(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7475867号
(P7475867)

(45)発行日　令和6年4月30日(2024.4.30)

(24)登録日　令和6年4月19日(2024.4.19)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６０３Ｄ
Ａ６３Ｆ　5/04　６２０

請求項の数　1　（全59頁）

(21)出願番号　特願2020-1946(P2020-1946)
(22)出願日　令和2年1月9日(2020.1.9)
(65)公開番号　特開2021-108892(P2021-108892A)
(43)公開日　令和3年8月2日(2021.8.2)
審査請求日　令和4年12月8日(2022.12.8)

(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　鶴岡　直樹

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】

通常状態よりも有利な有利状態に制御する旨を決定する確率が前記通常状態よりも高い特定状態に制御可能であり、遊技において、第１入賞と、当該第１入賞よりも入賞の発生が許容された場合に前記特定状態に制御する旨を決定する確率が高い第２入賞が発生し得る遊技機であって、

発光手段を備え、

前記発光手段は、

前記第１入賞が発生したときに当該第１入賞に対応した第１色で発光し、

前記第２入賞が発生したときに当該第２入賞に対応した第２色で発光し、

前記第１色で発光するときは、第１発光パターンデータに基づき制御され、

前記第２色で発光するときは、当該第１発光パターンデータと異なる第２発光パターンデータに基づき制御され、

前記発光手段が前記第１発光パターンデータに基づき制御される時間と、前記発光手段が前記第２発光パターンデータに基づき制御される時間とが同じであり、

前記第１発光パターンデータおよび前記第２発光パターンデータには、前記発光手段を発光させる発光データおよび前記発光手段を消灯させる消灯データによる時系列データが規定されており、

前記発光手段は、前記第１発光パターンデータおよび前記第２発光パターンデータのいずれかに基づき制御されることにより、発光または消灯し、

前記第２発光パターンデータに基づき制御されることにより、前記発光手段を構成する複数の発光部が同時に発光および消灯する、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

遊技機として、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンがある。

【０００３】

さらに、遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられた入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、遊技用価値を遊技者に付与するパチンコ遊技機がある。

【０００４】

このような遊技機として、入賞が発生したときに、入賞役に応じた色で枠ランプを発光させるスロットマシンがあった（たとえば、特許文献１）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００５】

【文献】特開２０１９－１２６６１６号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００６】

上述したスロットマシンにおいては、入賞役に応じた色で枠ランプのような発光手段を発光させるのにあたり未だ改良の余地があった。

【０００７】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、入賞役に応じた色で好適に発光手段を発光さ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】

【０００８】

（Ａ） 通常状態よりも有利な有利状態に制御する旨を決定する確率が前記通常状態よりも高い特定状態に制御可能であり、遊技において、第１入賞と、当該第１入賞よりも入賞の発生が許容された場合に前記特定状態に制御する旨を決定する確率が高い第２入賞が発生し得る遊技機であって、

発光手段を備え、

前記発光手段は、

前記第１入賞が発生したときに当該第１入賞に対応した第１色で発光し、

前記第２入賞が発生したときに当該第２入賞に対応した第２色で発光し、

前記第１色で発光するときは、第１発光パターンデータに基づき制御され、

前記第２色で発光するときは、当該第１発光パターンデータと異なる第２発光パターンデータに基づき制御され、

前記発光手段が前記第１発光パターンデータに基づき制御される時間と、前記発光手段が前記第２発光パターンデータに基づき制御される時間とが同じであり、

前記第１発光パターンデータおよび前記第２発光パターンデータには、前記発光手段を発光させる発光データおよび前記発光手段を消灯させる消灯データによる時系列データが規定されており、

前記発光手段は、前記第１発光パターンデータおよび前記第２発光パターンデータのいずれかに基づき制御されることにより、発光または消灯し、

前記第２発光パターンデータに基づき制御されることにより、前記発光手段を構成する複数の発光部が同時に発光および消灯する。
その他の遊技機は、
遊技を行う遊技機（たとえば、スロットマシン１、パチンコ遊技機）であって、
所定条件（たとえば、入賞図柄組合せの導出）が成立したときに入賞を発生させる入賞発生手段（たとえば、メイン制御部４１による入賞を発生させる処理）と、
発光手段（たとえば、演出用ランプ５７Ａ）と、を備え、
前記発光手段は、
第１入賞（たとえば、弱スイカ入賞）が発生したときに当該第１入賞に対応した第１色（たとえば、緑色）で発光し（たとえば、図８（ｂ１））、
第２入賞（たとえば、弱チェリー入賞）が発生したときに当該第２入賞に対応した第２色（たとえば、赤色）で発光し（たとえば、図８（ｂ２））、
前記第１色で発光するときは、第１発光パターン（たとえば、発光パターンＡ１）に基づき発光制御され（たとえば、図８（ｂ１））、
前記第２色で発光するときは、当該第１発光パターンと異なる第２発光パターン（たとえば、発光パターンＢ１）に基づき発光制御され（たとえば、図８（ｂ２））、
前記発光手段が前記第１発光パターンに基づき発光制御される時間（たとえば、１０００ｍｓｅｃ）と、前記発光手段が前記第２発光パターンに基づき発光制御される時間（たとえば、１０００ｍｓｅｃ）とが同じである（たとえば、図８（ａ１））。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１実施形態に係るスロットマシンの正面図である。
【図２】各リールの図柄配列を示す図である。
【図３】遊技状態の遷移を説明するための図である。
【図４】スロットマシンの構成を示すブロック図である。
【図５】入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。
【図６】遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される入賞役の組合せについて説明するための図である。
【図７】押し順役当選時のリール制御を説明するための図である。
【図８】入賞発生時の発光パターンを説明するための図である。
【図９】弱スイカ入賞時の発光パターンを説明するための図である。
【図１０】強スイカ入賞時の発光パターンを説明するための図である。
【図１１】弱チェリー入賞時の発光パターンを説明するための図である。
【図１２】強チェリー入賞時の発光パターンを説明するための図である。
【図１３】有利区間通常におけるモードと入賞時演出との関係について説明するための図である。
【図１４】バトル演出実行中の表示と音声と発光パターンとについて説明するための図である。
【図１５】バトル演出の確定シーンにおける発光パターンについて説明するための図である。
【図１６】バトル演出の一例を説明するための図である。
【図１７】バトル演出の一例を説明するための図である。
【図１８】入賞発生時の発光パターンデータを説明するための図である。
【図１９】入賞発生時の発光パターンデータを説明するための図である。
【図２０】入賞発生時の発光パターンデータを説明するための図である。
【図２１】バトル演出実行中の発光パターンデータを説明するための図である。
【図２２】バトル演出実行中の発光パターンデータを説明するための図である。
【図２３】第２実施形態に係る入賞発生時の発光パターンを説明するための図である。
【図２４】第２実施形態に係るバトル演出実行中の表示と音声と発光パターンとについて

説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
［第１実施形態］
本実施の形態に係る遊技機として、スロットマシンを以下に示す実施例に基づいて説明する。まず、図１～図２２を参照しながら、第１実施形態に係るスロットマシンについて説明する。
【００１１】
［スロットマシンの構成］
図１は、本実施形態に係るスロットマシン１の正面図である。図１に示すように、スロットマシン１は、前面が開口する筐体１ａの側端に回動自在に枢支された前面扉１ｂを備える。スロットマシン１の内部には、互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ同数ずつ配列されたリール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒ（以下、左リール，中リール，右リール）が水平方向に並設されており、これらリール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒに配列された図柄のうち連続する３つの図柄が、スロットマシン１の正面の略中央に設けられた透視窓３において各々上中下三段に表示されて遊技者側から見えるように配置されている。
【００１２】
なお、本実施の形態では、３つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを１つのみ用いた構成、２つのリールを用いた構成、４つ以上のリールを用いた構成としてもよい。また、本実施の形態では、リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒの回転によって透視窓３に表示された図柄を可変表示させる構成を可変表示部としているが、リールに限らず、たとえば、外周面に複数の図柄が配置されたベルトを移動させることで図柄を変動表示させることが可能な構成でもよい。また、本実施の形態では、物理的なリールにて可変表示部を構成しているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示部を構成してもよい。
【００１３】
スロットマシン１の正面には、図１に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部４、メダルが払い出されるメダル払出口９、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数（本実施の形態では、３）の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作されるＭＡＸＢＥＴスイッチ６、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ７、リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ（以下、左ストップスイッチ，中ストップスイッチ，右ストップスイッチ）、および演出時に遊技者によって操作される演出用スイッチ５６が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。
【００１４】
なお、以下では、スタートスイッチ７に対する操作（たとえば、スタートスイッチ７を手で押下する操作）を「スタート操作」または「開始操作」、１番目のリールの回転を停止するためのストップスイッチに対する操作（たとえば、ストップスイッチを手で押下する操作）を「第１停止操作」、２番目のリールの回転を停止するためのストップスイッチに対する操作（たとえば、ストップスイッチを手で押下する操作）を「第２停止操作」、および３番目のリールの回転を停止するためのストップスイッチに対する操作（たとえば、ストップスイッチを手で押下する操作）を「第３停止操作」とも称する。
【００１５】
また、第１停止操作、第２停止操作、および第３停止操作を総称して「停止操作」とも称する。さらに、１番目のストップスイッチに対する押下（第１停止操作）が解除されること（たとえば、ストップスイッチから手を離すこと）を「第１停止離し」、２番目のストップスイッチに対する押下（第２停止操作）が解除されること（すなわち、ストップスイッチから手を離すこと）を「第２停止離し」、および３番目のストップスイッチに対する押下（第３停止操作）が解除されること（すなわち、ストップスイッチから手を離すこと）を「第３停止離し」とも称する。また、第１停止操作によりリールが停止することを

「第１停止」、第２停止操作によりリールが停止することを「第２停止」、第３停止操作によりリールが停止することを第３停止とも称する。

【００１６】

スロットマシン１の正面において、リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒの近傍には、リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒのそれぞれに対応して設けられるとともにリール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒのそれぞれに対してリールの裏側または横から光を照射するリールバックライト２８Ｌ，２８Ｃ，２８Ｃ（以下、単に「リールバックライト２８」とも称す）が設けられている。また、液晶表示器５１の上方には、音を出力するスピーカ５３，５４が設けられている。

【００１７】

さらに、遊技者から見て液晶表示器５１の左側（以下、単に「左側」とも称する）、上部および右側（以下、単に「右側」とも称する）には、液晶表示器５１を包囲するように演出用ランプ５７Ａ（演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６）と、演出用ランプ５７Ｂ（演出用ランプ５７Ｂ１～Ｂ６）とが設けられている。液晶表示器５１の右側の下部には演出用ランプ５７Ａ１が設けられ、演出用ランプ５７Ａ１の右側には演出用ランプ５７Ｂ１が設けられ、液晶表示器５１の右側の上部には演出用ランプ５７Ａ２が設けられ、演出用ランプ５７Ａ２の右側には演出用ランプ５７Ｂ２が設けられている。液晶表示器５１の上部の右側には演出用ランプ５７Ａ３が設けられ、演出用ランプ５７Ａ３の上部には演出用ランプ５７Ｂ３が設けられ、液晶表示器５１の上部の左側には演出用ランプ５７Ａ４が設けられ、演出用ランプ５７Ａ４の上部には演出用ランプ５７Ｂ４が設けられている。液晶表示器５１の左側の上部には演出用ランプ５７Ａ５が設けられ、演出用ランプ５７Ａ５の左側には演出用ランプ５７Ｂ５が設けられ、液晶表示器５１の左側の下部には演出用ランプ５７Ａ６が設けられ、演出用ランプ５７Ａ６の左側には演出用ランプ５７Ｂ６が設けられている。演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６，演出用ランプ５７Ｂ１～Ｂ６は、それぞれ複数（本実施の形態では、３つ）のＬＥＤを含んで構成される。

【００１８】

スロットマシン１の正面には、図１に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器１１、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコードなどが表示される遊技補助表示器１２、賭数が１設定されている旨を点灯により報知する１ＢＥＴＬＥＤ１４、賭数が２設定されている旨を点灯により報知する２ＢＥＴＬＥＤ１５、賭数が３設定されている旨を点灯により報知する３ＢＥＴＬＥＤ１６、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求ＬＥＤ１７、スタートスイッチ７の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効ＬＥＤ１８、後述する有利区間に制御されている旨を点灯により報知する有利区間ＬＥＤ１９、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中ＬＥＤ２０が設けられた遊技用表示部１３が設けられている。

【００１９】

スロットマシン１の内部には、遊技の進行を制御するとともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力するメイン制御部４１が設けられている。メイン制御部４１は、遊技の進行に係る各種制御を行うメインＣＰＵ４１ａと、遊技の進行に係る各種データを記憶するＲＡＭ４１ｃとを備える。メイン制御部４１は、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、およびストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒなどに対する操作、およびメダル投入部４に対するメダルの投入を検出し、検出した操作に応じて、リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒの回転／停止や遊技用表示部１３における各ＬＥＤの点灯／消灯など、遊技の進行に係る制御を行う。

【００２０】

スロットマシン１の内部には、メイン制御部４１からのコマンドに応じて演出を制御するサブ制御部９１が設けられている。サブ制御部９１は、演出に係る各種制御を行うサブＣＰＵ９１ａと、演出に係る各種データを記憶するＲＡＭ９１ｃとを備える。サブ制御部９１は、メイン制御部４１からのコマンドに基づいて、液晶表示器５１における画像の表示、スピーカ５３，５４からの音出力、および演出用ランプ５７Ａ，Ｂやリールバックラ

イト２８の点灯／消灯（発光／非発光）などを制御する。液晶表示器５１の画像表示やスピーカ５３，５４の音出力に用いられる演出データは、ＲＡＭ９１ｃに記憶されている。さらに、サブ制御部９１は、演出用スイッチ５６に対する操作を検出し、検出した操作に応じて液晶表示器５１における画像の表示やスピーカ５３，５４からの音出力を制御する。

【００２１】

スロットマシン１においてゲームを行う場合、遊技者は、メダル投入部４にメダルを投入するか、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６を操作するなどして規定数の賭数を設定する。これにより、入賞ラインＬＮが有効となり、かつスタートスイッチ７への操作が有効となってゲームが開始可能な状態となる。入賞ラインＬＮとは、透視窓３に表示されたリール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒにおける図柄の組合せが入賞図柄の組合せと一致するか否かを判定するためのラインである。本実施形態では、リール２Ｌの中段、リール２Ｃの中段、リール２Ｒの中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨がって設定された入賞ラインＬＮのみが入賞ラインとして定められているが、複数の入賞ラインが設けられているものであってもよい。また、入賞を構成する図柄の組合せが入賞ラインＬＮに揃ったことを認識しやすくする無効ラインが設けられていてもよい。

【００２２】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ７が操作されると、リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒが回転する。このとき、メイン制御部４１によって内部抽選が行われる。内部抽選は、導出を許容する図柄組合せ（表示結果組合せ）を決定する処理である。内部抽選によって図柄組合せの導出が許容されることを、当該図柄組合せに対応する役に当選したともいう。

【００２３】

ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリールの回転が停止する。これにより、透視窓３に図柄組合せが導出表示される。入賞ラインＬＮ上において、当選役の図柄組合せと一致する図柄組合せが停止した場合、当該当選役に対応する入賞が発生する。

【００２４】

リールの停止制御では、各ストップスイッチについて操作が行われたときから最大停止遅延時間（本実施の形態では、１９０ｍｓ（ミリ秒））以内に、操作に対応するリール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒの回転を停止させる制御が行われる。リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒを１分間に８０回転させ、８０（回転）×２１（１リール当たりの図柄コマ数、たとえば、２１コマ）＝１６８０コマ分の図柄を変動させるので、予め定められた最大停止遅延時間（１９０ｍｓ）が経過するまでの間では、最大で４コマ分の図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止制御では、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたときに表示されている図柄と、そこから４コマ先までにある図柄、合計５コマ分（引込範囲）の図柄から一の図柄を選択して、リール２Ｌ、２Ｒ、２Ｒに導出させることが可能である。

【００２５】

入賞が発生可能な役としては、特別役（ボーナス）、小役、および再遊技役がある。特別役（ボーナス）は、入賞することによって、小役に当選する確率が非ボーナス状態よりも高まるボーナス状態に遊技状態が制御される役である。特別役（ボーナス）には、ＲＢ（レギュラーボーナス）やＢＢ（ビッグボーナス）のような第一種特別役物、およびＣＢ（チャレンジボーナス）のような第二種特別役物が含まれる。本実施の形態においては、特別役として、ＣＢが設けられている。小役は、入賞することによって、メダルが付与される役である。再遊技役（リプレイ）は、入賞することによって、遊技者所有のメダルを消費することなく次の遊技が開始可能となる役である。

【００２６】

遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが設定されている必要がある。内部抽選は、メイン制御部４１が、上述の各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒの表示結果が導出される以前（具体的には、スタートスイッチ７の検出時）に乱数を用いて決定するものであ

る。
【００２７】
なお、各役の当選フラグのうち、小役および再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合せが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、当該フラグにより許容された役の組合せを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されるようになっている。
【００２８】
また、内部抽選において、予め定められた所定の操作態様（たとえば、操作順序、操作タイミング）で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われた場合よりも有利となる小役や再遊技役（以下、「押し順役」とも称する）が当選し得るようになっている。押し順役には、たとえば、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合に停止する停止態様よりも有利な停止態様となる役や、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合よりも有利な停止態様が停止する割合が高い役などを含む。また、有利な停止態様とは、メダルの付与を伴う停止態様だけでなく、有利な遊技状態への移行を伴う停止態様、不利な遊技状態への移行が回避される停止態様なども含む。
【００２９】
メイン制御部４１は、通常区間（以下、「通常区間通常」とも称する）において予め定められた所定の抽選条件が成立したときに、有利区間に制御するか否かを決定する有利区間移行抽選を行い、当該有利区間移行抽選に当選（以下、「有利区間当選」とも称する）することで、有利区間の制御を開始する。有利区間は、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作態様に対応するナビ情報を報知可能な区間である。これに対して、通常区間は、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作態様に対応するナビ情報を報知不可能な区間である。
【００３０】
メイン制御部４１は、内部抽選によって押し順役に当選したときに、遊技者にとって有利となるストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作態様を報知するナビを実行可能である。具体的には、メイン制御部４１は、ナビ情報として、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となるストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作態様を遊技補助表示器１２の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（ＡＴ）に制御可能である。
【００３１】
有利区間中において、メイン制御部４１は、押し順役に当選したときに、ＡＴの制御を行うことでナビ報知を実行し、遊技者にとって有利となるストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作態様（たとえば、操作順序、操作タイミングなど）を遊技補助表示器１２を用いて報知するとともに、遊技者にとって有利となる操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部９１に対して送信することで、ナビ情報として、当該操作態様を液晶表示器５１などを用いて報知するナビ演出を実行させる。
【００３２】
押し順役には、遊技者の操作態様が当選した押し順役に対応する操作態様（以下、「正解手順」とも称する）と一致したときにベルが入賞する押し順ベル（６択ベル）と、遊技者の操作態様が当選した押し順役に対応する操作態様と一致したときにリプレイが入賞する押し順リプとが含まれる。以下では、押し順ベルが当選したゲームで行われ得るナビを、ベルナビとも称する。
【００３３】
遊技者は、ベルナビに従って正解手順でストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを操作することで、押し順ベルに含まれる役のうち、メダルの払い出しが多い方の役を入賞させることができる。あるいは、遊技者は、ベルナビに従って正解手順でストップスイッチ８Ｌ，

８Ｃ，８Ｒを操作することで、押し順ベルに含まれる役のうち、入賞を取りこぼす可能性のない役を入賞させることができる。なお、押し順ベルに含まれる役のうち、正解手順でストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたときに入賞可能な役を「主役」、正解手順とは異なる不正解手順でストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたときに入賞可能な役を「副役」とも称する。

【００３４】

ナビ報知およびナビ演出により報知される操作態様にて、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを操作することで、内部抽選にて当選した押し順役に含まれる主役を確実に入賞させることができるようになっている。また、有利区間の制御では、有利区間ＬＥＤ１９を点灯可能にして、有利区間の制御を行っている旨を報知する。

【００３５】

［遊技状態の遷移］

図３は、遊技状態の遷移を説明するための図である。図３に示すように、液晶表示器５１によって制御される遊技状態には、非内部中および内部中が含まれる。

【００３６】

内部中は、遊技が進行可能な状態であってかつ予め定められた設計値に基づくメダルの払出率が担保されている状態である。なお、本実施形態のスロットマシン１では、殆どのゲームを内部中で遊技者に遊技させることになっている。

【００３７】

一方、非内部中は、遊技者によって遊技することがない、あるいは遊技することがあってもその時間が極端に短い状態である。非内部中においては、ＣＢに当選し、かつ当該ＣＢの入賞を取りこぼしたときに、次のゲームから遊技状態が内部中に移行する。すなわち、内部中は、ＣＢの当選を持ち越した状態である。一旦、遊技状態が内部中に制御されると、持ち越されているＣＢに入賞することはほとんどなく、あったとしても、極端に低い確率となっている。

【００３８】

なお、図３に示す例では、遊技状態としてＣＢの図示を省略しているが、非内部中や内部中においてＣＢに入賞することが仮にあれば、非内部中または内部中からＣＢへと遊技状態が移行する。この場合、ＣＢは概ね１ゲームで終了し、再び非内部中へと遊技状態が移行する。

【００３９】

内部中における状態には、通常区間および有利区間が含まれる。前述のように、有利区間は、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作態様に対応するナビ情報を報知可能な区間である。これに対して、通常区間は、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作態様に対応するナビ情報を報知不可能な区間である。通常区間においては、有利区間移行抽選で当選（有利区間当選）したときに、有利区間に状態が制御される。

【００４０】

有利区間における状態には、通常時（以下、「有利区間通常」とも称する）、ＣＺ（以下、「有利区間ＣＺ」とも称する）およびＡＴ（以下、「有利区間ＡＴ」とも称する）が含まれる。有利区間通常は、ナビが実行され得る状態である。有利区間ＣＺは、有利区間通常よりもナビの実行確率が高い状態である。有利区間ＡＴは、有利区間ＣＺよりもナビの実行確率が高い状態である。本実施の形態においては、有利区間通常におけるナビの実行確率は０％であるが、所定確率でナビを実行するようにしてもよい。

【００４１】

また、有利区間ＡＴにおいて遊技者が獲得可能な１ゲーム当たりの純増数は、有利区間ＣＺにおいて遊技者が獲得可能な１ゲーム当たりの純増数よりも大きい。また、有利区間ＣＺにおいて遊技者が獲得可能な１ゲーム当たりの純増数は、有利区間通常中や通常区間通常中において遊技者が獲得可能な１ゲーム当たりの純増数よりも大きい。１ゲーム当たりの純増数（以下、「１Ｇ純増数」とも称する）とは、１ゲーム当たりで払い出されるメダルの枚数から１ゲーム当たりで賭数の設定に用いられるメダルの枚数を差し引いた数で

ある。

【００４２】

所定の状態（通常区間通常や有利区間通常や有利区間ＣＺや有利区間ＡＴ）における純増数とは、所定の状態（通常区間通常や有利区間通常や有利区間ＣＺや有利区間ＡＴ）において払い出されるメダルの総数から当該所定の状態（通常区間通常や有利区間通常や有利区間ＣＺや有利区間ＡＴ）において賭数の設定に用いられるメダルの総数を差し引いた数である。

【００４３】

通常区間通常および有利区間通常はいずれも、メダルが減少する状態である。有利区間ＡＴや有利区間ＣＺは、メダルが増加する状態である。有利区間ＡＴや有利区間ＣＺは、通常区間通常や有利区間通常よりも遊技者にとって有利な状態である。具体的には、本実施の形態においては、通常区間通常および有利区間通常において、１Ｇ純増数が－１枚に設計されており、有利区間ＣＺにおいて、１Ｇ純増数が１枚に設計されており、有利区間ＡＴにおいて、１Ｇ純増数が８枚に設計されている。

【００４４】

つまり、通常区間通常や有利区間通常における出玉率は１より小さく、有利区間ＣＺや有利区間ＡＴにおける出玉率は１より大きい。また、通常区間通常と有利区間通常とでは、出玉率が等しい。ここで、出玉率とは、ある状態に制御されている期間において、賭数の設定に用いられるメダルの総数に対する払い出されるメダルの総数の比率である。

【００４５】

有利区間ＣＺは、有利区間通常よりも有利区間ＡＴに制御する確率が高く、有利区間通常から有利区間ＡＴに制御されるまでの途中経路に位置する状態である。すなわち、有利区間ＣＺは、有利区間通常よりも有利な出玉状態である。有利区間通常から有利区間ＣＺに状態が制御されるような当選を「ＣＺ当選」とも称する。

【００４６】

有利区間ＣＺへの制御は、たとえば、ゲーム数で管理されており、有利区間ＣＺ中に消化したゲーム数が予め設けられた上限ゲーム数に達したことを条件に、当該有利区間ＣＺが終了する。

【００４７】

有利区間ＡＴは、有利区間通常および有利区間ＣＺのいずれからも制御可能な状態である。有利区間通常または有利区間ＣＺから有利区間ＡＴに状態が制御されるような当選を「ＡＴ当選」とも称する。

【００４８】

有利区間ＡＴへの制御は、たとえば、ゲーム数で管理されており、有利区間ＡＴ中に消化したゲーム数が予め設けられた上限ゲーム数に達したことを条件に、当該有利区間ＡＴが終了する。なお、有利区間ＡＴは、ゲーム数で管理されるものに限らず、ナビの実行回数が予め設けられた上限回数に達すること、押し順役当選時における主役の入賞回数が予め設けられた上限回数に達すること、および払出枚数や純増枚数が予め設けられた上限枚数に達することなど、その他の条件に基づき管理されるものであってもよい。

【００４９】

通常区間において、有利区間移行抽選で当選（有利区間当選）したときに、有利区間通常に制御される。本実施の形態においては、通常区間に滞在するゲーム数は約１ゲームになるように設計されている（たとえば、有利区間移行抽選における当選確率を９０％以上に設計する）。このようにすることで、大半の場合は、通常区間への制御が開始された１ゲーム目で有利区間当選し、次のゲームから有利区間（有利区間通常）に再度制御されることになる。

【００５０】

有利区間通常において、ＡＴ当選した場合は有利区間ＡＴ（ＡＴ）に制御される。有利区間通常において、ＣＺ当選した場合は有利区間ＣＺ（ＣＺ）に制御される。有利区間ＣＺにおいて、ＡＴ当選した場合は有利区間ＡＴに制御される。有利区間ＡＴが終了した場

合、有利区間ＣＺに制御される。ＡＴ当選することなく有利区間ＣＺが終了した場合、有利区間通常に制御される。

【００５１】

ここで、メイン制御部４１は、特典の付与に関する特典抽選を行う。たとえば、特典は、ＡＴやＣＺや上乗せゲーム数（ＡＴゲーム数）である。本実施の形態においては、有利区間通常またはＣＺに制御されたゲームにおいて特典抽選としてＡＴ抽選を行う。ＡＴ抽選においてＡＴが付与されることが決定された場合は、さらに、ＡＴに制御されるゲーム数（ＡＴゲーム数）が決定されるとともにＡＴ当選ゲームを決定する。そして、遊技が進行してＡＴ当選ゲームになったときＡＴ当選するとともに、次のゲームからＡＴに制御される。

【００５２】

また、有利区間通常において特典抽選としてＣＺ抽選を行う。ＣＺ抽選においてＣＺが付与されることが決定された場合は、さらに、ＣＺに制御されるゲーム数（ＣＺゲーム数）が決定されるとともにＣＺ当選ゲームを決定する。そして、遊技が進行してＣＺ当選ゲームになったときＣＺ当選するとともに次のゲームからＣＺに制御される。また、ＡＴにおいて特典抽選として上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選に当選（上乗せ当選）した場合は、ＡＴゲーム数に上乗せして上乗せゲーム数（ＡＴゲーム数）が付与される。

【００５３】

有利区間中の出玉状態においてリミッタ条件が成立するか、あるいは任意の終了条件が成立すると、当該有利区間中の出玉状態から通常に状態が制御される。具体的には、有利区間中の出玉状態においては、遊技の進行に基づき更新される消化ゲーム数（有利区間Ｇ数）の合計が所定の上限Ｇ数（たとえば、１５００Ｇ）に達したときに、有利区間が終了し、通常に出玉状態が制御される。

【００５４】

なお、有利区間Ｇ数は、ＲＡＭ４１ｃに格納された有利区間Ｇ数カウンタによってカウントされる。あるいは、有利区間中の出玉状態においては、遊技の進行に基づき更新される有利区間中の純増枚数の合計が所定の上限枚数（たとえば、２４００枚）に達したときに、有利区間が終了し、通常に出玉状態が制御される。なお、有利区間中の純増枚数は、ＲＡＭ４１ｃに格納された純増枚数カウンタによってカウントされる。

【００５５】

有利区間中の出玉状態から通常に状態が制御されると、有利区間中の出玉状態において計数されていた消化ゲーム数および純増枚数の合計値、さらに遊技中に獲得可能なポイントも初期化される。

【００５６】

また、たとえば、任意の終了条件には、ＣＺ当選することなく予め定められた終了条件が成立したこと、有利区間ＣＺにおいてＡＴ当選することなく予め定められた終了条件が成立したことなどが含まれる。また、有利区間ＡＴにおいてＡＴの終了条件が成立したことあってもよい。

【００５７】

なお、有利区間ＡＴにおいて、特化ゾーン当選したときに、ＡＴゲーム数が付与される割合が高くなる有利区間特化ゾーン（「上乗せ特化ゾーン」とも称する）に制御されるようにしてもよい。有利区間特化ゾーンは、有利区間通常、有利区間ＣＺ、および有利区間ＡＴのいずれよりも有利な状態である。

【００５８】

図４は、スロットマシンの構成を示すブロック図である。図４に示されるように、スロットマシン１は、遊技の進行を制御するとともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力する遊技制御基板４０と、コマンドに応じて所定の演出を制御する演出制御基板９０と、電気部品の駆動電源を生成する電源基板１０１と、遊技の進行に応じた信号を外部に出力する外部出力基板１０００とどなどを備える。

【００５９】

遊技制御基板４０は、各種の操作手段や検出手段（図４の遊技制御基板４０の左側に例示）などのスイッチ類からの検出信号に基づいて遊技を進行させ、報知手段（図４の遊技制御基板４０の左側に例示）などの表示機器類を駆動制御する。また、遊技制御基板４０は、リールセンサ３３Ｌ，３３Ｃ，３３Ｒからの信号に基づき、リールモータ３２Ｌ，３２Ｃ，３２Ｒを駆動制御する。

【００６０】

遊技制御基板４０には、メイン制御部４１などの回路構成（図４の遊技制御基板４０内に例示）が搭載されている。メイン制御部４１は、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板４０に搭載あるいは接続された構成を直接的または間接的に制御する。メイン制御部４１は、１チップマイクロコンピュータであり、図示されないＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、Ｉ／Ｏポートなどを備えている。

【００６１】

演出制御基板９０は、演出用スイッチ５６が接続される。また、演出制御基板９０は、液晶表示器５１などの演出装置（図４の演出制御基板９０の左側に例示）を駆動制御する。演出制御基板９０には、サブ制御部９１などの回路構成（図４の演出制御基板９０内に例示）が搭載されている。サブ制御部９１は、遊技制御基板４０から送信されるコマンドを受けて、演出を行う処理を行うとともに、演出制御基板９０に搭載あるいは接続された構成を直接的または間接的に制御する。サブ制御部９１は、１チップマイクロコンピュータであり、図示されないＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、Ｉ／Ｏポートなどを備えている。

【００６２】

サブ制御部９１の回路構成には、たとえば、日および時刻のうちの少なくともいずれか一方を計時するための時計装置９７（以下では、ＲＴＣともいう）を含む。サブ制御部９１は、たとえば、ＲＴＣ９７により計時された日および時刻のうちの少なくともいずれか一方の値や、演出用スイッチ５６からの検出信号などに応じて演出制御を実行可能である。電源基板１０１には、ホッパーモータ３４ｂ、各種の操作手段や検出手段（図４の電源基板１０１の右側に例示）などが接続されている。

【００６３】

［入賞役］

図５は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。図５の名称欄には、入賞役の名称が示され、図柄の組合せ欄には、その入賞役が入賞となる図柄の組合せが示されている。また、無効ラインに停止し得る図柄の組合せ欄には、入賞となる図柄の組合せが入賞ラインに停止したときに無効ラインに停止し得る図柄の組合せであって遊技者が認識しやすい図柄の組合せが示されている。付与欄には、入賞時に付与される価値（メダル払出枚数、再遊技付与など）が示されている。

【００６４】

図５に示すように、特別役としては、ＣＢが設けられている。小役としては、中段ベル、右上がりベル、右下がりベル（「左上がりベル」とも称する）、上段ベル１～８、右下がりスイカ、上段スイカ、中段スイカ、下段チェリー、中段チェリーおよび１枚役が設けられている。再遊技役としては、通常リプが設けられている。

【００６５】

中段ベルや右上がりベルや右下がりベルは、上述した主役に対応する役である。上段ベル１～８は、上述した副役に対応する役であり、中段ベルや右上がりベルや右下がりベルよりも払い出し枚数が少ない。具体的には、中段ベルや右上がりベルや右下がりベルに入賞すると１１枚の払い出しが行われ、上段ベル１～８に入賞すると２枚の払い出しが行われる。中段スイカが入賞した場合、リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒにおいてスイカ図柄が揃う。

【００６６】

［抽選対象役］

図６は、遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される入賞役の組合せについて説明するための図である。図６の役番号欄には、抽選対象役ごとに定められた役番号が示され、抽選対象役欄には、その名称が示され、入賞役の組合せ欄には、各抽選対象役に含まれる

入賞役の組合せが示され、遊技状態欄には、遊技状態ごとに丸印でその抽選対象役が抽選対象であることが示されている。

【００６７】

図６に示すように、特別役の抽選対象役としては、ＣＢが設けられている。小役の抽選対象役としては、６択ベル（６択ベル１～６）、スイカ（弱スイカ、強スイカ）およびチェリー（弱チェリー、強チェリー）が設けられている。再遊技役の抽選対象役としては、通常リプが設けられている。なお、スイカ、チェリーは、内部抽選における当選確率が６択ベルよりも低いため、「レア役」とも称する。

【００６８】

非内部中においては、全ての役が当選可能であるが、内部中においては、既にＣＢの当選が持ち越されているため、ＣＢのみが当選不可能になっている。

【００６９】

［押し順役のリール制御］

図７は、押し順役当選時のリール制御を説明するための図である。図７に示すように、押し順役には、６択ベル１～６が設けられている。ＡＴ中（有利区間ＡＴ中）において６択ベルが当選したゲームでは、ベルナビが実行され、正解手順が遊技者に報知される。遊技者は、ベルナビに従って正解手順でストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを操作することで、遊技者にとって有利な入賞役を入賞させることができる。

【００７０】

６択ベル１，２のいずれかに当選したゲームでは、正解手順でストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたときに主役である右下がりベルが入賞して１１枚の払い出しが行われる一方、不正解手順でストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたときに副役である上段ベルが入賞して２枚の払い出しが行われるか、あるいは入賞を取りこぼす。

【００７１】

６択ベル３，４のいずれかに当選したゲームでは、正解手順でストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたときに主役である中段ベルが入賞して１１枚の払い出しが行われる一方、不正解手順でストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたときに副役である上段ベルが入賞して２枚の払い出しが行われるか、あるいは入賞を取りこぼす。

【００７２】

６択ベル５，６のいずれかに当選したゲームでは、正解手順でストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたときに主役である右上がりベルが入賞して１１枚の払い出しが行われる一方、不正解手順でストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたときに副役である上段ベルが入賞して２枚の払い出しが行われるか、あるいは入賞を取りこぼす。

【００７３】

［設定値］

本実施の形態のスロットマシン１は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、設定値に応じて、内部抽選で用いる当選確率を決定することにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は１～６の６段階からなり、６が最も払出率が高く、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として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、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。

【００７４】

設定値を変更するためには、スロットマシン１の内部に設けられている電源ボックスの電源スイッチを操作して、スロットマシン１の電源がＯＮ状態である場合には一旦ＯＦＦ状態にし、さらに、設定キースイッチを操作して、設定キースイッチをＯＮ状態にしてから、スロットマシン１の電源をＯＮする必要がある。設定キースイッチをＯＮ状態にしてスロットマシン１の電源をＯＮ状態にすると、ドアが開放していることを条件に、遊技の進行が不可能な状態である設定変更状態に移行する。設定変更状態に移行すると、設定値表示器にＲＡＭ４１ｃから読み出された現在の設定値が表示値として表示される。

【００７５】

設定変更状態においては、リセット／設定スイッチが操作されると、設定値表示器に表示された表示値が１ずつ更新されていく（設定６からさらに操作されたときは、設定１に戻る）。その後、スタートスイッチ７が操作されると、表示値を設定値として確定する。設定キースイッチがＯＦＦ状態にされると、確定した表示値（設定値）がＲＡＭ４１ｃに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。なお、電源スイッチを一旦ＯＦＦ状態にし、設定キースイッチをＯＮ状態として電源スイッチをＯＮさせる操作を行うことにより、設定変更状態に移行されるため、該操作をまとめて設定変更操作ともいう。

【００７６】

設定変更操作に基づいて、設定変更された場合、メイン制御部４１は、ＲＡＭ４１ｃにおける記憶領域を初期化する初期化処理を行う。その際、ＲＡＭ４１ｃに格納された遊技に関する情報は初期化される。このため、たとえば、有利区間中に設定変更されると、有利区間に関する情報が初期化されるとともに、通常区間に制御される。

【００７７】

［バトル演出］

本実施の形態においては、サブ制御部９１は、バトル演出を実行可能である。バトル演出は、バトル演出の演出結果（勝利または敗北）によって特典が付与されるか否かを示唆する演出である。バトル演出においては、複数ゲーム（たとえば、４ゲーム）に亘って味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる演出画像が液晶表示器５１に表示される。そして、一連のバトルを行い、最終的に味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するか敗北するかが液晶表示器５１に表示される。

【００７８】

バトル演出において最終的に味方キャラクタが敵キャラクタに勝利または敗北した場合は、バトル演出の演出結果（勝利または敗北）が報知される。味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した場合は、演出結果として、「ＷＩＮ」の文字画像が液晶表示器５１に表示される。これにより、特典（ＣＺやＡＴ）の付与の決定が行われたことが遊技者に報知される。

【００７９】

一方、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北した場合は、演出結果として、「ＷＩＮ」の文字画像が液晶表示器５１に表示される。この場合、特典が付与されることが遊技者に報知されない。

【００８０】

［演出用ランプ５５Ａ，Ｂの発光制御］

次に、演出用ランプ５７Ａ，Ｂの発光制御について説明する。図１を用いて説明したように、演出用ランプ５７Ａは、複数あり、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６（以下、単に「Ａ１」～「Ａ６」とも称する）から構成される。

【００８１】

また、演出用ランプ５７Ｂは、複数あり、演出用ランプ５７Ｂ１～Ｂ６（以下、単に「Ｂ１」～「Ｂ６」とも称する）から構成される。本実施の形態において、演出用ランプＡ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６のそれぞれは、３つのＬＥＤを含んで構成される（図１参照）。

【００８２】

後述するように、本実施の形態においては、演出用ランプ５７Ａは、所定の入賞が発生したときにサブ制御部９１により発光制御が行われる。一方で、演出用ランプ５７Ｂは、その他の演出（たとえば、バトル演出）においてサブ制御部９１により発光制御が行われる。たとえば、発光制御により、演出用ランプ５７Ｂが赤色で点滅するといった制御が行われる。

【００８３】

サブ制御部９１は、発光パターンに基づき発光制御を行う。発光パターンは、演出用ランプＡ，Ｂの発光態様を規定するものである。ＲＡＭ９１ｃは、発光パターンに対応する発光パターンデータを記憶している。

【００８４】

サブ制御部９１は、所定のタイミングにおいて、ＲＡＭ９１ｃに格納された発光パターンデータを取得し、当該発光パターンデータに基づいて発光制御を行う。たとえば、弱スイカが入賞した場合、メイン制御部４１は、弱スイカが入賞したことを特定可能なコマンドをサブ制御部９１に送信する。サブ制御部９１は、当該コマンドを受信すると、弱スイカ入賞に対応する発光パターンＡ１に基づき発光制御を行うことを決定可能である。

【００８５】

サブ制御部９１は、発光パターンＡ１に基づく発光制御の実行を決定した場合は、発光パターンＡ１に対応する発光パターンＡ１データをＲＡＭ９１ｃから取得し、発光パターンＡ１データに基づき発光制御を行う。

【００８６】

発光パターンデータには、各演出用ランプＡ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６の発光色および発光時間が規定されている。詳しくは、図１８（ａ）を用いて後述するが、たとえば、発光パターンデータＡ１には、演出用ランプＡ５を、２０ｍｓｅｃの間、発光しない状態（「非発光状態」とも称する）で維持させた後、４０ｍｓｅｃの間、緑色で発光させる、などというように、演出用ランプＡ１～Ａ６の発光色および発光時間が規定されている。

【００８７】

本実施の形態においては、演出用ランプＡ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６は、それぞれ３つのＬＥＤを含んで構成され、これらの３つのＬＥＤは同期して発光する。たとえば、４０ｍｓｅｃの間、演出用ランプＡ５を緑色で発光させる場合は、演出用ランプＡ５の３つのＬＥＤを全て、４０ｍｓｅｃの間、緑色で発光させる。これにより、演出用ランプＡ５全体が緑色で光っているように見える。

【００８８】

また、本実施の形態においては、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）のそれぞれを４ビットデータで指定して各ＬＥＤの発光色を決定するようにしている。たとえば、赤色で発光させる場合は指令値として「０ｘＦ００」（ＲＧＢの１６進数データ）を設定し、緑色で発光させる場合は「０ｘ０Ｆ０」を設定し、青色で発光させる場合は「０ｘ００Ｆ」を設定し、黄色で発光させる場合は「０ｘＦＦ０」（赤色＋緑色）を設定し、白色で発光させる場合は「０ｘＦＦＦ」を設定し、非発光状態（以下、「黒色」とも称する）にする場合は「０ｘ０００」を設定する。

【００８９】

また、ＬＥＤの発光色を徐々に赤色から黄色に変化させる場合は、「０ｘＦ００」（赤色）、「０ｘＦ１０」、「０ｘＦ２０」、「０ｘＦ３０」、「０ｘＦ４０」、「０ｘＦ５０」、・・・、「０ｘＦＤ０」、「０ｘＦＥ０」、「０ｘＦＦ０」（黄色）のように、指令値を変化させていく。

【００９０】

ここで、本実施の形態においては、各ＬＥＤは、赤色で発光するＬＥＤｒと緑色で発光するＬＥＤｇと青色で発光するＬＥＤｂとで構成されているものとする。たとえば、「０ｘＦ００」（赤色）を設定した場合はＬＥＤｒを特定の輝度（「Ｆ」を指定）で発光させ、ＬＥＤｇ，ＬＥＤｂは発光させず、「０ｘＦＦ０」（黄色）の場合はＬＥＤｒおよびＬＥＤｇを特定の輝度（「Ｆ」を指定）で発光させ、ＬＥＤｂは発光させない。

【００９１】

ＬＥＤｒ，ＬＥＤｇ，ＬＥＤｂは、それぞれ「１」～「Ｆ」の１５段階の指定値で輝度が設定されて発光する。ＬＥＤｒ，ＬＥＤｇ，ＬＥＤｂは、指令値が「０」であれば発光せず、指令値が大きければ大きいほど高い輝度で発光する。

【００９２】

このため、本実施の形態においては、ＬＥＤを赤色（０ｘＦ００）で発光させるよりも、黄色（０ｘＦＦ０）で発光させる方が、ＬＥＤｇを発光させる分、輝度が高くなる（明るくなる）。また、ＬＥＤの発光色を徐々に赤色から黄色に変化させる場合は、「０ｘＦ００」（赤色）、「０ｘＦ１０」、「０ｘＦ２０」、「０ｘＦ３０」のように変化させるため、ＬＥＤｇの輝度が徐々に高くなることで、ＬＥＤ自体の輝度が高くなる（明るくな

る）ことになる。
【００９３】
　また、ＬＥＤｒ，ＬＥＤｇ，ＬＥＤｂの各指令値（「０」～「Ｆ」）の合計の変化量を大きくすると、ＬＥＤの輝度の変化が大きくなる（急に明るくなったり暗くなったりする）ため、遊技者は、演出用ランプＡ，Ｂの発光態様が激しく変化しているように感じる。また、指令値が変化する間隔が短ければ短いほど、変化の激しさを感じやすくなる。
【００９４】
　このような場合、遊技者は、派手な演出が実行されているように感じるとともに、遊技者にとって有利な状態になっていることを期待する。このようにした場合、遊技者は演出用ランプＡ，Ｂに注目する。このため、遊技者を演出用ランプＡ，Ｂに注目させて遊技の興趣を向上させようとする場合は、ＬＥＤｒ，ＬＥＤｇ，ＬＥＤｂの各指令値（「０」～「Ｆ」）の変化を激しくする必要がある。
【００９５】
　たとえば、「０ｘＦ００」（赤色）、「０ｘ０００」（黒色）、「０ｘＦ００」（赤色）、「０ｘ０００」（黒色）と変化させる場合（赤点滅）、ＬＥＤｒの指令値が「Ｆ」、「０」、「Ｆ」と大きく数値が変化する（「０」から「Ｆ」へと１５段階変化する）ため、遊技者の注目を集めやすい。また、変化させる間隔を短くすれば短くするほど、遊技者の注目を集めやすい。
【００９６】
　また、近傍に設置されたＬＥＤとの差が大きい場合であっても、遊技者の注目を集めやすい。たとえば、演出用ランプＡ１の指令値が「０ｘＦ００」（赤色）であり、隣に設置された演出用ランプＡ２の指令値が「０ｘ０００」（黒色）であるときの方が、演出用ランプＡ１および演出用ランプＡ２の指令値がいずれも「０ｘＦ００」（赤色）であるときよりも、遊技者の注目を集めやすい。
【００９７】
　一方で、「０ｘＦ００」（赤色）、「０ｘＦ１０」、「０ｘＦ２０」、「０ｘＦ３０」、・・・、「０ｘＦＦ０」（黄色）と、徐々に赤色から黄色に変化させる場合、ＬＥＤｇの指令値が「０」、「１」、「２」、「３」と数値の変化が小さい（１段階ずつしか変化しない）ため、遊技者の注目を集めにくく目に優しいものである。たとえば、液晶表示器５１の表示に注目させたいような場合は、このようにすればよい。
【００９８】
　［入賞発生時の発光パターン］
　次に、入賞発生時の発光パターンについて説明する。図８は、入賞発生時の発光パターンを説明するための図である。
【００９９】
　メイン制御部４１は、入賞図柄組合せが導出されたときに入賞を発生させる処理を行う。そして、サブ制御部９１は、所定の入賞が発生した場合、演出用ランプ５７Ａを用いた入賞時演出を実行可能である。
【０１００】
　図８（ａ１）に示すように、たとえば、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリーのいずれかの入賞が発生した場合、入賞時演出が実行可能となる。このような入賞時演出は、図８（ａ２）に示すように、６つの演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６を発光させることで実行される。
【０１０１】
　演出用ランプ５７Ａは、第１入賞が発生したときに第１入賞に対応した第１色で発光する。また、演出用ランプ５７Ａは、第２入賞が発生したときに第２入賞に対応した第２色で発光する。たとえば、第１入賞はスイカ入賞であり、第１色は緑色である。また、第２入賞はチェリー入賞であり、第２色は赤色である。
【０１０２】
　また、入賞には、通常入賞と、通常入賞が発生したときよりも遊技者にとって有利な有

利入賞とが含まれる。後述するように、有利入賞が発生したときは、通常入賞が発生したときよりもＣＺの付与が決定される割合が高い。

【０１０３】

通常入賞には、第１通常入賞と第２通常入賞とが含まれる。有利入賞には、第１有利入賞と第２有利入賞とが含まれる。また、第１入賞は、第１通常入賞と第２通常入賞とを含み、第２入賞は、第２通常入賞と第２通常入賞とを含んでいる。

【０１０４】

たとえば、通常入賞は、弱チェリー入賞や弱スイカ入賞である。また、有利入賞は、強チェリー入賞や強スイカ入賞である。そして、第１通常入賞は弱スイカ入賞であり、第１有利入賞は強スイカ入賞であり、第２通常入賞は弱チェリー入賞であり、第１有利入賞は強チェリー入賞である。

【０１０５】

具体的には、演出用ランプ５７Ａは、弱スイカ入賞が発生したときに弱スイカ入賞に対応した緑色で発光する。演出用ランプ５７Ａは、弱チェリー入賞が発生したときに弱チェリー入賞に対応した赤色で発光する。演出用ランプ５７Ａは、強スイカ入賞が発生したときに強スイカ入賞に対応した緑色で発光する。演出用ランプ５７Ａは、強チェリー入賞が発生したときに強チェリー入賞に対応した赤色で発光する。

【０１０６】

また、演出用ランプ５７Ａは、第１色で発光するときは、第１発光パターンに基づき発光制御される。また、演出用ランプ５７Ａは、第２色で発光するときは、第１発光パターンと異なる第２発光パターンに基づき発光制御される。また、演出用ランプ５７Ａは、通常入賞が発生したときは、通常発光パターンに基づき発光制御される。また、有利入賞が発生したときは、有利発光パターンに基づき発光制御される。

【０１０７】

第１発光パターンには、第１通常発光パターンと第１有利発光パターンが含まれる。第２発光パターンには、第２通常発光パターンと第２有利発光パターンが含まれる。また、通常発光パターンは、第１通常発光パターンと第２通常発光パターンとを含み、有利発光パターンは、第１有利発光パターンと第２有利発光パターンとを含んでいる。

【０１０８】

具体的には、第１発光パターンは発光パターンＡであり、第２発光パターンは発光パターンＢである。通常発光パターンは発光パターンＡ１、Ｂ１であり、有利発光パターンは発光パターンＡ２、Ｂ２である。また、第１通常発光パターンは発光パターンＡ１であり、第１有利発光パターンは発光パターンＡ２であり、第２通常発光パターンは発光パターンＢ１であり、第２有利発光パターンは発光パターンＢ２である。

【０１０９】

演出用ランプ５７Ａは、弱スイカ入賞に対応した緑色で発光するときは、発光パターンＡ１に基づき発光制御される。弱チェリー入賞に対応した赤色で発光するときは、発光パターンＢ１に基づき発光制御される。演出用ランプ５７Ａは、強スイカ入賞に対応した緑色で発光するときは、発光パターンＡ２に基づき発光制御される。強チェリー入賞に対応した赤色で発光するときは、発光パターンＢ２に基づき発光制御される。

【０１１０】

また、ＲＡＭ９１ｃは、発光パターンに対応する発光パターンデータを記憶している。たとえば、図８（ａ１）のように、サブ制御部９１は、弱スイカ入賞時には、発光パターンＡ１に対応した発光パターンＡ１データ、強スイカ入賞時には、発光パターンＡ２に対応した発光パターンＡ１データ、弱チェリー入賞時には、発光パターンＢ１に対応した発光パターンＢ１データ、強チェリー入賞時には、発光パターンＢ２に対応した発光パターンＢ１データをそれぞれＲＡＭ９１ｃより取得して、発光制御を行う。

【０１１１】

また、演出用ランプ５７Ａが第１発光パターンに基づき発光制御される時間と、演出用ランプ５７Ａが第２発光パターンに基づき発光制御される時間とが同じである。

【０１１２】
具体的には、図８（ａ１）に示すように、演出用ランプ５７Ａが発光パターンＡ１に基づき発光制御される時間と、演出用ランプ５７Ａが発光パターンＢ１に基づき発光制御される時間とは、ともに１０００ｍｓｅｃである。演出用ランプ５７Ａが発光パターンＡ２に基づき発光制御される時間と、演出用ランプ５７Ａが発光パターンＢ２に基づき発光制御される時間とは、ともに１０００ｍｓｅｃである。
【０１１３】
次に、タイミングチャートに基づいて、各種発光パターンについて説明する。弱スイカに入賞したときは、図８（ｂ１）に示す発光パターンＡ１が用いられる。ここでは、弱スイカ入賞に基づき、発光パターンＡ１を用いた入賞時演出の実行が決定されたとする。このとき、ｔ１において、発光パターンＡ１に基づく発光制御が開始する。
【０１１４】
しかし、ｔ１～ｔ２の間（２０ｍｓｅｃ）は、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６は発光していない状態を維持する。そして、ｔ２において、演出用ランプ５７Ａ５が緑色で発光する。その後、ｔ３において演出用ランプ５７Ａ６、ｔ４において演出用ランプ５７Ａ４、ｔ５において演出用ランプ５７Ａ３、ｔ６において演出用ランプ５７Ａ２、ｔ７において演出用ランプ５７Ａ１が緑色で発光する。その後、ｔ１から１０００ｓｅｃ経過したｔ８において、発光パターンＡ１に基づく発光制御が終了し、全ての演出用ランプ５７Ａが消灯する。
【０１１５】
弱チェリーに入賞したときは、図８（ｂ２）に示す発光パターンＢ１が用いられる。ここでは、弱チェリー入賞に基づき、発光パターンＢ１を用いた入賞時演出の実行が決定されたとする。このとき、ｔ１において、発光パターンＢ１に基づく発光制御が開始する。
【０１１６】
これにより、全ての演出用ランプ５７Ａが赤色で発光する。その後、ｔ２においてすべての演出用ランプ５７Ａが消灯する。その後、ｔ３において、全ての演出用ランプ５７Ａが赤色で発光する。ｔ１から１０００ｓｅｃ経過したｔ４において、発光パターンＢ１に基づく発光制御が終了し、全ての演出用ランプ５７Ａが消灯する。
【０１１７】
強スイカに入賞したときは、図８（ｂ３）に示す発光パターンＡ２が用いられる。ここでは、強スイカ入賞に基づき、発光パターンＡ２を用いた入賞時演出の実行が決定されたとする。このとき、ｔ１において、発光パターンＡ２に基づく発光制御が開始する。
【０１１８】
これにより、演出用ランプ５７Ａ１，Ａ４が緑色で発光する。ｔ２において演出用ランプ５７Ａ１，Ａ４の発光が終了するとともに、演出用ランプ５７Ａ２，Ａ５が緑色で発光する。ｔ３において演出用ランプ５７Ａ２，Ａ５の発光が終了するとともに、演出用ランプ５７Ａ３，Ａ６が緑色で発光する。
【０１１９】
ｔ４において、演出用ランプ５７Ａ３，Ａ６の発光が終了するとともに、演出用ランプ５７Ａ１，Ａ４が緑色で発光する。ｔ５において演出用ランプ５７Ａ１，Ａ４の発光が終了するとともに、演出用ランプ５７Ａ２，Ａ５が緑色で発光する。ｔ６において演出用ランプ５７Ａ２，Ａ５の発光が終了するとともに、演出用ランプ５７Ａ３，Ａ６が緑色で発光する。
【０１２０】
ｔ７において、演出用ランプ５７Ａ３，Ａ６の発光が終了するとともに、演出用ランプ５７Ａ１，Ａ４が緑色で発光する。ｔ８において演出用ランプ５７Ａ１，Ａ４の発光が終了するとともに、演出用ランプ５７Ａ２，Ａ５が緑色で発光する。ｔ９において演出用ランプ５７Ａ２，Ａ５の発光が終了するとともに、演出用ランプ５７Ａ３，Ａ６が緑色で発光する。
【０１２１】

ｔ１０において、演出用ランプ５７Ａ１，Ａ２，Ａ４，Ａ５が緑色で発光する。その後、ｔ１から１０００ｓｅｃ経過したｔ１１において、発光パターンＡ２に基づく発光制御が終了し、全ての演出用ランプ５７Ａが消灯する。

【０１２２】

強チェリーに入賞したときは、図８（ｂ４）に示す発光パターンＢ２が用いられる。ここでは、強チェリー入賞に基づき、発光パターンＢ２を用いた入賞時演出の実行が決定されたとする。このとき、ｔ１において、発光パターンＢ２に基づく発光制御が開始する。

【０１２３】

発光パターンＢ２に基づく発光制御においては赤色での発光を行い、発光パターンＡ２に基づく発光制御においては緑色での発光を行うが、発光色を除いては同じ発光制御が行われる。そして、ｔ１から１０００ｓｅｃ経過したｔ１１において、発光パターンＢ２に基づく発光制御が終了し、全ての演出用ランプ５７Ａが消灯する。

【０１２４】

以上説明したように、演出用ランプ５７Ａは入賞役に応じた発光パターンに基づき入賞役に応じた色で発光制御されるため、入賞役に応じて入賞を適切にアピールできるとともに、演出用ランプ５７Ａが発光制御される時間が同じであるため、入賞発生時の演出を実行するときの時間管理が容易となる。これにより、入賞役に応じた色で好適に演出用ランプ５７Ａを発光させることができる。

【０１２５】

また、第１通常発光パターンは、第２通常発光パターンと異なる。一方で、第１有利発光パターンは、第２有利発光パターンと同じである。具体的には、図８（ｂ１），（ｂ２）に示したように、発光パターンＡ１は、発光パターンＢ１と異なる。図８（ｂ３），（ｂ４）に示したように、発光パターンＡ２は、発光パターンＢ２と同じである。

【０１２６】

本実施の形態においては、「発光パターンが同じ」とは、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６あるいは演出用ランプ５７Ｂ１～Ｂ６のそれぞれの発光の開始タイミングおよび発光の終了タイミングが同じであることを意味する（発光色が異なってもよい）。

【０１２７】

このように、演出用ランプ５７Ａは入賞役に応じて通常発光パターンまたは有利発光パターンに基づき発光制御されるため、入賞発生時の演出を多様にできるとともに、第１有利発光パターン（発光パターンＡ２）と第２有利発光パターン（発光パターンＢ２）とが同じであるため、有利発光パターンで発光制御が行われていることを遊技者が認識しやすい。これにより、入賞役に応じた色で好適に演出用ランプ５７Ａを発光させることができる。

【０１２８】

ここで、発光パターンには、同一の発光パターンを所定回数繰り返す所定発光パターンが含まれる。たとえば、本実施の形態において、所定発光パターンは、発光パターンＢ１，Ｂ２である。

【０１２９】

発光パターンＢ１に対応する発光パターンデータＢ１には、２回分の同一の発光パターンに対応する発光パターンデータが含まれる。図８（ｂ３）のｔ１～ｔ４の発光パターンは図８（ｂ３）のｔ５～ｔ８の発光パターンと同じである。同様に、図８（ｂ４）のｔ１～ｔ４の発光パターンは図８（ｂ４）のｔ５～ｔ８の発光パターンと同じである。

【０１３０】

また、発光パターンは、複数の演出用ランプ５７Ａが同時に発光を開始または終了するパターンを含む。たとえば、図８（ｂ２）に示したように、発光パターンＡ２においては、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６が同時に発光を開始または終了するパターンを含んでいる。なお、図８（ｂ１）に示した発光パターンＡ１においても、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６が同時に発光を開始または終了するパターンを含むものであってもよい。

【０１３１】

一方で、発光パターンは、複数の演出用ランプ５７Ａが同時に発光を開始または終了しないパターンを含む。たとえば、図８（ｂ３）に示したように、発光パターンＡ２においては、複数の演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６が同時に発光を開始または終了しないパターンを含む。図８（ｂ４）においても同様である。

【０１３２】

また、本実施の形態においては、通常発光パターンと有利発光パターンとのうち少なくとも一方において、演出用ランプ５７Ａの発光制御の開始タイミングおよび演出用ランプ５７Ａの発光制御の終了タイミングのうち少なくとも一方では発光しない。

【０１３３】

図８（ｂ１），（ｂ３）に示したように、発光パターンＡ１と発光パターンＡ２とのうち発光パターンＡ１において、演出用ランプ５７Ａの発光制御の開始タイミング（発光制御の開始から２０ｍｓｅｃ）では発光しない。発光制御の開始から所定時間発光しないものであってもよいし、発光制御の終了までの所定時間発光しないものであってもよい。

【０１３４】

なお、本実施の形態では、図８（ｂ２），（ｂ４）に示すように、発光パターンＢ１と発光パターンＢ２とのいずれにおいても、演出用ランプ５７Ａの発光制御の開始タイミングおよび演出用ランプ５７Ａの発光制御の開始タイミングで発光を行うようにしている。しかし、これに限らず、発光パターンＢ１と発光パターンＢ２とのうち少なくとも一方において、演出用ランプ５７Ａの発光制御の開始タイミングおよび演出用ランプ５７Ａの発光制御の終了タイミングのうち少なくとも一方では発光しないようにしてもよい。

【０１３５】

また、本実施の形態においては、演出用ランプ５７Ａは、特定入賞が発生したときに特定入賞に対応した特定色で発光する。ここで、特定入賞はスイカ入賞であり、特定色は緑色であってもよく、特定入賞はチェリー入賞であり、特定色は赤色であってもよい。

【０１３６】

特定色で発光するときは、通常発光パターンと有利発光パターンとで、演出用ランプ５７Ａが発光を開始するタイミングおよび演出用ランプ５７Ａが発光を終了するタイミングのうち少なくとも一方が異なる。

【０１３７】

具体的には、図８（ｂ１），（ｂ３）に示したように、緑色で発光する発光パターンＡ１と発光パターンＡ２とのうち発光パターンＡ１において、演出用ランプ５７Ａの発光制御の開始タイミングでは発光せずに２０ｍｓｅｃ後に発光を開始している。また、赤色で発光する発光パターンＢ１と発光パターンＢ２とのうち発光パターンＢ１において、演出用ランプ５７Ａの発光制御の開始タイミングでは発光しないようにしてもよい。

【０１３８】

また、図８（ａ１）に示したように、演出用ランプ５７Ａが発光パターンＡ１に基づき発光制御される時間と、演出用ランプ５７Ａが発光パターンＡ２に基づき発光制御される時間とは、ともに１０００ｍｓｅｃである。また、発光パターンＢ１と発光パターンＢ２との関係についても同様である。

【０１３９】

以上説明したように、演出用ランプ５７Ａは特定入賞に対応した特定色で発光制御され、通常発光パターンと有利発光パターンとで、演出用ランプ５７Ａが発光を開始するタイミングおよび演出用ランプ５７Ａが発光を終了するタイミングのうち少なくとも一方が異なるため、発光パターンに応じて有利か否かを適切にアピールすることができるとともに、演出用ランプ５７Ａが発光制御される時間が同じであるため、入賞発生時の演出を実行するときの時間管理が容易となる。これにより、入賞役に応じた色で好適に演出用ランプ５７Ａを発光させることができる。

【０１４０】

［各種入賞発生時の発光パターン］

次に、図９～図１２を用いて各種入賞が発生したときに、発光パターンに基づいて演出

用ランプ５７Ａ１～Ａ６がどのように発光するかについて説明する。
【０１４１】
図９は、弱スイカ入賞時の発光パターンを説明するための図である。現在、弱スイカに入賞したとする。このとき、弱スイカ入賞に基づき、演出用ランプ５７Ａを用いた入賞時演出の実行が決定されたとする。これにより、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６は、発光パターンＡ１に基づき発光制御される。発光パターンＡ１データの詳細は、図１８（ａ）を用いて後述する。
【０１４２】
発光パターンＡ１に基づく発光制御が開始する前は演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６は発光していない状態である。発光パターンＡ１に基づき発光制御が開始したとき、最初の２０ｍｓｅｃは、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６は発光していない状態を維持する。
【０１４３】
そして、発光パターンＡ１に基づき発光制御が開始してから２０ｍｓｅｃ経過すると、図９（ａ）に示すように、演出用ランプ５７Ａ５が緑色で発光する。この状態から、４０ｍｓｅｃ経過すると、図９（ｂ）に示すように、演出用ランプ５７Ａ５に加えて、演出用ランプ５７Ａ６も緑色で発光する。これにより、遊技者が視認した場合、演出用ランプ５７Ａの光が隣に広がったように見える。
【０１４４】
この状態は、図９（ｃ）に示すように、３８０ｍｓｅｃ維持される。そして、３８０ｍｓｅｃ経過すると、図９（ｄ）に示すように、演出用ランプ５７Ａ４も緑色で発光する。これにより、遊技者が視認した場合、演出用ランプ５７Ａの光がさらに隣に広がったように見える。
【０１４５】
この状態から、４０ｍｓｅｃ経過すると、図９（ｅ）に示すように、さらに、演出用ランプ５７Ａ３も緑色で発光する。これにより、遊技者が視認した場合、演出用ランプ５７Ａの光がさらに隣に広がったように見える。
【０１４６】
この状態から、４０ｍｓｅｃ経過すると、図９（ｆ）に示すように、さらに、演出用ランプ５７Ａ２も緑色で発光する。これにより、遊技者が視認した場合、演出用ランプ５７Ａの光がさらに隣に広がったように見える。
【０１４７】
この状態から、２０ｍｓｅｃ経過すると、図９（ｇ）に示すように、さらに、演出用ランプ５７Ａ１も緑色で発光する。これにより、演出用ランプ５７Ａの全てが緑色で発光したことになる。
【０１４８】
この状態は、図９（ｈ），（ｉ）に示すように、４６０ｍｓｅｃ継続する。そして、４６０ｍｓｅｃ経過後、すなわち、発光パターンＡ１に基づく発光制御が開始してから１０００ｍｓｅｃ経過後、当該発光制御が終了する。これにより、全ての演出用ランプ５７Ａが発光していない状態（非発光状態）になる。
【０１４９】
図１０は、強スイカ入賞時の発光パターンを説明するための図である。現在、強スイカに入賞したとする。このとき、強スイカ入賞に基づき、演出用ランプ５７Ａを用いた入賞時演出の実行が決定されたとする。これにより、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６は、発光パターンＡ２に基づき発光制御される。発光パターンＡ２データの詳細は、図１８（ｂ）を用いて後述する。
【０１５０】
発光パターンＡ２に基づく発光制御が開始する前は演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６は発光していない状態である。発光パターンＡ２に基づき発光制御が開始したとき、図１０（ａ）に示すように、演出用ランプ５７Ａ１，Ａ４が緑色で発光する。
【０１５１】

この状態から、１００ｍｓｅｃ経過すると、図１０（ｂ）に示すように、演出用ランプ５７Ａ１，Ａ４の発光が終了し（非発光状態となり）、演出用ランプ５７Ａ２，Ａ５が緑色で発光する。これにより、遊技者が視認した場合、演出用ランプ５７Ａの光が反時計回りに移動しているように見える。

【０１５２】

この状態から、１００ｍｓｅｃ経過すると、図１０（ｃ）に示すように、演出用ランプ５７Ａ２，Ａ５の発光が終了し、演出用ランプ５７Ａ３，Ａ６が緑色で発光する。これにより、遊技者が視認した場合、演出用ランプ５７Ａの光がさらに反時計回りに移動しているように見える。

【０１５３】

この状態から、１００ｍｓｅｃ経過すると、図１０（ｄ）に示すように、演出用ランプ５７Ａ３，Ａ６の発光が終了し演出用ランプ５７Ａ１，Ａ４が緑色で発光する。この状態は、図１０（ａ）の状態と同じである。これにより、遊技者が視認した場合、演出用ランプ５７Ａの光がさらに反時計回りに移動しているように見える。

【０１５４】

以下、同様に、１００ｍｓｅｃ経過後に演出用ランプ５７Ａ２，Ａ５のみが緑色で発光し（図１０（ｅ））、１００ｍｓｅｃ経過後に演出用ランプ５７Ａ３，Ａ６のみが緑色で発光し（図１０（ｆ））、１００ｍｓｅｃ経過後に演出用ランプ５７Ａ４，Ａ１のみが緑色で発光し（図１０（ｇ））、１００ｍｓｅｃ経過後に演出用ランプ５７Ａ５，Ａ２のみが緑色で発光し（図１０（ｈ））、１００ｍｓｅｃ経過後に演出用ランプ５７Ａ６，Ａ３のみが緑色で発光する（図１０（ｉ））。

【０１５５】

この状態から、１００ｍｓｅｃ経過すると、図１０（ｊ）に示すように、全ての演出用ランプ５７Ａが緑色で発光する。この状態は、１００ｍｓｅｃ継続する。そして、１００ｍｓｅｃ経過後、すなわち、発光パターンＡ２に基づく発光制御が開始してから１０００ｍｓｅｃ経過後、当該発光制御が終了する。これにより、全ての演出用ランプ５７Ａが発光していない状態（非発光状態）になる。

【０１５６】

図１１は、弱チェリー入賞時の発光パターンを説明するための図である。現在、弱チェリーに入賞したとする。このとき、弱チェリー入賞に基づき、演出用ランプ５７Ａを用いた入賞時演出の実行が決定されたとする。これにより、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６は、発光パターンＢ１に基づき発光制御される。発光パターンＢ１データの詳細は、図１８（ｃ）を用いて後述する。

【０１５７】

発光パターンＢ１に基づく発光制御が開始する前は演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６は発光していない状態である。発光パターンＢ１に基づき発光制御が開始したとき、図１１（ａ）に示すように、演出用ランプ５７Ａ（Ａ１～Ａ６）は、全て赤色で発光する。

【０１５８】

この状態は、図１１（ｂ），（ｃ）に示すように、３００ｍｓｅｃ継続し、３００ｍｓｅｃが経過すると、図１１（ｄ）に示すように、全ての演出用ランプ５７Ａの発光が終了する（非発光状態となる）。そして、この状態は、図１１（ｅ）に示すように、１８０ｍｓｅｃ継続し、１８０ｍｓｅｃが経過すると、図１１（ｆ）に示すように、演出用ランプ５７Ａ（Ａ１～Ａ６）は、全て赤色で発光する。

【０１５９】

この状態は、図１１（ｇ）～（ｊ）に示すように、５２０ｍｓｅｃ継続する。そして、５２０ｍｓｅｃ経過後、すなわち、発光パターンＢ１に基づく発光制御が開始してから１０００ｍｓｅｃ経過後、当該発光制御が終了する。これにより、全ての演出用ランプ５７Ａが発光していない状態（非発光状態）になる。

【０１６０】

図１２は、強チェリー入賞時の発光パターンを説明するための図である。現在、強チェ

リーに入賞したとする。このとき、強チェリー入賞に基づき、演出用ランプ５７Ａを用いた入賞時演出の実行が決定されたとする。これにより、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６は、発光パターンＢ２に基づき発光制御される。発光パターンＡ２データの詳細は、図１８（ｄ）を用いて後述する。

【０１６１】

発光パターンＢ２に基づく発光制御が開始する前は演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６は発光していない状態である。発光パターンＡ２に基づき発光制御が開始したとき、図１２（ａ）に示すように、演出用ランプ５７Ａ１，Ａ４が赤色で発光する。

【０１６２】

この状態から、１００ｍｓｅｃ経過すると、図１２（ｂ）に示すように、演出用ランプ５７Ａ１，Ａ４の発光が終了し（非発光状態となり）、演出用ランプ５７Ａ２，Ａ５が赤色で発光する。これにより、遊技者が視認した場合、演出用ランプ５７Ａの光が反時計回りに移動しているように見える。

【０１６３】

この状態から、１００ｍｓｅｃ経過すると、図１２（ｃ）に示すように、演出用ランプ５７Ａ２，Ａ５の発光が終了し、演出用ランプ５７Ａ３，Ａ６が赤色で発光する。これにより、遊技者が視認した場合、演出用ランプ５７Ａの光がさらに反時計回りに移動しているように見える。

【０１６４】

この状態から、１００ｍｓｅｃ経過すると、図１２（ｄ）に示すように、演出用ランプ５７Ａ３，Ａ６の発光が終了し演出用ランプ５７Ａ１，Ａ４が赤色で発光する。この状態は、図１２（ａ）の状態と同じである。これにより、遊技者が視認した場合、演出用ランプ５７Ａの光がさらに反時計回りに移動しているように見える。

【０１６５】

以下、同様に、１００ｍｓｅｃ経過後に演出用ランプ５７Ａ２，Ａ５のみが赤色で発光し（図１２（ｅ））、１００ｍｓｅｃ経過後に演出用ランプ５７Ａ３，Ａ６のみが赤色で発光し（図１２（ｆ））、１００ｍｓｅｃ経過後に演出用ランプ５７Ａ４，Ａ１のみが赤色で発光し（図１２（ｇ））、１００ｍｓｅｃ経過後に演出用ランプ５７Ａ５，Ａ２のみが赤色で発光し（図１２（ｈ））、１００ｍｓｅｃ経過後に演出用ランプ５７Ａ６，Ａ３のみが赤色で発光する（図１２（ｉ））。

【０１６６】

この状態から、１００ｍｓｅｃ経過すると、図１２（ｊ）に示すように、全ての演出用ランプ５７Ａが赤色で発光する。この状態は、１００ｍｓｅｃ継続する。そして、１００ｍｓｅｃ経過後、すなわち、発光パターンＢ２に基づく発光制御が開始してから１０００ｍｓｅｃ経過後、当該発光制御が終了する。これにより、全ての演出用ランプ５７Ａが発光していない状態（非発光状態）になる。

【０１６７】

［有利区間通常におけるモードと入賞時演出との関係］

図１３は、有利区間通常におけるモードと入賞時演出との関係について説明するための図である。メイン制御部４１は、有利区間通常において、低確モードと、低確モードよりも遊技者にとって有利な高確モードに制御可能である。

【０１６８】

本実施の形態においては、高確モードに制御されているときは、低確モードに制御されているときよりもＣＺに制御される割合が高い。有利区間通常においていずれのモードに制御するかは、たとえば、有利区間通常に制御されたときに、モード抽選により決定するようにしてもよい。

【０１６９】

また、その際、決定されたモードに制御されるゲーム数を決定する。そして、決定されたゲーム数を消化して、決定されたモードが終了するときに、さらに、モード抽選によるモードの決定、および決定されたモードに制御されるゲーム数（たとえば、３０ゲーム、

６０ゲームおよび１００ゲームのうちのいずれか）の決定を行う。
【０１７０】
たとえば、有利区間通常に制御されたときに、モード抽選により低確モードへの制御が決定されてときは、図１３に示すように、まず、低確モードに制御される。図１３の例においては、低確モード、高確モード、低確モード、高確モード、低確モード、高確モードの順にモードが遷移している。
【０１７１】
また、有利区間通常においては、スイカまたはチェリーが当選したときに、ＣＺ抽選を行う。ＣＺ抽選においてＣＺが付与される割合（「ＣＺ当選期待度」とも称する）は、スイカとチェリーとで異なる。
【０１７２】
本実施の形態においては、ＣＺ抽選においてＣＺが付与される割合は、強チェリー、強スイカ、弱チェリー、弱スイカの順に高い。なお、スイカまたはチェリーが入賞したときに、ＣＺ抽選を行うようにしてもよい。
【０１７３】
また、本実施の形態では、スイカ入賞が発生したときに演出用ランプ５７Ａが発光パターンＡ１に基づき発光制御されている場合、低確モードに制御されている割合の方が高確モードに制御されている割合よりも高くしている。また、スイカ入賞が発生したときに演出用ランプ５７Ａが発光パターンＡ２に基づき発光制御されている場合、高確モードに制御されている割合の方が低確モードに制御されている割合よりも高くしている。
【０１７４】
また、チェリー入賞が発生したときに演出用ランプ５７Ａが発光パターンＢ１に基づき発光制御されている場合、低確モードに制御されている割合の方が高確モードに制御されている割合よりも高くしている。また、チェリー入賞が発生したときに演出用ランプ５７Ａが発光パターンＢ２に基づき発光制御されている場合、高確モードに制御されている割合の方が低確モードに制御されている割合よりも高くしている。
【０１７５】
つまり、高確モードに制御されている場合は、有利発光パターンである発光パターンＡ２，Ｂ２に基づく発光制御がされやすく、低確モードに制御されている場合は、不利発光パターンである発光パターンＡ１，Ｂ１に基づく発光制御がされやすくなっている。
【０１７６】
たとえば、強チェリーや強スイカに当選した場合、高確モードに制御されているときは、低確モードに制御されているときよりも抽選により発光パターンＡ２，Ｂ２に基づく発光制御を実行することを決定する割合を高くし、弱チェリーや弱スイカに当選した場合、低確モードに制御されているときは、高確モードに制御されているときよりも抽選により発光パターンＡ１，Ｂ１に基づく発光制御を実行することを決定する割合を高くするようにしてもよい。また、高確モードに制御されているときは、低確モードに制御されているときよりも、強チェリーや強スイカが当選する割合を高くし、低確モードに制御されているときは、高確モードに制御されているときよりも、弱チェリーや弱スイカが当選する割合を高くするようにしてもよい。
【０１７７】
図１３（ｂ１）は、低確モードにおいて、弱スイカ入賞が発生し、演出用ランプ５７Ａが不利発光パターンである発光パターンＡ１に基づき発光制御されている状態を示したものである。図１３（ｂ２）は、高確モードにおいて、強スイカ入賞が発生し、演出用ランプ５７Ａが有利発光パターンである発光パターンＡ２に基づき発光制御されている状態を示したものである。
【０１７８】
低確モードである場合と高確モードである場合とで、液晶表示器５１に表示されている背景画像は同じである。このため、通常は、いずれのモードに制御されているのかを認識できない。しかし、有利発光パターンによる発光制御の実行頻度が高い場合、遊技者は、

有利な高確モードに制御されていることを期待することができる。なお、高確モードである場合は低確モードである場合よりも、何らかの演出が実行される割合を高くして、高確モードへの制御を示唆するようにしてもよい。

【０１７９】

図１３（ｂ３）は、低確モードにおいて、弱チェリー入賞が発生し、演出用ランプ５７Ａが不利発光パターンである発光パターンＢ１に基づき発光制御されている状態を示したものである。図１３（ｂ４）は、高確モードにおいて、強チェリー入賞が発生し、演出用ランプ５７Ａが有利発光パターンである発光パターンＢ２に基づき発光制御されている状態を示したものである。

【０１８０】

図１３（ｂ４）の例においては、強チェリー当選時に行われたＣＺ抽選において、ＣＺが付与されることが決定されたとする。そして、その後実行されたバトル演出において勝利してＣＺが付与されたことが報知された後に、ＣＺに制御されている。

【０１８１】

［バトル演出実行中の表示と音声と発光パターン］

サブ制御部９１は、液晶表示器５１、演出用ランプＢ、スピーカ５３，５４などを用いてバトル演出を実行可能である。以下、バトル演出中におけるこれらの動作を説明する。図１４は、バトル演出実行中の表示と音声と発光パターンとについて説明するための図である。

【０１８２】

図１４（ａ）は、バトル演出中において、液晶表示器５１、演出用ランプＢ、スピーカ５３，５４の動作を説明するタイミングチャートである。タイミングチャートにおいて、「映像」は、液晶表示器５１において表示される映像を示し、「音声１」や「音声２」は、スピーカ５３，５４から出力される音声を示し、「ランプ」は、演出用ランプＢの発光パターンを示す。

【０１８３】

現在、ＣＺに制御されているとする。そして、ＣＺにおいてＡＴが付与されるか否かを決定するＡＴ抽選が行われたとする。ここでは、ＡＴ抽選において、ＡＴが付与されることが決定され、その後、バトル演出が開始したものとする。

【０１８４】

図１４（ａ）に示すように、ｔ１以前において、バトル演出が実行されているものとする。サブ制御部９１は、液晶表示器５１において映像を再生するための処理を行う。図１４（ｂ１）に示すように、バトル演出中の映像が再生されている。

【０１８５】

具体的には、液晶表示器５１には、味方キャラクタ（画面左側のキャラクタ）と敵キャラクタ（画面右側のキャラクタ）がバトルを繰り広げる画像が表示されている。なお、バトル演出の演出例については、図１６，図１７を用いて後述するため、本説明においては、図１４（ｂ１）～（ｂ５）の画面の表示例については、簡単に説明する。

【０１８６】

さらに、サブ制御部９１は、スピーカ５３，５４から音声１，２の出力制御を実行可能である。ＣＺ中においては、音声２として、ＣＺ中に流れるＢＧＭ（単に「ＢＧＭ」とも称する）が出力される。つまり、サブ制御部９１は、音声２としてＢＧＭの出力制御を実行する。ＢＧＭは、ＣＺ中に流れる楽曲などであってもよい。これとは別に、スピーカ５３，５４からは、音声１として、バトル演出音などが出力可能である。

【０１８７】

音声１は、演出中に出力される効果音やセリフ、あるいは演出中の画面を説明するナレーションの音声などであってもよい。たとえば、バトル演出中にキャラクタが発するセリフに対応した音声（たとえば、音声「どうだ」など）であってもよい。そして、音声１と音声２とは同時に出力可能である。スピーカ５３，５４のいずれもから音声１および音声２を出力してもよく、音声１はスピーカ５３から出力し、音声２はスピーカ５４から出力

するようにしてもよい。
【０１８８】
　また、サブ制御部９１は、演出用ランプ５７Ｂの発光制御を行う処理を実行可能である。ｔ２以前のバトル演出中においては、発光パターンＫ１に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御を行う。たとえば、全ての演出用ランプ５７Ｂを青色で発光させるようなものであってもよい。
【０１８９】
　そして、バトルが進行し、バトル演出の最終ゲームにおけるｔ１（たとえば、第３停止操作タイミング）で、図１４（ｂ２）に示すように、演出用スイッチ５６の操作を促すボタン演出が実行されたとする。このとき、音声１として音声「ボタンを押せ」が出力される。
【０１９０】
　サブ制御部９１は、液晶表示器５１において、特定契機になったときに特定映像を再生し、特定映像の再生時間が所定時間となったときに所定映像を繰り返し再生する。
【０１９１】
　本例においては、特定契機は、遊技者が演出用スイッチ５６を操作したタイミングである。ｔ２において演出用スイッチ５６が操作されたとき、特定映像として「確定シーン」の映像（「確定映像」とも称する）が再生される。
【０１９２】
　確定映像は、バトル演出において勝利が確定したことを遊技者に示唆する映像であり、図１４（ｂ３）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに激しく攻撃した後に、図１４（ｂ４）に示すように、敵キャラクタが宙を舞い、さらに、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する映像が再生される。
【０１９３】
　そして、確定映像の再生時間が所定時間となるｔ４において、図１４（ｂ３）に示すように、所定映像として「ＷＩＮ」の映像（「勝利映像」とも称する）を繰り返し再生する。ｔ４～ｔ６の「ＷＩＮ１」は１回目に再生される勝利映像であり、ｔ６～ｔ７の「ＷＩＮ２」は２回目に再生される勝利映像であり、ｔ７～ｔ８の「ＷＩＮ３」は３回目に再生される勝利映像である。
【０１９４】
　一方で、サブ制御部９１は、特定契機になったときに特定音の出力制御を開始し、特定映像の再生時間が所定時間となった後、所定回数目の所定映像が再生される前に特定音の出力制御を終了する。本実施の形態においては、所定回数目は２回目である。
【０１９５】
　具体的には、音声１の出力制御において、特定契機になったとき（ｔ２）に特定音として確定シーン音の出力制御を開始し、確定映像の再生時間が所定時間となった（ｔ４）後、２回目の勝利映像が再生される前のｔ５において、確定シーン音の出力制御が終了する。
【０１９６】
　確定シーン音は、確定映像および１回目の勝利映像に対応して出力される効果音やセリフ音声やナレーションなどである。たとえば、図１４（ｂ３）の映像に対応して、音声「くらえ」が出力されたり、図１４（ｂ５）の映像に対応して、効果音「キラーン」が出力されるなどする。
【０１９７】
　以上説明したように、所定映像が繰り返し再生されている期間に所定映像に対応した音が繰り返し出力されると遊技者が煩わしく感じる虞があるが、所定映像に対応した音を延々と繰り返さないことで煩わしさを低減することができる。これにより、映像を繰り返し再生する際に好適な制御を行うことができる。
【０１９８】
　ここで、ＲＡＭ９１ｃは、演出中に出力される演出音に対応する演出音データを記憶している。たとえば、ＲＡＭ９１ｃは、確定シーン音に対応する確定シーン音データやＢＧ

Ｍに対応するＢＧＭデータを記憶している。
【０１９９】
サブ制御部９１は、ＲＡＭ９１ｃから確定シーン音データを取得し、ｔ２において確定映像が開始するタイミングで、確定シーン音データに基づき、確定シーン音の出力を開始する。確定シーン音データは、音が出力される有音期間に対応する有音データと音が出力されない無音期間に対応する無音データとを含む一のデータである。有音期間や無音期間については、図１６，図１７で具体例を用いて説明する。
【０２００】
確定シーン音は、確定シーン音データに基づき出力されるものであり、再生時間は所定時間に固定されたものである。確定シーン音は、確定映像に対応した音が出力される（たとえば、映像に対応したセリフ音声）。しかし、確定シーン音や確定映像は、特定契機になったときに個別に出力または再生を開始するだけであって、互いに同期を取っているわけではない。このため、互いに同期を取りながら音と映像のタイミングを調整する必要がなく、処理が容易である。また、演出用ランプ５７Ｂの発光についても同様であり、音や映像とのタイミングを調整する必要がない。
【０２０１】
また、サブ制御部９１は、音声２としてＢＧＭの出力制御を行うとともに特定音の出力制御を行うが、特定音の出力制御の終了以降もＢＧＭの出力制御を継続する。
【０２０２】
確定シーン音の出力制御は、ｔ５において終了する。このため、ｔ４～ｔ６の１回目の勝利映像の再生時には確定シーン音は出力されるが、ｔ６～ｔ７の２回目の勝利映像の再生時や、ｔ７～ｔ８の勝利映像の再生時には、確定シーン音の出力制御が行われず、音声１としては無音状態となる。
【０２０３】
一方で、ＣＺ中においては、音声２としてＢＧＭの出力制御は常に行われる。このため、確定シーン音の出力制御の終了（ｔ５）以降もＢＧＭの出力制御が継続する。
【０２０４】
さらに、サブ制御部９１は、特定契機になったときに特別発光パターンに基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御を行った後、特定発光パターンに基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御を繰り返し行う。本実施の形態において、特別発光パターンは発光パターンＸ１であり、特定発光パターンは発光パターンＸ２である。
【０２０５】
具体的には、図１４（ａ）のｔ２において特定契機になったときに発光パターンＸ１に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御が行われる。図１４（ａ）のｔ３において、発光パターンＸ１に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御が終了すると、図１４（ａ）のｔ３～ｔ４において、発光パターンＸ２に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御を繰り返し行う。発光パターンＸ１に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御の時間（ｔ２～ｔ３）は、所定時間（ｔ２～ｔ４）よりも短くしている。
【０２０６】
図１４（ｃ）は、発光パターンＸ１や発光パターンＸ２に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光状態を説明する図である。なお、発光パターンＸ１や発光パターンＸ２の詳細については、図１５や図２１を用いて詳細に説明する。
【０２０７】
図１４（ｃ）のｔ１において、発光パターンＸ１に基づき発光制御が開始すると演出用ランプ５７Ｂ（Ｂ１～Ｂ６）は、全て赤色で発光する。そして、ｔ２において、演出用ランプ５７Ｂは全て非発光状態となる。このような状態の繰り返しにより、ｔ１～ｔ９において、演出用ランプ５７Ｂは赤色で点滅する。発光パターンＸ１に基づく発光制御は、３２０ｍｓｅｃの行われる（ｔ１～ｔ９）。
【０２０８】
図１４（ｃ）のｔ９において、発光パターンＸ２に基づき発光制御が開始すると演出用

ランプ５７Ｂ（Ｂ１～Ｂ６）は、全て赤色で発光する。そして、ｔ１０から徐々に赤色から黄色に変化し、ｔ１１において黄色で発光する。その後、ｔ１２から徐々に黄色から赤色に変化し、ｔ１３において赤色で発光している。ｔ１３～ｔ１４において赤色で発光し、ｔ１４において、発光パターンＸ２に基づく１回目の発光制御が終了する。

【０２０９】

発光パターンＸ２に基づく発光制御は、１回あたり１０００ｍｓｅｃ行われる（ｔ９～ｔ１４）。そして、ｔ１４～１９において、発光パターンＸ２に基づく２回目の発光制御が行われる。このように、同じパターンによる発光制御が、確定映像が終了するまで繰り返し行われる。

【０２１０】

本実施の形態においては、発光パターンＸ１に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光態様は、発光パターンＸ２に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光態様よりも、変化する頻度が高い。サブ制御部９１は、発光パターンＸ１と発光パターンＸ２とを含む発光パターンに基づき演出用ランプ５７Ｂに対する指令値を設定することで、演出用ランプ５７Ｂの発光制御を行っている。

【０２１１】

上述のように、赤色で発光させる場合は指令値として「０ｘＦ００」を設定して、演出用ランプ５７Ｂを発光させる。この場合、ＬＥＤｒの指令値は「Ｆ」であり、ＬＥＤｇの指令値は「０」であり、ＬＥＤｂの指令値は「０」である。

【０２１２】

一方、黄色で発光させる場合は指令値として「０ｘＦＦ０」を設定して、演出用ランプ５７Ｂを発光させる。この場合、ＬＥＤｒの指令値は「Ｆ」であり、ＬＥＤｇの指令値は「Ｆ」であり、ＬＥＤｂの指令値は「０」である。このように、ＬＥＤｇの指令値が「Ｆ」である分、赤色（たとえば、ｔ９～ｔ１０）よりも黄色（たとえば、ｔ１１～ｔ１２）の方が輝度が高くなる。

【０２１３】

発光パターンＸ１においては、３２０ｍｓｅｃの間に赤色発光（「０ｘＦ００」）、非発光（「０ｘ０００」）を４回繰り返す。ＬＥＤｒの指令値に着目すると、「０」から「Ｆ」または「Ｆ」から「０」への変化（１５段階の変化）を４０ｍｓｅｃごとに繰り返している。

【０２１４】

一方で、発光パターンＸ２においては、たとえば、ｔ１０～ｔ１１において、赤色から黄色に徐々に変化させているが、指令値としては、「０ｘＦ００」（赤色）、「０ｘＦ１０」、「０ｘＦ２０」、「０ｘＦ３０」、・・・、「０ｘＦＦ０」（黄色）の順で、４０ｍｓｅｃごとに切り替えている。ＬＥＤｇの指令値に着目すると、「０」、「１」、「２」、「３」・・・「Ｆ」のように、約２０ｍｓｅｃごとに１段階ずつ切り替えている。ｔ１２～ｔ１３においても同様である。

【０２１５】

これらを比較した場合、発光パターンＸ１においては、ＬＥＤｒの指令値を４０ｍｓｅｃごとに１５段階変化させているのに対し、発光パターンＸ２においては、ＬＥＤｇの指令値を２０ｍｓｅｃごとに１段階（４０ｍｓｅｃでは２段階）させている。

【０２１６】

見方を変えると、発光パターンＸ１においては、４０ｍｓｅｃでＬＥＤｒの指令値を１５段階変化させているのに対して、発光パターンＸ２においては、３００ｍｓｅｃ（ｔ１０～ｔ１１）でＬＥＤｇの指令値を１５段階変化させている。このため、発光パターンＸ１に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光態様は、発光パターンＸ２に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光態様よりも、変化する頻度が高いと言える。

【０２１７】

なお、発光パターンＸ２において、赤色から黄色に徐々に変化させるものに限らず、たとえば、非発光状態（黒色）から白色に徐々に変化させるようなものであってもよい。こ

の場合であっても、発光パターンＸ１に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光態様よりも変化する頻度が低くなる。

【０２１８】

以上説明したように、発光態様が変化する頻度が高い特別パターン（発光パターンＸ１）に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御を所定時間経過前に終了させることで、演出用ランプ５７Ｂに対して遊技者の注意が向きにくくし、液晶表示器５１において再生される映像に対する遊技者の注目度を高めることができる。これにより、映像を繰り返し再生する際に好適な制御を行うことができる。

【０２１９】

また、発光パターンＸ１における最後の指令値（「０ｘ０００」、図１４（ｃ）のｔ８～ｔ９）は、当該最後の指令値の１つ前の指令値（「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ７～ｔ８）よりも小さい。

【０２２０】

ここで、発光パターンＸ１における最後の指令値とは、発光パターンＸ１において最終的に発光する色を設定するための指令値である。後述の図２１（ａ）の表では、最終行（８番目）において、演出用ランプ５７Ｂはいずれも４０ｍｓｅｃの間、発光しない状態（黒色）となるように指令値「０ｘ０００」が設定される。

【０２２１】

また、発光パターンＸ１における最後の指令値の１つ前の指令値とは、発光パターンＸ１において最終的に発光する色とは異なる色であって、最終的に発光する色の直前で発光していた色を設定するための指令値である。後述の図２１（ａ）の表では、１行目（１番目）において、演出用ランプ５７Ｂはいずれも４０ｍｓｅｃの間、赤色で発光するように指令値「０ｘＦ００」が設定される。

【０２２２】

このように、発光パターンＸ１における最後の指令値（０ｘ０００）は、当該最後の指令値の１つ前の指令値（０ｘＦ００）よりも小さい。また、先に説明したように、前者のＬＥＤｒの指令値は「０」であるに対し、後者のＬＥＤｒの指令値は「Ｆ」であるため、その分、前者の方が輝度が低い（暗い）。

【０２２３】

ここで、発光パターンＸ１における最後の指令値が当該最後の指令値の１つ前の指令値よりも小さいとは、演出用ランプ５７Ｂ１～Ｂ６のそれぞれに対する最後の指令値が、対応する演出用ランプ５７Ｂ１～６に対する最後の指令値の１つ前の指令値よりも小さいことを意味する。たとえば、演出用ランプ５７Ｂ１に対する最後の指令値は、演出用ランプ５７Ｂ１に対する最後の指令値の１つ前の指令値よりも小さい。演出用ランプ５７Ｂ２～Ｂ６についても同様である。なお、演出用ランプ５７Ｂ１～Ｂ６を視認したときに、全体として前者の方が輝度が低い（暗い）と感じるようなものであってもよい。以下の説明においても、同様である。

【０２２４】

また、発光パターンＸ２における最初の指令値（「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１０）は、当該最初の指令値の１つ後の指令値（「０ｘＦ１０」、図１４（ｃ）のｔ１０の直後）よりも小さい。

【０２２５】

ここで、発光パターンＸ２における最初の指令値とは、発光パターンＸ２において最初に発光する色を設定するための指令値である。後述の図２１（ａ）の表では、１行目（１番目）において、演出用ランプ５７Ｂはいずれも１００ｍｓｅｃの間、赤色で発光するように指令値「０ｘＦ００」が設定される。

【０２２６】

また、発光パターンＸ２における最初の指令値の１つ後の指令値とは、発光パターンＸ２において最初に発光する色とは異なる色であって、最初に発光する色の直後で発光する色を設定するための指令値である。後述の図２１（ａ）の表では、２行目（２番目）にお

いて、演出用ランプ５７Ｂはいずれも２０ｍｓｅｃの間、指令値「０ｘＦ１０」が設定される。

【０２２７】

このように、発光パターンＸ２における最初の指令値（０ｘＦ００）は、当該最初の指令値の１つ後の指令値（０ｘＦ１０）よりも小さい。また、先に説明したように、前者のＬＥＤｇの指令値は「０」であるに対し、後者のＬＥＤｇの指令値は「１」であるため、その分、前者の方が輝度が低い（暗い）。

【０２２８】

また、発光パターンＸ２における最後の指令値（「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ１３～ｔ１４）は、当該最後の指令値の１つ前の指令値（「０ｘＦ１０」、図１４（ｃ）のｔ１３の直前）よりも小さい。また、先に説明したように、前者のＬＥＤｇの指令値は「０」であるに対し、後者のＬＥＤｇの指令値は「１」であるため、その分、前者の方が輝度が低い（暗い）。

【０２２９】

また、発光パターンＸ１における最後の指令値（「０ｘ０００」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１０）は、発光パターンＸ２におけるいずれの指令値（「０ｘＦ００」～「０ｘＦＦ０」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１４）よりも小さい。また、後者よりも前者の方が輝度が低い（暗い）。

【０２３０】

また、発光パターンＸ２における最初の指令値（「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１０）は、発光パターンＸ２における指令値（「０ｘＦ００」～「０ｘＦＦ０」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１４）のうち最も小さい。また、発光パターンＸ２におけるＬＥＤｇの最初の指令値が「０」であるに対し、発光パターンＸ２におけるＬＥＤｇの指令値は「０」～「Ｆ」であるため、最も輝度が低い（暗い）。

【０２３１】

また、発光パターンＸ２における最後の指令値（「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ１３～ｔ１４）は、発光パターンＸ２における指令値（「０ｘＦ００」～「０ｘＦＦ０」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１４）のうち最も小さい。また、発光パターンＸ２におけるＬＥＤｇの最後の指令値が「０」であるに対し、発光パターンＸ２におけるＬＥＤｇの指令値は「０」～「Ｆ」であるため、最も輝度が低い（暗い）。

【０２３２】

また、発光パターンＸ２における最初の指令値（「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１０）と、発光パターンＸ２における最後の指令値（「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ１３～ｔ１４）は同じである。また、前者と後者とでは輝度が同じである。また、前者は演出用ランプ５７Ｂ１～Ｂ６が全て赤色で発光し、後者も演出用ランプ５７Ｂ１～Ｂ６が全て赤色で発光するため、発光態様は同じである。

【０２３３】

図１５は、バトル演出の確定シーンにおける発光パターンについて説明するための図である。図１４（ａ）を用いて説明したように、バトル演出の確定シーンにおいては、演出用ランプ５７Ｂ１～Ｂ６は、発光パターンＸ１に基づき発光制御された後に、発光パターンＸ２に基づく発光制御を繰り返す。

【０２３４】

バトル演出の確定シーンが開始すると、発光パターンＸ１に基づき発光制御が開始する。このとき、図１５（ａ１）に示すように、演出用ランプ５７Ｂ（Ｂ１～Ｂ６）は、全て赤色で発光する。

【０２３５】

この状態は４０ｍｓｅｃ継続し、４０ｍｓｅｃが経過すると、図１５（ａ２）に示すように、全ての演出用ランプ５７Ｂの発光が終了する（非発光状態となる）。この状態から、４０ｍｓｅｃ経過すると、図１５（ａ３）に示すように、再び演出用ランプ５７Ｂ（Ｂ１～Ｂ６）は、全て赤色で発光する。

【０２３６】
この状態から、４０ｍｓｅｃ経過すると、図１５（ａ４）に示すように、再び全ての演出用ランプ５７Ｂの発光が終了する。このように４０ｍｓｅｃの発光状態および４０ｍｓｅｃの非発光状態を繰り返し、４回目の発光状態（図１５（ａ５））・非発光状態（図１５（ａ６））が終了すると、発光パターンＸ１に基づく発光制御が終了する。
【０２３７】
つまり、発光パターンＸ１に基づく発光制御により、３２０ｍｓｅｃ（＝４０ｍｓｅｃ×８）の間、演出用ランプ５７Ｂは赤色で点滅することになる。
【０２３８】
次に、発光パターンＸ２に基づき発光制御が開始する。このとき、図１５（ａ７）に示すように、演出用ランプ５７Ｂは、全て赤色で発光する。この状態で１００ｍｓｅｃ経過すると、図１５（ａ８）～（ａ１１）に示すように、全ての演出用ランプ５７Ｂの発光色は、３００ｍｓｅｃの間に徐々に黄色に変化していく。
【０２３９】
そして、図１５（ａ１２）に示すように、演出用ランプ５７Ｂは、全て黄色で発光する。図１５（ａ１３）に示すように、この状態を４０ｍｓｅｃ維持した後、図１５（ａ１４）～（ａ１７）に示すように、全ての演出用ランプ５７Ｂの発光色、３００ｍｓｅｃの間に徐々に黄色に変化していく。
【０２４０】
そして、図１５（ａ１８）に示すように、演出用ランプ５７Ｂは、全て赤色で発光する。この状態で１２０ｍｓｅｃ経過したとき、すなわち、発光パターンＸ２に基づく発光制御が開始してから１０００ｍｓｅｃ経過後、発光パターンＸ２に基づく１回目の発光制御が終了する。
【０２４１】
そして、発光パターンＸ２に基づく２回目の発光制御が開始する。この場合も、図１５（ａ７）～（ａ１８）で説明したように、１０００ｍｓｅｃの間に、赤色から徐々に黄色に変化した後、黄色から徐々に変化するように演出用ランプ５７Ｂが発光する。そして、バトル演出の確定シーンが終了するまで、発光パターンＸ２に基づく発光制御が繰り返される。
【０２４２】
［バトル演出の一例］
次に、バトル演出の一例を説明する。図１６，図１７は、バトル演出の一例を説明するための図である。
【０２４３】
現在、ＣＺに制御されているとする。そして、ＡＴ抽選において、ＡＴが付与されることが決定されるとともに、バトル演出を実行することが決定されたとする。
【０２４４】
バトル演出の開始ゲームにおいて、開始操作を行うと、図１６（ａ１）に示すように、バトル演出が実行される。液晶表示器５１には、味方キャラクタ（画面左側のキャラクタ）と敵キャラクタ（画面右側のキャラクタ）とが対峙する画像が表示されるとともに、文字画像「戦え」が表示される。
【０２４５】
また、上述のようにスピーカ５３，５４からは、音声１や音声２が出力可能である。ＣＺ中においては、音声２として、ＣＺ中にＢＧＭが出力される。さらに、スピーカ５３，５４からは、音声１として、音声「戦え」が出力される。
【０２４６】
図１６，図１７においては、スピーカ５３，５４からは、音声２（ＢＧＭ）は常に出力されている状態であるが、説明の簡略化のため、これを図示せず、音声１として出力される音のみを図示するものとする。
【０２４７】

図１６（ａ２）に示すように、バトル演出が進行すると、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる画像が液晶表示器５１に表示される。さらに複数ゲームが経過し、バトル演出の最終ゲームになったとする。

【０２４８】

バトル演出の最終ゲームにおいては、バトル演出の演出結果（勝利または敗北）によってＡＴに制御されるか否かが報知される。ここでは、ＡＴが付与される決定が行われているため、ＡＴへの制御が報知されることになる。

【０２４９】

バトル演出の最終ゲームが開始すると、さらに、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる画像が液晶表示器５１に表示される。そして、第３停止操作を行った後、図１６（ａ３）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃をする画像が液晶表示器５１に表示される。

【０２５０】

このとき、ボタン演出が実行される。具体的には、図１６（ａ４）に示すように、矢印画像および演出用スイッチ５６を形取った画像が表示される。これとともに、スピーカ５３，５４からは、音声「ボタンを押せ」が出力される。これにより、演出用スイッチ５６を操作すべきことが遊技者に促される。

【０２５１】

遊技者が演出用スイッチ５６を操作したとき、特定契機が成立する。特定契機の成立により、液晶表示器５１において「確定シーン」の映像（確定映像）の再生が開始するとともに、確定シーン音の出力制御を開始し、さらに、発光パターンＸ１に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御が行われる。

【０２５２】

具体的には、図１６（ａ５）に示すように、液晶表示器５１において、確定映像の再生が開始する。確定映像は、バトル演出において勝利が確定したことを遊技者に示唆する映像であり、味方キャラクタが敵キャラクタに激しく攻撃をする画像が液晶表示器５１に表示される。

【０２５３】

また、スピーカ５３，５４からは、所定時間（たとえば、１秒）の無音時間があった後に、特定音として確定シーン音が出力される。特定音は、たとえば、セリフの音声である。ここでは、セリフの音声（確定シーン音）として、音声「くらえ」が出力される。さらに、演出用ランプ５７Ｂ（Ｂ１～Ｂ６）は、赤色で１秒間点滅する。すなわち、発光パターンＸ１に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御が行われる。

【０２５４】

演出用ランプ５７Ｂが赤色で１秒間点滅した後、発光パターンＸ２に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御が繰り返し行われる。これにより、演出用ランプ５７Ｂに赤色から黄色に徐々に発光色を変化した後に黄色から赤色に徐々に発光色が変化し、このような変化が繰り返されることになる。

【０２５５】

具体的には、図１６（ａ６）に示すように、演出用ランプ５７Ｂの発光色は赤色から黄色に徐々に変化する。このとき、液晶表示器５１において、攻撃された敵キャラクタが宙に舞う画像が表示されている。スピーカ５３，５４からは確定シーン音は出力されない。

【０２５６】

その後、図１６（ａ７）に示すように、演出用ランプ５７Ｂの発光色は黄色から赤色に徐々に変化する。このとき、液晶表示器５１において、攻撃された敵キャラクタがさらに宙に舞う画像が表示されている。スピーカ５３，５４からは確定シーン音は出力されない。

【０２５７】

その後、図１６（ａ８）に示すように、演出用ランプ５７Ｂの発光色は赤色から黄色に徐々に変化する。このとき、液晶表示器５１において、攻撃された敵キャラクタがさらに宙に舞う画像が表示されている。スピーカ５３，５４からは確定シーン音として音声「ど

うだ」が出力される。
【０２５８】
その後、発光パターンＸ２に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御が繰り返し行われた後、図１６（ａ９）に示すように、液晶表示器５１において、味方キャラクタが勝利を確信した様子を示す画像と敵キャラクタが地面に叩きつけられ敗北したことを示す画像が表示される。スピーカ５３，５４からは確定シーン音として音声「まいったか」が出力され、その後は、確定シーン音は出力されない。
【０２５９】
このように、確定シーン音データは、音が出力される有音期間に対応する有音データ（図１６（ａ５），（ａ８），（ａ９）参照）と音が出力されない無音期間（図１６（ａ６），（ａ７），（ａ９）参照）に対応する無音データとを含む一のデータである。
【０２６０】
その後、確定シーンの映像（確定映像）の再生時間が所定時間となったときに、確定映像の再生が終了する。本実施の形態では、確定映像の再生時間が所定時間となる以前に、無音データに対応する音も含めた確定シーン音の出力制御を終了している。
【０２６１】
確定映像の再生が終了、発光パターンＸ２に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御も終了する。確定映像の再生が終了すると、１回目の勝利映像の再生が開始する。勝利映像の再生中において、勝利映像に対応した確定シーン音が出力される。
【０２６２】
このとき、図１７（ａ１０）に示すように、液晶表示器５１には「ＷＩＮ」の文字画像が表示される。これにより、ＡＴに制御されることが報知される。スピーカ５３，５４からは、勝利映像の再生が開始してからしばらくの無音期間があった後に、勝利映像に対応した確定シーン音として音声「勝利！」が出力される。
【０２６３】
このように、確定映像の再生が終了するタイミング（図１６（ａ９））および勝利映像の再生が開始するタイミング（図１７（ａ１０））において、確定シーン音は出力されない。つまり、確定映像の再生が終了する前の一定の時間および勝利映像の再生が開始してからの一定の時間は、音声１において無音状態となる。
【０２６４】
しばらくすると、図１７（ａ１１）に示すように、「ＷＩＮ」の文字画像が光るかのように複数の星画像が表示される。このとき、スピーカ５３，５４からは、勝利映像に対応した確定シーン音として効果音「キラーン」が出力される。複数の星画像の表示が終了されると、１回目の勝利映像の再生が終了する。これとともに、発光パターンＸ２に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御が終了する。
【０２６５】
そして、図１７（ａ１２）に示すように、２回目の勝利映像の再生が開始する。このとき、スピーカ５３，５４からは音声１の出力制御は行われず、音声２としてＢＧＭのみが出力される。しばらくすると、図１７（ａ１３）に示すように、再び「ＷＩＮ」の文字画像が光るかのように複数の星画像が表示される。このとき、スピーカ５３，５４からは音声１の出力制御は行われず、音声２としてＢＧＭのみが出力される。
【０２６６】
２回目の勝利映像の再生が終了すると、図１７（ａ１４），（ａ１５）に示すように、３回目の勝利映像の再生が行われる。このときも、このとき、スピーカ５３，５４からは音声１の出力制御は行われず、音声２としてＢＧＭのみが出力される。ここで、遊技者がＢＥＴ操作（賭数を設定するための操作）を行ったとき、勝利映像の再生が終了するとともに、ＡＴに制御される。
【０２６７】
［入賞発生時の発光パターンデータ］
図１８～図２０は、入賞発生時の発光パターンデータを説明するための図である。図１

８（ａ）は発光パターンＡ１データ、図１８（ｂ）は発光パターンＡ２データ、図１８（ｃ）は発光パターンＢ１データ、図１８（ｄ）は発光パターンＢ２データ、図１９（ａ）は発光パターンＣ１データ、図１９（ｂ）は発光パターンＣ２データ、図２０（ａ）は発光パターンＣ３データ、図２０（ｂ）は発光パターンＤ１データ、図２０（ｃ）は発光パターンＤ２データをそれぞれ説明するための図である。

【０２６８】

前述のように、ＲＡＭ９１ｃは、発光パターンに対応する発光パターンデータを記憶している。サブ制御部９１は、発光パターンに基づき発光制御を行う場合、ＲＡＭ９１ｃに格納された当該発光パターンに対応する発光パターンデータを取得する。そして、サブ制御部９１は、取得した発光パターンデータに基づき、発光制御を行う。

【０２６９】

たとえば、サブ制御部９１は、弱スイカ入賞に対応した緑色で発光するときは、ＲＡＭ９１ｃに格納された発光パターンデータＡ１を取得する。そして、サブ制御部９１は、取得した発光パターンデータＡ１を用いて、発光パターンＡ１に基づき発光制御を行う。

【０２７０】

図１８（ａ）の表は、発光パターンデータＡ１の内容を示すものである。発光パターンＡ１は、「緑弱パターン」とも称し、弱スイカ入賞時に用いられるパターンである。

【０２７１】

表は、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６が発光する時間（発光時間）と発光する色（発光色）との関係を示している。「時間」は、発光時間を示しており、「Ａ１」～「Ａ６」は、それぞれ、演出用ランプ５７Ａ１～演出用ランプ５７Ａ６を示している。

【０２７２】

表において、たとえば、「緑色」は演出用ランプ５７Ａが緑色で発光することを意味し、「白色」は演出用ランプ５７Ａが白色で発光することを意味し、「黒色」は、演出用ランプ５７Ａが発光していない状態であることを意味する。

【０２７３】

また、下向きの矢印が記載されている箇所は、色が徐々に変化することを示している。たとえば、表において、「赤色」の次の行以降に下向きの矢印が複数記載され、次の行が「黄色」である場合、赤色から徐々に黄色に変化していくことを示している。

【０２７４】

以下、図１８～図２２の表において同様である。ただし、図２１，図２２において、「Ｂ１」～「Ｂ６」は、それぞれ、演出用ランプ５７Ｂ１～演出用ランプ５７Ｂ６を示している。

【０２７５】

ここで、各発光パターンデータは、「孫テーブル」とも称し、親テーブル、子テーブルとともに構成されている。図１８～図２２の表には、孫テーブル（発光パターンデータ）が示されている。親テーブルにおいては、実行すべき１または２以上の子テーブルおよび実行時間および繰り返し有無が規定されている。

【０２７６】

親テーブルにおいては、実行すべき１または２以上の孫テーブルおよび実行時間が規定されている。たとえば、図１８（ａ）の例においては、親テーブルにおいて、発光パターンＡ１を１０００ｍｓｅｃ繰り返しなく実行することが規定されており、子テーブルにおいても、発光パターンＡ１を１０００ｍｓｅｃ実行することが規定されている。

【０２７７】

図２２（ａ）の例においては、親テーブルにおいて、発光パターンＹ１を３２０ｍｓｅｃ繰り返しなく実行することと、発光パターンＹ２を１０００ｍｓｅｃ繰り返して実行することとが規定されている。子テーブル１においては、発光パターンＹ１を３２０ｍｓｅｃ実行することが規定されている。子テーブル２においては、発光パターンＹ２を１０００ｍｓｅｃ実行することが規定されている。

【０２７８】

このように構成した場合、スロットマシンのソフトウェアの開発時において、親テーブルに記載された実行時間の合計値を計算すれば、発光制御される時間を簡単に把握することができる。特に、本実施の形態においては、実行時間を１０００ｍｓｅｃに固定し、開始時または終了時に発光させない時間を作ることで発光時間を異ならせるようにしているため、分かりやすい。

【０２７９】

これに対して、孫テーブルに記載された数値を合計して発光制御される時間を把握しなければならない場合、複数のテーブルを参照しなければならなくなり、作業が複雑になり、設計ミスが生じやすくなってしまう。上記のように構成した場合は、設計ミスを生じにくくするとともに開発効率が向上する。

【０２８０】

図１８（ａ）の表において、たとえば、演出用ランプ５７Ａ６を例にとれば、発光パターンＡ１に基づく発光制御が開始すると、２０ｍｓｅｃの間、発光しない状態（黒色）を維持し、次の４０ｍｓｅｃの間、発光しない状態（黒色）を維持し、次の３８０ｍｓｅｃの間、緑色で発光した状態を維持し、以降、５６０ｍｓｅｃ（４０＋４０＋２０＋４６０ｍｓｅｃ）の間、緑色で発光した状態を維持した後に、発光パターンＡ１に基づく発光制御が終了する。

【０２８１】

つまり、発光パターンＡ１に基づく発光制御が行われる１０００ｍｓｅｃのうち、最初の６０ｍｓｅｃは発光しない状態（黒色）を維持し、残りの９４０ｍｓｅｃは緑色で発光した状態となる。

【０２８２】

発光パターンＡ１は、図８（ｂ１）や図９を用いて示したように、発光制御が行われても２０ｍｓｅｃはいずれの演出用ランプ５７Ａも発光せず、次に、演出用ランプ５７Ａ５が緑色で発光した後に、途中３８０ｍｓｅｃ、４６０ｍｓｅｃの変化がない期間を含み、徐々に発光箇所が反時計回りに広がるように発光していき、最終的には全ての演出用ランプ５７Ａが発光するといった態様で発光する発光パターンである。

【０２８３】

図１８（ｂ）の表は、発光パターンデータＡ２の内容を示すものである。発光パターンＡ２は、「緑強パターン」とも称し、強スイカ入賞時に用いられるパターンである。

【０２８４】

発光パターンＡ２に基づく発光制御が行われる時間は１０００ｍｓｅｃである。発光パターンＡ２は、図８（ｂ３）や図１０を用いて示したように、演出用ランプ５７Ａ１，Ａ４が緑色で発光した後に、発光箇所が反時計回りに移動していく（回転する）ように発光するといった態様で発光する発光パターンである。

【０２８５】

発光パターンＡ１のように、途中３８０ｍｓｅｃ、４６０ｍｓｅｃの変化がない期間を含み、徐々に発光箇所が反時計回りに広がるように発光するものに比べ、発光パターンＡ２のように１００ｍｓｅｃで次々と発光箇所が移動するように発光する方が、遊技者にとって有利な印象を与える。

【０２８６】

図１８（ｃ）の表は、発光パターンデータＢ１の内容を示すものである。発光パターンＢ１は、「赤弱パターン」とも称し、弱チェリー入賞時に用いられるパターンである。

【０２８７】

発光パターンＢ１に基づく発光制御が行われる時間は１０００ｍｓｅｃである。発光パターンＡ２は、図８（ｂ２）や図１１を用いて示したように、全ての演出用ランプ５７Ａが赤色で発光した後に、全ての演出用ランプ５７Ａが非発光状態（黒色）となり、再び全ての演出用ランプ５７Ａが赤色で発光するといった態様で発光する発光パターンである。

【０２８８】

図１８（ｄ）の表は、発光パターンデータＢ２の内容を示すものである。発光パターン

Ｂ２は、「赤強パターン」とも称し、強チェリー入賞時に用いられるパターンである。
【０２８９】
発光パターンＢ１に基づく発光制御が行われる時間は１０００ｍｓｅｃである。発光パターンＡ２は、図８（ｂ４）や図１２を用いて示したように、発光パターンＡ２は、図８（ｂ３）や図１０を用いて示したように、演出用ランプ５７Ａ１，Ａ４が赤色で発光した後に、発光箇所が反時計回りに移動していく（回転する）ように発光するといった態様で発光する発光パターンである。
【０２９０】
発光パターンＢ１のように、赤色、黒色、赤色の順に２回だけ変化するものに比べ、発光パターンＢ２のように１００ｍｓｅｃで次々と発光箇所が移動する方が、遊技者にとって有利な印象を与える。
【０２９１】
図１９（ａ）の表は、発光パターンデータＣ１の内容を示すものである。発光パターンＣ１は、「白弱パターン」とも称する。白弱パターンは、たとえば、ベル、通常リプレイ、スイカ、チェリーのいずれかが入賞したときに用いられるパターンである。なお、白弱パターンは、ベルまたは通常リプレイが入賞したときに用いるものであってもよい。
【０２９２】
発光パターンＢ１に基づく発光制御が行われる時間は１０００ｍｓｅｃである。発光パターンＣ１は、全ての演出用ランプ５７Ａが白色で発光した後に、Ａ６とＡ５とが非発光状態となり、その後、Ａ４、Ａ３、Ａ２、Ａ１の順に非発光状態となり（黒色の非発光箇所が反時計回りに広がり）、全ての演出用ランプ５７Ａが非発光状態になった後、Ａ６とＡ５とが白色で発光し、その後、Ａ４、Ａ３、Ａ２、Ａ１の順に白色で発光し（白色の発光箇所が反時計回りに広がり）、さらに、全ての演出用ランプ５７Ａが白色で発光すると、全ての演出用ランプ５７Ａが徐々に白色から黒色（非発光状態）に変化するといった態様で発光する発光パターンである。
【０２９３】
図１９（ｂ）の表は、発光パターンデータＣ２の内容を示すものである。発光パターンＣ１は、「白強パターン」とも称する。白弱パターンは、たとえば、ベル、通常リプレイ、スイカ、チェリーのいずれかが入賞したときに用いられるパターンであって、白弱パターンよりも遊技者によって有利であるパターンである。なお、白弱パターンは、ベルまたは通常リプレイが入賞したときに用いるものであってもよい。
【０２９４】
発光パターンＣ２に基づく発光制御が行われる時間は１０００ｍｓｅｃである。発光パターンＣ２は、全ての演出用ランプ５７Ａが白色で発光した後に、発光パターンＣ１と同様に、黒色の非発光箇所が反時計回りに広がった後、白色の発光箇所が反時計回りに広がるパターンを含む。ただし、発光パターンＣ１よりも変化するスピードは速く、発光パターンＣ２は、このパターンを４回繰り返した後に、全ての演出用ランプ５７Ａが徐々に白色から黒色（非発光状態）に変化するといった態様で発光する発光パターンである。このため、発光パターンＣ１よりも発光パターンＣ２の方が遊技者にとって有利な印象を与える。
【０２９５】
図２０（ａ）の表は、発光パターンデータＣ３の内容を示すものである。発光パターンＣ３は、「白強（ベル）パターン」とも称する。白強（ベル）パターンは、ベルが入賞したときに用いられるパターンであって、白弱パターンよりも遊技者によって有利であるパターンである。
【０２９６】
発光パターンＣ３に基づく発光制御が行われる時間は１０００ｍｓｅｃである。発光パターンＣ２は、演出用ランプ５７Ａ１，Ａ４が白色で発光した後に、発光箇所が反時計回りに移動していく（回転する）ように発光するといった態様で発光する発光パターンである。

【０２９７】
図２０（ｂ）の表は、発光パターンデータＤ１の内容を示すものである。発光パターンＤ１は、「青弱パターン」とも称する。青弱パターンは、たとえば、通常リプレイが入賞したときに用いられるパターンである。
【０２９８】
発光パターンＤ１に基づく発光制御が行われる時間は５００ｍｓｅｃである。発光パターンＤ１は、４０ｍｓｅｃの間、全ての演出用ランプ５７Ａが発光しない状態（黒色）を維持した後、Ａ３およびＡ４が青色で発光し、次に、Ａ２およびＡ５も青色で発光し、さらに、次に、Ａ１およびＡ３も青色で発光し（青色の発光箇所が広がり）、青色で発光した箇所は徐々に黒色（非発光状態）に変化するといった態様で発光する発光パターンである。
【０２９９】
図２０（ｃ）の表は、発光パターンデータＤ２の内容を示すものである。発光パターンＤ２は、「青強パターン」とも称する。青強パターンは、たとえば、通常リプレイが入賞したときに用いられるパターンであって、青弱パターンよりも遊技者によって有利であるパターンである。なお、青強パターンは、通常リプレイよりも有利なリプレイが入賞したときに用いるものであってもよい。
【０３００】
発光パターンＤ２に基づく発光制御が行われる時間は１０００ｍｓｅｃである。発光パターンＤ２は、全ての演出用ランプ５７Ａが青色で発光した後に、発光パターンＣ１と同様に、黒色の非発光箇所が反時計回りに広がった後、青色の発光箇所が反時計回りに広がるパターンを含む。ただし、発光パターンＣ１よりも変化するスピードは速く、発光パターンＤ２は、このパターンを２回繰り返した後に、全ての演出用ランプ５７Ａが徐々に青色から黒色（非発光状態）に変化するといった態様で発光する発光パターンである。
【０３０１】
［バトル演出実行中の発光パターンデータ］
図２１，図２２は、バトル演出実行中の発光パターンデータを説明するための図である。
【０３０２】
図２１（ａ）の表は、発光パターンデータＸ（発光パターンデータＸ１，Ｘ２）の内容を示すものである。発光パターンＸは、「バトル演出勝利パターン」とも称する。上述のように、特定契機になったとき（バトル演出に勝利することが確定して確定シーンの映像の再生を開始するとき）に発光パターンＸ１に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御が行われる。発光パターンＸ１に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御が終了すると、発光パターンＸ２に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御を繰り返し行う。
【０３０３】
発光パターンＸ１に基づく発光制御が行われる時間は３２０ｍｓｅｃである。発光パターンＸ１は、図１４や図１５を用いて示したように、演出用ランプ５７Ｂが赤色で点滅するように発光するといった態様で発光する発光パターンである。
【０３０４】
また、発光パターンＸ２に基づく発光制御が行われる時間は１０００ｍｓｅｃである。発光パターンＸ２は、図１４や図１５を用いて示したように、演出用ランプ５７Ｂが徐々に赤色から黄色へ変化した後に徐々に黄色から赤色へ変化するように発光するといった態様で発光する発光パターンである。
【０３０５】
図２１（ｂ）の表は、発光パターンデータＷの内容を示すものである。発光パターンＸは、「バトル演出敗北パターン」とも称する。バトル演出に敗北することが確定して敗北シーンの映像の再生を開始するときに発光パターンＷに基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御が行われる。
【０３０６】
発光パターンＷに基づく発光制御が行われる時間は１００ｍｓｅｃである。発光パター

ンWは、全ての演出用ランプ５７Ｂが青色で発光した後に、徐々に青色から黒色（非発光状態）へ変化するように発光するといった態様で発光する発光パターンである。

【０３０７】

図２２（ａ）の表は、発光パターンデータＹ（発光パターンデータＹ１，Ｙ２）の内容を示すものである。発光パターンＹは、「バトル演出（弱）勝利パターン」とも称する。発光パターンは、バトル演出（弱）において、特定契機になったとき（バトル演出（弱）に勝利することが確定して確定シーンの映像の再生を開始するとき）に発光パターンＹ１に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御が行われる。

【０３０８】

発光パターンＹ１に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御が終了すると、発光パターンＹ２に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御を繰り返し行う。たとえば、バトル演出が実行されたときは、バトル演出（弱）が実行されたときよりも特典が付与される期待度が高いものであってもよい。また、バトル演出が実行されたときに付与される特典の有利度は、バトル演出（弱）が実行されたときに付与される特典の有利度よりも高いものであってもよい。

【０３０９】

発光パターンＹ１に基づく発光制御が行われる時間は５６０ｍｓｅｃである。発光パターンＹ１は、発光制御が行われても３４０ｍｓｅｃはいずれの演出用ランプ５７Ｂも発光せず、次に、演出用ランプ５７Ｂ３が赤色で発光した後に、徐々に発光箇所が反時計回りに広がるように発光していき、赤色で２０ｍｓｅｃ発光した後は徐々に黄色に変化し、最終的には全ての演出用ランプ５７Ｂが黄色で発光するといった態様で発光する発光パターンである。

【０３１０】

また、発光パターンＹ２に基づく発光制御が行われる時間は１０００ｍｓｅｃである。発光パターンＹ２は、演出用ランプ５７Ｂが徐々に赤色から黄色へ変化した後に徐々に黄色から赤色へ変化するように発光するといった態様で発光する発光パターンである。

【０３１１】

図２２（ｂ）の表は、発光パターンデータＺ（発光パターンデータＺ１，Ｚ２）の内容を示すものである。発光パターンＺは、「バトル演出（弱）敗北パターン」とも称する。発光パターンは、バトル演出（弱）において、バトル演出（弱）に敗北することが確定して敗北シーンの映像の再生を開始するときに発光パターンＺ１に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御が行われる。発光パターンＺ１に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御が終了すると、発光パターンＺ２に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御を繰り返し行う。

【０３１２】

発光パターンＺ１に基づく発光制御が行われる時間は１０００ｍｓｅｃである。発光パターンＺ１は、発光パターンＺ２は、演出用ランプ５７Ｂが徐々に白色から黒色（非発光状態）へ変化するように発光するといった態様で発光する発光パターンである。また、発光パターンＺ２に基づく発光制御が行われる時間は１０００ｍｓｅｃである。発光パターンＺ２は、演出用ランプ５７Ｂが発光することなく非発光状態を維持する発光パターンである。

【０３１３】

［第２実施形態］

次に、図２３，図２４を参照しながら、第２実施形態に係るスロットマシンについて説明する。なお、第２実施形態に係るスロットマシンについては、第１実施形態に係るスロットマシンと異なる部分を説明し、その他の部分については、第１実施形態に係るスロットマシンと第２実施形態に係るスロットマシンとで共通する。また、第１実施形態において説明した変形例やなお書きも、第２実施形態に適用可能である。

【０３１４】

第１実施形態においては、図１～図２２を用いて説明した構成において、図８で示したような発光パターンによる発光制御を行うようにした。これに対して、第２実施形態にお

いては、図２３に示すような発光パターンによる発光制御を行う。以下、第１形態と異なる部分について説明する。

【０３１５】

［第２実施形態に係る入賞発生時の発光パターン］

第１実施形態において、図８（ｂ１）～（ｂ４）に示したように、第１通常発光パターンと第２通常発光パターンとを異ならせ、第１有利発光パターンと第２有利発光パターンとを同じにした。

【０３１６】

これに対して、第２実施形態においては、第１通常発光パターンと第２通常発光パターンとを同じにし、第１有利発光パターンと第２有利発光パターンとを異ならせる。

【０３１７】

図２３は、第２実施形態に係る入賞発生時の発光パターンを説明するための図である。図２３（ａ１），（ａ２）に示すように、発光パターンＡ１は、発光パターンＢ１と同じである。図２３（ａ３），（ａ４）に示すように、発光パターンＡ２は、発光パターンＢ２と異なる。

【０３１８】

このように、演出用ランプ５７Ａは入賞役に応じて通常発光パターンまたは有利発光パターンに基づき発光制御されるため、入賞発生時の演出を多様にできるとともに、第１通常発光パターン（発光パターンＡ１）と第２通常発光パターン（発光パターンＢ１）とが同じであるため、通常は発光パターンがあまり変化することがなく、遊技者に煩わしさを感じさせない。これにより、入賞役に応じた色で好適に演出用ランプ５７Ａを発光させることができる。

【０３１９】

［第２実施形態に係るバトル演出実行中の表示と音声と発光パターン］

第１実施形態において、図１４（ａ）に示したように、サブ制御部９１は、特定契機になったときに特定音の出力制御を開始し、特定映像の再生時間が所定時間となった後、所定回数目（２回目）の所定映像が再生される前に特定音の出力制御を終了するようにした。

【０３２０】

これに対して、第２実施形態においては、サブ制御部９１は、特定契機になったときに特定音の出力制御を開始し、特定映像の再生時間が所定時間となる以前に特定音の出力制御を終了する。

【０３２１】

図２４は、第２実施形態に係るバトル演出実行中の表示と音声と発光パターンとについて説明するための図である。

【０３２２】

図２４（ａ）に示すように、ｔ２において、特定契機になったときに確定シーン音の出力制御が開始し、確定映像の再生時間が所定時間となる（ｔ５）以前のｔ４において、確定シーン音の出力制御を終了している。

【０３２３】

このように、所定映像が繰り返し再生されている期間に所定映像に対応した音が繰り返し出力されると遊技者が煩わしく感じる虞があるが、所定映像が再生される以前に特定音の出力制御を終了させることで煩わしさを低減することができる。これにより、映像を繰り返し再生する際に好適な制御を行うことができる。

【０３２４】

なお、第１実施形態に対して、図２３を用いて説明した構成のみを適用するようにしてもよいし、第１実施形態に対して、図２４を用いて説明した構成のみを適用するようにしてもよい。

【０３２５】

［主な効果］

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

【０３２６】
（１－１） 遊技を行う遊技機（たとえば、スロットマシン１、パチンコ遊技機）であって、
所定条件（たとえば、入賞図柄組合せの導出）が成立したときに入賞を発生させる入賞発生手段（たとえば、メイン制御部４１による入賞を発生させる処理）と、
発光手段（たとえば、演出用ランプ５７Ａ）と、を備え、
前記発光手段は、
第１入賞（たとえば、弱スイカ入賞）が発生したときに当該第１入賞に対応した第１色（たとえば、緑色）で発光し（たとえば、図８（ｂ１））、
第２入賞（たとえば、弱チェリー入賞）が発生したときに当該第２入賞に対応した第２色（たとえば、赤色）で発光し（たとえば、図８（ｂ２））、
前記第１色で発光するときは、第１発光パターン（たとえば、発光パターンＡ１）に基づき発光制御され（たとえば、図８（ｂ１））、
前記第２色で発光するときは、当該第１発光パターンと異なる第２発光パターン（たとえば、発光パターンＢ１）に基づき発光制御され（たとえば、図８（ｂ２））、
前記発光手段が前記第１発光パターンに基づき発光制御される時間（たとえば、１０００ｍｓｅｃ）と、前記発光手段が前記第２発光パターンに基づき発光制御される時間（たとえば、１０００ｍｓｅｃ）とが同じである（たとえば、図８（ａ１））。
【０３２７】
具体的には、メイン制御部４１は、入賞図柄組合せが導出されたときに入賞を発生させる処理を行う。また、スロットマシンは、演出用ランプ５７Ａを備える。また、図８（ｂ１）に示すように、演出用ランプ５７Ａは、第１入賞（弱スイカ入賞）が発生したときに第１入賞に対応した第１色（緑色）で発光する。また、図８（ｂ２）に示すように、演出用ランプ５７Ａは、第２入賞（弱チェリー入賞）が発生したときに第２入賞に対応した第２色（赤色）で発光する。また、図８（ｂ１）に示すように、演出用ランプ５７Ａは、第１色で発光するときは、第１発光パターン（発光パターンＡ１）に基づき発光制御される。また、図８（ｂ２）に示すように、演出用ランプ５７Ａは、第２色で発光するときは、第１発光パターンと異なる第２発光パターン（発光パターンＢ１）に基づき発光制御される。図８（ａ１）に示すように、演出用ランプ５７Ａが第１発光パターンに基づき発光制御される時間（１０００ｍｓｅｃ）と、演出用ランプ５７Ａが第２発光パターンに基づき発光制御される時間（１０００ｍｓｅｃ）とが同じである。
【０３２８】
このように、演出用ランプ５７Ａは入賞役に応じた発光パターンに基づき入賞役に応じた色で発光制御されるため、入賞役に応じて入賞を適切にアピールできるとともに、演出用ランプ５７Ａが発光制御される時間が同じであるため、入賞発生時の演出を実行するときの時間管理が容易となる。これにより、入賞役に応じた色で好適に演出用ランプ５７Ａを発光させることができる。
【０３２９】
（１－２） 前記第１入賞が発生した場合と前記第２入賞が発生した場合とで、遊技者にとっての有利度（たとえば、ＣＺ当選期待度）が異なる（たとえば、図１３）。
【０３３０】
具体的には、図１３に示すように、第１入賞（弱スイカ入賞）が発生した場合と第２入賞（弱チェリー入賞）が発生した場合とで、遊技者にとっての有利度（ＣＺ当選期待度）が異なる。このようにすることで、入賞役に応じて有利度が異なること（異なる価値が付与されること）を遊技者に対して適切にアピールすることができる。
【０３３１】
（１－３） 前記発光パターンに対応する発光パターンデータを記憶する記憶手段（たとえば、ＲＡＭ９１ｃ）をさらに備え、
前記発光パターンには、同一の発光パターンを所定回数（たとえば、２回）繰り返す所定発光パターン（たとえば、発光パターンＡ２，Ｂ２）が含まれ（たとえば、図８（ｂ３

），（ｂ４））、
前記所定発光パターンに対応する所定発光パターンデータには、前記所定回数分の前記同一の発光パターンに対応する前記発光パターンデータが含まれる（たとえば、図８（ｂ３），（ｂ４））。
【０３３２】
具体的には、ＲＡＭ９１ｃは、発光パターンに対応する発光パターンデータを記憶する。また、図８（ｂ３），（ｂ４）に示すように、発光パターンには、同一の発光パターンを所定回数（２回）繰り返す所定発光パターン（発光パターンＡ２，Ｂ２）が含まれる。また、図８（ｂ３），（ｂ４）に示すように、所定発光パターンに対応する所定発光パターンデータには、所定回数分の同一の発光パターンに対応する発光パターンデータが含まれる。このようにすることで、同一の発光パターンを繰り返し実行する処理によるデータ処理の複雑化を回避し、一の発光パターンデータにより発光制御を実現することができる。
【０３３３】
（１－４） 前記発光手段は複数あり（たとえば、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６）、
前記発光パターンは、前記複数の発光手段が同時に発光を開始または終了するパターンを含む（たとえば、図８（ｂ２）、図８（ｂ１）の変形例）。
【０３３４】
具体的には、演出用ランプ５７Ａは複数ある（演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６）。また、図８（ｂ２），図８（ｂ１）の変形例に示すように、発光パターンは、複数の演出用ランプ５７Ａが同時に発光を開始または終了するパターンを含む。このように、複数ある演出用ランプ５７が同時に発光を開始または終了することで、演出用ランプ５７による演出効果を高めることができる。
【０３３５】
（１－５） 前記発光手段は複数あり（たとえば、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６）、
前記発光パターンは、前記複数の発光手段が同時に発光を開始または終了しないパターンを含む（たとえば、図８（ｂ３），図８（ｂ４））。
【０３３６】
具体的には、演出用ランプ５７Ａは複数ある（演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６）。また、図８（ｂ３），図８（ｂ４）に示すように、発光パターンは、複数の演出用ランプ５７Ａが同時に発光を開始または終了しないパターンを含む。このように、複数ある演出用ランプ５７が別個に発光を開始または終了することで、演出用ランプ５７による演出効果を高めることができる。
【０３３７】
（１－６） 前記発光パターンは、通常発光パターン（たとえば、発光パターンＡ１，Ｂ１）と有利発光パターン（たとえば、発光パターンＡ２，Ｂ２）とを含み、
前記第１発光パターンは、第１通常発光パターン（たとえば、発光パターンＡ１）と第１有利発光パターン（たとえば、発光パターンＡ２）とを含み、
前記第２発光パターンは、第２通常発光パターン（たとえば、発光パターンＢ１）と第２有利発光パターン（たとえば、発光パターンＢ２）とを含み、
前記発光手段は、
前記第１色で発光するときは、前記第１通常発光パターンと前記第１有利発光パターンとのいずれかに基づき発光制御され（たとえば、図８（ｂ１），（ｂ３））、
前記第２色で発光するときは、前記第２通常発光パターンと前記第２有利発光パターンとのいずれかに基づき発光制御され（たとえば、図８（ｂ２），（ｂ４））、
前記通常発光パターンと前記有利発光パターンとのうち少なくとも一方において、前記発光手段の発光制御の開始タイミングおよび前記発光手段の発光制御の終了タイミングのうち少なくとも一方では発光しない（たとえば、図８（ｂ１）、図８（ｂ２）の変形例）。
【０３３８】
具体的には、発光パターンは、通常発光パターン（発光パターンＡ１，Ａ２）と有利発

光パターン（発光パターンＢ１，Ｂ２）とを含む。また、第１発光パターンは、第１通常発光パターン（発光パターンＡ１）と第１有利発光パターン（発光パターンＡ２）とを含む。また、第２発光パターンは、第２通常発光パターン（発光パターンＢ１）と第２有利発光パターン（発光パターンＢ２）とを含む。図８（ｂ１），（ｂ３）に示すように、演出用ランプ５７Ａは、第１色（緑色）で発光するときは、第１通常発光パターンと第１有利発光パターンとのいずれかに基づき発光制御が行われる。また、図８（ｂ２），（ｂ４）に示すように、第２色（赤色）で発光するときは、第２通常発光パターンと第２有利発光パターンとのいずれかに基づき発光制御される。また、図８（ｂ１），図８（ｂ２）の変形例に示すように、通常発光パターンと有利発光パターンとのうち少なくとも一方において、演出用ランプ５７Ａの発光制御の開始タイミングおよび演出用ランプ５７Ａの発光制御の終了タイミングのうち少なくとも一方では発光しない。このように、演出用ランプ５７Ａが発光制御される時間を同じにしつつも発光の開始タイミングや終了タイミングを異ならせることができるため、入賞発生時の演出を実行するときの時間管理が容易となる。

【０３３９】

（２－１）　遊技を行う遊技機（たとえば、スロットマシン１、パチンコ遊技機）であって、

所定条件が成立したときに入賞を発生させる入賞発生手段（たとえば、メイン制御部４１による入賞を発生させる処理）と、

発光手段（たとえば、演出用ランプ５７Ａ）と、を備え、

前記発光手段は、

特定入賞（たとえば、スイカ入賞）が発生したときに当該特定入賞に対応した特定色（たとえば、緑色）で発光し、

前記特定色で発光するときは、通常発光パターン（たとえば、発光パターンＡ１）と有利発光パターン（たとえば、発光パターンＡ２）とを含む複数種類の発光パターン（たとえば、発光パターンＡ１，Ａ２）のいずれかに基づき発光制御され（たとえば、図８（ｂ１），（ｂ３））、

前記通常発光パターンと前記有利発光パターンとで、前記発光手段が発光を開始するタイミングおよび前記発光手段が発光を終了するタイミングのうち少なくとも一方が異なり（たとえば、図８（ｂ１），（ｂ３））、

前記発光手段が前記通常発光パターンに基づき発光制御される時間（たとえば、１０００ｍｓｅｃ）と、前記発光手段が前記有利発光パターンに基づき発光制御される時間（たとえば、１０００ｍｓｅｃ）とが同じである（たとえば、図８（ａ１））。

【０３４０】

具体的には、メイン制御部４１は、入賞図柄組合せが導出されたときに入賞を発生させる処理を行う。また、スロットマシンは、演出用ランプ５７Ａを備える。演出用ランプ５７Ａは、特定入賞（スイカ入賞）が発生したときに特定入賞に対応した特定色（緑色）で発光する。また、図８（ｂ１），（ｂ３）に示すように、特定色で発光するときは、通常発光パターン（発光パターンＡ１）と有利発光パターン（発光パターンＡ２）とを含む複数種類の発光パターン（発光パターンＡ１，Ａ２）のいずれかに基づき発光制御される。また、図８（ｂ１），（ｂ３）に示すように、通常発光パターンと有利発光パターンとで、演出用ランプ５７Ａが発光を開始するタイミングおよび演出用ランプ５７Ａが発光を終了するタイミングのうち少なくとも一方が異なる。また、図８（ａ１）に示すように、演出用ランプ５７Ａが通常発光パターンに基づき発光制御される時間（１０００ｍｓｅｃ）と、演出用ランプ５７Ａが前記有利発光パターンに基づき発光制御される時間（１０００ｍｓｅｃ）とが同じである。

【０３４１】

このように、演出用ランプ５７Ａは特定入賞に対応した特定色で発光制御され、通常発光パターンと有利発光パターンとで、演出用ランプ５７Ａが発光を開始するタイミングおよび演出用ランプ５７Ａが発光を終了するタイミングのうち少なくとも一方が異なるため、発光パターンに応じて有利か否かを適切にアピールすることができるとともに、演出用

ランプ５７Ａが発光制御される時間が同じであるため、入賞発生時の演出を実行するときの時間管理が容易となる。これにより、入賞役に応じた色で好適に演出用ランプ５７Ａを発光させることができる。

【０３４２】

（２－２） 前記特定入賞は、通常入賞（たとえば、弱スイカ入賞）と、当該通常入賞が発生したときよりも遊技者にとって有利な有利入賞（たとえば、強スイカ入賞）とを含み、

前記発光手段は、

前記通常入賞が発生したときは、前記通常発光パターンに基づき発光制御され（たとえば、図８（ｂ１））、

前記有利入賞が発生したときは、前記有利発光パターンに基づき発光制御される（たとえば、図８（ｂ３））。

【０３４３】

具体的には、特定入賞（スイカ入賞）は、通常入賞（弱スイカ入賞）と、通常入賞が発生したときよりも遊技者にとって有利な有利入賞（強スイカ入賞）とを含む。また、図８（ｂ１）に示すように、演出用ランプ５７Ａは、通常入賞が発生したときは、通常発光パターン（発光パターンＡ１）に基づき発光制御される。図８（ｂ３）に示すように、有利入賞（強チェリー入賞）が発生したときは、有利発光パターン（発光パターンＡ２）に基づき発光制御される。このようにすることで、通常入賞および有利入賞のいずれが発生したかが分かりやすい。

【０３４４】

（２－３） 通常状態（たとえば、低確モード）と、当該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、高確モード）に制御可能な状態制御手段（たとえば、メイン制御部４１による低確モードまたは高確モードに制御する処理）をさらに備え、

前記特定入賞が発生したときに前記発光手段が前記通常発光パターンに基づき発光制御されている場合、前記通常状態に制御されている割合の方が前記有利状態に制御されている割合よりも高く（たとえば、図１３）、

前記特定入賞が発生したときに前記発光手段が前記有利発光パターンに基づき発光制御されている場合、前記有利状態に制御されている割合の方が前記通常状態に制御されている割合よりも高い（たとえば、図１３）。

【０３４５】

具体的には、メイン制御部４１は、低確モードと、低確モードよりも遊技者にとって有利な高確モードに制御可能である。また、図１３に示すように、特定入賞（スイカ入賞）が発生したときに演出用ランプ５７Ａが通常発光パターン（発光パターンＡ１）に基づき発光制御されている場合、低確モードに制御されている割合の方が高確モードに制御されている割合よりも高い。また、図１３に示すように、特定入賞（スイカ入賞）が発生したときに演出用ランプ５７Ａが有利発光パターン（発光パターンＡ２）に基づき発光制御されている場合、高確モードに制御されている割合の方が低確モードに制御されている割合よりも高い。このようにすることで、通常発光パターンおよび有利発光パターンのいずれに基づき発光制御されるかに遊技者を注目させることができる。

【０３４６】

（２－４） 前記発光手段は複数あり（たとえば、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６）、

前記発光パターンは、前記複数の発光手段が同時に発光を開始または終了するパターンを含む（たとえば、図８（ｂ２），図８（ｂ１）の変形例）。

【０３４７】

具体的には、演出用ランプ５７Ａは複数ある（演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６）。また、図８（ｂ２），図８（ｂ１）の変形例に示すように、発光パターンは、複数の演出用ランプ５７が同時に発光を開始または終了するパターンを含む。このように、複数ある演出用ランプ５７が同時に発光を開始または終了することで、演出用ランプ５７による演出効果を高めることができる。

【０３４８】
（２－５） 前記発光手段は複数あり（たとえば、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６）、
前記発光パターンは、前記複数の発光手段が同時に発光を開始または終了しないパターンを含む（たとえば、図８（ｂ３），図８（ｂ４））。
【０３４９】
具体的には、演出用ランプ５７Ａは複数ある（演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６）。また、図８（ｂ３），図８（ｂ４）に示すように、発光パターンは、複数の演出用ランプ５７が同時に発光を開始または終了しないパターンを含む。このように、複数ある演出用ランプ５７が別個に発光を開始または終了することで、演出用ランプ５７による演出効果を高めることができる。
【０３５０】
（２－６） 前記発光手段は、前記通常発光パターンと前記有利発光パターンとのうち少なくとも一方において、前記発光手段の発光制御の開始タイミングおよび前記発光手段の発光制御の終了タイミングのうち少なくとも一方では発光しない（たとえば、図８（ｂ１））。
【０３５１】
具体的には、図８（ｂ１）に示すように、演出用ランプ５７は、通常発光パターン（発光パターンＡ１）と有利発光パターン（発光パターンＡ２）とのうち少なくとも一方において、演出用ランプ５７の発光制御の開始タイミングおよび演出用ランプ５７の発光制御の終了タイミングのうち少なくとも一方では発光しない。このように、演出用ランプ５７Ａが発光制御される時間を同じにしつつも発光の開始タイミングや終了タイミングを異ならせることができるため、入賞発生時の演出を実行するときの時間管理が容易となる。
【０３５２】
（３－１） 遊技を行う遊技機（たとえば、スロットマシン１、パチンコ遊技機）であって、
所定条件（たとえば、入賞図柄組合せの導出）が成立したときに入賞を発生させる入賞発生手段（たとえば、メイン制御部４１による入賞を発生させる処理）と、
発光手段（たとえば、演出用ランプ５７Ａ）と、を備え、
前記発光手段は、
第１入賞（たとえば、スイカ入賞）が発生したときに当該第１入賞に対応した第１色（たとえば、緑色）で発光し、
第２入賞（たとえば、チェリー入賞）が発生したときに当該第２入賞に対応した第２色（たとえば、赤色）で発光し、
前記第１色で発光するときは、第１通常発光パターン（たとえば、発光パターンＡ１）と第１有利発光パターン（たとえば、発光パターンＡ２）とのいずれかに基づき発光制御が行われ（たとえば、図８（ｂ１），（ｂ３））、
前記第２色で発光するときは、第２通常発光パターン（たとえば、発光パターンＢ１）と第２有利発光パターン（たとえば、発光パターンＢ２）とのいずれかに基づき発光制御され（たとえば、図８（ｂ２），（ｂ４））、
前記第１通常発光パターンは、前記第２通常発光パターンと異なり（たとえば、図８（ｂ１），（ｂ２））、
前記第１有利発光パターンは、前記第２有利発光パターンと同じである（たとえば、図８（ｂ３），（ｂ４））。
【０３５３】
具体的には、メイン制御部４１は、入賞図柄組合せが導出されたときに入賞を発生させる処理を行う。また、スロットマシンは、演出用ランプ５７Ａを備える。また、演出用ランプ５７Ａは、第１入賞（スイカ入賞）が発生したときに第１入賞に対応した第１色（緑色）で発光する。また、演出用ランプ５７Ａは、第２入賞（チェリー入賞）が発生したときに第２入賞に対応した第２色（赤色）で発光する。また、図８（ｂ１），（ｂ３）に示すように、第１色（緑色）で発光するときは、第１通常発光パターン（発光パターンＡ１

）と第１有利発光パターン（発光パターンＡ２）とのいずれかに基づき発光制御が行われる。図８（ｂ２），（ｂ４）に示すように、第２色（赤色）で発光するときは、第２通常発光パターン（発光パターンＢ１）と第２有利発光パターン（発光パターンＢ２）とのいずれかに基づき発光制御される。図８（ｂ１），（ｂ２）に示すように、第１通常発光パターン（発光パターンＡ１）は、第２通常発光パターン（発光パターンＢ１）と異なる。図８（ｂ３），（ｂ４）に示すように、第１有利発光パターン（発光パターンＡ２）は、第２有利発光パターン（発光パターンＢ２）と同じである。

【０３５４】

このように、演出用ランプ５７Ａは入賞役に応じて通常発光パターンまたは有利発光パターンに基づき発光制御されるため、入賞発生時の演出を多様にできるとともに、第１有利発光パターンと第２有利発光パターンとが同じであるため、有利発光パターンで発光制御が行われていることを遊技者が認識しやすい。これにより、入賞役に応じた色で好適に演出用ランプ５７Ａを発光させることができる。

【０３５５】

（３－２） 遊技を行う遊技機（たとえば、スロットマシン１、パチンコ遊技機）であって、

所定条件（たとえば、入賞図柄組合せの導出）が成立したときに入賞を発生させる入賞発生手段（たとえば、メイン制御部４１による入賞を発生させる処理）と、

発光手段と、を備え、

前記発光手段は、

第１入賞（たとえば、スイカ入賞）が発生したときに当該第１入賞に対応した第１色（たとえば、緑色）で発光し、

第２入賞（たとえば、チェリー入賞）が発生したときに当該第２入賞に対応した第２色（たとえば、赤色）で発光し、

前記第１色で発光するときは、第１通常発光パターン（たとえば、発光パターンＡ１）と第１有利発光パターン（たとえば、発光パターンＡ２）とのいずれかに基づき発光制御が行われ（たとえば、図２３（ａ１），（ａ３））、

前記第２色で発光するときは、第２通常発光パターン（たとえば、発光パターンＢ１）と第２有利発光パターン（たとえば、発光パターンＢ２）とのいずれかに基づき発光制御され（たとえば、図２３（ａ２），（ａ４））、

前記第１通常発光パターンは、前記第２通常発光パターンと同じであり（たとえば、図２３（ａ１），（ａ２））、

前記第１有利発光パターンは、前記第２有利発光パターンと異なる（たとえば、図２３（ａ３），（ａ４））。

【０３５６】

具体的には、メイン制御部４１は、入賞図柄組合せが導出されたときに入賞を発生させる処理を行う。また、スロットマシンは、演出用ランプ５７Ａを備える。また、演出用ランプ５７Ａは、第１入賞（スイカ入賞）が発生したときに第１入賞に対応した第１色（緑色）で発光する。また、第２入賞（チェリー入賞）が発生したときに第２入賞に対応した第２色（赤色）で発光する。また、図２３（ａ１），（ａ３）に示すように、第１色（緑色）で発光するときは、第１通常発光パターン（発光パターンＡ１）と第１有利発光パターン（発光パターンＡ２）とのいずれかに基づき発光制御が行われる。また、図２３（ａ２），（ａ４）に示すように、第２色（赤色）で発光するときは、第２通常発光パターン（発光パターンＢ１）と第２有利発光パターン（発光パターンＢ２）とのいずれかに基づき発光制御される。また、図２３（ａ１），（ａ２）に示すように、第１通常発光パターン（発光パターンＡ１）は、第２通常発光パターン（発光パターンＢ１）と同じである。また、図２３（ａ３），（ａ４）に示すように、第１有利発光パターン（発光パターンＡ２）は、第２有利発光パターン（発光パターンＢ２）と異なる。

【０３５７】

このように、演出用ランプ５７Ａは入賞役に応じて通常発光パターンまたは有利発光パ

ターンに基づき発光制御されるため、入賞発生時の演出を多様にできるとともに、第１通常発光パターンと第２通常発光パターンとが同じであるため、通常は発光パターンがあまり変化することがなく、遊技者に煩わしさを感じさせない。これにより、入賞役に応じた色で好適に演出用ランプ５７Ａを発光させることができる。

【０３５８】

（３－３） 入賞には、通常入賞（たとえば、弱スイカ入賞）と、当該通常入賞が発生したときよりも遊技者にとって有利な有利入賞（たとえば、強スイカ入賞）とが含まれ、

発光パターンは、前記第１通常発光パターンと前記第２通常発光パターンとを有する前記通常発光パターン、および、前記第１有利発光パターンと前記第２有利発光パターンとを有する前記有利発光パターンを含み（たとえば、図８（ｂ１）～（ｂ４））、

前記発光手段は、

前記通常入賞が発生したときは、前記第１通常発光パターンと前記第２通常発光パターンとを含む通常発光パターン（たとえば、発光パターンＡ１，Ｂ１）に基づき発光制御され（たとえば、図８（ｂ１））、

前記有利入賞が発生したときは、前記第１有利発光パターンと前記第２有利発光パターンとを含む有利発光パターン（たとえば、発光パターンＡ２，Ｂ２）に基づき発光制御される（たとえば、図８（ｂ３））。

【０３５９】

具体的には、入賞には、通常入賞（弱スイカ入賞）と、通常入賞が発生したときよりも遊技者にとって有利な有利入賞（強スイカ入賞）とが含まれる。発光パターンは、第１通常発光パターンと第２通常発光パターンとを有する通常発光パターン（発光パターンＡ１，Ｂ１）、および、第１有利発光パターンと第２有利発光パターンとを有する有利発光パターン（発光パターンＡ２，Ｂ２）を含む。図８（ｂ１）に示すように、演出用ランプ５７Ａは、通常入賞が発生したときは、第１通常発光パターンと第２通常発光パターンとを含む通常発光パターン（発光パターンＡ１，Ｂ１）に基づき発光制御される。図８（ｂ３）に示すように、有利入賞が発生したときは、第１有利発光パターンと第２有利発光パターンとを含む有利発光パターン（発光パターンＡ２，Ｂ２）に基づき発光制御される。このようにすることで、通常入賞および有利入賞のいずれが発生したかが分かりやすい。

【０３６０】

（３－４） 通常状態（たとえば、低確モード）と、当該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、高確モード）に制御可能な状態制御手段（たとえば、メイン制御部４１による低確モードまたは高確モードに制御する処理）をさらに備え、

前記発光手段が前記通常発光パターンに基づき発光制御されている場合、前記通常状態に制御されている割合の方が前記有利状態に制御されている割合よりも高く（たとえば、図１３）、

前記発光手段が前記有利発光パターンに基づき発光制御されている場合、前記有利状態に制御されている割合の方が前記通常状態に制御されている割合よりも高い（たとえば、図１３）。

【０３６１】

具体的には、メイン制御部４１は、低確モードと、低確モードよりも遊技者にとって有利な高確モードに制御可能である。また、図１３に示すように、演出用ランプ５７Ａが通常発光パターン（発光パターンＡ１）に基づき発光制御されている場合、低確モードに制御されている割合の方が高確モードに制御されている割合よりも高い。また、図１３に示すように、演出用ランプ５７Ａが有利発光パターン（発光パターンＡ２）に基づき発光制御されている場合、高確モードに制御されている割合の方が低確モードに制御されている割合よりも高い。このようにすることで、通常発光パターンおよび有利発光パターンのいずれに基づき発光制御されるかに遊技者を注目させることができる。

【０３６２】

（３－５） 前記発光手段は複数あり（たとえば、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６）、

発光パターンは、前記複数の発光手段が同時に発光を開始または終了するパターンを含

む（たとえば、図８（ｂ２），図８（ｂ１）の変形例）。
【０３６３】
具体的には、演出用ランプ５７Ａは複数ある（演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６）。図８（ｂ２），図８（ｂ１）の変形例に示すように、発光パターンは、複数の演出用ランプ５７Ａが同時に発光を開始または終了するパターンを含む。このように、複数ある演出用ランプ５７が同時に発光を開始または終了することで、演出用ランプ５７による演出効果を高めることができる。
【０３６４】
（３－６） 前記発光手段は複数あり（たとえば、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６）、
発光パターンは、前記複数の発光手段が同時に発光を開始または終了しないパターンを含む（たとえば、図８（ｂ３），図８（ｂ４））。
【０３６５】
具体的には、演出用ランプ５７Ａは複数ある（演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６）。図８（ｂ３），図８（ｂ４）に示すように、発光パターンは、複数の演出用ランプ５７Ａが同時に発光を開始または終了しないパターンを含む。このように、複数ある演出用ランプ５７が別個に発光を開始または終了することで、演出用ランプ５７による演出効果を高めることができる。
【０３６６】
（３－７） 前記発光手段は、前記通常発光パターンと前記有利発光パターンとのうち少なくとも一方において、前記発光手段の発光制御の開始タイミングおよび前記発光手段の発光制御の終了タイミングのうち少なくとも一方では発光しない（たとえば、図８（ｂ１））。
【０３６７】
具体的には、図８（ｂ１）～（ｂ４）に示すように、図８（ｂ１）に示すように、演出用ランプ５７Ａは、通常発光パターンと有利発光パターンとのうち少なくとも一方において、演出用ランプ５７Ａの発光制御の開始タイミングおよび演出用ランプ５７Ａの発光制御の終了タイミングのうち少なくとも一方では発光しない。このように、演出用ランプ５７Ａが発光制御される時間を同じにしつつも発光の開始タイミングや終了タイミングを異ならせることができるため、入賞発生時の演出を実行するときの時間管理が容易となる。
【０３６８】
（４－１） 遊技を行う遊技機（たとえば、スロットマシン１、パチンコ遊技機）であって、
映像を再生する映像再生手段（たとえば、サブ制御部９１による液晶表示器５１において映像を再生するための処理）を備え、
前記映像再生手段は、特定契機（たとえば、図１４（ａ）のｔ２）になったときに特定映像（たとえば、「確定シーン」の映像）を再生し、当該特定映像の再生時間が所定時間（たとえば、図１４（ａ）のｔ４）となったときに所定映像（たとえば、「ＷＩＮ」の映像）を繰り返し再生する（たとえば、図１４（ａ））。
【０３６９】
具体的には、サブ制御部９１は、液晶表示器５１において映像を再生するための処理を行う。また、図１４（ａ）に示すように、サブ制御部９１は、液晶表示器５１において、特定契機（図１４（ａ）のｔ２）になったときに特定映像（「確定シーン」の映像）を再生し、特定映像の再生時間が所定時間（図１４（ａ）のｔ４）となったときに所定映像（「ＷＩＮ」の映像）を繰り返し再生する。
【０３７０】
（４－２） 音（たとえば、音声１，２）の出力制御を行う音出力制御手段（たとえば、サブ制御部９１によるスピーカ５３，５４から音を出力させる制御を行う処理）をさらに備え、
前記音出力制御手段は、前記特定契機になったときに特定音（たとえば、確定シーン音）の出力制御を開始し、前記特定映像の再生時間が前記所定時間となった後、所定回数目

（たとえば、２回目）の前記所定映像が再生される前に当該特定音の出力制御を終了する（たとえば、図１４（ａ））。

【０３７１】

具体的には、サブ制御部９１は、スピーカ５３，５４から音声１，２を出力させる制御を行う。図１４（ａ）に示すように、サブ制御部９１は、特定契機になったとき（ｔ２）に特定音（確定シーン音）の出力制御を開始し、特定映像の再生時間が所定時間となった（ｔ４）後、所定回数目（２回目）の所定映像が再生される前に特定音の出力制御を終了する（ｔ５）。

【０３７２】

このように、所定映像が繰り返し再生されている期間に所定映像に対応した音が繰り返し出力されると遊技者が煩わしく感じる虞があるが、所定映像に対応した音を延々と繰り返さないことで煩わしさを低減することができる。これにより、映像を繰り返し再生する際に好適な制御を行うことができる。

【０３７３】

（４－３） 音（たとえば、音声１，２）の出力制御を行う音出力制御手段（たとえば、サブ制御部９１によるスピーカ５３，５４から音を出力させる制御を行う処理）をさらに備え、

前記音出力制御手段は、前記特定契機になったときに特定音（たとえば、確定シーン音）の出力制御を開始し、前記特定映像の再生時間が前記所定時間となる以前に当該特定音の出力制御を終了する（たとえば、図２４（ａ））。

【０３７４】

具体的には、サブ制御部９１は、スピーカ５３，５４から音声１，２を出力させる制御を行う。図２４（ａ）に示すように、サブ制御部９１は、特定契機になったときに特定音（確定シーン音）の出力制御を開始し、特定映像の再生時間が所定時間となる以前に特定音の出力制御を終了する。

【０３７５】

このように、所定映像が繰り返し再生されている期間に所定映像に対応した音が繰り返し出力されると遊技者が煩わしく感じる虞があるが、所定映像が再生される以前に特定音の出力制御を終了させることで煩わしさを低減することができる。これにより、映像を繰り返し再生する際に好適な制御を行うことができる。

【０３７６】

（４－４） 前記音出力制御手段は、

所定のＢＧＭ（たとえば、音声２のＢＧＭ）の出力制御を実行可能であり（たとえば、図１４（ａ））、

前記所定のＢＧＭの出力制御を行うとともに前記特定音の出力制御を行い（たとえば、図１４（ａ）のｔ２～ｔ５）、

前記特定音の出力制御の終了以降も前記所定のＢＧＭの出力制御を継続する（たとえば、図１４（ａ）のｔ５以降）。

【０３７７】

具体的には、図１４（ａ）に示すように、サブ制御部９１は、音声２のＢＧＭの出力制御を実行可能である。また、図１４（ａ）のｔ２～ｔ５に示すように、音声２のＢＧＭの出力制御を行うとともに特定音の出力制御を行う。また、図１４（ａ）のｔ５以降に示すように、特定音の出力制御の終了以降も音声２のＢＧＭの出力制御を継続する。このように、特定音の出力制御の終了以降もＢＧＭの出力制御を継続することで、演出効果を高めることができる。

【０３７８】

（４－５） 前記特定音は、セリフの音声（たとえば、音声「くらえ」）である（たとえば、図１６（ａ５））。

【０３７９】

具体的には、図１６（ａ５）に示すように、特定音は、セリフの音声（音声「くらえ」

）である。このようにすることで、特定映像に関する遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８０】

（４－６） 前記特定音に対応する特定音データ（たとえば、確定シーン音データ）を記憶する記憶手段（たとえば、ＲＡＭ９１ｃ）をさらに備え、

前記特定音データは、音が出力される有音期間（たとえば、図１６（ａ５），（ａ８），（ａ９））に対応する有音データと音が出力されない無音期間（たとえば、図１６（ａ６），（ａ７），（ａ９））に対応する無音データとを含む一のデータである（たとえば、図１６（ａ５）～（ａ９））。

【０３８１】

具体的には、ＲＡＭ９１ｃは、特定音（確定シーン音）に対応する特定音データ（確定シーン音データ）を記憶する。図１６（ａ５）～（ａ９）に示すように、特定音データは、音が出力される有音期間（図１６（ａ５），（ａ８），（ａ９））に対応する有音データと音が出力されない無音期間（図１６（ａ６），（ａ７），（ａ９））に対応する無音データとを含む一のデータである。このようにすることで、たとえば、有音期間に対応する複数の有音データを記憶し、無音期間が終了してから有音データを再生させるといった処理が不要になるため、特定音を出力制御を簡素化することができる。

【０３８２】

（４－７） 前記所定映像の再生中において、当該所定映像に対応した前記特定音が出力される（たとえば、図１６（ａ１０），（ａ１１））。

【０３８３】

具体的には、図１６（ａ１０），（ａ１１）に示すように、所定映像（「ＷＩＮ」の映像）の再生中において、所定映像に対応した特定音が出力される。このようにすることで、所定映像を再生するときの演出効果を高めることができる。

【０３８４】

（４－８） 前記特定映像の再生が終了するタイミング（たとえば、図１６（ａ９））および前記所定映像の再生が開始するタイミング（たとえば、図１７（ａ１０））において、前記特定音は出力されない（たとえば、図１６（ａ９），図１７（ａ１０））。

【０３８５】

具体的には、図１６（ａ９），図１７（ａ１０）に示すように、特定映像（「確定シーン」の映像）の再生が終了するタイミング（図１６（ａ９））および所定映像（「ＷＩＮ」の映像）の再生が開始するタイミング（図１７（ａ１０））において、特定音は出力されない。このようにすることで、特定映像から所定映像に切り替える際の音の出力が自然になる。

【０３８６】

（４－９） 前記特定音データは、音が出力される有音期間（たとえば、図１６（ａ５），（ａ８），（ａ９））に対応する有音データと音が出力されない無音期間（たとえば、図１６（ａ６），（ａ７），（ａ９））に対応する無音データとを含むデータであり（たとえば、図１６（ａ５）～（ａ９））、

前記音出力制御手段は、前記特定映像の再生時間が前記所定時間となる以前に、前記無音データに対応する音も含めた前記特定音の出力制御を終了する（たとえば、図１６（ａ９））。

【０３８７】

具体的には、特定音データは、音が出力される有音期間（図１６（ａ５），（ａ８），（ａ９））に対応する有音データと音が出力されない無音期間（図１６（ａ６），（ａ７），（ａ９））に対応する無音データとを含むデータである。また、図１６（ａ９）に示すように、サブ制御部９１は、特定映像（「確定シーン」の映像）の再生時間が所定時間となる以前に、無音データに対応する音も含めた特定音の出力制御を終了する。このようにすることで、所定映像の再生時に音が出力されないことが担保される。

【０３８８】

（４－１０） 発光手段（たとえば、演出用ランプ５７Ｂ）の発光制御を行う発光制御手段（たとえば、サブ制御部９１による演出用ランプ５７Ｂの発光制御を行う処理）をさらに備え、
前記発光制御手段は、前記特定契機になったときに特別発光パターン（たとえば、発光パターンＸ１）に基づき前記発光手段の発光制御を行った後、特定発光パターン（たとえば、発光パターンＸ２）に基づき当該発光手段の発光制御を繰り返し行い（たとえば、図１４（ｃ））、
前記特別発光パターンに基づく前記発光手段の発光態様は、前記特定発光パターンに基づく当該発光手段の発光態様よりも、変化する頻度が高く（たとえば、図１４（ｃ））、
前記特別発光パターンに基づく前記発光手段の発光制御の時間は、前記所定時間よりも短い（たとえば、図１４（ａ））。

【０３８９】
具体的には、サブ制御部９１は、演出用ランプ５７Ｂの発光制御を行う処理を実行可能である。また、図１４（ｃ）に示すように、サブ制御部９１は、特定契機になったときに特別発光パターン（発光パターンＸ１）に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御を行った後、特定発光パターン（発光パターンＸ２）に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御を繰り返し行う。また、図１４（ｃ）に示すように、特別発光パターンに基づく演出用ランプ５７Ｂの発光態様は、特定発光パターンに基づく演出用ランプ５７Ｂの発光態様よりも、変化する頻度が高い。また、図１４（ａ）に示すように、特別発光パターンに基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御の時間は、所定時間よりも短い。

【０３９０】
このように、発光態様が変化する頻度が高い特別パターンに基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御を所定時間経過前に終了させることで、演出用ランプ５７Ｂに対して遊技者の注意が向きにくくし、液晶表示器５１において再生される映像に対する遊技者の注目度を高めることができる。これにより、映像を繰り返し再生する際に好適な制御を行うことができる。

【０３９１】
（４－１１） 前記発光制御手段は、前記特別発光パターンと前記特定発光パターンとを含む発光パターンに基づき前記発光手段に対する指令値（たとえば、赤色は０ｘＦ００、黄色は０ｘＦＦ０）を設定することで、当該発光手段の発光制御を行い（たとえば、図１４（ｃ））、
前記特別発光パターンにおける最後の指令値（たとえば、「０ｘ０００」、図１４（ｃ）のｔ８～ｔ９）は、当該最後の指令値の１つ前の指令値（たとえば、「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ７～ｔ８）よりも小さい。

【０３９２】
具体的には、図１４（ｃ）に示すように、発光パターンＸ１における最後の指令値（「０ｘ０００」、図１４（ｃ）のｔ８～ｔ９）は、当該最後の指令値の１つ前の指令値（「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ７～ｔ８）よりも小さい。このようにすることで、輝度の低い状態で発光パターンＸ１に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御を終了してから、特定発光パターンに基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御につなげることができる。

【０３９３】
（４－１２） 前記特定発光パターンにおける最初の指令値（たとえば、「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１０）は、当該最初の指令値の１つ後の指令値（たとえば、「０ｘＦ１０」、図１４（ｃ）のｔ１０の直後）よりも小さい。

【０３９４】
具体的には、図１４（ｃ）に示すように、発光パターンＸ２における最初の指令値（「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１０）は、当該最初の指令値の１つ後の指令値（「０ｘＦ１０」、図１４（ｃ）のｔ１０の直後）よりも小さい。このようにすることで、輝度の低い状態で発光パターンＸ２に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御を開始してから、次の発光制御につなげることができる。

【０３９５】
（４－１３） 前記特定発光パターンにおける最後の指令値（たとえば、「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ１３～ｔ１４）は、当該最後の指令値の１つ前の指令値（たとえば、「０ｘＦ１０」、図１４（ｃ）のｔ１３の直前）よりも小さい。
【０３９６】
具体的には、図１４（ｃ）に示すように、発光パターンＸ２における最後の指令値（「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ１３～ｔ１４）は、当該最後の指令値の１つ前の指令値（「０ｘＦ１０」、図１４（ｃ）のｔ１３の直前）よりも小さい。このようにすることで、輝度の低い状態で発光パターンＸ２に基づき演出用ランプ５７Ｂの発光制御を終了してから、次の、発光パターンＸ２に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御につなげることができる。
【０３９７】
（４－１４） 前記特別発光パターンにおける最後の指令値（たとえば、「０ｘ０００」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１０）は、前記特定発光パターンおけるいずれの指令値（たとえば、「０ｘＦ００」～「０ｘＦＦ０」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１４）よりも小さい。
【０３９８】
具体的には、図１４（ｃ）に示すように、前記特別発光パターンにおける最後の指令値（「０ｘ０００」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１０）は、前記特定発光パターンにおけるいずれの指令値（「０ｘＦ００」～「０ｘＦＦ０」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１４）よりも小さい。このようにすることで、最も輝度の低い状態で発光パターンＸ１に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御を終了させてから、発光パターンＸ２に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御を繰り返すことができる。
【０３９９】
（４－１５） 前記特定発光パターンにおける最初の指令値（たとえば、「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１０）は、前記特定発光パターンにおける指令値（たとえば、「０ｘＦ００」～「０ｘＦＦ０」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１４）のうち最も小さい。
【０４００】
具体的には、図１４（ｃ）に示すように、前記特定発光パターンにおける最初の指令値（「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１０）は、前記特定発光パターンにおける指令値（「０ｘＦ００」～「０ｘＦＦ０」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１４）のうち最も小さい。このようにすることで、最も輝度の低い状態で発光パターンＸ２に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御を開始させてから、発光パターンＸ２に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御を繰り返すことができる。
【０４０１】
（４－１６） 前記特定発光パターンにおける最後の指令値（たとえば、「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ１３～ｔ１４）は、前記特定発光パターンにおける指令値（たとえば、「０ｘＦ００」～「０ｘＦＦ０」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１４）のうち最も小さい。
【０４０２】
具体的には、図１４（ｃ）に示すように、前記特定発光パターンにおける最後の指令値（「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ１３～ｔ１４）は、前記特定発光パターンにおける指令値（「０ｘＦ００」～「０ｘＦＦ０」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１４）のうち最も小さい。このようにすることで最も輝度の低い状態で発光パターンＸ２に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御を終了させてから、発光パターンＸ２に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御を繰り返すことができる。
【０４０３】
（４－１７） 前記特定発光パターンにおける最初の指令値（たとえば、「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１０）と、前記特定発光パターンにおける最後の指令値（たとえば、「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ１３～ｔ１４）は同じである。
【０４０４】
具体的には、図１４（ｃ）に示すように、発光パターンＸ２における最初の指令値（「

０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ９～ｔ１０）と、発光パターンＸ２における最後の指令値（「０ｘＦ００」、図１４（ｃ）のｔ１３～ｔ１４）は同じである。このようにすることで、発光パターンＸ２に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御が終了して次の発光パターンＸ２に基づく演出用ランプ５７Ｂの発光制御を開始する際、同じ輝度値で次の発光制御につなげることができる。

【０４０５】

［変形例］

以上、本発明における主な実施の形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

【０４０６】

［発光パターンについて］

本実施の形態においては、図８（ｂ２）に示したように、発光パターンＡ２においては、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６が同時に発光を開始または終了するパターンを含んでいるが、図８（ｂ１）に示した発光パターンＡ１においても、演出用ランプ５７Ａ１～Ａ６が同時に発光を開始または終了するパターンを含むものであってもよい。

【０４０７】

本実施の形態では、図８（ｂ２），（ｂ４）に示すように、発光パターンＢ１と発光パターンＢ２とのいずれにおいても、演出用ランプ５７Ａの発光制御の開始タイミングおよび演出用ランプ５７Ａの発光制御の開始タイミングで発光を行うようにしている。しかし、これに限らず、発光パターンＢ１と発光パターンＢ２とのうち少なくとも一方において、演出用ランプ５７Ａの発光制御の開始タイミングおよび演出用ランプ５７Ａの発光制御の終了タイミングのうち少なくとも一方では発光しないようにしてもよい。

【０４０８】

［演出用ランプについて］

本実施の形態においては、演出用ランプＡ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６は、それぞれ３つのＬＥＤを含んで構成されるよにした。しかし、これに限らず、１つのＬＥＤで構成されるものであってもよく、任意の数のＬＥＤを含んで構成されるものであってもよい。また、演出用ランプＡ，Ｂは、図１のように設置されるものに限らず、液晶表示器５１の左側のみに設置されるものや、右側のみに設置されるものや、上部のみに設置されるものや、右側および左側に設置されるものであってもよい。

【０４０９】

［入賞発生時の期待度について］

本実施の形態においては、図１３に示したように、第１入賞（弱スイカ入賞）が発生した場合と第２入賞（弱チェリー入賞）が発生した場合とで、遊技者にとっての有利度として、ＣＺ当選期待度が異なるようにした。しかし、これに限らず、第１入賞の発生と第２入賞の発生とで、有利度として払出枚数が異なるようなものであってもよい。また、ＣＺに限らず、ＡＴが付与される決定が行われる割合が異なるものであってもよい。また、チェリーやスイカはボーナスと同時に当選可能な役であって、スイカが当選する場合よりもチェリーに当選する場合の方が、ボーナスと同時に当選している割合が高いものであってもよい。

【０４１０】

［バトル演出や入賞時演出について］

本実施の形態においては、図１３において、有利区間通常において入賞時演出を実行する例について説明したが、これに限らず、ＣＺなどにおいて図１３で説明したような入賞時演出を実行するようにしてもよい。また、図１４において、ＣＺにおいて、バトル演出に伴う各種演出を実行する例について説明したが、これに限らず、有利区間通常などにおいて図１４で説明したようなバトル演出に伴う各種演出を実行するようにしてもよい。

【０４１１】

［パチンコ遊技機への適用について］

次に、本発明をパチンコ遊技機に適用した場合の例を説明する。以下、上記実施の形態と同様の部分については詳しい説明を省略する。

【０４１２】

パチンコ遊技機は、遊技盤に設けられた遊技領域に打球操作ハンドルを操作して遊技媒体であるパチンコ玉を打込むことで遊技が行われる。パチンコ遊技機においては、遊技領域に設けられた始動領域をパチンコ玉が通過することにより、抽出された乱数に基づいて、大当りを発生させるか否かなどについて決定される。始動領域の通過により、画像表示装置では演出図柄の変動表示を行う。大当りになったときは、変動表示の結果として大当り図柄が導出表示される。大当りになった後には、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態が終了した後は、大当り種別に応じて、確変状態に制御されることがある。確変状態表示結果が「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。パチンコ遊技機に適用する場合は、たとえば、各入賞口への入賞が発生したときに、入賞口に対応した色で発光手段を発光させるようにすればよい。また、リーチ演出において大当りが確定することを示唆する特定映像を特定契機になったときに再生し、当該特定映像の再生時間が所定時間となったときに所定映像を繰り返し再生するようにしてもよい。また、特定契機になったときに特定映像に対応する特定音を出力し、特定契機になったときに特別発光パターンに基づき発光手段の発光制御を行うようにすればよい。

【０４１３】

なお、上述した本実施の形態および変形例における各種構成、各種処理、各種処理のタイミングなどは、適宜組合せることができる。

【０４１４】

今回開示された実施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。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の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。

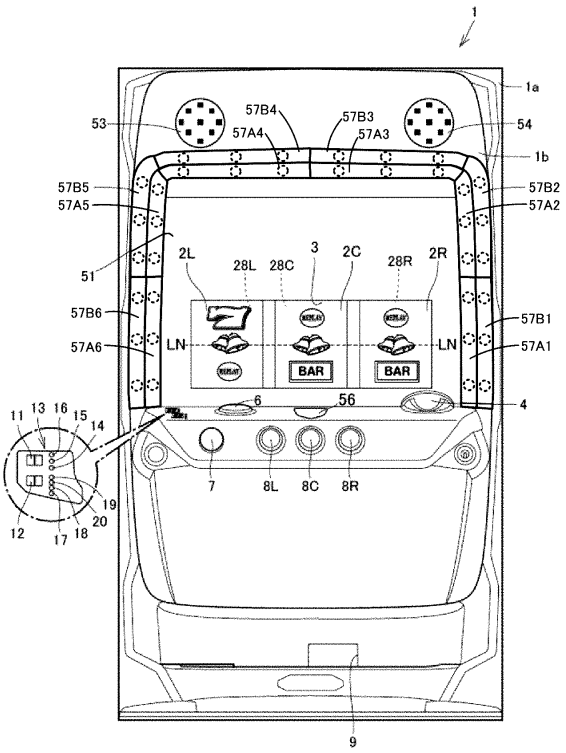
【符号の説明】

【０４１５】

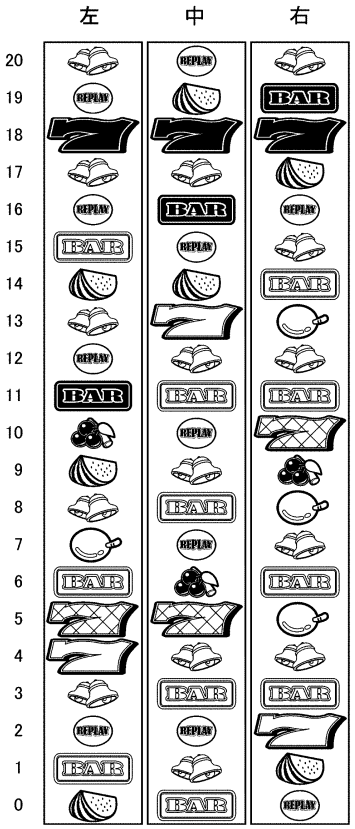
１　スロットマシン、１ａ　筐体、１ｂ　前面扉、２Ｌ，２Ｃ，２Ｒ　リール、３　透視窓、４　メダル投入部、６　ＭＡＸＢＥＴスイッチ、７　スタートスイッチ、８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ　ストップスイッチ、９　メダル払出口、１１　クレジット表示器、１２　遊技補助表示器、１３　遊技用表示部、５７Ａ，Ｂ　演出用ランプ、２８Ｌ，２８Ｃ，２８Ｒ　リールバックライト、４１　メイン制御部、４１ａ　メインＣＰＵ、４１ｃ　ＲＡＭ、５１　液晶表示器、５３，５４　スピーカ、５６　演出用スイッチ、９１　サブ制御部、９１ａ　サブＣＰＵ、９１ｃ　ＲＡＭ。

【図面】

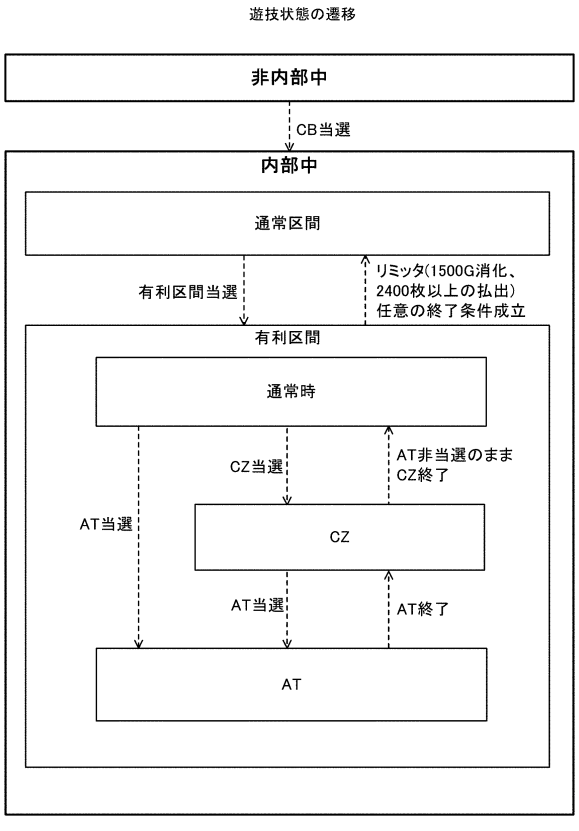
【図１】


1
1a
1b
53
54
57B4
57A4
57B3
57A3
57B5
57A5
57B2
57A2
51
2L
28L
28C
3
2C
28R
2R
57B6
57A6
LN
LN
57B1
57A1
BAR
BAR
6
56
4
11
13
16
15
14
7
8L
8C
8R
19
20
12
17
18
9

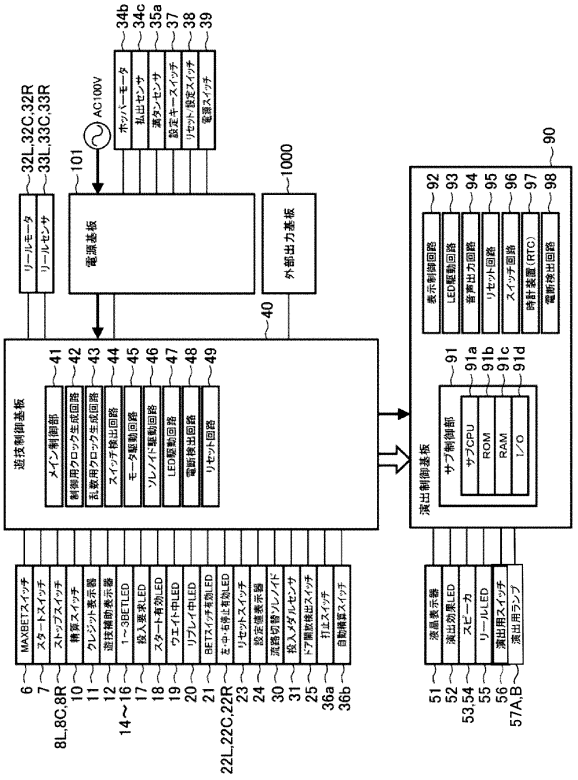
【図２】


左
中
右
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0
REPLAY
BAR

【図３】


遊技状態の遷移
非内部中
CB当選
内部中
通常区間
有利区間当選
リミッタ(1500G消化、
2400枚以上の払出)
任意の終了条件成立
有利区間
通常時
CZ当選
AT非当選のまま
CZ終了
AT当選
CZ
AT当選
AT終了
AT

【図４】


34b
34c
35a
37
38
39
ボッパーモータ
払出センサ
満タンセンサ
設定キースイッチ
リセット・設定スイッチ
電源スイッチ
32L,32C,32R
33L,33C,33R
リールモータ
リールセンサ
AC100V
101
電源基板
1000
外部出力基板
40
90
92
93
94
95
96
97
98
表示制御回路
LED駆動回路
音声出力回路
リセット回路
スイッチ回路
時計装置(RTC)
電断検出回路
遊技制御基板
41
42
43
44
45
46
47
48
49
メイン制御部
制御用クロック生成回路
乱数用クロック生成回路
スイッチ検出回路
モータ駆動回路
ソレノイド駆動回路
LED駆動回路
電断検出回路
リセット回路
演出制御基板
91
91a
91b
91c
91d
サブ制御部
サブCPU
ROM
RAM
I/O
MAXBETスイッチ
スタートスイッチ
ストップスイッチ
精算スイッチ
クレジット表示器
遊技補助表示器
1～3BETLED
投入要求LED
スタート有効LED
ウエイトHLED
リプレイHLED
BETスイッチ有効LED
主ゆ各停止有効LED
リセットスイッチ
設定値表示器
演出切替ソレノイド
投入メダルセンサ
ドア開放検出スイッチ
打止スイッチ
自動精算スイッチ
6
7
8L,8C,8R
10
11
12
14～16
17
18
19
20
21
22L,22C,22R
23
24
30
31
25
36a
36b
液晶表示器
演出効果LED
スピーカ
リールLED
演出用スイッチ
演出用ランプ
51
52
53,54
55
56
57A,B

【図５】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに停止し得る図柄の組合せ	付与
CB	網7-網7-網7	-	CB作動
中段ベル	ベル-ベル-ベル	-	11枚
右上がりベル	赤7-ベル-白BAR	ベル-ベル-ベル	11枚
	赤7-ベル-黒BAR		
	白7-ベル-白BAR		
	白7-ベル-黒BAR		
	スイカ-ベル-白BAR		
	スイカ-ベル-黒BAR		
右下がりベル（左上がりベル）	リプレイ-ベル-リプレイ		11枚
	リプレイ-ベル-プラム		
	プラム-ベル-リプレイ		
	プラム-ベル-プラム		
上段ベル1	リプレイ-白BAR-白BAR		2枚
上段ベル2	リプレイ-白BAR-黒BAR		
上段ベル3	リプレイ-黒BAR-白BAR		
上段ベル4	リプレイ-黒BAR-黒BAR		
上段ベル5	プラム-白BAR-白BAR		
上段ベル6	プラム-白BAR-黒BAR		
上段ベル7	プラム-黒BAR-白BAR		
上段ベル8	プラム-黒BAR-黒BAR		
右下がりスイカ	ベル-スイカ-黒7	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
	ベル-スイカ-白7		
上段スイカ	ベル-黒7-リプレイ	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
	ベル-白7-リプレイ		
中段スイカ	黒7-スイカ-スイカ	-	5枚
	白7-スイカ-スイカ		
	スイカ-スイカ-スイカ		
下段チェリー	黒BAR-ベル-ベル	-	2枚
	黒BAR-黒BAR-ベル		
	黒BAR-白BAR-ベル		
中段チェリー	チェリー-ANY-ANY	-	1枚
1枚役	スイカ-リプレイ-ベル	-	1枚
通常リプ	リプレイ-リプレイ-リプレイ	-	再遊技
	リプレイ-リプレイ-プラム		
	プラム-リプレイ-リプレイ		
	プラム-リプレイ-プラム		

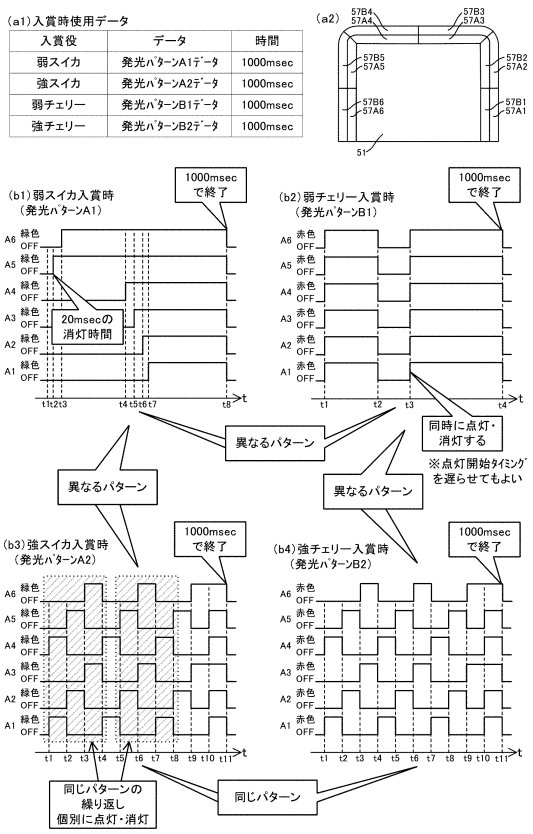
【図６】

役番号	抽選対象役	入賞役の組合せ	遊技状態 ○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。	
			非内部中	内部中
1	CB	CB	○	×
2	6択ベル1	右下がりベル＋上段ベル5＋上段ベル8	○	○
3	6択ベル2	右下がりベル＋上段ベル2＋上段ベル3	○	○
4	6択ベル3	中段ベル＋上段ベル1＋上段ベル4	○	○
5	6択ベル4	中段ベル＋上段ベル6＋上段ベル7	○	○
6	6択ベル5	右上がりベル＋上段ベル1＋上段ベル8	○	○
7	6択ベル6	右上がりベル＋上段ベル4＋上段ベル5	○	○
8	弱スイカ	右下がりスイカ＋上段スイカ＋中段スイカ	○	○
9	強スイカ	右下がりスイカ＋上段スイカ＋中段スイカ＋1枚役	○	○
10	弱チェリー	下段チェリー	○	○
11	強チェリー	下段チェリー＋1枚役	○	○
12	通常リプ	通常リプ	○	○

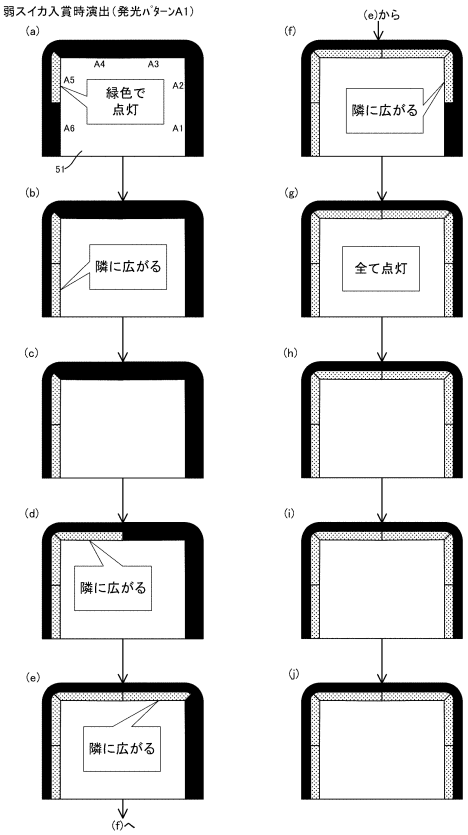
【図７】

当選役	押し順	停止し得る図柄組合せ
6択ベル1	左中右	右下がりベル
	左中右以外	上段ベル1 or 上段ベル4 or ハズレ目
6択ベル2	左右中	右下がりベル
	左右中以外	上段ベル2 or 上段ベル3 or ハズレ目
6択ベル3	中左右	中段ベル
	中左右以外	上段ベル5 or 上段ベル8 or ハズレ目
6択ベル4	中右左	中段ベル
	中右左以外	上段ベル6 or 上段ベル7 or ハズレ目
6択ベル5	右左中	右上がりベル
	右左中以外	上段ベル1 or 上段ベル8 or ハズレ目
6択ベル6	右中左	右上がりベル
	右中左以外	上段ベル4 or 上段ベル5 or ハズレ目

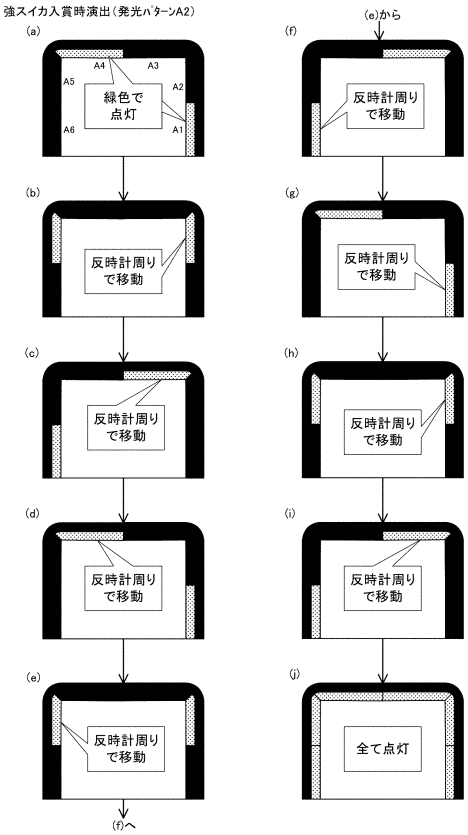
【図８】



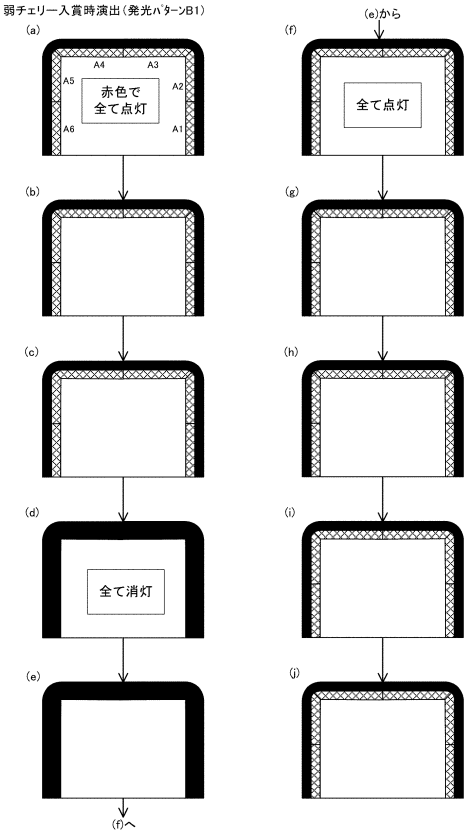
【図９】



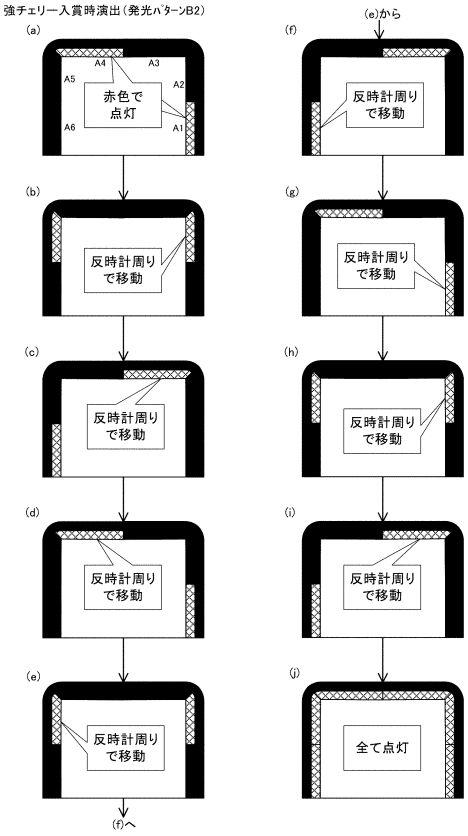
【図１０】



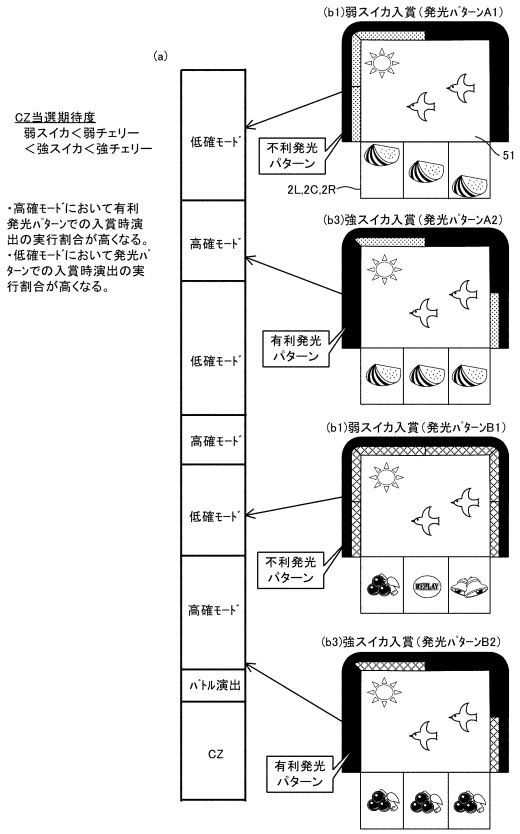
【図１１】



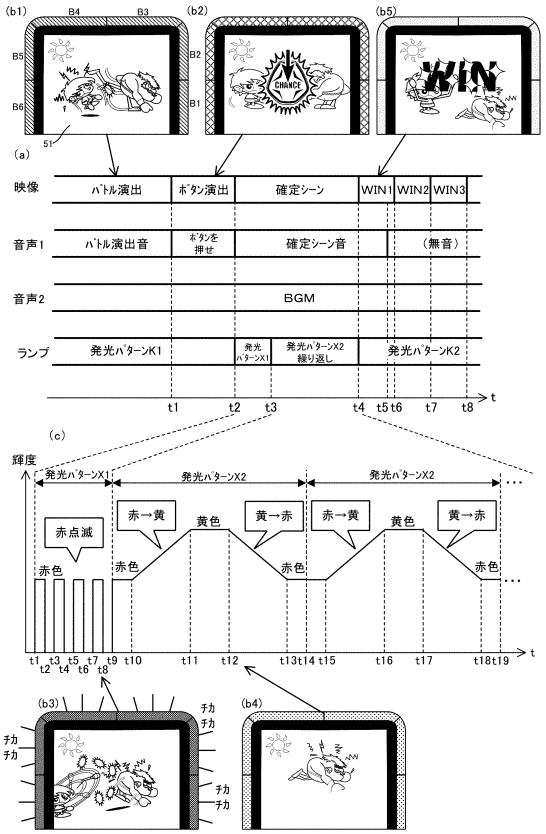
【図１２】



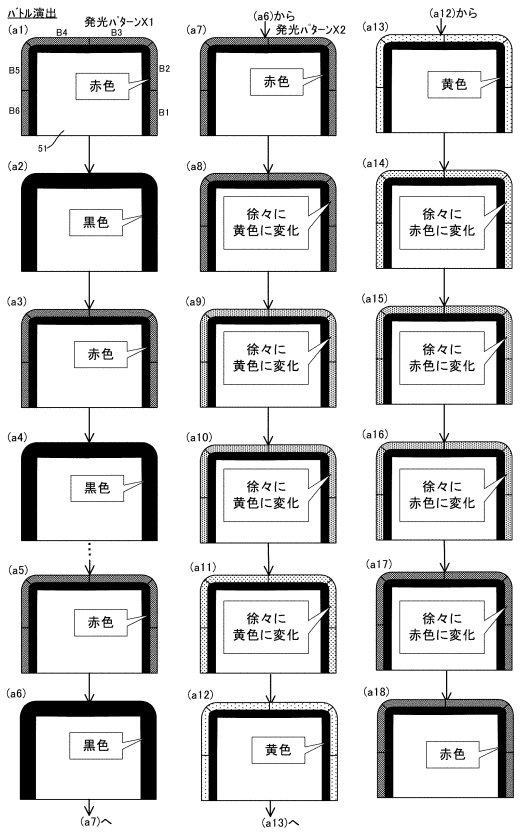
【図１３】



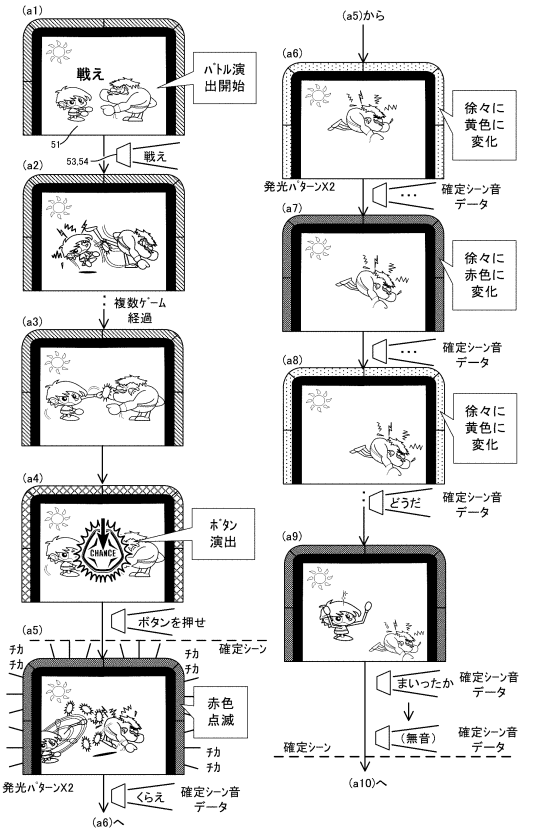
【図１４】



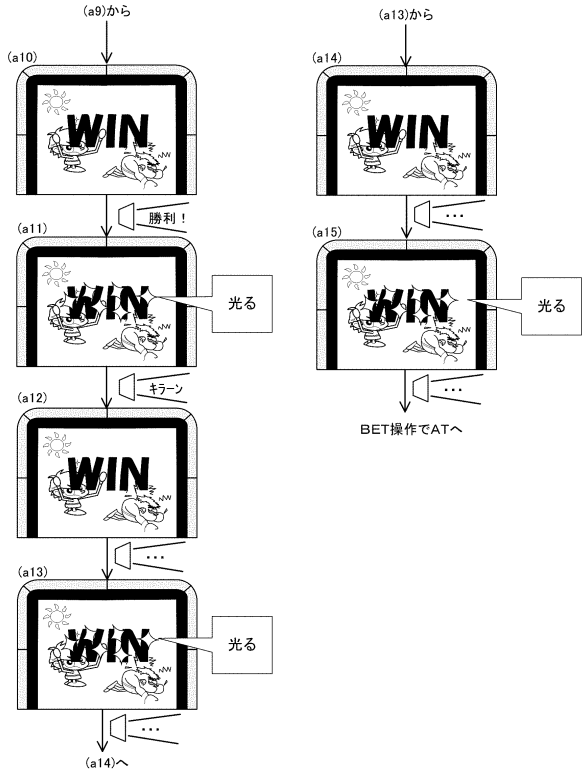
【図１５】



【図１６】



【図１７】



【図１８】

(a)発光パターンA1（弱スイカ入賞、緑弱）

時間	A6	A5	A4	A3	A2	A1
20	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色
40	黒色	緑色	黒色	黒色	黒色	黒色
380	緑色	緑色	黒色	黒色	黒色	黒色
40	緑色	緑色	緑色	黒色	黒色	黒色
40	緑色	緑色	緑色	緑色	黒色	黒色
20	緑色	緑色	緑色	緑色	緑色	黒色
460	緑色	緑色	緑色	緑色	緑色	緑色

合計：1000msec

(b)発光パターンA2（強スイカ入賞、緑強）

時間	A6	A5	A4	A3	A2	A1
100	黒色	黒色	緑色	黒色	黒色	緑色
100	黒色	緑色	黒色	黒色	緑色	黒色
100	緑色	黒色	黒色	緑色	黒色	黒色
100	黒色	黒色	緑色	黒色	黒色	緑色
100	黒色	緑色	黒色	黒色	緑色	黒色
100	緑色	黒色	黒色	緑色	黒色	黒色
100	黒色	黒色	緑色	黒色	黒色	緑色
100	黒色	緑色	黒色	黒色	緑色	黒色
100	緑色	黒色	黒色	緑色	黒色	黒色
100	緑色	緑色	緑色	緑色	緑色	緑色

合計：1000msec

(c)発光パターンB1（弱チェリー入賞、赤弱）

時間	A6	A5	A4	A3	A2	A1
300	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色
180	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色
520	赤色	黒色	赤色	赤色	赤色	赤色

合計：1000msec

(d)発光パターンB2（強チェリー入賞、赤強）

時間	A6	A5	A4	A3	A2	A1
100	黒色	黒色	赤色	黒色	黒色	赤色
100	黒色	赤色	黒色	黒色	赤色	黒色
100	赤色	黒色	黒色	赤色	黒色	黒色
100	黒色	黒色	赤色	黒色	黒色	赤色
100	黒色	赤色	黒色	黒色	赤色	黒色
100	赤色	黒色	黒色	赤色	黒色	黒色
100	黒色	黒色	赤色	黒色	黒色	赤色
100	黒色	赤色	黒色	黒色	赤色	黒色
100	赤色	黒色	黒色	赤色	黒色	黒色
100	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色

合計：1000msec

【図１９】

(a)発光パターンC1（白弱）

時間	A6	A5	A4	A3	A2	A1
40	白色	白色	白色	白色	白色	白色
60	黒色	黒色	白色	白色	白色	白色
20	↓	↓	白色	白色	白色	白色
20	↓	↓	黒色	白色	白色	白色
20	↓	↓	黒色	白色	白色	白色
20	↓	↓	黒色	白色	白色	白色
20	↓	↓	↓	白色	白色	白色
20	↓	↓	↓	白色	白色	白色
20	↓	↓	↓	黒色	白色	白色
20	↓	↓	↓	黒色	白色	白色
20	↓	↓	↓	黒色	白色	白色
20	↓	↓	↓	↓	白色	白色
20	↓	↓	↓	↓	黒色	黒色
20	↓	↓	↓	↓	黒色	黒色
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	白色	白色	↓	↓	↓	↓
20	白色	白色	↓	↓	↓	↓
20	白色	白色	↓	↓	↓	↓
20	白色	白色	↓	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	白色	↓	↓
20	白色	白色	白色	白色	↓	↓
180	白色	白色	白色	白色	白色	白色
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	黒色※	黒色※	黒色※	黒色※	黒色※	黒色※

合計：1000msec

※「黒色→→・・・→白色」は、
黒色から徐々に白色に変化する。

(b)発光パターンC2（白強）

時間	A6	A5	A4	A3	A2	A1
20	白色	白色	白色	白色	白色	白色
20	黒色	黒色	白色	白色	白色	白色
20	↓	↓	黒色	白色	白色	白色
20	↓	↓	↓	白色	白色	白色
20	↓	↓	↓	黒色	白色	白色
20	↓	↓	↓	↓	黒色	黒色
20	白色	白色	↓	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	白色	↓	↓
20	白色	白色	白色	白色	白色	↓
20	白色	白色	白色	白色	白色	白色
20	黒色	黒色	白色	白色	白色	白色
20	↓	↓	黒色	白色	白色	白色
20	↓	↓	↓	白色	白色	白色
20	↓	↓	↓	黒色	白色	白色
20	白色	白色	↓	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	白色	↓	↓
20	白色	白色	白色	白色	白色	白色
20	黒色	黒色	白色	白色	白色	白色
20	↓	↓	↓	黒色	白色	白色
20	↓	↓	↓	↓	白色	白色
20	↓	↓	↓	↓	黒色	黒色
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	白色	白色	↓	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	白色	↓	↓
20	白色	白色	白色	白色	白色	↓
20	黒色	黒色	白色	白色	白色	白色
20	↓	↓	黒色	白色	白色	白色
20	↓	↓	↓	白色	白色	白色
20	↓	↓	↓	黒色	白色	白色
20	↓	↓	↓	↓	黒色	黒色
20	白色	白色	↓	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	白色	↓	↓
20	白色	白色	白色	白色	白色	白色
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	黒色※	黒色※	黒色※	黒色※	黒色※	黒色※

合計：1000msec　「※黒色」は「0x111」

【図２０】

(a)発光パターンC3（白強（ベル））

時間	A6	A5	A4	A3	A2	A1
100	黒色	黒色	白色	黒色	黒色	白色
100	黒色	白色	黒色	黒色	白色	黒色
100	白色	黒色	黒色	白色	黒色	黒色
100	黒色	黒色	白色	黒色	黒色	白色
100	黒色	白色	黒色	黒色	白色	黒色
100	白色	黒色	黒色	白色	黒色	黒色
100	黒色	黒色	白色	黒色	黒色	白色
100	黒色	白色	黒色	黒色	白色	黒色
100	白色	黒色	黒色	白色	黒色	黒色
100	白色	白色	白色	白色	白色	白色

合計：1000msec

(b)発光パターンD1（青弱）

時間	A6	A5	A4	A3	A2	A1
40	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色
20	黒色	黒色	青色	青色	黒色	黒色
20	黒色	青色	青色	青色	青色	黒色
20	黒色	青色	↓	↓	青色	黒色
20	青色	↓	↓	↓	↓	青色
20	青色	↓	↓	↓	↓	青色
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	黒色	黒色	↓	↓
20	↓	黒色	黒色	黒色	黒色	↓
20	↓	黒色	黒色	黒色	黒色	↓
240	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色

合計：500msec

(c)発光パターンD2（青強）

時間	A6	A5	A4	A3	A2	A1
40	青色	青色	青色	青色	青色	青色
40	黒色	黒色	青色	青色	青色	青色
40	黒色	黒色	黒色	青色	青色	青色
20	黒色	黒色	黒色	黒色	青色	青色
40	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色
20	青色	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色
40	青色	青色	青色	黒色	黒色	黒色
40	青色	青色	青色	青色	黒色	黒色
140	青色	青色	青色	青色	青色	青色
20	黒色	黒色	青色	青色	青色	青色
40	黒色	黒色	黒色	青色	青色	青色
20	黒色	黒色	黒色	黒色	青色	青色
40	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色
20	青色	青色	黒色	黒色	黒色	黒色
40	青色	青色	青色	黒色	黒色	黒色
20	青色	青色	青色	青色	黒色	黒色
100	青色	青色	青色	青色	青色	青色
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	黒色※	黒色※	黒色※	黒色※	黒色※	黒色※

合計：1000msec

【図２１】

(a)発光パターンX（ﾊﾞﾄﾙ演出勝利）
発光パターンX1

時間	B6	B5	B4	B3	B2	B1
40	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色
40	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色
40	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色
40	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色
40	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色
40	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色
40	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色
40	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色

合計：320msec

発光パターンX2

時間	B6	B5	B4	B3	B2	B1
100	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
40	↓	↓	↓	↓	↓	↓
180	黄色	黄色	黄色	黄色	黄色	黄色
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
40	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
40	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
120	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色

合計：1000msec（ループする）

(b)発光パターンW（ﾊﾞﾄﾙ演出敗北）

時間	B6	B5	B4	B3	B2	B1
20	青色	青色	青色	青色	青色	青色
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	白色	白色	白色	白色	白色	白色

合計：100msec

【図２２】

(a)発光パターンY（ﾊﾞﾄﾙ演出（弱）勝利）
発光パターンY1

時間	B6	B5	B4	B3	B2	B1
340	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色
20	赤色	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色
20	↓	赤色	黒色	黒色	黒色	黒色
20	↓	↓	赤色	黒色	黒色	黒色
20	↓	↓	↓	赤色	黒色	黒色
20	黄色	↓	↓	↓	赤色	黒色
20	黄色	黄色	↓	↓	↓	赤色
20	黄色	黄色	黄色	↓	↓	↓
20	黄色	黄色	黄色	黄色	↓	↓
20	黄色	黄色	黄色	黄色	黄色	↓
40	黄色	黄色	黄色	黄色	黄色	黄色

合計：560msec

発光パターンY2

時間	B6	B5	B4	B3	B2	B1
100	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
40	↓	↓	↓	↓	↓	↓
180	黄色	黄色	黄色	黄色	黄色	黄色
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
40	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
40	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	↓	↓	↓	↓	↓	↓
120	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色	赤色

合計：1000msec（ループする）

(b)発光パターンZ（ﾊﾞﾄﾙ演出（弱）敗北）
発光パターンZ1

時間	B6	B5	B4	B3	B2	B1
80	白色	白色	白色	白色	白色	白色
80	↓	↓	↓	↓	↓	↓
60	↓	↓	↓	↓	↓	↓
60	↓	↓	↓	↓	↓	↓
80	↓	↓	↓	↓	↓	↓
60	↓	↓	↓	↓	↓	↓
80	↓	↓	↓	↓	↓	↓
60	↓	↓	↓	↓	↓	↓
80	↓	↓	↓	↓	↓	↓
60	↓	↓	↓	↓	↓	↓
60	↓	↓	↓	↓	↓	↓
80	↓	↓	↓	↓	↓	↓
60	↓	↓	↓	↓	↓	↓
80	↓	↓	↓	↓	↓	↓
20	黒色※	黒色※	黒色※	黒色※	黒色※	黒色※

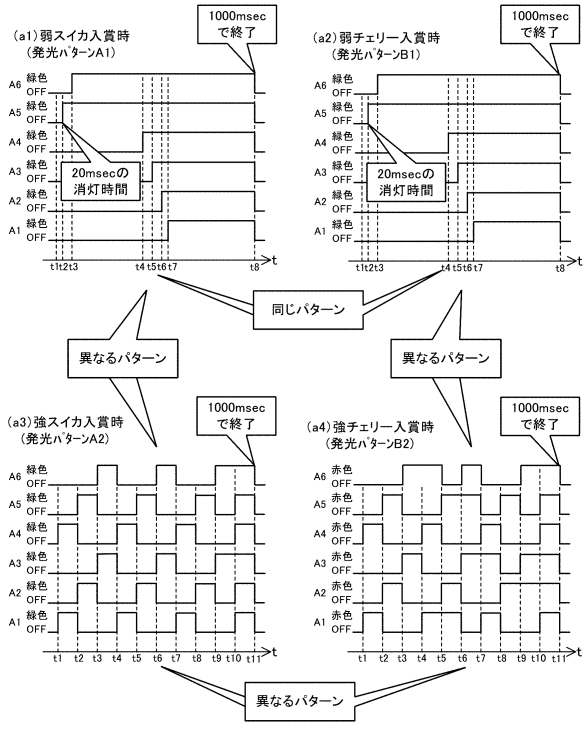
合計：1000msec

発光パターンZ2

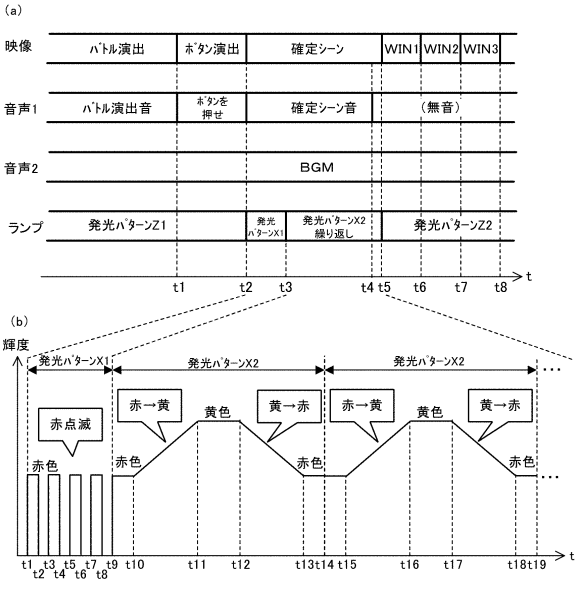
時間	B6	B5	B4	B3	B2	B1
1000	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色	黒色

合計：1000msec（ループする）

【図２３】



【図２４】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１７－０４２５６１（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－１５７６６４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１３７１９６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１２６６１７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１２３４４１（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－２６００６８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４