(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7391796号
(P7391796)

(45)発行日　令和5年12月5日(2023.12.5)

(24)登録日　令和5年11月27日(2023.11.27)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全588頁）

(21)出願番号　特願2020-141439(P2020-141439)
(22)出願日　令和2年8月25日(2020.8.25)
(65)公開番号　特開2022-37345(P2022-37345A)
(43)公開日　令和4年3月9日(2022.3.9)
審査請求日　令和5年7月4日(2023.7.4)
早期審査対象出願

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕をセリフ字幕表示領域に表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を当該セリフ字幕表示領域に表示する特定シーンがあり、

前記第１セリフ字幕が表示されるセリフ字幕表示領域と、前記第２セリフ字幕が表示されるセリフ字幕表示領域と、は共通のセリフ字幕表示領域であり、

前記特定シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が特定の透過率で表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示がフェードイン効果を伴い開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示がフェードアウト効果を伴い終了し、当該第２セリフ字幕が前記特定の透過率で表示されている状態となり、

前記第１セリフ字幕が前記特定の透過率で表示されており、前記第２セリフ字幕が表示されていない状態において、前記第１セリフ音が出力され、

前記第１セリフ字幕が前記特定の透過率で表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示がフェードイン効果を伴い開始されてから当該第１セリフ字幕の表示がフェードア

ウト効果を伴い終了するまでの期間において、前記第１セリフ音および前記第２セリフ音は出力されず、
前記第１セリフ字幕の表示が終了し、前記第２セリフ字幕が前記特定の透過率で表示されている状態となった以降に前記第２セリフ音が出力され、
遊技制御手段により制御される複数の遊技制御側発光手段を備え、
前記複数の遊技制御側発光手段は、可変表示に関する遊技制御側発光手段と、前記有利状態のラウンド数に関する遊技制御側発光手段と、を含み、
可変表示に関する遊技制御側発光手段と、前記有利状態のラウンド数に関する遊技制御側発光手段と、は所定領域に配置されており、
前記有利状態のラウンド数に関する複数の遊技制御側発光手段は、前記所定領域に形成された区画の中に配置されている、遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、可変表示が開始されてから終了するまでにおける複数のパート（たとえば、導入パート、当否決定パート、エピローグパートなど）を設け、遊技者の興趣を高める遊技機が知られている（特許文献１）。また、大当り図柄のうち、非確変図柄（通常大当り図柄）で仮停止した後に大当り図柄が再変動し、その後に非確変図柄または確変図柄が停止するような再抽選演出を実行する遊技機が知られている（特許文献２）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１９－１１８４１１号公報
【文献】特開２０１６－１７９３８９号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上述した遊技機によれば、実行される一連の演出の流れをより良く見せることに関してはまだまだ改良の余地があった。
【０００５】
本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、実行される一連の演出をより好適に見せることができる遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
（１）遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕をセリフ字幕表示領域に表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を当該セリフ字幕表示領域に表示する特定シーンがあり、
前記第１セリフ字幕が表示されるセリフ字幕表示領域と、前記第２セリフ字幕が表示されるセリフ字幕表示領域と、は共通のセリフ字幕表示領域であり、
前記特定シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が特定の透過率で表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示がフェードイン効果を伴い開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示がフェードアウト効果を伴い終了し、当該第２セリフ字幕が前記特定の透過

率で表示されている状態となり、
前記第１セリフ字幕が前記特定の透過率で表示されており、前記第２セリフ字幕が表示されていない状態において、前記第１セリフ音が出力され、
前記第１セリフ字幕が前記特定の透過率で表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示がフェードイン効果を伴い開始されてから当該第１セリフ字幕の表示がフェードアウト効果を伴い終了するまでの期間において、前記第１セリフ音および前記第２セリフ音は出力されず、
前記第１セリフ字幕の表示が終了し、前記第２セリフ字幕が前記特定の透過率で表示されている状態となった以降に前記第２セリフ音が出力され、
遊技制御手段により制御される複数の遊技制御側発光手段を備え、
前記複数の遊技制御側発光手段は、可変表示に関する遊技制御側発光手段と、前記有利状態のラウンド数に関する遊技制御側発光手段と、を含み、
可変表示に関する遊技制御側発光手段と、前記有利状態のラウンド数に関する遊技制御側発光手段と、は所定領域に配置されており、
前記有利状態のラウンド数に関する複数の遊技制御側発光手段は、前記所定領域に形成された区画の中に配置されている、
ことを特徴としている。

【０００７】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の（２）の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２００５－９５４４９号公報（００５８、０１３３など）に示されているような、通常の遊技状態で実行された特図ゲームの回数（可変表示の実行回数）が１０００回（特別回数）に達しても大当り（有利状態）が発生しないときには（特別条件の成立）、遊技状態が確変状態に制御され、特図ゲームの結果として大当りとすることが決定される確率が１／１００程度に高められ、以降の特図ゲームでは大当りが発生しやすくなり、また、通常の遊技状態で特図ゲームの回数（可変表示の実行回数）が１０００回に達しても大当りが生じなかったときに、確変状態の代わりに時短状態を発生させるものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、可変表示の実行回数が特別回数に達した場合の遊技者の救済度合いが不十分であり、この点に鑑み、遊技者の救済を好適に実現可能な遊技機の提供が求められている。

【０００８】

（２）　第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、
可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、
を備え、
前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、
前記更新手段は、前記第１識別情報の可変表示が実行される場合と前記第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図２８１－１６に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）ことを特徴とする。
そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【０００９】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の（３）の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２００５－９５４４９号公報（００５８、０１３３など）に示されているような、通常の遊技状態で実行された特図ゲームの回数（可変

表示の実行回数）が１０００回（特別回数）に達しても大当り（有利状態）が発生しないときには（特別条件の成立）、遊技状態が確変状態に制御され、特図ゲームの結果として大当りとすることが決定される確率が１／１００程度に高められ、以降の特図ゲームでは大当りが発生しやすくなり、また、通常の遊技状態で特図ゲームの回数（可変表示の実行回数）が１０００回に達しても大当りが生じなかったときに、確変状態の代わりに時短状態を発生させるものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、可変表示の実行回数に基づいて特別状態に制御可能なものにおいて、制御に改善の余地があり、この点に鑑み、射幸性の向上を抑制し、健全な遊技性を実現した遊技機の提供が求められている。

【００１０】

（３） 第１識別情報（例えば、第１特別図柄）と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数（例えば、９００回）に対応する特定値（例えば、「０」）となることによって特別条件が成立（例えば、救済時短が成立）したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する）、

前記更新手段は、前記第１識別情報の可変表示が実行される場合と前記第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される）、

前記特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１１４～Ｓ１１６を実行する部分）と、

前記特別状態において発生した前記特殊状態の回数を計数する特殊計数手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ７３を実行する部分）と、

前記特別状態を終了させる特別状態終了手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１４３を実行する部分）と、

をさらに備え、

前記特別状態終了手段は、前記特殊計数手段が計数した前記特殊状態の回数が前記特定回数（例えば、１回）となったことにもとづいて前記特別状態を終了させることが可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ７４でＹのときステップ１２０ＩＷＳ７５で時短終了フラグをセットし、ステップ１２０ＩＷＳ１４１でＹと判定してステップ１２０ＩＷＳ１４３を実行する）、

前記特別状態制御手段は、前記特別条件が成立する可変表示において前記特殊表示結果が導出表示されるときは、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態中に前記特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り変動であっても、図柄確定期間終了のタイミングで、１２０ＩＷＳ１４８で救済時短決定フラグがセットされていれば、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行し、その後の小当り遊技状態では時短状態Ｃに制御される）、

前記特殊計数手段は、前記特別条件が成立する可変表示において前記特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態を計数しない（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動開始時にステップ１２０ＩＷＳ７３を実行して小当り回数カウンタを１減算し、救済時短となる場合に変動終了時にステップ１２０ＩＷＳ１４９を実行して小当り回数カウンタをセットするので、救済時短が成立する小当り変動において、ステップ１２０ＩＷＳ１４９で小当り回数カウンタがセットされた後、その変動表示で直ちに小当り回数カウンタが減算されることはない）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。

【００１１】

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

【図面の簡単な説明】

【００１２】

【図１】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図３】枠ランプを説明するための図である。
【図４】特図ＬＥＤ基板、第４図柄ユニット、および第４図柄ユニットと遊技効果ランプとの関係を説明するための図である。
【図５】画像表示装置における画面の表示態様を説明するための図である。
【図６】パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。
【図７】当り種別を説明するための図である。
【図８】各乱数を説明するための図である。
【図９】大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。
【図１０】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。
【図１１】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。
【図１２】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。
【図１３】ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
【図１４】大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
【図１５】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
【図１６】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
【図１７】サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。
【図１８】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図２２】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】一連の演出の流れを説明するための図である。
【図３４】当否決定前後の関係、ＳＰ前半リーチＡ大当り、ＳＰ最終リーチ大当りを説明

するための図である。
【図３５】開始パートのシナリオを説明するための図である。
【図３６】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。
【図３７】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。
【図３８】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。
【図３９】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。
【図４０】役物動作パート（ＳＰ後半発展時）のシナリオを説明するための図である。
【図４１】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。
【図４２】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。
【図４３】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。
【図４４】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。
【図４５】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
【図４６】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
【図４７】当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
【図４８】救済当りパートのシナリオを説明するための図である。
【図４９】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオを説明するための図である。
【図５０】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。
【図５１】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。
【図５２】ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
【図５３】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。
【図５４】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。
【図５５】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図５６】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図５７】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図５８】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図５９】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図６０】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図６１】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図６２】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６３】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６４】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６５】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６６】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６７】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６８】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６９】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図７０】ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図７１】ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。

【図７２】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７３】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７４】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７５】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７６】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７７】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７８】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７９】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図８０】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図８１】ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図８２】ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図８３】役物動作パート（ＳＰ後半発展時）における演出態様を説明するための図である。
【図８４】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図８５】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図８６】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図８７】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図８８】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図８９】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９０】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９１】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９２】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９３】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９４】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９５】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９６】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９７】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図９８】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図９９】ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１００】ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０１】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０２】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０３】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０４】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０５】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０６】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図であ

る。
【図１０７】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０８】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０９】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１０】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１１】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１２】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１３】ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１４】ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１５】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１６】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１７】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１８】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１９】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２０】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２１】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２２】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２３】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２４】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２５】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２６】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２７】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２８】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２９】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３０】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３１】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３２】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３３】当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３４】当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３５】当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３６】当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３７】ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３８】ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３９】救済当りパートにおける演出態様を説明するための図である。
【図１４０】救済当りパートにおける演出態様を説明するための図である。
【図１４１】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出

態様を説明するための図である。
【図１４２】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４３】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４４】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４５】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４６】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４７】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４８】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４９】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５０】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５１】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５２】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５３】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５４】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５５】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５６】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５７】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５８】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５９】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１６０】ファンファーレパートにおける演出態様を説明するための図である。
【図１６１】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１６２】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１６３】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１６４】ファンファーレパートにおける演出態様を説明するための図である。
【図１６５】（ｂ１１）～（ｂ１３）部分の詳細説明図である。
【図１６６】音量レベルを説明するための図である。
【図１６７】音量レベルを説明するための図である。
【図１６８】（ｒ２４）～（ｒ２７）部分の詳細説明図である。
【図１６９】（ｒ２８）～（ｒ３１）部分の詳細説明図である。

【図１７０】（ｒ３２）～（ｒ３５）部分の詳細説明図である。
【図１７１】（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図である。
【図１７２】（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図である。
【図１７３】（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図である。
【図１７４】（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図である。
【図１７５】字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。
【図１７６】（Ａ１）～（Ａ２３）部分の詳細説明図である。
【図１７７】（Ａ２４）～（Ａ４６）部分の詳細説明図である。
【図１７８】（ｂ４）～（ｂ６）部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。
【図１７９】セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。
【図１８０】（ｂ４）～（ｂ６）部分の詳細説明図および（ｏ３）～（ｏ５）部分の詳細説明図である。
【図１８１】字幕の比較例を説明するための図である。
【図１８２】（Ｂ４）～（Ｂ１１）部分の詳細説明図である。
【図１８３】図柄出しの変形例を説明するための図である。
【図１８４】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図１８５】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図１８６】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図１８７】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図１８８】図柄確定期間の詳細説明図である。
【図１８９】ブラックアウトの詳細説明図である。
【図１９０】ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。
【図１９１】（ｒ４８）部分の詳細説明図である。
【図１９２】開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９３】開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９４】ＳＰ前半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９５】ＳＰ前半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９６】ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９７】ＳＰ前半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９８】ＳＰ前半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９９】ＳＰ前半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２００】ＳＰ前半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０１】ＳＰ前半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０２】ＳＰ後半発展時の役物動作パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０３】ＳＰ後半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０４】ＳＰ後半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠

ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０５】ＳＰ後半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０６】ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０７】ＳＰ後半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０８】ＳＰ後半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０９】ＳＰ後半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１０】ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１１】ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１２】ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１３】ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１４】ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１５】ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１６】ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１７】救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１８】再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１９】再抽選パート（操作促進前）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２０】再抽選パート（操作促進後に図柄昇格）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２１】再抽選パート（操作促進後に図柄維持）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２２】ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２３】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２４】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２５】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２６】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２７】なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２８】役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２９】黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明

するための図である。
【図２３０】白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３１】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３２】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３３】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３４】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３５】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３６】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３７】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３８】共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３９】共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４０】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４１】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４２】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４３】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４４】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４５】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４６】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４７】共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４８】共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４９】操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５０】トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５１】シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５２】ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５３】救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５４】救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明

するための図である。
【図２５５】当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５６】当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５７】再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５８】再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５９】背景輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２６０】背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２６１】当り時とハズレ時とにおけるランプ制御の比較を説明するための図である。
【図２６２】当り時とハズレ時とにおけるランプ制御の比較を説明するための図である。
【図２６３】当り時とハズレ時とにおけるランプ制御の比較を説明するための図である。
【図２６４】図柄の揺れ態様を説明するための図である。
【図２６５】再抽選演出の変形例を説明するための図である。
【図２６６】再抽選演出の変形例を説明するための図である。
【図２６７】再抽選演出の変形例を説明するための図である。
【図２６８】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。
【図２６９】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。
【図２７０】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。
【図２７１】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。
【図２７２】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図２７３】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図２７４】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２７５】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図２７６】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７７】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７８】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７９】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８０】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８１－１】特徴部１２０ＩＷにおけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２８１－２】特徴部１２０ＩＷにおける特殊可変入賞球装置の構成例を示す説明図である。
【図２８１－３】特徴部１２０ＩＷにおける各種の制御基板などを示す構成図である。
【図２８１－４】大当り判定テーブル、小当り判定テーブルおよび時短はずれ判定テーブルの例を示す説明図である。
【図２８１－５】大当り種別判定テーブル、小当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２８１－６】時短種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２８１－７】図柄判定テーブルを示す説明図である。
【図２８１－８】図柄判定テーブルを示す説明図である。
【図２８１－９】小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。
【図２８１－１０】特徴部１２０ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
【図２８１－１１】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図２８１－１２】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図２８１－１３】特徴部１２０ＩＷにおける遊技制御メイン処理の一例を示すフローチ

ャートである。
【図２８１－１４】特徴部１２０ＩＷにおける特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８１－１５】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２８１－１６】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２８１－１７】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８１－１８】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２８１－１９】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２８１－２０】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２８１－２１】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２８１－２２】小当り開放前処理を示すフローチャートである。
【図２８１－２３】小当り開放中処理を示すフローチャートである。
【図２８１－２４】小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
【図２８１－２５】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図２８１－２６】特徴部１２０ＩＷにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。
【図２８１－２７】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図２８１－２８】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図２８１－２９】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
【図２８１－３０】救済時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。
【図２８１－３１】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
【図２８１－３２】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
【図２８１－３３】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図２８１－３４】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図２８１－３５】大当り時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。
【図２８１－３６】救済時短に移行するときの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図２８１－３７】救済時短に移行するときの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図２８１－３８】変形例１における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２８１－３９】変形例２における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
【図２８１－４０】変形例３における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
【図２８１－４１】変形例４における大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図２８１－４２】変形例５における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２８１－４３】変形例５における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２８１－４４】変形例６における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２８１－４５】変形例７における先読み予告演出制限期間のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図２８１－４６】変形例８における各種時短状態の制御のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図２８２－１】大当り種別判定テーブルおよび小当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２８２－２】小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。
【図２８２－３】特徴部０９０ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
【図２８２－４】特徴部０９０ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
【図２８２－５】小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
【図２８２－６】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図２８２－７】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図２８２－８】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図２８２－９】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図２８２－１０】小当り遊技の開放パターンの変形例を説明するための説明図である。
【図２８２－１１】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図２８２－１２】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図２８２－１３】小当り遊技の開放パターンの変形例を説明するための説明図である。
【図２８３－１】特徴部１１３ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
【図２８３－２】特徴部１１３ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
【図２８３－３】試験端子処理における各試験信号の出力に関わる処理例を示すフローチャートである。
【図２８３－４】試験端子処理における各試験信号の出力に関わる処理例を示すフローチャートである。
【図２８３－５】客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。
【図２８３－６】テロップ表示実行抽選テーブルと、テロップ表示態様決定抽選テーブルとを示す説明図である。
【図２８３－７】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３－８】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
【図２８３－９】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
【図２８３－１０】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
【図２８３－１１】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図２８３－１２】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図２８３－１３】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図２８３－１４】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図２８３－１５】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図２８４－１】時短種別を示す説明図である。
【図２８４－２】特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。
【図２８４－３】特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。
【図２８４－４】特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。
【図２８４－５】第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２８４－６】第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２８４－７】第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２８４－８】第１変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８４－９】第１特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２８４－１０】第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２８４－１１】第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２８４－１２】第２特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２８４－１３】第２特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２８４－１４】第２特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２８４－１５】第２変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８４－１６】第２特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２８４－１７】第２特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図２８４－１８】第２特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２８４－１９】外部出力信号の一例を示す説明図である。
【図２８４－２０】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。
【図２８４－２１】遊技状態の制御例を説明するためのタイムチャートである。
【図２８４－２２】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
【図２８４－２３】時短突入演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８４－２４】変形例１－３における時短突入演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８５－１】第２の実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。
【図２８５－２】変形例２における第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２８５－３】変形例２における第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２８５－４】変形例２における第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２８５－５】変形例２における第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２８５－６】変形例２における各演出を実行するタイミングを示すタイミングチャートである。
【図２８５－７】変形例２における煽りリーチの演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８５－８】変形例２における救済時短成立報知の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８５－９】変形例２における遊技状態の制御例を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００１３】

＜パチンコ遊技機の構成など＞

図１は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。図１には、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１における主要部材の配置レイアウトが示されている。遊技機の一例であるパチンコ遊技機１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【００１４】

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

【００１５】

なお、パチンコ遊技機１において可変表示される特別図柄としては、２種類の特別図柄が設けられている。たとえば、一方の特別図柄を「第１特図」や「第１特別図柄」ともいい、他方の特別図柄を「第２特図」や「第２特別図柄」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。

【００１６】

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

リーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【００１７】
たとえば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて飾り図柄が可変表示（たとえば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【００１８】
画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。
【００１９】
保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。
【００２０】
画像表示装置５の左側の遊技盤２上には、パチンコ遊技機１で実行される演出において登場する夢夢ちゃんというキャラクタが描かれている。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公である。また、画像表示装置５の右下の遊技盤２上には、パチンコ遊技機１で実行される演出において登場するジャムちゃんというキャラクタが描かれている。ジャムちゃんは、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクタである。
【００２１】
画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。
【００２２】
入賞球装置６Ａは、たとえば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（たとえば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。
【００２３】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図６参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口（電チュー）を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、たとえば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（たとえば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。
【００２４】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（たとえば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２５】

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

【００２６】

たとえば、特別可変入賞球装置７Ａは、パチンコ遊技機１の奥側に位置する遊技盤２と、パチンコ遊技機１の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠３ａ（図２参照）との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド８２がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド８２がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

【００２７】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ２３によって検出される。遊技球がカウントスイッチ２３（図６参照）によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、１回の検出ごとに１０個）が遊技者に払い出される。通常大入賞口に遊技球が進入したときには、たとえば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。また、カウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数が上限数（たとえば、１０個）に達すると、１ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

【００２８】

パチンコ遊技機１においては、特別可変入賞球装置７Ａの隣にＶ可変入賞球装置７Ｂが設けられている。Ｖ可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３（図６参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口（以下、Ｖ大入賞口と称する）を形成する。

【００２９】

たとえば、特別可変入賞球装置７Ｂは、遊技盤２とガラス扉枠３ａとの間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球によるＶ大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド８３がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することでＶ大入賞口を閉鎖状態として、遊技球がＶ大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド８３がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することでＶ大入賞口を開放状態として、遊技球がＶ大入賞口に進入しやすくなる。

【００３０】

Ｖ大入賞口に進入した遊技球は、Ｖ大入賞口の内部に設けられた特定領域（Ｖ入賞領域とも称する）を通過することでＶ入賞スイッチ２４（図６参照）によって検出される。遊技球がＶ入賞スイッチ２４によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当り遊技状態のラウンド中においてＶ大入賞口に遊技球が進入したことを条件にＶ入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口およびＶ大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

【００３１】

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

【００３２】

パチンコ遊技機１においては、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普

通図柄の可変表示を行う。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【００３３】
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【００３４】
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【００３５】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ８Ｌ，８Ｒが設けられている。
【００３６】
遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。可動体３２は、「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」という文字列により構成されている。「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」は、パチンコ遊技機１の機種名であってもよいし、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツを表す名称（たとえば、アニメのタイトルや歌手の名前など）であってもよい。また、可動体３２に付された文字は、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクタの名前（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）を示してもよい。本実施の形態においては、パチンコ遊技機１の機種名（パワフルII）が可動体３２に示されている。
【００３７】
本実施の形態において、可動体３２は、図１に示すように画像表示装置５の上方の位置と、画像表示装置５の前面に被さる（重畳する）位置との間で移動可能である。具体的には、可動体３２は、「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」という文字が斜めに落下する（「Ｐ」が下方、「II」が上方となるように落下する）ことで画像表示装置５の前面に被さる（重畳する）位置で停止する。なお、可動体３２は、役物とも称される。
【００３８】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者などによって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【００３９】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。なお、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。
【００４０】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作（前後左右方向への操作、遊技者の手前に引く操作）が可能な操作桿としてのスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａの本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知するコントローラセンサユニット３５Ａ（図６参照）が設けられている。また、スティックコントローラ３１Ａには、スティックコントローラ３１Ａを振動動作させるためのバイブレータ用モータ（図示省略）が内蔵されている。なお、スティックコントローラ３１Ａは、遊技者の手前に引く操作が可能であるため、「トリガ」とも称する。
【００４１】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押圧操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図６参照）により検出される。
【００４２】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作など）を検出する検出手段として、スティ

ックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【００４３】

パチンコ遊技機１は、遊技盤２の左下に特図ＬＥＤ基板９０２０を備える。特図ＬＥＤ基板９０２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって制御され、第１保留記憶数や第２保留記憶数などを、ＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。特図ＬＥＤ基板９０２０においては、複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図ゲームにおける特別図柄（第１特図）の種類や第２特図ゲームにおける特別図柄（第２特図）の種類を表す。たとえば、後述する図４（ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板９０２０においては、特図１可変表示部９０２１に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図の種類を表し、特図２可変表示部９０２２に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第２特図の種類を表す。なお、本実施の形態においては、「点灯態様」という用語を、後述する枠ランプなどの各種ランプにおける点灯、点滅、および消灯を含む概念として用いる。

【００４４】

さらに、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５の左下に第４図柄ユニット９０５０を備える。第４図柄ユニット９０５０は、演出制御用ＣＰＵ１２０によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、ＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。第４図柄ユニット９０５０においては、複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図ゲームにおける特別図柄（第１特図）の種類や第２特図ゲームにおける特別図柄（第２特図）の種類を表す。たとえば、後述する図４（ｂ）に示すように、第４図柄ユニット９０５０においては、特図１可変表示部９０５３に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図の種類を表し、特図２可変表示部９０５４に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第２特図の種類を表す。

【００４５】

パチンコ遊技機１は、遊技盤２および遊技機用枠３において複数のランプ（遊技効果ランプとも称する。）を備える。具体的には、パチンコ遊技機１は、可動体３２に設けられた役物ランプ９Ａと、遊技盤２の左側に設けられた盤左ランプ９Ｂと、特別可変入賞球装置７Ｂの付近に設けられたアタッカランプ９Ｅと、特別可変入賞球装置７Ａの付近に設けられたＶアタッカランプ９Ｆと、Ｖ大入賞口が開放してＶ入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることやＶ入賞が発生したことを報知するＶランプ９Ｇと、可変入賞球装置６Ｂの付近に設けられた電チューランプ９Ｈと、スティックコントローラ３１Ａに設けられたスティックコントローラランプ９Ｊと、プッシュボタン３１Ｂに設けられたプッシュボタンランプ９Ｋと、遊技機用枠３の左側に設けられた枠左ランプ９Ｌと、遊技機用枠３の右側に設けられた枠右ランプ９Ｒとを備える。Ｖランプは、大当りが発生したことを報知するものであってもよい。

【００４６】

役物ランプ９Ａは、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４といった複数のランプから構成されている。具体的には、可動体３２に含まれる「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」という文字が付された部材が４分割されており、役物ランプ９Ａ１は「Ｐ」および「Ｏ」の部分の裏側、役物ランプ９Ａ２は「Ｗ」および「Ｅ」の部分の裏側、役物ランプ９Ａ３は「Ｒ」および「Ｆ」の部分の裏側、役物ランプ９Ａ４は「Ｕ」および「Ｌ」の部分の裏側に各々配置されている。これにより、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４が「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」という文字が付された部材の裏側で点灯（発光）することで、「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」が点灯（発光）するようになっている。

【００４７】

盤左ランプ９Ｂは、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５といった複数のランプから構成されている。遊技盤２の左側には、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて主人公（た

とえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）が描かれており、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５は、その主人公が描かれた遊技盤２の部分の裏側に各々配置されている。これにより、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５が主人公が描かれた遊技盤２の部分の裏側で点灯（発光）することで、主人公が描かれた遊技盤２の部分が点灯（発光）するようになっている。

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３０（図６参照）が配置されている。表示モニタ２９は、たとえば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３０は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。

【００５４】

表示モニタ２９は、たとえば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

図４は、特図ＬＥＤ基板９０２０および第４図柄ユニット９０５０を説明するための図である。図４(ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板９０２０は、第１特図の可変表示を示す特図１可変表示部９０２１と、第２特図の可変表示を示す特図２可変表示部９０２２と、第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数を示す特図１記憶表示部９０２３と、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数を示す特図２記憶表示部９０２４と、普図保留記憶数を示す普図記憶表示部９０２５と、普通図柄の可変表示を示す普図表示部９０２６と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部９０３０と、確変状態の有無を示す確変表示部９０２８と、時短状態の有無を示す時短表示部９０２９と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部９０２７とを備える。各表示部は、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

【００５９】

たとえば、特図１可変表示部９０２１は、第１特図ゲームにおける第１特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第１特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図２可変表示部９０２２は、第２特図ゲームにおける第２特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第２特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

【００６０】

さらに、特図ＬＥＤ基板９０２０は、右打ち表示部９０３０におけるＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部９０３０

におけるＬＥＤなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部９０３０におけるＬＥＤなどの点灯手段が消灯する。ＣＰＵ１０３は、図柄確定後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部９０３０を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部９０３０を消灯させる。なお、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りを有する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部９０３０を点灯させてもよい。この場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部９０３０を消灯させる。

【００６１】

ここで、右打ちとは、遊技盤２に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル３０を操作すること（打ち方）である。第１流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口が存在しない経路である。第２流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口，Ｖ大入賞口）が存在する経路である。遊技者が第１流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第１流下経路を通って、第１始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第２流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第２流下経路を通って、第２始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口，Ｖ大入賞口）の方へと流れ込む。

【００６２】

本実施の形態においては、大当りが発生した後の大当り遊技、および大当り遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第２始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部９０３０は、右打ちすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、第２始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば３個）の賞球が払い出されるとともに第２特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば１０個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当りのラウンド中においてはＶ大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、Ｖ大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第１流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル３０を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

【００６３】

図４(ｂ）に示すように、第４図柄ユニット９０５０は、第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数を示す特図１記憶表示部９０５１と、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数を示す特図２記憶表示部９０５２と、第１特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図１可変表示部９０５３と、第２特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図２可変表示部９０５４と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部９０５５とを備える。各表示部は、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

【００６４】

たとえば、特図１可変表示部９０５３は、第１特図ゲームにおける第１特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第１特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

特図２可変表示部９０５４は、第２特図ゲームにおける第２特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第２特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

【００６５】

以下では、特図１可変表示部９０２１や特図１可変表示部９０５３におけるＬＥＤなどの点灯手段によって第１特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第１特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。また、特図２可変表示部９０２２や特図２可変表示部９０５４におけるＬＥＤなどの点灯手段によって第２特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第２特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。

【００６６】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第４図柄ユニット９０５０の右打ち表示部９０５５におけるＬＥＤなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部９０５５におけるＬＥＤなどの点灯手段が消灯する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定後に、ＣＰＵ１０３から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部９０５５を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、ＣＰＵ１０３から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部９０５５を消灯させる。なお、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りを有する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部９０５５を点灯させてもよい。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部９０５５を消灯させる。

【００６７】

図４（ｃ）は、第４図柄ユニットと遊技効果ランプとの関係を説明するための図である。パチンコ遊技機１では、演出制御コマンドのうち、後述する前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンド、あるいは図柄確定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したときに、第４図柄ユニット９０５０と遊技効果ランプとで、点灯／点滅／消灯などの点灯態様の切り替え有無を異ならせる。前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、後述する遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３から、演出制御基板１２の演出制御用ＣＰＵ１２０に対して出力されるコマンドであり、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドで１セットでＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して出力される。以下では、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドをまとめて変動パターンコマンドとも称する。

【００６８】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から変動パターンコマンドを受信したときに、第４図柄ユニット９０５０におけるＬＥＤ（特図１可変表示９０５３や特図２可変表示９０５４）の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図ゲームに対応する変動パターンコマンドをＣＰＵ１０３から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図１可変表示９０５３の点灯態様を、第１特別図柄の停止を示す消灯から、第１特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特図ゲームに対応する変動パターンコマンドをＣＰＵ１０３から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図２可変表示９０５４の点灯態様を、第２特別図柄の停止を示す消灯から、第２特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。

【００６９】

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

【００７０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から図柄確定コマンドを受信したとき

に、第４図柄ユニット９０５０におけるＬＥＤ（特図１可変表示９０５３や特図２可変表示９０５４）の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをＣＰＵ１０３から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図１可変表示９０５３の点灯態様を、第１特別図柄の変動を示す点滅から、第１特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをＣＰＵ１０３から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図２可変表示９０５４の点灯態様を、第２特別図柄の変動を示す点滅から、第２特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。

【００７１】

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

【００７２】

このように、パチンコ遊技機１は、第４図柄ユニット９０５０においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに応じてランプ（ＬＥＤ）の態様が変化する。それに対し、パチンコ遊技機１は、遊技効果ランプ９においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに関わらずそのコマンド受信の前後でランプの態様が維持される。なお、パチンコ遊技機１は、変動パターンコマンドを受信したことに応じて遊技効果ランプ９の態様が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機１は、遊技状態が通常状態から大当り後の時短状態へと変化した場合に、時短状態が開始される変動パターンコマンドを受信したことに応じて通常状態の点灯態様から時短状態の点灯態様へと遊技効果ランプ９の態様を変化させてもよい。

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

なお、図５に示すように、画像表示装置５の画面の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄５Ｍは、画像表示装置５の画面の右端部において飾り図柄よりも小さいサイズに

て配置されている。このため、小図柄５Ｍの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【００７７】

なお、図５（ａ）に示すように、画像表示装置５の画面の形状は四角形または略四角形であるが、遊技盤２は、画像表示装置５の画面の端部に覆いかぶさるようにして固定されている。このため、図５（ｂ）に示すように、パチンコ遊技機１を正面から見た場合、画像表示装置５の画面の一部（特に端部）は、遊技盤２によって視認できない、または視認困難になっている。

【００７８】

＜基板構成＞

図６は、パチンコ遊技機１に搭載された各種基板などを説明するための図である。図６に示すように、パチンコ遊技機１には、主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ９１に接続された電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【００７９】

パチンコ遊技機１では、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７により主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、たとえば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（たとえば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【００８０】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。

【００８１】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、たとえば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、ＲＴＣ（Real Time Clock）１０６とを備える。

【００８２】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【００８３】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００８４】

Ｉ／Ｏ１０５は、たとえば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（特図ＬＥＤ基板９０２０などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【００９４】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【００９５】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出画像の表示に同期した音声出力を行うために音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うための輝度データ（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をＬＥＤドライバに供給したりする。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【００９６】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ，８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ，８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力させる。
【００９７】
詳しくは後述するが、各遊技効果ランプは、ＬＥＤ（ランプ）と当該ＬＥＤに電流を供給するＬＥＤドライバとが搭載された遊技効果ランプＬＥＤ基板を有する。ＬＥＤドライバは、演出制御用ＣＰＵ１２０からの輝度データに基づき遊技効果ランプ９に含まれる各ＬＥＤ（ランプ）に対する電流を調整することで、遊技効果ランプ９を点灯／点滅／消灯させる。このようにして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９の点灯／点滅／消灯を制御する。
【００９８】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【００９９】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、たとえば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、輝度データの信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０１００】
演出制御基板１２および音声制御基板１３といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【０１０１】
第４図柄ユニット９０５０は、演出制御基板１２に接続されており、演出制御用ＣＰＵ１２０の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。
【０１０２】
＜遊技の進行の概略＞
上述した構成を備えるパチンコ遊技機１においては、以下のようにして遊技が進行する。パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などに

遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（たとえば４）まで保留される。

【０１０３】

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

【０１０４】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図１可変表示部９０２１による第１特図ゲームが開始される。

【０１０５】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図２可変表示部９０２２による第２特図ゲームが開始される。

【０１０６】

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

【０１０７】

特図ゲームにおいて、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図１可変表示部９０２１や特図２可変表示部９０２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せが、特定の特別図柄（大当り図柄、後述の大当り種類に応じて実際の図柄は異なる。）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「大当り」となる。なお、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図１可変表示部９０２１や特図２可変表示部９０２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せにおける、特定の特別図柄（大当り図柄）に対応する点灯態様を、「特定表示結果」とも称する。また、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図１可変表示部９０２１や特図２可変表示部９０２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せが、大当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「ハズレ」となる。なお、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図１可変表示部９０２１や特図２可変表示部９０２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せにおける、大当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】
大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多いほど、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。
【０１１１】
なお、「大当り」には、大当り種類が設定されている。たとえば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種類が設定されている。大当り種類として、多くの賞球を得ることができる大当り種類や、賞球の少ない大当り種類、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種類が設けられていてもよい。
【０１１２】
大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種類に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。
【０１１３】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させたりするなどにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【０１１４】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。
【０１１５】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたことなどといった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変など）ともいう。
【０１１６】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、時短状態、確変状態などの特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（たとえばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【０１１７】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組合せて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【０１１８】
なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（たとえば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。たとえば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。
【０１１９】
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり

、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。なお、演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、表示に加えて、または表示に代えて、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、たとえば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチとがある。また、スーパーリーチには、スーパーリーチの前半部分で終了するスーパーリーチの前半、スーパーリーチの前半から発展するスーパーリーチの後半、およびスーパーリーチの前半から発展する最終リーチがある。本実施の形態においては、ノーマルリーチで可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出される方が、大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出される方が、大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、最終リーチで可変表示の表示結果が導出される方が、大当り信頼度が高い。なお、以下では、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」、「スーパーリーチの前半」を「ＳＰ前半（ＳＰ前半リーチ）」、「スーパーリーチの後半」を「ＳＰ後半（ＳＰ後半リーチ）」、「最終リーチ」を「ＳＰ最終（ＳＰ最終リーチ）」とも称する。

【０１２３】

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

【０１２４】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（たとえば、「７」など）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（たとえば、「６」など）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。昇格演出としては、たとえば、大当り表示結果として非確変図柄（通常図柄）

を仮停止させた後に確変図柄に昇格するか否かを煽るための再抽選演出を実行してもよい。また、大当り遊技状態中に非確変大当りから確変大当りに昇格するラウンド昇格演出を実行してもよい。

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

＜大当りに関する各種テーブル＞

図７および図８を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。

【０１３１】

［当り種別］

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

【０１３２】

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

【０１３３】

通常大当り１は、３ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り１においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、５０回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【０１３４】

通常大当り２は、３ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り２においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【０１３５】

確変大当り１～５は、３ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り１においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【０１３６】

確変大当り６は、５ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り６においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【０１３７】

確変大当り７は、７ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り７においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【０１３８】

確変大当り８，９は、１０ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り８，９においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【０１３９】

［各乱数］

図８は、各乱数を説明するための図である。図８に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダム１は、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム１は、たとえば、１から１ずつ加算更新されてその上限である６５５３６まで加算更新された後、再度１から加算更新される。ランダム２は、大当り種類（種別）を決定する（大当り種類決定用）ランダムカウンタである。

【０１４０】

ランダム３およびランダム４は、変動パターンのうちの後変動に対応する変動パターン（以下、後変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（後変動パターン判定用）ランダムカウンタである。後変動とは、特別図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。なお、ランダム３は、ハズレ時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、１ずつ更新され、１から加算更新されてその上限である６５５１９まで加算更新された後、再度１から加算更新される。ランダム４は、当り時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、１から１ずつ加算更新されてその上限である２３９まで加算更新された後、再度１から加算更新される。

【０１４１】

ランダム５は、変動パターンのうちの前変動に対応する変動パターン（以下、前変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（前変動パターン判定用）ランダムカウンタである。前変動とは、特別図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。ランダム５は、たとえば、１から１ずつ加算更新されてその上限である２５１まで加算更新された後、再度１から加算更新される。ランダム６は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）ランダムカウンタである。ランダム６は、たとえば、１から１ずつ加算更新されてその上限である２０１まで加算更新された後、再度１から加算更新される。

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

［大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル］

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

図９（ｂ）の第１特図大当り種類判定テーブルには、大当り種類判定用のランダム２の値と比較される数値であって、通常大当り１，２および確変大当り１～４のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図９（ｂ）に示すように、第１特図について、通常大当り１は１００個のランダム２のうちの２５個のランダム２の値が割り当てられ、通常大当り２は１００個のランダム２のうちの２５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り１は１００個のランダム２のうちの５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り２は１００個のランダム２のうちの３７個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り３は１００個のランダム２のうちの４個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り４は１００個のランダム２のうちの４個のランダム２の値が割り当てられている。

【０１５０】
図９（ｃ）の第２特別図柄大当り種類判定テーブルには、ランダム２の値と比較される数値であって、確変大当り５～９のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図９（ｃ）に示すように、第２特図について、確変大当り５は１００個のランダム２のうちの１０個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り６は１００個のランダム２のうちの５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り７は１００個のランダム２のうちの５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り８は１００個のランダム２のうちの７０個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り９は１００個のランダム２のうちの１０個のランダム２の値が割り当てられている。
【０１５１】
このような各種の大当り種類判定テーブルを用いて、ＣＰＵ１０３は、大当り種類として、ランダム２の値が一致した大当り種類判定値に対応する種類を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム２の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種類と、大当り種類に対応する大当り図柄とが同時に決定される。
【０１５２】
＜演出制御コマンド＞
図１０は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を示す。なお、図１０に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「（Ｈ）」は１６進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。
【０１５３】
コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、前変動に対応する変動パターン（前変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（ＸＸは、前変動パターンの番号に対応）。サブ側における前変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。複数種類の前変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される前変動パターンのそれぞれに対応する前変動パターンコマンドがある。
【０１５４】
コマンド８４ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、後変動に対応する変動パターン（後変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（ＸＸは、後変動パターンの番号に対応）。サブ側における後変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。複数種類の後変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される後変動パターンのそれぞれに対応する後変動パターンコマンドがある。
【０１５５】
前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、２つのコマンドが１セットとなってＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される。演出制御用ＣＰＵ１２０は、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドのうち、いずれか一方のみを受信しただけでは変動パターンを特定することができず、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドの両方を受信することで変動パターンを特定することができる。
【０１５６】
コマンド８１０１（Ｈ）は、第１特図の可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８１０２（Ｈ）は、第２特図の可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド８１０１（Ｈ）またはコマンド８１０２（Ｈ）を受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示を開

始するように制御する。

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちのデモンストレーション表示に移行することを指定する客待ちデモ指定コマンドである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにより現在保留が無いと判断する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから３０秒後にデモンストレーション用の映像を画像表示装置５に流す。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから３０秒後にデモンストレーション用のランプ態様で遊技効果ランプ９を点灯させる。なお、デモンストレーション用の遊技効果ランプ９の点灯態様は、通常状態での遊技効果ランプ９の点灯態様よりも賑やか（輝度が高い、点滅の態様が多い、レインボー点灯など）である。これにより、パチンコ遊技機１の魅力を遊技者に示すことができる。なお、客待ちのデモンストレーション表示においては、通常状態での背景（以下、通常背景と

も称する）が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄が停止して表示される。また、客待ちのデモンストレーション表示においては、遊技機１のタイトル（たとえば、「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」）が表示されたり、演出の一部の紹介画像（静止画または動画）が表示されたりする場合もある。

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

する第２保留記憶する指定コマンドである。第２保留記憶数指定コマンドを、Ｃ２系コマンドとも称する。

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

＜変動パターン＞

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

【０１７２】

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

【０１７３】

［メイン側の前変動パターン］

図１１は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号１は、通常変動（たとえば、１３秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８０００（Ｈ））である。前変動番号２は、短縮変動（たとえば、７秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８００１（Ｈ））である。前変動番号３は、超短縮変動（たとえば、３秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８００２（Ｈ））である。

【０１７４】

前変動番号４は、ノーマルリーチ（ノーマルｏｒＳＰ前半）（リーチ態様となった後に

ノーマルリーチで終了するかＳＰ前半リーチで終了するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００３（Ｈ））である。前変動番号５は、ノーマルリーチ（ＳＰ後半発展）（リーチ態様となった後にＳＰ後半リーチに発展するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００４（Ｈ））である。前変動番号６は、ノーマルリーチ（最終リーチ発展）（リーチ態様となった後に最終リーチに発展するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００５（Ｈ））である。

【０１７５】

前変動番号７は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（ノーマルｏｒＳＰ前半）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００６（Ｈ））である。擬似変動とは、飾り図柄の可変表示（変動表示）が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開するような可変表示（変動表示）である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、１個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。前変動番号８は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（ＳＰ後半発展）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００７（Ｈ））である。前変動番号９は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（８００８（Ｈ））である。

【０１７６】

前変動番号１０は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（ノーマルｏｒＳＰ前半）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００９（Ｈ））である。前変動番号１１は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（ＳＰ後半発展）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００Ａ（Ｈ））である。前変動番号１２は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（８００Ｂ（Ｈ））である。

【０１７７】

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置５にアニメーション（動画）が表示される。なお、パチンコ遊技機１においては、動画を構成する静止画１枚分（フレームと称する）につき、約３３．３ｍｓｅｃ分の時間を要する。たとえば、前変動番号７～９のパターンの場合、変動時間として４１５００ｍｓｅが設定されており、そのフレーム数は、約１２４６枚となる。また、前変動番号１０～１２のパターンの場合、変動時間として６２０００ｍｓｅが設定されており、そのフレーム数は、約１８６１枚となる。

【０１７８】

［メイン側の後変動パターン］

図１２は、メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号１は、１３秒変動を指定する後変動パターンコマンド（８４００（Ｈ））である。後変動番号２は、７秒変動を指定する後変動パターンコマンド（８４０１（Ｈ））である。後変動番号３は、３秒変動を指定する後変動パターンコマンド（８４０２（Ｈ））である。後変動番号４は、擬似連ガセを実行することを指定する後変動パターンコマンド（８４０３（Ｈ））である。擬似連ガセとは、擬似連を実行すると見せかけて結局は擬似連を実行しない演出などである。

【０１７９】

後変動番号５は、ノーマルリーチ（ハズレ）（リーチ態様となるがＳＰリーチに発展することなくハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０４（Ｈ））である。後変動番号６は、ＳＰ前半（ハズレ）（ＳＰリーチに発展するがＳＰリーチの前半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０５（Ｈ））である。後変動番号７は、ＳＰ後半（ハズレ）（ＳＰリーチの後半に発展するがＳＰリーチの後半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パタ

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

【０１８０】

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

【０１８１】

［後変動パターンの判定］

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

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

図１４は、大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図１４に示すように、大当り判定において大当りに決定された場合、図８で説明したラン

ダム４を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当り判定において大当りに決定された場合、大当りの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定される。

【０１８８】

具体的には、図１４（ａ）に示すように、通常大当り１，２、確変大当り１，２，５～８のいずれかに決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。

【０１８９】

確変大当り３，９のいずれかに決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。

【０１９０】

確変大当り４に決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。

【０１９１】

このように、大当りの種類に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定されるため、大当りの種類に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【０１９２】

また、図１３に示すように、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約１／１０２となっているのに対して、大当り時がそれよりも高い約１／１．１となっているため、ＳＰリーチや最終リーチに発展した場合には、大当りが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

【０１９３】

［前変動パターンの判定］

図１５は、前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。前変動パターンは、先に決定された後変動パターンの種類に応じて異なるランダム５の判定値数を用いて決定される。さらに、先に決定された後変動パターンの種類に応じて、決定される前変動番号も異なる。

【０１９４】

具体的には、図１５（ａ）に示すように、後変動番号１の後変動パターンに決定された場合、前変動番号１の前変動パターンに決定される。図１５（ｂ）に示すように、後変動番号２の後変動パターンに決定された場合、前変動番号２の前変動パターンに決定される。図１５（ｃ）に示すように、後変動番号３の後変動パターンに決定された場合、前変動番号３の前変動パターンに決定される。図１５（ｄ）に示すように、後変動番号４の後変動パターンに決定された場合、前変動番号１の前変動パターンに決定される。

【０１９５】

図１５（ｅ）に示すように、後変動番号５，９のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号４，７のいずれかの前変動パターンに決定される。図１５（ｆ）に示すように、後変動番号６，１０のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号４，７，１０のいずれかの前変動パターンに決定される。図１５（ｇ）に示すように、後変動番号７の後変動パターンに決定された場合、前変動番号５，８，１１のいずれかの前変動パターンに決定される。

【０１９６】

図１５（ｈ）に示すように、後変動番号１１の後変動パターンに決定された場合、前変

動番号５，８，１１のいずれかの前変動パターンに決定される。図１５（ｉ）に示すように、後変動番号８の後変動パターンに決定された場合、前変動番号６，９，１２のいずれかの前変動パターンに決定される。図１５（ｊ）に示すように、後変動番号１２の後変動パターンに決定された場合、前変動番号６，９，１２のいずれかの前変動パターンに決定される。

【０１９７】

［全変動パターン］

図１６は、メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。図１３～図１５で説明したようにして、後変動パターンおよび前変動パターンが決定されると、図１６に示すようなメイン変動番号１～２６の変動パターンのいずれかとなる。

【０１９８】

図１７は、サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。図１７に示すように、サブ側である演出制御用ＣＰＵ１２０は、メイン側であるＣＰＵ１０３から受信した変動パターンコマンドに基づき、演出パターンを抽選によって決定する。

【０１９９】

たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からメイン変動番号７～９のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述するＳＰ前半リーチＡのハズレパターンの演出、または、ＳＰ前半リーチＢのハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からメイン変動番号１８～２０のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述するＳＰ前半リーチＡの当りパターンの演出、または、ＳＰ前半リーチＢの当りパターンの演出のいずれかに決定する。

【０２００】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からメイン変動番号１０～１２のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述するＳＰ後半リーチＡのハズレパターンの演出、または、ＳＰ後半リーチＢのハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からメイン変動番号２１～２３のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述するＳＰ後半リーチＡの当りパターンの演出、または、ＳＰ後半リーチＢの当りパターンの演出のいずれかに決定する。

【０２０１】

＜動作＞

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０２０２】

［主基板１１の主要な動作］

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。

【０２０３】

（特別図柄プロセス処理）

図１８は、遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。

【０２０４】

図１８に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、ＣＰＵ１０３は、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポートなど）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

【０２０５】

次に、ＣＰＵ１０３は、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭ

が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【０２０６】

ＣＰＵ１０３は、復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３でＹ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【０２０７】

ＣＰＵ１０３は、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３でＮ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【０２０８】

ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【０２０９】

ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【０２１０】

パチンコ遊技機１が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドル３０の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【０２１１】

ＣＰＵ１０３は、ステップＳ７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【０２１２】

ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技

機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、ＣＰＵ１０３は、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【０２１３】

パチンコ遊技機１が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機１を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【０２１４】

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

【０２１５】

クリア信号は、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２の押圧操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチ９２がオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ９２がオフであればステップＳ４の復旧処理とともにステップＳ５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチ９２がオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ９２がオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【０２１６】

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

【０２１７】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図１９は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１９のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１９に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、ＣＰＵ１０３は、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、ＣＰＵ１０３は、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパ

チンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０２１８】

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

【０２１９】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普図表示部９０２６を駆動することにより行われ、普図記憶表示部９０２５を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【０２２０】

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

【０２２１】

（特別図柄プロセス処理）

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、特図１可変表示部９０２１や特図２可変表示部９０２２において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【０２２９】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、特図１可変表示部９０２１や特図２可変表示部９０２２にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０２３０】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。たとえば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。たとえば設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの当選確率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値に関わらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【０２３５】

パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機１に設定される設定値が１である場合は、通常状態での大当り確率が１／３２０、確変状態が６５％の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイ

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

【０２３６】

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

【０２３７】

（始動入賞判定処理）

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

【０２３８】

ステップＳ５１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（ステップＳ５１でＮ）、ステップＳ５２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップＳ５２でＹ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（ステップＳ５４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（ステップＳ５４でＹ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図

保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ５５）。ＣＰＵ１０３は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。ステップＳ５５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップＳ５５でＮ）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（ステップＳ５６）。

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

ステップＳ５９の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップＳ６０）。たとえば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行される

ことなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【０２４３】
ＣＰＵ１０３は、ステップＳ６０の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する（ステップＳ６１）。その後、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ６２）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。
【０２４４】
（特別図柄通常処理）
図２２は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図２２に示すように、特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶バッファ（第１特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第２保留記憶バッファ（第２特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップＳ１００１）。第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップＳ１００１でＮ）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップＳ１００２）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップＳ１００２でＮ）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップＳ１００２でＹ）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップＳ１００３）、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次回のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次回の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。
【０２４５】
第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには（ステップＳ１００１でＹ）、ＣＰＵ１０３は、保留特定領域に設定されているデータのうち１番目のデータが「第２」を示すデータであるか否かを判定する（ステップＳ１００４）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第２」を示すデータでない（すなわち、「第１」を示すデータである）場合（ステップＳ１００４でＮ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第１」を示すデータを設定する（ステップＳ１００５）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第２」を示すデータである場合（ステップＳ１００４でＹ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータを設定する（ステップＳ１００６）。
【０２４６】
この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたか「第２」を示すデータが設定されたかに応じて、第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたときには、第１保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第１特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されたときには、第２保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第２特別図柄の変動表示が行われる。
【０２４７】
ステップＳ１００４～ステップＳ１００６の制御により、第２保留記憶バッファ内に第２保留記憶のデータが１つでも存在すれば、その第２保留記憶のデータに基づいた第２特別図柄の変動表示が、第１保留記憶のデータに基づいた第１特別図柄の変動表示に優先して実行される。

【０２４８】
次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する（ステップＳ１００７）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する。
【０２４９】
そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップＳ１００８）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。
【０２５０】
すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。
【０２５１】
よって、各第１保留記憶数（または、各第２保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数（または、第２保留記憶数）＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。
【０２５２】
次に、ＣＰＵ１０３は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップＳ１００９）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。
【０２５３】
次に、ＣＰＵ１０３は、背景指定コマンドを送信し（ステップＳ１０１０）、保留記憶バッファからランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する（ステップＳ１０１１）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファに予め格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値（図８参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。
【０２５４】
大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（図９（ａ）の下欄の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

そして、ＣＰＵ１０３は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップＳ１０１６）、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップＳ１１１）に対応した値に更新する（ステップＳ１０１７）。

【０２６１】

（変動パターン設定処理）
図２３は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図２３に示すように、変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、保留記憶数および大当りの有無に応じて、ランダム３，４に基づいて後変動パターンを決定する（ステップＳ１１０１）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、ハズレ時の場合、保留記憶数に応じて図１３に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム３の値とに基づいて後変動パターンを決定する。また、ＣＰＵ１０３は、大当り時の場合、大当りの種類に応じて図１４に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム４の値とに基づいて後変動パターンを決定する。
【０２６２】
次に、ＣＰＵ１０３は、ランダム５に基づいて、前変動パターンを決定する（ステップＳ１１０２）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、Ｓ１１０２で決定した後変動パターンに応じて図１５に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した前変動パターン判定テーブルと、ランダム５の値とに基づいて前変動パターンを決定する。
【０２６３】
次に、ＣＰＵ１０３は、決定した変動パターン（前変動パターンおよび後変動パターン）に対応する変動パターンコマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップＳ１１０３）。
【０２６４】
次に、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップＳ１１０４）。そして、ＣＰＵ１０３は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行い（ステップＳ１１０５）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップＳ１１２）に対応した値に更新する（ステップＳ１１０６）。
【０２６５】
（特別図柄変動処理）
図２４は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図２４に示すように、特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、変動時間タイマを１減算し（ステップＳ１２０１）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１２０２でＹ）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）に対応した値に更新する（ステップＳ１２０３）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップＳ１２０２でＮ）、そのまま処理を終了する。
【０２６６】
（特別図柄停止処理）
図２５は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図２５に示すように、特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図１可変表示部９０２１または特図２可変表示部９０２２に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ１３０１）。なお、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合には特図１可変表示部９０２１での第１特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されている場合には特図２可変表示部９０２２での第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップＳ１３０２）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される。次に、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１３０３）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には（ステップＳ１３０３でＮ）、ステップＳ１３０９に移行する。
【０２６７】
大当りフラグがセットされている場合には（ステップＳ１３０３でＹ）、ＣＰＵ１０３は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップＳ１３０４）。次に、演出制御用ＣＰＵ１２０に、大当り開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する

（ステップＳ１３０５）。
【０２６８】
　また、ＲＯＭ１０１に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口およびＶ大入賞口について、開放回数（たとえば、５回や１０回）、開放時間（たとえば、２９秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、０．５秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップＳ１３０６）。たとえば、３Ｒの通常大当りの場合、１～３Ｒの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。５Ｒの確変大当りの場合、１～３Ｒ目および５Ｒ目に通常大入賞口を開放させ、４Ｒ目にＶ大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、１０Ｒの確変大当りの場合、１～８Ｒ目および１０Ｒ目に通常大入賞口を開放させ、９Ｒ目にＶ大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（５回や１０回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。
【０２６９】
　また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間であるファンファーレ時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１３０７）。以降、大当り開放前処理において、大入賞口制御タイマが１減算されて、０になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値に更新し（ステップＳ１３０８）、処理を終了する。
【０２７０】
　ステップＳ１３０３で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップＳ１３０４でＮ）、ＣＰＵ１０３は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１３０９）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップＳ１３０９でＮ）、ステップＳ１３１６の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には（ステップＳ１３０９でＹ）、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウンタ値を１減算する（ステップＳ１３１０）。次に、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値が０になったか否かを確認する（ステップＳ１３１１）。時短回数カウンタの値が０になった場合は（ステップＳ１３１１でＹ）、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする（ステップＳ１３１２）。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（１００回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップＳ１３１１において、時短回数カウンタの値が０になっていない場合には（ステップＳ１３１１でＮ）、ステップＳ１３１６の処理へ移行する。
【０２７１】
　ステップＳ１３１２の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１３１３）。確変フラグがセットされている場合には（ステップＳ１３１３でＹ）、確変フラグをリセットする（ステップＳ１３１４）。次に、ＣＰＵ１０３は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用ＣＰＵ１２０に通常状態指定コマンドを送信し（ステップＳ１３１５）、ステップＳ１３１６に進む。ステップＳ１３１３において確変フラグがセットされていない場合には（ステップＳ１３１３でＮ）、ステップＳ１３１４の処理を行わずに、ステップＳ１３１５に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）に対応した値に更新し（ステップＳ１３１６）、処理を終了する。
【０２７２】
　（大当り開放前処理）
　図２６は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図２６に示すように、大当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値を－１（減算更新）する（ステップＳ１４０１）。そして、大入賞口制御タイマの値が０であるか否かを

判定し（ステップＳ１４０２）、大入賞口制御タイマの値が０になっていなければ（ステップＳ１４０２でＮ）、処理を終了する。

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

（大当り開放中処理）

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

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

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

【０２８０】

そして、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば１０）になっているか否を判定する（ステップＳ１５１０）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ（ステップＳ１５１０でＮ）、処理を終了する。

【０２８１】
入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには（ステップＳ１５１０でＹ）、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド８３を駆動してＶ大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う（ステップＳ１５１１）。次に、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値をクリアする（０にする）処理を行う（ステップＳ１５１２）。次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放後処理（ステップＳ１１６）に応じた値に更新し（ステップＳ１５１３）、処理を終了する。
【０２８２】
（大当り開放後処理）
図２８は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図２８に示すように、大当り開放後処理において、ＣＰＵ１０３は、開放回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップＳ１６０１）。
【０２８３】
開放回数カウンタの値が０であれば（ステップＳ１６０１でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大当り終了指定マンドを送信し（ステップＳ１６０２）、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップＳ１６０３）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップＳ１１７）に応じた値に更新し（ステップＳ１６０４）、処理を終了する。
【０２８４】
ステップＳ１６０１において、開放回数カウンタの値が０でなければ（ステップＳ１６０１でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップＳ１６０５）、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する（ステップＳ１６０６）。
【０２８５】
次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ大入賞口が開放するラウンド（Ｖ開放ラウンドとも称する）の前、すなわち、次のラウンドがＶ開放ラウンドであるか否かを判定する（ステップＳ１６０７）。Ｖ開放ラウンド前でない場合（ステップＳ１６０７でＮ）、ソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う（ステップＳ１６０８）。一方、Ｖ開放ラウンド前である場合（ステップＳ１６０７でＹ）、ソレノイド８３を駆動してＶ大入賞口を開放する制御を行う（ステップＳ１６０９）。
【０２８６】
ステップＳ１６０８またはステップＳ１６０９の後、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップＳ１６１０）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップＳ１１５）に応じた値に更新し（ステップＳ１６１１）、処理を終了する。
【０２８７】
（大当り終了処理）
図２９は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図２９に示すように、大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を１減算する（ステップＳ１７０１）。そして、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値が０になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップＳ１７０２）。大入賞口制御タイマの値が０になっていなければ（ステップＳ１７０２でＮ）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が０になっていれば（ステップＳ１７０２でＹ）、大当りフラグをリセットする（ステップＳ１７０３）。
【０２８８】
次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１７０４）。確変決定フラグがセットされていなければ（ステップＳ１７０４でＮ）、ステップＳ１７０５の処理へ移行する。ステ

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

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

【０２９２】

［演出制御基板１２の主要な動作］

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。

【０２９３】

（演出制御メイン処理）

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

【０２９４】

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

【０２９５】

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

受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、たとえばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

（演出制御プロセス処理）

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

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０３０５】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０３０６】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たとえば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【０３０７】

（可変表示開始設定処理）
図３２は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図３２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の結果がハズレに決定されているか否かを確認する（ステップＳ７１０１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ハズレに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ７１０３）。
【０３０８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ハズレ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないハズレの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し（ステップＳ７１０５）、ステップＳ７１０６へ進む。
【０３０９】
ステップＳ７１０３の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合（リーチ変動パターンであると判定した場合）は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（ステップＳ７１０４）、ステップＳ７１０６へ進む。
【０３１０】
また、ステップＳ７１０１の処理でハズレとすることに決定されていない場合（大当りとすることが決定された場合）に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りの種別に応じて、大当り図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（ステップＳ７１０２）、ステップＳ７１０６へ進む。
【０３１１】
次に、変動表示における各種演出を設定するための処理を行う演出設定処理（ステップＳ７１０６）を実行した後、ステップＳ７１０７に進む。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ７１０６の演出設定処理において、大当りを示唆する（大当りか否かを煽る）演出を実行するか否かを決定する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りを示唆する（大当りか否かを煽る）演出として、後述する図１２８（ｒ４１）に示すカットイン演出を実行するか否かを決定する。本実施の形態において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドによって指定された変動パターンに基づき最終リーチに発展するか否かを特定し、最終リーチに発展する場合には、当該変動パターンに基づき大当りか否かを特定し、特定した大当りか否かの結果に基づきカットイン演出を実行するか否か、および実行する場合のカットイン演出の種類（赤カットイン演出、緑カットイン演出）を決定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、カットイン演出を実行する場合には、カットイン演出を実行するための情報を、演出設定処理において設定する。
【０３１２】
ステップＳ７１０７では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。ステップＳ７１０７においては、変動パターンコマンドによって指定された変動パターン、および、ステップＳ７１０６の処理で決定した演出の演出制御パターンなどにより指定された各種演出制御（演出動作）パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。
【０３１３】
ＲＯＭ１２１に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置５の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。
【０３１４】
また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制

御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、輝度データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミングなどが設定されている。

【０３１５】

次に、演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ７１０８）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（ステップＳ７１０９）。

【０３１６】

ステップＳ７１０９の処理を実行したら、プロセスデータの内容（表示制御実行データ、輝度データ、音番号データ）にしたがって演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を開始する（ステップＳ７１１０）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために指令を出力する。また、各種ＬＥＤなどの発光体を点灯／消灯制御を行わせるために、ＬＥＤドライバに対して制御信号（ランプ制御データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０３１７】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップＳ７１１１）、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にし（ステップＳ７１１２）、可変表示開始設定処理が終了する。

【０３１８】

＜遊技の進行の詳細＞

上述したように構成されているパチンコ遊技機１においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機１においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第１流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に進入すると、第１特図ゲームが開始される。第１特図ゲームの結果、特図１可変表示部９０２１が大当り図柄を示す表示態様となると、大当りが発生する。

【０３１９】

第１特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、通常大当り１，２、確変大当り１～４がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置５の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第２流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図ＬＥＤ基板９０２０の右打ち表示部９０３０および第４図柄ユニット９０５０の右打ち表示部９０５５においてもたとえばＬＥＤなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

【０３２０】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、３Ｒの通常大当りの場合は３回、１０Ｒの確変大当りの場合は１０回）に亘って開放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば１０個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【０３２１】

大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、１００回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、大当りラウンド中にＶ入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（たとえば１００回）の変動に亘って

遊技状態が確変状態に制御される。
【０３２２】
大当りラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置５、右打ち表示部９０３０、および右打ち表示部９０５５によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り（初当りとも称する）が発生した以降、大当りラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。
【０３２３】
時短状態においては、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、また、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、さらに、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第２始動入賞口を形成する可変入賞球装置６Ｂが開状態になる頻度を高くすることにより第２始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第２始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。
【０３２４】
大当りラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に進入することで、第２特図ゲームが開始される。第２特図ゲームの結果、特図２可変表示部９０２２が大当り図柄を示す表示態様となると、大当り（連チャン当りとも称する）が発生する。
【０３２５】
第２特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、確変大当り５～９がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置５、右打ち表示部９０３０、および右打ち表示部９０５５による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。
【０３２６】
大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、１０回）に亘って開放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば１０個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。
【０３２７】
そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、１００回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置５、右打ち表示部９０３０、および右打ち表示部９０５５によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。
【０３２８】
初当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当りが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置５、右打ち表示部９０３０、および右打ち表示部９０５５による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第１流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。
【０３２９】
＜演出の流れ＞
次に、パチンコ遊技機１で実行される一連の演出の流れについて説明する。図３３は、一連の演出の流れを説明するための図である。パチンコ遊技機１では、変動表示が開始さ

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

【０３３０】

［開始パート］

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

【０３３１】

［煽りパート（導入パート）］

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

【０３３２】

［エピローグパート］

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

【０３３３】

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

って液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御される旨が報知され、大当りが発生しない場合はハズレエピローグパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。このように、最終リーチにおける当りエピローグパートには、当否報知パートと、その後に訪れる当りエピローグパートまたはハズレエピローグパートとが含まれる。

【０３３４】

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

【０３３５】

［役物動作パート］

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

【０３３６】

［救済当りパート］

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

【０３３７】

［再抽選パート］

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

【０３３８】

［当否決定前後の関係］

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

【０３３９】

このように、変動開始から変動停止までの一連の演出は、複数のパートから構成されている。また、変動開始から変動停止までをＳＰリーチ開始（後変動開始）の前後で分けることもできる。このような場合には、ＳＰリーチ開始前が前述した前変動の変動パターンに対応し、ＳＰリーチ開始後が前述した後変動の変動パターンに対応する。

【０３４０】

次に、図３４（Ｂ）を用いて各変動パターンのうちＳＰ前半リーチＡ大当りの変動パターンであるメイン変動番号２０の変動パターンについて説明する。ＳＰ前半リーチＡ大当りの変動パターンでは、変動開始からＳＰリーチ開始（後変動開始）までが開始パートとなる。そして、ＳＰリーチ開始（後変動開始）から当否決定までが煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）となる。ＳＰ前半リーチＡ大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ当り）となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、ＳＰ前半リーチＡ大当りの変動パターンでは、開始パートが６０秒、煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）が２０秒、エピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ当り）が１５秒、再抽選パートが２０秒となるような時間が設定されている。

【０３４１】

次に、図３４（Ｃ）を用いて各変動パターンのうちＳＰ最終リーチ大当りの変動パターンであるメイン変動番号２６の変動パターンについて説明する。ＳＰ最終リーチ大当りの変動パターンでは、変動開始からＳＰリーチ開始（後変動開始）までが開始パートとなる。そして、ＳＰリーチ開始（後変動開始）からＳＰ後半発展までが煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）となる。そして、ＳＰ後半発展から当否決定までが煽りパート（ＳＰ最終リーチ）となる。ＳＰ最終リーチ大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピローグパート（ＳＰ最終リーチ当り）となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、ＳＰ最終リーチ大当りの変動パターンでは、開始パートが６０秒、煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）が２０秒、煽りパート（ＳＰ最終リーチ）が２５秒、エピローグパート（ＳＰ最終リーチ当り）が３０秒、再抽選パートが２０秒となるような時間が設定されている。

【０３４２】

図３４（Ｂ），（Ｃ）に示すように、ＳＰ前半リーチＡよりも期待度の高いＳＰ最終リーチの方が、変動時間が長い。また、ＳＰ前半リーチＡよりも期待度の高いＳＰ最終リーチの方が合計の煽りパートの時間、エピローグパートの時間が長くなっている。これにより、期待度の高い変動程遊技者を煽る期間を長くできるとともに、当たったときの余韻の時間も長くできるため、祝福感を高めることができる。

【０３４３】

＜シナリオについて＞

次に、一連の演出の中で実行される演出内容と遊技効果ランプ９との対応関係についてパート毎のシナリオによりに説明する。ここで述べるシナリオとは、一連の演出の各場面がどのような内容で進行するかをまとめた台本の役割がある。各パートのシナリオは、後述する各パートに対応した演出態様を説明するための図に対応している。画像表示装置５の画面上で実行される演出や、遊技効果ランプ９の態様などの内容は、後述する演出態様を説明するための図を用いて詳細に説明する。以下では、各パートのシナリオを説明するための図と、後述する演出態様を説明するための図との対応関係を説明する。

【０３４４】

図３５は、開始パートのシナリオを説明するための図である。図３３の番号１に対応する開始パートのシナリオは、後述する図５５～図６１の演出態様に対応している。図３６は、煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号２に対応する煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオは、後述する図６２～図６７の演出態様に対応している。図３８は、当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。図３

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

【０３４５】

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】

図４９は、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号１９に対応する再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオは、後述する図１４１～図１５６の演出態様に対応している。図５０は、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。図３３の番号２０に対応する再抽選パート

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

【０３５０】

＜ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み＞

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

【０３５１】

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

【０３５２】

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

【０３５３】

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

【０３５４】

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

【０３５５】

たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにＳＰリーチに発展した場合、当該ＳＰリーチ

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

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

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

【０３５９】

＜遊技効果ランプの点灯態様＞

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

【０３６０】

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

【０３６１】

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

【０３６２】

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

【０３６３】

図５３（Ｘ１）に示すように、役物ランプ９Ａの輝度データとして規定されるＲＲＲＲ（Ｒｅｄ、Ｒｅｄ、Ｒｅｄ、Ｒｅｄ）のデータが「００００」である場合、役物ランプ９Ａは「消灯」する。また、役物ランプ９Ａの輝度データ（ＲＲＲＲのデータ）が「１１１１」である場合、役物ランプ９Ａは極低輝度で赤色に点灯する。本実施の形態においては、このようなＲＲＲＲのデータが「１１１１」となる役物ランプ９Ａの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【０３６４】

図５３（Ｘ１）に示すように、盤左ランプ９Ｂの輝度データとして規定されるＷＷＷＷＷ（Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ）のデータが「０００００」である場合、盤左ランプ９Ｂは「消灯」する。また、盤左ランプ９Ｂの輝度データ（ＷＷＷＷＷのデータ）が「１１１１１」である場合、盤左ランプ９Ｂは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなＷＷＷＷＷのデータが「１１１１１」となる盤左ランプ９Ｂの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【０３６５】

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

【０３６６】

図５３（Ｘ１）に示すように、Ｖアタッカランプ９Ｆの輝度データとして規定されるＷＷＷ（Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ）のデータが「０００」である場合、Ｖアタッカランプ９Ｆは「消灯」する。また、Ｖアタッカランプ９Ｆの輝度データ（ＷＷＷのデ

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

【０３６７】

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

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

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

【０３７１】

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

【０３７２】

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

【０３７３】

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

【０３７４】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ９が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第１輝度と当該第１輝度よりも高い第２輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。たとえば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「０」や「１」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施の形態においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ９が輝度を変化させながら

ぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

【０３７５】

＜パチンコ遊技機１の演出態様＞

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

【０３７６】

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

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

メイン変動番号２６の変動パターンが選択された場合、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＡの煽りパート（２）、役物動作パート（８）、ＳＰ最終リーチの煽りパート（１５

）、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパート（１６）の順に演出が遷移するか、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＢの煽りパート（５）、役物動作パート（８）、ＳＰ最終リーチの煽りパート（１５）、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパート（１６）の順に演出が遷移する。

【０３８２】

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

【０３８３】

［開始パートにおける演出態様］

図５５～図６１を参照しながら、開始パートにおける演出態様について説明する。

【０３８４】

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

【０３８５】

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

【０３８６】

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

【０３８７】

その後、図５６（ａ４）に示すように、擬似的な変動の２変動目として再変動が行われる。画面の左上には、２回目の可変表示であることを示す「×２」の文字が小さく表示される。再変動時には、遊技効果ランプ９が背景黄点灯のパターンで点灯する。その後、図５６（ａ５）に示すように、リーチ態様となった後に、中図柄に擬似連図柄としての「ＮＥＸＴ」図柄が停止する。「ＮＥＸＴ」図柄が停止することにより、擬似的な変動の３変動目が開始されることが示される。「ＮＥＸＴ」図柄の停止時には、遊技効果ランプ９が

赤色で点滅する。その後、図５６（ａ６）に示すように、擬似連演出による３回目の可変表示が行われることを示す「×３」の文字が表示される。「×３」の表示時には、遊技効果ランプ９が白色で２回点滅する。

【０３８８】

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

【０３８９】

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

【０３９０】

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

【０３９１】

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

【０３９２】

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

色で点灯する。
【０３９３】
画面輝度は、（ａ１６）～（ａ１７）にかけてたとえば（ａ１６）２５％＜（ａ１７）５０％＜（ａ１８）７５％の関係となるように徐々に向上していく。また、遊技効果ランプ９は、（ａ１６）～（ａ１８）にかけて輝度を維持しながら赤点灯で点灯する。そして、図６１（ａ１９）に示すように、シャッターが完全に開いたときは、ＳＰ前半リーチＡに対応する画面が表示される。（ａ１９）のシャッターが開いた状態では画面輝度が１００％となっている。また、（ａ１９）のシャッターが開いた状態では、遊技効果ランプ９が消灯している。なお、「消灯」ではなく「略消灯」であってもよい。また、シャッターが開放していく際に、ＳＰ前半リーチＢに移行することが決定されていた場合には、ＳＰ前半リーチＢに対応する画面が表示されることとなる。（ａ１９）の状態からＳＰ前半リーチＡが実行される場合には、図６２（ｂ１）の演出へ移行し、（ａ１９）の状態からＳＰ前半リーチＢが実行される場合には、図７２（ｅ１）の演出へ移行する。
【０３９４】
［煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様］
図６２～図６７を参照しながら、煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様について説明する。煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）は、味方キャラクタである夢夢ちゃんが敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえることができれば大当り、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。
【０３９５】
図６２（ｂ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＡが実行される煽りパートでは、「爆チューを捕まえろ！」とのＳＰ前半リーチＡに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるＳＰ前半の演出の内容が示される。（ｂ１）のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ９は消灯している。その後、図６２（ｂ２）に示すように、タイトル表示が消去されるとともに、爆チューという敵キャラクタが着地する様子を示す画像が表示される。（ｂ２）のタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。また、（ｂ２）のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、ＳＰ前半リーチＡに対応するＢＧＭが出力される。その後、図６２（ｂ３）に示すように、敵キャラである爆チューが画面中央に着地してポーズを取る画像が表示される。（ｂ３）の敵キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ９が赤色で点灯する。
【０３９６】
その後、図６３（ｂ４）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。（ｂ４）の対峙の状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ９は、爆チューが表示されている右側が爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、（ｂ５）に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する字幕表示「見つけたわ」が表示される。（ｂ５）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。
【０３９７】
その後、図６３（ｂ６）に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「見つかった」に対応する字幕表示「見つかった」が表示される。（ｂ６）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。
【０３９８】
その後、図６４（ｂ７）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんが画面上に拡

大されて表示される。また、（ｂ７）に示すように、夢夢アップの画面において夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ！」に対応する字幕表示「捕まえるわよ！」が表示される。また、（ｂ７）の夢夢アップの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｂ８）に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示される。また、（ｂ８）の夢夢追っかけの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフ「とぉ」を発していることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｂ９）に示すように、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画像が表示される。また、（ｂ９）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューがセリフ「へへへ」を発していることに対応して赤色で点滅する。

【０３９９】

その後、図６５（ｂ１０）に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。（ｂ１０）の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯する。その後、（ｂ１１）に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。（ｂ１１）に示すように、夢夢追っかけの画面において夢夢ちゃんのセリフ「待て～」に対応する字幕表示「待て～」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理的な音（以下、物理音と称する）としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｂ１１）の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【０４００】

その後、図６５（ｂ１２）に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。（ｂ１１）に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｂ１２）の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【０４０１】

その後、図６６（ｂ１３）に示すように、爆チューの後ろ姿が表示されるとともに、夢夢ちゃんの手の一部が表示され、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画面となる。（ｂ１３）に示すように、爆チュー逃げるの画面において爆チューのセリフ「捕まるもんか！」に対応する字幕表示「捕まるもんか！」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｂ１３）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【０４０２】

その後、図６６（ｂ１４）に示すように、画面右側の爆チューが画面左側の夢夢ちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。（ｂ１４）に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬似的な音（以下、擬音と称する）としての爆チューのジャンプ音「ピョ～ン」が出力される。また、（ｂ１４）の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で２回点滅する。その後、（ｂ１５）に示すように、敵キャラクタである爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、（ｂ１５）に示すように、爆チューアップの画面において、遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【０４０３】

その後、図６７（ｂ１６）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｂ１６）に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、（ｂ１

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

【０４０４】

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

【０４０５】

［当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様］

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

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

［ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様］

図７０～図７１を参照しながら、ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）におけ

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

【０４１０】

図７０（ｄ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＡのハズレエピローグパートでは、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、（ｄ１）の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての夢夢ちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、（ｄ１）の爆チュー捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して（ｂ１８）の点灯態様を示す（ｔｂ１８）の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【０４１１】

その後、図７０（ｄ２）に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、爆チューが喜んでいる画像が表示される。（ｄ２）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ９は、（ｄ１）の点灯態様を示す（ｔｄ１）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（ｄ３）に示すように、画面が暗転される。（ｄ３）の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ９は、消灯する。その後、図７１（ｄ４）に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「２３２」の図柄が表示される。（ｄ４）の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ９は、（ａ１）の点灯態様を示す（ｔａ１）と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。

【０４１２】

［煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様］

図７２～図７７を参照しながら、煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様について説明する。煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）は、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるボインゴとがホッケーで対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）では、夢夢ちゃんがボインゴに勝てば大当り、夢夢ちゃんがボインゴに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【０４１３】

図７２（ｅ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＢが実行される煽りパートでは、「ビリビリホッケー対決」とのＳＰ前半リーチＢに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるＳＰ前半の演出の内容が示される。（ｅ１）のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ９は消灯している。その後、図７２（ｅ２）に示すように、画面がひび割れタイトル表示が消去される画像が表示される。（ｅ２）の画面がひび割れタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ９が緑色で点滅する。その後、（ｅ３）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるボインゴとが画面上に現れる対戦キャラ登場の画像が表示される。（ｅ３）の対戦キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ９が緑色で点灯する。

【０４１４】

その後、図７３（ｅ４）に示すように、味方キャラクタである画面左手前の夢夢ちゃんと敵キャラクタである画面右奥のボインゴとが向かい合う対峙の画像が表示される。（ｅ４）の対峙の状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ９は、ボインゴが表示されている右側がボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。また、（ｅ４）のタイトル表示が消えたタイミングで、ＳＰ前半リーチＢに対応するＢＧＭが出力される。その後、（ｅ５）に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「負けないからね」に対応する字幕表示「負けないからね」が表示される。（ｅ５）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

【０４１５】

その後、図７３（ｅ６）に示すように、キャラクタが対峙している画面においてボインゴのセリフ「かかってこい」に対応する字幕表示「かかってこい」が表示される。（ｅ６）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、ボインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。

【０４１６】

その後、図７４（ｅ７）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんがパックを打つ画像が表示される。また、（ｅ７）に示すように、夢夢ちゃんのターンである画面において、夢夢ちゃんのセリフ「や～」が出力される。また、（ｅ７）の夢夢ターンの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｅ８）に示すように、夢夢ちゃんが打ったパックが拡大表示される。また、（ｅ８）のパック表示の状態において、遊技効果ランプ９は、パックが動作する物理音「シュー」に対応して白色で２回点滅する。その後、（ｅ９）に示すように、ボインゴが夢夢ちゃんのパックを防ぐ状態の画像が表示される。また、（ｅ９）のボインゴ防ぐの状態において、遊技効果ランプ９は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

【０４１７】

その後、図７５（ｅ１０）に示すように、弾かれたパックが宙を舞う画像が表示される。（ｅ１０）のパック中を舞うの状態において、パックが回転する物理音「シュルルッ」が出力される。また、（ｅ１０）の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。その後、（ｅ１１）に示すように、敵キャラクタであるボインゴがパックを打つ画像が表示される。また、（ｅ１１）に示すように、ボインゴのターンである画面において、ボインゴのセリフ「よいしょ～」が出力される。また、（ｅ１１）のボインゴターンの状態において、遊技効果ランプ９は、ボインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。その後、（ｅ１２）に示すように、ボインゴが打ったパックが拡大表示される。また、（ｅ１２）のパック表示の状態において、遊技効果ランプ９は、パックが動作する物理音「シュー」に対応して白色で３回点滅する。

【０４１８】

その後、図７６（ｅ１３）に示すように、夢夢ちゃんがパックを直接受けることでダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が表示される。（ｅ１３）に示すように、夢夢ダメージの状態において、夢夢ちゃんのセリフ「うわ～」が出力される。また、（ｅ１３）の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で２回点滅する。その後、（ｅ１４）に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が表示される。また、（ｅ１４）の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で２回点滅する。その後、（ｅ１５）に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が（ｅ１３）と同様の内容で表示される。また、（ｅ１５）の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で２回点滅する。

【０４１９】

その後、図７７（ｅ１６）に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が（ｅ１４）と同様の内容で表示される。また、（ｅ１６）の夢夢ダメージの状態において、ＢＧＭがＯＦＦになるとともに、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で２回点滅する。その後、（ｅ１７）に示すように、夢夢ちゃんがダメージを受けた状態が表示される当否決定前の場面における場面となる。（ｅ１７）の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ９は、当否決定前の場面に対応するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。（ｅ１７）の状態から、ＳＰ前半リーチＢ

での大当りとなることが決定されていた場合には、（ｆ１）の演出へ移行する。（ｅ１７）の状態から、ＳＰ前半リーチＢでのハズレとなることが決定されていた場合には、（ｇ１）の演出へ移行する。（ｅ１７）の状態から、後半のＳＰリーチへ発展することが決定されていた場合には、（ｈ１）の演出へ移行する。

【０４２０】

［当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様］

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

【０４２１】

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

【０４２２】

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

【０４２３】

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

【０４２４】

［ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様］

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

【０４２５】

図８１（ｇ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＢのハズレエピローグパートでは、ボインゴの攻撃を受けた夢夢ちゃんが吹っ飛ぶ画像が表示される。（ｇ１）に示すように、夢夢飛ばされるの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんが飛ばされたことに対応して（ｅ１７）の点灯態様を示す（ｔｅ１７）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その

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

【０４２６】

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

【０４２７】

［役物動作パート（後半発展時）における演出態様］

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

【０４２８】

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

【０４２９】

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

【０４３０】

［煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様］

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

【０４３１】

図８４（ｉ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＡが実行される煽りパートでは、「爆チューを捕まえろ！」とのＳＰ後半リーチＡに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるＳＰ後半リーチの演出の内容が示される。（ｉ１）のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯している。その後、（ｉ２）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんおよびジャムちゃん（左端のキ

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

【０４３２】

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

【０４３３】

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

【０４３４】

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

【０４３５】

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

て紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【０４３６】

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

【０４３７】

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

【０４３８】

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

【０４３９】

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

【０４４０】

その後、図９１（ｉ２２）に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チュー

を追いかける画像が続けて表示される。（ｉ２２）に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｉ２２）の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、（ｉ２３）に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｉ２３）に示すように、夢夢ジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して白色で３回点滅する。

【０４４１】

その後、図９１（ｉ２４）に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。（ｉ２４）に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョ～ン」が出力される。また、（ｉ２４）の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で２回点滅する。その後、図９２（ｉ２５）に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、（ｉ２５）の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんのセリフ「捕まえられないよー」に対応する字幕表示「捕まえられないよー」が表示される。また、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての夢夢ちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、（ｉ２５）の爆チュー捕まえられずの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【０４４２】

その後、図９２（ｉ２６）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんという味方２人が表示される。（ｉ２６）に示すように、味方２人が表示されるときに、味方２人のセリフ「次は２人よ！」に対応する字幕表示「次は２人よ！」が表示される。（ｉ２６）の味方２人表示の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｉ２７）に示すように、夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｉ２７）の夢夢アップの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。

【０４４３】

その後、図９３（ｉ２８）に示すように、画面左側にジャムちゃん、画面右側に夢夢ちゃんが拡大されて表示される。（ｉ２８）に示すように、夢夢とジャムアップの状態では、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、（ｉ２９）に示すように、画面左側の夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人が、画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。（ｉ２９）に示すように、２人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、２人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【０４４４】

その後、図３０（ｉ３０）に示すように、画面左側の夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人が画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。（ｉ３０）では、（ｉ２９）よりも２人が爆チューに近づいた画像が表示される。（ｉ３０）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｉ３０）の２人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、２人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【０４４５】

その後、図９４（ｉ３１）に示すように、ジャムちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｉ３１）に示すように、ジャムアップの画面において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。その後、（ｉ３２）に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｉ３２）に示すように、ジャムジャンプの画面においてジャムちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。また、（ｉ３２）のジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して紫色で点滅する。

【０４４６】

その後、図９４（ｉ３３）に示すように、夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｉ３３）に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、図９５（ｉ３４）に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｉ３５）に示すように、夢夢ジャンプの画面において夢夢ちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。また、（ｉ３４）の夢夢ジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｉ３５）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人がジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｉ３５）に示すように、２人ジャンプの状態において、味方２人のセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。（ｉ３５）の２人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、２人がジャンプしていることに対応して白色で３回点滅する。

【０４４７】

その後、図９５（ｉ３６）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんと２人がジャンプしている画像が静止画１として表示される。（ｉ３６）の２人ジャンプの状態において、ＢＧＭがＯＦＦになるとともに、遊技効果ランプ９は、２人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。その後、図９６（ｉ３７）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人がジャンプしている画像が静止画２として表示される。（ｉ３７）の２人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、２人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。その後、（ｉ３８）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人がジャンプしている画像が静止画３として表示される。（ｉ３８）の２人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、２人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。

【０４４８】

その後、図９６（ｉ３９）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんと２人がジャンプしている画像が静止画４として表示される当否決定前の場面となる。（ｉ３９）の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ９は、当否決定前の場面に対応するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。（ｉ３９）の状態から、ＳＰ後半リーチＡでの大当りとなることが決定されていた場合には、（ｊ１）の演出へ移行する。（ｉ３９）の状態から、ＳＰ後半リーチＡでのハズレとなること、あるいは、救済当りとなることが決定されていた場合には、（ｋ１）の演出へ移行する。

【０４４９】

［当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様］

図９７～図９８を参照しながら、当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様について説明する。当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）は、夢夢ちゃんとジャムちゃんとで爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

【０４５０】

図９７（ｊ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんとジャムちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、（ｊ１）の爆チュー捕まえるの状態では、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえる映像に合わせ、物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんが捕まえる音「バシッ！」が出力される。また、（ｊ１）の爆チュー捕まえるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チュ

ーを捕まえることに対応して（ｉ３９）の点灯態様を示す（ｔｉ３９）の白色よりも明るめの白色で点滅する。

【０４５１】

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

【０４５２】

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

【０４５３】

［ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様］

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

【０４５４】

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

【０４５５】

その後、図９９（ｋ２）に示すように、爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、（ｋ２）に示すように、爆チューアップの画面において、爆チューのセリフ「うっしっしっ！」に対応する字幕表示「うっしっしっ！」が表示される。（ｋ２）の爆チューアップの状態において、遊技効果ランプ９は、（ｋ１）の点灯態様を示す（ｔｋ１）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（ｋ３）に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんとジャムちゃんが膝をついて残念がる画像が表示される。（ｋ３）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ９は、（ｋ１）の点灯態様を示す（ｔｋ１）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図１００（ｋ４）に示すように、画面が暗転される。（ｋ４）の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ９は、消灯する。その後、（ｋ５）に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「２３２」の図柄が表示される。（ｋ５）の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ９は、（ａ１）の点灯態様を示す（ｔａ１）と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。（ｋ５）の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、（ｖ１）の演出へ

移行する。

【０４５６】

［煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様］

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

【０４５７】

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

【０４５８】

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

【０４５９】

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

【０４６０】

その後、図１０３（ｎ８）に示すように、ジャムちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｎ８）に示すように、ジャムアップの画面においてジャムちゃんのセリフ「こっちの番よ！」に対応する字幕表示「こっちの番よ！」が表示される。また、（ｎ８）のジャムアップの状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、（ｎ９）に示すように、ジャムちゃんがカニに向けてデルタブレイクの言う技により攻撃する画像が表示される。また、（ｎ９）のジ

ャム攻撃の状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフ「デルタブレイク」を発していることに対応して紫色で点滅する。

【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

その後、図１０８（ｎ２２）に示すように、ナナちゃんがカニの攻撃をくらいダメージを受ける画像が表示される。また、（ｎ２２）のナナダメージ受けるの状態において、遊技効果ランプ９は、ナナちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で３回点滅する。その後、（ｎ２３）に示すように、ジャムちゃんがリモコンを持って操作する画像が表示される。（ｎ２３）に示すように、ジャムリモコン操作の画面においてジャムのセリフ「

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

【０４６６】

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

【０４６７】

［当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様］

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

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

その後、図１１１（ｏ６）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「２２

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

【０４７１】

［ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様］

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

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

［煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様］

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

【０４７５】

図１１５（ｒ１）に示すように、ＳＰ最終リーチが実行される煽りパートでは、「６人で爆チューを捕まえろ！」とのＳＰ最終リーチに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるＳＰ最終リーチの演出の内容が示される。（ｒ１）のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯している。その後、（ｒ２）に示すように、味方キャラクタであるＡＤ，メイドＡ，メイドＢ，ナナちゃん、ジャムちゃん、夢夢ちゃんの６人と、敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。キャラクタが対峙している画面において味方６人のセ

リフ「これで最後よ」が出力される。また、（ｒ２）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、６人のキャラクタがセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、（ｒ２）のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、ＳＰ最終リーチに対応するＢＧＭが出力される。

【０４７６】

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

【０４７７】

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

【０４７８】

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

【０４７９】

その後、図１１９（ｒ１３）に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「捕まるかー！」に対応する字幕表示「捕まるかー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｒ１３）の

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

【０４８０】

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

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

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

【０４８４】

その後、図１２２（ｒ２４）に示すように、ＡＤのキャラクタがアップとなった場面では、ＡＤに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、図１２３（ｒ２５）に示すように、ＡＤがジャンプする動作を実行する場面では、オレンジ色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときＡＤのセリフ音として「あぃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ２６）に示すように、メイドＡのキャラクタがアップとなった場面では、メイドＡに対応した青色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ２７）に示すように、メイドＡがジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ラン

プ９が点滅する。このときメイドＡのセリフ音として「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】
その後、図１２８（ｒ４２）に示すように、カットイン表示が捌けた後は、爆チューに向かって６人が飛びかかる画像が表示される。また、（ｒ４２）のカットイン捌けるの状態において、ＢＧＭがＯＦＦになるとともに、遊技効果ランプ９は、白色で点灯する。その後、図１２９（ｒ４３）に示すように、味方６人が表示される画面のときに、遊技効果ランプ９は白色で点灯する。その後、（ｒ４４）に示すように、爆チューが表示される画面のときに、遊技効果ランプ９は赤色で点灯する。その後、（ｒ４５）に示すように、（ｒ４３）のときよりも拡大された味方６人が表示されるときに、遊技効果ランプ９は白色で点灯する。その後、図１３０（ｒ４６）に示すように、（ｒ４４）のときよりも拡大された爆チューが表示されるときに、遊技効果ランプ９は赤色で点灯する。

【０４９１】
その後、図１３０（ｒ４７）に示すように、（ｒ４５）のときよりも拡大された味方６人が表示されるとき、味方６人のセリフ「追い詰めたぞ！」に対応する字幕表示「追い詰めたぞ！」が表示される。また、（ｒ４７）の味方６人表示の状態において、遊技効果ランプ９は、味方６人がセリフを発していることに対応して白色で３回点滅する。その後、（ｒ４８）に示すように、爆チューの表示と６人の表示とが交互に入れ替り表示される。（ｒ４８）の状態において、遊技効果ランプ９は、赤色で点灯する。

【０４９２】
その後、図１３１（ｒ４９）に示すように、スティックコントローラ３１Ａ（トリガ）に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される。（ｒ４９）に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに対応して遊技者に操作を促進させるめの操作促進に対応する音が出力される。また、（ｒ４９）のトリガ表示中央への状態において、遊技効果ランプ９は赤色で点灯する。その後、（ｒ５０）に示すように、（ｒ４９）よりもトリガ表示が画面の中央に集まってくる画像が表示される。（ｒ５０）に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに対応して遊技者に操作を促進させるめの操作促進に対応する音が出力される。また、（ｒ５０）のトリガ表示中央への状態において、遊技効果ランプ９は赤色で点灯する。

【０４９３】
その後、図１３１（ｒ５１）に示すように、爆チューの画像が静止画１として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。（ｒ５１）の引け表示（静止画１）が表示される状態において、遊技者に操作を促進させるめの操作促進に対応する音が出力される。また、（ｒ５１）の引け表示（静止画１）が表示される状態において、遊技効果ランプ９は赤色で点滅する。

【０４９４】
その後、図１３２（ｒ５２）に示すように、爆チューの画像が静止画２として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、（ｒ５１）のときよりも減少している。（ｒ５２）の引け表示（静止画２）が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ９は赤色で点滅する。その後、（ｒ５３）に示すように、爆チューの画像が静止画３として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、（ｒ５２）のときよりも減少している。（ｒ５３）の引け表示（静止画３）が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ９は赤色で点滅する。

【０４９５】
その後、図１３２（ｒ５４）に示すように、爆チューの画像が静止画４として表示される当否決定前の場面となる。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、（ｒ５３）のときよりも減少している。（ｒ５４）の当否決前定の場面として引け表示

（静止画４）が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ９は赤色で点滅する。（ｒ５４）の状態から、ＳＰ最終リーチでの大当りとなることが決定されていた場合には、（ｓ１）の演出へ移行する。（ｒ５４）の状態から、ＳＰ最終リーチでのハズレとなること、あるいは、救済当りとなることが決定されていた場合には、（ｕ１）の演出へ移行する。

【０４９６】

［当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様］

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

【０４９７】

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

【０４９８】

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

【０４９９】

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

【０５００】

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

【０５０１】
［ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様］
図１３７～図１３８を参照しながら、ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）は、６人が爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。
【０５０２】
図１３７（ｕ１）に示すように、ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートでは、爆チューが逃げていく画像が表示される。また、（ｕ１）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して（ｒ５４）の点灯態様を示す（ｔｒ５４）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（ｕ２）に示すように、爆チューが遠くに逃げて爆チューを捕まえられなかった６人が残念がる画像が表示される。また、（ｕ２）に示すように、残念の画面において、爆チューのセリフ「残念でした～」に対応する字幕表示「残念でした～」が表示される。（ｕ２）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ９は、（ｕ１）の点灯態様を示す（ｔｕ１）の白色よりも暗めの白色で点灯する。
【０５０３】
その後、図１３７（ｕ３）に示すように、画面が暗転される。（ｕ３）の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ９は、消灯する。その後、図１３８（ｕ４）に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「２３２」の図柄が表示される。（ｕ４）の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ９は、（ａ１）の点灯態様を示す（ｔａ１）と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。（ｕ４）の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、（ｖ１）の演出へ移行する。
【０５０４】
［救済当りパートにおける演出態様］
図１３９～図１４０を参照しながら、救済当りパートにおける演出態様について説明する。救済当りパートは、ハズレのストーリーの展開後に大当りとなる救済演出によるストーリーが展開されていくパートである。救済当りパートでは、他のリーチでは登場しなかったドラム君という救済（復活）に対応するプレミアムキャラクタが登場する。
【０５０５】
図１３９（ｖ１）に示すように、救済当りパートでは、ドラム君というキャラクタが画面上に表示される救済演出が実行される。ドラム君が表示されることで遊技者はハズレと見せかけた復活当りであることを認識できる。（ｖ１）の救済演出において、遊技効果ランプ９は、（ｔｄ４，ｔｇ５，ｔｐ５，ｔｕ４）よりも明るめの赤色で点灯する。その後、（ｖ３）に示すように、画面がホワイトアウトする。（ｖ２）のホワイトアウトにおいて、遊技効果ランプ９は、白色で点灯する。
【０５０６】
その後、図１４０（ｖ３）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「２２２」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（ｖ３）に示すように、図柄出しでは「２２２」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（ｖ３）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、図１４０（ｖ４）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｖ３）の状態よりも縮小されて表示される。（ｖ４）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（ｖ５）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｖ４）の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。（ｖ５）の２図柄（通常サイズ）の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）の点灯態様を維持する。
【０５０７】
［再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様］
図１４１～図１５６を参照しながら、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様について説明する。図１４１～図１５６では、煽り演出に

おける図柄出しの詳細な演出から、再抽選演出においてボタン操作がされるまでの一連の演出の流れについて説明する。

【０５０８】

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

【０５０９】

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

【０５１０】

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

【０５１１】

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

【０５１２】

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

滅する。
【０５１３】
その後、２図柄から始まった高速変動が１周期して再度２図柄がくっきりと表示される図１４８（Ａ２４）において、２図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、図１４９（Ａ２５）に示すように、高速変動中に２図柄が薄く表示されているときにボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。それ以降、図１４９（Ａ２６）～図１５６（Ａ４６）にかけて３図柄，４図柄，５図柄，６図柄，７図柄，１図柄，２図柄，３図柄，４図柄，５図柄，６図柄といったように、図柄が高速変動しながら入れ替わるようにして、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。また、タイムゲージが時間とともに徐々に減少する。図１４８（Ａ２４）～図１５６（Ａ４６）にかけて、遊技効果ランプ９は、赤色で点滅する。そして、（Ａ４６）の状態からプッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、奇数図柄が導出されることが決定されていた場合には、（Ｂ１）の演出へ移行する。（Ａ４６）の状態からプッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、偶数図柄が導出されることが決定されていた場合には、（Ｃ１）の演出へ移行する。
【０５１４】
［再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様］
図１５７～図１６０を参照しながら、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様について説明する。図１５７～図１６０では、再抽選演出においてボタン操作が操作された後に奇数図柄が導出されるまでの一連の演出の流れについて説明する。
【０５１５】
図１５７（Ｂ１）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「３３３」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（Ｂ１）に示すように、３図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「３３３」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（Ｂ１）の３図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ｂ２）に示すように、図柄組合せ「３３３」が（Ｂ１）の状態よりも拡大されて表示される。（Ｂ２）の３図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ｂ３）に示すように、図柄組合せ「３３３」が縮小されて表示される。（Ｂ３）の３図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。
【０５１６】
その後、図１５８（Ｂ４）に示すように、図柄組合せ「３３３」がさらに縮小されて表示される。（Ｂ４）の３図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ｂ５）に示すように、図柄組合せ「３３３」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。（Ｂ５）の３図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー色で点滅する。その後、（Ｂ６）に示すように、図柄組合せ「３３３」が上下に揺れる揺れ期間となる。（Ｂ６）においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。（Ｂ６）の３図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー色で点滅する。その後、図１５９（Ｂ７）に示すように背景が通常背景へと変化する。（Ｂ７）の通常背景においても図柄揺れ期間が継続する。（Ｂ７）の通常背景揺れの状態では、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。（Ｂ７）の通常背景揺れの状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー色で点滅する。
【０５１７】
その後、図１５９（Ｂ８）に示すように、「３３３」の飾り図柄が確定停止する。また、（Ｂ８）の図柄確定期間では、小図柄も「３３３」で確定停止する。（Ｂ８）の図柄確定期間において、遊技効果ランプ９は、レインボー色で点滅する。その後、（Ｂ９）に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。（Ｂ９）の図柄確定期間では、遊技効果ランプ９は、レインボー色の点滅の点灯態様を維持する。その後、図１６０（Ｄ１）のファンファーレ期間において、（Ｂ９）の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ９の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、（Ｄ２）に示すように、遊技効果ランプ９の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「ＦＥＶＥＲ」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ９の

態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。
【０５１８】
［再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様］
図１６１～図１６４を参照しながら、再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様について説明する。図１６１～図１６４では、再抽選演出においてボタン操作が操作された後に偶数図柄が導出されるまでの一連の演出の流れについて説明する。
【０５１９】
図１６１（Ｃ１）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「２２２」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（Ｃ１）に示すように、２図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「２２２」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（Ｃ１）の２図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ｃ２）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（Ｃ１）の状態よりも拡大されて表示される。（Ｃ２）の２図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ｃ３）に示すように、図柄組合せ「２２２」が縮小されて表示される。（Ｃ３）の２図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。
【０５２０】
その後、図１６２（Ｃ４）に示すように、図柄組合せ「２２２」がさらに縮小されて表示される。（Ｃ４）の２図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ｃ５）に示すように、図柄組合せ「２２２」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。（Ｃ５）の２図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、（Ｃ６）に示すように、背景が（Ａ４６）の状態に戻り、図柄組合せ「２２２」が上下に揺れる揺れ期間となる。（Ｃ６）においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。（Ｃ６）の２図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、図１６３（Ｃ７）に示すように背景が通常背景へと変化する。（Ｃ７）の通常背景においても図柄揺れ期間が継続する。（Ｃ７）の通常背景揺れの状態では、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。（Ｃ７）の通常背景揺れの状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー色でなめらかに点灯する。
【０５２１】
その後、図１６３（Ｃ８）に示すように、「２２２」の飾り図柄が確定停止する。また、（Ｃ８）の図柄確定期間では、小図柄も「２２２」で確定停止する。（Ｃ８）の図柄確定期間において、遊技効果ランプ９は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、（Ｃ９）に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。（Ｃ９）の図柄確定期間では、遊技効果ランプ９は、レインボー色のなめらかな点灯を維持する。その後、図１６４（Ｅ１）のファンファーレ期間において、（Ｃ９）の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ９の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、（Ｅ２）に示すように、遊技効果ランプ９の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「ＦＥＶＥＲ」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ９の態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。
【０５２２】
＜パチンコ遊技機１の演出態様における特徴部分の説明＞
次に、前述したパチンコ遊技機１の演出態様における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。
【０５２３】
（開始５）
前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領

域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実みをもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

【０５２４】

（開始６）

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

【０５２５】

（開始７）

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

【０５２６】

（開始８）

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

【０５２７】

（開始１０）

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

【０５２８】

（開始１２）

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

【０５２９】

（開始１３）

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

【０５３０】

（開始１５）

また、前述したシャッターが閉まり自動で開くパターン以外に、シャッターが閉まった後にボタン画像が表示され、ボタン操作を実行することによりシャッターが開放するパターンを設けてもよい。これによれば、シャッターによる演出が複数種類設けられるため、シャッターによる演出の興趣が向上する。

【０５３１】

（煽り１）

また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、ＳＰ前半リーチＢやＳＰ後半リーチＢなど）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。

【０５３２】

（煽り２）

また、前述した図６３（ｂ５）などに示すように、煽りパートにおいては、一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、煽りパートにおいて味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【０５３３】

（煽り３）

なお、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示は、煽りパートの別の場面における字幕表示よりも長い期間表示されるように設定されるようにしてもよい。これによれば、味方キャラクタをしっかりと認識させることができる。

【０５３４】

（煽り４）

また、前述した図６７（ｂ１７）などに示すように、味方キャラクタがセリフを発したときに、字幕表示がされない場面がある。これによれば、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示を好適に示しつつ、全てのセリフに対して字幕表示を付するよりも画面表示を好適に示すことができる。

【０５３５】

（煽り５）

また、前述した煽りパートにおいては、前半のタイミングで実行される第１煽りパートとしてのＳＰ前半リーチＡ，ＳＰ前半リーチＢと、後半のタイミングで実行される第２煽りパートとしてのＳＰ後半リーチＡ，ＳＰ後半リーチＢ，ＳＰ最終リーチとがあった。そして、第１煽りパートであっても、第２煽りパートであっても味方キャラクタが活躍する場面がある。また、いずれの煽りパートであっても一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートであっても味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【０５３６】

（煽り６）

また、前述した煽りパートにおいては、ＳＰ前半リーチＢに対応する煽りパートにおいては、夢夢ちゃんのキャラクタが活躍し、ＳＰ後半リーチＢに対応する煽りパートにおいては、ジャムちゃんやナナちゃんのキャラクタが活躍する場面があった。そして、ＳＰ前半リーチＢでは、一番最初に活躍する味方キャラクタの夢夢ちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。またＳＰ後半リーチＢでは、一番最初に活躍する味方キャラクタのジャムちゃんとナナちゃんとによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートにおいても、味方キャラクタを好適に認識させることができる。なお、活躍するキャラクタは１人であっても２人以上であってもよい。また、前半の煽りパートと後半の煽りパートとで活躍するキャラクタが同じであってもよい。

【０５３７】
（煽り１１）
また、前述の図６３（ｂ５），（ｂ６）に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている状況下に各々のキャラクタがセリフを発する場面がある。このような状況下において、セリフに対する字幕表示は一定の大きさであるとともに、一定の表示位置に表示される。これによれば、キャラクタ毎にセリフの表示態様を変えないことにより、バグなどが怒る機会を減らすことができる。
【０５３８】
（煽りカットイン２）
また、前述の図１２７（ｒ３９）～図１２８（ｒ４２）に示すように、カットイン表示が実行されるタイミングにおいて、ボタン画像の促進表示が表示される前に字幕表示が表示される。これによれば、字幕表示に注目して画面を見ている遊技者に引き続きボタン画像を見せることができるため、ボタン画像を見逃さないようにすることができ、カットイン表示を好適に実行させることができる。
【０５３９】
（煽りカットイン３）
また、前述の図１２８（ｒ４１）～図１３０（ｒ４７）に示すように、カットイン表示が捌けた後の所定期間はセリフが無い設計となっている。そして、セリフ無しの所定期間経過後にセリフが発せられ、当該セリフに対して字幕表示が付される。これによれば、カットイン表示後の期間において遊技者を演出に集中させることができ、好適なカットイン表示とすることができる。
【０５４０】
（当否１）
また、前述の図１３２（ｒ５４）に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピローグパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当りか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当りとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。
【０５４１】
（当否２）
また、前述の図１３０（ｒ４７）～図１３２（ｒ５４）に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出が視認できなくなる。そして、その後に実行されていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。
【０５４２】
（当否３）
また、前述の図１３０（ｒ４８）～図１３１（ｒ５１）に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像（（ｒ４９）～（ｒ５０）の画像）が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像（（ｒ５１）の画像）に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。
【０５４３】
（当否４）
また、前述の図１３２（ｒ５１）～図１３２（ｒ５４）においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしっぽが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしっぽが動く程度ではなく場面の切り替わ

りやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

【０５４４】

（当否５）

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

【０５４５】

（当否６）

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

【０５４６】

（当否７）

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

【０５４７】

（当否１４）

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

【０５４８】

（当否１６）

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

【０５４９】

（当否１８）

また、前述の図１３３（ｓ１）～図１３６（ｓ１０）、図１３７（ｕ１）～図１３８（ｕ４）に示した当否決定の場面以降の当りエピローグパート、ハズレエピローグパートについて説明する。当りエピローグパートでは、役物動作の演出の後に当りエピローグパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピローグパートでは、ハズレエピローグパートに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流

れとすることができる。
【０５５０】
（エピローグ１）
前述した当りエピローグパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピローグパートでは、煽りパートよりも演出におけるの画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。
【０５５１】
（エピローグ４）
前述した図１０４（ｎ１０）に示すように、煽りパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付さない。それに対し、図１１０（ｏ１）に示すように、当りエピローグパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける（カニ捕まえるの場面）の場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付している。これによれば、当りエピローグパートでは煽りパートで表示されなかった字幕表示が表示されるため祝福感を強調することができる。
【０５５２】
（エピローグ６）
前述した図１３４（ｓ５）～（ｓ６）に示すように、当りエピローグパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピローグパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するときに文字数が多い方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピローグパートと煽りパートとで同数（たとえば、５文字）の字幕表示がされる場合には、当りエピローグパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。
【０５５３】
（エピローグ１５）
前述した図１３４（ｓ６）～図１３５（ｓ８）に示すように、当りエピローグパートにおける最終のセリフに対する最終の字幕表示は、図柄出しの演出が実行される前に消去される設計となっている。これによれば、字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。
【０５５４】
（エピローグ１７）
前述した図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄出しの演出が完了し、遊技者が飾り図柄を認識可能なタイミングにおいて、飾り図柄と背景として表示されるキャラクタなどの画像は静止画となっている。これによれば、飾り図柄の背景が動画となっていることで飾り図柄が見え難くなることを防止できる。
【０５５５】
（エピローグ１８）
前述した図１３５（ｓ７）に示すように、当りエピローグパートにおいて流れていた映像は、図柄出しの演出が実行される前のタイミングで静止画となる。これによれば、図柄出しの開始のタイミングから図柄が見え難くなることを防止することができる。
【０５５６】
（エピローグ１９）
前述した図１３５（ｓ７）に示すように、当りエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付さることで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピローグパートとすることができる。

【０５５７】
（エピローグ２１）
前述した図１３４（ｓ６）に示す図柄出しの前の字幕表示は、表示を徐々に消去するフェード効果を付さないようにすることが望ましい。ここで、その他のタイミングで表示される字幕表示に対しては、表示を徐々に消すフェード効果を付してもよい。これによれば、最終の字幕表示以外は、フェード効果を付すことで効果的な切り替えとすることができるとともに、最終の字幕表示を瞬時に消去することで最終の字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。
【０５５８】
（エピローグ２２）
前述した図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることでき、好適な当りエピローグパートとすることができる。
【０５５９】
（エピローグ２３）
前述した図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。ここで、飾り図柄の図柄出しが終了するタイミングで飾り図柄と小図柄との動きを同期させるようにしてもよい。具体的には、飾り図柄の図柄出しが終了し上下に図柄が揺れている図柄揺れ期間において、小図柄も飾り図柄と同じ動きで上下に揺れるようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄との動きを合わせることで、当りエピローグパートにおける演出の流れを好適に見せることができる。
【０５６０】
（エピローグ２４）
前述した図１５７（Ｂ１）～図１５８（Ｂ５）に示すように、再抽選パートにおける図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることできる。
【０５６１】
（エピローグ２５）
前述した図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が一旦図柄が揃っている状態で表示されるようにしてもよい。そして、再抽選パートに移行することに連動して、飾り図柄と小図柄との両方が再度変動するようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄とを同期して好適な表示とすることができる。
【０５６２】
（再抽選演出３）
前述した図１４２（Ａ５）に示すように、当りエピローグパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から（Ａ６）に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ９は、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

【０５６３】
（再抽選演出６）
前述した図１４４（Ａ１０）～図１５６（Ａ４６），図１５７（Ｂ１）～図１５８（Ｂ５）に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、拡大し始めから最終的に報知される図柄となっているため、遊技者に最終的な報知図柄が何であるかを分かり易く示すことができる。
【０５６４】
（再抽選演出１６）
前述した図１４１（Ａ１）～図１４２（Ａ５）部分における図柄出しと、図１６１（Ｃ１）～図１６２（Ｃ５）部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「２」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。
【０５６５】
（再抽選演出１７）
前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。
【０５６６】
（再抽選演出１８）
前述した図柄出しの演出では、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ、データ容量を削減することができる。なお、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。
【０５６７】
＜演出態様に関する詳細説明＞
次に、前述した演出態様に関して、特に言及すべき特徴部分や変形例について、図１６５～図１９１を参照しながら、詳細に説明する。
【０５６８】
［煽り１２，１３，１５について］
図１６５では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。
【０５６９】
（（ｂ１１）～（ｂ１３）部分の詳細説明図）
図１６５は、前述したＳＰ前半リーチＡの（ｂ１１）～（ｂ１３）部分の詳細説明図である。図１６５（ｂ１１）に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。このキャラクタ配置に合わせ枠左ランプは夢夢ちゃんに対応した緑点灯となり、枠右ランプは爆チューに対応した赤点灯となる。また、（ｂ１１）の状態では、セリフ音として夢夢ちゃんのセリフ「待て～」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。
【０５７０】
また、（ｂ１１）に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に爆チュー、後方に夢夢ちゃんという関係である。遊技者から見た位置関係は

、爆チューが近くに居て、夢夢ちゃんが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「待て～」の夢夢ちゃんのセリフ音＞爆チューの足音「タタタタッ」＞夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、遠い夢夢ちゃんのセリフ音の方が、近い爆チューの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

（煽り１２）

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

【０５７４】

（煽り１３）

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

【０５７５】

（煽り１５）

また、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音が出力されるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【０５７６】

［煽り１４，１６について］
図１６６，図１６７では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。
【０５７７】
（音量レベルの説明）
図１６６は、音量レベルを説明するための図である。図１６６（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１から出力される音のうち、セリフ音、物理音（足音）、ＳＰリーチのＢＧＭにおける音量レベルの関係について説明する。出力される音量のレベルは、セリフ音＞物理音（足音）＞ＳＰリーチのＢＧＭという関係になる。また、これら３つの音が重なる場合には、字幕ありのセリフ音の場合と、字幕なしのセリフ音の場合とで音の出力の仕方が異なっている。
【０５７８】
図１６６（Ｂ）に示すように、字幕ありのセリフ音の場合には、セリフ音（字幕あり）と物理音およびＳＰリーチのＢＧＭが重なるタイミングで出力される際に、ＳＰリーチのＢＧＭの音量レベルを小さくして出力するように制御される。それに対し、図１６６（Ｃ）に示すように、字幕なしのセリフ音の場合には、セリフ音（字幕なし）と物理音およびＳＰリーチのＢＧＭが重なるタイミングで出力される際に、セリフ音＞物理音（足音）＞ＳＰリーチのＢＧＭという関係を保ったままいずれの音量レベルも変更することなく出力するように制御される。
【０５７９】
（煽り１４）
このように、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、図１６６（Ｂ）に示すように、セリフ音の出力期間に合わせＳＰリーチのＢＧＭを小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。
【０５８０】
（煽り１６）
また、図１６６（Ｂ），（Ｃ）に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、ＳＰリーチのＢＧＭの音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べＳＰリーチの内容に関連している。よって、ＳＰリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。
【０５８１】
（音量レベルの説明）
図１６７は、音量レベルを説明するための図である。図１６７により図１６６とは異なる方法により音量を効果的に出力する方法を説明する。図１６７と図１６６とでは、出力される音量のレベルの関係は、セリフ音＞物理音（足音）＞ＳＰリーチのＢＧＭとなり同じである。しかしながら、図１６７（Ｂ）に示すように、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音を物理音よりも大きくする調整をする。
【０５８２】
（煽り１６）
図１６７（Ｂ），（Ｃ）に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方のみ音量を大きくする調整がされる。これにより、ＳＰリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。
【０５８３】
［煽り７，８について］

図１６８～１７０では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。
【０５８４】
（（ｒ２４）～（ｒ２７）部分の詳細説明図）
図１６８は、前述した最終リーチの（ｒ２４）～（ｒ２７）部分の詳細説明図である。（ｒ２４）に示すように、ＡＤのキャラクタがアップとなった場面では、ＡＤに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ２５）に示すように、ＡＤがジャンプする動作を実行する場面では、オレンジで遊技効果ランプ９が点滅する。このときＡＤのセリフ音として「あぃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ２５’）に示すように、ＡＤが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ９が白色で３回点滅する。
【０５８５】
その後、（ｒ２６）に示すように、メイドＡのキャラクタがアップとなった場面では、メイドＡに対応した青色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ２７）に示すように、メイドＡがジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときメイドＡのセリフ音として「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ２７’）に示すように、メイドＡが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ９が白色で３回点滅する。
【０５８６】
（（ｒ２８）～（ｒ３１）部分の詳細説明図）
図１６９は、前述した最終リーチの（ｒ２８）～（ｒ３１）部分の詳細説明図である。（ｒ２８）に示すように、メイドＢのキャラクタがアップとなった場面では、メイドＢに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ２９）に示すように、メイドＢがジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときメイドＢのセリフ音としてメイドＡと同じセリフ「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ２９’）に示すように、メイドＢが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ９が白色で３回点滅する。
【０５８７】
その後、（ｒ３０）に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ３１）に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ３１’）に示すように、ナナちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ９が白色で３回点滅する。
【０５８８】
（（ｒ３２）～（ｒ３５）部分の詳細説明図）
図１７０は、前述した最終リーチの（ｒ３２）～（ｒ３５）部分の詳細説明図である。（ｒ３２）に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ３２）に示すように、ジャムちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、紫色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときジャムちゃんのセリフ音として「とりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ３２’）に示すように、ジャムちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ９が白色で３回点滅する。
【０５８９】
その後、（ｒ３４）に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、夢夢ちゃんに対応した緑色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ３５）に示すように、夢夢ちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、緑色で遊技効果ランプ９が点滅する。このとき夢夢ちゃんのセリフ音として「おりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ３５’）に示すように、夢夢ちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ９が白色で３回点滅する。
【０５９０】

ここで、ｒ２５，ｒ２７，ｒ２９，ｒ３１，ｒ３３，ｒ３５のような場面では、出力されるセリフは気合を入れているような一言のセリフである。そして、これら特定のシーンでは、シーンの切替えが他のシーンよりも早くなっている。また、これら特定のシーンでは、他の字幕を付したシーンと比べると字幕がストーリー展開に直接的に関係しない。これらの理由により、セリフに対応した字幕表示が付されていない。

【０５９１】

（煽り７）

図１６８～図１７０に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する（たとえば、ｒ２５，ｒ２７，ｒ２９，ｒ３１，ｒ３３，ｒ３５の場面）。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ９の輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。

【０５９２】

（煽り８）

また、図１６８～図１７０に示したように、キャラクタが登場する場面（たとえば、ｒ２４，ｒ２６，ｒ２８，ｒ３０，ｒ３２，ｒ３４）では、その前のシーンにおいて該当するキャラクタに対応する色以外の色で遊技効果ランプ９を点灯させる制御が行われる。具体的には、（ｒ２４）の場面の前では、（ｒ２２）の黄色や（ｒ２３）の赤色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にＡＤのキャラクタに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ２６）の場面の前では、（ｒ２５）のオレンジ色や（ｒ２５’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にメイドＡのキャラクタに対応した青色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ２８）の場面の前では、（ｒ２７）の青色や（ｒ２７’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にメイドＢのキャラクタに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ３０）の場面の前では、（ｒ２９）のハワイアンブルー色や（ｒ２９’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にナナちゃんのキャラクタに対応したピンク色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ３２）の場面の前では、（ｒ３１）のピンク色や（ｒ３１’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にジャムちゃんのキャラクタに対応した紫色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ３４）の場面の前では、（ｒ３３）の紫色や（ｒ３３’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクタに対応した緑色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクタが登場する前に該当するキャラクタに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ９を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクタに対応する色で遊技効果ランプ９を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクタが変化すること、変化したキャラクタがいずれのキャラクタであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

【０５９３】

［開始１～４について］

図１７１～図１７２の特徴部分について、番号を振って説明する。

【０５９４】

（（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図）

図１７１は、（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図である。（ｂ１８）に示す当否決定前の場面では、遊技効果ランプ９が白色の点灯態様を維持する。その後、ＳＰ後半リーチに発展する場合に、役物としての可動体３２が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。（ｈ１）に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェク

ト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクタや縮小された「２」の飾り図柄が視認できなくなる。また、（ｈ１）の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。

【０５９５】

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

【０５９６】

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

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

（開始１）

図１７１および図１７２に示すように、役物が動作することにより、ＳＰ前半リーチＡの演出からＳＰ後半リーチＡの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ後半リーチＡに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル（後述する図２０２に示す子テーブルＷＤ８）からＳＰ後半リーチＡの輝度データテーブル（後述する図２０４および図２０５に示す子テーブルＷＤ９）へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でＳＰ後半対応音（たとえば、ＳＰ後半のＢＧＭ）が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったとき

までエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがＳＰ後半に対応するものに切り替えられるため、ＳＰ後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

【０６００】

（開始２）

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

【０６０１】

（開始３）

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

【０６０２】

（開始４）

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

【０６０３】

［エピローグ７，８，１０～１４，２０について］

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

【０６０４】

（（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図）

図１７３は、（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図である。（ｒ５４）の当否決定前の場面では、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ９は赤色で点滅する。このとき画面上には爆チューのキャラクタとともにスティックコントローラ３１Ａ（トリガ）に対応する操作画像が表示されている。また、操作画像の下方には、操作の促進を促す操作促進表示としてタイムゲージが表示されている。遊技者が所定期間内にスティックコントローラ３１Ａを引く動作を実行するか、所定期間が経過することにより、役物としての可動体３２が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。ここで、当否報知の場面に

おいて役物が落下している時間は、ＳＰ後半に発展する場面において役物が落下している時間よりも長くなっている。

【０６０５】

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

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】

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

【０６０９】

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

【０６１０】

（エピローグ７）

図１７３～図１７４に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ最終リーチの

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

【０６１１】

（エピローグ８）

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

【０６１２】

（エピローグ１０）

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

【０６１３】

（エピローグ１１）

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

【０６１４】

（エピローグ１２）

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

【０６１５】

（エピローグ１３）

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

【０６１６】

（エピローグ１４）

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

【０６１７】

（エピローグ２０）

図１７３～図１７４に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落

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

【０６１８】

［エピローグ２，３，５について］

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

【０６１９】

（字幕数とセリフ数との関係）

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

【０６２０】

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

【０６２１】

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

【０６２２】

（エピローグ２）

図１７５に示すように、エピローグパートおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるＳＰリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、

煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【０６２３】

（エピローグ３）

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

【０６２４】

（エピローグ５）

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

【０６２５】

［再抽選演出１，４，５，７～１８について］

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

【０６２６】

（再抽選パートの詳細説明）

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

【０６２７】

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

【０６２８】

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

われる。

【０６２９】

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

【０６３０】

（再抽選演出１）

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

【０６３１】

（再抽選演出４）

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

【０６３２】

（再抽選演出５）

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

【０６３３】

（再抽選演出７）

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

【０６３４】

（再抽選演出８）

再抽選演出における図柄送り演出では、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られる。このように、飾り図柄の数字が順番に送られるため、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【０６３５】
（再抽選演出９）
再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が０％の「２」図柄、透過度が５０％の「２」図柄、透過度が０％の「３」図柄、透過度が５０％の「３」図柄、透過度が０％の「４」図柄、透過度が５０％の「４」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できっちりと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。
【０６３６】
（再抽選演出１０）
再抽選演出における図柄送り演出では、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。
【０６３７】
（再抽選演出１１）
図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。
【０６３８】
（再抽選演出１２）
図１７６，図１７７に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を２回繰り返した後の（Ａ２４），（Ａ２５）において表示が開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが２回繰り返されるまで促進画像が表示されないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。
【０６３９】
（再抽選演出１３）
なお、再抽選演出の開始時の図柄は、２図柄以外の場合もある。このような場合であっても、動作促進表示としてのボタン画像が表示されるタイミングは一定である。たとえば、２図柄の場合、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び２図柄が表示されるタイミングであった。５図柄の場合も同様に、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び５図柄が表示されるタイミングであればよい。つまり、いずれの図柄により再抽選演出が開始されたとしても送られる図柄の数は同一である。これによれば、制御を一定にできるため処理負担を軽減することができる。
【０６４０】
（再抽選演出１４）
抽選演出では、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば２図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば３図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば７図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば７図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。
【０６４１】
（再抽選演出１５）
抽選演出では、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば２図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば

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

【０６４２】

［煽り２１～２７について］

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

【０６４３】

（フェード効果）

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

【０６４４】

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

【０６４５】

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

【０６４６】

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

【０６４７】

（煽り２１）

煽りパートにおいては、図１７８（Ａ）に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第

１の字幕の表示期間と次に表示される第２の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第１の字幕と、第２の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態で変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

【０６４８】

（煽り２２）

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

【０６４９】

（字幕表示の変形例）

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

【０６５０】

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

【０６５１】

（煽り２４）

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

【０６５２】

（字幕の透過率と音の出力との関係について）

図１７９は、セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。図１７９は、図１７８（Ａ）の夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」と、爆チューのセリフ「見つかった」とが発せられるときの状況を示している。図１７９においてグラフの横軸は、フレーム数を示している。「見つけたわ」の字幕は、透過率１００％から１フレーム後に透過率７０％で表示される。さらに、その１フレーム後に透過率０％で表示される。こ

れにより、２フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。この期間において「見つけたわ」のセリフ音は出力されていない。

【０６５３】

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

【０６５４】

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

【０６５５】

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

【０６５６】

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

【０６５７】

（煽り２３）

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

【０６５８】

（煽りパートとエピローグパートとにおける字幕の対比）

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

【０６５９】

図１８０（Ａ）に示すように、（ｂ４）～（ｂ７）部分では、（ｂ４）において、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する表示がされる。その後、（ｂ５）において、夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する第１字幕が表示される。その後、（ｂ６）において、爆チューのセリフ「見つかった」に対応する第２字幕が表示される。その後、（ｂ６’）において、夢夢ちゃんが画面上に拡大表示される。その後、夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわ

よ！」に対応する字幕が表示される。（ｂ４）の開始時から（ｂ６）の終了時までにおける時間ｔ１は約３秒である。

【０６６０】

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

【０６６１】

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

【０６６２】

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

【０６６３】

（煽り２６）

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

【０６６４】

（煽り２５）

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

【０６６５】

［煽り２７について］

図１８１では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【０６６６】

（煽り２７）

図１８１は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図１８１（Ａ）の比較例１に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまう。また、長いセリフに対する字幕表示や早い進行のセリフに対する字幕表示に関しても、空白期間を設けず字幕を切り替えた場合に違和感が生じる可能性がある。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付すことにより違和感を解消することができる。また、図１８１（Ｂ）の比較例２に示すように、「見つけたわ」の字幕表示に対し「見つかった」を重ね、その後「見つかった」と表示することも考えられる。このような場合には、フェード効果を付さないことにより字幕表示が見難くなってしまう。また、図１８１（Ｃ）の比較例３に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下２段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまう。それに対し、本実施の形態のように、字幕表示に対しフェード効果を付すことによりこのような問題を解決することができる。

【０６６７】

［エピローグ２３について］

図１８２では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【０６６８】

図１８２は、（Ｂ４）～（Ｂ１１）部分の詳細説明図である。図１８２により、画面上の飾り図柄や小図柄を用いた演出と、遊技効果ランプ９を用いた演出との対応関係について説明する。（Ｂ４）に示すように、再抽選パートの図柄出しの演出において、拡大されていた「３」図柄が縮小される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、白色で点滅する。次いで、（Ｂ５）に示すように、「３」図柄が通常サイズで表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー色で点滅する。次いで、（Ｂ６）に示すように、「３」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー色で点滅する。

【０６６９】

次いで、（Ｂ７）に示すように、画面が再抽選用の背景から通常背景に変化し、この通常背景において、引続き「３」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー色で点滅する。その後、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、（Ｂ８）に示すように、飾り図柄および小図柄が確定停止する。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー色で点滅する。（Ｂ９）に示すように、図柄確定期間は、所定期間（たとえば、０．５ｓ）継続し、画面上は（Ｂ８）と同様の表示が維持される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー色の点滅の点灯態様が維持される。

【０６７０】

その後、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約１０ｍｓｅｃ後に遊技効果ランプ９の態様が切り替わってファンファーレ対応となる。また、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約３３ｍｓｅｃ後に画面が切り替わって「ＦＥＶＥＲ」が表示される態様に変化する。具体的には、（Ｄ１）に示すように、ファンファーレコマンドを受信した後のファンファーレ期間において、画面は（Ｂ９）の状態を維持する。それに対し、遊技効果ランプ９の態様は画面の態様よりも早くファンファーレ対応に切替わる。（Ｄ１）における遊技効果ランプ９の態様は消灯である。次いで、（Ｄ２）に示すように、遊技効果ランプ９の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「ＦＥＶＥＲ」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ９は、ファンファーレ対応の点灯態様が維持される。

【０６７１】

［エピローグ２８～３１について］

図１８３では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【０６７２】
図１８３は、図柄出しの変形例を説明するための図である。変形例においては、（Ｙ１）～（Ｙ７）の順に図柄出しが実行されるようにしてもよい。具体的には、（Ｙ１）に示すように、爆チューを捕まえる場面で縮小された飾り図柄（縮小図柄）が画面の左上で「２２２」の状態で揃う。ことのきの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー点灯（なめらか）である。次いで、（Ｙ２）に示すように、画面が静止画となり縮小図柄が上下に微小に揺れる。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー点灯（なめらか）である。
【０６７３】
次いで、（Ｙ３）に示すように、画面の左上の縮小された飾り図柄が一旦消去される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー点灯（なめらか）である。次いで、（Ｙ４）に示すように、画面の中央から消去されていた「２２２」の飾りが図柄拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、白点滅である。次いで、（Ｙ５）に示すように、「２２２」の飾り図柄が（Ｙ４）の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、白点滅である。次いで、（Ｙ６）に示すように、「２２２」の飾り図柄が（Ｙ５）の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、白点滅である。次いで、（Ｙ７）に示すように、「２２２」の飾り図柄が（Ｙ６）の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、白点滅である。
【０６７４】
変形例の図柄出しでは、飾り図柄が、ＳＰリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、（Ｙ１）に示すような当りエピローグパート時に図柄が揃う。そして、（Ｙ２）に示すような縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は、画面中央の位置から拡大されて図柄第の演出が実行される。
【０６７５】
（エピローグ２８）
当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）にある。画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピローグパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピローグパートを好適に見せることができる。
【０６７６】
（エピローグ２９）
当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「２２２」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピローグ映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。
【０６７７】
（エピローグ３０）
当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に表示される。また、画面が静止画となり当りエ

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

【０６７８】

（エピローグ３１）

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

【０６７９】

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

【０６８０】

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

【０６８１】

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

【０６８２】

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

【０６８３】

（Ｆ１２）の状態から遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作しなかった場合を図１８６に示す。図１８６では、（Ｈ１）～（Ｈ２７）において実行される再抽選演出について説明する。（Ｆ１２）の状態から遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作しなかった場合には、（Ｈ１）～（Ｈ６）にかけて「３」図柄が表示されたままで、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。その後、（Ｈ７）に示すように、ボタン画像がうっすら表示されボタン画像が消去されていく。その後、（Ｈ８）～（Ｈ２０）にかけて飾り図柄として用いられている「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」，「２」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後、（Ｈ２１）に示すように、高速変動前に表示

されていた「３」図柄が表示される。
【０６８４】
その後、（Ｈ２２），（Ｈ２３）に示すように図柄が拡大表示された後、（Ｈ２４），（Ｈ２５）に示すように図柄が縮小される。その後、（Ｈ２６）に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、（Ｈ２７）に示すように、背景が（Ｇ２０）～（Ｇ２７）で示した背景に切り替えられる。プッシュボタン３１Ｂが操作されない場合の（Ｈ２２）～（Ｈ２６）のおける図柄出しの動きは、プッシュボタン３１Ｂが操作された場合の（Ｇ１５）～（Ｇ１９）における図柄出しの動きと同じである。しかしながら、プッシュボタン３１Ｂが操作された場合は、プッシュボタン３１Ｂが操作されなかった場合のタイムゲージの減少分の時間が３図柄を揺らす演出を実行する期間で吸収されている。つまり、ボタンがどのタイミングで操作されたとしても、ボタンが操作されるまでの期間が３図柄を揺らす演出の尺で吸収されることになる。
【０６８５】
そして、（Ｇ２７）あるいは（Ｈ２７）の後に、図１８７に示すような演出が実行される。図１８７では、（Ｊ１）～（Ｊ１８）において実行される再抽選演出について説明する。（Ｇ２７）あるいは（Ｈ２７）の後、（Ｊ１）に示すように、画面が一旦ホワイトアウトする。その後、（Ｊ２）～（Ｊ９）にかけて「３」図柄が一回転する。具体的には、（Ｊ２）の状態から「３図柄」の垂直方向を軸にして左回りに（Ｊ３），（Ｊ４），（Ｊ５），（Ｊ６），（Ｊ７），（Ｊ８），（Ｊ９）と回転する。回転の動きは速いので一瞬でクルッと図柄が回転するように見える。
【０６８６】
その後、（Ｊ１０）に示すように、「３」図柄が縮小表示された後に、（Ｊ１１）～（Ｊ１２）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（Ｊ１３）～（Ｊ１４）にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、（Ｊ１５）～（Ｊ１６）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（Ｊ１７）～（Ｊ１８）にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。（Ｊ１１）～（Ｊ１８）にかけての図柄揺れの動きは、（Ｇ２０）～（Ｇ２７）にかけての図柄の揺れの動きと同じである。そして、（Ｊ１８）において図柄が通常位置で綺麗に停止する。
【０６８７】
［ハズレ１～７について］
ハズレエピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。
【０６８８】
（図柄確定期間について）
図１８８は、図柄確定期間の詳細説明図である。図１８８の（Ｘ１）は図１３２の（ｒ５４）に対応する当否決定のタイミングを示す図である。この状態から当りエピローグパートに移行した場合の図柄確定期間の詳細を（Ｘ２）～（Ｘ５）により説明する。また、（Ｘ１）の状態からハズレエピローグパートに移行した場合の図柄確定期間の詳細を（Ｘ６）～（Ｘ９）により説明する。
【０６８９】
（Ｘ１）の状態から当りエピローグパートに移行する場合は、（Ｘ２）に示すように、爆チューを捕まえた（ｓ５）の状態の画像が表示される。その後、（Ｘ３）に示すように、通常画面に制御された後に（Ｂ８）のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち０．５ｓ間継続される。その後、（Ｘ４）に示すように、（Ｂ１１）のようなファンファーレ期間となる。その後、（Ｘ５）に示すように、大当りラウンド期間となる。
【０６９０】
（Ｘ１）の状態からハズレエピローグパートに移行する場合は、（Ｘ６）に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念（ｕ２）の状態の画像が表示される。その後、（Ｘ７）に示すように、背景がブラックアウトするとともに「２３２」のハズレ表示結果を示す図柄組合せが表示される。その後、（Ｘ８）に示すように、遊技者の目を引き付ける効

果のあるキャラクタ画像が描かれたアイキャッチ画像が表示される。その後、通常画面に制御された後に（Ｘ９）のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち０．５ｓ間継続される。図柄確定期間終了後に次の変動表示に対応する保留記憶があれば、次の変動表示が開始される。

【０６９１】

（ブラックアウトの詳細説明）

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

【０６９２】

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

【０６９３】

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

【０６９４】

（ハズレ１）

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

【０６９５】

（ハズレ２）

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

【０６９６】

（ハズレ３）

図１８９に示すように、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の背景を透過率１００％から０％までブラックアウトしていくのに必要な段階数は、中図柄を透過率１００％から０％までフェードインしていくのに必要な段階数よりも多くなっている。具体的には、背景のブラックアウトは（Ｘ１１）～（Ｘ１８）にかけての８段階であるのに対し、

中図柄のフェードインは（Ｘ１２）～（Ｘ１７）までの６段階である。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかも透過率の変更の段階数が異なるため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【０６９７】

（ハズレ４）

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

【０６９８】

（ハズレ５）

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

【０６９９】

（ハズレ６）

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

【０７００】

（ハズレ７）

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

【０７０１】

［ハズレ８，１０～１７について］

ハズレエピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【０７０２】

（ハズレ時の遊技効果ランプについて）

図１９０は、ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。図１９０には、第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示の点灯態様についても記載されている。図１９０（Ｘ３０）～（Ｘ３６）がハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図であり、（Ｘ４０）～（Ｘ４６）がハズレ時の変形例を示す図である。なお、図１９０に示す例は、ＳＰ最終リーチにおけるハズレ時の演出を示しているが、ＳＰ前半リーチＡ，ＢやＳＰ後半リーチＡ，Ｂなど、その他のリーチにおけるハズレ時の演出

に対して、図１９０に示す技術を適用してもよい。
【０７０３】
本実施の形態では、（Ｘ３０）の味方キャラクタ６人が残念がっている演出から（Ｘ３１）の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。なお、図１９０に示すハズレ時の輝度データテーブルは、後述する図２１６に示すハズレエピローグパートにおける子テーブルＷＤ１７の時間ｔｕ１～ｔｕ３で指定された孫テーブルに対応する。
【０７０４】
背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。アイキャッチ画像とは、遊技者の注目を集める画像であり、本実施の形態においては、ＳＰリーチにおける一連の演出の結果、ハズレ図柄が導出（仮停止）されて通常画面に戻る前にアイキャッチ画像が表示される。
【０７０５】
（Ｘ３２）のアイキャッチ画面への切替え期間から（Ｘ３３）のアイキャッチ画面の表示にかけて、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルが用いられる。その後、（Ｘ３４）の通常画面への切替え期間および（Ｘ３５）の図柄確定期間を経由して、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに実行される（Ｘ３６）の次変動にかけて、背景用の輝度データテーブルが用いられる。なお、図１９０に示す背景用の輝度データテーブルは、後述する図２１６に示すハズレエピローグパートにおける子テーブルＷＤ１７の時間ｔｕ４で指定された孫テーブル２６に対応する。
【０７０６】
なお、（Ｘ３５）の図柄確定期間の後に保留なしのときに客待ちコマンドを受信したときも背景用の輝度データテーブルが維持される。なお、客待ちコマンドを受信することに対応して、演出画面がデモンストレーション表示となり、デモンストレーション用の輝度データテーブルが用いられてもよい。
【０７０７】
第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示との関係では、（Ｘ３０）から（Ｘ３４）にかけて、第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示は、点滅している。そして、図柄確定コマンドを受信することにより、（Ｘ３５）の状態では第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示が、消灯となる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信することにより、（Ｘ３６）の状態では第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示が、点滅となる。なお、（Ｘ３５）の図柄確定期間の後に保留なしのときは客待ちコマンドを受信しても第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示は消灯を維持する。
【０７０８】
また、ハズレ時の変形例として、各状態における輝度データテーブルが本実施の形態と異なるようにしてもよい。具体的には、（Ｘ４０）の残念から（Ｘ４１）の背景ブラックアウトにかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。その後、（Ｘ４２）のアイキャッチ画面切り替え期間、（Ｘ４３）のアイキャッチ画面、（Ｘ４４）の通常画面切り替え期間、（Ｘ４５）の図柄確定期間にかけて、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。そして、（Ｘ３６）の次変動において、背景用の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。
【０７０９】
ここで、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ表示前（ハズレ時）の輝度データテーブルの最終の輝度データ(消灯)よりも輝度が大きくなっている。また、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル(消灯含まず)の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。
【０７１０】
（ハズレ８）
ハズレ時の遊技効果ランプ９の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決

定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【０７１１】

（ハズレ１０）

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

【０７１２】

（ハズレ１１）

第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【０７１３】

（ハズレ１２）

第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【０７１４】

（ハズレ１３）

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

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

【０７１５】

（ハズレ１４）

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

【０７１６】

（ハズレ１５）

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

【０７１７】

（ハズレ１６）

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

【０７１８】

（ハズレ１７）

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

【０７１９】

［当否８～１２について］

当否決定に関連する部分における特徴部分について、番号を振って説明する。

【０７２０】

（（ｒ４８）部分の詳細説明）

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

【０７２１】

（当否８）

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

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

【０７２２】

（当否９）

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

【０７２３】

（当否１０）

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

【０７２４】

（当否１１）

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

【０７２５】

（当否１２）

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

【０７２６】

＜遊技効果ランプに関する説明＞

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

【０７２７】

［輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について］

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

をランプ制御によって点灯／点滅／消灯させる。
【０７２８】
具体的には、表示制御部１２４は、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０５から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の１フレーム（３３ｍｓｅｃ）で１減算されるカウンタである。表示制御部１２４は、サブ変動時間が各パートに対応する表示（たとえば、開始パートや煽りパートなどの各パートにおける各種表示（リーチ表示など））を開始するタイミングとなったときに、ＲＯＭ１２１やＲＡＭ１２２に格納された画像データ（動画データ，アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置５の表示制御を行う。表示制御部１２４は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置５に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンドを設定し、当該拡張コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２４から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部１２４によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。
【０７２９】
たとえば、図２７２は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図２７２に示すように、表示制御部１２４がＳＰ前半リーチＡの当りエピローグにおける表示制御を行う場合、当該ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグを指定するための拡張コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２４から受信した拡張コマンドに基づき、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグに対応する親テーブルのアドレスを特定する。
【０７３０】
親テーブルでは、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間を指定する情報と、各ランプに対するランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報（子テーブルの指定アドレス）とが格納されている。なお、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプのみが指定されており、ランプ制御の対象とならないランプについては指定されない。たとえば、後述する図１９２に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠ランプと、役物ランプ９Ａと、盤左ランプ９Ｂと、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈとが指定され、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃが指定されている。そして、図１９２に示す親テーブルにおいては、枠ランプに対して子テーブルＷＤ１が指定され、役物ランプ９Ａに対して子テーブルＹＤ１が指定され、盤左ランプ９Ｂに対して子テーブルＬＤ１が指定され、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈに対して子テーブルＡＤ１が指定されている。
【０７３１】
詳しくは図２０６を用いて後述するが、図２７２に示すように、ＳＰ前半リーチＡ当りエピローグ用の親テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）が指定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、この６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）を計時するために１０ｍｓｅｃごとにカウンタを１減算する。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カウンタの減算処理を６００００回実行することで、６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）を計時したことになる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。ＳＰ前半リーチＡ当りエピローグ用の親テーブルにおいては、子テーブルとしてＷＤ３が指定されている。
【０７３２】
子テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で参照される孫テーブルを指定する情報（孫テーブルの指定アドレス）とが格納されている。たとえば、

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

【０７３３】

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

【０７３４】

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

【０７３５】

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

【０７３６】

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

【０７３７】

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

【０７３８】

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

【０７３９】

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

【０７４０】

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

【０７４１】

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

【０７４２】

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

【０７４３】

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

【０７４４】

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

【０７４５】

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

【０７４６】

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

【０７４７】

［開始パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

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

【０７４８】

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

【０７４９】

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

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

【０７５０】

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

【０７５１】

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

【０７５２】

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

【０７５３】

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

【０７５４】

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

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

【０７５５】

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

【０７５６】

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

【０７５７】

［ＳＰ前半リーチＡ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

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

【０７５８】

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

【０７５９】

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

【０７６０】

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

【０７６１】

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

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

【０７６２】

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

【０７６３】

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

【０７６４】

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

【０７６５】

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

【０７６６】

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

【０７６７】
たとえば、時間ｔｂ４において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ４）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間ｔｂ５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ５）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｂ６において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ６）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

【０７６８】
これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０７６９】
また、ＳＰ前半リーチＡ煽りパートの子テーブルＷＤ２においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。

【０７７０】
たとえば、時間ｔｂ１１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６５（ｂ１１）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間ｔｂ８および時間ｔｂ９において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ８），（ｂ９）に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【０７７１】
このように、図６４（ｂ８），（ｂ９）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０７７２】
［ＳＰ前半リーチＡ当りエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図１９６は、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【０７７３】
図１９６（ａ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ３，ＹＤ３，ＬＤ３，ＡＤ３）を指定する情報とが格納されている。

【０７７４】
図１９６（ａ２）に示すように、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブルＷＤ３では、枠ランプについて、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ３に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【０７７５】

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

【０７７６】

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

【０７７７】

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

【０７７８】

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

【０７７９】

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

【０７８０】

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

【０７８１】

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

【０７８２】

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

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

【０７８３】

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

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

【０７８４】

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

【０７８５】

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

【０７８６】

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

【０７８７】

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

【０７８８】

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

【０７８９】
前述したように、当り時（ｔｃ２，ｔｃ３）におけるレインボー点灯はＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時（ｔｄ２）における暗めの白点灯はＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。
【０７９０】
時間ｔｄ３においては、孫テーブルＷ１５が指定されている。孫テーブルＷ１５は、後述する図２５３に示すハズレ３輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１５に対応する。図２５３に示すように、孫テーブルＷ１５においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の１０ｍｓｅｃで「４４４」が指定され、次の５５０ｍｓｅｃで「１１１」が指定され、最後の６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）で「１１１」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、図７０（ｄ３）に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。
【０７９１】
時間ｔｄ４においては、孫テーブルＷ２１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、図７１（ｄ４）に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。すなわち、ハズレ時において通常画面が表示された状態で用いられる孫テーブルＷ２１は、通常背景に対応する点灯態様であり、開始パートにおける時間ｔａ１、時間ｔａ４、および時間ｔａ７で指定される孫テーブルＷ２１と共通する。
【０７９２】
時間ｔｄ４において、孫テーブルＷ２１に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する図２６０に示す孫テーブルＷ２１に基づき、保留ありの場合に次の変動を指定する変動パターンコマンドを受信するまで、あるいは、保留なしの場合に時間経過で客待ちコマンドを受信するまで、ＲＧＢのデータを切り替えながらランプ制御を行い、最終のＲＧＢのデータに基づくランプ制御を行っても未だ変動パターンコマンドや客待ちコマンドを受信していなければ、再び最初のＲＧＢのデータに基づくランプ制御を行う。
【０７９３】
図１９０に示したように、時間ｔｄ３で枠ランプが消灯してから、時間ｔｄ４で通常画面が表示されるような演出に対応させて枠ランプが背景黄点灯のパターンで点灯するまでの間においては、アイキャッチ画面が表示されるとともに当該アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブルに基づく枠ランプが点灯する。このように、ハズレ時における枠ランプのランプ制御においては、アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブル（孫テーブル）が用いられた後、通常画面に対応する輝度データテーブルとして開始パートにおいても用いられる孫テーブルＷ２１が用いられる。これにより、アイキャッチ画面が表示された後であって、図柄が確定するまでに用いる輝度データテーブルを別途用意する必要がなく、開始パートにおいても用いられる孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプによる演出を違和感なく遊技者に見せることができる。
【０７９４】
［ＳＰ前半リーチＢ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図１９８は、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図１９８に示すように、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、

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

【０７９５】

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

【０７９６】

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

【０７９７】

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

【０７９８】

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

【０７９９】

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

【０８００】

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

【０８０１】

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

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

【０８０２】

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

【０８０３】

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

【０８０４】

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

【０８０５】

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

【０８０６】

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

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

【０８０７】

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

【０８０８】

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

【０８０９】

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

【０８１０】

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

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

【０８１１】

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

【０８１２】

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

【０８１３】

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

【０８１４】

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

【０８１５】

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

【０８１６】

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

【０８１７】

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

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

【０８１８】

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

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

【０８１９】

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

【０８２０】

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

【０８２１】

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

【０８２２】

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

【０８２３】

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

【０８２４】

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

【０８２５】

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

【０８２６】

［ＳＰ後半発展時の役物動作パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

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

【０８２７】

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

【０８２８】

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

【０８２９】

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

【０８３０】

［ＳＰ後半リーチＡ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

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

【０８３１】

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

【０８３２】

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

【０８３３】

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

【０８３４】

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

【０８３５】

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

【０８３６】

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

【０８３７】

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

【０８３８】

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

【０８３９】

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

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

【０８４０】

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

【０８４１】

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

【０８４２】

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

【０８４３】

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

【０８４４】

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

【０８４５】

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

【０８４６】
たとえば、時間ｔｉ２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８４（ｉ２）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんおよびジャムちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの２人に対応する白色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間ｔｉ３において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８４（ｉ３）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｉ４において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８５（ｉ４）に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、ジャムちゃんに対応する紫色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｉ５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８５（ｉ５）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

【０８４７】
これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０８４８】
また、ＳＰ後半リーチＡ煽りパートの子テーブルＷＤ９においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。

【０８４９】
たとえば、時間ｔｉ２１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９０（ｉ２１）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間ｔｉ３２および時間ｔｉ３４において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９４（ｉ３２）および図９５（ｉ３４）に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【０８５０】
このように、図９４（ｉ３２）および図９５（ｉ３４）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０８５１】
［ＳＰ後半リーチＡ当りエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図２０６は、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【０８５２】
図２０６（ａ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１０，ＹＤ１０，ＬＤ１０，ＡＤ１０）を指定する情報とが格納されている。

【０８５３】
図２０６（ａ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブルＷＤ１０では、枠ランプについて、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ１０に含

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

【０８５４】

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

【０８５５】

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

【０８５６】

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

【０８５７】

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

【０８５８】

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

【０８５９】

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

【０８６０】

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

【０８６１】

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

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

【０８６２】

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

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

【０８６３】

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

【０８６４】

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

【０８６５】

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

【０８６６】

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

【０８６７】

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

【０８６８】

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

【０８６９】

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

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

【０８７０】

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

【０８７１】

［ＳＰ後半リーチＢ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

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

【０８７２】

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

【０８７３】

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

【０８７４】

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

【０８７５】

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

【０８７６】

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

【０８７７】

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

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

【０８７８】

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

【０８７９】

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

【０８８０】

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

【０８８１】

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

【０８８２】

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

【０８８３】

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

【０８８４】

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

【０８８５】

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

【０８８６】

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

【０８８７】

たとえば、時間ｔｎ１８において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０６（ｎ１８）に示したようなナナちゃんが祈るような演出に対応させて、ナナちゃんに対応するピンク色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間ｔｎ１０において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０４（ｎ１０）に示したようなキャラクタ（カニ）のセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタ（カニ）に対応する色（赤色）で枠ランプを点滅させる。

【０８８８】

このように、図１０４（ｎ１０）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０８８９】

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

図２１０は、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【０８９０】

図２１０（ａ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１３，ＹＤ１３，ＬＤ１３，ＡＤ１３）を指定する情報とが格納されている。

【０８９１】

図２１０（ａ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブルＷＤ１３では、枠ランプについて、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ１３に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【０８９２】
たとえば、時間ｔｏ１においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１０９（ｎ２７）に示した当否分岐の後、図１１０（ｏ１）に示したようなカニを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。
【０８９３】
当否分岐（ｔｎ２７）における白点灯は、後述する図２４９に示す孫テーブルＷ８に基づいており、そのＲＧＢのデータが「ＦＤＣ」であるのに対して、当り確定後のｔｏ１における白点滅はＲＧＢのデータが「ＦＦＦ］である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色（白色）でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。
【０８９４】
時間ｔｏ２～ｔｏ５においては、孫テーブルＷ１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１１０（ｏ２）～図１１１（ｏ５）に示したような捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。
【０８９５】
図２１０（ｂ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ０，ＹＤ０，ＬＤ０，ＡＤ０）を指定する情報とが格納されている。
【０８９６】
図２１０（ｂ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルＷＤ０では、枠ランプについて、ＳＰリーチ後半Ｂの当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。
【０８９７】
たとえば、時間ｔｏ６および時間ｔｏ７の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１１１（ｏ６）および図１１２（ｏ７）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。
【０８９８】
当りエピローグパートの最後となる時間ｔｏ８においては、図１１２（ｏ８）に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間ｔｏ８においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１３に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。
【０８９９】
このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間ｔｏ２～ｔｏ５に対して孫テーブルＷ１が指定され、当該孫テーブルＷ１に基づき、捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間ｔｏ８に対しても孫テーブルＷ１が指定され、当該孫テーブルＷ１に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピローグ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ

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

【０９００】

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

図２１１は、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【０９０１】

図２１１（ａ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ４，ＹＤ４，ＬＤ４，ＡＤ４）を指定する情報とが格納されている。

【０９０２】

図２１１（ａ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブルＷＤ４では、枠ランプについて、ＳＰリーチ後半Ｂにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９０３】

たとえば、時間ｔｐ１の２００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１３が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御を行うことで、図１０９（ｎ２７）に示した当否分岐の後、図１１３（ｐ１）に示したようなカニを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【０９０４】

当否分岐（ｔｎ２７）における白点灯は、後述する図２４９に示す孫テーブルＷ８に基づいており、そのＲＧＢのデータが「ＦＤＣ」であるのに対して、ハズレ報知後のｔｐ１における白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１３に基づいており、そのＲＧＢのデータが「８８８」や「４４４」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐（ｔｎ２７）における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【０９０５】

時間ｔｐ２および時間ｔｐ３の５８００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御を行うことで、図１１３（ｐ２），（ｐ３）に示したようなジャムちゃんとナナちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをｔｐ１よりも暗めの白色で点灯させる。

【０９０６】

当り時（ｔｏ２～ｔｏ５）におけるレインボー点灯は、後述する図２２５に示す孫テーブルＷ１に基づいており、そのＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時（ｔｐ２，ｔｐ３）における暗めの白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１４に基づいており、そのＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０９０７】

時間ｔｐ４においては、孫テーブルＷ１５が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、図１１４（ｐ４）に示したよう

なハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。
【０９０８】
時間ｔｐ５においては、孫テーブルＷ２１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、図１１４（ｐ５）に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間ｔｐ５において、孫テーブルＷ２１に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。
【０９０９】
［ＳＰ最終リーチ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図２１２は、ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２１２に示すように、ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１５，ＹＤ１５，ＬＤ１５，ＡＤ１５）を指定する情報とが格納されている。
【０９１０】
図２１３および図２１４は、ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルＷＤ１５に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図２１３および図２１４に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ１５では、枠ランプについて、ＳＰ最終リーチの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。
【０９１１】
時間ｔｈ４～ｔｈ１０に対応する輝度データは、図１７１（ｈ４）～図１７２（ｈ１０）に示した役物動作の後半部分（上昇部分）に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間ｔｈ４～ｔｈ６においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間ｔｈ７～ｔｈ１０において、孫テーブルＷ３に基づき、枠ランプがＳＰリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々にＳＰ最終リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、ＳＰ最終リーチに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。
【０９１２】
なお、役物が上昇する時間ｔｈ４～ｔｈ１０においては、役物ランプ９Ａに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間ｔｈ４～ｔｈ１０間においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、役物ランプ９Ａにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ９Ａを徐々に消灯させるように、役物ランプ９Ａの輝度を段階的に低下させる。
【０９１３】
これにより、役物ランプ９Ａによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、ＳＰ最終リーチに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。
【０９１４】
時間ｔｒ１の１１３０ｍｓｅｃ間と、時間ｔｒ１９および時間ｔｒ２２の１３３０ｍｓｅｃ間と、時間ｔｒ１５の１５６０ｍｓｅｃ間とにおいては、孫テーブルＷ３が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをＳＰリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。
【０９１５】
ここで、図２２９に示すように、孫テーブルＷ３においては、７２０ｍｓｅｃ（１８０ｍｓｅｃ×４）からなる１周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間ｔｈ７～ｔｈ１０、および時間ｔｒ１では、１周期を超える１１３０ｍｓｅｃ間で演出制御用

ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１１３０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯し、時間ｔｒ１９および時間ｔｒ２２では、１周期を超える１３３０ｍｓｅｃ間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１３３０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯し、時間ｔｒ１５では、２周期を超える１５６０ｍｓｅｃ間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１５６０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯する。

【０９１６】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１つの子テーブルＷＤ１５において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルＷ３を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、１つの子テーブルＷＤ１５において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【０９１７】

さらに、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ９、ＳＰ後半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１２、およびＳＰ最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１５のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ２やＳＰ前半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ５においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

【０９１８】

時間ｔｒ３６の１５０ｍｓｅｃ間と、時間ｔｒ４０および時間ｔｒ４７の２１０ｍｓｅｃ間とにおいては、各々孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間ｔｒ３６、時間ｔｒ４０、および時間ｔｒ４７のいずれにおいても、孫テーブルＷ４が指定されているが、時間ｔｒ３６では、１５０ｍｓｅｃという１周期よりも短い時間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが２回に亘って白点滅し、時間ｔｒ４０および時間ｔｒ４７では、２１０ｍｓｅｃからなる１周期の時間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが３回に亘って白点滅する。

【０９１９】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１つの子テーブルＷＤ１５において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルＷ４を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を２回にしたり３回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【０９２０】
さらに、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ２、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ５、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ９、ＳＰ後半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１２、およびＳＰ最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１５のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【０９２１】
時間ｔｒ４１においては、孫テーブルＷ５または孫テーブルＷ６が指定されている。演出設定処理において赤カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間ｔｒ４１において孫テーブルＷ５が指定され、演出設定処理において緑カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間ｔｒ４１において孫テーブルＷ６が指定される。

【０９２２】
孫テーブルＷ５は、後述する図２３３～図２３５に示す共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ５ａ～Ｗ５ｅに対応する。図２３３～図２３５に示すように、孫テーブルＷ５（Ｗ５ａ～Ｗ５ｅ）においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初に３０ｍｓｅｃ間隔でＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の２０ｍｓｅｃ間隔でＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互にＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ５に基づきランプ制御を行うことで、図１２８（ｒ４１）に示したようなカットイン演出（赤カットイン演出）に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【０９２３】
孫テーブルＷ６は、後述する図２４２～図２４４に示す共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ６ａ～Ｗ６ｅに対応する。図２４２～図２４４に示すように、孫テーブルＷ６（Ｗ６ａ～Ｗ６ｅ）においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初に３０ｍｓｅｃ間隔でＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の２０ｍｓｅｃ間隔でＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互にＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ６に基づきランプ制御を行うことで、図１２８（ｒ４１）に示したようなカットイン演出（緑カットイン演出）に対応させて、枠ランプを緑色で点灯させる。

【０９２４】
図１２８（ｒ４０），（ｒ４１）に示したように、プッシュボタン３１Ｂが表示されてカットイン演出が実行されるときには、キャラクタがセリフを発することなく、字幕表示もされないようになっている。さらに、ＳＰ最終リーチにおいてカットイン演出以外の場面でランプ制御の対象となる枠ランプは、カットイン演出においても引き続きランプ制御の対象となっている。

【０９２５】
これにより、カットイン演出を実行するにあたって遊技者にプッシュボタン３１Ｂの操作を促す表示（ボタン表示）と字幕表示とが重なることがなく、両者が重なることによっていずれかの表示を認識し難くさせてしまったり、表示の内容を誤認させてしまったりすることを防止することができる。さらに、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルＷ４，Ｗ５，Ｗ６におけるＲＧＢのデータ）は、ＳＰ最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されていることで、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提

供することができる。

【０９２６】

なお、本実施の形態においては、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のＳＰ最終リーチにおける演出とで、いずれも枠ランプを用いている点でランプ制御の対象が共通しているが、これに限らない。たとえば、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のＳＰ最終リーチにおける演出とで、枠ランプ、役物ランプ９Ａ、および盤左ランプ９Ｂなど、いずれか１つ以上の遊技効果ランプ９のみを用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよいし、全ての遊技効果ランプ９を用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよい。

【０９２７】

時間ｔｒ４９および時間ｔｒ５０の８６０ｍｓｅｃにおいては、孫テーブルＷ９が指定されている。孫テーブルＷ９は、後述する図２５０に示すトリガ表示輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ９に対応する。図２５０に示すように、孫テーブルＷ９においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃで「Ｄ００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ９に基づきランプ制御を行うことで、図１３１（ｒ４９），（ｒ５０）に示したようなスティックコントローラ３１Ａ（トリガ）が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【０９２８】

ＳＰ最終リーチの煽りパートの最後となる時間ｔｒ５１～ｔｒ５４においては、孫テーブルＷ１０が指定されている。孫テーブルＷ１０は、後述する図２５０に示す操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１０に対応する。図２５０に示すように、孫テーブルＷ１０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で「５００」または「Ｄ００］が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御を行うことで、図１３１（ｒ５１）～図１３２（ｒ５４）に示したようなスティックコントローラ３１Ａ（トリガ）を引くことを遊技者に促すような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。時間ｔｒ５１～ｔｒ５４においては最大１０分間に亘って孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１５に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１０に基づき枠ランプが赤色の点滅を維持する。

【０９２９】

これにより、ＳＰ最終リーチの煽りパートにおける当否分岐では、図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐（決めのタイミング）における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【０９３０】

ここで、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ２、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ５、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ９、およびＳＰ後半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１２のように、スティックコントローラ３１Ａ（トリガ）を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われない場合には、煽りパートの最後の当否分岐で枠ランプが白色で点灯することを維持して、その後、当りエピローグパートまたはハズレエピローグパートに移行する。一方、ＳＰ最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１５のように、スティックコントローラ３１Ａ（トリガ）を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われる場合には、図１３０（ｒ４７）に示したように味方キャラクタが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出において白点滅した後、さらに、図１３０（ｒ４８）に示したように爆チューと味方キャラクタとが交互に切り替わって表示されるような演出に対応させて枠ランプが赤色で点灯した後、孫テーブルＷ９に切り替えて当該孫テーブルＷ９に基づき、図１３１（ｒ４９），（ｒ５０）に示したようなスティックコントローラ３１

Ａ（トリガ）が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプが赤色で点灯する。
【０９３１】
　このように、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないＳＰリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるＳＰリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。さらに、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるＳＰ最終リーチにおいては、孫テーブルＷ１０に基づき、輝度データ（ＲＧＢのデータ）が３０ｍｓｅｃ間隔で、「５００」と「Ｄ００］との間で順次切り替わる。これにより、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。
【０９３２】
　また、ＳＰ最終リーチ煽りパートの子テーブルＷＤ１５においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。
【０９３３】
　たとえば、時間ｔｒ２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１５（ｒ２）に示したような画面の左側に位置する味方キャラクタ６人と画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、味方キャラクタ６人に対応する白色で枠左ランプを点滅させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。さらに、画面の左側に位置する味方キャラクタ６人は、セリフを発しているため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、枠左ランプを白色で点滅させる。また、時間ｔｒ３において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１５（ｒ３）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。
【０９３４】
　これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。
【０９３５】
　また、ＳＰ最終リーチ煽りパートの子テーブルＷＤ１５においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。
【０９３６】
　たとえば、時間ｔｒ１１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１８（ｒ１１）に示したようなメイドＡが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、メイドＡに対応する青色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間ｔｒ２５、時間ｔｒ２７、時間ｔｒ２９、時間ｔｒ３１、時間ｔｒ３３、および時間ｔｒ３５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）、に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。
【０９３７】
　このように、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）に示したようにキャラクタのセリフがある

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

【０９３８】

［ＳＰ最終リーチ当りエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２１５は、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【０９３９】

図２１５（ａ１）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる役物動作用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１６ａ，ＹＤ１６ａ，ＬＤ１６ａ，ＡＤ１６ａ）を指定する情報とが格納されている。

【０９４０】

図２１５（ａ２）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる役物動作用の子テーブルＷＤ１６ａでは、枠ランプについて、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートにおける役物動作部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ１６ａに含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【０９４１】

たとえば、時間ｔｓ１～ｔｓ３の１００００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１８が指定されている。孫テーブルＷ１８は、後述する図２５６に示す当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１８に対応する。図２５６に示すように、孫テーブルＷ１８においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の４０ｍｓｅｃで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の３０ｍｓｅｃで「３３３」が指定され、このようなＲＧＢのデータが繰り返し指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１８に基づきランプ制御を行うことで、図１３２（ｒ５４）に示した当否分岐の後、図１３３（ｓ１）～（ｓ３）に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【０９４２】

図２１５（ｂ１）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１６ｂ，ＹＤ１６ｂ，ＬＤ１６ｂ，ＡＤ１６ｂ）を指定する情報とが格納されている。

【０９４３】

図２１５（ｂ２）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブルＷＤ１６ｂでは、枠ランプについて、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ１６ｂに含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【０９４４】

たとえば、時間ｔｓ３－２～ｔｓ３－８においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１７３（ｓ３－２）～図１７４（ｓ３－８）に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

【０９４５】
時間ｔｓ４～ｔｓ７においては、孫テーブルＷ１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１３４（ｓ４）～図１３５（ｓ７）に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。
【０９４６】
図２１５（ｃ１）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ０，ＹＤ０，ＬＤ０，ＡＤ０）を指定する情報とが格納されている。
【０９４７】
図２１５（ｃ２）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルＷＤ０では、枠ランプについて、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。
【０９４８】
たとえば、時間ｔｓ８および時間ｔｓ９の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１３５（ｓ８），（ｓ９）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。
【０９４９】
当りエピローグパートの最後となる時間ｔｓ１０においては、図１３６（ｓ１０）に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間ｔｓ１０においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１６に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。
【０９５０】
このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間ｔｓ４～ｔｓ７に対して孫テーブルＷ１が指定され、当該孫テーブルＷ１に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間ｔｓ１０に対しても孫テーブルＷ１が指定され、当該孫テーブルＷ１に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。
【０９５１】
また、ＳＰ最終リーチ当りエピローグパートの子テーブルＷＤ１６においては、役物が落下するような演出では、レインボー色の有彩色と、無彩色（「３３３」のＲＧＢデータ）とが交互に切り替わるように、枠ランプがランプ制御される。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当りとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが爆チューを捕まえるような演出においては、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色の点灯によって、大当りとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、ＳＰ最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０９５２】
［ＳＰ最終リーチハズレエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図２１６は、ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【０９５３】
図２１６（ａ１）に示すように、ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートに用いられるハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１７，ＹＤ１７，ＬＤ１７，ＡＤ１７）を指定する情報とが格納されている。
【０９５４】
図２１６（ａ２）に示すように、ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートに用いられるハズレエピローグ用の子テーブルＷＤ１７では、枠ランプについて、ＳＰ最終リーチにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ１７に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。
【０９５５】
たとえば、時間ｔｕ１の２００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１３が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御を行うことで、図１３２（ｒ５４）に示した当否分岐の後、図１３７（ｕ１）に示したような爆チューが逃げるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。
【０９５６】
当否分岐（ｔｒ５４）における赤点滅は、後述する図２５０に示す孫テーブルＷ１０に基づいており、そのＲＧＢのデータが「ＤＯＯ」を含むのに対して、ハズレ報知後のｔｕ１における白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１３に基づいており、そのＲＧＢのデータが「８８８」や「４４４」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐（ｔｒ５４）における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。
【０９５７】
時間ｔｒ２の３９００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御を行うことで、図１３７（ｕ２）に示したような味方キャラクタ６人が負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをｔｕ１よりも暗めの白色で点灯させる。
【０９５８】
当り時（ｔｓ４～ｔｓ７）におけるレインボー点灯は、後述する図２２５に示す孫テーブルＷ１に基づいており、そのＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時（ｔｕ１）における暗めの白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１４に基づいており、そのＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。
【０９５９】
また、ＳＰ前半リーチＡの子テーブルＷＤ４、ＳＰ前半リーチＢの子テーブルＷＤ７、ＳＰ後半リーチＡの子テーブルＷＤ１１、およびＳＰ後半リーチＢの子テーブルＷＤ１４においても、ＳＰ最終リーチの子テーブルＷＤ１７と同様に、孫テーブルＷ１４に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰ前半リーチＡ，ＢやＳＰ後半リーチＡ，Ｂにおいては、５８００ｍｓｅｃ間、

孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、ＳＰ最終リーチにおいては、３９００ｍｓｅｃ間、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

【０９６０】

時間ｔｕ３においては、孫テーブルＷ１５が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、図１３７（ｕ３）に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【０９６１】

時間ｔｕ４においては、孫テーブルＷ２１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、図１３８（ｕ４）に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間ｔｕ４において、孫テーブルＷ２１に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

【０９６２】

［救済当りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２１７は、救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルＷＤ１８に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図２１７に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ１８では、枠ランプについて、救済当りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９６３】

たとえば、時間ｔｖ１の１９８０ｍｓｅｃにおいては、孫テーブルＷ１６が指定されている。孫テーブルＷ１６は、後述する図２５４に示す救済当り１輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１６に対応する。図２５４に示すように、孫テーブルＷ１６においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の３０ｍｓｅｃで各ランプに対して「Ｄ００」が指定され、次の３０ｍｓｅｃで各ランプに対して「Ｂ００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１６に基づきランプ制御を行うことで、図１３９（ｖ１）に示した救済演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【０９６４】

このように、ハズレ時に用いられる子テーブルＷＤ４，ＷＤ７，ＷＤ１１，ＷＤ１４，ＷＤ１７の各々で最後に指定された孫テーブルＷ２１に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブルＷＤ１８の最初に指定された孫テーブルＷ１６に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、さらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【０９６５】

なお、本実施の形態においては、ハズレ報知後に一旦通常背景に対応する黄色で枠ランプが点灯し、さらに、救済当り時においては、救済演出に対応する赤色でさらに明るく枠ランプが点灯するものであった。しかしながら、このような態様に限らない。たとえば、ハズレ時に用いられる子テーブルＷＤ４，ＷＤ７，ＷＤ１１，ＷＤ１４，ＷＤ１７の各々

で最後においては、孫テーブルＷ１５が指定されることで、最後の輝度データ（ＲＧＢのデータ）として、「１１１」が指定されてもよい。これにより、ハズレ時の最後では、枠ランプが白系統で消灯する。さらに、救済当り時に用いられる子テーブルＷＤ１８の最初に指定された孫テーブルＷ１６における最初の輝度データ（ＲＧＢのデータ）として、「ＡＡＡ」が指定されてもよい。これにより、ハズレ報知後の救済当り時の最初では、枠ランプが白系統で明るく点灯する。このようにすれば、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色（白色）でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【０９６６】

時間ｔｖ２の７００ｍｓｅｃにおいては、孫テーブルＷ１７が指定されている。孫テーブルＷ１７は、後述する図２５５に示す救済当り２輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１７に対応する。図２５５に示すように、孫テーブルＷ１７においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で各ランプに対して「ＡＡＡ」や「ＤＤＤ」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１７に基づきランプ制御を行うことで、図１３９（ｖ２）に示したホワイトアウトの演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【０９６７】

時間ｔｖ３および時間ｔｖ４の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１４０（ｖ３），（ｖ４）に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【０９６８】

救済当りパートの最後となる時間ｔｖ５においては、孫テーブルＷ１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１４０（ｖ５）に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。時間ｔｖ５においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１８に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【０９６９】

［再抽選パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２１８は、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２１８に示すように、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１９，ＹＤ１９，ＬＤ１９，ＡＤ１９）を指定する情報とが格納されている。

【０９７０】

（操作促進前に用いられる輝度データテーブル）

図２１９は、再抽選パート（操作促進前）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２１９に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ１９として、図柄の動き始め前に用いられる子テーブルと、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルとが用意されている。これら再抽選パートにおける各子テーブルでは、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９７１】

図２１９（ａ）には、図柄の動き始め前前に用いられる子テーブルが示されている。たとえば、時間ｔＡ６～ｔＡ８においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行

うことで、図１４２（Ａ６）～１４３（Ａ８）に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【０９７２】

このように、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出によって図柄が動き出すような演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出によって図柄が動き出すことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０９７３】

図２１９（ｂ）には、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルが示されている。時間ｔＡ９，ｔＡ１０においては、孫テーブルＷ１９が指定されている。孫テーブルＷ１９は、後述する図２５７に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１９に対応する。図２５７に示すように、孫テーブルＷ１９においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、６０ｍｓｅｃ間隔で「Ｆ００」と「７００」とが交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御を行うことで、図１４３（Ａ９）および図１４４（Ａ１０）に示したような「２」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【０９７４】

時間ｔＡ１１～ｔＡ４６においては、孫テーブルＷ２０が指定されている。孫テーブルＷ２０は、後述する図２５８に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ２０に対応する。図２５８に示すように、孫テーブルＷ２０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、孫テーブルＷ２０よりも短い３０ｍｓｅｃ間隔で「Ｆ００」と「７００」とが交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２０に基づきランプ制御を行うことで、図１４４（Ａ１１）～図１５６（Ａ４６）に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

【０９７５】

（操作促進後に図柄が昇格する場合に用いられる輝度データテーブル）

図２２０は、再抽選パート（操作促進後に図柄昇格）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２２０に示す枠ランプの子テーブルＷＤ２０は、図２１９に示した枠ランプの子テーブルＷＤ１９の続きである。図２２０に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ２０では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９７６】

たとえば、時間ｔＢ１～ｔＢ４の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１５７（Ｂ１）～図１５８（Ｂ４）に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「３」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【０９７７】

時間ｔＢ５～ｔＢ９においては、孫テーブルＷ１８が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１８に基づきランプ制御を行うことで、図１５７（Ｂ５）～（Ｂ９）に示したような「３」の図柄が縮小表示されて通常のサイズで表示され、当該「３」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色で点滅させる。

【０９７８】

なお、時間ｔＢ５～ｔＢ９におけるランプ制御によるレインボー色の点滅は、孫テーブルＷ１に基づくランプ制御によるなめらかなレインボー色の点灯よりも、激しい点灯態様となっている。たとえば、時間ｔＢ５～ｔＢ９においては、レインボー色のなめらかな点灯よりも激しく点滅する。時間ｔＢ５～ｔＢ９においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ２０に対応するタイ

マの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがレインボー色の点滅を維持する。

【０９７９】

このように、再抽選パートの子テーブルＷＤ２０においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６と同じようにレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「２」の図柄から昇格して「３」の図柄に入れ替わる場合の時間ｔＢ５～ｔＢ９におけるレインボー色の点滅は、当りエピローグパートにおいて一旦、「２」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【０９８０】

また、消灯を挟んで再抽選演出によって図柄が動き出して、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルＷ１９におけるＲＧＢのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。

【０９８１】

また、図１５９（Ｂ７）～（Ｂ９）に示したような「３」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点滅するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点滅させる開始契機を設計者が決め易い。

【０９８２】

さらに、図１５９（Ｂ７）に示したような「３」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点滅は、その後、図１５９（Ｂ８），（Ｂ９）に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【０９８３】

（操作促進後に図柄が昇格しない場合に用いられる輝度データテーブル）

図２２１は、再抽選パート（操作促進後）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２２１に示す枠ランプの子テーブルＷＤ２１は、図２１９に示した枠ランプの子テーブルＷＤ１９の続きである。図２２１に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ２１では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９８４】

たとえば、時間ｔＣ１～ｔＣ４の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１６１（Ｃ１）～図１６２（Ｃ４）に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「２」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【０９８５】

時間ｔＣ５～ｔＣ９においては、孫テーブルＷ１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１６２（Ｃ５）～図１６３（Ｃ９）に示したような「２」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。時間ｔＣ５～ｔＣ９においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ２１に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【０９８６】

このように、再抽選パートの子テーブルＷＤ２１においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６と共通して孫テーブルＷ１が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【０９８７】

また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出による図柄の動き出しが実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルＷ１９やＷ２０におけるＲＧＢのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。

【０９８８】

また、再抽選によって「２」の図柄から昇格して「３」の図柄に入れ替わる場合の時間ｔＢ５～ｔＢ９におけるレインボー色の点灯は、再抽選によって「２」の図柄から昇格することなく「２」の図柄が維持される場合の時間ｔＣ５～ｔＣ９におけるレインボー色のなめらかな点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、再抽選で当り図柄が昇格した場合は、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができ、再抽選で当り図柄が昇格しなかった場合は、当りエピローグパートにおいて用いられて孫テーブルＷ１と共通の孫テーブルＷ１を用いて、データ容量を削減することができる。

【０９８９】

また、図１６３（Ｃ７）～（Ｃ９）に示したような「２」の図柄の図柄出しが終了した後に「２」の図柄が通常サイズになって図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点灯するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点灯させる開始契機を設計者が決め易い。

【０９９０】

さらに、図１６３（Ｃ７）に示したような「３」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図１６３（Ｃ８），（Ｃ９）に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【０９９１】

［ファンファーレパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２２２は、ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルＷＤ２２に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図２２２に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ２２では、枠ランプについて、ファンファーレパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９９２】

たとえば、時間ｔＤ１およびｔＥ１においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１６０（Ｄ１）または図１６４（Ｅ１）に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【０９９３】
時間ｔＤ２およびｔＥ２においては、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１６０（Ｄ２）または図１６４（Ｅ２）に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。時間ｔＤ２およびｔＥ２においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ２２に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがファンファーレ態様の点灯を維持する。
【０９９４】
［なめらかレインボー輝度データテーブル］
図２２３は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２２３に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＳ１，ＹＳ１，ＬＳ１，ＡＳ１）を指定する情報とが格納されている。
【０９９５】
図２２４は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図２２４に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ９について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（Ｗ１，Ｙ１，Ｌ１，Ａ１）が指定されている。
【０９９６】
図２２５は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２２５に示すように、枠ランプ用の孫テーブルＷ１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。
【０９９７】
図２２６は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２２６に示すように、役物ランプ用の孫テーブルＹ１においては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲ」のデータとして、６０００００ｍｓｅｃ（１０分）に対して「ＦＦＦ」のデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＹ１に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ９Ａを赤色で点灯させる。盤左ランプ用の孫テーブルＬ１においては、盤左ランプ９Ｂに出力される「ＷＷＷＷ」のデータとして、６０００００ｍｓｅｃ（１０分）に対して「ＦＦＦＦ」のデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＬ１に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ９Ｂを白色で点灯させる。
【０９９８】
図２２７は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２２７に示すようにアタッカランプ用の孫テーブルＡ１においては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「ＷＷＷ」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＡ１に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈの各々を当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。
【０９９９】
［役物動作赤点滅輝度データテーブル］

図２２８は、役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２２８に示すように、枠ランプ用の孫テーブルＷ２においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、最初の４０ｍｓｅｃで「Ａ００」が指定され、次の３０ｍｓｅｃで「３３３」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【１０００】

［黄色もや輝度データテーブル］

図２２９は、黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２２９に示すように、孫テーブルＷ３においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして１８０ｍｓｅｃ間隔で「４４０」、「６６０」、および「８８０」がまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色でもやがかかったように点灯させる。

【１００１】

［白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブル］

図２３０は、白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２３０に示すように、孫テーブルＷ４においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で交互に「０００」と「ＡＡＡ」とが指定されており、最初の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）、次の３０ｍｓｅｃが「ＡＡＡ」（白色で点灯）、次の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）、次の３０ｍｓｅｃが「ＡＡＡ」（白色で点灯）、次の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）、次の３０ｍｓｅｃが「ＡＡＡ」（白色で点灯）、最後の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）となっている。すなわち、２１０ｍｓｅｃ（３０ｍｓｅｃ×７）からなる１周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅（白フラッシュ）する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【１００２】

［共通赤カットイン輝度データテーブル］

図２３１は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２３１に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる時間として３９７０ｍｓｅｃと、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＳ５，ＹＳ５，ＬＳ５，ＡＳ５）を指定する情報とが格納されている。

【１００３】

図２３２は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図２３２に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ９について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（Ｗ５（Ｗ５ａ～Ｗ５ｅ），Ｙ５（Ｙ５ａ～Ｙ５ｅ），Ｌ５（Ｌ５ａ～Ｌ５ｅ），Ａ５（Ａ５ａ～Ａ５ｅ））が指定されている。

【１００４】

図２３３～図２３５は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２３３～図２３５に示すように、孫テーブルＷ５ａ，Ｗ５ｂ，Ｗ５ｃにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔でＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＷ５ｄにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔でＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＷ５ｅにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互にＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１

２０は、孫テーブルＷ５（Ｗ５ａ～Ｗ５ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【１００５】

図２３６は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２３６に示すように、役物ランプ用の孫テーブルＹ５ａ，Ｙ５ｂ，Ｙ５ｃにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＹ５ｄにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＹ５ｅにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＹ５（Ｙ５ａ～Ｙ５ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ９Ａを共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【１００６】

図２３７は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２３７に示すように、盤左ランプ用の孫テーブルＬ５ａ，Ｌ５ｂ，Ｌ５ｃにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「ＷＷＷＷＷ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＬ５ｄにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「ＷＷＷＷＷ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＬ５ｅにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「ＷＷＷＷＷ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＬ５（Ｌ５ａ～Ｌ５ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ９Ｂを共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【１００７】

図２３８および図２３９は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２３８および図２３９に示すように、アタッカランプ用の孫テーブルＡ５ａ，Ａ５ｂ，Ａ５ｃにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「ＷＷＷ」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｒのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＡ５ｄにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「ＷＷＷ」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｒのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＡ５ｅにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「ＷＷＷ」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｒのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＡ５（Ａ５ａ～Ａ５ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈの各々を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【１００８】

［共通緑カットイン輝度データテーブル］

図２４０は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明す

るための図である。図２４０に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる時間として３９７０ｍｓｅｃと、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＳ６，ＹＳ６，ＬＳ６，ＡＳ６）を指定する情報とが格納されている。

【１００９】

図２４１は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図２４１に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ９について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（Ｗ６（Ｗ６ａ～Ｗ６ｅ），Ｙ６（Ｙ６ａ～Ｙ６ｅ），Ｌ６（Ｌ６ａ～Ｌ６ｅ），Ａ６（Ａ６ａ～Ａ６ｅ））が指定されている。

【１０１０】

図２４２～図２４４は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２４２～図２４４に示すように、孫テーブルＷ６ａ，Ｗ６ｂ，Ｗ６ｃにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔でＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＷ６ｄにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔でＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＷ６ｅにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互にＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ６（Ｗ６ａ～Ｗ６ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを緑色で点灯させる。

【１０１１】

図２４５は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２４５に示すように、役物ランプ用の孫テーブルＹ６ａ，Ｙ６ｂ，Ｙ６ｃにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＹ６ｄにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＹ６ｅにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＹ６（Ｙ６ａ～Ｙ６ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ９Ａを共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【１０１２】

図２４６は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２４６に示すように、盤左ランプ用の孫テーブルＬ６ａ，Ｌ６ｂ，Ｌ６ｃにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「ＷＷＷＷＷ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＬ６ｄにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「ＷＷＷＷＷ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＬ６ｅにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「ＷＷＷＷＷ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＬ６（Ｌ６ａ～Ｌ６ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ９Ｂを共通６カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【１０１３】

図２４７および図２４８は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２４７および図２４８に示すように、アタッカランプ用の孫テーブルＡ６ａ，Ａ６ｂ，Ａ６ｃにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「ＷＷＷ」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓ

ｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｇのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＡ６ｄにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「ＷＷＷ」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｇのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＡ６ｅにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「ＷＷＷ」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｇのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＡ６（Ａ６ａ～Ａ６ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈの各々を共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【１０１４】

［操作促進なし時の煽り輝度データテーブル］

図２４９は、操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２４９に示すように、孫テーブルＷ７においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で交互に「ＦＤＣ」と「３００」とが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ７に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【１０１５】

孫テーブルＷ８においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、１０００００ｍｓｅｃで「ＦＤＣ」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【１０１６】

［操作促進あり時の煽り輝度データテーブル］

図２５０は、トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５０に示すように、孫テーブルＷ９においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃで「Ｄ００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ９に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【１０１７】

孫テーブルＷ１０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で「５００」または「Ｄ００］が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【１０１８】

［シャッター輝度データテーブル］

図２５１は、シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５１に示すように、孫テーブルＷ１１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で「Ａ００」から「６００」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１１に基づきランプ制御を行うことで、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

【１０１９】

孫テーブルＷ１２においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデー

タとして、３０ｍｓｅｃで「６００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１２に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【１０２０】

［ハズレ輝度データテーブル］

図２５２および図２５３は、ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５２に示すように、孫テーブルＷ１３においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の１０ｍｓｅｃで「８８８」が指定され、次の１９０ｍｓｅｃで「４４４」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【１０２１】

孫テーブルＷ１４においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして２５０ｍｓｅｃ間隔で「４４４」または「１１１」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをｔｄ１よりも暗めの白色で点灯させる。

【１０２２】

図２５３に示すように、孫テーブルＷ１５においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の１０ｍｓｅｃで「４４４」が指定され、次の５５０ｍｓｅｃで「１１１」が指定され、最後の６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）で「１１１」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを消灯させる。

【１０２３】

［救済当り輝度データテーブル］

図２５４および図２５５は、救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５４に示すように、孫テーブルＷ１６においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の３０ｍｓｅｃで各ランプに対して「Ｄ００」が指定され、次の３０ｍｓｅｃで各ランプに対して「Ｂ００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１７に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【１０２４】

図２５５に示すように、孫テーブルＷ１７においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で各ランプに対して「ＡＡＡ」や「ＤＤＤ」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１８に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【１０２５】

［当り確定輝度データテーブル］

図２５６は、当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５６に示すように、孫テーブルＷ１８においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の４０ｍｓｅｃで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の３０ｍｓｅｃで「３３３」が指定され、このようなＲＧＢのデータが繰り返し指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１８に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを七色で点滅させる。

【１０２６】

［再抽選演出輝度データテーブル］

図２５７および図２５８は、再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５７に示すように、孫テーブルＷ１９においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、６０ｍｓｅｃ間隔で「Ｆ００」と「７００」とが交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【１０２７】
図２５８に示すように、孫テーブルＷ２０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で「Ｆ００」と「７００」とが交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、枠ランプを赤色で点滅させる。このように、孫テーブルＷ２０は、孫テーブルＷ１９よりも、輝度データを速く切り替えながら枠ランプを赤色で点滅させるように設計されている。
【１０２８】
［背景輝度データテーブル］
図２５９は、背景輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図２５９に示すように、背景輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ９について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（Ｗ２１（Ｗ２１ａ，Ｗ２１ｂ），Ｙ２１（Ｙ２１ａ，Ｙ２１ｂ），Ｌ２１（Ｌ２１ａ，Ｌ２１ｂ），Ａ２１（Ａ２１ａ，Ａ２１ｂ））が指定されている。
【１０２９】
図２６０は、背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２６０に示すように、孫テーブルＷ２１ａにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして「５５０」または「８８０」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１ａに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。
【１０３０】
孫テーブルＷ２１ｂにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして「５５０」、「７７０」、または「８８０」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１ｂに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。
【１０３１】
＜輝度データの参照について＞
上記のように輝度データテーブルについて説明したが、以下では、当りエピローグパート以降のランプ制御によって用いられる輝度データテーブルについて、演出内容ごとに整理しながら説明する。
【１０３２】
図２６８～図２７１は、輝度データテーブルの参照について説明するための図である。図２６８に示すように、当りエピローグパートの時間ｔｓ１～ｔｓ３においては、当りエピローグパート中の役物動作用の子テーブルが用いられ、孫テーブル１８に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１８に基づきランプ制御を行うことで、図１３２（ｒ５４）に示した当否分岐の後、図１３３（ｓ１）～（ｓ３）に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。
【１０３３】
当りエピローグパートの時間ｔｓ３－２～ｔｓ３－８においては、当りエピローグパート中の当りエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル４に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１７３（ｓ３－２）～図１７４（ｓ３－８）に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。
【１０３４】
当りエピローグパートの時間ｔｓ４～ｔｓ７においては、当りエピローグパート中の当りエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル１に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１３４（ｓ４）～図１３５（ｓ７）に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【１０３５】
図２６９に示すように、当りエピローグパートの時間ｔＡ１～ｔＡ４においては、当りエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル４に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１４１（Ａ１）～図１４２（Ａ４）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。
【１０３６】
当りエピローグパートの時間ｔＡ５においては、当りエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブルＷ１に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１４１（Ａ５）に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。
【１０３７】
図２７０に示すように、再抽選パートの時間ｔＡ６～ｔＡ８においては、再抽選パート中の図柄の動き始め前の子テーブルが用いられ、消灯させるための孫テーブルに基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１４２（Ａ６）～１４３（Ａ８）に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。
【１０３８】
再抽選パートの時間ｔＡ９，ｔＡ１０においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブルＷ１９に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御を行うことで、図１４３（Ａ９）および図１４４（Ａ１０）に示したような「２」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。
【１０３９】
再抽選パートの時間ｔＡ１１～ｔＡ４６においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブルＷ２０に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２０に基づきランプ制御を行うことで、図１４４（Ａ１１）～図１５６（Ａ４６）に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。
【１０４０】
図２７１に示すように、再抽選パートの時間ｔＣ１～ｔＣ４においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル４に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１６１（Ｃ１）～図１６２（Ｃ４）に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「２」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。
【１０４１】
再抽選パートの時間ｔＣ５～ｔＣ９においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル１に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１６２（Ｃ５）～図１６３（Ｃ９）に示したような「２」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。
【１０４２】
ファンファーレパートの時間ｔＥ１においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１６０（Ｄ１）または図１６４（Ｅ１）に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【１０４３】
ファンファーレパートの時間ｔＥ２においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１６０（Ｄ２）または図１６４（Ｅ２）に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。
【１０４４】
このように、各演出パートの各タイミングにおいては、予め決まった子テーブルがセットされており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各演出パートの各タイミングにおいてセットされた子テーブルを参照し、当該子テーブルによって指定された孫テーブル（輝度データテーブル）に含まれる輝度データ（たとえば、ＲＧＢのデータ）を用いて演出に対応するランプ制御を行うようになっている。
【１０４５】
なお、図２６８～図２７１においては、当りエピローグから図柄が昇格しない場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについて例示したが、その他の経路、たとえば、当りエピローグから図柄が昇格する場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについても、図１９２～図２６０に示したように、各演出パートの各タイミングにおいて予め決められた子テーブルがセットされている。
【１０４６】
＜パチンコ遊技機１のランプ制御における特徴部分の説明＞
次に、前述したパチンコ遊技機１のランプ制御における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。
【１０４７】
（開始９）
図１９３に示すように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行されるＳＰ前半リーチＡの煽りパートやＳＰ前半リーチＢの煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各ＳＰ前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、ＳＰ前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、ＳＰ前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。
【１０４８】
（開始１１，開始１４）
図１９３に示すように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが閉まりきる前の時間ｔａ１～ｔａ１２においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間ｔａ１３～ｔａ１８においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。
【１０４９】
（煽り７，煽り９）
図６４（ｂ８），（ｂ９）、図７４（ｅ７）、図９４（ｉ３２）、図９５（ｉ３４）、図１０４（ｎ１０）、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）などに示したように、キャラクタの

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

【１０５０】

（煽り１０）

キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。たとえば、図６３（ｂ４）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間ｔｂ５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ５）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｂ６において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ６）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【１０５１】

（煽り１７）

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

【１０５２】

（煽り１８）

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

【１０５３】

（煽り１９）

ＳＰ後半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ９、ＳＰ後半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１２、およびＳＰ最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１５のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別

の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ２やＳＰ前半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ５においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

【１０５４】

（煽り２０）

ＳＰ前半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ２、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ５、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ９、ＳＰ後半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１２、およびＳＰ最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１５のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【１０５５】

（煽りカットイン１）

カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルＷ４，Ｗ５，Ｗ６におけるＲＧＢのデータ）は、ＳＰ最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

【１０５６】

（当否１３）

当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないＳＰリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるＳＰリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【１０５７】

（当否１５）

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

【１０５８】

（当否１７）

ＳＰ最終リーチにおける子テーブルＷＤ１５においては、図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が

出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐（決めのタイミング）における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【１０５９】

（当否２０）

ＳＰ前半リーチＡの子テーブルＷＤ４、ＳＰ前半リーチＢの子テーブルＷＤ７、ＳＰ後半リーチＡの子テーブルＷＤ１１、およびＳＰ後半リーチＢの子テーブルＷＤ１４においても、ＳＰ最終リーチの子テーブルＷＤ１７と同様に、孫テーブルＷ１４に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰ前半リーチＡ，ＢやＳＰ後半リーチＡ，Ｂにおいては、５８００ｍｓｅｃ間、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、ＳＰ最終リーチにおいては、３９００ｍｓｅｃ間、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

【１０６０】

（当否２１）

ハズレ時に用いられる子テーブルＷＤ４，ＷＤ７，ＷＤ１１，ＷＤ１４，ＷＤ１７の各々で最後に指定された孫テーブルＷ２６に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブルＷＤ１８の最初に指定された孫テーブルＷ１６に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、同色（黄色）かつさらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色（黄色）でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【１０６１】

（エピローグ９）

役物が上昇するときにおいては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、役物ランプ９Ａにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ９Ａを徐々に消灯させるように、役物ランプ９Ａの輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ９Ａによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、ＳＰ後半リーチＡに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【１０６２】

（エピローグ２６）

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

【１０６３】

（エピローグ２７）

再抽選パートの子テーブルＷＤ２１，ＷＤ２２においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６と共通して孫テーブルＷ１が用いられる。これにより、当

りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【１０６４】

（再抽選演出２）

図１４２（ｔＡ６）に示すように、当りエピローグパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【１０６５】

（再抽選演出７，再抽選演出１４，再抽選演出１６）

当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルＷ２５におけるＲＧＢのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「３」や「２」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【１０６６】

（再抽選演出１９）

再抽選パートの子テーブルＷＤ２１においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６と共通して孫テーブルＷ１が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【１０６７】

（再抽選演出２０）

再抽選パートの子テーブルＷＤ２０においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「２」の図柄から昇格して「３」の図柄に入れ替わる場合の時間ｔＢ７～ｔＢ９におけるレインボー色の点灯は、当りエピローグパートにおいて一旦、「２」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【１０６８】

＜ランプ制御に関する詳細説明＞

次に、前述したランプ制御に関して、特に言及すべき特徴部分について、図２６１～図２６３を参照しながら、詳細に説明する。

【１０６９】

［当り時とハズレ時とにおけるランプ制御の比較について］
図２６１～図２６３は、当り時とハズレ時とにおけるランプの比較を説明するための図である。
【１０７０】
まず、図２６１を参照しながら、ハズレ時におけるランプ制御について説明する。図２６１に示すように、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ８においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、１０００００ｍｓｅｃで「ＦＤＣ」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。また、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、「５００」または「Ｄ００］が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。
【１０７１】
その後、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ最終リーチの各々における煽りパートを経由したハズレエピローグパートにおいては、まず、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１３においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の１０ｍｓｅｃで「８８８」が指定され、次の１９０ｍｓｅｃで「４４４」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐の後、リーチ演出で味方キャラクタが敗北するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。
【１０７２】
孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１４においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして２５０ｍｓｅｃ間隔で「４４４」または「１１１」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが残念がっている演出に対応させて、枠ランプを孫テーブルＷ１３に基づく白色の点灯よりも暗めの白色で点灯させる。
【１０７３】
孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１５においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の１０ｍｓｅｃで「４４４」が指定され、次の５５０ｍｓｅｃで「１１１」が指定され、最後の６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）で「１１１」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、ハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。
【１０７４】
孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御が行われた後、図１９０を参照しながら説明したように、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、リーチ前の開始パートにおいても用いられていた孫テーブルＷ２６に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ２６においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、通常背景に対応する黄色のパターンに対応するデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２６に基づきランプ制御を行うことで、リーチ前の開始パートと同様に、枠ランプを通常背景に対応する黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。
【１０７５】
次に、図２６２を参照しながら、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々

における煽りパートを経由して当りエピローグパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。

【１０７６】

図２６２に示すように、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【１０７７】

その後、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々における煽りパートを経由した当りエピローグパートにおいては、まず、孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１９においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の４０ｍｓｅｃで「ＦＦＦ」が指定され、次の３０ｍｓｅｃで「３３３」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【１０７８】

孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【１０７９】

孫テーブルＷ１に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ２１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして２０ｍｓｅｃ間隔で各ランプに対して順番に「ＡＡＡ」が指定され、最終的に６０００００ｍｓｅｃ（１０分）で各ランプに対して「０００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

【１０８０】

孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【１０８１】

次に、図２６３を参照しながら、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートを経由して当りエピローグパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。

【１０８２】

図２６３に示すように、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【１０８３】

その後、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートを経由した当りエピローグパートにおいては、まず、孫テーブルＷ２０に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ２０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の４０ｍｓｅｃで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の３０ｍｓｅｃで「３３３」が指定され、このようなＲＧＢのデータが繰り返し指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２０に基づきランプ制御を

行うことで、役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。
【１０８４】
孫テーブルＷ２０に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。
【１０８５】
孫テーブルＷ１に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。
【１０８６】
孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。
【１０８７】
図２６１～図２６３を参照しながら説明した実施例において、特徴的な部分について、以下で説明する。
【１０８８】
（当否１９）
図２６１に示すように、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々における煽りパートを経由してハズレエピローグパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「ＦＤＣ」であるのに対して、ハズレエピローグパートにおける最初の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「８８８」や「４４４」である。これにより、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピローグパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「Ｄ００」を含むのに対して、ハズレエピローグパートにおける最初の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「８８８」や「４４４」である。これにより、ＳＰ最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。
【１０８９】
（役物動作１）
図２６２および図２６３に示すように、当りエピローグパートにおいては、孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これに対して、図２６１に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。
【１０９０】
（役物動作２）
図２６３に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブルＷ２０に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボ

ー色の有彩色と、無彩色（「３３３」のＲＧＢデータ）とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当りとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルＷ２１に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当りとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、ＳＰ最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【１０９１】

（図柄の揺れ態様について）

ここで、図柄の揺れ態様について、図２６４を用いて詳細に説明する。図２６４は、図柄の揺れ態様を説明するための図である。前述した煽りパートや再抽選パートにおける図柄揺れ期間において、飾り図柄は、図２６４（ａ）に示す第１態様～第３態様のような動きや、図２６４（ｂ）に示す第１態様～第３態様のような動きをする。具体的には、図２６４（ａ）に示す第１態様は、画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図２６４（ａ）に示す第２態様は、第１態様よりも上側に飾り図柄が位置する態様である。図２６４（ａ）に示す第３態様は、第１態様よりも下側に飾り図柄が位置する態様である。

【１０９２】

また、図２６４（ｂ）に示す第１態様は、正面視で画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図２６４（ｂ）に示す第２態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として右回転することにより、第１態様をよりも飾り図柄が左向きとなる位置となる態様である。図２６４（ｂ）に示す第３態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として左回転することにより、第１態様をよりも飾り図柄が右向きとなる位置となる態様である。

【１０９３】

（再抽選演出の変形例）

図２６５は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図２６５（Ａ）が７図柄による再抽選演出の詳細説明図である。また、図２６５（Ｂ）が各再抽選演出のタイミングチャートである。図２６５（Ａ）に示すように、（Ｄ１），（Ｄ２）に示すように図柄が拡大表示された後、（Ｄ３），（Ｄ４）に示すように図柄が縮小される。その後、（Ｄ５）に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、（Ｄ６）に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、（Ｄ７）に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、（Ｄ８）～（Ｄ９）にかけて「７」図柄が縮小されて表示される。

【１０９４】

その後、（Ｄ１０）に示すように、「７」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、（Ｄ１１）に示すように、「７」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、（Ｆ１２）に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。（Ｄ１２）の状態から遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した場合、（Ｄ１３）～（Ｄ２０）に示すように、「７」が高速変動し、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。（Ｄ２０）の後も同様の高速変動を繰り返す。

【１０９５】

図２６５（Ｂ）に示すように、各再抽選演出のタイミングチャートに示すように、ボタン操作により図柄高速変動する再抽選演出が実行されるときの図柄送り期間はいずれの再抽選演出でも同様である。ここで、再抽選演出には、偶数図柄から奇数図柄に成り上がる第１再抽選演出と、偶数図柄から偶数図柄で変化しない第２再抽選演出と、７図柄から７図柄で変化しない第３再抽選演出とがある。たとえば、第１再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからすぐに操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間（ｔ１）があり、その後図柄が確定する。

【１０９６】

また、第２再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからｔ２後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間（ｔ１－ｔ２）があり、その後図柄が確定する。また、第３再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからｔ１後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間が無く、そのまま図柄が確定する。このように、どのようなタイミングでボタンが操作されたとしても図柄送り期間は一定であり、その後の図柄揺れ期間から図柄確定までの期間でボタン操作までも時間が吸収されるようになっている。このような関係は、第１再抽選演出～第３再抽選演出のいずれの再抽選演出でボタン操作が実行された場合も同様である。

【１０９７】

［再抽選演出２６～２８について］

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【１０９８】

（再抽選演出の変形例）

図２６６は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図２６６の（Ｋ１）～（Ｋ３）に示すように、当否決定の場面のいずれのタイミングでボタンが操作されたとしても、ホワイトアウト後に飾り図柄は同じ動きをする。具体的には、（Ｋ１）に示すように促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、（Ｋ４）に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において５秒後には（Ｋ５）に示すように３図柄が正面を向いた状態となる。

【１０９９】

また、（Ｋ２）に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後１秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、（Ｋ４）に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において４秒後には（Ｋ６）に示すように３図柄が正面より左側を向いた状態となる。また、（Ｋ３）に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後２秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、（Ｋ４）に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において３秒後には（Ｋ７）に示すように３図柄が正面より右側を向いた状態となる。

【１１００】

このように、第１の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が正面の位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として（Ｋ８）～（Ｋ１７）に示すような、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる再抽選演出が実行される。そして、（Ｋ１７）の後に図柄送り演出が実行される。なお、図２６６においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

【１１０１】

（再抽選演出２６）

図２６６に示したように、画像表示装置５の画面中央にスティックコントローラ３１Ａを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（（Ｋ４）からの図柄揺れ期間）。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（Ｋ８）～（Ｋ１７）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ３１Ａがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好

適に見せることができる。
【１１０２】
（再抽選演出２７）
ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。
【１１０３】
（再抽選演出２８）
ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。
【１１０４】
（再抽選演出２９）
複数のＳＰリーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このようなＳＰリーチでは、操作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このようなＳＰリーチであっても尺ずれが発生するＳＰリーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が１つしかない場合でも違和感を生じさせないようにすることができ。また、再抽選演出を１つとすることでデータ容量を削減することができる。
【１１０５】
（再抽選演出３０）
図２６６に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置（Ｋ３）から正面位置（Ｋ５）を経由して左側の位置（Ｋ６）へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。
【１１０６】
［再抽選演出２１～２５について］
再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。
【１１０７】
（再抽選演出の変形例）
図２６７は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。（Ｌ１）は、図柄送り期間において動作促進表示が表示されてから早いタイミングで操作された場合の図である。（Ｌ２）は、動作促進表示が表示されてから（Ｌ１）よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。（Ｌ３）は、動作促進表示が表示されてから（Ｌ２）よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。そして、図２６７の（Ｌ１）～（Ｌ３）に示すように、再抽選演出における図柄送り期間において、いずれのタイミングでボタンが操作されたとしても図柄出しは同じように行われ。その後、ホワイトアウトを挟み飾り図柄は同じ動きをした後に停止する。具体的には、（Ｌ１）に示すように、動作促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、（Ｌ６）に示すように、図柄の揺れが開始され

、所定期間経過後に（Ｌ７）に示すような３図柄が正面よりも右を向いた状態となる。
【１１０８】
　また、（Ｌ２）に示すように、動作促進表示がされた後（Ｌ１）よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、（Ｌ６）に示すように、図柄の揺れが開始され、（Ｌ１）のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に（Ｌ８）に示すような３図柄が正面よりも右を向いた状態となる。また、（Ｌ３）に示すように、動作促進表示がされた後（Ｌ２）よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、（Ｌ６）に示すように、図柄の揺れが開始され、（Ｌ２）のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に（Ｌ９）に示すような３図柄が正面を向いた状態となる。
【１１０９】
　このように、第１の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として（Ｊ１）～（Ｊ１０）に示すように、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる演出が実行される。その後、（Ｊ１１）～（Ｊ１７）に示すように、図柄の揺れの期間後に図柄が停止する。なお、図２６７においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。
【１１１０】
　（再抽選演出２１）
　変形例においては、図２６７の（Ｌ１）～（Ｌ３）に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作することにより、（Ｌ４）～（Ｌ６）に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第１の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に（Ｊ１）～（Ｊ１８）にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン３１Ｂがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。
【１１１１】
　（再抽選演出２２）
　操作有効期間中の第１タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる（図２６７（Ｌ３）の操作無しの例）。操作有効期間中の第１タイミングよりも早い第２タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第１タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図２６７（Ｌ２）の操作が第２タイミングの例）。操作有効期間中の第２タイミングよりも早い第３タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第２タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図２６７（Ｌ１）の操作が第１タイミングの例）。このように、いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後に共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１１１２】
（再抽選演出２３）
図２６７に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。
【１１１３】
（再抽選演出２４）
図２６７に示すように、図柄の揺れ期間では、（Ｊ１０）～（Ｊ１２）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（Ｊ１３）～（Ｊ１４）にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、（Ｊ１５）～（Ｊ１６）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（Ｊ１７）～（Ｊ１８）にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず（Ｊ１８）に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。
【１１１４】
（再抽選演出２５）
図２６７の（Ｊ１）のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ９がレインボー色で点灯するように設計されている。（Ｊ１）のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ９の変更の始点とすることで、開始契機を設計者が決め易い。なお、（Ｊ１）のタイミングではなく共通スタート表示が開始される（Ｊ２）のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。
【１１１５】
＜主な構成および効果＞
以下に、パチンコ遊技機１の各種の構成により得られる技術的効果を個別に列挙する。
【１１１６】
（Ｆ２０１９－１１６）
遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、遊技機１）であって、
可動体（たとえば、役物，可動体３２）と、
表示手段（たとえば、画像表示装置５）と、を備え、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（たとえば、大当りとなるか否かを報知する報知演出）を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、当該当否が報知される当否報知パート（たとえば、当りエピローグパートのうちの役物可動により大当りを報知する当否報知パート）と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパート（たとえば、当りエピローグパート）とを含んで構成され、
導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、該セリフ音に対してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり（たとえば、図１１５（ｒ２）に示す例）、
前記表示手段は、導入パートから当否報知パートに移行するタイミングにおいて、導入パートにおける演出表示に対して特定動作を促す促進表示の導入表示を優先して表示を行うことで、演出表示を視認困難な状態とし、その後、演出表示を視認可能な状態で、促進表示を行い（たとえば、図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）に示す例）、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置（たとえば、退避位置）から前記表示手

段の前面側の第２位置（たとえば、進出位置）に進出し（たとえば、図１３３に示す例）、
前記表示手段は、
前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い（たとえば、図１７３，図１７４に示す例）、
エピローグパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕の表示を行い、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示を行い（たとえば、図１３４～図１３６に示す例）、
エピローグパートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い（たとえば、図１７５に示す例）。
【１１１７】
具体的には、煽りパートとしての各ＳＰリーチにおいて最初にセリフを発するキャラクタは味方キャラクタとなっている（たとえば、図１１５（ｒ２））。これによれば、ＳＰリーチ開始時に遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、煽りパートから当否報知パートに移行するタイミングで、煽りパートにおける演出の表示に対しトリガを操作を促すトリガ表示の導入画像を優先して表示することで煽りパートの演出表示が見えなくなり、その後トリガボタンを操作する画像と煽りパートにおける演出が視認できるようになる（たとえば、図１３１（ｒ４８）～（ｒ５１））。これによれば、導入画像によりインパクトを与えつつ、導入画像からトリガボタンの画像となることで煽りパートの演出が確認できるため遊技者を盛り上げることができる。また、役物の退避が完了するまでに当りエピローグパートの背景表示となるた演出の流れの中で表示の美観を損ねないようにすることができる。また、当りエピローグパートにおいて最終のセリフ字幕の表示が終了してから図柄が拡大表示されるため、字幕表示が図柄に重なること、および図柄出しのメッセージであると勘違いすることを防ぐことができる。また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、ＳＰ前半リーチＢやＳＰ後半リーチＢなど）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。また、展開の遅い当りエピローグパートにおいて、字幕がしっかりと付されるため、キャラクタが何を喋っているかを分かり易くし祝福感を強調することができる。また、展開の早い煽りパートにおいては映像の切り替わりで内容を伝えるのを第１に、補助的な字幕表示で映像の展開を邪魔しないようにすることができる。これにより、一連の演出を好適に見せることができる。
【１１１８】
（Ｆ２０１９－１１７）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記報知演出は、第１報知演出と第２報知演出とを含み、
前記第１報知演出および前記第２報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、
前記第１報知演出および前記第２報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、
前記第１報知演出と前記第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第１報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第１報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、
前記第２報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第２報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。
【１１１９】
具体的には、図１７５に示すように、エピローグパートおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるＳＰリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。
【１１２０】
（Ｆ２０１９－１１８）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出実行手段と、
発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、
前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
エピローグパートにおいて表示された前記第１図柄を用いて、前記第１再抽選演出または前記第２再抽選演出を実行し、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データ

テーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【１１２１】

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

【１１２２】

（Ｆ２０１９－１１９）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、

前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、

前記第１再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第２図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第２再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第１図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第

１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、
　ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
【１１２３】
　具体的には、図１７６に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「２」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「２」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「２」図柄が縮小され、縮小された「２」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「２」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後に再度「２」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。
【１１２４】
　（Ｆ２０１９－１２０）
　遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、遊技機１）であって、
　演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　発光手段（たとえば、枠ランプ等）と、
　前記発光手段を制御する発光制御手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し（たとえば、輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、
　前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（たとえば、大当りとなるか否かを報知する報知演出）を実行可能であり、
　前記有利状態は、第１有利状態（たとえば、昇格なし通常大当り遊技状態）と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態（たとえば、昇格ありの確変大当り遊技状態）とを含み、
　前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパート（たとえば、当りエピローグパート）と、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パート（たとえば、再抽選パート）とを含んで構成され、
　再抽選パートは、前半パート（図１４２（Ａ６）～図１５６（Ａ４６））と後半パート（たとえば、図１５７（Ｂ１）～図１５８（Ｂ６）または図１６１（Ｃ１）～図１６１（Ｃ６））とを含み、
　前記演出実行手段は、
　　前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄（たとえば、２図柄）を表示した後に当該第１図柄を

他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄（たとえば、３図柄または７図柄）を表示する第１再抽選演出（たとえば、図１４２（Ａ６）～図１５６（Ａ４６）、図１５７（Ｂ１）～図１５８（Ｂ６））を実行可能であり、

前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第１図柄（たとえば、２図柄）を再び表示する第２再抽選演出（たとえば、図１４２（Ａ６）～図１５６（Ａ４６）、図１６１（Ｃ１）～図１６１（Ｃ６））を実行可能であり、

前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第２図柄（たとえば、７図柄）を表示した後に当該第２図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第２図柄を再び表示する第３再抽選演出（たとえば、図１４２（Ａ６）～図１５６（Ａ４６）、図２６５（Ｄ６）～（Ｄ２０））を実行可能であり、

前記第１再抽選演出と前記第２再抽選演出と前記第３再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され（たとえば、図２６５（Ｂ）に示すように演出尺が同一である）、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し（たとえば、図１４２（Ａ５）に示すなめらかなレインボー色の点灯に対応する輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し（たとえば、図１４４（Ａ６）に示す再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該再抽選演出用の輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し（たとえば、図１５８（Ｂ５）以降、図１６２（Ｃ５）以降になめらかなレインボー色の点灯に対応する輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し（たとえば、図１５９（Ｂ８）以降、図１６３（Ｃ８）以降に、なめらかなレインボー色の点灯に対応する輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する（たとえば、図１６０（Ｄ１）以降、図１６４（Ｅ１）以降に、なめらかなレインボー色の点灯に対応する輝度データテーブルから、ファンファーレ対応の点灯に対応する輝度データテーブルへ切り替え、当該ファンファーレ対応の点灯に対応する輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）。

【１１２５】

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

【１１２６】

（Ｆ２０１９－１２１）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出実行手段と、
発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、
前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
エピローグパートにおいて前記第１図柄を一旦表示するときと、前記第２再抽選演出の後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示するときとで同一または略同一のアニメーションで当該第１図柄を表示し、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、
ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
【１１２７】
具体的には、前述した図１４１（Ａ１）～図１４２（Ａ５）部分における図柄出しと、図１６１（Ｃ１）～図１６２（Ｃ５）部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「２」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。
【１１２８】

（Ｆ２０１９－１２２）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出実行手段と、
発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、
前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
後半パートで前記第１図柄を再び表示してから図柄確定期間となるまで、当該第１図柄の表示態様を第１態様と第２態様と第３態様とに変化させることで当該第１図柄が揺れているように当該第１図柄を表示する揺れ表示を行い、
後半パートで前記第２図柄を表示してから前記図柄確定期間となるまで、当該第２図柄の表示態様を前記第１態様と前記第２態様と前記第３態様とに変化させることで当該第２図柄が揺れているように当該第２図柄を表示する揺れ表示を行い、
前記第１態様は、前記第２態様および前記第３態様のいずれよりも、遊技者が図柄を視認しやすい態様であり、
前記演出実行手段は、
再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、
前記第１再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が第１タイミングで行われた場合、前記第１再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに前記第２図柄が前記第２態様となるように当該第２図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第２図柄を揺れ表示で表示し、
前記第１再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第１タイミングと異なる第２タイミングで行われた場合、前記第１再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第２図柄が前記第３態様となるように当該第２図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第２図柄を揺れ表示で表示し、
前記第１再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第１タイミングおよび前記第２タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第２図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第２図柄を揺れ表示で表示し、その後に、前記図柄確定期間となるときに当該第２図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第２図柄を前記第１態様で停止表示し、
前記第２再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第１タイミングで行われた場合、前記第２再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングになったときに前記第１図柄が前記第２態様となるように当該第１図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第１図柄を揺れ表示で表示し、

前記第２再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第２タイミングで行われた場合、前記第２再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第１図柄が前記第３態様となるように当該第１図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第１図柄を揺れ表示で表示し、

前記第２再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第１タイミングおよび前記第２タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第１図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第１図柄を揺れ表示で表示し、その後に、前記図柄確定期間となるときに当該第１図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第１図柄を前記第１態様で停止表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【１１２９】

具体的には、図２６７の（Ｌ１）～（Ｌ３）に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作することにより、（Ｌ４）～（Ｌ６）に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第１の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に（Ｊ１）～（Ｊ１８）にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン３１Ｂがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１１３０】

（Ｆ２０１９－１２６）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に

制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートは、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。

【１１３１】
具体的には、図１６８～図１７０に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する（たとえば、ｒ２５，ｒ２７，ｒ２９，ｒ３１，ｒ３３，ｒ３５の場面）。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ９の輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図６４（ｂ８），（ｂ９）、図７４（ｅ７）、図９４（ｉ３２）、図９５（ｉ３４）、図１０４（ｎ１０）、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【１１３２】
（Ｆ２０１９－１２７）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、
前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用

いて前記発光手段を制御し、
　前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。
【１１３３】
　具体的には、役物が動作することにより、リーチ開始時の演出からＳＰ前半リーチの演出へと演出が切り替わるようにしてもよい。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされるようにしてもよい。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ前半リーチに対応する画面へと表示が徐々に切り替わるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブルからＳＰ前半リーチの輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中でＳＰ前半リーチに対応した音が出力されるようにしてもよい。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがＳＰ前半に対応するものに切り替えられるため、ＳＰ前半の煽りパートを好適に表示させることができる。
【１１３４】
　（Ｆ２０１９－１２８）
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　複数の発光手段と、
　前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
　前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
　前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
　前記表示手段は、
　　導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、
　　導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対して前記表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、
　　導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、前記特定領域にセリフ字幕が表示されず、
　　輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、
　カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。
【１１３５】
　具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルＷ４，Ｗ５，Ｗ６におけるＲＧＢのデータ）は、ＳＰ最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。
【１１３６】

（Ｆ２０１９－１２９）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記報知演出は第１報知演出と第２報知演出とを含み、
前記第１報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、
前記表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、
前記音出力手段は、音出力を継続し、
前記発光制御手段は、第１報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、
前記表示手段は、前記特定動作を促す前記促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、
前記音出力手段は、音出力をせず、
前記発光制御手段は、第２報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
第１報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、
第２報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。
【１１３７】
具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないＳＰリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるＳＰリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。
【１１３８】
（Ｆ２０１９－１３０）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートは、第１シーンと、当該第１シーンより後の第２シーンと、を含んで構成され、
前記第１シーンにおいて、第１動画データが用いられ、
前記第２シーンにおいて、第２動画データが用いられ、
前記第２シーンの方が前記第１シーンよりも演出の進行速度が遅く、

前記第１動画データは、複数の特定キャラクタ画像により、特定キャラクタの動きが表現される動画データであり、
前記第２動画データは、１の特定キャラクタ画像とエフェクト画像とにより、前記特定キャラクタの動きが表現される動画データである。
【１１３９】
具体的には、煽りパートにおける（ｒ４８）の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、（ｒ４８）の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、（ｒ４８）において実行される演出は、爆チューの画像と味方６人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。
【１１４０】
（Ｆ２０１９－１３１）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、
前記遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、
前記遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、
前記遮蔽表示が開放動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。
【１１４１】
具体的には、前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実みをもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。
【１１４２】
（Ｆ２０１９－１３２）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、
前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。
【１１４３】
具体的には、煽りパートにおいては、ＳＰリーチのＢＧＭが出力されるとともに、セリフ音と物理音（動作音とも称する）とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。
【１１４４】
（Ｆ２０１９－１３３）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出実行手段と、
発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、
前記第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
前記第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
エピローグパートにおいて、前記第１図柄を一旦表示するときに、当該第１図柄の表示態様を第１態様と第２態様と第３態様とに変化させることで当該第１図柄が揺れているように当該第１図柄を表示するものであり、
エピローグパートから再抽選パートへ移行する場合において、前記第１図柄が前記第１態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第１図柄が前記第２態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第１図柄が前記第３態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、
前記演出実行手段は、前記第１図柄が前記第１態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第１図柄が前記第２態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第１図柄が前記第３態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、前記第１図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第１図柄を表示して前記第１再抽選演出または前記第２再抽選演出を実行し、

前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、
ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
【１１４５】
具体的には、図２６６に示したように、画像表示装置５の画面中央にスティックコントローラ３１Ａを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（（Ｋ４）からの図柄揺れ期間）。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（Ｋ８）～（Ｋ１７）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ３１Ａがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。
【１１４６】
（Ｆ２０２０－００５）
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、
前記特定シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示が終了し、当該第２セリフ字幕が表示されている状態となり、
前記第１セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第２セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。
【１１４７】
具体的には、煽りパートにおいては、図１７８（Ａ）に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第１の字幕の表示期間と次に表示される第２の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第１の字幕と、第２の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態で変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くす

ることができる。
【１１４８】
（Ｆ２０２０－００６）
遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、遊技機１）であって、
表示手段（たとえば、画像表示装置５）と、
複数の発光手段（たとえば、枠ランプ等）と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し（たとえば、輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（たとえば、大当りとなるか否かを報知する報知演出）を実行可能であり、
前記有利状態に制御される旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパート（たとえば、当りエピローグパート）とを含んで構成され、
前記有利状態に制御されない旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパート（たとえば、ハズレエピローグパート）とを含んで構成され、
前記表示手段は、
第２エピローグパートにおいて、前記有利状態に制御されない旨を報知する表示を行い（たとえば、図１９０（Ｘ３０）の残念の表示）、
その後、切替表示を行い（たとえば、図１９０（Ｘ３３）のアイキャッチの表示）、
その後、背景表示を行い（たとえば、図１９０（Ｘ３４）（Ｘ３５）の通常背景の表示）、
その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い（たとえば、図１９０（Ｘ３５）に示すように図柄確定コマンドの受信により図柄を確定停止する）、
その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し（たとえば、図１９０（Ｘ３６）に示すように図柄確定コマンドの受信により図柄を確定停止する）、
複数の発光手段は、演出用発光手段と、第４図柄用発光手段とを含み（たとえば、枠ランプ等、第４図柄ユニットのＬＥＤ）、
前記発光制御手段は、
第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて、前記演出用発光手段を制御し（たとえば、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、
切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて前記演出用発光手段を制御し（たとえば、アイキャッチの表示が行われるときに、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、
背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該背景表示に対応する輝度データテーブルを用いて前記演出用発光手段を制御し（たとえば、通常背景の表示が行われるときに、背景用の輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、
図柄の停止表示が行われるときに、第４図柄変動用の輝度データテーブルから第４図柄停止用の輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該第４図柄停止用の輝度データテーブルを用いて前記第４図柄用発光手段を制御し（たとえば、図柄の停止表示が行われるときに、第４図柄変動用の輝度データテーブルから第４図柄停止用の輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該第４図柄停止用の輝度データテーブ

ルを用いて第４図柄のＬＥＤの発光を制御する）、
　図柄の停止表示が行われるときに、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて前記演出用発光手段を制御し（たとえば、図柄の停止表示が行わるときに、背景用の輝度データテーブルを継続して用いて枠ランプ等を制御する）、
　図柄の変動表示が開始されるときに、第４図柄変動用の輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該第４図柄変動用の輝度データテーブルを用いて前記第４図柄用発光手段を制御し（たとえば、図柄の変動表示が開始されるときに、第４図柄変動用の輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該第４図柄用の輝度データテーブルを用いて第４図柄のＬＥＤの発光を制御する）、
　図柄の変動表示が開始されるときに、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて前記演出用発光手段を制御する（たとえば、図柄の変動表示が開始されるときに、背景用の輝度データテーブルを継続して用いて枠ランプ等を制御する）。
【１１４９】
　具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ９の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。
【１１５０】
［開始１］
　当否報知パートまでにおいて、可動体が第１位置から表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、
　表示手段は、可動体が第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から第１位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、
　発光制御手段は、可動体が第２位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
　音出力手段は、可動体が第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。
【１１５１】
　具体的には、図１７１および図１７２に示すように、役物が動作することにより、ＳＰ前半リーチＡの演出からＳＰ後半リーチＡの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が

上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ後半リーチＡに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル（後述する図２０２に示す子テーブルＷＤ８）からＳＰ後半リーチＡの輝度データテーブル（後述する図２０４および図２０５に示す子テーブルＷＤ９）へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でＳＰ後半対応音（たとえば、ＳＰ後半のＢＧＭ）が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがＳＰ後半に対応するものに切り替えられるため、ＳＰ後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

【１１５２】

[開始２]

可動体の可動前に、特定表示位置に縮小された図柄が表示されており、

可動体が可動することにより、特定表示位置に可動体が被るものであり、

可動体が可動することに応じて、縮小表示されている図柄の表示レイヤよりも優先されるレイヤにおいて、可動体の可動に対応するエフェクト表示が行われ、

可動体が退避を開始し、特定表示位置に位置しなくなった以降において、エフェクト表示から、縮小された図柄が表示された状態の切替後の演出に対応する表示に切り替わる。

【１１５３】

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

【１１５４】

[開始３]

可動体が可動し、特定表示位置に到達する前にエフェクト表示が行われる。

【１１５５】

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

【１１５６】

[開始４]

エフェクト表示から発展後の演出の表示に切り替えられるときに、エフェクト表示が可動体に関連する画像を用いて切り替えられる。

【１１５７】
　具体的には、エフェクト画像から後半に発展する際の演出の画像に切り替わる際に役物に関連する画像を表示するようにしてもよい。具体的には、図１７２（ｈ７）～（ｈ１０）に対応する場面において、役物が上昇する際に「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」の文字や、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしてもよい。これによれば、演出が切り替わる際に連動性を持たせることで、役物を交えた好適な演出の切替えを見せることができる。
【１１５８】
　[開始５]
　閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、
　遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、
　遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、
　遮蔽表示が開放動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。
【１１５９】
　具体的には、前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実みをもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。
【１１６０】
　[開始６]
　遮蔽表示に対応する画像は、画面中央に画面両端から扉が閉まっていく形状、または、画面の一方の端部から他方の端部に向かって扉が閉まっていく形状を有する。
【１１６１】
　具体的には、前述したシャッターは、画面中央に向けて画面の上下の端から閉まっていく態様である。これによれば、徐々に画面輝度が変化していく演出を好適に見せることができる。また、シャッターは、襖のように画面両端から中央に向かって閉まっていく態様であってもよい。また、シャッターは、画面の上端から画面の下端に向かって閉まっていく態様であってもよい。
【１１６２】
　[開始７]
　遮蔽表示において、演出表示を視認不能としていく対面する扉同士の淵の色は黒色で表現されている。
【１１６３】
　具体的には、前述した図５８に示すように、シャッターの淵の画像は、黒色で表現されている。これによれば、図５８（ａ１２）に示すようなシャッターが閉まりきる寸前において、画面輝度が下がっているときに実行される演出とシャッターの淵との境界を曖昧にし、違和感を無くすことができる。図６０（ａ１６）に示すようなシャッターが開き始めるときも同様に違和感を無くすことができる。
【１１６４】
　[開始８]
　遮蔽表示が閉鎖動作を経て開放動作を行った後は導入パートに対応する表示が行われる

ものであり、
遮蔽表示が開放動作を行っている途中段階において導入パートに対応する表示が行われ、導入パートに対応する表示の明度が段階的に上がっていく一方で、遮蔽表示の解放動作が終了するまでは、当該導入パートに対応する表示は進行せず、遮蔽表示の解放動作が終了してから当該導入パートに対応する表示が進行し始める。
【１１６５】
具体的には、前述した図６０，図６１に示すように、シャッターが開いた後は、ＳＰ前半リーチが開始される。シャッターが開ききるまでは、ＳＰ前半リーチの演出が開始されずに徐々に画面輝度が高くなり、シャッター開放後にＳＰ前半の演出が進行する。これによれば、ＳＰ前半リーチの演出は、遊技者にとって注目したい演出のため、シャッターが開く前に演出が実行されてしまうことで不満を与えてしまうことを防止できる。
【１１６６】
[開始９]
遮蔽表示の解放動作が終了したときには発光手段を消灯させ、
遮蔽表示の解放動作が終了して１フレーム分の画像が表示された後に、導入パートに対応する表示が進行するとともに発光手段の発光が開始する。
【１１６７】
具体的には、図１９３に示すように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行されるＳＰ前半リーチＡの煽りパートやＳＰ前半リーチＢの煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各ＳＰ前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、ＳＰ前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、ＳＰ前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。
【１１６８】
[開始１０]
演出表示は、遮蔽表示の閉鎖動作を開始するよりも前に暗転し始め、当該演出表示が完全に暗転するタイミングに合わせて閉鎖動作を終了する。
【１１６９】
具体的には、前述した図５７（ａ９）に示すように、シャッターの閉鎖が開始される前に画面の輝度が先に下がり、シャッターが完全に閉鎖するタイミングに合わせてシャッターが閉まりきるようになっている。ここで、シャッターが閉鎖するタイミングと合わせて画面の輝度を低下させてしまうと、画面暗転のスピードが速くなり過ぎてしまう恐れがある。そこで、事前に画面輝度を低下することを開始することにより、画面暗転のスピードを適切なものとして、一連の演出を好適に見せることができる。
【１１７０】
[開始１１]
遮蔽表示により演出表示が視認不能となる場合、
遮蔽表示が行われるまで輝度データは輝度が切替えられるシナリオ構成となっており、
遮蔽表示が閉鎖態様となることにより演出表示が視認不能となっている間から遮蔽表示が解放態様となることにより演出表示が視認可能となることに関連するタイミングまで輝度データが維持されるシナリオ構成となっている。
【１１７１】
具体的には、図１９３に示すように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが閉まりきる前の時間ｔａ１～ｔａ１２においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間ｔａ１３～ｔａ１８においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝

度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【１１７２】

[開始１２]

演出表示は、導入パートが開始される前の表示と、導入パート中の表示とを含み、

開始パートにおいて所定演出に対応する表示が行われている間に遮蔽表示が閉鎖動作を行い、その後、遮蔽表示が解放動作を行うことで、導入パートが開始し、

導入パートは、複数種類あり、遮蔽表示の解放動作が終了するまで、いずれの導入パートが実行されるかを認識不能とする。

【１１７３】

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

【１１７４】

[開始１３]

遮蔽表示は導入パートに移行するタイミング以外のタイミングにおいても行われることがある。

【１１７５】

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

【１１７６】

[開始１４]

輝度データが維持されるタイミングは、遮蔽表示の閉鎖動作が終了したタイミング、遮蔽表示の閉鎖動作が終了してから所定期間が経過したタイミング、または、遮蔽表示の閉鎖動作に関連したタイミングである。

【１１７７】

具体的には、図１９３に示すように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが閉まりきる前の時間ｔａ１～ｔａ１２においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間ｔａ１３～ｔａ１８においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【１１７８】

[開始１５]

輝度データが維持される期間は、遮蔽表示が閉鎖態様となった後にそのまま解放動作を行うまでの期間、または、遮蔽表示が閉鎖態様となって、遊技者による動作を促す促進表示が行われるまでの期間である。

【１１７９】
具体的には、前述したシャッターが閉まり自動で開くパターン以外に、シャッターが閉まった後にボタン画像が表示され、ボタン操作を実行することによりシャッターが開放するパターンを設けてもよい。これによれば、シャッターによる演出が複数種類設けられるため、シャッターによる演出の興趣が向上する。
【１１８０】
[開始１６]
遮蔽表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、維持される輝度データから変化する輝度データへと切り替わり、促進表示が行われた後に再び維持される輝度データに切り替わる。
【１１８１】
具体的には、図５８および図５９に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、そのようなシャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ９（たとえば、枠ランプ）の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われる一方で、シャッター表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、遊技効果ランプ９の点灯態様が変化する輝度データテーブルに切り替わって当該輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、促進表示が行われた後（促進表示が継続している状態）においては、再び遊技効果ランプ９の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われてもよい。なお、促進表示が行われた後に再び用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルは、促進表示が行われる前に用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルと同じであってもよいし、異なるものであってもよい。これによれば、シャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ９の点灯態様が維持されるため、その後、シャッター表示が開放態様となってから行われる次の演出に対して遊技者に注目させ易くすることができる。
【１１８２】
[開始１７]
促進表示は、ボタン画像と遊技者の動作を促す促進文字とを含む表示であり、
促進文字が表示されるときに当該促進文字に対応する音が出力され、当該音に紐づいて輝度データが変化する輝度データが組み込まれている。
【１１８３】
具体的には、図５８および図５９に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、促進表示においては、遊技者の動作を促す音声（たとえば、「押せ」の音声）が出力されるとともに、遊技者の動作を促す文字（たとえば、「押せ」の文字）が表示されてもよい。さらに、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ９（たとえば、枠ランプ）の点灯態様を変化させる輝度データテーブルに基づき、当該遊技効果ランプ９のランプ制御が行われてもよい。このようにすれば、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ９の点灯態様が変化するため、遊技者の動作を促す音声および遊技効果ランプ９の点灯態様によって、遊技者の動作を促す文字表示を強調させることができ、遊技者に対してより効果的に促進表示に対応する動作を行わせることができる。
【１１８４】
[煽り１]
導入パートは、
有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでのパートであって、
味方キャラクタと敵キャラクタとが争う展開で表示が更新されていくシーンと、味方

キャラクタがダメージを負うシーンとを含み、
　表示の切り替え間隔がエピローグパートよりも早く、
　表示の切り替え数がエピローグパートよりも多い。
【１１８５】
　具体的には、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、ＳＰ前半リーチＢやＳＰ後半リーチＢなど）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。
【１１８６】
　[煽り２]
　導入パートにおいては、最初に、味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。
【１１８７】
　具体的には、前述した図６３（ｂ５）などに示すように、煽りパートにおいては、一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、煽りパートにおいて味方キャラクタを好適に認識させることができる。
【１１８８】
　[煽り３]
　導入パートにおいて、最初のセリフ字幕の表示尺は、長めに設定されている。
【１１８９】
　具体的には、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示は、煽りパートの別の場面における字幕表示よりも長い期間表示されるように設定されるようにしてもよい。これによれば、味方キャラクタをしっかりと認識させることができる。
【１１９０】
　[煽り４]
　味方キャラクタのセリフ音が出力される一方で当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示されないシーンがある。
【１１９１】
　具体的には、前述した図６７（ｂ１７）などに示すように、味方キャラクタがセリフを発したときに、字幕表示がされない場面がある。これによれば、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示を好適に示しつつ、全てのセリフに対して字幕表示を付するよりも画面表示を好適に示すことができる。
【１１９２】
　[煽り５]
　第１導入パートから第２導入パートに展開されることがあり、
　第１導入パートおよび第２導入パートのいずれにおいても味方キャラクタが活躍し、
　第１導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、
　第２導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。
【１１９３】
　具体的には、前述した煽りパートにおいては、前半のタイミングで実行される第１煽りパートとしてのＳＰ前半リーチＡ，ＳＰ前半リーチＢと、後半のタイミングで実行される第２煽りパートとしてのＳＰ後半リーチＡ，ＳＰ後半リーチＢ，ＳＰ最終リーチとがあった。そして、第１煽りパートであっても、第２煽りパートであっても味方キャラクタが活躍する場面がある。また、いずれの煽りパートであっても一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽

りパートであっても味方キャラクタを好適に認識させることができる。
【１１９４】
[煽り６]
第１導入パートにおいては第１キャラクタが活躍し、
第２導入パートにおいては第２キャラクタが活躍し、
第１導入パートにおいて、最初に第１キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、
第２導入パートにおいて、最初に第２キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。
【１１９５】
具体的には、前述した煽りパートにおいては、ＳＰ前半リーチＢに対応する煽りパートにおいては、夢夢ちゃんのキャラクタが活躍し、ＳＰ後半リーチＢに対応する煽りパートにおいては、ジャムちゃんやナナちゃんのキャラクタが活躍する場面があった。そして、ＳＰ前半リーチＢでは、一番最初に活躍する味方キャラクタの夢夢ちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。またＳＰ後半リーチＢでは、一番最初に活躍する味方キャラクタのジャムちゃんとナナちゃんとによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートにおいても、味方キャラクタを好適に認識させることができる。なお、活躍するキャラクタは１人であっても２人以上であってもよい。また、前半の煽りパートと後半の煽りパートとで活躍するキャラクタが同じであってもよい。
【１１９６】
[煽り７]
導入パートは、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。
【１１９７】
具体的には、図１６８～図１７０に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する（たとえば、ｒ２５，ｒ２７，ｒ２９，ｒ３１，ｒ３３，ｒ３５の場面）。このような特定のシーンでは、字幕では表現し難い音がセリフとして出力されるため、字幕を表示しない設定としている。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ９の輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図６４（ｂ８），（ｂ９）、図７４（ｅ７）、図９４（ｉ３２）、図９５（ｉ３４）、図１０４（ｎ１０）、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。
【１１９８】

[煽り８]
キャラクタの登場シーンにおいては、キャラクタに対応する色以外の色で発光手段が発光する。
【１１９９】
具体的には、図１６８～図１７０に示したように、キャラクタが登場する場面（たとえば、ｒ２４，ｒ２６，ｒ２８，ｒ３０，ｒ３２，ｒ３４）では、その前のシーンにおいて該当するキャラクタに対応する色以外の色で遊技効果ランプ９を点灯させる制御が行われる。具体的には、（ｒ２４）の場面の前では、（ｒ２２）の黄色や（ｒ２３）の赤色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にＡＤのキャラクタに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ２６）の場面の前では、（ｒ２５）のオレンジ色や（ｒ２５’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にメイドＡのキャラクタに対応した青色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ２８）の場面の前では、（ｒ２７）の青色や（ｒ２７’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にメイドＢのキャラクタに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ３０）の場面の前では、（ｒ２９）のハワイアンブルー色や（ｒ２９’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にナナちゃんのキャラクタに対応したピンク色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ３２）の場面の前では、（ｒ３１）のピンク色や（ｒ３１’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯／点滅した後にジャムちゃんのキャラクタに対応した紫色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。また、（ｒ３４）の場面の前では、（ｒ３３）の紫色や（ｒ３３’）の白色で遊技効果ランプ９が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクタに対応した緑色で遊技効果ランプ９が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクタが登場する前に該当するキャラクタに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ９を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクタに対応する色で遊技効果ランプ９を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクタが変化すること、変化したキャラクタがいずれのキャラクタであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。
【１２００】
[煽り９]
画面の一方側に位置するキャラクタに対応する色で発光手段が発光し、画面の他方側に位置するキャラクタに対応する色で発光手段が発光する。
【１２０１】
具体的には、図６４（ｂ８），（ｂ９）、図７４（ｅ７）、図９４（ｉ３２）、図９５（ｉ３４）、図１０４（ｎ１０）、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。
【１２０２】
[煽り１０]
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行

されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートは、
第１キャラクタと、第２キャラクタとが表示されており、第１キャラクタが発するセリフ音が出力される第１シーンと、
第１キャラクタと、第２キャラクタとが表示されており、第２キャラクタが発するセリフ音が出力される第２シーンと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
第１シーンにおいて、第１シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
第２シーンにおいて、第２シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
第１シーンに対応する輝度データテーブルは、複数種類の発光手段のうち第１キャラクタが表示されている側の発光手段を第１キャラクタに対応する発光色とし、複数種類の発光手段のうち第２キャラクタが表示されている側の発光手段を第２キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第１キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数種類の発光手段のうち第１キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わり、複数種類の発光手段のうち第２キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらないように構成され、
第２シーンに対応する輝度データテーブルは、複数種類の発光手段のうち第１キャラクタが表示されている側の発光手段を第１キャラクタに対応する発光色とし、複数種類の発光手段のうち第２キャラクタが表示されている側の発光手段を第２キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第２キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数種類の発光手段のうち第１キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらず、複数種類の発光手段のうち第２キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わるように構成される。

【１２０３】

具体的には、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。たとえば、図６３（ｂ４）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間ｔｂ５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ５）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｂ６において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ６）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【１２０４】

[煽り１１]

第１キャラクタと第２キャラクタとが表示されている状態において、第１キャラクタのセリフ音が出力されるシーンと、第２キャラクタのセリフ音が出力されるシーンと、の各々でセリフ字幕が表示され、当該セリフ字幕は一定のフォントで、一定の位置に表示される。

【１２０５】

具体的には、前述の図６３（ｂ５），（ｂ６）に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている状況下に各々のキャラクタがセリフを発する場面がある。この

ような状況下において、セリフに対する字幕表示は一定の大きさであるとともに、一定の表示位置に表示される。これによれば、キャラクタ毎にセリフの表示態様を変えないことにより、バグなどが怒る機会を減らすことができる。

【１２０６】

[煽り１２]

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

【１２０７】

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

【１２０８】

[煽り１３]

導入パートにおいて行われる演出に合わせてＢＧＭ、動作音、効果音、およびセリフ音などの各種音が出力されるものであり、

設計段階において、導入パートにおいて行われる演出に対応する表示とともに各種音が出力されることで、当該各種音の音量調整が行われる。

【１２０９】

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

【１２１０】

[煽り１４]

一のキャラクタに対応する動作音の出力とセリフ音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【１２１１】

具体的には、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、図１６６（Ｂ）に示すように、セリフ音の出力期間に合わせＳＰリーチのＢＧＭを小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【１２１２】

[煽り１５]

画面の正面視において、距離感が遠い第１キャラクタのセリフ音の出力と、距離感が近い第２キャラクタの動作音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【１２１３】

具体的には、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデー

タが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音が出力されるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【１２１４】

[煽り１６]

動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われない場合と、動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われる場合とでは、字幕表示が行われないセリフ音の音量よりも字幕表示が行われるセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【１２１５】

具体的には、図１６６（Ｂ），（Ｃ）に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、ＳＰリーチのＢＧＭの音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べＳＰリーチの内容に関連している。よって、ＳＰリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

【１２１６】

[煽り１７]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第１上位テーブルと、第２上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

前記発光制御手段は、

導入パートにおける第１シーンにおいて、第１上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第２シーンにおいて、第２上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第１シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第２シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第１上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第１時間分用いる時間データと、で構成され、

第２上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第２時間分用いる時間データと、で構成される。

【１２１７】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、煽りパートで用いられる１つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルＷ３を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、１つの子テーブルＷＤ９において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させる

ことで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【１２１８】

[煽り１８]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第１上位テーブルと、第２上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記発光制御手段は、

導入パートにおける第１シーンにおいて、第１上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第２シーンにおいて、第２上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第１シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第２シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第１上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第２上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

【１２１９】

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

【１２２０】

[煽り１９]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第１上位テーブルと、第２上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記報知演出は、第１報知演出と、第２報知演出とを含み、
前記発光制御手段は、
第１報知演出における導入パートの１のシーンにおいて、第１上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
第２報知演出における導入パートの１のシーンにおいて、第２上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
第１報知演出における導入パートの１シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第２報知演出における導入パートの１シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、
特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、
第１上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第１時間分用いる時間データと、で構成され、
第２上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第２時間分用いる時間データと、で構成される。

【１２２１】

具体的には、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ９、ＳＰ後半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１２、およびＳＰ最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１５のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ２やＳＰ前半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ５においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ３を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ＳＰリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

【１２２２】

[煽り２０]
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、
上位テーブルは、第１上位テーブルと、第２上位テーブルとを含み、
輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記報知演出は、第１報知演出と、第２報知演出とを含み、
前記発光制御手段は、
第１報知演出における導入パートの１のシーンにおいて、第１上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
第２報知演出における導入パートの１のシーンにおいて、第２上位テーブルと、特定

輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
　第１報知演出における導入パートの１シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第２報知演出における導入パートの１シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、
　特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、
　第１上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、
　第２上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。
【１２２３】
　[煽り２１]
　導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、
　特定シーンにおいて、第１セリフ字幕が表示されている状態で、第２セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示が終了し、当該第２セリフ字幕が表示されている状態となり、
　第１セリフ字幕の表示が終了するときおよび第２セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。
【１２２４】
　具体的には、煽りパートにおいては、図１７８（Ａ）に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第１の字幕の表示期間と次に表示される第２の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第１の字幕と、第２の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態で変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。
【１２２５】
　[煽り２２]
　複数のキャラクタが対峙する煽りのシーンにおいて、
　一方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第１字幕が表示され、その後、他方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第２字幕が表示され、
　第１字幕が透過率０％で表示されている箇所に重なるように第２字幕が透過率５０％で表示され、その後、第２字幕が透過率０％で表示されるときには第１字幕の表示は終了する。
【１２２６】
　具体的には、図１７８（Ａ）に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第１の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第２の字幕が表示されることがある。この場合、第１の字幕が透過率０％で表示されている箇所に第２の字幕が透過率７０％で重なって表示される。その後、第１の字幕がフェードアウトし、第２の字幕がフェードインし透過率０％の表示となる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により、字幕の切り替わりが分かり易い。
【１２２７】
　[煽り２３]
　第２字幕に対応するセリフ音は、
　　第１字幕と第２字幕とが重なるように表示され、かつ、少なくともどちらか一方にフ

ェード効果が付されているときには出力されず、
　第２字幕のみが表示されるときに出力される。
【１２２８】
　具体的には、図１７９に示すように、「見つかった」の第２字幕に対応するセリフ音の出力タイミングは、第１字幕と第２字幕とが重なるように表示され、フェード効果が付される期間には出力されない。そして、第２字幕に対応するセリフ音は、透過度０％で第２字幕が表示されたときから出力される。これによれば、フェード効果により字幕の切り替わりが分かり易い上に、第２字幕が表示されてからセリフ音が出力されるため、視覚と聴覚とにより演出内容を把握しやすくすることができる。
【１２２９】
　[煽り２４]
　有利状態においては、楽曲が出力され、かつ歌詞表示が行われ、
　歌詞表示における第１字幕の表示から第２字幕の表示に切り替わるときは、いずれの字幕の表示にもフェード効果が付されない。
【１２３０】
　具体的には、図１７８は（Ｂ）に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕（歌詞）が表示される。しかしながら、大当りラウンド中は、字幕（歌詞）が続けて表示される場合であってもフェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕（歌詞）を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当りラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機１に搭載のコンテンツの代表的な楽曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当りラウンド中に省略することができ、一連の演出のをよく見せることがでできる。
【１２３１】
　[煽り２５]
　導入パートおよびエピローグパートのいずれにおいて、キャラクタのセリフ音が重なる場合があり、
　エピローグパートよりも導入パートの方が、セリフ音が重なる割合が高い。
【１２３２】
　具体的には、図示はしていないが、エピローグパートであっても字幕表示のタイミングが重なる場合がある。しかしながら、図１８０に示すように、エピローグパートでは、煽りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。
【１２３３】
　[煽り２６]
　字幕の表示が重ならない所定のシーンにおいても、
　字幕が表示されるとき、または、当該字幕の表示が消えるときでフェード効果が付される。
【１２３４】
　具体的には、図１８０に示すように、第１字幕と第２字幕とが被らない（ｏ３）～（ｏ５）部分における所定のシーンにおいても、字幕表示についてフェード効果を付している。なお、フェード効果については、フェードインとフェードアウトとのうち少なくともいずれか一方の効果を付すようにしてもよい。映像の作成の後に作成される字幕表示において、字幕表示が被るか否かでフェード効果を付していくのは手間がかかる。そこで、字幕表示に対し一律にフェード効果を付すことにより、作業負担が増加することを防止できる。

【１２３５】
[煽り２７]
フェード効果が付されない第１字幕の表示と第２字幕の表示とが入れ替わる場合があり、第１字幕の表示と第２字幕の表示との間においては、何も表示しない空白期間を設けることも考えうるが、長いセリフ音やテンポの速いセリフ音が出力される場合は違和感が出てしまうため、当該空白期間を設けない。
【１２３６】
具体的には、図１８１は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図１８１（Ａ）の比較例１に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまう。また、長いセリフに対する字幕表示や早い進行のセリフに対する字幕表示に関しても、空白期間を設けず字幕を切り替えた場合に違和感が生じる可能性がある。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付すことにより違和感を解消することができる。また、図１８１（Ｂ）の比較例２に示すように、「見つけたわ」の字幕表示に対し「見つかった」を重ね、その後「見つかった」と表示することも考えられる。このような場合には、フェード効果を付さないことにより字幕表示が見難くなってしまう。また、図１８１（Ｃ）の比較例３に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下２段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまう。それに対し、本実施の形態のように、字幕表示に対しフェード効果を付すことによりこのような問題を解決することができる。
【１２３７】
[煽りカットイン１]
表示手段は、
導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、
導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対して表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、
導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、特定領域にセリフ字幕が表示されず、
輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、
カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。
【１２３８】
具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルＷ４，Ｗ５，Ｗ６におけるＲＧＢのデータ）は、ＳＰ最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。
【１２３９】
[煽りカットイン２]
促進表示が行われるボタン前のシーンではセリフ字幕が表示されている。
【１２４０】
具体的には、前述の図１２７（ｒ３９）～図１２８（ｒ４２）に示すように、カットイン表示が実行されるタイミングにおいて、ボタン画像の促進表示が表示される前に字幕表示が表示される。これによれば、字幕表示に注目して画面を見ている遊技者に引き続きボタン画像を見せることができるため、ボタン画像を見逃さないようにすることができ、カ

ットイン表示を好適に実行させることができる。
【１２４１】
[煽りカットイン３]
カットイン表示が終了するタイミングにおいてはセリフ音に対応する字幕表示が行われず、セリフ音が出力されない期間の後、セリフ音が出力され、かつ当該セリフ音に対応する字幕表示が行われる。
【１２４２】
具体的には、前述の図１２８（ｒ４１）～図１３０（ｒ４７）に示すように、カットイン表示が捌けた後の所定期間はセリフが無い設計となっている。そして、セリフ無しの所定期間経過後にセリフが発せられ、当該セリフに対して字幕表示が付される。これによれば、カットイン表示後の期間において遊技者を演出に集中させることができ、好適なカットイン表示とすることができる。
【１２４３】
[当否１]
当否報知パートにおいては、
有利状態に制御されるか否かの当否が遊技者に報知され、
遊技者による特定動作を促す促進表示が行われ、
導入パートとエピローグパートとの間に実行され、
促進表示が行われた後に可動体が可動する。
【１２４４】
具体的には、前述の図１３２（ｒ５４）に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピローグパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当りか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当りとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。
【１２４５】
[当否２]
導入パートの後に実行される当否報知パートにおいて、
促進表示が行われる前の展開表示が行われている状態で、促進表示の導入表示が行われることで、展開表示が視認できなくなり、その後展開表示を視認可能な状態で、促進表示が行われる。
【１２４６】
具体的には、前述の図１３０（ｒ４７）～図１３２（ｒ５４）に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出が視認できなくなる。そして、その後に実行されていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。
【１２４７】
[当否３]
展開表示は、導入表示の背面側で行われる。
【１２４８】
具体的には、前述の図１３０（ｒ４８）～図１３１（ｒ５１）に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像（（ｒ４９）～（ｒ５０）の画像）が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像（（ｒ５１）の画像）に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。
【１２４９】
[当否４]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われる。

【１２５０】

具体的には、前述の図１３２（ｒ５１）～図１３２（ｒ５４）においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしっぽが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしっぽが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

【１２５１】

[当否５]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われるときに、当該促進表示が行われる前と比べて遅く進行する。

【１２５２】

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

【１２５３】

[当否６]

導入表示の前のセリフ音にエコーがかけられる。

【１２５４】

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

【１２５５】

[当否７]

促進表示が行われる前の展開表示が行われている間に表示されていたセリフ音の出力を終了させてから、導入表示が行われる。

【１２５６】

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

【１２５７】

[当否８]

導入パートは、所定の期間と、所定の期間の後であって当否報知の前のスローモーション期間とから構成されており、

所定の期間において、複数の画像データを用いてキャラクタの動きが描写され、

スローモーション期間において、１つの画像データに効果演出が付されてキャラクタの動きが描写される。

【１２５８】

具体的には、煽りパートにおける（ｒ４８）の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、（ｒ４８）の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、（ｒ４８）において実行される演出は、爆チューの画像と味方６人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらか

にするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

【１２５９】

[当否９]

味方キャラクタおよび敵キャラクタが登場する導入パートと、導入パート後の決着パートとが含まれる演出があり、

導入パートは、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる所定期間があり、

所定期間中に促進表示が行われているときに遊技者の動作が行われることで決着パートへの移行が可能であり、

所定期間において、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる速度が徐々に速くなり、当該速度が最も速くなってから促進表示が行われ、

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる描写についても、敵と味方の各々が１つの画像データで再現されている。

【１２６０】

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

【１２６１】

[当否１０]

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる上記所定期間は、一のリーチ演出から他のリーチ演出へとリーチ演出が発展するシーンにおいても適用される。

【１２６２】

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

【１２６３】

[当否１１]

敵キャラクタは、当該敵キャラクタの一部分を変化させるために、複数の画像データを用いて描写するが、当該敵キャラクタ自体の画像データは流用され、当該一部分のみを変化させる。

【１２６４】

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

【１２６５】

[当否１２]

スローモーション期間において、キャラクタの一部分が変化する。
【１２６６】
具体的には、（ｒ４８）におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまう。しかしながら、スローモーション期間の動きを早くすることにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなることがなく、データ容量を削減させつつ、動作している様子をより忠実に表現することができる。
【１２６７】
[当否１３]
第１報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、
表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、
音出力手段は、音出力を継続し、
発光制御手段は、第１報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
第２報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、
表示手段は、特定動作を促す促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、
音出力手段は、音出力をせず、
発光制御手段は、第２報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
第１報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、
第２報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。
【１２６８】
具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないＳＰリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるＳＰリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。
【１２６９】
[当否１４]
促進表示が行われないときの表示は、動画像からなる第１表示期間、静止画像からなる第２表示期間、当否で分岐する動画像からなる第３表示期間の順に遷移する。
【１２７０】
具体的には、前述の図９５（ｉ３６）～図９６（ｉ３９）にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、（ｉ３９）のタイミングでは、１枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当りなら当りエピローグパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピローグパートの映像が流れる。１枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像１枚を流用して使用できるため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、２人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図９５（ｉ３６）～図９６（ｉ３９）において示したようりも多くの画像（たとえば、１０枚）を用いてもよい。
【１２７１】

[当否１５]
促進表示が行われない場合における、輝度データを用いた発光手段を制御するためのシナリオは、
第１表示期間に対応する第１シナリオと、
第２表示期間に対応する第２シナリオと、
第３表示期間に対応する第３シナリオと、があり、
第１シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、
第２シナリオは、所定の輝度データを維持するシナリオであり、
第３シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオである。
【１２７２】
具体的には、ＳＰ後半リーチＡにおける子テーブルＷＤ９では、操作促進がないリーチであって、孫テーブルＷ７に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルＷ８に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないＳＰ後半リーチＡの煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブルＷ７の最後の輝度データ（ＲＧＢのデータ）である「ＦＤＣ」（白色の点灯）を利用するように、孫テーブルＷ８の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。
【１２７３】
[当否１６]
促進表示が行われるときの表示は促進表示が行われる前の導入表示が行われる第１表示期間、動画像からなる第２表示期間、当否で分岐する動画像からなる第３表示期間の順に遷移する。
【１２７４】
具体的には、前述の図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）にかけては、スティックコントローラ３１Ａ（トリガ）に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当りなら当りエピローグパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピローグパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。
【１２７５】
[当否１７]
促進表示が行われる場合における、輝度データを用いた発光手段を制御するためのシナリオは、
第１表示期間に対応する第１シナリオと、
第２表示期間に対応する第２シナリオと、
第３表示期間に対応する第３シナリオと、があり、
第１シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、
第２シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、
第３シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオである。
【１２７６】
具体的には、ＳＰ最終リーチにおける子テーブルＷＤ１５においては、図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐（決めのタイミング）における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。
【１２７７】
[当否１８]

当否報知パートからの流れとして、
有利状態に制御されない旨が決定されているときには、有利状態に制御されない旨が決定されているときの表示が行われ、その後、通常背景に対応する表示が行われる。
【１２７８】
具体的には、前述の図１３３（ｓ１）～図１３６（ｓ１０）、図１３７（ｕ１）～図１３８（ｕ４）に示した当否決定の場面以降の当りエピローグパート、ハズレエピローグパートについて説明する。当りエピローグパートでは、役物動作の演出の後に当りエピローグパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピローグパートでは、ハズレエピローグパートに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流れとすることができる。
【１２７９】
[当否１９]
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、
前記発光制御手段は、
導入パートにおいて、導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が低く設定される。
【１２８０】
具体的には、図２６１に示すように、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々における煽りパートを経由してハズレエピローグパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「ＦＤＣ」であるのに対して、ハズレエピローグパートにおける最初の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「８８８」や「４４４」である。これにより、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピローグパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「Ｄ００」を含むのに対して、ハズレエピローグパートにおける最初の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「８８８」や「４４４」である。これにより、ＳＰ最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。
【１２８１】
[当否２０]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、第１報知演出と、第２報知演出と、を含み、
前記有利状態に制御される旨を報知する第１報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御されない旨を報知する第１報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御される旨を報知する第２報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御されない旨を報知する第２報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、
上位テーブルは、第１上位テーブルと、第２上位テーブルと、第３上位テーブルと、第４上位テーブルとを含み、
輝度データテーブルは、第１報知演出用輝度データテーブルと、第２報知演出用輝度データテーブルと、特定輝度データテーブルを含み、
前記発光制御手段は、
前記有利状態に制御されない旨を報知する第１報知演出における導入パートにおいて、第１上位テーブルと、第１報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されない旨を報知する第２報知演出における導入パートにおいて、第２上位テーブルと、第２報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されない旨を報知する第１報知演出におけるエピローグパートにおいて、第３上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されない旨を報知する第２報知演出におけるエピローグパートにおいて、第４上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されない旨を報知する第１報知演出におけるエピローグパートで用いられる特定輝度データテーブルと、前記有利状態に制御されない旨を報知する第２報知演出におけるエピローグパートで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、
第３上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第１時間分用いる時間データと、で構成され、
第４上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第１時間と異なる第２時間分用いる時間データと、で構成される。

【１２８２】

具体的には、ＳＰ前半リーチＡの子テーブルＷＤ４、ＳＰ前半リーチＢの子テーブルＷＤ７、ＳＰ後半リーチＡの子テーブルＷＤ１１、およびＳＰ後半リーチＢの子テーブルＷＤ１４においても、ＳＰ最終リーチの子テーブルＷＤ１７と同様に、孫テーブルＷ１４に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰ前半リーチＡ，ＢやＳＰ後半リーチＡ，Ｂにおいては、５８００ｍｓｅｃ間、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、ＳＰ最終リーチにおいては、３９００ｍｓｅｃ間、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプをランプ制御さ

せるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルＷ４を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

【１２８３】

[当否２１]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、

前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成される第１パターンと、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートと、第２エピローグパート後に実行され、有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第２パターンと、があり、

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

前記発光制御手段は、

前記第２パターンの報知演出における第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２パターンの報知演出における救済報知パートにおいて、救済報知パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

救済報知パートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定される。

【１２８４】

[ハズレ１]

当否報知パートからの流れとして、

有利状態に制御されない旨が決定されているときにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像が表示され、かつ、飾り図柄により有利状態に制御されない旨の決定が報知されるハズレ時エピローグパートが実行され、

その後、切替表示が行われ、リーチ開始時の背景に対応する画像に切り替える。

【１２８５】

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

【１２８６】
［ハズレ２］
ハズレ時エピローグパートにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトで表示され、かつ、飾り図柄の中図柄がフェードインで表示される。
【１２８７】
具体的には、図１８９に示すように、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の背景が徐々にブラックアウトしていきつつ、中図柄が徐々にフェードインしていく。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示されていくため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。
【１２８８】
［ハズレ３］
有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像をブラックアウトさせる際に１枚の画像の透過率を１００％から０％とするまでの段階数は、中図柄の画像の透過率を１００％から０％とするまでの段階数よりも多い。
【１２８９】
具体的には、図１８９に示すように、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の背景を透過率１００％から０％までブラックアウトしていくのに必要な段階数は、中図柄を透過率１００％から０％までフェードインしていくのに必要な段階数よりも多くなっている。具体的には、背景のブラックアウトは（Ｘ１１）～（Ｘ１８）にかけての８段階であるのに対し、中図柄のフェードインは（Ｘ１２）～（Ｘ１７）までの６段階である。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかも透過率の変更の段階数が異なるため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。
【１２９０】
［ハズレ４］
有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトする方が、飾り図柄の中図柄のフェードインよりも先に行われる。
【１２９１】
具体的には、図１８９に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていく変化の方が、中図柄がフェードインしていく変化よりも先に開始される。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかもブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。
【１２９２】
［ハズレ５］
ブラックアウトする前の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表示される画像のカットが変化し、
ブラックアウトする際の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表示される画像のカットが変化しない。
【１２９３】
具体的には、ブラックアウトする前のハズレ時の映像は、表示される画像が切り替わっていくのに対し、ブラックアウトする際の画像は、表示される画像に変化がない。これによれば、変化のない画像の状態でブラックアウトが開始されることで、ブラックアウトを好適に見せることができる。なお、画像が切り替わるとは、画面の絵が切り替わること、映像の角度が切り替わること、表示されている場面自体が切り替わることを含む。また、画像に変化がないとは、同じ静止画であること、動画であっても映像の角度は切り替わらず、動いているとしても一部の映像のみが微小に動いていることを含む。
【１２９４】
［ハズレ６］

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトしていき、飾り図柄の中図柄がフェードインしていった結果、中図柄の透過率が０％となり、ブラックアウトに要する１枚の画像の透過率が０％となった期間が、所定期間維持され、
所定期間において、図柄自体の揺れを少なくとも２周期分させ、
所定期間は、中図柄の画像が透過率１００％の状態から透過率０％の状態になる期間より長く、切替表示が行われている期間よりも長い。

【１２９５】

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

【１２９６】

[ハズレ７]

切替表示は、遊技機に関する情報を含んで構成された表示である。

【１２９７】

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

【１２９８】

[ハズレ８]

有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、
有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、
表示手段は、
第２エピローグパートにおいて、有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、
その後、切替表示を行い、
その後、背景表示を行い、
その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、
その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、
発光制御手段は、
第２エピローグパートにおいて、第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて、演出用の発光手段を制御し、
切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、
背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、
図柄の停止表示が行われるときに、第４図柄停止用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第４図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、第４図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第４図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御する。

【１２９９】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ９の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１３００】

[ハズレ９]

リーチ開始時の背景に対応する輝度データテーブルは、変更条件が成立するまで輝度データをループして参照するものであり、

導入パートにおいては、背景に対応する輝度データは用いられないが、当該背景に対応する輝度データは更新されている。

【１３０１】

具体的には、図５２に示すように、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、ＳＰリーチに発展するなど、特定の変更条件が成立したときに、変更後のＳＰリーチなどの演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、ＳＰリーチの演出が実行されている間は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。また、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、エラーが発生するなど、特定の変更条件が成立したときに、エラー状態に対応するエラー用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、エラー状態では、エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。これにより、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。

【１３０２】

[ハズレ１０]

導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルに切り替えられた後、図柄確定コマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが用いられ、その後、保留がない場合に客待ちコマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが継続して用いられる。

【１３０３】

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

【１３０４】

[ハズレ１１]

図柄確定したときに、特図の発光手段が停止し、

図柄確定コマンドを受けることで、第４図柄用の発光手段が点滅から消灯に切り替わる。

【１３０５】

具体的には、第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【１３０６】

[ハズレ１２]

次の変動が開始されたときに、特図の発光手段が点滅し、

次の変動コマンドを受けることで、第４図柄用の発光手段が消灯から点滅に切り替わる。

【１３０７】

具体的には、第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第４図柄ユニット９０５０の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【１３０８】

[ハズレ１３]

当否報知パートに対応する輝度データテーブルから有利状態に制御されない旨の決定に対応する輝度データテーブルに切り替わり、

切替表示が行われることに応じて、切替表示に対応する輝度データテーブルに切り替わり、

リーチ開始時の背景に切り替わった以降、切替表示に対応する輝度データテーブルの最終の輝度データが用いられ、図柄確定コマンドを受けても輝度データが切り替わることなく、図柄確定期間も輝度データが用いられ続け、次の変動コマンドを受けたときに次の変動に対応する輝度データテーブルに切り替わる。

【１３０９】

具体的には、図１９０に示すように、（Ｘ４０）の味方キャラクタ６人が残念がっている演出から（Ｘ４１）の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。（Ｘ４２）のアイキャッチ画面への切替え期間から（Ｘ４５）の図柄確定期間にかけて、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

【１３１０】
[ハズレ１４]
最終の輝度データは消灯データとなっており、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルには消灯を維持する輝度データは含まれない。
【１３１１】
具体的には、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。
【１３１２】
[ハズレ１５]
客待ちコマンドを受けることで、切替表示に対応する輝度データテーブルから客待ちコマンドに対応する輝度データテーブルに切り替わる。
【１３１３】
具体的には、図柄確定後に、保留記憶がない場合には、客待ち指定コマンドを受信することにより、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。
【１３１４】
[ハズレ１６]
切替表示に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データは、有利状態に制御されない旨の決定に対応する輝度データテーブルの最後の輝度データよりも高輝度に設定されている。
【１３１５】
具体的には、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ画像の表示前（ハズレ時）の輝度データテーブルの最終の輝度データ(消灯)よりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わる前よりも遊技効果ランプ９を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ９とにより、切り替わりを認識させ易い。
【１３１６】
[ハズレ１７]
切替表示に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データは、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データよりも高輝度に設定されている。
【１３１７】
具体的には、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル(消灯含まず)の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わるときに遊技効果ランプ９を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ９とにより、切り替わりを認識させ易い。
【１３１８】
[役物動作１]
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否を報知する当否報知パート、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否を報知する当否報知パート、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートとを含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における当否報知パート以降において、当り用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における当否報知パート以降において、ハズレ用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
当り用輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、ハズレ用輝度データテーブルにおいて１の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。
【１３１９】
具体的には、図２６２および図２６３に示すように、当りエピローグパートにおいては、孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これに対して、図２６１に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。
【１３２０】
[役物動作２]
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、
前記発光制御手段は、
当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
可動体可動用輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、
エピローグパート用輝度データテーブルは、第１有彩色を表す輝度データと、第２有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。
【１３２１】
具体的には、図２６３に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブルＷ２０に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色（「３３３」のＲＧＢデータ）とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当りとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルＷ２１に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当りとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、ＳＰ最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。
【１３２２】
[エピローグ１]
エピローグパートは、有利状態に制御される旨の決定が報知された後の祝福パートであって、敵キャラクタがやられるシーンがあり、味方キャラクタがダメージを負うシーンがなく、表示の切り替え数が導入パートよりも少ないパートである。
【１３２３】
具体的には、前述した当りエピローグパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピローグパートでは、煽りパートよりも演出におけるの画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。
【１３２４】
[エピローグ２]
エピローグパートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合は、導入パートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合よりも高い。
【１３２５】
具体的には、図１７５に示すように、エピローグパートおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるＳＰリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。
【１３２６】
[エピローグ３]
エピローグパートにおいては、セリフ字幕が必ず表示される。
【１３２７】
具体的には、図１７５に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず

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

【１３２８】

[エピローグ４]

導入パートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音が出力される場合にはセリフ字幕が表示されないが、

エピローグパートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音が出力される場合にはセリフ字幕が表示される。

【１３２９】

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

【１３３０】

[エピローグ５]

第１導入パートと第２導入パートとがあり、それぞれ展開が異なり、セリフ数も異なるが、エピローグパートにおいて、キャラクタのセリフ音の出力に対してセリフ字幕が表示される割合は、導入パートにおいて、キャラクタのセリフ音の出力に対してセリフ字幕が表示される割合よりも高い。

【１３３１】

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

【１３３２】

[エピローグ６]

エピローグパートにおける最終的に表示されるセリフ字幕は他のシーンで表示される同数の文字のセリフ字幕に比べて長く表示される。

【１３３３】

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

【１３３４】

[エピローグ７]

可動体が進出位置に位置しているときに、可動体用の背景表示が行われており、

可動体が退避する退避パターンに従って可動体が動作するもので、退避パターンが終了

するまでに、可動体用の背景表示がエピローグ表示に切り替わる。
【１３３５】
具体的には、図１７３～図１７４に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。
【１３３６】
[エピローグ８]
変形していた部材が、収納動作し、戻り動作を行うものであり、
エピローグ表示に切り替わるタイミングは、戻り動作の開始タイミングに連動している。
【１３３７】
具体的には、役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、戻り動作の開始のタイミングに関連した上昇中のタイミングとなる。これによれば、戻り動作の開始に関連したタイミングでエピローグに対応する表示に切り替えられるため、役物が初期位置に戻る前に役物動作に対応したエフェクト画像の表示が終了する。よって、役物が初期位置へ戻った際にエフェクト画像が表示されているという状況を防ぐことができ、演出の美観を損ねることがない。なお、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、役物が上昇を開始するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、役物は落下位置において回転動作や移動動作を実行するようにしてもよい。
【１３３８】
[エピローグ９]
戻り動作中に可動体の発光手段がフェードアウトにより消灯に近づいていく。
【１３３９】
具体的には、役物が上昇するときにおいては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、役物ランプ９Ａにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ９Ａを徐々に消灯させるように、役物ランプ９Ａの輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ９Ａによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、ＳＰ後半リーチＡに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。
【１３４０】
[エピローグ１０]
エピローグに対応する画像に連動したＢＧＭで切り替わりが示唆され、
エピローグ表示が開始されることに連動して、ＢＧＭが出力される。
【１３４１】
具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応するＢＧＭが出力されるようにしてもよい。これによれば、ＢＧＭによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。
【１３４２】
[エピローグ１１]
エピローグ表示が開始されることに連動して、切り替わりを示唆する効果音が出力される。
【１３４３】

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

【１３４４】

[エピローグ１２]

エピローグ表示が開始されることに連動して、ＢＧＭおよび切り替わりを示唆する効果音が出力される。

【１３４５】

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

【１３４６】

[エピローグ１３]

可動体の戻り動作中におけるエピローグ表示においては、セリフ音が出力されず、

可動体の収納後のエピローグ表示においては、セリフ音が出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

【１３４７】

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

【１３４８】

[エピローグ１４]

可動体の退避のタイミングでセリフ音が出力され発生、

可動体の収納が完了したタイミングでセリフ音が出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

【１３４９】

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

【１３５０】

[エピローグ１５]

エピローグパートの最後に出力されるセリフ音に対応するセリフ字幕の表示は、図柄出しの開始タイミングで終了する。

【１３５１】

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

【１３５２】

[エピローグ１７]

エピローグ中に流れていた動画は、図柄出しが完了して遊技者が最終的に揃った図柄を認識するタイミングにおいて、静止画となっている。

【１３５３】

具体的には、前述した図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄出しの演出が完了し、遊技者が飾り図柄を認識可能なタイミングにおいて、飾り図柄と背景として表示されるキャ

ラクタなどの画像は静止画となっている。これによれば、飾り図柄の背景が動画となっていることで飾り図柄が見え難くなることを防止できる。

【１３５４】

[エピローグ１８]

図柄出しが始まる前に流れている動画を静止画とする。

【１３５５】

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

【１３５６】

[エピローグ１９]

静止と同時に特殊効果が付される。

【１３５７】

具体的には、前述した図１３５（ｓ７）に示すように、当りエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付さることで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピローグパートとすることができる。

【１３５８】

[エピローグ２０]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第１位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

【１３５９】

具体的には、図１７３～図１７４に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。ま

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

【１３６０】

[エピローグ２１]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する第１シーンと、

エピローグパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕を表示し、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第２シーンと、があり、

第２シーンにおいて最終セリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付されない一方、第１シーンにおいてセリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付される。

【１３６１】

[エピローグ２２]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

【１３６２】

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

【１３６３】

[エピローグ２３]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄の図柄出しが終了するタイミングで装飾図柄と小図柄の動きが同期する。

【１３６４】

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

【１３６５】

[エピローグ２４]

再抽選パートにおける図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

【１３６６】

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

【１３６７】

[エピローグ２５]

再抽せんパートの前において、小図柄は有利状態に制御される旨が決定されていることを示す態様となっており、再抽せんパートに移行することに連動して、小図柄が再び変動する。

【１３６８】

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

【１３６９】

[エピローグ２６]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

エピローグパートは、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示が行われる第１シーンと、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第２シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおける第１シーンにおいて、第１上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける第２シーンにおいて、第２上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける第１シーンにおいて、エピローグパートに対応する第１輝

度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、特定タイミングにおいて、エピローグパートに対応する第１輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける第２シーンにおいて、拡大表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄を拡大表示の終了に関連するタイミングにおいて、拡大表示用輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける第１シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、エピローグパートにおける第２シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

第１上位テーブルは、エピローグパートに対応する輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第２上位テーブルは、拡大表示用輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

【１３７０】

具体的には、当りエピローグパートにおいては、当り報知演出時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【１３７１】

[エピローグ２７]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

エピローグパートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、報知演出の結果を報知する結果報知シーンを含んで構成され、

再抽選パートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、再抽選の結果を報知する再抽選結果報知シーンを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、第１上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、第２上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄を拡大表示の終了に関連するタイミングにおいて、結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄を拡大表示の終了に関

連するタイミングにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
エピローグパートにおける結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、
第１上位テーブルは、結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、
第２上位テーブルは、再抽選結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。
【１３７２】
具体的には、再抽選パートの子テーブルＷＤ２１，ＷＤ２２においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６と共通して孫テーブルＷ１が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。
【１３７３】
[エピローグ２８]
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記表示手段は、
エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、
その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、
エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、
前記発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
【１３７４】
具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）にある。画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテー

ブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピローグパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

【１３７５】

[エピローグ２９]

エピローグパートにおいて、

エピローグに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が揃った状態で表示領域の端側に位置する。

【１３７６】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「２２２」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピローグ映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

【１３７７】

[エピローグ３０]

エピローグパートにおいて、

エピローグに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が表示領域の端側に位置され、

エピローグに対応する画像の表示が終了するタイミングに関連して、表示されているセリフ音の出力が終了し、飾り図柄が表示領域の端側に表示している状態が終了し、飾り図柄が表示領域の中央を用いて拡大表示する。

【１３７８】

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

【１３７９】

[エピローグ３１]

導入パートの開始時において、表示領域の端側に飾り図柄が位置する。

【１３８０】

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

【１３８１】

[再抽選演出１]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実

行される再抽選パートとを含んで構成され、
　再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
　演出実行手段は、
　　第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
　　第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
　　エピローグパートにおいて表示された第１図柄を用いて、第１再抽選演出または第２再抽選演出を実行し、
　発光制御手段は、
　　エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
　　再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
　　後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、
　　ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。
【１３８２】
　具体的には、図１７６に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「２」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「２」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「２」図柄が縮小され、縮小された「２」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「２」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。
【１３８３】
　[再抽選演出２]
　一旦飾り図柄揃いを仮停止させている背景に対応する画像が表示されているときに、発光手段が消灯し、再抽選画面に移行する際に発光手段が再抽選に対応する発光態様で発光する。
【１３８４】
　具体的には、図１４２（ｔＡ６）に示すように、当りエピローグパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。
【１３８５】
　[再抽選演出３]

再抽選画面へ移行させるときは、一旦飾り図柄揃いを仮停止させ、
仮停止させているときにおいては、飾り図柄揃いがエフェクトを伴って揺れ表示を行っているが、当該エフェクトを伴った揺れ表示は維持されつつ、背景に対応する画像および発光手段の発光態様が再抽選用のものに切り替わる。
【１３８６】
具体的には、前述した図１４２（Ａ５）に示すように、当りエピローグパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から（Ａ６）に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ９は、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。
【１３８７】
[再抽選演出４]
図柄送り開始時において、エピローグから表示が維持されていた飾り図柄が縮小し、縮小してから図柄送りが開始する。
【１３８８】
具体的には、再抽選演出における図柄送り演出の開始時は、当りエピローグパートから表示したままだった飾り図柄を縮小した状態から変動が開始される。これによれば、異なる飾り図柄に変更する処理を実行することなく、一連の演出の流れをよく見せることができる。
【１３８９】
[再抽選演出５]
図柄送りは、縮小サイズで開始され、他の図柄の縮小サイズもすべて均一となる。
【１３９０】
具体的には、図柄送り演出では縮小された図柄により変動が開始され変動中の図柄の大きさは均一の縮小サイズである。これによれば、図柄送り演出時の変動の見た目をなめらかにすることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。
【１３９１】
[再抽選演出６]
縮小サイズで複数種類の飾り図柄が図柄送り中において、動作促進表示、動作の受け付け、縮小サイズよりも少し大きい飾り図柄の表示、および、拡大した飾り図柄の表示の順に遷移する。
【１３９２】
具体的には、前述した図１４４（Ａ１０）～図１５６（Ａ４６），図１５７（Ｂ１）～図１５８（Ｂ５）に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、拡大し始めから最終的に報知される図柄となっているため、遊技者に最終的な報知図柄が何であるかを分かり易く示すことができる。
【１３９３】
[再抽選演出７]
演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
演出実行手段は、
第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて入替表示を行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
第１再抽選演出は、前半パートで入替表示を開始してから、後半パートで第２図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
第２再抽選演出は、前半パートで入替表示を開始してから、後半パートで第１図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、
ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【１３９４】

具体的には、図１７６に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「２」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「２」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「２」図柄が縮小され、縮小された「２」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「２」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後に再度「２」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルＷ２５におけるＲＧＢのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「３」や「２」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【１３９５】
[再抽選演出８]
予め定められたパターンによる図柄送りは、一旦仮停止させた図柄から次の図柄に順番に送り、最後の図柄が送られた後、再び一旦仮停止させた図柄に戻り、また次の図柄に順番に送るような演出であり、
予め定められたパターンは、１、２、３、４、５、６、７、８の順番であってそれをループするパターンである。
【１３９６】
具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られる。このように、飾り図柄の数字が順番に送られるため、一連の演出の流れをよく見せることができる。
【１３９７】
[再抽選演出９]
予め定められたパターンで図柄送りがされている最中においては、送られる飾り図柄の全てが、一旦、飾り図柄が仮停止したときと同じ解像度で表示される。
【１３９８】
具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が０％の「２」図柄、透過度が５０％の「２」図柄、透過度が０％の「３」図柄、透過度が５０％の「３」図柄、透過度が０％の「４」図柄、透過度が５０％の「４」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できっちりと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。
【１３９９】
[再抽選演出１０]
図柄送りが開始された以降においては、昇格するか否かの報知がされるまで、複数種類の飾り図柄の表示時間の各々が同じである。
【１４００】
具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。
【１４０１】
[再抽選演出１１]
動作促進表示は、図柄送り中に行われ、
動作促進表示が行われる位置は、図柄送り中の図柄と重ならない位置で行われる。
【１４０２】
具体的には、図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。
【１４０３】
[再抽選演出１２]
動作促進表示は、図柄送り中に開始されるものであって、予め定められたパターンの２ループ目中に開始される。
【１４０４】
具体的には、図１７６，図１７７に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を２回繰り返した後の（Ａ２４），（Ａ２５）において表示が

開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが２回繰り返されるまで促進画像が表示されないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。

【１４０５】

[再抽選演出１３]

「１」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「５」の図柄であり、

「４」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「８」の図柄である。

【１４０６】

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

【１４０７】

[再抽選演出１４]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、

第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、

第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、前半パートにおいて第２図柄を表示した後に当該第２図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第２図柄を再び表示する第３再抽選演出を実行可能であり、

第１再抽選演出と第２再抽選演出と第３再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブル

に切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【１４０８】

具体的には、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば２図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば２図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば３図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば７図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば７図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルＷ２５におけるＲＧＢのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「３」や「２」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【１４０９】

[再抽選演出１５]

再抽選演出は飾り図柄以外の表示データと、各種飾り図柄の表示データとを組み合わせて表示し、複数種類の再抽選演出の各々のパターンを再現しており、

各々の再抽選演出において共通の表示データを用いていることで、当該各々の再抽選演出の間における演出尺が共通となり、送っている図柄の種類と図柄出しで出される図柄のみが各々の再抽選演出において異なる。

【１４１０】

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

【１４１１】

[再抽選演出１６]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、

第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち

、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
エピローグパートにおいて第１図柄を一旦表示するときと、第２再抽選演出の後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示するときとで同一または略同一のアニメーションで当該第１図柄を表示し、
発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、
ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【１４１２】

具体的には、前述した図１４１（Ａ１）～図１４２（Ａ５）部分における図柄出しと、図１６１（Ｃ１）～図１６２（Ｃ５）部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「２」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルＷ２５におけるＲＧＢのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「３」や「２」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【１４１３】

[再抽選演出１７]

第１識別情報を表示するときのアニメーションは、図柄が表示されてから拡大しつつ、第１位置に至るまでのアニメーションを含む。

【１４１４】

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

【１４１５】

[再抽選演出１８]

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いを仮停止させるときと、報知パートで飾り図

柄揃いが昇格するか否かを報知するときとにおいて、表示手段は共通の表示データを参照し、
当該共通の表示データと、複数種類の飾り図柄の表示データとを組み合わせて、複数種類の図柄出しの表示が行われる。
【１４１６】
具体的には、前述した図柄出しの演出では、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ、データ容量を削減することができる。なお、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。
【１４１７】
[再抽選演出１９]
再抽選演出において昇格しなかった場合において、
再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格しない報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が同じである。
【１４１８】
具体的には、再抽選パートの子テーブルＷＤ２１においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６と共通して孫テーブルＷ１が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。
【１４１９】
[再抽選演出２０]
再抽選演出において昇格した場合において、
再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が異なり、
再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときよりも、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときの方が、図柄出しにおける発光態様が激しい。
【１４２０】
具体的には、再抽選パートの子テーブルＷＤ２０においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルＷＤ３，ＷＤ６，ＷＤ１０，ＷＤ１３，ＷＤ１６とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「２」の図柄から昇格して「３」の図柄に入れ替わる場合の時間ｔＢ５～ｔＢ９におけるレインボー色の点灯は、当りエピローグパートにおいて一旦、「２」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。
【１４２１】
[再抽選演出２１]
演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
演出実行手段は、
第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、
第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、
後半パートで第１図柄を再び表示してから図柄確定期間となるまで、当該第１図柄の表示態様を第１態様と第２態様と第３態様とに変化させることで当該第１図柄が揺れているように当該第１図柄を表示する揺れ表示を行い、
後半パートで第２図柄を表示してから図柄確定期間となるまで、当該第２図柄の表示態様を第１態様と第２態様と第３態様とに変化させることで当該第２図柄が揺れているように当該第２図柄を表示する揺れ表示を行い、
第１態様は、第２態様および第３態様のいずれよりも、遊技者が図柄を視認しやすい態様であり、
演出実行手段は、
再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、
第１再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第１タイミングで行われた場合、第１再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに第２図柄が第２態様となるように当該第２図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第２図柄を揺れ表示で表示し、
第１再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第１タイミングと異なる第２タイミングで行われた場合、第１再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングとなったときに第２図柄が第３態様となるように当該第２図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第２図柄を揺れ表示で表示し、
第１再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第１タイミングおよび第２タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第２図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第２図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるときに当該第２図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第２図柄を第１態様で停止表示し、
第２再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第１タイミングで行われた場合、第２再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに第１図柄が第２態様となるように当該第１図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第１図柄を揺れ表示で表示し、
第２再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第２タイミングで行われた場合、第２再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングとなったときに第１図柄が第３態様となるように当該第１図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第１図柄を揺れ表示で表示し、
第２再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第１タイミングおよび第２タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第１図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第１図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるときに当該第１図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第１図柄を第１態様で停止表示し、
発光制御手段は、
エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２

再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
　後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、
　ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【１４２２】
　具体的には、図２６７の（Ｌ１）～（Ｌ３）に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作することにより、（Ｌ４）～（Ｌ６）に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第１の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に（Ｊ１）～（Ｊ１８）にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン３１Ｂがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１４２３】
　[再抽選演出２２]
　操作の有効期間の第１タイミングで動作が行われていたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、飾り図柄がゆらゆら表示され、
　動作の有効期間の第１タイミングよりも早い第２タイミングで動作が行われたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、第１タイミングよりも動作が早かった分だけ飾り図柄がゆらゆら表示され、尺が吸収される。

【１４２４】
　具体的には、操作有効期間中の第１タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる（図２６７（Ｌ３）の操作無しの例）。操作有効期間中の第１タイミングよりも早い第２タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第１タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図２６７（Ｌ２）の操作が第２タイミングの例）。操作有効期間中の第２タイミングよりも早い第３タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第２タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図２６７（Ｌ１）の操作が第１タイミングの例）。このように、いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後に共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１４２５】
　[再抽選演出２３]
　所定演出は、白色の点滅が行われつつ、ゆらゆらしていた飾り図柄が拡大しながら回転されてから開始する。

【１４２６】

具体的には、図２６７に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

【１４２７】

[再抽選演出２４]

飾り図柄の揺れ表示は第１位置を軸として、飾り図柄がゆらゆら表示され、

揺れ表示は、第１位置、第２位置、第３位置、第２位置、第１位置、第４位置、第５位置、第４位置、第１位置、および第２位置といった順番で飾り図柄が位置するものであり、確定期間となるときは、必ず第２位置、第１位置といった順番に飾り図柄が揺れ表示したときとなるように所定演出が設計されている。

【１４２８】

具体的には、図２６７に示すように、図柄の揺れ期間では、（Ｊ１０）～（Ｊ１２）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（Ｊ１３）～（Ｊ１４）にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、（Ｊ１５）～（Ｊ１６）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（Ｊ１７）～（Ｊ１８）にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず（Ｊ１８）に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

【１４２９】

[再抽選演出２５]

第２パート中に発光手段の発光態様をレインボーで発光させるときの始点は、所定演出開始時にレインボーで発光させることである。

【１４３０】

具体的には、図２６７の（Ｊ１）のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ９がレインボー色で点灯するように設計されている。（Ｊ１）のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ９の変更の始点とするこで、開始契機を設計者が決め易い。なお、（Ｊ１）のタイミングではなく共通スタート表示が開始される（Ｊ２）のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

【１４３１】

[再抽選演出２６]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、

第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて、第１図柄を一旦表示するときに、当該第１図柄の表示態

様を第１態様と第２態様と第３態様とに変化させることで当該第１図柄が揺れているように当該第１図柄を表示するものであり、
　エピローグパートから再抽選パートへ移行する場合において、第１図柄が第１態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、第１図柄が第２態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、第１図柄が前記第３態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、
　演出実行手段は、第１図柄が第１態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、第１図柄が第２態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、第１図柄が第３態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、第１図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第１図柄を表示して第１再抽選演出または第２再抽選演出を実行し、
　発光制御手段は、
　　エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
　　再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
　　後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、
　　ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。
【１４３２】
　具体的には、図２６６に示したように、画像表示装置５の画面中央にスティックコントローラ３１Ａを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（（Ｋ４）からの図柄揺れ期間）。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（Ｋ８）～（Ｋ１７）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ３１Ａがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。
【１４３３】
　[再抽選演出２７]
　複数種類の導入パートのうちいずれの導入パートから当たっても、再抽選演出は共通である。
【１４３４】
　具体的には、ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。
【１４３５】
　[再抽選演出２８]

特定表示後の飾り図柄の動きは、特定表示前に一旦飾り図柄が揺れ表示していた動きの延長上の動きである。

【１４３６】

具体的には、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１４３７】

[再抽選演出２９]

複数種類の導入パートは、有利状態に制御されるか否かの報知の分岐で、操作手段の操作がトリガとなって報知されない所定の導入パートが含まれ、

所定の導入パートにおいては、尺がずれるポイントがないため、所定の導入パートで有利状態に制御される旨が決定されている場合は、再抽選演出が実行されるまでの飾り図柄の仮停止の揺れ表示にぶれはないが、尺ズレが起こるリーチと同じ再抽選演出が実行される。

【１４３８】

具体的には、複数のＳＰリーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このようなＳＰリーチでは、操作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このようなＳＰリーチであっても尺ずれが発生するＳＰリーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が１つしかない場合でも違和感を生じさせないようにすることができ。また、再抽選演出を１つとすることでデータ容量を削減することができる。

【１４３９】

[再抽選演出３０]

所定の導入パートにおける大当りでの飾り図柄の揺れ表示の後に再抽選演出へと行く流れにおいて、

特定表示後の飾り図柄の延長上の動きとなるように、再抽選演出へ移行するタイミングが設計されている。

【１４４０】

具体的には、図２６６に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置（Ｋ３）から正面位置（Ｋ５）を経由して左側の位置（Ｋ６）へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

【１４４１】

＜用語の説明＞

以上、本実施の形態に係る遊技機１について説明した。以下では、本願明細書において用いた幾つかの用語について説明する。

【１４４２】

「可変表示」（変動表示）は、複数種類の特別図柄（第１特図，第２特図）や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄を変動可能に表示することを含む。

【１４４３】

図柄の「変動」は、複数種類の特別図柄（第１特図，第２特図）や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄といった、複数種類の図柄の更新表示、複数種類の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小、ランプ（第４図柄ユニット９０５０、特図１可変表示部９０５３、特図２可変表示部９０５４など）の点灯／点滅／消灯などを含む。

【１４４４】

「飾り図柄」は、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて可変表示する図柄を含む。

【１４４５】

「縮小図柄」は、飾り図柄が縮小された状態の図柄であって、飾り図柄よりも小さい図柄を含む。縮小図柄が停止表示する際には、飾り図柄と同じ数字図柄が画面の端に飾り図柄よりも小さく表示される。

【１４４６】

「小図柄」は、飾り図柄よりも小さいサイズで表示されている飾り図柄の変動表示に対応した図柄を含む。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が横方向に並列されている。

【１４４７】

「図柄確定」は、変動していた、第４図柄ユニット９０５０、特図１可変表示部９０５３、特図２可変表示部９０５４、および飾り図柄などの変動が停止し、最終的にその特図ゲームにおける図柄が確定することを含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア５Ｌで変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア５Ｃで変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア５Ｒで変動する飾り図柄の各々の変動が停止した状態を含む。

【１４４８】

「図柄確定期間」は、変動していた、第４図柄ユニット９０５０、特図１可変表示部９０５３、特図２可変表示部９０５４、および飾り図柄などの変動が停止することにより表示結果が確定する期間を含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア５Ｌで変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア５Ｃで変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア５Ｒで変動する飾り図柄の各々の変動が停止し、表示結果が確定的に表示された状態を含む。

【１４４９】

「リーチ」は、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続していることを含み、たとえば、左の飾り図柄表示エリア５Ｌに「２」の飾り図柄が停止し、右の飾り図柄表示エリア５Ｒに「２」の飾り図柄が停止するが、中の飾り図柄表示エリア５Ｃでは未だ飾り図柄の可変表示が継続している状態を含む。

【１４５０】

点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「０」（最も低い輝度を示す値）となる状態を含む。なお、点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「１」や「２」など、消灯に対応する輝度データ「０」に近い値となる状態を含んでいてもよい。なお、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「１」や「２」など、消灯に対応する輝度データ「０」に近い値となる状態は、「点灯」や「略消灯」に含まれてもよい。

【１４５１】

点灯手段（発光手段）の「点灯」または「発光」は、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が消灯時よりも高い状態であって、輝度データの値が上述した「消灯」に対応する輝度データの値（「０」）以上の値となる状態を含む。「点灯」は、ランプが常に点灯している常時点灯と、複数のランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、ランプが輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモ

ヤ点灯とを含む。
【１４５２】
　点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプ（点灯手段，発光手段）が「消灯」や「略消灯」、「点灯」以外の状態であって、ランプが「点灯」と「消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。また、点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプが「点灯」と「略消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。
【１４５３】
　「輝度」は、ランプ（点灯手段，発光手段）の明るさを示す値であり、本実施形態においては、輝度に対応するデータとして輝度データが１６進数で表される。たとえば、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「０」の場合、当該所定のランプは最も輝度が低く（ランプが暗く）なるようにランプ制御が行われ、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「Ｆ」の場合、当該所定のランプは最も輝度が高く（ランプが明るく）なるようにランプ制御が行われる。上述したように、輝度データは、ランプに流れる電流の値に対応しており、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「０」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も小さく、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「Ｆ」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も大きくなる。なお、「ランプ」は、ＬＥＤ（発光ダイオード）ランプに限らず、ＥＬ（エレクトロルミネセンス）ランプや白熱電球など、如何なる種類のランプも含む。
【１４５４】
　ランプの「点灯色」または「発光色」は、当該ランプに含まれる１または複数の発光素子の発光によって表される色を含む。たとえば、ランプが「Ｒ」（赤）、「Ｇ」（緑）、「Ｂ」（青）といった３つの発光素子からなるＬＥＤによって構成される場合、輝度データに基づきＬＥＤドライバによって調整される当該３つの発光素子に対する電流によって、当該３つの発光素子が発光することで様々な色でＬＥＤが点灯する。なお、ランプの「点灯色」は、発光素子の色によって異なり、たとえば、「Ｗ」（白）のみ発光素子からなるＬＥＤの場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは白色で点灯し、「Ｒ」（赤）のみ発光素子からなるＬＥＤの場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは赤色で点灯する。
【１４５５】
　ランプの点灯色のうちの「レインボー色」（七色）は、７種類の色によって構成される色を含む。たとえば、「レインボー色」は、赤色、オレンジ色（橙色）、黄色、緑色、青色、藍色、および紫色を含む。なお、「レインボー色」は、上述した色に限らず、その他の７種類の色によって構成されてもよい。同じ「レインボー色」であっても、図２２５に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づくなめらかな点灯と、図２５６に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づく点滅とで、点灯態様が異なるように、設定された輝度データに応じてレインボー色による点灯態様が異なる場合もある。
【１４５６】
　「キャラクタに対応する色」は、パチンコ遊技機１の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する色は緑色、ジャムちゃんに対応する色は紫色、爆チューに対応する色は赤色という風にキャラクタごとに設定されている色がある。
【１４５７】
　「キャラクタに対応する発光色」は、遊技効果ランプ９の点灯色（発光色）であって、パチンコ遊技機１の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、「キャラクタに対応する発光色」は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する緑色での遊技効果ランプ９の点灯色（発光色）、ジャムちゃんに対応する紫色での遊技効果ランプ９の点灯色（発光色）、爆チューに対応する赤色での遊技効果ランプ９の点灯色（発光色）などを含む。
【１４５８】
　「セリフ音」は、パチンコ遊技機１に登場するキャラクタが言葉を発するタイミングに

合わせて出力される当該言葉に対応する音を含む。パチンコ遊技機１においては、演出によって登場するキャラクタの映像に合わせて、当該キャラクタが発する言葉に対応する音（セリフ音）が出力される。

【１４５９】

「セリフ字幕」は、セリフ音が出力されるときに画像表示装置５の画面上に表示されるセリフ音に対応する文字を含む。セリフ字幕のことを字幕表示とも称する。

【１４６０】

「物理音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作によって生じる物理的な音を含む。パチンコ遊技機１においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作によって生じるであろう物理的な音（物理音）が出力される。

【１４６１】

「擬音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作を表現した擬似的な音を含む。パチンコ遊技機１においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作を表現した擬似的な音（擬音）が出力される。

【１４６２】

「キャラクタのアクション」は、パチンコ遊技機１の演出に登場するキャラクタが何等かの動作をする演出を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタが爆チューのキャラクタを追いかける動作を含む。

【１４６３】

「再抽選演出」は、飾り図柄の変動表示において確変大当りとならない通常大当り図柄（たとえば、「２」の図柄のような偶数図柄）を一旦仮に停止表示させた後に、当該通常大当り図柄が確変大当り図柄（たとえば、「３」の図柄のような奇数図柄）に昇格するか否かを煽るために図柄確定前に実行される演出を含む。

【１４６４】

「入替表示」は、「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄が他の図柄に順次入れ替わることで、次々と飾り図柄が切り替わるような画像の表示を含む。本実施の形態においては、「入替表示」は、「２」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「２」または「３」の図柄が停止するような表示を含む。

【１４６５】

「繰返し表示」は、同じ表示を繰り返すことであり、同じアニメーションを用いた表示を繰り返すことを指す。「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄を同じアニメーションで何度も表示させる表示を含む。一例として、「繰返し表示」は、「７」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「７」の図柄が停止するような表示を含む。

【１４６６】

「揺れ表示」は、飾り図柄を揺らしながら表示することであり、変動が終了しておらず、変動中であることを示す。

【１４６７】

「停止表示」は、飾り図柄を動かさずに静止させ表示することであり、変動が終了したことを示す。

【１４６８】

「揺れ速度」は、飾り図柄が揺れ表示をしているときに第１位置から第２位置まで動作するときの速度のことである。

【１４６９】

「図柄の第１態様」、「図柄の第２態様」、「図柄の第３態様」は、飾り図柄の位置を示す態様である。たとえば、飾り図柄上下に揺れ表示する場合において、第１態様を中央位置とした場合、第２態様は上側の位置、第３態様は下側の位置である。また、飾り図柄

が前後方向に揺れ表示する場合において、第１態様を正面の位置とした場合、第２態様は左向きとなる位置、第３態様は右向きとなる位置である。

【１４７０】

「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。

【１４７１】

「可動体（役物）の「進出」」とは、可動体としての役物が初期位置から移動する動作のことである。役物が移動する可動領域の端の位置が進出位置である。

【１４７２】

「可動体（役物）の「退避」」とは、可動体としての役物が進出位置から初期位置へ移動する動作のことである。役物が移動する可動領域のうちの初期位置が退避位置である。

【１４７３】

「可動体可動用のエフェクト表示」は、可動体として役物が進出位置へ動作することに合わせて画面上に役物の周囲の視覚効果を高めるための表示である。たとえば、リーチが後半に発展する際や大当りが報知される際の役物動作に合わせて役物動作を目立たせるためのエフェクト画像が表示される。

【１４７４】

「ストーリー展開」とは、物語や一連の演出が進んでいく事を指す。すなわち、場面の切り替わりなどで一連の流れの物語等が途切れずに、遊技者に対して当該物語を連続して表示する。

【１４７５】

「パート、シーン」は、それぞれ演出を構成する括りを指し、パートの方がシーンよりも大きな括りである。パートは役割毎に分けられる。

【１４７６】

「シーンの切り替わり」は、主に表示が切り替わることを指し、特に、表示されている背景、キャラクタ、等が切り替わることを指す。

【１４７７】

「カットイン表示」は、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出である。また、カットイン表示は、カットイン表示の色で大当り期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当り期待度が高い。

【１４７８】

「切替表示（アイキャッチ表示）」は、場面転換の際に表示される演出である。本実施の形態において、アイキャッチ表示は、ハズレを示す状態から通常遊技の状態へと場面転換する際に用いられる。アイキャッチ表示は、スーパーリーチが終了したことがわかりやすくする役割を持つ。

【１４７９】

「遮蔽表示（シャッター表示）」は、画像表示装置５がシャッター等の画像を、画像表示装置５が表示する領域の全体を覆うように表示し、遮蔽表示がされる以前に表示されていた画像を、遮蔽する表示である。遮蔽表示は、シャッター以外のものを表示することで、画像を遮蔽してもよい。

【１４８０】

「輝度データが切り替わる」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが０となり、その次の輝度データが用いられることを指す。輝度データが切り替わることで、ランプの発光態様が切り替わることである。ランプの発光態様が切り替わることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されている印象を与える。

【１４８１】

「輝度データが切り替わらない」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが０とならず、その輝度データが用いられ続けることを指す。輝度データが切り替わら

ないことで、ランプの発光態様が一定となる。ランプの発光態様が一定となることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されずに止まっている印象を与える。

【１４８２】

「動画データ」は、アニメーションを含む動画を表示するためのデータである。画像表示装置５に表示する画像を、１秒間に数十枚分、高速で切り替えることで動いているように見せる。動画データは、データを圧縮して保持してもよい。

【１４８３】

「第１動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために多くの画像を用いて作成される動画データである。

【１４８４】

「第２動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために少ない画像を用いて作成される動画データである。

【１４８５】

「特定キャラクタの動き」とは、演出に登場する複数のキャラクタのうち、ある特定のキャラクタに対応した動きのことである。

【１４８６】

「ブラックアウト」は、画像表示装置５の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に黒画像を表示することで暗転し（ブラックアウトする）させる演出である。ブラックアウトは、その暗転した状態の継続時間に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

【１４８７】

「ホワイトアウト」は、画像表示装置５の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に白画像を表示（ホワイトアウトする）させる演出である。ホワイトアウトは、白画像が表示された状態の継続時間に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

【１４８８】

「視認困難とする特定表示」とは、表示されている飾り図柄を遊技者から見えなくするための画像が画面上に表示することである。たとえば、画面に白色の画像を全面に表示する（ホワイトアウトする）ことで飾り図柄が遊技者から見えなくなる。

【１４８９】

「フェード効果」は、映像技術に用いられるフェードイン、フェードアウトを指す。フェードインは、背景画像などが表示されている状態から徐々に所定の画像が見えている状態に移り変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に表示する。徐々に表示するとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に下げて表示することである。たとえば、透過度１００％でセリフ画像を表示した後から、０．１秒ごとに透過度を１０％ずつ下げて表示していくことで、１秒後に、セリフ画像が表示される。また、フェードアウトは、フェードインとは逆に、背景画像に重なって所定の画像が見えている状態から徐々に背景画像のみに移り変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景の上にセリフを示す画像が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に非表示にすることである。徐々に非表示にするとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に上げる。たとえば、透過度０％でセリフ画像を表示した後から、０．１秒ごとに透過度を１０％ずつ上げていくことで、１秒後に、セリフ画像が非表示となる。また、フェード効果には、フェードインとフェードアウトとを同時に行い、画像を入れ替えるクロスフェードが含まれる。

【１４９０】

＜当りを経由しない時短制御例＞

次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行する例を説明する。

（時短図柄を用いた時短制御例）

【１４９１】
（Ａ１） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置７Ａが作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置７Ａを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行してもよい。
【１４９２】
（Ａ２） なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。
【１４９３】
（Ａ３） また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。
【１４９４】
（Ａ４）また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。
【１４９５】
（Ａ５） また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第１特図と第２特図とで異なる確率としてもよい。
【１４９６】
（Ａ６） また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞時でよい。
【１４９７】
（Ａ７） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置７Ａ内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。
【１４９８】
（Ａ８） なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。
【１４９９】
（Ａ９） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。
【１５００】
（Ａ１０） また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの

乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【１５０１】

（Ａ１１） また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【１５０２】

（Ａ１２） また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図１と特図２で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【１５０３】

（Ａ１３） また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【１５０４】

（Ａ１４） また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数０回」の抽選結果を含めることができる。

【１５０５】

（Ａ１５） また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【１５０６】

（Ａ１６） また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【１５０７】

（Ａ１７） また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【１５０８】

（Ａ１８） また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【１５０９】

（Ａ１９） また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ＳＴ機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【１５１０】

（Ａ２０） また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【１５１１】

（Ａ２１） また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【１５１２】

（時短図柄を用いたその他の時短制御例）

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【１５１３】

（Ｂ１）　通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【１５１４】

（Ｂ２）　（Ｂ１）の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど）。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１５１５】

（Ｂ３）　（Ｂ１）の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１５１６】

（Ｂ４）　（Ｂ１）の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１５１７】

（Ｂ５）　第１特別図柄による第１可変表示を行った後と、第２特別図柄による第２可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第２可変表示の方が第１可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知（右打ちを指示する報知）に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【１５１８】

（Ｂ６）　第１特別図柄による第１可変表示を行った後と、第２特別図柄による第２可

変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第２可変表示の方が第１可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【１５１９】

（Ｂ７） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）が終了した後に実行される可変表示（第１可変表示）において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５２０】

（Ｂ８） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第１可変表示）において当り（小当り、大当り）となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１５２１】

（Ｂ９） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能（たとえば４個の残保留記憶のうち４個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、３個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、４個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能）であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１５２２】

（Ｂ１０） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第１可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

【１５２３】

（Ｂ１１） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）における表示結果の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行される

とき以外の通常状態での可変表示（第１可変表示）における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。
【１５２４】
（Ｂ１２）　時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次回の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１５２５】
（Ｂ１３）　通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄（特定表示結果）になる場合と時短図柄（特別表示結果）になる場合とで、共通の特定演出（リーチ演出、予告演出）を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄（特別表示結果）になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次回の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときの遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。
【１５２６】
（Ｂ１４）　前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。
【１５２７】
（Ｂ１５）　遊技制御用のＣＰＵ１０３は、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合と、ハズレ図柄（所定表示結果）となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技制御用のＣＰＵ１０３から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。
【１５２８】
（Ｂ１６）　前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。
【１５２９】
（Ｂ１７）　前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい（たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど）。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。
【１５３０】
（Ｂ１８）　前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。
【１５３１】
（Ｂ１８）　前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興

趣を向上させることができる。
【１５３２】
（Ｂ１９）　前記共通の特定演出とは異なる所定演出（たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示（保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示）を表示する演出）の演出態様に応じて、時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。
【１５３３】
（Ｂ２０）　時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄（特別表示結果）になることを示唆する演出（時短示唆演出など）を実行した後に、当り図柄（特定表示結果）を報知する演出（時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当りなど）を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。
【１５３４】
（Ｂ２１）　遊技制御用のＣＰＵ１０３は、複数種類設けられた時短図柄（特別表示結果）の種類に応じて時短回数（時短継続期間）が異なる時短状態（特別状態）に制御可能であり（たとえば第１時短図柄：時短５０回、第２時短図柄：時短１００回など）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行した演出の種類（たとえばリーチ演出の種類など）によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数（継続期間）が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。
【１５３５】
（Ｂ２２）　通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のＣＰＵ１０３（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態（特別状態）に移行（制御）することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態（特別状態）に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限（まったく実行しない、稀に実行可能とするなど）するようにしてもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときの遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。
【１５３６】
（Ｂ２３）　保留記憶情報の先読みに基づいて、大当り遊技状態（特定遊技状態）に移行（制御）可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。
【１５３７】
（Ｂ２４）　先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄（特別表示結果）が表示される可変表示である場合と、時短図柄（特別表示結果）が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。
【１５３８】

（Ｂ２５）　前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青＜緑＜赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【１５３９】

（Ｂ２６）　前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青＜緑＜赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【１５４０】

（ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例）

次に、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示回数（ハズレとなった可変表示の継続回数）を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態（特別状態）は、所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示の継続回数が特別回数（たとえば１０００回）に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態（特別状態）を実行可能としてもよい。

【１５４１】

（Ｃ１）　第１特別図柄による第１可変表示を行った後と、第２特別図柄による第２可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数（継続回数）が特別回数（たとえば１０００回など）に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第１可変表示で前記所定表示結果となったときと、第２可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第１可変表示と第２可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

【１５４２】

（Ｃ２）　前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数（たとえば１０００回など）連続して表示されたとことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態（特別状態）に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１５４３】

（Ｃ３）　前記数値情報は、通常状態とは異なる状態（確変状態、時短状態）においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

【１５４４】

（Ｃ４）　前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【１５４５】
（Ｃ５）　通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（時短図柄）が可変表示結果として表示されたときに、時短状態（特別状態）に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態（特別状態）になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。
【１５４６】
（Ｃ６）　前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次回の有利状態が発生するまでの時短状態（特別状態）に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。
【１５４７】
（Ｃ７）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。
【１５４８】
（Ｃ８）　前記数値情報が前記特別回数（たとえば１０００回など）となったことに基づいて前記特別回数以上（たとえばさらに１０００回以上など）の期間の時短状態（特別状態）に制御可能であり、前記時短状態（特別状態）中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であり、１回目の時短状態（特別状態）と、２回目の時短状態（特別状態）とで異なる演出を実行してもよい。これにより、２回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、２回目の時短状態の方が１回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、１回目の時短状態（特別状態）と、２回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、２回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。
【１５４９】
（Ｃ９）　特図プロセスフラグの値が第１数値（０～２）のときに可変表示に関する第１処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値とは異なる第２数値（４以降）のときに有利状態（大当り遊技状態）に関する第２処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値および第２数値とは異なる第３数値（３）のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第３処理を実行する。また。第１経路（左側遊技領域）と第２経路（右側遊技領域）とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第１経路に遊技球を打込み、時短状態（特別状態）では第２経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第３処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に制御されていないが、前記第２経路に発射すべき旨の報知（たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知）をするようにしてもよい。また、前記第３処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のＣＰＵ１０３により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態（特別状態）に移行するときに早め（現実の時短変動開始前）に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。
【１５５０】
（Ｃ１０）　前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される

場合は、前記第１処理の実行後に前記第２処理を実行し、前記第３処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１５５１】

（Ｃ１１）　前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後（次変動開始、客待ち）に時短状態（特別状態）に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報（特別回数到達フラグ）を第１数値から第２数値に変更し（フラグセット）、時短状態（特別状態）へ制御するときに、当該特別情報を第２数値から第１数値へ変更する（フラグリセット）ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態（特別状態）へ移行させる制御を好適に実行することができる。

【１５５２】

（Ｃ１２）　遊技制御用のＣＰＵ１０３は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第１情報のときと前記第２情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

【１５５３】

（Ｃ１３）　特図プロセスフラグの値が第１数値（０～２）のときに可変表示に関する第１処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値とは異なる第２数値（４以降）のときに有利状態（大当り遊技状態）に関する第２処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値および第２数値とは異なる第３数値（３）のときに特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第３処理を実行する。また。遊技の進行を制御する遊技制御用のＣＰＵ１０３（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第２数値であるときと前記第３数値であるときとに応じた特定情報（背景指定、変動パターン）を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御手段）により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【１５５４】

（Ｃ１４）　前記時短状態（特別状態）中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第１数値、前記第２数値、および、前記第３数値とは異なる第４数値とすることにより、再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

【１５５５】

（Ｃ１５）　時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【１５５６】

（Ｃ１６）　時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変

表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【１５５７】

（Ｃ１７）　時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【１５５８】

（Ｃ１８）　時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【１５５９】

（Ｃ１９）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報（コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出（所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、１００回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど）を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

【１５６０】

（Ｃ２０）　遊技制御用ＣＰＵ１０３は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報（時短状態に関する情報を特定可能なコマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出（時短状態回数の終了示唆の演出など）を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値（たとえば１２７）以下であることを特定可能な第１特定情報（第１背景指定、専用のカウントダウン演出情報）と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値（たとえば１２７）より大きいことを特定可能な第２特定情報（１００回転ごとにカウントダウンするコマンドなど）と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

【１５６１】

（Ｃ２１）　演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記特別回数より少ない第１所定回数（例えば３００回など）の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態（特別状態）に制御されることを示唆する示唆演出（時短状態示唆演出制御用）を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第１所定回数より少ない第２所定回数（たとえば１００回など）の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行

可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

【１５６２】

（Ｃ２２）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【１５６３】

（Ｃ２３）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【１５６４】

（Ｄ１）　可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当りが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【１５６５】

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機１の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【１５６６】

上記のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【１５６７】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（たとえば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい

）。

【１５６８】

上記説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナスなど）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【１５６９】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。たとえば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。

【１５７０】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【１５７１】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【１５７２】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【１５７３】

本発明の遊技機としては、他にも、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、遊技機１）であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を備え、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（たとえば、大当りとなるか否かを報知する報知演出）を実行可能であり、前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパート（たとえば、当りエピローグパート）とを含んで構成され、前記報知演出は、第１報知演出（たとえば、ＳＰ後半リーチＡの報知演出）と第２報知演出（たとえば、ＳＰ最終リーチの報知演出）とを含み、前記第１報知演出および前記第２報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、前記第１報知演出および前記第２報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり（たとえば、図１７５に示すように、セリフ音に対して字幕表示がされるときとされないときとがある）、前記第１報知演出と前記第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり（たとえば、図１７５に示すセリフ数）、前記第１報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第１報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く（たとえば、図１７５のＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い）、前記第２報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第２報知演出

の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く（たとえば、図１７５のＳＰ最終リーチの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、ＳＰ最終リーチの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い）、前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、前記更新手段は、前記第１識別情報の可変表示が実行される場合と前記第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図２８１－１６に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）遊技機が挙げられる。

【１５７４】

このような構成によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。また、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【１５７５】

つまり、第１報知演出、第２報知演出のいずれにおいても、エピローグパートにおいては、セリフ字幕をしっかりと付し、キャラクタが何を喋っているかわかりやすくすることで、祝福感の強調を行い、導入パートにおいては、絵替わりが多いため、絵で伝えることを第一に、補助的な字幕表示で却って邪魔をしてしまわないようにすることで、好適な演出とすることができるとともに、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報が更新されるため、例えば第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示のいずれか一方が実行されたときのみ数値情報を更新するようにした場合よりも数値情報が特別回数に到達しやすくなって遊技者が救済されやすくなるので、遊技の意欲を高めることができる。すなわち、遊技場に設置したときに報知演出における一連の演出をより好適に見せることができ遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することができる。

【１５７６】

さらに、実行される一連の演出をより好適に見せることができ、また、遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機の形態の一例として、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を備え、前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、前記更新手段は、前記第１識別情報の可変表示が実行される場合と前記第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図２８１－１６に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）遊技機が挙げられる。

【１５７７】

また、さらに、実行される一連の演出をより好適に見せることができ、また、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる遊技機の形態の一例として、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、を備え、前記特別状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値

情報が特別回数（例えば、９００回）に対応する特定値（例えば、「０」）となることによって特別条件が成立（例えば、救済時短が成立）したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する）、前記更新手段は、前記第１識別情報の可変表示が実行される場合と前記第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される）、前記特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１１４～Ｓ１１６を実行する部分）と、前記特別状態において発生した前記特殊状態の回数を計数する特殊計数手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ７３を実行する部分）と、前記特別状態を終了させる特別状態終了手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１４３を実行する部分）と、をさらに備え、前記特別状態終了手段は、前記特殊計数手段が計数した前記特殊状態の回数が前記特定回数（例えば、１回）となったことにもとづいて前記特別状態を終了させることが可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ７４でＹのときステップ１２０ＩＷＳ７５で時短終了フラグをセットし、ステップ１２０ＩＷＳ１４１でＹと判定してステップ１２０ＩＷＳ１４３を実行する）、前記特別状態制御手段は、前記特別条件が成立する可変表示において前記特殊表示結果が導出表示されるときは、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態中に前記特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り変動であっても、図柄確定期間終了のタイミングで、１２０ＩＷＳ１４８で救済時短決定フラグがセットされていれば、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行し、その後の小当り遊技状態では時短状態Ｃに制御される）、前記特殊計数手段は、前記特別条件が成立する可変表示において前記特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態を計数しない（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動開始時にステップ１２０ＩＷＳ７３を実行して小当り回数カウンタを１減算し、救済時短となる場合に変動終了時にステップ１２０ＩＷＳ１４９を実行して小当り回数カウンタをセットするので、救済時短が成立する小当り変動において、ステップ１２０ＩＷＳ１４９で小当り回数カウンタがセットされた後、その変動表示で直ちに小当り回数カウンタが減算されることはない）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【１５７８】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図２７４は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【１５７９】

遊技盤２の所定位置（図２７４に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【１５８０】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などが

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

【１５８１】

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

【１５８２】

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

【１５８３】

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

【１５８４】

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

【１５８５】

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

【１５８６】

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

【１５８７】

画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。

【１５８８】

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

【１５８９】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２７５参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６

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

【１５９０】

遊技盤２の所定位置（図２７４に示す例では、遊技領域の左右下方４箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【１５９１】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図２７５参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【１５９２】

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

【１５９３】

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

【１５９４】

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

【１５９５】

遊技盤２の所定位置（図２７４に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【１５９６】

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

【１５９７】

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

【１５９８】

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

【１５９９】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒ

が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。

【１６００】

遊技盤２の所定位置（図２７４では図示略）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。

【１６０１】

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

【１６０２】

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

【１６０３】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２７５参照）により検出される。

【１６０４】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図２７５参照）により検出される。

【１６０５】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【１６０６】

（遊技の進行の概略）

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

【１６０７】

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

【１６０８】

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

【１６０９】

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

【１６１０】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御

されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【１６１１】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【１６１２】

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

【１６１３】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【１６１４】

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

【１６１５】

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

【１６１６】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【１６１７】

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

【１６１８】

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

【１６１９】

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

【１６２０】

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

【１６２１】

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

【１６２２】

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

【１６２３】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【１６２４】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【１６２５】

（演出の進行など）

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

【１６２６】

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

【１６２７】

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

る態様などのことである。
【１６２８】
　また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。
【１６２９】
　特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。
【１６３０】
　大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。
【１６３１】
　特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「１　３　５」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。
【１６３２】
　特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。
【１６３３】
　パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【１６３４】
　また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように

見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。
【１６３５】
大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。
【１６３６】
また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。
【１６３７】
（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図２７５に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。
【１６３８】
主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。
【１６３９】
主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備える。
【１６４０】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部又は一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【１６４１】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【１６４２】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）

する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【１６４３】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。
【１６４４】
ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【１６４５】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。
【１６４６】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【１６４７】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【１６４８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【１６４９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【１６５０】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【１６５１】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【１６５２】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【１６５３】
ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。
【１６５４】
なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【１６５５】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【１６５６】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【１６５７】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【１６５８】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【１６５９】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図２７６は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【１６６０】
図２７６に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【１６６１】
次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。
【１６６２】
また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信

する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【１６６３】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【１６６４】

ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。

【１６６５】

ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【１６６６】

ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【１６６７】

そして、ＣＰＵ１０３は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ７）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【１６６８】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１０）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定

を行い（ステップＳ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【１６６９】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図２７７のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図２７７に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【１６７０】

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

【１６７１】

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

【１６７２】

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

【１６７３】

図２７８は、特別図柄プロセス処理として、図２７７に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【１６７４】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御

コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図２７７に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【１６７５】

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

【１６７６】

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

【１６７７】

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

【１６７８】

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

【１６７９】

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

【１６８０】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【１６８１】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置

４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【１６８２】

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

【１６８３】

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

【１６８４】

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

【１６８５】

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

【１６８６】

ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【１６８７】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測す

る処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【１６８８】

ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【１６８９】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図２７９のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図２７９に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【１６９０】

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

【１６９１】

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

【１６９２】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるよ

うに、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【１６９３】

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

【１６９４】

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

【１６９５】

図２８０は、演出制御プロセス処理として、図２７９のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図２８０に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【１６９６】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【１６９７】

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

【１６９８】

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

【１６９９】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに

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

【１７００】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【１７０１】

ステップＳ９０１７４の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【１７０２】

ステップＳ９０１７５の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【１７０３】

ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【１７０４】

ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行す

る。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【１７０５】

（基本説明の変形例）

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【１７０６】

上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【１７０７】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【１７０８】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【１７０９】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【１７１０】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【１７１１】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。

【１７１２】

（特徴部１２０ＩＷに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部１２０ＩＷについて説明する。本特徴部１２０ＩＷでは、遊技状態として、通常状態（非時短状態）または時短状態のいずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が１０％であるのに対して、時短状態では普図当り確率が９０％に高められ、可変入賞球装置６Ｂ（第

２始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置６Ｂの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

【１７１３】

また、本例では、変動表示結果が大当りとなって大当り遊技終了後に時短状態に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短はずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態に制御される場合がある。

【１７１４】

さらに、本例では、遊技機への電源投入後や、大当り発生後、時短はずれ発生後に、所定回数（本例では、９００回）の変動表示を終了しても次の大当りや時短はずれが発生しなかった場合にも、時短状態（救済時短）に制御される場合がある。

【１７１５】

なお、時短状態では、（１）普図当り確率を高める制御と、（２）普通図柄の変動時間を短縮する制御と、（３）可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）の開放時間を長くする制御と、（４）特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら（１）～（４）の全ての制御を行ってもよいし、（１）～（４）のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当り経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、（１）～（４）のうちのいずれの制御を行うかが異なっていてもよいし、同じであってもよい。

【１７１６】

なお、救済時短に制御されるまでの変動回数ｎおよび救済時短での時短回数Ｎは、以下のように規定することが好ましい。

２．５Ｐ≦ｎ≦３．０Ｐ

０．４Ｐ≦Ｎ≦３．８Ｐ

（Ｐ＝大当り確率ＭＬの分母、ｎ＝作動回数、Ｎ＝時短回数）

具体的には、例えば、大当り確率が１／３００である場合には、変動回数ｎは７５０～９００となり、時短回数Ｎは１２０～１１４０となる。

【１７１７】

なお、本例では、時短状態では第２特別図柄の変動表示が実行されやすいのであるが、後述するように第２特別図柄の変動表示が実行される場合には小当り確率が高くなるように構成されているので、時短状態は小当り遊技状態に制御されやすい状態である。

【１７１８】

（盤面構成）

図２８１－１は、特徴部１２０ＩＷにおけるパチンコ遊技機の正面図である。特徴部１２０ＩＷにおけるパチンコ遊技機１では、遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第１経路が、正面から見て画像表示装置５よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第１経路とは異なる第２経路が、正面から見て画像表示装置５よりも右側の領域に主に設けられている。

【１７１９】

第１経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第２経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第１経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第２経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

【１７２０】

なお、第１経路と第２経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置５の端面や遊技釘の配列等により区分けされていればよい。

【１７２１】
打球操作ハンドル３０の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。
【１７２２】
遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第１始動入賞口を構成する入賞球装置６Ａが設けられている。
【１７２３】
遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート４１、第２始動入賞口を構成する可変入賞球装置６Ｂ、特殊入賞口を構成する特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７、および大入賞口を構成する特別可変入賞球装置７が設けられている。
【１７２４】
左遊技領域では、入賞口構造物のうち入賞球装置６Ａに遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、入賞球装置６Ａに遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち可変入賞球装置６Ｂ、通過ゲート４１、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７、および特別可変入賞球装置７に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、可変入賞球装置６Ｂ、通過ゲート４１、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７、および特別可変入賞球装置７に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。
【１７２５】
なお、右遊技領域に打分けられた遊技球が入賞球装置６Ａに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は左遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。逆に、左遊技領域に打分けられた遊技球が通過ゲート４１、および、可変入賞球装置６Ｂに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。
【１７２６】
特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７は、小当りが発生したときに大当りを発生させるための条件となる遊技球のＶ入賞を判定するための装置である。
【１７２７】
また、特徴部１２０ＩＷにおけるパチンコ遊技機１では、図２７４に示したパチンコ遊技機１の盤面構成に加えて、図２８１－１に示すように、普図保留表示器２５Ｃの下方に右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０が設けられている。また、図２８１－１に示すように、画像表示装置５の右方に右打ち報知ＬＥＤ１２０ＩＷ２０が設けられている。
【１７２８】
（特殊可変入賞球装置）
図２８１－２は、本特徴部１２０ＩＷにおける特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７の構成例を示す説明図である。図２８１－２に示すように、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７には、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材１２０ＩＷ１７ａが設けられ、小当り遊技状態において、底面部材１２０ＩＷ１７ａを前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材１２０ＩＷ１７ａを後方に向けて後退移動させることにより、入賞領域となる特殊入賞口が開状態とされる。特殊入賞口内に入賞した遊技球は、特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４によって検出される。
【１７２９】
なお、本例では、特別可変入賞球装置７（大入賞口）に遊技球が入賞してカウントスイッチ２３で検出された場合には１５個の賞球が得られるのに対して、特殊可変入賞球装置

１２０ＩＷ１７（特殊入賞口）に遊技球が入賞して特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４で検出された場合には３個の賞球が得られるものとする。

【１７３０】

また、底面部材１２０ＩＷ１７ａは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）によって、ソレノイド１２０ＩＷ８３が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【１７３１】

本特徴部１２０ＩＷでは、図２８１－２に示すように、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７（特殊入賞口）内に入賞した遊技球は、さらに特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７の右方に設けられた誘導経路１２０ＩＷ０１に導かれる。誘導経路１２０ＩＷ０１は、さらに２つの経路１２０ＩＷ０２，０３に分岐しており、誘導経路１２０ＩＷ０１に導かれた遊技球は、左側経路１２０ＩＷ０２または右側経路１２０ＩＷ０３に導かれる。左側経路１２０ＩＷ０２はＶ入賞口となっており、Ｖ入賞口に入賞した遊技球は、Ｖ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０ａによって検出される。

【１７３２】

図２８１－２に示すように、左側経路１２０ＩＷ０２（Ｖ入賞口）の入口付近には、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０が設けられており、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０が開状態であるときに、誘導経路１２０ＩＷ０１に導かれた遊技球が左側経路１２０ＩＷ０２（Ｖ入賞口）に進入し、Ｖ入賞口可能である。また、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０が閉状態であるときには、誘導経路１２０ＩＷ０１に導かれた遊技球が右側経路１２０ＩＷ０３に進入し、遊技領域の裏側に排出される。

【１７３３】

なお、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）によって、ソレノイド１２０ＩＷ８４が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【１７３４】

また、本特徴部１２０ＩＷでは、小当り遊技状態に制御されると、その小当り遊技状態中に遊技球がＶ入賞口１２０ＩＷ０２に進入し、Ｖ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０Ａによって検出されたことを条件として、その小当り遊技の終了後に大当り遊技状態に制御される。

【１７３５】

また、本例では、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７には、底面部材１２０ＩＷ１７ａ上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本例では、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７において規制片が設けられていることによって、右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

【１７３６】

なお、本例では、図２８１－２に示すように、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７（特殊入賞口）内において、上流側に特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４が設けられ、下流側でＶ入賞口と排出口とに分岐してＶ入賞口側にＶ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０Ａが設けられている場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７（特殊入賞口）内の上流側でＶ入賞口側と一般入賞口側とに分岐し、Ｖ入賞口側にＶ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０Ａが設けられているとともに、一般入賞口側に特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４が設けられているように構成してもよい。

【１７３７】

（基板構成）

図２８１－３は、特徴部１２０ＩＷにおける各種の制御基板などを示す構成図である。図２８１－３に示すように、本特徴部１２０ＩＷでは、スイッチ回路１１０は、ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２

Ｂ）、カウントスイッチ２３、特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４、およびＶ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０ａからの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【１７３８】

ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１や、ソレノイド８２、ソレノイド１２０ＩＷ８３、ソレノイド１２０ＩＷ８４をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉（特別可変入賞球装置７）用のソレノイド８２、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７用のソレノイド１２０ＩＷ８３、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０用のソレノイド１２０ＩＷ８４に伝送する。

【１７３９】

（大当り確率、小当り確率、はずれ確率）

図２８１－４は、設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。このうち、図２８１－４（Ａ）は、第１特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図２８１－４（Ｂ）は、第２特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。

【１７４０】

本例では、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機１への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。また、図２８１－４に示すように、本例では、設定値「１」～「６」の６段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、６段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、２～５段階に設定変更可能に構成したり、７段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【１７４１】

図２８１－４（Ａ）に示すように、第１特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「１」の場合が大当り確率「２０５／６５５３６」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「２」、設定値「３」、設定値「４」、設定値「５」の順に大当り確率が高くなり、設定値「６」の場合が大当り確率「３２８／６５５３６」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【１７４２】

一方で、小当りに関しては、図２８１－４（Ａ）に示すように、第１特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「１６４／６５５３６」（約１／４００）と一定である。

【１７４３】

また、時短付きのはずれに関しては、図２８１－４（Ａ）に示すように、第１特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「３２８／６５５３６」（約１／２００）と一定である。

【１７４４】

一方で、時短無しのはずれに関しては、図２８１－４（Ａ）に示すように、時短付きの場合は、第１特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「１」の場合が大当り確率「６４８３９／６５５３６」と最も高く、設定値「２」、設定値「３」、設定値「４」、設定値「５」の順にはずれ確率が低くなり、設定値「６」の場合がはずれ確率「６４７１６／６５５３６」と最も低くなっている。

【１７４５】

また、図２８１－４（Ｂ）に示すように、第２特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「１」の場合が大当り確率「２０５／６５５３６」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「２」、設定値「３」、設定値「４」、設定値「５」の順に大当り確率が高くなり、設定値「６」の場合が大当り確率「３２８／６５

５３６」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。
【１７４６】
一方で、小当りに関しては、図２８１－４（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「９３６２／６５５３６」（約１／７）と一定である。
【１７４７】
また、時短付きのはずれに関しては、図２８１－４（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「１６４／６５５３６」（約１／４００）と一定である。
【１７４８】
一方で、時短無しのはずれに関しては、図２８１－４（Ｂ）に示すように、時短付きの場合は、第１特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「１」の場合が大当り確率「５５８０５／６５５３６」と最も高く、設定値「２」、設定値「３」、設定値「４」、設定値「５」の順にはずれ確率が低くなり、設定値「６」の場合がはずれ確率「５５６８２／６５５３６」と最も低くなっている。
【１７４９】
図２８１－４に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には小当り確率が約１／４００であるのに対して、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には小当り確率が約１／７と高くなっている。
【１７５０】
（大当り種別判定テーブル、小当り種別判定テーブル）
図２８１－５（Ａ），（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図２８１－５（Ａ）は、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図２８１－５（Ｂ）は、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。
【１７５１】
図２８１－５（Ａ）に示すように、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「６Ｒ時短大当りＡ」または「６Ｒ時短大当りＢ」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。
【１７５２】
図２８１－５（Ｂ）に示すように、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「１０Ｒ時短大当り」に決定するために参照されるテーブルである。
【１７５３】
「６Ｒ時短大当りＡ」とは、６ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。「６Ｒ時短大当りＢ」とは、６ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。なお、「６Ｒ時短大当りＡ」と「６Ｒ時短大当りＢ」とは、導出表示される第１特別図柄の大当り図柄の停止図柄が異なる。「１０Ｒ時短大当り」とは、１０ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。
【１７５４】
図２８１－５（Ａ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、７０％の確率で「６Ｒ時短大当りＡ」と決定され、３０％の確率で「６Ｒ時短大当りＢ」と決定される。また、図２８１－５（Ｂ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、１００％の確率で「１０Ｒ時短大当り」と決定される。
【１７５５】
図２８１－５（Ｃ），（Ｄ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている小当り種別判定テーブ

ルを示す説明図である。このうち、図２８１－５（Ｃ）は、第１特別図柄用の小当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図２８１－５（Ｄ）は、第２特別図柄用の小当り種別判定テーブルの具体例を示している。

【１７５６】

図２８１－５（Ｃ）に示すように、第１特別図柄用の小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、小当りの種別を「小当りＡ」に決定するために参照されるテーブルである。

【１７５７】

図２８１－５（Ｄ）に示すように、第２特別図柄用の小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、小当りの種別を「小当りＡ」または「小当りＢ」に決定するために参照されるテーブルである。

【１７５８】

「小当りＡ」とは、小当り遊技中（第１ラウンド目）にＶ入賞したことを条件として、第２ラウンド～第６ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。「小当りＢ」とは、小当り遊技中（第１ラウンド目）にＶ入賞したことを条件として、第２ラウンド～第１０ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。

【１７５９】

図２８１－５（Ｃ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、１００％の確率で「小当りＡ」と決定される。また、図２８１－５（Ｄ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、３０％の確率で「小当りＡ」と決定され、７０％の確率で「小当りＢ」と決定される。

【１７６０】

（時短種別判定テーブル）

図２８１－６（Ａ），（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている時短種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図２８１－６（Ａ）は、第１特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。また、図２８１－６（Ｂ）は、第２特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。

【１７６１】

図２８１－５（Ａ）に示すように、第１特別図柄用の時短種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短はずれの種別を「時短はずれＡ」または「時短はずれＢ」または「時短はずれＣ」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【１７６２】

図２８１－５（Ｂ）に示すように、第２特別図柄用の時短種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短はずれの種別を「時短はずれＡ」または「時短はずれＢ」または「時短はずれＣ」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【１７６３】

図２８１－６（Ａ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合には、約３３％の確率で「時短はずれＡ」と決定され、約３３％の確率で「時短はずれＢ」と決定され、約３３％の確率で「時短はずれＣ」と決定される。また、図２８１－６（Ｂ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合には、約３３％の確率で「時短はずれＡ」と決定され、約３３％の確率で「時短はずれＢ」と決定され、約３３％の確率で「時短はずれＣ」と決定される。

【１７６４】

（図柄判定テーブル）

図２８１－７および図２８１－８は、ＲＯＭ１０１に記憶されている図柄判定テーブル

の具体例を示す説明図である。このうち、図２８１－７（Ａ）は、６Ｒ時短大当りＡ用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図２８１－７（Ｂ）は、６Ｒ時短大当りＢ用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図２８１－７（Ｃ）は、１０Ｒ時短大当り用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図２８１－７（Ｄ）は、小当りＡ用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図２８１－７（Ｅ）は、小当りＢ用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図２８１－８（Ｆ）は、時短はずれＡ用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図２８１－８（Ｇ）は、時短はずれＢ用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図２８１－８（Ｈ）は、時短はずれＣ用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図２８１－８（Ｉ）は、はずれ（時短なし）用の図柄判定テーブルの具体例を示している。

【１７６５】

図２８１－８に示すように、図柄判定テーブルは、大当り種別や小当り種別時短種別などに応じて、図柄判定用の乱数にもとづいて、特別図柄の停止図柄を決定するために参照されるテーブルである。

【１７６６】

図２８１－７（Ａ）に示すように、「６Ｒ時短大当りＡ」となった場合は、１００％の確率で図柄「３」に決定される。図２８１－７（Ｂ）に示すように、「６Ｒ時短大当りＢ」となった場合は、１００％の確率で図柄「５」に決定される。図２８１－７（Ｃ）に示すように、「１０Ｒ時短大当り」となった場合は、１００％の確率で図柄「７」に決定される。図２８１－７（Ｄ）に示すように、「小当りＡ」となった場合は、１００％の確率で図柄「１」に決定される。図２８１－７（Ｅ）に示すように、「小当りＢ」となった場合は、１００％の確率で図柄「９」に決定される。

【１７６７】

図２８１－８（Ｆ）に示すように、「時短はずれＡ」となった場合は、５０％の確率で図柄「６」に決定され、５０％の確率で図柄「８」に決定される。図２８１－８（Ｇ）に示すように、「時短はずれＢ」となった場合は、１００％の確率で図柄「４」に決定される。図２８１－８（Ｈ）に示すように、「時短はずれＣ」となった場合は、１００％の確率で図柄「９」に決定される。図２８１－８（Ｉ）に示すように、はずれ（時短なし）となった場合は、１００％の確率で図柄「－」に決定される。

【１７６８】

なお、特別図柄の停止図柄の具体例は、本例で示したものにかぎられない。例えば、本例では第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂがそれぞれ７セグメントのＬＥＤ１個で構成され、特別図柄の停止図柄が１桁の数字で表される場合を示しているが、７セグメントのＬＥＤ２個で構成し、特別図柄の停止図柄が２桁の数字で表されるように構成してもよい。この場合、例えば、「６Ｒ時短大当りＡ」や「６Ｒ時短大当りＢ」、「１０Ｒ時短大当り」、「小当りＡ」、「小当りＢ」、「時短はずれＢ」、「時短はずれＣ」、「はずれ（時短なし）」となった場合でも、複数種類の特別図柄の停止図柄を決定可能に構成してもよい。

【１７６９】

また、本例では、図２８１－７および図２８１－８に示すように、図柄判定用乱数を用いて特別図柄の停止図柄を決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、種別判定用乱数を兼用で用いて特別図柄の停止図柄を決定するように構成してもよい。種別判定用乱数を兼用で用いる場合、例えば、大当り種別として「６Ｒ時短大当りＡ」に決定された場合には、種別判定用乱数の値が０～１２５であった場合であるから（図２８１－５（Ａ）参照）、図２８１－７（Ａ）において図柄判定値として０～１２５を割り振って６Ｒ時短大当りＡ用の図柄判定テーブルを構成すればよい。また、例えば、時短種別として「時短はずれＡ」に決定された場合には、種別判定用乱数の値が０～５９であった場合であるから（図２８１－６参照）、図２８１－８（Ｆ）において図柄判定値として図柄「６」に対して０～２９を割り振り図柄「８」に対して３０～５９を割り振って時短はずれＡ用の図柄判定テーブルを構成すればよい。

【１７７０】
（小当り遊技の開放パターン）
次に、小当り遊技の開放パターンについて説明する。図２８１－９は、小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。図２８１－９に示すように、タイミングＳ１において小当り遊技を開始した後、８秒間が経過すると（タイミングＳ２）、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０が開状態に制御され、その後、８秒間が経過するまでＶ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の開状態が継続される（図２８１－９（Ｃ）参照）。
【１７７１】
小当り（小当りＡ、小当りＢ）となる場合には、小当り遊技を開始してから特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７を開状態に制御するまでの特殊入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）として８秒間が設定され、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０が開状態に制御されると同時に特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７（特殊入賞口）が開状態に制御される。また、図２８１－９（Ａ）に示すように、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０が開状態に制御されている期間に、０．０１６秒の特殊入賞口の開放が４回行われる。従って、小当り（小当りＡ、小当りＢ）では、Ｖ入賞可能な期間に０．０１６秒の特殊入賞口の開放が４回行われることになる。
【１７７２】
なお、本例では、小当り（小当りＡ、小当りＢ）における特殊入賞口の各開放時間が０．０１６秒と極めて短いのであるが、既に説明したように、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７には複数の規制片が形成されており、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７の底面部材１２０ＩＷ１７ａ上では２～３球程度の遊技球が蛇行しながら流下しているので、開放時間が短くても底面部材１２０ＩＷ１７ａが開状態に制御されれば、底面部材１２０ＩＷ１７ａ上の遊技球が特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７内に落下して入賞可能である。
【１７７３】
特殊入賞口内に遊技球が入賞しＶ入賞すれば、特殊入賞口の最後の開放を終了した後、所定期間の閉鎖時間（インターバル時間）と小当り終了時間（エンディング時間）を経過した後、大当り遊技状態に移行し、図２８１－９（Ｂ）に示すように、第２ラウンドから第６ラウンドまたは第１０ラウンドまで特別可変入賞球装置７の開状態への制御が行われる。
【１７７４】
なお、本例では、小当り遊技において特殊入賞口の最後の開放を終了すると、閉鎖時間（インターバル時間）と小当り終了時間（エンディング時間）とを経過したことにもとづいて小当り遊技を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７（特殊入賞口）内に遊技球を検出可能な検出スイッチを上流側と下流側との２箇所に設け、最後の閉鎖時間（インターバル時間）を経過した後、上流側の検出スイッチと下流側の検出スイッチとの検出数が一致する（特殊入賞口内に入賞した遊技球が全て排出される）まで待ってから小当り終了時間（エンディング時間）に移行し、小当り終了時間（エンディング時間）を経過すると小当り遊技を終了するように構成してもよい。
【１７７５】
また、本例では、小当りＡおよび小当りＢのいずれの場合も小当り遊技中にＶ入賞可能に構成する場合を示しているが、小当り遊技中にＶ入賞が困難または不可能な小当り種別も設けるように構成してもよい。
【１７７６】
（変動パターンテーブル）
図２８１－１０は、特徴部１２０ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図２８１－１０（Ａ），（Ｂ）は、第１特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図２８１－１０（Ｃ），（Ｄ）は、第２特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図２８１－１０（Ｅ），（Ｆ）は、時短はずれ用の変動パターンテーブル（非時短状態用）の具体例を示している。ま

た、図２８１－１０（Ｇ）は、救済時短用の変動パターンテーブルの具体例を示している。
【１７７７】
まず、図２８１－１０（Ａ），（Ｂ）を用いて、第１特別図柄の変動パターンについて説明する。図２８１－１０（Ａ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ１－１（通常変動）、変動パターンＰＴ１－２（短縮変動）、変動パターンＰＴ１－３（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ１－４（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ１－５（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ１－６（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ１－７（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ１－８（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。
【１７７８】
図２８１－１０（Ｂ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ２－１（高速はずれ変動）に決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ２－２（高速大当り変動）に決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ２－３（高速小当り変動）に決定される。
【１７７９】
次に、図２８１－１０（Ｃ），（Ｄ）を用いて、第２特別図柄の変動パターンについて説明する。図２８１－１０（Ｃ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ４－１（通常変動）、変動パターンＰＴ４－２（短縮変動）、変動パターンＰＴ４－３（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ４－４（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ４－５（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ４－６（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ４－７（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ４－８（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。
【１７８０】
図２８１－１０（Ｄ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中（第１時短状態および第２時短状態のいずれも含む）にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ５－１（短縮変動）、変動パターンＰＴ５－２（超短縮変動）、変動パターンＰＴ５－３（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ５－４（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中（第１時短状態および第２時短状態のいずれも含む）に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ５－５（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ５－６（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中（第１時短状態および第２時短状態のいずれも含む）に小当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ５－７（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ５－８（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。
【１７８１】
次に、図２８１－１０（Ｅ），（Ｆ）を用いて、時短はずれの変動パターン（非時短状態用）について説明する。図２８１－１０（Ｅ）に示すように、本例では、非時短状態において時短はずれＡ～Ｃ（図柄「２」、「４」、「６」）となる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ６－１（通常変動）、変動パターンＰＴ６－２（時短煽り演出

）のいずれかに決定される。
【１７８２】
図２８１－１０（Ｆ）に示すように、本例では、非時短状態において時短はずれＡ（図柄「８」）となる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ７－１（通常変動）、変動パターンＰＴ７－２（時短煽り演出）、変動パターンＰＴ７－３（時短復活演出）のいずれかに決定される。
【１７８３】
なお、本例では、時短状態において時短はずれＡ～Ｃとなる場合には、はずれ（時短なし）と同様の変動パターンに決定される。
【１７８４】
次に、図２８１－１０（Ｇ）を用いて、救済時短の変動パターンについて説明する。図２８１－１０（Ｇ）に示すように、本例では、救済時短となる場合に、小当り、はずれとなる場合は、変動パターンとして、変動パターンＰＴ８－１（救済時短突入演出）に決定される。
【１７８５】
また、本例では、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６）において、ＣＰＵ１０３は、普通図柄の変動表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定し、その決定結果にもとづいて普通図柄の変動表示を実行する制御を行うのであるが、本例では、通常状態である場合には、１０％の確率で普図当りとすることに決定し、時短状態である場合には、９０％の確率で普図当りとすることに決定する。また、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６）において、普図当りと決定したことにもとづいて可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）を開状態に制御する。
【１７８６】
（演出制御コマンド）
図２８１－１１および図２８１－１２は、演出制御用ＣＰＵ１２０に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図２８１－１１および図２８１－１２に示す例において、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）のいずれかを受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。
【１７８７】
コマンド９００１（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を非時短はずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果１指定コマンド）（はずれ指定コマンド））である。コマンド９００２（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれＡ（図柄「８」）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果２指定コマンド）（はずれ指定コマンド））である。コマンド９００３（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれＡ（図柄「６」）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果３指定コマンド）（はずれ指定コマンド））である。コマンド９００４（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれＢ（図柄「４」）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果４指定コマンド）（はずれ指定コマンド））である。コマンド９００５（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれＣ（図柄「２」）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果５指定コマンド）（はずれ指定コマンド））である。
【１７８８】
コマンド９００６（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を６Ｒ時短大当りＡとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果６指定コマンド（６Ｒ時短大当りＡ指定コマンド））である。コマンド９００７（Ｈ）は、変動パタ

ーンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を６Ｒ時短大当りＢとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果７指定コマンド（６Ｒ時短大当りＢ指定コマンド））である。コマンド９００８（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を１０Ｒ時短大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果８指定コマンド（１０Ｒ時短大当り指定コマンド））である。

【１７８９】

コマンド９００９（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りＡとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果９指定コマンド（小当りＡ指定コマンド））である。コマンド９００Ａ（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りＢとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果１０指定コマンド（小当りＢ指定コマンド））である。

【１７９０】

コマンドＡ０００（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が２０秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第１図柄確定Ａ指定コマンド）である。コマンドＡ００１（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が１０秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第１図柄確定Ｂ指定コマンド）である。コマンドＡ００２（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が０．５秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第１図柄確定Ｃ指定コマンド）である。

【１７９１】

コマンドＡ１００（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が２０秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第２図柄確定Ａ指定コマンド）である。コマンドＡ１０１（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が１０秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第２図柄確定Ｂ指定コマンド）である。コマンドＡ１０２（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が０．５秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第２図柄確定Ｃ指定コマンド）である。

【１７９２】

コマンドＢ０００（Ｈ）は、大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。コマンドＢ００１（Ｈ）は、大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド：エンディング指定コマンド）である。

【１７９３】

コマンドＢ１ＸＸ（Ｈ）は、大当り遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中表示コマンド）である。なお、「ＸＸ」に表示するラウンド数が設定される。コマンドＢ２ＸＸ（Ｈ）は、大当り遊技中のラウンド後の表示（ラウンド間のインターバルの表示）を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後表示コマンド）である。

【１７９４】

コマンドＢ３００（Ｈ）は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド）である。コマンドＢ３０１（Ｈ）は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド）である。

【１７９５】

コマンドＢ４００（Ｈ）は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（大入賞口入賞指定コマンド）である。コマンドＢ４０１（Ｈ）は、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（特殊入賞口入賞指定コマンド）である。コマンドＢ４０２（Ｈ）は、特殊入賞口内のＶ入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（Ｖ入賞口入賞指定コマンド）である。

【１７９６】

コマンドＣ０００（Ｈ）は、第１保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマ

ンド（第１保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドＣ００１（Ｈ）は、第２保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドＣ１００（Ｈ）は、第１保留記憶数が１減少したことを指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド）である。コマンドＣ１０１（Ｈ）は、第２保留記憶数が１減少したことを指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数減算指定コマンド）である。

【１７９７】

コマンドＥ０００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンドＥ００１（Ｈ）は、大当り遊技終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態Ａ指定コマンド）である。コマンドＥ００２（Ｈ）は、時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態Ｂ指定コマンド）である。コマンドＥ００３（Ｈ）は、救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態Ｃ指定コマンド）である。

【１７９８】

コマンドＥ１００（Ｈ）は、右打ち報知を開始することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知開始指定コマンド）である。コマンドＥ１０１（Ｈ）は、右打ち報知を終了することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知終了指定コマンド）である。

【１７９９】

コマンドＥ２ＸＸ（Ｈ）は、設定されている設定値を指定する演出制御コマンド（設定値コマンド）である。なお、「ＸＸ」に設定されている設定値が設定される。例えば、設定値「１」に設定されている場合にはコマンドＥ２０１（Ｈ）が送信され、設定値「６」に設定されている場合にはコマンドＥ２０６（Ｈ）が送信される。

【１８００】

演出制御基板１２に搭載されている演出制御用ＣＰＵ１２０（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０）は、主基板１１に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ１００から上述した演出制御コマンドを受信すると図２８１－１１および図２８１－１２に示された内容に応じて画像表示装置５の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板１３に対して音番号データを出力する。なお、図２８１－１１および図２８１－１２に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板１１から演出制御基板１２に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板１１から演出制御基板１２に送信される。

【１８０１】

（遊技制御メイン処理）

図２８１－１３は、特徴部１２０ＩＷにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップＳ１～Ｓ２の処理、ステップＳ３～Ｓ９の処理、およびステップＳ１０～Ｓ１２の処理は、図２７６で示したそれらの処理と同様である。

【１８０２】

本例では、ステップＳ２において初期設定が行われると、ＣＰＵ１０３は、設定変更／確認処理を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１）。設定変更／確認処理では、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。次いで、ＣＰＵ１０３は、現在設定されている設定値に応じた設定値コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１２）。

【１８０３】

また、ステップＳ９において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１３）。従って、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「９００」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された後、９００回の変動表示を実行しても大当り

も時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。なお、本例では、ステップＳ９において送信する初期化を指示する演出制御コマンドにもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能である。

【１８０４】

なお、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、ＲＡＭクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【１８０５】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップＳ３のＹ）してＲＡＭクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、ＲＡＭ異常を検出（ステップＳ４，Ｓ５のＮ）してＲＡＭクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

【１８０６】

（特別図柄プロセス処理）

図２８１－１４は、特徴部１２０ＩＷにおける特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。本例において、始動入賞判定処理（ステップ１２０ＩＷＳ１０１）は、図２７８に示す始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）と概ね同様である。また、特別図柄通常処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１０）～特別図柄停止処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１３）は、図２７８に示す特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）～特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）と概ね同様である。ただし、本例では、小当り図柄を導出表示した場合には、小当り開放前処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１４）に移行する。また、大当り図柄を導出表示した場合（いわゆる直当りとなった場合）には、大当り開放前処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１７）に移行する。

【１８０７】

小当り開放前処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１４）：特別図柄プロセスフラグの値が４であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７を開放状態に制御する処理を実行して、内部状態（具体的には、特別図柄プロセスフラグの値）を、小当り開放中処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１５）に応じた値（この例では５）に更新する。

【１８０８】

小当り開放中処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１５）：特別図柄プロセスフラグの値が５であるときに実行される。特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７の開放中に開放時間が経過した場合には、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７を閉状態に制御し、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７の閉鎖中に閉鎖時間が経過し、まだ開放回数が残っている場合には、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７を開状態に制御する。また、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の開放タイミングとなった場合にはＶ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０を開状態に制御し、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の閉鎖タイミングとなった場合にはＶ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０を閉状態に制御する。また、Ｖ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０ａがオンしたか否か確認し、Ｖ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０ａがオンした場合には、Ｖ入賞フラグをセットする。特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７の全ての開放を終了し、閉鎖時間（インターバル時間）も経過した場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を小当り閉鎖後処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１６）に対応した値（この例では６）に更新する。

【１８０９】

小当り閉鎖後処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１６）：特別図柄プロセスフラグの値が６であるときに実行される。Ｖ入賞フラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を大当り開放前処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１７）に対応した値（この例では７）に更新する。Ｖ入賞フラグがセットされていない場合には、内部状態（特

別図柄プロセスフラグ）を特別図柄通常処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１０）に対応した値（この例では０）に更新する。

【１８１０】

大当り開放前処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１７）～大当り終了処理（ステップ１２０ＩＷＳ１２０）は、図２７８に示す大当り開放前処理（ステップＳ１１４）～大当り終了処理（ステップＳ１１７）と概ね同様である。

【１８１１】

なお、本例では、大当りと決定されて大当り／小当り図柄が導出表示された後、または小当り遊技中にＶ入賞が発生して小当り遊技を終了した後に、直ちに大当り遊技に移行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、直ちに大当り遊技に移行するのではなく、さらに遊技領域に設けられた作動ゲート（通過ゲート４１と兼用でもよい）を遊技球が通過したことを条件として大当り遊技に移行するように構成してもよい。

【１８１２】

（特別図柄通常処理）

図２８１－１５および図２８１－１６は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１０）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ１２０ＩＷＳ５１）。具体的には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数が０であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ５２）。具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が０であるか否かを確認する。第２保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（ステップ１２０ＩＷＳ５３）。第２保留記憶数が０であれば（すなわち、第１保留記憶数のみが溜まっている場合）には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（ステップ１２０ＩＷＳ５４）。

【１８１３】

この特徴部１２０ＩＷでは、ステップ１２０ＩＷＳ５２～Ｓ５４の処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示に対して、第２特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第２特別図柄の変動表示を開始させるための第２の開始条件が第１特別図柄の変動表示を開始させるための第１の開始条件に優先して成立するように制御される。

【１８１４】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第１始動入賞口および第２始動入賞口に遊技球が入賞した順に第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。

【１８１５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する（ステップ１２０ＩＷＳ５５）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶数バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する。

【１８１６】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ１２０ＩＷＳ５６）。具

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

【１８１７】

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

【１８１８】

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

【１８１９】

そして、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップ１２０ＩＷＳ５７）。なお、ＣＰＵ１０３は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ１０２の所定の領域に保存する。

【１８２０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、現在設定されている設定値を特定可能な設定値コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ５８）。なお、本例では、変動表示を実行するごとに変動開始時に設定値コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、変動終了時に設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

【１８２１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ１２０ＩＷＳ６１）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ１２０ＩＷＳ６２）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップ１２０ＩＷＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。ＣＰＵ１０３は、当り判定用乱数の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップ１２０ＩＷＳ６３のＹ）、ステップ１２０ＩＷＳ６４に移行する。一方、大当りとしないことに決定した場合には（ステップ１２０ＩＷＳ６３のＮ）、ステップ１２０ＩＷＳ６６に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【１８２２】

ステップ１２０ＩＷＳ６４では、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す大当り種別判定テーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ６５）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示している場合には、図２８１－５（Ａ）に示す第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第２」を示している場合には、図２８１－５（Ｂ）に示す第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルを選択する。そして、ＣＰＵ１０３は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された種別判

定用乱数の値と一致する値に対応した種別（６Ｒ時短大当りＡや、６Ｒ時短大当りＢ、１０Ｒ時短大当り）を大当りの種別に決定する（ステップ１２０ＩＷＳ９１）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップ１２０ＩＷＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、ＣＰＵ１０３は、決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ１０２における大当り種別バッファに設定する。そして、ステップ１２０ＩＷＳ９２に移行する。

【１８２３】

一方、ステップ１２０ＩＷＳ６６では、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す小当り判定テーブルを選択する。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示している場合には、第１特別図柄用の小当り判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第２」を示している場合には、第２特別図柄用の小当り判定テーブルを選択する。そして、ＣＰＵ１０３は、選択した小当り判定テーブルを用いて、当り判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、小当りとするか否かを決定する（ステップ１２０ＩＷＳ６７）。なお、本例では、図２８１－４（Ａ），（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には小当りと決定される確率は約１／４００で小当りと決定され、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には約１／７の確率で小当りと決定される。

【１８２４】

小当りとすることに決定した場合には（ステップ１２０ＩＷＳ６８のＹ）、ＣＰＵ１０３は、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６９）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す小当り種別判定テーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ７０）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示している場合には、図２８１－５（Ｃ）に示す第１特別図柄用の小当り種別判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第２」を示している場合には、図２８１－５（Ｄ）に示す第２特別図柄用の小当り種別判定テーブルを選択する。小当り種別判定テーブルの選択後はステップ１２０ＩＷＳ７１に移行する。

【１８２５】

小当りとすることに決定した場合でなければ（ステップ１２０ＩＷＳ６８のＮ）、ＣＰＵ１０３は、ステップ１２０ＩＷＳ７１に移行する。

【１８２６】

ステップ１２０ＩＷＳ７１では、ＣＰＵ１０３は、時短状態中に小当りに制御された回数をカウントするための小当り回数カウンタが０であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ７１）。小当り回数カウンタの値が０の場合はステップ１２０ＩＷＳ７６に移行する。

【１８２７】

小当り回数カウンタの値が０でない場合は、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ７２）。小当りフラグがセットされていない場合はステップ１２０ＩＷＳ７６に移行する。

【１８２８】

小当りフラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、小当り回数カウンタの値を１減算する（ステップ１２０ＩＷＳ７３）。

【１８２９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、減算後の小当り回数カウンタが０であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ７４）。小当り回数カウンタの値が０でない場合はステップ１２０ＩＷＳ７６に移行する。

【１８３０】

減算後の小当り回数カウンタの値が０である場合は、ＣＰＵ１０３は、変動終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ７５）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ７６に移行する。

【１８３１】

ステップ１２０ＩＷＳ７６では、ＣＰＵ１０３は、いずれかの時短フラグがセットされているかを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ７６）。いずれの時短フラグもセットされていない場合はステップ１２０ＩＷＳ８３に移行する。いずれかの時短フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、合算時短回数カウンタを１減算する（ステップ１２０ＩＷＳ７７）。

【１８３２】

そして、ＣＰＵ１０３は、減算後の合算時短回数カウンタのカウント値が０であるか否かを確認し（ステップ１２０ＩＷＳ７４）、０である場合にはステップ１２０ＩＷＳ８２に移行する。ＣＰＵ１０３は、減算後の合算時短回数カウンタのカウント値が０でない場合には、第２特別図柄の変動表示を開始する場合であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ７９）。なお、第２特別図柄の変動表示を開始する場合であるか否かは、例えば、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されているか否かを確認することにより判定できる。第２特別図柄の変動表示を開始する場合でなければ、ステップ１２０ＩＷＳ８３に移行する。

【１８３３】

第２特別図柄の変動表示を開始する場合には、ＣＰＵ１０３は、第２時短回数カウンタを１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ８０）、減算後の第２時短回数カウンタのカウント値が０であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８１）。ＣＰＵ１０３は、減算後の第２時短回数カウンタのカウント値が０でない場合はステップ１２０ＩＷＳ８３に移行する一方で、減算後の第２時短回数カウンタのカウント値が０である場合はステップ１２０ＩＷＳ８２に移行する。

【１８３４】

ステップ１２０ＩＷＳ８２では、ＣＰＵ１０３は、変動終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８２）。

【１８３５】

なお、本例では、ステップ１２０ＩＷＳ８３以降の救済時短までの変動回数のカウント処理の前にステップ１２０ＩＷＳ７６～Ｓ８２を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ１２０ＩＷＳ８３以降の救済時短までの変動回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる変動表示である場合には、時短回数カウンタに「９００」をセット（ステップ１２０ＩＷＳ１４９参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が１余分に減算されてしまうことから、救済時短となる変動表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を１加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに１多い「９０１」をセットするように構成してもよい。

【１８３６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８３）。救済時短回数カウンタの値が０であれば、ステップ１２０ＩＷＳ８７に移行する。救済時短回数カウンタの値が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値を１減算する（ステップ１２０ＩＷＳ８４）。なお、本例では、ステップ１２０ＩＷＳ８３の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態または時短状態のいずれであるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。また、本例では、ステップ１２０ＩＷＳ８３の処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【１８３７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８５）。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていなければ、ステップ１２０ＩＷＳ８７に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了

時に時短状態に制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８６）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８７に移行する。

【１８３８】

なお、本例では、はずれ変動の場合だけでなく小当り変動の場合であってもステップ１２０ＩＷＳ８３～Ｓ８６の処理が実行されるので、救済時短回数カウンタの値が０となって救済時短が発生する変動表示が小当り変動である場合もある。一方、本例では、大当り変動となる場合には、ステップ１２０ＩＷＳ８３～Ｓ８６の処理は実行されないので、救済時短が発生する筈の変動表示が大当り変動である場合には救済時短の制御は行われず、通常の大当りの制御が行われる。

【１８３９】

ステップ１２０ＩＷＳ８７では、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８７）。小当りフラグがセットされていれば、ステップ１２０ＩＷＳ９１に移行する。この場合、ＣＰＵ１０３は、ステップ１２０ＩＷＳ７０で選択した小当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（小当りＡや小当りＢ）を小当りの種別に決定する（ステップ１２０ＩＷＳ９１）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップ１２０ＩＷＳ１０１）で抽出し第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、小当り種別の決定を行う。また、ＣＰＵ１０３は、決定した小当りの種別を示すデータをＲＡＭ１０２における小当り種別バッファに設定する。そして、ステップ１２０ＩＷＳ９２に移行する。

【１８４０】

小当りフラグがセットされていなければ、ＣＰＵ１０３は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ１２０ＩＷＳ８８）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示している場合には、第１特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約１／２００の確率で時短はずれとすることに決定する（図２８１－４（Ａ）参照）。また、特別図柄ポインタの値が「第２」を示している場合には、第２特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約１／４００の確率で時短はずれとすることに決定する（図２８１－４（Ｂ）参照）。時短はずれとすることに決定しなかった場合（時短なしのはずれとすることに決定した場合）はステップ１２０ＩＷＳ９３に移行する。

【１８４１】

時短はずれとすることに決定した場合には（ステップ１２０ＩＷＳ８９のＹ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す時短種別判定テーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ９０）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示している場合には、図２８１－６（Ａ）に示す第１特別図柄用の時短種別判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第２」を示している場合には、図２８１－６（Ｂ）に示す第２特別図柄用の時短種別判定テーブルを選択する。そして、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（時短はずれＡや、時短はずれＢ、時短はずれＣ）を時短はずれの種別に決定する（ステップ１２０ＩＷＳ９１）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。そして、ステップ１２０ＩＷＳ９２に移行する。

【１８４２】

ステップ１２０ＩＷＳ９１の処理を終了すると、ＣＰＵ１０３は、ステップ１２０ＩＷＳ９１で行った種別判定の結果に応じた図柄判定テーブル（図２８１－７（Ａ）～図２８１－８（Ｈ）参照）を選択する（ステップ１２０ＩＷＳ９２）。なお、時短なしのはずれの場合には、そのまま図２８１－７（Ｉ）に示す図柄判定テーブルが選択され、ステップ１２０ＩＷＳ９３に移行する。

【１８４３】

ステップ１２０ＩＷＳ９３では、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域に格納された図柄判定用乱数の値と一致する値に対応した図柄に決定する（ステップ１２０ＩＷＳ９３）。

【１８４４】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップＳ１１１）に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ９４）。

【１８４５】

（変動パターン設定処理）

図２８１－１７は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１１）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ストーリー設定済みか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１７０１）。なお、ストーリーとは図柄の変動回数に応じた変動パターンや変動時間のことであり、ストーリー設定済みか否かは、大当りが発生したときにストーリーに応じてセットされるフラグやデータがセットされているか否かにより確認する。

【１８４６】

ストーリーが設定済みである場合は、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグ（ステップ１２０ＩＷＳ８６参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１７０２）。救済時短決定フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、救済時短用の変動パターンテーブル（図２８１－１０（Ｇ）参照）を選択して、ステップ１２０ＩＷＳ１７１０に移行する。

【１８４７】

ストーリー設定済みでない場合、または救済時短決定フラグがセットされていない場合には、ＣＰＵ１０３は、時短はずれであるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１７０４）。時短はずれでない場合は、ＣＰＵ１０３は、特別図柄、遊技状態および表示結果に応じた変動パターンテーブル（図２８１－１０（Ａ）～（Ｄ）参照）を選択し（ステップ１２０ＩＷＳ１７０９）、ステップ１２０ＩＷＳ１７１０に移行する。従って、本例では、救済時短となる変動表示であっても、ストーリーが未設定である場合には、救済時短用の変動パターンではなく、一律に通常用の変動パターンに決定される。

【１８４８】

時短はずれである場合は、ＣＰＵ１０３は、時短フラグ（ステップ１２０ＩＷＳ１５０、ステップ１２０ＩＷＳ１６０、ステップ１２０ＩＷＳ５３７参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１７０５）。時短フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、特別図柄、遊技状態および表示結果に応じた変動パターンテーブル（図２８１－１０（Ａ）～（Ｄ）参照）を選択し（ステップ１２０ＩＷＳ１７０９）、ステップ１２０ＩＷＳ１７１０に移行する。従って、本例では、時短はずれと決定した場合であっても、時短状態中である場合には、はずれ（時短なし）と同様の変動パターンが決定される。

【１８４９】

時短フラグがセットされていない場合は、ＣＰＵ１０３は、図柄判定（ステップ１２０ＩＷＳ９３参照）で図柄「８」と判定されたか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１７０６）。図柄「８」としない場合は、ＣＰＵ１０３は、時短はずれ（図柄「８」以外）用の変動パターンテーブル（図２８１－１０（Ｅ）参照）を選択し（ステップ１２０ＩＷＳ１７０７）、ステップ１２０ＩＷＳ１７１０に移行する。図柄「８」とする場合は、ＣＰＵ１０３は、時短はずれ（図柄「８」）用の変動パターンテーブル（図２８１－１０（Ｆ）参照）を選択し（ステップ１２０ＩＷＳ１７０８）、ステップ１２０ＩＷＳ１７１０に移行する。

【１８５０】

ステップ１２０ＩＷＳ１７１０では、ＣＰＵ１０３は、ステップ１２０ＩＷＳ１７０３，Ｓ１７０７，Ｓ１７０８，Ｓ１７０９にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、特別図柄ポインタが示す保留記憶バッファに格納されている変動パターン決定用乱

数とにもとづいて、図２８１－１０に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ１２０ＩＷＳ１７１０）。本例では、変動パターンを決定することによって、第１特別図柄や第２特別図柄の変動時間が決定される。なお、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【１８５１】

変動パターンを決定すると、ＣＰＵ１０３は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１７１１）。

【１８５２】

また、ステップ１２０ＩＷＳ１７１０にて第１特別図柄や第２特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、ＣＰＵ１０３は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ１２０ＩＷＳ１７１２）、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動表示または第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動表示を開始する（ステップ１２０ＩＷＳ１７１３）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ１７１４）。

【１８５３】

（特別図柄変動処理）

図２８１－１８は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１２）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、小当りとするか否かの決定結果、時短はずれとするか否かの決定結果、大当り種別の決定結果、小当り種別の決定結果および時短はずれ種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果１指定コマンド～表示結果１０指定コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１２１）。

【１８５４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、変動時間タイマを１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ１１２２）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ１２０ＩＷＳ１１２３）、救済時短決定フラグ（ステップ１２０ＩＷＳ８６参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１１２４）。なお、変動時間タイマがタイムアウトしていない場合はステップ１２０ＩＷＳ１１３９に移行する。

【１８５５】

救済時短決定フラグがセットされている場合であれば、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０の点灯を開始する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１２５）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１２６）。

【１８５６】

ステップ１２０ＩＷＳ１１２６の処理が実行されることによって、本例では、救済時短が発生する場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０の点灯が開始される。

【１８５７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「２０秒」に応じた値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１１２７）。また、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が２０秒であることを特定可能な第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１２８）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示す値である場合には第１図柄確定Ａ指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第２」を示す値である場合には第２図柄確定Ａ指定コ

マンドを送信する制御を行う。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１１３９に移行する。
【１８５８】
一方、救済時短フラグがセットされていない場合は、ＣＰＵ１０３は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１１２９）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ１２０ＩＷＳ９３で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。
【１８５９】
時短はずれとすることに決定した場合であれば、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０の点灯を開始する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１３０）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１３１）。
【１８６０】
ステップ１２０ＩＷＳ１１３１の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０の点灯が開始される。
【１８６１】
次いで、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＡ、時短フラグＢ、または時短フラグＣがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１１３２）。時短フラグＡ、時短フラグＢ、および時短フラグＣのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「２０秒」に応じた値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１１３３）。また、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が２０秒であることを特定可能な第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１３４）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示す値である場合には第１図柄確定Ａ指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第２」を示す値である場合には第２図柄確定Ａ指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１１３９に移行する。
【１８６２】
時短フラグＡ、時短フラグＢ、または時短フラグＣがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「１０秒」に応じた値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１１３５）。また、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が１０秒であることを特定可能な第１図柄確定Ｂ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｂ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１３６）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示す値である場合には第１図柄確定Ｂ指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第２」を示す値である場合には第２図柄確定Ｂ指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１１３９に移行する。
【１８６３】
時短はずれとすることに決定した場合でなければ（ステップ１２０ＩＷＳ１１２９のＮ）、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「０．５秒」に応じた値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１１３７）。また、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が０．５秒であることを特定可能な第１図柄確定Ｃ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｃ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１３８）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示す値である場合には第１図柄確定Ａ指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第２」を示す値である場合には第２図柄確定Ａ指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１１３９に移行する。
【１８６４】
そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップ

Ｓ１１３）に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ１１３９）。
【１８６５】
（特別図柄停止処理）
図２８１－１９～図２８１－２１は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図柄確定期間タイマの値を１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ１３１）、減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１３２）。
【１８６６】
減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっていなければ（すなわち、まだ第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっていれば（すなわち、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１３３）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、時短フラグ（時短フラグＡ、時短フラグＢ、時短フラグＣ）、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１３４）。
【１８６７】
なお、時短回数カウンタとしては、第２特別図柄の変動回数に対応する特２時短回数カウンタと、第１特別図柄および第２特別図柄の両方の変動回数に対応する合算時短回数カウンタとが設けられている。単に「時短回数カウンタ」としたときは、特２時短回数カウンタと合算時短回数カウンタとの両方を指し示すものである。
【１８６８】
次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１３５）。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「９００」がセットされ、大当り遊技終了後に９００回の変動表示を実行しても次の大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。
【１８６９】
なお、本例では、ステップ１２０ＩＷＳ１３５の処理を実行することによって、大当りとなった場合に、その大当りのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「９００」をセットしてもよく、大当り遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定するように構成してもよい。
【１８７０】
次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０の点灯を開始する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１３６）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１３７）。
【１８７１】
次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１３８）。次いで、ＣＰＵ１０３は、特別可変入賞球装置７を開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１３９）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１４４）に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ１４０）。
【１８７２】
大当りフラグがセットされていなければ（ステップ１２０ＩＷＳ１３３のＮ）、ＣＰＵ１０３は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１４１）。時短終了フラグがセットされていなければ、ステップ１２０ＩＷＳ１４８に移

行する。時短終了フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、時短終了フラグをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１４２）。次いで、ＣＰＵ１０３は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグＡ～Ｃのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ１２０ＩＷＳ１４３）。

【１８７３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、値がセットされていれば、小当り回数カウンタ、合算時短回数カウンタ、特２時短回数カウンタをリセットし（ステップ１２０ＩＷＳ１４４）、右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０の点灯を終了する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１４５）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち報知終了指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１４６）。また、ＣＰＵ１０３は、通常状態指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１４７）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１４８に移行する。

【１８７４】

なお、本例では、ステップ１２０ＩＷＳ１４１～Ｓ１４７の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

【１８７５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１４８）。救済時短決定フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「９００」を、合算時短回数カウンタに「９００」を、救済時短回数カウンタに「９００」を、小当り回数カウンタに「１」をそれぞれセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１４９）。また、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＣをセットし、時短状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ１５０）。また、ＣＰＵ１０３は、時短状態Ｃ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１５１）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１６４に移行する。

【１８７６】

なお、本例では、小当り変動であっても、図柄確定期間終了のタイミングで、１２０ＩＷＳ１４８で救済時短決定フラグがセットされていれば、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行し、その後の小当り遊技状態では時短状態Ｃに制御される。

【１８７７】

救済時短フラグがセットされていない場合は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１５２）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ１２０ＩＷＳ９３で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【１８７８】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、ＣＰＵ１０３は、いずれかの時短フラグ（時短フラグＡ～Ｃ）がセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１５３）。いずれの時短フラグもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、時短はずれＡであれば（ステップ１２０ＩＷＳ１５４のＹ）、特２時短回数カウンタに「１００」を、合算時短回数カウンタに「９００」をそれぞれセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１５５）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１６０に移行する。

【１８７９】

時短はずれＡでなければ、ＣＰＵ１０３は、時短はずれＢであれば（ステップ１２０ＩＷＳ１５６のＹ）、特２時短回数カウンタに「５０」を、合算時短回数カウンタに「９００」をそれぞれセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１５７）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１６０に移行する。

【１８８０】

時短はずれＢでなければ（ステップ１２０ＩＷＳ１５６のＮ）、すなわち、時短はずれ

Ｃであれば、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「３０」を、合算時短回数カウンタに「９００」をそれぞれセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１５８）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１６０に移行する。

【１８８１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＢをセットし、時短状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ１６０）。

【１８８２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１６１）。従って、本例では、時短はずれを契機として救済時短回数カウンタに「９００」がセットされ、時短はずれ後に９００回の変動表示を実行しても次の大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

【１８８３】

また、ＣＰＵ１０３は、小当り回数カウンタから１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ１６２）、時短状態Ｂ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１６３）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１６４に移行する。

【１８８４】

また、いずれかの時短フラグがセットされていれば（ステップ１２０ＩＷＳ１５３のＹ）、ステップ１２０ＩＷＳ１６４に移行する。従って、本例では、時短はずれとなった場合であっても時短状態中である場合には、時短はずれにもとづく新たな時短状態の設定は行われず、現在の時短状態が継続される（従って、特２時短回数カウンタや合算時短回数カウンタの値は現在の値のまま継続される）。

【１８８５】

ステップ１２０ＩＷＳ１６４では、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１６４）。小当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０の点灯を開始する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１６５）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１６６）。

【１８８６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、小当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１６７）。次いで、ＣＰＵ１０３は、特殊入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１６８）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップＳ１１８）に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ１６９）。

【１８８７】

小当りフラグがセットされていない場合には、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、救済時短決定フラグをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１７０）。

【１８８８】

ステップ１２０ＩＷＳ１７１では、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ１７１）。

【１８８９】

（小当り開放前処理）

図２８１－２２は、特別図柄プロセス処理における小当り開放前処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１４）を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４０１）。特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトいていなければ（すなわち、ファンファーレ時間を経過していなければ）、そのまま処理を終了する。

【１８９０】

特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしていれば（すなわち、ファンファーレ時

間を経過していれば）、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド１２０ＩＷ８３の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７を開放状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ４０２）。また、ＣＰＵ１０１０３は、特殊入賞口の１回目の開放時間（本例では、０．０１６秒）に相当する値を開放時間タイマにセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４０３）。

【１８９１】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放中処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１５）に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ４０４）。

【１８９２】

（小当り開放中処理）

図２８１－２３は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１５）を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４がオン状態となったか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４２１）。特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４がオン状態となっていれば（すなわち、特殊入賞口への遊技球の入賞を検出していれば）、ＣＰＵ１０３は、特殊入賞口入賞指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ４２２）。

【１８９３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０ａがオン状態となったか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４２３）。Ｖ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０ａがオン状態となっていれば（すなわち、Ｖ入賞口への遊技球の入賞を検出していれば）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞口入賞指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ４２４）。また、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞したことを示すＶ入賞フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４２５）。

【１８９４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の開放タイミングとなったか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４２６）。なお、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の開放タイミングとなったか否かは、例えば、小当り遊技を開始するときにタイマをセットし、小当り遊技を開始してからの時間が所定時間（本例では、８秒）となったか否かを確認することにより判定できる。Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の開放タイミングとなっていれば、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド１２０ＩＷ８４の駆動を開始し、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０を開放状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ４２７）。

【１８９５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の閉鎖タイミングとなったか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４２８）。なお、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の閉鎖タイミングとなったか否かは、例えば、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の開放を開始したときにタイマをセットし、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の開放を開始してからの時間が所定時間（本例では、８秒）となったか否かを確認することにより判定できる。Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の閉鎖タイミングとなっていれば、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド１２０ＩＷ８４の駆動を停止し、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０を閉鎖状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ４２９）。

【１８９６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、特殊入賞口の開放時間を計測するための開放時間タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４３０）。開放時間タイマの値が０でなければ（すなわち、特殊入賞口の開放中であれば）、ＣＰＵ１０３は、開放時間タイマの値を１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ４３１）、減算後の開放時間タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４３２）。開放時間タイマの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド１２０ＩＷ８３の駆動を停止して、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７を閉鎖状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ４３３）。また、ＣＰＵ１０３は、特殊入賞口の開放後の閉鎖時間を計測するための閉鎖時間タイマに、所定の閉鎖時間（インターバル時間に相当する値をセットする（ステップ１２０

ＩＷＳ４３４）。そして、処理を終了する。
【１８９７】
ステップ１２０ＩＷＳ４３０で開放時間タイマが０であれば（すなわち、特殊入賞口の閉鎖中であれば）、ＣＰＵ１０３は、閉鎖時間タイマの値を１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ４３５）、減算後の閉鎖時間タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４３６）。閉鎖時間タイマの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、既に特殊入賞口の全ての開放を終了したか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４３７）。本例では、既に特殊入賞口を４回開放していれば、ステップ１２０ＩＷＳ４３７においてＹと判定し、ステップ１２０ＩＷＳ４４０に移行する。
【１８９８】
特殊入賞口の全ての開放を終了していなければ（すなわち、２～４回目の開放が残っていれば）、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド１２０ＩＷ８３の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７を開放状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ４３８）。また、ＣＰＵ１０３は、閉鎖時間タイマに開放時間（本例では、０．０１６秒）に相当する値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４３９）。そして、処理を終了する。
【１８９９】
特殊入賞口の全ての開放を終了していれば（ステップ１２０ＩＷＳ４３７のＹ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り閉鎖後処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１６）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ４４０）。
【１９００】
（小当り閉鎖後処理）
図２８１－２４は、特別図柄プロセス処理における小当り閉鎖後処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１６）を示すフローチャートである。小当り閉鎖後処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ１２０ＩＷＳ４５１）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ１２０ＩＷＳ４５３に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置５において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ１２０ＩＷＳ４５２）、処理を終了する。
【１９０１】
ステップ１２０ＩＷＳ４５３では、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４５４）。経過していなければ処理を終了する。
【１９０２】
小当り終了表示時間が経過していれば、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否か確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４５５）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、時短フラグや、時短回数カウンタをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４５６）。また、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４５７）。また、ＣＰＵ１０３は、大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ４５８）。また、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４５９）。
【１９０３】
そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開始前処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１７）に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ４６０）。
【１９０４】
ステップ１２０ＩＷＳ４５６の処理でＶ入賞フラグがセットされていないことを確認した場合には、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４６１）。また、ＣＰＵ１０３は、小当り終了指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対し

て送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ４６２）。そして、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ１２０ＩＷＳ４６３）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１０）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ４６４）。

【１９０５】

（大当り終了処理）

図２８１－２５は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップ１２０ＩＷＳ１２１）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ１２０ＩＷＳ５３１）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ１２０ＩＷＳ５３５に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグまたは小当りフラグをリセットし（ステップ１２０ＩＷＳ５３２）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ５３３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ１２０ＩＷＳ５３４）、処理を終了する。

【１９０６】

ステップ１２０ＩＷＳ５３５では、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ１２０ＩＷＳ５３６）。経過していなければ処理を終了する。

【１９０７】

大当り終了表示時間が経過していれば（ステップ１２０ＩＷＳ５３６のＹ）、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＡをセットし（ステップ１２０ＩＷＳ５３７）、救済時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ５３８）。救済時短フラグがセットされている場合は、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合である。この場合、ＣＰＵ１０３は、救済時短フラグをリセットし（ステップ１２０ＩＷＳ５３９）、特２時短回数カウンタに「１」をセットし、合算時短回数カウンタに「９９」をセットし、小当り回数カウンタに「１」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ５４０）。次いで、ＣＰＵ１０３は、ストーリー設定処理を行う（ステップ１２０ＩＷＳ５４６）。

【１９０８】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１０）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ５４７）。

【１９０９】

一方で、救済時短フラグがセットされていない場合、時短状態で発生した大当りであるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ５４１）。なお、時短状態で発生した大当りであるか否かは、例えば、大当り遊技の開始時にステップ１２０ＩＷＳ１３４やステップＳ１２０ＩＷＳ４５６の処理が実行されて時短フラグがリセットされてしまう前に、時短フラグがセットされているか否かを確認し、時短フラグがセットされていれば、大当り発生時に時短状態であったことを示す大当り時時短フラグをセットし、ステップ１２０ＩＷＳ５４１では、その大当り時時短フラグがセットされているか否かを確認することによって判定できる。

【１９１０】

時短状態で発生した大当りである場合は、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「７」をセットし、合算時短回数カウンタに「９９」をセットし、小当り回数カウンタに「１」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ５４０）。次いで、ＣＰＵ１０３は、ストーリー設定処理を行う（ステップ１２０ＩＷＳ５４６）。

【１９１１】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステッ

プ１２０ＩＷＳ１１０）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ５４７）。
【１９１２】
　また、時短状態で発生した大当りでない場合（通常状態で発生した大当りである場合）は、終了した大当り遊技状態が第１特別図柄の変動にもとづくものであるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ５４３）。なお、第１特別図柄の変動にもとづく大当りであるか否かは、例えば、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されているか否かを確認することにより判定できる。終了した大当り遊技状態が第１特別図柄の変動にもとづくものであれば、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「１」をセットし、合算時短回数カウンタに「９９」をセットし、小当り回数カウンタに「１」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ５４４）。次いで、ＣＰＵ１０３は、ストーリー設定処理を行う（ステップ１２０ＩＷＳ５４６）。
【１９１３】
　そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１０）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ５４７）。
【１９１４】
　終了した大当り遊技状態が第１特別図柄の変動にもとづくものでなければ（第２特別図柄の変動にもとづくものであれば）、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「９９」をセットし、合算時短回数カウンタに「９９」をセットし、小当り回数カウンタに「１」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ５４５）。次いで、ＣＰＵ１０３は、ストーリー設定処理を行う（ステップ１２０ＩＷＳ５４６）。
【１９１５】
　そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１０）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ５４７）。
【１９１６】
　なお、本例では、以上の処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常状態中に大当りとなった場合には時短回数１回の時短状態に制御され（ステップ１２０ＩＷＳ５４４参照）、時短状態中に大当りとなった場合には時短回数７回の時短状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５４２参照）。従って、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常状態中に大当りとなった場合よりも時短状態中に大当りとなった場合の方が有利な時短状態（本例では、時短回数が多い）に制御される。
【１９１７】
　また、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常状態中に大当りとなった場合には時短回数９９回の時短状態に制御され（ステップ１２０ＩＷＳ５４５参照）、時短状態中に大当りとなった場合には時短回数７回の時短状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５４２参照）。従って、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、時短状態中に大当りとなった場合よりも通常状態中に大当りとなった場合の方が有利な時短状態（本例では、時短回数が多い）に制御される。
【１９１８】
　さらに、本例では、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、時短回数１回の時短状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５４０参照）。従って、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が低い方の時短状態（本例では、時短回数が１回と少ない）に制御される。
【１９１９】
　なお、例えば、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合に、それが第２特別図柄の変動表示にもとづく小当り変動でＶ入賞した場合であれば、時短回数９９回の時短状態（従って、有利度が高い時短状態）に制御されるように構成してもよい。

【１９２０】
（状態遷移）
次に、本特徴部１２０ＩＷにおける状態遷移について説明する。図２８１－２６は、本特徴部１２０ＩＷにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。図２８１－２６に示すように、通常状態において、大当りとなった場合には時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５３７参照）。また、通常状態において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態Ｂ（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ１６０参照）。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（ＲＡＭクリア処理後や、大当りまたは時短はずれ後、次の大当りや時短はずれが発生することなく、変動回数が９００回に到達した場合）には時短状態Ｃ（救済時短経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ１５０参照）。
【１９２１】
また、図２８１－２６に示すように、時短状態Ａにおいて、大当りとなった場合には再び時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５３７参照）。また、図２８１－２６に示すように、時短状態Ａおいて、小当りとなった場合には小当り状態に制御され（ステップ１２０ＩＷＳ６９参照）、小当り状態でＶ入賞した場合には大当りを経由して時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５３７参照）。また、時短状態Ａにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態Ｂ（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ１６０参照）。また、時短状態Ａにおいて、小当りが発生しなくても、大当りが発生することなく１回、７回、または９９回の第２特別図柄の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ８２，Ｓ１４３参照）。また、時短状態Ａにおいて、小当りが１回発生すると通常状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ７３～７５参照）。
【１９２２】
また、図２８１－２６に示すように、時短状態Ｂにおいて、大当りとなった場合には時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５３７参照）。また、時短状態Ｂにおいて、小当りとなった場合には小当り状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ６９参照）。また、時短状態Ｂにおいて、小当りが発生しなくても、大当りが発生することなく３０回、５０回、１００回、２００回の第２特別図柄の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ８２，Ｓ１４３参照）。また、時短状態Ｂにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態Ｂ（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ１６０参照）。また、時短状態Ｂにおいて、小当りが１回発生すると通常状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ７３～７５参照）。
【１９２３】
また、図２８１－２６に示すように、時短状態Ｃにおいて、大当りとなった場合には時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５３７参照）。また、時短状態Ｃにおいて、小当りとなった場合には小当り状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ６９参照）。また、時短状態Ｃにおいて、大当りが発生することなく９００回の変動表示を終了した場合には再び時短状態Ｃに制御される（ステップ１２０ＩＷＳ１５０参照）。また、時短状態Ｃにおいて、変動回数が９００回になった場合には再び時短状態Ｃに制御される（ステップ１２０ＩＷＳ１４９，１５０参照）。また、時短状態Ｃにおいて、小当りが１回発生すると通常状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ７３～７５参照）。
【１９２４】
なお、時短状態Ａにおいて小当りとなったがＶ入賞しなかった場合には、小当り遊技終了後にそのまま時短状態Ａが継続される。また、時短状態Ｂにおいて小当りとなったがＶ入賞しなかった場合には、小当り遊技終了後にそのまま時短状態Ｂが継続される。また、

時短状態Ｃにおいて小当りとなったがＶ入賞しなかった場合には、小当り遊技終了後にそのまま時短状態Ｃが継続される。

【１９２５】

（コマンド解析処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図２８１－２７～図２８１－２８は、コマンド解析処理（ステップＳ７５）の具体例を示すフローチャートである。主基板１１から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【１９２６】

コマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ１２０ＩＷＳ６１１）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ１２０ＩＷＳ６１２）。なお、読み出したら読出ポインタの値を＋２しておく（ステップ１２０ＩＷＳ６１３）。＋２するのは２バイト（１コマンド）ずつ読み出すからである。

【１９２７】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６１４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドを、ＲＡＭ１２２に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ１２０ＩＷＳ６１５）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６１６）。

【１９２８】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６１７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した表示結果指定コマンドを、ＲＡＭ１２２に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ１２０ＩＷＳ６１８）。

【１９２９】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド（第１図柄確定Ａ指定コマンド、第１図柄確定Ｂ指定コマンド、第１図柄確定Ｃ指定コマンド、第２図柄確定Ａ指定コマンド、第２図柄確定Ｂ指定コマンド、第２図柄確定Ｃ指定コマンド）であれば（ステップ１２０ＩＷＳ６１９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６２０）。例えば、第１図柄確定Ａ指定コマンドを受信した場合には、第１確定Ａコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第１図柄確定Ｂ指定コマンドを受信した場合には、第１確定Ｂコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第１図柄確定Ｃ指定コマンドを受信した場合には、第１確定Ｃコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信した場合には、第２確定Ａコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第２図柄確定Ｂ指定コマンドを受信した場合には、第２確定Ｂコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第２図柄確定Ｃ指定コマンドを受信した場合には、第２確定Ｃコマンド受信フラグをセットする。

【１９３０】

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６２１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６２２）。受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６２４）。

【１９３１】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６２５）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６２６）。受信した演出制御コマンドが特殊入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６２７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特殊入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６２８）。受信した演出制御コマンドがＶ入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６２９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６３０）。

【１９３２】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６３１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、通常状態に応じた背景画像（例えば、海モードに応じた青色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ６３２）。

【１９３３】

受信した演出制御コマンドが時短状態Ａ指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６３３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、夕日モードに応じた黄色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ６３４）。

【１９３４】

受信した演出制御コマンドが時短状態Ｂ指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６３５）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、時短状態Ｂ（時短はずれ経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、森林モードに応じた緑色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ６３６）。

【１９３５】

受信した演出制御コマンドが時短状態Ｃ指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６３７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが特別演出モードに設定されていることを示す特別演出モードフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ６３８）。特別演出モードフラグがセットされていない場合は、画像表示装置５において、時短状態Ｃ（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、みかん畑モードに応じた橙色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ６３８）。一方、特別演出モードフラグがセットされている場合は、画像表示装置５において、特別演出モードに応じた背景画像（例えば、炎モードに応じた赤色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ６４０）。

【１９３６】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６４１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値を設定値格納領域に格納する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ６４２）。

【１９３７】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知開始指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６４３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち報知ＬＥＤ１２０ＩＷ２０の点灯を開始する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ６４４）。なお、本例では、右打ち報知開始指定コマンドは、時短はずれ図柄が導出表示される場合や救済時短となる場合には、その図柄確定期間の開始時に送信されるので（ステップ１２０ＩＷＳ１１２６，Ｓ１１３１参照）、図柄確定期間の開始時に右打ち報知ＬＥＤ１２０ＩＷ２０の点灯が開始される。

【１９３８】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知終了指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６４５）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち報知ＬＥＤ１２０ＩＷ２０の点灯を終了する制御を行い（ステップ１２０ＩＷＳ６４６）、左打ち報知演出の実行を開始する（ステップ１２０ＩＷＳ６４７）。

【１９３９】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ６４８）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ６１１に移行する。

【１９４０】

（可変表示開始設定処理）

図２８１－２９は、図２８０に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ１２０ＩＷＳ８０１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ８０１で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ１２０ＩＷＳ８０２）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０によってステップ１２０ＩＷＳ８０２の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ８０２において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「２２３」や「４４５」のように、リーチとならないものの大当り図柄と１つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ１２０ＩＷＳ８０２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【１９４１】

ステップ１２０ＩＷＳ８０２では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した表示結果指定コマンドが「大当り」を示している場合や、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として３図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄、小当り図柄）を決定する。なお、本例では、大当り図柄と小当り図柄とでともに３図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎれない。例えば、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り図柄として、停止図柄として「１３５」の飾り図柄の組合せを決定するように構成してもよい。

【１９４２】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の２図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【１９４３】

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

【１９４４】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【１９４５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ８０１で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが救済時短突入演出を指定する変動パターンＰＴ８－１（図２８１－１０（Ｇ）参照）であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８０３）。変動パターンＰＴ８－１である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値コマンドで特定される設定値（設定値格納領域に格納されている設定値（ステップ１２０ＩＷＳ６４２参照）にもとづいて、設定値が設定「４」～「６」のいずれかであるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８０４）。設定値が設定「４」～「６」のいずれでもない場合は、ステップ１２０ＩＷＳ８０８に移行する。

【１９４６】

設定値が設定「４」～「６」のいずれかである場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値「４」～「６」のいずれであるかに応じて、救済時設定演出の有無及び種類を決定する（ステップ１２０ＩＷＳ８０５）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時設定演出を実行することに決定したか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８０６）。救済時設定演出を実行しないことに決定した場合は、ステップ１２０ＩＷＳ８０８に移行する。救済時設定演出を実行することに決定した場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別演出モードフラグをセットし（ステップ１２０ＩＷＳ８０７）、ステップ１２０ＩＷＳ８０８に移行する。

【１９４７】

ステップ１２０ＩＷＳ８０８では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短突入演出や、救済時設定示唆演出の実行を決定した場合には救済時設定示唆演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８０８）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８１４に移行する。

【１９４８】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ８０１で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターンＰＴ８－１でない場合には、ステップ１２０ＩＷＳ８０１で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが時短煽り演出を指定する変動パターンＰＴ６－２（図２８１－１０（Ｅ）参照）または時短煽り演出を指定する変動パターンＰＴ７－２（図２８１－１０（Ｆ）参照）であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８０９）。変動パターンＰＴ６－２または変動パターンＰＴ７－２である場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短煽り演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８１０）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８１４に移行する。

【１９４９】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンＰＴ６－２または変動パターンＰＴ７－２でない場合には、ステップ１２０ＩＷＳ８０１で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが時短復活演出を指定する変動パターンＰＴ７－３（図２８１－１０（Ｆ）参照）であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８１１）。変動パターンＰＴ７－３である場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短復活演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８１２）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８１４に移行する。変動パターンＰＴ７－３でない場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに応じた通常用のプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８１３）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８１４に移行する。

【１９５０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ８０８、ステップ１２０ＩＷＳ８１０、ステップ１２０ＩＷＳ８１２、ステップ１２０ＩＷＳ８１３で選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１２０ＩＷＳ８１４）。

【１９５１】

プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は

、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置５等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置５の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板８０におけるＲＯＭに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【１９５２】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【１９５３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ８１５）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【１９５４】

なお、この特徴部１２０ＩＷでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【１９５５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ１２０ＩＷＳ８１６）。

【１９５６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ１２０ＩＷＳ８１７）。

【１９５７】

（救済時設定示唆演出決定テーブル）

図２８１－３０は、変動パターンが変動パターンＰＴ８－１（図２８１－１０（Ｇ）参照）である場合に、図２８１－２９のステップ１２０ＩＷＳ８０５で用いられる救済時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。

【１９５８】

図２８１－３０に示すように、救済時設定示唆演出決定テーブルでは、設定値が設定「４」の場合は、救済時設定示唆演出なしの選択割合が５０％、救済時設定示唆演出Ａの選択割合が４０％、救済時設定示唆演出Ｂの選択割合が５％、救済時設定示唆演出Ｃの選択割合が５％となるように判定値が割り振られている。

【１９５９】

また、設定値が設定「５」の場合は、救済時設定示唆演出なしの選択割合が３０％、救

済時設定示唆演出Ａの選択割合が１０％、救済時設定示唆演出Ｂの選択割合が５０％、救済時設定示唆演出Ｃの選択割合が１０％となるように判定値が割り振られている。
【１９６０】
　また、設定値が設定「６」の場合は、救済時設定示唆演出なしの選択割合が１０％、救済時設定示唆演出Ａの選択割合が１５％、救済時設定示唆演出Ｂの選択割合が１５％、救済時設定示唆演出Ｃの選択割合が６０％となるように判定値が割り振られている。
【１９６１】
　従って、本例では、救済時設定示唆演出Ａが実行されれば設定値「４」に設定されている可能性が高いことが示唆され、救済時設定示唆演出Ｂが実行されれば設定値「５」に設定されている可能性が高いことが示唆され、救済時設定示唆演出Ｃが実行されれば設定値「６」に設定されている可能性が高いことが示唆される。
【１９６２】
　救済時設定示唆演出とは、画像表示装置５において、救済時短突入演出を実行するときに実行される設定値の示唆演出である。
【１９６３】
　なお、本例では、救済時設定示唆演出は設定値「４」～「６」に設定されている場合に実行可能に構成されているので、救済時設定示唆演出は、比較的高設定に設定されていることを示唆する設定示唆演出となっている。
【１９６４】
（可変表示中演出処理）
　図２８１－３１および図２８１－３２は、図２８０に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップ１２０ＩＷＳ８４１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップ１２０ＩＷＳ８４２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ１２０ＩＷＳ８４３）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ１２０ＩＷＳ８４４）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ１２０ＩＷＳ８４５）。
【１９６５】
　次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８４６）。具体的には、コマンド解析処理において第１確定Ａコマンド受信フラグまたは第２確定Ａコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード移行演出（時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８４７）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１２０ＩＷＳ８４８）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ８４９）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに２０秒に応じた値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８５０）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８６７に移行する。
【１９６６】
　第１図柄確定Ａ指定コマンドおよび第２図柄確定Ａ指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１図柄確定Ｂ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｂ指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８５１）。具体的に

は、コマンド解析処理において第１確定Ｂコマンド受信フラグまたは第２確定Ｂコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第１図柄確定Ｂ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｂ指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、継続演出（時短状態が継続することを報知する演出）に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８５２）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１２０ＩＷＳ８５３）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ８５４）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに１０秒に応じた値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８５５）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８６７に移行する。

【１９６７】

第１図柄確定Ｂ指定コマンドおよび第２図柄確定Ｂ指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１図柄確定Ｃ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｃ指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８６１）。具体的には、コマンド解析処理において第１確定Ｃコマンド受信フラグまたは第２確定Ｃコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第１図柄確定Ｃ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｃ指定コマンドを受信していれば、ステップ１２０ＩＷＳ８６３に移行する。

【１９６８】

第１図柄確定Ｃ指定コマンドおよび第２図柄確定Ｃ指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８６２）。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。

【１９６９】

第１図柄確定Ｃ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｃ指定コマンドを受信した場合（ステップ１２０ＩＷＳ８６１のＹ）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ１２０ＩＷＳ８６２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８６３）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１２０ＩＷＳ８６４）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ８６５）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに０．５秒に応じた値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８６６）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８６７に移行する。

【１９７０】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ１２０ＩＷＳ８６２参照）、ステップ１２０ＩＷＳ８６２以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ１２０ＩＷＳ８６２でＹと判定されてステップ１２０ＩＷＳ８６２以降の処理に移行する場合はない。

【１９７１】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ８６７）。

【１９７２】

（特図当り待ち処理）

図２８１－３３および図２８１－３４は、図２８０に示された演出制御プロセス処理に

おける特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、確定演出期間タイマの値を１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ８７１）、減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８７２）。減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていなければ、プロセスタイマの値を１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ８７３）、プロセスデータｎの内容（表示制御実行データｎ、ランプ制御実行データｎ、音番号データｎ）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ８７４）。

【１９７３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ１２０ＩＷＳ８７５）、プロセスデータの切替を行う（ステップ１２０ＩＷＳ８７６）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定し、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ０８７ＩＷＳ８７７）。

【１９７４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の停止図柄の確定表示中であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８７８）。飾り図柄の停止図柄の確定表示中であれば、そのまま処理を終了する。飾り図柄の停止図柄の確定表示中でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定されている停止図柄（非時短はずれ図柄、時短はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ８７９）。

【１９７５】

ステップ１２０ＩＷＳ８７９の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ１２０ＩＷＳ８８０のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り図柄を確定表示したことを示す大当り停止フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８８１）。そして、処理を終了する。

【１９７６】

ステップ１２０ＩＷＳ８７９の処理で小当り図柄を停止表示した場合には（ステップ１２０ＩＷＳ８８２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り図柄を確定表示したことを示す小当り停止フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８８３Ａ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、Ｖ入賞口への遊技球の入賞を促すＶ入賞促進演出の実行を開始する制御を行い（ステップ１２０ＩＷＳ８８３Ｂ）、処理を終了する。

【１９７７】

減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていれば（すなわち、図柄確定期間を経過していれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８８４）。大当り停止フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８８５Ａ）。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ（ステップ１２０ＩＷＳ６２２参照）がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【１９７８】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り停止フラグをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８８５Ｂ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値コマンドで特定される設定値（設定値格納領域に格納されている設定値（ステップ１２０ＩＷＳ６４２参照）にもとづいて、大当り時設定示唆演出の有無および種類を決定する（ステップ１２０ＩＷＳ８８６）。

【１９７９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り時設定示唆演出の有無やその種類に応じた

大当り中演出用のプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８８７）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ１２０ＩＷＳ８８８）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ８８９）。

【１９８０】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ８９０）。

【１９８１】

大当り停止フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８９１）。小当り停止フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８９２）。なお、小当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、コマンド解析処理において、小当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。小当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【１９８２】

小当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り停止フラグをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８９３）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８９４）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ１２０ＩＷＳ８９５）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ８９６）。

【１９８３】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ８９７）。

【１９８４】

小当り停止フラグもセットされていなければ（すなわち、非時短はずれ図柄または時短はずれ図柄を停止表示した場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ８９８）。

【１９８５】

（大当り時設定示唆演出決定テーブル）

図２８１－３５は、ステップ１２０ＩＷＳ８８６で用いられる大当り時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。

【１９８６】

図２８１－３５に示すように、大当り時設定示唆演出決定テーブルでは、設定値が設定「１」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が６５％、大当り時設定示唆演出Ａの選択割合が１０％、大当り時設定示唆演出Ｂの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｃの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｄの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｅの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｆの選択割合が５％となるように判定値が割り振られている。

【１９８７】

また、設定値が設定「２」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が６５％、大当り時設定示唆演出Ａの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｂの選択割合が１０％、大当り時設定示唆演出Ｃの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｄの選択割合が５％

、大当り時設定示唆演出Ｅの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｆの選択割合が５％となるように判定値が割り振られている。

【１９８８】

また、設定値が設定「３」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が６５％、大当り時設定示唆演出Ａの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｂの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｃの選択割合が１０％、大当り時設定示唆演出Ｄの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｅの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｆの選択割合が５％となるように判定値が割り振られている。

【１９８９】

また、設定値が設定「４」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が６０％、大当り時設定示唆演出Ａの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｂの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｃの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｄの選択割合が１５％、大当り時設定示唆演出Ｅの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｆの選択割合が５％となるように判定値が割り振られている。

【１９９０】

また、設定値が設定「５」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が６０％、大当り時設定示唆演出Ａの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｂの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｃの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｄの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｅの選択割合が１５％、大当り時設定示唆演出Ｆの選択割合が５％となるように判定値が割り振られている。

【１９９１】

また、設定値が設定「６」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が６０％、大当り時設定示唆演出Ａの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｂの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｃの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｄの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｅの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｆの選択割合が１５％となるように判定値が割り振られている。

【１９９２】

従って、本例では、大当り時設定示唆演出Ａが実行されれば設定値「１」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当り時設定示唆演出Ｂが実行されれば設定値「２」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当り時設定示唆演出Ｃが実行されれば設定値「３」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当り時設定示唆演出Ｄが実行されれば設定値「４」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当り時設定示唆演出Ｅが実行されれば設定値「５」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当り時設定示唆演出Ｆが実行されれば設定値「６」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆される。

【１９９３】

大当り時設定示唆演出とは、画像表示装置５において、大当り図柄の停止表示時に実行される設定値の示唆演出である。

【１９９４】

（演出例）

次に、救済時短である時短状態Ｃに移行するときの救済時短突入演出および救済時設定示唆演出の演出態様の具体例について説明する。図２８１－３６～図２８１－３７は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図２８１－３６～図２８１－３７において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）・・・（Ｇ）の順に演出画面が遷移する。

【１９９５】

図２８１－３６（Ａ）に示すように、救済時短へ移行する変動表示の１変動前において、飾り図柄１２０ＩＷ１００の変動表示が開始されたとする。

【１９９６】

図２８１－３６（Ｂ）に示すように、飾り図柄１２０ＩＷ１００の変動表示が開始され

ると救済時短突入演出が開始される。救済時短突入演出では、まず、飾り図柄１２０ＩＷ１００の変動表示中に「激熱！」という救済時短への突入を示唆する突入示唆表示１２０ＩＷ１０５が表示され、救済時短突入演出が開始される。なお、以降、救済時短突入演出では、飾り図柄１２０ＩＷ１００が表示されず、小図柄１２０ＩＷ１０１のみが表示される。

【１９９７】

次いで、図２８１－３６（Ｃ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂ（図２８１－１参照）を操作（押下）することを示唆する操作示唆画像１２０ＩＷ１０６が表示される。例えば、操作示唆画像１２０ＩＷ１０６では、プッシュボタン３１Ｂの押下を促す画像とともに「押せ」という文字が表示される。

【１９９８】

そして、図２８１－３６（Ｄ）に示すように、操作示唆画像１２０ＩＷ１０６が表示されたときにプッシュボタン３１Ｂが操作されるか、または、操作示唆画像１２０ＩＷ１０６の表示から所定時間が経過すると、「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示１２０ＩＷ１０７が表示され、救済時短が開始することが報知される。また、右打ちを指示する右打ち指示表示１２０ＩＷ１０８が小図柄１２０ＩＷ１０１の隣に表示される。さらに、救済時設定示唆演出の実行が決定されている場合には、救済時設定示唆演出が実行され、画面右下には、設定値を示唆する設定値示唆表示１２０ＩＷ２００が表示される。これにより、設定値が設定「４」～「６」のいずれかであることが示唆される。

【１９９９】

なお、例えば、救済時設定示唆演出Ａを実行する場合には青色の表示色で設定値示唆表示１２０ＩＷ２００を表示し、救済時設定示唆演出Ｂを実行する場合には緑色の表示色で設定値示唆表示１２０ＩＷ２００を表示し、救済時設定示唆演出Ｃを実行する場合には赤色の表示色で設定値示唆表示１２０ＩＷ２００を表示し、救済時設定示唆演出の種類に応じて設定値示唆表示の表示色を異ならせるように構成すればよい。

【２０００】

また、そのような態様にかぎらず、例えば、救済時設定示唆演出Ａを実行する場合には三角形状の設定値示唆表示１２０ＩＷ２００を表示し、救済時設定示唆演出Ｂを実行する場合には菱形形状の設定値示唆表示１２０ＩＷ２００を表示し、救済時設定示唆演出Ｃを実行する場合には星形形状の設定値示唆表示１２０ＩＷ２００を表示し、救済時設定示唆演出の種類に応じて設定値示唆表示の表示形状を異ならせるように構成してもよい。

【２００１】

なお、本例では、大当りとなった場合にも図２８１－３６（Ｄ）と同様に「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示を表示する演出を実行するように構成することができる。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）において、大当りとなるか否かや変動パターン種別の先読み判定処理を行い、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを送信する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、図２８１－３６（Ｄ）と同様の態様の演出（いわゆる保留連演出）を実行する。例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当りとなるものが１つあると特定した場合には、「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。また、例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当りとなるものが２つあると特定した場合には、「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×２」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。

【２００２】

一方、救済時短となった場合には、その後、救済時短経由の時短状態中には変動時間が０．５秒と極めて短い変動表示が実行される割合が高い（図２８１－１０（Ｂ）参照）のであるから、変動表示の消化が極めて早く、比較的早いタイミングで大当りが発生しやすい。そのため、救済時短となった変動表示（本例では、図柄確定期間）においては、特に先読み判定結果を確認することなく、図２８１－３６（Ｄ）に示す「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１

」という文字表示を表示する演出が実行される。従って、図２８１－３６（Ｄ）に示す「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示を表示する演出は、擬似的な保留連演出と同様の態様の演出になっているとともに、救済時短となったことを報知する演出になっている。

【２００３】

また、救済時短に到達した変動が大当り変動である場合には、例えば、変動時間として３０秒間を確保し、図２８１－３６と同様の演出を実行して一旦恰も救済時短になるような演出を実行してから大当りを報知する演出を実行してもよい。

【２００４】

「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示１２０ＩＷ１０７の表示タイミングから右打ち指示表示１２０ＩＷ１０８の表示を開始する場合を示したが、右打ち指示表示１２０ＩＷ１０８の表示開始タイミングは、本例で示したものにかぎられない。例えば、１回前の停止図柄の確定表示のタイミングから右打ち指示表示１２０ＩＷ１０８の表示を開始してもよく、様々な態様が考えられる。

【２００５】

また、本例では、救済時短となって擬似的な保留連演出を実行する場合に設定示唆演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、大当りとなって保留連演出を実行する場合にも設定示唆演出を実行するように構成してもよいし、大当りとなって保留連演出を実行する場合には設定示唆演出を実行しないように構成してもよい。また、大当りとなって保留連演出を実行する場合に設定示唆演出を実行する場合、救済時短となった場合とは設定示唆演出の実行割合を異ならせてもよいし、設定示唆演出の実行態様を異ならせてもよい。

【２００６】

そして、図２８１－３７（Ｅ）に示すように、救済時短での演出モードを選択するモード選択画面１２０ＩＷ１０９が表示される。例えば、モードＡ～Ｄのうちのいずれかを選択する画面が表示される。モードの選択はスティックコントローラ３１Ａの操作によりカーソルを移動させることにより行われ、プッシュボタン３１Ｂの操作により確定する。なお、演出モードを選択せずに所定時間が経過したときはカーソルが一致している演出モードに自動的に確定する。また、モード選択画面１２０ＩＷ１０９が表示されているときも、右打ち指示表示１２０ＩＷ１０８が小図柄１２０ＩＷ１０１の隣に表示されたままとなる。また、救済時設定示唆演出も継続して実行され、当該画面においても設定値示唆表示１２０ＩＷ２００が表示される。

【２００７】

そして、図２８１－３７（Ｆ）に示すように、演出モードの選択が終了すると、救済時短が開始されることを報知する開始報知画面１２０ＩＷ１１０が表示される。例えば、「救済時短突入」という文字が表示される。このとき、小図柄１２０ＩＷ１０１が停止する。

【２００８】

そして、図２８１－３７（Ｇ）に示すように、そして、次変動が開始されると時短状態Ｃに移行し、救済時短が開始される。このとき、背景画像が特別演出モード用の背景画像（赤）に変更される。

【２００９】

なお、本例では、救済時短に突入する１変動前に救済時短突入演出を実行しているが、当該変動よりも前に、救済時短までの残り回転数や救済時短での演出の説明、カウントダウン表示などを行ってもよい。

【２０１０】

また、本例では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間を２０秒間確保してモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示しているが、図柄確定期間は通常の０．５秒のままでモード移行演出などを行うことなく、そのまま救済時短経由の時短状態に移行するように構成してもよい。

【２０１１】

また、本例では、ＲＡＭクリア処理の実行時や大当り時、時短はずれ時に救済時短回数

カウンタを「９００」に初期設定する場合を示しているが、例えば、ストーリー系の演出（例えば、ストーリーリーチ演出や、高速変動とするかなどのストーリー）を実行するように構成する場合、そのストーリーの選択バッファやストーリーカウンタもクリアするように構成してもよい。また、救済時短の発動時にストーリーを設定可能に構成したり、遊技状態に応じて異なるストーリーを設定可能に構成したりしてもよい。

【２０１２】

（変形例１）

上記の特徴部１２０ＩＷでは、大当り経由の時短状態Ａと時短はずれ経由の時短状態Ｂと救済時短経由の時短状態Ｃとで一律に小当りが１回発生するまで時短状態を継続する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り経由の時短状態Ａと時短はずれ経由の時短状態Ｂと救済時短経由の時短状態Ｃとのいずれであるかに応じて、異なる回数の小当りが発生するまで時短状態を継続するように構成してもよい。以下、大当り経由の時短状態Ａと時短はずれ経由の時短状態Ｂと救済時短経由の時短状態Ｃとのいずれであるかに応じて、異なる回数の小当りが発生するまで時短状態を継続する変形例１について説明する。

【２０１３】

図２８１－３８は、変形例１における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。なお、変形例１において、特別図柄停止処理のステップ１２０ＩＷＳ１３１～Ｓ１４８の処理は、図２８１－１９および図２８１－２０に示したそれらの処理と同様である。変形例１では、救済時短決定フラグがセットされていれば（ステップ１２０ＩＷＳ１４８のＹ）、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「９００」を、合算時短回数カウンタに「９００」を、救済時短回数カウンタに「９００」を、小当り回数カウンタに「２」をそれぞれセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１４９Ｘ）。なお、ステップ１２０ＩＷＳ１５０以降の処理は、図２８１－２０に示したそれらの処理と同様である。

【２０１４】

以上の処理が実行されることによって、変形例１では、大当り経由の時短状態Ａと時短はずれ経由の時短状態Ｂの場合には小当りが１回発生するまで時短状態が継続されるのに対して、救済時短経由の時短状態Ｃの場合には小当りが２回発生するまで時短状態が継続される。

【２０１５】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、大当り経由の時短状態Ａと時短はずれ経由の時短状態Ｂの場合との間でも、異なる回数の小当りが発生するまで時短状態を継続するように構成してもよい。また、本例では、救済時短経由の時短状態Ｃの場合に小当りが２回発生するまで時短状態が継続されるように構成したが、小当りが３回など他の回数発生するまで時短状態が継続されるように構成してもよい。

【２０１６】

（変形例２）

上記の特徴部１２０ＩＷでは、小当り変動の変動開始時に小当り回数カウンタの減算処理（ステップ１２０ＩＷＳ７１～Ｓ７５参照）を実行する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、小当り変動後の小当り遊技の終了時に小当り回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。以下、小当り変動後の小当り遊技の終了時に小当り回数カウンタの減算処理を実行する変形例２について説明する。

【２０１７】

図２８１－３９は、変形例２における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。変形例２において、ステップ１２０ＩＷＳ４５１～Ｓ４６３の処理は、図２８１－２４に示したそれらの処理と同様である。次いで、ＣＰＵ１０３は、小当り回数カウンタが０であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４６３Ａ）。小当り回数カウンタの値が０の場合はステップ１２０ＩＷＳ４６４に移行する。

【２０１８】

小当り回数カウンタの値が０でない場合は、ＣＰＵ１０３は、小当り回数カウンタの値

を１減算する（ステップ１２０ＩＷＳ４６３Ｂ）。
【２０１９】
次いで、ＣＰＵ１０３は、減算後の小当り回数カウンタが０であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４６３Ｃ）。小当り回数カウンタの値が０でない場合はステップ１２０ＩＷＳ４６４に移行する。
【２０２０】
減算後の小当り回数カウンタの値が０である場合は、ＣＰＵ１０３は、セットされている時短フラグ（時短フラグＡ～Ｃ）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ１２０ＩＷＳ４６３Ｄ）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ４６４に移行する。
【２０２１】
なお、ステップ１２０ＩＷＳ４６４の処理は、図２８１－２４に示した処理と同様である。
【２０２２】
（変形例３）
また、上記の特徴部１２０ＩＷでは、救済時短となる場合に一律に図柄確定期間の終了時に時短状態に制御する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、救済時短となる変動表示が小当り変動である場合に、その小当り遊技の終了時に時短状態に制御するように構成してもよい。以下、救済時短となる変動表示が小当り変動である場合に、その小当り遊技の終了時に時短状態に制御する変形例３について説明する。
【２０２３】
図２８１－４０は、変形例３における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。なお、変形例３では、特別図柄停止処理において、ステップ１２０ＩＷＳ１４８で救済時短決定フラグがセットされている場合であっても、小当りフラグがセットされていれば、ステップ１２０ＩＷＳ１４９～Ｓ１５１の処理を実行しない。
【２０２４】
変形例３において、ステップ１２０ＩＷＳ４５１～Ｓ４６２の処理は、図２８１－２４に示したそれらの処理と同様である。次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４６２Ａ）。救済時短決定フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、セットされている救済時短決定フラグをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４６２Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「９００」を、合算時短回数カウンタに「９００」を、救済時短回数カウンタに「９００」を、小当り回数カウンタに「１」をそれぞれセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４６２Ｃ）。また、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＣをセットし、時短状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ４６２Ｄ）。また、ＣＰＵ１０３は、時短状態Ｃ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ４６２Ｅ）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ４６４に移行する。
【２０２５】
なお、ステップ１２０ＩＷＳ４６４の処理は、図２８１－２４に示した処理と同様である。
【２０２６】
（変形例４）
また、上記の特徴部１２０ＩＷでは、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が低い方の時短状態（時短回数１回の時短状態）に制御する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、有利度が低い方の時短状態（例えば、時短回数７回の時短状態）に制御するように構成してもよい。以下、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が高い方の時短状態（時短回数７回の時短状態）に制御する変形例４について説明する。
【２０２７】

図２８１－４１は、変形例４における大当り終了処理を示すフローチャートである。変形例４において、大当り終了処理において、ステップ１２０ＩＷＳ５３１～Ｓ５３９の処理は、図２８１－２５に示したそれらの処理と同様である。次いで、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「７」をセットし、合算時短回数カウンタに「９９」をセットし、小当り回数カウンタに「１」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ５４０Ｘ）。なお、ステップ１２０ＩＷＳ５４１～Ｓ５４１の処理は、図２８１－２５に示したそれらの処理と同様である。

【２０２８】

変形例４では、以上の処理が実行されることによって、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、時短回数７回の時短状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５４０参照）。従って、第１特別図柄の変動表示を実行する場合で考えると、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が高い方の時短状態（本例では、時短回数が１回よりも多い７回の時短状態）に制御される。一方で、第２特別図柄の変動表示を実行する場合で考えると、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が低い方の時短状態（本例では、時短回数が９９回よりも少ない７回の時短状態）に制御される。

【２０２９】

（変形例５）

また、上記の特徴部１２０ＩＷでは、救済時短となった後、さらに救済時短経由の時短状態Ｃ中も大当りや小当りが発生することなく９００回の変動表示が終了した場合には再び救済時短となる（救済時短がループする）場合を示したが、そのような態様にかぎらず、救済時短経由の時短状態Ｃが一旦終了するように構成してもよい。以下、救済時短経由の時短状態Ｃが一旦終了するように構成した変形例５について説明する。

【２０３０】

図２８１－４２は、変形例５における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。変形例５では、特別図柄通常処理において、ステップ１２０ＩＷＳ５１～Ｓ８５の処理は、図２８１－１５および図２８１－１６で示したそれらの処理と同様である。変形例５では、減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていれば（ステップ１２０ＩＷＳ８５のＹ）、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＣがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８５Ａ）。時短フラグＣがセットされていれば（すなわち、救済時短経由の時短状態Ｃ中に大当りや小当りとなることなく９００回の変動表示を終了した場合であれば）、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８５Ｂ）。なお、ステップ１２０ＩＷＳ８６以降の処理は、図２８１－１６に示したそれらの処理と同様である。

【２０３１】

図２８１－４３は、変形例５における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。変形例５では、特別図柄停止処理において、ステップ１２０ＩＷＳ～Ｓ１４８の処理は、図２８１－１９および図２８１－２０に示したそれらの処理と同様である。変形例５では、救済時短決定フラグがセットされている場合には（ステップ１２０ＩＷＳ１４８のＹ）、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「９００」を、合算時短回数カウンタに「９００」を、小当り回数カウンタに「１」をそれぞれセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１４９Ｚ）。すなわち、変形例５では、救済時短が発生した変動表示の終了時に救済時短回数カウンタは行わない。なお、ステップ１２０ＩＷＳ１５０以降の処理は、図２８１－２０および図２８１－２１に示したそれらの処理と同様である。

【２０３２】

以上の処理が実行されることによって、変形例５では、救済時短が発生した変動表示の終了時には救済時短回数カウンタのセットは行われず、その後、救済時短経由の時短状態Ｃ中に大当りや小当りとなることなく９００回の変動表示を終了した場合に救済時短回数

カウンタのセットが行われる。従って、変形例５では、救済時短となった後、さらに救済時短経由の時短状態Ｃ中も大当りや小当りが発生することなく９００回の変動表示が終了しても、時短状態Ｃが一旦終了し、救済時短はループしない。

【２０３３】

（変形例６）

上記の変形例５では、救済時短となると救済時短回数カウンタの値が０となってしまうので、救済時短経由の時短状態Ｃ中には、特別図柄通常処理において、ステップ１２０ＩＷＳ８３でＹと判定され、ステップ１２０ＩＷＳ８４の救済時短回数カウンタの減算処理は実行されない。なお、救済時短経由の時短状態Ｃ中も救済時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。以下、救済時短経由の時短状態Ｃ中も救済時短回数カウンタの減算処理を実行可能とする変形例６について説明する。

【２０３４】

図２８１－４４は、変形例６における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。変形例６では、特別図柄通常処理において、ステップ１２０ＩＷＳ５１～Ｓ８２の処理は、図２８１－１５および図２８１－１６で示したそれらの処理と同様である。変形例６では、次いで、ステップ１２０ＩＷＳ８３の救済時短回数カウンタの値の判定処理がなく、ＣＰＵ１０３は、そのまま救済時短回数カウンタの値を１減算する（ステップ１２０ＩＷＳ８４）。

【２０３５】

次いで、ＣＰＵ１３０は、減算後の救済時短回数カウンタの値が０より小さい値（すなわち、負の値）となっているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８４Ａ）。減算後の救済時短回数カウンタの値が０より小さい値であれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「０」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８４Ｂ）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８７に移行する。

【２０３６】

減算後の救済時短回数カウンタの値が０より小さい値でなければ、ＣＰＵ１０３は、減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８４Ｃ）。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていなければ、ステップ１２０ＩＷＳ８７に移行する。

【２０３７】

減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＣがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８４Ｄ）。時短フラグＣがセットされていれば（すなわち、救済時短経由の時短状態Ｃ中に大当りや小当りとなることなく９００回の変動表示を終了した場合であれば）、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８４Ｅ）。なお、ステップ１２０ＩＷＳ８６以降の処理は、図２８１－１６に示したそれらの処理と同様である。

【２０３８】

以上の処理が実行されることによって、変形例６においても、変形例５と同様に、救済時短が発生した変動表示の終了時には救済時短回数カウンタのセットは行われず、その後、救済時短経由の時短状態Ｃ中に大当りや小当りとなることなく９００回の変動表示を終了した場合に救済時短回数カウンタのセットが行われる。従って、変形例６では、救済時短となった後、さらに救済時短経由の時短状態Ｃ中も大当りや小当りが発生することなく９００回の変動表示が終了しても、時短状態Ｃが一旦終了し、救済時短はループしない。

【２０３９】

（変形例７）

上記の変形例５や変形例６において、さらに先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。そして、救済時短経由の時短状態Ｃを終了する前後の所定期間および特定期間において先読み予告演出を制限するように構成してもよい。以下、救済時短経由の時短状態Ｃを終了する前後の所定期間および特定期間において先読み予告演出を制限する変形例７について説明する。

【２０４０】
変形例７では、特別図柄プロセス処理の始動入賞判定処理（ステップ１２０ＩＷＳ１０１）において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、大当りとなるか否かや小当りとなるか否か、時短はずれとなるか否か、大当り種別や小当り種別、時短種別、変動パターン種別などの先読み判定を行う。そして、ＣＰＵ１０３は、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップＳ１６１）において、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、先読み予告演出の有無や種類を決定し、予告対象の変動表示が実行される前の１回または複数回の変動表示にわたって先読み予告演出を実行する制御を行う。
【２０４１】
図２８１－４５は、変形例７における先読み予告演出制限期間のタイミングを示すタイミングチャートである。図２８１－４５に示すように、救済時短回数カウンタがセットされてから大当りや小当り、時短はずれとなることなく９００回の変動表示を終了すると、救済時短が発生し、時短状態Ｃに制御される。次いで、救済時短経由の時短状態Ｃ中に大当りや小当りとなることなくさらに９００回の変動表示を終了すると（すなわち、救済時短回数カウンタのセットが行われてからカウントすると１８００回目の変動表示を終了すると）、時短状態Ｃを終了する。
【２０４２】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｃが終了する前後の所定期間および特定期間において、先読み予告演出の実行を制限する。本例では、合算保留記憶数の上限数が８であることから、時短状態Ｃが終了する８変動前の変動表示から救済時短となるまでの所定期間と、救済時短となってから時短状態Ｃ終了後の８変動後の変動表示までの特定期間とにわたって、先読み予告演出の実行を制限する。従って、図２８１－４５に示すように、救済時短回数カウンタのセットが行われてからカウントすると１７９２回目の変動表示から１８０８回目の変動表示にわたって先読み予告演出の実行が決定される。
【２０４３】
なお、「先読み予告演出の制限」は、先読み予告演出を全く実行しないように制御してもよいし、先読み予告演出の実行確率を低下させたり、複数種類の先読み予告演出のうちの一部の種類の先読み予告演出のみを実行可能としたりしてもよい。
【２０４４】
（変形例８）
また、上記の特徴部１２０ＩＷや各変形例において、複数の時短状態への制御を同時に並行して実行可能に構成してもよい。図２８１－４６は、変形例８における各種時短状態の制御のタイミングを示すタイミングチャートである。図２８１－４６に示す例では、大当り遊技状態を終了したときに（タイミングＴ１）、時短回数９９回の時短状態Ａに移行される場合が示されている。
【２０４５】
次いで、時短状態Ａの継続中のタイミングＴ２において、新たな時短発生条件（本例では、時短はずれの発生）が成立したものとする。この場合、変形例８では、図２８１－４６に示すように、時短状態Ａの制御と並行して、新たに時短はずれにもとづく時短状態Ｂ（本例では、時短回数３０回）の制御が開始される。そして、３０回の変動表示を終了すると（タイミングＴ３）、時短状態Ｂへの制御を終了する。一方、図２８１－４６に示す例では、タイミングＴ３の段階では未だ９９回の変動表示を終了していないことから、時短状態Ａの制御が継続される。なお、タイミングＴ２からＴ３の期間は、内部処理的には時短状態Ａの制御の処理と時短状態Ｂの制御の処理とが並行して実行されているのであるが、見た目上は時短状態がそのまま継続しているように見える。
【２０４６】
次いで、時短状態Ａの継続中のタイミングＴ４おいて、さらに新たな時短発生条件（本例では、時短はずれの発生）が成立したものとする。この場合、変形例８では、図２８１

－４６に示すように、時短状態Ａの制御と並行して、新たに時短はずれにもとづく時短状態Ｂ（本例では、時短回数３０回）の制御が開始される。そして、３０回の変動表示を終了する前のタイミングＴ５において、時短状態Ａに制御されてから９９回目の変動表示を終了し、時短状態Ａへの制御を終了する。一方、図２８１－４６に示す例では、タイミングＴ５の段階では未だ３０回の変動表示を終了していないことから、時短状態Ｂの制御が継続される。そして、３０回の変動表示を終了すると（タイミングＴ６）、時短状態Ｂへの制御を終了する。従って、内部処理的には大当り遊技を終了した後タイミングＴ５で時短状態Ａを終了しているのであるが、時短状態Ｂの制御も並行して実行されることによって、大当り遊技を終了した後９９回を超えて時短状態に制御されていたように見える。

【２０４７】

（変形例９）

また、上記の特徴部１２０ＩＷでは、変動パターン設定処理において、ステップ１２０ＩＷＳ１７０２でＹと判定してステップ１２０ＩＷＳ１７０３，Ｓ１７１０を実行することによって、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合には、共通の変動パターンを決定可能であるように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短はずれとなる場合であって救済時短となる場合にも、異なる変動パターンを決定可能とするように構成してもよい。

【２０４８】

（変形例１０）

また、上記の特徴部１２０ＩＷでは、特別演出モードに応じた背景画像に切り替えることによって、救済時短が成立する変動表示後も設定示唆演出を実行可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、先読み判定結果にもとづいて、救済時短が成立する変動表示より前の変動表示において、「特別演出モード？？」などの煽り演出を実行することによって、設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【２０４９】

以上に説明したように、本特徴部１２０ＩＷおよび各変形例には、以下に示す（手段Ａ１）～（手段Ａ１０）、（手段Ｂ１）～（手段Ｂ６）、（手段Ｃ１）～（手段Ｃ５）、および（手段Ｄ１）～（手段Ｄ５）に示す発明の構成が示されている。

【２０５０】

（手段Ａ１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数（例えば、９００回）に対応する特定値（例えば、「０」）となることによって特別条件が成立（例えば、救済時短が成立）したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される）、特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１１４～Ｓ１１６を実行する部分）と、特別状態において発生した特殊状態の回数を計数する特殊計数手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ７３を実行する部分）と、特別状

態を終了させる特別状態終了手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１４３を実行する部分）と、をさらに備え、特別状態終了手段は、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が特定回数（例えば、１回）となったことにもとづいて特別状態を終了させることが可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ７４でＹのときステップ１２０ＩＷＳ７５で時短終了フラグをセットし、ステップ１２０ＩＷＳ１４１でＹと判定してステップ１２０ＩＷＳ１４３を実行する）、特別状態制御手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されるときは、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態中に特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り変動であっても、図柄確定期間終了のタイミングで、１２０ＩＷＳ１４８で救済時短決定フラグがセットされていれば、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行し、その後の小当り遊技状態では時短状態Ｃに制御される）、特殊計数手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態を計数しない（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動開始時にステップ１２０ＩＷＳ７３を実行して小当り回数カウンタを１減算し、救済時短となる場合に変動終了時にステップ１２０ＩＷＳ１４９を実行して小当り回数カウンタをセットするので、救済時短が成立する小当り変動において、ステップ１２０ＩＷＳ１４９で小当り回数カウンタがセットされた後、その変動表示で直ちに小当り回数カウンタが減算されることはない）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態に制御されたにも関わらず特殊表示結果が表示されて即座に特別状態が終了するような状況を回避できるので遊技者に不利になることを防止できる。

【２０５１】

なお、本例では、「特殊状態中に特別状態に制御可能」について、救済時短となる変動表示が小当り変動である場合に、その図柄確定期間の終了時に時短状態Ｃに移行し、その後、小当り遊技中も時短状態Ｃに制御されている場合を示しているが、時短状態Ｃに移行するタイミングは、本例で示したものにかぎられない。例えば、その救済時短となる小当り変動の変動開始時から時短状態Ｃに移行するように構成してもよいし、小当り遊技の途中から時短状態Ｃに移行するように構成してもよい。そのように何らかの形式で小当り遊技中に時短状態Ｃに制御されている期間があるものであればよい。なお、小当り変動の変動開始時から時短状態Ｃに移行するように構成する場合には、その小当り変動の変動開始時に小当り回数カウンタの減算処理も実行するように構成すればよい。

【２０５２】

また、本例では、「特定回数」が１回である場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短状態中に小当りが２回または３回など複数回発生したことにもとづいて時短状態を終了するように構成してもよく、特定回数として複数回を設定してもよい。

【２０５３】

（手段Ａ２）手段Ａ１において、特別状態終了手段は、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が特定回数（例えば、１回）となったときと、特別状態において所定回数（例えば、１回、７回、９９回、９００回）の可変表示が実行されたときと、に特別状態を終了させる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ７４でＹのときステップ１２０ＩＷＳ７５で時短終了フラグをセットし、ステップ１２０ＩＷＳ７８でＹのときとステップ１２０ＩＷＳ８１でＹのときにステップ１２０ＩＷＳ８２で時短終了フラグをセットし、ステップ１２０ＩＷＳ１４１でＹと判定してステップ１２０ＩＷＳ１４３を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態に制御されたにも関わらず特殊表示結果が表示されて即座に特別状態が終了するような状況を回避できるので遊技者に不利になることを防止できる。

【２０５４】

（手段Ａ３）手段Ａ１または手段Ａ２において、特別状態制御手段は、有利状態に制御された後に、該有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７を実行する）、特別状態終了手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されているときと、有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御されているときとで、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が同一回数（例えば、１回）になったときに特別状態を終了させる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１４９で小当り回数カウンタに「１」をセットする）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態が有利になりすぎることを防止できる。例えば、有利な特殊状態に制御されるように遊技を行うことを防止できる。

【２０５５】

（手段Ａ４）手段Ａ１から手段Ａ３のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、有利状態に制御された後に該有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７を実行する）、特別状態終了手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されているときと、有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御されているときとで、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が異なる回数（例えば、２回）になったときに特別状態を終了させる（例えば、変形例１において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１４９Ｘで小当り回数カウンタに「２」をセットする）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態が有利になりすぎることを防止できる。例えば、有利な特殊状態に制御されるように遊技を行うことを防止できる。

【２０５６】

なお、救済時短経由の時短状態は遊技者が直ちに気づきにくい場合があるのであるが、変形例１では、通常の時短状態では小当り１回で時短状態を終了するのに対して、救済時短経由で時短状態に制御される場合のみ小当り２回で時短状態を終了するように構成しているので、万一１回目の小当りで第２始動入賞口への入賞を逃しても（第２保留記憶のチャージを逃しても）、もう１回第２始動入賞口へ入賞させる機会を与えることができる。

【２０５７】

また、変形例１では、通常の時短状態では時短回数が１回や７回と少ない場合が多く、小当りの発生で時短状態が終了するケースが比較的少ないのに対して、救済時短経由の時短状態では時短回数が９００回と多く小当りの発生により時短状態を終了させるケースが多いので、小当りの発生により確実に時短状態を終了させることによって、遊技者による攻略打ちを防止することができる。

【２０５８】

（手段Ａ５）手段Ａ１から手段Ａ４のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態を計数する（例えば、変形例２において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り遊技終了時にステップ１２０ＩＷＳ４６３Ｂを実行するので、救済時短が成立する小当り変動において、ステップ１２０ＩＷＳ１４９で小当り回数カウンタがセットされた後、その変動表示で直ちに小当り回数カウンタが減算される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態において、特殊状態に制御させることによる攻略要素が残ると遊技者にとって攻略要素となり、遊技場の不利益になってしまうおそれを低減できる。

【２０５９】

（手段Ａ６）手段Ａ１から手段Ａ５のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されるときは、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態の後に特別状態に制御可能である（例えば、変形例３において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り遊技終了時にステ

ップ１２０ＩＷＳ４６２Ｄを実行するので、救済時短が成立する小当り変動において小当り遊技終了時に時短状態Ｃに制御される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態に制御されるときに、特別状態の制御の開始まで待機できるので諸々の制御を行いやすくすることができる。

【２０６０】

（手段Ａ７）手段Ａ１から手段Ａ６のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第１特別状態（例えば、時短回数１回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４４を実行する）、特別状態において有利状態に制御された後に第１特別状態よりも有利度の高い第２特別状態（例えば、時短回数７回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４２を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第１特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４０を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない（すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない）特別状態の制御を実現できる。

【２０６１】

（手段Ａ８）手段Ａ１から手段Ａ６のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第１特別状態（例えば、時短回数１回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４４を実行する）、特別状態において有利状態に制御された後に第１特別状態よりも有利度の高い第２特別状態（例えば、時短回数７回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４２を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第２特別状態に制御可能である（例えば、変形例４において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４０Ｘを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない（すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない）特別状態の制御を実現できる。

【２０６２】

（手段Ａ９）手段Ａ１から手段Ａ６のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第１特別状態（例えば、時短回数９９回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４５を実行する）、特別状態において有利状態に制御された後に第１特別状態よりも有利度の低い第２特別状態（例えば、時短回数７回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４２を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第１特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４２を実行するときに、それが第２特別図柄の変動表示にもとづく小当り変動でＶ入賞した場合であれば、時短回数９９回の時短状態に制御される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない（すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない）特別状態の制御を実現できる。

【２０６３】

（手段Ａ１０）手段Ａ１から手段Ａ６のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第１特別状態（例えば、時短回数９９回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４５を実行する）、特別状態において有利状態に制御された後に第１特別状態よりも有利度の低い第２特別状態（例えば、時短回数７回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４２を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第２特別状態に制御可能である（例えば、変形例４において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４０Ｘを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない（すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない）特別状態の制御を実現できる。

【２０６４】

（手段Ｂ１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、可変表示に対応して演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１７０～Ｓ１７３を実行する部分）と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数（例えば、９００回）に対応する特定値（例えば、「０」）となることによって特別条件が成立（例えば、救済時短が成立）したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される）、特別状態制御手段は、特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１６０を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示されたときに特別状態に制御し、特別表示結果は、第１特別表示結果（例えば、時短はずれＡのうちの図柄「６」）と第２特別表示結果（例えば、時短はずれＡのうちの図柄「８」）とを含む複数種類あり、特別状態制御手段は、第１特別表示結果が導出表示されたときと第２特別表示結果が導出表示されたときとで同一の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、図柄「６」が導出表示される場合であるか図柄「８」が導出表示される場合であるかに関係なく、ステップ１２０ＩＷＳ１６０を実行する）、演出実行手段は、通常状態において特別条件が成立していない可変表示が実行されるときに、第１特別表示結果が導出表示される場合と第２特別表示結果が導出表示される場合とで異なる演出を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１７０６でＮのときステップ１２０ＩＷＳ１７０７，Ｓ１７１０を実行し、ステップ１２０ＩＷＳ１７０６でＹのときステップ１２０ＩＷＳ１７０８，Ｓ１７１０を実行し、異なる変動パターンを決定可能である）、通常状態において特別条件が成立した可変表示が実行されるときに、第１特別表示結果が導出表示される場合と第２特別表示結果が導出表示される場合とで共通の演出を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合には、ステップ１２０ＩＷＳ１７０２でＹ

と判定してステップ１２０ＩＷＳ１７０３，Ｓ１７１０を実行し、共通の変動パターンを決定可能である）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときと、特別表示結果の導出表示により特別状態に制御されるときとの両方が発生する状況においても好適に制御することができる。例えば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときに好適な演出ができる。

【２０６５】

なお、本例では、「同一の特別状態」として、図柄「６」が導出表示される場合であるか図柄「８」が導出表示される場合であるかに関係なく、時短はずれＡの場合に同じ時短回数１００回の時短状態Ｂに制御される（ステップ１２０ＩＷＳ１５５，Ｓ１６０参照）場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、「同一の特別状態」として、（１）同じ時短回数に制御すること、（２）同じ変動パターンテーブルを用いて特別図柄の変動パターンを決定すること、（３）同じ変動パターンテーブルを用いて普通図柄の変動パターンを決定すること、（４）同じ開放パターンにより可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）を開放状態に制御すること、のうちのいずれか１つまたは複数を実行するように構成してもよいし、（１）～（４）の全てを実行するように構成してもよい。

【２０６６】

また、本例では、「異なる演出を実行」として、異なる変動パターンを決定する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、図柄「６」が導出表示される場合と図柄「８」が導出表示される場合とで、変動パターンで示される変動時間に異なる加算時間を加算するように構成してもよい。また、例えば、（１）異なる変動パターンを決定する処理と、（２）異なる加算時間を加算する処理とのいずれか一方を実行するように構成してもよいし、両方を実行するように構成してもよい。

【２０６７】

また、例えば、変動時間を異ならせるだけでなく、変動終了時の図柄確定期間を異ならせるように構成してもよい。

【２０６８】

（手段Ｂ２）手段Ｂ１において、演出実行手段は、特別状態において、第１特別表示結果が導出表示される場合と第２特別表示結果が導出表示される場合とで共通の演出を実行可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１７０４でＹのときステップ１２０ＩＷＳ１７０５でＹであれば、ステップ１２０ＩＷＳ１７０９，Ｓ１７１０を実行し、共通の変動パターンを決定可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときと、特別表示結果の導出表示により特別状態に制御されるときとの両方が発生する状況においても好適に制御することができる。例えば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときに好適な演出ができる。

【２０６９】

なお、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には約１／２００の確率で時短はずれと決定し、第２特別図柄変動表示が実行される場合には約１／４００の確率で時短はずれと決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、第２特別図柄変動表示が実行される場合の時短はずれ確率をさらに低くして（例えば、１／８００）、時短状態中に時短はずれとなりにくくするように構成してもよい。

【２０７０】

また、例えば、逆に第２特別図柄変動表示が実行される場合の時短はずれ確率を高くして、時短状態終了時に第２保留記憶がある場合、時短状態終了後の第２特別図柄の変動表示で復活演出が実行されやすくなるように構成してもよい。

【２０７１】

（手段Ｂ３）手段Ｂ１または手段Ｂ２において、表示結果を決定する表示結果決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ９３を実行する部分）を備え、表示結果決定手段は、有利状態に制御されるときに有利状態に制御されることとなる表示結果の種類を決定する処理と、特別表示結果となるときに特別表示

結果の種類を決定する処理と、で共通の処理を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り図柄を決定する場合と時短はずれ図柄を決定する場合とで共通にステップ１２０ＩＷＳ９３を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、処理の共通化により、プログラム容量の増加を抑制できる。

【２０７２】

（手段Ｂ４）手段Ｂ１から手段Ｂ３のうちのいずれかにおいて、可変表示の制御を実行する可変表示制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１１０～Ｓ１１３を実行する部分）を備え、可変表示制御手段は、表示結果の種類に応じて可変表示が実行される期間である可変表示期間を決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定する）、通常状態において特別条件が成立した可変表示が実行されるときに、第１特別表示結果が導出表示される場合と第２特別表示結果が導出表示される場合とで異なる可変表示期間に決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１７０６でＮのときステップ１２０ＩＷＳ１７０７，Ｓ１７１０を実行し、ステップ１２０ＩＷＳ１７０６でＹのときステップ１２０ＩＷＳ１７０８，Ｓ１７１０を実行し、異なる変動パターンを決定可能である）、特別状態において可変表示が実行されるときに、第１特別表示結果が導出表示される場合と第２特別表示結果が導出表示される場合とで共通の可変表示期間に決定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合には、ステップ１２０ＩＷＳ１７０２でＹと判定してステップ１２０ＩＷＳ１７０３，Ｓ１７１０を実行し、共通の変動パターンを決定可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて表示結果と可変表示期間を好適にすることができる。

【２０７３】

（手段Ｂ５）手段Ｂ１から手段Ｂ４のうちのいずれかにおいて、演出実行手段は、通常状態において特別条件が成立した可変表示が実行されるときに、第１特別表示結果が導出表示される場合と第２特別表示結果が導出表示される場合とで異なる演出を実行する（例えば、変形例９において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれとなる場合であって救済時短となる場合にも、異なる変動パターンを決定可能とする）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて表示結果と可変表示期間を好適にすることができる。

【２０７４】

（手段Ｂ６）手段Ｂ１から手段Ｂ５のうちのいずれかにおいて、可変表示の制御を実行する可変表示制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１１０～Ｓ１１３を実行する部分）を備え、可変表示制御手段は、表示結果の確定表示期間を決定し、確定表示期間は、表示結果の種類に応じて変更可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１１２７，Ｓ１１３３，Ｓ１１３５，Ｓ１１３７を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて表示結果と可変表示期間を好適にすることができる。

【２０７５】

なお、本例では、救済時短が発生したかや表示結果に応じて図柄確定期間を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短が発生したかや表示結果に関係なく、図柄確定期間を一定（例えば、０．５秒）としてもよい。

【２０７６】

（手段Ｃ１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を

更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、有利状態に制御される割合が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１１を実行する部分）と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数（例えば、９００回）に対応する特定値（例えば、「０」）となることによって特別条件が成立（例えば、救済時短が成立）したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される）、特別条件の成立にもとづいて特別状態制御手段により特別状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、救済時短突入演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１２０ＩＷＳ８０８，Ｓ８４５を実行する部分）と、設定手段により設定された設定値を示唆する示唆演出（例えば、救済時設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１２０ＩＷＳ８０８，Ｓ８４５を実行する部分）と、をさらに備え、示唆演出実行手段は、報知演出が実行されるときに示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ８０８，Ｓ８４５を実行して、救済時短突入演出が実行されるときに救済時設定示唆演出を実行可能である）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときと、特別表示結果の導出表示により特別状態に制御されるときとの両方が発生する状況においても好適に制御することができる。例えば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときに好適な演出ができる。また、設定値に応じて特別条件が成立する割合が変化するので、特別条件が成立する割合に応じて示唆演出を実行することにより、特別状態に制御したときの遊技者の興趣を高めることができる。

【２０７７】

なお、本例では、設定値に応じて大当り確率が異なるのであるから、結果として救済時短の発生のしやすさも異なることになり、低い設定値に設定されている場合の方が救済時短が発生しやすいことなる。そのため、救済時短が発生した場合には低い設定値に設定されているのかもしれないと遊技者に感じさせてしまう可能性がある。そこで、本例では、救済時短時に高い設定値であることを少しでも感じられる救済時設定示唆演出を実行することによって、遊技者の興趣を低下させにくくできるようにしている。そのため、本例では、比較的高設定である設定値「４」～「６」である場合に救済時設定示唆演出を実行可能であるように構成して、大当り時設定示唆演出など他のタイミングで実行される設定示唆演出とは実行割合を異ならせている。

【２０７８】

（手段Ｃ２）手段Ｃ１において、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示で有利状態に制御されないときに示唆演出を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り変動では救済時短の処理を行わない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、他の演出を邪魔することなく示唆演出を実行できる。

【２０７９】

なお、本例では、大当り変動では救済時短の処理を行わない一方で、小当り変動では救済時短の処理を行う場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、小当り変動でも救済時短の処理を行わないように構成してもよい。

【２０８０】

（手段Ｃ３）手段Ｃ１または手段Ｃ２において、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立した後にも示唆演出を実行する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ６３８でＹのときステップ１２０ＩＷＳ６４０を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、長期にわたる設定値の示唆が可能になるので興趣を向

上させることができる。
【２０８１】
（手段Ｃ４）手段Ｃ１から手段Ｃ３のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前から示唆演出を実行する（例えば、変形例１０において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み判定結果にもとづいて、救済時短が成立する変動表示より前の変動表示において、設定示唆演出を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、長期にわたる設定値の示唆が可能になるので興趣を向上させることができる。
【２０８２】
（手段Ｃ５）手段Ｃ１から手段Ｃ４のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立したときの示唆演出とは異なるタイミングで実行可能な他の示唆演出（例えば、大当り時設定示唆演出）を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ８８７，Ｓ８８９およびステップＳ１７６を実行する）、他の示唆演出よりも特別条件が成立したときの示唆演出の方が有利な設定値を示唆する示唆演出が実行されやすい（例えば、図２８１－３０に示すように、救済時設定示唆演出は設定値「４」～「６」に設定されている場合に実行可能に構成されているので、救済時設定示唆演出は、比較的高設定に設定されていることを示唆する設定示唆演出となっている）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利な設定値ほど特別条件が成立する割合を低いので、示唆演出を実行することで特別条件が成立したときの遊技者の興趣を向上させることができる。
【２０８３】
　なお、本例では、大当り時設定示唆演出を大当り遊技のファンファーレ期間に実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、大当り遊技のラウンド期間中やエンディング期間中に実行するように構成してもよい。
【２０８４】
（手段Ｄ１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて、設定された初期値（例えば、「９００」）から数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を減算更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が減算更新した数値情報が特定値（例えば、「０」）となったときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を減算更新し（例えば、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される）、更新手段が減算更新する数値情報は所定条件が成立したときに初期値に設定され（例えば、変形例５，６において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ８５Ｂ，Ｓ８４Ｅを実行する）、特別状態制御手段は、更新手段が減算更新した数値情報が特定値となったことにもとづいて通常状態から特別状態に制御した後、所定条件が成立して初期値が設定されるまでの期間は、更新手段が減算更新した数値情報が特定値となったことにもとづいて再度通常状態から特別状態に制御しない（例えば、変形例５において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１２０ＩＷＳ８３でＹのときステップ１２０ＩＷＳ８４～Ｓ８６の処理を実行しない。変形例６において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１２０ＩＷＳ８４ＡでＹのときやステップ１２０ＩＷＳ８４ＣでＮのときステップ１２０ＩＷＳ８４Ｄ～Ｓ８６の処理を

実行しない。）ことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の回数に応じて特別状態に移行させる制御を行うときに、数値情報が特定値になる前と後とで減算更新の処理を共通にできるので、プログラムの容量が増加することを防止できるとともに、好適な制御が可能になる。例えば、数値情報が特定値になった移行は特別状態に移行させない場合は、特定値になった後のための専用のプログラムを用意することによる容量の減少を防止できる。

【２０８５】

なお、所定条件には、ステップ１２０ＩＷＳ８５Ｂ，Ｓ８４Ｅを実行することによって、救済時短経由の時短状態終了時に救済時短回数カウンタが設定される場合に加えて、電源投入時の初期化処理実行時にステップ１２０ＩＷＳ１３が実行されて救済時短回数カウンタが設定される場合や、大当り発生時にステップ１２０ＩＷＳ１３５が実行されて救済時短回数カウンタが設定される場合も含まれる。

【２０８６】

なお、大当り発生時に救済時短回数カウンタをセットする場合、大当り遊技の開始時にセットしてもよいし、大当り遊技のラウンド中や、大当り遊技の終了時にセットするように構成してもよい。

【２０８７】

また、電源投入時の初期化処理実行時に救済時短回数カウンタをセットする場合、設定変更を行った場合と設定変更を行わなかった場合とで処理を異ならせてもよい。例えば、設定変更を行って初期化処理を実行した場合には救済時短回数カウンタをセットする一方で、設定変更を行わずに初期化処理を実行した場合には現在の救済時短回数カウンタの値を維持するように構成してもよい。また、逆に、設定変更を行って初期化処理を実行した場合には現在の救済時短回数カウンタの値を維持する一方で、設定変更を行わずに初期化処理を実行した場合には救済時短回数カウンタをセットするように構成してもよい。

【２０８８】

（手段Ｄ２）手段Ｄ１において、更新手段は、減算更新した数値情報が特定値より大きい値であるときに可変表示が実行される場合と、減算更新した数値情報が特定値であるときに可変表示が実行される場合とで、数値情報の減算更新が可能であり（例えば、変形例６において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する）、減算更新した数値情報が特定値より大きい値であるときは、該数値情報を減算後の数値情報に更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ８４ＡでＮのときステップ１２０ＩＷＳ８４Ｃ～Ｓ８６を実行する）、減算更新した数値情報が特定値より小さい値であるときは、該数値情報を特定値に更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ８４ＡでＹのときステップ１２０ＩＷＳ８４Ｂを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の回数に応じて特別状態に移行させる制御を行うときに、数値情報が特定値になる前と後とで減算更新の処理を共通にできるので、プログラムの容量が増加することを防止できるとともに、好適な制御が可能になる。例えば、数値情報が特定値になった移行は特別状態に移行させない場合は、特定値になった後のための専用のプログラムを用意することによる容量の減少を防止できる。

【２０８９】

（手段Ｄ３）手段Ｄ１または手段Ｄ２において、操作を行う操作手段（例えば、クリアスイッチ）と、操作手段の操作に応じて更新手段により更新する数値情報を初期値に設定する初期値設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１３を実行する部分）と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、操作手段の操作により初期値に設定するか否かを選択可能なので運用面での利便性を高めることができる。

【２０９０】

なお、設定変更や救済時短回数カウンタを設定するための操作手段として、クリアスイッチとは異なる専用の操作手段（ボタンやスイッチ）を設けるように構成してもよい。

【２０９１】
（手段Ｄ４）手段Ｄ１から手段Ｄ３のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１６０を実行する）、更新手段が減算更新した数値情報が特定値であるときにも、特別表示結果が表示されたときに特別状態に制御可能であり、更新手段が減算更新した数値情報が特定値となった後であっても、特別表示結果が表示されたときに特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短経由の時短状態Ｃ中であるか否かに関係なく、ステップ１２０ＩＷＳ８８を実行可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、減算更新した数値情報が再度特定値になった後に特別状態に制御される可能性があるので遊技の興趣が低下することを抑制することができる。
【２０９２】
（手段Ｄ５）手段Ｄ１から手段Ｄ４のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ６２を実行する部分）と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１０１を実行する部分）と、判定手段の判定結果にもとづいて、先読み予告演出を実行可能な先読み予告演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１６１を実行する部分）と、更新手段が減算更新した数値情報が特定値になる前の所定期間と、更新手段が減算更新した数値情報が特定値になった後の特定期間と、では先読み予告演出の実行を制限する先読み予告演出制限手段（例えば、変形例７において、図２８１－４５に示すように、時短状態Ｃが終了する８変動前の変動表示から救済時短となるまでの所定期間と、救済時短となってから時短状態Ｃ終了後の８変動後の変動表示までの特定期間とにわたって、先読み予告演出の実行を制限する）と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、減算更新した数値情報が再度特定値になった後に特別状態に制御される可能性があるので遊技の興趣が低下することを抑制することができる。
【２０９３】
　なお、上記の特徴部１２０ＩＷおよび各変形例では、救済時短となるまでの変動回数が一律に９００回である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、設定値に応じて異なる回数に変動表示が実行されたことにもとづいて救済時短となるように構成してもよい。例えば、設定値「１」～「５」である場合には、大当りや小当り、時短はずれとなることなく９００回の変動表示が実行されたことにもとづいて救済時短が発生する一方で、設定値「６」である場合には、大当りや小当り、時短はずれとなることなく６００回の変動表示が実行されたことにもとづいて救済時短が発生するように構成してもよく、特定の設定値の場合のみ救済時短となるまでの変動回数が異なるように構成してもよい。
【２０９４】
　また、例えば、設定値「１」～「６」の全てについて、設定値ごとに救済時短となるまでの変動回数を異ならせてもよい。この場合、例えば、大当り確率の分母と救済時短となるまでの変動回数との比率が約３倍と同じであるように構成すればよい。また、例えば、２．５Ｐ≦ｎ≦３．０Ｐ（Ｐ＝大当り確率の分母、ｎ＝救済時短に制御されるまでの変動回数）の範囲内で、救済時短となるまでの変動回数を異ならせてもよい。
【２０９５】
　また、救済時短経由の時短状態であっても必ずしも次回大当りが発生するまで時短状態を継続しないように構成してもよく、この場合、上記の特徴部１２０ＩＷで示したように小当りの発生で時短状態を終了するように構成してもよく、変形例５や変形例６で示したように規定回数（本例では、９００回）の変動表示を終了したことにもとづいて時短状態を終了するように構成してもよい。
【２０９６】

また、変形例５や変形例６に示すように、救済時短経由の時短状態で規定回数（本例では、９００回）の変動表示を終了して通常状態に移行した後、さらに大当りや小当り、時短はずれとなることなく規定回数（例えば、９００回）の変動表示を終了すれば再び救済時短となって時短状態に移行するように構成してもよいし、再び救済時短とはならないように構成してもよい。この場合、再び救済時短とはならないように構成する場合、例えば、救済時短回数カウンタの値が０になったら、次回の処理から救済時短回数カウンタの減算処理を行わないように制御してもよいし、次回の処理から救済時短回数カウンタを減算して負の値となったら０に戻す処理を行うように構成してもよい。

【２０９７】

また、上記の特徴部１２０ＩＷおよび各変形例において、以下の（手段１Ａ）～（手段１０Ａ）に示す構成を適用してもよい。

【２０９８】

（手段１Ａ）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【２０９９】

（手段２Ａ）手段１Ａにおいて、特別条件は、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が特別回数連続して導出表示されたことにもとづいて成立する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって不利な表示結果が連続して導出表示されたときに救済されるので、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【２１００】

（手段３Ａ）手段１Ａまたは手段２Ａにおいて、更新手段は、通常状態とは異なる状態（例えば、時短状態。確変状態でもよい。）においても可変表示が実行された場合に数値情報を更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、数値情報の更新が公平に行われるとともに、一旦特別状態に制御された後も再度特別状態に制御できるので、実質的に有利状態に制御されるまで特別状態に制御可能であり、これにより、遊技者の投資を抑制でき、遊技者にとって不利になることを防止できる。

【２１０１】

（手段４Ａ）手段１Ａから手段３Ａのいずれかにおいて、更新手段は、所定条件が成立したときに数値情報を初期値に設定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００

におけるステップ１２０ＩＷＳ１３，Ｓ１３５，Ｓ１４９，Ｓ１６１を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【２１０２】

（手段５Ａ）手段４Ａにおいて、所定条件は、有利状態に制御されることである（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１３５を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【２１０３】

（手段６Ａ）手段４Ａにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１６０を実行する部分）、所定条件は、特別表示結果が導出表示されることである（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１６１を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【２１０４】

（手段７Ａ）手段４Ａにおいて、所定条件は、可変表示が特別回数実行されることである（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１４９を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、実質的に、次回の有利状態まで特別状態に制御することが可能になるので、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２１０５】

（手段８Ａ）手段４Ａにおいて、電力供給が停止されているときに、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）を備え、更新手段は、特定条件が成立（例えば、初期化処理の実行）したときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を初期値に設定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１３を実行する部分）、所定条件は、特定条件が成立することである（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８およびステップ１２０ＩＷＳ１３を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技場において初期化を行ったときに、特別回数までの数値情報が保持されてしまうと遊技場にとって不利益になりすぎる可能性があるので、遊技場にとって運用しやすくすることができる。

【２１０６】

（手段９Ａ）手段１Ａから手段８Ａのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７０～Ｓ１７２を実行する部分）を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８３～Ｓ８６，Ｓ１５０を実行する部分）、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８３～Ｓ８６，Ｓ１５０を実行する部分）、演出制御手段は、第１回数目の特定期間と第２回数目の特定期間とで異なる演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第２回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、可変表示の実行時間を短縮するなどの手段を講じることにより演出態様に変化を加えることによって、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【２１０７】
（手段１０Ａ）手段１Ａから手段８Ａのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７０～Ｓ１７２を実行する部分）を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８３～Ｓ８６，Ｓ１５０を実行する部分）、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８３～Ｓ８６，Ｓ１５０を実行する部分）、演出制御手段は、第１回数目の特定期間と第２回数目の特定期間とで共通の演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第２回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、あえて同一の演出を実行することで長期にわたって有利状態に制御されていない状況であることを必要以上に遊技者に意識させないようにすることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。
【２１０８】
　また、上記の特徴部１２０ＩＷおよび各変形例において、以下の（手段１Ｂ－１）、（手段１Ｂ－２）～（手段５Ｂ）に示す構成を適用してもよい。
【２１０９】
（手段１Ｂ－１）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、第１経路（例えば、左打ちによる経路）と第２経路（例えば、右打ちによる経路）とに遊技媒体を打ち分け可能な遊技領域と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）、処理実行手段は、データ値が第１数値のときに可変表示に関する第１処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１０～Ｓ１１３を実行する部分）、データ値が第１数値と異なる第２数値のときに有利状態に関する第２処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１４～Ｓ１１７を実行する部分）、データ値が第１数値および第２数値と異なる第３数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第３処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、次変動延期処理を実行するように構成してもよい）、通常状態においては第１経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、特別状態においては第２経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、第３処理の実行中において第２経路へ遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行する発射促進報知手段を備えるように構成してもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第２経路への発射促進報知を行うこと

により、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

【２１１０】

（手段１Ｂ－２）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）、処理実行手段は、データ値が第１数値のときに可変表示に関する第１処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１０～Ｓ１１３を実行する部分）、データ値が第１数値と異なる第２数値のときに有利状態に関する第２処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１４～Ｓ１１７を実行する部分）、データ値が第１数値および第２数値と異なる第３数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第３処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、次変動延期処理を実行するように構成してもよい）、第３処理の実行中に特別状態に制御されることを報知する報知演出を実行する演出実行手段を備えるように構成してもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第２経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

【２１１１】

（手段２Ｂ）手段１Ｂ－１、手段１Ｂ－２において、処理実行手段は、特別条件が成立する可変表示において特定表示結果が導出表示される場合は第１処理の後に第２処理を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態の制御を優先するので、遊技者にとって不利な結果にならず、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【２１１２】

（手段３Ｂ）手段１Ｂ－１、手段１Ｂ－２または手段２Ｂにおいて、更新手段は、可変表示が開始されるときに数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）、処理実行手段は、更新手段が更新した数値情報が特定値となったときに特別情報を第１情報から第２情報に変更し、状態制御手段が特別状態に制御するときに特別情報を第２情報から第１情報に変更し、特別情報が第１情報のときと第２情報のときとで異なる処理を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別情報の管理により、特別状態に移行させる処理を好適に実行できる。

【２１１３】

（手段４Ｂ）手段３Ｂにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１１

を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第１情報のときと第２情報のときとで異なる可変表示パターンに決定するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

【２１１４】

（手段５Ｂ）手段３Ｂにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１１を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第１情報のときと第２情報のときとで表示結果の確定時間が異なる可変表示パターンに決定するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

【２１１５】

また、上記の特徴部１２０ＩＷおよび各変形例において、以下の（手段１Ｃ）～（手段６Ｃ）に示す構成を適用してもよい。

【２１１６】

（手段１Ｃ）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７０～Ｓ１７２を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、状態制御手段が制御している状態を特定可能な状態情報を制御する状態情報制御手段と、を含み、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ５３７を実行する部分）、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）、状態情報制御手段は、通常状態のときに状態情報を第１数値とし、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御されたときに状態情報を第２数値とし、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されたときは状態情報を第１数値および第２数値と異なる第３数値とし、遊技制御手段は、演出制御手段に特定情報を送信可能であり、特別状態であるときに、状態情報が第２数値である場合と第３数値である場合と、に応じた特定情報を送信可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

【２１１７】

（手段２Ｃ）手段１Ｃにおいて、状態情報制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御された後に再度特別条件が成立したときは状態情報を第１数値、第２数値および第３数値と異なる第４数値とするように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にす

ることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

【２１１８】

（手段３Ｃ）手段１Ｃまたは手段２Ｃにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１１９】

（手段４Ｃ）手段１Ｃから手段３Ｃのいずれかにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である（例えば、共通の背景画像を表示する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

【２１２０】

（手段５Ｃ）手段１Ｃから手段４Ｃのいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１６０を実行する部分）、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１２１】

（手段６Ｃ）手段１Ｃから手段４Ｃのいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である（例えば、共通の背景画像を表示する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

【２１２２】

また、上記の特徴部１２０ＩＷおよび各変形例において、以下の（手段１Ｄ）～（手段４Ｄ）に示す構成を適用してもよい。

【２１２３】

（手段１Ｄ）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７０～Ｓ１７２を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ

１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときに所定情報を演出制御手段に送信可能であり、演出制御手段は、所定情報を受信したことにもとづいて、電力供給が開始された後の所定期間において可変表示の実行回数に関する示唆演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させることができる。

【２１２４】

（手段２Ｄ）手段１Ｄにおいて、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を特定可能な特定情報を演出制御手段に送信可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させるとともに処理負担の増加を抑えることができる。

【２１２５】

（手段３Ｄ）手段１Ｄまたは手段２Ｄにおいて、遊技制御手段は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報を演出制御手段に送信可能であり、演出制御手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されることに関連する特別演出を特定情報にもとづいて実行可能であり、特定情報として、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値以下であることを特定可能な第１特定情報（例えば、救済時短回数１指定コマンド）と、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいことを特定可能な第２特定情報と、を含む（例えば、救済時短回数２指定コマンド）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減するとともに特定情報に関する処理を好適に実現できる。

【２１２６】

（手段４Ｄ）手段１Ｄから手段３Ｄのいずれかにおいて、演出制御手段は、特別回数より少ない第１所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、特別回数の可変表示が実行されるよりも前に第１所定回数より少ない第２所定回数の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減できる。

【２１２７】

また、上記の特徴部１２０ＩＷおよび各変形例において、以下の（手段１Ｅ－１）、（手段１Ｅ－２）に示す構成を適用してもよい。

【２１２８】

（手段１Ｅ－１）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例

えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７０～Ｓ１７２を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８を実行する部分）と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御されるときに異なる演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

【２１２９】

（手段１Ｅ－２）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７０～Ｓ１７２を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８を実行する部分）と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と

第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御された後に異なる演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

【２１３０】

（特徴部０９０ＩＷに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部０９０ＩＷについて説明する。本特徴部０９０ＩＷでは、遊技状態として、通常状態（非時短状態）または時短状態のいずれかに制御される。詳しくは後述するように、小当り図柄が導出表示されたことにもとづいて通常状態から小当り遊技状態を介して時短状態に制御可能である。また、小当りとなる表示結果は、時短状態に制御可能な小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果と、時短状態に制御不能な小当りＣとなる表示結果とを含んでいる。そして、第１特別図柄の可変表示を実行して小当りとなる表示結果が導出表示される場合と、第２特別図柄の可変表示を実行して小当りとなる表示結果が導出表示される場合とで、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示される割合が異なる。

【２１３１】

（大当り種別判定テーブル、小当り種別判定テーブル）

図２８２－１（Ａ），（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図２８２－１（Ａ）は、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図２８２－１（Ｂ）は、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。

【２１３２】

図２８２－１（Ａ）に示すように、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「１０Ｒ時短大当り」に決定するために参照されるテーブルである。

【２１３３】

図２８２－１（Ｂ）に示すように、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「１０Ｒ時短大当り」に決定するために参照されるテーブルである。

【２１３４】

「１０Ｒ時短大当り」とは、１０ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。時短状態に移行すると、次の大当りが発生するまで時短状態を維持する。

【２１３５】

図２８２－１（Ａ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、１００％の確率で１０Ｒ時短大当りと決定される。また、図２８２－１（Ｂ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、１００％の確率で１０Ｒ時短大当りと決定される。

【２１３６】

なお、大当り種別は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、時短回数が異なる（例えば、３回や５回）さらに複数種類の時短大当りを設けたり、ラウンド数が異なる（例えば、２ラウンドや４ラウンド）さらに複数種類の時短大当りを設けたりしてもよい。また、本例では、大当り遊技終了後に時短状態に移行する時短大当りのみが設けられている

場合を示しているが、大当り遊技終了後に時短状態に移行しない非時短大当り（通常大当り）を設けるように構成してもよい。また、本例では、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には１００％の確率で１００Ｒ時短大当りと決定される場合を示しているが、第２特別図柄の変動表示が実行される場合であっても複数種類の大当り種別に決定されるように構成してもよい。

【２１３７】

図２８２－１（Ｃ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。図２８２－１（Ｃ）に示すように、小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、小当りの種別を「小当りＡ」または「小当りＢ」または「小当りＣ」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【２１３８】

「小当りＡ」とは、小当り遊技中（第１ラウンド目）に特殊入賞口に進入した遊技球がＶ入賞しなかったこと（非Ｖ入賞口スイッチによって検出され、Ｖ入賞口を非通過であることが検出されたこと）を条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる小当りである。時短状態に移行すると、１０回の変動表示を終了するまで時短状態を維持する。なお、「小当りＡ」は、Ｖ入賞したことを条件として、第２ラウンド～第４ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。しかし、「小当りＡ」になったときは、Ｖ入賞しないように特殊可変入賞球装置の開放パターンが制御される。

【２１３９】

「小当りＢ」とは、小当り遊技中（第１ラウンド目）に特殊入賞口に進入した遊技球がＶ入賞しなかったこと（非Ｖ入賞口スイッチによって検出され、Ｖ入賞口を非通過であることが検出されたことこと）を条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる小当りである。時短状態に移行すると、５回の変動表示を終了するまで時短状態を維持する。なお、「小当りＢ」は、Ｖ入賞したことを条件として、第２ラウンド～第４ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。しかし、「小当りＢ」になったときは、まずＶ入賞しないように特殊可変入賞球装置を開状態にするための開放パターンが制御される。

【２１４０】

「小当りＣ」とは、小当り遊技中（第１ラウンド目）に特殊入賞口に進入した遊技球がＶ入賞しなかった（非Ｖ入賞口スイッチによって検出され、Ｖ入賞口を非通過であることが検出されたこと）場合でも小当り遊技終了後に時短状態に移行しない小当りである。また、「小当りＣ」は、Ｖ入賞したことを条件として、第２ラウンド～第４ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。そして、「小当りＣ」になったときは、殆どの場合Ｖ入賞するように特殊可変入賞球装置を開状態にするための開放パターンが制御される。

【２１４１】

図２８２－１（Ｃ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合のうちの２５％が「小当りＡ」と決定され、２５％が「小当りＢ」と決定され、５０％が「小当りＣ」と決定される。

【２１４２】

図２８２－１（Ｄ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合のうちの５％が「小当りＡ」と決定され、５％が「小当りＢ」と決定され、９０％が「小当りＣ」と決定される。

【２１４３】

なお、小当り種別は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、時短回数が異なる（例えば、３回や５回）さらに複数種類の時短大当りを設けてもよい。また、小当り遊技中に実質的にＶ入賞が不可能であり、小当り遊技後に大当り遊技に移行することのないＶ入賞なし小当りを設けるように構成してもよい。

【２１４４】
　また、第２特別図柄の変動表示が実行される場合は、第１特別図柄の変動表示が実行される場合よりも小当りの確率が高いので、第２特別図柄の変動表示が実行される場合のほうが小当りＡまたは小当りＢ（すなわち、時短ありの小当り）になる割合を高くしているが、第２特別図柄の変動表示が実行される場合は１００％の割合で時短ありの小当りにしてもよい。
【２１４５】
（小当り遊技の開放パターン）
　次に、小当り遊技の開放パターンについて説明する。図２８２－２は、小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。図２８２－２に示すように、タイミングＳ１において小当り遊技を開始した後、開放前期間ｔ１（ファンファーレ時間）が経過するとタイミングＳ２において特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。
【２１４６】
　そして、図２８２－２（Ａ）に示すように、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合は、Ｖ入賞口開閉板が閉状態に制御されているときに、０．０５秒の特殊可変入賞球装置（特殊入賞口）の開放後に１秒の閉鎖時間を経て再度０．０５秒の特殊入賞口を開閉する動作を行い、１２秒の閉鎖時間を経て、同様に特殊入賞口を２回開閉する動作を行う。
【２１４７】
　また、図２８２－２（Ｂ）に示すように、小当りＣ（時短なし）の場合は、Ｖ入賞口開閉板が開状態に制御されているときに特殊可変入賞球装置（特殊入賞口）が開状態に制御されるように、０．０５秒の特殊入賞口の開放後に１秒の閉鎖時間を経て再度０．０５秒の特殊入賞口の開放する動作を繰り返すことにより、１回の小当りで特殊入賞口が１０回開放される。
【２１４８】
　なお、Ｖ入賞口開閉板の動作は小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）のときと、小当りＣ（時短なし）のときとで共通であり、いずれの場合も８秒開放される。
【２１４９】
　なお、本例では、小当りにおける特殊入賞口の各開放時間が０．０５秒と極めて短いのであるが、既に説明したように、特殊可変入賞球装置には複数の規制片が形成されており、特殊可変入賞球装置の底面部材上では２～３球程度の遊技球が蛇行しながら流下しているので、開放時間が短くても底面部材が開状態に制御されれば、底面部材上の遊技球が特殊可変入賞球装置内に落下して進入可能である。
【２１５０】
　そして、小当りＣ（時短なし）のときは、Ｖ入賞口開閉板が開状態になっているときに特殊可変入賞球装置が開状態になるので、遊技球をＶ入賞口に入賞させることが可能である。また、小当りＡまたはＢ（時短あり）のときは、Ｖ入賞口開閉板が閉状態になっているときに、特殊可変入賞球装置が開状態になるので、遊技球をＶ入賞口に入賞させることが不能または困難である。
【２１５１】
　そして、小当りＣ（時短なし）のときは特殊入賞口に進入した遊技球がＶ入賞口を遊技球が通過しなかった場合に時短状態に制御されないが、小当りＡまたはＢ（時短あり）のときは特殊入賞口に進入した遊技球がＶ入賞口を遊技球が通過しなかった場合に時短状態に制御される。これにより、小当りＣ（時短なし）のときは遊技球がＶ入賞口を通過して大当り状態に制御される可能性が高い一方で時短状態に制御されることがなく、小当りＡまたはＢ（時短あり）のときは遊技球がＶ入賞口を通過せずに大当り状態に制御される可能性がきわめて低い一方で時短状態に制御される可能性が高い。
【２１５２】
　そして、特殊入賞口内に遊技球が入賞しＶ入賞すれば、特殊入賞口の最後の開放を終了した後、所定期間の閉鎖時間（インターバル時間）と小当り終了時間（エンディング時間）を経過した後、大当り遊技状態に移行し、第２ラウンドから第４ラウンドまで特別可変

入賞球装置７の開状態への制御が行われる。
【２１５３】
　また、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合および小当りＣ（時短なし）の場合のいずれの場合においても、タイミングＳ３からＳ４までエンディング期間に移行するが、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合のエンディング期間ｔ３は、小当りＣ（時短なし）の場合のエンディング期間ｔ４よりも長くなっている。例えば、エンディング期間ｔ３はエンディング期間ｔ４よりも１０秒長くなっている。これにより、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合は時短状態の開始画面（図２８２－９（Ｎ）参照）を表示する時間を確保することができる。
【２１５４】
　なお、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合に、Ｖ入賞口に遊技球が入賞したか否かにより（すなわち、時短状態に移行するか否か）によってエンディング期間を変化させてもよい。具体的には、Ｖ入賞口に遊技球が入賞しなかったときは時短状態に制御されるので、この場合はエンディング期間を長くする。
【２１５５】
　このように、本例では、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りＣとなる表示結果が導出表示されるときとで異なるパターン（本例では、開放回数）により特殊可変入賞球装置を開状態に制御可能である。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できる。
【２１５６】
　具体的には、本例では、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りＣとなる表示結果が導出表示されるときとで共通の動作を行うＶ入賞口開閉板を備え、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示される場合は、Ｖ入賞口開閉板がＶ入賞口へ遊技球の通過を阻害する状態となっているときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御され、小当りＣとなる表示結果が導出表示される場合は、Ｖ入賞口開閉板がＶ入賞口へ遊技球の通過を阻害しない状態となっているときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できる。
【２１５７】
（変動パターンテーブル）
　図２８２－３は、特徴部０９０ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図２８２－３は、第１特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図２８２－４は、第２特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。
【２１５８】
　まず、図２８２－３を用いて、第１特別図柄の変動パターンについて説明する。図２８２－３に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）、変動パターンＰＡ１－２（通常変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＡ１－３（短縮変動）、変動パターンＰＡ１－４（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（ノーマルリーチ→発展演出）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－５（短縮変動）、変動パターンＰＡ１－６（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（ノーマルリーチ→発展演出）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。
【２１５９】
　また、図２８２－３に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＢ１－１（

ノーマルリーチ）、変動パターンＰＢ１－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＢ１－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＢ１－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＢ１－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＢ１－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【２１６０】

また、図２８２－３に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当りＣ（時短なし）となる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＣ１－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＣ１－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＣ１－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当りＣとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＣ１－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＣ１－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＣ１－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【２１６１】

また、図２８２－３に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当りＡまたはＢ（時短あり）となる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＣ１－４（通常変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＣ１－５（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＣ１－７（ノーマルリーチ→発展演出）のいずれかに決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当りＡまたはＢ（時短あり）となる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＣ１－６（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＣ１－７（ノーマルリーチ→発展演出）のいずれかに決定される。

【２１６２】

次に、図２８２－４を用いて、第２特別図柄の変動パターンについて説明する。図２８２－４に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－１、変動パターンＰＡ３－２（通常変動での非リーチ→発展演出）のいずれかに決定される。また、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－３（短縮変動）、変動パターンＰＡ３－４（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＢ３－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＢ３－２（ノーマルリーチ→発展演出）、変動パターンＰＢ３－３（スーパーリーチα、）変動パターンＰＢ３－４（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【２１６３】

また、図２８２－４に示すように、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－５（ノーマルリーチ）に決定される。また、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＣ３－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＣ３－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＣ３－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【２１６４】

また、図２８２－４に示すように、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当りＡ～Ｃとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－６（ノーマルリーチ）に決定される。また、時短状態中に小当りＣとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＤ３－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＤ３－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＤ３－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【２１６５】

また、図２８２－４に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当りＡまたはＢ（時短あり）となる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＤ３－４（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＤ３－５（ノーマルリーチ→発展演出）のいずれかに決定される。

【２１６６】
　また、本例では、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６）において、ＣＰＵ１０３は、普通図柄の変動表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定し、その決定結果にもとづいて普通図柄の変動表示を実行する制御を行うのであるが、本例では、通常状態である場合には、１０％の確率で普図当りとすることに決定し、時短状態である場合には、９０％の確率で普図当りとすることに決定する。また、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６）において、普図当りと決定したことにもとづいて可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）を開状態に制御する。
【２１６７】
　このように、本例では、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示される場合と、小当りＣとなる表示結果が導出表示される場合とで可変表示中に特定演出としての発展演出が実行される割合が異なる。具体的には、小当りＡまたは小当りＢの場合は貼って演出が実行されるが小当りＣのときは発展演出が実行されない。よって、先読み予告演出と大当り遊技状態後や時短状態後の演出との不整合を回避できるので好適に先読み予告演出を実行できる。
【２１６８】
　なお、小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）となった場合に、小当りＣ（時短なし）時、はずれ時や大当り時と共通の変動パターンを設けてもよい。
【２１６９】
（小当り閉鎖後処理）
　図２８２－５は、特徴部０９０ＩＷにおいて、特別図柄プロセス処理における小当り閉鎖後処理（ステップ０９０ＩＷＳ１１６）を示すフローチャートである。小当り閉鎖後処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ０９０ＩＷＳ４５１）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ０９０ＩＷＳ４５３に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置５において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ０９０ＩＷＳ４５２）、処理を終了する。
【２１７０】
　ステップ０９０ＩＷＳ４５３では、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ０９０ＩＷＳ４５４）。経過していなければ処理を終了する。
【２１７１】
　小当り終了表示時間が経過していれば、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否か確認する（ステップ０９０ＩＷＳ４５５）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、時短フラグや、時短回数カウンタをリセットする（ステップ０９０ＩＷＳ４５６）。また、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグをリセットする（ステップ０９０ＩＷＳ４５７）。また、ＣＰＵ１０３は、大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０９０ＩＷＳ４５８）。また、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ０９０ＩＷＳ４５９）。
【２１７２】
　そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開始前処理（ステップ０９０ＩＷＳ１１７）に対応した値に更新する（ステップ０９０ＩＷＳ４６０）。
【２１７３】
　ステップ０９０ＩＷＳ４５６の処理でＶ入賞フラグがセットされていないことを確認した場合には、ＣＰＵ１０３は、小当りＡであるか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ４６１）。小当りＡの場合は非Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ４６１ａ）。非Ｖ入賞フラグがセットされていない場合はステップ０９

０ＩＷＳ４６５に移行する。非Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、時短フラグをセットし（ステップ０９０ＩＷＳ４６２）。時短回数カウンタに「１０」をセットする（ステップ０９０ＩＷＳ４６３）。また、ＣＰＵ１０３は、小当り終了指定Ａコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０９０ＩＷＳ４６４）。次いで、ステップ０９０ＩＷＳ４６５に移行する。

【２１７４】

また、ＣＰＵ１０３は、小当りＡでないことを確認した場合（ステップ０９０ＩＷＳ４６１でＮ）は、小当りＢであるか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ４６７）。小当りＢの場合は非Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ４６７ａ）。非Ｖ入賞フラグがセットされていない場合はステップ０９０ＩＷＳ４６５に移行する。非Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、時短フラグをセットし（ステップ０９０ＩＷＳ４６８）。時短回数カウンタに「５」をセットする（ステップ０９０ＩＷＳ４６９）。また、ＣＰＵ１０３は、小当り終了指定Ｂコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０９０ＩＷＳ４７０）。次いで、ステップ０９０ＩＷＳ４６５に移行する。

【２１７５】

また、ＣＰＵ１０３は、小当りＢでないことを確認した場合（ステップ０９０ＩＷＳ４６７でＮ）は、小当り終了指定Ｃコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０９０ＩＷＳ４７１）。次いで、ステップ０９０ＩＷＳ４６５に移行する。

【２１７６】

ステップ０９０ＩＷＳ４６５では、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグをリセットする（ステップ０９０ＩＷＳ４６５）。また、ＣＰＵ１０３は、小当り終了指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０９０ＩＷＳ４６２）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ０９０ＩＷＳ１１０）に応じた値に更新する（ステップ０９０ＩＷＳ４６３）。

【２１７７】

なお、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合であるか、小当りＣ（時短なし）であるかによって小当り閉鎖以後のエンディング期間を計測するタイマに値がセットされるが、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合のエンディング期間は、小当りＣ（時短なし）の場合のエンディング期間よりも長くなるように値がセットされる。

【２１７８】

（特図当り待ち処理）

図２８２－６および図２８２－７は、特徴部０９０ＩＷにおいて、図２８０に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ８７１）。なお、大当り停止フラグは、既に大当り図柄を導出表示したが大当り開始指定コマンドを受信する前であることを示すフラグであり、後述するステップ０９０ＩＷＳ８７５でセットされる。大当り停止フラグがセットされている場合には、ステップ０９０ＩＷＳ８７６に移行する。

【２１７９】

大当り停止フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ８７２）。なお、小当り停止フラグは、既に小当り図柄を導出表示したが小当り開始指定コマンドを受信する前であることを示すフラグであり、後述するステップ０９０ＩＷＳ８８３でセットされる。小当り停止フラグがセットされている場合には、ステップ０９０ＩＷＳ８８５に移行する。

【２１８０】

小当り停止フラグもセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定されて

いる停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ０９０ＩＷＳ８７３）。

【２１８１】

ステップ０９０ＩＷＳ８７３の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ０９０ＩＷＳ８７４のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り停止フラグをセットする（ステップ０９０ＩＷＳ８７５）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ８７６）。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ（ステップ０９０ＩＷＳ６２２参照）がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【２１８２】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り停止フラグをリセットする（ステップ０９０ＩＷＳ８７７）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ０９０ＩＷＳ８７８）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ０９０ＩＷＳ８７９）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップ０９０ＩＷＳ８８０）。

【２１８３】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ０９０ＩＷＳ８８１）。

【２１８４】

ステップ０９０ＩＷＳ８７３の処理で大当り図柄を停止表示した場合でなければ（ステップ０９０ＩＷＳ８７４のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０９０ＩＷＳ８８２の処理で小当り図柄を停止表示したか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ８８２）。ステップ０９０ＩＷＳ８８２の処理で小当り図柄を停止表示した場合には（ステップ０９０ＩＷＳ８８２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り停止フラグをセットする（ステップ０９０ＩＷＳ８８３）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ８８５）。なお、小当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、コマンド解析処理において、小当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。小当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【２１８５】

小当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り停止フラグをリセットする（ステップ０９０ＩＷＳ８８６）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）であるか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ８８７ａ）。小当りＡまたは小当りＢである場合は、小当りであることを報知する小当り報知演出および右打ちを指示する右打ち指示Ａのプロセステーブルを選択する（ステップ０９０ＩＷＳ８８７ｂ）。また、小当りＡまたは小当りＢでない場合、すなわち小当りＣ（時短なし）である場合は、Ｖ入賞口への遊技球の入賞を促すＶ入賞促進演出および右打ちを指示する右打ち指示Ｂのプロセスデータを選択する（ステップ０９０ＩＷＳ８８７ｂ）。なお、右打ち指示Ａと右打ち指示Ｂとは態様が異なる。また、右打ち指示は、時短状態における右打ち指示Ｃとも態様が異なる。例えば、態様の相違として、右打ち指示の画像の大きさ、位置、内容が異なる。

【２１８６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ０９０ＩＷＳ８８８）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）

に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップ０９０ＩＷＳ８８９）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り遊技中の演出期間を計測するための小当り演出期間計測タイマをセットする（ステップ０９０ＩＷＳ８９０）。

【２１８７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ０９０ＩＷＳ８９１）。

【２１８８】

なお、本例では、小当り遊技中は特殊可変入賞球装置が開放状態に制御されるので、小当り中演出処理では、小当り中演出として、特殊可変入賞球装置の開放に対応した演出が実行される。

【２１８９】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップ０９０ＩＷＳ８８２のＮ）、すなわち、はずれと決定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）に応じた値に更新する（ステップ０９０ＩＷＳ８９５）。

【２１９０】

（演出例）

次に、小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）と場合と、小当りＣ（時短なし）になる場合の演出の具体例について説明する。

【２１９１】

図２８２－８～図２８２－１０は、通常状態（低確率／低ベース状態）で小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）になった場合の画面の遷移を表したものである。

【２１９２】

図２８２－８（Ａ）に示すように、通常状態（低確率／低ベース状態）に制御されているときに、画像表示装置５では、左上方に第１特別図柄または第２特別図柄に対応する左中右の小図柄０９０ＩＷ１００が表示される。本例では、通常状態では殆ど第１始動入賞口への始動入賞が発生することから、第１始動入賞口に遊技球が入賞して小図柄０９０ＩＷ１００の変動表示が開始された例を示している。そして、小図柄０９０ＩＷ１００の変動表示に連動し、小図柄０９０ＩＷ１００よりも大きい左中右の飾り図柄０９０ＩＷ１０１が画面中央で変動開始する。

【２１９３】

図２８２－８（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、左右の飾り図柄０９０ＩＷ１０１が停止し、大当り図柄によってノーマルリーチとなったとする。このとき、小図柄０９０ＩＷ１００は変動表示したままである。

【２１９４】

図２８２－８（Ｄ）に示すように、中の飾り図柄０９０ＩＷ１０１が停止してはずれ図柄が停止したとする。このとき、飾り図柄０９０ＩＷ１０１は完全に停止した状態ではなく、揺れを伴う仮停止状態とされる。なお、小図柄０９０ＩＷ１００は変動表示したままである。

【２１９５】

図２８２－８（Ｅ）に示すように、仮停止した飾り図柄０９０ＩＷ１０１が一旦消去されて発展演出が実行される。本例では、時短状態に制御されることを示唆する「時短？」という文字０９０ＩＷ１０２が画面中央に小図柄０９０ＩＷ１００よりも大きく表示される。なお、小図柄０９０ＩＷ１００は変動表示したままである。

【２１９６】

図２８２－８（Ｆ）に示すように、図２８２－８（Ｅ）で示した発展演出が実行された後は、仮停止していた飾り図柄０９０ＩＷ１０１が再度変動表示される。このとき、小図柄０９０ＩＷ１００は変動表示したままである。

【２１９７】

図２８２－８（Ｇ）（Ｈ）に示すように、左右の飾り図柄０９０ＩＷ１０１が停止し、小当りＡまたは小当りＢのリーチ状態となったとする。このとき、小図柄０９０ＩＷ１００は変動表示したままである。

【２１９８】

図２８２－９（Ｉ）に示すように、残りの飾り図柄０９０ＩＷ１０１が停止し、小当りＡまたは小当りＢの小当り図柄「１３５」が停止したとする。このとき、小図柄０９０ＩＷ１００も同時に「１３５」と停止する。

【２１９９】

図２８２－９（Ｊ）に示すように、小図柄０９０ＩＷ１００および飾り図柄０９０ＩＷ１０１において小当り図柄「１３５」が停止すると、特殊可変入賞球装置が開状態になる前の開放前時間において、小当りが開始することを示唆する「小当り！」という文字０９０ＩＷ１０３が画面中央に小図柄０９０ＩＷ１００よりも大きく表示される。

【２２００】

図２８２－９（Ｋ）に示すように、小当り遊技が開始されると、小当り中の背景Ａが表示されるとともに、小当り遊技中であることを報知する「小当り中」という文字０９０ＩＷ１０５が表示される。また、小当りＡまたは小当りＢの場合は、Ｖ入賞口に遊技球を入賞させることが困難になっており、大当りを発生させにくい。このため、大当りを発生させやすい小当りＣよりも遊技者にとって残念であるが、小当りＡまたは小当りＢの場合は、Ｖ非入賞となることにより時短状態に制御される。よって、特殊可変入賞球装置に向けて遊技球を進入させるべく、右打ち指示表示（右打ち指示Ａ）０９０ＩＷ１０６を表示するとともに、遊技者を無駄に煽って残念感を煽らないように右打ち指示表示（右打ち指示Ａ）０９０ＩＷ１０６は画面右下に小さく目立たない態様で表示する。右打ち指示表示０９０ＩＷ１０６は、「右打ち」という文字と右向きの１つの矢印とから構成されている。なお、右打ち指示表示０９０ＩＷ１０６を目立ちにくくするため、小当り中背景Ａは、キャラクタを登場させるなど、遊技者の興味を惹く派手な背景になっている。

【２２０１】

図２８２－９（Ｌ）に示すように、Ｖ入賞口に入賞することなく、小当り遊技状態が終了すると、小当りのエンディング期間において終了画面が表示される。例えば、終了画面に対応する背景やキャラクタが表示される。

【２２０２】

図２８２－９（Ｍ）に示すように、小当り遊技の終了画面が表示された後は時短状態の開始画面が表示される。例えば、時短状態が開始される旨の画像と時短状態での変動回数が表示される。

【２２０３】

図２８２－９（Ｎ）に示すように、時短状態の開始画面の表示が終了すると、小図柄０９０ＩＷ１００および左中右の飾り図柄０９０ＩＷ１０１の変動表示が開始され、時短状態の制御が開始される。時短状態の制御が開始されると、時短中の背景が表示され、画面右上には時短状態での残り変動回数０９０ＩＷ１０７が表示される。さらに、時短状態中は、通過ゲート４１および可変入賞球装置６Ｂに向けて遊技球を進入させるべく、右打ち指示表示（右打ち指示Ｃ）０９０ＩＷ１０８を画面上方に表示する。時短状態中の右打ち指示表示０９０ＩＷ１０８は、「右打ち」という文字と右向きの２つの矢印とから構成されている。なお、右打ち指示表示０９０ＩＷ１０８は、右打ち指示表示０９０ＩＷ１０６よりも大きい表示になっており、表示位置も異なる。

【２２０４】

図２８２－９（Ｏ）、図２８２－１０（Ｐ）（Ｑ）に示すように、飾り図柄０９０ＩＷ１０１が停止し、小図柄０９０ＩＷ１００が停止し、はずれ図柄が停止したとする。

【２２０５】

図２８２－１０（Ｒ）に示すように、次いで、次変動が開始され、飾り図柄０９０ＩＷ１０１および小図柄０９０ＩＷ１００の変動表示が開始されると、残り変動回数０９０ＩＷ１０７が減算される。以降、時短状態が終了するまで同様の制御が行われる。

【２２０６】
図２８２－１１～図２８２－１２は、通常状態（低確率／低ベース状態）で小当りＣ（時短なし）になった場合の画面の遷移を表したものである。
【２２０７】
図２８２－１１（Ａ）に示すように、通常状態（低確率／低ベース状態）に制御されているときに、画像表示装置５では、左上方に第１特別図柄または第２特別図柄に対応する左中右の小図柄０９０ＩＷ１００が表示される。本例では、通常状態では殆ど第１始動入賞口への始動入賞が発生することから、第１始動入賞口に遊技球が入賞して小図柄０９０ＩＷ１００の変動表示が開始された例を示している。そして、小図柄０９０ＩＷ１００の変動表示に連動し、小図柄０９０ＩＷ１００よりも大きい左中右の飾り図柄０９０ＩＷ１０１が画面中央で変動開始する。
【２２０８】
図２８２－１１（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、左中右の飾り図柄０９０ＩＷ１０１が停止し、小当りＣの小当り図柄である「３５７」が停止したとする。このとき、小図柄０９０ＩＷ１００も同時に「３５７」と停止する。
【２２０９】
図２８２－１１（Ｅ）に示すように、小図柄０９０ＩＷ１００および飾り図柄０９０ＩＷ１０１において小当り図柄「３５７」が停止すると、特殊可変入賞球装置が開状態になる前の開放前時間において、小当りが開始することを示唆する「小当り！」という文字０９０ＩＷ１０３が画面中央に小図柄０９０ＩＷ１００よりも大きく表示される。
【２２１０】
図２８２－１１（Ｆ）に示すように、小当り遊技が開始されると、小当り中の背景Ｂが表示されるとともに、特殊可変入賞球装置のＶ入賞口を狙って遊技球を発射することを報知する「Ｖを狙え！」という文字０９０ＩＷ１０９が表示される。また、小当りＣの場合は、Ｖ入賞口に遊技球が入賞しやすくなっており、大当りを発生させやすい。このため、遊技者にとっては大量の出玉を得られるため喜ばしい。よって、特殊可変入賞球装置に向けて遊技球を進入させて大当りを発生させるべく、右打ち指示表示（右打ち指示Ｂ）０９０ＩＷ１１０を表示するとともに、右打ち指示表示０９０ＩＷ１１０を画面中央で大きく目立つ態様で表示する。右打ち指示表示０９０ＩＷ１１０は、「右打ち」という文字と右向きの３つの矢印とから構成されている。なお、右打ち指示表示０９０ＩＷ１０７を目立ちやすくするため、小当り中背景Ｂは、キャラクタなどを登場させず簡素な画面とし、遊技者の興味を惹かない地味な背景になっている。なお、右打ち指示表示０９０ＩＷ１１０は、小当りＡまたは小当りＢにおける右打ち指示表示０９０ＩＷ１０６や時短中における右打ち指示表示０９０ＩＷ１０８よりも大きい表示になっており、表示位置も異なる。
【２２１１】
このように、小当りＡまたは小当りＢにおける右打ち指示表示０９０ＩＷ１０６と、小当りＣにおける右打ち指示表示０９０ＩＷ１１０と、時短中における右打ち指示表示０９０ＩＷ１０８とは、大きさ、表示位置、表示態様（矢印の数）ともに異なる。
【２２１２】
図２８２－１１（Ｇ）に示すように、Ｖ入賞口に入賞して小当り遊技状態が終了すると、小当りのエンディング期間において、Ｖ入賞口で入賞が発生して大当りが発生することを示唆する「Ｖ」という文字０９０ＩＷ１０４が画面中央に表示される。
【２２１３】
図２８２－１２（Ｈ）に示すように、次いで、大当り遊技（第２ラウンド目）が開始することを示唆する「ＲＯＵＮＤ２」という文字０９０ＩＷ１１１が画面中央に小図柄０９０ＩＷ１００よりも大きく表示される。
【２２１４】
図２８２－１２（Ｉ）に示すように、大当り遊技（第２ラウンド目）が開始されると、大当り中の背景が表示され、大当り遊技状態での遊技が行われる。第３ラウンド目、第４ラウンド目も同様である。なお、本例では通常状態中に小当りＣとなった例について説明

しているが、時短状態中に小当りＣになった場合にも小当り遊技中は上記の同様の演出を行い、小当りＡや小当りＢの場合よりも大きな右打ち指示表示を行う。また、通常状態中に小当りＣとなった場合と時短状態中に小当りＣになった場合とで異なる演出を実行し、右打ち指示表示の大きさを異ならせてもよい。

【２２１５】

このように、本例では、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示される場合と、小当りＣとなる表示結果が導出表示される場合とで特殊可変入賞球装置が開状態に制御されるときに実行される演出が異なる。具体的には、小当りＡまたは小当りＢのときは小当り遊技中に小当り遊技中であることを報知する「小当り中」という文字０９０ＩＷ１０５が表示される一方で（図２８２－９（Ｋ））、特殊可変入賞球装置のＶ入賞口を狙って遊技球を発射することを報知する「Ｖを狙え！」という文字０９０ＩＷ１０９が表示される（図２８２－１１（Ｆ））。よって、小当りとなる表示結果が導出表示されるときに好適に演出を実行できる。

【２２１６】

また、本例では、可変入賞球装置６Ｂは、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる右打ち経路を通過する遊技球が進入可能に設けられている。そして、右打ち経路への遊技球の発射促進に関する発射促進表示を行い、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りＣとなる表示結果が導出表示されるときとで異なる態様により発射促進表示を行うようになっている。具体的には、小当りＣのときは小当りＡやＢのときと異なり、大当りを発生させやすいので、小当りＡまたはＢのときは、右打ち指示表示０９０ＩＷ１０６（図２８２－９（Ｋ）参照）が表示され、小当りＣのときは右打ち指示表示０９０ＩＷ１１０（図２８２－１１（Ｆ）参照）が表示される。よって、好適に遊技を進行させることができる。

【２２１７】

また、本例では、図２８２－８（Ｅ）に示すように、小当りになることの予告演出として時短状態に制御されることを示唆する演出を実行することが可能である。すなわち、発展演出が実行され、時短状態に制御されることを示唆する「時短？」という文字０９０ＩＷ１０２が表示される。よって、先読み予告演出のバリエーションが増加するため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２２１８】

（変形例）

次に、本特徴部０９０ＩＷにおいて実行される演出の変形例について説明する。以下、変形例では、図２８２－２では、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りＣとなる表示結果が導出表示されるときとで、特殊可変入賞球装置の開放パターンを異ならせることにより、Ｖ入賞口への遊技球の入賞しやすさを異ならせ、時短状態に制御するか否かを制御する例を挙げたが、変形例では、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りＣとなる表示結果が導出表示されるときとで、同一パターンにより特殊可変入賞球装置を開放するが、特殊可変入賞球装置の開放前時間を異ならせることにより、Ｖ入賞口への遊技球の入賞しやすさを異ならせ、時短状態に制御するか否かを制御する。なお、図２８２－２と共通の部分については説明を省略する。

【２２１９】

図２８２－１３は、小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。なお、Ｖ入賞口開閉板の動作は小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）のときと、小当りＣ（時短なし）のときとで共通である。

【２２２０】

図２８２－１３（Ａ）に示すように、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合は、タイミングＳ１において小当り遊技を開始した後、開放前期間ｔ１（ファンファーレ時間）が経過するとタイミングＳ２において特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。このように、開放前期間ｔ１を設定することにより、Ｖ入賞口開閉板が閉状態に制御されているとき

に特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。そして、０．０５秒の特殊入賞口の開放後に１秒の閉鎖時間を経て再度０．０５秒の特殊入賞口の開放する動作を繰り返すことにより、１回の小当りで特殊入賞口が１０回開放される。

【２２２１】

図２８２－１２（Ｂ）に示すように、小当りＣ（時短なし）の場合は、タイミングＳ１において小当り遊技を開始した後、開放前期間ｔ１よりも短い開放前期間ｔ２（ファンファーレ時間）が経過するとタイミングＳ２において特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。このように、開放前期間ｔ２を設定することにより、Ｖ入賞口開閉板が開状態に制御されているときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。そして、図２８２－１３（Ａ）と同一パターンにより、０．０５秒の特殊入賞口の開放後に１秒の閉鎖時間を経て再度０．０５秒の特殊入賞口の開放する動作を繰り返すことにより、１回の小当りで特殊入賞口が１０回開放される。

【２２２２】

以上のように、本例では、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りＣとなる表示結果が導出表示されるときとで同一パターンにより特殊可変入賞球装置を開状態に制御可能である。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できるとともに、いずれの小当りとなる表示結果が導出表示されるかが事前に察知されてしまうことを防止できる。

【２２２３】

また、本例では、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りＣとなる表示結果が導出表示されるときとで共通の動作を行うＶ入賞口開閉板を備え、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示される場合と、小当りＣとなる表示結果が導出表示される場合とで、特殊可変入賞球装置が開状態に制御されるまでの期間が異なる。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【２２２４】

（その他、変形例）

なお、本特徴部０９０ＩＷにおいて、Ｖ入賞口に遊技球を入賞させることが不能な小当りを複数種類設けることが可能である。そして、複数種類の小当りとして、特殊入賞口に入賞したがＶ入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行する小当りと、特殊入賞口に入賞したがＶ入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行しない小当りとを設ける。そして、特殊入賞口に入賞したがＶ入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行する小当りと、特殊入賞口に入賞したがＶ入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行しない小当りとで異なる演出を実行するように構成することが可能である。当該演出は、変動中と小当り遊技状態中のいずれか一方を異ならせてもよいし、両方を異ならせてもよい。

【２２２５】

また、上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置７を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【２２２６】

尚、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をはずれ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【２２２７】

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、はずれ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数等の他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【２２２８】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄であるはずれ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。

【２２２９】

また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第１特図と第２特図とで異なる確率としてもよい。

【２２３０】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞時でよい。

【２２３１】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、例えば、特別可変入賞球装置７内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【２２３２】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にはずれ図柄乱数を用いる場合は特定のはずれ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【２２３３】

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。尚、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機毎に決まっていればよい。

【２２３４】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄毎に時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【２２３５】

また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図１と特図２で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【２２３６】

また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【２２３７】

また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数０回」の抽選結果を含めることができる。

【２２３８】

また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【２２３９】

また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【２２４０】

また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【２２４１】

また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（例えば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【２２４２】

また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ＳＴ機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【２２４３】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【２２４４】

また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【２２４５】

なお、本例において、通常状態での図柄の変動回数が所定回数に達したときに時短状態に制御する（いわゆる、天井）ように構成することが可能である。具体的には、時短状態に制御するまでの変動回数をカウントするカウンタを設け、ＲＡＭの初期化（クリアスイッチの操作時、設定変更時など）や大当りが終了したときに当該カウンタによってカウントを開始する。そして、カウントした変動回数が所定回数に達したときに時短状態に制御する。なお、カウントの方法は、カウンタにセットした値を変動のたびに減算してカウント値が０になったか否かを判定することにより、変動回数が所定回数に達したか否かを判定してもよいし、カウンタの値を変動のたびに加算していき、変動回数が所定回数に達したか否かを判定してもよい。なお、時短状態に制御するまでの所定回数は抽選により決定してもよい。これにより、時短状態に制御されるタイミングが分からなくなるので、遊技の興趣を高めることができる。

【２２４６】

なお、時短状態に制御されるまでの図柄の変動回数である所定回数ｎは、例えば、大当り確率の分母をＰ（例えば、大当り確率が１／３１９のときはＰ＝３１９）としたときに、２．５Ｐ≦ｎ≦３．０Ｐとすることが可能である。また、時短状態に制御されるまでの図柄の変動回数である所定回数Ｎは、例えば、大当り確率の分母をＰ（例えば、大当り確率が１／３１９のときはＰ＝３１９）としたときに、０．４Ｐ≦Ｎ≦３．８Ｐとすることが可能である。なお、これらは一例であり、Ｐはこれらの範囲に限られない。

【２２４７】

また、ＲＡＭの初期化（クリアスイッチの操作時、設定変更時など）や大当り時における所定回数Ｐの設定は、初期化前の回数を引き継いでもよい。この場合は、遊技を開始して間もなく変動回数が所定回数Ｐに達して時短状態に制御されることを期待できるので、パチンコ遊技機の稼働率を上昇させることができる。

一方で、ＲＡＭの初期化（クリアスイッチの操作時、設定変更時など）や大当り時における所定回数Ｐの設定は、初期化前の回数を引き継がないようにしてもよい。この場合は、どの遊技者にも公平な条件下で遊技を行わせることができる。

【２２４８】

また、変動回数が所定回数に達して時短状態に制御したときに、当該時短状態を変動回数が上限回数に達したときに終了させてもよいし、当該時短状態を次回大当りまで継続さ

せてもよい。
【２２４９】
なお、変動回数が所定回数に達したときに再度変動回数のカウントを開始してもよい。このように構成した場合には、例えば、時短状態の上限回数を設け、時短状態に制御されるまでの所定回数よりも上限回数を大きくすれば、時短状態中にカウント値が所定回数に達して再度上限回数がセットされるので、上限回数をセットしながら次回大当りまで時短状態を継続させることができる。
【２２５０】
また、時短状態中は変動回数のカウントをしないようにすることも可能である。この場合は、時短状態の上限回数を設けた時は変動回数が上限回数に達したときに時短状態が終了する。
【２２５１】
また、通常状態における変動回数が第１回数に達したときに時短状態に制御するか否かの抽選を行い、当該抽選に当選しなかったときは変動回数が第２回数に達したときに時短状態に制御するようにしてもよい（いわゆる、仮天井を経て天井に達するパターン）。
【２２５２】
なお、特徴部ＩＷ０９０において天井を設け、変動回数が所定回数に達したときに時短状態に制御するように構成した場合には、小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）のいずれになってもカウンタの値はリセットせずにカウントを継続する。小当りＣ（時短なし）のときは大当りが発生しなかったときはカウンタの値はリセットせずにカウントを継続する。これにより、小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）になった場合には、小当り遊技終了後の時短中にカウント値が所定回数に達して時短状態が延長されることがある。よって、小当り遊技終了後の展開に期待感を持たせることができる。また、小当りＣ（時短なし）になって大当りが発生しなかった場合でも、小当り遊技終了直後に時短状態に制御される可能性があるので、小当り遊技終了後の展開に期待感を持たせることができる。
【２２５３】
以上に説明したように、本特徴部０９０ＩＷには、以下に示す（手段１）～（手段８）に示す遊技機の構成が開示されている。
【２２５４】
（手段１）
特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、
特別領域（例えば、Ｖ入賞口）を有し、遊技媒体が進入容易な第１状態（例えば、開状態）と、遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（例えば、閉状態）に制御可能な可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置）と、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、図２８０に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ７６を実行する部分）と、を備え、
前記特定表示結果と異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が表示されたときに前記可変手段を前記第１状態に制御可能であり（例えば、図２８２－１に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１８を実行する部分）、
前記特殊表示結果は、第１特殊表示結果（例えば、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果）と、前記第１特殊表示結果とは異なる第２特殊表示結果（例えば、小当りＣとなる表示結果）と、を含み、
前記状態制御手段は、
前記通常状態において、前記第１特殊表示結果（例えば、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果）が導出表示されたときに遊技媒体が前記特別領域を通過しなかった場合に前記特別状態に制御し（例えば、図２８２－５に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０９０ＩＷＳ４６１ａでＹときにステップ０９０ＩＷＳ４

６２、ステップ０９０ＩＷＳ４６７ａでＹのときにステップ０９０ＩＷＳ４６８の処理を実行する部分）、

前記通常状態において、前記第２特殊表示結果（例えば、小当りＣとなる表示結果）が導出表示されたときに遊技媒体が前記特別領域を通過しなかった場合に前記特別状態に制御せず（例えば、図２８２－５に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０９０ＩＷＳ４６７でＮのときに、ステップ０９０ＩＷＳ４６１ａおよびステップ０９０ＩＷＳ４６２やステップ０９０ＩＷＳ４６７ａおよびステップ０９０ＩＷＳ４６８の処理を実行しない部分）、

前記第１特殊表示結果が導出表示されたときと、前記第２特殊表示結果が導出表示されたときと、で遊技媒体の前記特別領域の通過しやすさが異なり（例えば、図２８２－２に示す部分）、

前記演出実行手段は、前記第１特殊表示結果が導出表示される場合と、前記第２特殊表示結果が導出表示される場合と、で前記可変手段が前記第１状態になるときに異なる演出を実行可能である（例えば、図２８２－７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０９０ＩＷＳ８８７ｂ、８８７ｃを実行する部分、図２８２－９（Ｋ）と図２８２－１１（Ｆ）に示す部分）。

そのような構成によれば、特殊表示結果が導出表示されるときに好適に演出を実行できる。

【２２５５】

なお、本例では、特殊入賞口に入賞したがＶ入賞しなかったことを条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる例を挙げたが、そのような態様に限られない。例えば、小当りとなった場合に特殊入賞口に遊技球が入賞しなかったことを条件に小当り遊技終了後に時短状態に移行させてもよい。

【２２５６】

（手段２）手段１において、

前記第１特殊表示結果が導出表示される場合と、前記第２特殊表示結果が導出表示される場合と、で可変表示中の演出において特定演出が実行される割合が異なる（例えば、図２８２－３、図２８２－４に示すように、発展演出は小当りＡまたは小当りＢのときに行われ、小当りＣのときは行われない部分）。

そのような構成によれば、先読み予告演出と有利状態後や特別状態後の演出との不整合を回避できるので好適に先読み予告演出を実行できる。

【２２５７】

（手段３）手段１または手段２において、

前記可変入賞装置は、所定経路（例えば、右打ち経路）を通過する遊技媒体が進入可能に設けられ、

前記所定経路への遊技媒体の発射促進に関する発射促進表示（例えば、右打ち指示表示）を行う発射促進表示手段例えば、図２８２－７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０９０ＩＷＳ８８７ｂ、８８７ｃを実行する部分）を備え、

前記発射促進表示手段は、前記第１特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第２特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なる態様により前記発射促進表示を行う（例えば、図２８２－７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０９０ＩＷＳ８８７ｂ、８８７ｃを実行する部分、図２８２－９（Ｋ）と図２８２－１１（Ｆ）に示す部分）。

そのような構成によれば、好適に遊技を進行させることができる。

【２２５８】

なお、本例では、Ｖ入賞しなかったことを条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる小当りＡまたは小当りＢのときに、Ｖ入賞しないように特殊可変入賞球装置を開状態にしたが、そのような態様に限られない。例えば、Ｖ入賞しなかったことを条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させるとともに、Ｖ入賞しやすいように特殊可変入賞球装置を開状態にする小当りを設けてもよい。

【２２５９】
（手段４）手段１から手段３のうちのいずれかにおいて、
前記可変入賞手段は、前記第１特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第２特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なるパターンにより前記第１状態に制御可能である（例えば、図２８２－２に示す部分）。
そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。
【２２６０】
（手段５）手段１から手段４のうちのいずれかにおいて、
前記可変入賞手段は、前記第１特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第２特殊表示結果が導出表示されるときと、で同一パターンにより前記第１状態に制御可能である。
そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できるとともに、いずれの特殊表示結果が導出表示されるかが事前に察知されてしまうことを防止できる。
【２２６１】
（手段６）手段１から手段５のうちのいずれかにおいて、
前記可変入賞手段は、前記第１特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第２特殊表示結果が導出表示されるときとで、共通の動作を行う可動部材（例えば、Ｖ入賞口開閉板）を備え、
前記第１特殊表示結果が導出表示される場合は、前記可動部材が前記特別領域へ遊技媒体の通過を阻害する状態となっているときに前記可変入賞手段が前記第１状態に制御され、
前記第２特殊表示結果が導出表示される場合は、前記可動部材が前記特別領域へ遊技媒体の通過を阻害しない状態となっているときに前記可変入賞手段が前記第１状態に制御される（例えば、図２８２－２に示す部分）。
そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。
【２２６２】
（手段７）手段１から手段６のうちのいずれかにおいて、
前記可変入賞手段は、前記第１特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第２特殊表示結果が導出表示されるときとで、共通の動作を行う可動部材（例えば、Ｖ入賞口開閉板）を備え、
前記第１特殊表示結果が導出表示される場合と前記第２特殊表示結果が導出表示される場合とで、前記可変入賞手段が前記第１状態に制御されるまでの期間が異なる（例えば、図２８２－１３に示す部分）。
そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。
【２２６３】
（手段８）手段１から手段７のうちのいずれかにおいて、
遊技媒体が前記特別領域を通過しない前記特殊表示結果を複数種類備え、
複数種類の前記特殊表示結果は、遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御される前記特殊表示結果と、遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御されない前記特殊表示結果と、を含み、
遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御される前記特殊表示結果が導出表示されるときと、遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御されない前記特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なる演出を実行する。
そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。
【２２６４】
（特徴部１１３ＩＷに関する説明）
次に、この実施の形態の特徴部１１３ＩＷについて説明する。本特徴部１１３ＩＷでは、遊技状態として、通常状態、時短状態、または確変状態（時短状態にも制御される）のいずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では

普図当り確率が１０％であるのに対して、時短状態では普図当り確率が９０％に高められ、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置６Ｂの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

【２２６５】

また、本例では、確変状態では、通常状態および時短状態と比較して大当りとなる確率（大当り確率）が高められる。なお、本例では、確変状態に制御される場合には、時短状態にも制御される。

【２２６６】

また、本例では、変動表示結果が大当りとなって大当り遊技終了後に確変状態や時短状態に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短はずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態に制御される場合がある。

【２２６７】

さらに、本例では、遊技機への電源投入後（ＲＡＭクリア処理が実行された場合）や、大当り発生後に、所定回数（本例では、８００回）の変動表示を終了しても次の大当りが発生しなかった場合にも、時短状態（救済時短）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当りが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。

【２２６８】

以下、大当りが発生することにもとづいて制御される時短状態を「時短状態Ａ」または「大当り経由の時短状態」、時短はずれ図柄が停止されることにもとづいて制御される時短状態を「時短状態Ｂ」または「時短はずれ経由の時短状態」、本例では、遊技機への電源投入後（ＲＡＭクリア処理が実行された場合）や、大当り発生後に、所定回数（本例では、８００回）の変動表示を終了しても次の大当りが発生しなかった場合に制御される時短状態を「時短状態Ｃ」または「救済時短経由の時短状態」ということがある。

【２２６９】

なお、時短状態では、（１）普図当り確率を高める制御と、（２）普通図柄の変動時間を短縮する制御と、（３）可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）の開放時間を長くする制御と、（４）特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら（１）～（４）の全ての制御を行ってもよいし、（１）～（４）のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当り経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、（１）～（４）のうちのいずれの制御を行うかが異なっていてもよいし、同じであってもよい。

【２２７０】

また例えば、非時短状態（通常状態）における普図当り確率を１００％（普図はずれ無し）とし、または普図はずれ確率を極端に低くすることにより実質的に普図当り確率を１００％とし、時短状態では、（１）の制御は行わずに（つまり普図当り確率を非時短状態から変化させずに）、（２）～（４）のうち一部または全部の制御を行うこととしてもよい。

【２２７１】

なお、救済時短に制御されるまでの変動回数ｎおよび救済時短での時短回数Ｎは、以下のように規定することが好ましい。

【２２７２】

２．５Ｐ≦ｎ≦３．０Ｐ

０．４Ｐ≦Ｎ≦３．８Ｐ

（Ｐ＝大当り確率ＭＬの分母、ｎ＝変動回数、Ｎ＝時短回数）

具体的には、例えば、大当り確率が１／３００である場合には、変動回数ｎは７５０～９００となり、時短回数Ｎは１２０～１１４０となる。本例では、設定値ｓ毎に大当り確

率が異なるため、設定値毎の変動回数ｎｓ（設定値ｓ：１～６）は以下のようになる。設定値「１」である場合の大当り確率が約１／３１９であるから、変動回数ｎ１は７９７．５～９５７となる。設定値「２」である場合の大当り確率が約１／３１０であるから、変動回数ｎ２は７７５～９３０となる。設定値「３」である場合の大当り確率が約１／３００であるから、変動回数ｎ３は７５０～９００となる。設定値「４」である場合の大当り確率が約１／２９０であるから、変動回数ｎ４は７２５～８７０となる。設定値「５」である場合の大当り確率が約１／２８０であるから、変動回数ｎ５は７００～８４０となる。設定値「６」である場合の大当り確率が約１／２７０であるから、変動回数ｎ６は６７５～８１０となる。そして、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る「８００」を変動回数ｎとして設定するものとして、以下の説明をする。同様に、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る「８００」を時短回数Ｎとして設定するものである。

【２２７３】

なお、変動回数ｎとして、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る値を設定するものとしたが、大当り確率が最も低い設定値「１」が設定されている場合に該当し得る値（上記したように、変動回数ｎ１は７９７．５～９５７）を設定するものであればよい。つまり、変動回数ｎとして「９００」などの値を設定するものであってもよい。

【２２７４】

同様に、時短回数Ｎとして、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る値を設定するものとしたが、大当り確率が最も低い設定値「１」が設定されている場合に該当し得る値を設定するものであればよい。

【２２７５】

なお、本例では変動回数ｎと時短回数Ｎが同値の８００であることとするが、変動回数ｎ＞時短回数Ｎであってもよいし、逆に変動回数ｎ＜時短回数Ｎであってもよい。

【２２７６】

（変動パターンテーブル）

図２８３－１および図２８３－２は、特徴部１１３ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図２８３－１（Ａ）は、救済時短突入変動を除く大当り用の変動パターンテーブルＡの具体例を示している。また、図２８３－１（Ｂ）は、通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＢの具体例を示している。また、図２８３－１（Ｃ）は、大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＣの具体例を示している。また、図２８３－１（Ｄ）は、時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＤの具体例を示している。

【２２７７】

また、図２８３－１（Ｅ）は、救済時短経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＥの具体例を示している。また、図２８３－２（Ｆ），（Ｇ）は、救済時短となる直前１０変動以内のはずれ用の変動パターンテーブルＦ，Ｇの具体例を示している。このうち、図２８３－２（Ｆ）に示す変動パターンテーブルＦは、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が３以下である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。また、図２８３－２（Ｇ）に示す変動パターンテーブルＦは、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が４以上である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。

【２２７８】

なお、救済時短となる直前１０変動以内にはずれとなる場合には、図２８３－２（Ｆ）、（Ｇ）に示す変動パターンテーブルＦ，Ｇを用いて変動パターンを選択するものであるが、ＲＡＭクリアが行われてから大当りとなるまでの期間においては、救済時短となる直前１０変動以内であっても図２８３－１（Ｂ）に示す変動パターンテーブルＢを用いて変動パターンを選択するものである。

【２２７９】

また、図２８３－２（Ｈ）は、確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＨの具体

例を示している。ただし、本例では、確変状態や時短状態であっても、保留記憶数が１以上でない場合（保留記憶がない場合）には、変動パターンテーブルＢを用いて変動パターンが決定される。

【２２８０】

また、図２８３－２（Ｉ），（Ｊ）は、救済時短突入変動におけるはずれ用の変動パターンテーブルＩ，Ｊの具体例を示している。このうち、図２８３－２（Ｉ）に示す変動パターンテーブルＩは、非時短状態（通常状態）である場合に選択される変動パターンテーブルである。また、図２８３－２（Ｊ）に示す変動パターンテーブルＪは、時短状態である場合に選択される変動パターンテーブルである。

【２２８１】

なお、救済時短突入変動においてはずれとなる場合には、図２８３－２（Ｉ），（Ｊ）に示す変動パターンテーブルＩ，Ｊを用いて変動パターンを選択するものであるが、ＲＡＭクリアが行われてから大当りとなるまでの期間においては、救済時短突入変動においてはずれとなる場合であっても図２８３－１（Ｂ）に示す変動パターンテーブルＢを用いて変動パターンを選択するものである。

【２２８２】

また、図２８３－２（Ｋ），（Ｌ）は、救済時短突入変動における大当り用の変動パターンテーブルＫ，Ｌの具体例を示している。このうち、図２８３－２（Ｋ）に示す変動パターンテーブルＫは、非時短状態（通常状態）である場合に選択される変動パターンテーブルである。また、図２８３－２（Ｌ）に示す変動パターンテーブルＬは、時短状態である場合に選択される変動パターンテーブルである。

【２２８３】

なお、救済時短突入変動において大当りとなる場合には、図２８３－２（Ｋ），（Ｌ）に示す変動パターンテーブルＫ，Ｌを用いて変動パターンを選択するものであるが、ＲＡＭクリアが行われてから大当りとなるまでの期間においては、救済時短突入変動において大当りとなる場合であっても図２８３－１（Ａ）に示す変動パターンテーブルＡを用いて変動パターンを選択するものである。

【２２８４】

図２８３－１（Ａ）に示すように、本例では、大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＢ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＢ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＢ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。なお、大当り用の変動パターンは、同じリーチ演出を行うはずれ用の変動パターンと比較して１００００ｍｓ長い特図変動時間が確保されている。これは、はずれ変動と同じ長さのリーチ演出を行った後に、大当りとなることを祝福する祝福演出や、再度抽選を行っているかのように見せる再抽選演出を行う（例えば、１０Ｒ大当りＡを示す大当り図柄を一旦停止しておき、１０Ｒ大当りＢを示す大当り図柄に変更する再抽選演出を行う）ためである。

【２２８５】

また、図２８３－１（Ｂ）に示すように、本例では、通常状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【２２８６】

また、図２８３－１（Ｃ）に示すように、本例では、大当り経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）、変動パターンＰＡ１－３（短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【２２８７】

また、図２８３－１（Ｄ）に示すように、本例では、時短はずれ経由で制御された時短

状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）、変動パターンＰＡ１－３（短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【２２８８】

また、図２８３－１（Ｅ）に示すように、本例では、救済時短経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－４（極超短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【２２８９】

図２８３－１（Ｃ）、図２８３－１（Ｄ）、および図２８３－１（Ｅ）に示すように、本例では、時短状態時には、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）や、変動パターンＰＡ１－３（短縮変動）、変動パターンＰＡ１－４（極超短縮変動）が決定される割合が高く、通常状態時と比べて平均した変動時間が短くなっている。さらに、同じ時短状態時であっても、時短はずれ経由で制御された時短状態時には、大当り経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）の選択確率が８０％と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている。また、救済時短経由で制御された時短状態時には、変動パターンＰＡ１－４（極超短縮変動）の選択割合が９９％と高くなっており、時短はずれ経由や大当り経由で制御された時短状態時と比べて、さらに平均した変動時間が短くなっている。

【２２９０】

また、図２８３－２（Ｆ）に示すように、本例では、救済時短となる直前１０変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が３以下であれば、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定され、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）に決定される確率が９０％と高くなっている。また、図２８３－２（Ｇ）に示すように、本例では、救済時短となる直前１０変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が４以上であれば、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－３（短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定され、変動パターンＰＡ１－３（短縮変動）に決定される確率が９０％と高くなっている。

【２２９１】

また、図２８３－２（Ｈ）に示すように、本例では、確変状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【２２９２】

また、図２８３－１（Ｃ），（Ｅ）に示すように、はずれ変動の変動パターンを決定する際、救済時短を経由した時短状態の方が、大当り遊技状態を経由した時短状態よりも短い変動時間を有する変動パターンの選択割合が高くなっている。これにより、長い期間に亘り遊技を行った末に救済時短に到達した場合における興趣の低下を抑制することができる。

【２２９３】

また、図２８３－１（Ｃ），（Ｅ）に示すように、はずれ変動の変動パターンを決定する際、救済時短を経由した時短状態の方が、大当り遊技状態を経由した時短状態よりもリーチ演出を伴う変動パターンの選択割合が低くなっている。これにより、長い期間に亘り遊技を行った末に救済時短に到達した場合における興趣の低下を抑制することができる。

【２２９４】

図２８３－２（Ｈ）に示すように、本例では、確変状態時には、９０％の高い確率で変

動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）が決定され、時短状態時よりもさらに平均した変動時間が短くなっている。

【２２９５】

また、図２８３－２（Ｉ）に示すように、本例では、非時短状態において救済時短突入変動ではずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－１（時短突入はずれ）に決定される。変動パターンＰＡ３－１に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること（突入すること）を報知する時短突入演出が行われる。

【２２９６】

また、図２８３－２（Ｊ）に示すように、本例では、時短状態において救済時短突入変動ではずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－２（時短昇格はずれ）に決定される。変動パターンＰＡ３－２に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること（昇格すること）を報知する時短昇格演出が行われる。以下、時短はずれ経由の時短状態から救済時短経由の時短状態へ移行することを「昇格する」ということがある。

【２２９７】

なお、時短突入演出と時短昇格演出とは、いずれも時短状態Ｃに制御される際に行われる演出であるが、その演出内容については異なるものである。具体的に、時短突入演出では時短状態Ｃに制御することを示す文字列を画像表示装置５に表示するものである一方（図２８３－１２（Ｇ）参照）、時短昇格演出では時短状態Ｃに制御するとともに昇格することを示す文字列を画像表示装置５に表示するものである（図２８３－１５（Ｄ）参照）。また、時短突入演出では右打ちを促進するための右打ち報知画像の表示を行う一方（図２８３－１２（Ｈ）参照）、時短昇格演出では該右打ち報知画像の表示を行わないものである（図２８３－１５（Ｄ）参照）。このように、通常状態から時短状態Ｃに制御される場合と、時短状態Ｂから時短状態Ｃに制御（昇格）される場合とでは、時短状態Ｃに制御することの報知態様が異なるようになっている。これにより、時短状態が昇格するときに遊技者に特別感を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

【２２９８】

なお、通常状態から時短状態Ｃに制御される場合と、時短状態Ｂから時短状態Ｃに制御（昇格）される場合とでは、時短状態Ｃに制御することの報知態様が共通するものであってもよい。例えば、いずれの場合であっても変動パターンＰＡ３－１を選択し、時短突入演出を行うこととしてもよい。これにより、変動パターンの数や演出データの数の増加を抑制し、記憶容量を節減することができる。

【２２９９】

また、図２８３－２（Ｋ）に示すように、本例では、非時短状態において救済時短突入変動で大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－３（時短突入見せかけ大当り）に決定される。変動パターンＰＡ３－３に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること（突入すること）を報知する時短突入演出が行われた後、大当りであることが報知され、祝福演出や再抽選演出が行われる。なお、時短突入演出が行われた後に行われる演出については、他の変動パターンが選択されたときにも実行可能な演出であってもよいが、他の変動パターンが選択されたときには実行されない演出であってもよく、これにより遊技者に意外性や特別感を感じさせることができる。

【２３００】

また、図２８３－２（Ｌ）に示すように、本例では、非時短状態において救済時短突入変動で大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－４（時短昇格見せかけ大当り）に決定される。変動パターンＰＡ３－４に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること（昇格すること）を報知する時短昇格演出が行われた後、大当りであることが報知され、祝福演出や再抽選演出が行われる。なお、時短昇格演出が行われた後に行われる演出については、他の変動パターンが選択されたときにも実行可能な演出であってもよいが、他の変動パターンが選択されたときには実行されない演出であってもよく、これにより遊技者に意外性や特別感を感じさせることができる。

【２３０１】
なお、救済時短突入変動ではずれとなる場合と救済時短突入変動で大当りとなる場合とで、変動時間の長さが異なることとしたが、同じ長さの変動時間を有する変動パターン、または共通の変動パターンが選択されることとしてもよい。これにより、記憶容量を節減することができる。
【２３０２】
なお、図２８３－１および図２８３－２に示した変動パターンテーブルの設定の仕方は一例であり、様々な態様が考えられる
【２３０３】
また、本例では、図２８３－１（Ｅ）に示すように、救済時短経由の時短状態中は１．５秒の極超短縮変動の変動パターンＰＡ１－４の選択割合が高く、変動表示の消化速度が早いことから、実行可能な予告演出や先読み予告演出の種類が少ない。例えば、救済時短経由の時短状態中である場合には、画像表示装置５の表示画面の端部においてエフェクト画像を表示する演出や、ランプやＬＥＤを点灯させる演出、所定の演出音や通常とは異なる変動停止音を出力する演出などが実行される。
【２３０４】
また、本例では、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルＥを設ける場合を示しているが、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルＥを設けず、例えば、大当り経由の時短状態中の変動パターンテーブルＣ（図２８３－１（Ｃ）参照）を用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。
【２３０５】
また、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が１０回以下となると変動パターンテーブルＦ，Ｇ（図２８３－２（Ｆ），（Ｇ）参照）に切り替える場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って徐々にリーチ割合が少なくなるように変動パターンテーブルを切り替えるように構成してもよいし、残り変動回数１００回や２００回など区切りの回数の場合のみ変動パターンテーブルを切り替えて残り変動回数を示唆可能に構成してもよい。
【２３０６】
（試験端子処理）
図２８３－３および図２８３－４は、試験端子処理における各試験信号の出力に関わる処理例を示すフローチャートである。なお、試験端子処理は、遊技制御用タイマ割込み処理において実行される。
【２３０７】
試験端子処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、出力ポートバッファのうちの試験信号出力バッファにおける各信号のビットをクリアする（ステップ１１３ＩＷＳ３１）。そして、大当り図柄確定期間中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ３２のＹ）、ファンファーレ期間およびエンディング期間を含む大当り期間中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ３３のＹ）、またはいずれかの時短フラグがセットされている場合（ステップ１１３ＩＷＳ３４のＹ）、試験信号出力バッファにおける発射位置指定信号３のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３５）。なお、時短フラグとしては、時短状態Ａであることを示す時短フラグＡと、時短状態Ｂであることを示す第１時短フラグＢと、時短状態Ｃであることを示す時短フラグＣと、が含まれる。
【２３０８】
大当り図柄確定期間中ではなく、ファンファーレ期間およびエンディング期間を含む大当り期間中ではなく、いずれの時短フラグもセットされていない場合（ステップ１１３ＩＷＳ３４のＮ）、試験信号出力バッファにおける発射位置指定信号１のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３６）。
【２３０９】
なお、通常状態において大当り図柄が停止表示される場合には、図柄停止期間が開始された際に発射位置指定信号３が出力される一方（ステップ１１３ＩＷＳ３２のＹ）、通常

状態において時短はずれ図柄が停止表示される場合には、時短はずれ図柄の図柄停止期間が終了する際に時短フラグＢがセットされるため、図柄停止期間の終了とともに発射位置指定信号３が出力されるものである（ステップ１１３ＩＷＳ３４のＹ）。すなわち、時短状態に移行制御する契機によって発射位置指定信号の切り替えタイミングが異なるよう構成されている。

【２３１０】

また、ここでは、発射位置指定信号１，３の出力を切り替えることにより、遊技者がいずれの打ち方を行うと想定される遊技状態であるかを示す情報を外部装置（試験装置）へ報知可能な構成であるが、単一の発射位置指定信号のセット／リセット制御により、遊技者がいずれの打ち方を行うと想定される遊技状態であるかを示す情報を外部装置（試験装置）へ報知可能な構成としてもよい。例えば、ステップ１１３ＩＷＳ３４のＮである場合にステップ１１３ＩＷＳ３６の処理を行わずにステップ１１３ＩＷＳ３７へ移行する構成とすることにより、または、ステップ１１３ＩＷＳ３１の処理を行わないとともに、ステップ１１３ＩＷＳ３６の処理に代えて発射位置指定信号３のビットをクリアする処理を行うことにより、発射位置指定信号３のビットがセットされているか否かによって遊技者がいずれの打ち方を行うと想定される遊技状態であるかを示す情報を外部装置（試験装置）へ報知可能な構成としてもよい。

【２３１１】

また、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄における大当り図柄確定期間中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ３７ＡのＹ）、特別図柄１当り信号のビットをセットし（ステップ１１３ＩＷＳ３７Ｂ）、図柄１データｂｉｔ２のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３７Ｃ）。

【２３１２】

また、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄における時短はずれ図柄確定期間中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ３７ＤのＹ）、特別図柄１時短はずれ信号のビットをセットし（ステップ１１３ＩＷＳ３７Ｅ）、図柄１データｂｉｔ１のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３７Ｆ）。なお、ステップ１１３ＩＷＳ３７Ｅ，Ｓ３７Ｆの処理は、救済時短回数カウンタが０になった変動であっても出力され得るものである。後述するように、救済時短突入変動において時短はずれ図柄が停止表示される場合、時短はずれ経由の時短状態よりも救済時短経由の時短状態に優先的に制御されるのであるが、その場合にも時短はずれ図柄が停止表示されたことを示す信号を適切に外部出力するようになっている。

【２３１３】

また、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄における時短無し図柄確定期間中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ３７ＧのＹ）、図柄１データｂｉｔ０のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３７Ｈ）。

【２３１４】

また、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄における大当り図柄確定期間中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ３８ＡのＹ）、特別図柄２当り信号のビットをセットし（ステップ１１３ＩＷＳ３８Ｂ）、図柄２データｂｉｔ２のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３８Ｃ）。

【２３１５】

また、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄における時短はずれ図柄確定期間中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ３８ＤのＹ）、特別図柄２時短はずれ信号のビットをセットし（ステップ１１３ＩＷＳ３８Ｅ）、図柄２データｂｉｔ１のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３８Ｆ）。なお、ステップ１１３ＩＷＳ３８Ｅ，Ｓ３８Ｆの処理は、救済時短回数カウンタが０になった変動であっても出力され得るものである。後述するように、救済時短突入変動において時短はずれ図柄が停止表示される場合、時短はずれ経由の時短状態よりも救済時短経由の時短状態に優先的に制御されるのであるが、その場合にも時短はずれ図柄が停止表示されたことを示す信号を適切に外部出力するようになっている。

【２３１６】

また、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄における時短無し図柄確定期間中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ３８ＧのＹ）、図柄２データｂｉｔ０のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３８Ｈ）。

【２３１７】

また、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達した場合（ステップ１１３ＩＷＳ３９ＡのＹ）、特別図柄１救済回数到達信号のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３９Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達した場合（ステップ１１３ＩＷＳ３９ＣのＹ）、特別図柄２救済回数到達信号のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３９Ｄ）。具体的に、時短フラグＣをセットした際に特別図柄ポインタに「第１」および「第２」のいずれのデータが設定されているかに応じてフラグをセットし、該フラグにもとづいていずれの特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達したかを特定することができる。なお、本例では第１特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達したときに瞬間的に特別図柄１救済回数到達信号を出力するものとするが、第１特別図柄の変動にもとづいて救済時短経由の時短状態に制御されている期間中は継続して特別図柄１救済回数到達信号を出力するものであってもよい。同様に、本例では第２特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達したときに瞬間的に特別図柄１救済回数到達信号を出力するものとするが、第２特別図柄の変動にもとづいて救済時短経由の時短状態に制御されている期間中は継続して特別図柄２救済回数到達信号を出力するものであってもよい。

【２３１８】

また、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄の変動にもとづいて確変状態の制御中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ４０ＡのＹ）、特別図柄１高確率状態信号のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ４０Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄の変動にもとづいて確変状態の制御中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ４０ＣのＹ）、特別図柄２高確率状態信号のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ４０Ｄ）。具体的に、確変フラグをセットした際に特別図柄ポインタに「第１」および「第２」のいずれのデータが設定されているかに応じてフラグをセットし、該フラグにもとづいていずれの特別図柄の変動にもとづいて確変状態に制御したかを特定することができる。

【２３１９】

また、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄の変動にもとづいて時短状態の制御中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ４１ＡのＹ）、特別図柄１変動時間短縮状態信号のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ４１Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄の変動にもとづいて時短状態の制御中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ４１ＣのＹ）、特別図柄２変動時間短縮状態信号のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ４１Ｄ）。具体的に、時短フラグをセットした際に特別図柄ポインタに「第１」および「第２」のいずれのデータが設定されているかに応じてフラグをセットし、該フラグにもとづいていずれの特別図柄の変動にもとづいて確変状態に制御したかを特定することができる。

【２３２０】

また、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＡがセットされている場合（ステップ１１３ＩＷＳ４２ＡのＹ）、入賞容易状態指定信号１のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ４２Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＢがセットされている場合（ステップ１１３ＩＷＳ４２ＣのＹ）、入賞容易状態指定信号２のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ４２Ｄ）。また、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＣがセットされている場合（ステップ１１３ＩＷＳ４２ＥのＹ）、入賞容易状態指定信号３のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ４２Ｆ）。なお、後述するように、時短状態において大当りが発生する場合には、大当り変動の停止タイミングにおいて各時短フラグがリセットされ、大当り終了時に時短フラグＡがセットされ得る構成であるため、時短状態Ａにおいて１０Ｒ大当りＡが発生する場合には、大当り変動の停止タイミングから大当り終了タイミングまでの期間は一時的に入賞容易状態指定信号１がオフにされるものである。

【２３２１】

そして、ＣＰＵ１０３は、試験信号出力バッファの内容を出力ポートに出力することによって（ステップ１１３ＩＷＳ４３）、試験信号としての各信号を試験信号端子に伝達する。このように試験信号が出力されることにより、試験装置側で遊技機の内部状態を特定可能となっている。

【２３２２】

（客待ちデモ演出制御処理）

図２８３－５は、客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。客待ちデモ演出制御処理は、演出制御プロセス処理におけるステップＳ１６１の後であり、ステップＳ１７０～Ｓ１７７の前に行われる処理である。つまり、客待ちデモ演出制御処理は、演出制御プロセス処理が行われる度に行われる処理である。客待ちデモ演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから１０秒が経過した場合、テロップ表示演出の実行の有無を決定するためのテロップ表示実行抽選処理を行う（ステップ１１３ＩＷＳ２５０のＹ，Ｓ２５１）。具体的には、設定されている設定値に応じたテロップ表示実行抽選テーブルを用いて、テロップ表示演出の実行の有無を決定する。

【２３２３】

図２８３－６（Ａ），（Ｂ）は、テロップ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。テロップ表示実行抽選テーブルには、救済時短までの残り回数毎にテロップ表示演出の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図２８３－６（Ａ），（Ｂ）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、テロップ表示実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【２３２４】

図２８３－６（Ａ）は、設定値「１」が設定されている場合に用いられるテロップ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。図２８３－６（Ｂ）は、設定値「６」が設定されている場合に用いられるテロップ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。設定値「２」～「５」が設定されている場合に用いられるテロップ表示実行抽選テーブルについては図示を省略する。

【２３２５】

図２８３－６（Ａ）に示すテロップ表示実行抽選テーブル（設定値「１」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が２０１以上である場合、テロップ表示演出を実行することが３０％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが７０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０１以上２００以下である場合、テロップ表示演出を実行することが４０％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが６０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１１以上１００以下である場合、テロップ表示演出を実行することが５０％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが５０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０以下である場合、テロップ表示演出を実行することが５５％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが４５％の割合で決定される。

【２３２６】

図２８３－６（Ｂ）に示すテロップ表示実行抽選テーブル（設定値「６」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が２０１以上である場合、テロップ表示演出を実行することが６０％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが４０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０１以上２００以下である場合、テロップ表示演出を実行することが７０％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが３０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１１以上１００以下である場合、テロップ表示演出を実行することが８０％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが２０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０以下である場合、テロップ表示演出を実行することが８５％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが１５％の割合で決定される。

【２３２７】
このように、救済時短までの残り回数が１１以上である場合よりも、救済時短までの残り回数が１０以下である場合の方が、テロップ表示演出の実行割合が高くなるよう構成されている。これにより、救済時短の変動回数の到達に期待させることにより興趣の向上を図ることができるとともに、救済時短の変動回数の到達直前での遊技終了による遊技者の不利益の発生を抑制することができる。
【２３２８】
また、このように、設定値「１」が設定されている場合よりも、設定値「６」が設定されている場合の方が高い割合でテロップ表示演出を実行するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の実行頻度により遊技者は設定値を予測することができる。
【２３２９】
また、救済時短までの残り変動回数が少ない程、高い割合でテロップ表示演出を実行するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の実行頻度により遊技者は救済時短までの残り変動回数を予測することができる。
【２３３０】
なお、救済時短までの残り回数については、救済時短回数２指定コマンドにより特定可能である。つまり、救済時短まで２００回であることを示す救済時短回数２指定コマンドが受信されるよりも前は、救済時短までの残り回数が２０１以上であることとして抽選を行い、救済時短まで２００回であることを示す救済時短回数２指定コマンドが受信された後であって、救済時短まで１００回であることを示す救済時短回数２指定コマンドが受信されるよりも前は、救済時短までの残り回数が１０１以上２００以下であることとして抽選を行い、救済時短まで１００回であることを示す救済時短回数２指定コマンドが受信された後は、救済時短までの残り回数が１００以下であることとして抽選を行う。
【２３３１】
テロップ表示演出を実行することが決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、テロップ表示演出の演出態様を決定するためのテロップ表示態様決定抽選処理を行う（ステップ１１３ＩＷＳ２５３）。具体的には、設定されている設定値に応じたテロップ表示態様決定抽選テーブルを用いて、テロップ表示演出の演出態様を決定する。
【２３３２】
図２８３－６（Ｃ），（Ｄ）は、テロップ表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。テロップ表示態様決定抽選テーブルには、救済時短までの残り回数毎にテロップ表示演出の演出態様（テロップ表示領域の枠の色。青、赤）に対応する判定値が割り当てられているが、図２８３－６（Ｃ），（Ｄ）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、テロップ表示態様決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。
【２３３３】
図２８３－６（Ｃ）は、設定値「１」が設定されている場合に用いられるテロップ表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図２８３－６（Ｄ）は、設定値「６」が設定されている場合に用いられるテロップ表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。設定値「２」～「５」が設定されている場合に用いられるテロップ表示態様決定抽選テーブルについては図示を省略する。
【２３３４】
図２８３－６（Ｃ）に示すテロップ表示態様決定抽選テーブル（設定値「１」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が２０１以上である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが４０％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが６０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０１以上２００以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが７０％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが３０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１１以上１００以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤

色で表示することが８０％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが２０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが８５％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが１５％の割合で決定される。

【２３３５】

図２８３－６（Ｄ）に示すテロップ表示態様決定抽選テーブル（設定値「６」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が２０１以上である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが７０％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが３０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０１以上２００以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが８０％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが２０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１１以上１００以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが９０％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが１０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが９５％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが５％の割合で決定される。

【２３３６】

このように、救済時短までの残り回数が１１以上である場合よりも、救済時短までの残り回数が１０以下である場合の方が、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示する割合が高くなるよう構成されている。これにより、救済時短の変動回数の到達に期待させることにより興趣の向上を図ることができる。

【２３３７】

また、このように、設定値「１」が設定されている場合よりも、設定値「６」が設定されている場合の方が高い割合でテロップ表示領域の枠の色を赤色で表示するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の演出態様により遊技者は設定値を予測することができる。

【２３３８】

また、このように、救済時短までの残り変動回数が少ない程、高い割合でテロップ表示領域の枠の色を赤色で表示するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の演出態様により遊技者は救済時短までの残り変動回数を予測することができる。

【２３３９】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した態様のテロップ表示領域を表示するテロップ表示演出を開始する（ステップ１１３ＩＷＳ２５４）。

【２３４０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから３分が経過した場合、デモムービーの表示を開始する（ステップ１１３ＩＷＳ２５５のＹ，Ｓ２５６）。

【２３４１】

なお、ここで表示されたテロップ表示およびデモムービーの表示については、始動口を遊技球が通過すること、次の変動を開始すること、または遊技者の操作を検出することにもとづいて表示を終了するものである。

【２３４２】

図２８３－７は、先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図２８３－７に示す先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定し（ステップ１１３ＩＷＳ１０１１）、受信していない場合にはそのまま先読予告設定処理を終了する。

【２３４３】

始動入賞時コマンドは、入賞球装置６Ａまたは可変入賞球装置６Ｂへの始動入賞があったときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値を抽出し、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変

動パターンを先読み判定した入賞時判定結果を示すコマンドである。始動入賞時コマンドは、入賞球装置６Ａまたは可変入賞球装置６Ｂへの始動入賞があったときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信される。始動入賞時コマンドとしては、例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド、および合算保留記憶数指定コマンドがある。

【２３４４】

図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かや、大当りの種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す演出制御コマンドである。始動入賞指定コマンドは、第１始動入賞口および第２始動入賞口のうちいずれへの始動入賞が発生したかを示す演出制御コマンドである。合算保留記憶数指定コマンドは、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を指定する演出制御コマンドである。

【２３４５】

本実施の形態では、変動カテゴリコマンドにもとづいて、スーパーリーチを伴う変動であるか、ノーマルリーチを伴う変動であるか、擬似連を伴う変動であるか、擬似連を伴う変動である場合に再変動を何回行う擬似連を伴う変動であるか、または未確定であるかが特定可能である。未確定であるとは、始動入賞時に取得した変動パターン判定用乱数に対応する変動パターンが、該始動入賞に対応する変動開始時の保留記憶数に応じて異なる場合である。

【２３４６】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信された始動入賞時コマンドは、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域に一時格納される。具体的に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド解析処理（ステップＳ７５）において、受信した順にコマンドを始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域内に格納していく。そして、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、飾り図柄の変動表示を開始するごと（合算保留記憶数減算指定コマンドを受信するごと）に、１つ目の格納領域１に格納されているものから削除され、始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。

【２３４７】

ステップ１１３ＩＷＳ１０１１において、新たな始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな保留表示の表示を開始する（ステップ１１３ＩＷＳ１０１２）。そして、先読み予告演出の実行中であることを示す先読みフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ１１３ＩＷＳ１０１３）、セットされている場合にはそのまま先読予告設定処理を終了する。セットされていない場合、時短状態に制御されているか否かを判定し（ステップ１１３ＩＷＳ１０１４）、時短状態に制御されている場合にはステップ１１３ＩＷＳ１０１６へ移行する。

【２３４８】

時短状態に制御されていない場合、保留記憶数と救済時短までの残り回数とを比較し（ステップ１１３ＩＷＳ１０１５）、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合、そのまま先読予告設定処理を終了する。保留記憶数が救済時短までの残り回数以下の値である場合、救済時短までの残り回数が１０回以下であるか否かを判定する（ステップ１１３ＩＷＳ１０１６）。救済時短までの残り回数が１０回以下である場合、そのまま先読予告設定処理を終了する。救済時短までの残り回数が１０回以下でない場合、先読み予告演出の実行の有無を決定するための先読み演出実行抽選をおこなう。具体的に、先読み予告演出実行抽選テーブルを用いて、先読み予告演出の実行の有無を決定する。

【２３４９】

先読み予告演出実行抽選テーブルでは、入賞時判定結果（大当り、時短はずれ、時短無しはずれ）毎に先読み予告演出の実行の有無および実行する場合の先読み予告演出の演出態様（第１態様、第２態様）に対する判定値が割り振られている。

【２３５０】
第１態様の先読み予告演出は、該先読み予告演出の予告対象の変動を開始するまでの変動回数を赤字でカウントダウン表示する演出であり、第２態様の先読み予告演出は、該先読み予告演出の予告対象の変動を開始するまでの変動回数を青字でカウントダウン表示する演出である。
【２３５１】
例えば、入賞時判定結果が大当りである場合、７０％の割合で第１態様の先読み予告演出を行うことを決定し、３０％の割合で先読み予告演出を行わないことを決定する。入賞時判定結果が時短はずれである場合、４０％の割合で第２態様の先読み予告演出を行うことを決定し、６０％の割合で先読み予告演出を行わないことを決定する。入賞時判定結果が時短無しはずれである場合、４％の割合で第１態様の先読み予告演出を行うことを決定し、６％の割合で第２態様の先読み予告演出を行うことを決定し、９０％の割合で先読み予告演出を行わないことを決定する。
【２３５２】
このように、第１態様の先読み予告演出は大当りである場合と時短無しはずれである場合とで実行可能であることから、大当りに制御することを示唆する先読み予告演出となっている。また、第２態様の先読み予告演出は時短はずれである場合と時短無しはずれである場合とで実行可能であることから、時短はずれに制御することを示唆する先読み予告演出となっている。
【２３５３】
先読み予告演出を実行することを決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み表示領域およびカウントダウン表示を画像表示部５に表示し（ステップ１１３ＩＷＳ１０１９）、先読みフラグをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ１０２０）。
【２３５４】
このように、ステップ１１３ＩＷＳ１０１５の処理を行うことにより、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合、すなわち、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）する構成としている。これにより、救済時短の制御の前後に跨る先読み予告演出の実行を制限することができ、演出の不具合の発生を回避することができる。
【２３５５】
また、ステップ１１３ＩＷＳ１０１６の処理を行うことにより、救済時短までの残り回数が１０回以下である場合には先読み予告演出の実行を制限（禁止）する構成としている。これにより、救済時短の制御に対応するカウントダウン演出と、先読み予告演出とが重複して実行されないようになっている。
【２３５６】
例えば、救済時短の変動回数に到達することに対するカウントダウン表示と、先読み予告演出としてのカウントダウン表示と、を実行可能な遊技機において、救済時短の変動回数に到達することに対するカウントダウン表示と先読み予告演出としてのカウントダウン表示とを重複して実行可能とした場合には、演出が煩雑になってしまうことが想定される。特に、救済時短までの残り回数を示す演出と、先読み予告演出とがいずれもカウントダウン表示を伴う演出である場合、いずれのカウントダウン表示に注目すればよいのかがわかりにくくなるため、演出効果を低減させてしまうことが考えられる。そこで、救済時短までの残り回数を示す演出と先読み予告演出とを重複して実行しないよう構成することにより、演出効果の低減を防止することができる。
【２３５７】
（可変表示開始設定処理）
図２８３－８は、図２８０に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコ

マンドを読み出す（ステップ１１３ＩＷＳ８０１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１１３ＩＷＳ８０１で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ１１３ＩＷＳ８０２）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０によってステップ１１３ＩＷＳ８０２の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１１３ＩＷＳ８０２において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「２２３」や「４４５」のように、リーチとならないものの大当り図柄と１つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ１１３ＩＷＳ８０２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【２３５８】

ステップ１１３ＩＷＳ８０２では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した表示結果指定コマンドが「１０Ｒ大当りＡ」を示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として３図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（１０Ｒ大当りＡ図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「１０Ｒ大当りＢ」を示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として３図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（１０Ｒ大当りＢ図柄）を決定する。

【２３５９】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の２図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【２３６０】

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

【２３６１】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【２３６２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態に制御することに対する信頼度を示す予告演出を設定するための予告演出設定処理を行う（ステップ１１３ＩＷＳ８０２Ａ）。具体的に、予告演出設定処理では、救済時短までの残り変動回数に応じた予告演出実行抽選テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定するとともに、予告演出を実行することが決定された場合には、救済時短までの残り変動回数に応じた予告演出態様決定抽選テーブルを用いて、実行する予告演出の演出態様を決定し、決定した演出態様の予告演出の実行を設定する。そして、図示は省略するが、ここで設定された予告演出を含むプロセステーブルが、後述するステップ１１３ＩＷＳ８０４，Ｓ８０６，Ｓ８０７において選択されるようになっている。

【２３６３】

予告演出実行抽選テーブルには、可変表示結果（大当り、はずれ）毎に予告演出の実行

の有無に対応する判定値が割り当てられている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、予告演出実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【２３６４】

予告演出実行抽選テーブル（救済時短までの残り変動回数＞１０）が用いられた場合、可変表示結果が大当りであれば、予告演出を実行することが７０％の割合で決定され、予告演出を実行しないことが３０％の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出を実行することが１０％の割合で決定され、予告演出を実行しないことが９０％の割合で決定される。

【２３６５】

予告演出実行抽選テーブル（救済時短までの残り変動回数≦１０）が用いられた場合、可変表示結果が大当りであれば、予告演出を実行することが７０％の割合で決定され、予告演出を実行しないことが３０％の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出を実行することが１％の割合で決定され、予告演出を実行しないことが９９％の割合で決定される。

【２３６６】

このように、大当り変動の方がはずれ変動である場合よりも予告演出を実行しやすい構成となっている。

【２３６７】

また、このように、救済時短までの残り変動回数が１０以下である場合の方が、救済時短までの残り変動回数が１０より大きい場合よりも、可変表示結果がはずれであるときに予告演出を実行する割合が低い構成となっている。これにより、救済時短までの残り変動回数が１０以下である期間における興趣の低下を抑制することができる。

【２３６８】

予告演出態様決定抽選テーブルには、可変表示結果（大当り、はずれ）毎に予告演出の演出態様（表示するキャラクタの色。青、赤）に対応する判定値が割り当てられている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、予告演出態様決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【２３６９】

予告演出態様決定抽選テーブルが用いられた場合、可変表示結果が大当りであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が７０％の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が３０％の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が１０％の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が９０％の割合で決定される。

【２３７０】

予告演出態様決定抽選テーブルが用いられた場合、可変表示結果が大当りであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が７０％の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が３０％の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が１％の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が９９％の割合で決定される。

【２３７１】

このように、大当り変動の方がはずれ変動である場合よりも予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が選択されやすい構成となっている。

【２３７２】

また、このように、救済時短までの残り変動回数が１０以下である場合の方が、救済時短までの残り変動回数が１０より大きい場合よりも、可変表示結果がはずれであるときにキャラクタの色として赤が選択されやすい構成となっている。これにより、救済時短までの残り変動回数が１０以下である期間における興趣の低下を抑制することができる。

【２３７３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み中フラグがセットされていれば、先読み予告演出におけるカウントダウン表示を更新する（ステップ１１３ＩＷＳ８０２Ｂ，Ｓ８０２Ｃ）。そして、救済時短となるまでの残りの変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、または７００回であるか否かを確認する（ステップ１１３ＩＷＳ８０３）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、または７００回であるか否かは、例えば、救済時短回数２指定コマンドを受信しているか否かを確認することにより判定できる。
【２３７４】
救済時短となるまでの残りの変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、または７００回であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ１１３ＩＷＳ８０４）。例えば、受信した救済時短回数２指定コマンドのＥＸＴデータが「０１（Ｈ）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が１００回である場合）、残りの変動回数「１００回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数２指定コマンドのＥＸＴデータが「０７（Ｈ）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が７００回である場合）、残りの変動回数「８００回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ１１３ＩＷＳ８０８に移行する。
【２３７５】
救済時短となるまでの残りの変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、または７００回のいずれでもなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短となるまでの残りの変動回数が１０回以下となっているか否かを確認する（ステップ１１３ＩＷＳ８０５）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が１０回以下となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数１指定コマンドのＥＸＴデータの値が１０以下となっているか否かを確認することにより判定できる。
【２３７６】
救済時短となるまでの残りの変動回数が１０回以下となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ１１３ＩＷＳ８０６）。例えば、受信した救済時短回数１指定コマンドのＥＸＴデータが「０Ａ（Ｈ）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が１０回である場合）、救済時短となるまでのカウント数「１０」に応じたカウントダウン演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数１指定コマンドのＥＸＴデータが「０１（Ｈ）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が１回である場合）、救済時短となるまでのカウント数「１」に応じたカウントダウン演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ１１３ＩＷＳ８０８に移行する。
【２３７７】
なお、本例では、救済時短回数１指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドのＥＸＴデータにもとづいて救済時短となるまでの残りの変動回数を判定して、煽り演出やカウントダウン演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景画像を指定する背景指定コマンドを送信するように構成する場合、背景指定コマンドのＥＸＴデータに救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０側では、受信した背景指定コマンドのＥＸＴデータにもとづいて残りの変動回数を判定して、煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成してもよい。
【２３７８】
また、本例では、救済時短の変動回数に到達した場合であっても大当り変動となる場合には通常と同様の大当り用の変動パターンを用いる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いて変動表示を実行

するように構成してもよい。
【２３７９】
　また、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が１０回以下となっていれば、画像表示装置５にエフェクト画像を表示するエフェクト演出を行うものである。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が少ない程、画像表示装置５におけるエフェクト画像の表示範囲が広くなるようなエフェクト演出を行うものである。
【２３８０】
　また、ステップ１１３ＩＷＳ８０３～Ｓ８０６の処理は、遊技状態にかかわらず行われ得るようになっている。これにより、時短状態Ｂに制御されているときにも、通常状態に制御されているときと同様に、残り回数に応じた煽り演出、カウントダウン演出、およびエフェクト演出を実行可能となり、時短状態Ｂにおいても救済時短となることに対する北関を与え、興趣の向上を図ることができる。
【２３８１】
　救済時短となるまでの残りの変動回数が１０回以下でもなければ（ステップ１１３ＩＷＳ８０５のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１１３ＩＷＳ８０７）。そして、ステップ１１３ＩＷＳ８０８に移行する。
【２３８２】
　次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１１３ＩＷＳ８０８）。
【２３８３】
　プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置５等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置５の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板８０におけるＲＯＭに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。
【２３８４】
　なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。
【２３８５】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１１３ＩＷＳ８０９）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【２３８６】
なお、この特徴部１１３ＩＷでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。
【２３８７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ１１３ＩＷＳ８１０）。
【２３８８】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ１１３ＩＷＳ８１１）。
【２３８９】
（可変表示中演出処理）
図２８３－９および図２８３－１０は、図２８０に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップ１１３ＩＷＳ８４１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップ１１３ＩＷＳ８４２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ１１３ＩＷＳ８４３）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ１１３ＩＷＳ８４４）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ１１３ＩＷＳ８４５）。
【２３９０】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ１１３ＩＷＳ８４６）。具体的には、コマンド解析処理において第１確定Ａコマンド受信フラグまたは第２確定Ａコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード移行演出（時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１１３ＩＷＳ８４７）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１１３ＩＷＳ８４８）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１１３ＩＷＳ８４９）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに２０秒に応じた値をセットする（ステップ１１３ＩＷＳ８５０）。そして、ステップ１１３ＩＷＳ８６１Ａに移行する。
【２３９１】
なお、本例では、第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信した場合には、通常状態中に時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とがあるのであるが、ステップ１１３ＩＷＳ８４７では、通常状態中に時短はずれとなった場合には時短はずれ用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択し、救済時短となった場合には救済時短用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する。なお、救済時短となって第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信した場合であるか否かは、例えば、受信した救済時短回数１指定コマンドのＥＸＴデータが「００（Ｈ）」となっているか否かを確認することにより判定できる。
【２３９２】

第１図柄確定Ａ指定コマンドおよび第２図柄確定Ａ指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１図柄確定Ｂ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｂ指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ１１３ＩＷＳ８５６）。具体的には、コマンド解析処理において第１確定Ｂコマンド受信フラグまたは第２確定Ｂコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第１図柄確定Ｂ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｂ指定コマンドを受信していれば、ステップ１１３ＩＷＳ８５８に移行する。

【２３９３】

第１図柄確定Ｂ指定コマンドおよび第２図柄確定Ｂ指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ１１３ＩＷＳ８５７）。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。

【２３９４】

第１図柄確定Ｂ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｂ指定コマンドを受信した場合（ステップ１１３ＩＷＳ８５６のＹ）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ１１３ＩＷＳ８５７のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１１３ＩＷＳ８５８）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１１３ＩＷＳ８５９）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１１３ＩＷＳ８６０）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに０．５秒に応じた値をセットする（ステップ１１３ＩＷＳ８６１）。そして、ステップ１１３ＩＷＳ８６１Ａに移行する。

【２３９５】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ１１３ＩＷＳ８５７参照）、ステップ１１３ＩＷＳ８５８以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ１１３ＩＷＳ８５７でＹと判定されてステップ１１３ＩＷＳ８５８以降の処理に移行する場合はない。

【２３９６】

ステップ１１３ＩＷＳ８６１Ａでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み予告演出の対象変動であるか否かを確認する（ステップ１１３ＩＷＳ８６１Ａ）。例えば、先読み予告演出を開始したときの保留記憶数の値を先読み予告演出の実行回数Ｋとしてセットし、変動開始時に実行回数Ｋを１ずつ減算し、減算結果が０になった変動が先読み予告演出の対象変動であると判定できる。先読み予告演出の対象変動である場合、先読みフラグをリセットし（ステップ１１３ＩＷＳ８６１Ｂ）、ステップ１１３ＩＷＳ８６２に移行する。このように、先読み予告演出を開始した際に先読みフラグをセットし、該先読み予告演出の予告対象変動の変動停止時に該先読みフラグをリセットし、先読みフラグのセット中に発生した保留記憶を対象とする先読み予告演出は行わない構成とすることにより、複数の先読み予告演出を重複して実行しないようにしている。なお、複数の先読み予告演出を重複して実行可能な構成としてもよい。

【２３９７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する（ステップ１１３ＩＷＳ８６２）。

【２３９８】

（演出例）

次に、救済時短である時短状態Ｃに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図２８３－１１～図２８３－１５は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図２８３－１１～図２８３－１５において、（Ａ）（

Ｂ）（Ｃ）の順に演出画面が遷移する。

【２３９９】

図２８３－１１～図２８３－１４は、通常状態から時短状態Ｃに制御される場合の演出態様の具体例を示している。図２８３－１５は、時短状態Ｂから時短状態Ｃに制御される場合の演出態様の具体例を示している。

【２４００】

図２８３－１１（Ａ）に示すように、救済時短までの残り変動回数が１００回転ごとに図柄の停止時に表示される。本例では、画像表示装置５において、飾り図柄１１３ＩＷ１００が画面中央に表示され、右上に小図柄１１３ＩＷ１０１が表示される。そして、例えば、救済時短への移行まで残り７００回転のときに、飾り図柄１１３ＩＷ１００および小図柄１１３ＩＷ１０１が停止してはずれ図柄（本例では、「１３４」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、左上方に「あと７００回転で救済時短開始！」という残り回転数表示１１３ＩＷ１０２が表示される。このとき、救済時短での演出の説明がテロップ表示１１３ＩＷ１０３により画面の下方に表示される。

【２４０１】

また、図２８３－１１（Ｂ）に示すように、例えば、救済時短への移行まで残り６００回転のときに、飾り図柄１１３ＩＷ１００および小図柄１１３ＩＷ１０１が停止してはずれ図柄（本例では、「４２３」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、図２８３－１１（Ａ）と同様に、左上方に「あと６００回転で救済時短開始！」という残り回転数表示１１３ＩＷ１０２が表示される。このとき、救済時短での演出の説明がテロップ表示１１３ＩＷ１０３により画面の下方に表示される。

【２４０２】

なお、本例では、図２８３－１１（Ａ），（Ｂ）に示すように、救済時短までの残り変動回数を示唆する煽り演出を１００変動ごとに毎回実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短までの残り回数が４００回～７００回までは煽り演出を実行せず、残り回数が３００回以下（従って、残り回数が３００回、２００回、１００回）のときに煽り演出を実行するように構成してもよい。

【２４０３】

また、その残り変動回数となったときに必ず煽り演出を実行するのではなく、例えば、救済時短回数２指定コマンドを受信すると、乱数にもとづく抽選処理を行い、煽り演出を実行すると決定した場合に図２８３－１１（Ａ），（Ｂ）に示す態様で煽り演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って煽り演出の実行割合が高くなるように構成することが望ましい。

【２４０４】

そして、図２８３－１１（Ｃ）～図２８３－１２（Ｅ）に示すように、救済時短への移行まで残り１０回転以降は、図柄の停止時に飾り図柄１１３ＩＷ１００が表示されず、小図柄１１３ＩＷ１０１のみが表示され、残りの回転数に応じたカウントダウン表示１１３ＩＷ１０４が画面中央に表示される。例えば、カウントダウン表示１１３ＩＷ１０４では、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに「１０」から「１」までカウントダウンする様子が表示される。なお、各図でははずれ図柄（本例では、「６５３」「８４４」「２７８」「２１６」の図柄の組み合わせ）が導出表示された例を示している。

【２４０５】

また、図２８３－１１（Ｃ）～図２８３－１２（Ｅ）に示すように、救済時短への移行まで残り１０回転以降は、救済時短までの残り変動回数に応じた表示範囲のエフェクト画像が表示されるエフェクト演出が行われるとともに、図２８３－１２（Ｆ）～図２８３－１２（Ｈ）に示すように、救済時短までの残り変動回数が０回である変動では、時短突入演出が行われ、図柄が停止してはずれ図柄（本例では、「２５４」の図柄の組み合わせ）が停止表示される。このとき、飾り図柄については表示されず、小図柄においてのみはずれ図柄が表示されることとしてもよい。なお、図２８３－１２（Ｇ），（Ｈ）では、小図柄としてのはずれ図柄が仮停止している期間であって、特別図柄については変動が継続し

ている状態を示している。図２８３－１３（Ｉ）～図２８３－１４（Ｍ）では、小図柄としてのはずれ図柄が確定表示されている期間であって、特別図柄についても変動が停止している状態を示している。

【２４０６】

また、図２８３－１２（Ｇ）では、８００回の時短状態に制御されることを示す文字列が画像表示装置５に表示されることにより、時短状態Ｃへの制御が報知される。そして、図２８３－１２（Ｈ）では、右打ちを促進するための右打ち促進画像が画像表示装置５に表示される。なお、ここでは通常状態から時短状態Ｃへ制御する場合について示しているため、右打ち促進画像が表示されるものであるが、時短状態Ｂから時短状態Ｃへ制御する場合には既に右打ちが行われているものであるから、図柄停止時に右打ち報知画像の表示は制限されるものである（図２８３－１５（Ｄ）参照）。

【２４０７】

そして、図２８３－１３（Ｉ）に示すように、図柄の確定期間に移行すると、「激熱！」というモード演出開始表示１１３ＩＷ１０５が表示され、モード移行演出が開始される。なお、以降、モード移行演出では、飾り図柄１１３ＩＷ１００が表示されず、小図柄１１３ＩＷ１０１のみが表示される。

【２４０８】

次いで、図２８３－１３（Ｊ）に示すように、モード移行演出が開始されると、プッシュボタン３１Ｂを操作（押下）することを示唆する操作示唆画像１１３ＩＷ１０６が表示される。例えば、操作示唆画像１１３ＩＷ１０６では、プッシュボタン３１Ｂの押下を促す画像とともに「押せ」という文字が表示される。

【２４０９】

そして、図２８３－１３（Ｋ）に示すように、操作示唆画像１１３ＩＷ１０６が表示されたときにプッシュボタン３１Ｂが操作されるか、または、操作示唆画像１１３ＩＷ１０６の表示から所定時間が経過すると、「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示１１３ＩＷ１０７が表示され、救済時短が開始することが報知される。また、右打ちを指示する右打ち指示表示１１３ＩＷ１０８が小図柄１１３ＩＷ１０１の隣に表示される。

【２４１０】

なお、本例では、大当りとなった場合にも図２８３－１３（Ｋ）と同様に「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示を表示する演出を実行するように構成することができる。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）において、大当りとなるか否かや変動パターン種別の先読み判定処理を行い、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを送信する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、図２８３－１３（Ｋ）と同様の態様の演出（いわゆる保留連演出）を実行する。例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当りとなるものが１つあると特定した場合には、「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。また、例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当りとなるものが２つあると特定した場合には、「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×２」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。

【２４１１】

一方、救済時短となった場合には、その後、救済時短経由の時短状態中には変動時間が１．５秒と極めて短い変動表示が実行される割合が高い（図２８３－１（Ｅ）参照）のであるから、変動表示の消化が極めて早く、比較的早いタイミングで大当りが発生しやすい。そのため、救済時短となった変動表示（本例では、図柄確定期間）においては、特に先読み判定結果を確認することなく、図２８３－１３（Ｋ）に示す「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示を表示する演出が実行される。従って、図２８３－１３（Ｋ）に示す「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示を表示する演出は、擬似的な保留連演出と同様の態様の演出になっているとともに、救済時短となったことを報知する演出になっている。

【２４１２】

また、救済時短に到達した変動が大当り変動である場合には、例えば、変動時間として３０秒間を確保し、一旦恰も救済時短になるような演出を実行してから大当りを報知する演出を実行してもよい。

【２４１３】

「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示１１３ＩＷ１０７の表示タイミングから右打ち指示表示１１３ＩＷ１０８の表示を開始する場合を示したが、右打ち指示表示１１３ＩＷ１０８の表示開始タイミングは、本例で示したものにかぎられない。例えば、図２８３－１２（Ｈ）に示す停止図柄の確定表示のタイミングから右打ち指示表示１１３ＩＷ１０８の表示を開始してもよく、様々な態様が考えられる。

【２４１４】

そして、図２８３－１３（Ｌ）に示すように、救済時短での演出モードを選択するモード選択画面１１３ＩＷ１０９が表示される。例えば、モードＡ～Ｄのうちのいずれかを選択する画面が表示される。モードの選択はスティックコントローラ３１Ａの操作によりカーソルを移動させることにより行われ、プッシュボタン３１Ｂの操作により確定する。なお、演出モードを選択せずに所定時間が経過したときはカーソルが一致している演出モードに自動的に確定する。また、モード選択画面１１３ＩＷ１０９が表示されているときも、右打ち指示表示１１３ＩＷ１０８が小図柄１１３ＩＷ１０１の隣に表示されたままとなる。

【２４１５】

そして、図２８３－１４（Ｍ）に示すように、演出モードの選択が終了すると、救済時短が開始されることを報知する開始報知画面１１３ＩＷ１１０が表示される。例えば、「救済時短突入」という文字が表示される。そして、次変動が開始されると時短状態Ｃに移行し、救済時短が開始される。

【２４１６】

なお、本例では、図柄の停止時に救済時短までの残り回転数や救済時短での演出の説明、カウントダウン表示を行っているが、図柄の変動開始時や変動中に行ってよい。

【２４１７】

また、本例では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間を２０秒間確保してモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示しているが、図柄確定期間は通常の０．５秒のままでモード移行演出などを行うことなく、そのまま救済時短経由の時短状態に移行するように構成してもよい。

【２４１８】

また、本例では、ＲＡＭクリア処理の実行時や大当り時に救済時短回数カウンタを「８００」に初期設定する場合を示しているが、例えば、ストーリー系の演出（例えば、ストーリーリーチ演出や、高速変動とするかなどのストーリー）を実行するように構成する場合、そのストーリーの選択バッファやストーリーカウンタもクリアするように構成してもよい。また、救済時短の発動時にストーリーを設定可能に構成したり、遊技状態に応じて異なるストーリーを設定可能に構成したりしてもよい。

【２４１９】

このように、図２８３－１１～図２８３－１４では、通常状態から時短状態Ｃに制御される場合について示したが、図２８３－１５では、時短状態Ｂから時短状態Ｃに制御される場合の演出態様の具体例について示す。例えば、時短状態Ｂにおいて救済時短への移行まで残り１０回転および残り１回転であるタイミングの表示例を示す図２８３－１５（Ａ）、（Ｂ）は、通常状態において救済時短への移行まで残り１０回転および残り１回転であるタイミングの表示例を示した図２８３－１１（Ｃ）、図２８３－１２（Ｅ）の表示に加えて、時短状態中であることによる右打ち報知演出（右向き矢印画像の表示）が行われている。この右打ち報知演出は、時短状態に制御されている間、継続して行われものである。なお、図２８３－１５（Ａ）における時短状態カウンタの値は６０であり、図２８３－１５（Ｂ）における時短状態カウンタの値は５１であることとする。

【２４２０】

そして、図２８３－１５（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が０になった変動において、時短昇格演出が行われる。具体的に、図２８３－１５（Ｄ）に示すように、昇格したことを示す文字列が表示される。このとき、図２８３－１２（Ｈ）とは異なり、既に時短状態に制御されていることから右打ち報知画像の表示が改めて行われることはない。

【２４２１】

なお、カウントダウン演出およびエフェクト演出については、救済時短までの残り変動回数が１０回となった場合にのみ実行されることとしたが、これに限るものではない。例えば、救済時短までの残り変動回数が１０回となった場合以外のタイミングからカウントダウン演出およびエフェクト演出を行うことにより（いわゆるガセ演出を行うことにより）、救済時短へ突入することを遊技者に期待させることとしてもよい。その場合、例えば、時短回数カウンタの値が５０である変動を終了し、次の変動が開始されるとともにカウントダウン表示とエフェクト表示とを開始し、複数変動に亘りカウントダウン表示とエフェクト表示とを行い、所定のタイミング（図示する例では、カウントダウン表示とエフェクト表示とを開始してから３変動目）でカウントダウン表示とエフェクト表示を終了することとしてもよい。このガセ演出については、時短回数カウンタの値が５０であるタイミングに行うものに限られず、時短回数カウンタの値が１００や２００であるときに実行するものでもよい。

【２４２２】

また、救済時短までの残り変動回数に応じてガセ演出の実行割合が異なることとしてもよく、例えば、救済時短までの残り変動回数が少ない時期であるほど発生割合が高くなることとしてもよい。これにより、救済時短が近づくことを遊技者に実感させ、興趣を向上できる。また、このガセ演出については、変動時間の長い変動パターン（例えば、ＳＰリーチを伴う変動パターン）が選択されたときには行われないこととしてもよい。

【２４２３】

以上に説明したように、本特徴部１１３ＩＷには、以下に示す発明が含まれている。

【２４２４】

従来、特開２００５－９５４４９号公報に記載されているように、図柄の変動回数をカウントし、大当りが発生することなくカウント結果が特別回数（例えば１０００回）に対応する値に達したことにもとづいて（つまり、大当りが発生することなく特別回数（例えば１０００回）の変動を行うことにもとづいて）確変状態に制御されるものがあった。同様に、カウント結果が特定値に達したことにもとづいて遊技状態を特別状態（例えば、図柄変動の実行頻度が高い時短状態）に制御するものがあった。しかしながら、特開２００５－９５４４９号公報に記載の遊技機にあっては、可変表示回数にもとづいて特別状態に制御可能な遊技機において、演出制御について改善の余地があった。そこで、本特徴部１１３ＩＷには、以下（手段１１３－１）～（手段１１３－７）の遊技機が記載されている。

【２４２５】

（手段１１３－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

始動条件（例えば、第１始動入賞口または第２始動入賞口への遊技球の入賞）が成立し、開始条件（例えば、大当り遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立したことにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１０～Ｓ１１３を実行する部分）と、

始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファ、第２保留記憶数バッファ）と、

有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

決定手段による決定の前に、有利状態に制御されることを判定可能な判定手段（例えば

、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１０１を実行する部分）と、
判定手段による判定結果にもとづいて有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、第１態様の先読み予告演出。先読み予告演出の具体例としてはカウントダウン表示に限られず、特殊な飾り図柄（チャンス目）を停止表示する演出や、保留表示の色や形状を変化させる保留変化演出や、特殊な背景表示を行うゾーン演出などであってもよい。）を実行可能な特定示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１１３ＩＷＳ１０１９を実行する部分）と、
通常状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、
数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、
更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、
状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、
特別条件の成立に関連する特別示唆演出（例えば、煽り演出、カウントダウン演出、エフェクト演出、テロップ表示演出）を実行可能な特別示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１１３ＩＷＳ８０４，Ｓ８０６，Ｓ２５４を実行する部分）をさらに備え、
特定示唆演出実行手段は、
特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立する可変表示よりも後の可変表示を予告対象とする特定示唆演出の実行を制限可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１１３ＩＷＳ１０１５のＹである場合、１１３ＩＷＳ１０１９を実行しないことで、救済時短への制御開始の前後に跨る第１態様の先読み予告演出の実行を禁止する）、
更新手段が更新した数値情報が特別回数よりも少ない所定回数（例えば、７９０回）に対応する所定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「１０」）から特定値に到達するまでの所定期間において、特定示唆演出の実行を制限する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１１３ＩＷＳ１０１６のＹである場合、ステップ１１３ＩＷＳ１０１９を実行しないことで、救済時短へ制御される直前の変動における第１態様の先読み予告演出の実行を禁止する）ことを特徴とする遊技機。

【２４２６】
そのような構成によれば、演出の不具合が発生することを回避しつつ、演出が煩雑になることを抑え、興趣の低下を抑制することができる。

【２４２７】
なお、本例では、既に時短状態に制御されている場合、救済時短への制御開始の前後に跨る先読み予告演出の実行を禁止しない（ステップ１１３ＩＷＳ１０１４のＹである場合は、ステップ１１３ＩＷＳ１０１５を行わない）こととしたが、これに限るものではなく、時短状態に制御されている場合であっても、救済時短への制御開始の前後に跨る先読み予告演出の実行を禁止するものであってもよい。

【２４２８】
また、本例では、更新手段が更新した数値情報が特別回数よりも少ない所定回数に対応する所定値から特定値に到達するまでの所定期間において特別示唆演出を実行し、該所定期間において特定示唆演出の実行を制限することとした。具体的に、救済時短までの残り回数が１０回となったタイミングからカウントダウン演出の実行を開始するとともに先読み予告演出の実行を禁止することとした。これにより、特別示唆演出と特定示唆演出とが重複して行われることがないことにより、演出が煩雑になることを抑え、興趣の低下を抑制することができる。

【２４２９】

また、本例では、救済時短への制御開始の前後に跨る先読み予告演出の実行を禁止することとしたが、制限方法についてはこれに限るものではない。例えば、複数種類の先読み予告演出を実行可能な遊技機において、該複数種類の先読み予告演出のうち一部の先読み予告演出については、救済時短への制御開始の前後に跨る場合に実行を禁止する一方、他の先読み予告演出については、救済時短への制御開始の前後に跨る場合にも実行を禁止しない（実行可能）ものであってもよい。

【２４３０】

同様に、本例では、救済時短へ制御される直前の変動における先読み予告演出の実行を禁止することとしたが、制限方法についてはこれに限るものではない。例えば、複数種類の先読み予告演出を実行可能な遊技機において、該複数種類の先読み予告演出のうち一部の先読み予告演出については、救済時短へ制御される直前の変動における実行を禁止する一方、他の先読み予告演出については、救済時短へ制御される直前の変動における実行を禁止しない（実行可能）ものであってもよい。

【２４３１】

（手段１１３－２）手段１１３－１において、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

状態制御手段は、特別条件が成立したとともに特別表示結果が導出表示された場合、特別条件の成立に対応した有利度の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれ経由の時短状態への制御よりも、救済時短経由の時短状態への制御を優先的に行うことにより、救済時短となる変動（救済時短回数カウンタ＝０になる変動）において時短はずれ図柄が停止表示された場合、救済時短経由の時短状態に制御する）、

判定手段による判定結果にもとづいて特別表示結果が導出表示されることを示唆する特殊示唆演出（例えば、第２態様の先読み予告演出）を実行可能な特殊示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１１３ＩＷＳ１０１９を実行する部分）をさらに備え、

特殊示唆演出実行手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数よりも少ない所定回数（例えば、７９０回）に対応する所定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「１０」）から特定値に到達するまでの所定期間において、特殊示唆演出の実行を制限する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１１３ＩＷＳ１０１６のＹである場合、１１３ＩＷＳ１０１９を実行しないことで、救済時短へ制御される直前の変動における第２態様の先読み予告演出の実行を禁止する）こととしてもよい。

【２４３２】

そのような構成によれば、演出が煩雑になることを抑え、興趣の低下を抑制することができるとともに、遊技者の救済度合を高めることができる。

【２４３３】

（手段１１３－３）手段１１３－１または手段１１３－２において、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が１０回以下である期間）の方が、該所定期間より前の期間（例えば、救済時短までの残り回数が１１回以上である期間）よりも、特別示唆演出の実行割合が高い（図２８３－６（Ａ），（Ｂ）参照）こととしてもよい。

【２４３４】

そのような構成によれば、特別条件の成立に期待させることにより興趣の向上を図ることができるとともに、特別条件成立直前での遊技終了による遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【２４３５】

（手段１１３－４）手段１１３－１～手段１１３－３のいずれかにおいて、特別示唆演

出実行手段は、可変表示の実行回数（例えば、救済時短までの残り回数）に応じて、複数の演出態様のうちのいずれにより特別示唆演出を実行するかの割合が異なる（図２８３－６（Ｃ），（Ｄ）参照。）こととしてもよい。

【２４３６】

そのような構成によれば、特別条件の成立に遊技者を期待させ、興趣の向上を図ることができる。

【２４３７】

なお、テロップ表示演出の他にも、救済時短までの残り回数を示す煽り演出、カウントダウン演出、エフェクト演出についても実行の有無を抽選により決定する構成であれば、救済時短までの残り回数に応じて実行割合が異なることとしてもよい。

【２４３８】

（手段１１３－５）手段１１３－１～手段１１３－４のいずれかにおいて、特別条件の成立にもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段を備える（図２８３－１１（Ａ），（Ｂ）参照）こととしてもよい。

【２４３９】

そのような構成によれば、遊技機の仕様についての遊技者の理解度を高めることができる。

【２４４０】

なお、説明演出についても、救済時短までの残り回数に応じて実行割合や演出態様の選択割合が異なることとしてもよい。例えば、救済時短までの残り回数が少ない程高い割合で説明演出を実行することとしてもよい。また、救済時短までの残り回数が１０回以下である場合には説明演出の実行割合を低くすることにより、救済時短までの残り回数を示唆するカウントダウン演出やエフェクト演出の演出効果を低減させてしまうことを抑制することとしてもよい。

【２４４１】

（手段１１３－６）手段１１３－１～手段１１３－５のいずれかにおいて、特別示唆演出実行手段は、特別示唆演出として、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定容易な第１特別示唆演出（例えば、煽り演出、カウントダウン演出）と、該第１特別示唆演出よりも特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定困難な第２特別示唆演出（例えば、エフェクト演出、テロップ表示演出）と、を実行可能である（図２８３－１１（Ｃ）～図２８３－１２（Ｅ）参照）こととしてもよい。

【２４４２】

そのような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【２４４３】

（手段１１３－７）手段１１３－１～手段１１３－６のいずれかにおいて、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留情報が記憶されていないときに、所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０における、ステップ１１３ＩＷＳ２５６を実行する部分）を備え、

特別示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、特別示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行可能であり（例えば、テロップ表示演出とデモムービー演出とを重複して実行可能である。所定画像の表示と示唆演出との実行順についてはいずれが先であっても良いし、または同時であってもよい。）、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに特別示唆演出を実行する割合が異なる（図２８３－６（Ａ），（Ｂ）参照）こととしてもよい。

【２４４４】

そのような構成によれば、特別示唆演出の実行の有無に注目させて興趣の向上を図ることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【２４４５】

また、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに特別示唆演出の演出態様の選択割合を異ならせる（図２８３－６（Ｃ），（Ｄ

）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、特別示唆演出の態様に注目させて興趣の向上を図ることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【２４４６】

また、従来、特開２００５－９５４４９号公報に記載されているように、図柄の変動回数をカウントし、大当りが発生することなくカウント結果が特別回数（例えば１０００回）に対応する値に達したことにもとづいて（つまり、大当りが発生することなく特別回数（例えば１０００回）の変動を行うことにもとづいて）確変状態に制御されるものがあった。同様に、カウント結果が特定値に達したことにもとづいて遊技状態を特別状態（例えば、図柄変動の実行頻度が高い時短状態）に制御するものがあった。しかしながら、特開２００５－９５４４９号公報に記載の遊技機にあっては、可変表示回数にもとづいて特別状態に制御可能な遊技機において、可変表示回数の特別条件が成立したときの興趣が不十分であった。そこで、本特徴部１１３ＩＷには、以下（手段１１４－１）～（手段１１４－８）の遊技機が記載されている。

【２４４７】

（手段１１４－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、

数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、

更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、

状態制御手段は、

更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、

通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

状態制御手段は、特別表示結果が導出表示されたことに対応する有利度の特別状態に制御されているときに特別条件が成立したことにもとづいて、該特別条件の成立に対応した有利度の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれ経由の時短状態に制御されているときに救済時短の変動に到達したことにもとづいて、救済時短経由の時短状態に制御（昇格）する）、

特別条件が成立したときに、該成立を報知する報知演出（例えば、時短突入演出、時短昇格演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０における、ステップ１１３ＩＷＳ８０６，Ｓ８０９，Ｓ８４５行う部分）をさらに備え、

報知演出実行手段は、特別表示結果が導出表示されたことに対応する有利度の特別状態に制御されているときに特別条件が成立したことにもとづいて、報知演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンＰＡ３－２が選択された場合に時短昇格演出を実行する）ことを特徴とする遊技機。

【２４４８】

そのような構成によれば、特別表示結果が導出表示されたことに対応する有利度の特別状態に制御されているときに特別条件が成立した場合に報知演出による特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２４４９】

（手段１１４－２）手段１１４－１において、報知演出実行手段は、通常状態において

特別条件が成立したときに、報知演出を実行可能であり、通常状態において特別条件が成立したときと、特別状態において特別条件が成立したときとで、報知演出の演出態様が異なる（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１１３ＩＷＳ８０６，Ｓ８０９，Ｓ８４５行うことにより、通常状態から時短状態Ｃに制御される際に時短突入演出を実行し、時短状態Ｂから時短状態Ｃに制御される際に時短昇格演出を実行する）こととしてもよい。

【２４５０】

そのような構成によれば、状況に即した態様での報知演出を行うことにより、遊技者に特別感を与え、興趣を向上させることができる。

【２４５１】

なお、本例では、通常状態における救済時短回数カウンタ＝０となる変動と、時短状態における救済時短回数カウンタ＝０となる変動とで、変動中に行う報知演出（時短突入演出、時短昇格演出）の演出態様が異なることとしたが、該報知演出の実行タイミングについては変動中に限られない。例えば、通常状態における救済時短回数カウンタ＝０となる変動と、時短状態における救済時短回数カウンタ＝０となる変動とで、図柄を停止してから次の変動を開始するまでの図柄確定期間中に行う報知演出の演出態様が異なることとしてもよい。その場合、変動中の演出としては共通のものを行うこととしてもよい。

【２４５２】

（手段１１４－３）手段１１４－１または手段１１４－２において、特別経路へ向けて遊技媒体の発射を促進する発射促進報知（例えば、図２８３－１２（Ｈ）に示す右打ち報知画像の表示）を実行可能な発射促進報知手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０における、ステップ１１３ＩＷＳ８０６，Ｓ８０９，Ｓ８４５行う部分）を備え、

発射促進報知手段は、通常状態において特別条件が成立したとき、発射促進報知を実行可能である一方、特別状態において特別条件が成立したとき、発射促進報知の実行を制限する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態から時短状態Ｃに制御されることにもとづいて右打ち報知画像の表示し（図２８３－１２（Ｈ）参照）、時短状態Ｂから時短状態Ｃに制御されることにもとづいては右打ち報知画像の表示をしない（図２８３－１５（Ｄ）参照）。なお、図２８３－１５（Ｄ）では時短状態Ｂに制御されることにもとづく右打ち促進画像（小図柄の下に表示されている右向き矢印）については表示しているが、この右打ち促進画像は、時短状態Ｃに制御されることにもとづいて表示される右打ち報知画像とは異なるものである。）こととしてもよい。

【２４５３】

そのような構成によれば、演出の煩雑化を抑制することができる。

【２４５４】

なお、特別状態において特別条件が成立したとき、発射促進報知の実行を制限するものであれば、図２８３－１５（Ｄ）に示したように発射促進報知の実行を禁止するものであってもよいし、または通常状態において特別条件が成立したときよりも消極的な態様にて発射促進報知を実行するものでもよい。例えば、表示範囲を小さくしたり、矢印を透過させたりして発射促進報知を行うものでもよい。また、通常状態において特別条件が成立したときには遊技者の注目度が高い画像表示装置５にて発射促進報知を行う一方、特別状態において特別条件が成立したときには遊技者の注目度が画像表示装置５よりも低い発光部材やスピーカ８Ｌ，８Ｒを用いて発射促進報知を行うものでもよい。

【２４５５】

また、発射促進報知手段は、発射促進報知として、通常状態において特別条件が成立したときに特別経路へ向けて遊技媒体の発射を促進する第１発射促進報知（例えば、図２８３－１２（Ｈ）参照の右向き矢印）と、特別状態の制御中に特別経路へ向けて遊技媒体の発射を促進する第２発射促進報知（例えば、図２８３－１５（Ａ）～（Ｄ）の右向き矢印）とを、それぞれ異なる態様にて実行可能であり、特別状態において特別条件が成立したとき、第１発射促進報知を実行しない一方、第２発射促進報知を実行可能であることとしてもよい。これにより、状況に応じた報知を行いつつ、演出の煩雑化を抑制することがで

きる。
【２４５６】
（手段１１４－４）手段１１４－１～手段１１４－３のいずれかにおいて、通常状態において特別条件が成立したときと、特別状態において特別条件が成立したときとで、報知演出の演出態様が共通である（例えば、通常状態から時短状態Ｃに制御される際に実行する演出と、時短状態Ｂから時短状態Ｃに制御される際に実行する演出とが共通する）こととしてもよい。
【２４５７】
そのような構成によれば、変動パターンの数や演出データの数の増加を抑制し、記憶容量を削減することができる。
【２４５８】
（手段１１４－５）手段１１４－１～手段１１４－４のいずれかにおいて、特別条件の成立にもとづいて通常状態から特別状態に移行する場合、特別条件の成立後に実行される可変表示を予告対象とした特定示唆演出を制限する一方（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１１３ＩＷＳ１０１４のＮである場合、ステップ１１３ＩＷＳ１０１５を実行すること）、特別条件の成立にもとづいて低有利度の特別状態（例えば、時短回数１００回の時短状態Ｂ）から高有利度の特別状態（例えば、時短回数８００回の時短状態Ｃ）に移行する場合、特別条件の成立後に実行される可変表示を予告対象とした特定示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１１３ＩＷＳ１０１４のＹである場合、ステップ１１３ＩＷＳ１０１９を実行可能であること）こととしてもよい。
【２４５９】
そのような構成によれば、演出上の不具合の発生を抑制しつつ、適切に特定示唆演出を行うことができる。
【２４６０】
（手段１１４－６）手段１１４－１～手段１１４－５のいずれかにおいて、特別状態において、特別条件の成立に関連する特別示唆演出を実行可能な特別示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０における、時短状態であるか否かにかかわらずステップ１１３ＩＷＳ８０６を実行する部分）を備えたこととしてもよい。
【２４６１】
そのような構成によれば、特別状態において、特別条件の成立に期待させて興趣の向上を図ることができる。
【２４６２】
なお、通常状態と時短状態とで、特別示唆演出の演出態様が異なることとしてもよい。例えば、カウントダウン演出の文字色や、エフェクト演出のエフェクトの色や絵柄が異なることとしてもよい。
【２４６３】
（手段１１４－７）手段１１４－１～手段１１４－６のいずれかにおいて、所定可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ１－２～ＰＡ１－４以外の変動パターン）と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ１－２～ＰＡ１－４）とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における、ステップＳ１１１を行う部分）を備え、
可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（図２８３－１（Ｄ）、（Ｅ）参照）こととしてもよい。
【２４６４】
そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。例えば、長時間に亘って遊技を行った末に救済時短となったにもかかわらず変動時間の長い変動パターンのはず

れが選択される割合が高いと遊技者にストレスを与えてしまうことが想定されるため、救済時短経由の時短状態のはずれ変動では変動時間の短い変動パターンが選択されやすいよう構成することにより、遊技者に与えるストレスを軽減できる。

【２４６５】

（手段１１４－８）手段１１４－１～手段１１４－７のいずれかにおいて、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における、ステップＳ１１１を行う部分）を備え、

可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に特定可変表示パターンに決定する割合が低い（図２８３－１（Ｄ）、（Ｅ）参照）こととしてもよい。

【２４６６】

そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。例えば、長時間に亘って遊技を行った末に救済時短となったにもかかわらずリーチはずれが選択される割合が高いと遊技者にストレスを与えてしまうことが想定されるため、救済時短経由の時短状態ではリーチはずれの変動パターンが選択されにくい構成することにより、遊技者に与えるストレスを軽減できる。

【２４６７】

また、従来、特開２００５－９５４４９号公報に記載されているように、図柄の変動回数をカウントし、大当りが発生することなくカウント結果が特別回数（例えば１０００回）に対応する値に達したことにもとづいて（つまり、大当りが発生することなく特別回数（例えば１０００回）の変動を行うことにもとづいて）確変状態に制御されるものがあった。同様に、カウント結果が特定値に達したことにもとづいて遊技状態を特別状態（例えば、図柄変動の実行頻度が高い時短状態）に制御するものがあった。しかしながら、特開２００５－９５４４９号公報に記載の遊技機にあっては、可変表示回数にもとづいて特別状態に制御可能な遊技機において、制御について改善の余地があった。そこで、本特徴部１１３ＩＷには、以下（手段１１５－１）～（手段１１５－４）の遊技機が記載されている。

【２４６８】

（手段１１５－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

遊技媒体（例えば、遊技球）が移動可能な複数の経路のうち特定経路（例えば、左側領域）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第１通過領域（例えば、第１始動入賞口）と、

特定経路とは異なる特別経路（例えば、右側領域）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第２通過領域（例えば、第２始動入賞口）と、

識別情報の可変表示として、第１始動条件（例えば、第１始動入賞口への遊技球の入賞）が成立することにもとづく第１識別情報の可変表示と、第２始動条件（例えば、第２始動入賞口への遊技球の入賞）が成立することにもとづく第２識別情報の可変表示と、を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１０～Ｓ１１３を実行する部分）と、

通常状態よりも第２始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、

数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、

更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は

、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、
第２始動条件は、第２通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、
状態制御手段は、
更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、
可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１１３ＩＷＳ５３７を行うことにより時短状態Ａに制御する）、
有利状態の後に制御される特別状態（例えば、大当り経由の時短状態（時短状態Ａ））と、特別条件が成立したときに制御される特別状態（例えば、救済時短経由の時短状態（時短状態Ｃ））とを区別可能な特別出力（例えば、入賞容易状態指定信号１，３の出力）を実行可能な特別出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における、ステップ１１３ＩＷＳ４２Ｂ，Ｓ４２Ｆを行う部分）と、
特別状態において、特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特定出力（例えば、発射位置指定信号３の出力）を実行可能な特定出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における、ステップ１１３ＩＷＳ３５を行う部分）と、をさらに備え、
特定出力手段は、有利状態の後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで共通に特定出力を実行可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、いずれの時短フラグがセットされている場合にも共通にステップ１１３ＩＷＳ３５を行う）ことを特徴とする遊技機。

【２４６９】
そのような構成によれば、特別状態に制御される契機を外部で特定可能とすることができるとともに、特定信号についての共通化を図ることができる。例えば、時短状態に制御される契機が大当りの発生なのか救済時短なのかを外部で特定可能とすることができる。

【２４７０】
また、本例では、試験装置に対して、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とを区別可能な信号出力をするとともに、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とのいずれに制御されている場合にも右打ちすべき旨を特定可能な信号を共通に出力可能であることとするが、ホール管理用コンピュータ等の外部装置に対しても同様に、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とを区別可能な信号出力をするとともに、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とのいずれに制御されている場合にも右打ちすべき旨を特定可能な信号を共通に出力可能であることとしてもよい。これにより、ホール管理用コンピュータでは、実際に運用した上での救済時短到達率や救済時短に到達した際の遊技者の客層などの運用上の分析が可能となるとともに、信号の共通化を図ることができる。

【２４７１】
（手段１１５－２）手段１１５－１において、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、
特別出力手段は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態（例えば、時短はずれ経由の時短状態（時短状態Ｂ））と、特別条件が成立したときに制御される特別状態（例えば、救済時短経由の時短状態（時短状態Ｃ））とを区別可能な特別出力（例えば、入賞容易状態指定信号２，３の出力）を実行可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における、ステップ１１３ＩＷＳ４２Ｄ，Ｓ４２Ｆを行う部分）こととしてもよい。

【２４７２】
そのような構成によれば、特別状態に制御される契機を外部で特定可能とすることができる。例えば、時短状態に制御される契機が時短はずれ図柄停止なのか救済時短なのかを

外部で特定可能とすることができる。
【２４７３】
（手段１１５－３）手段１１５－１または手段１１５－２において、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、
特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、
状態制御手段は、特別条件が成立したとともに特別表示結果が導出表示された場合、特別条件の成立に対応した有利度の特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれ経由の時短状態への制御よりも、救済時短経由の時短状態への制御を優先的に行うことにより、救済時短となる変動（救済時短回数カウンタ＝０になる変動）において時短はずれ図柄が停止表示された場合、救済時短経由の時短状態に制御する）こととしてもよい。
【２４７４】
そのような構成によれば、遊技者の救済度合を高めることができる。
【２４７５】
（手段１１５－４）手段１１５－１～手段１１５－３のいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、
特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、
特別条件が成立したとともに特別表示結果が導出表示された場合、特別表示結果が導出表示されたことを特定可能な信号の出力に関する処理を行う信号制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における、救済時短となる変動であっても時短はずれ図柄が停止表示された場合にはステップ１１３ＩＷＳ３７Ｅを行う部分）を備えたこととしてもよい。
【２４７６】
そのような構成によれば、表示結果を適切に外部に通知することができる。
【２４７７】
また、本特徴部１１３ＩＷに示した内容を、以下の（手段１０５－１）～（手段１０７－１５）に示す遊技機の構成を適用してもよい。
【２４７８】
（手段１０５－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値：０）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、有利状態は、特定有利状態（例えば、１０Ｒ大当りＡ）と特別有利状態（例えば、１０Ｒ大当りＢ）とを含む複数種類あり、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかにより、該有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度が異なり、特別有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高く（例えば、１０Ｒ大当りＡの後は主に１００回の時短

状態に制御され、１０Ｒ大当りＢの後は主に次回の大当り発生まで時短状態に制御される）、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い（例えば、１０Ｒ大当りＡの後は主に１００回の時短状態に制御され、救済時短を経由した時短状態として、８００回の時短状態に制御されることとしてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２４７９】

（手段１０５－２）第１識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第２識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態（例えば、次回の大当り発生まで継続する時短状態）に制御される割合が異なり（例えば、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時とで大当り種別の選択割合が異なり、第１識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第２識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である（例えば、第１特別図柄の変動にもとづいて大当りとなった後と、第２特別図柄の変動にもとづいて大当りとなった後とで救済時短までに要する変動回数はいずれも８００回で共通である）こととしてもよい。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示を行う場合と第２識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第１識別情報の可変表示を行う場合と第２識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

【２４８０】

（手段１０５－３）有利状態に制御される確率が第１確率（例えば、約１／３１９）である不利設定値（例えば、設定値「１」）と、第１確率よりも有利状態に制御される確率が高い第２確率（例えば、約１／２７０）である有利設定値（例えば、設定値「６」）とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い（例えば、１０Ｒ大当りＡの後は主に１００回の時短状態に制御され、救済時短を経由した時短状態として、８００回の時短状態に制御されることとしてもよい。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

【２４８１】

（手段１０５－４）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときにも共通であり（例えば、大当り種別の選択割合はいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である（例えば、救済時短を経由する時短状態の長さはいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

【２４８２】

（手段１０５－５）第１識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第２識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第１識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第２識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である（例えば、第１特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合と、第２特別図

柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合とで、いずれも８００回の時短状態に制御可能こととしてもよい。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示を行う場合と第２識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

【２４８３】

（手段１０５－６）所定可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３）と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ１－２～ＰＡ１－４）とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１１を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図２８３－１（Ｅ）に示す変動パターンテーブルＥを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図２８３－１（Ｃ）、図２８３－１（Ｈ）に示す変動パターンテーブルＣ，Ｈを用いて変動パターンを選択する）こととしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態（例えば変動時間の短い時短状態）へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

【２４８４】

（手段１０５－７）リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１１を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図２８３－１（Ｅ）に示す変動パターンテーブルＥを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図２８３－２（Ｈ）に示す変動パターンテーブルＨを用いて変動パターンを選択する）こととしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態（例えばリーチの発生頻度を抑制した時短状態）へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

【２４８５】

（手段１０５－８）更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報（例えば、時短回数カウンタ）を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報（例えば、時短フラグ）を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数（例えば、１００回）に対応する所定値（例えば、時短回数カウンタの値：０）となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、所定条件（例えば、電源投入時にクリアスイッチからの出力信号がオンであること）が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない（例えば、時短フラグのセットの有無と時短回数カウンタの値とをリセットする一方、救済時短回数カウンタの値をリセットしない）こととしてもよい。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２４８６】

（手段１０６－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、始動条件（例えば、第１始動入賞口または第２始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当り遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファ、第２保留記憶数バッファ）と、電力供給が停止されているときに、数値情報と保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、所定条件（例えば、電源投入時にクリアスイッチからの出力信号がオンであること）が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧制御を実行可能な復旧手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ６を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値：０）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、復旧制御が実行された後、復旧された保留情報に対応する可変表示の実行にもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新する）こととしてもよい。そのような構成によれば、初期化による制御の最適化を図りつつ、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【２４８７】

（手段１０６－２）第１識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第２識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態（例えば、次回の大当り発生まで継続する時短状態）に制御される割合が異なり（例えば、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時とで大当り種別の選択割合が異なり、第１識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第２識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である（例えば、第１特別図柄の変動にもとづいて大当りとなった後と、第２特別図柄の変動にもとづいて大当りとなった後とで救済時短までに要する変動回数はいずれも８００回で共通である）こととしてもよい。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示を行う場合と第２識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第１識別情報の可変表示を行う場合と第２識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

【２４８８】

（手段１０６－３）有利状態に制御される確率が第１確率（例えば、約１／３１９）である不利設定値（例えば、設定値「１」）と、第１確率よりも有利状態に制御される確率が高い第２確率（例えば、約１／２７０）である有利設定値（例えば、設定値「６」）とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い（例えば、１０Ｒ大当りＡの後は主に１００回の時短状態に制御され、救済時短を経由した時短状態として、８００回の時短状態に制御さ

れることとしてもよい。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

【２４８９】

（手段１０６－４）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときにも共通であり（例えば、大当り種別の選択割合はいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である（例えば、救済時短を経由する時短状態の長さはいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

【２４９０】

（手段１０６－５）第１識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第２識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第１識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第２識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である（例えば、第１特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合と、第２特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合とで、いずれも８００回の時短状態に制御可能こととしてもよい。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示を行う場合と第２識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

【２４９１】

（手段１０６－６）所定可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３）と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ１－２～ＰＡ１－４）とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図２８３－１（Ｅ）に示す変動パターンテーブルＥを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図２８３－２（Ｈ）に示す変動パターンテーブルＨを用いて変動パターンを選択する）こととしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態（例えば変動時間の短い時短状態）へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

【２４９２】

（手段１０６－７）リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図２８３－１（Ｅ）に示す変動パターンテーブルＥを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図２８３－２（Ｈ）に示す変動パターンテーブルＨを用いて変動パターンを選択する）こととしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったこと

にもとづいて遊技速度の速い特別状態（例えばリーチの発生頻度を抑制した時短状態）へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

【２４９３】

（手段１０６－８）更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報（例えば、時短回数カウンタ）を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報（例えば、時短フラグ）を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数（例えば、１００回）に対応する所定値（例えば、時短回数カウンタの値：０）となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、所定条件（例えば、電源投入時にクリアスイッチからの出力信号がオンであること）が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない（例えば、時短フラグのセットの有無と時短回数カウンタの値とをリセットする一方、救済時短回数カウンタの値をリセットしない）こととしてもよい。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２４９４】

（手段１０７－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値：０）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、煽り演出、カウントダウン演出、エフェクト演出、テロップ表示演出）を実行可能な示唆演出実行手段をさらに備え、示唆演出実行手段は、可変表示の実行回数に応じて、複数の演出態様のうちのいずれにより示唆演出を実行するかの割合が異なり（例えば、カウントダウン演出では表示する数値の選択割合が異なり（救済時短までの残り回数に応じた数値を１００％の割合で選択するものであるが、救済時短までの残り回数に応じた割合にて表示する値を抽選で決定するものでもよい）、エフェクト演出ではエフェクト表示する範囲が異なり（救済時短までの残り回数に応じた範囲にて１００％の割合で表示するものであるが、救済時短までの残り回数に応じた割合にて表示する範囲を抽選で決定するものでもよい）、テロップ表示演出ではテロップ表示領域の色が異なる（図２８３－６（Ｃ），（Ｄ）参照））、示唆演出の演出態様は、特別条件が成立するまでの期間を示唆する態様である（図２８３－１１、図２８３－１２参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の演出態様に注目させて興趣を向上できるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【２４９５】

（手段１０７－２）示唆演出（例えば、カウントダウン演出）の演出態様は、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定可能な態様である（図２８３－１１および図２８３－１２参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を遊技者に明確に報知することができる。

【２４９６】

（手段１０７－３）示唆演出は、特定画像を表示する演出（例えば、エフェクト画像を

表示するエフェクト演出）であり、特定画像は、色および大きさ（単一画像の大きさ、および複数画像の表示範囲の大きさも含む）の少なくともいずれかが異なる複数の態様により表示され、いずれの態様で表示されるかにより示唆する特別条件が成立するまでの期間が異なる（図２８３－１１および図２８３－１２参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、特定画像の態様に注目させて興趣を向上させることができる。

【２４９７】

（手段１０７－４）始動条件（例えば、第１始動入賞口または第２始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当り遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファ、第２保留記憶数バッファ）と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行可能であり（例えば、テロップ表示演出とデモムービー演出とを重複して実行可能である。所定画像の表示と示唆演出との実行順についてはいずれが先であっても良いし、または同時であってもよい。）、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに示唆演出を実行する割合が異なる（図２８３－６（Ａ），（Ｂ）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させて興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【２４９８】

（手段１０７－５）始動条件（例えば、第１始動入賞口または第２始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当り遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファ、第２保留記憶数バッファ）と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行可能であり（例えば、テロップ表示演出とデモムービー演出とを重複して実行可能である。所定画像の表示と示唆演出との実行順についてはいずれが先であっても良いし、または同時であってもよい。）、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに、所定態様により示唆演出を実行する割合が異なる（図２８３－６（Ｃ），（Ｄ）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の態様の有無に注目させて興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【２４９９】

（手段１０７－６）始動条件（例えば、第１始動入賞口または第２始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当り遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファ、第２保留記憶数バッファ）と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、操作手段（例えば、打球操作ハンドル３０）が操作されたことの検出と所定領域（例えば、第１始動入賞口または第２始動入賞口）を遊技媒体が通過したことの検出との少なくともいずれかが行われたことにもとづいて、示唆演出（例えば、音声出力によりセリフ演出）を実行可能であることとしてもよい。そのような構成によれば、実際に遊技を行う遊技者に対して示唆演出を行うことができ、

遊技機の稼働を促進することができる。
【２５００】
（手段１０７－７）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行する割合が異なる（図２８３－６（Ａ），（Ｂ）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。
【２５０１】
（手段１０７－８）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特定態様（例えば、「赤」）により示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行する割合が異なる（図２８３－６（Ｃ），（Ｄ）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。
【２５０２】
（手段１０７－９）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、変形例１の演出制御用ＣＰＵ１２０における、変動中の演出として設定示唆演出を実行する部分）と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、示唆演出を実行する割合が共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。
【２５０３】
（手段１０７－１０）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、変形例１の演出制御用ＣＰＵ１２０における、変動中の演出として設定示唆演出を実行する部分）と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特別態様（例えば第２態様）により設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、特定態様（例えば「赤」）により示唆演出を実行する割合が共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。
【２５０４】
（手段１０７－１１）示唆演出実行手段は、電力供給が開始されたときに初期化処理が実行された場合と復旧処理が実行された場合とで、電力供給が開始された後の特定期間において示唆演出（例えば、救済時短までの回数に応じた初期出目の表示）を実行する割合が異なることとしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。
【２５０５】
（手段１０７－１２）特殊可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ３－１、ＰＡ３－２）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１１を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず（例えば、救済時短回数カウンタの値が０となった変動にのみ変動パタ

ーンＰＡ３－１、ＰＡ３－２を変動可能である）、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出（例えば、時短突入演出）を実行可能な特定報知演出実行手段をさらに備えることとしてもよい。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に報知できるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知でき、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【２５０６】

（手段１０７－１３）所定可変表示パターン（例えば、リーチ演出を伴わない変動パターンＰＡ１－１～ＰＡ１－４）と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターン（例えば、リーチ演出を伴う変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３，ＰＢ２－１～ＰＢ２－３）とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり（図２８３－１および図２８３－２参照）、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く（図２８３－１（Ａ）参照）、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が１０回以下である変動期間）の方が、該所定期間より前の期間（例えば、救済時短までの残り回数が１１回以上である変動期間）よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、救済時短までの残り回数が１１回以上である場合に図２８３－１（Ｂ）に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを選択し、救済時短までの残り回数が１０回以下である場合に図２８３－２（Ｆ），（Ｇ）における変動パターンＰＡ２－２，ＰＡ２－３の選択割合を０％に変更した変動パターンテーブルを用いて変動パターンを選択する）こととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【２５０７】

（手段１０７－１４）可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低いこととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【２５０８】

（手段１０７－１５）可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０における、ステップ１１３ＩＷＳ８０２Ａを実行する部分）を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様（例えば「赤」）と所定態様（例えば「青」）とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低いこととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【２５０９】

（特徴部１１６ＩＷに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部１０８ＩＷについて説明する。本特徴部１０８ＩＷでは、遊技状態として、低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、高確率／高ベース状態、および高確率／低ベース状態のいずれかに制御される。本例では、高ベ

ース状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が１０％であるのに対して、時短状態では普図当り確率が９０％に高められ、後述する可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂ（第１始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、高ベース状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂ（第１始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。また、図２７４に示す可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）が設けられている構成において、高ベース状態では、通常状態と比較して可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるようにしてもよい。

【２５１０】

また、本例では、高確率状態では、低確率状態と比較して大当りとなる確率（大当り確率）が高められる。以下、本例では、高ベース状態を時短状態ともいい、高確率状態を確変状態ともいう。

【２５１１】

また、本例では、変動表示結果が大当りとなって大当り遊技終了後に時短状態（高ベース状態）に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短はずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態（高ベース状態）に制御される場合がある。以下、変動表示結果が大当りとなって大当り遊技終了後に制御される時短状態（高ベース状態）を大当り経由の時短状態ともいい、時短はずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて制御される時短状態（高ベース状態）を時短はずれ経由の時短状態ともいう。

【２５１２】

さらに、本例では、遊技機への電源投入後や、大当り発生後、所定回数（本例では、８００回）の変動表示を終了しても次の大当りが発生しなかった場合にも、時短状態（高ベース状態）に制御される場合がある（以下、このような経緯で制御される時短状態（高ベース状態）を救済時短経由の時短状態、または単に救済時短ともいう。また「遊タイム」ともいう）。なお、本例では、救済時短発生後には、次の大当りが発生することなく所定回数（本例では、８００回）の変動表示を終了しても、再び救済時短に制御されないように構成されているが、このような構成に限らず、救済時短発生後にも次の大当りが発生することなく所定回数（本例では、８００回）の変動表示を終了した場合には、再び救済時短に制御される場合があるように構成してもよい。また例えば、時短はずれ発生後に、所定回数（本例では、８００回）の変動表示を終了しても次の大当りや時短はずれが発生しなかった場合にも、時短状態（救済時短）に制御される場合があるように構成してもよい。

【２５１３】

なお、高ベース状態では、（１）普図当り確率を高める制御と、（２）普通図柄の変動時間を短縮する制御と、（３）可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂ（第１始動入賞口）や可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）の開放時間を長くする制御と、（４）特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら（１）～（４）の全ての制御を行ってもよいし、（１）～（４）のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当り経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、（１）～（４）のうちのいずれの制御を行うかが異なっていてもよいし、同じであってもよい。

【２５１４】

また、例えば、低ベース状態において、普図当り確率を１／１としてもよいし、はずれ確率が極めて低く実質的に普図当り確率が１／１となるようにしてもよい。つまり、救済時短となるときに、上記（１）の制御が行われなくても、上記（２）～（４）の一部または全部の制御が行われることで、高ベース状態となるようにしてもよい。

【２５１５】

なお、救済時短に制御されるまでの変動回数ｎおよび救済時短での時短回数Ｎは、以下のように規定することが好ましい。

２．５Ｐ≦ｎ≦３．０Ｐ
０．４Ｐ≦Ｎ≦３．８Ｐ
（Ｐ＝大当り確率ＭＬの分母、ｎ＝変動回数、Ｎ＝時短回数）
具体的には、例えば、大当り確率が１／３００である場合には、変動回数ｎは７５０～９００となり、時短回数Ｎは１２０～１１４０となる。後述するように、本例では、最も大当り確率が高い設定値「６」の場合には、大当り確率が約１／２７０であるため、変動回数ｎは６７５～８１０となり、時短回数Ｎは１０８～１０２６となる。また、最も大当り確率が低い設定値「１」の場合には、大当り確率が約１／３１９であるため、変動回数ｎは７９７～９５７となり、時短回数Ｎは１２７～１２１２となる。そして、本例では、変動回数ｎおよび時短回数Ｎは、いずれも「８００」に設定されており、いずれの設定値に設定されているときにも、上記の規定を満たすものとなっている。なお、本例で示す構成に限らず、少なくとも、最も大当り確率が低い設定値「１」の場合に、上記の規定を満たすように構成されていてもよい。

【２５１６】
なお、本特徴部１０８ＩＷのパチンコ遊技機１では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

【２５１７】
（第１の実施の形態）
次に、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態に係る遊技機について説明する。

【２５１８】
（時短種別）
図２８４－１は、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における時短種別を示す説明図である。本例では、時短状態（高ベース状態）は、大当り経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である時短状態Ａと、時短はずれ経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である時短状態Ｂと、救済時短経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である時短状態Ｃとに区別可能である。

【２５１９】
また、図２８４－１に示すように、本例では、通常状態中（低ベース状態）に６Ｒ大当りＡが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数１００回の時短状態に制御され、時短状態（高ベース状態）中に６Ｒ大当りＡが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数２００回の時短状態に制御される。すなわち、本例では、大当りが発生するときの遊技状態に応じて、大当り遊技後に制御される時短状態の有利度が異なるように構成されている。このような構成により、遊技状態に応じて有利度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。なお、本例では、６Ｒ大当りＢ～Ｄのいずれかが発生した場合には、発生状態が通常状態と時短状態とのいずれであるかに関わらず、大当り遊技後に次の大当りが発生するまで時短状態（高ベース状態）に制御される。

【２５２０】
また、図２８４－１に示すように、本例では、通常状態中に時短はずれが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数１００回の時短状態（高ベース状態）に制御される。一方、時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されない。すなわち、時短状態（高ベース状態）であって、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数５０回であるときに、時短はずれが発生しても、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数は５０回のまま更新されない。よって、本例では、時短状態（高ベース状態）中に発生した時短はずれは実質的に無効とされる。また、本例では、後述するように、確変状態（高確率状態）中では時短はずれと決定される場合はない。

【２５２１】
なお、時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方は、図２８４－１に示したものにかぎられない。例えば、時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、

時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数があらためて設定される（例えば、１００回に設定する）ように構成してもよいし、時短状態（高ベース状態）のうちの時短はずれ経由の時短状態（高ベース状態）中にのみ、時短はずれが発生した場合には、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数があらためて設定されるよう構成にしてもよい。また、例えば、時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中であれば時短回数１００回に制御され、時短状態中であれば時短回数０回に制御される（すなわち、時短状態から通常状態に転落する）ように構成してもよい。そのように時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方として様々な態様が考えられる。

【２５２２】

また、図２８４－１に示すように、本例では、通常状態および時短状態中において、救済時短となる場合に、時短回数８００回の時短状態に制御される。このように、本例では、大当り経由の時短状態および時短はずれ経由の時短状態よりも、救済時短経由の時短状態の方が、時短回数が多いため有利度が高い。

【２５２３】

また、詳細については後述するが、本例では、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（高ベース状態）中に救済時短が発生した場合には、時短回数が更新される一方で、救済時短を含む時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されないように構成されている。このような構成により、本例では、救済時短経由の時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【２５２４】

なお、本例では、救済時短により時短回数８００回の時短状態に制御された後、大当りが発生することなく８００回の変動表示を終了しても、再び救済時短には制御されない。

【２５２５】

ここで、設定値毎の救済時短到達率について説明する。救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当り遊技状態に制御されることなくｎ回（本例では８００回）の変動を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Ｋは、以下のようにして算出できる。

Ｋ＝（１－ＭＬ）ｎ＝｛（Ｐ－１）÷Ｐ｝ｎ

（Ｋ＝救済時短到達率、Ｐ＝大当り確率ＭＬの分母、ｎ＝作動回数）

【２５２６】

具体的には、例えば、設定値「１」であれば大当り確率ＭＬが約１／３１９であるから救済時短到達率Ｋは８．１％となり、設定値「２」であれば大当り確率ＭＬが約１／３１０であるから救済時短到達率Ｋは７．５％となり、設定値「３」であれば大当り確率ＭＬが約１／３００であるから救済時短到達率Ｋは６．９％となり、設定値「４」であれば大当り確率ＭＬが約１／２９０であるから救済時短到達率Ｋは６．３％となり、設定値「５」であれば大当り確率ＭＬが約１／２８０であるから救済時短到達率Ｋは５．７％となり、設定値「６」であれば大当り確率ＭＬが約１／２７０であるから救済時短到達率Ｋは５．１％となる。

【２５２７】

このように、大当り確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなっている。これにより、大当り確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【２５２８】

（変動パターンテーブル）

図２８４－２～図２８４－４は、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。図２８４－２～図２８４－４に示すＥＸＴとは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド（２バイト構成）の２バイト目のデータである。

【２５２９】

図２８４－２～図２８４－４に示す例では、第１特別図柄および飾り図柄についての第

１変動パターン＃Ａ～＃Ｎの１４種類と、第２特別図柄および飾り図柄についての第２変動パターン＃Ａ～＃Ｍの１３種類とが用いられる。

【２５３０】

第１特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／低ベース状態（通常状態）である場合には、図２８４－２（Ａ）に示す低確率／低ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＡが選択されて変動パターンが決定される。図２８４－２（Ａ）に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態）である場合に、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃Ａ～＃Ｆのいずれかに決定される。

【２５３１】

また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／低ベース状態（第１確変状態）である場合には、図２８４－２（Ｂ）に示す高確率／低ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＢが選択されて変動パターンが決定される。図２８４－２（Ｂ）に示すように、高確率／低ベース状態（第１確変状態）である場合に、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃Ｇ～＃Ｉのいずれかに決定される。

【２５３２】

図２８４－２（Ｂ）に示す第１特別図柄用変動パターンテーブルＢでは、図２８４－２（Ａ）に示す第１特別図柄用変動パターンテーブルＡと比較して、各第１変動パターン＃Ｇ～＃Ｉで指定される変動時間が１０分または５分と極めて長くなっている。従って、本例では、高確率／低ベース状態（第１確変状態）において第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、変動時間が１０分または５分のロング変動の変動表示が実行される。

【２５３３】

また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／高ベース状態（第２確変状態）である場合には、図２８４－２（Ｃ）に示す高確率／高ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＣが選択されて変動パターンが決定される。図２８４－２（Ｃ）に示すように、高確率／高ベース状態（第２確変状態）である場合に、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃Ａ～＃Ｆに加えて第１変動パターン＃Ｊ，＃Ｋのいずれかに決定される。

【２５３４】

図２８４－２（Ｃ）に示すように、高確率／高ベース状態（第２確変状態）である場合、第１特別図柄の変動表示の表示結果がはずれまたは小当りとなる場合には、第１保留記憶数が０である場合には、変動時間が１０秒である第１変動パターン＃Ｊ，＃Ｋに決定される。一方、第１保留記憶数が１以上であれば、変動時間が５秒である第１変動パターン＃Ａ，＃Ｄに決定される。

【２５３５】

また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／高ベース状態である場合には、図２８４－３（Ｄ）に示す低確率／高ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＤが選択されて変動パターンが決定される。図２８４－３（Ｄ）に示すように、低確率／高ベース状態である場合に、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃Ａ～＃Ｆに加えて第１変動パターン＃Ｊ，＃Ｋ，＃Ｌのいずれかに決定される。

【２５３６】

図２８４－３（Ｄ）に示すように、低確率／高ベース状態である場合、第１特別図柄の変動表示の表示結果がはずれまたは小当りとなる場合には、第１保留記憶数が０である場合には、変動時間が１０秒である第１変動パターン＃Ｊ，＃Ｋに決定される。一方、第１保留記憶数が１以上であれば、変動時間が５秒である第１変動パターン＃Ａ，＃Ｄに決定される。また、後述するように、低確率／高ベース状態は所定回数の変動表示を実行すると終了するのであるが、低確率／高ベース状態の最終変動の変動表示を実行する場合には、変動時間が５秒である第１変動パターン＃Ｌ（特殊変動パターン）に決定される。

【２５３７】

また、第１特別図柄の変動表示を実行するときに、救済時短となる変動表示である場合

（後述する救済時短回数カウンタの値が０になった場合）には、図２８４－３（Ｅ）に示す救済時短成立時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＥが選択されて変動パターンが決定される。図２８４－３（Ｅ）に示すように、救済時短となる変動表示である場合に、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃Ｍ，＃Ｎのいずれかに決定される。

【２５３８】

図２８４－２～図２８４－３に示すように、第１変動パターン＃Ｍ，＃Ｎは、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示にのみ用いられる救済時短成立時専用の変動パターンである。本例では、第１変動パターン＃Ｍ（救済時短突入はずれ）に決定された場合には、後述するように、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図２８４－２３（Ｂ），（Ｃ）参照）が実行される。このような構成により、救済時短となって時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることを遊技者に明確に報知することができるとともに、救済時短となった際の興趣を向上させることができる。

【２５３９】

また、第１変動パターン＃Ｎ（救済時短突入見せかけ大当り）に決定された場合には、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図２８４－２３（Ｂ），（Ｃ）参照）と共通の態様の演出を実行した後に、大当りとなることを報知する演出が実行される。このような構成により、遊技者が救済時短となったことを一旦認識した後に、大当りとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２５４０】

第２特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／低ベース状態（第１確変状態）である場合には、図２８４－４（Ａ）に示す高確率／低ベース状態時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルＡが選択されて変動パターンが決定される。図２８４－４（Ａ）に示すように、高確率／低ベース状態（第１確変状態）である場合に、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃Ａ～＃Ｆに加えて第２変動パターン＃Ｊ，＃Ｋのいずれかに決定される。

【２５４１】

図２８４－４（Ａ）に示すように、高確率／低ベース状態（第１確変状態）である場合、第２特別図柄の変動表示の表示結果がはずれまたは小当りとなる場合には、第２保留記憶数が０である場合には、変動時間が１０秒である第２変動パターン＃Ｊ，＃Ｋに決定される。一方、第２保留記憶数が１以上であれば、変動時間が５秒である第２変動パターン＃Ａ，＃Ｄに決定される。

【２５４２】

また、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／低ベース状態（第１確変状態）でない場合には、図２８４－４（Ｂ）に示す高確率／低ベース状態以外時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルＢが選択されて変動パターンが決定される。図２８４－４（Ｂ）に示すように、高確率／低ベース状態（第１確変状態）でない場合に、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃Ｇ～＃Ｉのいずれかに決定される。

【２５４３】

図２８４－４（Ｂ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルＢでは、図２８４－４（Ａ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルＡと比較して、各第２変動パターン＃Ｇ～＃Ｉで指定される変動時間が１０分または５分と極めて長くなっている。従って、本例では、高確率／低ベース状態（第１確変状態）以外の状態（低確率／低ベース状態、高確率／高ベース状態（第２確変状態）、低確率／高ベース状態）において第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、変動時間が１０分または５分のロング変動の変動表示が実行される。

【２５４４】

また、第２特別図柄の変動表示を実行するときに、救済時短となる変動表示である場合

（後述する救済時短回数カウンタの値が０になった場合）には、図２８４－４（Ｃ）に示す救済時短成立時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルＥが選択されて変動パターンが決定される。図２８４－４（Ｃ）に示すように、救済時短となる変動表示である場合に、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃Ｌ，＃Ｍのいずれかに決定される。

【２５４５】

図２８４－４に示すように、第２変動パターン＃Ｌ，＃Ｍは、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示にのみ用いられる救済時短成立時専用の変動パターンである。本例では、第２変動パターン＃Ｌ（救済時短突入はずれ）に決定された場合には、後述するように、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図２８４－２３（Ｂ），（Ｃ）参照）が実行される。このような構成により、救済時短となって時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることを遊技者に明確に報知することができるとともに、救済時短となった際の興趣を向上させることができる。また、第２変動パターン＃Ｍ（救済時短突入見せかけ大当り）に決定された場合には、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図２８４－２３（Ｂ），（Ｃ）参照）と共通の態様の演出を実行した後に、大当りとなることを報知する演出が実行される。このような構成により、遊技者が救済時短となったことを一旦認識した後に、大当りとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２５４６】

なお、本例では、大当り経由の時短状態と、はずれ時短経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、いずれの場合も同じ変動パターンテーブルを用いる（すなわち平均した変動時間が同じとなる）ように構成されているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り経由の時短状態と、はずれ時短経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、異なる変動パターンテーブルを用いる（すなわち平均した変動時間が異なる）ようにしてもよい。例えば、救済時短経由の時短状態の方が、大当り経由やはずれ時短経由の時短状態よりも、変動時間が短縮された変動パターンに決定される割合が高く、平均した変動時間が短くなるようにしてもよい。このような構成により、救済時短となった場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、次の大当りに制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。また、例えば、救済時短経由で制御された時短状態時には、時短はずれ経由または大当り経由で制御された時短状態時とは異なり、はずれ時にリーチ（または特に期待度が高いリーチ）となる変動パターンに決定されず（または決定される割合が低く）、平均した変動時間が短くなるようにしてもよい。このような構成により、救済時短となった場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、リーチ（または特に期待度が高いリーチ）ではずれとはならないため、興趣の低下を抑えることができる。

【２５４７】

（第１特別図柄通常処理）

図２８４－５～図２８４－７は、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における第１特別図柄通常処理（ステップＳ１１０Ａ）を示すフローチャートである。第１特別図柄通常処理が実行される状態は、第１特図プロセスフラグの値がステップＳ１１０Ａを示す値となっている場合である。なお、第１特図プロセスフラグの値がステップＳ１１０Ａを示す値となっている場合とは、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて第１特別図柄の変動表示がなされていない状態である。

【２５４８】

第１特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５０Ａ）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値とな

っている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップＳ１２１）～小当り終了処理（ステップＳ１２８）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置７を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置１７を開放）中でもない場合である。

【２５４９】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１保留記憶数の値を確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５１Ａ）。具体的には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第１保留記憶数が０であれば、第１客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップ０６１ＩＷＳ５２Ａ)。

【２５５０】

第１保留記憶数が０でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおける保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の第１乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ０６１ＩＷＳ５３Ａ）、第１保留記憶数の値を１減らし（第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ０６１ＩＷＳ５４Ａ）。すなわち、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。よって、各第１保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第１保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第２保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

【２５５１】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板１２に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５５Ａ）。なお、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５５Ａの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【２５５２】

なお、設定値コマンドを送信するタイミングは、本例で示したものにかぎらず、例えば、変動表示の終了ごとに設定値コマンドを送信するように構成したり、変動表示中に設定値コマンドを送信するように構成したりしてもよい。

【２５５３】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップ０６１ＩＷＳ５６Ａ)。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率／低ベース状態であると判定して低確／低ベース背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率／高ベース状態であると判定して低確／高ベース背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率／高ベース状態であると判定して高確／高ベース背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率／低ベース状態であると判定して高確／低ベース背景指定コマンドを、送信する。

【２５５４】

なお、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するステップ０６１ＩＷＳ５６Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６Ｂ）の処理については、第１特別図柄通常処理（および後述する第２特別図柄通常処理）において、救済

時短回数カウンタや高ベース回数カウンタの更新処理と、高ベースフラグに関する制御処理とが行われた後に実行されるようにしてもよい。すなわち、変動開始時に、救済時短回数カウンタが更新されて救済時短の成立により時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される場合には、直ちに低確／高ベース背景指定コマンドを送信して背景を変化させたり、高ベース回数カウンタが更新されて時短状態（低確率／高ベース状態）が終了し、通常状態に制御される場合には、直ちに低確／低ベース背景指定コマンドを送信して背景を変化させたりするようにしてもよい。

【２５５５】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０１Ａ）。確変フラグがセットされていれば、すなわち確変状態（高確率状態）であれば、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ａに移行する。

【２５５６】

本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６０１Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０１Ｂ）の処理が実行されることによって、確変状態（高確率状態）である場合には、ステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ｂ）の以降の救済時短回数カウンタの更新処理を実行しない。よって、本例では、確変状態（高確率状態）である場合には、変動表示が実行されても救済時短までの残り変動回数が減少せず、非確変状態（低確率状態）である場合にのみ、変動表示が実行されると救済時短までの残り変動回数が減少する。なお、本例の構成に限らず、確変状態（高確率状態）である場合にも、変動表示が実行されると一律に救済時短までの残り変動回数が減少するように構成してもよい。

【２５５７】

確変フラグがセットされていない場合、すなわち低確率状態である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ａ）。救済時短回数カウンタの値が０であれば、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ａに移行する。救済時短回数カウンタの値が０でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値を１減算する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ）。なお、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａの処理と、後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ｂの処理とが実行されることによって、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。すなわち、本例では、第１特別図柄の変動表示が開始されるタイミングと第２特別図柄の変動表示が開始されるタイミングとで救済時短回数カウンタを更新可能に構成されている。このような構成により、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが並行して実行される構成において、救済時短回数カウンタの更新の最適化を図ることができる。

【２５５８】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であるか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０４Ａ）。減算後の救済時短回数カウンタの値が１２６以下であれば（ステップ０６１ＩＷＳ５６０４ＡのＮ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数１指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６０５Ａ）。例えば、救済時短回数カウンタの値が１である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数１指定コマンドとしてコマンド９５０１（Ｈ）を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が１２６である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数１指定コマンドとしてコマンド９５７Ｅ（Ｈ）を送信する制御を行う。

【２５５９】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ）。減算後の救

済時短回数カウンタの値が０となっていなければ、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ａに移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短が発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース状態において実行可能な第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示の合計回数の残余回数を示す高ベース回数カウンタに「８００」をセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ａ）。

【２５６０】

本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０８Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ｂ～Ｓ５６０８Ｂ）の処理により、変動開始時に減算した救済時短回数カウンタの値が０となって救済時短が発生すると、時短回数８００回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される。また、救済時短が発生した状態が、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である場合には、あらためて時短回数８００回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される。従って、本例では、ＲＡＭクリア処理後、または大当り遊技終了後に８００回の変動表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合には、救済時短が発生して時短状態に制御されることになる。

【２５６１】

上述したように、本例では、図２８４－１に示すように、大当り経由の時短状態および時短はずれ経由の時短状態よりも、救済時短経由の時短状態の方が、時短回数が多いため有利度が高い。そして、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０８Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ｂ～Ｓ５６０８Ｂ）の処理により、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（高ベース状態）中に救済時短が発生した場合には、時短回数が更新されるように構成されている。例えば、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（高ベース状態）であって、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数５０回であるときに、救済時短が発生すると、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数は８００回に更新される。一方で、本例では、後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３１Ａ（およびステップ０６１ＩＷＳ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂ）の処理により、救済時短を含む時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されないように構成されている。例えば、救済時短経由の時短状態（高ベース状態）であって、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数５００回であるときに、時短はずれが発生しても、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数は５００回のまま更新されない。このような構成により、本例では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが並行して実行される構成において、救済時短経由の時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【２５６２】

また、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０８Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ｂ～Ｓ５６０８Ｂ）の処理と、後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３１Ａ（およびステップ０６１ＩＷＳ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂ）の処理とにより、救済時短が成立する変動表示において時短はずれが導出表示される場合、時短はずれよりも有利度が高い救済時短による時短状態に制御されるように構成されている。具体的には、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示（時短はずれ）が開始されるときに、通常状態（低確率／低ベース状態）から時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａの処理に相当）。そして、救済時短が成立した第１特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されるが、このときには時短はずれによって時短回数が更新されない（ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂの処理に相当）。このような構成により、救済時短となる変動表示において時短はずれが導出表示されても、救済時短による時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【２５６３】
　また、本例では、変動開始時に減算した救済時短回数カウンタの値が０となって救済時短が発生すると、高ベース回数カウンタの値を「８００」に設定するが、救済時短回数カウンタの値は設定しない。救済時短が発生した場合には、当該救済時短の発生後、ＲＡＭクリア処理が実行されたとき、または大当りが発生したときに、救済時短回数カウンタの値を「８００」に設定する。よって、本例では、救済時短の発生後、大当りが発生することなく所定回数（本例では８００回）の変動表示が実行されても、救済時短は発生しない（つまり、時短回数８００回の救済時短に連続して制御されない）。
【２５６４】
　具体的には、救済時短において大当りが発生することなく時短回数８００回分の変動表示が実行された場合には、救済時短が終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行する（すなわち新たな救済時短は発生しない）。また、移行した通常状態において大当りが発生することなく８００回の変動表示が実行されても、救済時短は発生しない。救済時短が発生した後、再び救済時短が発生するのは、例えば、救済時短の発生後、大当りが発生して救済時短回数カウンタの値が「８００」に設定され、大当り遊技終了後に８００回の変動表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合や、救済時短の発生後、ＲＡＭクリア処理が実行されて救済時短回数カウンタの値が「８００」に設定され、ＲＡＭクリア処理後に８００回の変動表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合である。
【２５６５】
　なお、本例の構成に限らず、例えば、救済時短の発生時に救済時短回数カウンタの値を「８００」に設定し、救済時短において変動表示が実行される度に救済時短回数カウンタの値を１減算することで、救済時短の終了と同時に新たな救済時短が成立し、次の大当りが発生するまで連続して救済時短に制御されるように構成してもよい。
【２５６６】
　また、例えば、救済時短が成立すると救済時短回数カウンタに「８００」が設定されるとともに、救済時短中には救済時短回数カウンタの更新処理が実行されない構成とすることで、救済時短において大当りが発生することなく８００回の変動表示が実行されても、救済時短には制御されない（つまり、時短回数８００回の救済時短に連続して制御されない）が、救済時短の終了後、大当りが発生することなく８００回の変動表示が実行されると、救済時短が発生するようにしてもよい。
【２５６７】
　また、例えば、救済時短が成立すると救済時短回数カウンタに「８００」が設定されるとともに、高ベース回数カウンタに「２００」が設定される構成とすることで、救済時短において大当りが発生することなく時短回数２００回分の変動表示が実行された場合には、救済時短が終了して通常状態（低確率／低ベース状態）し、移行した通常状態において大当りが発生することなく６００回の変動表示が実行されると、救済時短が発生するようにしてもよい。
【２５６８】
　また、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ｂ）の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの変動回数と同じ８００回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ａ（または後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ｂ）において高ベース回数カウンタに「８００」よりも大きい値をセットしてもよいし、少ない値をセットしてもよい。
【２５６９】
　また、ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ｂ）において、複数種類の時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、１回目に救済時短となった場合には高ベース回数カウンタに「１００」をセットし、２回目に救済時短となった場合には高ベース回数カウンタに「８００」をセットするように構成してもよい。

【２５７０】
　また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ｂ）において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、１０％の確率で１００回と決定し、９０％の確率で８００回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当り種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。
【２５７１】
　次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短が成立する変動表示であることを示す救済変動フラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６０９Ａ）。ステップ０６１ＩＷＳ５６０９Ａの処理により、後述する第１変動パターン設定処理において、救済時短が成立する変動表示であることを特定して、救済時短成立時専用の変動パターンに決定可能となる。
【２５７２】
　次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、右打ち表示器２６の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ａ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１１Ａ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。
【２５７３】
　ステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ａ～Ｓ５６１１Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ｂ～Ｓ５６１１Ｂ）の処理が実行されることによって、本例では、救済時短が成立したときに右打ち表示器２６の点灯が開始される。すなわち、本例では、低確率／高ベース状態では、第１特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。しかし、高ベース状態であることから普図当り確率が９９９／１０００と高く、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂが開状態となる頻度が高い。そのため、第１始動入賞口としての可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂに遊技球を入賞させて第１特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行うことが遊技者にとって有利であり、右打ち表示器２６が点灯される。なお、時短状態において救済時短が発生した場合など、既に右打ち表示器２６が点灯している場合には、ステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ａ～Ｓ５６１１Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ｂ～Ｓ５６１１Ｂ）の処理を省略してもよい。
【２５７４】
　減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であれば（ステップ０６１ＩＷＳ５６０４ＡのＹ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＥＸＴデータとして一律に７Ｆ（Ｈ）をセットして、救済時短回数１指定コマンドとしてコマンド９５７Ｆ（Ｈ）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１４Ａ）。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短までの残りの変動回数が１００回単位の回数（本例では、１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、７００回、または８００回）となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６１５Ａ）。なお、救済時短までの残りの変動回数が１００回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの変動回数が１００回単位の回数となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数２指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１６Ａ）。例えば、救済時短回数カウンタの値が１００である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０１（Ｈ）を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が８００である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０８（Ｈ）を送信する制御を行う。そして、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ａに

移行する。
【２５７５】
なお、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００側で救済時短までの残り変動回数をカウントし、救済時短回数１指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０側で救済時短までの残り変動回数をカウントして、救済時短が成立することを示唆する演出や、救済時短までの残り変動回数を示唆する演出（例えば、後述する煽り演出やカウントダウン演出）を実行するように構成してもよい。
【２５７６】
また、例えば、本例の構成とは異なり、救済時短を連続して発生可能な構成において、１回目に救済時短となったときのみ救済時短回数１指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信するように構成し、２回目以降に救済時短となったときには救済時短回数１指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信しないようにしてもよい。
【２５７７】
次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ａ）、「０」である場合、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａへ移行する。
【２５７８】
本例では、低確率／低ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／高ベース状態、および高確率／低ベース状態のいずれかに制御されるため、高ベース状態であるときには、低確率／高ベース状態と高確率／高ベース状態とのいずれかに制御されている。ただし、高確率／高ベース状態（第２確変状態）では、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態（第２確変状態）が維持されるため（後述するステップ０６１ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２６９，Ｓ２２７４参照）、高ベース状態における変動表示の実行回数は管理されておらず、高ベース回数カウンタの値は「０」に設定されている。よって、高ベース回数カウンタの値が「０」でない場合には、低確率／高ベース状態に制御されている。
【２５７９】
なお、第１の実施の形態では、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、６Ｒ大当りＡにもとづく大当り遊技の終了時に低確率／高ベース状態に制御された場合、時短はずれ経由で低確率／高ベース状態に制御された場合、および救済時短経由で低確率／高ベース状態に制御された場合である。本例では、低確率／高ベース状態に制御されると、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを合計で所定回数（本例では、１００回、２００回または８００回。図２８４－１参照）実行したことにもとづいて、低確率／高ベース状態を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行される。
【２５８０】
高ベース回数カウンタの値が「０」でない場合、すなわち、低確率／高ベース状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース回数カウンタの値を「１」減算し（ステップ０６１ＩＷＳ５６１８Ａ）、「０」になったか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ５６１９Ａ）。高ベース回数カウンタの値が「０」にならなかった場合、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。なお、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６１８Ａの処理と、後述するステップ０６１ＩＷＳ５６１８Ｂの処理とが実行されることにより、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、高ベース回数カウンタの値が更新される。
【２５８１】
高ベース回数カウンタの値が「０」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６２０Ａ）。本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６１９Ａ（または後述するステップ０６１ＩＷＳ５６１９Ｂ）でＹと判定すると、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを合計で所定回数（例えば、１００回、２００回または８００回。図２８

４－１参照）実行したと判定し、ステップ０６１ＩＷＳ５６２０Ａ（または後述するステップ０６１ＩＷＳ５６２０Ｂ）の処理が実行されて、低確率／高ベース状態を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行される。

【２５８２】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、右打ち表示器２６の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６２１Ａ）。なお、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）は、変動表示が終了するまで右打ち報知を継続して右打ち状態を継続するためのものである。

【２５８３】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａ）。具体的に、第２特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第２大当りフラグがセットされている場合には第２特別図柄の大当り変動中であると判定する。第２特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップ０６１ＩＷＳ５８Ａ以降の処理を行うことなくステップ０６１ＩＷＳ７１Ａへ移行する。これにより、第２特別図柄の大当り変動中に第１特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【２５８４】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えば、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａにて第２特別図柄の大当り変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ０６１ＩＷＳ５９Ａへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【２５８５】

また、例えば、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａにて第２特別図柄の大当り変動中である場合に、ステップ０６１ＩＷＳ５８Ａ～Ｓ６３Ａの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【２５８６】

第２特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ０６１ＩＷＳ５８Ａ）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０６１ＩＷＳ５９Ａ）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとすることに決定するプログラムである。なお、ステップ０６１ＩＷＳ５９Ａでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかを用いて大当りとするか否かの判定を行う。

【２５８７】

上述したように、本例では、大当りが発生するときの遊技状態に応じて、大当り遊技後に制御される時短状態の有利度が異なるように構成されている。具体的には、通常状態中（低ベース状態）に６Ｒ大当りＡが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数１００回の時短状態に制御され、時短状態（高ベース状態）中に６Ｒ大当りＡが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数２００回の時短状態に制御される。このような構成を備えた上で、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５９Ａ（後述するおよびステップ０６１ＩＷＳ５９Ｂ）の大当り判定モジュールの実行を、ステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ａ～Ｓ５６０８Ａ（後述するおよびステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ｂ～Ｓ５６０８Ｂ）の救済時短回数カウンタの更新処理および高ベースフラグの設定処理の後に実行するように構成されている。

【２５８８】

そのため、本例では、救済時短が成立する変動表示の表示結果が大当りである場合、救

済時短による時短状態において大当りが発生したとして、大当り遊技の終了後に制御される時短状態の有利度が決定される。具体的には、救済時短が成立する変動表示の表示結果が６Ｒ大当りＡである場合、救済時短による時短状態において６Ｒ大当りＡが発生したとして、大当り遊技の終了後に時短回数２００回の時短状態に制御される（後述するステップ０６１ＩＷＳ２２８４，Ｓ２２８６～Ｓ２２８７の処理を実行する部分）。このような構成により、救済時短による遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【２５８９】

大当りとすることに決定した場合には（ステップ０６１ＩＷＳ６０Ａ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第１大当りフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ６１Ａ）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が６Ｒ大当りＡ、６Ｒ大当りＢ、６Ｒ大当りＣ、および６Ｒ大当りＤのいずれであるかを判定し（ステップ０６１ＩＷＳ６２Ａ）、大当り種別を記憶し（ステップ０６１ＩＷＳ６３Ａ）、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ａへ移行する。

【２５９０】

また、ステップ０６１ＩＷＳ６０Ａにおいて大当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ０６１ＩＷＳ６４Ａ）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとすることに決定するプログラムである。小当りとすることに決定した場合には（ステップ０６１ＩＷＳ６５Ａ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第１小当りフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ６６Ａ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ０６１ＩＷＳ６７Ａ）、小当り種別を記憶する（ステップ０６１ＩＷＳ６８Ａ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ａへ移行する。なお、小当り種別については、複数設けてそれぞれ可変入賞球装置０６１ＩＷ１７（特殊入賞口）の開放パターン（すなわち入賞しやすさ）が異なるようにしてもよいし、１つのみ設けるようにしてもよい。小当り種別が１つの場合には、ステップ０６１ＩＷＳ６７Ａ～Ｓ６８Ａの処理を省略してもよい。

【２５９１】

また、ステップ０６１ＩＷＳ６５Ａにおいて小当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ６９Ａ）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態（高確率状態）であれば）、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ａに移行する。本例では、ステップ０６１ＩＷＳ６９Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ６９Ｂ）の処理が実行されることによって、確変状態（高確率状態）である場合には、ステップ０６１ＩＷＳ７０Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ７０Ｂ）の時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

【２５９２】

確変フラグがセットされていなければ（すなわち、低確率状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ０６１ＩＷＳ７０Ａ）。この場合、約１／４００の確率で時短はずれとすることに決定する。そして、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ａに移行する。

【２５９３】

なお、本例では、時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数が更新されない構成（後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３１Ａ参照）によって、実質的に無効とされているが、このような構成に限らず、例えば、時短状態（高ベース状態）であるときにはステップ０６１ＩＷＳ７０Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ７０Ｂ）の時短はずれの判定処理を実行することなく、そのまま時短なしの

はずれとすることに決定されるように構成してもよい。
【２５９４】
　また例えば、大当り経由の時短状態、時短はずれ経由の時短状態、および救済時短経由の時短状態のうち、救済時短経由の時短状態の場合にはステップ０６１ＩＷＳ７０Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ７０Ｂ）の時短はずれの判定処理を実行せず、大当り経由の時短状態および時短はずれ経由の時短状態の場合にはステップ０６１ＩＷＳ７０Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ７０Ｂ）の時短はずれの判定処理を実行するようにしてもよい。つまり、救済時短経由の時短状態の場合には時短はずれが発生せず、大当り経由の時短状態および時短はずれ経由の時短状態の場合には時短はずれが発生し得るようにしてもよい。
【２５９５】
　なお、時短はずれを複数種別設けてそれぞれ有利度（例えば時短回数）を異ならせるように構成する場合には、例えば、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別を時短はずれの種別に決定する。また、この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１始動入賞判定処理（ステップＳ１０１Ａ）で抽出し第１保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。また、この場合、大当り種別判定および小当り種別判定に加えて時短種別判定においても共通の種別判定用乱数を用いて判定処理を行うように構成すればよい。
【２５９６】
　次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り種別および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ０６１ＩＷＳ７１Ａ）。この場合、例えば、６Ｒ大当りＡとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「１」と決定し、６Ｒ大当りＢとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「３」と決定し、６Ｒ大当りＣとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「５」と決定し、６Ｒ大当りＤとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「７」と決定し、小当りとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「９」と決定し、時短はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「２」と決定し、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「－」と決定する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した特別図柄の停止図柄をＲＡＭ１０２に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ０６１ＩＷＳ７２Ａ）。
【２５９７】
　そして、ステップ０６１ＩＷＳ８９Ａにおいて、第１特図プロセスフラグの値を第１変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ８９Ａ）。
【２５９８】
（第１変動パターン設定処理）
　図２８４－８は、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における第１変動パターン設定処理（ステップＳ１１１Ａ）を示すフローチャートである。第１変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、救済変動フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０９１Ａ）。
【２５９９】
　救済変動フラグがセットされている場合、すなわち救済時短が成立する変動表示である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済変動フラグをリセットし（ステップ０６１ＩＷＳ１７０９２Ａ）、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図２８４－３（Ｂ）に示す救済時短成立時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＥを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０９３Ａ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ａに移行する。
【２６００】
　救済変動フラグがセットされていない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１０

Ａ）。確変フラグがセットされていなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１１Ａ）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、低確率／低ベース状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図２８４－２（Ａ）に示す低確率／低ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＡを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１２Ａ）。高ベースフラグがセットされていれば（すなわち、低確率／高ベース状態）であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図２８４－３（Ｄ）に示す低確率／高ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＤを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１３Ａ）。

【２６０１】

確変フラグがセットされていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１４Ａ）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、高確率／低ベース状態ではれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図２８４－２（Ｂ）に示す高確率／低ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＢを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１５Ａ）。高ベースフラグがセットされていれば（すなわち、高確率／高ベース状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図２８４－２（Ｃ）に示す高確率／高ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＣを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１６Ａ）。

【２６０２】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０６１ＩＷＳ１７０９３Ａ，０６１ＩＷＳ１７１２Ａ，Ｓ１７１３Ａ，Ｓ１７１５Ａ，Ｓ１７１６Ａにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第１特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図２８４－２および図２８４－３に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ａ）。

【２６０３】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１７０４Ａ）。

【２６０４】

また、ステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ａにて第１特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した変動時間を示す変動時間データを第１変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ０６１ＩＷＳ１７０５Ａ）、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動表示を開始する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０６Ａ）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０７Ａ）。

【２６０５】

以上の処理が実行されることによって、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、遊技状態が高確率／低ベース状態であれば、第１特別図柄用変動パターンテーブルＢが選択されてロング変動の変動表示が実行される。一方、遊技状態が高確率／低ベース状態以外の状態であれば、第１特別図柄用変動パターンテーブルＡが選択されて通常の変動時間の変動表示が実行される。また、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示の場合には、第１特別図柄用変動パターンテーブルＥが選択されて、救済時短成立時専用の変動表示が実行される。

【２６０６】

（第１特別図柄変動処理）

図２８４－９は、第１特別図柄プロセス処理における第１特別図柄変動処理（ステップ

Ｓ１１２Ａ）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２０Ａ）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップＳ１２１）～小当り終了処理（ステップＳ１２８）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置７を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置１７を開放）中でもない場合である。

【２６０７】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっていれば、ＣＰＵ１０３は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１１２１Ａ）。

【２６０８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第１変動時間タイマを１減算し（ステップ０６１ＩＷＳ１１２２Ａ）、第１変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ０６１ＩＷＳ１１２３Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に第１図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１１２４Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄停止処理（ステップＳ１１３Ａ）に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ１１３０Ａ）。

【２６０９】

第１変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２５Ａ）。なお、第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第２特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第２大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【２６１０】

第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示していなければ、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄表示装置４Ｂにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２６Ａ）。なお、第２特別図柄表示装置４Ｂにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第２特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第２小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第２特別図柄表示装置４Ｂにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

【２６１１】

第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ０６１ＩＷＳ１１２５ＡのＹ）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ０６１ＩＷＳ１１２６ＡのＹ）には、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に第１強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１１２９Ａ）。なお、この場合、第１大当りフラグや第１小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、それら第１大当りフラグや第１小当りフラグをリセットする。そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄停止処理（ステップＳ１１３Ａ）に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ１１３０Ａ）。

【２６１２】

ステップ０６１ＩＷＳ１１２５Ａ～Ｓ１１２６Ａ，Ｓ１１２９Ａの処理が実行されることによって、この特徴部１１６ＩＷでは、第１特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の変動表示が大当りとなった場合や、小当りとなった場合に、第１特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する

事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０側では、第１特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ０６１ＩＷＳ１１２９Ａで送信された第２強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【２６１３】

なお、本例では、第２特別図柄表示装置４Ｂにて救済時短となる変動表示の停止図柄を導出表示した場合には、第１強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行わない。また、第１特別図柄表示装置４Ａにて救済時短となる変動表示の停止図柄を導出表示した場合にも、第２強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行わない（後述するステップ０６１ＩＷＳ１１２５Ｂ～Ｓ１１２６Ｂ，Ｓ１１２９Ｂ参照）。すなわち、本例では、第１特別図柄および第２特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示の実行により救済時短が成立しても、該一方の特別図柄の変動表示を強制的に停止しない。

【２６１４】

本例では、第１特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の変動表示が小当りとなった場合、第１特別図柄の変動表示は表示結果に関わらず強制的に停止されるように構成されているが、このような構成には限られない。例えば、第１特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の変動表示が小当りとなった場合、第１特別図柄の変動表示の表示結果が大当りである場合、または大当りであって、かつ有利度が高い大当り種別（例えば、６Ｒ大当りＢ）である場合には、第１特別図柄の変動表示は強制的に停止されず、そのまま第１特別図柄変動処理を終了するようにしてもよい。この場合、第２特別図柄の変動表示が小当りとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当り開放前処理（ステップＳ１２６）に対応した値に更新されて、小当り遊技に移行する。そのため、次回のタイマ割込以降では、ステップ０６１ＩＷＳ１１２０ＡでＮと判定されてステップ０６１ＩＷＳ１１２１Ａ～Ｓ１１３０Ａの処理はスキップされ、ステップ０６１ＩＷＳ１１２２Ａの第１変動時間タイマの更新も行われない。従って、第２特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって有利度が高い大当りとなる第１特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第１変動時間タイマの更新が中断され第１特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）に対応した値に更新され、第１変動時間タイマの更新が再開される。

【２６１５】

また、本例では、第１特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当りとなる第１特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第１特別図柄変動処理を終了する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２７ＡのＮ参照）。従って、第２特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であってはずれや小当りとなる第１特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当り遊技中に、第１変動時間タイマの更新が中断され第１特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当り遊技を終了すると、第１変動時間タイマの更新が再開される。

【２６１６】

（第１特別図柄停止処理）

図２８４－１０および図２８４－１１は、第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第１特別図柄停止処理において、まず、ＣＰＵ１０３は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ２０１０Ａ）。点灯延長フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０１１Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち表示器２６の点灯を終了する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１２Ａ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１３Ａ）。

【２６１７】

本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ａ～Ｓ５６２１Ａ，Ｓ５６１７Ｂ～Ｓ５６２１Ｂの処理が実行されることによって、所定回目（１００回目、２００回目または８００回目。図２８４－１参照）の変動表示を開始するときに時短状態（低確率／高ベース状態）を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するとともに、ステップ０６１ＩＷＳ２０１０Ａ～Ｓ２０１３Ａ，Ｓ２０１０Ｂ～Ｓ２０１３Ｂの処理が実行されることによって、所定回目（１００回目、２００回目または８００回目。図２８４－１参照）の変動表示を終了するときに右打ち表示器２６が消灯される。

【２６１８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて第１特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ０６１ＩＷＳ２０１４Ａ）。なお、この場合、第１特別図柄変動処理のステップ０６１ＩＷＳ１１２９Ａで第１強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第１特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【２６１９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第１大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０１５Ａ）。第１大当りフラグがセットされている場合、ＣＰＵ１０３は、大当りを開始することを示す大当り開始フラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０１６Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、第１大当りフラグをクリアする（ステップ０６１ＩＷＳ２０１７Ａ）。

【２６２０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ち表示器２６の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１８Ａ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１９Ａ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ２０２７Ａに移行する。

【２６２１】

ステップ０６１ＩＷＳ２０１８Ａ，Ｓ２０１９Ａの処理が実行されることによって、本例では、第１特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器２６の点灯が開始される。すなわち、本例では、本例では、特別可変入賞球装置７（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器２６が点灯される。

【２６２２】

なお、本例では、大当り図柄が導出表示された後、さらに通過ゲート４１を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技が開始されるので、通過ゲート４１を遊技球が通過したタイミングで右打ち表示器２６の点灯を開始するように構成してもよい。

【２６２３】

第１大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ０６１ＩＷＳ２０１５ＡのＮ）、ＣＰＵ１０３は、第１小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０２０Ａ）。第１小当りフラグがセットされている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０２１Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、第１小当りフラグをクリアする（ステップ０６１ＩＷＳ２０２２Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０２６Ａ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ２０２７Ａに移行する。

【２６２４】

ステップ０６１ＩＷＳ２０２７Ａでは、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０２７Ａ）。

【２６２５】

第１小当りフラグがセットされていない場合には（ステップ０６１ＩＷＳ２０２０ＡのＮ）、ＣＰＵ１０３は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ）。なお、時短はずれとすることに決定した場合である

か否かは、例えば、ステップ０６１ＩＷＳ７２Ａで停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【２６２６】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３１Ａ）。そして、高ベースフラグがセットされている場合（すなわち、低確率／高ベース状態である場合）には、ステップ０６１ＩＷＳ２０３６Ａに移行する。

【２６２７】

高ベースフラグがセットされていない場合（本例では、確変状態（高確率状態）では時短はずれとはならないため、通常状態（低確率／低ベース状態）である場合）には、ＣＰＵ１０３は、時短はずれが発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０３２Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、高ベース回数カウンタに「１００」をセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０３３Ａ）。

【２６２８】

ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３３Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ～Ｓ２０３３Ｂ）の処理により、本例では、通常状態（低確率／低ベース状態）において時短はずれが発生すると、時短回数１００回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御され、時短状態（低確率／高ベース状態）において時短はずれが発生すると、時短状態（低確率／高ベース状態）が継続され、時短回数（すなわち高ベース回数カウンタの値）は更新されない。

【２６２９】

本例では、ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３３Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ～Ｓ２０３３Ｂ）の処理により、救済時短を含む時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されないように構成されている。このような構成により、本例では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが並行して実行される構成において、救済時短経由の時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【２６３０】

なお、本例では、時短状態（低確率／高ベース状態）において時短はずれが発生すると、時短回数（すなわち高ベース回数カウンタの値）は更新されないように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、時短状態（低確率／高ベース状態）のうちの、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（低確率／高ベース状態）において時短はずれが発生した場合（または、かつ時短状態の残余回数が時短はずれによる時短回数１００回より少ない場合）には、時短回数（すなわち高ベース回数カウンタの値）を更新し、あらためて時短回数１００回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されるようにしてもよい。

【２６３１】

なお、ステップ０６１ＩＷＳ２０３３Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３３Ｂ）において、複数種類の時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、１回目に時短はずれとなった場合には高ベース回数カウンタに「１００」をセットし、２回目に時短はずれとなった場合には高ベース回数カウンタに「２００」をセットするように構成してもよい。

【２６３２】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ０６１ＩＷＳ２０３３Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３３Ｂ）において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、９０％の確率で１００回と決定し、１０％の確率で２００回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当り種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用

いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。
【２６３３】
次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ち表示器２６の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０３４Ａ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０３５Ａ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ３６Ａに移行する。
【２６３４】
ステップ０６１ＩＷＳ２０３４Ａ～Ｓ２０３５Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３４Ｂ～Ｓ２０３５Ｂ）の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれが発生したときに右打ち表示器２６の点灯が開始される。
【２６３５】
そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３６Ａ）。
【２６３６】
なお、本例では、時短はずれの発生時には、救済時短回数カウンタの値を「８００」に設定しない（すなわち救済時短までの残り回数をリセットしない）場合を示しているが、このような構成に限らず、大当り発生時や救済時短の発生時のように、時短はずれの発生時にも、救済時短回数カウンタの値を「８００」に設定する（すなわち救済時短までの残り回数をリセットする）ようにしてもよい。
【２６３７】
図２８４－１０～図２８４－１１に示すように、本例では、第１特別図柄で大当り図柄を停止表示したとき、および時短はずれが発生したときに、遊技者に対して遊技領域の右方に遊技球を発射操作することを促す右打ち報知を実行可能に構成されている。また、第１特別図柄で大当り図柄を停止表示したときに、右打ち報知として、遊技者に対して通過ゲート４１を狙って遊技球を発射操作することを促すゲート報知を実行可能に構成されていてもよい。
【２６３８】
また、第２特別図柄で大当り図柄を停止表示した状態では右打ち報知やゲート報知を実行せず、その状態で第１始動入賞口に遊技球が入賞した場合に右打ち報知やゲート報知を実行する（この場合、ゲート通過待ち状態であるので、第１始動入賞口に遊技球が入賞しても直ちには第１特別図柄の変動表示は開始されず、第１保留記憶となる）ように構成してもよい。
【２６３９】
また、逆に、通常状態（低確率／低ベース状態）で通過ゲート４１での遊技球の通過を検出した場合（すなわち右打ち操作が行われている可能性がある場合）には、認識度合いが低い態様（例えば、小音量の音出力や小画面表示）により、遊技者に対して遊技領域の左方に遊技球を発射操作することを促す左打ち報知を行うように構成してもよい。一方で、通常状態（低確率／低ベース状態）で第２始動入賞口（または遊技領域の右側に設けられた特殊入賞口）への遊技球の入賞を検出した場合（すなわち右打ち操作が意図的に行われていると推測される場合）には、認識度合いが高い態様（例えば、大音量の音出力や大画面表示）により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、的確に発射報知を行うことができる。特に、上記の構成により、偶発的に遊技領域の右方に遊技球を発射操作した遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが低い態様により軽度な左打ち報知を行う一方で、右打ち操作を意図的に行う遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが高い態様により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、意図的に右打ち操作を行う遊技者に対して、遊技店の店員から左打ち操作に戻すように促すことができる。
【２６４０】
また、上記の場合に、通過ゲート４１や第２始動入賞口など遊技領域の右側での遊技球の検出数が一定数に達した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。また、通過ゲ

ート４１では所定期間内（例えば、１分間）に複数回（例えば、５回）遊技球を検知した場合に左打ち報知を行い、第２始動入賞口（または遊技領域の右側に設けられた特殊入賞口）では所定数よりも少ない特定数（例えば、１個）以上遊技球を検出した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。

【２６４１】

なお、本特徴部１１６ＩＷでは特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート４１や第２始動入賞口（または遊技領域の右側に設けられた特殊入賞口）への遊技球の入賞を検出した場合には、実行していたデモ表示の実行を終了して左打ち報知を行うものであってもよい。

【２６４２】

（第２特別図柄通常処理）

図２８４－１２～図２８４－１４は、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における第２特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第２特別図柄通常処理が実行される状態は、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄通常処理を示す値となっている場合である。なお、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄通常処理を示す値となっている場合とは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて第２特別図柄の変動表示がなされていない状態ある。

【２６４３】

第２特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５０Ｂ）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップＳ１２１）～小当り終了処理（ステップＳ１２８）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置７を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置１７を開放）中でもない場合である。

【２６４４】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２保留記憶数の値を確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５１Ｂ）。具体的には、第２保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第２保留記憶数が０であれば、第２客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップ０６１ＩＷＳ５２Ｂ)。

【２６４５】

第２保留記憶数が０でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶数バッファにおける保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の第２乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ０６１ＩＷＳ５３Ｂ）、第２保留記憶数の値を１減らし（第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ０６１ＩＷＳ５４Ｂ）。すなわち、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶数バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。よって、各第２保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第２保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

【２６４６】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板１２に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５５Ｂ）。なお、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５５Ｂの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入

時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【２６４７】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップ０６１ＩＷＳ５６Ｂ)。なお、具体的な背景指定コマンドの送信の仕方は、第１特別図柄通常処理のステップ０６１ＩＷＳ５６Ａで示した処理と同様である。

【２６４８】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０１Ｂ）。確変フラグがセットされていれば、すなわち確変状態（高確率状態）であれば、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ｂに移行する。

【２６４９】

確変フラグがセットされていない場合、すなわち低確率状態である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ｂ）。救済時短回数カウンタの値が０であれば、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ｂに移行する。救済時短回数カウンタの値が０でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値を１減算する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ｂ）。

【２６５０】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であるか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０４Ｂ）。減算後の救済時短回数カウンタの値が１２６以下であれば（ステップ０６１ＩＷＳ５６０４ＢのＮ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数１指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６０５Ｂ）。

【２６５１】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ｂ）。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていなければ、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ｂに移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短が発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ｂ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース状態において実行可能な第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示の合計回数の残余回数を示す高ベース回数カウンタに「８００」をセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ｂ）。

【２６５２】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短が成立する変動表示であることを示す救済変動フラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６０９Ｂ）。

【２６５３】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、右打ち表示器２６の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ｂ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１１Ｂ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ｂに移行する。

【２６５４】

減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であれば（ステップ０６１ＩＷＳ５６０４ＢのＹ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＥＸＴデータとして一律に７Ｆ（Ｈ）をセットして、救済時短回数１指定コマンドとしてコマンド９５７Ｆ（Ｈ）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１４Ｂ）。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短までの残りの変動回数が１００

回単位の回数（本例では、１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、７００回、または８００回）となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６１５Ｂ）。救済時短までの残りの変動回数が１００回単位の回数となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数２指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１６Ｂ）。

【２６５５】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ｂ）、「０」である場合、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ｂへ移行する。

【２６５６】

高ベース回数カウンタの値が「０」でない場合、すなわち、低確率／高ベース状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース回数カウンタの値を「１」減算し（ステップ０６１ＩＷＳ５６１８Ｂ）、「０」になったか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ５６１９Ｂ）。高ベース回数カウンタの値が「０」にならなかった場合、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ｂに移行する。

【２６５７】

高ベース回数カウンタの値が「０」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６２０Ｂ）。

【２６５８】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、右打ち表示器２６の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６２１Ｂ）。

【２６５９】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ５７Ｂ）。具体的に、第１特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第１大当りフラグがセットされている場合には第１特別図柄の大当り変動中であると判定する。第１特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップ０６１ＩＷＳ５８Ｂ以降の処理を行うことなくステップ０６１ＩＷＳ７１Ｂへ移行する。これにより、第１特別図柄の大当り変動中に第２特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【２６６０】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ０６１ＩＷＳ５７Ｂにて第１特別図柄の大当り変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ０６１ＩＷＳ５９Ｂへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【２６６１】

また、例えば、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ｂにて第１特別図柄の大当り変動中である場合に、ステップ０６１ＩＷＳ５８Ｂ～Ｓ６３Ｂの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【２６６２】

第１特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ０６１ＩＷＳ５８Ｂ）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０６１ＩＷＳ５９Ｂ）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当

りとすることに決定するプログラムである。なお、ステップ０６１ＩＷＳ５９Ｂでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかを用いて大当りとするか否かの判定を行う。

【２６６３】

大当りとすることに決定した場合には（ステップ０６１ＩＷＳ６０Ｂ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第２大当りフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ６１Ｂ）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が６Ｒ大当りＡ、６Ｒ大当りＢ、６Ｒ大当りＣ、および６Ｒ大当りＤのいずれであるかを判定し（ステップ０６１ＩＷＳ６２Ｂ）、大当り種別を記憶し（ステップ０６１ＩＷＳ６３Ｂ）、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ｂへ移行する。

【２６６４】

また、ステップ０６１ＩＷＳ６０Ｂにおいて大当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ０６１ＩＷＳ６４Ｂ）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとすることに決定するプログラムである。小当りとすることに決定した場合には（ステップ０６１ＩＷＳ６５Ｂ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第２小当りフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ６６Ｂ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ０６１ＩＷＳ６７Ｂ）、小当り種別を記憶する（ステップ０６１ＩＷＳ６８Ｂ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ｂへ移行する。なお、小当り種別については、複数設けてそれぞれ可変入賞球装置０６１ＩＷ１７（特殊入賞口）の開放パターン（すなわち入賞しやすさ）が異なるようにしてもよいし、１つのみ設けるようにしてもよい。小当り種別が１つの場合には、ステップ０６１ＩＷＳ６７Ｂ～Ｓ６８Ｂの処理を省略してもよい。

【２６６５】

また、ステップ０６１ＩＷＳ６５Ｂにおいて小当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ６９Ｂ）。確変フラグがセットされていれば、すなわち確変状態（高確率状態）であれば、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ｂに移行する。本例では、ステップ０６１ＩＷＳ６９Ｂの処理が実行されることによって、確変状態（高確率状態）である場合には、ステップ０６１ＩＷＳ７０Ｂの時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

【２６６６】

確変フラグがセットされていなければ、すなわち低確率状態であれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ０６１ＩＷＳ７０Ｂ）。この場合、約１／４００の確率で時短はずれとすることに決定する。そして、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ｂに移行する。

【２６６７】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り種別および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ０６１ＩＷＳ７１Ｂ）。この場合、例えば、６Ｒ大当りＡとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「１」と決定し、６Ｒ大当りＢとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「３」と決定し、６Ｒ大当りＣとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「５」と決定し、６Ｒ大当りＤとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「７」と決定し、小当りとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「９」と決定し、時短はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「２」と決定し、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「－」と決定する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した特別図柄の停止図柄をＲＡＭ１０２に設けられた

停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ０６１ＩＷＳ７２Ｂ）。
【２６６８】
そして、ステップ０６１ＩＷＳ８９Ｂにおいて、第２特図プロセスフラグの値を第２変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ８９Ｂ）。
【２６６９】
（第２変動パターン設定処理）
図２８４－１５は、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における第２変動パターン設定処理を示すフローチャートである。第２変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、救済変動フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０９１Ｂ）。
【２６７０】
救済変動フラグがセットされている場合、すなわち救済時短が成立する変動表示である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済変動フラグをリセットし（ステップ０６１ＩＷＳ１７０９２Ｂ）、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図２８４－４（Ｃ）に示す救済時短成立時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルＣを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０９３Ｂ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ｂに移行する。
【２６７１】
救済変動フラグがセットされていない場合には、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１０Ｂ）。確変フラグがセットされていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１１Ｂ）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、高確率／低ベース状態ではれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図２８４－４（Ａ）に示す高確率／低ベース状態時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルＡを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１２Ｂ）。確変フラグがセットされていなかった場合（ステップ０６１ＩＷＳ１７１０ＢのＮ）、または高ベースフラグがセットされていた場合（ステップ０６１ＩＷＳ１７１１ＢのＹ）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図２８４－４（Ｂ）に示す高確率／低ベース状態以外時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルＢを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１３Ｂ）。
【２６７２】
そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０６１ＩＷＳ１７１２Ｂ，Ｓ１７１３Ｂにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第２特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図２８４－４に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ｂ）。
【２６７３】
変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１７０４Ｂ）。
【２６７４】
また、ステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ｂにて第２特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した変動時間を示す変動時間データを第２変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ０６１ＩＷＳ１７０５Ｂ）、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動表示を開始する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０６Ｂ）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０７Ｂ）。
【２６７５】
以上の処理が実行されることによって、本例では、第２特別図柄の変動表示が実行され

る場合には、遊技状態が高確率／低ベース状態であれば、第２特別図柄用変動パターンテーブルＡが選択されて通常の変動時間の変動表示が実行される。一方、遊技状態が高確率／低ベース状態以外の状態であれば、第２特別図柄用変動パターンテーブルＢが選択されてロング変動の変動表示が実行される。また、救済時短が成立する第２特別図柄の変動表示の場合には、第２特別図柄用変動パターンテーブルＣが選択されて、救済時短成立時専用の変動表示が実行される。

【２６７６】

（第２特別図柄変動処理）

図２８４－１６は、第２特別図柄プロセス処理における第２特別図柄変動処理を示すフローチャートである。第２特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２０Ｂ）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップＳ１２１）～小当り終了処理（ステップＳ１２８）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置７を所定回開放）中でも小当り遊技（特殊可変入賞球装置１７を開放）中でもない場合である。

【２６７７】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっていれば、ＣＰＵ１０３は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１１２１Ｂ）。

【２６７８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第２変動時間タイマを１減算し（ステップ０６１ＩＷＳ１１２２Ｂ）、第２変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ０６１ＩＷＳ１１２３Ｂ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に第２図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１１２４Ｂ）。そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ１１３０Ｂ）。

【２６７９】

第２変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄表示装置４Ａにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２５Ｂ）。なお、第１特別図柄表示装置４Ａにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第１特図プロセスフラグの値が第１特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第１特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第１大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【２６８０】

第１特別図柄表示装置４Ａにて大当り図柄を導出表示していなければ、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄表示装置４Ａにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２６Ｂ）。なお、第１特別図柄表示装置４Ａにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第１特図プロセスフラグの値が第１特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第１特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第１小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第１特別図柄表示装置４Ａにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

【２６８１】

第１特別図柄表示装置４Ａにて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ０６１ＩＷＳ１１２５ＢのＹ）、または第１特別図柄表示装置４Ａにて小当り図柄を導出表示した場合（ステップ０６１ＩＷＳ１１２５６のＹ）には、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に第２強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１１２９Ｂ）。なお、この場合、第２大当りフラグや第２小当りフラグがセットされていれば、

ＣＰＵ１０３は、それら第２大当りフラグや第２小当りフラグをリセットする。そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ１１３０Ｂ）。

【２６８２】

ステップ０６１ＩＷＳ１１２５Ｂ～Ｓ１１２６Ｂ，Ｓ１１２９Ｂの処理が実行されることによって、この特徴部１１６ＩＷでは、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の変動表示が大当りとなった場合や、小当りとなった場合に、第２特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０側では、第２特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ０６１ＩＷＳ１１２９Ｂで送信された第２強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【２６８３】

なお、本例では、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の変動表示が小当りとなった場合、第２特別図柄の変動表示は表示結果に関わらず強制的に停止されるように構成されているが、このような構成には限られない。例えば、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の変動表示が小当りとなった場合、第２特別図柄の変動表示の表示結果が大当りであって、かつ有利度が高い大当り種別（例えば、６Ｒ大当りＣ）である場合には、第２特別図柄の変動表示は強制的に停止されず、そのまま第２特別図柄変動処理を終了するようにしてもよい。この場合、第１特別図柄の変動表示が小当りとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当り開放前処理（ステップＳ１２６）に対応した値に更新されて、小当り遊技に移行する。そのため、次回のタイマ割込以降では、ステップ０６１ＩＷＳ１１２０ＢでＮと判定されてステップ０６１ＩＷＳ１１２１Ｂ～Ｓ１１３０Ｂの処理はスキップされ、ステップ０６１ＩＷＳ１１２２Ｂの第２変動時間タイマの更新も行われない。従って、第１特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって確変大当りとなる第２特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第２変動時間タイマの更新が中断され第２特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）に対応した値に更新され、第２変動時間タイマの更新が再開される。

【２６８４】

また、本例では、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当りとなる第２特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第２特別図柄変動処理を終了する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２７ＢのＮ参照）。従って、第１特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であってはずれや小当りとなる第２特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当り遊技中に、第２変動時間タイマの更新が中断され第２特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当り遊技を終了すると、第２変動時間タイマの更新が再開される。

【２６８５】

本例では、通常状態（低確率／低ベース状態）では、第１始動入賞口としての入賞球装置０６１ＩＷ６Ａａに遊技球を入賞させて第１特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行うため、原則的に、遊技領域の右方に設けられた第２始動入賞口に遊技球が入賞して第２特別図柄の変動表示が行われないが、遊技者が発射操作を誤って（またはロング変動が実行されたとしても第１特別図柄の変動表示よりも有利度が高い第２特別図柄の変動表示を意図的に狙って）第２特別図柄の変動表示が行われることがあり得る。すなわち、遊技者が意図しない変動表示において大当り図柄が導出表示されることや、遊技者が意図的に第２始動入賞口を狙う攻略が行われてしまうおそれがある。

【２６８６】

そこで、本例では、第１特別図柄および第２特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表

示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示において小当り図柄を導出表示したことにもとづいて、該一方の特別図柄の変動表示において強制的にはずれ図柄を導出表示可能であるように構成されている。例えば、通常状態（低確率／低ベース状態）において、遊技者が意図しない第２始動入賞口への入賞が発生して第２特別図柄の変動表示が実行されたとしても、当該第２特別図柄の変動表示は、第１特別図柄の変動表示の表示結果が小当りとなれば、強制的にはずれ図柄で停止されることになる。また、通常状態（低確率／低ベース状態）において、遊技者が第２始動入賞口への入賞を狙って意図的に発射操作（右打ち）を行い、第２特別図柄の変動表示が実行されたとしても、当該第２特別図柄の変動表示は、ロング変動（例えば、変動時間１０分）であるため、変動効率が極めて悪い。そして、第２特別図柄の変動表示の実行中に、第１特別図柄の変動表示を実行させて小当り図柄が導出表示されると、第２特別図柄の変動表示は、強制的にはずれ図柄で停止されることになる。このような構成により、意図しない特別図柄の変動表示において大当り図柄が導出表示されることを回避することができるとともに、遊技者の意図的な攻略の効果を最小限に抑えることができる。

【２６８７】

（第２特別図柄停止処理）

図２８４－１７および図２８４－１８は、第２特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第２特別図柄停止処理において、まず、ＣＰＵ１０３は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ２０１０Ｂ）。点灯延長フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０１１Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち表示器２６の点灯を終了する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１２Ｂ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１３Ｂ）。

【２６８８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて第２特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ０６１ＩＷＳ２０１４Ｂ）。なお、この場合、第２特別図柄変動処理のステップ０６１ＩＷＳ１１２９Ｂで第２強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第２特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【２６８９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第２大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０１５Ｂ）。第２大当りフラグがセットされている場合、ＣＰＵ１０３は、大当り開始フラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０１６Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、第２大当りフラグをクリアする（ステップ０６１ＩＷＳ２０１７Ｂ）。

【２６９０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ち表示器２６の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１８Ｂ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１９Ｂ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ２０２７Ｂに移行する。

【２６９１】

ステップ０６１ＩＷＳ２０１８Ｂ，Ｓ２０１９Ｂの処理が実行されることによって、本例では、第２特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器２６の点灯が開始される。すなわち、本例では、本例では、特別可変入賞球装置７（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器２６が点灯される。

【２６９２】

第２大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ０６１ＩＷＳ２０１５ＢのＮ）、ＣＰＵ１０３は、第２小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０２０Ｂ）。第２小当りフラグがセットされている場合、演出制御用Ｃ

ＰＵ１２０に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０２１Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、第２小当りフラグをクリアする（ステップ０６１ＩＷＳ２０２２Ｂ）。

【２６９３】

そして、ＣＰＵ１０３は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０２６Ｂ）。そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０２７Ｂ）。

【２６９４】

第２小当りフラグがセットされていない場合には（ステップ０６１ＩＷＳ２０２０ＢのＮ）、ＣＰＵ１０３は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ）。

【２６９５】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３１Ｂ）。そして、高ベースフラグがセットされている場合（すなわち、低確率／高ベース状態である場合）には、ステップ０６１ＩＷＳ２０３６Ｂに移行する。

【２６９６】

高ベースフラグがセットされていない場合（すなわち、通常状態（低確率／低ベース状態）である場合）には、ＣＰＵ１０３は、時短はずれが発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０３２Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、高ベース回数カウンタに「１００」をセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０３３Ｂ）。

【２６９７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ち表示器２６の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０３４Ｂ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０３５Ｂ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ３６Ｂに移行する。

【２６９８】

そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３６Ｂ）。

【２６９９】

そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３７Ｂ）。

【２７００】

（外部出力信号）

図２８４－１９は、パチンコ遊技機１から外部出力される外部出力信号の一例を示す説明図である。本例では、ステップＳ２３において、図２８４－１９に示すような信号をホール管理用コンピュータなどの外部装置へ出力する処理を行う。図２８４－１９に示すように、本例では、外部出力信号として、大当り１信号、大当り２信号、大当り３信号、大当り４信号、変動停止信号、セキュリティ信号、ドア開放信号、賞球信号、およびアウト球信号が出力される。このうち、大当り１信号は、大当り遊技中に外部出力される信号である。また、大当り２信号は、大当り遊技中および高ベース状態中に外部出力される信号である。また、大当り３信号は、時短はずれの図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、大当り４信号は、救済時短となる変動表示の開始時に外部出力される信号である。また、変動停止信号は、図柄確定期間の開始時に外部出力される信号である。また、セキュリティ信号は、エラー検出時に外部出力される信号である。また、ドア開放信号は、ドア開放検出時に外部出力される信号である。また、賞球信号は、１０個の賞球が出されたときに外部出力される信号である。また、アウト球信号は、アウト球を１０個検出したときに外部出力される信号である。ホール管理用コンピュータなどの外部装置では、大当り１信号により大当り回数を計測可能であり、大当り１信号および大当り２信号により

連荘回数を計測可能であり、大当り３信号により時短はずれ経由の高ベース制御回数を計測可能であり、大当り４信号により救済時短経由の高ベース制御回数を計測可能である。

【２７０１】

本例では、大当り遊技終了時に高ベース状態に移行される場合に加えて、時短はずれ図柄が導出表示された場合にも高ベース状態に移行される場合があるので、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に大当り３信号の外部出力が開始される。また、救済時短となった場合にも高ベース状態に移行される場合があるので、救済時短となる変動表示が実行される場合には、その変動表示の開始時に大当り４信号の外部出力が開始される。なお、例えば、時短はずれ図柄が導出表示されたことを契機として高ベース状態に移行される場合には、大当り信号２を出力する端子とは異なる専用の端子から信号を出力するようにして、時短はずれ図柄が導出表示されたことを契機として時短状態に移行されたことを外部で特定可能となるようにもよい。また、例えば、大当り２信号は、大当り遊技中および高確率／高ベース状態中に外部出力され、大当り３信号および大当り４信号は、低確率／高ベース状態の開始時（または低確率／高ベース状態中）に外部出力されるようにして、高確率／高ベース状態と低確率／高ベース状態とを外部で区別可能となるようにしてもよい。

【２７０２】

本例では、救済時短となる場合には、救済時短となる変動表示の開始に対応して大当り４信号の外部出力が開始され、当該変動表示の終了に対応して図柄確定期間の開始時に変動停止信号が外部出力される。このような構成により、救済時短となったことにもとづいて高ベース状態に制御されることを特定可能な信号を適切なタイミングで外部に出力することができる。また、大当り４信号と変動停止信号とを出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。また、大当り４信号が出力されることにより救済時短となった回数を外部で特定することができる。このように、ホール管理用コンピュータなどの外部装置において、高ベース状態に制御された契機やタイミング、回数を特定可能となるため、例えば、実際の運用上の救済時短到達率や救済回数に到達した際の遊技者がどのような客層なのか等の遊技店における遊技機の運用上の分析が可能となる。

【２７０３】

なお、本例では救済時短となる変動表示が開始されるときに、高ベースフラグがセットされて時短状態（低確率／高ベース状態）に移行するように構成されているが、例えば、救済時短となる変動表示が停止表示されるときや、その図柄確定期間の開始時または終了時に、高ベースフラグがセットされて時短状態（低確率／高ベース状態）に移行するように構成されている場合には、高ベースフラグがセットされて時短状態（低確率／高ベース状態）に移行するときに大当り４信号の外部出力が開始されるようにしてもよい。

【２７０４】

なお、大当り３信号および大当り４信号は、大当り遊技中も出力するように構成してもよい。また、本例では、時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とで別々の外部出力信号（大当り３信号と大当り４信号）を出力する場合を示しているが、兼用の外部出力信号を出力するように構成してもよい。

【２７０５】

また、大当り３信号や大当り４信号は、図柄確定期間中の変動停止信号を出力した後のタイミングで出力するように構成してもよい。

【２７０６】

例えば、はずれ図柄の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当り３信号を出力するようにしてもよいし、救済時短となる変動表示の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当り４信号を出力するようにしてもよい。このような構成により、変動停止信号と大当り３信号または大当り４信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【２７０７】

また、大当り３信号は、時短はずれ経由の高ベース状態中も継続して出力するように構成してもよい。また、大当り４信号は、救済時短経由の高ベース状態中も継続して出力するように構成してもよい。そのように構成すれば、高ベース状態中もその時短の種類を好適に判別可能とすることができる。

【２７０８】

（遊技状態の遷移）

次に、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における遊技状態の遷移について説明する。図２８４－２０は、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。第１の実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状態）では、第１特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。また、低ベース状態であることから普図当り確率が１／１０００と低く、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂが開状態となる頻度が低い。そのため、第１始動入賞口としての入賞球装置０６１ＩＷ６Ａａに遊技球を入賞させて第１特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、低確率／低ベース状態（通常状態）では、主として第１始動入賞口としての入賞球装置０６１ＩＷ６Ａａへの始動入賞が発生し、主として第１特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第１特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として６Ｒ大当りＡまたは６Ｒ大当りＢが発生する。

【２７０９】

図２８４－２０に示すように、低確率／低ベース状態において６Ｒ大当りＢが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（第１確変状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２４０参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において６Ｒ大当りＡが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態に移行し、次の大当りが発生するか所定回数（本例では１００回）の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２８４，Ｓ２２８６，Ｓ２２８８参照）。

【２７１０】

また、図２８４－２０に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態）において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、低確率／高ベース状態に制御される（ステップ０６１ＩＷＳ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ参照）。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（ＲＡＭクリア処理後や、大当り遊技後、次の大当りが発生することなく、変動回数が８００回に到達した場合）には、低確率／高ベース状態に制御される（ステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ参照）。

【２７１１】

高確率／低ベース状態（第１確変状態）に移行すると、第２特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第１特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。また、低ベース状態であることから普図当り確率が１／１０００と低く、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂが開状態となる頻度が低い。そのため、第２始動入賞口としての入賞球装置０６１ＩＷ６Ｂに遊技球を入賞させて第２特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、高確率／低ベース状態（第１確変状態）では、主として第２始動入賞口としての入賞球装置０６１ＩＷ６Ｂへの始動入賞が発生し、主として第２特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第２特別図柄の変動表示が実行されることから、高確率／低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として６Ｒ大当りＣまたは６Ｒ大当りＤが発生する。

【２７１２】

図２８４－２０に示すように、高確率／低ベース状態において６Ｒ大当りＣが発生した

場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に再び高確率／低ベース状態（第１確変状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２５３～Ｓ２２６０参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／低ベース状態において６Ｒ大当りＤが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（第２確変状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態（第２確変状態）が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２６９，Ｓ２２７４参照）。

【２７１３】

高確率／高ベース状態（第２確変状態）に移行すると、第１特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。しかし、高ベース状態であることから普図当り確率が９９９／１０００と高く、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂが開状態となる頻度が高い。そのため、第１始動入賞口としての可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂに遊技球を入賞させて第１特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、高確率／高ベース状態（第２確変状態）では、主として第１始動入賞口としての可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂへの始動入賞が発生し、主として第１特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第１特別図柄の変動表示が実行されることから、高確率／高ベース状態において大当りが発生した場合には、主として６Ｒ大当りＡまたは６Ｒ大当りＢが発生する。

【２７１４】

図２８４－２０に示すように、高確率／高ベース状態において６Ｒ大当りＢが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（第１確変状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２４０参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／高ベース状態において６Ｒ大当りＡが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態に移行し、次の大当りが発生するか所定回数（本例では２００回）の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２８４～Ｓ２２８６，Ｓ２２８８参照）。

【２７１５】

低確率／高ベース状態に移行すると、第１特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。しかし、高ベース状態であることから普図当り確率が９９９／１０００と高く、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂが開状態となる頻度が高い。そのため、第１始動入賞口としての可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂに遊技球を入賞させて第１特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、低確率／高ベース状態では、主として第１始動入賞口としての可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂへの始動入賞が発生し、主として第１特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第１特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／高ベース状態において大当りが発生した場合には、主として６Ｒ大当りＡまたは６Ｒ大当りＢが発生する。

【２７１６】

図２８４－２０に示すように、低確率／高ベース状態において６Ｒ大当りＢが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（第１確変状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２４０参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態において６

Ｒ大当りＡが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に再び低確率／高ベース状態に移行し、次の大当りが発生するか所定回数（本例では２００回）の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２８４～Ｓ２２８６，Ｓ２２８８参照）。

【２７１７】

また、図２８４－２０に示すように、低確率／高ベース状態において、救済時短となった場合（ＲＡＭクリア処理後や、大当り遊技後、次の大当りが発生することなく、変動回数が８００回に到達した場合）には、時短回数８００回の低確率／高ベース状態にあらためて制御される（ステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ～Ｓ５６０８Ａ，Ｓ５６０７Ｂ～Ｓ５６０８Ｂ参照）。

【２７１８】

また、図２８４－２０に示すように、低確率／高ベース状態において、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示が合計で所定回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する。

【２７１９】

具体的には、時短はずれ経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示が合計で１００回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３３Ａ，Ｓ５６１７Ａ～Ｓ５６２０Ａ，Ｓ２０３０Ｂ～Ｓ２０３３Ｂ，Ｓ５６１７Ｂ～Ｓ５６２０Ｂ）。

【２７２０】

また、低ベース状態において発生した大当り経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示が合計で１００回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ０６１ＩＷＳ２２８４，Ｓ２２８６，Ｓ２２８８，Ｓ５６１７Ａ～Ｓ５６２０Ａ，Ｓ５６１７Ｂ～Ｓ５６２０Ｂ）。また、高ベース状態において発生した大当り経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示が合計で２００回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ０６１ＩＷＳ２２８４，Ｓ２２８６，Ｓ２２８７，Ｓ５６１７Ａ～Ｓ５６２０Ａ，Ｓ５６１７Ｂ～Ｓ５６２０Ｂ）。

【２７２１】

また、救済時短経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示が合計で８００回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ～Ｓ５６０８Ａ，Ｓ５６１７Ａ～Ｓ５６２０Ａ，Ｓ５６０７Ｂ～Ｓ５６０８Ｂ，Ｓ５６１７Ｂ～Ｓ５６２０Ｂ）。

【２７２２】

また、図２８４－２０に示すように、本例では、高確率／低ベース状態（第１確変状態）では、６Ｒ大当りＣとなって再び高確率／低ベース状態（第１確変状態）に制御されるか、６Ｒ大当りＤとなって高確率／高ベース状態（第２確変状態）に制御されるので、大当りが発生しても１００％の確率で再び確変状態となる。従って、高確率／低ベース状態（第１確変状態）では、確変状態中に少なくともあと２回の大当りの発生が保証されている状態（２回ループ）となっているといえる。一方で、高確率／高ベース状態（第２確変状態）では、６Ｒ大当りＢとなれば高確率／低ベース状態に制御されて確変状態が継続するが、６Ｒ大当りＡとなった場合には低確率／高ベース状態に移行して確変状態が終了してしまう。従って、高確率／高ベース状態（第２確変状態）では、確変状態中にあと１回の大当りの発生のみが保証されている状態（１回ループ）となっているといえる。

【２７２３】

なお、本例では、大当り種別として全て６ラウンドの大当りである６Ｒ大当りＡ～Ｄを設ける場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、本例では、６Ｒ大当り

Ａとなった場合に低確率／高ベース状態に制御される場合を示しているが、同じ低確率／高ベース状態に制御される場合であっても、ラウンド数が異なる４ラウンドの大当りの４Ｒ大当りＡや１０ラウンドの大当りである１０Ｒ大当りＡを設けるように構成してもよい。また、同様に、例えば、同じ高確率／高ベース状態に制御される場合であっても、４ラウンドの大当りの４Ｒ大当りＤや１０ラウンドの大当りである１０Ｒ大当りＤを設けるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【２７２４】

図２８４－２～図２８４－４および図２８４－１９に示すように、本例では、低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第２確変状態）において、第１特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。換言すれば、第１特別図柄の変動表示は、第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、本例では、低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第２確変状態）は、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い状態（以下、このような状態を第１短縮状態ともいう）である。なお、本例では、第１短縮状態となる低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第２確変状態）では、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が１００％であるが、このような割合の構成には限られない。例えば、第１短縮状態では、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、１００％よりも低いが、少なくとも後述する第２短縮状態よりも高くなるように構成してもよい。

【２７２５】

また、本例では、高確率／低ベース状態（第１確変状態）において、第１特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行される。換言すれば、第２特別図柄の変動表示は、第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、本例では、高確率／低ベース状態（第１確変状態）は、第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い状態（以下、このような状態を第２短縮状態ともいう）である。なお、本例では、第２短縮状態となる高確率／低ベース状態（第１確変状態）では、第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が１００％であるが、このような割合の構成には限られない。例えば、第２短縮状態では、第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、１００％よりも低いが、少なくとも第１短縮状態よりも高くなるように構成してもよい。

【２７２６】

なお、本例では、第１短縮状態では、主として第１特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において飾り図柄の変動表示が実行され、第２短縮状態では、主として第２特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において飾り図柄の変動表示が実行される。

【２７２７】

上述したように、本例では、第１特別図柄および第２特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示の実行により救済時短が成立しても、該一方の特別図柄の変動表示を強制的に停止しないように構成されている。このような構成では、例えば、通常状態において、第２特別図柄の変動表示がロング変動で実行されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行されて救済時短が成立し、救済時短（高ベース状態）に制御される場合、実行中の第２特別図柄の変動表示は強制的に停止されることなく継続される。ここで、救済時短（高ベース状態）の制御として、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂ（第１始動入賞口）の開放時間を長くするという、普通図柄に関する制御とは別に、第２特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動

表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第２短縮状態に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われるとなると、実行中の第２特別図柄の変動表示（例えば、変動時間１０分）が終了するまで、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第２特別図柄の変動表示を実行することができず、救済時短の恩恵を受けられない状態となる。このような状態となれば、救済時短に制御されても、遊技の進行が大幅に遅延して興趣が低下することになる。

【２７２８】

そこで、本例では、救済時短が成立した場合、救済時短（高ベース状態）の制御として、普通図柄に関する制御とは別に、第１特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第１短縮状態（本例では、低確率／高ベース状態）に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われるように構成されている。このような構成により、救済時短が成立すると第１短縮状態（低確率／高ベース状態）に制御されるため、実行中の第２特別図柄の変動表示（ロング変動）が継続されていたとしても、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第１特別図柄の変動表示を実行することができ、救済時短の恩恵を受けることができる。また、救済時短に制御されたときに遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【２７２９】

なお、実行中の第２特別図柄の変動表示（ロング変動）は、第１短縮状態の救済時短（高ベース状態）に移行した後も継続されるが、変動時間が短縮された第１特別図柄の変動表示により大当りが発生すると、強制的にはずれ図柄で停止される（例えば、ステップ０６１ＩＷＳ１１２５Ｂ，Ｓ１１２９Ｂの処理に相当する）。

【２７３０】

（遊技状態の制御例）

次に、遊技状態の制御例について説明する。図２８４－２１は、第１の実施の形態における遊技状態の制御例を説明するためのタイムチャートである。

【２７３１】

図２８４－２１のうち、図２８４－２１（Ａ）には、通常状態（低確率／低ベース状態）において、時短はずれとなる第２特別図柄の変動表示が開始され、当該第２特別図柄の変動表示の実行中に、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示（はずれ（時短なし））が開始される場合の遊技状態の制御例が示されている。

【２７３２】

図２８４－２１（Ａ）に示すように、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示が開始されるときに（Ｔ１タイミング）、通常状態（低確率／低ベース状態）から時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａの処理に相当）。

【２７３３】

その後、図２８４－２１（Ａ）に示すように、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示ではずれ図柄が導出表示されるが（Ｔ２タイミング）、このときには実行中の第２特別図柄の変動表示で強制的にはずれ図柄が導出表示されない。

【２７３４】

また、図２８４－２１（Ａ）に示すように、救済時短が成立して救済時短経由の時短状態（低確率／高ベース状態）に移行された後、救済時短が成立した第１特別図柄の変動表示よりも前に開始されていた第２特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されるが（Ｔ３タイミング）、このときには時短はずれによって時短回数が更新されない（ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂの処理に相当）。すなわち、時短はずれよりも時短回数が多く有利度が高い救済時短による時短状態が維持されることになる。

【２７３５】

なお、図２８４－２１（Ａ）に示す例では、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示の表示結果がはずれ（時短なし）であるが、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表

示の表示結果が時短はずれであっても、遊技状態の制御は変わらない。具体的には、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示（時短はずれ）が開始されるときに（Ｔ１タイミング）、通常状態（低確率／低ベース状態）から時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａの処理に相当）。そして、救済時短が成立した第１特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されるが（Ｔ１タイミング）、このときには時短はずれによって時短回数が更新されない（ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂの処理に相当）。すなわち、時短はずれよりも時短回数が多く有利度が高い救済時短による時短状態が維持されることになる。

【２７３６】

図２８４－２１のうち、図２８４－２１（Ｂ）には、時短はずれとなる変動表示の開始時に救済時短による時短状態が終了した場合の遊技状態の制御例が示されている。

【２７３７】

図２８４－２１（Ｂ）に示すように、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）において、時短はずれとなる変動表示の開始時に高ベース回数カウンタの更新処理を実行して値が０になると（ｔ１タイミング）、救済時短を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ａ～Ｓ５６２０Ａの処理に相当）。

【２７３８】

その後、図２８４－２１（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されると（ｔ２タイミング）、通常状態から時短はずれによる時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３３Ａの処理に相当）。

【２７３９】

（可変表示開始設定処理）

図２８４－２２は、図２８０に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ１００ＩＷＳ８０１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１００ＩＷＳ８０１で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ１００ＩＷＳ８０２）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０によってステップ１００ＩＷＳ８０２の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１００ＩＷＳ８０２において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「２２３」や「４４５」のように、リーチとならないものの大当り図柄と１つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ１００ＩＷＳ８０２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【２７４０】

ステップ１００ＩＷＳ８０２では、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した表示結果指定コマンドが６Ｒ大当りＡを示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として３図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（通常大当り図柄）を決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが６Ｒ大当りＢ～Ｄを示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として３図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（確変大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として「１３５」

の飾り図柄の組合せ（小当り図柄）を決定する。
【２７４１】
そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の２図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。複数の時短はずれ種別を設ける場合には時短はずれ種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。
【２７４２】
ただし、本例では、高ベース状態において時短はずれが発生しても、実質的に無効とされるため、高ベース状態であるときには、受信した表示結果指定コマンドが「時短はずれ」を示している場合でも、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせではなく、「はずれ」の場合の飾り図柄の組み合わせとする。なお、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂにおいては、高ベース状態において時短はずれが発生した場合でも、時短はずれに対応する特別図柄が表示される。
【２７４３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。
【２７４４】
なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、大当り図柄ののうち、確変大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ奇数図柄で揃った図柄の組み合わせ）を確変大当り図柄という。また、大当り図柄ののうち、通常大当り（非確変大当り）を想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ偶数図柄で揃った図柄の組み合わせ）を非確変大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。
【２７４５】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示中に実行する予告演出の実行設定を行う（ステップ１０８ＩＷＳ８０２Ａ）。予告演出として、例えば、変動開始後にカウントダウンが開始され、カウント数が「０」になったときに大当り期待度を示唆する演出画像が表示されるタイマ演出を実行可能とし、ステップ１０８ＩＷＳ８０２Ａでは、タイマ演出の実行設定を行うようにしてもよい。
【２７４６】
本例では、表示結果が大当りとなる場合とはずれとなる場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、大当りとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、予告演出が実行されることにより、大当りとなる期待度が高いことが示唆されることになる。
【２７４７】
このような構成において、さらに、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）において予告演出が実行されたものの大当りとならないときの興趣の低下を抑えることができる。なお、先読み予告演出についても、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、先読み予告演出を実行する割合が低くなるように構成されていてもよい。
【２７４８】

また、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）において、救済時短となることを示唆する演出（例えば、カウントダウン演出）を実行可能に構成する場合には、このときに予告演出としてタイマ演出を実行することを制限することにより、カウンタを示す数値が複数表示されることを避けることができ、互いに妨げとなることを防止することができる。

【２７４９】

また、本例では、赤色の演出態様（例えば、赤色の演出画像が表示される）と、青色の演出態様（例えば、青色の演出画像が表示される）とにより予告演出を実行可能であり、大当りとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、赤色の演出態様の予告演出が実行されることにより、大当りとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【２７５０】

このような構成において、さらに、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）において赤色の演出態様により予告演出が実行されたものの大当りとならないときの興趣の低下を抑えることができる。なお、先読み予告演出についても、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、期待度が高い態様の先読み予告演出を実行する割合が低くなるように構成されていてもよい。

【２７５１】

なお、大当り期待度が異なる複数種別の予告演出（および先読み予告演出）を実行可能に構成している場合には、大当り期待度が高い種別の予告演出（および先読み予告演出）のみ、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）において、実行を制限するようにしてもよい。例えば、大当り期待度が５段階に分類される場合には、大当り期待度が４段階目以上の種別の予告演出（および先読み予告演出）のみ、実行を制限するようにしてもよい。また、例えば、時短はずれとなることを示唆する予告演出（および先読み予告演出）を実行可能に構成している場合には、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）において、時短はずれとなることを示唆する予告演出（および先読み予告演出）の実行を制限するようにしてもよい。

【２７５２】

また、例えば、救済時短までの残り回数が１０以下であっても、大当りや時短はずれとなる変動表示が実行される場合には、予告演出（および先読み予告演出）の実行を制限しないようにしてもよい。

【２７５３】

また、救済時短による時短状態おいては、先読み予告演出や予告演出の実行を制限する（例えば、実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。この場合、はずれの場合の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ように構成してもよいし、期待度が高い種別の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。また、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合、すなわち、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）するように構成してもよい。これにより、救済時短の制御の前後に跨る先読み予告演出の実行を制限することができ、演出の不具合の発生を回避することができる。なお、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合であっても、時短状態（例えば、大当り経由の時短状態や時短はずれ経由の時短状

態）であるときには、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出を実行可能としてもよい。

【２７５４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短となるまでの残りの変動回数が０となっているか否かを確認する（ステップ１０８ＩＷＳ８０５）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が０となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数１指定コマンドのＥＸＴデータの値が０となっているか否かを確認することにより判定できる。

【２７５５】

救済時短となるまでの残りの変動回数が０となっている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果が大当りであるか否かを確認する（ステップ１０８ＩＷＳ８０６Ａ）。表示結果が大当りではない場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短により時短状態に制御されることを報知する時短突入演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ１００ＩＷＳ８０６Ｂ）。このような構成により、救済時短として時短状態に制御されることを時短突入演出により適切なタイミングで遊技者に報知することができ、救済時短となる際の興趣を向上させることができる。

【２７５６】

一方、表示結果が大当りである場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短突入演出と共通の態様の演出を実行した後に大当りとなることを報知する時短突入見せかけ演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ１００ＩＷＳ８０６Ｃ）。そして、ステップ１０８ＩＷＳ８１２に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短となるまで残り変動回数が０となったことを一旦認識した後に、大当りとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２７５７】

なお、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当りとなる場合には、専用の変動パターン（第２変動パターン＃Ｍ）を用いて時短突入見せかけ演出が実行されるが、そのような態様にかぎらず、例えば、救済時短の変動回数に到達したとき以外では実行されない、３つの飾り図柄が揃ったまま変動する全回転演出（すなわち大当り確定となる）が実行されるようにしてもよい。このように構成することにより、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２７５８】

また、例えば、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当りとなる場合に、通常と同様の大当り用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。

【２７５９】

また、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果がはずれとなる場合には、専用の救済時短変動はずれ用変動パターンが用いられるが、そのような態様にかぎらず、例えば、通常と同様のはずれ用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。このように構成することにより、救済時短の変動回数に到達するときと到達する前とで変動パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。なお、この場合には、次の変動表示が開始されるときに、画像表示装置５において、時短状態に応じた背景画像に切り替えられる（ステップ０６１ＩＷＳ５６Ａ，Ｓ５６Ｂ参照）ため、この背景画像の変化によって救済時短により時短状態に制御されることを報知することができる。

【２７６０】

救済時短となるまでの残りの変動回数が０となっていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１０８ＩＷＳ８１１）。そして、ステップ１０８ＩＷＳ８１２に移行する。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、または７００回であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた煽り演出（例えば、救済時短となるまでの残り回数を示唆する態様の演出）を含

むプロセステーブルを選択するようにしてもよい。また、救済時短となるまでの残りの変動回数が１０回以下となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じたカウントダウン演出（例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数をカウントダウンする態様の演出）や、エフェクト演出（例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じてエフェクト画像が変化する態様の演出）を含むプロセステーブルを選択するようにしてもよい。

【２７６１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１０８ＩＷＳ８１２）。

【２７６２】

プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置５等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置５の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板１２におけるＲＯＭに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【２７６３】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【２７６４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１０８ＩＷＳ８１３）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【２７６５】

なお、この特徴部１０８ＩＷでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【２７６６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ１０８ＩＷＳ８１４）。

【２７６７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ１０８ＩＷＳ８１５）。

【２７６８】
（演出例）
次に、救済時短である時短状態Ｃに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図２８４－２３は、第１の実施の形態における時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図２８４－２３において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）の順に演出画面が遷移する。
【２７６９】
図２８４－２３に示す例では、図２８４－２３（Ａ）に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示が停止された後、救済時短となる変動表示が開始されると、図２８４－２３（Ｂ）に示すように、画像表示装置５において直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄１００ＩＷ１００など）を視認困難とする時短突入演出（ブラックアウト演出）が開始される。またこのとき、画像表示装置５において右打ちを指示する右打ち指示表示１００ＩＷ１０８が表示される。
【２７７０】
そして、所定期間が経過すると、図２８４－２３（Ｃ）に示すように、ブラックアウト状態が解消されるとともに、時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知する画像表示（例えば、図２８４－２３（Ｃ）に示す「チャンスモード突入」の表示）や演出音の出力などが実行される。
【２７７１】
図２８４－２３に示す構成では、救済時短が開始されるときに時短突入演出が実行されるため、救済時短が成立したことにもとづいて時短状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。
【２７７２】
また、図２８４－２３に示す構成では、救済時短成立時専用の変動パターン（例えば、第１変動パターン＃Ｍ）による変動表示が実行されているときに、時短突入演出が実行されるため、救済時短が成立したことにもとづいて時短状態に制御されることを時短突入演出により遊技者に明確に報知することができる。
【２７７３】
また、図２８４－２３に示す構成では、時短突入演出が実行されるときに（すなわち救済時短による時短状態の制御が開始されたときに）、右打ち指示表示１００ＩＷ１０８が表示されるため、適切に右打ち報知を実行することができる。
【２７７４】
なお、救済時短を含む時短状態が終了して通常状態に移行されるときには、画像表示装置５において左打ちを指示する左打ち指示表示が表示されるようにしてもよい。
【２７７５】
また、時短突入演出において、プリペイドカード取り忘れの注意喚起報知や、のめり込み防止注意喚起報知といった、一般的に初当りのエンディング期間で行われる報知を行うようにしてもよいし、遊技機メーカのロゴを表示するようにしてもよい。この場合、時短突入演出における報知やロゴ表示時には、初当りのエンディング期間における報知やロゴ表示時と共通の態様で行うようにしてもよいし、簡略化した態様で行うようにしてもよい。また、これらの報知やロゴ表示について、時短突入演出では行わず、救済時短により時短状態に移行した後、１回目の大当りのエンディング期間で行うようにしてもよい。
【２７７６】
また、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当りとなる場合に、時短突入見せかけ演出を実行する場合には、図２８４－２３（Ｂ）に示すように、時短突入演出と共通の態様で画像表示装置５において直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄１００ＩＷ１００など）を視認困難とするブラックアウト演出が開始されるとともに、右打ちを指示する右打ち指示表示１００ＩＷ１０８が表示される。そして、図２８４－２３（Ｃ）に示す演出に代えて、ブラックアウト状態が解消されるとともに、大当り図柄（例えば「７７７」の図柄の組み合わせ）が停止表示される演出が実行される。その後、大当

り遊技に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短の成立を一旦認識した後に、大当りとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２７７７】

また、本特徴部１１６ＩＷの構成を、小当り遊技中に役物中の特定領域（Ｖ入賞領域）に遊技球が入賞（Ｖ入賞）したことにもとづいて大当り遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に適用する場合には、救済時短となる変動表示の表示結果が小当りとなるときに、時短突入見せかけ演出を実行した後に、小当りとなることを報知するようにしてもよい。

【２７７８】

（変形例１－３）

次に、変形例１－３の構成について説明する。本例では、救済時短が成立する変動表示において、時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知する時短突入演出するように構成されているが、救済時短が成立する変動表示の開始時に時短状態（救済時短）の制御が開始されるようにも構成されているため、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、時短突入演出を実行するように構成してもよい。

【２７７９】

この場合には、例えば、第１特別図柄通常処理および第２特別図柄通常処理において、更新後の救済時短回数カウンタの値が「１」であるときに、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示であることを示す救済直前変動フラグをセットし、第１変動パターン設定処理および第２変動パターン設定処理において、救済直前変動フラグがセットされていれば、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示にのみ用いられる専用の変動パターン（例えば、第１変動パターン＃Ｍ、第１変動パターン＃Ｎに相当する変動パターン）に決定する。そして、可変表示開始設定処理において、救済時短の残り回数が１である場合に、時短突入演出を含むプロセステーブルを選択する。このような処理により、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、時短突入演出を実行することができる。

【２７８０】

図２８４－２４は、第１の実施の形態の変形例１－３における時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図２８４－２４において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）の順に演出画面が遷移する。

【２７８１】

図２８４－２４に示す変形例１－３では、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、時短突入演出が実行されている。具体的には、図２８４－２４（Ａ）に示すように、救済時短となる変動表示の２回前の変動表示が停止された後、救済時短となる変動表示の直前の変動表示が開始されると、図２８４－２４（Ｂ）に示すように、画像表示装置５において直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄１００ＩＷ１００など）を視認困難とする時短突入演出（ブラックアウト演出）が開始される。ただし、この時点では時短状態に移行していないため、右打ちを指示する右打ち指示表示１００ＩＷ１０８は表示されていない。

【２７８２】

そして、所定期間が経過すると、図２８４－２４（Ｃ）に示すように、ブラックアウト状態が解消されるとともに、時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知する画像表示（例えば、図２８４－２４（Ｃ）に示す「チャンスモード突入」の表示）や演出音の出力などが実行される。この時点でも時短状態に移行していないため、右打ちを指示する右打ち指示表示１００ＩＷ１０８は表示されていない。

【２７８３】

その後、救済時短となる変動表示が開始されると時短状態の制御が開始されるため、図２８４－２４（Ｄ）に示すように、右打ちを指示する右打ち指示表示１００ＩＷ１０８が表示される。

【２７８４】

図２８４－２４に示す変形例１－３の構成では、救済時短が開始される直前に時短突入演出が実行されるため、遊技者は救済時短の開始に備えて右打ち操作の準備をすることができる。このような点でも、救済時短が成立したことにもとづいて時短状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

【２７８５】

また、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において時短突入演出を実行する場合には、救済時短が成立する変動表示では、他の変動表示でも用いられる変動パターン（すなわち救済時短成立時専用ではない変動パターン）を用いて変動表示を実行する。このような構成により、救済時短が成立するときと成立する前とで変動パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。なお、時短突入演出を実行する変動表示（救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示）についても、他の変動表示でも用いられる変動パターン（すなわち救済時短成立時専用ではない変動パターン）を用いて変動表示を実行するようにしてもよい。

【２７８６】

また、図２８４－２４に示す変形例１－３の構成では、救済時短が開始される直前に時短突入演出が実行されるが、右打ち指示表示１００ＩＷ１０８は救済時短が成立する変動表示が開始されたとき（すなわち救済時短による時短状態の制御が開始されたとき）に表示されるため、適切に右打ち報知を実行することができる。

【２７８７】

なお、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、表示結果が大当りとなるときには、時短突入見せかけ演出を実行可能としてもよい。このような構成により、遊技者が救済時短の成立を一旦認識した後に、大当りとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２７８８】

また、救済時短が成立する変動表示が実行されるとき、または救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示が実行されるときに、時短突入演出および時短突入見せかけ演出を実行可能とする構成は、本特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態で示す構成の遊技機に限らず、例えば、第２の実施の形態で示すような小当りが頻発する高確率／低ベース状態（小当りＲＵＳＨ）が設けられた遊技機など、他の構成の遊技機にも適用可能である。

【２７８９】

（第２の実施の形態）

次に、特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態について説明する。なお、この実施の形態において、第１の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第１の実施の形態と異なる部分について説明する。

【２７９０】

本特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態における遊技状態には、通常状態（低確率／非ＫＴ状態）と、通常状態よりも小当りになりやすいＫＴ状態（いわゆる小当りタイム）とがある。さらに、ＫＴ状態には第１ＫＴ状態と第２ＫＴ状態との２種類があり、この特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態では、遊技状態には、低確率状態且つ非ＫＴ状態（低確率／非ＫＴ状態：通常状態）に制御されている場合と、低確率且つ第１ＫＴ状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御されている場合と、高確率且つ第１ＫＴ状態（高確率／第１ＫＴ状態）に制御されている場合と、高確率且つ第２ＫＴ状態（高確率／第２ＫＴ状態）に制御されている場合とがある。

【２７９１】

ＫＴ状態のうち第１ＫＴ状態は、小当りが発生しやすく特殊可変入賞球装置１７が開状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置６Ｂの開放時間が極めて長く、小当りが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置１７に遊技球が入賞するケースは極めて少ない（例えば、１００変動するごとに１球程度）。具体的には、第１ＫＴ状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに高ベース状態に制御されて可変入賞球装置６Ｂの開放時間が長くなるように制御される。また、ＫＴ状態のうち第２ＫＴ状態は、上流側の可

変入賞球装置６Ｂの開放時間が短く、小当りが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置１７に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第２ＫＴ状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置６Ｂの開放時間が短くなるように制御される。

【２７９２】

なお、第２の実施の形態では、第１特別図柄の変動表示では、表示結果が大当りおよび時短はずれ以外のときには小当りとなる（または、はずれ（時短なし）よりも小当りとなる割合が高い）ように構成されている。すなわち、第１特別図柄の変動表示では、大当り、小当りおよび時短はずれのいずれかの表示結果となり、はずれ（時短なし）という表示結果とはならない（または、はずれ（時短なし）よりも小当りとなる割合が高い）ように構成されている。ただし、非ＫＴ状態（通常状態）では、第１特別図柄の変動表示が小当りとなったときの特殊可変入賞球装置１７の開放時間が短く、特殊可変入賞球装置１７に遊技球を入賞させることが極めて困難である（または実質的に入賞させることができない）ように構成されている。

【２７９３】

（第２の実施の形態における遊技状態の遷移）

本特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態における遊技状態の遷移について説明する。図２８５－１は、この特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、この特徴部１１６ＩＷでは、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））では、第１特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるため、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第１始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第１特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第１特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または６Ｒ通常大当りが発生する。

【２７９４】

図２８５－１に示すように、低確率／低ベース状態において１０Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において６Ｒ通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される。

【２７９５】

また、第２の実施の形態においても、第１の実施の形態と同様に、時短はずれ経由および救済時短経由で時短状態（本例では、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態））に制御される。具体的には、図２８５－１に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態）において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御される（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂの処理を実行する部分に相当する）。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（ＲＡＭクリア処理後や、大当り遊技後、次の大当りが発生することなく、変動回数が８００回に到達した場合）には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御される（例えば

、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂの処理を実行する部分に相当する）。

【２７９６】

なお、第２の実施の形態においても、第１の実施の形態と同様に、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが並行して実行されるとともに、第１特別図柄の変動表示が開始されるタイミングと第２特別図柄の変動表示が開始されるタイミングとで救済時短回数カウンタを更新可能に構成されている（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂの処理を実行する部分に相当する）。

【２７９７】

ＫＴ状態（高確率／高ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）に移行した後である場合には、この特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態では、第１特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるため、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、ＫＴ状態では、主として第２始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第２特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第２特別図柄の変動表示が実行されることから、ＫＴ状態において大当りが発生した場合には、主として１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または２Ｒ確変大当りが発生する。

【２７９８】

図２８５－１に示すように、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）において１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）において６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態では、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、６Ｒ確変大当りとなる確率が合計で５０％であるので、一旦高確率／高ベース状態となると５０％の割合で高確率／高ベース状態がループすることになる。

【２７９９】

図２８５－１に示すように、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）において１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）において６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、６Ｒ通常大当りが発生して低確率／高ベース状態となった後、次の大当りが発生することなく、５０回の変動表示が終了した場合には、図２８５－１に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））に移行する。

【２８００】

また、図２８５－１に示すように、第２の実施の形態においても第１の実施の形態と同様に、低確率／高ベース状態において、救済時短となった場合（ＲＡＭクリア処理後や、

大当り遊技後、次の大当りが発生することなく、変動回数が８００回に到達した場合）には、時短回数８００回の低確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）にあらためて制御される（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ～Ｓ５６０８Ａ，Ｓ５６０７Ｂ～Ｓ５６０８Ｂの処理を実行する部分に相当する）。なお、第２の実施の形態における時短回数とは、低確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）において実行可能な第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示の合計回数の残余回数に相当する。

【２８０１】

また、図２８５－１に示すように、第２の実施の形態においても第１の実施の形態と同様に、低確率／高ベース状態において、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示が合計で所定回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する。

【２８０２】

例えば、時短はずれ経由で低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御されている場合には、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示が合計で１００回実行されると、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３３Ａ，Ｓ５６１７Ａ～Ｓ５６２０Ａ，Ｓ２０３０Ｂ～Ｓ２０３３Ｂ，Ｓ５６１７Ｂ～Ｓ５６２０Ｂの処理を実行する部分に相当する）。

【２８０３】

また、救済時短経由で低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御されている場合には、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示が合計で８００回実行されると、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ～Ｓ５６０８Ａ，Ｓ５６１７Ａ～Ｓ５６２０Ａ，Ｓ５６０７Ｂ～Ｓ５６０８Ｂ，Ｓ５６１７Ｂ～Ｓ５６２０Ｂの処理を実行する部分に相当する）。

【２８０４】

なお、図２８５－１に示す例では、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、時短回数５０回の低確率／高ベース状態に制御されるように構成されているが、第１の実施の形態と同様に、大当りが発生するときの遊技状態に応じて、大当り遊技後に制御される時短状態の有利度が異なるように構成されていてもよい。例えば、通常状態中（低ベース状態）に６Ｒ通常大当りが発生した場合には、時短回数１００回の低確率／高ベース状態に制御され、高ベース状態中に６Ｒ通常大当りが発生した場合には、時短回数２００回の低確率／高ベース状態に制御されるようにしてもよい。この場合には、第１の実施の形態と同様に、救済時短が成立する変動表示が大当りである場合、高ベース状態において大当りが発生したとして、大当り遊技の終了後に時短回数２００回の低確率／高ベース状態に制御されるようにしてもよい（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５９Ａ，Ｓ５９Ｂの大当り判定モジュールの実行を、ステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ａ～Ｓ５６０８Ａ，Ｓ５６０２Ｂ～Ｓ５６０８Ｂの救済時短回数カウンタの更新処理および高ベースフラグの設定処理の後に実行する部分に相当する）。このような構成により、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２８０５】

図２８５－１に示すように、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）において１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態では、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りとなる確率が５０％であるので、一旦高確率／低ベース状態となると５０％の割合で高確率／低ベース状態がループする

ことになる。また、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）において６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。

【２８０６】

なお、図２８５－１では、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））では第１特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第２特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。

【２８０７】

また、図２８５－１では、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）では第２特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第１特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１０Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【２８０８】

また、図２８５－１では、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）では第２特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第１特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１０Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【２８０９】

また、図２８５－１では、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）では第２特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第１特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１０Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【２８１０】

図２８５－１に示すように、特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状態）において、第１特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。換言すれば、第１特別図柄の変動表示は、第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、第２の実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状

態）は、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第１短縮状態である。なお、第２の実施の形態において、第１短縮状態となる低確率／低ベース状態（通常状態）では、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、例えば、１００％となるように構成されていてもよいし、１００％よりも低いが、少なくとも第２短縮状態よりも高くなるように構成されていてもよい。

【２８１１】

また、図２８５－１に示すように、特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態では、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）、および高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態）において、第１特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行される。換言すれば、第２特別図柄の変動表示は、第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、第２の実施の形態では、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）、および高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態）は、第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第２短縮状態である。なお、第２の実施の形態において、第２短縮状態となる低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）、および高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態）では、第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、例えば、１００％となるように構成されていてもよいし、１００％よりも低いが、少なくとも第１短縮状態よりも高くなるように構成されていてもよい。

【２８１２】

第２の実施の形態では、通常状態において救済時短が成立すると、救済時短の制御として、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）の開放時間を長くするという、普通図柄に関する制御とは別に、第２特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第２短縮状態に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われる。すなわち、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行する（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂの処理を実行する部分に相当する）。

【２８１３】

しかし、第２の実施の形態においても、第１の実施の形態と同様に、第１特別図柄および第２特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示の実行により救済時短が成立しても、該一方の特別図柄の変動表示を強制的に停止しないように構成されている。このような構成では、例えば、通常状態において、第２特別図柄の変動表示がロング変動で実行されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行されて救済時短が成立し、救済時短（高ベース状態）に制御される場合、実行中の第２特別図柄の変動表示が強制的に停止されることなく継続され、実行中の第２特別図柄の変動表示（例えば、変動時間１０分）が終了するまで、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第２特別図柄の変動表示を実行することができず、救済時短の恩恵を受けられない状態となることが考えられる。そして、このような状態となれば、救済時短に制御されても、遊技の進行が大幅に遅延して興趣が低下することになる。

【２８１４】

そこで、第２の実施の形態では、上述したように、第１特別図柄の変動表示では、表示結果が大当りおよび時短はずれ以外のときには小当りとなる（または、はずれ（時短なし）よりも小当りとなる割合が高い）ように構成されている。すなわち、第１特別図柄の変動表示では、大当り、小当りおよび時短はずれのいずれかの表示結果となり、はずれ（時短なし）という表示結果とはならない（または、はずれ（時短なし）よりも小当りとなる割合が高い）ように構成されている。なお、第２の実施の形態においても、第１の実施の

形態と同様に、第１特別図柄および第２特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示において小当り図柄を導出表示した場合には、該一方の特別図柄の変動表示において強制的にはずれ図柄を導出表示可能に構成されている（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ１１２６Ａ，Ｓ１１２９Ａ，Ｓ１１２６Ｂ，Ｓ１１２９Ｂの処理を実行する部分に相当する）。

【２８１５】

これらの構成の組み合わせにより、第２の実施の形態では、第２特別図柄の変動表示（ロング変動）の実行中に、第１特別図柄の変動表示を実行することにより救済時短が成立した場合、救済時短（高ベース状態）の制御として、普通図柄に関する制御とは別に、第２特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第２短縮状態（本例では、低確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態））に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われる。このとき、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示の表示結果は、大当りまたは時短はずれでなければ小当りとなる。すると、第１特別図柄の変動表示において小当り図柄が導出表示されたことにもとづいて、実行中の第２特別図柄の変動表示（ロング変動）は強制的にはずれ図柄で停止される。そのため、ロング変動の変動時間（例えば、１０分間）が満了するのを待つことなく、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第２特別図柄の変動表示を実行することができ、救済時短の恩恵を受けることができる。また、救済時短に制御されたときに遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【２８１６】

（変形例２における第１特別図柄通常処理）

図２８５－２～図２８５－５は、変形例２における第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【２８１７】

変形例２において、ステップ０６１ＩＷＳ５０Ａ～Ｓ５６Ａの処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【２８１８】

図２８５－３に示すように、変形例２では、第１の実施の形態で示したステップ０６１ＩＷＳ５６０１Ａの処理を実行しないため、確変状態（高確率状態）においても救済時短回数カウンタの更新処理が実行される。すなわち、非確変状態（低確率状態）である場合に限らず、確変状態（高確率状態）である場合にも、変動表示が実行されると一律に救済時短までの残り変動回数が減少するように構成されている。よって、変形例２では、減算後の救済時短回数カウンタの値が「０」となったときに、確変フラグがセットされている場合がある。

【２８１９】

減算後の救済時短回数カウンタの値が「０」となったときに、確変フラグがセットされている場合（ステップ０６１ＩＷＳ５６０６１ＡのＹ）、すなわち確変状態において救済時短が成立した場合には、ステップ０６１ＩＷＳ５７０１Ａに移行する。

【２８２０】

また、変形例２では、確変大当り後に高ベース回数カウンタに「１００」が設定され、変動表示が実行されるごとに、ステップ０６１ＩＷＳ５７１７Ａ～Ｓ５７１９Ａの処理により高ベース回数カウンタが１減算される。ここで、減算後の高ベース回数カウンタの値が「０」になったときに、確変フラグがセットされている場合、すなわち、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において１００変動に達しても確変転落となっていない場合には、高ベースフラグをリセットする処理（ステップ０６１ＩＷＳ５６２０Ａ）を実行しない。この場合には、確変転落となるまで高確率状態および高ベース状態が維持される。

【２８２１】

一方、減算後の高ベース回数カウンタの値が「０」になったときに、確変フラグがセットされていない場合、すなわち、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において１０

０変動未満で確変転落となり確変フラグのみがリセットされた場合（後述するステップ０６１ＩＷＳ５７０５Ａ，Ｓ５７１１Ａの処理が実行された場合）、または通常大当り後に低確率／高ベース状態に制御されていた場合には、高ベースフラグをリセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６２０Ａ）。ステップ０６１ＩＷＳ５６１９１Ａの処理により、変形例２では、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において、１００変動未満で確変転落となった場合には、確変状態（高確率状態）は直ちに終了するが、時短状態（高ベース状態）は１００変動に達するまで継続される。

【２８２２】

なお、変形例２において、ステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ～Ｓ５６１１Ａ，Ｓ５６１４Ａ～Ｓ５６１６Ａ，Ｓ５６１７Ａ～Ｓ５６１９Ａ，Ｓ５６２０Ａ～Ｓ５６２１Ａの処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。変形例２では、ステップ０６１ＩＷＳ５６２１Ａが終了すると、ステップ０６１ＩＷＳ５７０２Ａに移行する。

【２８２３】

ステップ０６１ＩＷＳ５７０１Ａでは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変状態において救済時短が成立したことを示す救済時短フラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５７０１Ａ）。

【２８２４】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグがセットされているか否かを確認し（ステップ０６１ＩＷＳ５７０２Ａ）、セットされていなければ、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。

【２８２５】

確変フラグがセットされている場合は（ステップ０６１ＩＷＳ５７０２ＡでＹ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、乱数バッファ領域に記憶した転落判定用乱数（大当り判定用の乱数や、大当り種別判定用の乱数とは異なるものであって、転落判定専用の乱数）を読み出し、当該転落判定用乱数にもとづく転落抽選処理を行う（０６１ＩＷＳ５７０３Ａ）。なお、この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した転落判定用乱数を読み出し、確変転落抽選判定を行う。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、転落判定値に一致すると、確変状態を終了すると決定する。なお、変形例２では、ステップ０６１ＩＷＳ５７０３Ａの処理において、例えば、１／８００の確率で確変状態を終了することに決定する。

【２８２６】

確変転落としない（確変状態を終了しない）場合は（０６１ＩＷＳ５７０４ＡでＮ）、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。確変状態を終了すると決定した場合は（ステップ０６１ＩＷＳ５７０４ＡでＹ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り遊技後１００変動未満であるかを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ５７０５Ａ）。例えば、大当り遊技後の確変状態における変動回数をカウント可能なカウンタを設けておき、ステップ０６１ＩＷＳ５７０５Ａにおいてそのカウンタを確認することにより、大当り遊技後１００変動未満であるかを判定することができる。

【２８２７】

大当り遊技後１００変動未満である場合（ステップ０６１ＩＷＳ５７０５ＡのＹ）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグをリセットし（ステップ０６１ＩＷＳ５７１１Ａ）、煽りリーチＡを実行することを示す煽りリーチＡフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５７１３Ａ）。その後、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。

【２８２８】

ステップ０６１ＩＷＳ５７１１Ａの処理により、変形例２では、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において１００変動未満で確変転落となった場合には、確変フラグのみがリセットされる。また、ステップ０６１ＩＷＳ５７１３Ａの処理により、実行中の変動表示の表示結果が大当りとなるか、確変転落となり確変状態が終了するかを示唆した後

、確変転落となることを報知する煽りリーチＡが実行される。
【２８２９】
大当り遊技後１００変動未満ではない場合（ステップ０６１ＩＷＳ５７０５ＡのＮ）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ０６１ＩＷＳ５７０６Ａ）、セットされていなければ、確変フラグおよび高ベースフラグをリセットし、確変状態および時短状態を終了する（ステップ０６１ＩＷＳ５７１２Ａ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、煽りリーチＡを実行することを示す煽りリーチＡフラグをセットする（０６１ＩＷＳ５７１３Ａ）。
【２８３０】
なお、本例では、確変大当り遊技後１００変動未満で確変転落となる場合と、１００変動以降で確変転落となる場合とで、同じ煽りリーチＡを実行するように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、確変大当り遊技後１００変動未満で確変転落となる場合には、確変転落となることを報知した後に、時短状態が継続されることを報知するようにしてもよい。短期間で確変転落となったことにより遊技者が大きく落胆することを抑えることができる。
【２８３１】
救済時短フラグがセットされている場合（ステップ０６１ＩＷＳ５７０６ＡのＹ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短フラグをリセットし（ステップ０６１ＩＷＳ５７０７Ａ）、高ベース回数カウンタに「８００」をセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５７０８Ａ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグをリセットし（０６１ＩＷＳ５７０９Ａ）。その後、煽りリーチＢを実行することを示す煽りリーチＢフラグをセットする（０６１ＩＷＳ５７１０Ａ）、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。
【２８３２】
確変転落後に救済時短が成立した場合には、救済時短が成立した時点から救済時短による時短状態（高ベース状態）に制御され、確変転落前に救済時短が成立した場合には、確変転落となった時点から通常状態に制御されるという構成であれば、救済時短が成立タイミングによって受けられる恩恵が大きく違うことになり、救済が不十分となるおそれがある。そこで、変形例２では、ステップ０６１ＩＷＳ５７０６Ａ～Ｓ５７０８Ａの処理により、確変状態において救済時短が成立していた場合には、確変転落となったときに救済時短による時短状態に制御されるように構成されている。そのため、救済時短による時短回数８００回のカウントは、救済時短が成立したときではなく、確変転落となり時短状態に移行した後に開始されることになる。このような構成により、救済時短による救済を適切に受けることができる。
【２８３３】
また、ステップ０６１ＩＷＳ５７０７Ａの処理により、救済時短フラグは、確変転落となったときに救済時短による時短状態に制御されるとリセットされる。このような構成により、確変状態において救済時短が成立した旨の情報を適切に管理することができる。
【２８３４】
救済時短フラグの状態を示す情報は、例えば、ＲＡＭ１０２に記憶されている。そして、ＲＡＭクリア処理が実行されると、救済時短フラグや確変フラグはリセットされる。すなわち、救済時短が成立した確変状態であったときにＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技状態は救済時短フラグがセットされていない通常状態（低確率／低ベース状態）となる。このような構成により、確変状態において救済時短が成立した旨の情報を適切に管理することができる。
【２８３５】
なお、ＲＡＭクリア処理において、確変フラグはリセットされるが、救済時短フラグは維持されるようにするとともに、変動開始時に確変フラグがセットされていないが、救済時短フラグがセットされている場合には、救済時短（低確率／高ベース状態）に制御するようにしてもよい。すなわち、救済時短が成立した確変状態であったときにＲＡＭクリア

処理が実行されると、遊技状態は通常状態（低確率／低ベース状態）となるが、変動表示が開始されると救済時短に制御されるようにしてもよい。

【２８３６】

また、ステップ０６１ＩＷＳ５７１０Ａの処理により、実行中の変動表示の表示結果が大当りとなるか、確変転落となり確変状態が終了するかを示唆した後、確変転落となることを一旦報知し、その後に救済時短により時短状態（高ベース状態）に制御されることを報知する煽りリーチＢが実行される。

【２８３７】

図２８５－５に示すように、変形例２では、大当り判定モジュールの実行により大当りと判定された場合には、救済時短フラグがセットされていればリセットされる（ステップ０６１ＩＷＳ６３１Ａ）。ステップ０６１ＩＷＳ６３１Ａの処理により、確変状態において救済時短が成立した旨の情報を適切に管理することができる。また、過剰に救済が行われてしまうことを防止することができる。

【２８３８】

また、変形例２では、大当り判定モジュールの実行により大当りと判定された場合に、確変フラグがセットされている場合（ステップ０６１ＩＷＳ６３２ＡのＹ）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、煽りリーチＣを実行することを示す煽りリーチＣフラグをセットする（０６１ＩＷＳ６３３Ａ）。

【２８３９】

ステップ０６１ＩＷＳ６３２Ａ～Ｓ６３３Ａの処理により、実行中の変動表示の表示結果が大当りとなるか、確変転落となり確変状態が終了するかを示唆した後、大当りとなることを報知する煽りリーチＣが実行される。

【２８４０】

なお、変形例２において、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａ～Ｓ６３Ａ，Ｓ６４Ａ～Ｓ８９Ａの処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【２８４１】

変形例２の第１変動パターン設定処理では、煽りリーチＡ～Ｃのいずれかがセットされているか否かを判定し、セットされていれば、対応する煽りリーチを実行するための変動パターンを決定する。その他の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【２８４２】

変形例２では、第２特別図柄通常処理および第２変動パターン設定処理において、第１特別図柄通常処理および第１変動パターン設定処理と同様の処理を実行する。そのため、変形例２では、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示のいずれの場合にも、確変転落抽選を実行することや、煽りリーチを実行することが可能である。

【２８４３】

なお、第１変動パターン設定処理および第２変動パターン設定処理では、煽りリーチＡ～Ｃのいずれかがセットされ、かつ大当り遊技後の確変状態における変動回数が１００変動を超えている場合に、煽りリーチを実行するようにしてもよい。この場合には、図２８５－６に示すように、大当り遊技後の確変状態における変動回数が１００変動となるまでは、確変転落となっているか否かに関わらず共通の演出（例えば、共通の背景画像が表示される）を実行するようにしてもよい。すなわち、１００変動目までは確変転落となっているか遊技者が認識できないようにしてもよい。また、図２８５－６に示すように、１００変動目において確変転落となっているか確変が継続されているかを報知する確変転落判定演出を実行するようにしてもよい。

【２８４４】

例えば、既に確変転落となっている場合には、確変転落となっていることを報知するパターンＡの態様の確変転落判定演出が実行される。また、既に確変転落となっているが救済時短に制御されている場合には、確変転落となっていることを報知した後に、救済時短に制御されていることを報知するパターンＢの態様の確変転落判定演出が実行される。

また、１００変動目で大当りとなる場合には、大当りとなることを報知するパターンＣの態様の確変転落判定演出が実行される。また、確変状態が継続している場合には、確変状態が継続していることを報知するパターンＤの態様の確変転落判定演出が実行される。

【２８４５】

図２８５－６に示すような構成により、確変状態の１００変動目以降の期間において遊技者に緊張感を与えて、興趣を向上させることができる。

【２８４６】

なお、変形例２では、確変状態において救済時短が成立している場合には、確変転落となったことが報知された後に、救済時短となることを報知するように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、確変状態において救済時短が成立している場合には、確変転落となってもそのことを一切報知しないようにしてもよい。すなわち、確変転落してもその旨の報知が行われたり、演出が変化したりせず、遊技者が気付かないうちに確変転落している場合があるようにしてもよい。

【２８４７】

（変形例２における演出例）

次に、変形例２における煽りリーチの演出態様の具体例について説明する。図２８５－７は、変形例２における煽りリーの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図２８５－７において、煽りリーチＡは（１）（２）（３－１）の順に、煽りリーチＢは（１）（２）（３－２）（４）の順に、煽りリーチＣは（１）（２）（３－３）の順に演出画面が遷移する。

【２８４８】

確変状態において、図２８５－７（１）に示すように、左右の飾り図柄が揃ったリーチ状態となると、図２８５－７（２）に示すように、味方キャラクタ０１４ＩＷ００２と、敵キャラクタ０１４ＩＷ００３ａとがバトルを行う煽りリーチが開始される。

【２８４９】

そして、煽りリーチＡの場合には、図２８５－７（３－１）に示すように、味方キャラクタ０１４ＩＷ００２がバトルに敗北し、確変転落となることを報知する確変転落画像０１４ＩＷ００４ａが表示される。その後、通常状態（低確率／低ベース状態）に移行する。

【２８５０】

煽りリーチＢの場合には、図２８５－７（３－２）に示すように、味方キャラクタ０１４ＩＷ００２がバトルに敗北し、確変転落となることを報知する確変転落画像０１４ＩＷ００４ａが一旦表示されるが、図２８５－７（４）に示すように、救済時短に制御される旨を報知する「チャンスモード突入」の文字表示と救済時短画像０１４ＩＷ００４ｃとが表示される。なお、図２８５－７（４）に示す態様に限らず、例えば、図２８４－２３で示した時短突入演出を実行するようにしてもよい。その後、時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する。

【２８５１】

煽りリーチＣの場合には、図２８５－７（３－３）に示すように、味方キャラクタ０１４ＩＷ００２がバトルに勝利し、大当りとなることを報知する大当り画像０１４ＩＷ００４ｂが表示される。その後、大当り遊技状態に移行する。

【２８５２】

変形例２では、確変状態において救済時短が成立したときに、その旨を報知する救済時短成立報知が実行される。例えば、図２８５－８（１），（２）に示すように、変動開始時に救済時短が成立すると、チャンスモード（救済時短）に制御されることを示す「チ」アイコン０１４ＩＷ００３ｄが画像表示装置５の一部に表示される。なお、図２８５－８に示すような救済時短成立報知は、例えば、主基板１１側で救済時短が成立したと判定したときに、その旨と示す演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信し、演出制御基板１２側で演出制御コマンドを受信すると、画像表示装置５の一部に「チ」アイコン０１４ＩＷ００３ｄを表示する制御を行うことで実現できる。このような構成により、確変状態の終了後に時短状態に制御されることを遊技者が認識可能となり、遊技者に安心感を与えて

興趣を向上させることができる。

【２８５３】

なお、図２８５－８に示すような救済時短成立報知については、確変状態に限らず、通常状態で救済時短が成立したときや、救済時短により時短状態に制御されているときにも行う（または抽選により行う）ようにしてもよい。

【２８５４】

（変形例２における遊技状態の制御例）

次に、変形例２における遊技状態の制御例について説明する。図２８５－９は、変形例２における遊技状態の制御例を説明するためのタイムチャートである。

【２８５５】

図２８５－９（Ａ）に示すように、確変転落となるまでに確変状態において救済時短が成立していない場合には、確変転落となったときに（Ｔ１タイミング）、確変フラグおよび高ベースフラグがリセットされ、遊技状態は高確率／高ベース状態から低確率／低ベース状態に移行する。

【２８５６】

一方、図２８５－９（Ｂ）に示すように、確変転落となるまでの確変状態において救済時短が成立している場合、例えば、図２８５－９（Ｂ）のｔ１タイミングで救済時短が成立している場合には、ｔ１タイミングで救済時短フラグがセットされる。そして、確変転落となったときに（ｔ２タイミング）、確変フラグおよび救済時短フラグがリセットされ、高ベースフラグは維持される。すなわち、遊技状態は高確率／高ベース状態から低確率／高ベース状態に移行する。

【２８５７】

変形例２で示した構成は、上記の第１の実施の形態および第２の実施の形態のいずれにも適用可能である。第１の実施の形態の構成に適用する場合には、例えば、高確率／高ベース状態（第２確変状態）であるときに転落抽選を実行し、当選すれば通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するようにしてもよい。また、第２の実施の形態の構成に適用する場合には、例えば、高確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）であるときに転落抽選を実行し、当選すれば通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【２８５８】

なお、上記の第１の実施の形態および第２の実施の形態は、いずれも第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが並行して実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、始動入賞順に特別図柄の変動表示が実行される構成や、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とのいずれか一方が優先して実行される構成にも、変形例２で示した構成を適用可能である。

【２８５９】

また、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例では、変動表示結果にもとづいて大当り遊技に制御する遊技機に適用する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当り遊技中に役物中の特定領域（Ｖ入賞領域）に遊技球が入賞（Ｖ入賞）したことにもとづいて大当り遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用してもよい。

【２８６０】

また、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例では、救済時短となるまでの変動回数が８００回で固定である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、ＲＡＭクリア処理実行時であるか大当り発生時であるかに応じて救済時短回数カウンタにセットする値を「８００」または「９００」に切り替えたり、ランダムに救済時短回数カウンタにセットする値を「８００」または「９００」に切り替えたりしてもよい。

【２８６１】

なお、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、救済時短の発生回数を特定可能な情報を保持するようにしてもよい。例えば、再度移行した２回目の救済時短で

セットする高ベースフラグと、１回目の救済時短にセットする高ベースフラグと、を異ならせてもよい。

【２８６２】

なお、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、大当り経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済経由の時短状態とで、異なる演出が実行される（例えば、異なる背景表示が表示されたり、異なる変動パターン（変動時間）に決定されたりする）ようにしてもよい。

【２８６３】

また、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例では、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御するにあたって、次の大当りが発生するまで（または確変転落となるまで）確変制御が行われる遊技機に適用する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御するにあたって、確変制御が行われる特図ゲーム（すなわち第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示）の上限回数が設定される所謂ＳＴ機に、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用してもよい。

【２８６４】

具体的に、所謂ＳＴ機として、大当り確率が約１／１００であり、大当り遊技状態の終了後に１００％の割合で確変状態に制御され、かつ確変制御が行われる特図ゲームの上限回数（例えば、８回）が設定される構成の遊技機に、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用する場合について説明する。なお、当該ＳＴ機の遊技機では、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示の表示結果として、それぞれ複数種類の大当り（例えば、１０Ｒ確変大当りや５Ｒ確変大当りなど）が設けられ、大当り発生時に所定割合（例えば、５％）で最も有利度合いが高い大当り（例えば、１０Ｒ確変大当り）となるものとする。また、最も有利度合いが高い大当りとなった場合には、大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確率／高ベース状態）に制御され、かつ確変制御が行われる特図ゲームの上限回数として８回が設定されるものとする。そして、確変制御が行われる８回の特図ゲームで大当りが発生しない場合には、時短状態（低確率／高ベース状態）に制御され、かつ高ベース制御が行われる特図ゲームの上限回数として２４９回が設定されるものとする。つまり、大当り遊技状態の終了後には、次の大当りが発生しなければ、確変回数８回の確変状態（高確率／高ベース状態）に制御され、その後、時短回数２４９回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されるものとする。

【２８６５】

上記のＳＴ機の遊技機に、遊技機への電源投入後や大当り発生後、非確変状態（低確率状態）において所定回数（例えば、２５０回）の変動表示を終了しても次の大当りが発生しなかった場合に、救済時短が成立したとして、時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される構成を適用することができる。

【２８６６】

このような構成を適用した場合、最も有利度合いが高い大当りとなると、大当り遊技状態の終了後に、まず確変回数８回の確変状態（高確率／高ベース状態）に制御される。このときには、大当りの発生により救済時短回数カウンタの値はリセットされる（例えば「２５０」にセットされる）。そして、確変状態（高確率状態）であるため、救済時短回数カウンタの値は更新されない。

【２８６７】

大当りが発生することなく確変回数８回の確変状態（高確率／高ベース状態）が終了すると、時短回数２４９回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される。このときには、非確変状態（低確率状態）であるため、特図ゲーム（すなわち第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示）が実行される度に、救済時短回数カウンタの値が更新される（例えば、１減算される）。

【２８６８】

大当りが発生することなく時短回数２４９回の時短状態（低確率／高ベース状態）が終了すると、通常状態（低確率／低ベース状態）に制御される。しかし、このとき救済時短回数カウンタの値は「１」となっている。そのため、次の特図ゲーム（第１特別図柄の変動表示または第２特別図柄の変動表示）が実行されると、救済時短が成立して時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることになる。ここで、時短回数２４９回の時短状態（低確率／高ベース状態）中に記憶された保留記憶があれば、その保留記憶にもとづく特図ゲーム（第１特別図柄の変動表示または第２特別図柄の変動表示）が実行されることで救済時短が成立して時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることになる。このような構成により、低ベース状態（通常状態）に移行したことを遊技者に意識させないようにすることができ、興趣を向上させることができる。

【２８６９】

なお、時短状態（低確率／高ベース状態）が終了し、救済時短が発生する前に一旦低ベース状態（通常状態）に制御されるときには、高ベース状態に対応する背景画像を継続して表示するようにしてもよい。この場合には、例えば、時短状態（低確率／高ベース状態）が終了した時点で記憶されている保留記憶数が、救済時短が成立するまでの残り変動回数よりも大きいか否かを判定し、大きいと判定した場合に、高ベース状態に対応する背景画像を継続して表示するようにしてもよい。以下、時短回数２４９回の時短状態の終了後、救済時短が成立する前に制御される通常状態（すなわち、時短状態後に一旦制御され、短期間（例えば、時短状態において記憶された保留記憶が消化されるまでの期間）のうちに救済時短が成立する通常状態）を、他の通常状態と区別するために特殊通常状態ともいう。

【２８７０】

また、例えば、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）が終了し、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される場合には、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）の制御が開始される旨を示すモード移行演出を実行するようにしてもよい。この場合には、時短状態（低確率／高ベース状態）の終了後、救済時短の発生前の低ベース状態（通常状態）における変動表示（例えば、時短状態の終了直後の変動表示や、救済時短の成立直前の変動表示）の実行中にモード移行演出を実行するようにしてもよいし、救済時短が発生する変動表示の実行中にモード移行演出を実行するようにしてもよい。

【２８７１】

また、例えば、上記のＳＴ機の遊技機では、複数種類の大当りのうち、有利度合いが低い大当り（例えば、５Ｒ確変大当り）となった場合には、大当り遊技状態の終了後に、次の大当りが発生しなければ、確変回数８回の確変状態（高確率／高ベース状態）に制御され、その後、時短回数３２回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されるものとする。すなわち、有利度合いが低い大当りとなった場合には、確変状態（高確率／高ベース状態）後の時短状態（低確率／高ベース状態）が終了しても、短期間（例えば、時短状態において記憶された保留記憶が消化されるまでの期間）のうちには救済時短が成立しないものとする。

【２８７２】

この場合、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が３２回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立しない場合）には、時短状態における最終変動終了後に通常状態（低確率／低ベース状態）に対応する左打ち報知（例えば、画像表示装置５において左打ちを指示する左打ち指示表示の表示）を実行する一方で、時短回数が２４９回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立する場合）には、時短状態における最終変動終了後に同様の左打ち報知を実行しないようにしてもよい。すなわち、特殊通常状態への移行に際して左打ち報知（例えば、画像表示装置５において左打ちを指示する左打ち指示表示の表示）を実行しないようにしてもよい。このような構成により、時短状態の終了後、短期間のうちに救済時短が成立する場合に、一旦低ベース状態（通常状態）に移行したことを遊技者に意識させないよ

うにすることができ、興趣を向上させることができる。
【２８７３】
加えて、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が３２回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立しない場合）と、時短回数が２４９回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立する場合）とで、例えば、主基板１１側から送信する背景指定コマンドや大当り開始指定コマンド、大当り終了指定コマンドなどの演出制御コマンドの種類を異ならせることにより、演出制御基板１２側でそれらの時短状態を区別して、各時短状態に合致した演出制御（例えば、対応する背景画像やキャラクタ画像、ストーリ画像等の表示、ＢＧＭの出力など）を行うようにしてもよい。演出制御基板１２側において時短状態を区別する方法はこのようなものに限らず、例えば、受信した表示結果指定コマンドにより大当り種別や大当り遊技後の時短回数を特定するようにしてもよい。
【２８７４】
なお、時短回数が２４９回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立する場合）には、時短状態における最終変動終了後に、演出制御基板１２側において左打ち報知（例えば、画像表示装置５において左打ちを指示する左打ち指示表示の表示）を実行しないようにする構成であっても、主基板１１側では、一旦通常状態に移行したこと（すなわち右打ちを行う状態から左打ちを行う状態に切り替えられたこと）に対応する処理（例えば、右打ち表示器２６の消灯、試験信号として出力する右打ち試験信号の出力停止や発射位置指定信号の変更など）を実行する。一旦通常状態（すなわち特殊通常状態）に移行する間には、主基板１１側において、高ベース状態に対応する信号（例えば、大当り２信号）について、外部出力を一旦停止するようにしてもよいし、外部出力を継続するようにしてもよい。また、高ベース状態に対応する信号（例えば、大当り２信号）の外部出力を継続する一方で、試験信号として出力する発射位置指定信号の出力は変更する（または右打ち試験信号の出力を停止する）ようにしてもよい。
【２８７５】
また、例えば、時短状態（または時短回数が２４９回の時短状態）と、通常状態（または特殊通常状態以外の通常状態）とで、実行する演出を異ならせるようにしてもよい。例えば、救済時短が成立することや成立するまでの回数等を示唆する演出（例えばカウントダウン演出など）について、通常状態（または特殊通常状態以外の通常状態）においては実行可能とする一方で、残り時短回数が示されたりする時短状態（または時短回数が２４９回の時短状態）においては実行しないようにしてもよい。このような構成により、演出が煩雑になることを防ぐことができる。
【２８７６】
なお、上記のような効果が得られる構成は、上記の説明に用いた確変状態後に制御される時短状態の時短回数や、救済時短が成立する変動回数（非確変状態）の構成に限られない。例えば、救済時短が成立する変動回数（非確変状態）が、時短状態の時短回数よりも大きく、かつ時短状態の時短回数と、時短状態において進入容易となった始動入賞口（例えば、第２始動入賞口）への進入にもとづく特図ゲームの上限記憶数（例えば４）との和よりも小さい（または同じ）ように構成されていればよい。このような構成であれば、大当り遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベース状態）および時短状態（低確率／高ベース状態）を経て低ベース状態（通常状態）に移行しても、低ベース状態（通常状態）において新たな始動入賞を発生させなくても救済時短が成立し得るため、救済時短が成立する前に低ベース状態（通常状態）に移行したことを遊技者に意識させないようにすることができ、興趣を向上させることができる。
【２８７７】
また、例えば、救済時短が成立する変動回数（非確変状態）が、時短状態の時短回数よりも小さい（または同じ）構成であれば、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）が終了する前に、救済時短が成立するようにできる（すなわち救済時短の成立により時短回数を更新することができる）。

【２８７８】
なお、上記のＳＴ機の遊技機では、第１特別図柄の変動表示による大当りが発生したときと、第２特別図柄の変動表示による大当りが発生したときとで、大当り遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベース状態）を経て制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が異なる（または複数種類の時短回数のうちの有利な時短回数となる割合が異なる）ように構成してもよい。この場合、例えば、第１特別図柄の変動表示による大当りが発生したときには、大当り遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベース状態）を経て制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が３２回であり（または時短回数３２回、２４９回のうちの３２回となる割合が高い）、第２特別図柄の変動表示による大当りが発生したときには、大当り遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベース状態）を経て制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が２４９回である（または時短回数３２回、２４９回のうちの２４９回となる割合が高い）ようにしてもよい。

【２８７９】
加えて、第１特別図柄の変動表示による大当りが発生したときと、第２特別図柄の変動表示による大当りが発生したときとで、大当り遊技状態におけるラウンド数が異なる（または複数種類のラウンド数のうちの有利なラウンド数となる割合が異なる）ように構成してもよい。例えば、第１特別図柄の変動表示による大当りが発生したときには、大当り遊技状態におけるラウンド数が５ラウンドであり（または５ラウンド、１０ラウンドのうちの５ラウンドとなる割合が高い）、第２特別図柄の変動表示による大当りが発生したときには、大当り遊技状態におけるラウンド数が１０ラウンドである（または５ラウンド、１０ラウンドのうちの１０ラウンドとなる割合が高い）ようにしてもよい。このような構成により、主として第１特別図柄の変動表示が実行される遊技状態と、第２特別図柄の変動表示が実行される遊技状態とで、有利度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【２８８０】
また、上記のＳＴ機の遊技機においても、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）と、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）とで、異なる変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。例えば、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）では、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）よりも、変動時間が短縮された変動パターンに決定される割合が高い（また、例えば、はずれ時にリーチ（もしくは特に期待度が高いリーチ）が実行される変動パターンに決定される割合が低い）変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。このような構成により、救済時短となった場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、次の大当りに制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。また、例えば、救済時短となった場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、リーチ（または特に期待度が高いリーチ）ではずれとなる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

【２８８１】
また、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例の遊技機において、例えば、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後に、次回大当りが発生するまで確変状態（高確率／高ベース状態）が継続される確変大当りと、時短回数１００回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される非確変大当りＡと、時短回数２４９回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される非確変大当りＢと、が設けられ、遊技機への電源投入後や大当り発生後、非確変状態において２５０回の変動表示を終了しても次の大当りが発生しなかった場合に、救済時短が成立するように構成されていてもよい。すなわち、救済時短が成立する直前まで時短状態に制御される（具体的には、時短状態の時短回数と、時短状態において進入容易となった始動入賞口（例えば、第２始動入賞口）への進入にもとづく特図ゲームの上限記憶数（例えば４）との和が、救済時短が成立する変動回数（非確変状態）よりも大きい（または同じ））大当り種別が設けられるようにしてもよい。このような構

成により、大当り遊技後の時短状態から救済時短による時短状態に移行されるような（実際には救済時短の成立前に一旦通常状態（すなわち特殊通常状態）に制御される）遊技状態の遷移が行われることになり、興趣を向上させることができる。

【２８８２】

以上に説明したように、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例には、以下に示す（手段１１６－１－１）～（手段１１６－６）に示す遊技機の構成が開示されている。

【２８８３】

（手段１１６－１－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ，Ｓ２２６０，Ｓ２２７４，Ｓ２２８４を実行する部分）と、を備え、更新手段は、第１識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第２識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａ，Ｓ５６０６Ｂ～Ｓ５６０７Ｂを実行する部分）、特別条件が成立する可変表示が実行されているときに、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨を報知する報知演出（例えば、図２８４－２３に示す時短突入演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップ１０８ＩＷＳ８０６Ｂを実行する部分）をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

【２８８４】

（手段１１６－１－２）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ，Ｓ２２６０，Ｓ２２７４，Ｓ２２８４を実行する部分）と、を備え、更新手段は、第１識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第２識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａ，Ｓ５６０６Ｂ～Ｓ５６０７Ｂを実行する部分）、特別条件が成立する可変表示の直前の可変表示が実行されているときに、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨を報知する報知演出（例えば、図２８

４－２４に示す時短突入演出）を実行可能な報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

【２８８５】

（手段１１６－２）手段１１６－１－１において、特殊可変表示パターン（例えば、第１変動パターン＃Ｍ（救済時短突入はずれ）や、第２変動パターン＃Ｌ（救済時短突入はずれ））を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ａ，Ｓ１７１７Ｂを実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ１７０９３Ａ，Ｓ１７０９３Ｂを実行する部分）、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず、報知演出実行手段は、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、報知演出を実行可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ１７０９３Ａ，Ｓ１７０９３Ｂを実行する部分や、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップ１０８ＩＷＳ８０５，Ｓ８０６Ｂを実行する部分）。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることを報知演出により遊技者に明確に報知することができる。

【２８８６】

（手段１１６－３）手段１１６－１－２において、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ａ，Ｓ１７１７Ｂを実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターンに決定する（例えば、図２８４－２４に示す変形例の構成）。そのような構成によれば、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。

【２８８７】

（手段１１６－４）手段１１６－１－１～手段１１６－３のいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別状態と非特別状態（例えば、低ベース状態）とのうちのいずれかにおいて有利状態に制御されたかに応じて、該有利状態の終了後に有利度が異なる特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ２２８４，Ｓ２２８６～Ｓ２２８７の処理を実行する部分。通常状態中（低ベース状態）に６Ｒ大当りＡが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数１００回の時短状態に制御され、時短状態（高ベース状態）中に６Ｒ大当りＡが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数２００回の時短状態に制御される。図２８４－１参照）、特別条件が成立する可変表示の可変表示結果が特定表示結果である場合、特別状態において有利状態に制御されたとして、該有利状態の終了後に制御される特別状態の有利度が決定される（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５９Ａ，Ｓ５９Ｂの大当り判定モジュールの実行を、ステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ａ～Ｓ５６０８Ａ，Ｓ５６０２Ｂ～Ｓ５６０８Ｂの救済時短回数カウンタの更新処理および高ベースフラグの設定処理の後に実行する部分）。そのような構成によれば、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２８８８】

（手段１１６－５）手段１１６－１－１～手段１１６－４のいずれかにおいて、第１経路（例えば、左打ちによる経路）と第２経路（例えば、右打ちによる経路）とに遊技媒体を打ち分け可能な遊技領域と、第１経路と第２経路とのうちのいずれかに向けて遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行可能な発射促進報知手段（例えば、画像表示装置５において右打ち指示表示１００ＩＷ１０８や左打ち指示表示を表示する部分）と、を備え、発射促進報知手段は、報知演出が実行されるときに、第２経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行可能である（例えば、時短突入演出が実行されるときに右打

ち指示表示１００ＩＷ１０８が表示される。図２８４－２３（Ｂ），（Ｃ）参照）。そのような構成によれば、適切に発射促進報知を実行することができる。

【２８８９】

（手段１１６－６）手段１１６－１－１～手段１１６－５のいずれかにおいて、特別条件が成立する可変表示の開始に対応して該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることを特定可能な信号（例えば、大当り４信号）を出力可能であるとともに、可変表示の終了に対応して可変表示が実行されたことを特定可能な信号（例えば、変動停止信号）を出力可能な信号出力手段（例えば、図２８４－１９参照）を備える。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることを特定可能な信号を適切なタイミングで外部に出力することができる。

【２８９０】

また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例には、以下に示す（手段１１７－１）～（手段１１７－５）に示す遊技機の構成が開示されている。

【２８９１】

（手段１１７－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態において、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂ（第１始動入賞口）の開放時間を長くする制御が行われる状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ，Ｓ２２６０，Ｓ２２７４，Ｓ２２８４を実行する部分）と、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ２５Ａ，Ｓ２５Ｂを実行する部分）と、第１識別情報の可変表示が第２識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第１短縮状態（例えば、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第１の実施の形態における低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第２確変状態）。図２８４－２～図２８４－４，図２８４－１９参照）と、第２識別情報の可変表示が第１識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第２短縮状態（例えば、第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第１の実施の形態における高確率／低ベース状態（第１確変状態）。図２８４－２～図２８４－４，図２８４－１９参照）とに制御可能な短縮状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ，Ｓ２２６０，Ｓ２２７４，Ｓ２２８４，Ｓ２５１４，Ｓ２２０６を実行する部分）と、を備え、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａ，Ｓ５６０６Ｂ～Ｓ５６０７Ｂを実行する部分）、可変表示実行手段は、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示の実行により特別条件が成立したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示せず（例えば、図２８４－２１（Ａ）参照）、第２識別情報の可変表示の実行中に、第１

識別情報の可変表示において特定表示結果を導出表示したことにもとづいて、該第２識別情報の可変表示において特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）を導出表示可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ１１２５Ｂ，Ｓ１１２９Ｂを実行する部分）、短縮状態制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されるときに、第１短縮状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂを実行する部分。救済時短が成立すると、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される低確率／高ベース状態に移行する。図２８４－２０参照）。そのような構成によれば、特別条件が成立した後に第１短縮状態に制御されるため、遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【２８９２】

（手段１１７－２）手段１１７－１において、可変表示実行手段は、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）を導出表示可能であり、特別状態制御手段は、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂを実行する部分）、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示される場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３０Ａ～Ｓ２０３１Ａ，Ｓ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂを実行する部分。図２８４－２１（Ａ）参照）、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態の有利度は、特別条件が成立したことにもとづいて制御される特別状態の有利度よりも低い（例えば、救済時短経由の時短状態では時短回数８００回であるのに対し、時短はずれ経由の時短状態では時短回数１００回である。図２８４－１参照）。そのような構成によれば、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示されても、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に制御されるため、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２８９３】

（手段１１７－３）手段１１７－１または手段１１７－２において、特別状態制御手段は、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって特別表示結果となる識別情報の可変表示の実行中に、該一方の識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される前に他方の識別情報の可変表示の実行により特別条件が成立する場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂを実行する部分）、一方の識別情報の可変表示において特別表示結果が導出表示されても、該特別表示結果が導出表示されたことにもとづく有利度の特別状態に制御しない（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３１Ａ，Ｓ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂを実行する部分）。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、特別条件が成立したことにもとづく特別状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２８９４】

（手段１１７－４）手段１１７－１～手段１１７－３のいずれかにおいて、可変表示実行手段は、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）を導出表示可能であり、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において所定表示結果を導出表示可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ１１２６Ａ，Ｓ１１２９Ａ，Ｓ１１２６Ｂ，Ｓ１１２９Ｂを実行する部分）。そのような構成によれば、意図しない識

別情報の可変表示において特定表示結果が導出表示されることを回避することができるとともに、遊技者の意図的な攻略の効果を最小限に抑えることができる。
【２８９５】
（手段１１７－５）手段１１７－１～手段１１７－４のいずれかにおいて、更新手段は、第１識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第２識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、数値情報の更新の最適化を図ることができる。
【２８９６】
　また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例には、以下に示す（手段１１８－１）～（手段１１８－５）に示す遊技機の構成が開示されている。
【２８９７】
（手段１１８－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態において、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）の開放時間を長くする制御が行われる状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ，Ｓ２２６０，Ｓ２２７４，Ｓ２２８４を実行する部分）と、第１識別情報の可変表示が第２識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第１短縮状態（例えば、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第２の実施の形態における低確率／低ベース状態（通常状態）。図２８５－１参照）と、第２識別情報の可変表示が第１識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第２短縮状態（例えば、第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第２の実施の形態における低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）、および高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態）。図２８５－１参照）とに制御可能な短縮状態制御手段（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ，Ｓ２２６０，Ｓ２２７４，Ｓ２２８４，Ｓ２５１４，Ｓ２２０６を実行する部分に相当する）と、を備え、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第１の実施の形態においてがステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａ，Ｓ５６０６Ｂ～Ｓ５６０７Ｂを実行する部分）、可変表示実行手段は、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）を導出表示可能であり、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果を導出表示可能であり（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ１１２６Ａ，Ｓ１１２９Ａ，Ｓ１１２６Ｂ，Ｓ１１２９Ｂを実行する部分）、短縮状態制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されるときに、第２短縮状態に制御可能

である（例えば、第２の実施の形態における低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御される）。そのような構成によれば、一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において所定表示結果が導出表示されるとともに、特別条件が成立した後に第２短縮状態に制御されるため、遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【２８９８】

（手段１１８－２）手段１１８－１において、可変表示実行手段は、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）を導出表示可能であり、特別状態制御手段は、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂを実行する部分に相当する）、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示される場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３０Ａ～Ｓ２０３１Ａ，Ｓ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂを実行する部分に相当する）、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態の有利度は、特別条件が成立したことにもとづいて制御される特別状態の有利度よりも低い（例えば、救済時短経由の時短状態では時短回数８００回であるのに対し、時短はずれ経由の時短状態では時短回数１００回である。図２８５－１参照）。そのような構成によれば、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示されても、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に制御されるため、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２８９９】

（手段１１８－３）手段１１８－１または手段１１８－２において、特別状態制御手段は、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって特別表示結果となる識別情報の可変表示の実行中に、該一方の識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される前に他方の識別情報の可変表示の実行により特別条件が成立する場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂを実行する部分に相当する）、一方の識別情報の可変表示において特別表示結果が導出表示されても、該特別表示結果が導出表示されたことにもとづく有利度の特別状態に制御しない（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３１Ａ，Ｓ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂを実行する部分に相当する）。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、特別条件が成立したことにもとづく特別状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２９００】

（手段１１８－４）手段１１８－１～手段１１８－３のいずれかにおいて、可変表示実行手段は、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）を導出表示可能であり、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において所定表示結果を導出表示可能である（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ１１２６Ａ，Ｓ１１２９Ａ，Ｓ１１２６Ｂ，Ｓ１１２９Ｂを実行する部分に相当する）。そのような構成によれば、意図しない識別情報の可変表示において特定表示結果が導出表示されることを回避することができるとともに、遊技者の意図的な攻略の効果を最小限に抑えることができる。

【２９０１】

（手段１１８－５）手段１１８－１～手段１１８－４のいずれかにおいて、更新手段は、第１識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第２識別情報の可変表示が開始される

タイミングとで数値情報を更新可能である（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分に相当する）。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、数値情報の更新の最適化を図ることができる。

【２９０２】

また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例には、以下に示す（手段１１９－１）～（手段１１９－６）に示す遊技機の構成が開示されている。

【２９０３】

（手段１１９－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ，Ｓ２２６０，Ｓ２２７４，Ｓ２２８４を実行する部分）と、通常状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ２２０６を実行する部分）と、特定状態において該特定状態を終了することを抽選により決定する終了決定手段（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ５７０３Ａを実行する部分）と、終了決定手段による決定にもとづいて、通常状態に制御可能な通常状態制御手段（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ５７０４Ａ，Ｓ５７１２Ａを実行する部分）と、特定状態の制御に関連して、特定状態が終了するか特定表示結果が導出表示されるかを報知可能な報知演出（例えば、図２８５－７に示す煽りリーチＡ～Ｃ）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ５７１０Ａ，Ｓ５７１３Ａ，Ｓ６３３Ａの処理や、煽りリーチフラグＡ～Ｃの状態により変動パターンを決定する処理などを実行する部分）と、を備え、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａ，Ｓ５６０６Ｂ～Ｓ５６０７Ｂを実行する部分）、特定状態において特別条件が成立した場合に、該特別条件の成立後に終了決定手段により特定状態が終了することが決定された後に特別状態に制御可能であり（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ５６０６１Ａ，Ｓ５７０１Ａ，Ｓ５７０４Ａ，Ｓ５７０１Ａ～Ｓ５７０９Ａを実行する部分。図２８５－９参照）、報知演出実行手段は、特定状態において特別条件が成立した場合に、特別状態に制御されることを報知演出（例えば、図２８５－７（３－２），（４）に示す煽りリーチＢ）により報知可能である。そのような構成によれば、特定状態が終了する場合であっても、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることが報知演出により報知されるため、遊技者に安心感を与えることができるとともに、興趣を向上させることができる。

【２９０４】

（手段１１９－２）手段１１９－１において、特定状態において特別条件が成立した場合に該特別条件の成立を示す特別情報（例えば、救済時短フラグ）を記憶可能な特別情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）を備え、特別情報は、有利状態に制御されることにもとづいて消去される（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ６３１Ａを実行する部分）。そのような構成によれば、特定状態において特別条件が成立した旨の情報を適切

に管理することができる。
【２９０５】
（手段１１９－３）手段１１９－１または手段１１９－２において、特定状態において特別条件が成立した場合に該特別条件の成立を示す特別情報（例えば、救済時短フラグ）を記憶可能な特別情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）を備え、特別情報は、特定状態が終了した後に特別状態に制御されることにもとづいて消去される（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ５７０７Ａを実行する部分）。そのような構成によれば、特定状態において特別条件が成立した旨の情報を適切に管理することができる。
【２９０６】
（手段１１９－４）手段１１９－１から手段１１９－３において、特定状態において特別条件が成立した場合に該特別条件の成立を示す特別情報（例えば、救済時短フラグ）を記憶可能な特別情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）を備え、特定状態制御手段は、初期化処理が実行されることにより特定状態の制御を終了可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８を実行する部分）、特別情報は、初期化処理が実行されることにより消去される。そのような構成によれば、特定状態において特別条件が成立した旨の情報を適切に管理することができる。
【２９０７】
（手段１１９－５）手段１１９－１から手段１１９－４において、特定状態において特別条件が成立した旨を報知する特別条件成立報知演出（例えば、図２８５－８（２）に示すようにチャンスモード（救済時短）に制御されることを示す「チ」アイコン０１４ＩＷ００３ｄが画像表示装置５の一部に表示される）を実行可能な特別条件成立報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、特定状態の終了後に特別状態に制御されることを遊技者が認識可能となり、遊技者に安心感を与えて興趣を向上させることができる。
【２９０８】
（手段１１９－６）手段１１９－１から手段１１９－５において、特別状態制御手段は、特定状態において所定回数（例えば、１００回）の可変表示が実行されるまでに該特定状態が終了した場合に、該所定回数の可変表示が実行されるまで特別状態に制御可能であり（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ５７０５Ａ，Ｓ５７１１Ａ，Ｓ５７１７Ａ～Ｓ５７２０Ａを実行する部分）、報知演出実行手段は、所定回数を超えて可変表示が実行されるときに、特定状態が終了するか特定表示結果が表示されるかを報知する報知演出を実行可能である（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ５７１０Ａ，Ｓ５７１３Ａ，Ｓ６３３Ａの処理や、煽りリーチフラグＡ～Ｃの状態により変動パターンを決定する処理などを確変状態に制御されてから１００変動目以降に実行する部分。図２８５－６参照）。そのような構成によれば、遊技者に緊張感を与えて、興趣を向上させることができる。
【２９０９】
　また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、以下に示す（手段１Ａ）～（手段８Ａ）に示す遊技機の構成を適用してもよい。
【２９１０】
（手段１Ａ）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示が実行されているときに所定示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能な所定示唆演出実行手段と、特別条件が成立したことにもとづいて、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、時

短突入演出）を実行可能な特別報知演出実行手段と、をさらに備え、所定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の期間において、所定示唆演出を実行する割合が共通である（例えば、救済時短までの残り回数が１０回以下である期間と、１１回以上である期間とで、予告演出の実行割合は変化しない）。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることにより遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【２９１１】

（手段２Ａ）手段１Ａにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が開始されるときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段において特別報知演出が開始される前に表示されている演出表示を視認困難とする態様である（例えば、変動開始時にブラックアウトする）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２９１２】

（手段３Ａ）手段１Ａにおいて、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示に対応する演出用識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能な演出用可変表示実行手段を備え、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が終了するときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、演出用識別情報を視認困難とする態様である（例えば、変動終了時にブラックアウトする）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２９１３】

（手段４Ａ）手段１Ａにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である（例えば、次の変動表示が実行されるときに救済時短による時短状態に対応する背景画像が表示される）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。また、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

【２９１４】

（手段５Ａ）手段１Ａから手段４Ａのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段を備える（例えば、救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）を含むテロップ表示を行う）。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【２９１５】

（手段６Ａ）手段１Ａから手段５Ａのいずれかにおいて、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、変動パターン設定処理を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターンに決定し、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示された後に、特別報知演出を実行可能である（例えば、救済時短が成立する変動表示において、救済時短成立時専用の変動パターンは用いられない。そして、はずれ図柄が導出表示された後に、救済時短が成立したことが報知される）。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されていることを遊技者に報知することができるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【２９１６】

（手段７Ａ）手段１Ａから手段６Ａのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファおよび第２保留記憶数バッファ）と、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、所定条件が成立した

ときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８を実行する部分）と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧処理を実行可能な復旧手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ６を実行する部分）と、を備える。そのような構成によれば、初期化処理により制御の最適化を図りつつ、電力供給が停止する前に特別回数目の可変表示に対応する保留記憶が記憶されている状況において、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

【２９１７】

（手段８Ａ）手段１Ａから手段６Ａのいずれかにおいて、特別状態に制御されていることを特定可能な特別状態情報（例えば、高ベースフラグの状態）を記憶可能な状態記憶手段と、特別状態において可変表示が実行された回数を特定可能な実行回数情報（例えば、時短回数カウンタの値）を記憶可能な実行回数記憶手段と、電力供給が停止しても特別状態情報と実行回数情報と数値情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８を実行する部分）と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段により特別状態情報と実行回数情報と数値情報とが保持されている場合に、初期化処理において、該特別状態情報と該実行回数情報とを初期化する一方、該数値情報を初期化しない（例えば、高ベースフラグの状態と時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しない（すなわち電断前の値を設定する））。そのような構成によれば、意図的に数値情報が初期化されることを防ぐことができ、遊技者に対する救済度合いを高めることができる。

【２９１８】

また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、以下に示す（手段１Ｂ）～（手段５Ｂ）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【２９１９】

（手段１Ｂ）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり（例えば、大当りの場合とはずれの場合とのいずれの場合にもリーチ（または特に期待度が高いリーチ）の変動パターンに決定可能である）、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く（例えば、リーチ（または特に期待度が高いリーチ）の変動パターンは、大当りの場合に決定される割合が高い）、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、救済時短となる直前においては、はずれ時にリーチ（または特に期待度が高いリーチ）の変動パターンに決定する割合が低い）。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定可変表示パターンによる可変表示が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないと

きの興趣の低下を抑えることができる。
【２９２０】
（手段２Ｂ）手段１Ｂにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、救済時短が成立することを示唆するカウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示）を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、示唆演出を実行する割合が高い。そのような構成によれば、遊技者に特別条件の成立を期待させることができ、興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立する直前で遊技者が遊技を終了することによる遊技者の不利益の発生を抑制することができる。
【２９２１】
（手段３Ｂ）手段１Ｂまたは手段２Ｂにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出（例えば、救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）を含むテロップ表示を行う）を実行可能な説明演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。
【２９２２】
（手段４Ｂ）手段１Ｂから手段３Ｂのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出（例えば、タイマ演出）を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。
【２９２３】
（手段５Ｂ）手段１Ｂから手段４Ｂのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出（例えば、タイマ演出）を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様（例えば、演出態様「赤」）と所定態様（例えば、演出態様「青」）とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定態様により予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。
【２９２４】
　また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、以下に示す（手段１Ｃ）～（手段８Ｃ）に示す遊技機の構成を適用してもよい。
【２９２５】
（手段１Ｃ）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、特殊可変表示パターン（例えば、第１変動パターン＃Ｍ（救済時短突入はずれ））を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新

手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出（例えば、時短突入演出）を実行可能な特定報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【２９２６】

（手段２Ｃ）手段１Ｃにおいて、特定報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として非特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出を実行可能であり、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出と共通の態様の演出を実行した後に、特定表示結果が導出表示される旨を報知する特殊報知演出（例えば、時短突入見せかけ演出）を実行可能な特殊報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技者が特別条件の成立を一旦認識した後に、有利状態に制御されることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２９２７】

（手段３Ｃ）手段１Ｃまたは手段２Ｃにおいて、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前には実行されない態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する所定報知演出（例えば、全回転演出）を実行可能な所定報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２９２８】

（手段４Ｃ）手段１Ｃまたは手段２Ｃにおいて、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前と共通の態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段（例えば、救済時短回数カウンタの値が０の場合にも、値が０ではない場合と同様に、大当り変動パターンに決定されることによって実現される）を備える。そのような構成によれば、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。

【２９２９】

（手段５Ｃ）手段１Ｃから手段４Ｃのいずれかにおいて、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間（例えば、２０秒）は、特別条件が成立する前の可変表示の表示結果の表示期間（例えば、０．５秒）よりも長く、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間において、特別状態の制御が開始される旨を報知する報知演出（例えば、救済時短による時短状態の制御が開始される旨の報知するモード移行演出）を実行可能な報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、通常状態で報知演出を実行するための期間を確保することができ、遊技状態を切り替える際の演出の明確化が図れるとともに、興趣を向上させることができる。

【２９３０】

（手段６Ｃ）手段１Ｃから手段５Ｃのいずれかにおいて、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間の開始時に、該表示期間の開始に対応する特定信号（例えば、変動停止信号）を出力し、該特定信号を出力した後に、特別状態の制御に対応する特別信号（例えば、大当り４信号）を出力する信号出力手段を備える。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【２９３１】

（手段７Ｃ）手段６Ｃにおいて、信号出力手段は、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理（例えば、次変動を開始するまでの期間を延長するための次変動延期処理）の開始時に、特別信号を出力する。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【２９３２】

（手段８Ｃ）手段１Ｃから手段６Ｃのいずれかにおいて、特定経路（例えば、左打ちによる経路）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第１通過領域（例えば、第１始動入賞口）と、特別経路（例えば、右打ちによる経路）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第２通過領域（例えば、第２始動入賞口）と、識別情報の可変表示として、第１始動条件が成立することにもとづく第１識別情報の可変表示と、第２始動条件が成立することにもとづく第２識別情報の可変表示と、を実行可能な可変表示実行手段と、特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力（例えば、遊技者が右打ちを行うと想定される遊技状態中であることを示す試験信号または外部出力信号の出力や、右打ちを行う状態であることの報知）を実行可能な特別出力手段と、を備え、第１始動条件は、第１通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、第２始動条件は、第２通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、特別出力手段は、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理（例えば、次変動を開始するまでの期間を延長するための次変動延期処理）の開始時に、特別出力を実行可能である。そのような構成によれば、適切なタイミングで特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力を実行することができる。

【２９３３】

また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、以下に示す（手段１Ｄ）～（手段５Ｄ）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【２９３４】

（手段１Ｄ）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターン（例えば、第１変動パターン＃Ａ）に決定し、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示された後に、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、救済時短に対応する背景画像の表示）を実行可能な特別報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

【２９３５】

（手段２Ｄ）手段１Ｄにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ１１２Ａを実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファや第２保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶され

た保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、特殊な飾り図柄（チャンス目）を停止表示する演出や、保留表示の色や形状を変化させる保留変化演出、特殊な背景表示を行うゾーン演出など）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する（例えば、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）する）。そのような構成によれば、制御処理が複雑化してしまうことを回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

【２９３６】

（手段３Ｄ）手段１Ｄまたは手段２Ｄにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である（例えば、次の変動表示が実行されるときに救済時短による時短状態に対応する背景画像が表示される）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができるとともに、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

【２９３７】

（手段４Ｄ）手段１Ｄから手段３Ｄのいずれかにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、救済時短が成立することを示唆するカウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示など）を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）において、示唆演出の実行を制限する。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができる。

【２９３８】

（手段５Ｄ）手段１Ｄから手段４Ｄのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）を含むテロップ表示を行う）を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【２９３９】

また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、以下に示す（手段１Ｅ）～（手段４Ｅ）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【２９４０】

（手段１Ｅ－１）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（例えば、救済時短経由の時

短状態の方が、大当り経由の時短状態よりも変動時間が短縮された変動パターンに決定される割合が高い）。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、短縮可変表示パターンにより可変表示が実行される割合が高くなり、次の有利状態に制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。

【２９４１】

（手段１Ｅ－２）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、第１変動パターン＃Ｃ）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、救済時短経由の時短状態の方が、大当り経由の時短状態よりも、表示結果がはずれの場合にリーチ（または特に期待度が高いリーチ）となる変動パターンに決定される割合が低い）。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、特定可変表示パターンによる可変表示の表示結果が非特定表示結果となる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

【２９４２】

（手段２Ｅ）手段１Ｅにおいて、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、表示手段において異なる背景表示を表示可能な背景表示手段を備える（例えば、大当り経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、背景画像を異ならせる）。そのような構成によれば、遊技状態の違いを遊技者に明確に報知することができ、興趣を向上させることができる。

【２９４３】

（手段３Ｅ）手段１Ｅまたは手段２Ｅにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ１１２Ａを実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファや第２保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、チャンス目演出や保留変化演出）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出を実行する割合と、複数種類のうちのいずれの先読み予告演出を実行するかの割合と、が異なる（例えば、救済時短経由の時短状態と、大当り経由の時短状態とで、先読み予告演出を実行する割合と複数種類のうちのいずれの先読み予告演出を実行するかの割合とが異なる）。そのような構成によれば、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出の実行頻度と実行される種類とを異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【２９４４】

（手段４Ｅ）手段１Ｅから手段３Ｅのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開

始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファや第２保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、特殊な飾り図柄（チャンス目）を停止表示する演出や、保留表示の色や形状を変化させる保留変化演出、特殊な背景表示を行うゾーン演出など）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する（例えば、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）する）。そのような構成によれば、制御処理の煩雑化を回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

【２９４５】

なお、上記の特徴部１２０ＩＷで示した構成に、上記の特徴部０９０ＩＷや特徴部１１３ＩＷ、特徴部１１６ＩＷで示した構成を適宜組み合わせて構成することが可能である。例えば、上記の特徴部１２０ＩＷで示した構成に上記の特徴部０９０ＩＷで示した構成を適用する場合、時短状態中にＶ入賞あり小当りとなった場合には小当り回数カウンタの値を１減算して時短状態を終了する一方で、時短状態中にＶ入賞なし小当りとなった場合には小当り回数カウンタの値を減算しないように構成してもよい。

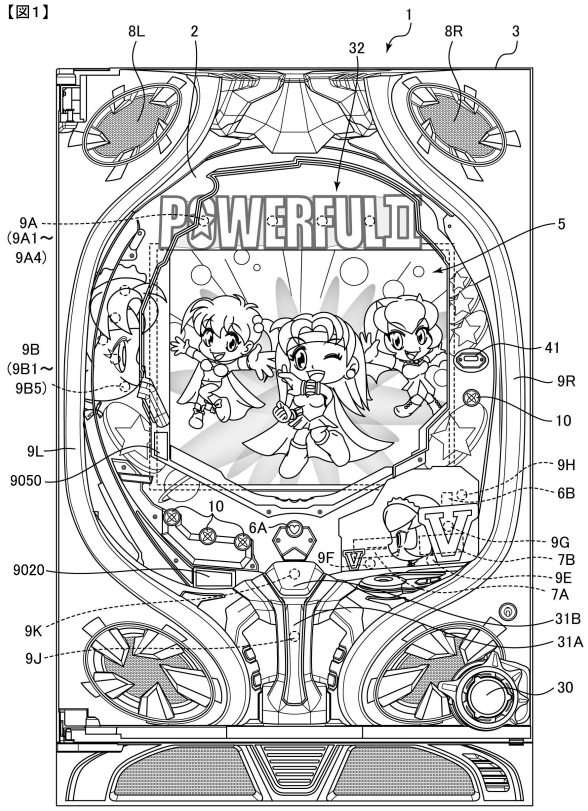
【符号の説明】

【２９４６】

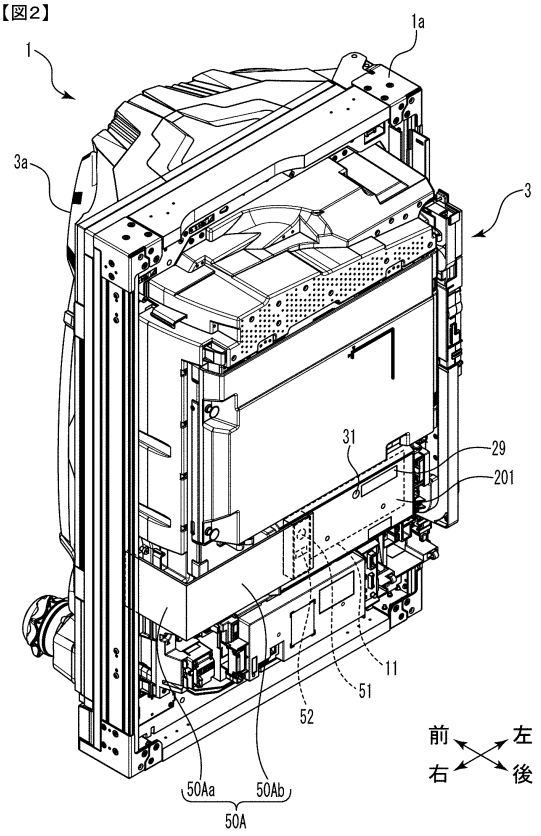
１　パチンコ遊技機、２　遊技盤、３　遊技機用枠、５　画像表示装置、５Ｃ，５Ｌ，５Ｒ　飾り図柄表示エリア、６Ａ　入賞球装置、６Ｂ　可変入賞球装置、７　特別可変入賞球装置、８Ｌ，８Ｒ　スピーカ、９　遊技効果ランプ、１０　一般入賞口、１１　主基板、１２　演出制御基板、１３　音声制御基板、１４　ランプ制御基板、１５　中継基板、９０２０　特図ＬＥＤ基板、２１　ゲートスイッチ、２２Ａ　第１始動口スイッチ、２２Ｂ　第２始動口スイッチ、２３　カウントスイッチ、２４　Ｖ入賞スイッチ、３０　打球操作ハンドル、３１Ａ　スティックコントローラ、３１Ｂ　プッシュボタン、３２　可動体、３５Ａ　コントローラセンサユニット、３５Ｂ　プッシュセンサ、４１　通過ゲート、９０５０　第４図柄ユニット、８１，８２，８３　ソレノイド、１００　遊技制御用マイクロコンピュータ、１０１，１２１　ＲＯＭ、１０２，１２２　ＲＡＭ、１０４，１２４　乱数回路、１０６　ＲＴＣ、１１０　スイッチ回路、１１１　出力回路、１２３　表示制御部。

【図面】

【図１】

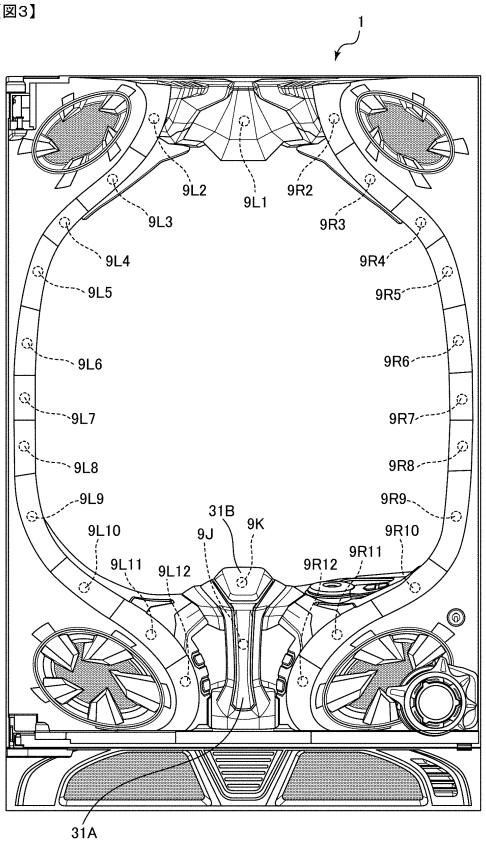

【図1】
1
8L
2
32
8R
3
9A
(9A1～
9A4)
5
41
9B
(9B1～
9B5)
9R
10
9L
9050
9H
6B
10
6A
9G
9F
7B
9020
9E
7A
9K
31B
9J
31A
30

【図２】


【図2】
1
1a
3a
3
31
29
201
11
51
52
前
左
右
後
50Aa
50Ab
50A

【図３】

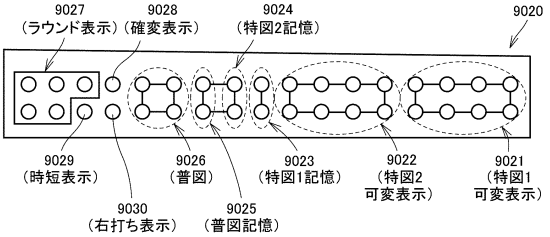
【図3】



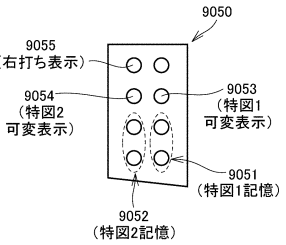
【図４】

【図4】

(a)特図LED基板



(b)第4図柄ユニット

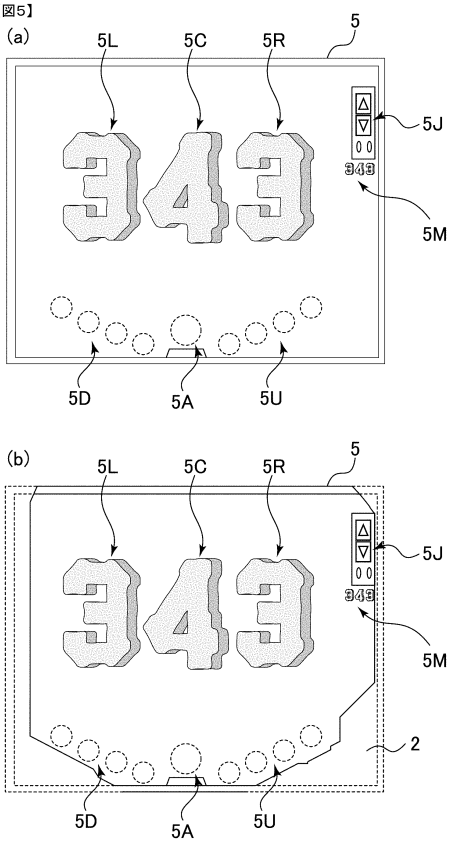


(c)第4図柄ユニットとSPリーチ時の遊技効果ランプとの関係

演出制御コマンド	第４図柄ユニット	遊技効果ランプ
変動パターンコマンド	停止を示す消灯から変動を示す点滅に切り替える	維持
図柄確定コマンド	変動を示す点滅から停止を示す消灯に切り替える	維持

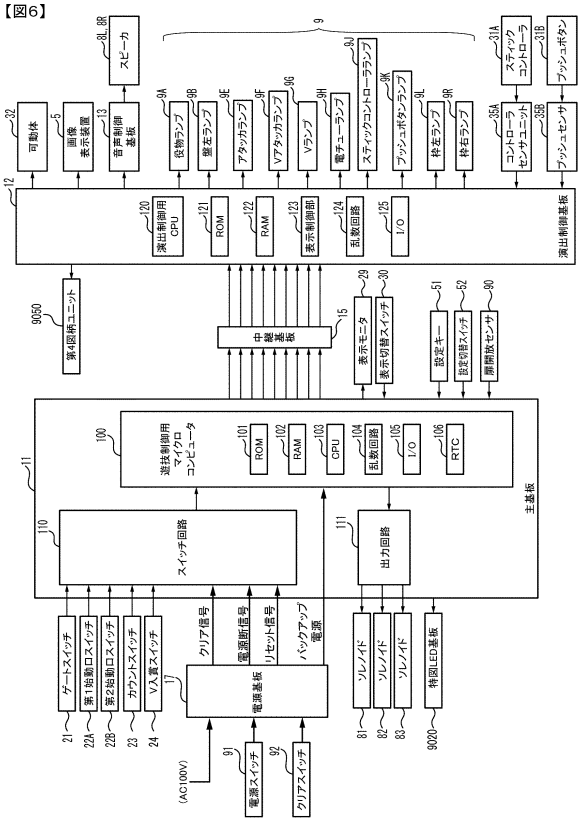
【図５】

【図5】



【図６】

【図6】



【図７】

【図7】

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベース （変動50回まで）	3
通常大当り2	低確率	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り1	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り2	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り3	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り4	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り5	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り6	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	5
確変大当り7	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	7
確変大当り8	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	10
確変大当り9	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	10

【図８】

【図8】

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当り判定 （通常時、確変時共通）	65536
ランダム2	大当り種類判定 （第1特図、第2特図共通）	100
ランダム3	後変動パターン判定 （ハズレ時）	65519
ランダム4	後変動パターン判定 （当り時）	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄当り判定	201

【図９】

【図9】

(a)大当り判定

状態	ランダム1判定値数 （最大判定値65536）		大当り確率	ハズレ確率
通常時	205	→	約1/320	約319/320
確変時	789	→	約1/83	約82/83

(b)第1特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 （最大判定値100）
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	37
確変大当り3	4
確変大当り4	4

(c)第2特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 （最大判定値100）
確変大当り5	10
確変大当り6	5
確変大当り7	5
確変大当り8	70
確変大当り9	10

【図１０】

【図10】

演出制御コマンド

MODE	EXT	名称	内容
80	××指定	前変動パターン××指定	図柄の前変動パターンの指定（×××前変動パターン番号）
81	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
81	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
84	××	後変動パターン××指定	図柄の後変動パターンの指定（×××後変動パターン番号）
8C	01	表示結果1指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定（通常大当り1指定）	通常大当り1に決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定（通常大当り2指定）	通常大当り2に決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定（確変大当り1指定）	確変大当り1に決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定（確変大当り2指定）	確変大当り2に決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定（確変大当り3指定）	確変大当り3に決定されていることの指定
8C	07	表示結果7指定（確変大当り4指定）	確変大当り4に決定されていることの指定
8C	08	表示結果8指定（確変大当り5指定）	確変大当り5に決定されていることの指定
8C	09	表示結果9指定（確変大当り6指定）	確変大当り6に決定されていることの指定
8C	10	表示結果10指定（確変大当り7指定）	確変大当り7に決定されていることの指定
8C	11	表示結果11指定（確変大当り8指定）	確変大当り8に決定されていることの指定
8C	12	表示結果12指定（確変大当り9指定）	確変大当り9に決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定（第1飾り図柄の変動開始指定）
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定（第2飾り図柄の変動開始指定）
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示に移行することを指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当り1を開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	通常大当り2を開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	確変大当り1を開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定	確変大当り2を開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定	確変大当り3を開始することの指定
A0	06	大当り開始6指定	確変大当り4を開始することの指定
A0	07	大当り開始7指定	確変大当り5を開始することの指定
A0	08	大当り開始8指定	確変大当り6を開始することの指定
A0	09	大当り開始9指定	確変大当り7を開始することの指定
A0	10	大当り開始10指定	確変大当り8を開始することの指定
A0	11	大当り開始11指定	確変大当り9を開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XX で示す回数目の大入賞口開放中表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A2	××	大入賞口開放後指定	XX で示す回数目の大入賞口開放後表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A3	01	大当り終了1指定	通常大当り1を終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	通常大当り2を終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	確変大当り1を終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定	確変大当り2を終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定	確変大当り3を終了することの指定
A3	06	大当り終了6指定	確変大当り4を終了することの指定
A3	07	大当り終了7指定	確変大当り5を終了することの指定
A3	08	大当り終了8指定	確変大当り6を終了することの指定
A3	09	大当り終了9指定	確変大当り7を終了することの指定
A3	10	大当り終了10指定	確変大当り8を終了することの指定
A3	11	大当り終了11指定	確変大当り9を終了することの指定
AD	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	××	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン種別）を指定
C7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	bit4=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	bit4=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

【図１１】

【図11】

前変動パターン(メイン側)

前変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間[ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246
8	80	07	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246
9	80	08	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80	09	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861
11	80	0A	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861
12	80	0B	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【図１２】

【図12】

後変動パターン(メイン側)

後変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間[ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	擬似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

【図１３】

【図13】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個,保留1個→0個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(c)保留3個→2個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(d)保留4個→3個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図１４】

【図14】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1,2、確変大当り1,2,5,6,7,8用

後変動パターン		ランダム4判定値数(最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用

後変動パターン		ランダム4判定値数(最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

後変動パターン		ランダム4判定値数(最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	4
10	SP前半(当り)	14
11	SP前半→SP後半(当り)	114
12	SP前半→最終リーチ(当り)	107

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

【図１５】

【図15】

前変動パターン判定

(a)後変動番号1用

前変動番号	前変動パターン 内容	ランダム5判定値数（最大判定値251）
1	通常変動	251

(b)後変動番号2用

前変動番号	前変動パターン 内容	ランダム5判定値数（最大判定値251）
2	短縮変動	251

(c)後変動番号3用

前変動番号	前変動パターン 内容	ランダム5判定値数（最大判定値251）
3	超短縮変動	251

(d)後変動番号4用

前変動番号	前変動パターン 内容	ランダム5判定値数（最大判定値251）
1	通常変動	251

(e)後変動番号5,8用

前変動番号	前変動パターン 内容	ランダム5判定値数（最大判定値251）
4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	125
7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	126

(f)後変動番号6,10用

前変動番号	前変動パターン 内容	ランダム5判定値数（最大判定値251）
4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	101
7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	100
10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	50

(g)後変動番号7用

前変動番号	前変動パターン 内容	ランダム5判定値数（最大判定値251）
5	ノーマルリーチ(SP後半発展)	31
8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	50
11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	170

(h)後変動番号11用

前変動番号	前変動パターン 内容	ランダム5判定値数（最大判定値251）
5	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21
8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	50
11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	180

(i)後変動番号9用

前変動番号	前変動パターン 内容	ランダム5判定値数（最大判定値251）
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	1
9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	60
12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	190

(j)後変動番号12用

前変動番号	前変動パターン 内容	ランダム5判定値数（最大判定値251）
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	1
9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	50
12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	200

【図１６】

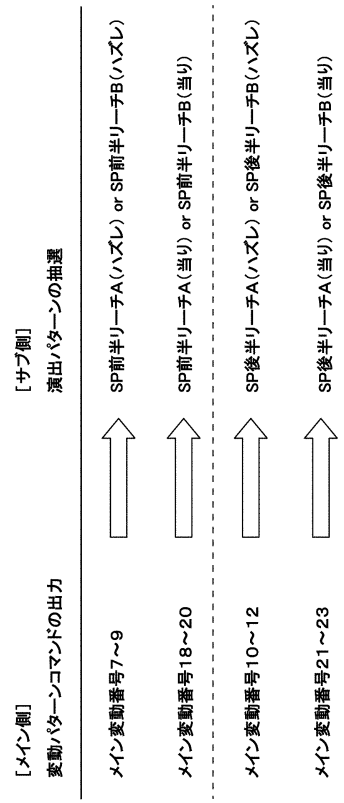
【図16】

全変動パターン(メイン側)

メイン変動番号	前変動番号	前変動パターン 内容	変動時間[ms]	フレーム数	後変動番号	後変動パターン 内容	変動時間[ms]	フレーム数
1	1	通常変動	12700	381	1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
2	2	短縮変動	6700	201	2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
3	3	超短縮変動	2700	81	3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
4	1	通常変動	12700	381	4	擬似連ガセ→非リーチ(ハズレ)	9300	279
5	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
7	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
8	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
9	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
10	5	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
11	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
12	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
14	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
15	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
16	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	9	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
17	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	9	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
18	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	10	SP前半(当り)	93300	2801
19	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	10	SP前半(当り)	93300	2801
20	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861	10	SP前半(当り)	93300	2801
21	5	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
22	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
23	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288
25	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288
26	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

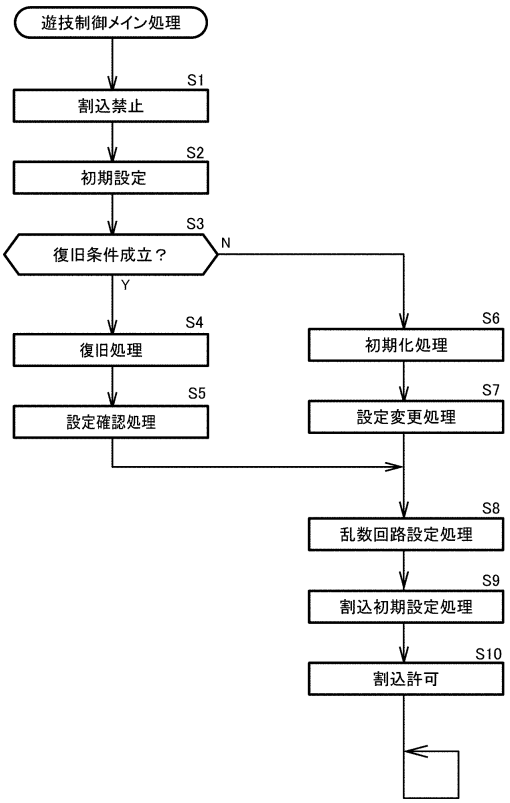
【図１７】

【図17】



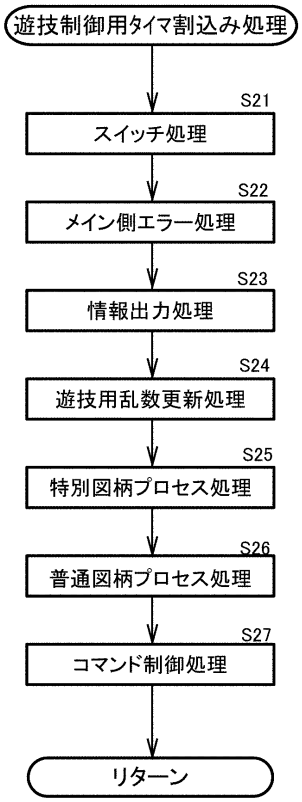
【図１８】

【図18】



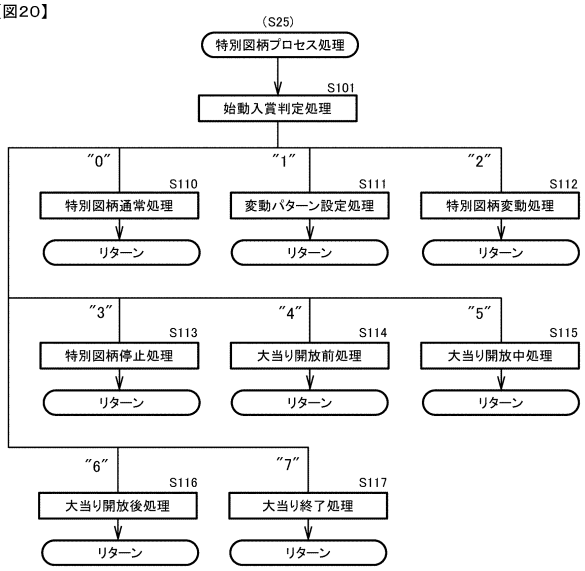
【図１９】

【図19】



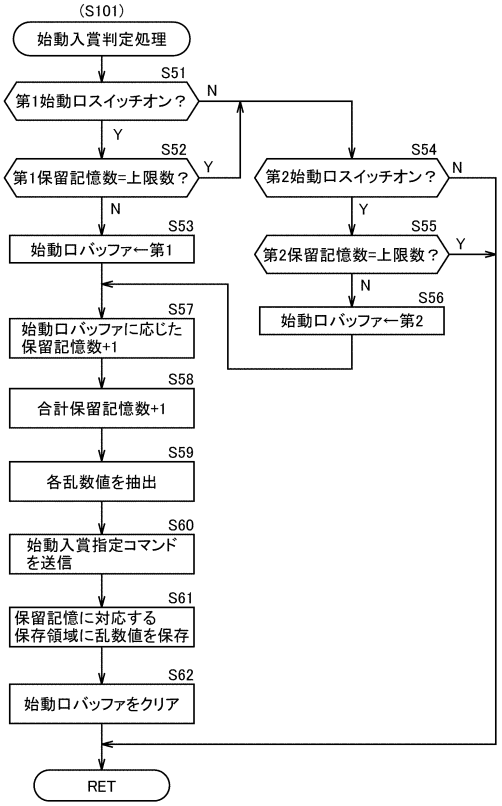
【図２０】

【図20】



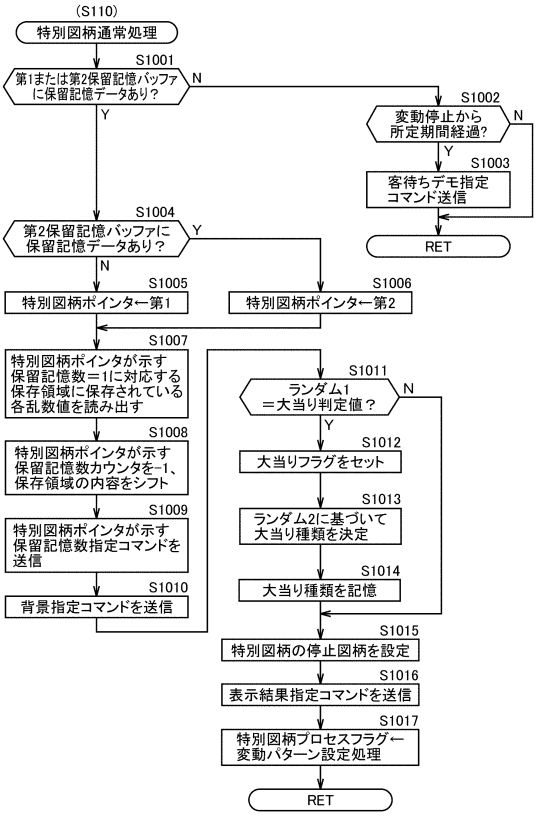
【図２１】

【図21】



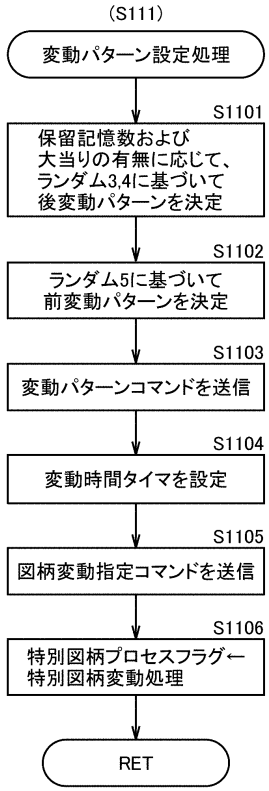
【図２２】

【図22】



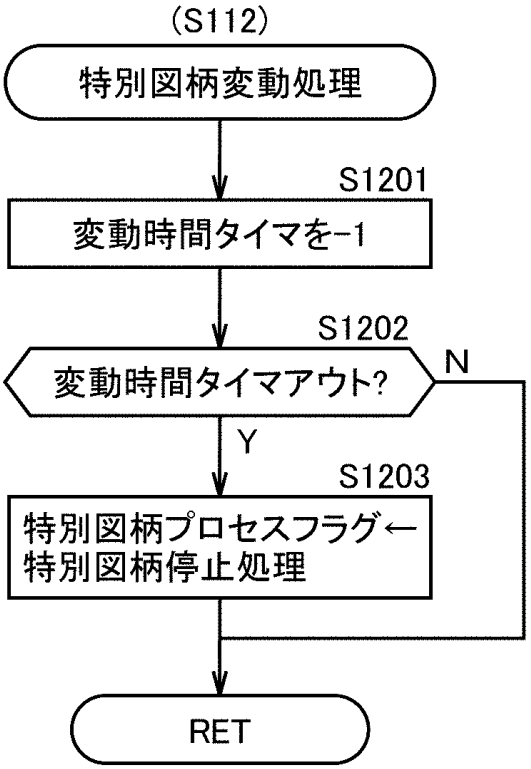
【図２３】

【図23】



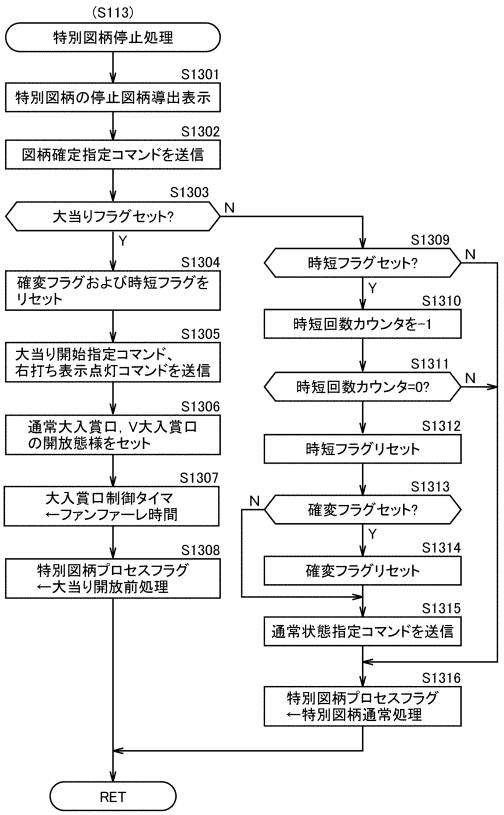
【図２４】

【図24】



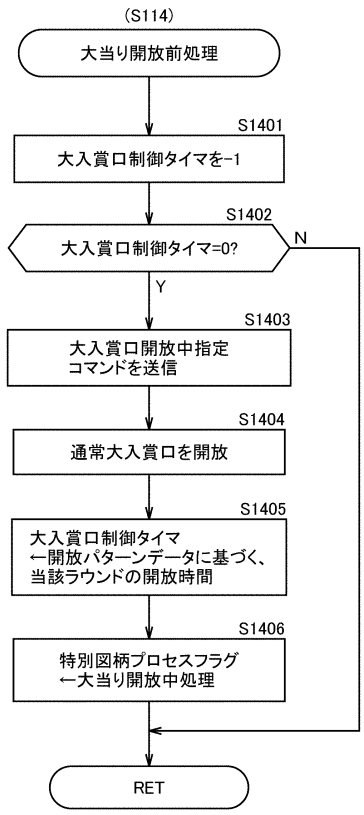
【図２５】

【図25】



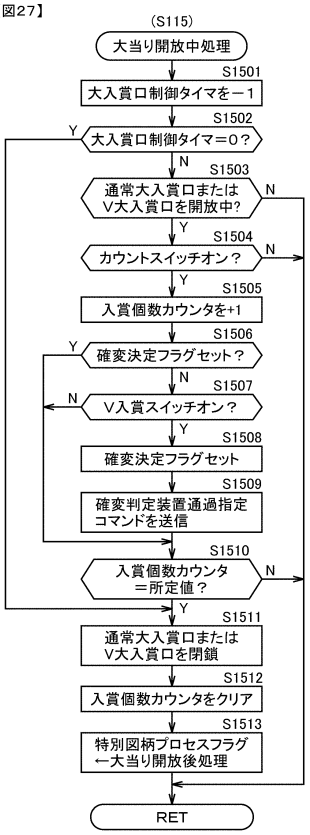
【図２６】

【図26】



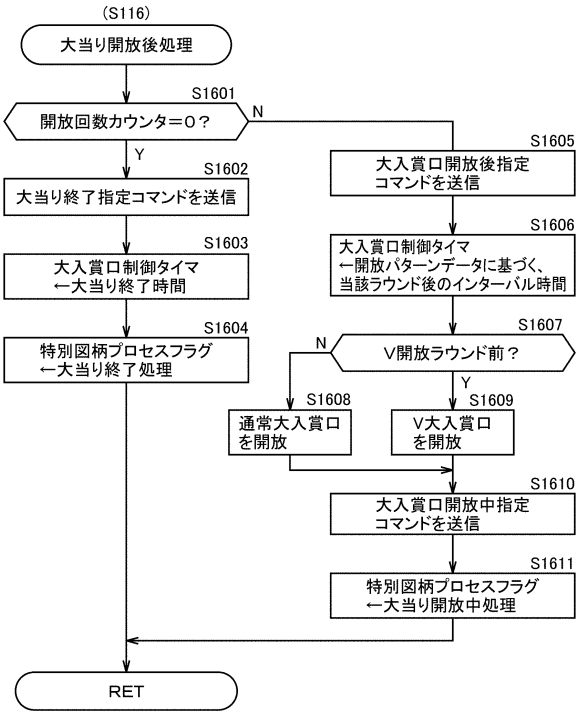
【図２７】

【図27】



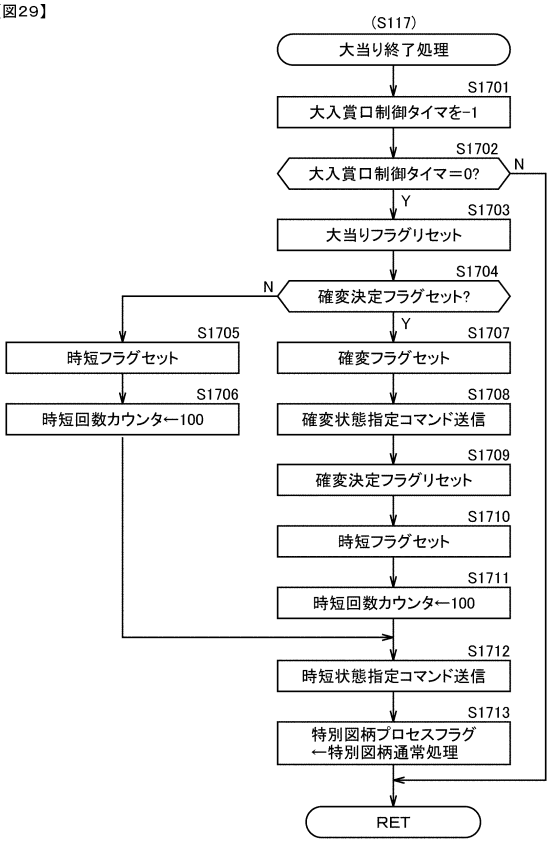
【図２８】

【図28】



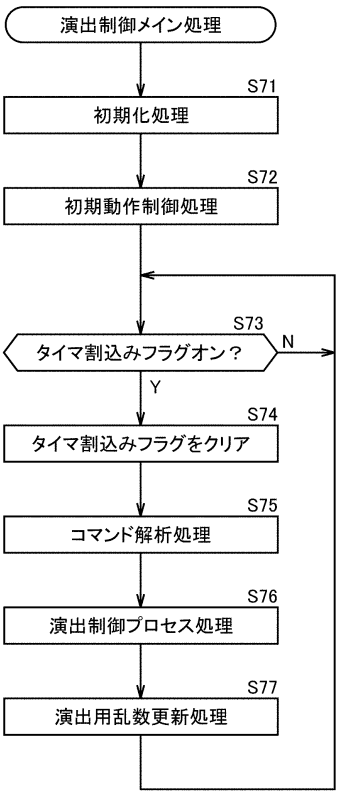
【図２９】

【図29】



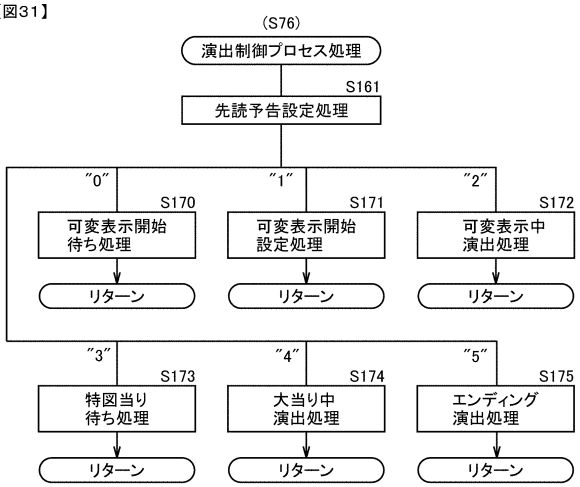
【図３０】

【図30】



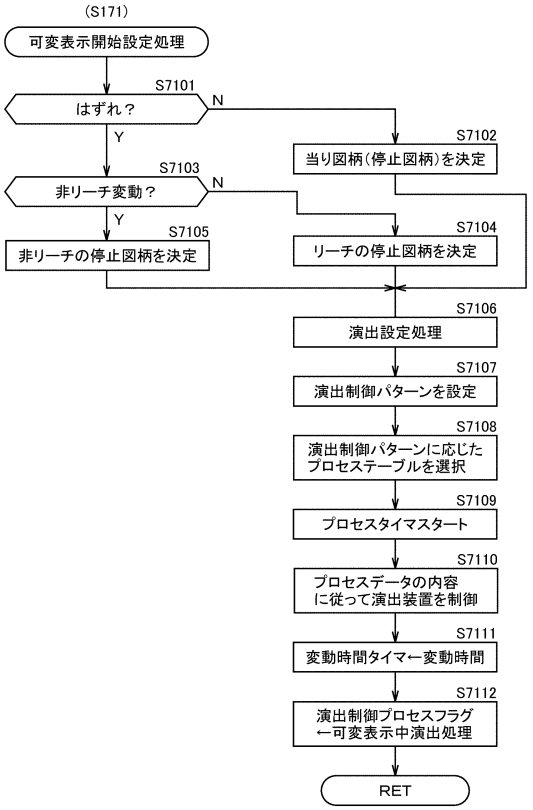
【図３１】

【図31】



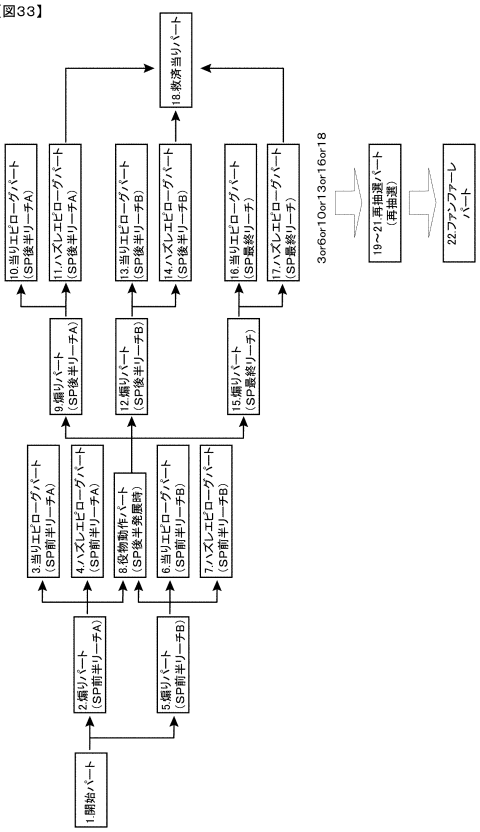
【図３２】

【図32】



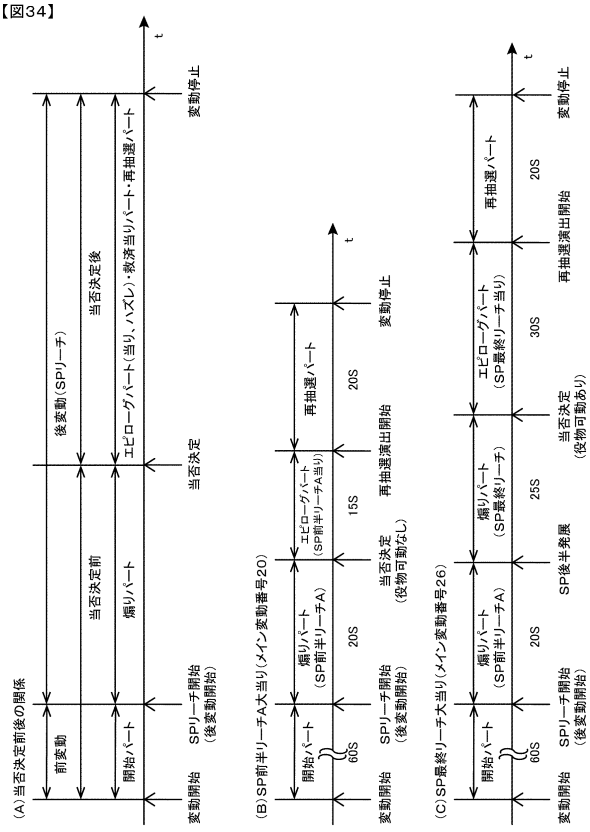
【図３３】

【図33】



【図３４】

【図34】



【図３５】

【図35】

1．開始パート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
a1	ta1	変動開始	背景黄点灯
a2	ta2	next停止	赤点滅
a3	ta3	×2表示	白点滅(2回)
a4	ta4	再変動	背景黄点灯
a5	ta5	next停止	赤点滅
a6	ta6	×3表示	白点滅(2回)
a7	ta7	再変動	背景黄点灯
a8	ta8	リーチテンパイ	赤点滅
a9	ta9	背景暗転開始	赤点灯
a10	ta10	シャッター閉まる（画面輝度低下）	赤点灯(輝度段階的に低下)
a11	ta11	シャッター閉まる（画面輝度低下）	赤点灯(輝度段階的に低下)
a12	ta12	シャッター閉まる（画面輝度低下）	赤点灯(輝度段階的に低下)
a13	ta13	シャッター閉まる	赤点灯(輝度低下で維持)
a14	ta14	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a15	ta15	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a16	ta16	シャッター閉まる（画面輝度上昇）	赤点灯(輝度低下で維持)
a17	ta17	シャッター閉まる（画面輝度上昇）	赤点灯(輝度低下で維持)
a18	ta18	シャッター閉まる（画面輝度上昇）	赤点灯(輝度低下で維持)
a19	ta19	シャッター開く(SP前半リーチAの画面)	消灯

150msec

150msec

【図３６】

【図36】

2．煽りパート（SP前半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
b1	tb1	タイトル表示	消灯
b2	tb2	タイトル消える	赤点滅
b3	tb3	敵キャラ登場	赤点灯
b4	tb4	対峙	左：緑点灯、右：赤点灯
b5	tb5	対峙	左：緑点滅、右：赤点灯
b6	tb6	対峙	左：緑点灯、右：赤点滅
b7	tb7	夢夢アップ	緑点滅
b8	tb8	夢夢追っかけ	緑点滅
b9	tb9	爆チュー逃げる	赤点滅
b10	tb10	部屋背景	黄点灯(長)
b11	tb11	夢夢追っかけ	左：緑点滅、右：赤点灯
b12	tb12	夢夢追っかけ	左：緑点灯、右：赤点灯
b13	tb13	爆チュー逃げる	赤点滅
b14	tb14	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
b15	tb15	爆チューアップ	赤点灯
b16	tb16	夢夢アップ	緑点灯
b17	tb17	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
b18	tb18	当否決定前	白点灯

1560msec

150msec

210msec

600000msec
(10分データ)

2000msec
表示維持

【図３７】

【図37】

3．当りエピローグパート（SP前半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
c1	tc1	爆チュー捕まえる	白点滅(tb18より明るめ)
c2	tc2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
c3	tc3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
c4	tc4	図柄出し	白点滅
c5	tc5	図柄出し	白点滅
c6	tc6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec
(10分データ)

4．ハズレエピローグパート（SP前半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
d1	td1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tb18より暗め)
d2	td2	残念	白点灯(td1より暗め)
d3	td3	画面暗転	消灯
d4	td4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データ
をループ

【図３８】

【図38】

5．煽りパート（SP前半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
e1	te1	タイトル表示	消灯
e2	te2	タイトル消える	緑点滅
e3	te3	対戦キャラ登場	緑点灯
e4	te4	対峙	左：緑点灯、右：クリーム点灯
e5	te5	対峙	左：緑点滅、右：クリーム点灯
e6	te6	対峙	左：緑点灯、右：クリーム点滅
e7	te7	夢夢のターン	緑点滅
e8	te8	パック表示	白点滅(2回)
e9	te9	ボインゴ防ぐ	クリーム点灯
e10	te10	パック宙を舞う	左：緑点灯、右：クリーム点灯
e11	te11	ボインゴターン	クリーム点滅
e12	te12	パック表示	白点滅(3回)
e13	te13	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e14	te14	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e15	te15	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e16	te16	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e17	te17	当否決定前	白点灯

150msec

210msec

150msec

150msec

150msec

150msec

600000msec
(10分データ)

2000msec
表示維持

【図３９】

【図39】

6．当りエピローグパート（SP前半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
f1	tf1	夢夢攻撃	白点滅(te17より明るめ)
f2	tf2	ボインゴ攻撃受ける	レインボー点灯(なめらか)
f3	tf3	夢夢勝利	レインボー点灯(なめらか)
f4	tf4	静止画	レインボー点灯(なめらか)
f5	tf5	図柄出し	白点滅
f6	tf6	図柄出し	白点滅
f7	tf7	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec (10分データ)

7．ハズレエピローグパート（SP前半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
g1	tg1	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g2	tg2	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g3	tg3	残念	白点灯(tg1,tg2より暗め)
g4	tg4	画面暗転	消灯
g5	tg5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データをループ

【図４０】

【図40】

8．役物動作パート（SP後半発展時）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
h1	th1	役物落下	赤点滅
h2	th2	役物落下	赤点滅
h3	th3	役物落下	赤点滅

7000msec

【図４１】

【図41】

9．煽りパート（SP後半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
i1	ti1	タイトル表示	黄点灯(短)
i2	ti2	対峙	左：白点灯、右：赤点灯
i3	ti3	対峙	左：緑点滅、右：赤点灯
i4	ti4	対峙	左：紫点滅、右：赤点灯
i5	ti5	対峙	左：白点灯、右：赤点滅
i6	ti6	ジャム表示	紫点滅
i7	ti7	夢夢表示	緑点滅
i8	ti8	爆チュー表示	赤点滅
i9	ti9	ジャム追っかけ	紫点滅
i10	ti10	爆チュー逃げる	赤点滅
i11	ti11	部屋背景	黄点灯(長)
i12	ti12	ジャム追っかけ	左：紫点滅、右：赤点灯
i13	ti13	ジャム追っかけ	左：紫点灯、右：赤点灯
i14	ti14	ジャムジャンプ	白点滅(3回)
i15	ti15	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i16	ti16	爆チュー捕まえられず	左：紫点滅、右：赤点灯
i17	ti17	夢夢字幕	緑点滅
i18	ti18	夢夢追っかけ	緑点滅
i19	ti19	爆チュー逃げる	赤点滅
i20	ti20	部屋背景	黄点灯(中)
i21	ti21	夢夢追っかけ	左：緑点滅、右：赤点灯
i22	ti22	夢夢追っかけ	左：緑点灯、右：赤点灯
i23	ti23	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
i24	ti24	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i25	ti25	爆チュー捕まえられず	左：緑点滅、右：赤点灯
i26	ti26	味方2人表示	左：紫点滅、右：緑点滅
i27	ti27	夢夢アップ	緑点灯
i28	ti28	夢夢とジャムアップ	左：紫点灯、右：緑点灯
i29	ti29	2人で追っかけ	左：白点灯、右：赤点灯
i30	ti30	2人で追っかけ	左：白点灯、右：赤点灯
i31	ti31	ジャムアップ	紫点灯
i32	ti32	ジャムジャンプ	紫点滅
i33	ti33	夢夢アップ	緑点灯
i34	ti34	夢夢ジャンプ	緑点滅
i35	ti35	2人ジャンプ	白点滅(3回)
i36	ti36	2人ジャンプ(静止画1)	白点滅
i37	ti37	2人ジャンプ(静止画2)	白点滅
i38	ti38	2人ジャンプ(静止画3)	白点滅
i39	ti39	当否決定前(静止画4)	白点灯

1130msec

1560msec

210msec

150msec

1330msec

210msec

150msec

210msec

1000msec

600000msec (10分データ)

SP前半より長い 3000msec 表示維持

【図４２】

【図42】

10．当りエピローグパート（SP後半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
j1	tj1	爆チュー捕まえる	白点滅(ti39より明るめ)
j2	tj2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
j3	tj3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
j4	tj4	図柄出し	白点滅
j5	tj5	図柄出し	白点滅
j6	tj6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec (10分データ)

11．ハズレエピローグパート（SP後半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
k1	tk1	爆チュー捕まえられず	白点灯(ti39より暗め)
k2	tk2	爆チューアップ	白点灯(tk1より暗め)
k3	tk3	残念	白点灯(tk1より暗め)
k4	tk4	画面暗転	消灯
k5	tk5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データをループ

【図４３】

【図43】

12．煽りパート（SP後半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
n1	tn1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
n2	tn2	対峙	左：白点滅、右：赤点灯	
n3	tn3	カニ攻撃	白点滅(2回)	150msec
n4	tn4	2人逃げる	白点滅(3回)	210msec
n5	tn5	2人ジャンプ	黄点灯(短)	1130msec
n6	tn6	ビームが通過	黄点灯(長)	1560msec
n7	tn7	2人が安堵	左：紫点滅、右：ピンク点灯	
n8	tn8	ジャムアップ	紫点滅	
n9	tn9	ジャム攻撃	紫点滅	
n10	tn10	カニダメージ受ける	赤点滅	
n11	tn11	対峙	左：白点灯、右：赤点灯	
n12	tn12	カニ攻撃	白点滅(2回)	150msec
n13	tn13	2人逃げる	白点滅(3回)	210msec
n14	tn14	ビーム	黄点灯(中)	1330msec
n15	tn15	2人がダメージ受ける	白点滅(3回)	
n16	tn16	2人が立ち上がる	左：紫点灯、右：ピンク点灯	210msec
n17	tn17	ナナアップ	ピンク点灯	
n18	tn18	ナナ祈り	ピンク点滅	
n19	tn19	カニ混乱	白点滅(3回)	210msec
n20	tn20	カニ怒る	赤点灯	
n21	tn21	カニ攻撃	赤点滅	
n22	tn22	ナナダメージ受ける	白点滅(3回)	210msec
n23	tn23	ジャムリモコン操作	紫点滅	
n24	tn24	ジャムリモコン操作	紫点灯	150msec
n25	tn25	天から手が出る	白点滅(2回)	150msec
n26	tn26	カニを捕まえに行く	白点滅(2回)	
n27	tn27	当否決定前	白点灯維持	600000msec (10分データ)

SP前半より長い 3000msec 表示維持

【図４４】

【図44】

13．当りエピローグパート（SP後半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
o1	to1	カニ捕まえる	白点滅(tn27より明るめ)	
o2	to2	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o3	to3	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o4	to4	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o5	to5	静止画	レインボー点灯(なめらか)	
o6	to6	図柄出し	白点滅	5000msec
o7	to7	図柄出し	白点滅	
o8	to8	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)

14．ハズレエピローグパート（SP後半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
p1	tp1	カニ捕まえられず	白点灯(tn27より暗め)	200msec
p2	tp2	カニ逃げる	白点灯(tp1より暗め)	5800msec
p3	tp3	残念	白点灯(tp1より暗め)	
p4	tp4	画面暗転	消灯	
p5	tp5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)	輝度データをループ

【図４５】

【図45】

15．煽りパート（SP最終リーチ）

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
r1	tr1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
r2	tr2	対峙	左：白点滅、右：赤点灯	
r3	tr3	対峙	左：白点灯、右：赤点滅	
r4	tr4	AD表示	オレンジ点滅	
r5	tr5	メイドA表示	青点滅	
r6	tr6	メイドB表示	ハワイアンブルー点滅	
r7	tr7	ナナ表示	ピンク点滅	
r8	tr8	ジャム表示	紫点滅	
r9	tr9	夢夢表示	緑点滅	
r10	tr10	爆チュー表示	赤点滅	
r11	tr11	メイドA追っかけ	青点滅	
r12	tr12	AD＆メイドA追っかけ	左：オレンジ点滅、右：青点滅	
r13	tr13	爆チュー逃げる	赤点滅	
r14	tr14	爆チュー逃げる	赤点灯	
r15	tr15	街背景	黄点灯(長)	1560msec
r16	tr16	ナナ追っかけ	ピンク点滅	
r17	tr17	メイドB＆ナナ追っかけ	左：ハワイアンブルー点滅、右：ピンク点滅	
r18	tr18	爆チュー逃げる	赤点滅	
r19	tr19	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r20	tr20	夢夢追っかけ	緑点滅	
r21	tr21	夢夢＆ジャム追っかけ	左：紫点滅、右：緑点滅	
r22	tr22	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r23	tr23	爆チュー逃げる	赤点滅	
r24	tr24	ADアップ	オレンジ点灯	

・
・
・

【図４６】

【図46】

15．煽りパート（SP最終リーチ）

・
・
・

r25	tr25	ADジャンプ	オレンジ点滅	
r26	tr26	メイドAアップ	青点灯	
r27	tr27	メイドAジャンプ	青点滅	
r28	tr28	メイドBアップ	ハワイアンブルー点灯	
r29	tr29	メイドBジャンプ	ハワイアンブルー点滅	
r30	tr30	ナナアップ	ピンク点灯	
r31	tr31	ナナジャンプ	ピンク点滅	
r32	tr32	ジャムアップ	紫点灯	
r33	tr33	ジャムジャンプ	紫点滅	
r34	tr34	夢夢アップ	緑点灯	
r35	tr35	夢夢ジャンプ	緑点滅	
r36	tr36	味方6人アップ	白点滅(2回)	150msec
r37	tr37	味方6人アップ	白点灯	
r38	tr38	爆チュー表示	赤点灯	
r39	tr39	爆チューアップ	赤点滅	
r40	tr40	爆チューアップ＋ボタン表示	白点滅(3回)	210msec
r41	tr41	カットイン	赤点灯or緑点灯	
r42	tr42	カットイン捌ける	白点灯	
r43	tr43	味方6人表示	白点灯	
r44	tr44	爆チュー表示	赤点灯	
r45	tr45	味方6人表示	白点灯	
r46	tr46	爆チュー表示	赤点灯	
r47	tr47	味方6人表示	白点滅(3回)	210msec
r48	tr48	爆チュー表示⇔味方6人表示	赤点灯	
r49	tr49	トリガ表示中央へ	赤点灯	
r50	tr50	トリガ表示中央へ	赤点灯	
r51	tr51	当否決定前(引け表示)(静止画1)	赤点滅	
r52	tr52	当否決定前(引け表示)(静止画2)	赤点滅	
r53	tr53	当否決定前(引け表示)(静止画3)	赤点滅	
r54	tr54	当否決定前(引け表示)(静止画4)	赤点滅	

【図４７】

【図47】

16．当りエピローグパート（SP最終リーチ）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
s1	ts1	役物落下	レインボー点滅
s2	ts2	役物落下	レインボー点滅
s3	ts3	役物落下	レインボー点滅
s4	ts4	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s5	ts5	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s6	ts6	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s7	ts7	静止画	レインボー点灯(なめらか)
s8	ts8	図柄出し	白点滅
s9	ts9	図柄出し	白点滅
s10	ts10	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

10000msec

5000msec

600000msec
(10分データ)

17．ハズレエピローグパート（SP最終リーチ）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
u1	tu1	爆チュー逃げる	白点灯(tr54より暗め)
u2	tu2	残念	白点灯(tu1より暗め)
u3	tu3	画面暗転	消灯
u4	tu4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

3900msec

輝度データ
をループ

【図４８】

【図48】

18．救済当りパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
v1	tv1	救済演出	赤点灯 (td4,tg5,tk5,tp5,tu4より明るめ)
v2	tv2	ホワイトアウト	白点灯
v3	tv3	図柄出し	白点滅
v4	tv4	図柄出し	白点滅
v5	tv5	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

19800msec

700msec

5000msec

600000msec
(10分データ)

【図４９】

【図49】

各リーチの当りエピローグパートの最終部分

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A1	tA1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A2	tA2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A3	tA3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A4	tA4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A5	tA5	図柄出し(2図柄通常サイズ)	レインボー点灯(なめらか)

19．再抽選パート（操作前）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A6	tA6	再抽選演出スタート(2図柄揺れ)	消灯
A7	tA7	2図柄揺れ	消灯
A8	tA8	2図柄揺れ	消灯
A9	tA9	再抽選演出による動き始め(2図柄縮小)	赤点滅
A10	tA10	2図柄縮小	赤点滅
A11	tA11	2図柄→3図柄へ	赤点滅(高速)
A12	tA12	3図柄表示	赤点滅(高速)
A13	tA13	3図柄→4図柄へ	赤点滅(高速)
A14	tA14	4図柄表示	赤点滅(高速)
A15	tA15	4図柄→5図柄へ	赤点滅(高速)
A16	tA16	5図柄表示	赤点滅(高速)
A17	tA17	5図柄→6図柄へ	赤点滅(高速)
A18	tA18	6図柄表示	赤点滅(高速)
A19	tA19	6図柄→7図柄へ	赤点滅(高速)
A20	tA20	7図柄表示	赤点滅(高速)
A21	tA21	7図柄→1図柄へ	赤点滅(高速)
A22	tA22	1図柄表示	赤点滅(高速)
A23	tA23	1図柄→2図柄へ	赤点滅(高速)
A24	tA24	2図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A25	tA25	2図柄→3図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A26	tA26	3図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A27	tA27	3図柄→4図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A28	tA28	4図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A29	tA29	4図柄→5図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A30	tA30	5図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A31	tA31	5図柄→6図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A32	tA32	6図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A33	tA33	6図柄→7図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A34	tA34	7図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A35	tA35	7図柄→1図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A36	tA36	1図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A37	tA37	1図柄→2図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A38	tA38	2図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A39	tA39	2図柄→3図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A40	tA40	3図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A41	tA41	3図柄→4図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A42	tA42	4図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A43	tA43	4図柄→5図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A44	tA44	5図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A45	tA45	5図柄→6図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A46	tA46	6図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)

【図５０】

【図50】

20．再抽選パート（操作促進後に奇数図柄導出）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
B1	tB1	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B2	tB2	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B3	tB3	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B4	tB4	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B5	tB5	3図柄通常サイズ	レインボー点滅
B6	tB6	3図柄揺れ	レインボー点滅
B7	tB7	通常背景揺れ	レインボー点滅
B8	tB8	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅
B9	tB9	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅

600000msec
(10分データ)

22．ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
D1	tD1	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
D2	tD2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec
(10分データ)

【図５１】

【図51】

21．再抽選パート（操作促進後に偶数図柄導出）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
C1	tC1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C2	tC2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C3	tC3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C4	tC4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C5	tC5	2図柄通常サイズ	レインボー点灯
C6	tC6	2図柄揺れ	レインボー点灯
C7	tC7	通常背景揺れ	レインボー点灯(なめらか)
C8	tC8	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)
C9	tC9	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)

600000msec
(10分データ)

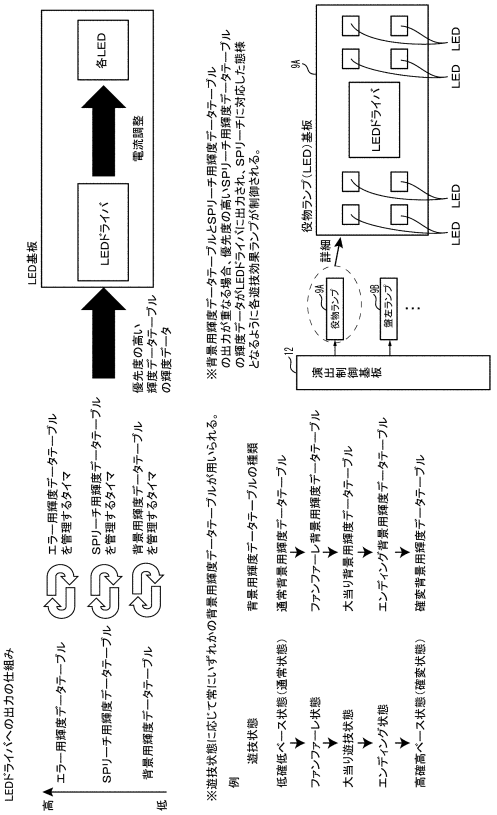
22．ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
E1	tE1	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
E2	tE2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec
(10分データ)

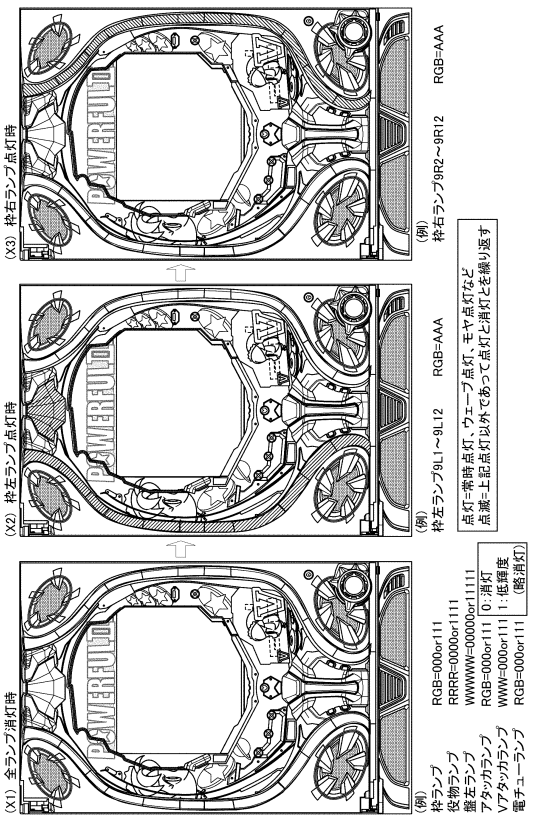
【図５２】

【図52】



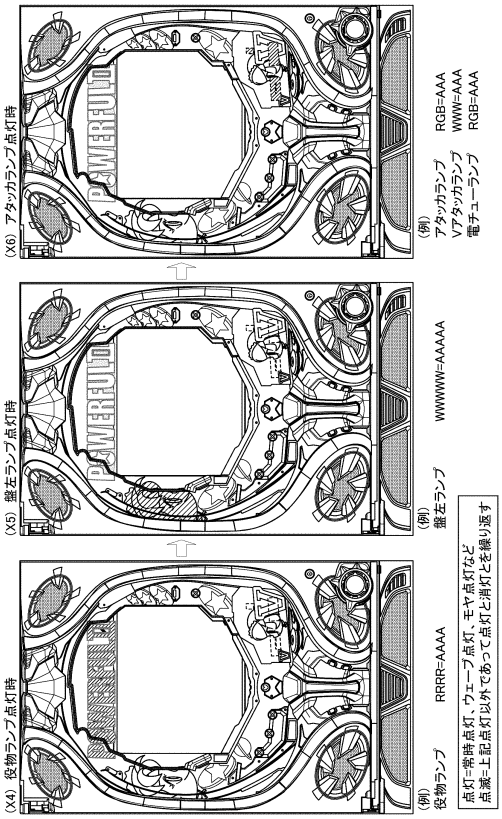
【図５３】

【図53】



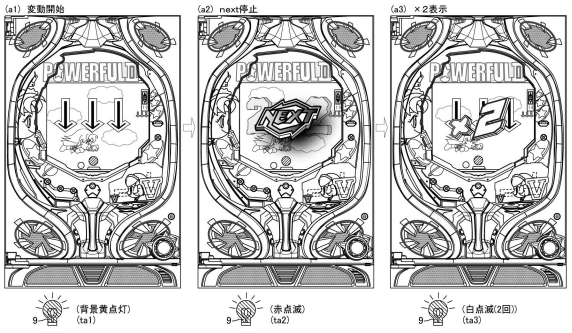
【図５４】

【図54】



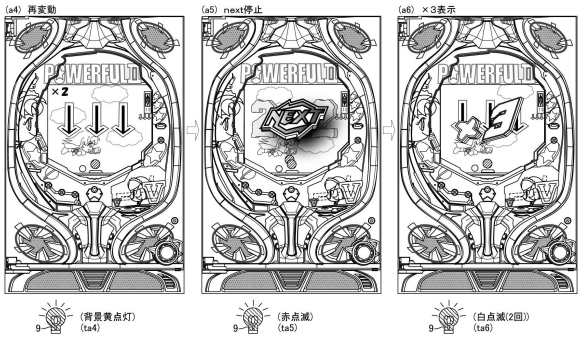
【図５５】

【図55】



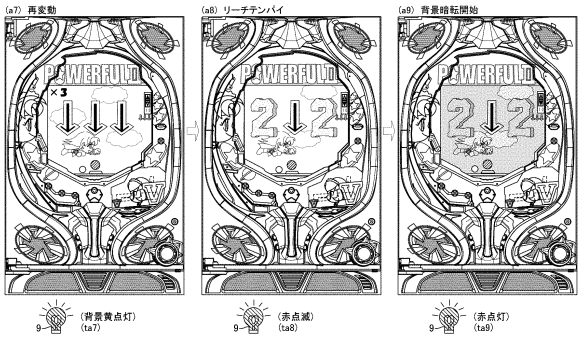
【図５６】

【図56】



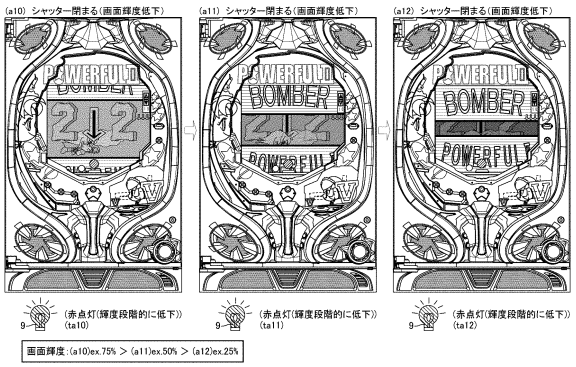
【図５７】

【図57】



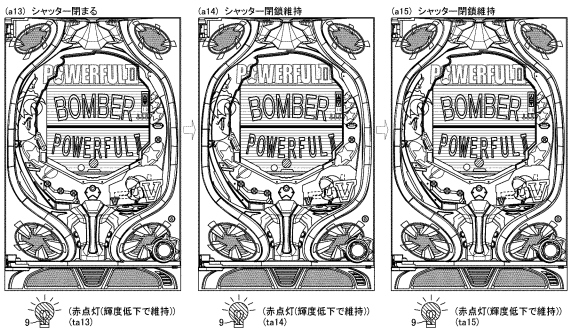
【図５８】

【図58】



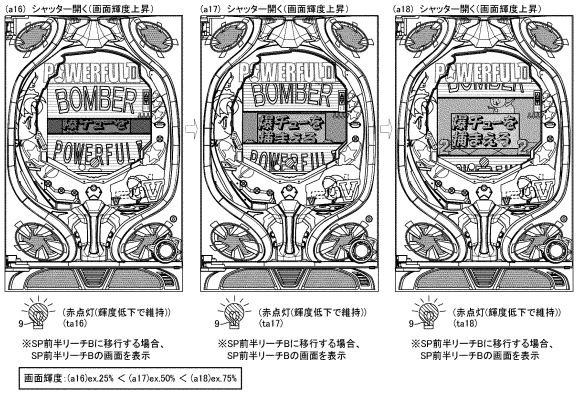
【図５９】

【図59】



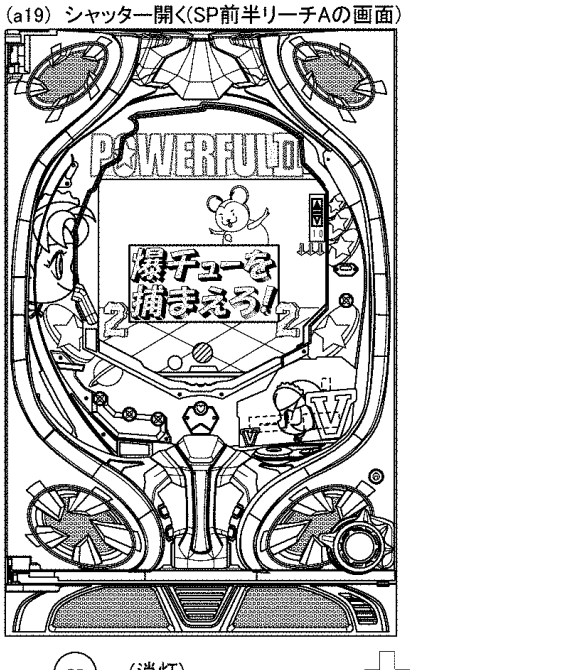
【図６０】

【図60】



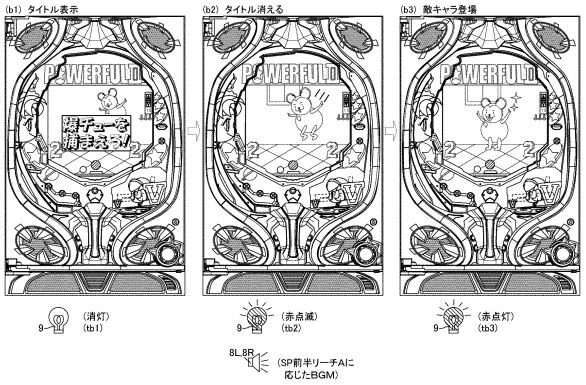
【図６１】

【図61】



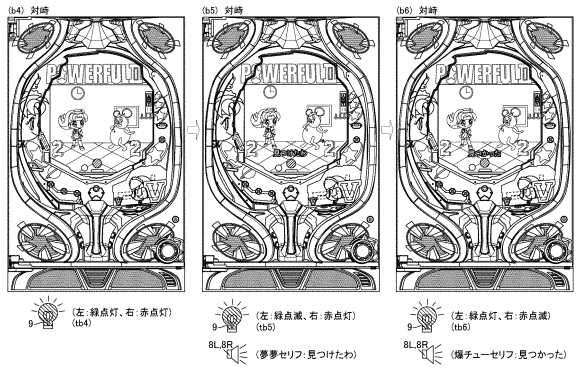
【図６２】

【図62】



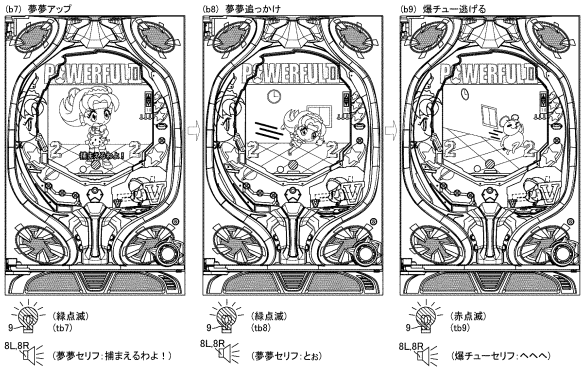
【図６３】

【図63】



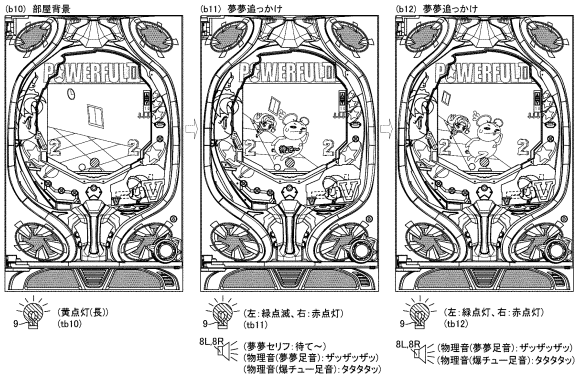
【図６４】

【図64】



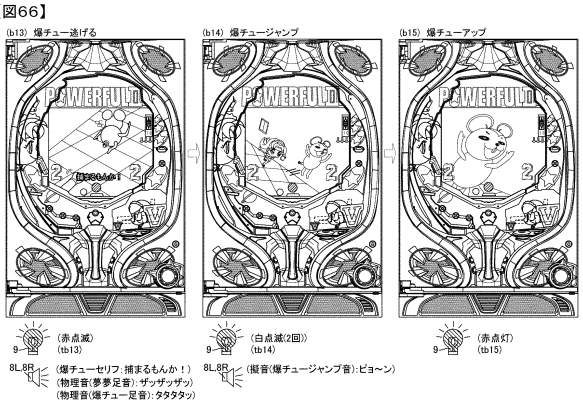
【図６５】

【図65】



【図６６】

【図66】

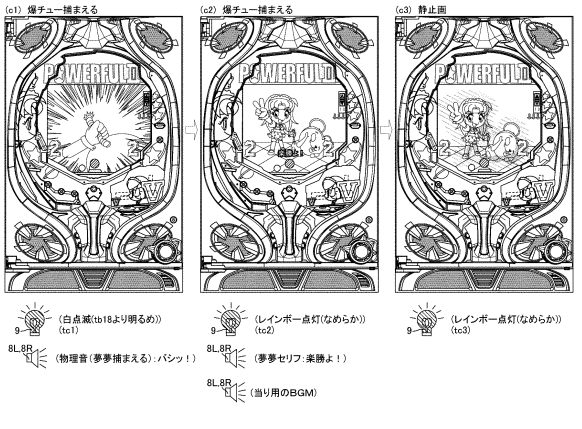


【図６７】

【図67】

【図６８】

【図68】

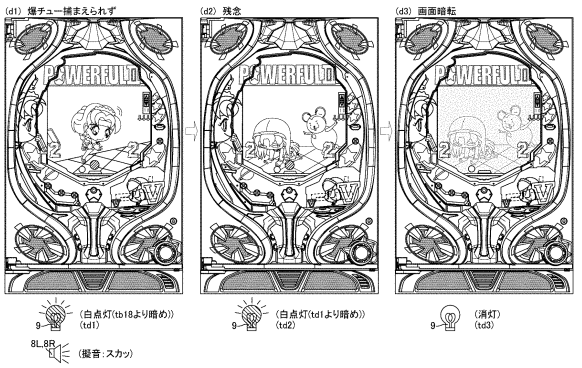


【図６９】

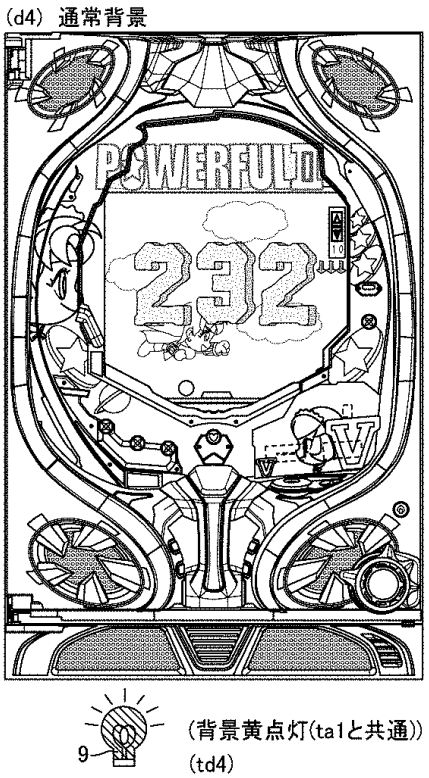
【図69】

【図７０】

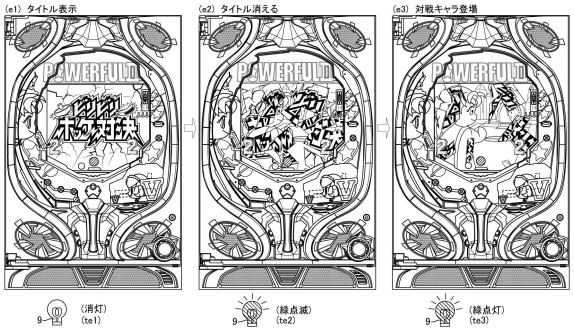
【図70】



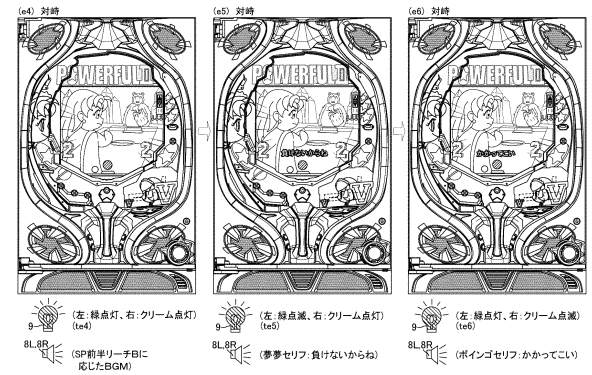
【図７１】
【図71】



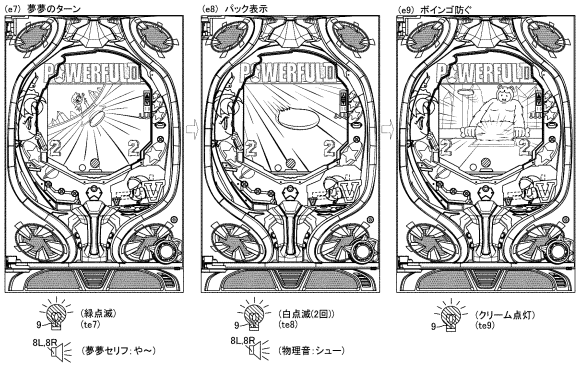
【図７２】
【図72】



【図７３】
【図73】

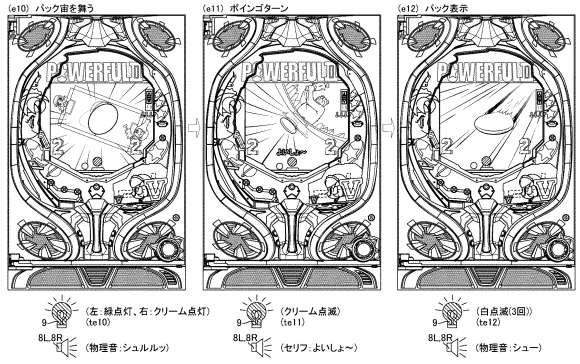


【図７４】
【図74】



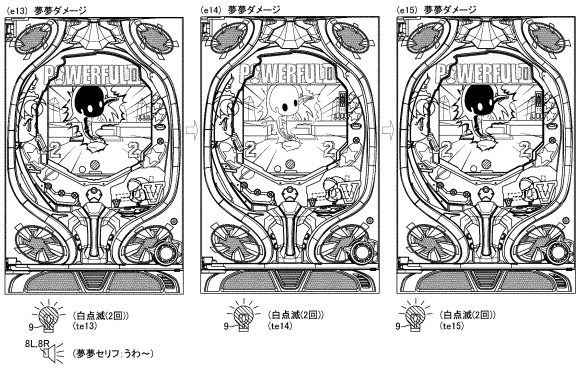
【図７５】

【図75】



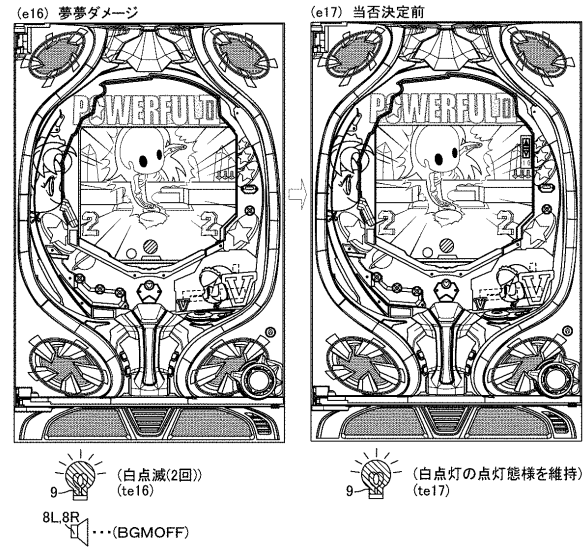
【図７６】

【図76】



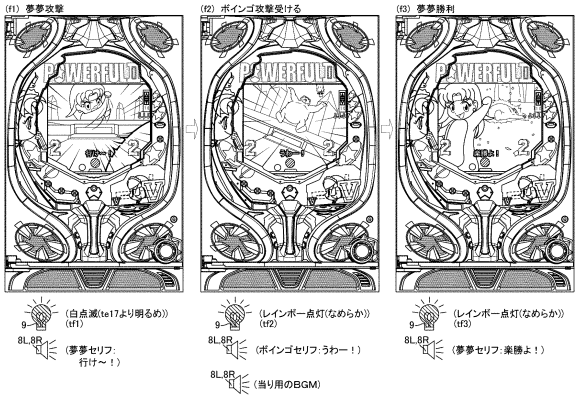
【図７７】

【図77】



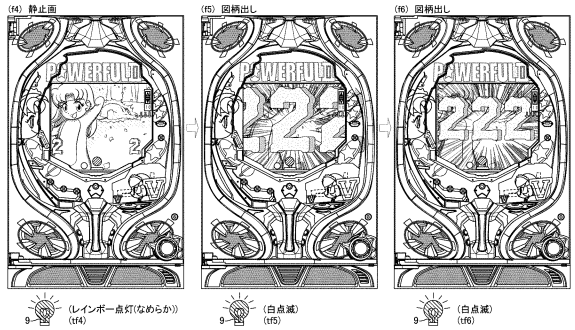
【図７８】

【図78】



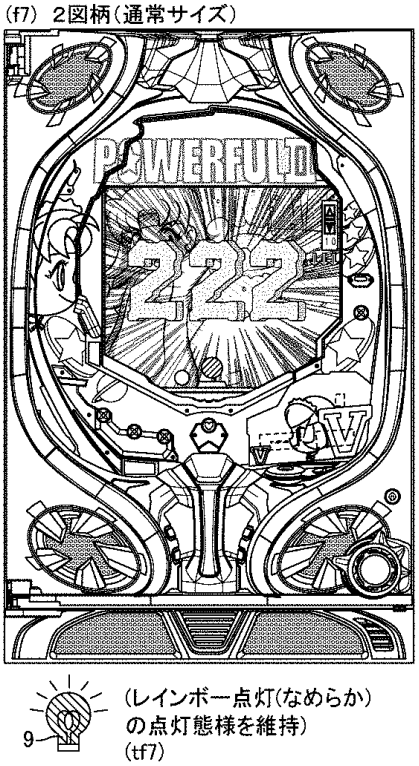
【図７９】

【図79】



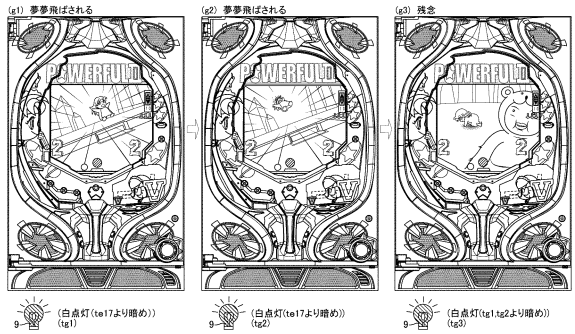
【図８０】

【図80】



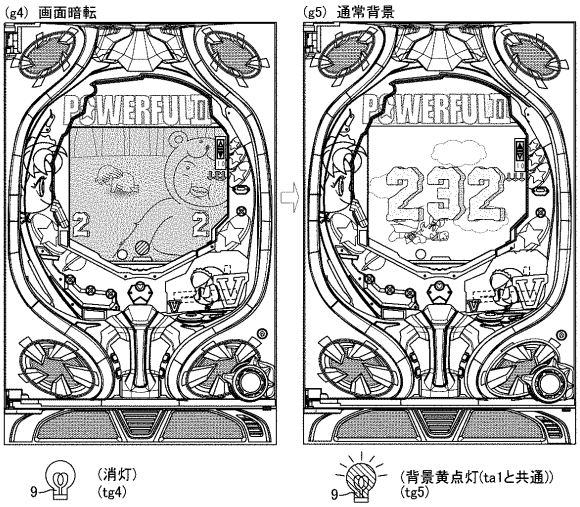
【図８１】

【図81】



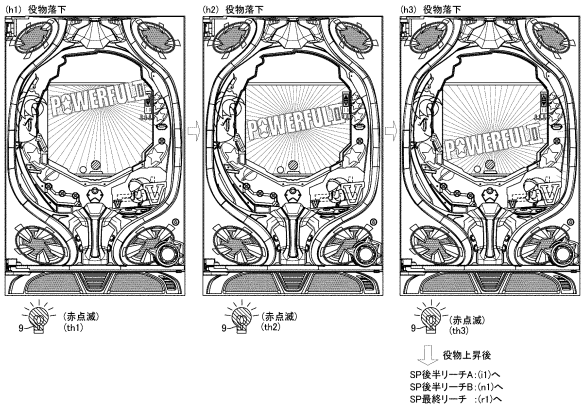
【図８２】

【図82】



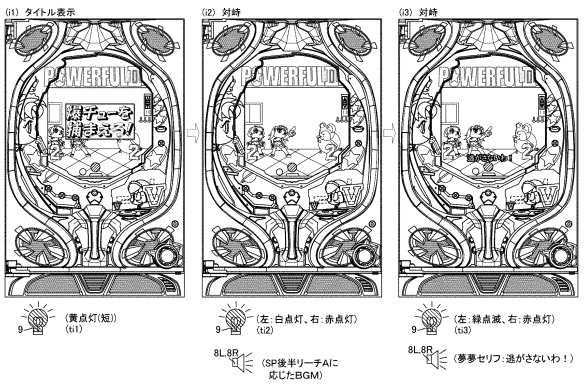
【図８３】

【図83】



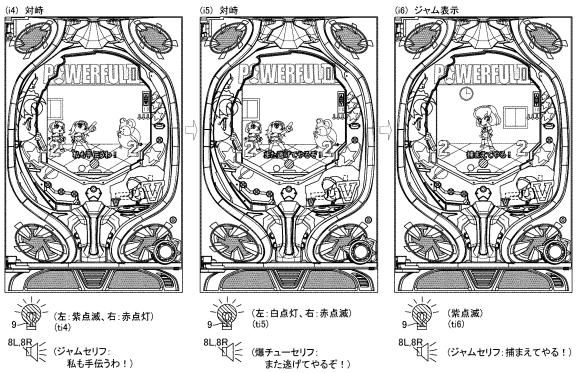
【図８４】

【図84】



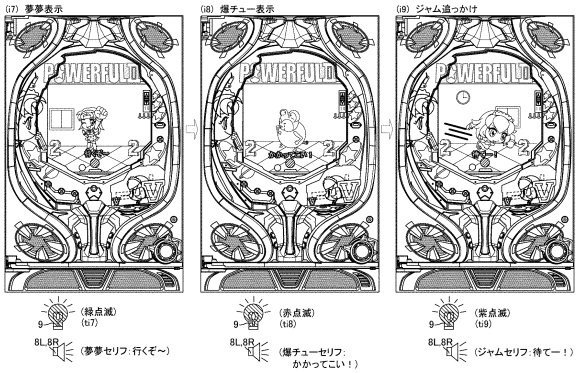
【図８５】

【図85】



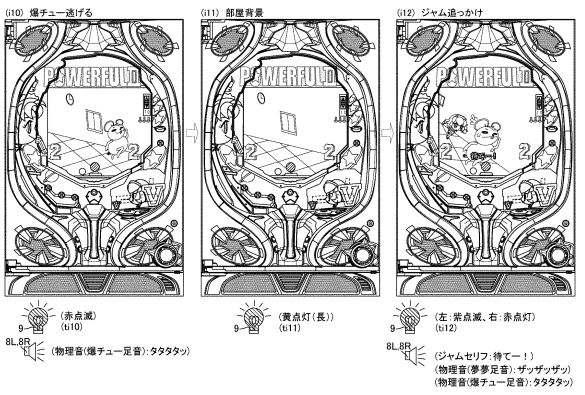
【図８６】

【図86】



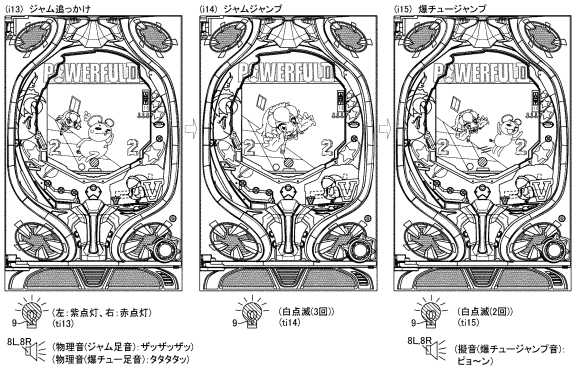
【図８７】

【図87】



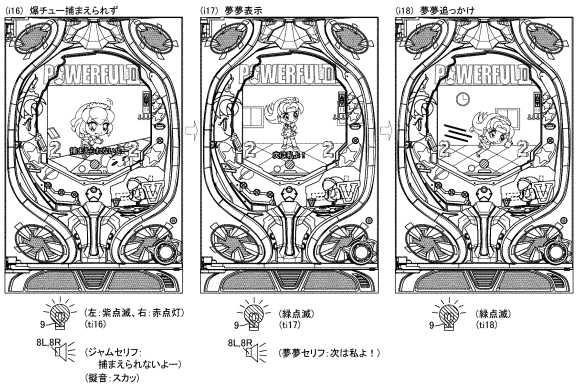
【図８８】

【図88】



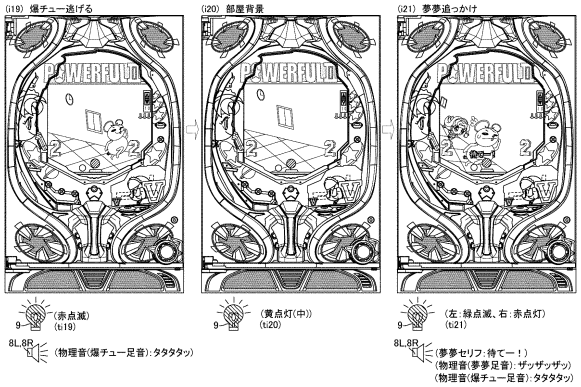
【図８９】

【図89】



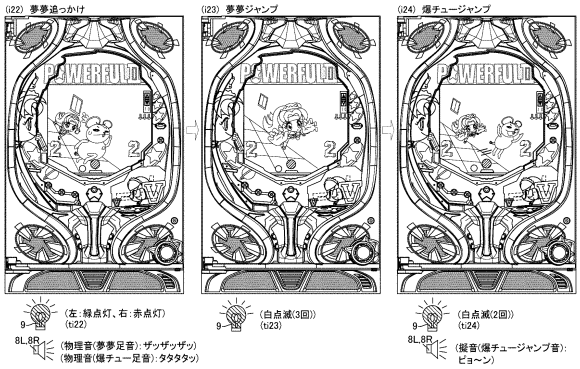
【図９０】

【図90】



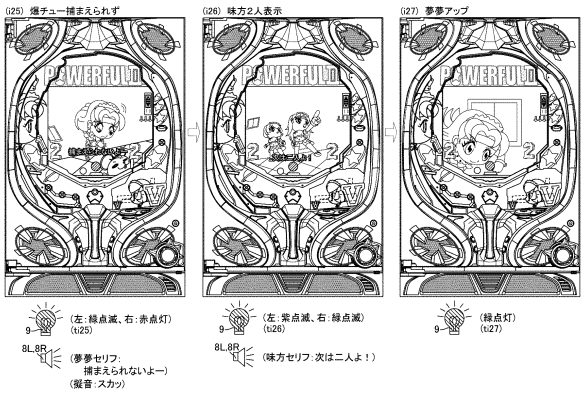
【図９１】

【図91】



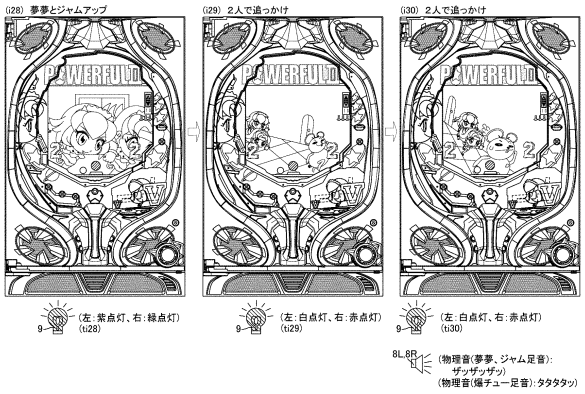
【図９２】

【図92】



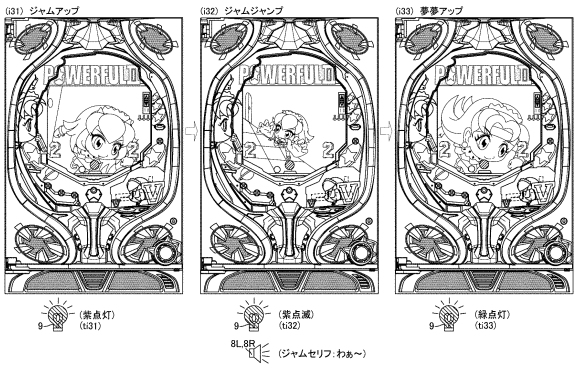
【図９３】

【図93】



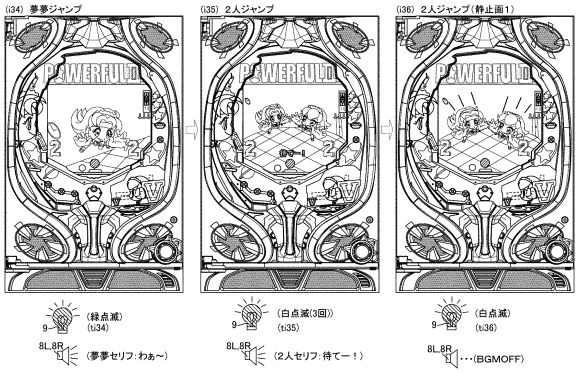
【図９４】

【図94】



【図９５】

【図95】

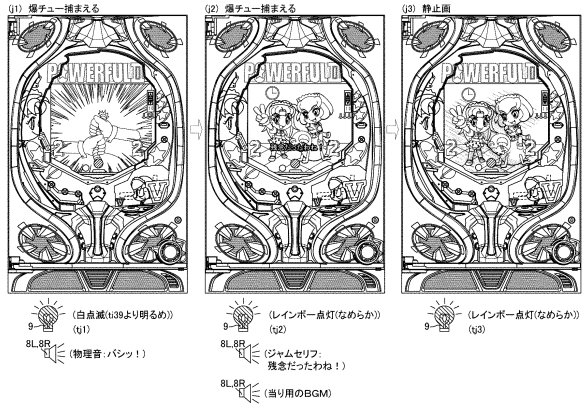


【図９６】

【図96】

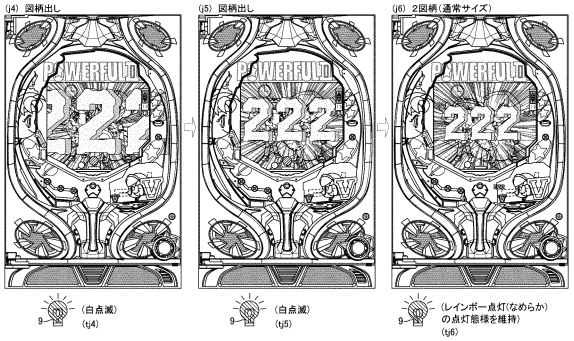
【図９７】

【図97】



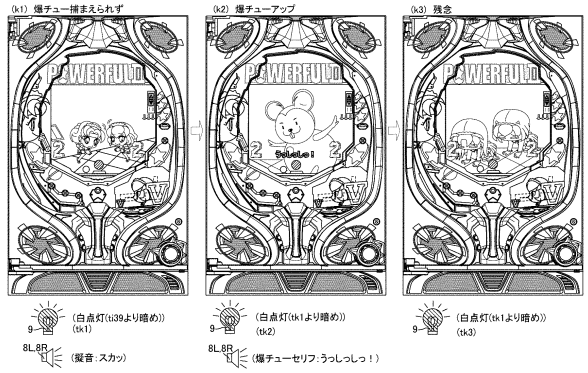
【図９８】

【図98】



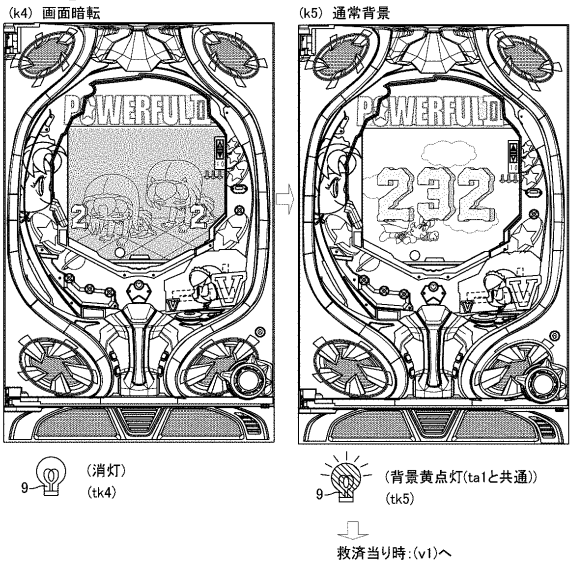
【図９９】

【図99】



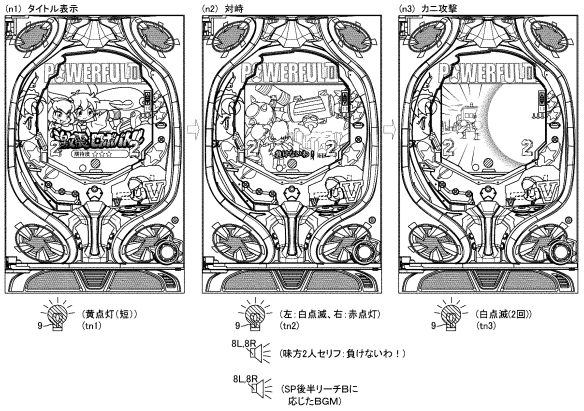
【図１００】

【図100】



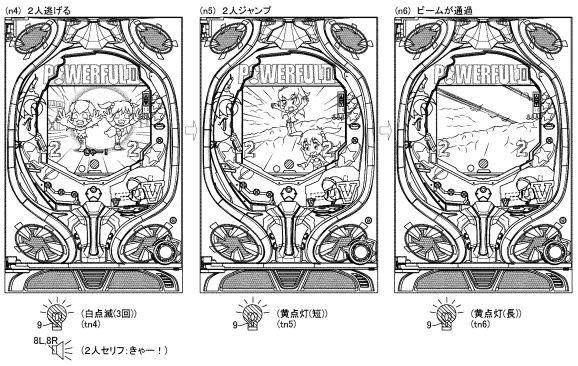
【図１０１】

【図101】



【図１０２】

【図102】

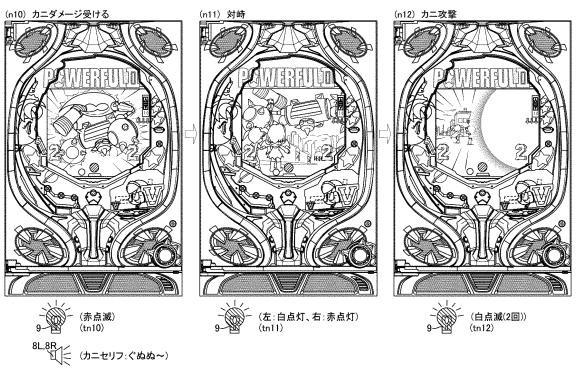


【図１０３】

【図103】

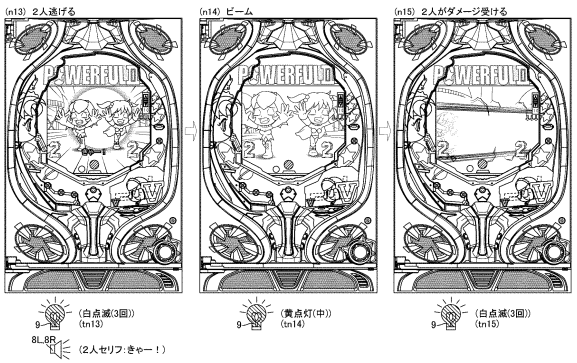
【図１０４】

【図104】



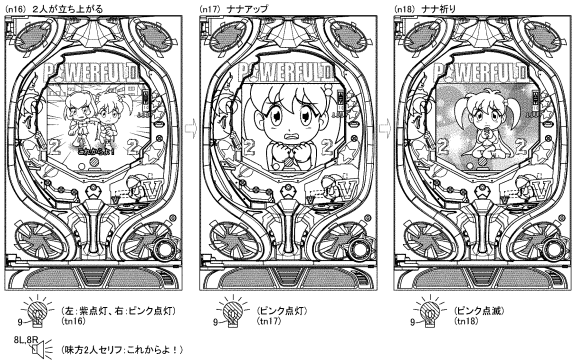
【図１０５】

【図105】



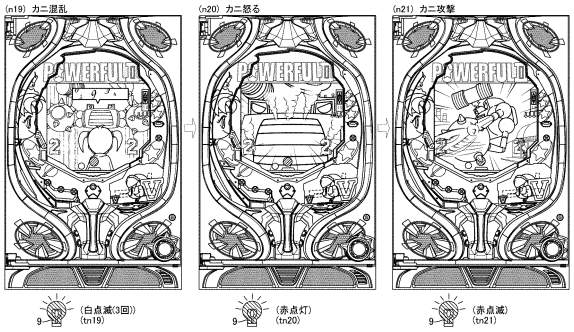
【図１０６】

【図106】



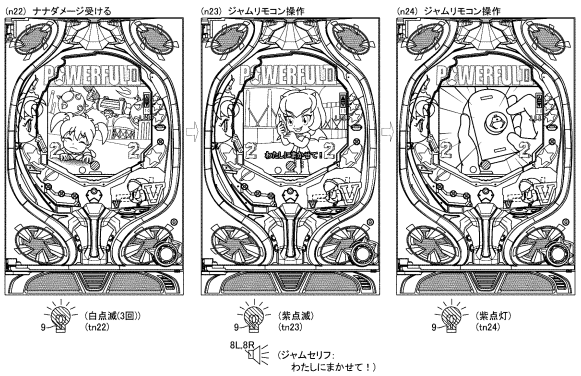
【図１０７】

【図107】



【図１０８】

【図108】

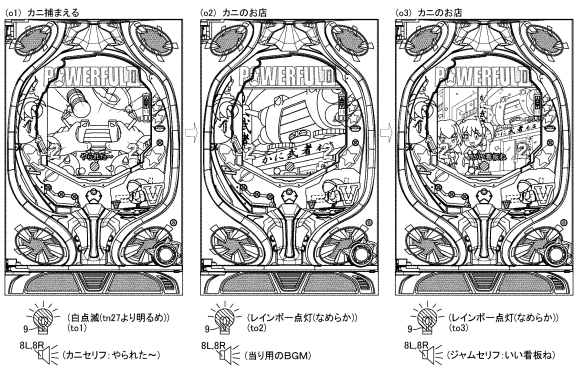


【図１０９】

【図109】

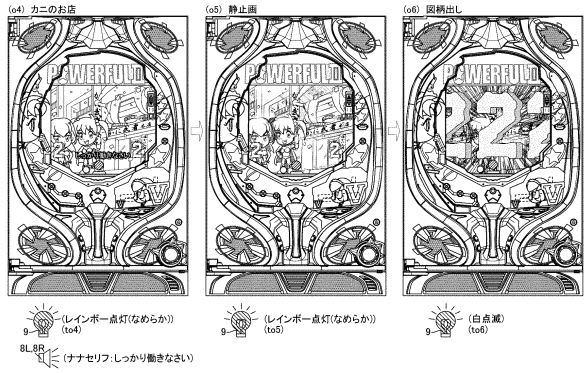
【図１１０】

【図110】



【図１１１】

【図111】

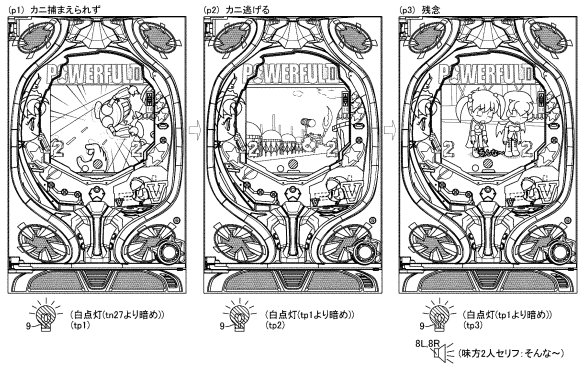


【図１１２】

【図112】

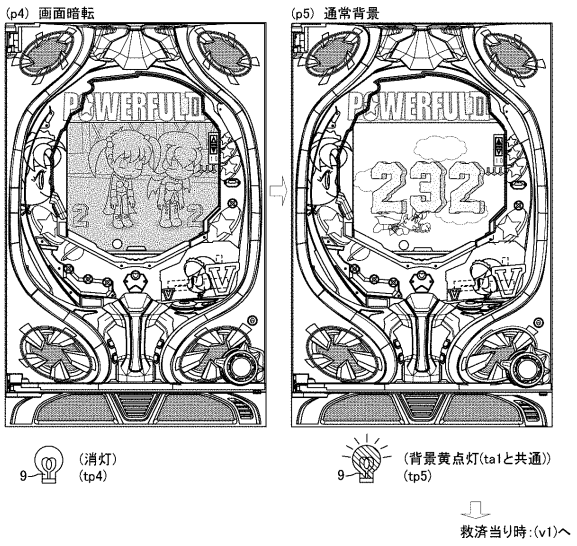
【図１１３】

【図113】



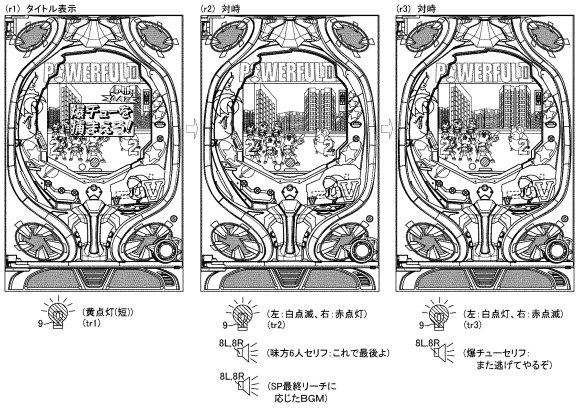
【図１１４】

【図114】



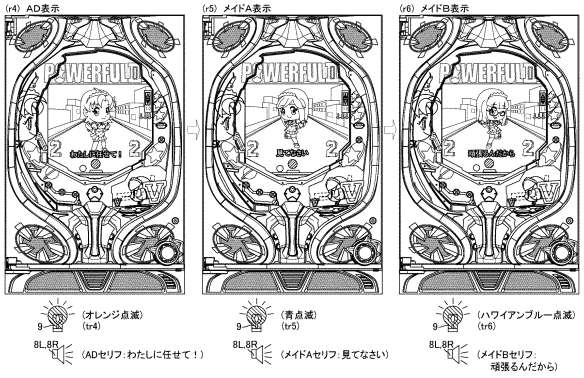
【図１１５】

【図115】



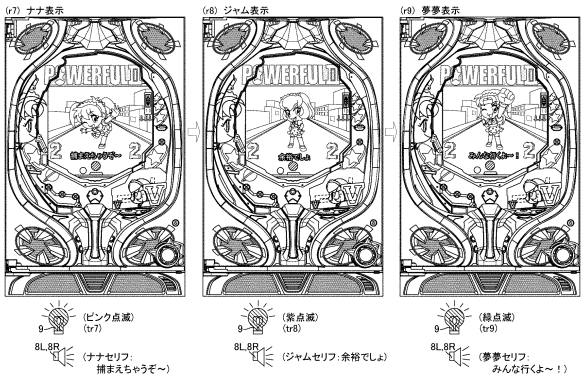
【図１１６】

【図116】



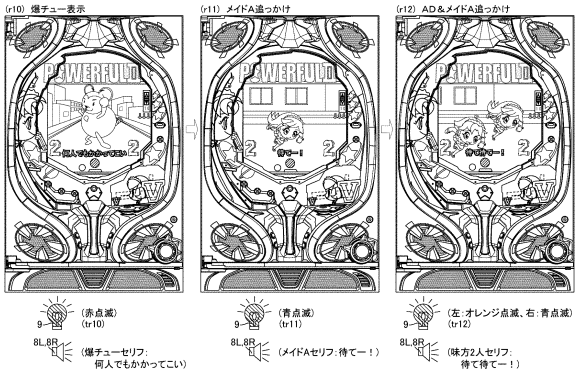
【図１１７】

【図117】



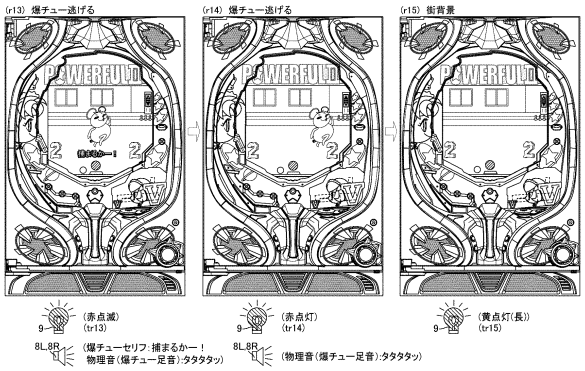
【図１１８】

【図118】



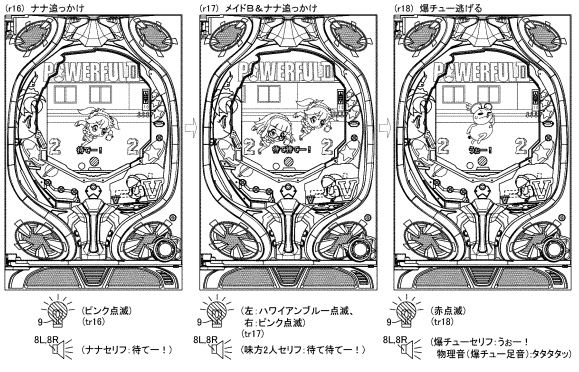
【図１１９】

【図119】



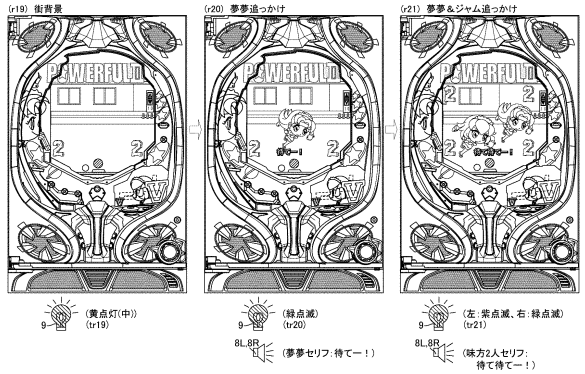
【図１２０】

【図120】



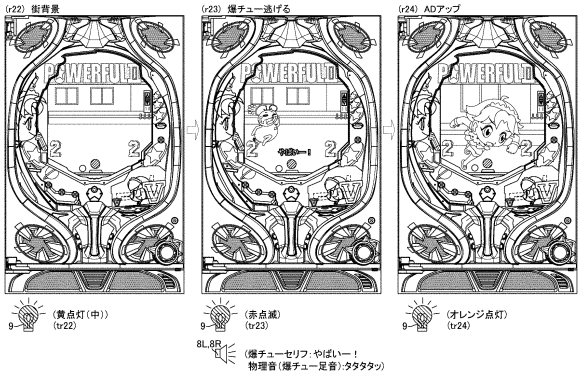
【図１２１】

【図121】



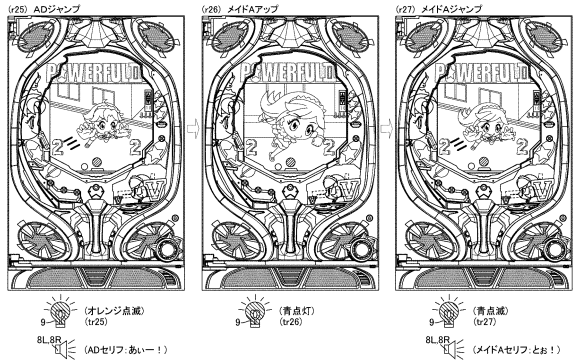
【図１２２】

【図122】



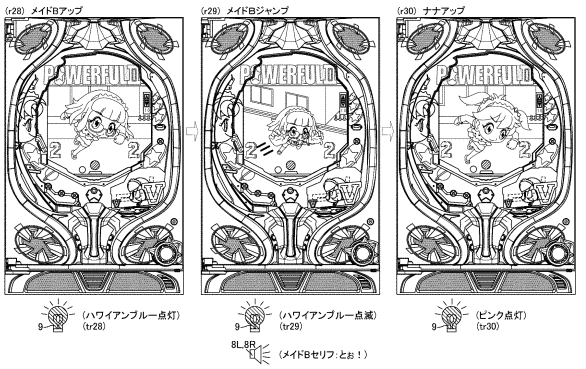
【図１２３】

【図123】



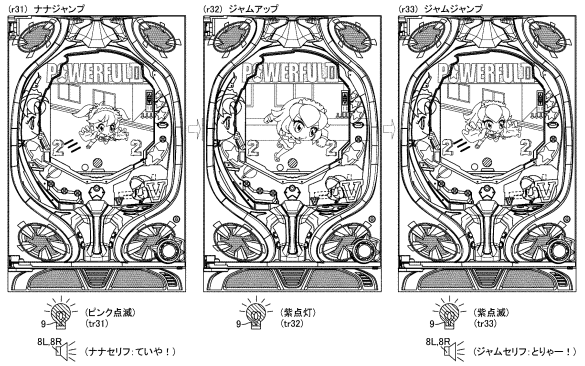
【図１２４】

【図124】



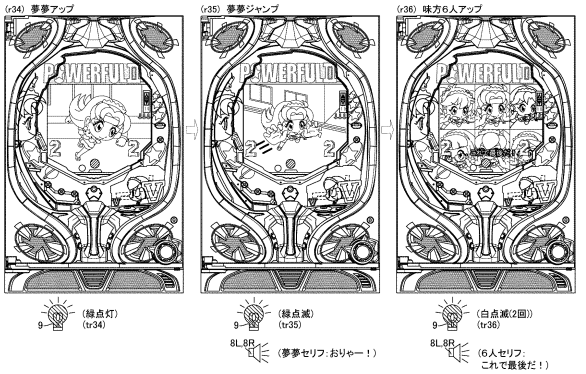
【図１２５】

【図125】



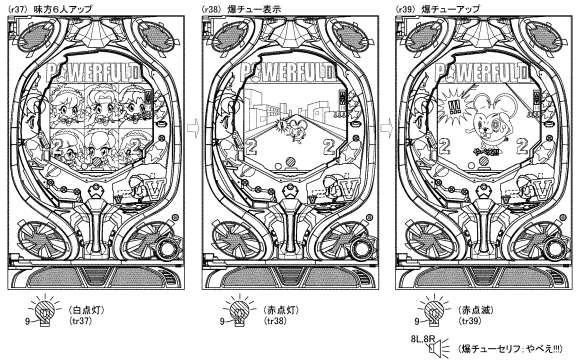
【図１２６】

【図126】



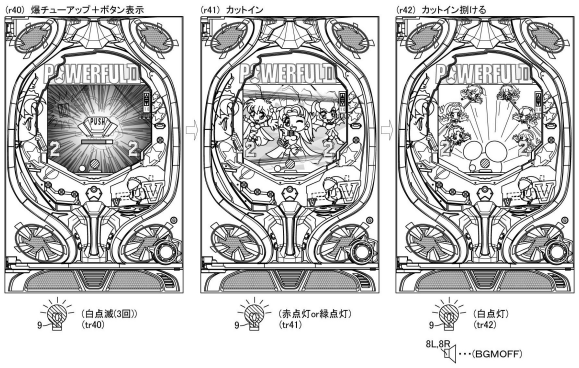
【図１２７】

【図127】



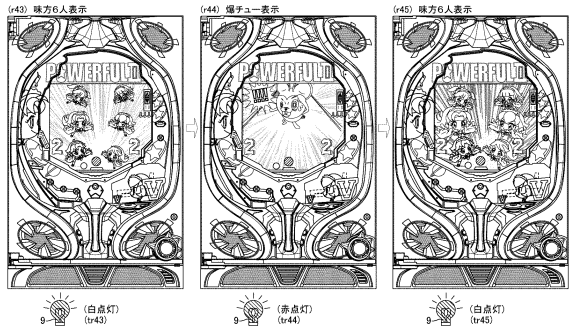
【図１２８】

【図128】



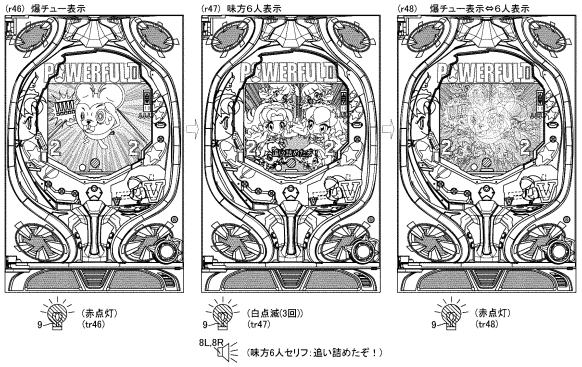
【図１２９】

【図129】



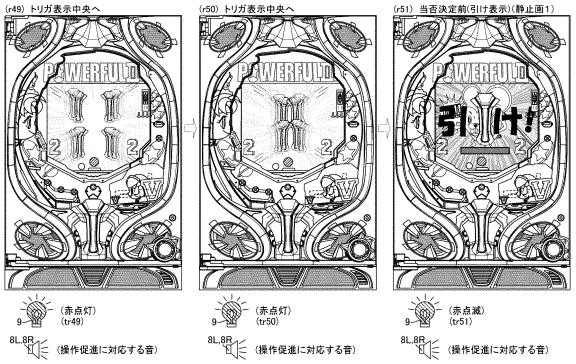
【図１３０】

【図130】



【図１３１】

【図131】

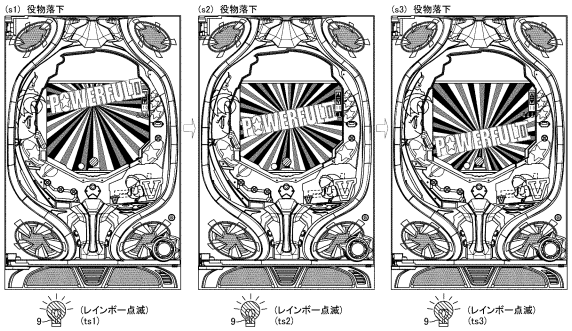


【図１３２】

【図132】

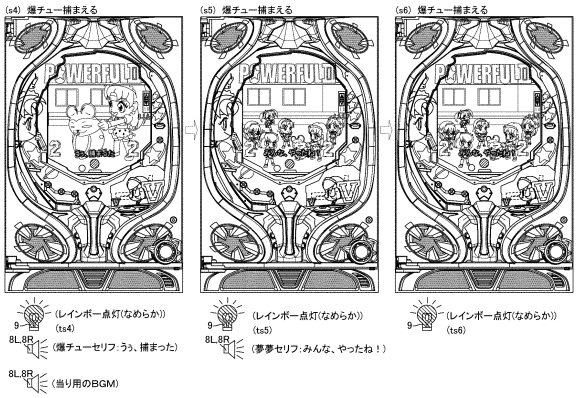
【図１３３】

【図133】



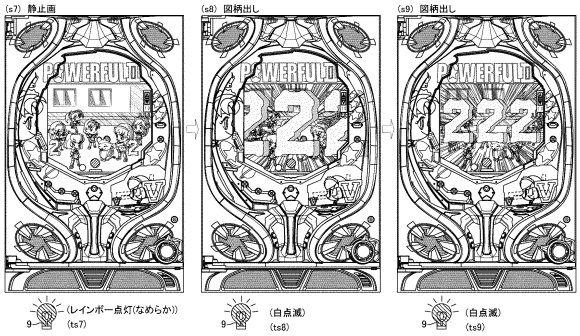
【図１３４】

【図134】



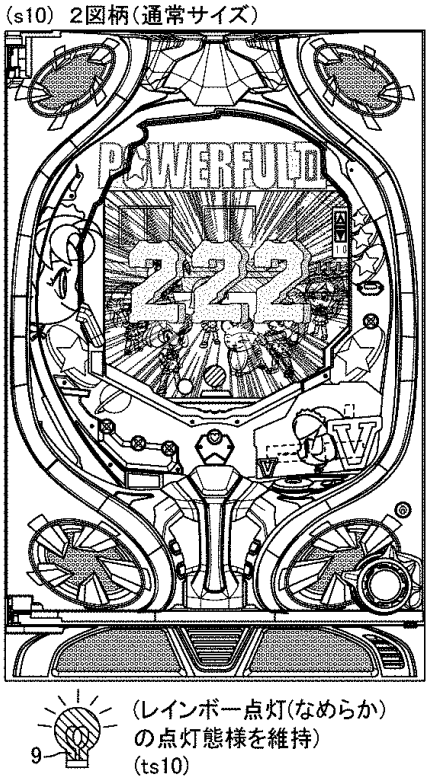
【図１３５】

【図135】



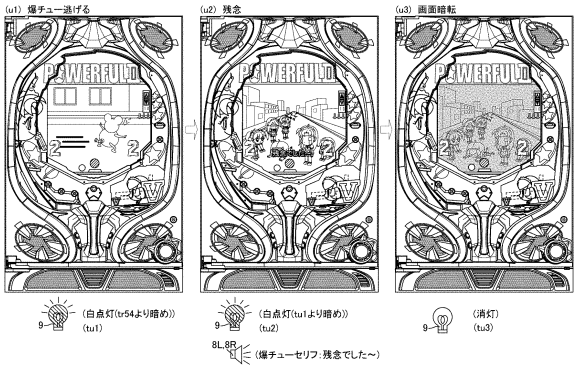
【図１３６】

【図136】



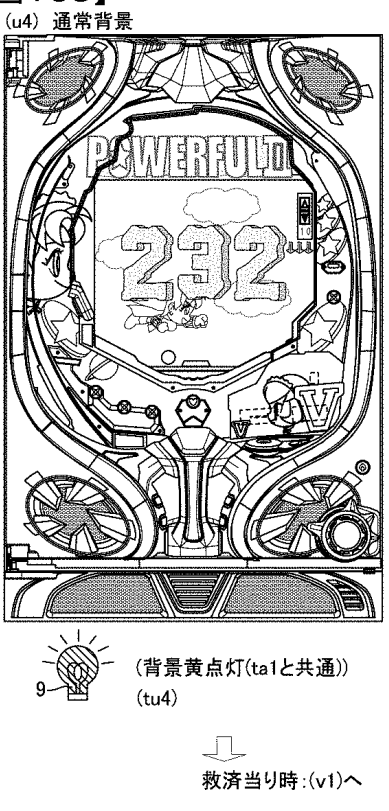
【図１３７】

【図137】



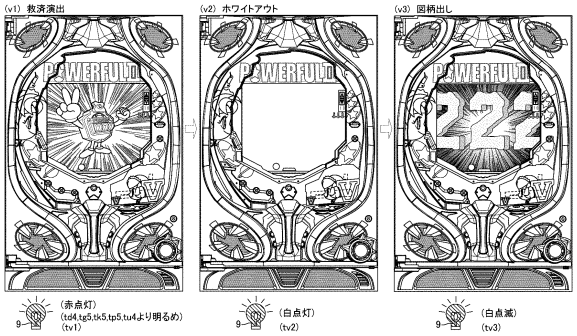
【図１３８】

【図138】



【図１３９】

【図139】

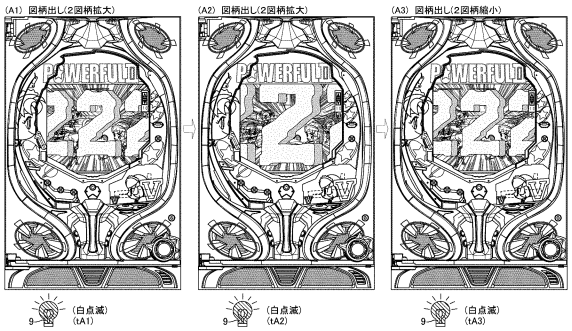


【図１４０】

【図140】

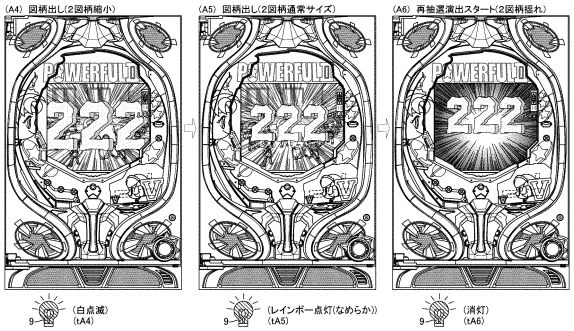
【図１４１】

【図141】



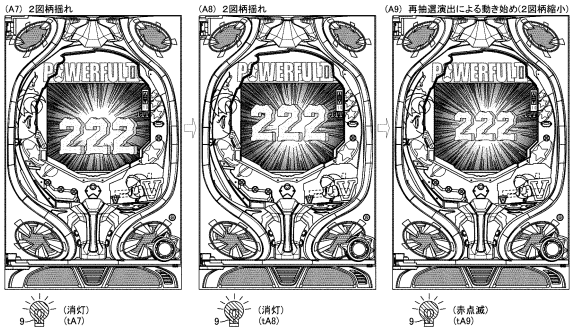
【図１４２】

【図142】



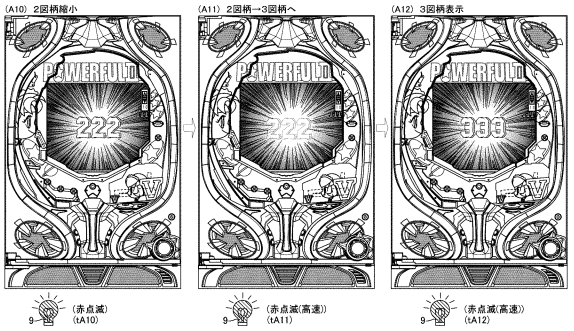
【図１４３】

【図143】



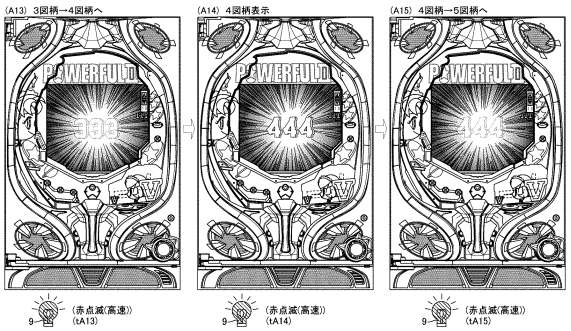
【図１４４】

【図144】



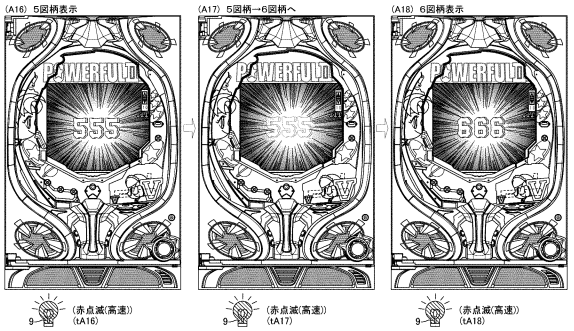
【図１４５】

【図145】



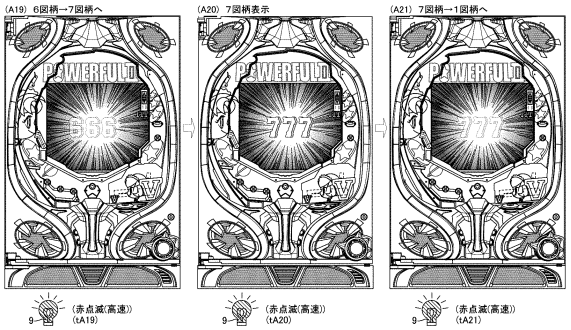
【図１４６】

【図146】



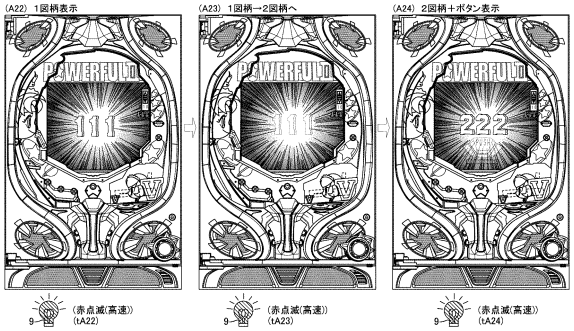
【図１４７】

【図147】



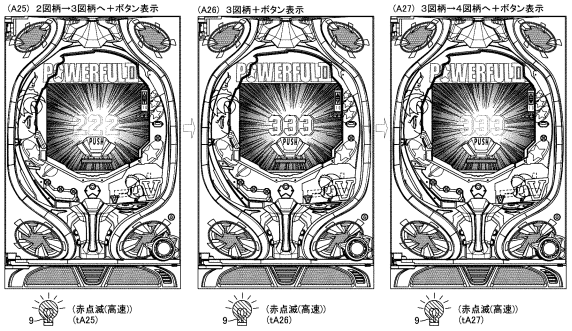
【図１４８】

【図148】



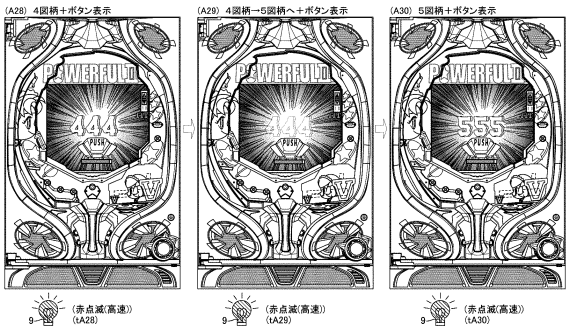
【図１４９】

【図149】



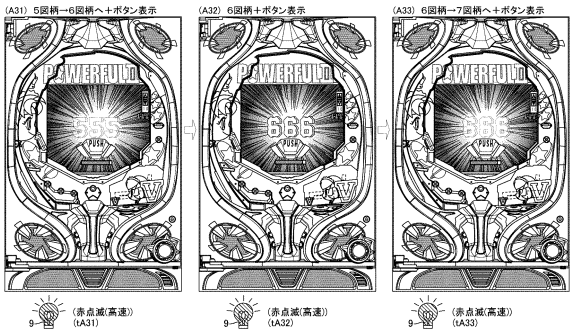
【図１５０】

【図150】



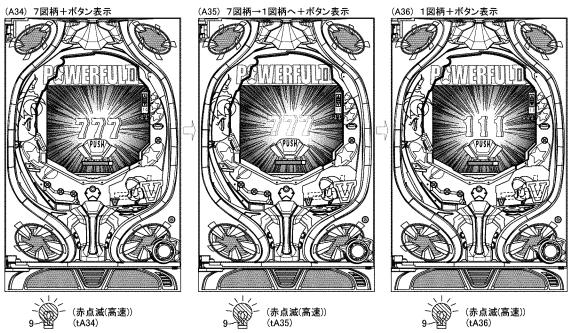
【図１５１】

【図151】



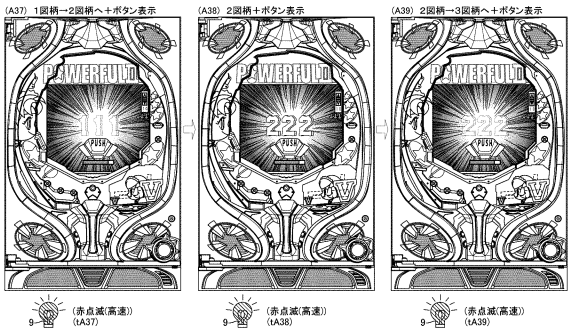
【図１５２】

【図152】



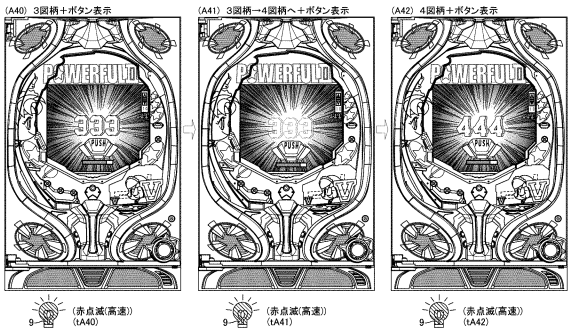
【図１５３】

【図153】



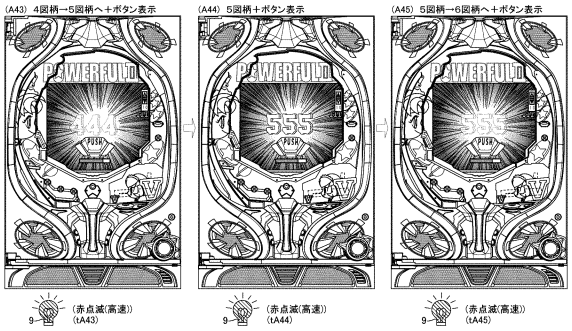
【図１５４】

【図154】



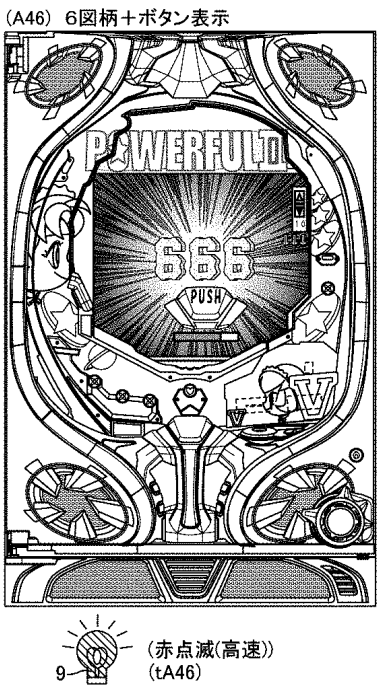
【図１５５】

【図155】



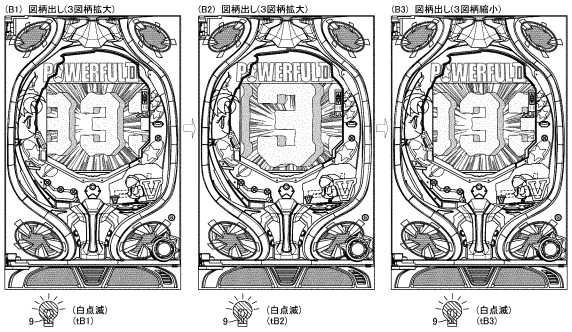
【図１５６】

【図156】



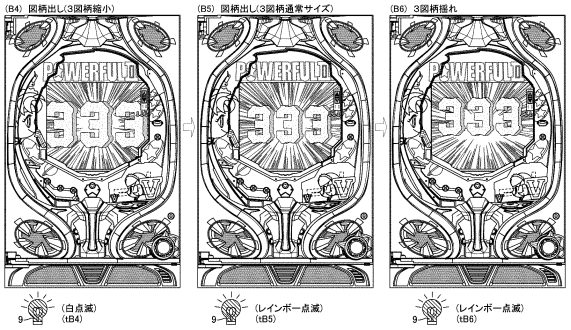
【図１５７】

【図157】



【図１５８】

【図158】

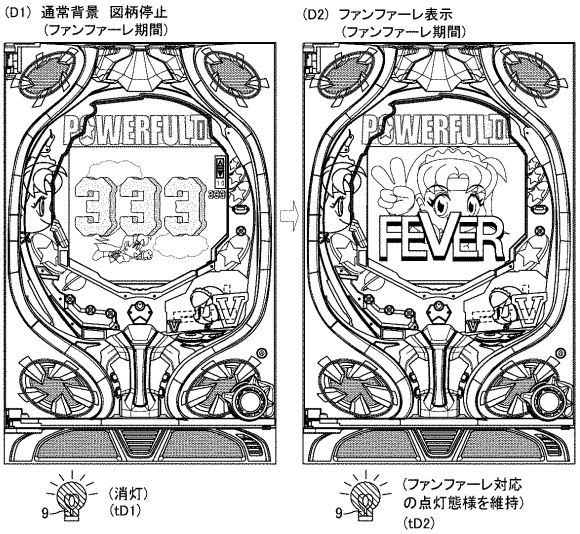


【図１５９】

【図159】

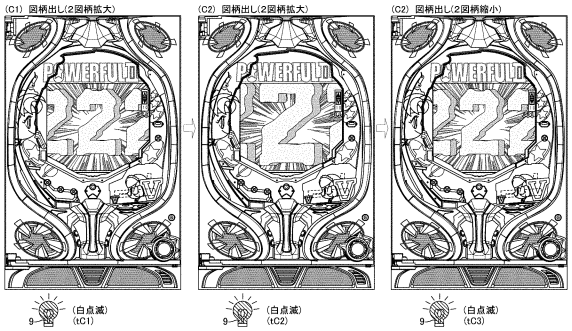
【図１６０】

【図160】



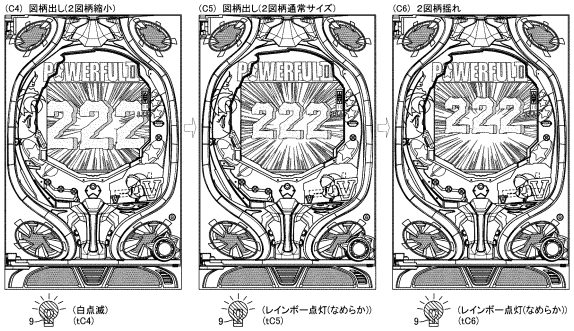
【図１６１】

【図161】



【図１６２】

【図162】



【図１６３】

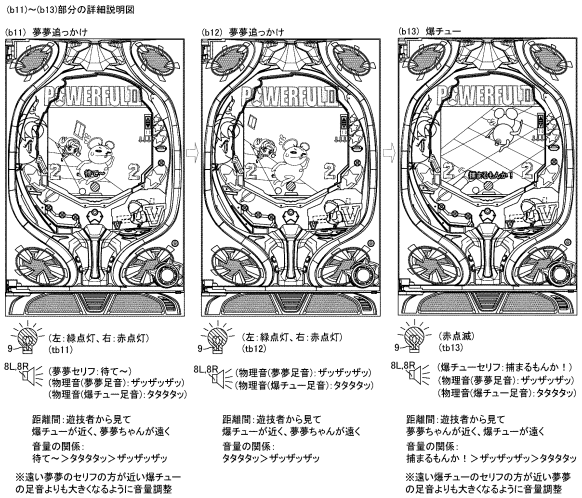
【図163】

【図１６４】

【図164】

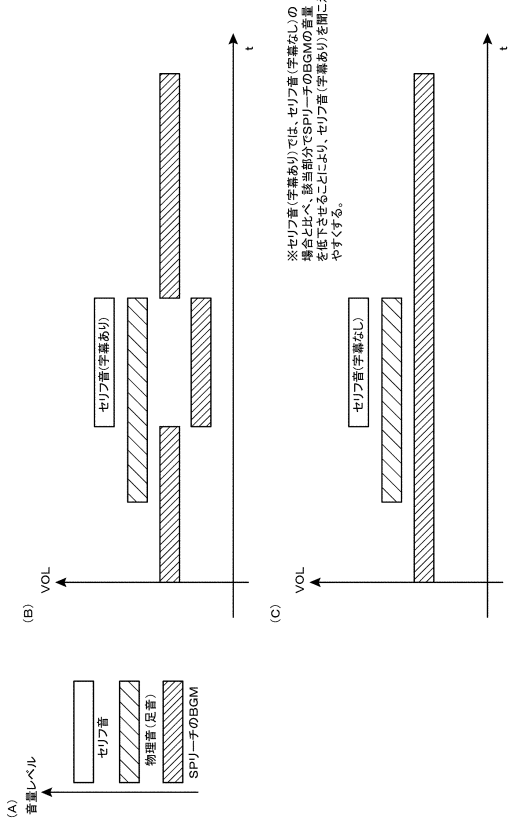
【図１６５】

【図165】



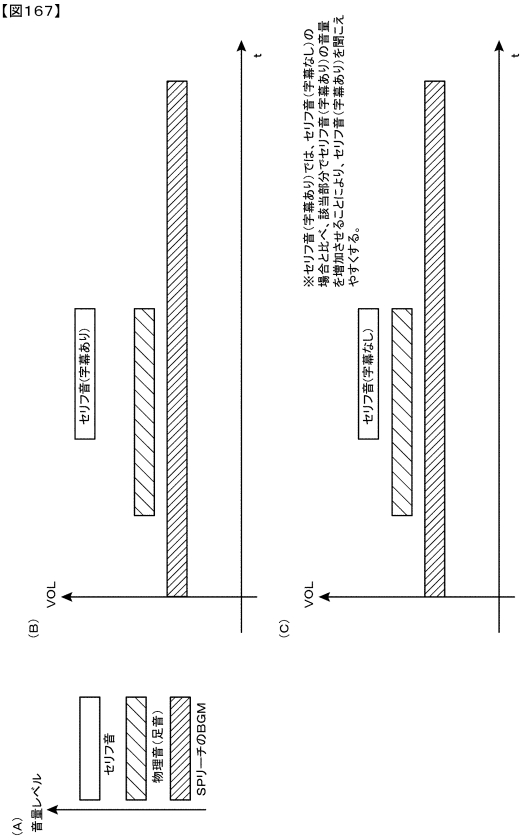
【図１６６】

【図166】



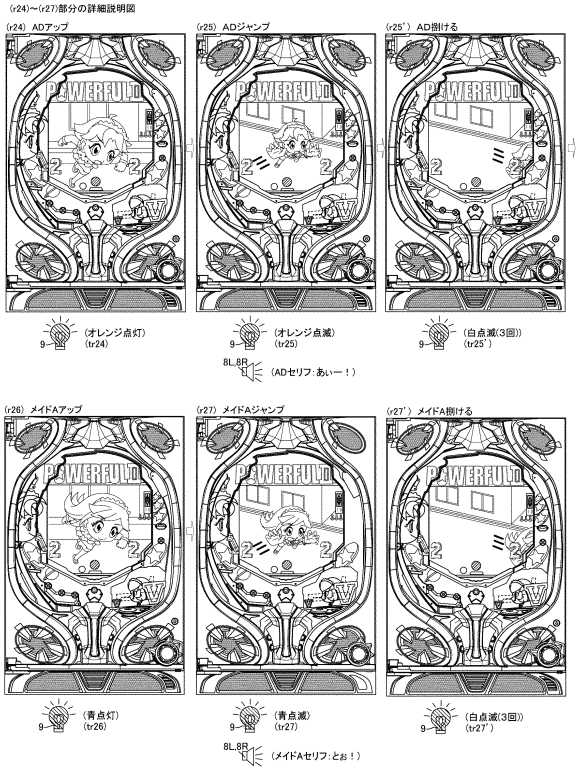
【図１６７】

【図167】



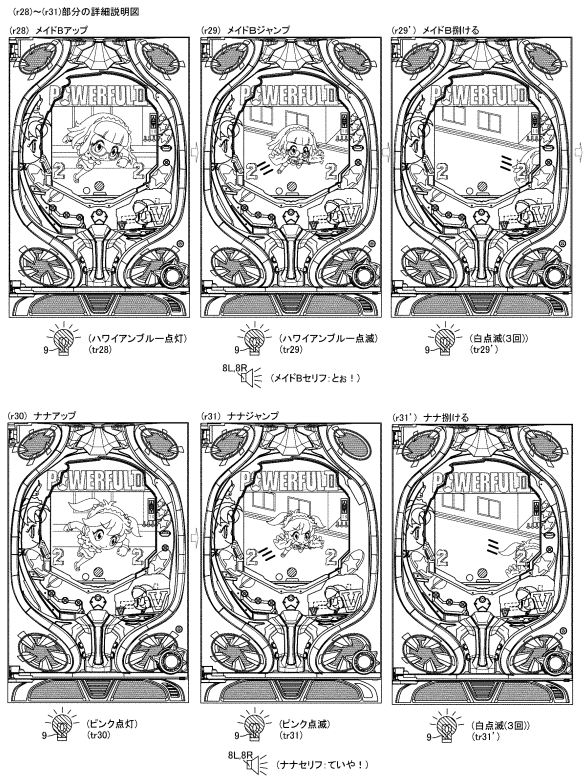
【図１６８】

【図168】



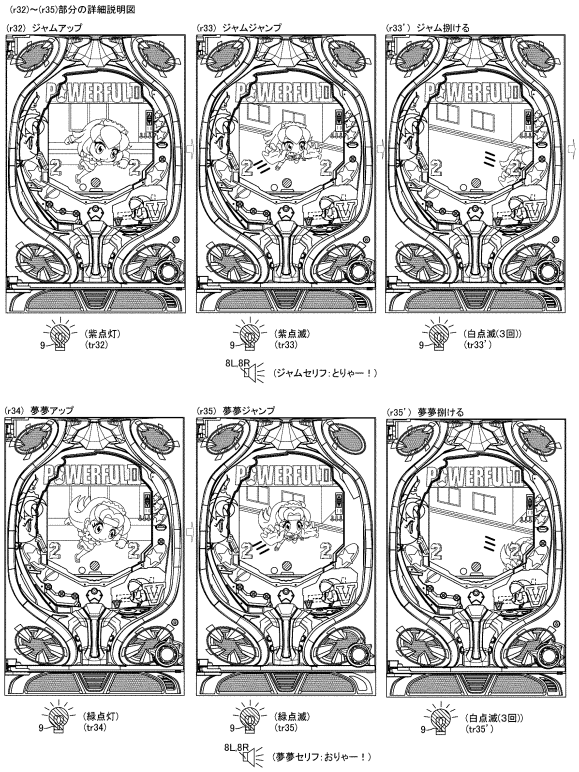
【図１６９】

【図169】



【図１７０】

【図170】



【図１７１】

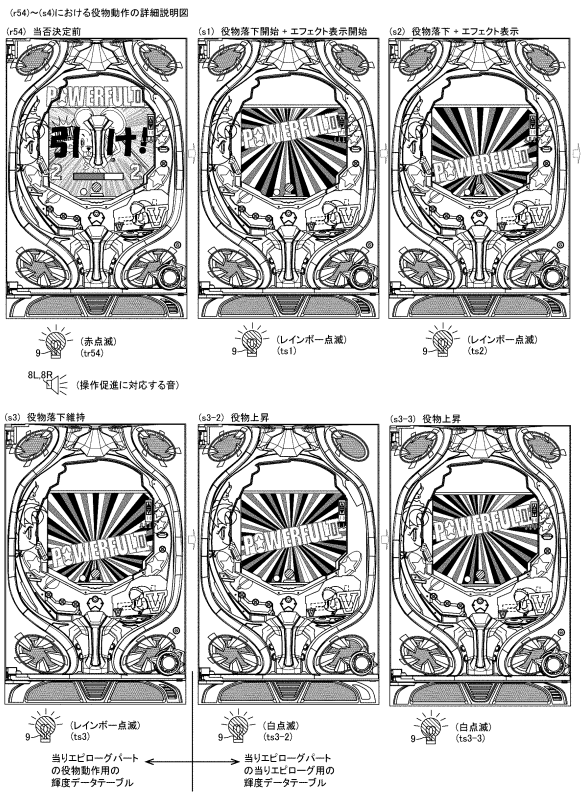
【図171】

【図１７２】

【図172】

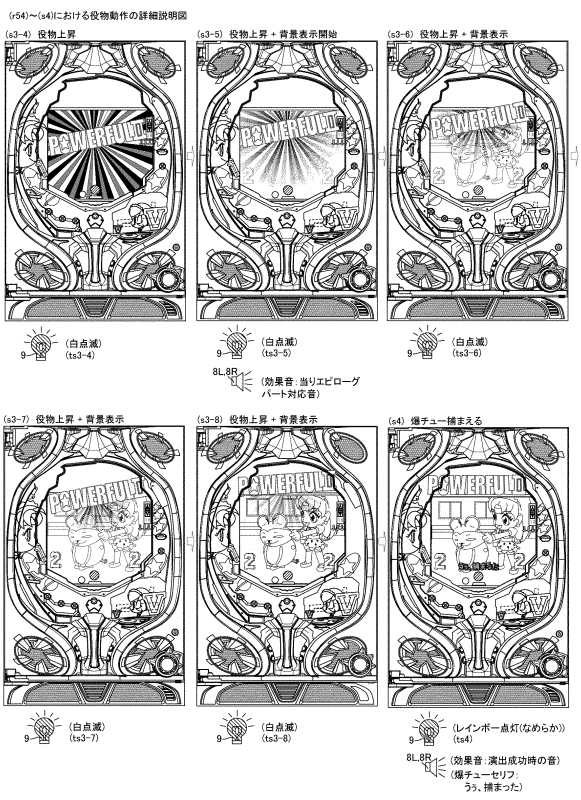
【図１７３】

【図173】



【図１７４】

【図174】



【図１７５】

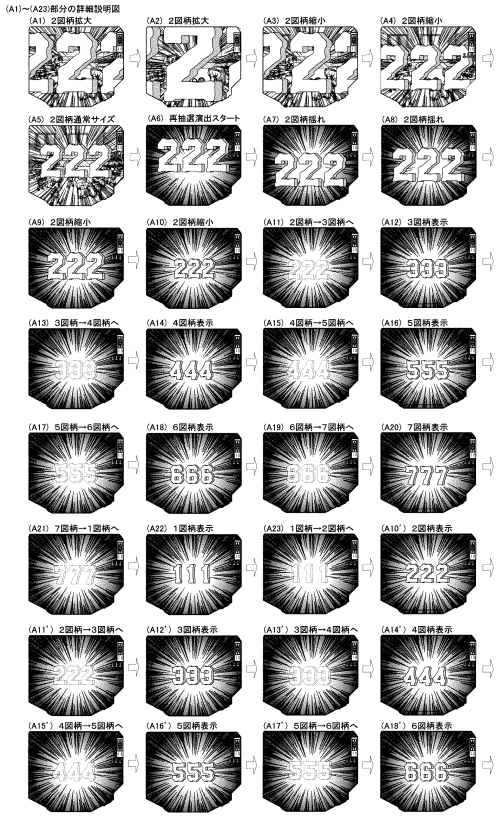
【図175】

字幕数とセリフ数との関係

SPリーチ種類	字幕数/セリフ数	エピローグ種類	字幕数/セリフ数
SP前半リーチA	5/8	当りエピローグ	1/1
		ハズレエピローグ	0/0
SP前半リーチB	3/5	当りエピローグ	3/3
		ハズレエピローグ	0/0
SP後半リーチA	14/16	当りエピローグ	1/1
		ハズレエピローグ	1/1
SP後半リーチB	7/9	当りエピローグ	3/3
		ハズレエピローグ	1/1
SP最終リーチ	19/27	当りエピローグ	2/2
		ハズレエピローグ	1/1

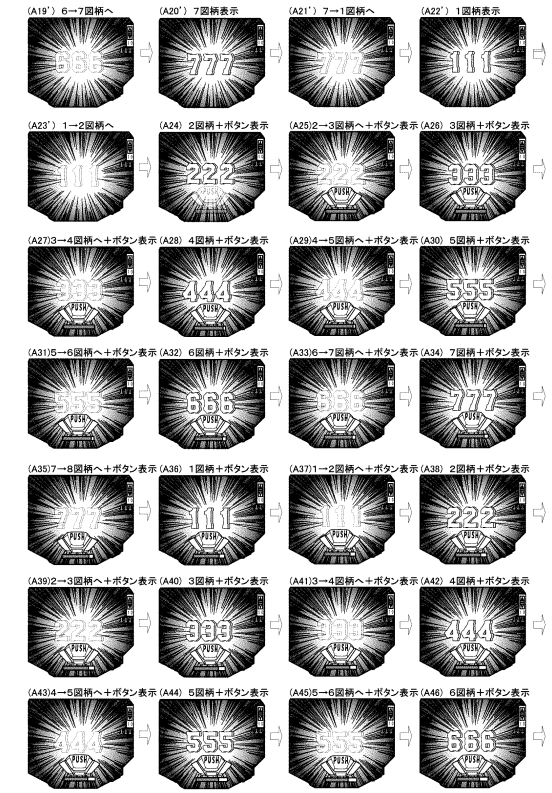
【図１７６】

【図176】



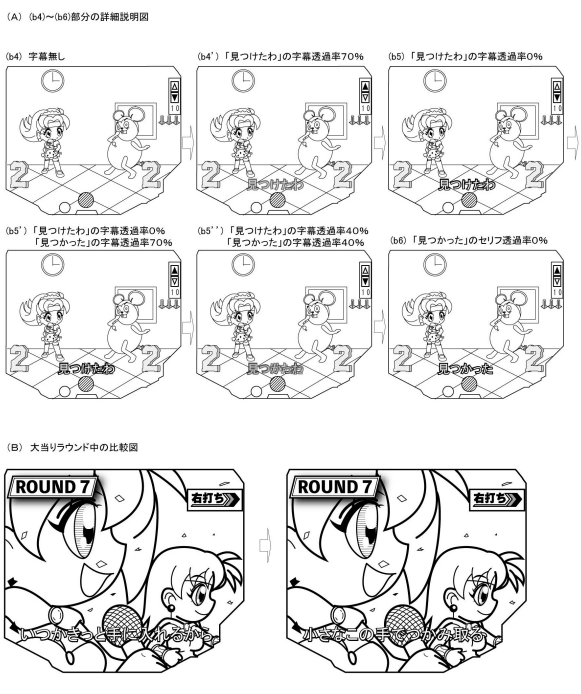
【図１７７】

【図177】



【図１７８】

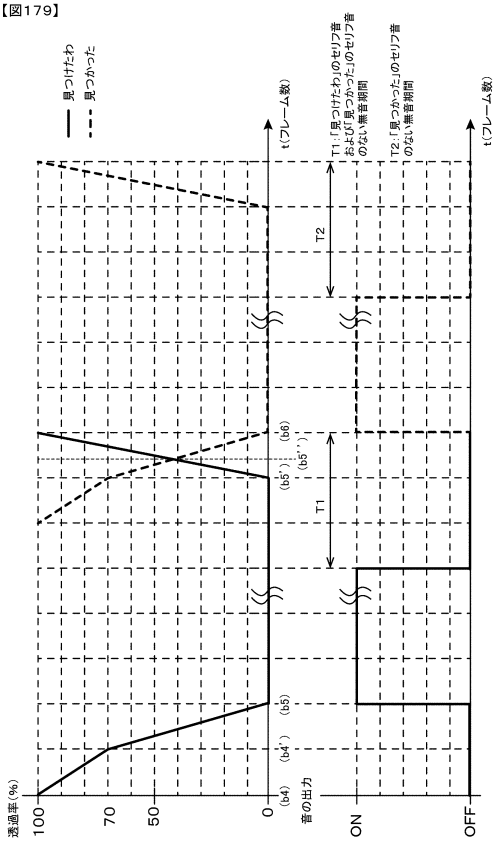
【図178】



※大当りラウンド中は、フェード効果を付さずに楽曲の歌詞字幕を表示する。

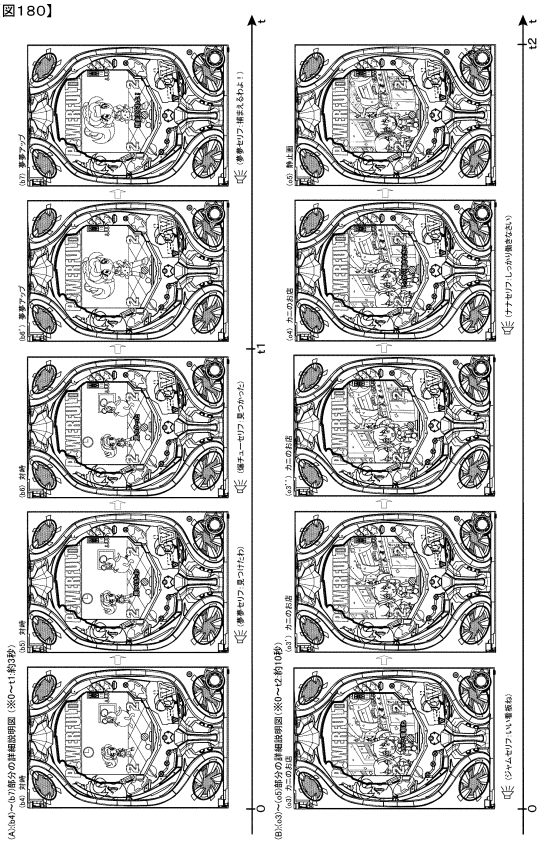
【図１７９】

【図179】



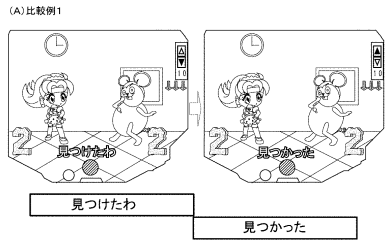
【図１８０】

【図180】



【図１８１】

【図181】

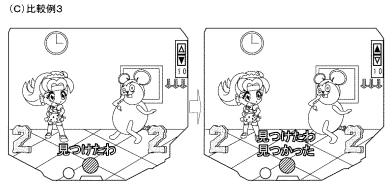


※似たような字幕表示が空白期間無しで切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難い。

(B)比較例2

見つけたわ ⇨ 見つけたわ ⇨ 見つかった

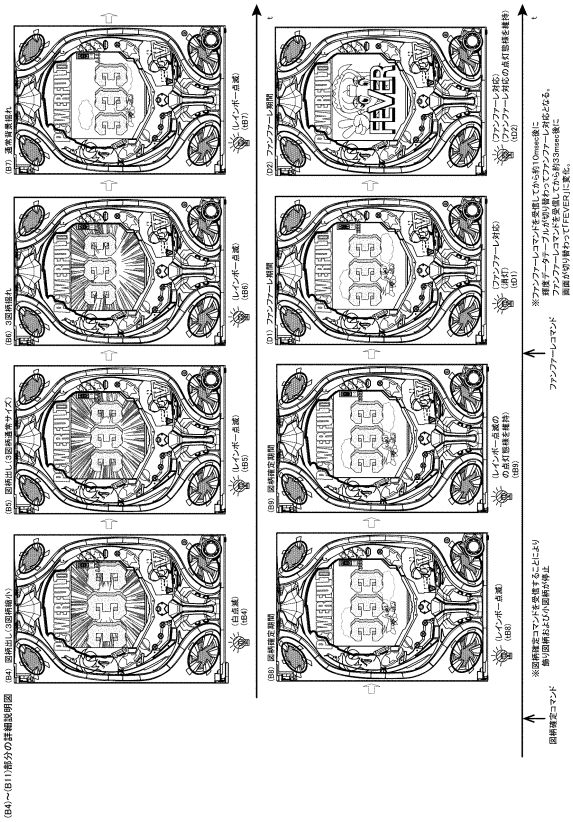
※フェードをかけずに字幕表示を重ねると見難い。



※字幕表示を2段にすると演出の妨げとなる。

【図１８２】

【図182】



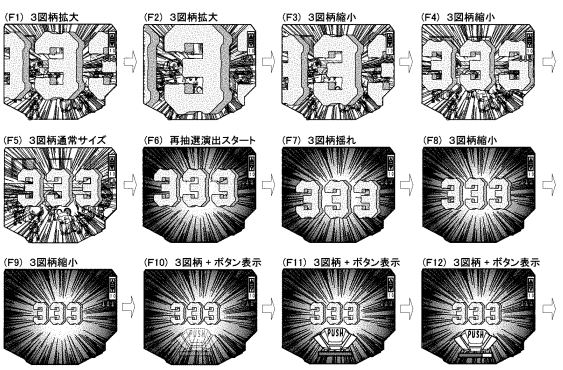
【図１８３】

【図183】

※飾り図柄は、SPリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、当りエピローグパート時に図柄が揃う。縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は画面中央の位置から拡大されて図柄出しの演出が実行される。

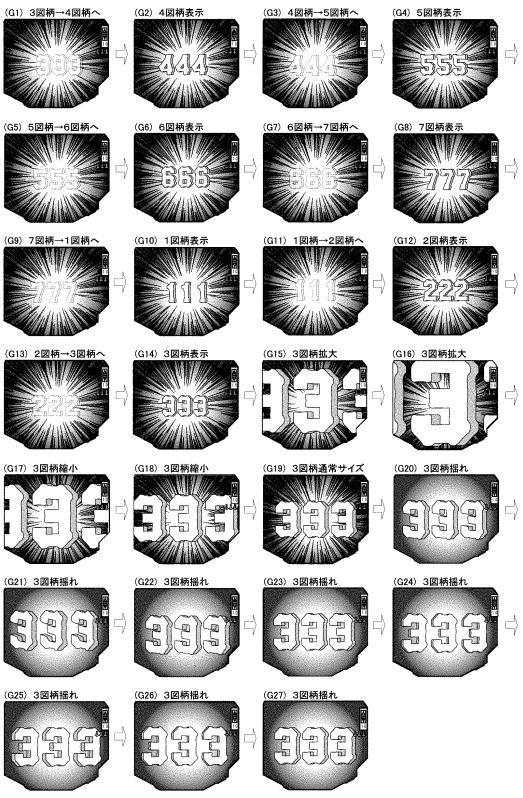
【図１８４】

【図184】



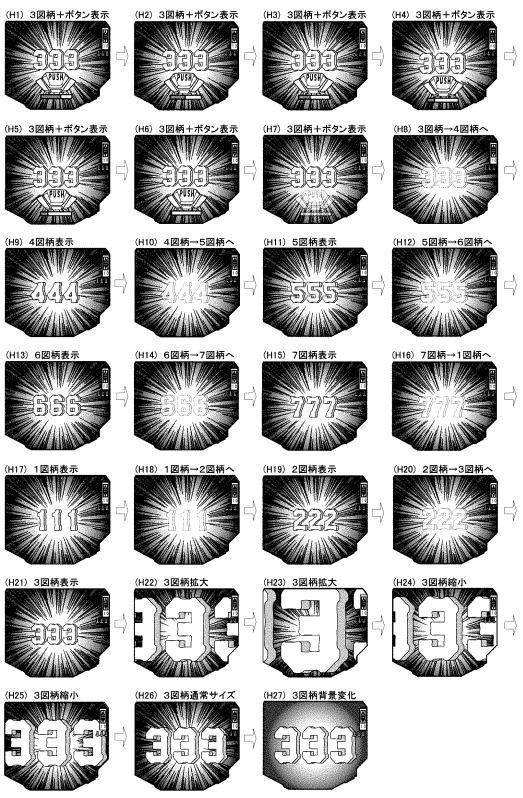
【図１８５】

【図185】



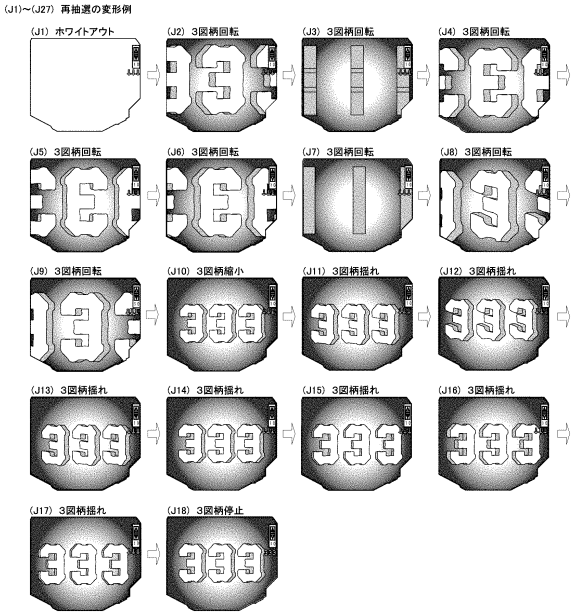
【図１８６】

【図186】



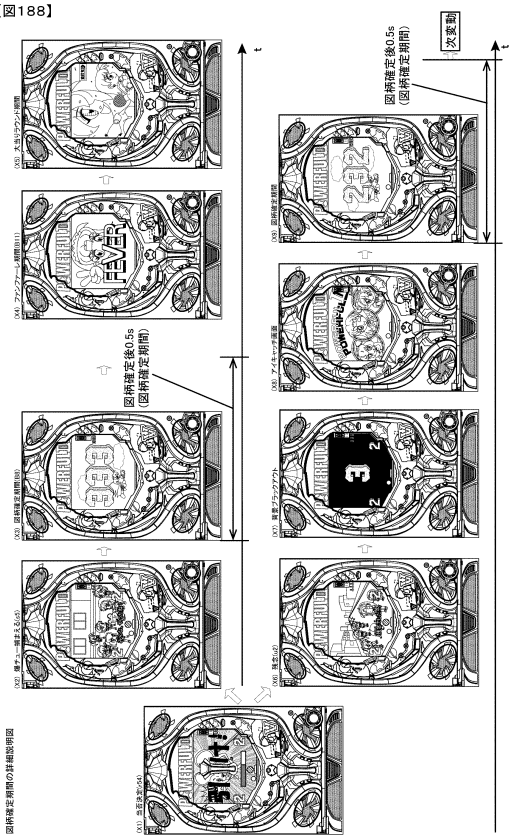
【図１８７】

【図187】



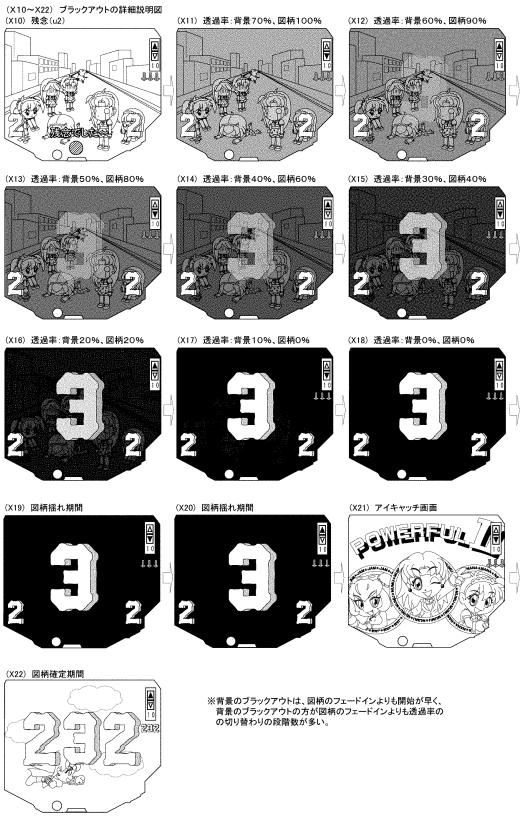
【図１８８】

【図188】



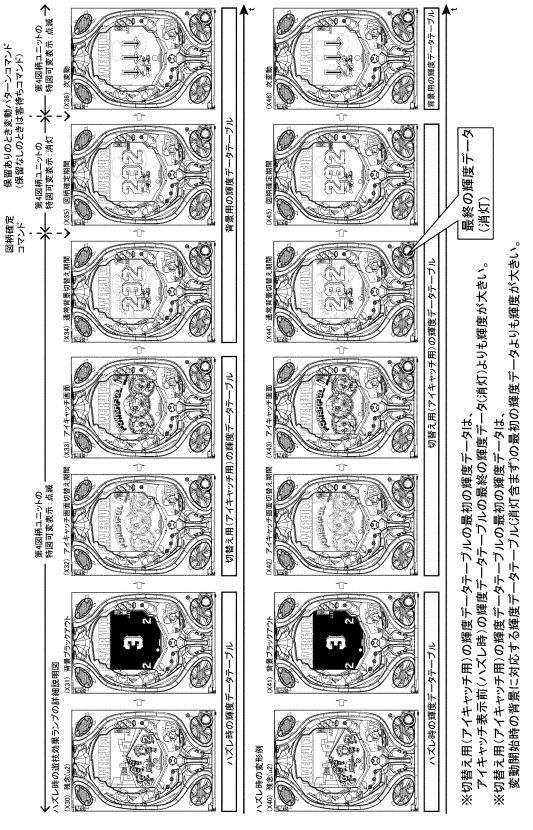
【図１８９】

【図189】



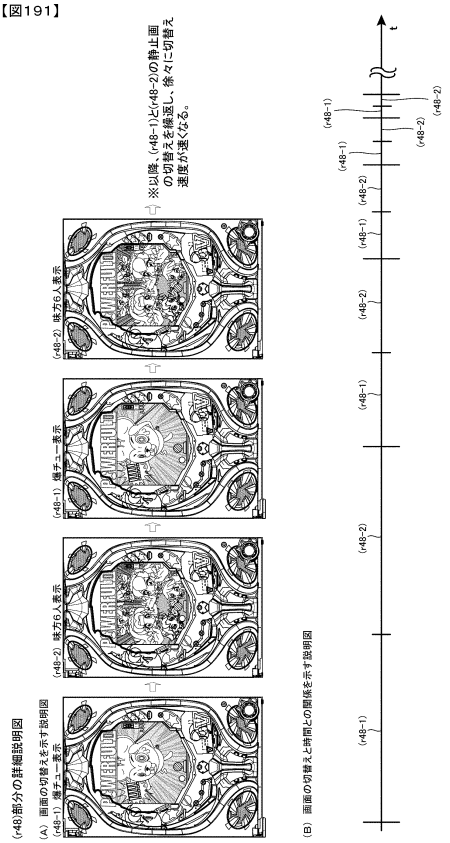
【図１９０】

【図190】



【図１９１】

【図191】



【図１９２】

【図192】

１．開始パート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD1

【図１９３】

【図193】

１．開始パート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD1）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ta1	背景黄点灯		W21
ta2	赤点滅		省略
ta3	白点滅(2回)		W4
ta4	背景黄点灯		W21
ta5	赤点滅		省略
ta6	白点滅(2回)		W4
ta7	背景黄点灯		W21
ta8	赤点滅		省略
ta9	赤点灯		省略
ta10～ta12	赤点灯(輝度段階的に低下)		W11
ta13～ta18	赤点灯(輝度低下で維持)		W12
ta19(10分データ)	消灯		省略

シャッター閉まる途中は段階的に輝度低下

シャッター開ききった後は消灯維持

シャッター閉まりきった後は輝度低下で維持

【図１９４】

【図194】

２．SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD2
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD2
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD2
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD2

【図１９５】

【図195】

2．SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD2）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tb1	消灯		省略
tb2	赤点滅		省略
tb3	赤点灯		省略
tb4	緑点灯	赤点灯	省略
tb5	緑点滅	赤点灯	省略
tb6	緑点灯	赤点滅	省略
tb7	緑点滅		省略
tb8	緑点滅		省略
tb9	赤点滅		省略
tb10(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tb11	緑点滅	赤点灯	省略
tb12	緑点灯	赤点灯	省略
tb13	赤点滅		省略
tb14(150msec)	白点滅(2回)		W4
tb15	赤点灯		省略
tb16	緑点灯		省略
tb17(210msec)	白点滅(3回)		W4
tb18(10分データ)	白点灯		W8

キャラクタの色に対応する点灯
セリフあり時は点滅
黄色もや輝度データ1周期よりも長い
キャラクタのアクションに対応する点灯
白点滅輝度データ1周期よりも短い
白点滅輝度データ1周期と同じ
操作促進なし時は輝度データが維持

【図１９６】

【図196】

3．SP前半リーチA当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD3
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD3

(a2)当りエピローグ用の子テーブルWD3

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc1(3000msec)	白点滅(tb18より明るめ)		W4
tc2,tc3	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)よりも輝度が大きい
ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc4,tc5(5000msec)	白点滅		W4
tc6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【図１９７】

【図197】

4．SP前半リーチAハズレエピローグ輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD4）

(a1)共通ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
td1(200msec)	白点灯(tb18より暗め)		W13
td2(5800msec)	白点灯(td1より暗め)		W14
td3	消灯		W15
td4(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)
当否分岐(tb18)よりも輝度が小さい
当り時よりも切替時間が長い

【図１９８】

【図198】

5．SP前半リーチB煽りパート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD5
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD5

【図１９９】

【図199】

5．SP前半リーチB煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD5）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
te1	消灯		省略
te2	緑点滅		省略
te3	緑点灯		省略
te4	緑点灯	クリーム点灯	省略
te5	緑点滅	クリーム点灯	省略
te6	緑点灯	クリーム点滅	省略
te7	緑点滅		省略
te8(150msec)	白点滅(2回)		W4
te9	クリーム点灯		省略
te10	緑点灯	クリーム点灯	省略
te11	クリーム点滅		省略
te12(210msec)	白点滅(3回)		W4
te13～te16(150msec)	白点滅(2回)		W4
te17(10分データ)	白点灯		W8

キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

白点滅輝度データ1周期よりも短い

キャラクタのアクションに対応する点灯

白点滅輝度データ1周期と同じ

操作促進なし時は輝度データが維持

【図２００】

【図200】

6．SP前半リーチB当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD6
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD6

(a2)当りエピローグ用の子テーブルWD6

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf1	白点滅(te17より明るめ)		W4
tf2～tf4	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf5,tf6(5000msec)	白点滅		W4
tf7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【図２０１】

【図201】

7．SP前半リーチBハズレエピローグ輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tg1,tg2(200msec)	白点灯(te17より暗め)		W13
tg3(5800msec)	白点灯(tg1,tg2より暗め)		W14
tg4	消灯		W15
tg5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

当否分岐(tb18)よりも輝度が小さい

【図２０２】

【図202】

8．SP後半発展時役物動作パート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD8）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th1～th3(7000msec)	赤点滅		W2

役物動作の前半部分

役物の退避途中から輝度データを切替

【図２０３】

【図203】

９．SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD9
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD9
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD9
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD9

【図２０４】

【図204】

９．SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD9）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti2	白点灯	赤点灯	省略
ti3	緑点滅	赤点灯	省略
ti4	紫点滅	赤点灯	省略
ti5	白点灯	赤点滅	省略
ti6	紫点滅		省略
ti7	緑点滅		省略
ti8	赤点滅		省略
ti9	紫点滅		省略
ti10	赤点滅		省略
ti11(1560msec)	黄点灯(長)		W3
ti12	紫点滅	赤点灯	省略
ti13	紫点灯	赤点灯	省略
ti14(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti15(150msec)	白点滅(2回)		W4

役物動作の後半部分

キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

黄色もや輝度データ1周期よりも長い

・
・
・

【図２０５】

【図205】

９．SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD9）

・
・
・

ti16	紫点滅	赤点灯	省略
ti17	緑点滅		省略
ti18	緑点滅		省略
ti19	赤点滅		省略
ti20(1330msec)	黄点灯(中)		W3
ti21	緑点滅	赤点灯	省略
ti22	緑点灯	赤点灯	省略
ti23(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti24(150msec)	白点滅(2回)		W4
ti25	緑点滅	赤点灯	省略
ti26	紫点滅	緑点滅	省略
ti27	緑点灯		省略
ti28	紫点灯	緑点灯	省略
ti29	白点灯	赤点灯	省略
ti30	白点灯	赤点灯	省略
ti31	紫点灯		省略
ti32	紫点滅		省略
ti33	緑点灯		省略
ti34	緑点滅		省略
ti35(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti36～ti38(1000msec)	白点滅		W7
ti39(10分データ)	白点灯		W8

キャラクタのアクションに対応する点灯

白点滅輝度データ1周期よりも短い

白点滅輝度データ1周期と同じ

操作促進なし時は輝度データが維持

【図２０６】

【図206】

10．SP後半リーチA当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD10
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD10
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD10
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD10

(a2)当りエピローグ用の子テーブルWD10

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tj1～tj3	白点滅(ti39より明るめ)		W4
tj2,tj3(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(ti39)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tj4,tj5(5000msec)	白点滅		W4
tj6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【図２０７】

【図207】

11. SP後半リーチAハズレエピローグ輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tk1(200msec)	白点灯(ti39より暗め)		W13
tk2,tk3(5800msec)	白点灯(tk1より暗め)		W14
tk4	消灯		W15
tk5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当否分岐(ti39)よりも輝度が小さい

当り時よりも切替時間が長い

【図２０８】

【図208】

12. SP後半リーチB煽りパート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD12
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD12
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD12
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD12

【図２０９】

【図209】

12. SP後半リーチB煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD12）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn2	白点滅	赤点灯	省略
tn3(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn4(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn5(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn6(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tn7	紫点滅	ピンク点灯	
tn8	紫点滅		
tn9	紫点滅		
tn10	赤点滅		省略
tn11	白点灯	赤点灯	省略
tn12(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn13(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn14(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tn15(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn16	紫点灯	ピンク点灯	
tn17	ピンク点灯		
tn18	ピンク点滅		省略
tn19(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn20	赤点灯		
tn21	赤点滅		
tn22(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn23	紫点滅		
tn24	紫点灯		
tn25(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn26(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn27(10分データ)	白点灯		W8

役物動作の後半部分

黄色もや輝度データ1周期よりも長い

キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

キャラクタのアクションに対応する点灯

白点滅輝度データ1周期と同じ

白点滅輝度データ1周期よりも短い

操作促進なし時は輝度データが維持

【図２１０】

【図210】

13. SP後半リーチB当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD13
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD13
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD13
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD13

(a2)当りエピローグ用の子テーブルWD13

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to1	白点滅(tn27より明るめ)		W4
to2～to5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tn27)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to6,to7(5000msec)	白点滅		W4
to8(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【図２１１】

【図211】

14. SP後半リーチBハズレエピローグ輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tp1(200msec)	白点灯(tn27より暗め)		W13
tp2,tp3(5800msec)	白点灯(tp1より暗め)		W14
tp4	消灯		W15
tp5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当否分岐(tn27)よりも輝度が小さい

当り時よりも切替時間が長い

【図２１２】

【図212】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD15
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD15
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD15
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD15

【図２１３】

【図213】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD15）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr2	白点滅	赤点灯	省略
tr3	白点灯	赤点滅	省略
tr4	オレンジ点滅		省略
tr5	青点滅		省略
tr6	ハワイアンブルー点滅		省略
tr7	ピンク点滅		省略
tr8	紫点滅		省略
tr9	緑点滅		省略
tr10	赤点滅		省略
tr11	青点滅		省略
tr12	オレンジ点滅	青点滅	省略
tr13	赤点滅		省略
tr14	赤点灯		省略
tr15(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tr16	ピンク点滅		省略
tr17	ハワイアンブルー点滅	ピンク点滅	省略
tr18	赤点滅		省略
tr19(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr20	緑点滅		省略
tr21	紫点滅	緑点滅	省略
tr22(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr23	赤点滅		省略

役物動作の後半部分

キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

キャラクタのアクションに対応する点灯

黄色もや輝度データ1周期よりも長い

【図２１４】

【図214】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD15）

tr24	オレンジ点灯	省略
tr25	オレンジ点滅	省略
tr26	青点灯	省略
tr27	青点滅	省略
tr28	ハワイアンブルー点灯	省略
tr29	ハワイアンブルー点滅	省略
tr30	ピンク点灯	省略
tr31	ピンク点滅	省略
tr32	紫点灯	省略
tr33	紫点滅	省略
tr34	緑点灯	省略
tr35	緑点滅	省略
tr36(150msec)	白点滅(2回)	W4
tr37	白点灯	省略
tr38	赤点灯	省略
tr39	赤点滅	省略
tr40(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr41	赤点灯or緑点灯	W5(赤カットイン)or W6(緑カットイン)
tr42	白点灯	省略
tr43	白点灯	省略
tr44	赤点灯	省略
tr45	白点灯	省略
tr46	赤点灯	省略
tr47(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr48	赤点灯	省略
tr49,tr50(860msec)	赤点灯	W9
tr51～tr54(10分データ)	赤点滅	W10

白点滅輝度データ1周期よりも短い

白点滅輝度データ1周期と同じ

カットイン時と煽り時とで共通して枠ランプを用いる

操作促進あり時は輝度データが切り替わる

操作促進あり時は操作促進なし時と異なる態様であり、順次輝度データが切り替わる

【図２１５】

【図215】

16. SP最終リーチ当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)役物動作用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD16a
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16a
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16a
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD16a

(a2)役物動作用の子テーブルWD16a

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts1～ts3(10000msec)	レインボー点滅		W18

有彩色と無彩色とを交互に切り替え

(b1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD16b
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16b
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16b
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD16b

(b2)当りエピローグ用の子テーブルWD16b

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts3-2～ts3-8	白点滅		W4
ts4～ts7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

役物動作時(W20)よりもなめらかなレインボー(無彩色挟まない)ハズレ時よりも切替時間が短い

(c1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(c2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts8,ts9(5000msec)	白点滅		W4
ts10(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

図柄出し時もなめらかなレインボー(無彩色挟まない)

輝度データを切り替える

【図２１６】

【図216】

17. SP最終リーチハズレエピローグ輝度データテーブル

(a1)ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD17
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD17
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD17
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD17

(a2)ハズレエピローグ用の子テーブルWD17

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tu1(200msec)	白点灯(tr54より暗め)		W13
tu2(3900msec)	白点灯(tu1より暗め)		W14
tu3	消灯		W15
tu4(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP前半,後半と共通の孫テーブル(時間異なる)

当否分岐(tr54)よりも輝度が小さい

大当り時よりも切替時間が長い

【図２１７】

【図217】

18. 敷済当り輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD18)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tv1(1980msec)	赤点灯(td4,tg5,tk5,tp5,tu4より明るめ)		W16
tv2(700msec)	白点灯		W17
tv3,tv4(5000msec)	白点滅		W4
tv5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

ハズレ時(td4,tg5,tk5,tp5,tu4)よりも輝度が大きい

【図２１８】

【図218】

19. 再抽選輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD19
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD19
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD19
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD19

【図２１９】

【図219】

19．再抽選(操作促進前)輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD19)

(a)再抽選演出による図柄の動き始め前の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA6～tA8(10分データ)	消灯		省略

再抽選演出による図柄の動き始め前に一旦消灯

(b)再抽選演出による図柄の動き始め以降の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA9,tA10	赤点滅		W19
tA11～tA46(10分データ)	赤点滅(高速)		W20

【図２２０】

【図220】

20．再抽選(操作促進後に図柄昇格あり)輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD20)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tB1～tB4(5000msec)	白点滅		W4
tB5～tB9(10分データ)	レインボー点滅		W18

レインボー点灯(なめらか)よりも激しめ

【図２２１】

【図221】

21．再抽選(操作促進後に図柄昇格なし)輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD21)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tC1～tC4(5000msec)	白点滅		W4
tC5～tC9(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

レインボー点灯(なめらか)を維持

【図２２２】

【図222】

22．ファンファーレ輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD22)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tD1,tE1	消灯		省略
tD2,tE2(10分データ)	ファンファーレ対応の点灯態様		省略

(tB9),(tC9)とは異なる点灯態

【図２２３】

【図223】

なめらかレインボー輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WS1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YS1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LS1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AS1

【図２２４】

【図224】

なめらかレインボー輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル
	600000msec間
枠ランプ(右＆左)	W1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A1

【図２２５】

【図225】

なめらかレインボー輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW1）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0
30	0x08F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0
30	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90
30	0x0CF0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70
30	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50
30	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30
30	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10
30	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00
30	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02
30	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04
30	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06
30	0x0F10F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08
30	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A
30	0x2F02F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C
30	0x4F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F
30	0x6F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F
30	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F
30	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
30	0xCF0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F
30	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F
30	0xFD0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F
30	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F
30	0xF90F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F
30	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F
30	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F
30	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F
30	0xF10F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F
30	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF
30	0xF02F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF
30	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF
30	0xF06F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD
30	0xF08F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB
30	0xF0AF0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9
30	0xF0CF0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7
30	0xF0FF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5
30	0xD0FD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3
30	0xB0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1
30	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0
30	0x70F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0
30	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0
30	0x30F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0
30	0x10F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0
30	0x00F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0
30	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0

【図２２６】

【図226】

なめらかレインボー輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY1）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
600000	0xFFFF

なめらかレインボー輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL1）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
600000	0xFFFFF

【図２２７】

【図227】

なめらかレインボー輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA1）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x2F00F1	0xFFF0F5
30	0x4F00F0	0xFFF0F3
30	0x6F02F0	0xFFF0F1
30	0x8F04F0	0xFFF0F0
30	0xAF06F0	0xFFF2F0
30	0xCF08F0	0xFFF4F0
30	0xFF0AF0	0xFFF6F0
30	0xFD0CF0	0xFFF8F0
30	0xFB0FF0	0xFFFAF0
30	0xF90FD0	0xFFFCF0
30	0xF70FB0	0xFFFFF0
30	0xF50F90	0xFFFFD0
30	0xF30F70	0xFFFFB0
30	0xF10F50	0xFFFF90
30	0xF00F30	0xFFFF70
30	0xF02F10	0xFFFF50
30	0xF04F00	0xFFFF30
30	0xF06F02	0xFFFF10
30	0xF08F04	0xFFFF00
30	0xF0AF06	0xFFFF02
30	0xF0CF08	0xFFFF04
30	0xF0FF0A	0xFFFF06
30	0xD0FF0C	0xFFFF08
30	0xB0FF0F	0xFFFF0A
30	0x90FD0F	0xFFFF0C
30	0x70FB0F	0xFFFF0F
30	0x50F90F	0xFFFD0F
30	0x30F70F	0xFFFB0F
30	0x10F50F	0xFFF90F
30	0x00F30F	0xFFF70F
30	0x02F10F	0xFFF50F
30	0x04F00F	0xFFF30F
30	0x06F02F	0xFFF10F
30	0x08F04F	0xFFF00F
30	0x0AF06F	0xFFF02F
30	0x0CF08F	0xFFF04F
30	0x0FF0AF	0xFFF06F
30	0x0FD0CF	0xFFF08F
30	0x0FB0FF	0xFFF0AF
30	0x0F90FD	0xFFF0CF
30	0x0F70FB	0xFFF0FF
30	0x0F50F9	0xFFF0FD
30	0x0F30F7	0xFFF0FB
30	0x0F10F5	0xFFF0F9
30	0x0F00F3	0xFFF0F7

【図２２８】

【図228】

役物動作赤点滅輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW2）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00

【図２２９】

【図229】

黄色もや輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW3）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
180	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660
180	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440
180	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660
180	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880

【図２３０】

【図230】

白点滅(白フラッシュ)輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW4）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

【図２３１】

【図231】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	3970	WS5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS5
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS5

【図２３２】

【図232】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（子テーブル）

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル				
	240msec間	630msec間	660msec間	2110msec間	600000msec間
枠ランプ(右＆左)	W5a(W5)	W5b(W5)	W5c(W5)	W5d(W5)	W5e(W5)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y5a(Y5)	Y5b(Y5)	Y5c(Y5)	Y5d(Y5)	Y5e(Y5)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L5a(L5)	L5b(L5)	L5c(L5)	L5d(L5)	L5e(L5)
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A5a(A5)	A5b(A5)	A5c(A5)	A5d(A5)	A5e(A5)

【図２３３】

【図233】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW5a）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ																	
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

【図２３７】

【図237】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5a）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00088
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5d）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20	0x22200
20	0x00022
20	0x22244
20	0x44466
20	0x66688
20	0x88866
20	0x66644
20	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5b）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x22200
30	0x00022
30	0x22244
30	0x44466
30	0x66688
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5e）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66644
40	0x44422
30	0x22200
40	0x00000
600000	0x00000

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5c）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11188
30	0x88800
30	0x00088
30	0x88811
30	0x11188
30	0x88822
30	0x22288
30	0x88833
30	0x33388
30	0x88844
30	0x44488
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

【図２３８】

【図238】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5a）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x888C00
30	0x000C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5b）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x300600	0x666900
30	0x600900	0x888C00
30	0x900C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5c）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x100100	0x111100
30	0x100100	0x888C00
30	0x100C00	0x000000
30	0xC00000	0x888C00
30	0x000C00	0x111100
30	0xC00100	0x888C00
30	0x100C00	0x222200
30	0xC00200	0x888C00
30	0x200C00	0x333300
30	0xC00300	0x888C00
30	0x300C00	0x444400
30	0xC00400	0x888C00
30	0x400C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00

【図２３９】

【図239】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5d）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x300600	0x666900
20	0x600900	0x888C00
20	0x900C00	0x666900
20	0xC00900	0x444600
20	0x900600	0x222300
20	0x600300	0x000000
20	0x300000	0x222300
20	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5e）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0xC00C00	0x666C00
40	0xC00C00	0x444800
30	0xC00800	0x222300
40	0x800300	0x000000
30	0x300000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【図２４０】

【図240】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	3970	WS6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS6
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS6

【図２４１】

【図241】

共通横カットイン輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル				
	240msec間	630msec間	660msec間	2110msec間	600000msec間
枠ランプ(右＆左)	W8a(W6)	W6b(W6)	W8c(W6)	W6d(W6)	W8e(W6)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y6a(Y6)	Y6b(Y6)	Y6c(Y6)	Y6d(Y6)	Y6e(Y6)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L8a(L6)	L6b(L6)	L8c(L6)	L6d(L6)	L8e(L6)
アタッカランプ\アタッカランプ,電チューランプ	A6a(A6)	A6b(A6)	A6c(A6)	A6d(A6)	A6e(A6)

【図２４２】

【図242】

共通横カットイン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW6a)

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ									
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	—9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	—RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0A0000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0700A0	0x000000	0x000000	0x000000	0x0A00A0	0x0A0070	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x040070	0x0A00A0	0x070070	0x070070	0x040040	0x040040	0x000040	0x000040	0x000040	0x000040	0x000040	0x000040
30	0x020040	0x070070	0x040040	0x040040	0x070070	0x040020	0x000020	0x000020	0x000020	0x000020	0x000020	0x000020

共通横カットイン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW6b)

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ									
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	—9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	—RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x000020	0x040040	0x020020	0x040040	0x020020	0x040040	0x000020	0x040040	0x000020	0x040040	0x000020	0x040040
30	0x0A0070	0x070070	0x020020	0x070070	0x040040	0x070070	0x0A0070	0x070070	0x040040	0x070070	0x040040	0x070070
30	0x0700A0	0x0A00A0	0x040040	0x0A00A0	0x070070	0x0A00A0	0x0700A0	0x0A00A0	0x070070	0x0A00A0	0x070070	0x0A00A0
30	0x070040	0x040040	0x070070	0x040040	0x0A00A0	0x070070	0x070040	0x040040	0x0A00A0	0x040040	0x0A00A0	0x040040
30	0x040020	0x020020	0x040040	0x020020	0x070070	0x040020	0x040020	0x020020	0x070070	0x040020	0x070070	0x040020
30	0x000020	0x020020	0x020020	0x020020	0x040040	0x040020	0x000020	0x020020	0x040020	0x020020	0x040020	0x020020
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x020020	0x020020	0x000000	0x000000	0x020020	0x000000	0x020020	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

【図２４３】

【図243】

共通横カットイン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW6c)

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ									
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	—9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	—RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x000000	0x040040	0x020020	0x020020	0x020020	0x020020	0x000020	0x020040	0x040070	0x070070	0x070040	0x040040
30	0x020020	0x020020	0x000000	0x000020	0x040040	0x040040	0x000040	0x040070	0x070070	0x0A00A0	0x0A0070	0x070070
30	0x040020	0x000000	0x020020	0x020040	0x040070	0x070070	0x0000A0	0x070070	0x0A00A0	0x070070	0x0700A0	0x0A00A0
30	0x070040	0x020020	0x040040	0x040040	0x070070	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A00A0	0x070070	0x0A00A0	0x070070	0x070070
30	0x0A0070	0x040040	0x070070	0x070070	0x0A00A0	0x0A0070	0x000070	0x070070	0x0A00A0	0x070070	0x0A00A0	0x0A00A0
30	0x0700A0	0x070070	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A0070	0x070070	0x000070	0x0A00A0	0x070070	0x0A00A0	0x0A0070	0x070070
30	0x070070	0x0A00A0	0x070070	0x070070	0x070070	0x0A0070	0x000070	0x070070	0x0A0070	0x070070	0x070070	0x0A0070
30	0x0A0070	0x070070	0x070070	0x0A0070	0x070070	0x070070	0x000070	0x070070	0x070070	0x0A0070	0x0A0070	0x070070
30	0x070070	0x0A0070	0x0A0070	0x070070	0x0A0070	0x0A0070	0x000070	0x0A0070	0x0A0070	0x070070	0x070070	0x0A0070
30	0x0A0070	0x070070	0x070070	0x0A0070	0x070070	0x070070	0x000070	0x070070	0x070070	0x0A0070	0x0A0070	0x070070
30	0x070070	0x0A0070	0x0A0070	0x070070	0x0A0070	0x0A0070	0x000070	0x0A0070	0x0A0070	0x070070	0x070070	0x0A0070
30	0x0A0070	0x070070	0x070070	0x0A0070	0x070070	0x070070	0x000070	0x070070	0x070070	0x0A0070	0x0A0070	0x070070
30	0x070070	0x0A0070	0x0A0070	0x070070	0x0A0070	0x0A0070	0x000070	0x0A0070	0x0A0070	0x070070	0x070070	0x0A0070
30	0x0A0070	0x070070	0x070070	0x0A0070	0x070070	0x070070	0x000070	0x070070	0x070070	0x0A0070	0x0A0070	0x070070

【図２４４】

【図244】

共通横カットイン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW6d)

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ									
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	—9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	—RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
20	0x000020	0x040040	0x020020	0x040040	0x020020	0x040040	0x000020	0x040040	0x000020	0x040040	0x000020	0x040040
20	0x020000	0x020020	0x000000	0x000020	0x040040	0x040040	0x000040	0x040070	0x070070	0x0A00A0	0x0A0070	0x070070
20	0x040020	0x000000	0x020020	0x020040	0x040070	0x070070	0x0000A0	0x070070	0x0A00A0	0x070070	0x0700A0	0x0A00A0
20	0x070040	0x020020	0x040040	0x040040	0x070070	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A00A0	0x070070	0x0A00A0	0x070070	0x070070
20	0x0A0070	0x040040	0x070070	0x070070	0x0A00A0	0x0A0070	0x000070	0x070070	0x0A00A0	0x070070	0x0A00A0	0x0A00A0
20	0x0700A0	0x070070	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A0070	0x070070	0x000070	0x0A00A0	0x070070	0x0A00A0	0x0A0070	0x070070
20	0x070070	0x0A00A0	0x070070	0x070070	0x070070	0x0A0070	0x000070	0x070070	0x070070	0x0A0070	0x0A0070	0x070070
20	0x040070	0x0A00A0	0x070070	0x070070	0x040070	0x040070	0x000020	0x040070	0x040070	0x070070	0x070070	0x040070
20	0x020040	0x070070	0x040040	0x040020	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

共通横カットイン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW6e)

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ									
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	—9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	—RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0
40	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0
30	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0
40	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x000050	0x050030	0x030030	0x030030	0x030030	0x030030
30	0x050050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x030030	0x000030	0x030030	0x030030	0x030030	0x030030	0x030030
40	0x030050	0x0A00A0	0x050050	0x050030	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000030	0x050050	0x030030	0x030000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x030030	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

【図２４５】

【図245】

共通緑カットイン
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通緑カットイン輝度データテーブル
（役物ランプ用係テーブルY6d）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200

共通緑カットイン
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0022
30	0x2244
30	0x4477
30	0x77AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通緑カットイン輝度データテーブル
（役物ランプ用係テーブルY6e）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x8888
40	0x8888
30	0x8888
40	0x8855
30	0x5533
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
600000	0x0000

共通緑カットイン
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000

【図２４６】

【図246】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用係テーブルL6a）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00088
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用係テーブルL6d）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20	0x22200
20	0x00022
20	0x22244
20	0x44466
20	0x66688
20	0x88866
20	0x66644
20	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用係テーブルL6b）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x22200
30	0x00022
30	0x22244
30	0x44466
30	0x66688
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用係テーブルL6e）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66644
40	0x44422
30	0x22200
40	0x00000
600000	0x00000

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用係テーブルL6c）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11188
30	0x88800
30	0x00088
30	0x88811
30	0x11188
30	0x88822
30	0x22288
30	0x88833
30	0x33388
30	0x88844
30	0x44488
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

【図２４７】

【図247】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA6a）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA6b）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x020040	0x666070
30	0x040070	0x8880A0
30	0x0700A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA6c）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x010010	0x111010
30	0x010010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x000000
30	0x0A0000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x111010
30	0x0A0010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x222020
30	0x0A0020	0x8880A0
30	0x0200A0	0x333030
30	0x0A0030	0x8880A0
30	0x0300A0	0x444040
30	0x0A0040	0x8880A0
30	0x0400A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0

【図２４８】

【図248】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA6d）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x020040	0x666070
20	0x040070	0x8880A0
20	0x0700A0	0x666070
20	0x0A0070	0x444040
20	0x070040	0x222020
20	0x040020	0x000000
20	0x020000	0x222020
20	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA6e）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x0A00A0	0x6660A0
40	0x0A00A0	0x444050
30	0x0A0050	0x222030
40	0x050030	0x000000
30	0x030000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【図２４９】

【図249】

操作促進なし扇リ2輝度データテーブル
(枠ランプ用扇テーブルW11)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
30	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	

操作促進なし扇リ2輝度データテーブル
(枠ランプ用扇テーブルW8)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
100000	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	

【図２５０】

【図250】

トリガ表示輝度データテーブル
(枠ランプ用扇テーブルW9)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
30	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	
30	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	0xD000D0	

操作促進輝度データテーブル
(枠ランプ用扇テーブルW10)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
30	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	

【図２５１】

【図251】

シャッター1輝度データテーブル
(枠ランプ用扇テーブルW11)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
30	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	

シャッター2輝度データテーブル
(枠ランプ用扇テーブルW12)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	

【図２５２】

【図252】

ハズレ1輝度データテーブル
(枠ランプ用扇テーブルW13)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
10	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	
190	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	

ハズレ2輝度データテーブル
(枠ランプ用扇テーブルW14)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
250	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	
250	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	

【図２５３】

【図253】

ハズレ輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW15）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ								枠右ランプの輝度データ							
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	— 9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	— RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
10	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444
550	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111
600000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111

【図２５４】

【図254】

救済当り1輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW16）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ								枠右ランプの輝度データ							
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	— 9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	— RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00	0x000D00
30	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00	0xB00B00

【図２５５】

【図255】

救済当り2輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW17）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xD10510	0xD10510	0xD10510	0xD10510	0xD10510	0xD10510
30	0x510D10	0x510D10	0x510D10	0x510D10	0x510D10	0x510D10
30	0xD31510	0xD31510	0xD31510	0xD31510	0xD31510	0xD31510
30	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31
30	0xD63521	0xD63521	0xD63521	0xD63521	0xD63521	0xD63521
30	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63
30	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632
30	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97
30	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643
30	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA
30	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754
30	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB
30	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766
30	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD
30	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888
30	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD
30	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999
30	0xAADDDD	0xAADDDD	0xAADDDD	0xAADDDD	0xAADDDD	0xAADDDD
30	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA
30	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD
30	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB
30	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD
20	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC
20	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD

【図２５６】

【図256】

当り確定輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW18）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
40	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF08F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF0CF0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xD0FD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x10F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x4F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F

【図２５７】

【図257】

再抽選演出輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW19）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
60	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00
60	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700

【図２５８】

【図258】

再抽選演出輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW20）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700

【図２５９】

【図259】

背景輝度データテーブル
（子テーブル）

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル	
	1930msec間	1930msec間
枠ランプ(右＆左)	W21a(W21)	W21b(W21)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y21a(Y21)	Y21b(Y21)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21a(L21)	L21b(L21)
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A21a(A21)	A21b(A21)

【図２６０】

【図260】

背景輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW21a）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x550550	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
160	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x550550	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
150	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x550550	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880

背景輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW21b）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
50	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
310	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770
50	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770
260	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550
50	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550
300	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880

【図２６１】

【図261】

当り時とハズレ時とにおけるランプの比較

【ハズレ時】

輝度データテーブルW8

SP前半リーチA,B、SP後半リーチA,B、最終リーチにおける煽りパートの最終

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
100000	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC

輝度データテーブルW10

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00

SP前半リーチA,B、SP後半リーチA,B、最終リーチを経由したハズレエピローグパート

輝度データテーブルW13

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
10	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888
190	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444

煽り時のW8,W10よりも輝度が小さい

輝度データテーブルW14

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
250	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111
250	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444

当り時のW1よりも切替時間が長い

W13よりも輝度が小さい

輝度データテーブルW15

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
10	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444
550	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111
600000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111

アイキャッチ用の輝度データテーブルを経由

消灯

輝度データテーブルW21(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550

リーチ前の輝度に戻る

【図２６２】

【図262】

当り時とハズレ時とにおけるランプの比較

【当り時】

輝度データテーブルW8

SP前半リーチA,B、SP後半リーチA,Bにおける煽りパートの最終

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
100000	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC

SP前半リーチA,B、SP後半リーチA,Bを経由した当りエピローグパート

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

煽り時のW8よりも輝度が大きい

輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

ハズレ時のW14よりも切替時間が短い

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

【図２６３】

【図263】

当り時とハズレ時とにおけるランプの比較

【当り時】

輝度データテーブルW10

最終リーチにおける煽りパートの最終

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00

輝度データテーブルW18(一部)

最終リーチを経由した当りエピローグパート

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
40	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F0C	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333

有彩色と無彩色とを交互に切り替え

煽り時のW8よりも輝度が大きい

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

煽り時のW8よりも輝度が大きい

輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

ハズレ時のW14よりも切替時間が短い

役物動作時のW20よりもなめらかなレインボー（無彩色を挟まない）

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

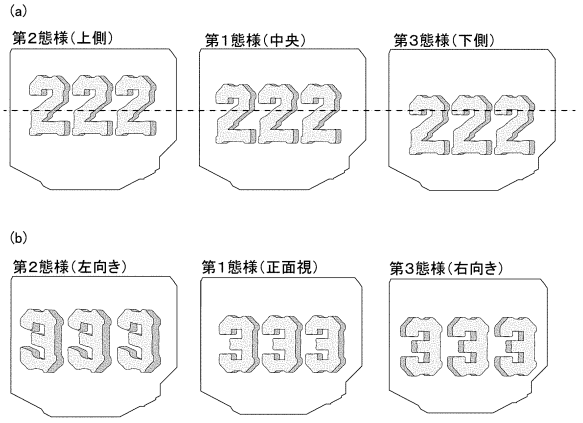
輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

【図２６４】

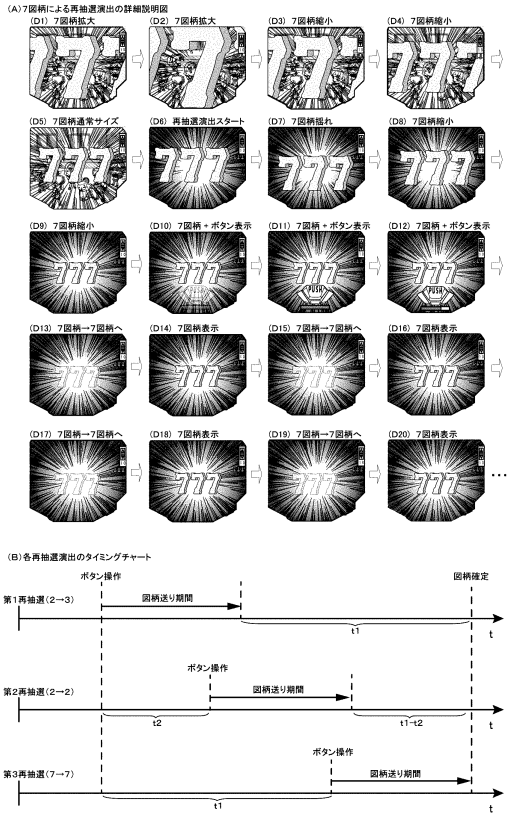
【図264】

図柄の揺れ態様について



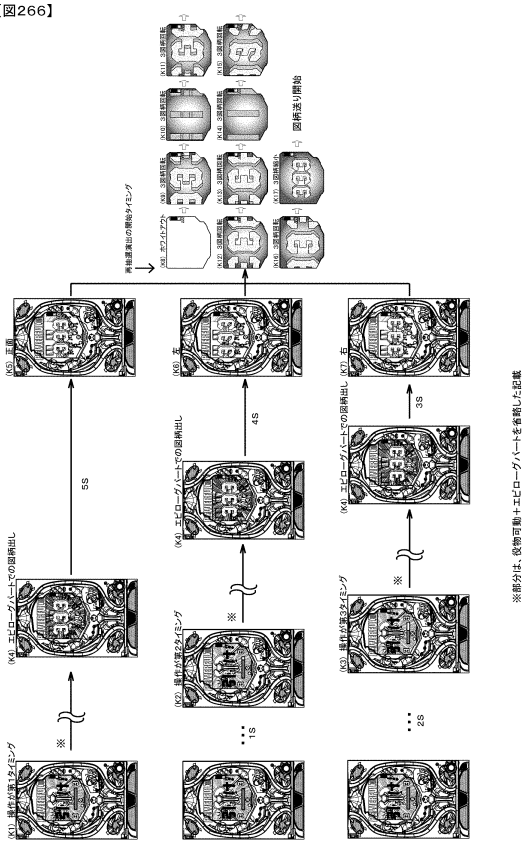
【図２６５】

【図265】



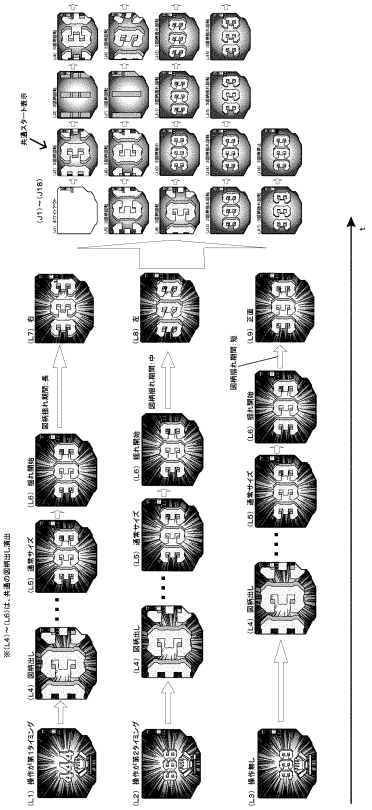
【図２６６】

【図266】



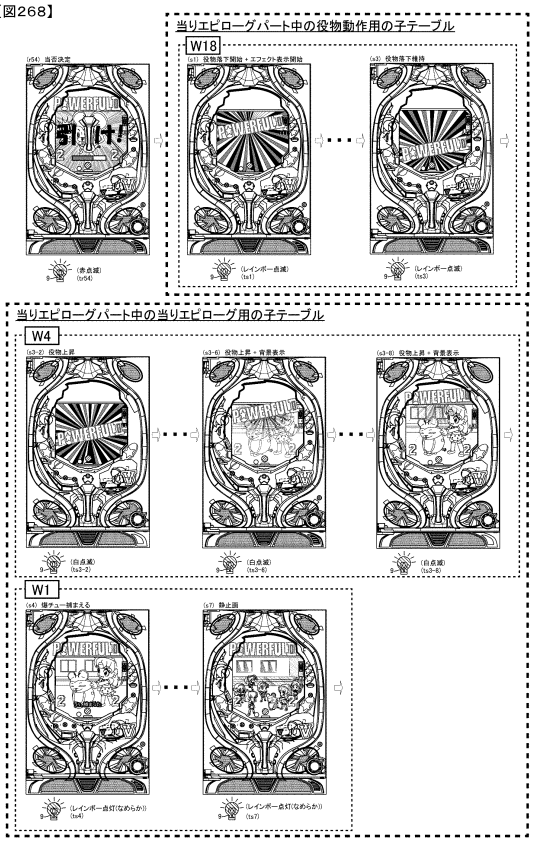
【図２６７】

【図267】



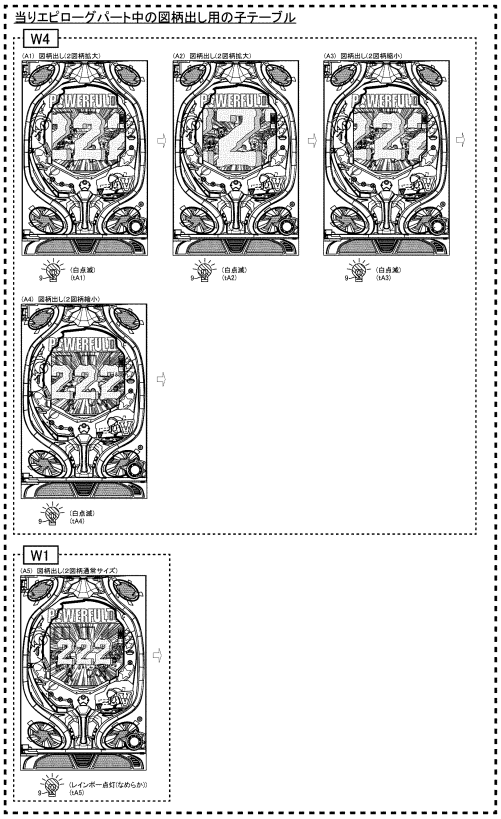
【図２６８】

【図268】



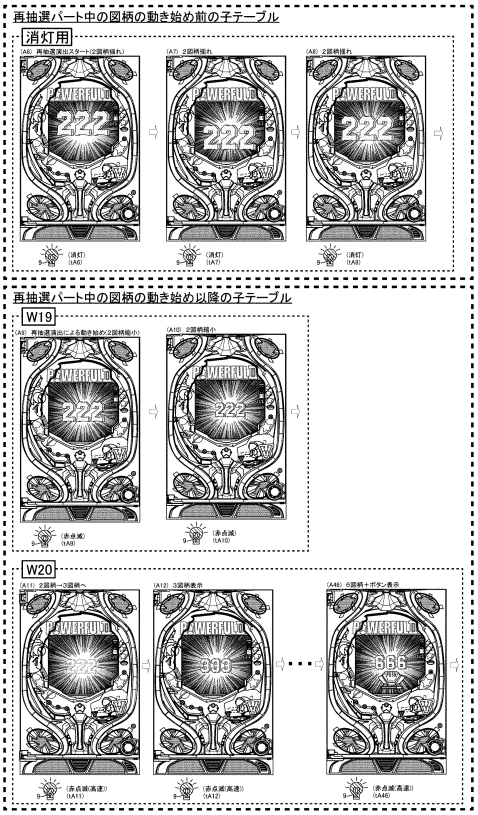
【図２６９】

【図269】



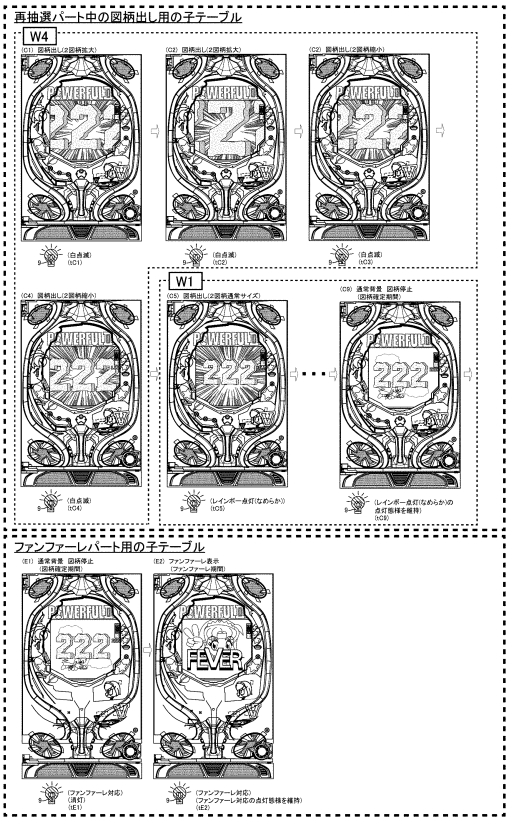
【図２７０】

【図270】



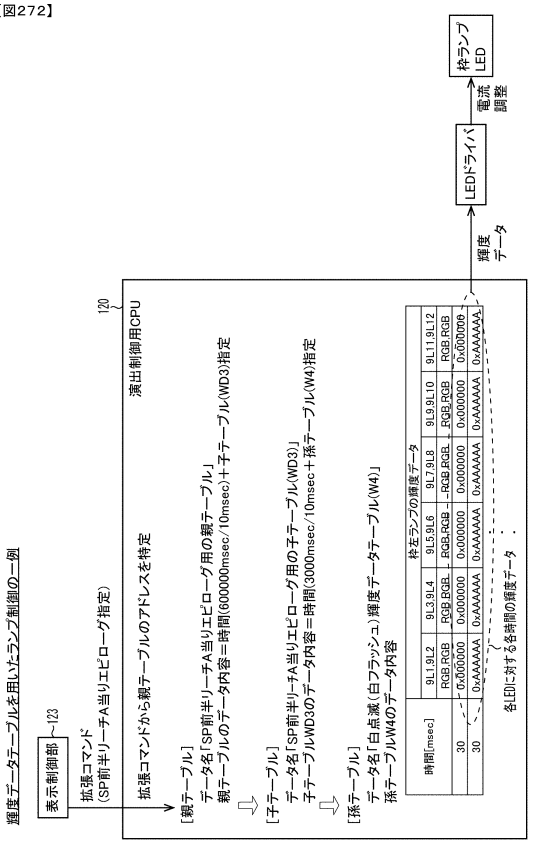
【図２７１】

【図271】



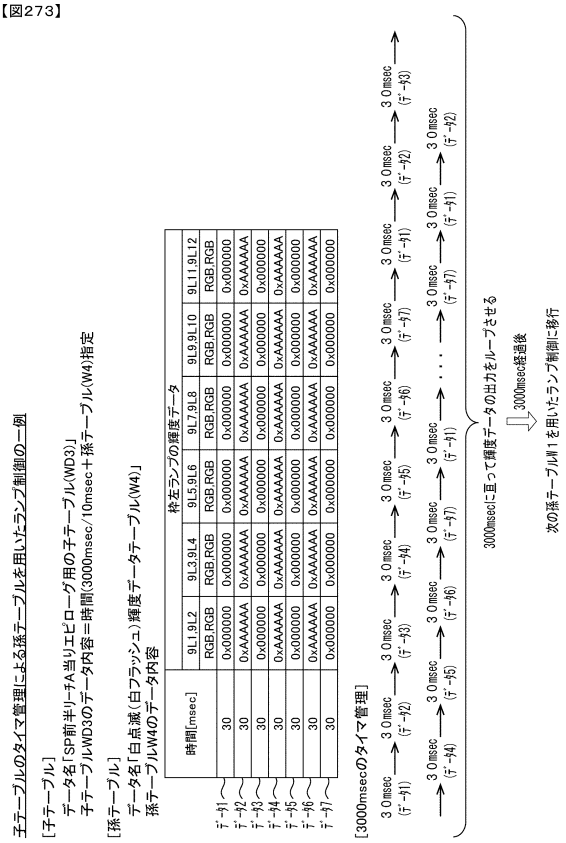
【図２７２】

【図272】



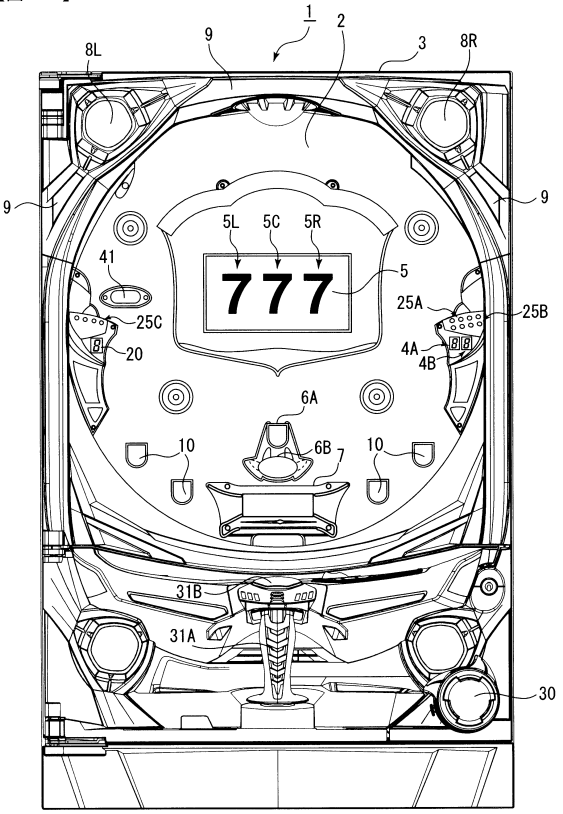
【図２７３】

【図273】



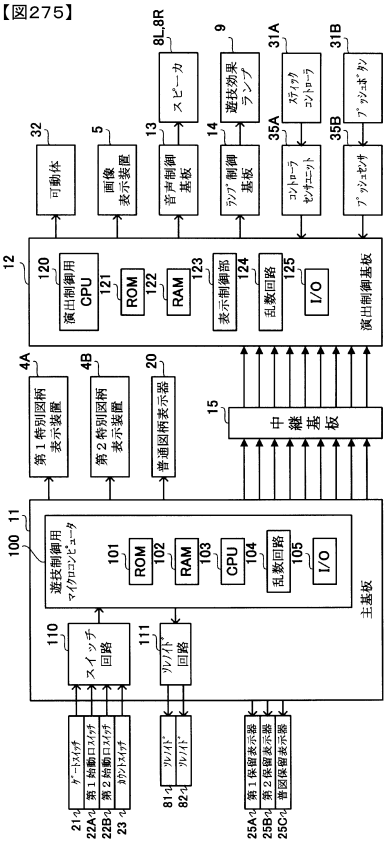
【図２７４】

【図274】



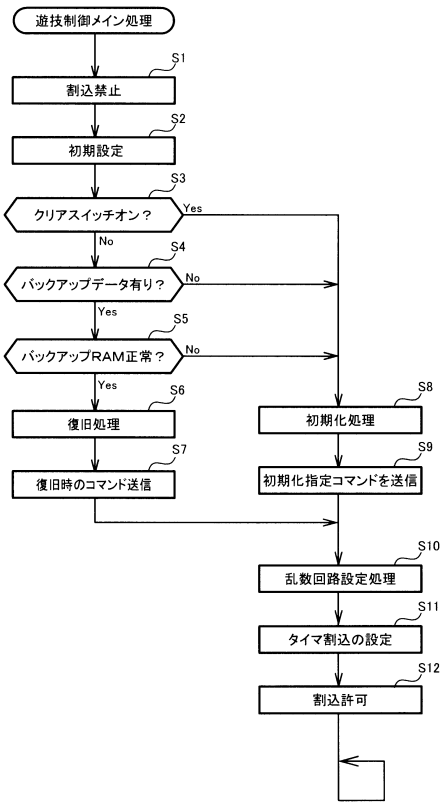
【図２７５】

【図275】

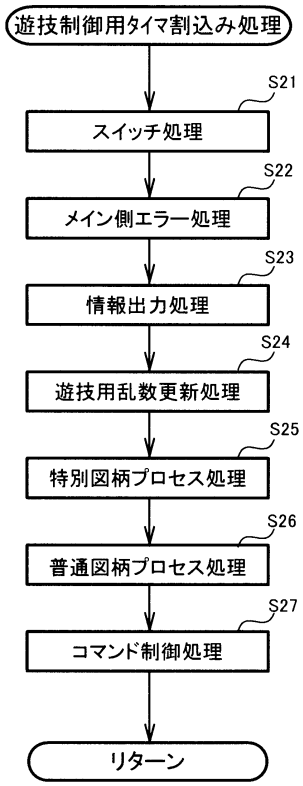


【図２７６】

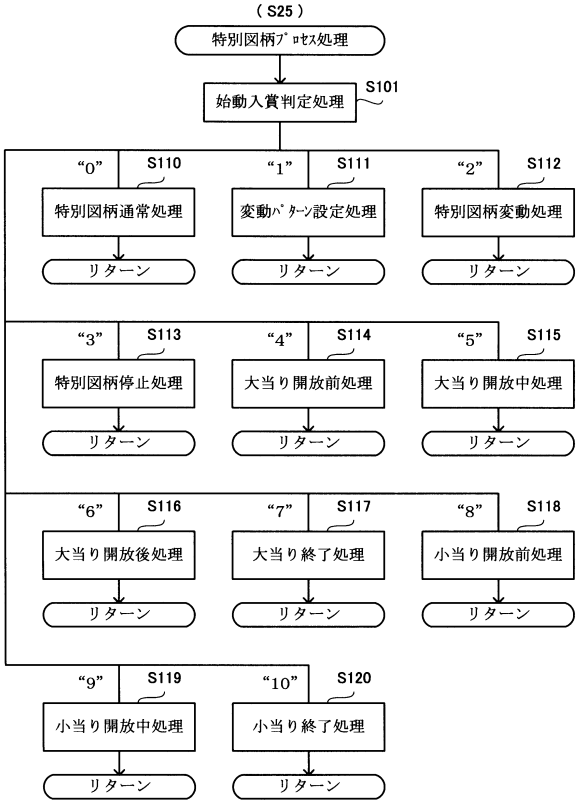
【図276】



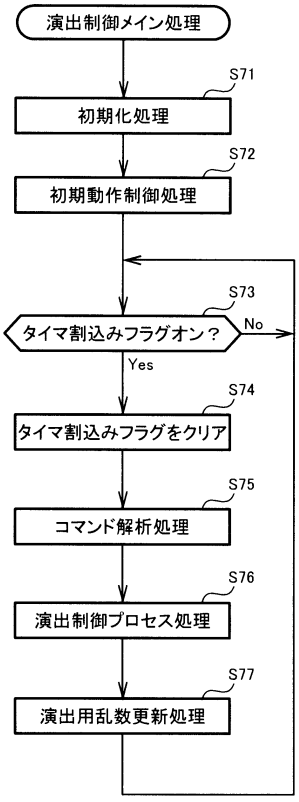
【図２７７】
【図277】



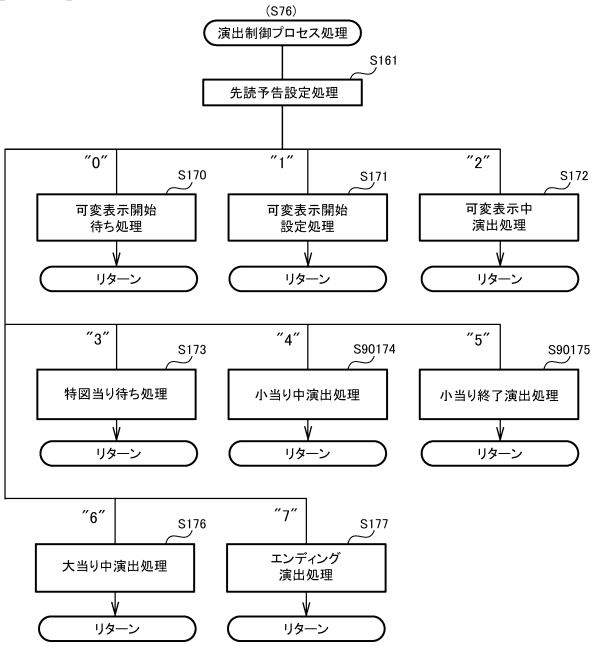
【図２７８】
【図278】



【図２７９】
【図279】

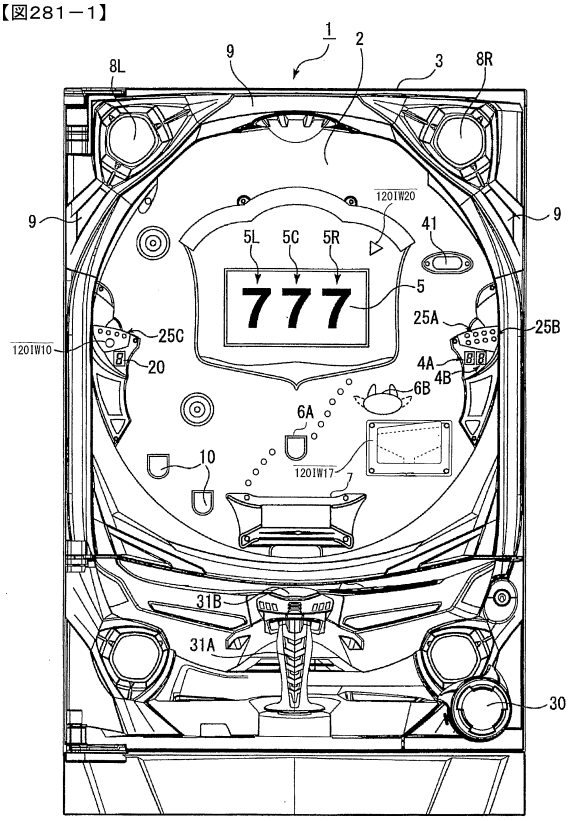


【図２８０】
【図280】



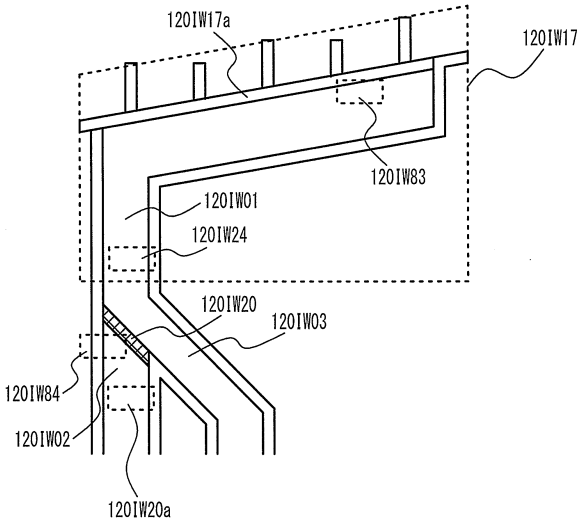
【図２８１－１】

【図281－1】



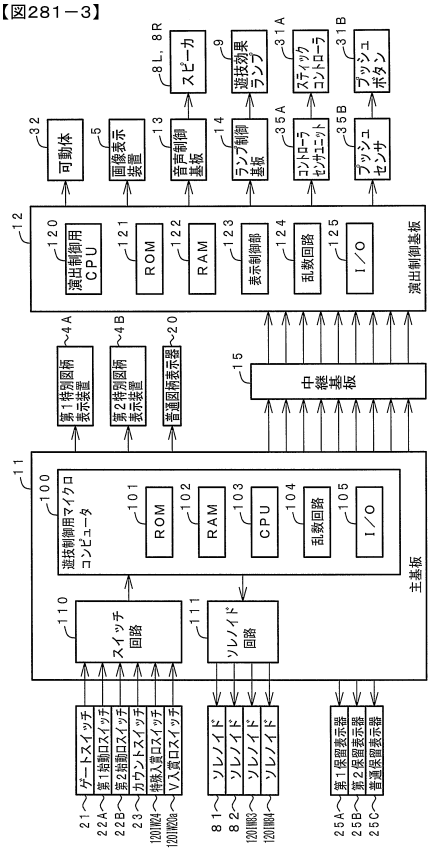
【図２８１－２】

【図281－2】



【図２８１－３】

【図281－3】



【図２８１－４】

【図281－4】

（A）第１特別図柄

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536	328/65536
小当り確率	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率（時短付）	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率（時短無）	64839/65536	64814/65536	64789/65536	64764/65536	64739/65536	64716/65536

（B）第２特別図柄

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536	328/65536
小当り確率	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536
はずれ確率（時短付）	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率（時短無）	55805/65536	55780/65536	55755/65536	55730/65536	55705/65536	55682/65536

【図２８１－５】
【図281－5】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

大当り種別	判定値
6R時短大当りA	0～125 (70%)
6R時短大当りB	126～179 (30%)

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

大当り種別	判定値
10R時短大当り	0～179 (100%)

(C)小当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

小当り種別	判定値
小当りA(1R+5R)	0～179 (100%)

(D)小当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

小当り種別	判定値
小当りA(1R+5R)	0～53 (30%)
小当りB(1R+9R)	54～179 (70%)

【図２８１－６】
【図281－6】

(A) 時短種別判定テーブル (第1特別図柄用)

時短種別判定値 (種別判定用乱数 [0～179] と比較される)		
時短はずれA	時短はずれB	時短はずれC
0～59	60～119	120～179

(B) 時短種別判定テーブル (第2特別図柄用)

時短種別判定値 (種別判定用乱数 [0～179] と比較される)		
時短はずれA	時短はずれB	時短はずれC
0～59	60～119	120～179

【図２８１－７】
【図281－7】

(A) 図柄判定テーブル (6R時短大当りA)

図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0～179] と比較される)
図柄「3」
0～179

(B) 図柄判定テーブル (6R時短大当りB)

図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0～179] と比較される)
図柄「5」
0～179

(C) 図柄判定テーブル (10R時短大当り)

図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0～179] と比較される)
図柄「7」
0～179

(D) 図柄判定テーブル (小当りA)

図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0～179] と比較される)
図柄「1」
0～179

(E) 図柄判定テーブル (小当りB)

図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0～179] と比較される)
図柄「9」
0～179

【図２８１－８】
【図281－8】

(F) 図柄判定テーブル (時短はずれA)

図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0～179] と比較される)	
図柄「6」	図柄「8」
0～89	90～179

(G) 図柄判定テーブル (時短はずれB)

図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0～179] と比較される)
図柄「4」
0～179

(H) 図柄判定テーブル (時短はずれC)

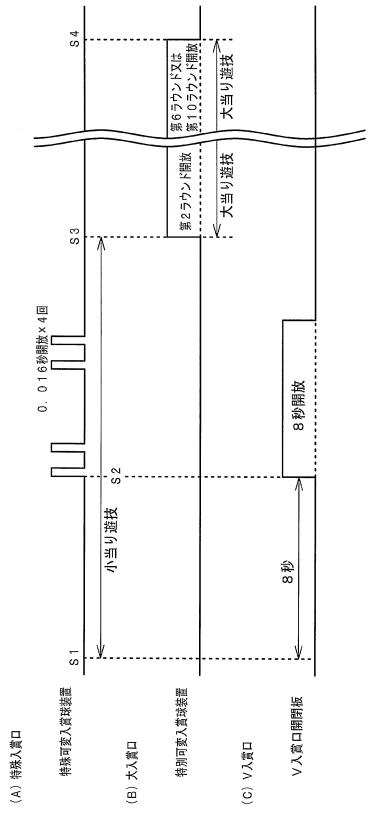
図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0～179] と比較される)
図柄「2」
0～179

(I) 図柄判定テーブル (はずれ (時短なし))

図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0～179] と比較される)
図柄「－」
0～179

【図２８１－９】

【図281－9】



【図２８１－１０】

【図281－10】

（A）第1特別図柄の変動パターン（非時短状態用）

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT1－1	15秒	通常はずれ	はずれ（時短なし）
PT1－2	5秒	通常はずれ（短縮）	
PT1－3	20秒	リーチ	
PT1－4	60秒	SPリーチ	
PT1－5	20秒	リーチ	大当り
PT1－6	60秒	SPリーチ	
PT1－7	20秒	リーチ	小当り
PT1－8	60秒	SPリーチ	

（B）第1特別図柄の変動パターン（時短状態用）

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT2－1	0．5秒	高速はずれ変動	はずれ（時短なし）
PT2－2	0．5秒	高速大当り変動	大当り
PT2－3	0．5秒	高速小当り変動	小当り

（C）第2特別図柄の変動パターン（非時短状態用）

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT4－1	15秒	通常はずれ	はずれ（時短なし）
PT4－2	5秒	通常はずれ（短縮）	
PT4－3	20秒	リーチ	
PT4－4	60秒	SPリーチ	
PT4－5	20秒	リーチ	大当り
PT4－6	60秒	SPリーチ	
PT4－7	20秒	リーチ	小当り
PT4－8	60秒	SPリーチ	

（D）第2特別図柄の変動パターン（時短状態用）

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT5－1	5秒	通常はずれ（短縮）	はずれ（時短なし）
PT5－2	3秒	通常はずれ（超短縮）	
PT5－3	20秒	リーチ	
PT5－4	60秒	SPリーチ	
PT5－5	20秒	リーチ	大当り
PT5－6	60秒	SPリーチ	
PT5－7	20秒	リーチ	小当り
PT5－8	60秒	SPリーチ	

（E）時短はずれの変動パターン（非時短状態、図柄「2」、「4」、「6」用）

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT6－1	15秒	通常はずれ	時短はずれA～C
PT6－2	30秒	時短煽り演出	

（F）時短はずれの変動パターン（非時短状態、図柄「8」用）

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT7－1	15秒	通常はずれ	時短はずれA
PT7－2	30秒	時短煽り演出	
PT7－3	40秒	時短復活演出	

（G）救済時短の変動パターン

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT8－1	40秒	救済時短突入演出	はずれ／小当り

【図２８１－１１】

【図281－11】

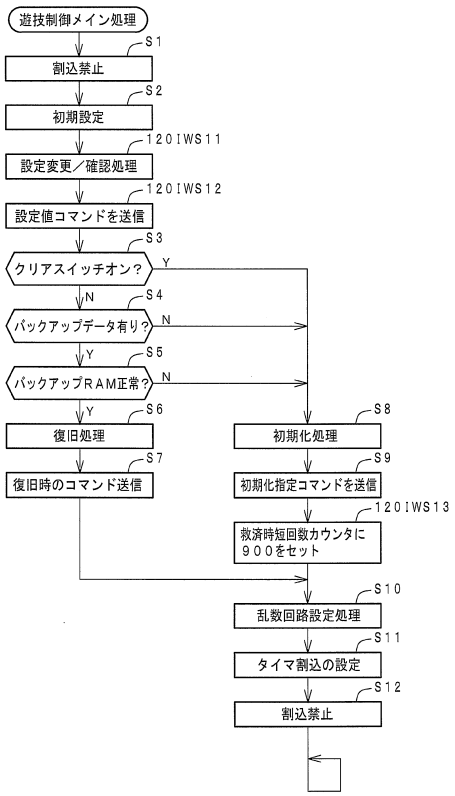
MODE	EXT	名称	内容
８０	ＸＸ	変動パターンＸＸ指定	飾り図柄の変動パターンの指定（XX＝変動パターン番号）
９０	０１	表示結果１指定	可変表示結果を非時短はずれとすることの指定
９０	０２	表示結果２指定	可変表示結果を時短はずれA（図柄「8」）とすることの指定
９０	０３	表示結果３指定	可変表示結果を時短はずれA（図柄「6」）とすることの指定
９０	０４	表示結果４指定	可変表示結果を時短はずれB（図柄「4」）とすることの指定
９０	０５	表示結果５指定	可変表示結果を時短はずれC（図柄「2」）とすることの指定
９０	０６	表示結果６指定	可変表示結果を６Ｒ時短大当りAとすることの指定
９０	０７	表示結果７指定	可変表示結果を６Ｒ時短大当りBとすることの指定
９０	０８	表示結果８指定	可変表示結果を１０Ｒ時短大当りとすることの指定
９０	０９	表示結果９指定	可変表示結果を小当りAとすることの指定
９０	０Ａ	表示結果１０指定	可変表示結果を小当りBとすることの指定
Ａ０	００	第１図柄確定Ａ指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間２０秒であることの指定
Ａ０	０１	第１図柄確定Ｂ指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間１０秒であることの指定
Ａ０	０２	第１図柄確定Ｃ指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0．5秒であることの指定
Ａ１	００	第２図柄確定Ａ指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間２０秒であることの指定
Ａ１	０１	第２図柄確定Ｂ指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間１０秒であることの指定
Ａ１	０２	第２図柄確定Ｃ指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0．5秒であることの指定
Ｂ０	００	大当り開始指定（ファンファーレ指定）	大当り遊技の開始を指定
Ｂ０	０１	大当り終了指定（エンディング指定）	大当り遊技の終了を指定
Ｂ１	ＸＸ	大入賞口開放中表示	ＸＸで示すラウンド中の表示指定
Ｂ２	ＸＸ	大入賞口開放後表示	ＸＸで示すラウンド後の表示指定
Ｂ３	００	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
Ｂ３	０１	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
Ｂ４	００	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
Ｂ４	０１	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
Ｂ４	０２	Ｖ入賞口入賞指定	Ｖ入賞口に入賞したことの指定

【図２８１－１２】

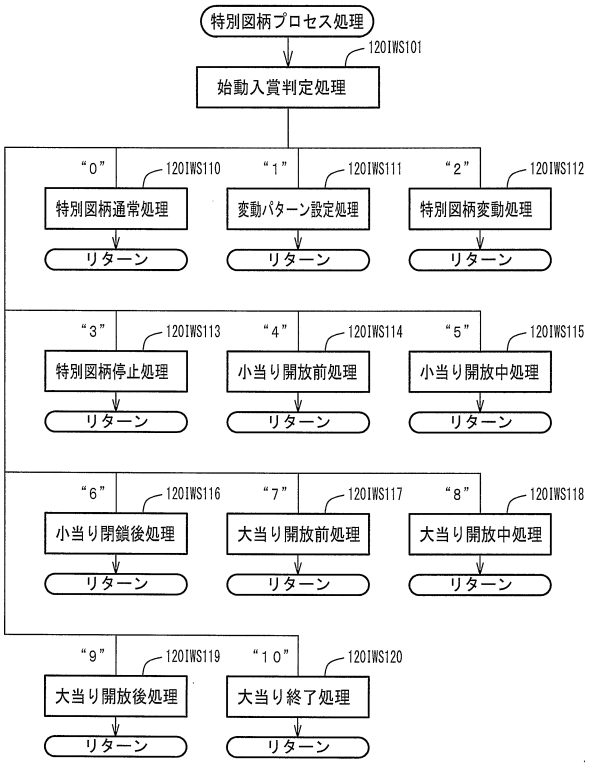
【図281－12】

MODE	EXT	名称	内容
Ｃ０	００	第１保留記憶数加算指定	第１保留記憶数が１増加したことの指定
Ｃ０	０１	第２保留記憶数加算指定	第２保留記憶数が１増加したことの指定
Ｃ１	００	第１保留記憶数減算指定	第１保留記憶数が１減少したことの指定
Ｃ１	０１	第２保留記憶数減算指定	第２保留記憶数が１減少したことの指定
Ｅ０	００	通常状態指定	遊技状態が通常状態に制御されることを指定
Ｅ０	０１	時短状態Ａ指定	大当り終了時に時短状態に制御されることを指定
Ｅ０	０２	時短状態Ｂ指定	時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
Ｅ０	０３	時短状態Ｃ指定	救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
Ｅ１	００	右打ち報知開始指定	右打ち報知を開始することの指定
Ｅ１	０１	右打ち報知終了指定	右打ち報知を終了することの指定
Ｅ２	ＸＸ	設定値コマンド	ＸＸで示す設定値に設定されていることの指定

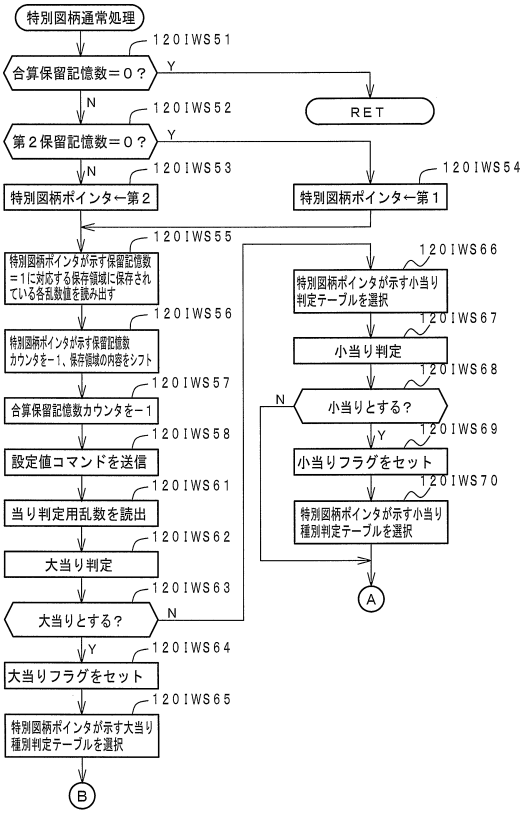
【図２８１－１３】
【図281－13】



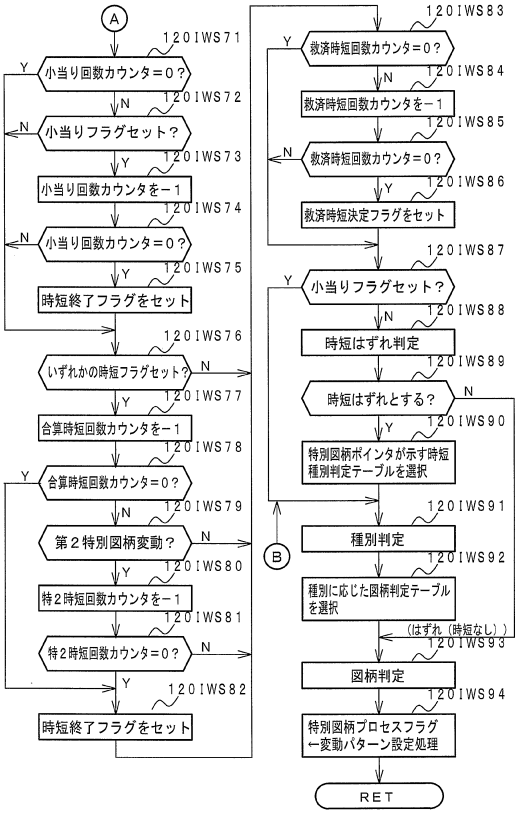
【図２８１－１４】
【図281－14】



【図２８１－１５】
【図281－15】

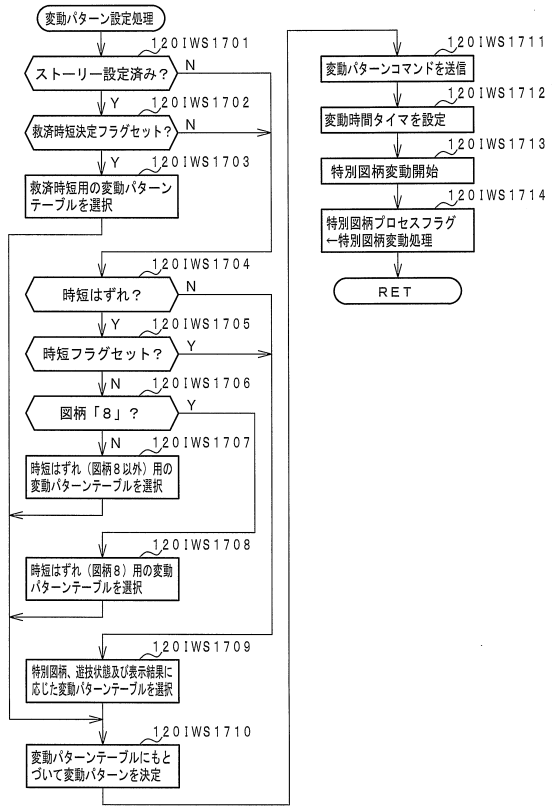


【図２８１－１６】
【図281－16】



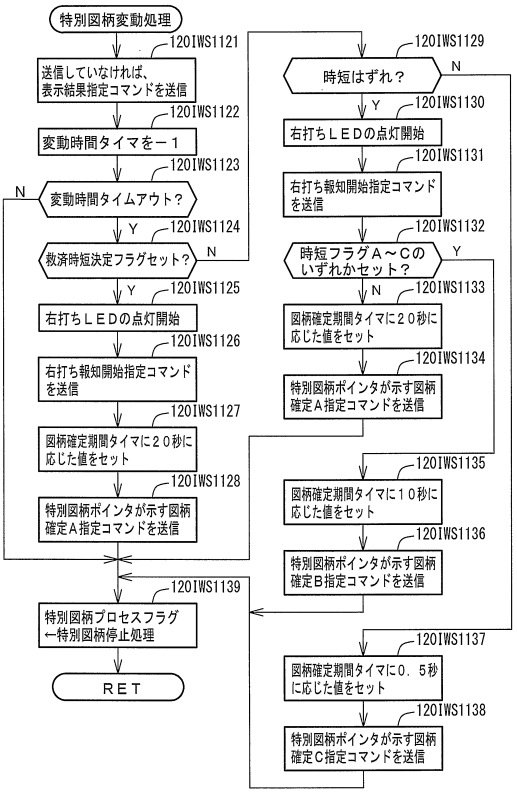
【図２８１－１７】

【図281－17】



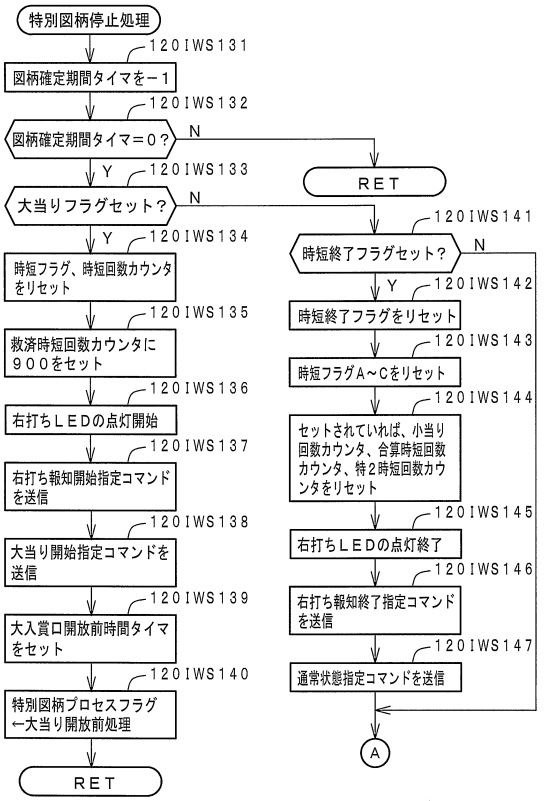
【図２８１－１８】

【図281－18】



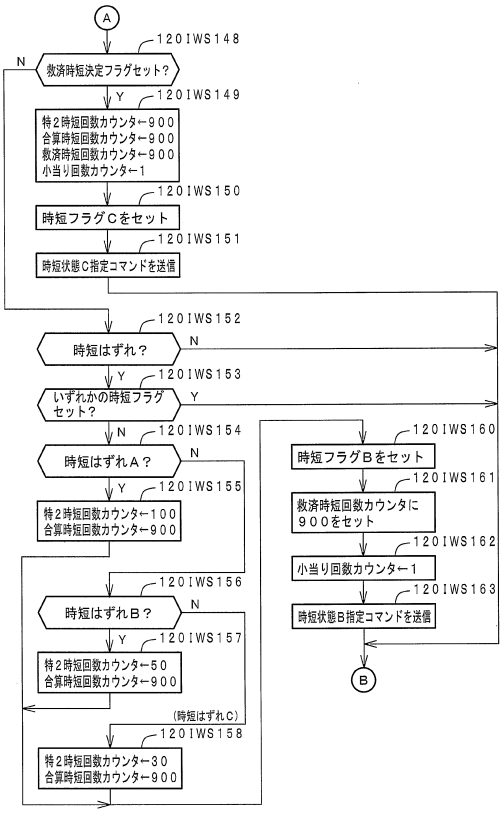
【図２８１－１９】

【図281－19】

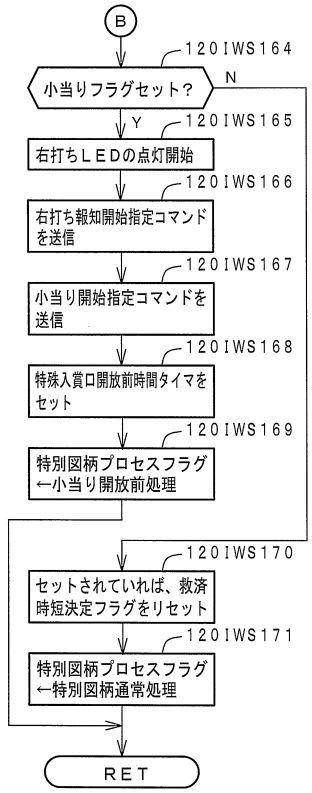


【図２８１－２０】

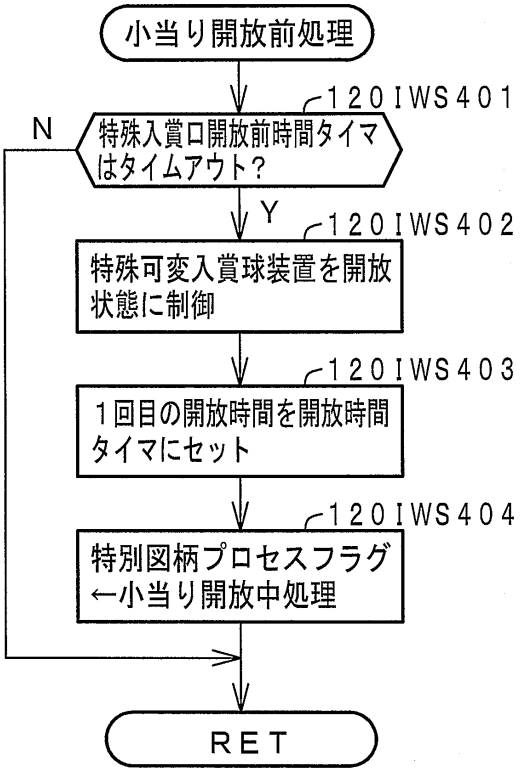
【図281－20】



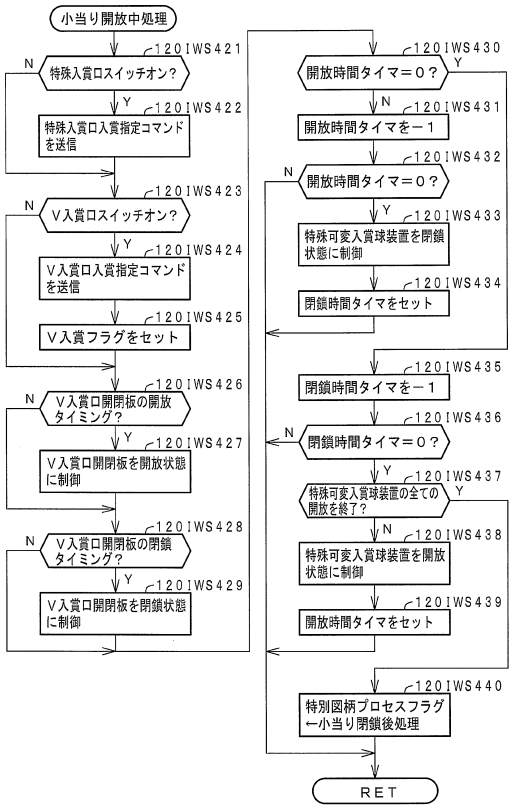
【図２８１－２１】
【図281－21】



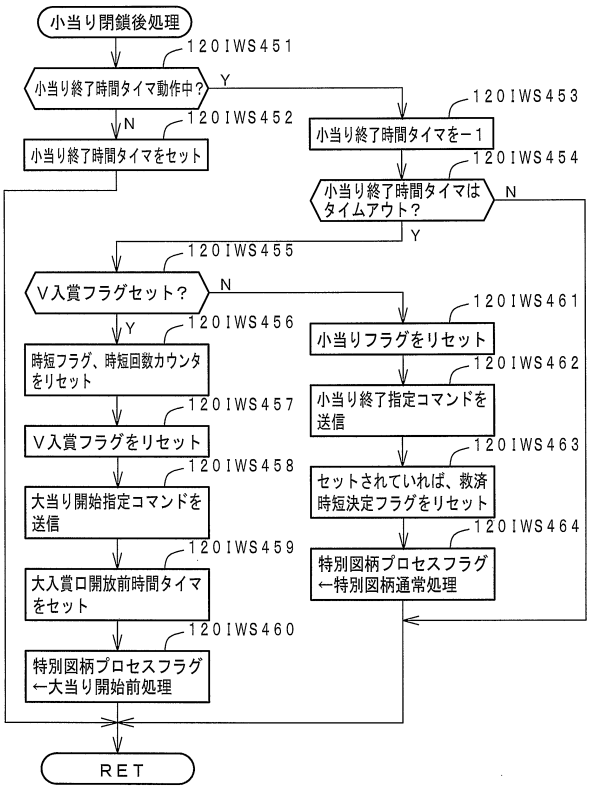
【図２８１－２２】
【図281－22】



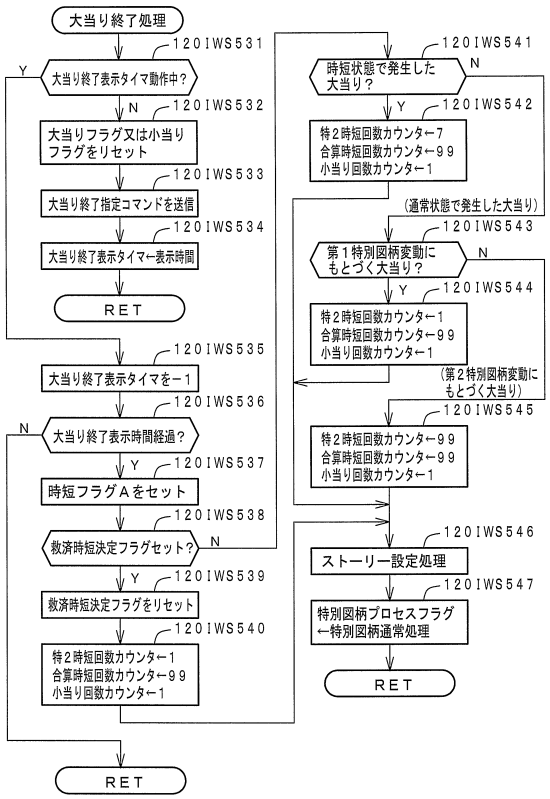
【図２８１－２３】
【図281－23】



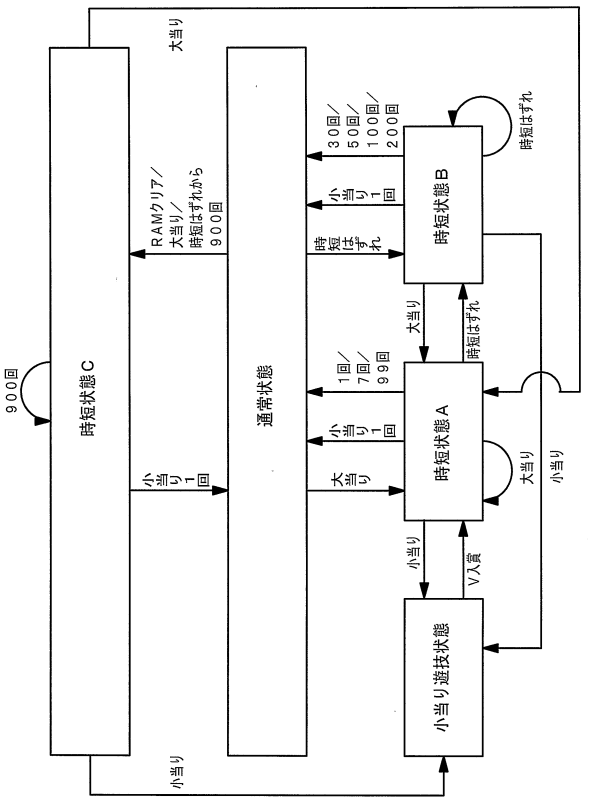
【図２８１－２４】
【図281－24】



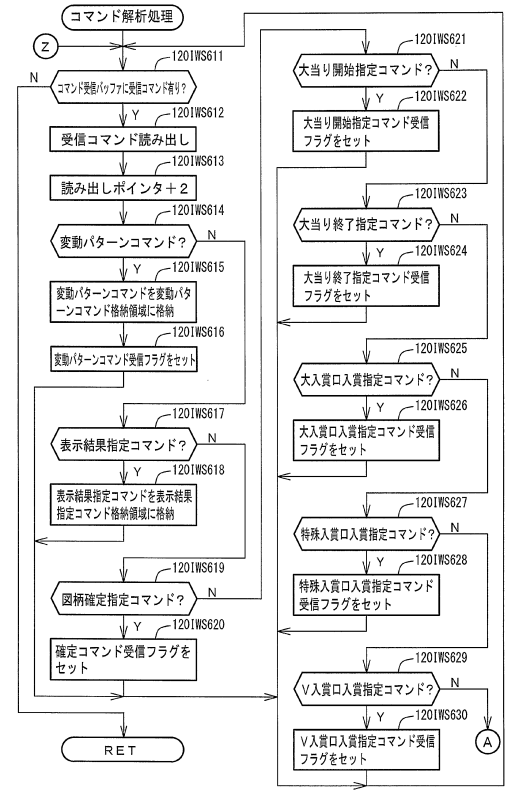
【図２８１－２５】
【図281－25】



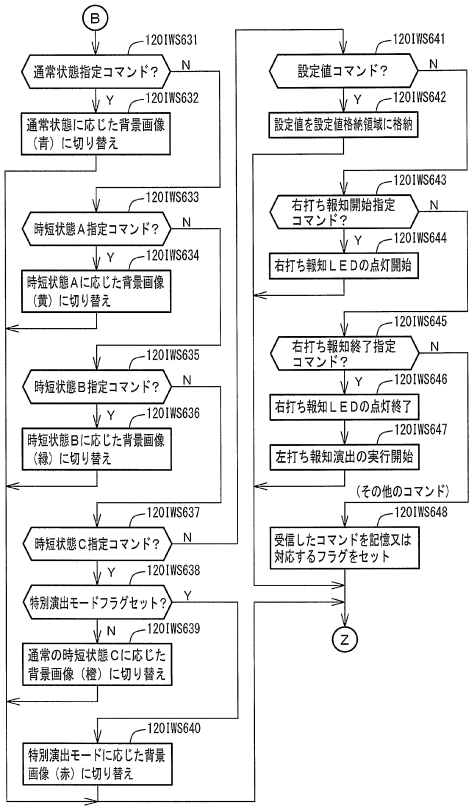
【図２８１－２６】
【図281－26】



【図２８１－２７】
【図281－27】

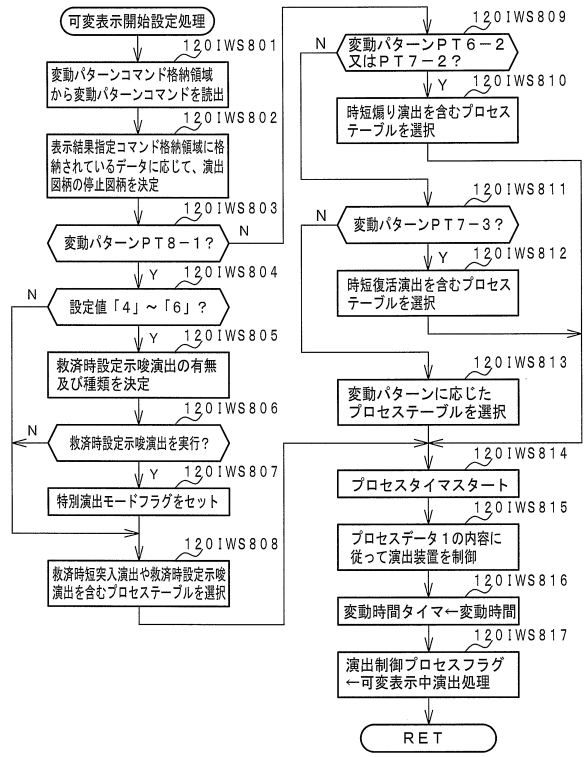


【図２８１－２８】
【図281－28】



【図２８１－２９】

【図281－29】



【図２８１－３０】

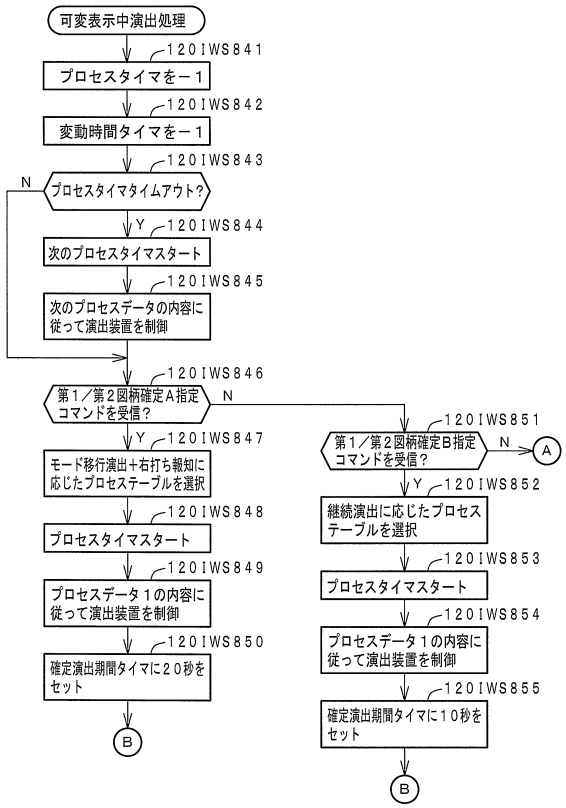
【図281－30】

救済時設定示唆演出決定テーブル

救済時設定示唆演出の種類	設定値「４」	設定値「５」	設定値「６」
救済時設定示唆演出なし	５０％	３０％	１０％
救済時設定示唆演出Ａ	４０％	１０％	１５％
救済時設定示唆演出Ｂ	５％	５０％	１５％
救済時設定示唆演出Ｃ	５％	１０％	６０％

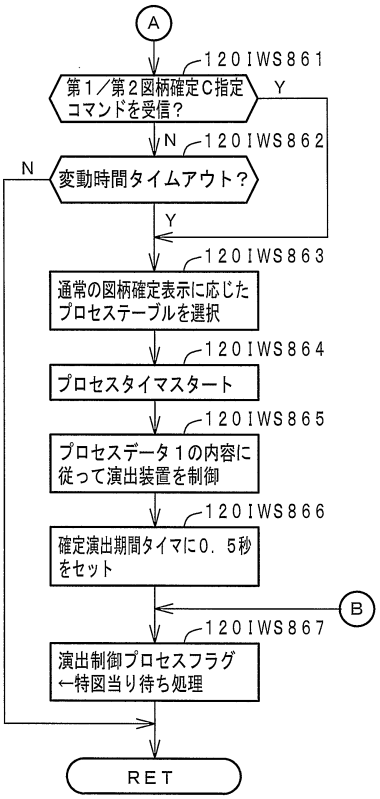
【図２８１－３１】

【図281－31】

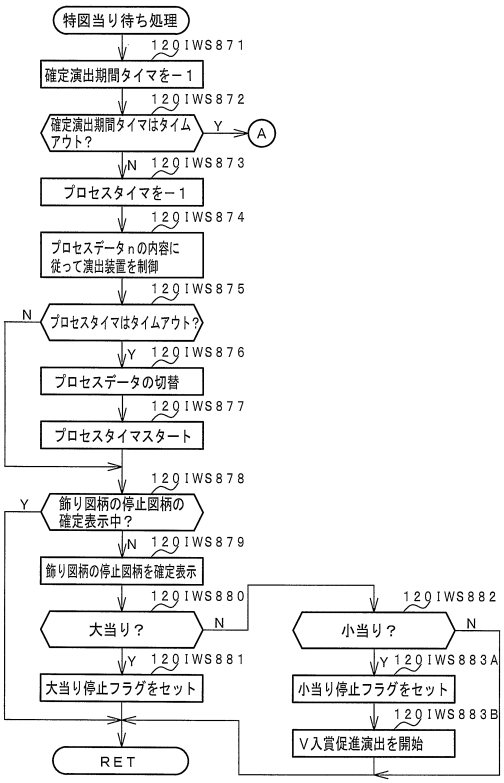


【図２８１－３２】

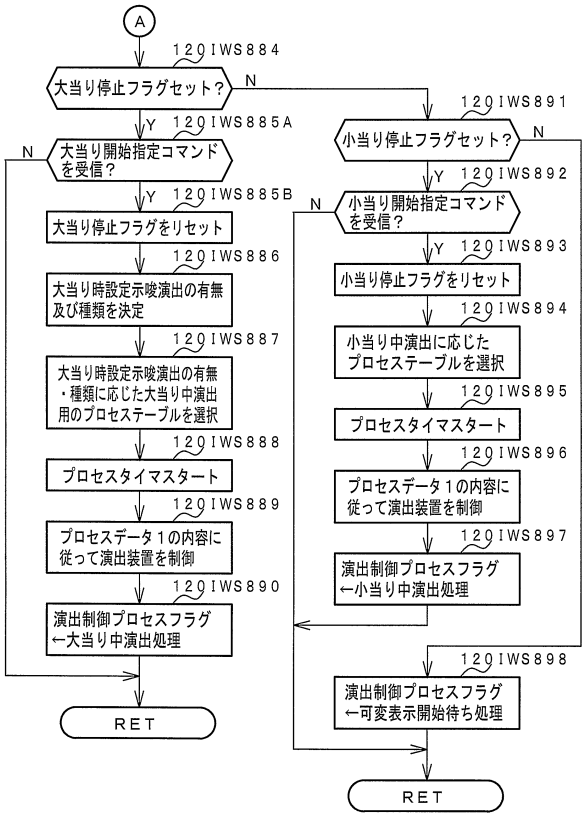
【図281－32】



【図２８１－３３】
【図281－33】



【図２８１－３４】
【図281－34】

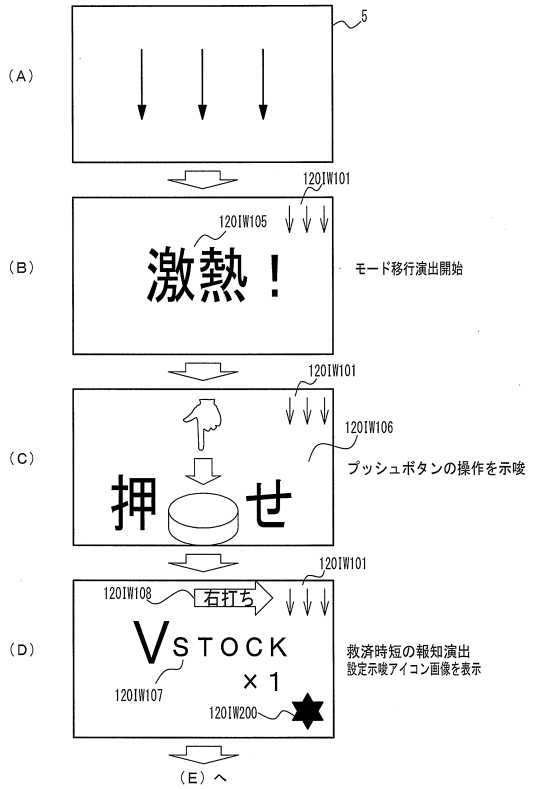


【図２８１－３５】
【図281－35】

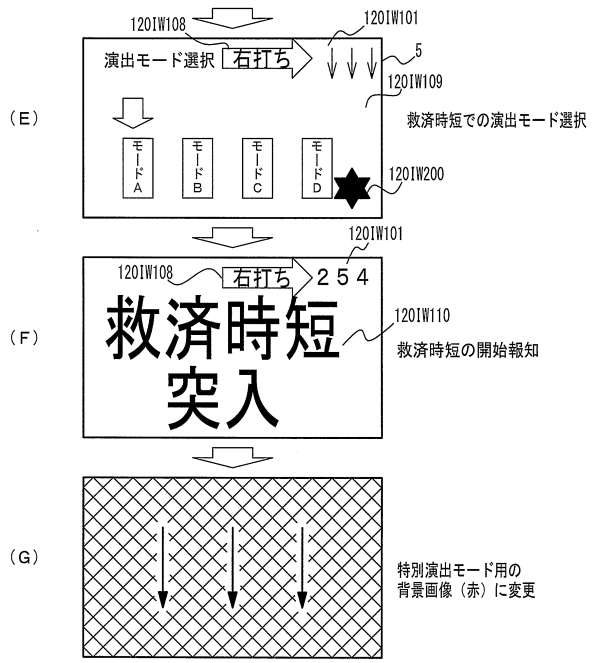
大当り時設定示唆演出決定テーブル

大当り時設定示唆演出の種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り時設定示唆演出なし	６５％	６５％	６５％	６０％	６０％	６０％
大当り時設定示唆演出Ａ	１０％	５％	５％	５％	５％	５％
大当り時設定示唆演出Ｂ	５％	１０％	５％	５％	５％	５％
大当り時設定示唆演出Ｃ	５％	５％	１０％	５％	５％	５％
大当り時設定示唆演出Ｄ	５％	５％	５％	１５％	５％	５％
大当り時設定示唆演出Ｅ	５％	５％	５％	５％	１５％	５％
大当り時設定示唆演出Ｆ	５％	５％	５％	５％	５％	１５％

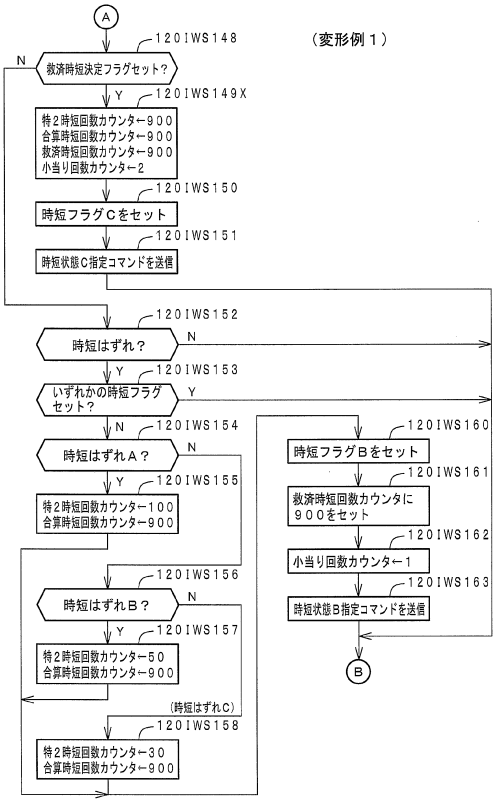
【図２８１－３６】
【図281－36】



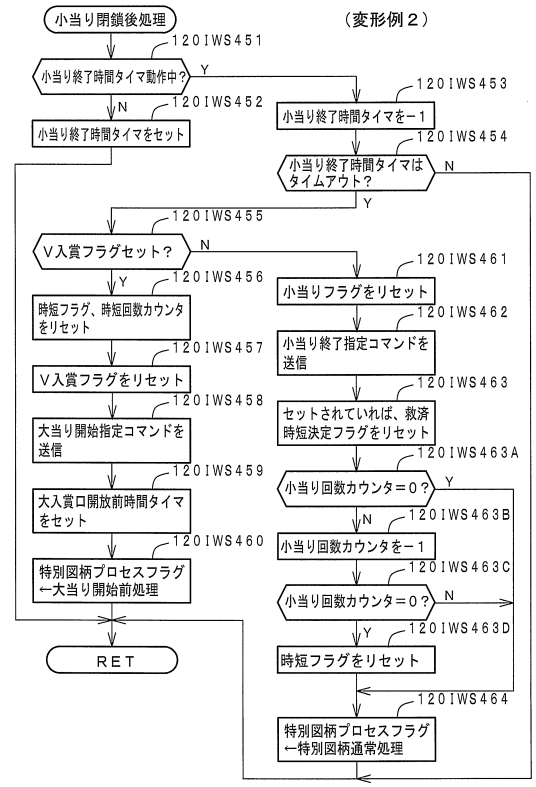
【図２８１－３７】
【図281－37】



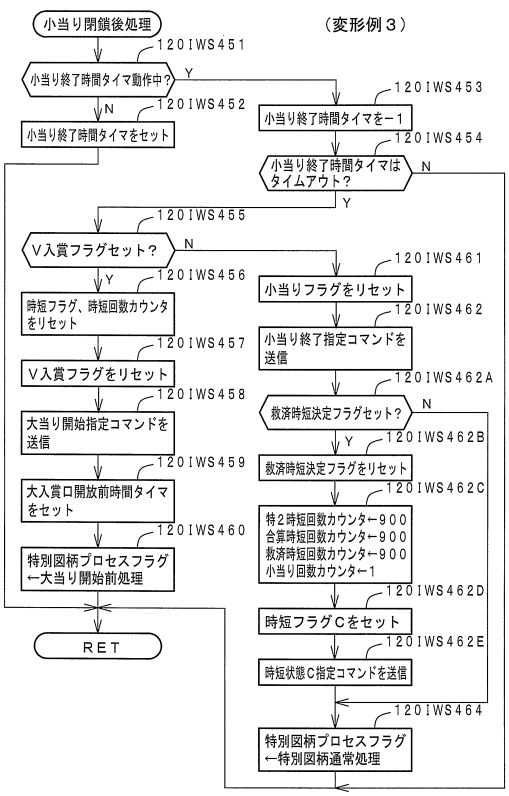
【図２８１－３８】
【図281－38】



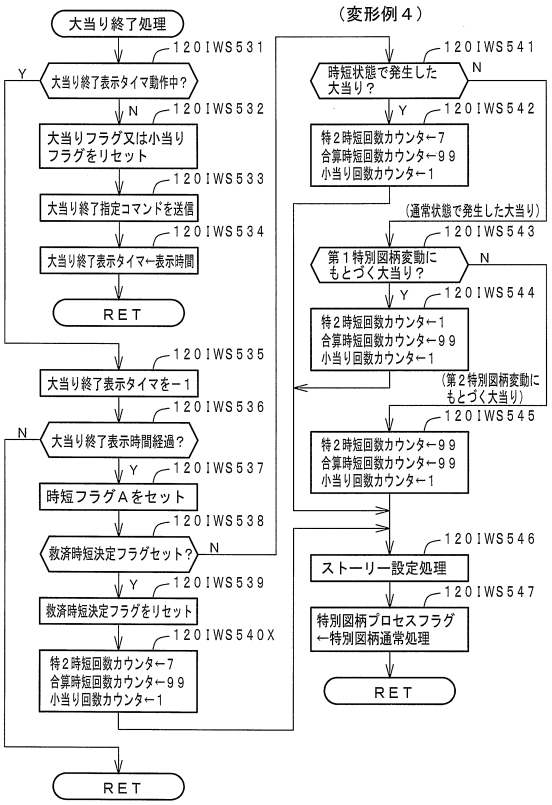
【図２８１－３９】
【図281－39】



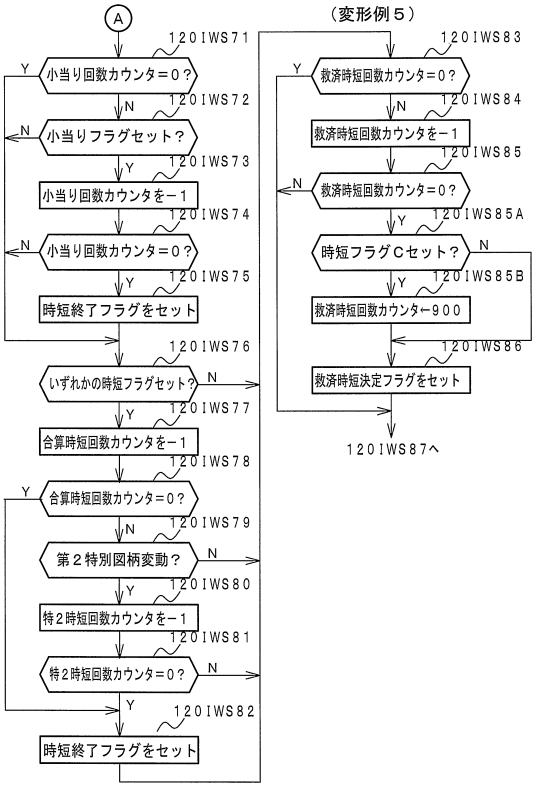
【図２８１－４０】
【図281－40】



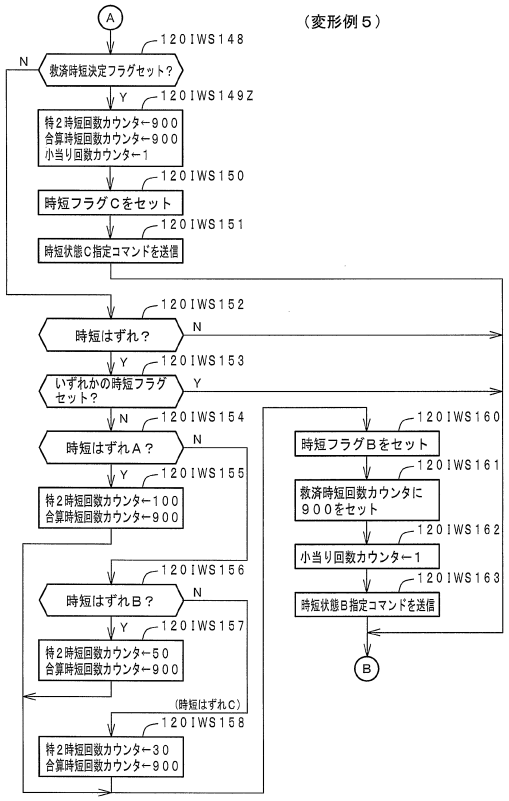
【図２８１－４１】
【図281－41】



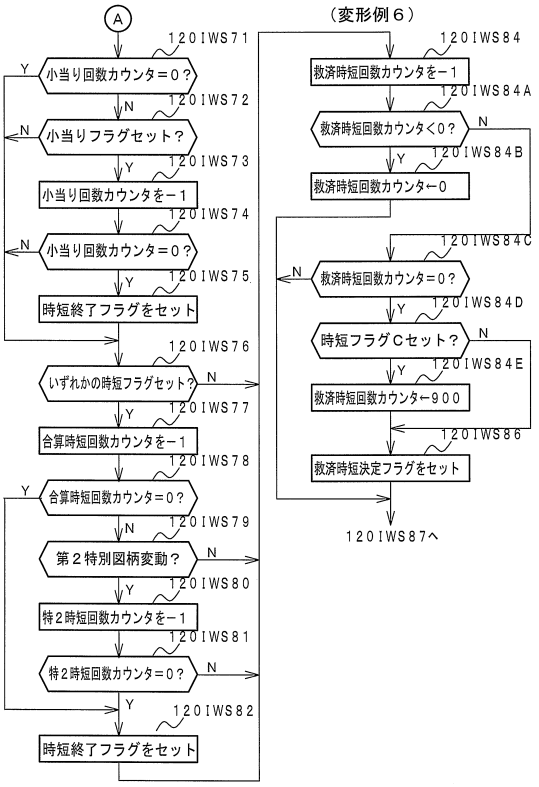
【図２８１－４２】
【図281－42】



【図２８１－４３】
【図281－43】

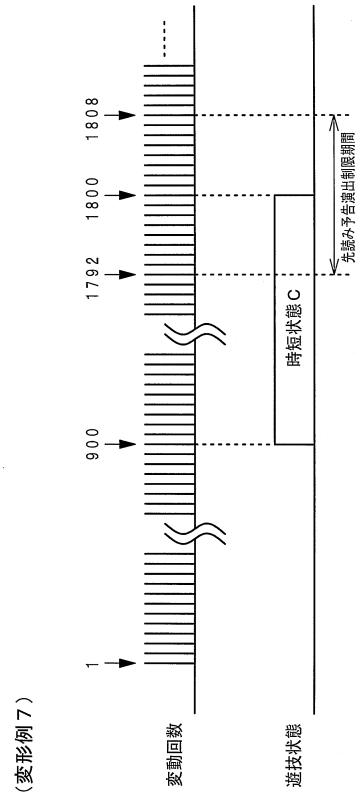


【図２８１－４４】
【図281－44】



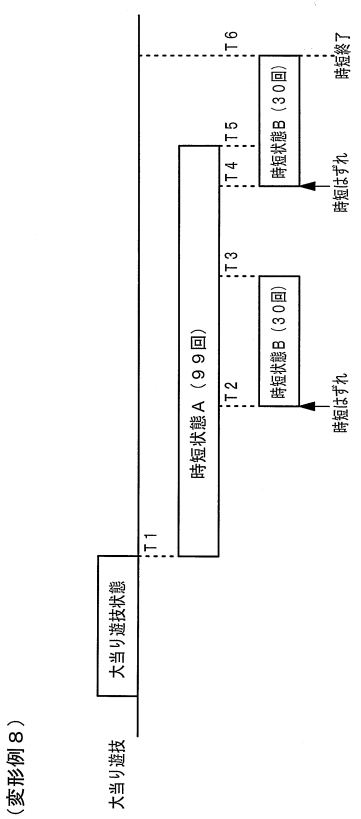
【図２８１－４５】

【図281－45】



【図２８１－４６】

【図281－46】



【図２８２－１】

【図282－1】

（Ａ）大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

大当り種別判定値（当り種別判定用乱数［0～179］と比較される）
１０Ｒ時短大当り
０～１７９

（Ｂ）大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

大当り種別判定値（当り種別判定用乱数［0～179］と比較される）
１０Ｒ時短大当り
０～１７９

（Ｃ）小当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

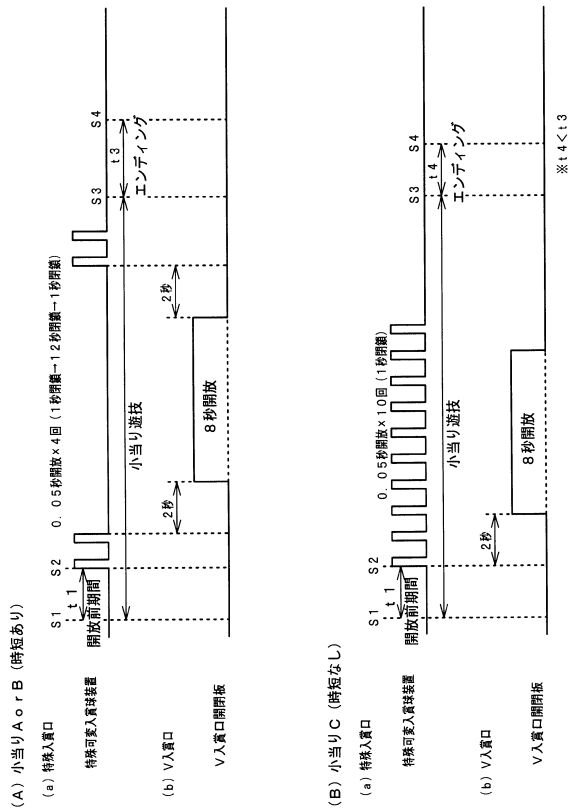
小当り種別判定値（当り種別判定用乱数［0～179］と比較される）		
小当りＡ（時短１０回）	小当りＢ（時短５回）	小当りＣ（時短なし）
０～４４（２５％）	４５～８９（２５％）	９０～１７９（５０％）

（Ｄ）小当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

小当り種別判定値（当り種別判定用乱数［0～179］と比較される）		
小当りＡ（時短１０回）	小当りＢ（時短５回）	小当りＣ（時短なし）
０～８（５％）	９～１７（５％）	１８～１７９（９０％）

【図２８２－２】

【図282－2】



【図２８２－３】

【図282－3】

（Ａ）第１特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容
ＰＡ１－１	１２０００	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
ＰＡ１－２	２００００	短縮なし（通常状態）→非リーチ→発展（はずれ）
ＰＡ１－３	５０００	第１特図保留３個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
ＰＡ１－４	２００００	第１特図保留３個以上短縮（通常状態）→非リーチ→発展（はずれ）
ＰＡ１－５	５００	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
ＰＡ１－６	２００００	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）→発展（はずれ）
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ（はずれ：通常ｏｒ時短制御中）
ＰＡ２－２	２００００	ノーマルリーチ→発展（はずれ：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＡ２－３	４３０００	スーパーリーチα（はずれ：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＡ２－４	５３０００	スーパーリーチβ（はずれ：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＢ１－１	２００００	ノーマルリーチ（大当り：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＢ１－２	４３０００	スーパーリーチα（大当り：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＢ１－３	５３０００	スーパーリーチβ（大当り：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＣ１－１	２００００	ノーマルリーチ（小当りＣ：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＣ１－２	４３０００	スーパーリーチα（小当りＣ：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＣ１－３	５３０００	スーパーリーチβ（小当りＣ：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＣ１－４	２００００	短縮なし（通常状態）→非リーチ→発展（小当りＡｏｒＢ）
ＰＣ１－５	２００００	第１特図保留３個以上短縮（通常状態）→非リーチ→発展（小当りＡｏｒＢ）
ＰＡ１－６	２００００	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）→発展（小当りＡｏｒＢ）
ＰＣ１－７	２００００	ノーマルリーチ→発展（小当りＡｏｒＢ：通常状態ｏｒ時短制御中）

【図２８２－４】

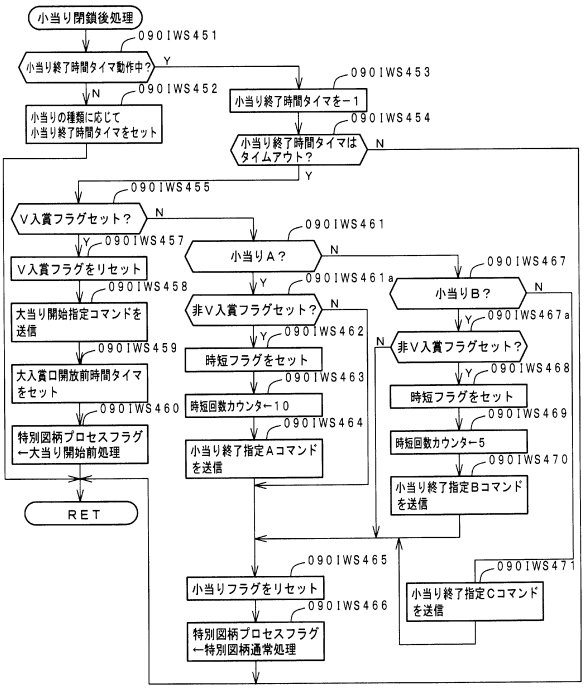
【図282－4】

（Ｂ）第２特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容
ＰＡ３－１	３００００	非リーチ（はずれ：通常状態中）
ＰＡ３－２	２００００	短縮なし（通常状態）→非リーチ→発展（はずれ）
ＰＡ３－３	５００	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
ＰＡ３－４	２００００	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）→発展（はずれ）
ＰＡ３－５	３００００	ノーマルリーチ（大当り：通常状態中）
ＰＡ３－６	３００００	ノーマルリーチ（小当りＡ～Ｃ：通常状態中）
ＰＢ３－１	２００００	ノーマルリーチ（はずれ：時短制御中）
ＰＢ３－２	２００００	ノーマルリーチ→発展（はずれ：通常状態）
ＰＢ３－３	４３０００	スーパーリーチα（はずれ：時短制御中）
ＰＢ３－４	５３０００	スーパーリーチβ（はずれ：時短制御中）
ＰＣ３－１	２００００	ノーマルリーチ（大当り：時短制御中）
ＰＣ３－２	４３０００	スーパーリーチα（大当り：時短制御中）
ＰＣ３－３	５３０００	スーパーリーチβ（大当り：時短制御中）
ＰＤ３－１	２００００	ノーマルリーチ（小当りＣ：時短制御中）
ＰＤ３－２	４３０００	スーパーリーチα（小当りＣ：時短制御中）
ＰＤ３－３	５３０００	スーパーリーチβ（小当りＣ：時短制御中）
ＰＤ３－４	２００００	非リーチ→発展（小当りＡｏｒＢ：時短制御中）
ＰＤ３－５	２００００	短縮（時短制御中）→非リーチ→発展（小当りＡｏｒＢ）
ＰＤ３－６	２００００	ノーマルリーチ→発展（小当りＡｏｒＢ：時短制御中）

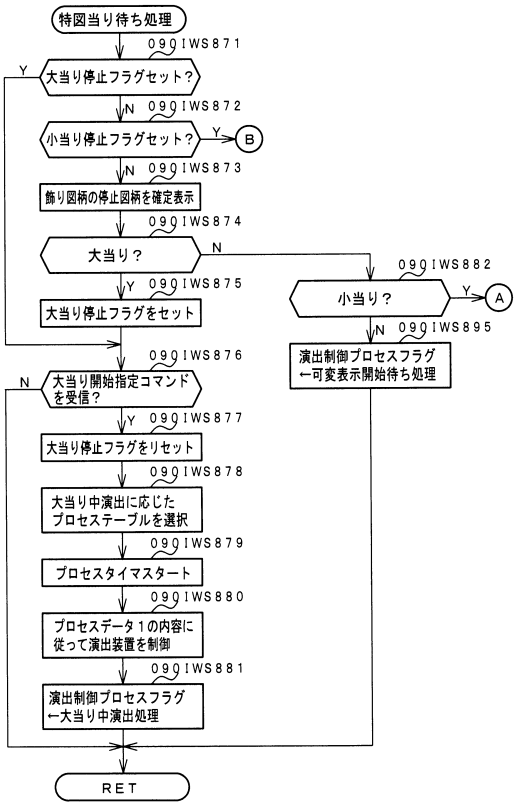
【図２８２－５】

【図282－5】

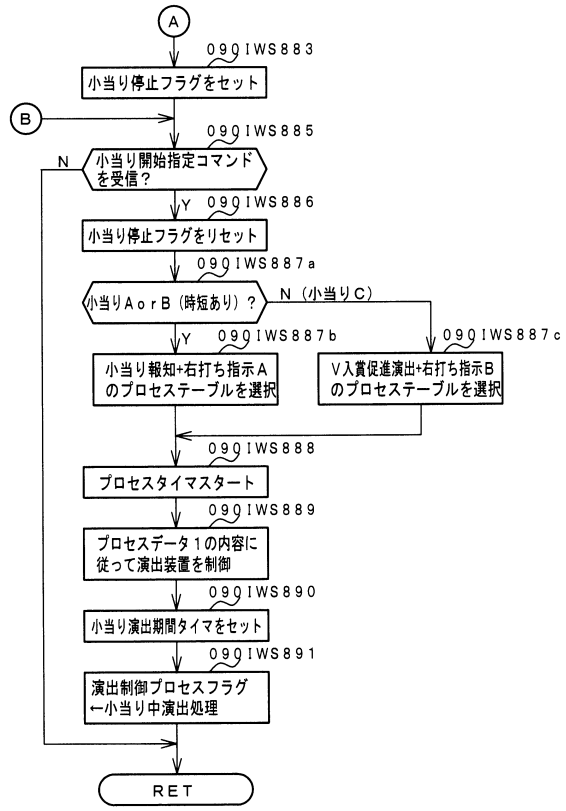


【図２８２－６】

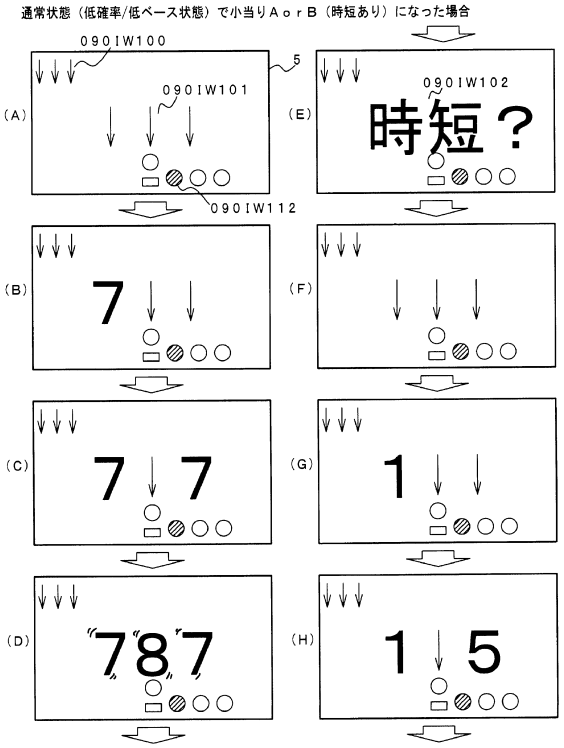
【図282－6】



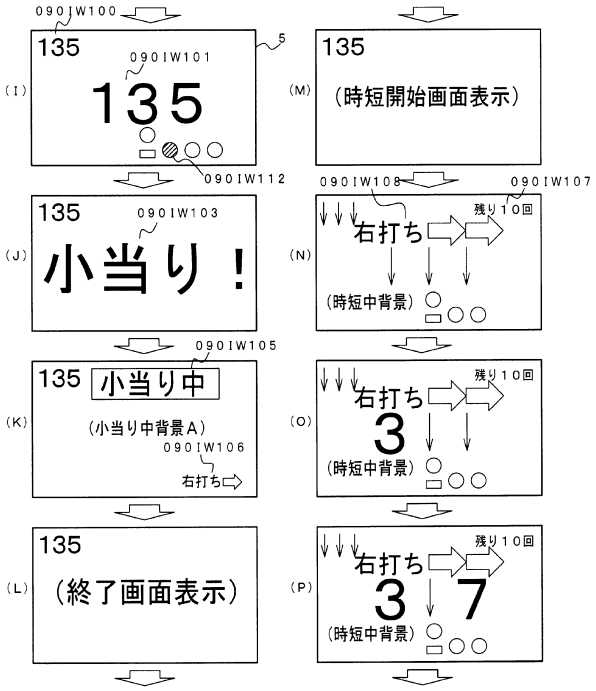
【図２８２－７】
【図282－7】



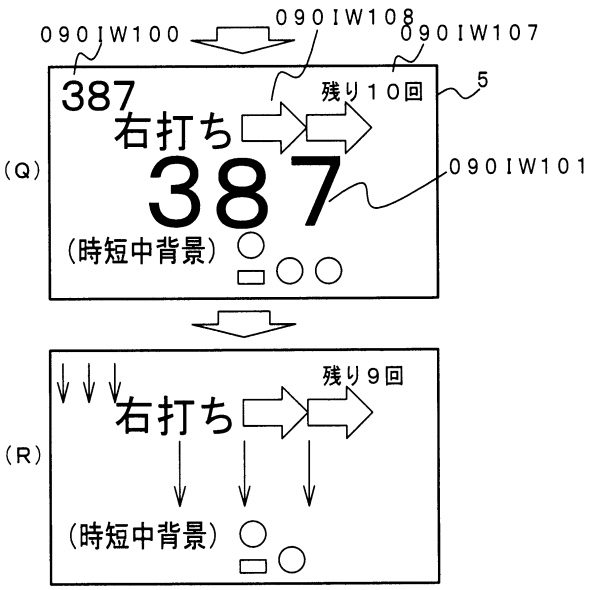
【図２８２－８】
【図282－8】



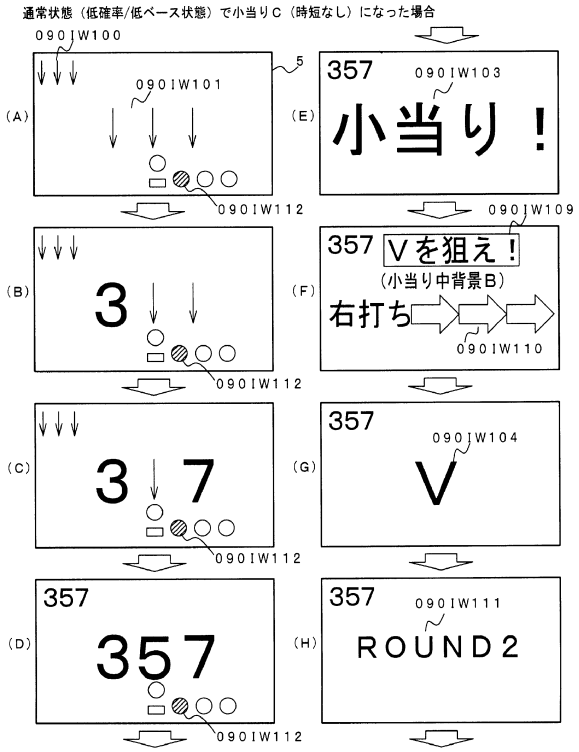
【図２８２－９】
【図282－9】



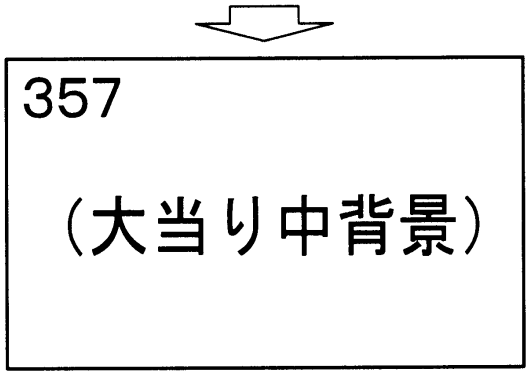
【図２８２－１０】
【図282－10】



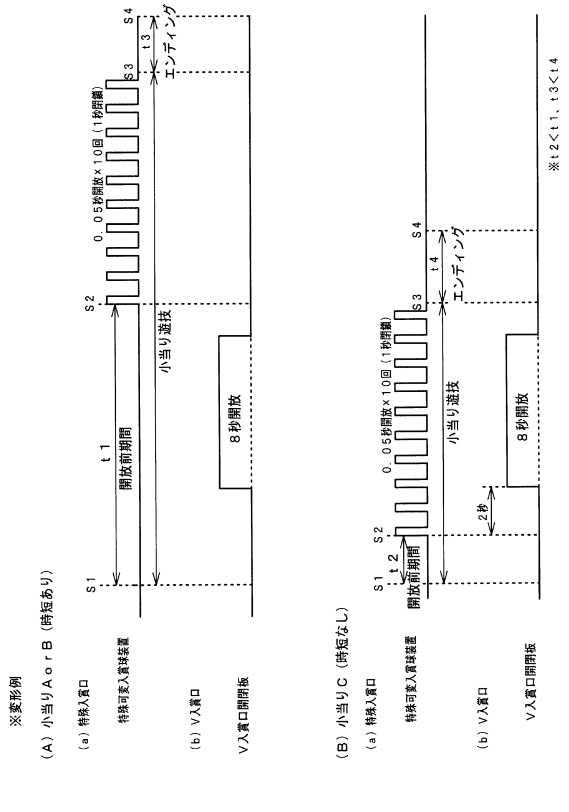
【図２８２－１１】
【図282－11】



【図２８２－１２】
【図282－12】



【図２８２－１３】
【図282－13】



【図２８３－１】
【図283－1】

（Ａ）変動パターンテーブルＡ［大当り用（救済時短突入変動を除く）］

変動パターン	特図変動時間（ms）	内容	割り振り
ＰＢ２－１	３０００００	ノーマルリーチ	２０％
ＰＢ２－２	５３０００	スーパーリーチα	３０％
ＰＢ２－３	６３０００	スーパーリーチβ	５０％

（Ｂ）変動パターンテーブルＢ［通常状態はずれ用］

変動パターン	特図変動時間（ms）	内容	割り振り
ＰＡ１－１	１２０００	通常変動	９０％
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

（Ｃ）変動パターンテーブルＣ［大当り経由、時短状態はずれ用］（ただし、保留１以上）

変動パターン	特図変動時間（ms）	内容	割り振り
ＰＡ１－２	３０００	超短縮変動	１０％
ＰＡ１－３	５０００	短縮変動	８０％
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

（Ｄ）変動パターンテーブルＤ［時短はずれ経由、時短状態はずれ用］（ただし、保留１以上）

変動パターン	特図変動時間（ms）	内容	割り振り
ＰＡ１－２	３０００	超短縮変動	８０％
ＰＡ１－３	５０００	短縮変動	１０％
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

（Ｅ）変動パターンテーブルＥ［救済時短経由、時短状態はずれ用］

変動パターン	特図変動時間（ms）	内容	割り振り
ＰＡ１－４	１５００	極超短縮変動	９９％
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ	１％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	——
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	——

【図２８３－２】

【図283－2】

(F) 変動パターンテーブルF [救済時短直前用] (ただし、保留3以下)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
ＰＡ１－１	１２０００	通常変動	９０％
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

(G) 変動パターンテーブルG [救済時短直前用] (ただし、保留4)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
ＰＡ１－３	５０００	短縮変動	９０％
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

(H) 変動パターンテーブルH [確変状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
ＰＡ１－２	３０００	超短縮変動	９０％
ＰＡ１－３	５０００	短縮変動	——
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

(I) 変動パターンテーブルI [救済時短突入変動用、非時短状態はずれ]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
ＰＡ３－１	２５０００	時短突入はずれ	１００％

(J) 変動パターンテーブルJ [救済時短突入変動用、時短状態はずれ]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
ＰＡ３－２	３００００	時短昇格はずれ	１００％

(K) 変動パターンテーブルK [救済時短突入変動用、非時短状態大当り]

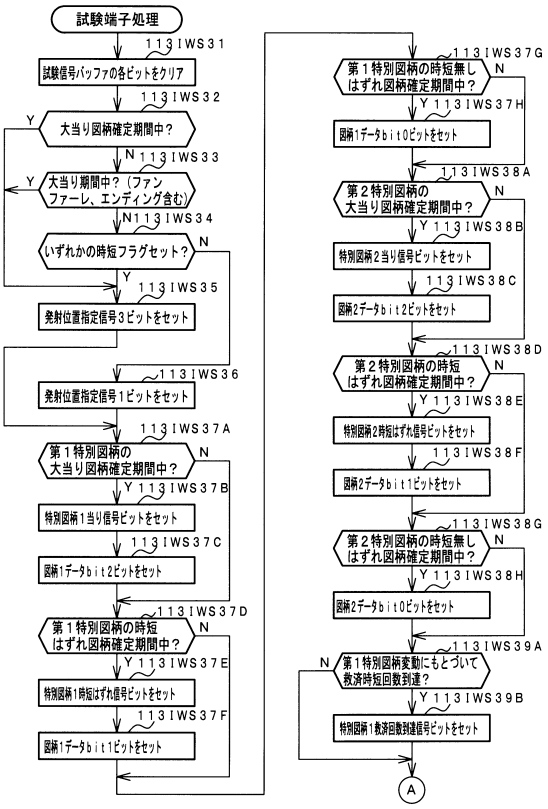
変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
ＰＡ３－３	３５０００	時短突入見せかけ大当り	１００％

(L) 変動パターンテーブルL [救済時短突入変動用、時短状態大当り]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
ＰＡ３－４	４００００	時短昇格見せかけ大当り	１００％

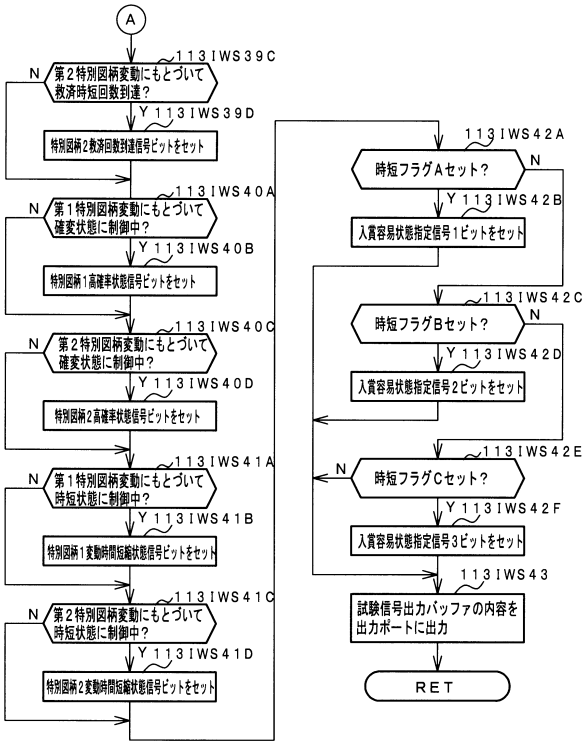
【図２８３－３】

【図283－3】



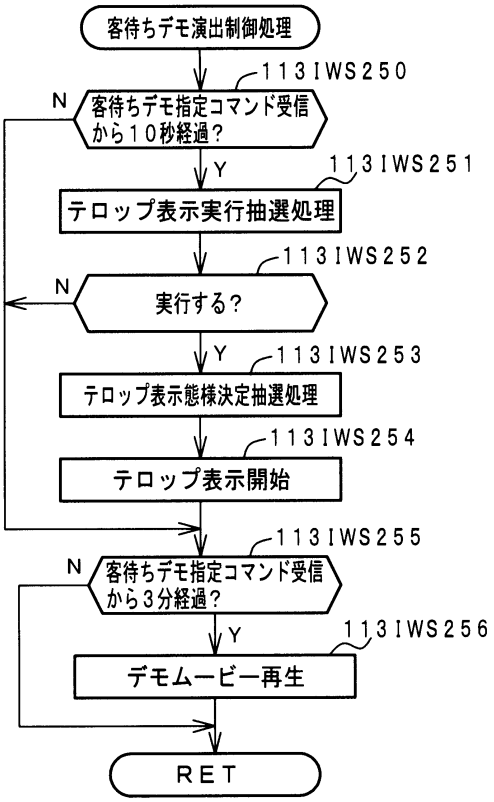
【図２８３－４】

【図283－4】



【図２８３－５】

【図283－5】



【図２８３－６】

【図283－6】

(A)テロップ表示実行抽選テーブル(設定値:1)

実行の有無	救済時短までの残り回数			
	201～	101～200	11～100	1～10
実行する	30%	40%	50%	55%
実行しない	70%	60%	50%	45%

(B)テロップ表示実行抽選テーブル(設定値:6)

実行の有無	救済時短までの残り回数			
	201～	101～200	11～100	1～10
実行する	60%	70%	80%	85%
実行しない	40%	30%	20%	15%

(C)テロップ態様決定抽選テーブル(設定値:1)

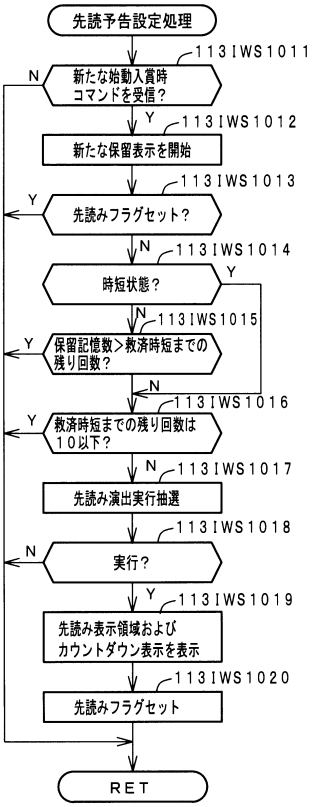
演出態様(色)	救済時短までの残り回数			
	201～	101～200	11～100	1～10
赤	40%	70%	80%	85%
青	60%	30%	20%	15%

(D)テロップ態様決定抽選テーブル(設定値:6)

演出態様(色)	救済時短までの残り回数			
	201～	101～200	11～100	1～10
赤	70%	80%	90%	95%
青	30%	20%	10%	5%

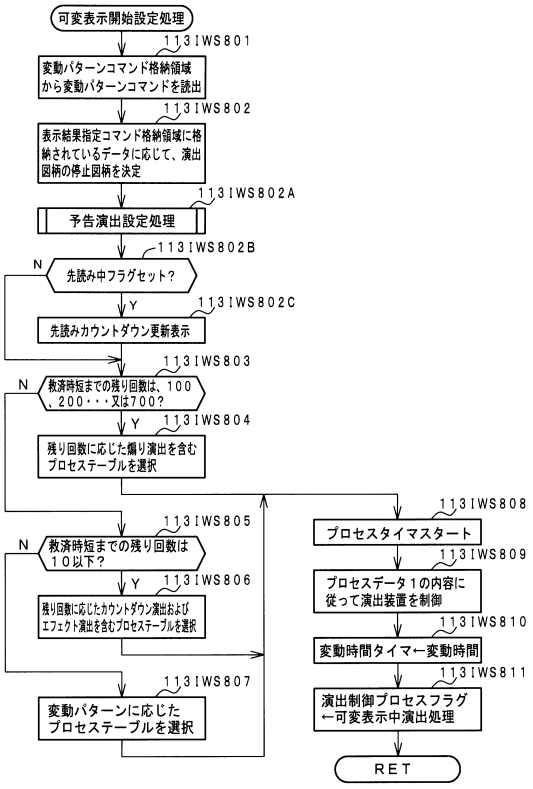
【図２８３－７】

【図283－7】



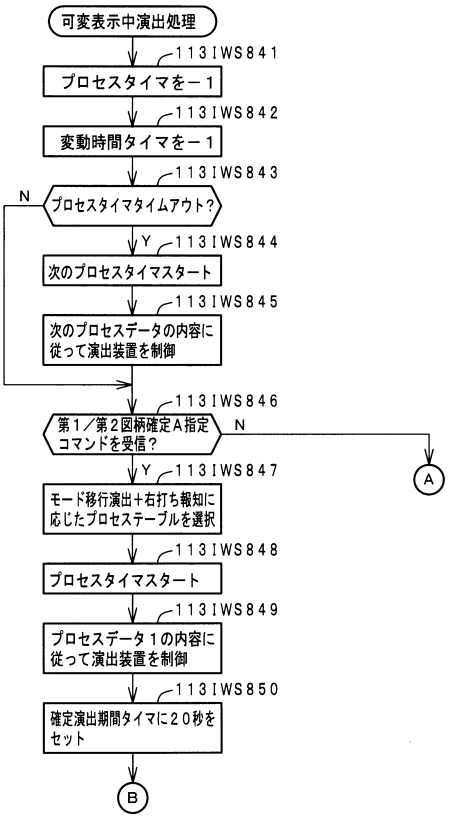
【図２８３－８】

【図283－8】

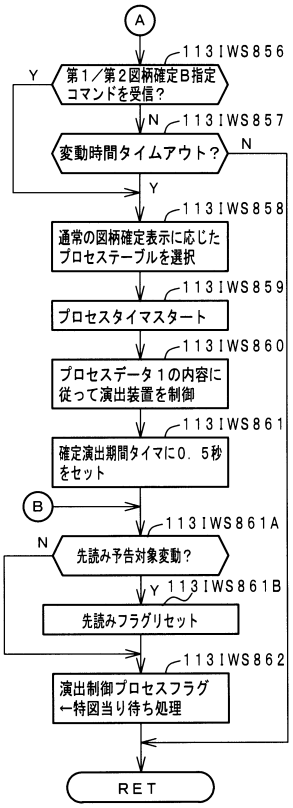


【図２８３－９】

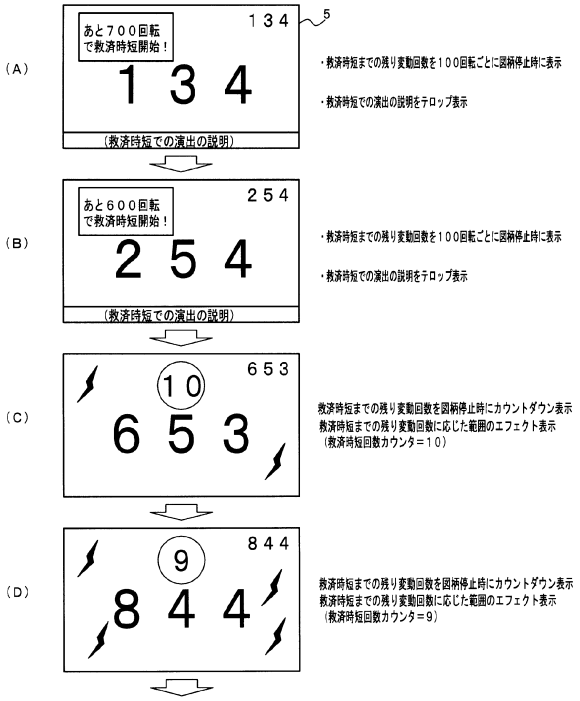
【図283－9】



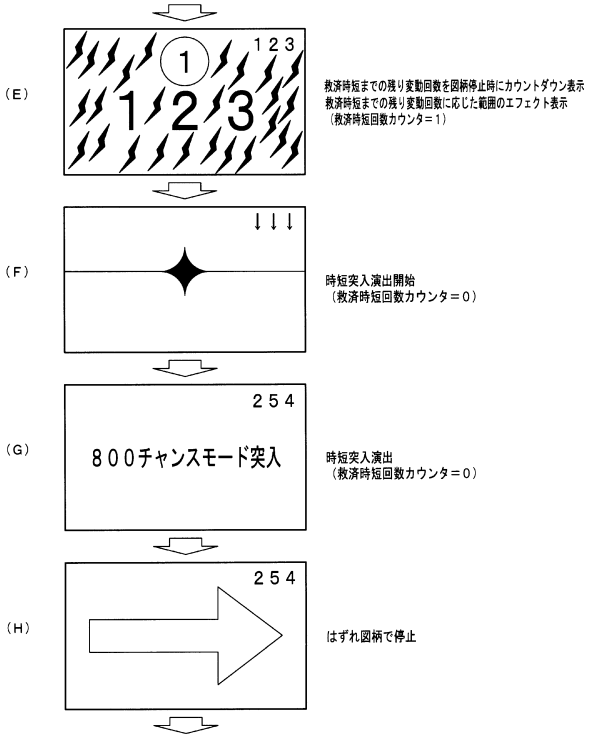
【図２８３－１０】
【図283－10】



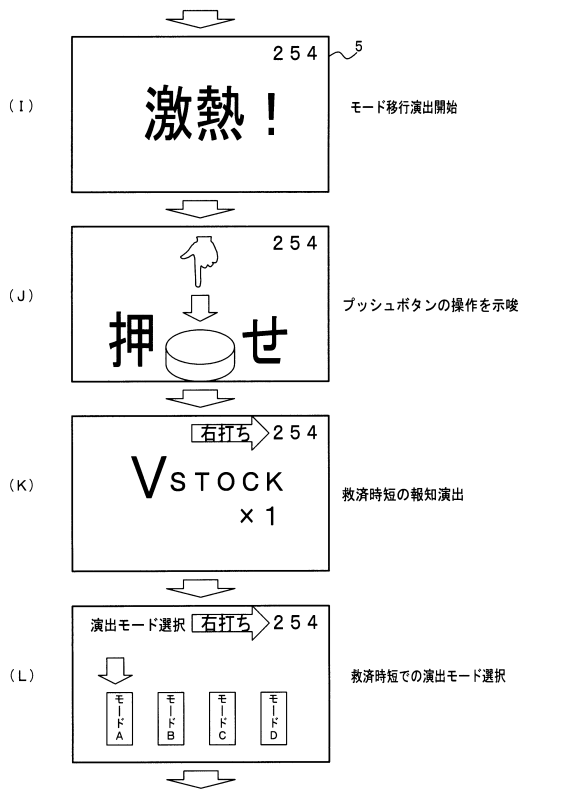
【図２８３－１１】
【図283－11】



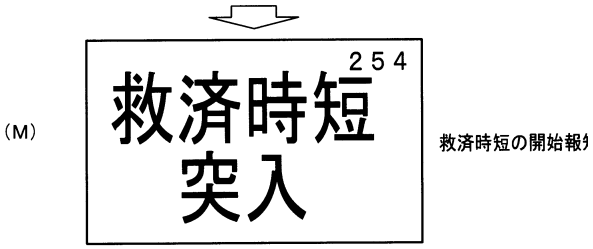
【図２８３－１２】
【図283－12】



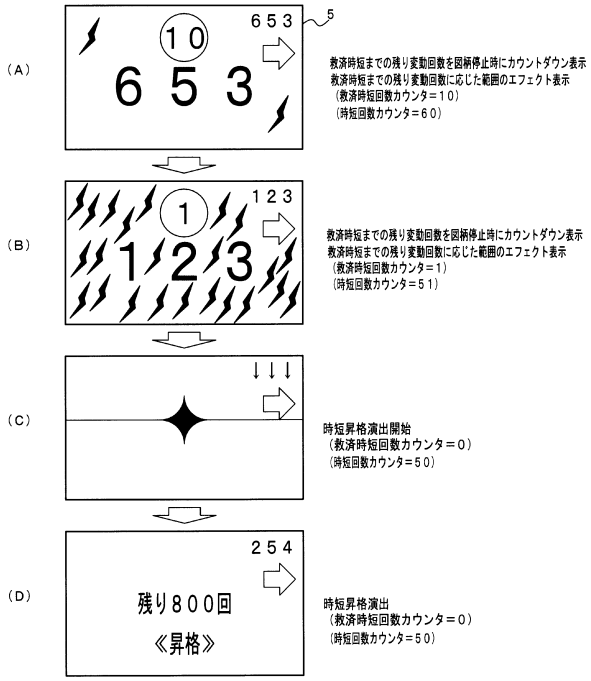
【図２８３－１３】
【図283－13】



【図２８３－１４】
【図283－14】



【図２８３－１５】
【図283－15】



【図２８４－１】
【図284－1】

時短種別	発生状態	
	通常状態	時短状態
時短状態Ａ （大当り経由の低確高ベース）	時短回数１００回	時短回数２００回
時短状態Ｂ （時短はずれ経由の低確高ベース）	時短回数１００回	時短回数の更新なし （実質無効）
時短状態Ｃ （救済時短経由の低確高ベース）	時短回数８００回 （ただし連続して発生しない）	

【図２８４－２】
【図284－2】

（Ａ）第１特別図柄用変動パターンテーブルＡ［低確率／低ベース状態時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
０１	第１変動パターン＃Ａ	はずれ	５秒
０２	第１変動パターン＃Ｂ	リーチＡはずれ	３０秒
０３	第１変動パターン＃Ｃ	リーチＢはずれ	４０秒
０４	第１変動パターン＃Ｄ	小当り	５秒
０５	第１変動パターン＃Ｅ	リーチＡ大当り	３０秒
０６	第１変動パターン＃Ｆ	リーチＢ大当り	４０秒

（Ｂ）第１特別図柄用変動パターンテーブルＢ［高確率／低ベース状態時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
０７	第１変動パターン＃Ｇ	はずれ	１０分
０８	第１変動パターン＃Ｈ	小当り	１０分
０９	第１変動パターン＃Ｉ	大当り	５分

（Ｃ）第１特別図柄用変動パターンテーブルＣ［高確率／高ベース状態時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
０Ａ	第１変動パターン＃Ｊ	はずれ［第１保留記憶数＝０］	１０秒
０１	第１変動パターン＃Ａ	はずれ［第１保留記憶数＝１以上］	５秒
０２	第１変動パターン＃Ｂ	リーチＡはずれ	３０秒
０３	第１変動パターン＃Ｃ	リーチＢはずれ	４０秒
０Ｂ	第１変動パターン＃Ｋ	小当り［第１保留記憶数＝０］	１０秒
０４	第１変動パターン＃Ｄ	小当り［第１保留記憶数＝１以上］	５秒
０５	第１変動パターン＃Ｅ	リーチＡ大当り	３０秒
０６	第１変動パターン＃Ｆ	リーチＢ大当り	４０秒

【図２８４－３】
【図284－3】

（Ｄ）第１特別図柄用変動パターンテーブルＤ［低確率／高ベース状態時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
０Ａ	第１変動パターン＃Ｊ	はずれ［第１保留記憶数＝０］	１０秒
０１	第１変動パターン＃Ａ	はずれ［第１保留記憶数＝１以上］	５秒
０２	第１変動パターン＃Ｂ	リーチＡはずれ	３０秒
０３	第１変動パターン＃Ｃ	リーチＢはずれ	４０秒
０Ｂ	第１変動パターン＃Ｋ	小当り［第１保留記憶数＝０］	１０秒
０４	第１変動パターン＃Ｄ	小当り［第１保留記憶数＝１以上］	５秒
０５	第１変動パターン＃Ｅ	リーチＡ大当り	３０秒
０６	第１変動パターン＃Ｆ	リーチＢ大当り	４０秒
０Ｃ	第１変動パターン＃Ｌ	はずれ・小当り・大当り［最終変動］	５秒

（Ｅ）第１特別図柄用変動パターンテーブルＥ［救済時短成立時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
０Ｄ	第１変動パターン＃Ｍ	救済時短突入はずれ	２５秒
０Ｅ	第１変動パターン＃Ｎ	救済時短突入見せかけ大当り	３５秒

【図２８４－４】
【図284－4】

（Ａ）第２特別図柄用変動パターンテーブルＡ［高確率／低ベース状態時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
１Ａ	第２変動パターン＃Ｊ	はずれ［第２保留記憶数＝０］	１０秒
１１	第２変動パターン＃Ａ	はずれ［第２保留記憶数＝１以上］	５秒
１２	第２変動パターン＃Ｂ	リーチＡはずれ	３０秒
１３	第２変動パターン＃Ｃ	リーチＢはずれ	４０秒
１Ｂ	第２変動パターン＃Ｋ	小当り［第２保留記憶数＝０］	１０秒
１４	第２変動パターン＃Ｄ	小当り［第２保留記憶数＝１以上］	５秒
１５	第２変動パターン＃Ｅ	リーチＡ大当り	３０秒
１６	第２変動パターン＃Ｆ	リーチＢ大当り	４０秒

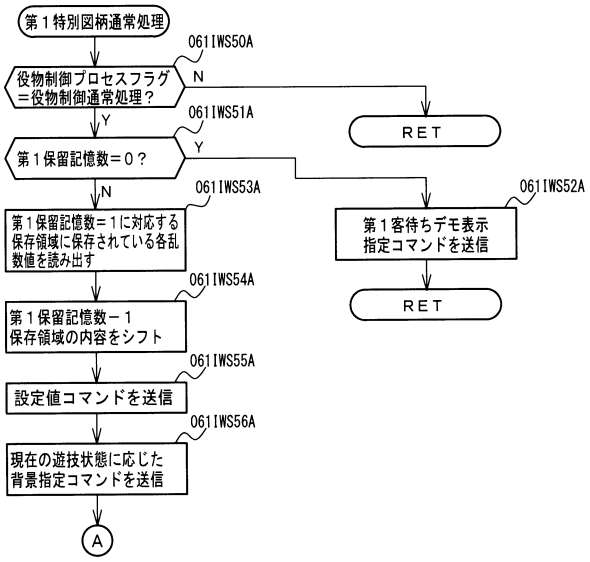
（Ｂ）第２特別図柄用変動パターンテーブルＢ［高確率／低ベース状態以外時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
１７	第２変動パターン＃Ｇ	はずれ	１０分
１８	第２変動パターン＃Ｈ	小当り	１０分
１９	第２変動パターン＃Ｉ	大当り	５分

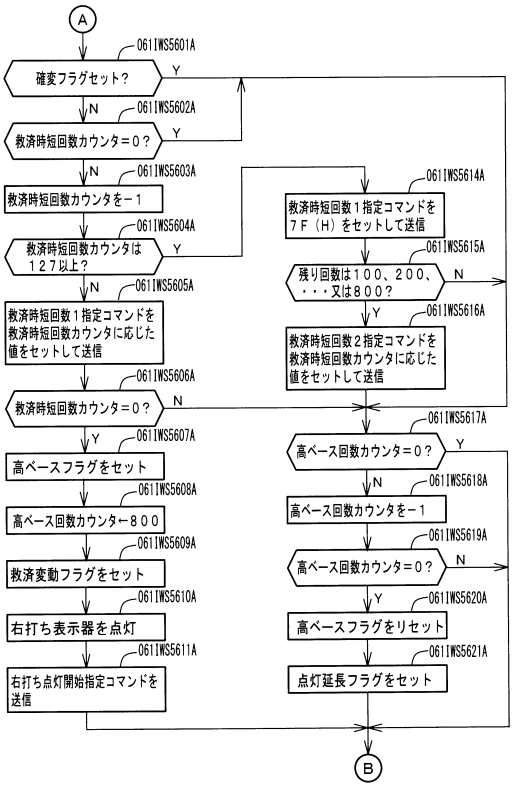
（Ｃ）第２特別図柄用変動パターンテーブルＣ［救済時短成立時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
１Ｃ	第２変動パターン＃Ｌ	救済時短突入はずれ	２５秒
１Ｄ	第２変動パターン＃Ｍ	救済時短突入見せかけ大当り	３５秒

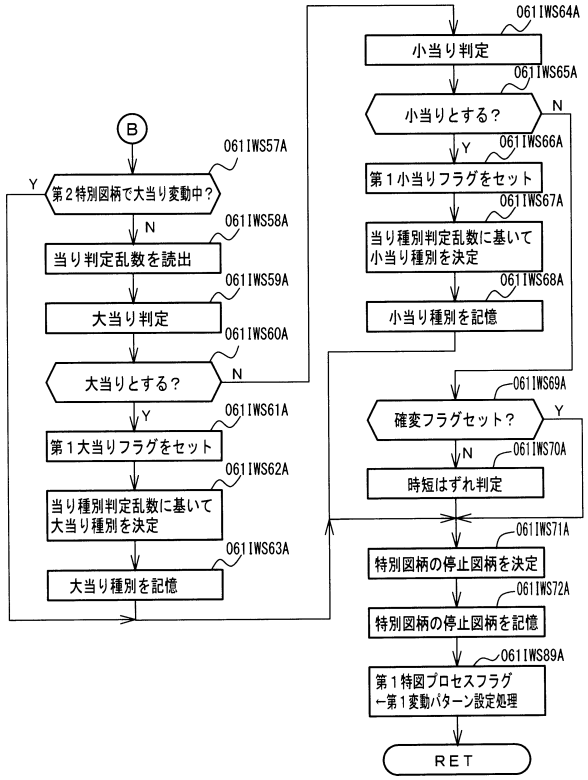
【図２８４－５】
【図284－5】



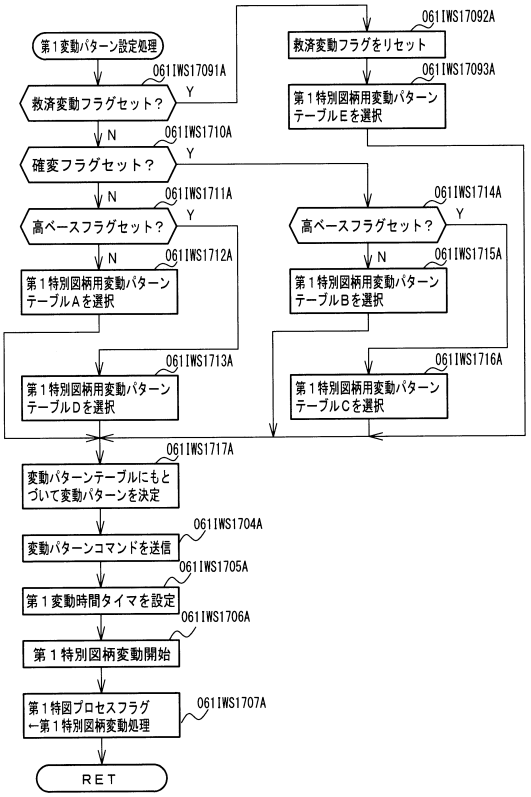
【図２８４－６】
【図284－6】



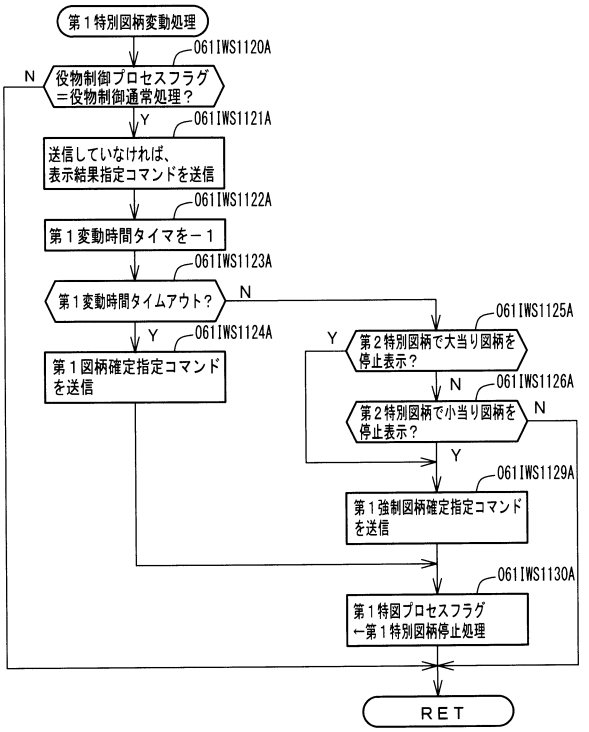
【図２８４－７】
【図284－7】



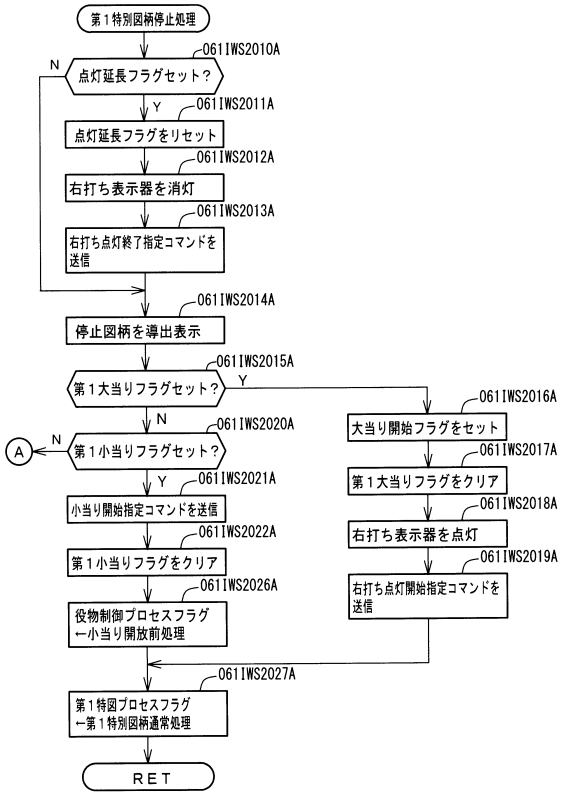
【図２８４－８】
【図284－8】



【図２８４－９】
【図284－9】

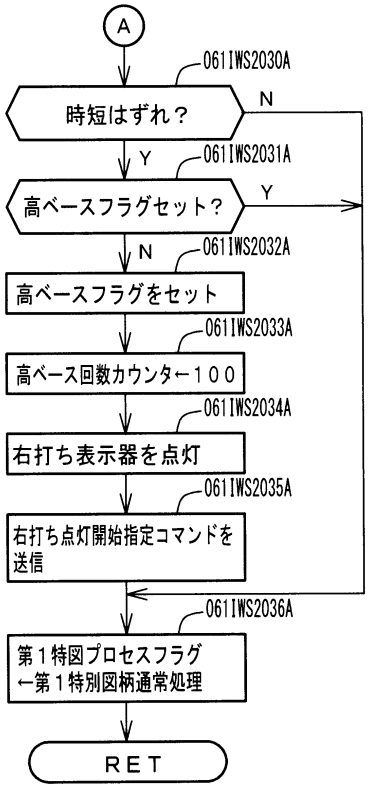


【図２８４－１０】
【図284－10】



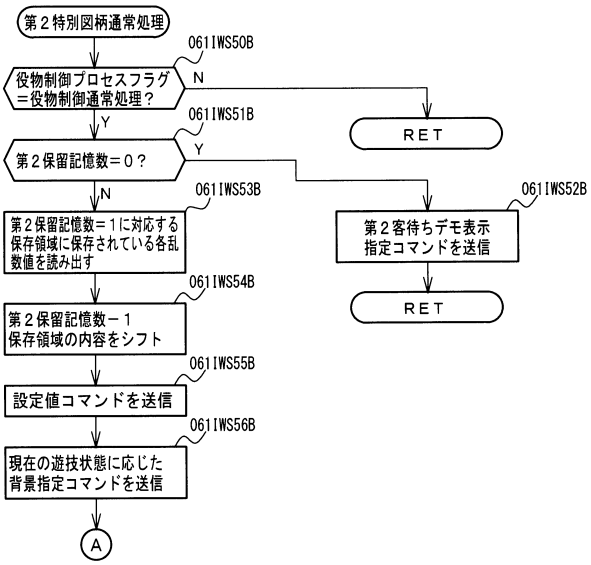
【図２８４－１１】

【図284－11】



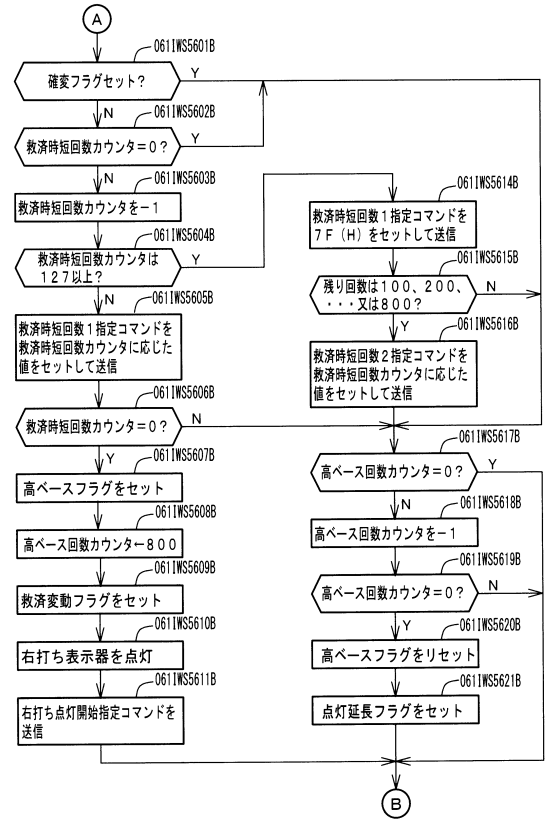
【図２８４－１２】

【図284－12】



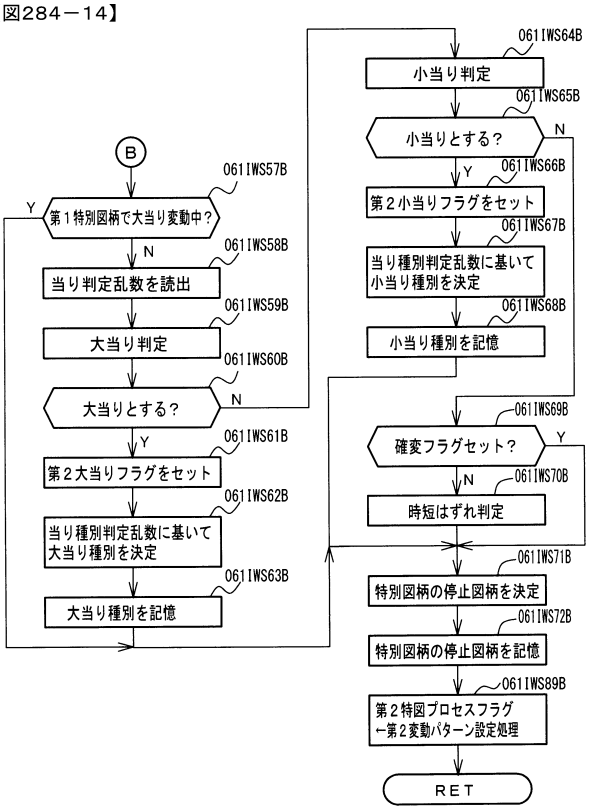
【図２８４－１３】

【図284－13】

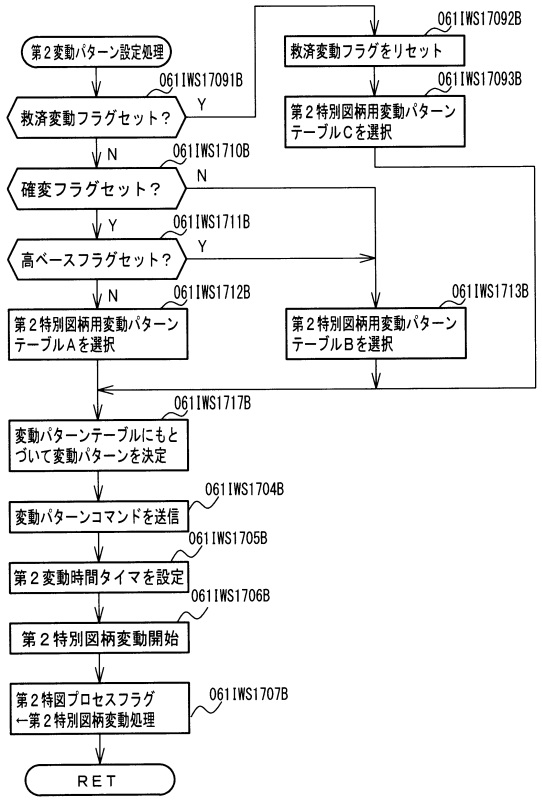


【図２８４－１４】

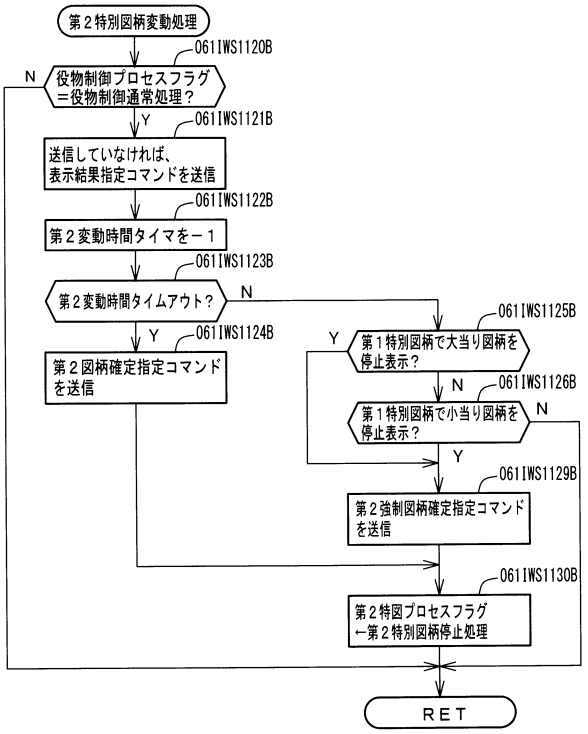
【図284－14】



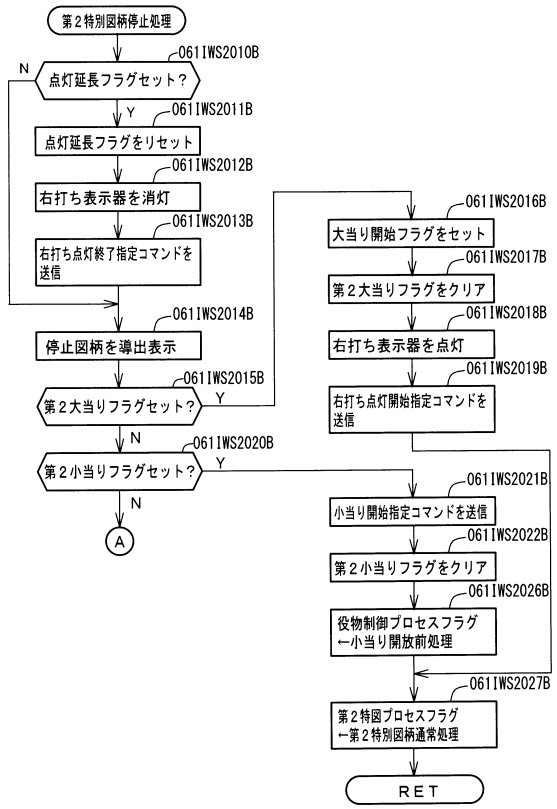
【図２８４－１５】
【図284－15】



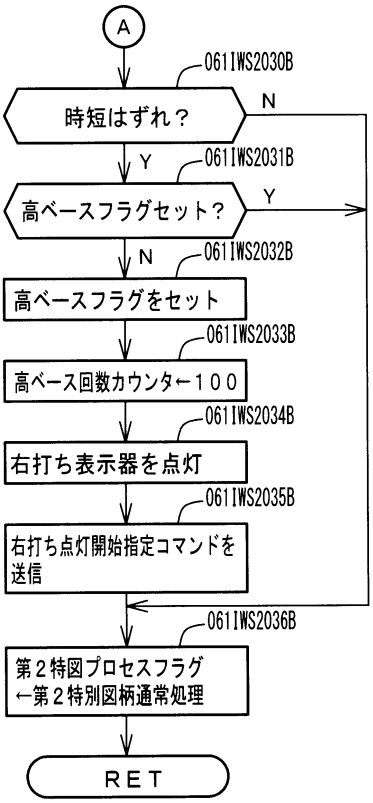
【図２８４－１６】
【図284－16】



【図２８４－１７】
【図284－17】



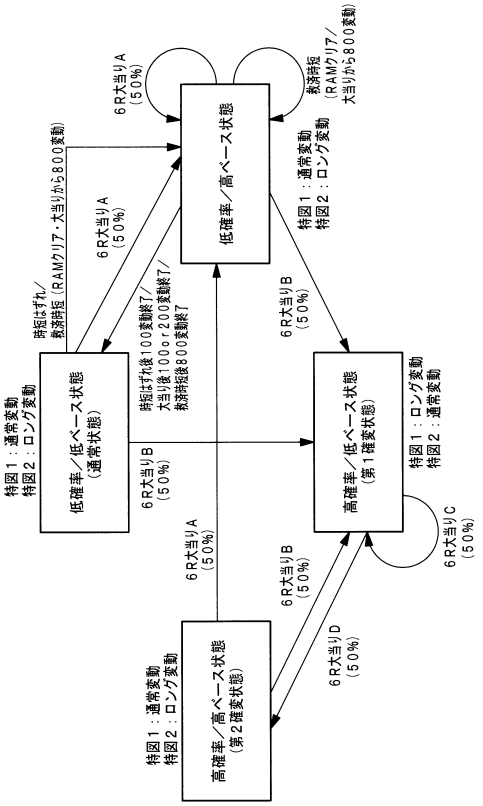
【図２８４－１８】
【図284－18】



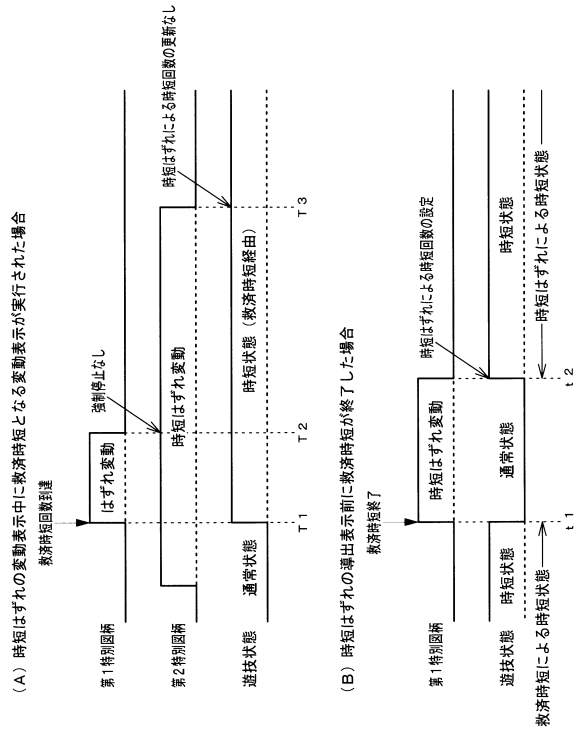
【図２８４－１９】
【図284－19】

外部出力信号名	出力タイミング及び出力期間
大当り１信号	大当り遊技中に出力
大当り２信号	大当り遊技中及び高ベース状態中に出力
大当り３信号	時短はずれの図柄確定期間中に出力
大当り４信号	救済時短となる変動開始時に出力
変動停止信号	図柄確定期間の開始時に出力
セキュリティ信号	エラー検出時
ドア開放信号	ドア開放検出時
賞球信号	賞球１０個払い出し時
アウト球信号	アウト球１０個検出時

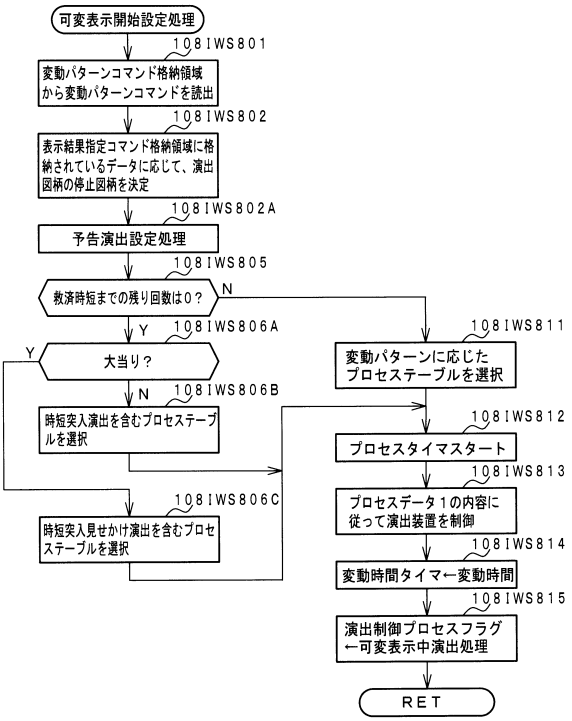
【図２８４－２０】
【図284－20】



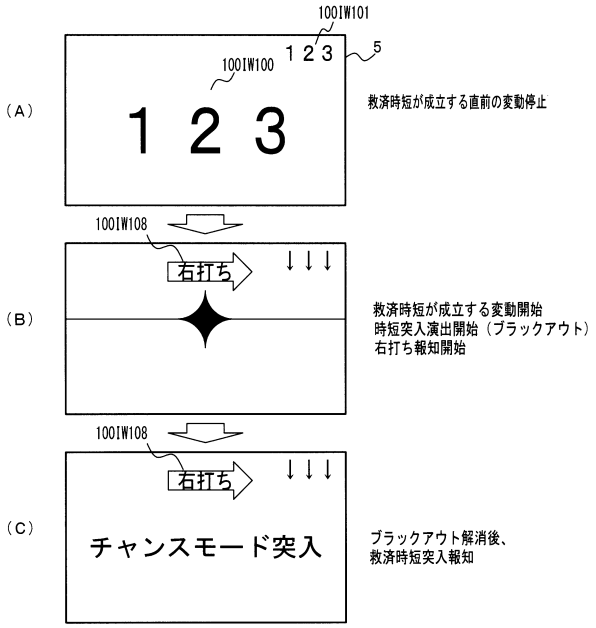
【図２８４－２１】
【図284－21】



【図２８４－２２】
【図284－22】

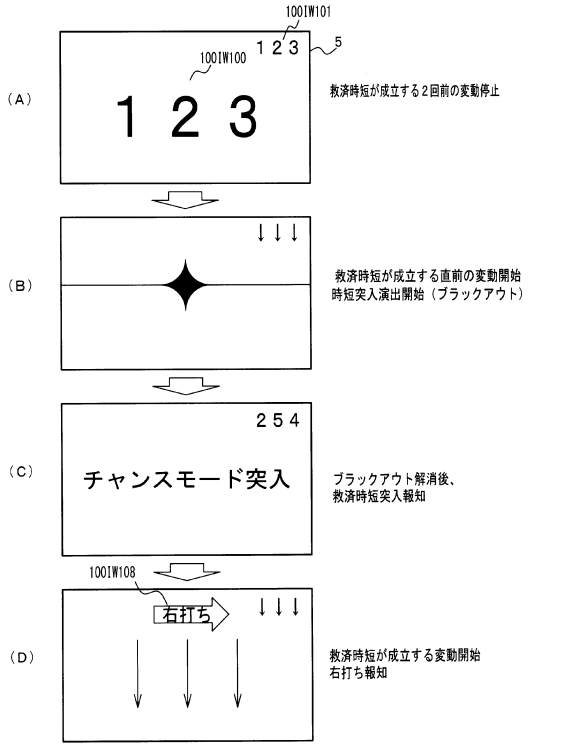


【図２８４－２３】
【図284－23】



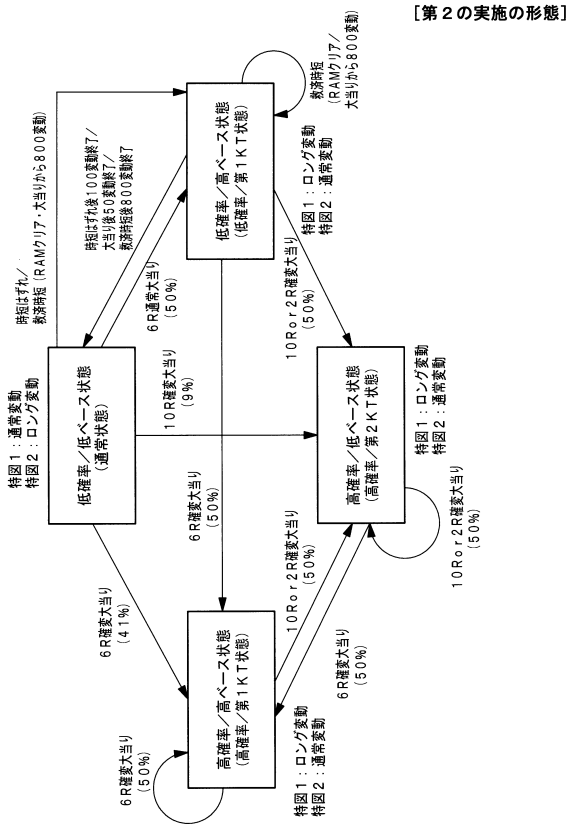
【図２８４－２４】
【図284－24】

（変形例１－３）



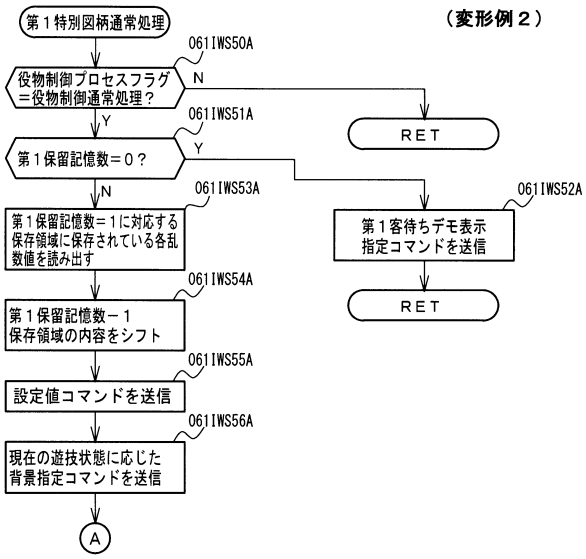
【図２８５－１】
【図285－1】

［第２の実施の形態］



【図２８５－２】
【図285－2】

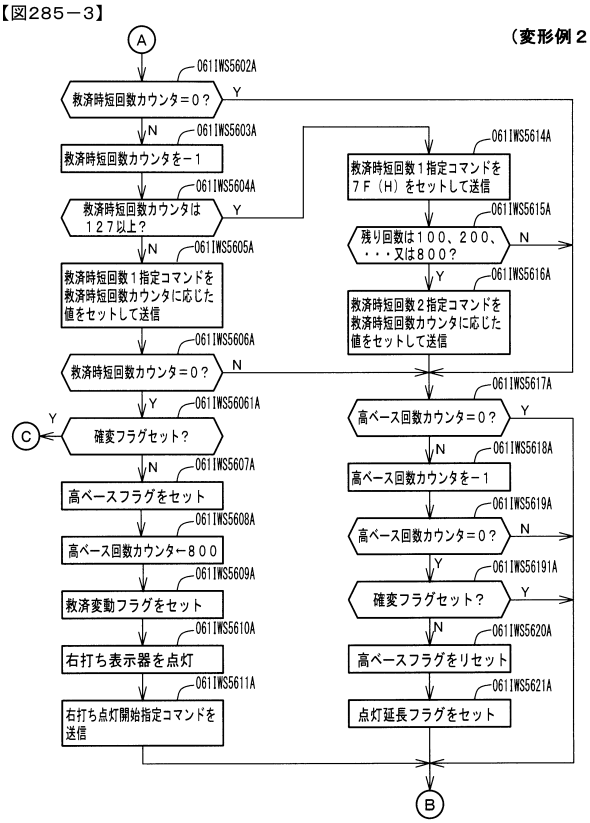
（変形例２）



【図２８５－３】

【図285－3】

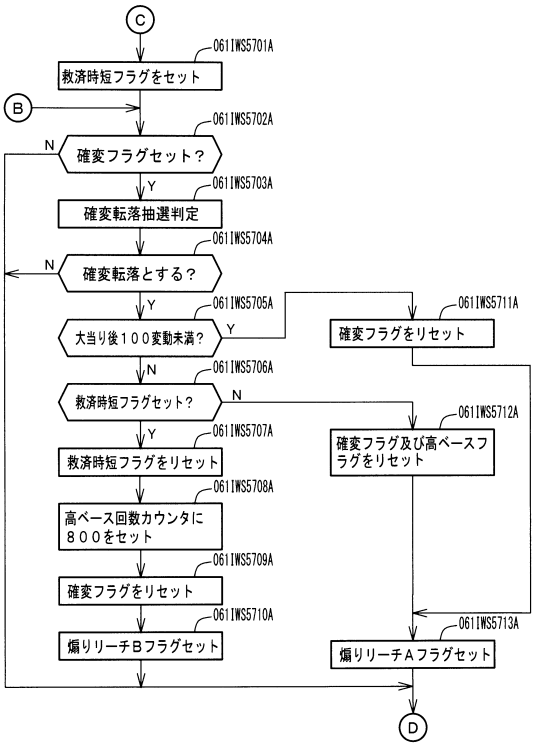
（変形例２）



【図２８５－４】

【図285－4】

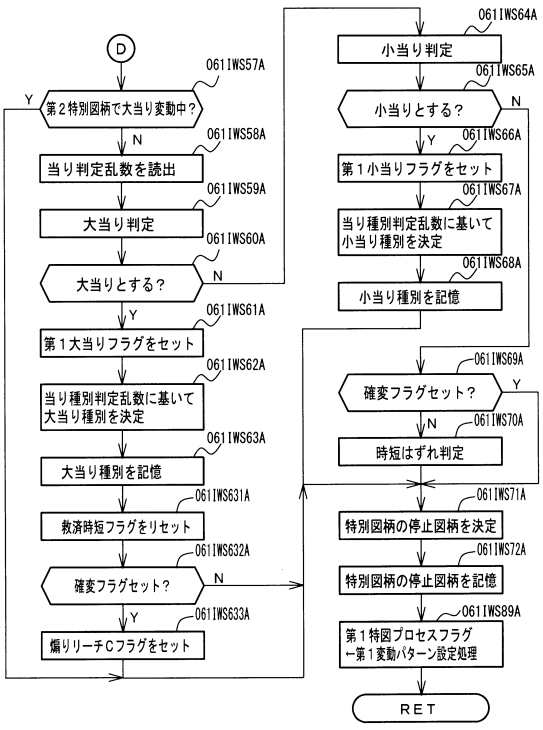
（変形例２）



【図２８５－５】

【図285－5】

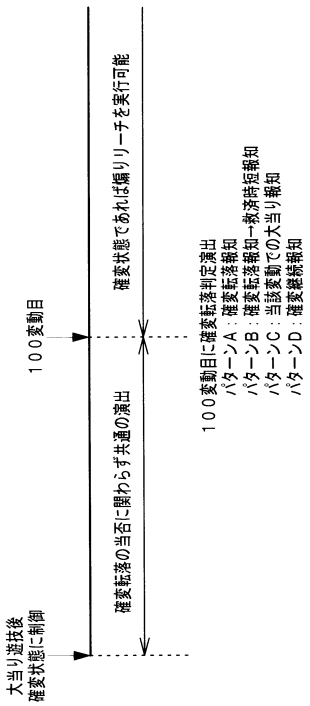
（変形例２）



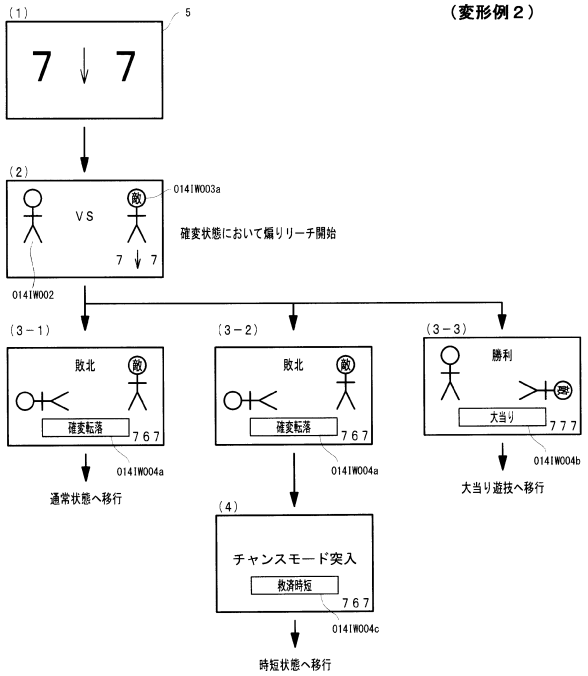
【図２８５－６】

【図285－6】

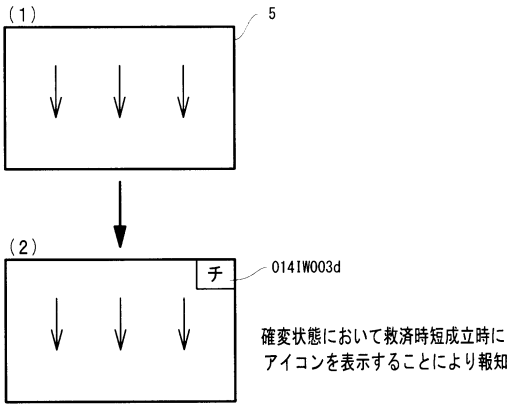
（変形例２）



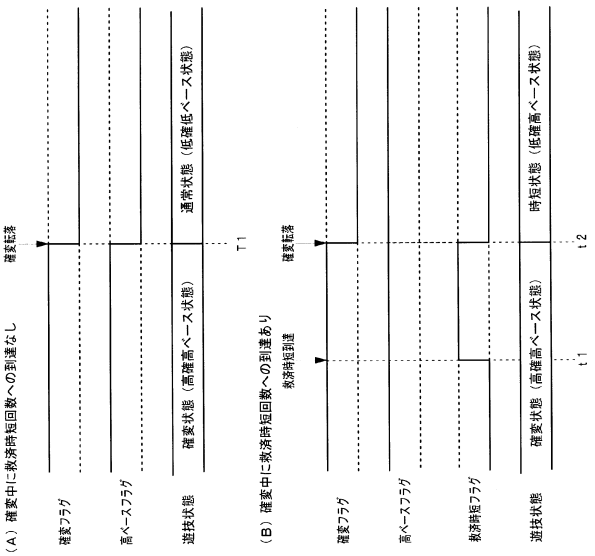
【図２８５－７】
【図285－7】
（変形例２）



【図２８５－８】
【図285－8】
（変形例２）



【図２８５－９】
【図285－9】
（変形例２）



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１９－２０１８３４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－２１４３０４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０２３５５１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０６８８０２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ５／０４，７／０２