(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2022-6462
(P2022-6462A)
(43)公開日　令和4年1月13日(2022.1.13)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	320	2C333

審査請求　未請求　請求項の数　1　OL　（全399頁）

(21)出願番号　特願2020-108687(P2020-108687)
(22)出願日　令和2年6月24日(2020.6.24)

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

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA05 CA29 CA31
CA44 CA49 CA50 CA76
CA80 GA01 GA04

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】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。
【解決手段】第１報知演出および第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、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、第１報知演出と第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、第１報知演出のエピローグパートにおいてセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、第１報知演出の導入パートにおいて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、第２報知演出のエピローグパートにおいてセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、第２報知演出の導入パートにおいて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。
【選択図】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

【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、
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く、
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、
さらに、
表示手段と、
遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり、
複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技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】
【特許文献１】特開２０１９－１１８４１１号公報
【特許文献２】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（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、
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）、
さらに、
表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）

と、
遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、
前記表示手段は、
前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、
複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、
ことを特徴とする。
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、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。
【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２０１７－１０４６２５号公報に示されているような、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）となり、大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となるラウンド遊技を所定の上限回数まで繰り返し実行可能となっており、ラウンド数の表示切り替えタイミングよりも大入賞口の開放が早いものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、ラウンド数の表示が行われる前に遊技媒体を発射してしまった場合における大入賞口への入賞の可能性は高まるものの、好適に獲得出玉数を表示するという観点からすると未だ十分ではなく、遊技者に不安感を与え遊技興趣を低下させてしまうおそれがあり、この点に鑑み、遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機の提供求められている。
【０００８】
（２）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、
前記表示手段は、
前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、
複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表

示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「０００００」を表示するなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０００９】
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】

【００１０】
【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】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図２７６】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２７７】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２７８】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２７９】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２８０】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図２８１】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２８２】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２８３－１】遊技効果ランプの点灯例を示す図である。
【図２８３－２】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２８３－３】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２８３－４】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２８３－５】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３－６】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。
【図２８３－７】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図２８３－８】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図２８３－９】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図２８３－１０】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図２８３－１１】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図２８３－１２】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図２８３－１３】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図２８３－１４】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図２８３－１５】遊技球が特別可変入賞球装置に挟まった状態の一例を示す図である。
【図２８３－１６】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図２８３－１７】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。
【図２８３－１８】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３－１９】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図２８３－２０】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図２８３－２１】エフェクト表示の一例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
＜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。
【００１２】
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。
【００１３】
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。
【００１４】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、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。
【００１５】
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。

【００１６】

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。

【００１７】

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。

【００１８】

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。

【００１９】

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。

【００２０】

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。

【００２１】

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。

【００２２】

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。

【００２３】

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。

【００２４】

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。

【００２５】

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。

【００２６】

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。

【００２７】

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。

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【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、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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。
【００５３】
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。
【００５４】
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。
【００５５】
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。
【００５６】
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。
【００５７】
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。
【００５８】
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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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。

【００６７】

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。

【００６８】

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。

【００６９】

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。

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

＜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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

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。

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

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。

【００９９】

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。

【０１００】

＜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。

【０１０１】

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）。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】
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。
【０１１０】
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。
【０１１１】
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。
【０１１２】
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。
【０１１３】
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。
【０１１４】
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。
【０１１５】
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。
【０１１６】
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。
【０１１７】
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。

【０１１８】
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。
【０１１９】
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。
【０１２０】
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。
【０１２１】
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。
【０１２２】
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。
【０１２３】
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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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）。

【０１２８】

＜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。

【０１２９】

［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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

［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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】
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。
【０１４２】
［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。
【０１４３】
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。
【０１４４】
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。
【０１４５】
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。
【０１４６】
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。
【０１４７】
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。
【０１４８】
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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

＜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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

＜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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

［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。

【０１７２】

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。
【０１７３】
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。
【０１７４】
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。
【０１７５】
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。
【０１７６】
［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。
【０１７７】
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。
【０１７８】
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。

【０１７９】

［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。

【０１８０】

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。

【０１８１】

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。

【０１８２】

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。

【０１８３】

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。

【０１８４】

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。

【０１８５】

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。

【０１８６】

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。

【０１８７】

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。

【０１８８】

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。

【０１８９】

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。

【０１９０】

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。

【０１９１】

［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。

【０１９２】

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。

【０１９３】

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。

【０１９４】

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。

【０１９５】
［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。
【０１９６】
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。
【０１９７】
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。
【０１９８】
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。
【０１９９】
＜動作＞
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０２００】
［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。
【０２０１】
（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。
【０２０２】
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。
【０２０３】
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Ｒ

ＡＭ１０２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。

【０２０４】

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。

【０２０５】

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。

【０２０６】

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。

【０２０７】

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。

【０２０８】

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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

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。

【０２１１】

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。

【０２１２】

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。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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。

【０２１５】

（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）。

【０２１６】

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。

【０２１７】

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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

（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）。

【０２２０】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定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。

【０２２１】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～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。

【０２２２】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以

前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、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）。

【０２２３】

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

【０２２４】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、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。

【０２２５】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無など）、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。

【０２２６】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、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。

【０２２７】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、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。

【０２２８】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、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。
【０２２９】
ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。
【０２３０】
ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。
【０２３１】
ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。
【０２３２】
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。
【０２３３】
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。

【０２３４】

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。

【０２３５】

（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）。

【０２３６】

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）。

【０２３７】

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。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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。

【０２４０】

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。

【０２４１】

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。

【０２４２】

（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。

【０２４３】

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）。

【０２４４】

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。

【０２４５】

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。

【０２４６】

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。

【０２４７】

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。

【０２４８】

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。

【０２４９】

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。

【０２５０】

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。

【０２５１】

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。

【０２５２】

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。

【０２５３】

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。

【０２５４】

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。

【０２５５】

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）。

【０２５６】

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）。

【０２５７】

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。

【０２５８】

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）。

【０２５９】

（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。

【０２６０】

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。

【０２６１】

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）。

【０２６２】

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）。

【０２６３】

（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。

【０２６４】

（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。

【０２６５】

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）。

【０２６６】

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。

【０２６７】

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。

【０２６８】

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。

【０２６９】

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。

【０２７０】

（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。

【０２７１】

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。
【０２７２】
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。
【０２７３】
（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）。
【０２７４】
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。
【０２７５】
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。
【０２７６】
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）。
【０２７７】
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。
【０２７８】
そして、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば１０）になっているか否かを判定する（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。
【０２７９】
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。

【０２８０】

（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）。

【０２８１】

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。

【０２８２】

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）。

【０２８３】

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）。

【０２８４】

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。

【０２８５】

（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）。

【０２８６】

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。

【０２８７】
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。
【０２８８】
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。
【０２８９】
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。
【０２９０】
［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。
【０２９１】
（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。
【０２９２】
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。
【０２９３】
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。

【０２９４】
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。
【０２９５】
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。
【０２９６】
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。
【０２９７】
（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。
【０２９８】
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。
【０２９９】
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。
【０３００】
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。

【０３０１】

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。

【０３０２】

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。

【０３０３】

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。

【０３０４】

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。

【０３０５】

（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）。
【０３０６】
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。
【０３０７】
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。
【０３０８】
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。
【０３０９】
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。
【０３１０】
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。
【０３１１】
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。
【０３１２】
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。
【０３１３】

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）。

【０３１４】

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。

【０３１５】

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。

【０３１６】

＜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。

【０３１７】

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。

【０３１８】

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。

【０３１９】

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。

【０３２０】

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。

【０３２１】

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。

【０３２２】

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。

【０３２３】

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。

【０３２４】

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。

【０３２５】

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。

【０３２６】

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。

【０３２７】

＜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。

【０３２８】

［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。

【０３２９】

［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。

【０３３０】

［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。

【０３３１】

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。

【０３３２】
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。
【０３３３】
［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。
【０３３４】
［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。
【０３３５】
［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。
【０３３６】
［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。
【０３３７】
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。
【０３３８】

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。

【０３３９】

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。

【０３４０】

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。

【０３４１】

＜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。

【０３４２】

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３３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。

【０３４３】

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。

【０３４４】

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。

【０３４５】

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。

【０３４６】

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。

【０３４７】

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１

６１～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。

【０３４８】

＜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。

【０３４９】

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。

【０３５０】

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。

【０３５１】

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。

【０３５２】

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。

【０３５３】

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。

【０３５４】

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。

【０３５５】

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。

【０３５６】

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。

【０３５７】

＜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。

【０３５８】

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。

【０３５９】

「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。

【０３６０】

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。

【０３６１】

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。

【０３６２】

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「００００００」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。

【０３６３】

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。

【０３６４】

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。

【０３６５】

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。

【０３６６】

「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。

【０３６７】

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。

【０３６８】

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。

【０３６９】

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。

【０３７０】

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。

【０３７１】

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。

【０３７２】

「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。

【０３７３】

＜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。

【０３７４】

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。

【０３７５】

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。

【０３７６】

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。

【０３７７】

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。

【０３７８】

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。

【０３７９】

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。

【０３８０】

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。

【０３８１】

［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。

【０３８２】

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。

【０３８３】

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。

【０３８４】

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。

【０３８５】

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。

【０３８６】

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。

【０３８７】

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。

【０３８８】

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。

【０３８９】

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。

【０３９０】

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。

【０３９１】

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。

【０３９２】

［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。

【０３９３】

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。

【０３９４】

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。

【０３９５】

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。

【０３９６】

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。

【０３９７】

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。

【０３９８】

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。

【０３９９】

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。

【０４００】

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。

【０４０１】

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、（ｂ１７）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。

【０４０２】
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。
【０４０３】
［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。
【０４０４】
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。
【０４０５】
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。
【０４０６】
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。
【０４０７】
［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。
【０４０８】
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。

【０４０９】

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。

【０４１０】

［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。

【０４１１】

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。

【０４１２】

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。

【０４１３】

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。

【０４１４】
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。
【０４１５】
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。
【０４１６】
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。
【０４１７】
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。
【０４１８】

［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。
【０４１９】
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。
【０４２０】
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。
【０４２１】
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。
【０４２２】
［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。
【０４２３】
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。
【０４２４】

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。

【０４２５】

［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。

【０４２６】

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。

【０４２７】

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。

【０４２８】

［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。

【０４２９】

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。

【０４３０】

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。

【０４３１】

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。

【０４３２】

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。

【０４３３】

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。

【０４３４】

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。

【０４３５】

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。

【０４３６】

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。

【０４３７】

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。

【０４３８】

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。

【０４３９】

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。

【０４４０】

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。

【０４４１】

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。

【０４４２】

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。

【０４４３】

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。

【０４４４】

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。

【０４４５】

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。

【０４４６】

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。

【０４４７】

［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。

【０４４８】

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。

【０４４９】

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。

【０４５０】

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。

【０４５１】

［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。

【０４５２】

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。

【０４５３】

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。

【０４５４】

［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。

【０４５５】

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。

【０４５６】

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。

【０４５７】

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。

【０４５８】

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。

【０４５９】

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。

【０４６０】

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。

【０４６１】

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。

【０４６２】

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。

【０４６３】

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。
【０４６４】
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。
【０４６５】
［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。
【０４６６】
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。
【０４６７】
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。
【０４６８】
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「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。（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。

【０４６９】

［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。

【０４７０】

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。

【０４７１】

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。

【０４７２】

［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。

【０４７３】

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。

【０４７４】
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。

【０４７５】
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。

【０４７６】
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。

【０４７７】
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。
【０４７８】
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。
【０４７９】
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。
【０４８０】
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。
【０４８１】
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。
【０４８２】
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。
【０４８３】
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。

【０４８４】

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。

【０４８５】

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。

【０４８６】

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。

【０４８７】

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。

【０４８８】

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。

【０４８９】

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。

【０４９０】

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。

【０４９１】

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。

【０４９２】

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。

【０４９３】

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。

【０４９４】
［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。
【０４９５】
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。
【０４９６】
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。
【０４９７】
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。
【０４９８】
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。
【０４９９】
［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。
【０５００】
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。
【０５０１】
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。
【０５０２】
［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。
【０５０３】
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。
【０５０４】
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。
【０５０５】
［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。
【０５０６】
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。

【０５０７】

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。

【０５０８】

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。

【０５０９】

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。

【０５１０】

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。

【０５１１】

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。

【０５１２】

［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。

【０５１３】

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。

【０５１４】

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。

【０５１５】

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。

【０５１６】

［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。
【０５１７】
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。
【０５１８】
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。
【０５１９】
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。
【０５２０】
＜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。
【０５２１】
（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。
【０５２２】

（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。
【０５２３】
（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。
【０５２４】
（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。
【０５２５】
（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。
【０５２６】
（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。
【０５２７】
（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。
【０５２８】
（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。
【０５２９】

（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。

【０５３０】
（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。

【０５３１】
（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。

【０５３２】
（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。

【０５３３】
（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。

【０５３４】
（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。

【０５３５】
（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。

【０５３６】

（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。

【０５３７】

（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。

【０５３８】

（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。

【０５３９】

（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。

【０５４０】

（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。

【０５４１】

（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。

【０５４２】

（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。

【０５４３】

（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。

【０５４４】

（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。

【０５４５】

（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。

【０５４６】

（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。

【０５４７】

（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。

【０５４８】

（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。

【０５４９】

（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。

【０５５０】

（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。

【０５５１】

（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。

【０５５２】

（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。

【０５５３】

（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。

【０５５４】

（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。

【０５５５】

（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。

【０５５６】

（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。

【０５５７】

（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。

【０５５８】

（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。

【０５５９】

（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。

【０５６０】

（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。

【０５６１】

（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。

【０５６２】

（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。

【０５６３】

（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。

【０５６４】

（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。

【０５６５】

＜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。

【０５６６】

［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。

【０５６７】

（（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。

【０５６８】

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。

【０５６９】

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。

【０５７０】

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。

【０５７１】

（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。

【０５７２】

（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。

【０５７３】

（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。

【０５７４】

［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。

【０５７５】

（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。

【０５７６】

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。

【０５７７】

（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。

【０５７８】

（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。

【０５７９】

（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。

【０５８０】

（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。

【０５８１】

［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。

【０５８２】

（（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。

【０５８３】

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。

【０５８４】

（（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。

【０５８５】

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。

【０５８６】

（（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。

【０５８７】

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。

【０５８８】

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。

【０５８９】
（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。
【０５９０】
（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。
【０５９１】
［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。
【０５９２】
（（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。
【０５９３】
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。

【０５９４】

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。

【０５９５】

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。

【０５９６】

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。

【０５９７】

（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。

【０５９８】
（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。
【０５９９】
（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。
【０６００】
（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。
【０６０１】
［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。
【０６０２】
（（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。
【０６０３】
（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。

【０６０４】

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。

【０６０５】

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。

【０６０６】

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。

【０６０７】

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。

【０６０８】

（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。
【０６０９】
（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。
【０６１０】
（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。
【０６１１】
（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。
【０６１２】
（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。
【０６１３】
（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。
【０６１４】
（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。
【０６１５】
（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。

【０６１６】

［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。

【０６１７】

（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。

【０６１８】

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。

【０６１９】

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。

【０６２０】

（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。

【０６２１】

（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。
【０６２２】
（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。
【０６２３】
［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。
【０６２４】
（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。
【０６２５】
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。
【０６２６】
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。
【０６２７】
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。

【０６２８】

（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。

【０６２９】

（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。

【０６３０】

（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。

【０６３１】

（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。

【０６３２】

（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。

【０６３３】

（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。

【０６３４】

（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。

【０６３５】

（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。

【０６３６】

（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。

【０６３７】

（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。

【０６３８】

（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。

【０６３９】

（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。

【０６４０】
［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。
【０６４１】
（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。
【０６４２】
（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。
【０６４３】
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。
【０６４４】
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。
【０６４５】
（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

。
【０６４６】
（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。
【０６４７】
（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。
【０６４８】
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。
【０６４９】
（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。
【０６５０】
（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。
【０６５１】
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。

【０６５２】

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。

【０６５３】

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。

【０６５４】

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。

【０６５５】

（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。

【０６５６】

（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。

【０６５７】

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。

【０６５８】

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。

【０６５９】

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。

【０６６０】

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。

【０６６１】

（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。

【０６６２】

（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。

【０６６３】

［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。

【０６６４】

（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。

【０６６５】

［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。

【０６６６】

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。

【０６６７】

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。

【０６６８】

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。

【０６６９】

［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。

【０６７０】

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「２２」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。
【０６７１】
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。
【０６７２】
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。
【０６７３】
（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。
【０６７４】
（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。
【０６７５】
（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。

【０６７６】
（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。
【０６７７】
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。
【０６７８】
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。
【０６７９】
（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。
【０６８０】
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。
【０６８１】
（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。
【０６８２】
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。

【０６８３】

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。

【０６８４】

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。

【０６８５】

［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。

【０６８６】

（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。

【０６８７】

（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。

【０６８８】

（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。

【０６８９】

（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。
【０６９０】
（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。
【０６９１】
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。
【０６９２】
（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。
【０６９３】
（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。
【０６９４】
（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。
【０６９５】

（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。
【０６９６】
（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。
【０６９７】
（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。
【０６９８】
（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。
【０６９９】
［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。
【０７００】
（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。
【０７０１】
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。

【０７０２】

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。

【０７０３】

（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。

【０７０４】

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。

【０７０５】

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。

【０７０６】

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。

【０７０７】

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。

【０７０８】

（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。

【０７０９】

（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。

【０７１０】

（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。

【０７１１】

（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。

【０７１２】

（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。

【０７１３】

（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。
【０７１４】
（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。
【０７１５】
（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。
【０７１６】
（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。
【０７１７】
［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。
【０７１８】
（（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。
【０７１９】
（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。

【０７２０】

（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。

【０７２１】

（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。

【０７２２】

（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。

【０７２３】

（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。

【０７２４】

＜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。

【０７２５】

［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。

【０７２６】

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。

【０７２７】

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。

【０７２８】

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。

【０７２９】

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。

【０７３０】

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。

【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。

【０７３２】

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。

【０７３３】

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。

【０７３４】

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。

【０７３５】

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３

０ｍｓｅｃ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。

【０７３６】

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。

【０７３７】

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。

【０７３８】

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。

【０７３９】

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。

【０７４０】

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Ｃ

ＰＵ１０３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。

【０７４１】

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。

【０７４２】

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。

【０７４３】

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。

【０７４４】

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。

【０７４５】

［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。

【０７４６】

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。

【０７４７】

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。

【０７４８】
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。
【０７４９】
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。
【０７５０】
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。
【０７５１】
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。
【０７５２】
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。
【０７５３】
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。

【０７５４】

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。

【０７５５】

［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。

【０７５６】

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。

【０７５７】

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。

【０７５８】

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。

【０７５９】

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。

【０７６０】

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。

【０７６１】

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。

【０７６２】

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。

【０７６３】

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。

【０７６４】

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。

【０７６５】

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。

【０７６６】

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。

【０７６７】

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。

【０７６８】

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。

【０７６９】

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。

【０７７０】

［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。

【０７７１】

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。

【０７７２】

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。

【０７７３】

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。

【０７７４】

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。

【０７７５】

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。

【０７７６】

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。

【０７７７】

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。

【０７７８】

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。

【０７７９】

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。

【０７８０】

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。

【０７８１】

［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。

【０７８２】

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。

【０７８３】

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。

【０７８４】

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。

【０７８５】

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。

【０７８６】

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。

【０７８７】

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。

【０７８８】

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。

【０７８９】

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。

【０７９０】

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。

【０７９１】

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。

【０７９２】

［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。

【０７９３】

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。

【０７９４】

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。

【０７９５】

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。

【０７９６】

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。

【０７９７】

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。

【０７９８】

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。

【０７９９】

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。

【０８００】

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。

【０８０１】

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。

【０８０２】

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。

【０８０３】

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。

【０８０４】

［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。

【０８０５】

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。

【０８０６】

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。

【０８０７】

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。

【０８０８】

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。

【０８０９】

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ＣＰＵ１

２０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。

【０８１０】

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。

【０８１１】

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。

【０８１２】

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。

【０８１３】

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。

【０８１４】

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。

【０８１５】

［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。

【０８１６】

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。

【０８１７】

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。

【０８１８】

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。

【０８１９】

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。

【０８２０】

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。

【０８２１】

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。

【０８２２】

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。

【０８２３】

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。

【０８２４】

［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ＷＤ

８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。

【０８２５】

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。

【０８２６】

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。

【０８２７】

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。

【０８２８】

［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。

【０８２９】

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。

【０８３０】

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。

【０８３１】

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。

【０８３２】
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。
【０８３３】
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。
【０８３４】
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。
【０８３５】
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。
【０８３６】
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。
【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。
【０８３８】
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。
【０８３９】
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。
【０８４０】
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。
【０８４１】
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。
【０８４２】
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。
【０８４３】
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。
【０８４４】
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。

【０８４５】

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。

【０８４６】

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。

【０８４７】

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。

【０８４８】

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。

【０８４９】

［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。

【０８５０】

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。

【０８５１】

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。

【０８５２】

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。

【０８５３】

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。

【０８５４】

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。

【０８５５】

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。

【０８５６】

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。

【０８５７】

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。

【０８５８】

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。

【０８５９】

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。

【０８６０】

［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。
【０８６１】
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。
【０８６２】
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。
【０８６３】
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。
【０８６４】
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。
【０８６５】
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。
【０８６６】
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。
【０８６７】
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。
【０８６８】
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。

【０８６９】

［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。

【０８７０】

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。

【０８７１】

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。

【０８７２】

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。

【０８７３】

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。

【０８７４】

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。

【０８７５】

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、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１

５６０ｍｓｅｃ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。

【０８７６】

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。

【０８７７】

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。

【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。

【０８７９】

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。

【０８８０】

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。

【０８８１】

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。

【０８８２】
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。
【０８８３】
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。
【０８８４】
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。
【０８８５】
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。
【０８８６】
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。
【０８８７】
［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。
【０８８８】
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。
【０８８９】
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。
【０８９０】
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。

【０８９１】
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。
【０８９２】
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。
【０８９３】
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。
【０８９４】
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。
【０８９５】
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。
【０８９６】
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。
【０８９７】
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。
【０８９８】
［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。

【０８９９】

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。

【０９００】

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。

【０９０１】

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。

【０９０２】

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。

【０９０３】

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。

【０９０４】

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。

【０９０５】

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。

【０９０６】

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。

【０９０７】

［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。

【０９０８】

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。

【０９０９】

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。

【０９１０】

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。

【０９１１】

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。

【０９１２】

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。

【０９１３】

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。
【０９１４】
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。
【０９１５】
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。
【０９１６】
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。
【０９１７】
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。
【０９１８】
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。

【０９１９】

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。

【０９２０】

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。

【０９２１】

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。

【０９２２】

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。

【０９２３】

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。

【０９２４】

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Ｓ

Ｐ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。

【０９２５】

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。

【０９２６】

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。

【０９２７】

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。

【０９２８】

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、枠ランプが赤色で点灯する。

【０９２９】

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。

【０９３０】

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。

【０９３１】

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。

【０９３２】

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。

【０９３３】

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。

【０９３４】

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。

【０９３５】

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。

【０９３６】
［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。
【０９３７】
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。
【０９３８】
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。
【０９３９】
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。
【０９４０】
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。
【０９４１】
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。
【０９４２】
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。
【０９４３】
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。

【０９４４】
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。
【０９４５】
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。
【０９４６】
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。
【０９４７】
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。
【０９４８】
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。
【０９４９】
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。
【０９５０】
［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。
【０９５１】

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。

【０９５２】

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。

【０９５３】

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。

【０９５４】

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「Ｄ００」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。

【０９５５】

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。

【０９５６】

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。

【０９５７】

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。

【０９５８】

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。

【０９５９】

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。

【０９６０】

［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。

【０９６１】

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。

【０９６２】

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。

【０９６３】

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、「ＡＡ」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。

【０９６４】

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。

【０９６５】

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。

【０９６６】

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。

【０９６７】

［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。

【０９６８】

（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。

【０９６９】

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。

【０９７０】

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。
【０９７１】
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。
【０９７２】
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。
【０９７３】
（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。
【０９７４】
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。
【０９７５】
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。
【０９７６】
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。
【０９７７】
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。

【０９７８】

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。

【０９７９】

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。

【０９８０】

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。

【０９８１】

（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。

【０９８２】

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。

【０９８３】

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。

【０９８４】

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。

【０９８５】

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。

【０９８６】

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。

【０９８７】

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。

【０９８８】

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。

【０９８９】

［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。

【０９９０】

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。

【０９９１】

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。

【０９９２】

［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。

【０９９３】

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。

【０９９４】

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。

【０９９５】

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「ＲＲＲＲ」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「ＷＷＷＷＷ」のデータとして、６０００００ｍｓｅｃ（１０分）に対して「ＦＦＦＦＦ」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。

【０９９６】

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。

【０９９７】

［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。
【０９９８】
［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。
【０９９９】
［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。
【１０００】
［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。
【１００１】
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。
【１００２】
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ＣＰＵ１２０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。
【１００３】
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Ｙ５

ａ，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。

【１００４】

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。

【１００５】

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。

【１００６】

［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。

【１００７】

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。

【１００８】

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。

【１００９】

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。

【１０１０】

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。

【１０１１】

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、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、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「ＲＧ

Ｂ」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。

【１０１２】

［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。

【１０１３】

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。

【１０１４】

［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。

【１０１５】

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。

【１０１６】

［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。

【１０１７】

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。

【１０１８】

［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。

【１０１９】

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。

【１０２０】

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。

【１０２１】

［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。

【１０２２】

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。

【１０２３】

［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。

【１０２４】

［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。

【１０２５】

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。
【１０２６】
［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。
【１０２７】
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。
【１０２８】
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。
【１０２９】
＜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。
【１０３０】
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。
【１０３１】
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。
【１０３２】
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。
【１０３３】
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。
【１０３４】
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。
【１０３５】
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。
【１０３６】
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。
【１０３７】
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。
【１０３８】
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。
【１０３９】
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。
【１０４０】
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。
【１０４１】
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。
【１０４２】
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。
【１０４３】
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。
【１０４４】
＜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。
【１０４５】
（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。
【１０４６】
（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。
【１０４７】
（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。

【１０４８】
（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。
【１０４９】
（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。
【１０５０】
（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。
【１０５１】
（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。

【１０５２】

（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。

【１０５３】

（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。

【１０５４】

（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。

【１０５５】

（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。

【１０５６】

（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。

【１０５７】

（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。

【１０５８】

（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。

【１０５９】

（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。

【１０６０】

（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。

【１０６１】

（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。

【１０６２】
（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。
【１０６３】
（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。
【１０６４】
（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。
【１０６５】
（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。
【１０６６】
＜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。
【１０６７】
［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。
【１０６８】
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２６

１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。

【１０６９】

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。

【１０７０】

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。

【１０７１】

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。

【１０７２】

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。

【１０７３】

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。

【１０７４】

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。
【１０７５】
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。
【１０７６】
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。
【１０７７】
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。
【１０７８】
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。
【１０７９】
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。
【１０８０】
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。
【１０８１】
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。
【１０８２】
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。
【１０８３】
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。
【１０８４】
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。
【１０８５】
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。
【１０８６】
（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。
【１０８７】
（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。
【１０８８】
（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。

【１０８９】

（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。

【１０９０】

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。

【１０９１】

（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。

【１０９２】

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。

【１０９３】

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。

【１０９４】

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。

【１０９５】

［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。

【１０９６】

（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。

【１０９７】

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。

【１０９８】

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。

【１０９９】

（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。

【１１００】

（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。
【１１０１】
（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。
【１１０２】
（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。
【１１０３】
（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。
【１１０４】
［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。
【１１０５】
（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。
【１１０６】
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。

【１１０７】

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。

【１１０８】

（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。

【１１０９】

（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。

【１１１０】

（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。
【１１１１】
（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。
【１１１２】
（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。
【１１１３】
＜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。
【１１１４】
（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）。
【１１１５】
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。
【１１１６】
（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。
【１１１７】
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。
【１１１８】
（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。

【１１１９】

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。

【１１２０】

（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。
【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。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。
【１１２２】
（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）。
【１１２３】
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。
【１１２４】
（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。
【１１２５】
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。
【１１２６】
（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。
【１１２７】
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。
【１１２８】
（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。

【１１２９】

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。

【１１３０】

（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。

【１１３１】

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。

【１１３２】

（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。

【１１３３】

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。

【１１３４】

（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。
【１１３５】
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。
【１１３６】
（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。
【１１３７】
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。

【１１３８】

（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。

【１１３９】

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。

【１１４０】

（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。

【１１４１】

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。

【１１４２】

（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。
【１１４３】
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。
【１１４４】
（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。
【１１４５】
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。
【１１４６】
（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）。
【１１４７】
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。
【１１４８】
[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。
【１１４９】
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。

【１１５０】

[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。

【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。

【１１５２】

[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。

【１１５３】

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。

【１１５４】

[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。

【１１５５】

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。

【１１５６】
[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。
【１１５７】
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。
【１１５８】
[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。
【１１５９】
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。
【１１６０】
[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。
【１１６１】
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。
【１１６２】
[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。
【１１６３】
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。

【１１６４】

[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。

【１１６５】

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。

【１１６６】

[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。

【１１６７】

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。

【１１６８】

[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。

【１１６９】

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。

【１１７０】

[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。

【１１７１】

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。

【１１７２】

[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。

【１１７３】

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。

【１１７４】

[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。

【１１７５】

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。

【１１７６】

[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。

【１１７７】

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。

【１１７８】

[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。

【１１７９】

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。

【１１８０】

[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。

【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、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。

【１１８２】

[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。

【１１８３】

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。

【１１８４】

[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。

【１１８５】

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。

【１１８６】

[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。

【１１８７】

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。

【１１８８】

[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。

【１１８９】

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。

【１１９０】

[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。

【１１９１】

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。

【１１９２】

[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。
【１１９３】
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。
【１１９４】
[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。
【１１９５】
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。
【１１９６】
[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。
【１１９７】
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。

【１１９８】

[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。

【１１９９】

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。

【１２００】

[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。

【１２０１】

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。

【１２０２】

[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。

【１２０３】

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。

【１２０４】

[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。
【１２０５】
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。
【１２０６】
[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。
【１２０７】
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。
【１２０８】
[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。
【１２０９】
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。
【１２１０】
[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。
【１２１１】
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。
【１２１２】
[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。
【１２１３】
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。
【１２１４】
[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。
【１２１５】
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。
【１２１６】
[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。
【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。
【１２１８】
[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。

【１２１９】

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。

【１２２０】

[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。
【１２２１】
[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。
【１２２２】
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。
【１２２３】
[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。
【１２２４】
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。
【１２２５】
[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。
【１２２６】
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。

【１２２７】

[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。

【１２２８】

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。

【１２２９】

[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。

【１２３０】

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。

【１２３１】

[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。

【１２３２】

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。

【１２３３】

[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。

【１２３４】

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。

【１２３５】

[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。

【１２３６】

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。

【１２３７】

[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。

【１２３８】

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。

【１２３９】

[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。

【１２４０】

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。

【１２４１】

[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。

【１２４２】

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。

【１２４３】

[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。

【１２４４】

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。

【１２４５】

[当否３]

展開表示は、導入表示の背面側で行われる。

【１２４６】

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。

【１２４７】

[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。

【１２４８】

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。
【１２４９】
[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。
【１２５０】
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。
【１２５１】
[当否６]
導入表示の前のセリフ音にエコーがかけられる。
【１２５２】
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。
【１２５３】
[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。
【１２５４】
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。
【１２５５】
[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。
【１２５６】
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。
【１２５７】
[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。

【１２５８】
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。

【１２５９】
[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。

【１２６０】
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。

【１２６１】
[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。

【１２６２】
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。

【１２６３】
[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。

【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、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。

【１２６５】

[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。

【１２６６】

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。

【１２６７】

[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。

【１２６８】

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。

【１２６９】

[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。
【１２７０】
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。
【１２７１】
[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。
【１２７２】
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。
【１２７３】
[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。
【１２７４】
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。
【１２７５】
[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。
【１２７６】
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。

【１２７７】

[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。

【１２７８】

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。

【１２７９】

[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。
【１２８０】
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。
【１２８１】
[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。
【１２８２】
[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。
【１２８３】
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。
【１２８４】
[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。
【１２８５】
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。

【１２８６】

[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。

【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。

【１２８８】

[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。

【１２８９】

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。

【１２９０】

[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。

【１２９１】

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。

【１２９２】

[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。

【１２９３】

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。

【１２９４】

[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。

【１２９５】

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。

【１２９６】

[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。

【１２９７】

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ルに切り替えられる。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。

【１２９８】

[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。

【１２９９】

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。

【１３００】

[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。

【１３０１】

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。

【１３０２】

[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。
【１３０３】
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。
【１３０４】
[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。
【１３０５】
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。
【１３０６】
[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。
【１３０７】
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。
【１３０８】
[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。
【１３０９】
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。

【１３１０】

[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。

【１３１１】

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。

【１３１２】

[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。

【１３１３】

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。

【１３１４】

[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。

【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、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。

【１３１６】

[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。
【１３１７】
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。
【１３１８】
[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。
【１３１９】

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。

【１３２０】

[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。

【１３２１】

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。

【１３２２】

[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。

【１３２３】

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。

【１３２４】

[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。

【１３２５】

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。

【１３２６】

[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。

【１３２７】
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。
【１３２８】
[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。
【１３２９】
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。
【１３３０】
[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。
【１３３１】
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。
【１３３２】
[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。
【１３３３】
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。

【１３３４】

[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。

【１３３５】

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。

【１３３６】

[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。

【１３３７】

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。

【１３３８】

[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。

【１３３９】

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。

【１３４０】

[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。

【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。

【１３４２】

[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。

【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。
【１３４４】
[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。
【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。
【１３４６】
[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。
【１３４７】
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。
【１３４８】
[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。
【１３４９】
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。
【１３５０】
[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。
【１３５１】
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。
【１３５２】
[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。
【１３５３】
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。

【１３５４】

[エピローグ１９]

静止と同時に特殊効果が付される。

【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。

【１３５６】

[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。

【１３５７】

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。

【１３５８】

[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。

【１３５９】

[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。

【１３６０】

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。

【１３６１】

[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。

【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。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。

【１３６３】

[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。

【１３６４】

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。

【１３６５】

[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。

【１３６６】

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。

【１３６７】

[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。
【１３６８】
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。
【１３６９】
[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。

【１３７０】

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。

【１３７１】

[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。

【１３７２】

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。

【１３７３】
[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。
【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「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。
【１３７５】
[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。
【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。
【１３７７】
[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。
【１３７８】
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。
【１３７９】
[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。

【１３８０】

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。

【１３８１】

[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。

【１３８２】

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。

【１３８３】

[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。

【１３８４】

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。

【１３８５】

[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。

【１３８６】

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。

【１３８７】

[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。

【１３８８】

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。

【１３８９】

[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。

【１３９０】

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。

【１３９１】

[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。

【１３９２】
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。

【１３９３】
[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。

【１３９４】

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。

【１３９５】

[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。

【１３９６】

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。

【１３９７】

[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。

【１３９８】

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。

【１３９９】

[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。

【１４００】

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。

【１４０１】

[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。

【１４０２】

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。

【１４０３】

[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。

【１４０４】
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。
【１４０５】
[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。
【１４０６】
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。

【１４０７】

[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。

【１４０８】

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。

【１４０９】

[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。

【１４１０】

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。

【１４１１】

[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。

【１４１２】

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。

【１４１３】

[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。

【１４１４】

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。

【１４１５】

[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。

【１４１６】

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。

【１４１７】

[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。

【１４１８】

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。

【１４１９】

[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。

【１４２０】

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。

【１４２１】

[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。

【１４２２】

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。

【１４２３】

[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。

【１４２４】

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。

【１４２５】

[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。

【１４２６】

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。

【１４２７】

[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。

【１４２８】

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。

【１４２９】

[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。

【１４３０】

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。

【１４３１】

[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。

【１４３２】

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。

【１４３３】

[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。

【１４３４】

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。

【１４３５】

[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。

【１４３６】

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。

【１４３７】

[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。

【１４３８】

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。

【１４３９】

＜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。

【１４４０】

「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。

【１４４１】

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。

【１４４２】

「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。

【１４４３】
「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。
【１４４４】
「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。
【１４４５】
「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。
【１４４６】
「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。
【１４４７】
「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。
【１４４８】
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。
【１４４９】
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。
【１４５０】
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。
【１４５１】
「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。

【１４５２】

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。

【１４５３】

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。

【１４５４】

「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。

【１４５５】

「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。

【１４５６】

「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。

【１４５７】

「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。

【１４５８】

「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。

【１４５９】

「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。

【１４６０】

「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。

【１４６１】

「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。

【１４６２】

「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。

【１４６３】

「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。

【１４６４】

「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。

【１４６５】

「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。

【１４６６】

「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。

【１４６７】

「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。

【１４６８】

「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。

【１４６９】

「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。

【１４７０】
「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。
【１４７１】
「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。
【１４７２】
「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。
【１４７３】
「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。
【１４７４】
「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。
【１４７５】
「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。
【１４７６】
「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。
【１４７７】
「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。
【１４７８】
「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。
【１４７９】
「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。
【１４８０】
「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。
【１４８１】

「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。
【１４８２】
「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。
【１４８３】
「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。
【１４８４】
「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。
【１４８５】
「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。
【１４８６】
「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。
【１４８７】
「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。
【１４８８】
＜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）
【１４８９】
（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。
【１４９０】

（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。

【１４９１】

（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。

【１４９２】

（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。

【１４９３】

（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。

【１４９４】

（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。

【１４９５】

（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。

【１４９６】

（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。

【１４９７】

（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。

【１４９８】

（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。

【１４９９】

（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。

【１５００】
（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。
【１５０１】
（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。
【１５０２】
（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。
【１５０３】
（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。
【１５０４】
（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。
【１５０５】
（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。
【１５０６】
（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。
【１５０７】
（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。
【１５０８】
（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。
【１５０９】
（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。
【１５１０】
（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。
【１５１１】
（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）。

【１５１２】

（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。

【１５１３】

（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。

【１５１４】

（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。

【１５１５】

（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）。

【１５１６】

（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）。

【１５１７】

（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。

【１５１８】

（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。

【１５１９】

（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。

【１５２０】

（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。

【１５２１】

（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。

【１５２２】

（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。

【１５２３】
（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。
【１５２４】
（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。
【１５２５】
（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。
【１５２６】
（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。
【１５２７】
（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。
【１５２８】
（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。
【１５２９】
（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。
【１５３０】
（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。

【１５３１】
（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。
【１５３２】
（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。
【１５３３】
（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。
【１５３４】
（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。
【１５３５】
（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。
【１５３６】
（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。
【１５３７】
（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。

【１５３８】

（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。

【１５３９】

（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。

【１５４０】

（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。

【１５４１】

（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。

【１５４２】

（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。

【１５４３】

（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。

【１５４４】

（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。

【１５４５】

（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。

【１５４６】

（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。

【１５４７】

（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。

【１５４８】

（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。

【１５４９】

（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。

【１５５０】

（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。

【１５５１】

（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。

【１５５２】

（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。

【１５５３】

（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。

【１５５４】

（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。

【１５５５】

（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。

【１５５６】

（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。

【１５５７】

（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。

【１５５８】

（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。

【１５５９】

（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。

【１５６０】

（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。

【１５６１】

（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。

【１５６２】

（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。

【１５６３】

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。

【１５６４】

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。

【１５６５】

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）。

【１５６６】

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。
【１５６７】
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。
【１５６８】
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。
【１５６９】
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。
【１５７０】
本発明の遊技機としては、他にも、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、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）、さらに、表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、前記表示手段は、前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、前

記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）遊技機が挙げられる。

【１５７１】

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、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【１５７２】

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、可変入賞手段が第２状態から第１状態へと変化した後の所定期間経過後に付与量表示として所定表示（所定期間内に入賞しなかった場合）あるいは特定表示（所定期間内に入賞した場合）が表示されることにより好適に付与量表示が行われて遊技興趣の低下を防止できる。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興趣の低下を防止できる遊技機を提供することができる。

【１５７３】

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、遊技興趣の低下を防止することができる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、前記表示手段は、前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）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。

【１５７４】

（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。

【１５７５】

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。

【１５７６】

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。

【１５７７】

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

【１５７８】

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

【１５７９】

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。

【１５８０】

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。

【１５８１】

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

【１５８２】

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

【１５８３】

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。

【１５８４】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２７６参照）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６Ａ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。

【１５８５】

遊技盤２の所定位置（図２７４に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出される。

【１５８６】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図２７６参照）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。

【１５８７】

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。

【１５８８】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【１５８９】

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。

【１５９０】

遊技盤２の所定位置（図２７４に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【１５９１】

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。

【１５９２】

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

【１５９３】

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。
【１５９４】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。当該枠ランプ９ｂは、図示するように、左側下部分の左下ランプ９ｂＬ１と左側上部分の左上ランプ９ｂＬ２と、右側下部分の右下ランプ９ｂＲ１と右側上部分の右上ランプ９ｂＲ２とがある。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒ部分には、それぞれに対応してスピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲが設けられている。遊技盤２における画像表示装置５の下方位置には表示装置下ランプ９ｆが設けられており、表示装置下ランプ９ｆは、図示するように、左側表示装置下ランプ９ｆＬと右側表示装置下ランプ９ｆＲとがある。また、遊技領域の左下方３箇所に設けられた一般入賞口１０の近傍には一般入賞口近傍ランプ９ｇが設けられている。
【１５９５】
遊技盤２の所定位置（図２７４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。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、スピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲ、表示装置下ランプ９ｆ、一般入賞口近傍ランプ９ｇとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲ、表示装置下ランプ９ｆ、一般入賞口近傍ランプ９ｇは、ＬＥＤを含んで構成されている。
【１５９６】
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。
【１５９７】
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。
【１５９８】
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２７６参照）により検出される。
【１５９９】
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２７６参照）により検出される。
【１６００】
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。
【１６０１】
図２７５は、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等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、例えば電源基板１７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。

【１６０２】

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３１が配置されている。表示モニタ２９は、例えば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３１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。

【１６０３】

表示モニタ２９は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定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。

【１６０４】

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。

【１６０５】

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５００Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５００Ａ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５００Ａは、短片５００Ａａおよび長片５００Ａｂ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。

【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２９．５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。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【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。大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口へ遊技球を入賞させるよう、右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。
【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（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【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」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【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。

（演出の進行など）

【１６２５】

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、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【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。

【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。

【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２７６に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【１６３８】

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、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【１６３９】

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。

【１６４０】

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。

【１６４１】

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。

【１６４２】

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。

【１６４３】

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。

【１６４４】

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

【１６４５】

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

【１６４６】

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。

【１６４７】

主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３１、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。

【１６４８】

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。

【１６４９】
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。
【１６５０】
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。
【１６５１】
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。
【１６５２】
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。
【１６５３】
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。
【１６５４】
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または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【１６５５】
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。
【１６５６】
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。
【１６５７】
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。
【１６５８】
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。
【１６５９】
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。
【１６６０】
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。
【１６６１】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【１６６２】
（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２７７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。
【１６６３】
図２７７に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【１６６４】
次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。
【１６６５】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。
【１６６６】
復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、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。
【１６６７】
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、例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。
【１６６８】
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。
【１６６９】
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、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０において、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。
【１６７０】
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、例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。
【１６７１】
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、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。
【１６７２】
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。
【１６７３】
演出制御基板１２側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ９といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。
【１６７４】
クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチの押下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。

【１６７５】

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

【１６７６】

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２７８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２７８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）。

【１６７７】

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

【１６７８】

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

【１６７９】

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。

【１６８０】

図２７９は、特別図柄プロセス処理として、図２７８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）。

【１６８１】

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

【１６８２】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。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。

【１６８３】

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」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）。

【１６８４】

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。

【１６８５】

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。

【１６８６】

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。

【１６８７】

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４

Ｂ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。

【１６８８】

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」または「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。

【１６８９】

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。

【１６９０】

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。

【１６９１】

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。

【１６９２】

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。

【１６９３】

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。

【１６９４】

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。

【１６９５】

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。

【１６９６】

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。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定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。例えば設定値は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かか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。

【１６９７】

図２８０は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図２８０（Ａ）は、変動特図が第１特図である場合に用いられる第１特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図２８０（Ｂ）は、変動特図が第２特図である場合に用いられる第２特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値ＭＲ１は、表示結果決定用の乱数値であり、０～６５５３５の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【１６９８】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【１６９９】

第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第１特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【１７００】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１２３７までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【１７０１】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１３４６までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４６から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

【１７０２】

第１特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち３２７６７から３３０９４までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【１７０３】

第１特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち３２７６７から３３０９４までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【１７０４】

第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち３２７６７から３３４２１までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【１７０５】

第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち３２７６７から３３４２１

までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【１７０６】

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。例えば、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で小当り確率が１／５０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や小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（例えば、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毎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。

【１７０７】

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、設定値にかか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、設定値にかか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、設定値にかか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。

【１７０８】

（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２８１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２８１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。

【１７０９】
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。
【１７１０】
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。
【１７１１】
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。
【１７１２】
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および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。
【１７１３】
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。
【１７１４】
図２８２は、演出制御プロセス処理として、図２８１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２８２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。

【１７１５】

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。

【１７１６】

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。

【１７１７】

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。

【１７１８】

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。

【１７１９】

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または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“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、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「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。
【１７２０】
ステップＳ９０１７４の小当り中演出処理は、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。
【１７２１】
ステップＳ９０１７５の小当り終了演出処理は、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。
【１７２２】
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。
【１７２３】
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。
【１７２４】
（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、様々な変形および応用が可能である。
【１７２５】
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。
【１７２６】
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）。
【１７２７】
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。
【１７２８】
本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、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およびデータは、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。
【１７２９】
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およびデータを、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。
【１７３０】
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％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。
【１７３１】
（特徴部０４２ＡＫに関する説明）
次に、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫにおける遊技機につき、図２８３－１～図２８３－２１を参照して説明する。本実施の形態の特徴部０４２ＡＫにおけるパチンコ遊技機１は、最初のラウンド遊技においてアタッカーが開放状態となった所定期間後に獲得出玉数の表示を開始するもので、所定期間内にアタッカーに入賞しなかった場合には獲得出玉数が増加していないことを示す所定表示を行い、当該所定期間内にアタッカーに入賞した場合には所定表示とは異なる特定表示を行う。以下、このような特徴を有する特徴部０４２ＡＫにおけるパチンコ遊技機１について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。
【１７３２】
図２８３－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ（左下ランプ９ｂＬ１、左上ランプ９ｂＬ２、右下ランプ９ｂＲ１、右上ランプ９ｂＲ２）、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲ、表示装置下ランプ９ｆ（左側表示装置下ランプ９ｆＬ、右側表示装置下ランプ９ｆＲ）、一般入賞口近傍ランプ９ｇといった遊技効果ランプ９を全て点灯させた場合の点灯例を示す図である。本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、詳しくは後述するが、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ（左下ランプ９ｂＬ１、左上ランプ９ｂＬ２、右下ランプ９ｂＲ１、右上ランプ９ｂＲ２）、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲ、表示装置下ランプ９ｆ（左側表示装置下ランプ９ｆＬ、右側表示装置下ランプ９ｆＲ）、一般入賞口近傍ランプ９ｇといった遊技効果ランプ９について、左下方から右下方へと順次点灯させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆することが可能である。
【１７３３】
図２８３－２は、特別図柄停止処理として、図２７９のステップＳ１１３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２８３－２に示す特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ００１）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ０４２ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、大当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ０４２ＡＫＳ００２）。例えば、ステップ０４２ＡＫＳ００２の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予

め定められたタイマ初期値が、ＲＡＭ１０２に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【１７３４】

ステップ０４２ＡＫＳ００２の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ００３）。例えば、ステップ０４２ＡＫＳ００３の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ０４２ＡＫＳ００４）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ００５）。例えば、ステップ０４２ＡＫＳ００５では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“４”に更新してから（ステップ０４２ＡＫＳ００６）、特別図柄停止処理を終了する。

【１７３５】

ステップ０４２ＡＫＳ００１にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ０４２ＡＫＳ００１；Ｎｏ）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ００７）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップ０４２ＡＫＳ００７；Ｎｏ）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ０４２ＡＫＳ００８）。例えば、ステップ０４２ＡＫＳ００８の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【１７３６】

ステップ０４２ＡＫＳ００８の処理に続いて、ステップ０４２ＡＫＳ００３の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ００９）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ０４２ＡＫＳ０１０）。そして、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“８”に更新する（ステップ０４２ＡＫＳ０１１）。

【１７３７】

また、ステップ０４２ＡＫＳ００７にて小当りフラグがオフである場合には（ステップ０４２ＡＫＳ００７；Ｎｏ）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新する（ステップ０４２ＡＫＳ０１２）。ステップ０４２ＡＫＳ０１１、ステップ０４２ＡＫＳ０１２の処理のいずれかを実行した後には、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０１３）。例えば、ステップ０４２ＡＫＳ００３の処理では、特図変動回数カウンタの値（特図変動回数カウント値）を、例えば１減算または１加算するなどして更新し、更新後の特図変動回数カウント値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定が行われる。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、ステップ０４２ＡＫＳ０１３の処理を終了すればよい。こうした確変状態や時短状態の終了判定を実行した後には、特別図柄停止処理が終了する。なお、特図変動回数カウント値に基づく終了判定は、時短状態である場合のみ行うようにして、確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続されるようにしてもよい。あるいは、例えばＲＡＭ１０２に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めＲＯＭ１０１などに格納された確変状態終了決定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。

【１７３８】

図２８３－３は、大当り開放前処理として、図２７９のステップＳ１１４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２８３－３に示す大当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当り開始時フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０２１）。ここで、大当り開始時フラグは、図２７９に示すステップＳ１１３の特別図柄停止処理にて、大当りフラグがオンであることに対応してオン状態にセットされる。ステップ０４２ＡＫＳ０２１にて大当り開始時フラグがオンであれば（ステップ０４２ＡＫＳ０２１；Ｙｅｓ）、大当り開始時演出の待機中であるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０２２）。一例として、図２７６に示すステップＳ１１３の特別図柄停止処理では、特図プロセスフラグの値を“４”に更新するときに、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップＳ３１２の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が所定の待機時間経過判定値（例えば「０」など）と合致しないことに対応して、大当り開始時演出の待機中であると判定し、合致したことに対応して、大当り開始時演出の待機中ではないと判定すればよい。

【１７３９】

ステップ０４２ＡＫＳ０２２にて大当り開始時演出の待機中であればステップ０４２ＡＫＳ０２２；Ｙｅｓ）、例えば遊技制御プロセスタイマ値を１減算するなどして更新した後（ステップ０４２ＡＫＳ０２３）、大当り開放前処理を終了する。これに対して、ステップ０４２ＡＫＳ０２２にて大当り開始時演出の待機中ではない場合には（ステップ０４２ＡＫＳ０２２；Ｎｏ）、大当り開始時フラグをクリアするとともに（ステップ０４２ＡＫＳ０２４）、大入賞口開放回数カウンタをクリアして（ステップ０４２ＡＫＳ０２５）、ＲＡＭ１０２に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出し（ステップ０４２ＡＫＳ０２６）、大当り種別バッファ値に対応した開放制御パターンを設定する。本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、大当り種別に関わらず共通の開放制御パターンが設定されるが、例えば、「突確」の大当り種別がある場合には、「確変」や「非確変」の大当り種別とは異なる開放制御パターンに設定されればよい。また、「確変」や「非確変」の大当り種別であっても、例えば「確変１」と「確変２」の大当り種別で異なる開放制御パターンに設定されるなど、大当り種別に応じて異なる開放制御パターンに設定されてもよい。

【１７４０】

ステップ０４２ＡＫＳ０２６の処理を実行した後には、次回のラウンドにて大入賞口を開放するまでの待機中（次回開放待機中）であるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０２７）。一例として、ステップ０４２ＡＫＳ０２７の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が次回開放待機終了判定値と合致するか否かの判定を行い、合致しなければ次回開放待機中であると判定する一方で、合致すれば次回開放待機中ではないと判定すればよい。ステップ０４２ＡＫＳ０２７にて次回開放待機中であれば（ステップ０４２ＡＫＳ０２７；Ｙｅｓ）、ステップ０４２ＡＫＳ０２３に進んで遊技制御プロセスタイマ値の更新を行う。なお、ステップ０４２ＡＫＳ０２３にて更新される遊技制御プロセスタイマ値は、図２８３－２に示すステップ０４２ＡＫＳ００２にて大当り開始時待ち時間としてセットされた時間、または図２７９のステップＳ１１６の大当り開放後処理にて各ラウンド間のインターバル時間としてセットされた時間である。

【１７４１】

ステップ０４２ＡＫＳ０２７にて次回開放待機中ではないと判定された場合には（ステップ０４２ＡＫＳ０２７；Ｎｏ）、設定した開放制御パターンと大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値に対応して、大入賞口を開放するための設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０２８）。一例として、ステップ０４２ＡＫＳ０２８の処理では、大入賞口開放時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされることなどにより、特別可変入賞球装置７が形成する大入賞口を開放状態とする時間の上限である大入賞口開放時間が設定される。また、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力開始とされることなどにより、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定が行われる。

【１７４２】
このときには、例えば大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「１」～「１５」のいずれのときにおいても、大入賞口開放時間として２９．５秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。
【１７４３】
そして、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対して大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０２９）。ステップ０４２ＡＫＳ０２９の処理を実行した後には、大入賞口開放回数カウント値を１加算するなどして更新するとともに（ステップ０４２ＡＫＳ０３０）、特図プロセスフラグの値を大当り開放中処理に対応した値である“５”に更新してから（ステップ０４２ＡＫＳ０３１）、大入賞口開放前処理を終了する。
【１７４４】
図２８３－４は、大当り開放中処理として、図２７９のステップＳ１１５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２８３－４に示す大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えばカウントスイッチ２３がオンになったか否かを判定することなどにより、大入賞口への遊技球の入賞があったか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０４１）。ステップ０４２ＡＫＳ０４１にて大入賞口への遊技球の入賞がなければ（ステップ０４２ＡＫＳ０４１；Ｎｏ）、ステップ０４２ＡＫＳ０４４の処理へと進む。
【１７４５】
これに対して、ステップ０４２ＡＫＳ０４１にて大入賞口への遊技球の入賞があれば（ステップ０４２ＡＫＳ０４１；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウント値を１加算して更新するとともに、遊技球が大入賞口へ入賞したことを示す入賞指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信する設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０４２）。そして、ＣＰＵ１０３は、更新後の入賞個数カウント値が所定数（例えば１０個）になっているか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０４３）。入賞個数カウント値が所定数になっていなければ（ステップ０４２ＡＫＳ０４３；Ｎｏ）、遊技制御プロセスタイマ値を１減算して更新した後（ステップ０４２ＡＫＳ０４４）、例えば遊技制御プロセスタイマ値が２９．５秒間に対応するタイマ値に合致したか否かなどに応じて、大入賞口を開放してから２９．５秒間が経過したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０４５）。このとき、２９．５秒間が経過していなければ（ステップ０４２ＡＫＳ０４５；Ｎｏ）、そのまま大入賞口開放中処理を終了する。
【１７４６】
ステップ０４２ＡＫＳ０４３にて更新後の入賞個数カウント値が所定数になっていると判定された場合や（ステップ０４２ＡＫＳ０４３；Ｙｅｓ）、ステップ０４２ＡＫＳ０４５にて大入賞口を開放してから２９．５秒間が経過したと判別された場合（ステップ０４２ＡＫＳ０４３；Ｙｅｓ）、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号を出力停止とすることなどにより、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行うとともに（ステップ０４２ＡＫＳ０４６）、入賞個数カウント値をクリアする（ステップ０４２ＡＫＳ０４７）。
【１７４７】
ステップ０４２ＡＫＳ０４７の処理を実行した後には、演出制御基板１２に対して大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行うとともに（ステップ０４２ＡＫＳ０４８）、特図プロセスフラグの値を大入賞口開放後処理に対応した値である“６”に更新してから（ステップ０４２ＡＫＳ０４９）、大当り開放中処理を終了する。
【１７４８】
このように、図２８３－２に示す特別図柄停止処理、図２８３－３に示す大当り開放前処理、図２８３－４に示す大当り開放中処理など（大当り開放後処理や大当り終了処理なども含む）が実行されることで、当り開始指定コマンド、大入賞口開放中指定コマンド、入賞指定コマンドおよび大入賞口開放後指定コマンドなどといった各種演出制御コマンドの

送信設定が行われる。そして、図２７８のステップＳ２７のコマンド制御処理が実行され、送信設定された演出制御コマンドが演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送されることで、演出制御基板１２の側では、大当りの開始や大入賞口の開放（ラウンドの開始）や閉鎖（ラウンドの終了）、大入賞口への入賞や大当りの終了などといった各タイミングを把握している。

【１７４９】

図２８３－５は、各種表示処理として、図２８２のステップＳ１７６の大当り中演出処理内で行われる処理の一例を示すフローチャートである。図２８３－５に示す各種表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０５１）。当該当り終了指定コマンドは、図２７９のステップＳ１１６の大当り開放後処理において、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と判定された場合に、主基板１１の側から送信されるコマンドであり、大当り中演出を終了させエンディング演出を実行させるためのコマンドである。

【１７５０】

当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第ｎＲを開始してから所定期間が経過したか否か（第ｎＲ所定期間経過）、を判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０５２）。なお、ｎはラウンド数を示す変数であり、初期値を「１」として後述するステップ０４２ＡＫＳ０６６の処理にて順次１ずつ加算され、ステップ０４２ＡＫＳ０６８にて「１」にクリアされる。所定期間は０．６秒であり、ラウンド遊技の開始とともにタイマ値としてセットされ、当該タイマ値が「０」となることで第ｎＲのラウンド開始から所定期間が経過したと判定すればよい。より具体的には、大入賞口が完全に開放状態となったこと（大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したこと）に対応して主基板１１の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信され、当該コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始すればよい。

【１７５１】

なお、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、後述するように、第１ラウンドのラウンド遊技が開始されてから所定期間経過後に、獲得出玉数の表示である獲得数表示やラウンド数を示すラウンド表示が行われる。演出制御基板１２の側では、大当たりとなってから終了するまでの期間（ファンファーレからエンディングまでの期間）、大入賞口に遊技球が入賞したことを示す入賞指定コマンドを受信する度に、獲得数を１５加算する処理を継続して行っている。演出制御基板１２の側では、当該入賞指定コマンドを受信した場合、まずコマンドを解析し、獲得数を加算し、当該加算した獲得数を表示する、という一連の処理を行う必要があり、入賞から表示までに所定の期間を要する。そのため、所定期間を短くしすぎると、第１ラウンドのラウンド遊技が開始されてから当該所定期間が経過するまでの入賞について、当該一連の処理が間に合わず、獲得数表示として「００００」が表示され、入賞したにも関わらず「００１５」が表示される処理が追いつかないことがある（「００００」が表示された後に「００１５」となってしまい、遊技者に違和感を与えてしまう）。そのため、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、所定期間として０．６秒を設け、開放タイミングにおいて大入賞口上部に存在する遊技球が、当該開放からラウンド数の表示が出るまでに入賞した場合に、獲得数表示として「００００」が表示されることなく直接「００１５」と表示される期間を確保している。一方で、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、所定期間を、連続して発射した場合の発射間隔と同一の０．６秒としており、発射してから大入賞口に入賞するまでの期間を考慮しても、連続して発射された遊技球が大入賞口に入賞するまでに要する時間間隔は発射間隔となる。そのため、大入賞口が開放されてから獲得数表示が行われるまでに当該大入賞口に入賞する個数が１個となる。したがって、獲得数表示やラウンド数表示が行われる前の状態における入賞数が多くなることで、ラウンド数表示が開始されたタイミングにおける獲得数表示が多くなり遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。なお、本実施の形態の特徴部０４２

ＡＫにおける所定期間は発射間隔と同一の０．６秒である例を示したが、所定期間は０．６秒に限られず、適宜変更可能であってよい。

【１７５２】

第ｎＲを開始してから所定期間が経過していないと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ｎ＝１であるか否か、すなわち第１ラウンドであるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０５３）。ｎはラウンド数を示す変数で、ＲＡＭ１２２の所定領域に記憶されており、上述したように初期値を「１」として、ステップ０４２ＡＫＳ０６６の処理にて順次１ずつ加算され、ステップ０４２ＡＫＳ０６８にて「１」にクリアされる。ステップ０４２ＡＫＳ０５３の処理では、ｎの値を確認することで、ｎ＝１であるか否かを判定する。

【１７５３】

ｎ＝１であると判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者に対し右打ちすべきことを示唆する右打ち演出を行うとともに、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出の動作制御を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０５４）。一方、ｎ≠１であると判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５３；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第ｎ－１Ｒに対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第ｎ－１Ｒの大当り中演出の動作制御を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０５５）。ステップ０４２ＡＫＳ０５５の処理では、例えば、ｎ＝２の場合、第１ラウンドであることを示すラウンド表示と、獲得数表示を行うとともに、第１ラウンドに対応する大当り中演出の動作制御を行う。ステップ０４２ＡＫＳ０５５の処理では、大当り中演出として、所定の画像を画像表示装置５に表示し、遊技効果ランプ９を当該大当り中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当り中演出中における遊技効果ランプ９の発光パターンは予め設定されていればよい。

【１７５４】

ステップ０４２ＡＫＳ０５４またはステップ０４２ＡＫＳ０５５の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０５６）。なお、当該ステップ０４２ＡＫＳ０５６の処理では、第ｎＲを開始してから所定期間までの入賞について判定している。入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５６；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま各種表示処理を終了する。

【１７５５】

入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち第ｎＲを開始してから所定期間までに大入賞口への入賞があった場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５６；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得出玉数のカウント値を「１５」加算する（ステップ０４２ＡＫＳ０５７）。なお、獲得出玉数のカウント値はＲＡＭ１２２の所定領域に、初期値を「０」として予め記憶されており、当該ステップ０４２ＡＫＳ０５７の処理や後述するステップ０４２ＡＫＳ０６３の処理により「１５」加算される。当該獲得出玉数は、所謂連荘中は継続してカウントされ、可変表示結果が「大当り」となることなく時短制御が終了したタイミング、すなわち連荘の終了タイミングにおいて「０」にクリアされる。ステップ０４２ＡＫＳ０５７の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アタッカランプ９ｃを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力する（ステップ０４２ＡＫＳ０５８）。なお、ステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理におけるアタッカランプ９ｃの発光（ステップ０４２ＡＫＳ０６４も同様）は、例えば大当り中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光する。したがって、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。なお、アタッカランプ９ｃの発光についても、入賞時と大当り中演出時とで、入賞時の方が単位時間あたりの発光回数が多い態様であってよい。なお、大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ９ｃを発光させることに加え、入賞音を出力する。したがって遊技

球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。
【１７５６】
ステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０４２ＡＫＳ０５３と同様に、ｎ＝１であるか否かを、すなわち第１ラウンド（第１Ｒ）であるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０５９）。ｎ＝１であれば、すなわち第１ラウンドであれば（ステップ０４２ＡＫＳ０５９；Ｙｅｓ）、そのまま各種表示処理を終了する。一方、ｎ≠１であれば、すなわち第１ラウンドでなければ（ステップ０４２ＡＫＳ０５９；Ｎｏ）、ステップ０４２ＡＫＳ０５７にて加算した獲得出玉数のカウント値を表示し（獲得数表示を行い）、獲得数を更新表示してから（ステップ０４２ＡＫＳ０６０）、各種表示処理を終了する。なお、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、ステップ０４２ＡＫＳ０６０の処理において獲得数更新表示を行う際に、ステップ０４２ＡＫＳ０５７にて加算した獲得出玉数のカウント値をそのまま表示するのではなく、図２８３－１２（ａ－２３）に示すようにカウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う。そのため、獲得出玉数が増加することが遊技者に認識しやすくなり、遊技興趣を向上させることができる。
【１７５７】
図２８３－５のステップ０４２ＡＫＳ０５２において第ｎＲを開始してから所定期間が経過したと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第ｎＲに対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第ｎＲの大当り中演出の動作制御を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０６１）。ｎ＝１の場合、すなわち第１ラウンドである場合、当該ステップ０４２ＡＫＳ０６１にて初めてラウンド数表示と獲得数表示が行われることとなる。この場合、所定期間経過前の入賞があれば当該ステップ０４２ＡＫＳ０６１では獲得数更新表示を行う。具体的に、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞した場合にはステップ０４２ＡＫＳ０５７にて獲得数が「１５」加算されていることから、ステップ０４２ＡＫＳ０６１では、図２８３－１１（ａ－２０）に示すようにカウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから図２８３－１１（ａ－２１）に示すように、今回の大当りにおいて獲得数が増加していないことを示す所定表示とは別の（特定表示としての）獲得数表示（「００１５」の表示）を行う（連荘中であれば、前回大当り時の獲得数に「１５」を加算した表示をカウントアップの後に行えばよい）。一方、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞していない場合は、獲得数が「０」のまま、今回の大当りにおいて獲得数が増加していないことから、図２８３－１１（ａ－２２）に示すように、所定表示として、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示（「００００」の表示）を行う（連荘中であれば前回大当り時の獲得数のままの表示を行えばよい）。なお、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示（所定表示）としては「００００」の他、例えば「－－－－」や、「未増加」といったように、数字以外の表示を行うようにしてもよい。また、ステップ０４２ＡＫＳ０６１では、大当り中演出として、所定の画像を画像表示装置５に表示し、遊技効果ランプ９を当該大当り中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当り中演出中における遊技効果ランプ９の発光パターンは予め設定されていればよい。このように、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ９ｃが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ９の発光を行う。したがって、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。また、大当り中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ９を発光させるため、大当り中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【１７５８】
ステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０６２）。入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち大入賞口への入賞があった場合（ステップ０４２ＡＫＳ０６２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得出玉数のカウント値を「１５」加算し（ステップ０４２ＡＫＳ０６３）、アタッカランプ９ｃを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力し、カウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う獲得数更新表示を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０６４）。
【１７５９】
ステップ０４２ＡＫＳ０６４の処理を実行した後、またはステップ０４２ＡＫＳ０６２にて入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ０４２ＡＫＳ０６２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第ｎＲの次のラウンドである第ｎ＋１Ｒが開始したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０６５）。ステップ０４２ＡＫＳ０６５では、例えば、主基板１１の側から第ｎ＋１Ｒの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。第ｎ＋１Ｒが開始していない場合、すなわち大入賞口開放中指定コマンドを受信しておらず第ｎＲのままである場合（ステップ０４２ＡＫＳ０６５；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま各種表示処理を終了する。一方、第ｎ＋１Ｒが開始した場合、すなわち第ｎ＋１Ｒの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０６５；Ｙｅｓ）、ｎを「１」加算してから（ステップ０４２ＡＫＳ０６６）各種表示処理を終了する。例えば、ｎ＝１、すなわち第１ラウンドである場合、ステップ０４２ＡＫＳ０６６にてｎ＝２となる。なお、ｎ＝２であり第２ラウンドであるものの、所定期間が経過するまでは、ステップ０４２ＡＫＳ０５２および０５３にてＮｏと判定され、ステップ０４２ＡＫＳ０５５にて、第ｎ－１Ｒである第１ラウンドに対応するラウンド表示が行われ、所定期間経過後に第ｎＲである第２ラウンドに対応するラウンド表示が行われる（ステップ０４２ＡＫＳ０５２にてＹｅｓと判定された後ステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理にて表示される）。
【１７６０】
ステップ０４２ＡＫＳ０５１にて当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当り中演出を終了させる設定を行うとともに（ステップ０４２ＡＫＳ０６７）、ｎを１にクリアして（ステップ０４２ＡＫＳ０６８）各種表示処理を終了する。
【１７６１】
続いて、ラウンド数表示や獲得数表示などの表示タイミングや演出動作例を、図２８３－６～図２８３－１４を参照して具体的に説明する。なお、図示する例では、連荘中ではなく、所謂初当たり（１回目の大当り）である場合について示している。
【１７６２】
図２８３－６は、大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。図２８３－７～図２８３－１４は、画像表示装置５における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図２８３－６および図２８３－７（ａ－１）に示すように大当りを構成する飾り図柄の組合せが停止表示すると大当り遊技状態となる。この段階では、図２８３－７（ｂ－１）に示すように大入賞口は閉鎖状態である。また、大当りとなったことを遊技者に報知するため、図２８３－７（ｃ－１）に示すように、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲ、表示装置下ランプ９ｆ、一般入賞口近傍ランプ９ｇといった各種演出効果ランプ９が点灯状態となる。図示する例では、上段を遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９、下段を遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９としている。
【１７６３】

大当りとなると、図２８３－６に示すように、第１ラウンドの所定期間が終了するまでの期間、右打ちすべきことを遊技者に報知する右打ち演出とファンファーレ演出が行われる（図２８３－５のステップ０４２ＡＫＳ０５４）。なお、図２８３－６に示す大当りから第１Ｒ開始までの期間は、所定期間よりも十分に長い期間である。具体的には、まず、図２８３－７（ａ－２）に示すようにファンファーレの演出画像が画像表示装置５に表示され、これとともに、図２８３－７（ｃ－２）に示すように、全ての演出効果ランプ９が一旦消灯する。そして、左下側から左上側、中央部分、右上側、そして右下側といった順に演出効果ランプ９を点灯させるとともに、画像表示装置に「右打ち」を大きく表示する右打ち演出を行う。なお、図２８３－７（ａ－２）に示す画像表示装置５の右上部分に表示されている小さな右打ち表示については、大当り遊技状態中継続して表示されればよい。

【１７６４】

具体的に、右打ち演出では、図２８３－７（ａ－３）～図２８３－１０（ａ－１９）に示すように、画像表示装置５において、ファンファーレ画像に重畳して「右打ち」の表示が継続して行われる。そのため、以下では演出効果ランプ９の点灯順序について説明する。右打ち演出が開始されると、図２８３－７（ｃ－３）に示すように、遊技領域の左下方に設けられた一般入賞口近傍ランプ９ｇがまず点灯し、続いて図２８３－７（ｃ－４）に示すように左側下部分の枠ランプ９である左下ランプ９ｂＬ１が点灯する。続いて図２８３－７（ｃ－５）に示すように、遊技盤２における画像表示装置５の下方位置に設けられた表示装置下ランプ９ｆのうち、左側表示装置下ランプ９ｆＬが点灯し、その後図２８３－７（ｃ－６）に示すように左側上部分の枠ランプ９である左上ランプ９ｂＬ２が点灯し、図２８３－８（ｃ－７）に示すようにスピーカ８Ｌ部分に対応するスピーカランプ９ｅＬが点灯する。このように、パチンコ遊技機１の左下側から左上側に向かって順に演出効果ランプ９が点灯する。なお、図２８３－８（ｂ－７）に示すように、大入賞口は閉鎖状態であることから、発射された遊技媒体はこの段階では大入賞口に入賞しないものとなっている。図２８３－８（ｂ－７）に示す例では、発射された遊技球が大入賞口扉の上部分の第２経路を通過して排出経路へ導かれている例を示している。

【１７６５】

次に、図２８３－８（ｃ－８）に示すように、遊技盤２の中央上部分に設けられた可動体３２に対応する可動体ランプ９ｄが点灯し、図２８３－８（ｃ－９）に示すように、遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置のメインランプ９が点灯することで、パチンコ遊技機１の中央上部分に設けられた演出効果ランプ９が点灯する。

【１７６６】

次に、図２８３－８（ｃ－１０）に示すようにスピーカ８Ｒ部分に対応するスピーカランプ９ｅＲが点灯し、その後図２８３－８（ｃ－１１）に示すように、右側上部分の枠ランプ９である右上ランプ９ｂＲ２が点灯し、図２８３－８（ｃ－１２）に示すように、遊技盤２における画像表示装置５の下方位置に設けられた表示装置下ランプ９ｆのうち、右側表示装置下ランプ９ｆＲが点灯する。続いて図２８３－９（ｃ－１３）に示すように右側下部分の枠ランプ９である右下ランプ９ｂＲ１が点灯し、特別可変入賞球装置７の近傍位置に設けられたアタッカランプ９ｃが点灯する。このように、パチンコ遊技機１の右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ９が点灯する。これにより、パチンコ遊技機１の左下側から左上側、そして中央部分、続いて右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ９が点灯することで、演出効果ランプ９において遊技者に右打ちを示唆する右打ち演出が行われることとなる。なお、この例では、遊技機用枠３に設けられた演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられた演出効果ランプ９との両方を用いて右打ちを示唆する例を示したが、いずれかであってもよい。また、遊技機用枠３に設けられた演出効果ランプ９のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるとともに、遊技盤２に設けられた演出効果ランプ９のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるなど、両方をそれぞれ独立して、同時または時間差をつけて点灯させてもよい。

【１７６７】

演出効果ランプ９における右打ち演出が終了した後は、図２８３－９（ｃ－１５）に示す

ように、全ての演出効果ランプ９を消灯させる。なお、図２８３－９（ａ－１５）に示すように、画像表示装置５における右打ち表示は継続して行われる（右打ち演出自体は実行中である）。

【１７６８】

次に、図２８３－６に示すように大入賞口の開放タイミングとなると、第１Ｒが開始され、図２８３－１０（ｂ－１６）に示すように、大入賞口が開放される。この段階では、図２８３－１０（ａ－１６）に示すように画像表示装置５における右打ち表示は継続して行われ、所定期間が経過するまで、図２８３－１０（ｃ－１６）に示すように、全ての演出効果ランプ９は消灯したままである（図２８３－１０（ａ－１９）および（ｃ－１９）まで同様である）。全ての演出効果ランプ９を消灯させなくとも、光度や輝度、照度といった指標のいずれかを通常よりも低い態様としてもよい。なお、また、図２８３－１０（ｂ－１６）に示すように、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図２８３－７（ｃ－３）～図２８３－９（ｃ－１３）に示すように演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆してもよい。この場合、大入賞口の開放前よりも各演出効果ランプの点灯速度を早くしてもよい（点灯期間を短くし、かつ推移する速度を早くしてもよい）。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ９ｃの点灯後は、図２８３－９（ｃ－１５）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【１７６９】

そして、図２８３－１０（ｂ－１７）に示すように大入賞口が完全に開放されると、当該第１Ｒに対応した所定期間としての０．６秒のカウントが開始され、図２８３－１０（ｂ－１８）に示すように遊技球が大入賞口に入賞すると、カウントスイッチ２３によって遊技球が検出され、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ入賞指定コマンドが送信される。なお、第１Ｒが開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第１Ｒに対応した所定期間内に入賞可能となる。当該演出制御基板１２の側では、図２８３－５のステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理により、図２８３－１０（ｂ－１８）に示すように入賞音が出力されるとともに、図２８３－１０（ｃ－１８）に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ９ｃが点灯する。なお、上述したように、当該アタッカランプ９ｃの発光は、例えば大当り中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様で発光する。なお、図２８３－１０（ｂ－１８）に示す例では、発射された遊技球が大入賞口方向の経路である第１経路を通過して、カウントスイッチ２３が設けられた入賞経路へ導かれている例を示している。なお、特別可変入賞球装置７は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ２３によって検出されるまでの時間が所定期間である０．６秒以下となるよう構成されている。そのため、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ２３により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【１７７０】

図２８３－１０（ｂ－１８）に示すように遊技球が大入賞口に入賞した後、または図２８３－１０（ｂ－１７）に示す状態から入賞せずに時間が経過し、図２８３－１０（ａ－１９）、（ｂ－１９）および（ｃ－１９）に示すように所定期間が経過すると、図２８３－６に示すように、第１Ｒに対応するラウンド数表示および大当り中演出の実行タイミングとなるとともに、獲得数表示の実行タイミングとなるため、図２８３－５のステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理が実行される。

【１７７１】

具体的に、図２８３－１０（ｂ－１８）に示すように遊技球が所定期間経過前に大入賞口に入賞した場合には、図２８３－１１（ａ－２０）に示すように、第１ラウンドであるこ

とを示す「１Ｒ」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当り中演出（第１Ｒ中演出）として、図２８３－１１（ａ－２０）に示すように、大当りを構成する飾り図柄を表示や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示、およびキャラクタが表示される。なお、大当り中演出（第１Ｒ中演出）として表示される大当りを構成する飾り図柄や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示については、図示は省略しているが（後述する図２８３－２０も同様）、図２８３－２１に示すように右打ちすべきことを示唆する態様で表示される。具体的に、図２８３－２１（Ａ－１）に示すように、ファンファーレや右打ち演出が行われ、大入賞口が開放されてから所定期間が経過すると、大当り中演出として、図２８３－２１（Ａ－２）に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「７」の図柄が正面を向いた態様で表示されるとともに、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｂ」の上部に星形の画像が表示される。次に図２８３－２１（Ａ－３）に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「７」の図柄が右奥方向へと傾いた態様となり、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｏ」の上部に星形の画像が移行する。続いて図２８３－２１（Ａ－４）に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「７」の図柄が正面を向き、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｎ」の上部に星形の画像が移行する。その後図２８３－２１（Ａ－５）に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「７」の図柄が左奥方向へと傾いた態様となり、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｕ」の上部に星形の画像が移行する。そして図２８３－２１（Ａ－６）に示すように、再度大当りを構成する飾り図柄である「７」の図柄が正面を向き、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｓ」の上部に星形の画像が移行し、図２８３－２１（Ａ－２）へ戻る。このように、大当り中演出では、大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させるとともに、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示の左の文字から右方向へと星形の画像を移行させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆している。大当りを構成する飾り図柄の動作表示や星形の画像の移行表示をエフェクト表示と言い、エフェクト表示には、この他にも、例えば時計回りで所定の画像が回転表示したり、キャラクタが徐々に右方向を向くなどの表示が含まれる。すなわち、当該エフェクト表示は右打ちを示唆する態様で表示されればよい。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、右打ちを認識しやすくさせることができる。

【１７７２】

なお、大当り中演出では、図２８３－１１（ｃ－２０）に示すように、当該大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ９が点灯する。なお、この例では、遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９とを交互に点灯させる発光パターンが設定されているものとする。そして、図２８３－１１（ａ－２１）に示すように、獲得数表示として「００１５」が表示される。このように、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまでは、図２８３－９（ｃ－１６）～（ｃ－１９）に示すように、演出効果ランプ９を発光させず、図２８３－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ９を発光させる。したがって、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【１７７３】

一方、遊技球が大入賞口に入賞することなく所定期間が経過した場合、図２８３－１１（ａ－２２）に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「００００」が表示される。なお、１ラウンドであることを示す「１Ｒ」のラウンド数表示が行われる点や、大当り中演出（第１Ｒ中演出）として、大当りを構成する飾り図柄を表示や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ９が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

【１７７４】

次に、時間が経過して、図２８３－１２（ｂ－２３）に示すように、第１Ｒにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となる

。なお、当該入賞に伴い、図２８３－５に示すステップ０４２ＡＫＳ０６４の処理が実行され、図２８３－１２（ａ－２３）に示すようにカウントアップ表示が行われ、図２８３－１２（ａ－２４）に示すように「０１５０」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図２８３－１２（ｂ－２３）に示すように入賞音が出力され、大当り中演出に対応した演出効果ランプ９の点灯に加えて、図２８３－１２（ｃ－２３）に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ９ｃが点灯する。なお、大入賞口を開放することができる上限期間については、１０個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。具体的に、上限期間は開放後２９．５秒であり、所定期間経過後であっても２８．９秒間となっている。連続発射間隔は０．６秒であることから、１０個の入賞は十分に可能な期間となっている。したがって、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【１７７５】

第１Ｒにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となることから、図２８３－１２（ｂ－２４）に示すように大入賞口が閉鎖状態となるよう制御される。その後、図２８３－６に示す第２Ｒが開始されるまでの期間、図２８３－１２（ｂ－２５）に示すように大入賞口は完全に閉鎖状態に制御される。一方、第２Ｒの所定期間が経過するまで（ｎ＝２となってから所定期間が経過するまで）は、図２８３－１２（ａ－２５）に示すように、第１Ｒに対応するラウンド数表示、大当り中演出が継続して行われ（獲得数表示については入賞に応じて更新表示される）、図２８３－１２（ｃ－２５）に示すように演出効果ランプ９が大当り中演出に対応して点灯する。

【１７７６】

なお、第１Ｒにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、１１個目の遊技球が１０個目の遊技球に続けて大入賞口へ入賞する所謂オーバー入賞が発生する場合がある。当該オーバー入賞においても、図２８３－１２（ａ－２３）に示すようにカウントアップ表示が行われ、「０１６５」の獲得数表示が行われればよい。この場合、１０個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図２８３－１２（ｂ－２５）に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第２Ｒに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。そのため、第１Ｒにおいてオーバー入賞が発生したことを遊技者は認識しやすく、遊技興趣を向上させることができる。また、第１ラウンドに対応する開放における獲得数表示の更新が第２ラウンドに対応した開放における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれラウンドの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。また、オーバー入賞に対応する入賞音については、通常の入賞音とは異なる音（オーバー入賞音）であってもよい。この場合、カウント値が上限値である「１０」を越えた入賞である場合に当該オーバー入賞音を出力すればよい。また、アタッカランプ９ｃについても、通常の入賞態様の発光とは異なり、オーバー入賞に対応した態様で発光させてもよい。

【１７７７】

そして、第２ラウンドに対応して図２８３－６に示すように大入賞口が再度開放状態となるタイミングとなり、図２８３－１３（ｂ－２６）に示すように大入賞口が再度開放状態となるよう制御される。この際には、図２８３－５のステップ０４２ＡＫＳ０６５にてＹｅｓと判定され、すなわち第ｎ＋１Ｒの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドが受信され、０４２ＡＫＳ０６６の処理が実行されることでｎ＝２となる。この段階では、図２８３－５のステップ０４２ＡＫＳ０５５の処理が実行されるため、図２８３－１３（ａ－２６）や（ｃ－２６）に示すように、第１Ｒに対応する大当り中演出やラウンド数表示が行われる（図２８３－６も参照）。

【１７７８】

次に、大入賞口が完全に開放状態となり図２８３－１３（ｂ－２７）に示すように、遊技

球が大入賞口に入賞すると、第１Ｒのときとは異なり、図２８３－５のステップ０４２ＡＫＳ０６０の処理にて、図２８３－１３（ａ－２７）に示すようにカウントアップ表示が行われ、図２８３－１３（ａ－２８）に示すように「０１６５」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図２８３－１３（ｂ－２７）に示すように入賞音が出力され、大当り中演出に対応した演出効果ランプ９の点灯に加えて、図２８３－１３（ｃ－２７）に示すようにアタッカランプ９ｃが点灯する。このように、第１Ｒ以外のラウンドでは、所定期間中の入賞であっても当該所定期間中に獲得数が更新表示される。そして、第２Ｒの所定期間が経過すると、図２８３－５のステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理が実行されるため、図２８３－１４（ａ－３０）に示すように、第２ラウンドであることを示す「２Ｒ」のラウンド数表示が行われ、第２Ｒに対応した大当り中演出が実行される。なお、この場合、第１ラウンドである「１Ｒ」のラウンド数表示のうち「１」の数字が「２」に変更される。すなわち、「Ｒ」については第１ラウンドから継続して表示されている。また、第２Ｒの所定期間が経過するまでは「１Ｒ」の表示が継続して表示されている。また、この実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、ラウンド数に関わらず共通の大当り中演出を実行する（演出効果ランプ９の点灯制御についても同様である）例を示しているが、各ラウンドにおいて実行される大当り中演出を異ならせてもよい。なお、演出効果ランプ９の点灯についても同様である。このように、第２ラウンドであることを示すラウンド数表示が行われる前に大入賞口が開放状態となることから、第１ラウンドから連続して発射し続けた遊技者の遊技球を早い段階で大入賞口に入賞させることができる。そのため、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【１７７９】

一方で、図２８３－１３（ａ－２６）、（ｂ－２６）、（ｃ－２６）に示すように第２Ｒに対応して大入賞口が開放制御され、図２８３－１３（ａ－２９）、（ｂ－２９）、（ｃ－２９）に示すように大入賞口が完全に開放状態となってから遊技球が入賞することなく所定期間経過した場合、図２８３－１４（ａ－３１）、（ｂ－３１）、（ｃ－３１）に示すように、第１Ｒにて獲得した獲得数表示をそのまま継続して行う。以降は、予め決定された最終ラウンドまで同様の処理を行い、図２８３－５のステップ０４２ＡＫＳ０５１にて当り終了指定コマンドを受信したと判定すると、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当り中演出を終了させる設定を行う。このように、第２ラウンド以降については、所定期間中に入賞しなかった場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方、所定期間中に入賞した場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示に当該獲得出玉数を加算して表示する。したがって、第２ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【１７８０】

なお、例えば最終ラウンドにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、１１個目の遊技球が図２８３－１５に示すように、特別可変入賞球装置７（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠３ａとの間）に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当りとなった場合における第１Ｒの開始時（第１Ｒに対応する大入賞口開放時）に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第１Ｒの所定期間中における遊技球の入賞が発生する。この場合についても、図２８３－１０（ｃ－１８）に示すようにアタッカランプ９ｃを入賞したことを報知する態様で点灯させ、当該所定期間の経過後に、図２８３－１１（ａ－２０）および（ａ－２１）に示すように、カウントアップ表示を行ってから獲得数表示として「００１５」を表示すればよい。また、このような場合、発射した遊技球が所定期間中にさらに入賞する可能性（２球目が入賞する可能性）があり、その場合には、当該所定期間経過後に、図２８３－１１（ａ－２０）および（ａ－２１）に示すように、カウントアップ表示を行ってから、獲得数表示として「００００」や「００１５」は表示せずに直接「００３０」を表示すればよい。これによれば、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【１７８１】
以上説明したように、この実施の形態における特徴部０４２ＡＫのパチンコ遊技機１によれば、以下の効果を奏することができる。
【１７８２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態となり第１ラウンドが開始された後の所定期間後に図２８３－５のステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理にて獲得数表示を行う。そして、第１ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞しない場合には、当該所定期間後に、当該獲得数が増加していないことを示す所定表示を行い、第１ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合には、当該所定期間後に、所定表示とは異なる特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。
【１７８３】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、所定表示としての「００００」の獲得数表示を行うことなく、直接特定表示としての「００１５」の獲得数表示を表示する。これによれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。
【１７８４】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、獲得数が増加することの報知表示としてのカウントアップ表示を行ってから、特定表示としての「００１５」の獲得数表示を表示する。これによれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。
【１７８５】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態となったことに対応して主基板１１の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始し、所定期間経過後に獲得数表示を行う。これによれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。
【１７８６】
また、パチンコ遊技機１は、大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第２経路を通過させて排出経路へと導く一方で、大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第１経路を通過させ大入賞口へと導き、カウントスイッチ２３によって検出させる。そして、当該特別可変入賞球装置７は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ２３によって検出されるまでの時間が、所定期間である０．６秒以下となるよう構成されている。これによれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ２３により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。
【１７８７】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２８３－６に示すように、大当りとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図２８３－７（ａ－３）に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示する。これによれば、大当り中に発射すべき遊技領域が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。
【１７８８】
大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板１１の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信される。これによれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止する

ことができる。
【１７８９】
また、第１Ｒが開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第１Ｒに対応した所定期間内に入賞可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該所定期間内に入賞した場合、当該所定期間後に、特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、早打ちされた遊技球が無駄になることを防止できる。
【１７９０】
また、例えば最終ラウンドにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、１１個目の遊技球が図２８３－１５に示すように、特別可変入賞球装置７（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠３ａとの間）に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当りとなった場合における第１Ｒの開始時（第１Ｒに対応する大入賞口開放時）に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第１Ｒの所定期間中における遊技球の入賞が発生し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。
【１７９１】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能である。そして、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後は、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当り中演出を実行可能である。これによれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。
【１７９２】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２８３－１０（ｂ－１８）に示すように、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に、当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、図２８３－１０（ｃ－１８）に示すようにアタッカランプ９ｃを点灯させる。また、図２８３－１２（ｂ－２３）に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、図２８３－１２（ｃ－２３）に示すようにアタッカランプ９ｃを点灯させる。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。
【１７９３】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２８３－５のステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理におけるアタッカランプ９ｃの発光（ステップ０４２ＡＫＳ０６４も同様）を、例えば大当り中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させる。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。
【１７９４】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２８３－１０（ｂ－１８）に示すように、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に対応した入賞音を出力する。また、図２８３－１２（ｂ－２３）に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、当該入賞に対応した入賞音を出力する。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。
【１７９５】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ラウンド以降のラウンドについても、当該ラウンドが開始された後の所定期間後に、図２８３－５のステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理に

て、当該ラウンドに対応したラウンド数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【１７９６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図２８３－１４（ａ－３１）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方で、当該所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図２８３－１４（ａ－３０）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示する。これによれば、第２ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【１７９７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばオーバー入賞が発生した場合においても、図２８３－１２（ａ－２３）に示すようにカウントアップ表示が行われ、「０１６５」の獲得数表示が行う。この場合、１０個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図２８３－１２（ｂ－２５）に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第２Ｒに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。これによれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

【１７９８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図２８３－１０（ｃ－１８）に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ９ｃが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図２８３－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２１）に示すように、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ９の発光を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【１７９９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２８３－６に示すように第１ラウンドの開始前に右打ち演出とファンファーレ演出を実行可能であり、また、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図２８３－７（ｃ－３）～図２８３－９（ｃ－１３）に示すように演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆してもよく、所定期間経過後については、例えば図２８３－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２１）に示すように、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させる。これによれば、演出効果ランプ９を用いて右打ちを示唆することができる。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ９ｃの点灯後は、図２８３－９（ｃ－１５）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよく、これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【１８００】

また、大入賞口を開放することができる上限期間については、１０個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。これによれば、入賞に

ついて十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。
【１８０１】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図２８３－９（ｃ－１６）～（ｃ－１９）に示すように、演出効果ランプ９を発光させず、図２８３－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ９を発光させる。これによれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。
【１８０２】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２８３－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、所定期間経過後の大当り中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ９を発光させる。これによれば、大当り中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。
【１８０３】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２８３－２１に示すように、獲得数表示が行われるタイミングにおいて、大当りを構成する飾り図柄や星型の画像を移行表示させるエフェクト表示を、右打ちを示唆する態様で行う。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、遊技者に右打ちすべきことを認識しやすくさせることができる。
【１８０４】
（特徴部０４２ＡＫの変形例）
上記実施の形態では、図２８３－９（ａ－１５）、（ｂ－１５）、（ｃ－１５）に示すように、演出効果ランプ９が順に点灯することで右打ちすべきことを示唆する演出効果ランプ９による右打ち演出が終了した後は、全ての演出効果ランプ９を消灯させる例を示したが、これは一例である。例えば、図２８３－９（ａ－１５）、（ｂ－１５）、（ｃ－１５）に示す状態の後に、図２８３－１６（ａ－１６Ａ）、（ｂ－１６Ａ）、（ｃ－１６Ａ）に示す状態に移行し、大入賞口が開放状態となるタイミング（図２８３－１６（ｂ－１６Ａ））において図２８３－１６（ｃ－１６Ａ）に示すように、特別可変入賞球装置７の近傍位置に設けられたアタッカランプ９ｃを点灯させてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となることを遊技者に容易に視認させることができる。なお、アタッカランプ９ｃは、所定期間が経過するまで、または開放期間中、継続して点灯すればよい。
【１８０５】
また、上記実施の形態では、第１ラウンドから第２ラウンドへとラウンド表示を更新する際、第１ラウンドである「１Ｒ」のラウンド数表示のうち「１」の数字が「２」に変更され、「Ｒ」については第１ラウンドから継続して表示されるとともに第２Ｒの所定期間が経過するまでは「１Ｒ」の表示が継続して表示されている例を示したが、これは一例である。例えば、図２８３－１７に示すように、第１ラウンドに対応する開放状態の終了、すなわち大入賞口が閉鎖状態になったタイミングにおいて「１Ｒ」の表示のうちの「１」の表示を消去し、「Ｒ」の表示のみとしてもよい。そして、第２Ｒの所定期間が経過したタイミングで「２」の表示を行い、第２ラウンドであることを示す「２Ｒ」のラウンド表示を行うようにしてもよい。なお、第２ラウンド以降についても同様である。これによれば、各ラウンドの終了を視認することができ、遊技にメリハリをつけることができる。
【１８０６】
また、上記実施の形態では、大入賞口を開放することができる上限期間となる入賞個数が１０個である（上限入賞数が１０である）例を示したが、例えば、上限入賞を１とし、ラウンド数の表示前の所定期間中に２個入ったらオーバー入賞になるようにしてもよい。この場合、所定期間中のオーバー入賞の入賞音として、通常の入賞音とは異なる音（オーバー入賞音）を出力するとともに、アタッカランプ９ｃについてもオーバー入賞の発生を示す態様で発光させればよい。
【１８０７】
また、上記実施の形態では、獲得数表示について、大入賞口への遊技球の入賞をカウントする例を示したが、これに加え、大当り中における一般入賞口１０への入賞についてもカ

ウントしてもよい。なお、大当り中は右打ちが行われることから、当該入賞する一般入賞口については可変入賞球装置６Ｂの上方に設けられた一般入賞口１０となる。図２８３－１８は、大当り中における一般入賞口１０への入賞についてもカウントする場合における各種表示処理の一例を示すフローチャートである。なお、図２８３－５と同様の部分については説明を省略する。

【１８０８】

図２８３－１８に示す各種表示処理では、ステップ０４２ＡＫＳ０５６にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５６；Ｎｏ）、さらに一般入賞口１０へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０８１）。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口１０への入賞があった場合（ステップ０４２ＡＫＳ０８１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得出玉数のカウント値を「３」加算する（ステップ０４２ＡＫＳ０８２）。ステップ０４２ＡＫＳ０８２の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口１０への入賞もない場合（ステップ０４２ＡＫＳ０８１；Ｎｏ）、ステップ０４２ＡＫＳ０５９の処理に移行する。なお、一般入賞口１０への入賞に伴い、当該一般入賞口１０に遊技球が入賞したことを示す入賞音（大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音）を出力してもよい。

【１８０９】

また、図２８３－１８に示す各種表示処理では、ステップ０４２ＡＫＳ０６２にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０６２；Ｎｏ）、さらに一般入賞口１０へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０８３）。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口１０への入賞があった場合（ステップ０４２ＡＫＳ０８３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得出玉数のカウント値を「３」加算し（ステップ０４２ＡＫＳ０８３）、獲得数を更新表示する（ステップ０４２ＡＫＳ０８５）。ステップ０４２ＡＫＳ０８５における獲得数更新表示を行う際においても、カウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う。ステップ０４２ＡＫＳ０８５の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口１０への入賞もない場合（ステップ０４２ＡＫＳ０８３；Ｎｏ）、ステップ０４２ＡＫＳ０６５の処理に移行する。なお、一般入賞口１０への入賞に伴い、当該一般入賞口１０に遊技球が入賞したことを示す入賞音（大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音）を出力してもよい。

【１８１０】

続いて一般入賞口１０への入賞についてもカウントする場合の演出動作例等について、図２８３－１９および図２８３－２０を参照して説明する。図２８３－１９および図２８３－２０は、画像表示装置５における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図２８３－１９に示す（ａ－１６）、（ｂ－１６）、（ｃ－１６）、（ａ－１７）、（ｂ－１７）、（ｃ－１７）は、図２８３－１０に示す（ａ－１６）、（ｂ－１６）、（ｃ－１６）、（ａ－１７）、（ｂ－１７）、（ｃ－１７）と同様である。図示するように大入賞口が開放状態となると所定期間としての０．６秒のカウントが開始される。遊技球が一般入賞口１０へ入賞すると、図２８３－１９（ａ－１８Ａ）、（ｂ－１８Ａ）、（ｃ－１８Ａ）に示す状態に移行する。そして、図２８３－１９（ｂ－１８Ａ）に示すように遊技球が一般入賞口１０に入賞した後、または図２８３－１９（ｂ－１７）に示す状態から遊技球が大入賞口にも一般入賞口１０にも入賞せずに時間が経過し、図２８３－１９（ａ－１９Ａ）、（ｂ－１９Ａ）および（ｃ－１９Ａ）に示すように所定期間が経過すると、遊技球が一般入賞口１０へ入賞した場合には、図２８３－２０（ａ－２０Ａ）、（ｂ－２０Ａ）、（ｃ－２０Ａ）に示す状態に移行し、図２８３－２０（ａ－２０Ａ）に示すように、第１ラウンドであることを示す「１Ｒ」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当り中演出（第１Ｒ中演出）として、図２８３－２０（ａ－２０Ａ）に示す

ように、大当りを構成する飾り図柄を表示や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示、およびキャラクタが表示される。大当り中演出では、図２８３－２０（ｃ－２０Ａ）に示すように、当該大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ９が点灯する。そして、図２８３－２０（ａ－２１Ａ）に示すように、獲得数表示として「０００３」が表示される。

【１８１１】

一方、遊技球が一般入賞口１０に入賞することなく所定期間が経過した場合、図２８３－２０（ａ－２２Ａ）に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「００００」が表示される。なお、１ラウンドであることを示す「１Ｒ」のラウンド数表示が行われる点や、大当り中演出（第１Ｒ中演出）として、大当りを構成する飾り図柄を表示や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ９が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

【１８１２】

このように、第１ラウンドの開始時において大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に一般入賞口１０に遊技球が入賞した場合においても、上記実施の形態と同様に、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口１０への入賞に対応して、獲得数表示として「０００３」の表示が行われる。また、当該所定期間中に一般入賞口１０にも遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「００００」を表示する。したがって、所定期間中に一般入賞口１０に入賞した遊技球についても当該入賞に対応した獲得数表示が行われるため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【１８１３】

（特徴部０４２ＡＫに係る手段の説明）

（１）特徴部０４２ＡＫに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、

表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、

ことを特徴とする。

【１８１４】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【１８１５】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示する（例えば「００００」を表示するとこなく「００１５」を表示するなど）、
ようにしてもよい。
【１８１６】
このような構成によれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。
【１８１７】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行う（例えば獲得数が増加することの報知表示であるカウントアップ表示を行ってから「００１５」を表示するなど）、
ようにしてもよい。
【１８１８】
このような構成によれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。
【１８１９】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記表示手段は、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へ変化したことを示すコマンドの受信後の前記所定期間経過後に前記付与量表示の表示を開始する（例えば主基板１１の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始するなど）、
ようにしてもよい。
【１８２０】
このような構成によれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。
【１８２１】
（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記可変入賞手段は、前記第１状態となることで遊技媒体を入賞経路へ導く第１経路（例えば大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第１経路を通過させ大入賞口へと導くなど）と、前記第２状態となることで遊技媒体を排出経路へ導く第２経路（例えば大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第２経路を通過させて排出経路へと導くなど）とを含む経路形成手段と、前記入賞経路内に形成され遊技媒体の入賞を検知する検知手段（例えばカウントスイッチ２３など）と、を含み、
遊技媒体が前記経路形成手段から前記検知手段までの時間が前記所定期間内である（例えば特別可変入賞球装置７は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ２３によって検出されるまでの時間が、所定期間である０．６秒以下となるよう構成されているなど）、
ようにしてもよい。
【１８２２】
このような構成によれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内に検知される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。
【１８２３】
（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第１状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を行う（例えば大当りとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図２８３－７（ａ－３）に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示するなど）、
ようにしてもよい。
【１８２４】
このような構成によれば、有利状態中に行うべき操作が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。
【１８２５】
（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第１状態は、前記可変入賞手段に含まれる可変入賞扉が完全に開放された状態である（例えば大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板１１の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信されるなど）、
ようにしてもよい。
【１８２６】
このような構成によれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。
【１８２７】
（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記有利状態における最初の前記ラウンド遊技が開始されるよりも前に、前記操作促進表示が行われることで発射された遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する（例えば第１Ｒが開始される前に右打ち演出が行われることで発射された遊技球が、大入賞口が開放状態となるタイミングに入賞可能であり、当該所定期間内に入賞した場合、所定期間後に特定表示としての獲得数表示を行うなど）、
ようにしてもよい。
【１８２８】
このような構成によれば、ラウンド遊技が開始されるよりも前に発射された遊技媒体が無駄になることを防止できる。
【１８２９】
（９）上記（１）～（８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記有利状態における複数回の前記ラウンド遊技のうちの最後の前記ラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化するときに遊技媒体を挟んだ状態で前記有利状態が終了し（例えば最終ラウンドにおいて１１個目の遊技球が図２８３－１５に示すように、特別可変入賞球装置７（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠３ａとの間）に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了するなど）、
前記有利状態に再度制御されたときにおける最初の前記ラウンド遊技において前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態に変化することで前記挟んだ状態の遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する（例えば次に大当りとなった場合における第１Ｒの開始時に当該遊技球が大入賞口に入賞し、所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行うなど）、
ようにしてもよい。
【１８３０】
このような構成によれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。
【１８３１】
（１０）上記（１）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態に変化する

までの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり（例えば大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能であるなど）、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能である（例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当り中演出を実行可能であるなど）、

【１８３２】

このような構成によれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【１８３３】

（特徴部０４３ＡＫに係る手段の説明）

特徴部０４２ＡＫは、下記の特徴部０４３ＡＫを含んでいる。

（１）特徴部０４３ＡＫに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、

表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、

発光手段（例えば演出効果ランプ９など）と、

前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、をさらに備え、

前記発光制御手段は、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合と、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合とで、遊技媒体が入賞したことに対応する発光パターンで前記発光手段の制御を行う（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ９ｃを発光させるなど）、

ことを特徴とする。

【１８３４】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

【１８３５】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃなど）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃ以外の演出効果ランプ９など）と、を含み、
前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときの前記特定発光手段の発光は、前記所定発光手段の発光よりも単位時間あたりの発光回数が多い（例えばステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理におけるアタッカランプ９ｃの発光（ステップ０４２ＡＫＳ０６４も同様）を、大当り中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させるなど）、
ようにしてもよい。
【１８３６】
この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。
【１８３７】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
音出力手段（例えばスピーカ８Ｌ、８Ｒなど）をさらに備え、
前記音出力手段は、
前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに入賞に対応する入賞音を出力し、
前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記入賞音を出力する（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらず入賞音を出力するなど）、
ようにしてもよい。
【１８３８】
この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。
【１８３９】
（特徴部０４４ＡＫに係る手段の説明）
特徴部０４２ＡＫは、下記の特徴部０４４ＡＫを含んでいる。
（１）特徴部０４４ＡＫに係る遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、
前記表示手段は、
前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、
実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示を表示可能であり（例えばラウンド数表示を行うなど）、
複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示と該最初の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示とを表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示と獲得数表示を行うなど）、
複数回の前記ラウンド遊技のうち２回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記

可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の前記所定期間経過後に該２回目以降の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示を表示し（例えば第２ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示を行うなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、
ことを特徴とする。
【１８４０】
この構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。
【１８４１】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記２回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示を継続して表示し（例えば第２ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図２８３－１４（ａ－３１）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示するなど）、
前記２回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示から、該入賞に対応して付与された前記遊技用価値に応じた付与量を加算して表示する（例えば所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図２８３－１４（ａ－３０）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示するなど）、
ようにしてもよい。
【１８４２】
この構成によれば、２回目以降のラウンド遊技においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。
【１８４３】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記表示手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したことに応じて、表示中の前記付与量表示を更新表示可能であり、
前記付与量表示の更新表示は、一旦前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態となった後、再度前記第１状態となるまでに終了する（例えば大入賞口が完全に閉鎖されてから、第２Ｒに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了するなど）、
ようにしてもよい。
【１８４４】
この構成によれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。
【１８４５】

（特徴部０４５ＡＫに係る手段の説明）
特徴部０４２ＡＫは、下記の特徴部０４５ＡＫを含んでいる。
（１）特徴部０４５ＡＫに係る遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、
前記表示手段は、
前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、
複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「０００００」を表示するなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、
複数の発光手段（例えば演出効果ランプ９など）と、
前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、をさらに備え、
前記発光制御手段は、前記可変入賞手段が前記第１状態であって前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときの方が、前記可変入賞手段が前記第１状態であって前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときよりも多くの前記発光手段を発光させる制御を行う（例えば所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図２８３－１０（ｃ－１８）に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ９ｃが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図２８３－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２１）に示すように、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ９の発光を行うなど）、
ことを特徴とする。
【１８４６】
このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。
【１８４７】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第１状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を表示可能であり（例えば右打ち表示を行うなど）、
前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃなど）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃ以外の演出効果ランプ９など）と、を含

み、
前記可変入賞手段が前記第１状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記特定発光手段を発光させつつ前記所定発光手段を前記操作促進表示に対応した発光パターンで発光させ、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときは前記特定発光手段および前記所定発光手段を前記ラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させる（例えば大入賞口が開放された後に、所定期間が経過するまで、図２８３－７（ｃ－３）～図２８３－９（ｃ－１３）に示すように演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆し、所定期間経過後については、例えば図２８３－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２１）に示すように、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させ、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ９ｃの点灯後は、図２８３－９（ｃ－１５）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態とするなど）、
ようにしてもよい。
【１８４８】
この構成によれば、所定発光手段を用いて操作を促進することができるとともに、可変入賞手段が第１状態となったことを遊技者に意識付けることができる。
【１８４９】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し（例えば１０個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど）、
前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第２状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間である（例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、１０個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど）、
ようにしてもよい。
【１８５０】
この構成によれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。
【１８５１】
（４）上記（１）に記載の遊技機において、
前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し（例えば１０個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど）、
前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第２状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間であり（例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、１０個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど）、
前記可変入賞手段が前記第１状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記発光手段の発光を制限し、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されてから前記発光手段を発光させる（例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図２８３－９（ｃ－１６）～（ｃ－１９）に示すように、演出効果ランプ９を発光させず、図２８３－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ９を発光させるなど）、
ようにしてもよい。
【１８５２】
この構成によれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。
【１８５３】

（５）上記（４）に記載の遊技機において、
前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり（例えばファンファーレ演出を実行可能であるなど）、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能であり（例えばラウンド数表示、獲得数表示、および大当り中演出を所定期間の経過後に行うなど）、
前記ラウンド中演出の実行タイミングと同様のタイミングで前記発光手段を発光させる（例えば図２８３－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、大当り中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ９を発光させるなど）、
ようにしてもよい。
【１８５４】
この構成によれば、ラウンド中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。
【１８５５】
（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
遊技媒体が入賞可能な一般入賞手段（例えば一般入賞口１０など）をさらに備え、
前記表示手段は、
前記一般入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量を前記付与量表示として表示可能であり（例えば一般入賞口１０への入賞に対応して、獲得数表示を表示するなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば所定期間中に一般入賞口１０に遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「０００００」を表示するなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行う（例えば大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に一般入賞口１０に遊技球が入賞した場合、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口１０への入賞に対応して、獲得数表示として「０００３」の表示を行うなど）、
ようにしてもよい。
【１８５６】
この構成によれば、所定期間中の一般入賞手段への入賞についても、一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行うため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。
【１８５７】
（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記可変入賞手段は遊技領域における所定領域に設けられ（例えば特別可変入賞球装置７が右側の遊技領域に設けられているなど）、
前記表示手段は、
前記付与量表示と同様のタイミングで第１画像（例えば大当りを構成する飾り図柄など）を表示可能であり、
前記第１画像は前記有利状態中における前記付与量表示と同様のタイミングでエフェクト表示され（例えば大当りを構成する飾り図柄を動作させるエフェクト表示を行うなど）、
前記エフェクト表示を、前記所定領域を示唆する態様にて表示する（例えばエフェクト表示として大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させ右打ちを示唆する態様で表示するなど）、
ようにしてもよい。
【１８５８】
この構成によれば、エフェクト表示により発射すべき遊技領域が示唆され、遊技者に発射

すべき遊技領域を認識しやすくさせることができる。

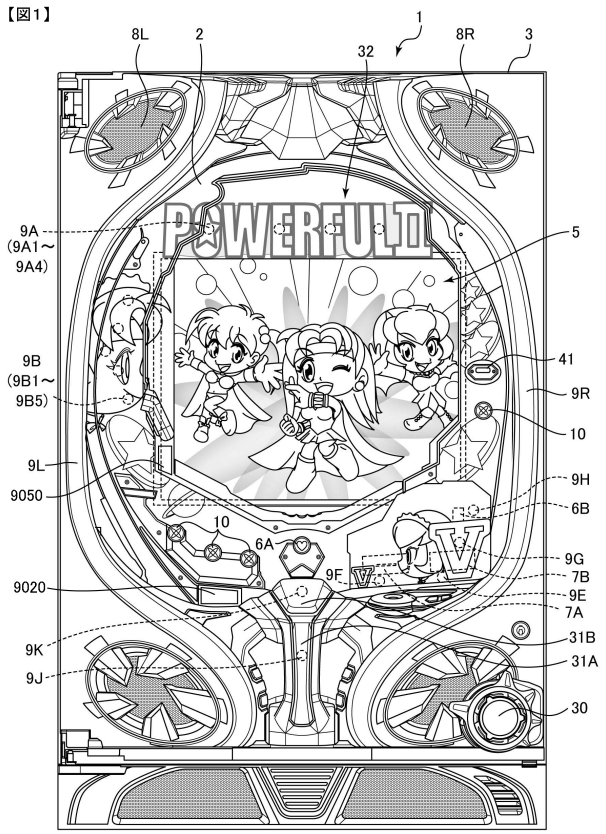
【符号の説明】

【１８５９】

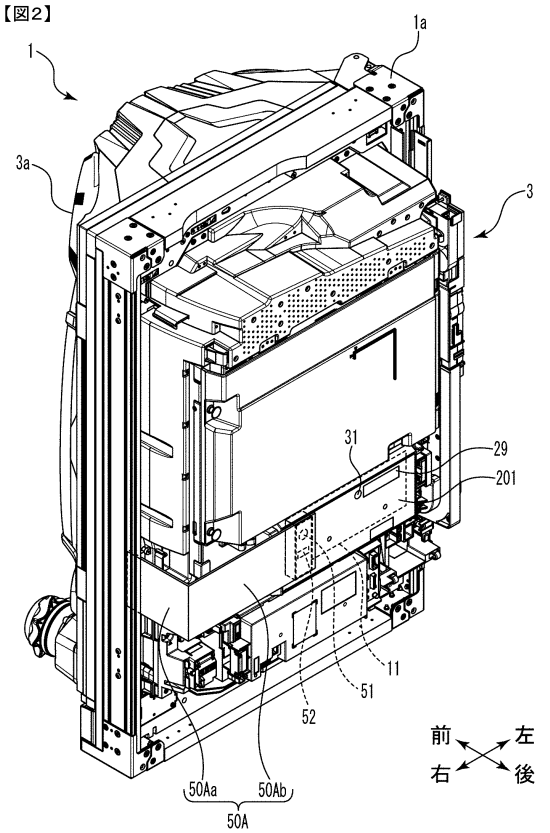
１　パチンコ遊技機、２　遊技盤、３　遊技機用枠、５　画像表示装置、５Ｃ，５Ｌ，５Ｒ　飾り図柄表示エリア、６Ａ　入賞球装置、６Ｂ　可変入賞球装置、８Ｌ，８Ｒ　スピーカ、９　遊技効果ランプ、１０　一般入賞口、１１　主基板、１２　演出制御基板、１３　音声制御基板、１５　中継基板、９０２０　特図ＬＥＤ基板、２１　ゲートスイッチ、２２Ａ　第１始動口スイッチ、２２Ｂ　第２始動口スイッチ、２３　カウントスイッチ、２４　Ｖ入賞スイッチ、３０　打球操作ハンドル、３１Ａ　スティックコントローラ、３１Ｂ　プッシュボタン、３２　可動体、３５Ａ　コントローラセンサユニット、３５Ｂ　プッシュセンサ、４１　通過ゲート、９０５０　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】

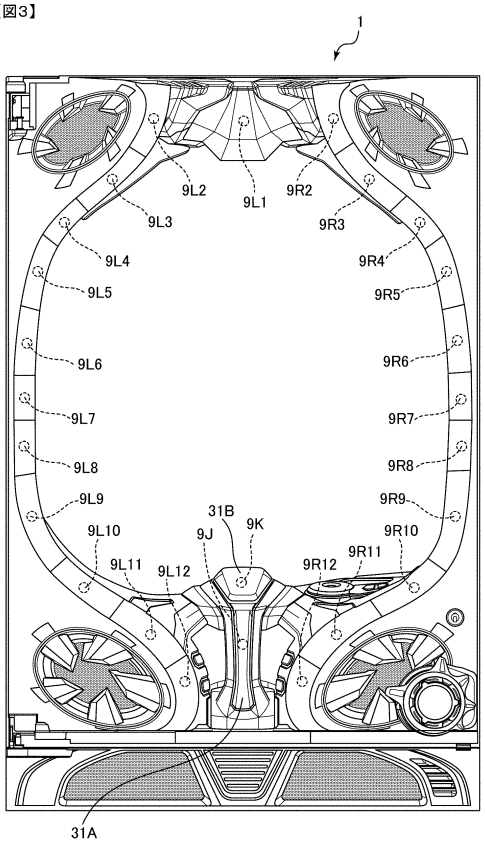


【図２】



【図３】

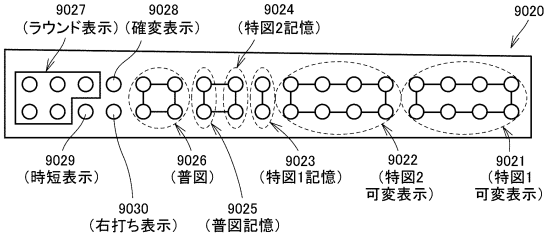
【図3】



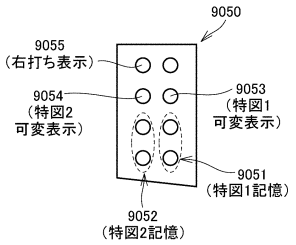
【図４】

【図4】

(a)特図LED基板



(b)第4図柄ユニット

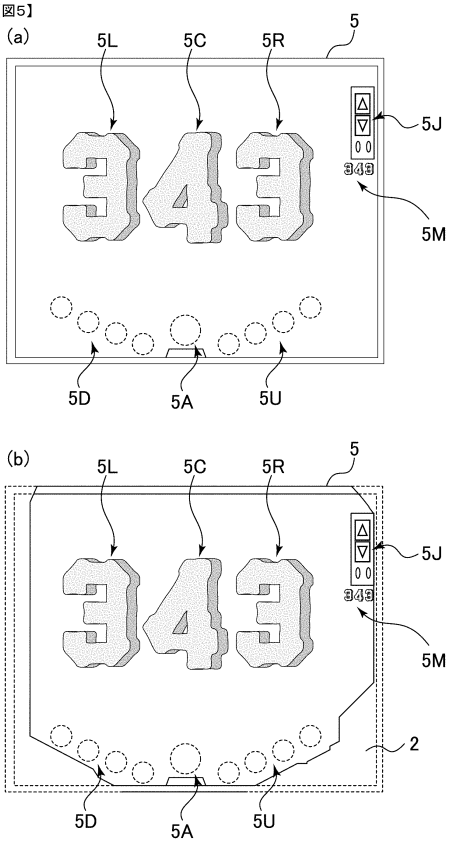


(c)第4図柄ユニットとSPリーチ時の遊技効果ランプとの関係

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

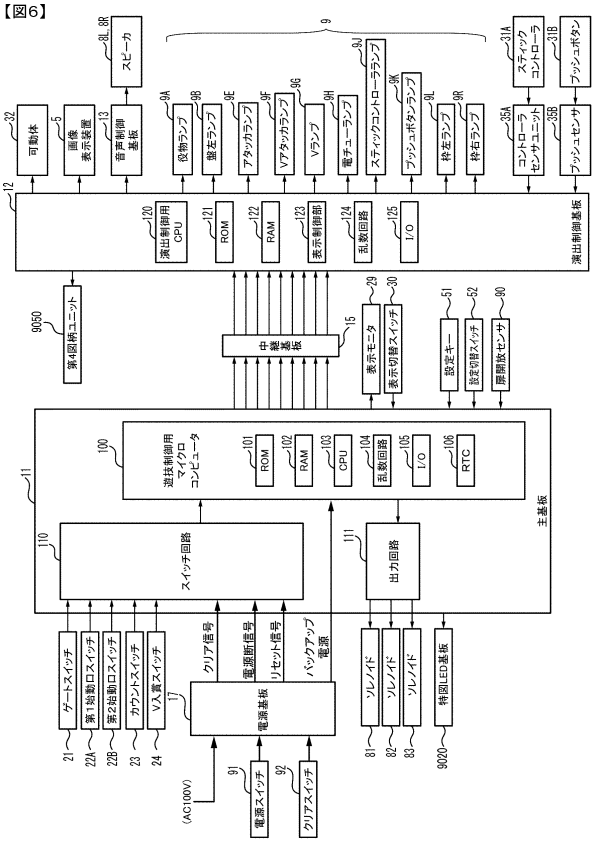
【図５】

【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	××	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

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
1	通常変動	251

(b)後変動番号2用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
2	短期変動	251

(c)後変動番号3用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
3	超短縮変動	251

(d)後変動番号4用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
1	通常変動	251

(e)後変動番号5,9用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
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

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
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

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
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

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
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8用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
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

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
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】

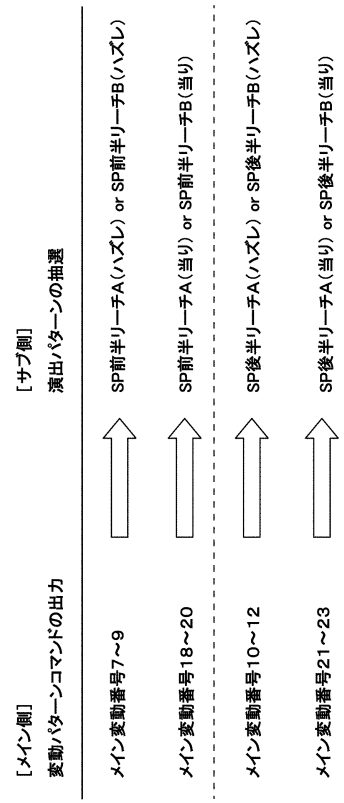
【図16】

全変動パターン(メイン部)

メイン変動番号	前変動パターン 前変動番号	前変動パターン 内容	前変動パターン 変動時間[ms]	前変動パターン フレーム数	後変動パターン 後変動番号	後変動パターン 内容	後変動パターン 変動時間[ms]	後変動パターン 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	振伝遷ナセ→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

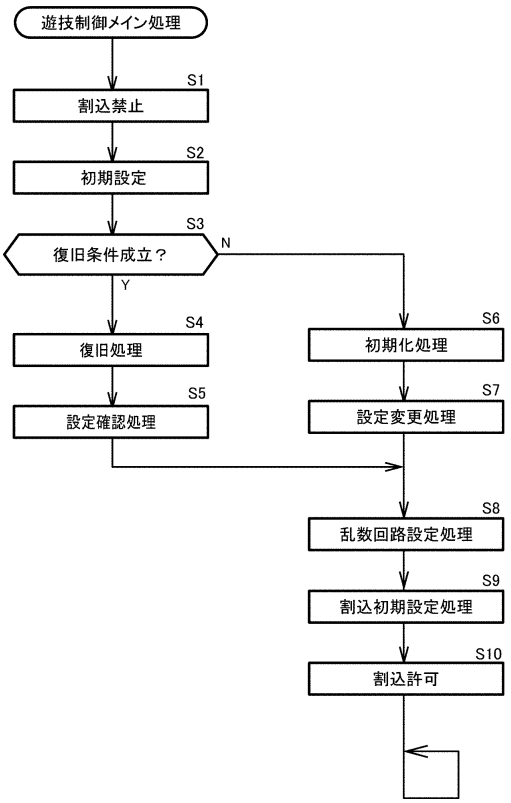
【図１７】

【図17】



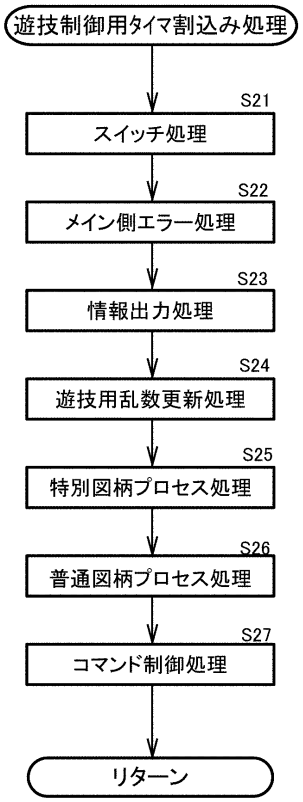
【図１８】

【図18】



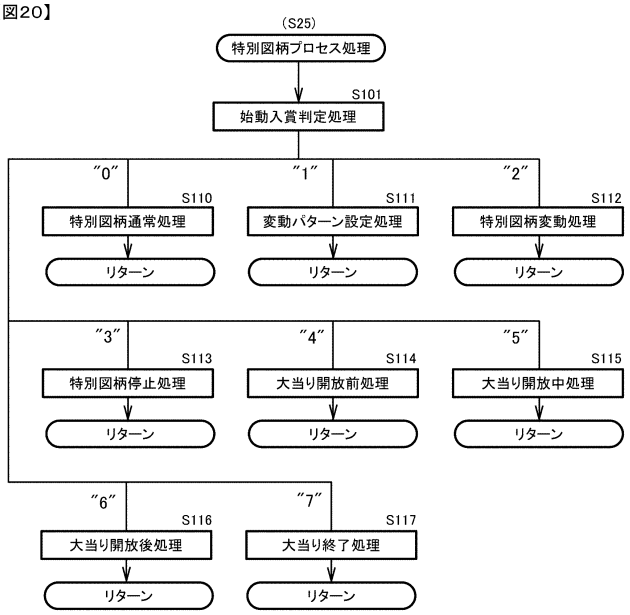
【図１９】

【図19】



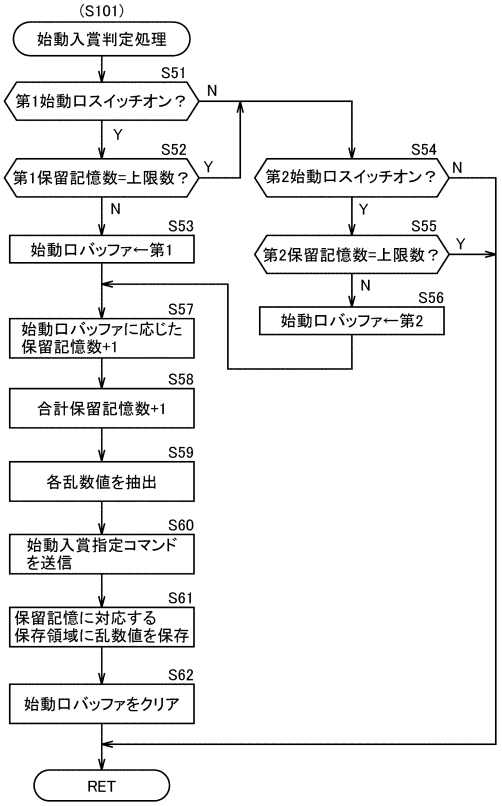
【図２０】

【図20】



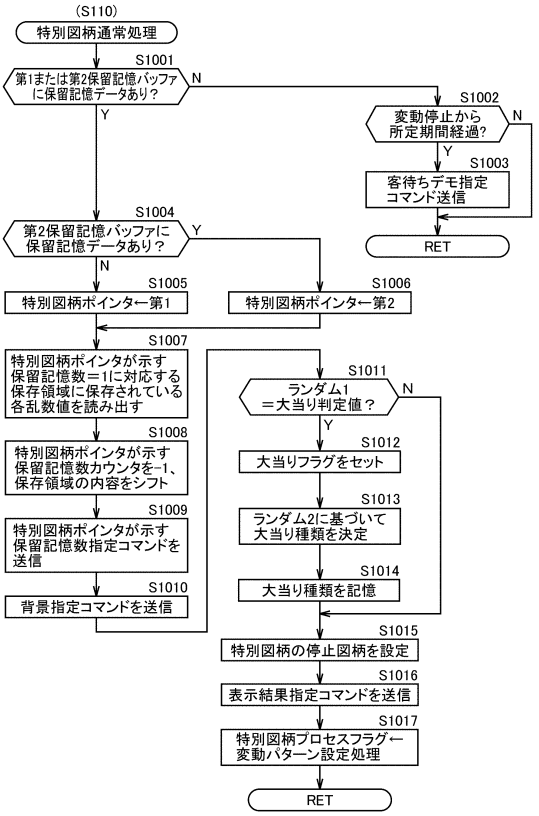
【図２１】

【図21】



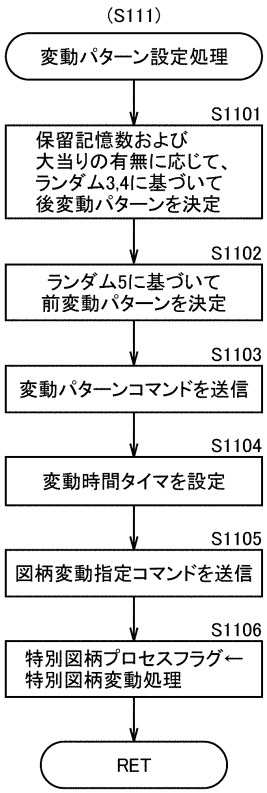
【図２２】

【図22】



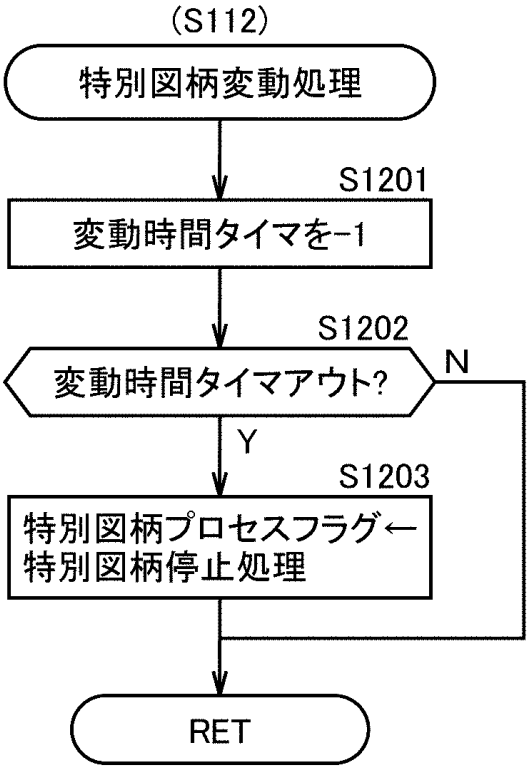
【図２３】

【図23】



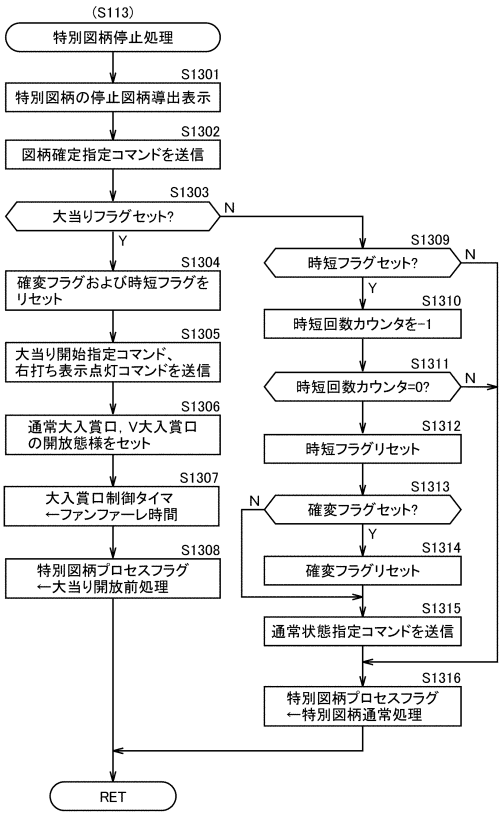
【図２４】

【図24】



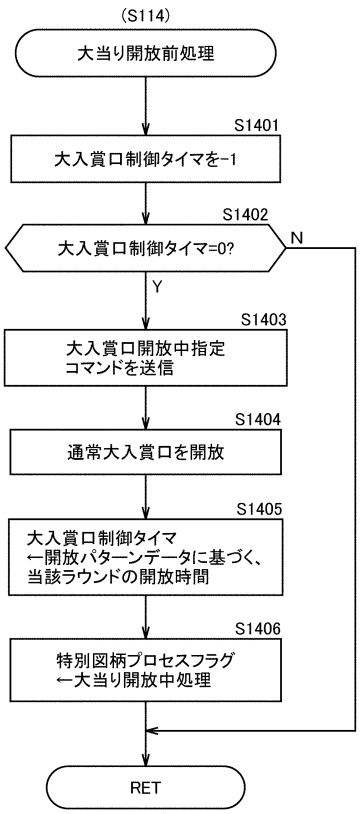
【図２５】

【図25】



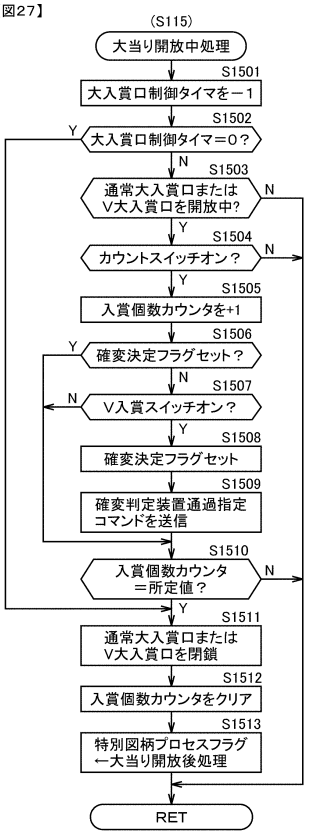
【図２６】

【図26】



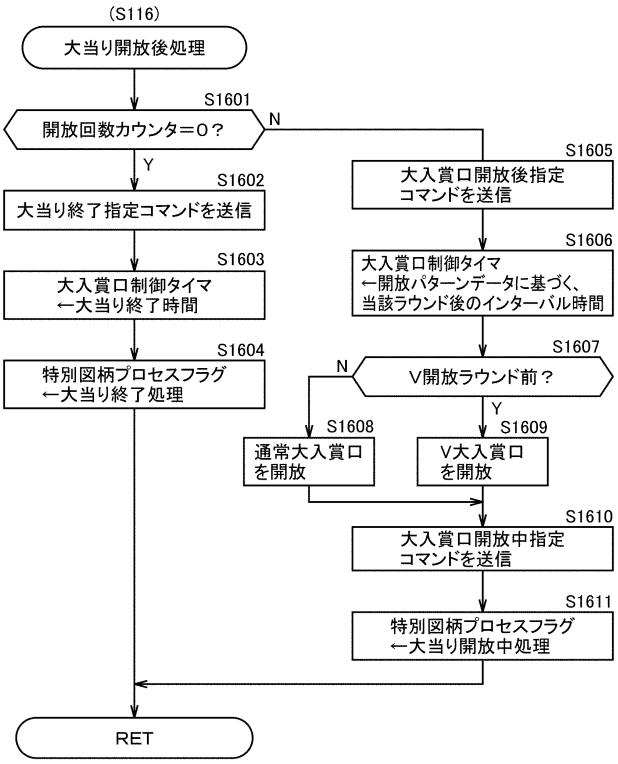
【図２７】

【図27】



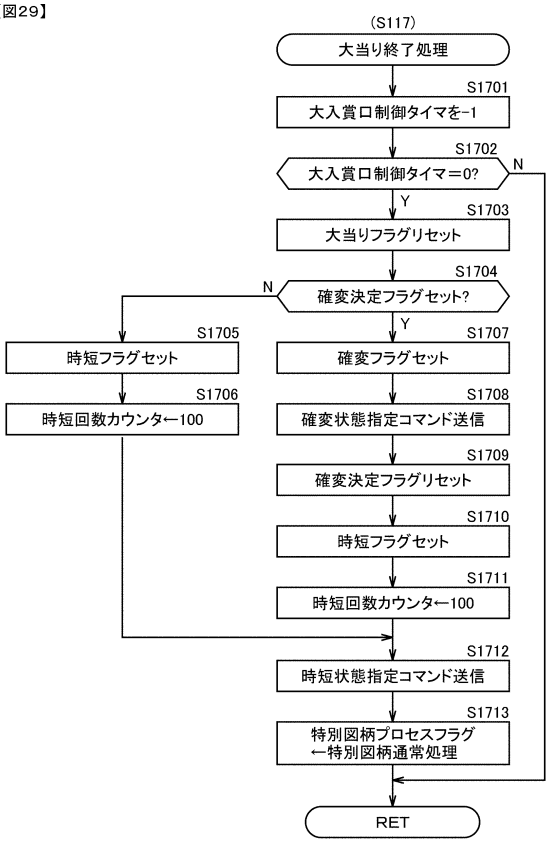
【図２８】

【図28】



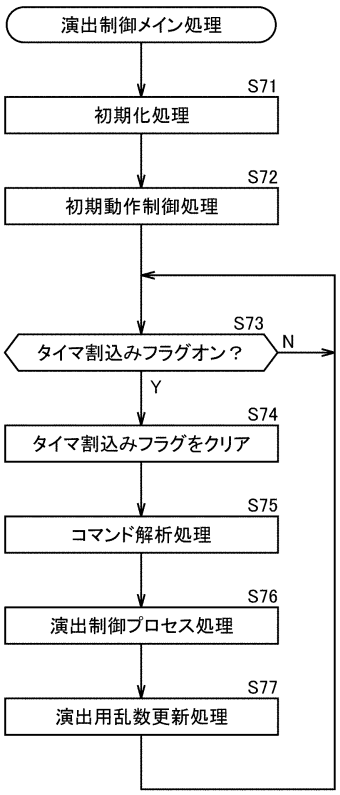
【図２９】

【図29】



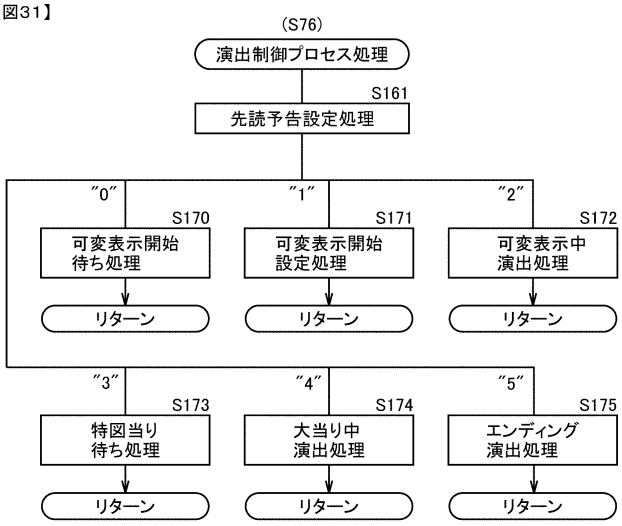
【図３０】

【図30】



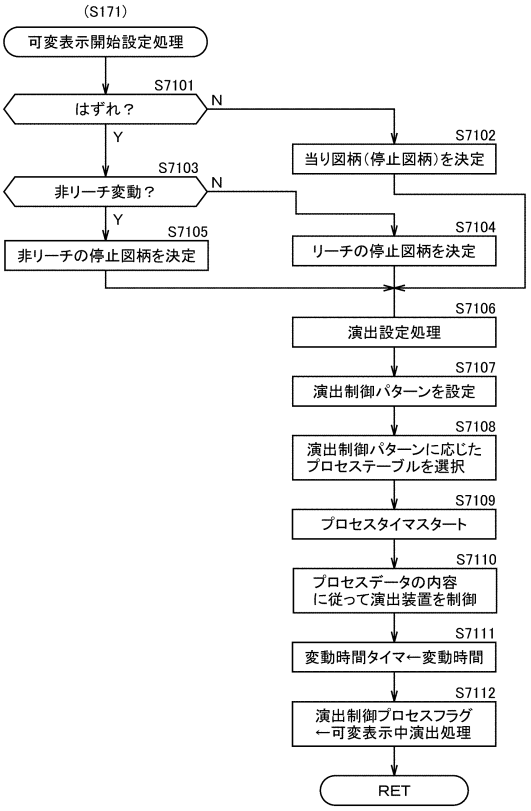
【図３１】

【図31】



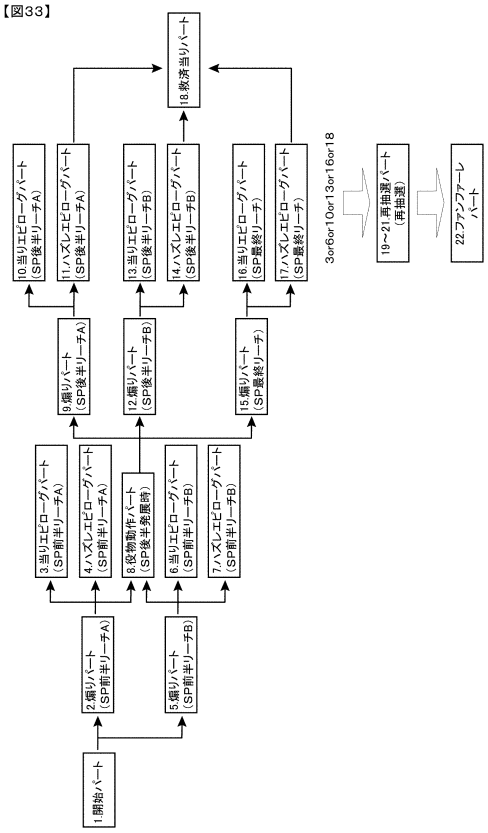
【図３２】

【図32】



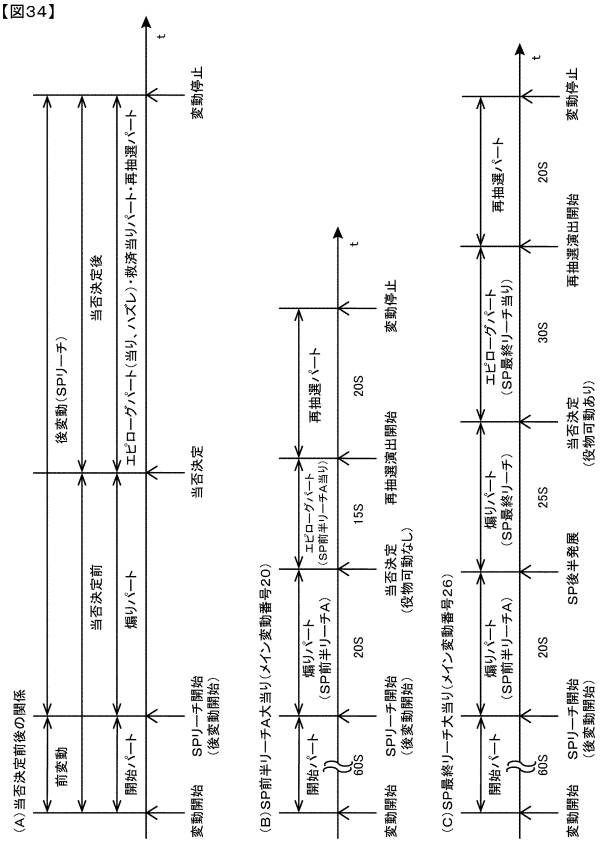
【図３３】

【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

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	150msec
n12	tn12	カニ攻撃	白点滅(2回)	210msec
n13	tn13	2人逃げる	白点滅(3回)	1330msec
n14	tn14	ビーム	黄点灯(中)	210msec
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	
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	
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)	150msec
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	10000msec
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	5000msec
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)	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)	200msec
u2	tu2	残念	白点灯(tu1より暗め)	3900msec
u3	tu3	画面暗転	消灯	
u4	tu4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)	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)	19800msec
v2	tv2	ホワイトアウト	白点灯	700msec
v3	tv3	図柄出し	白点滅	5000msec
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)	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)

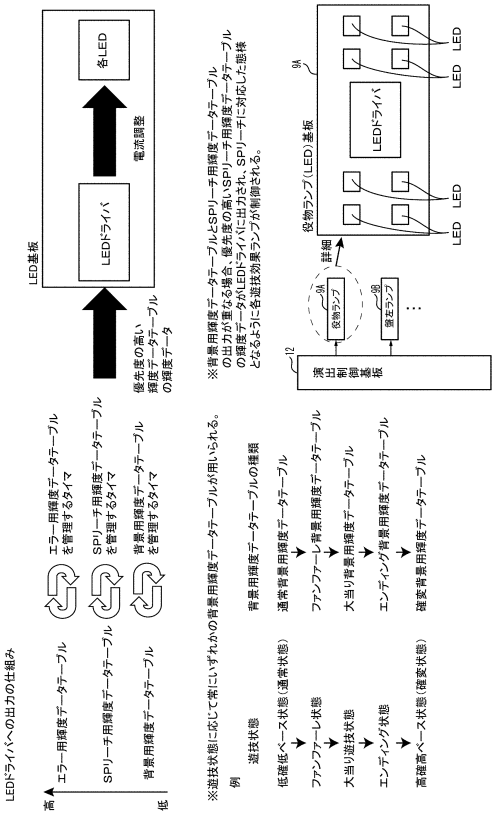
22. ファンファーレパート

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)

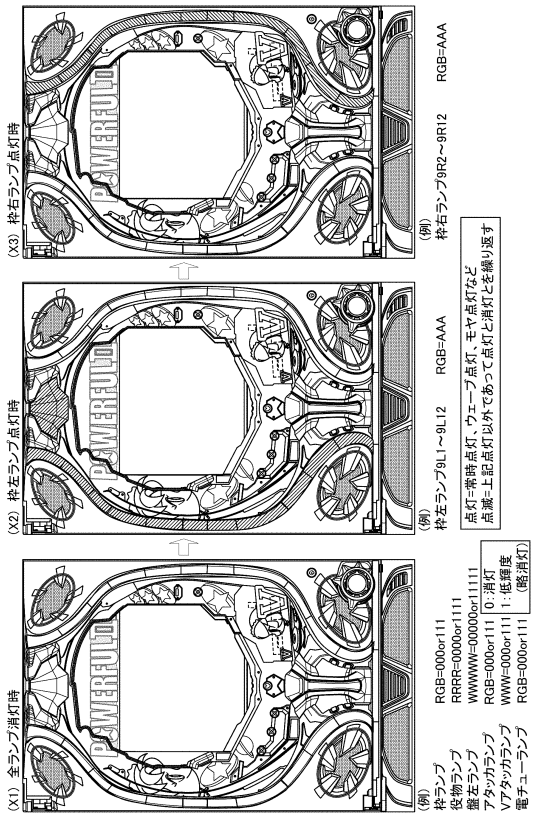
【図５２】

【図52】



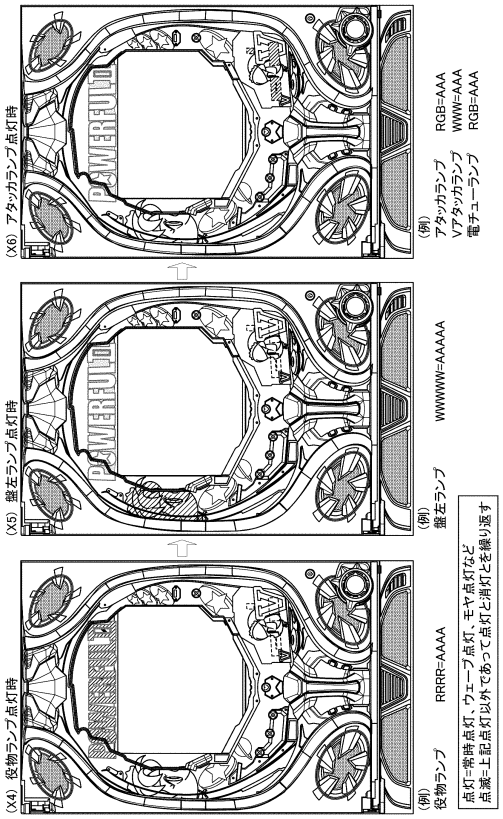
【図５３】

【図53】



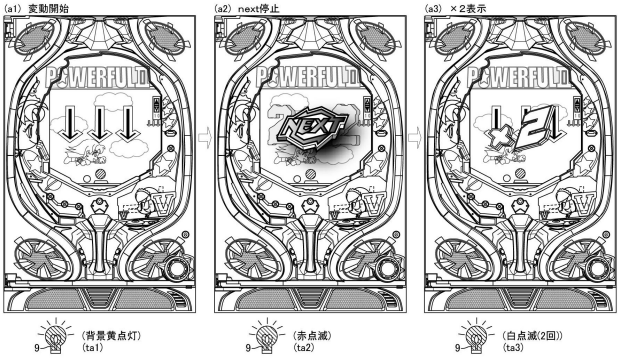
【図５４】

【図54】



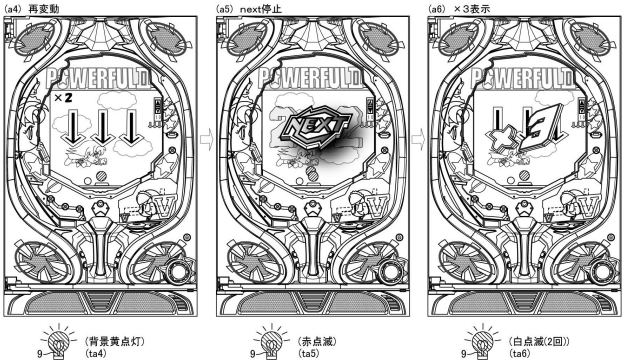
【図５５】

【図55】



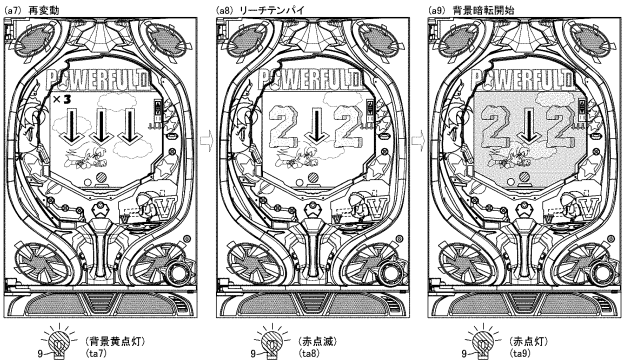
【図５６】

【図56】



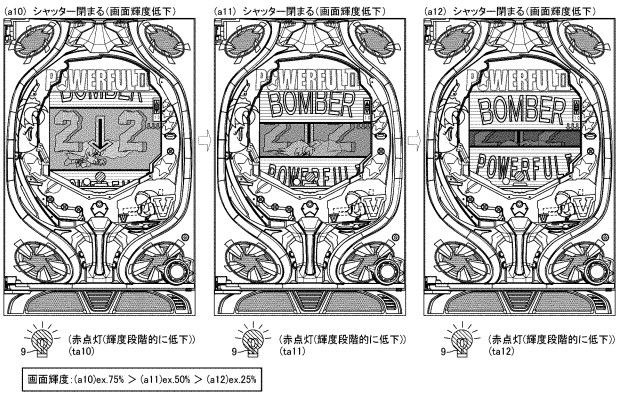
【図５７】

【図57】



【図５８】

【図58】



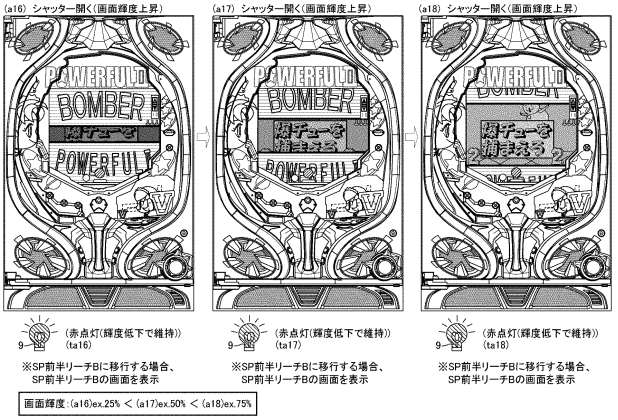
【図５９】

【図59】



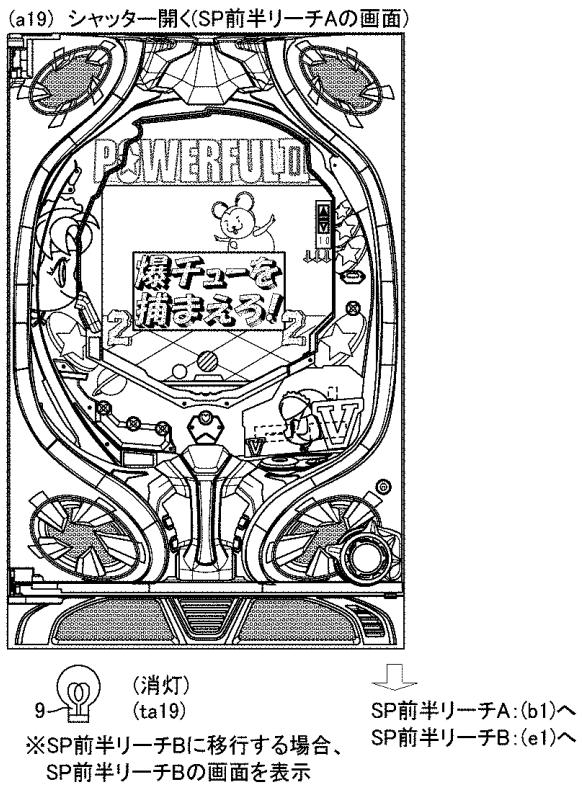
【図６０】

【図60】



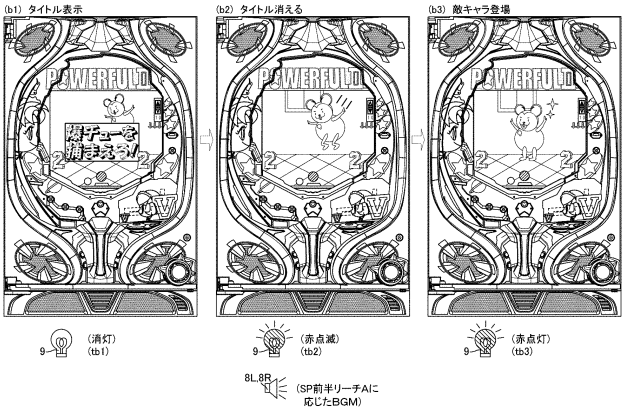
【図６１】

【図61】



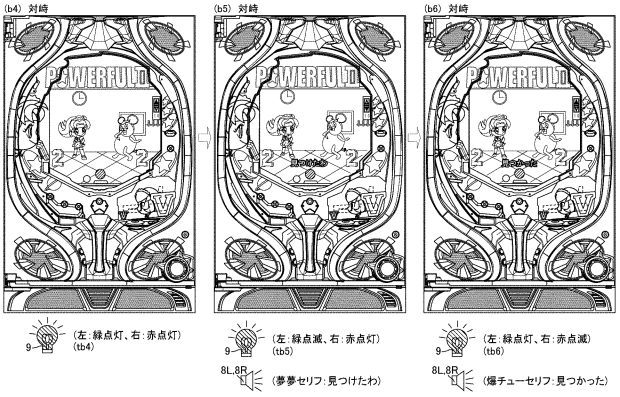
【図６２】

【図62】



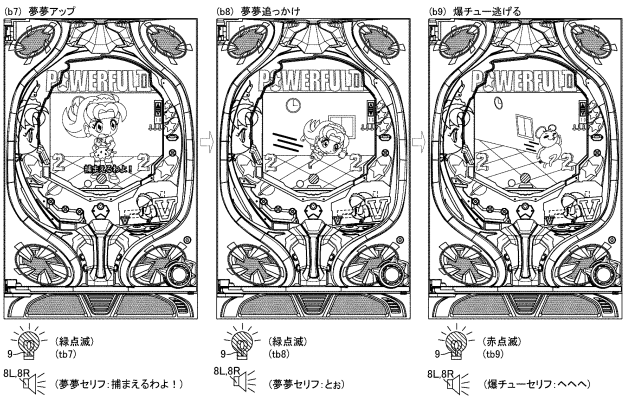
【図６３】

【図63】



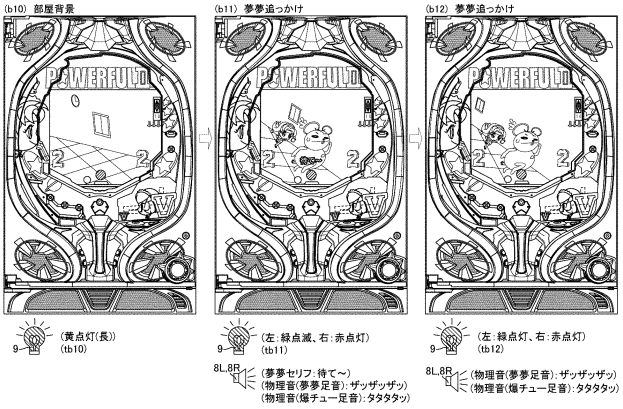
【図６４】

【図64】



【図６５】

【図65】



【図６６】

【図66】



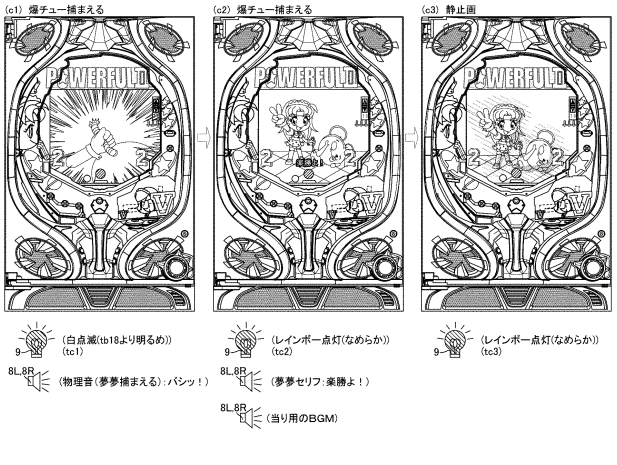
【図６７】

【図67】



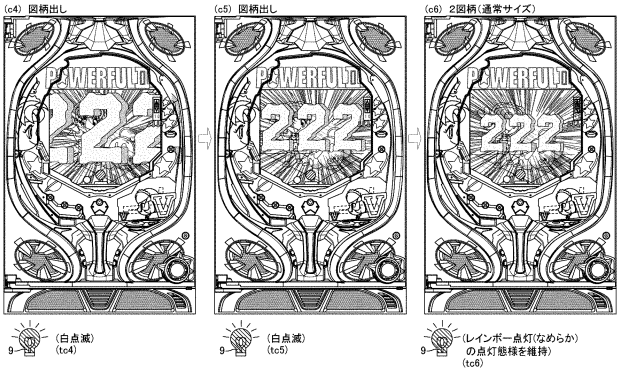
【図６８】

【図68】



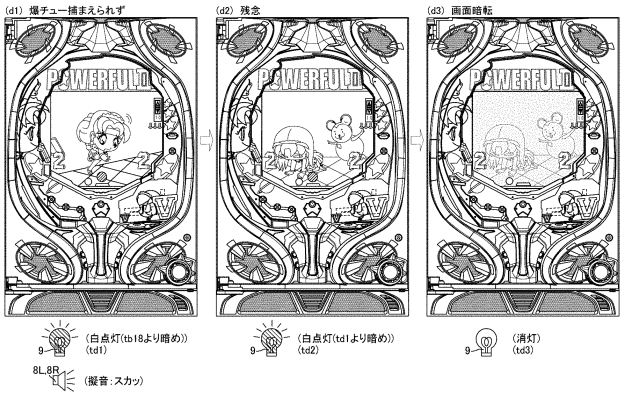
【図６９】

【図69】



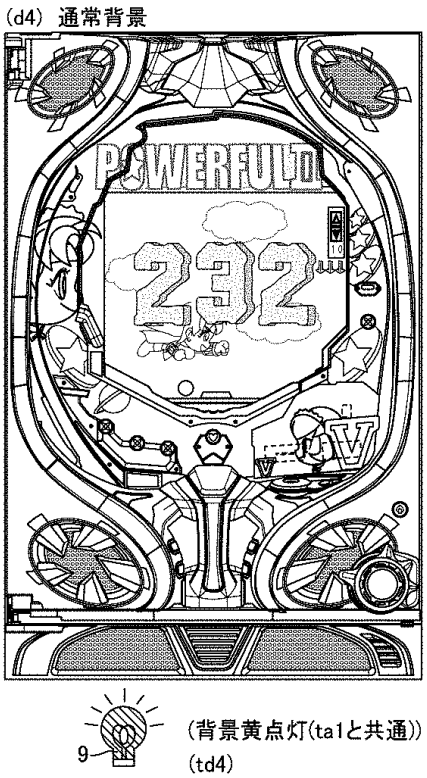
【図７０】

【図70】



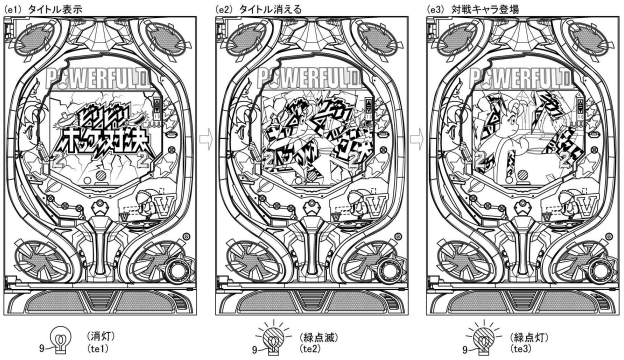
【図７１】

【図71】



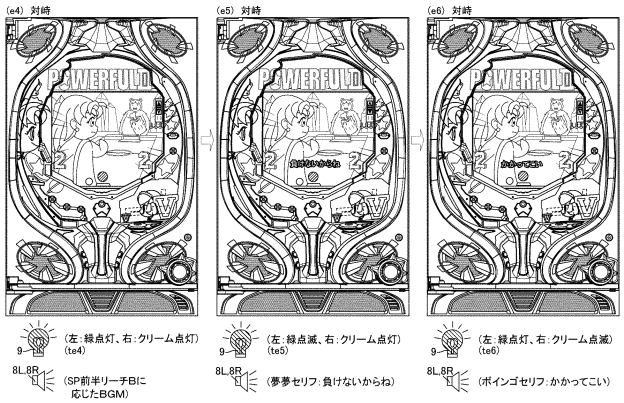
【図７２】

【図72】



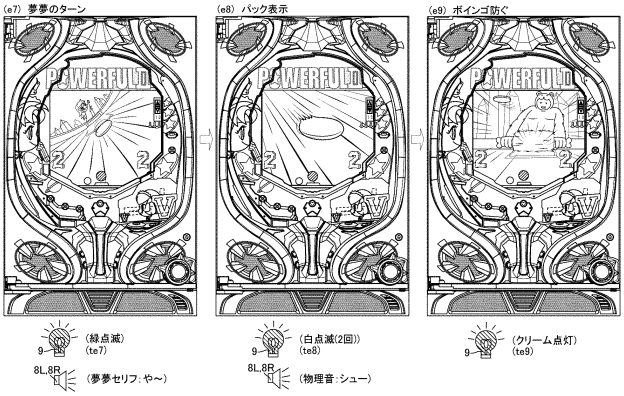
【図７３】

【図73】



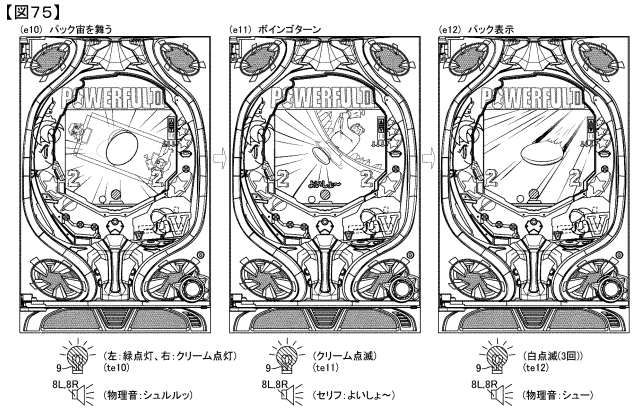
【図７４】

【図74】



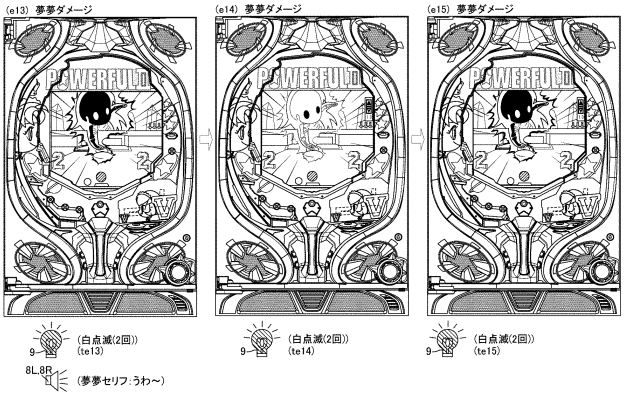
【図７５】

【図75】



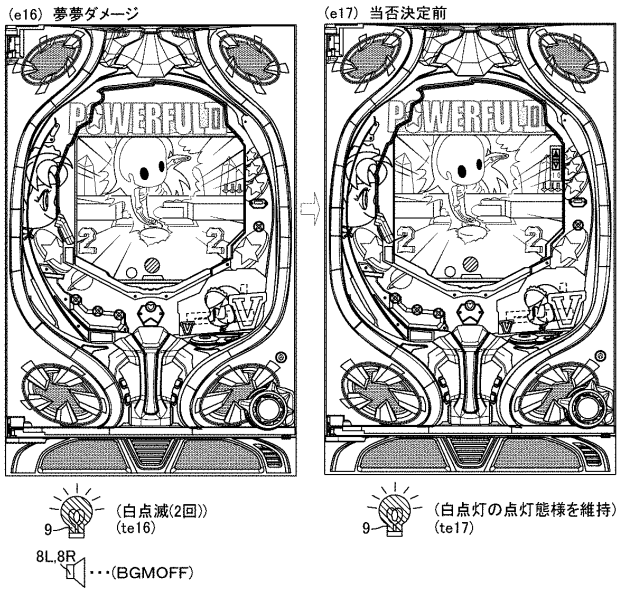
【図７６】

【図76】



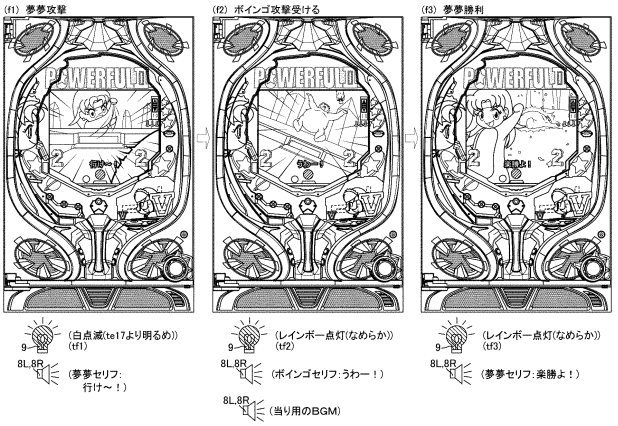
【図７７】

【図77】



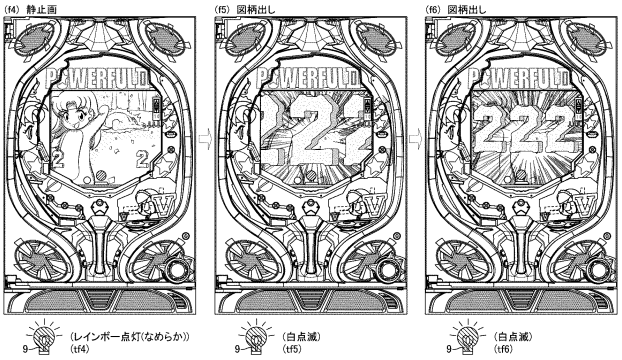
【図７８】

【図78】



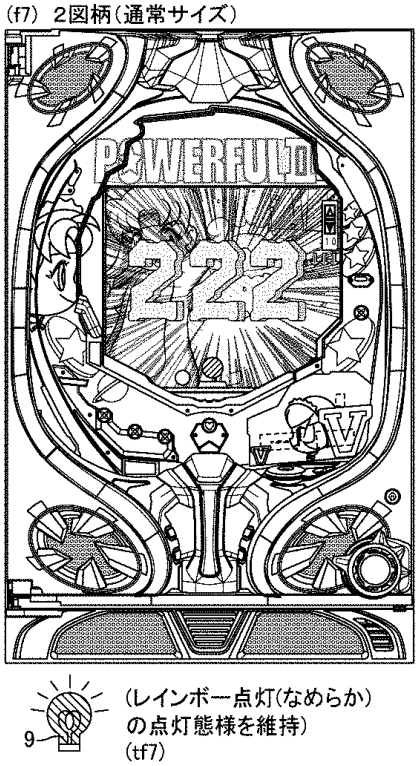
【図７９】

【図79】



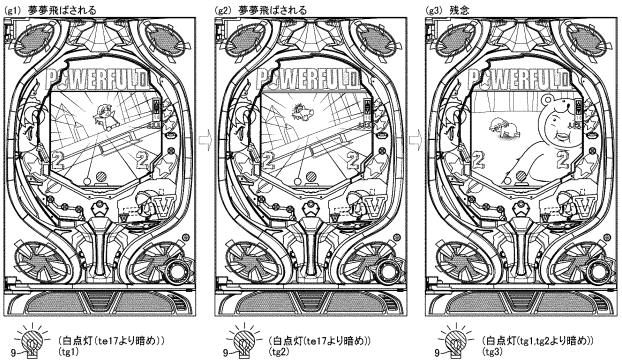
【図８０】

【図80】



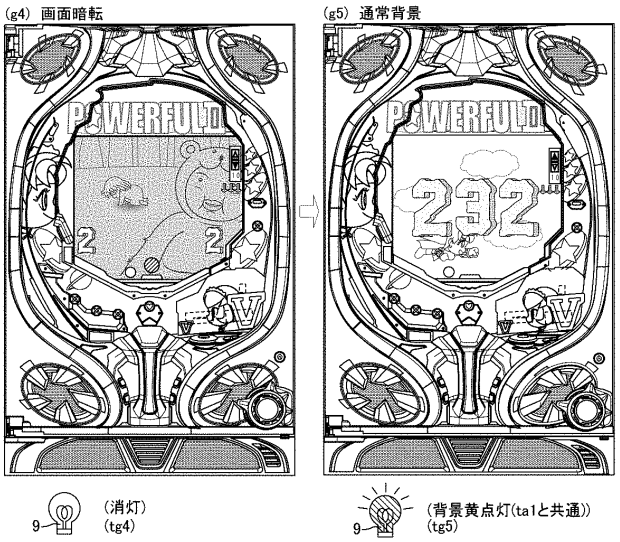
【図８１】

【図81】



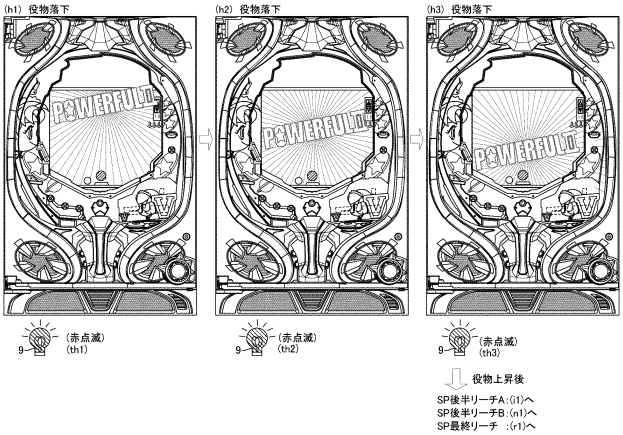
【図８２】

【図82】



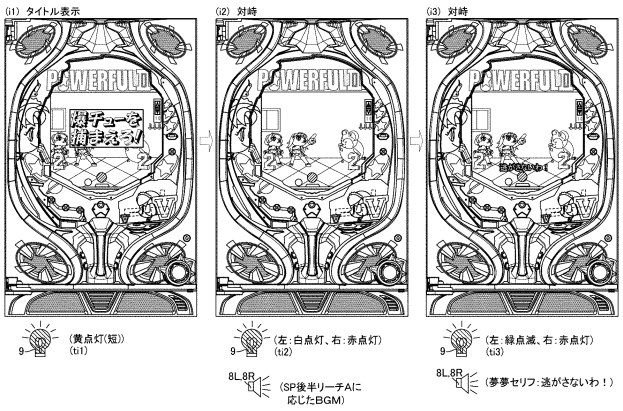
【図８３】

【図83】



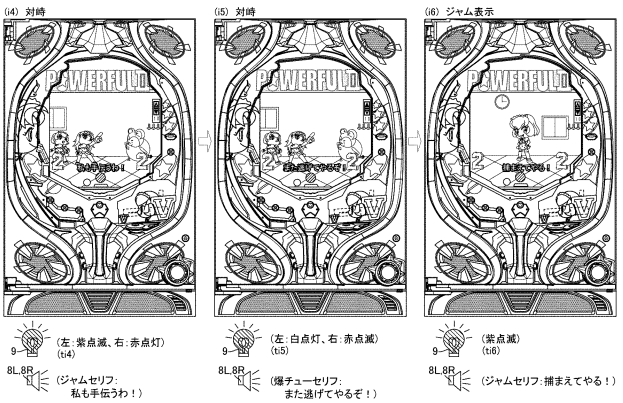
【図８４】

【図84】



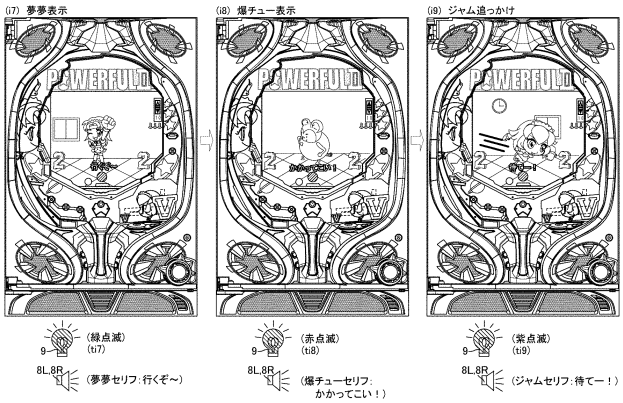
【図８５】

【図85】



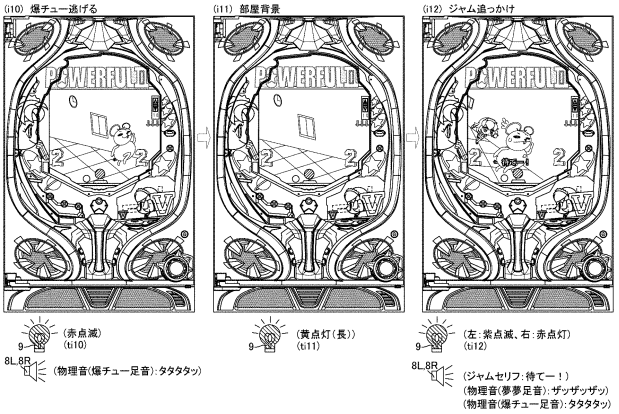
【図８６】

【図86】



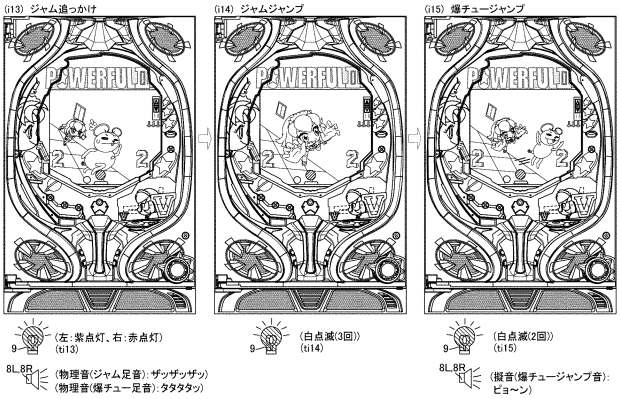
【図８７】

【図87】



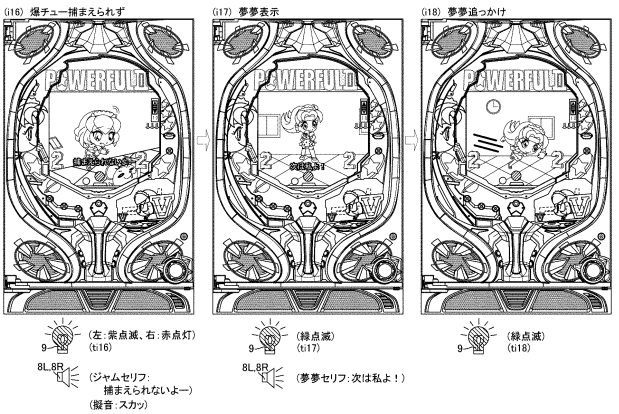
【図８８】

【図88】



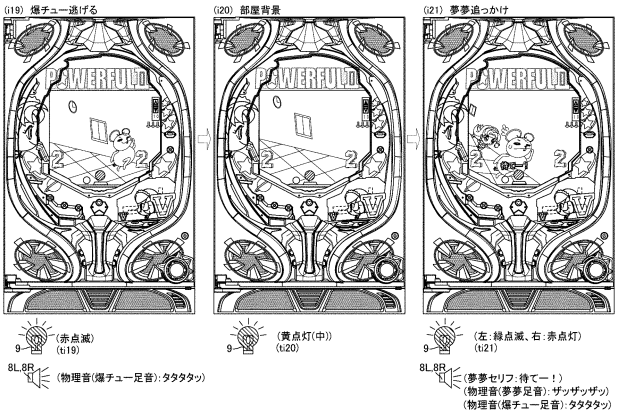
【図８９】

【図89】



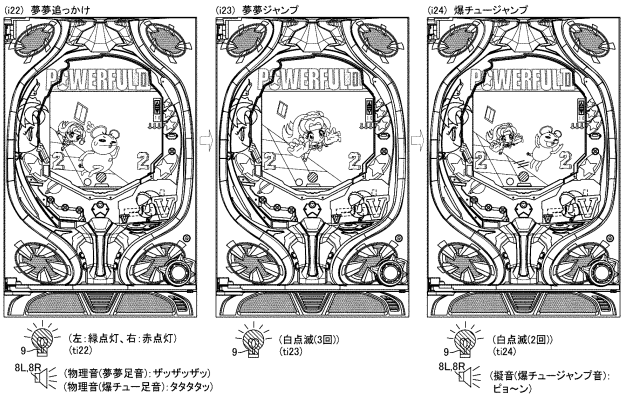
【図９０】

【図90】



【図９１】

【図91】



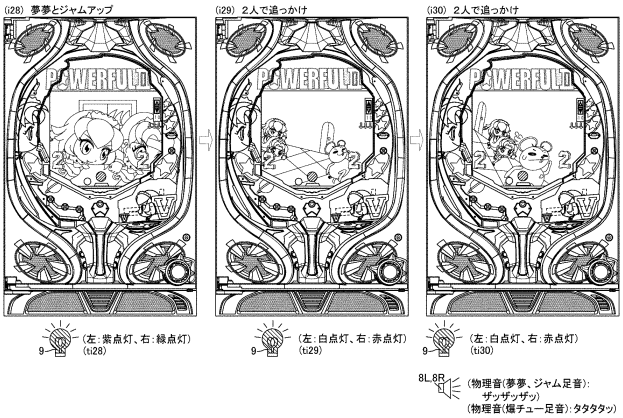
【図９２】

【図92】



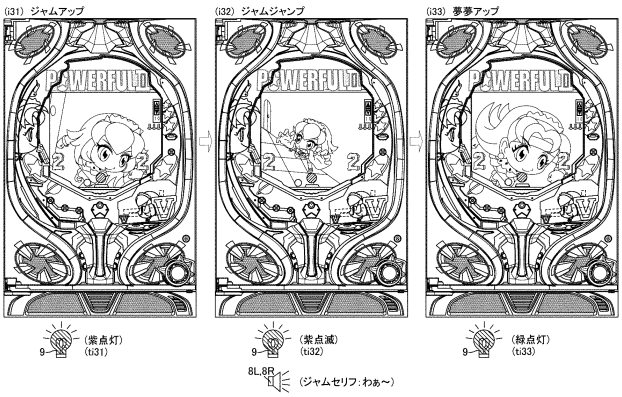
【図９３】

【図93】



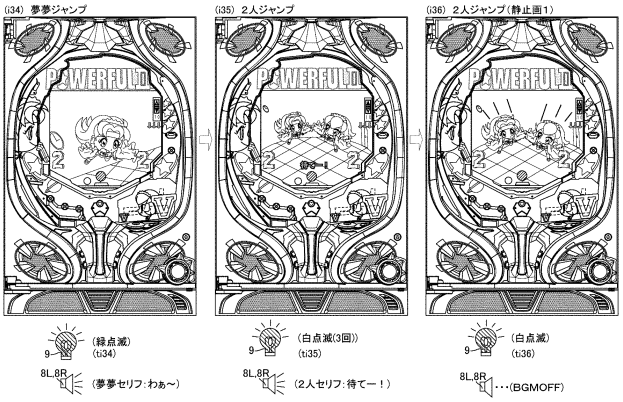
【図９４】

【図94】



【図９５】

【図95】



【図９６】

【図96】



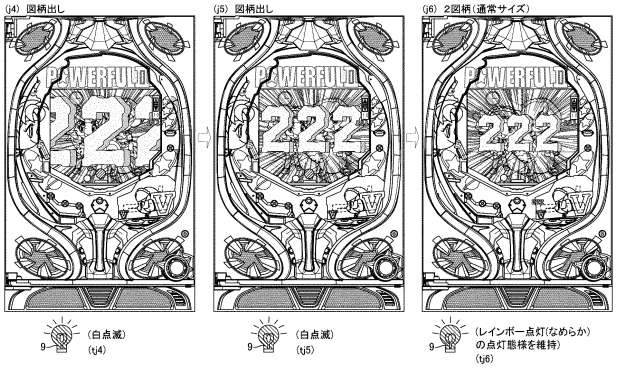
【図９７】

【図97】



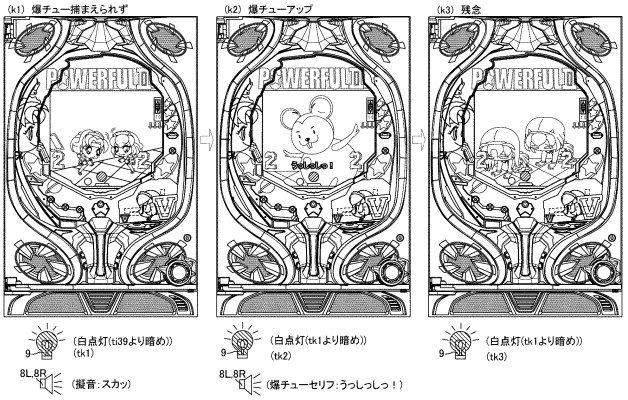
【図９８】

【図98】



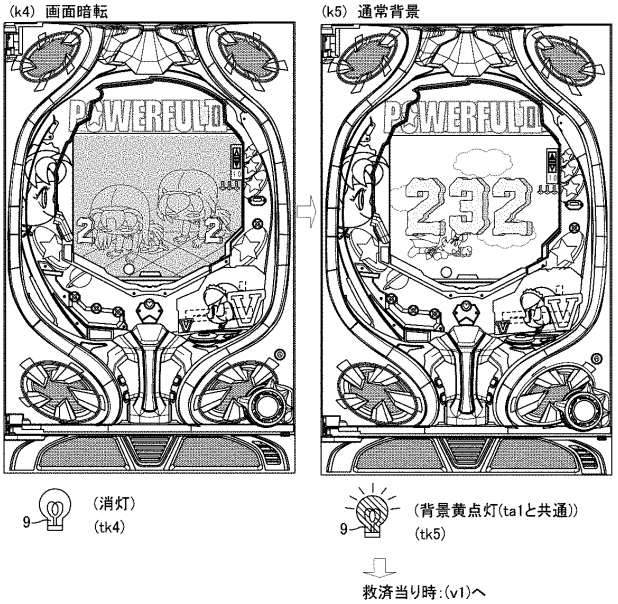
【図９９】

【図99】



【図１００】

【図100】



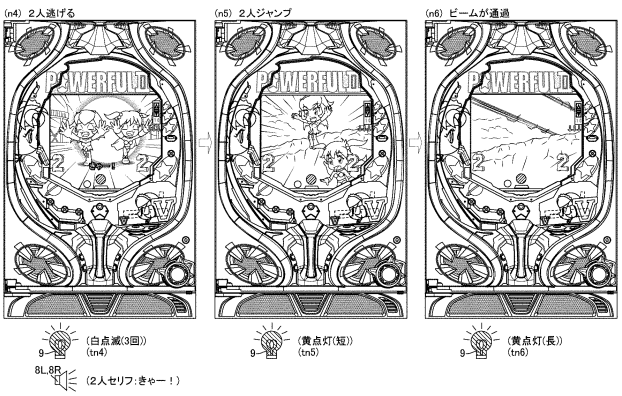
【図１０１】

【図101】



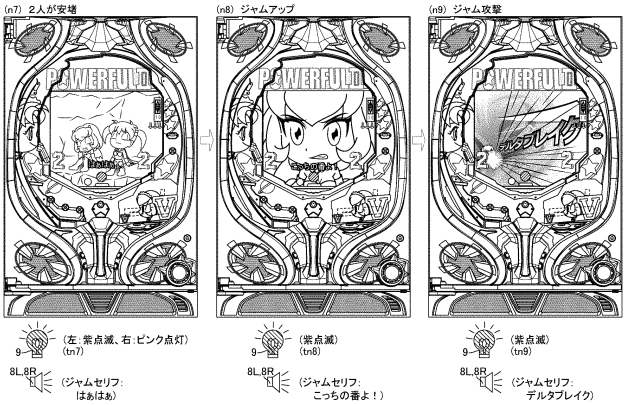
【図１０２】

【図102】



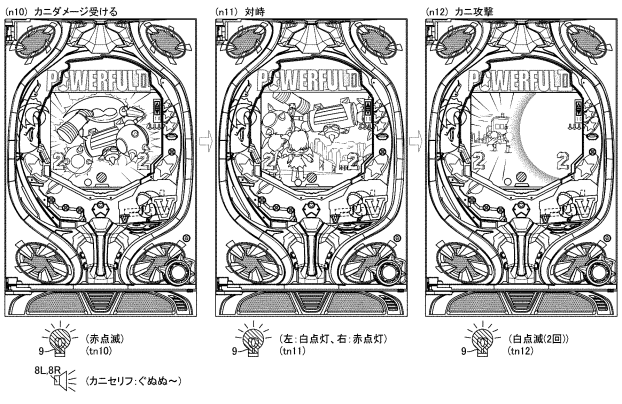
【図１０３】

【図103】



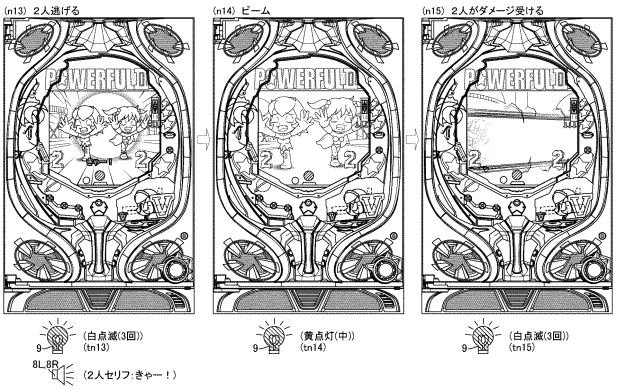
【図１０４】

【図104】



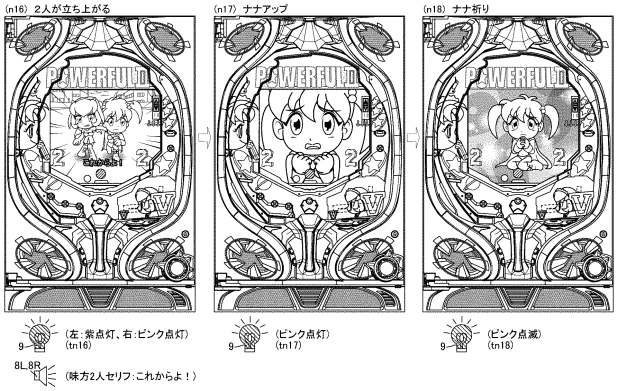
【図１０５】

【図105】



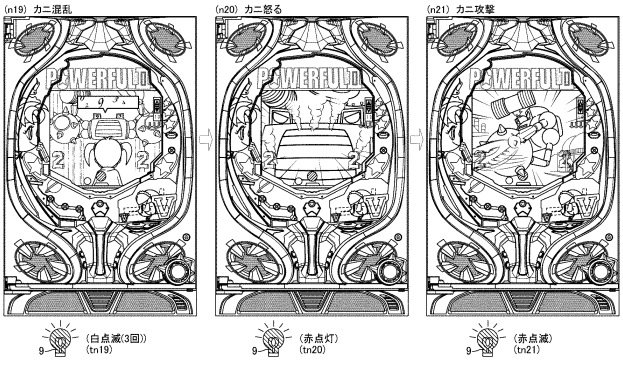
【図１０６】

【図106】



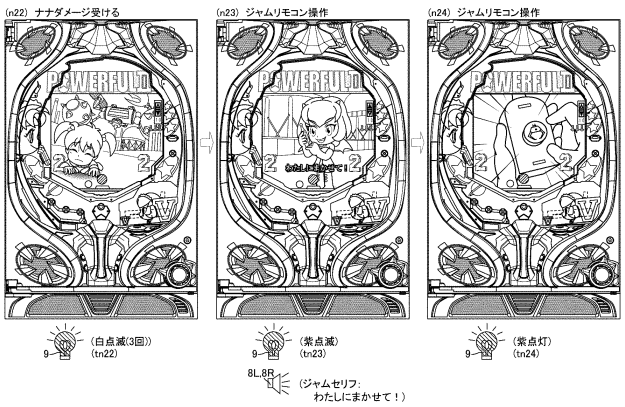
【図１０７】

【図107】



【図１０８】

【図108】



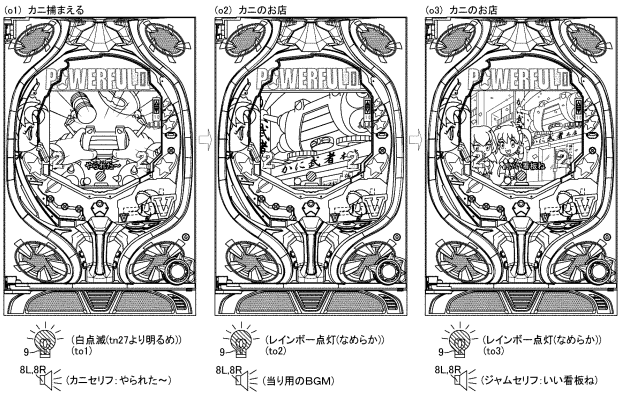
【図１０９】

【図109】



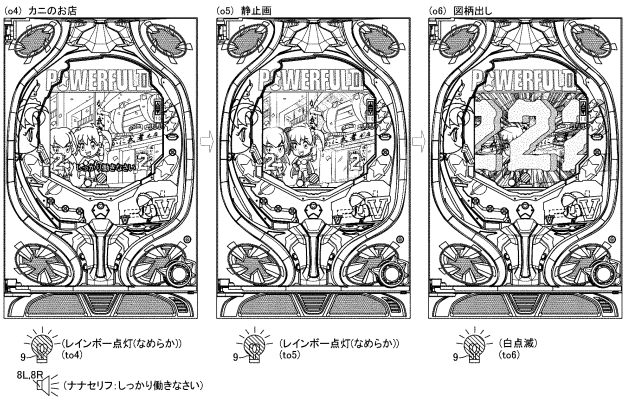
【図１１０】

【図110】



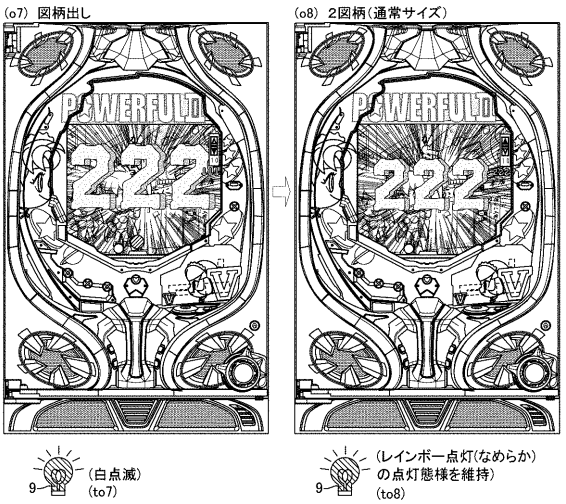
【図１１１】

【図111】



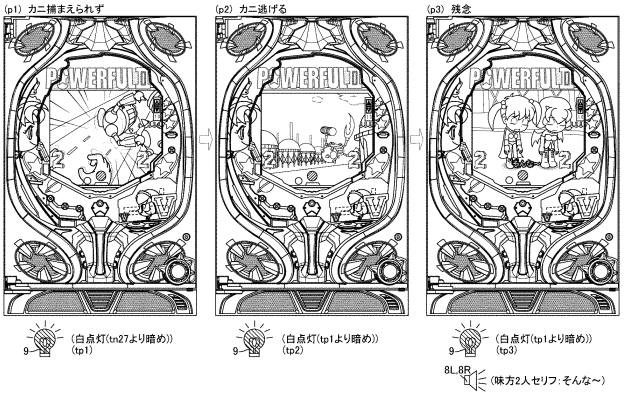
【図１１２】

【図112】



【図１１３】

【図113】



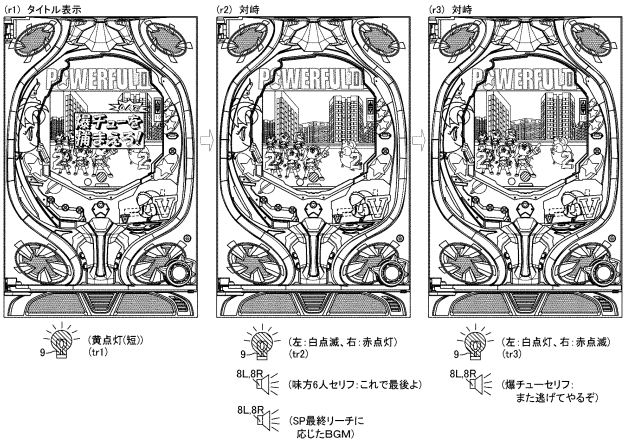
【図１１４】

【図114】



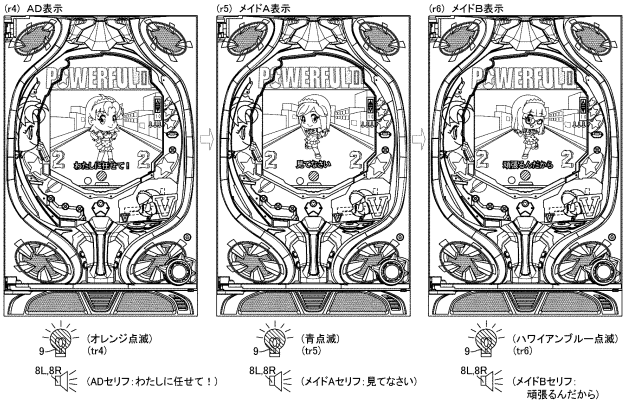
【図１１５】

【図115】



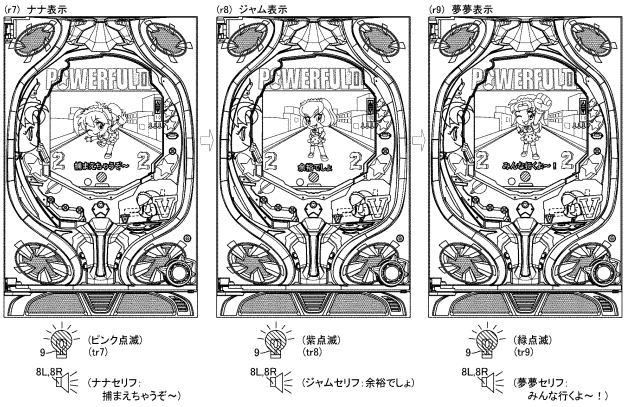
【図１１６】

【図116】



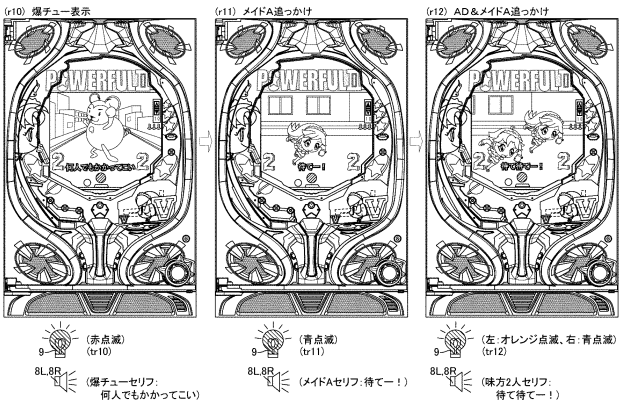
【図１１７】

【図117】



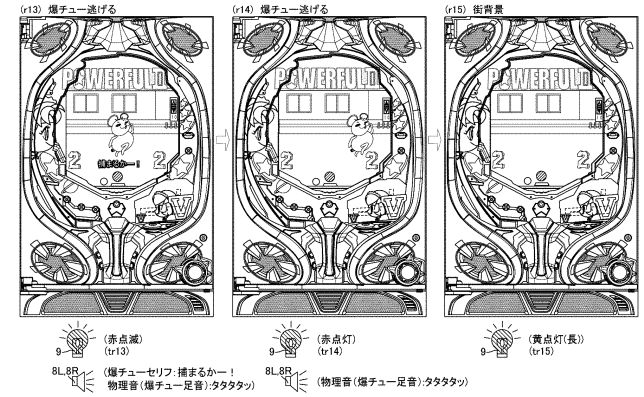
【図１１８】

【図118】



【図１１９】

【図119】



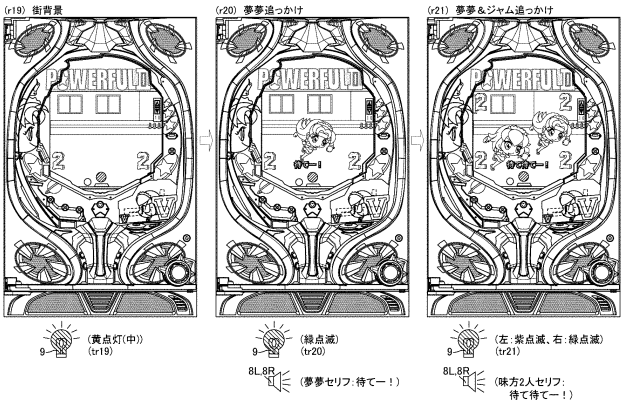
【図１２０】

【図120】



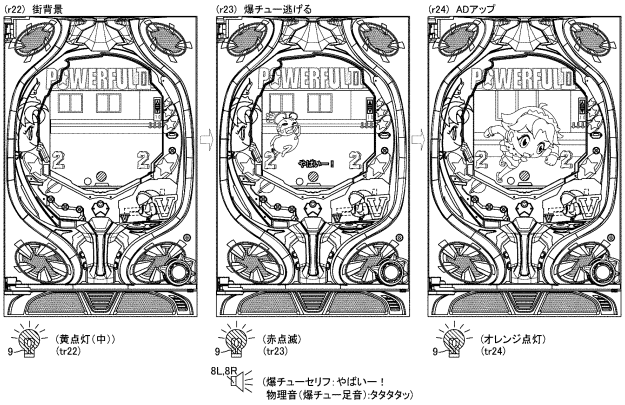
【図１２１】

【図121】



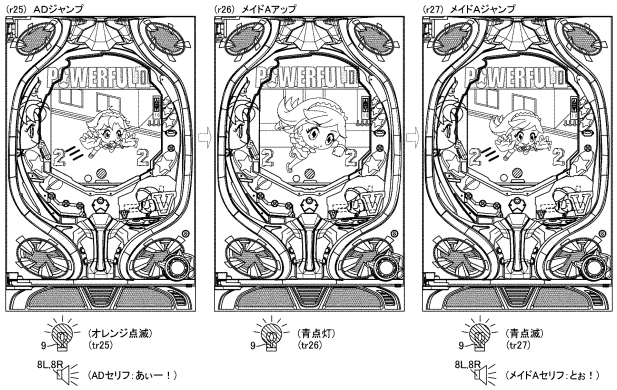
【図１２２】

【図122】



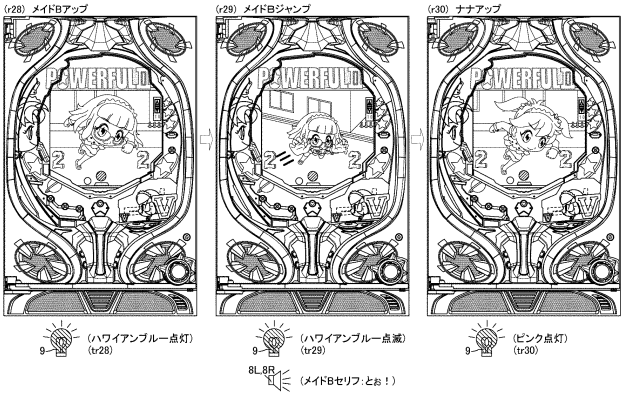
【図１２３】

【図123】



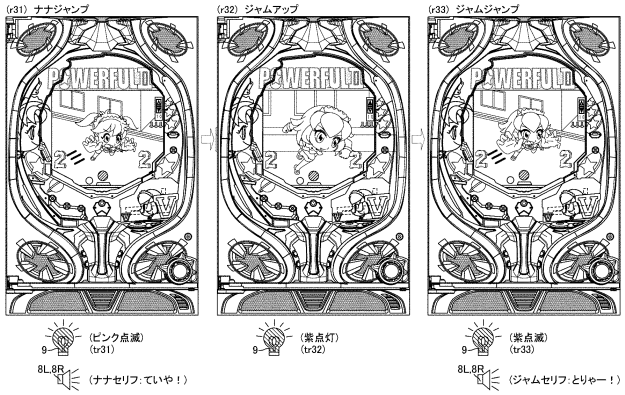
【図１２４】

【図124】



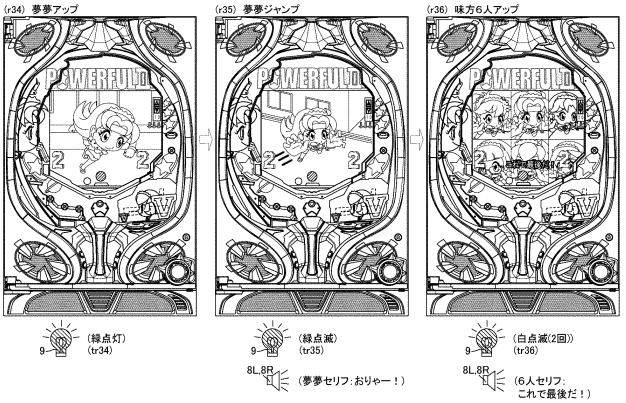
【図１２５】

【図125】



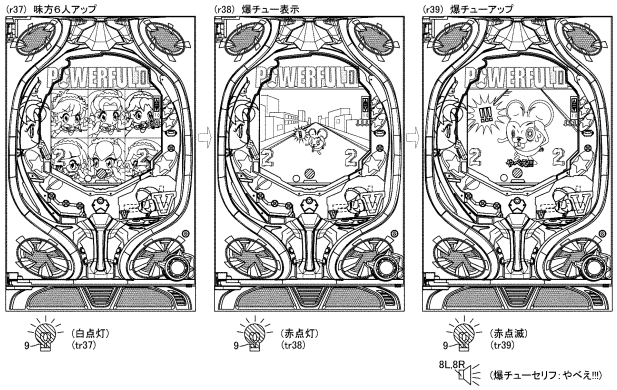
【図１２６】

【図126】



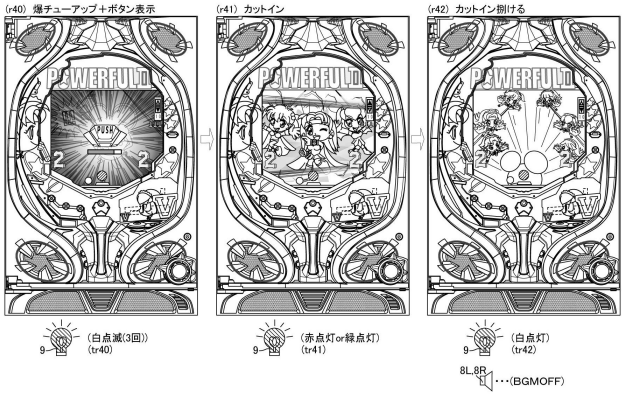
【図１２７】

【図127】



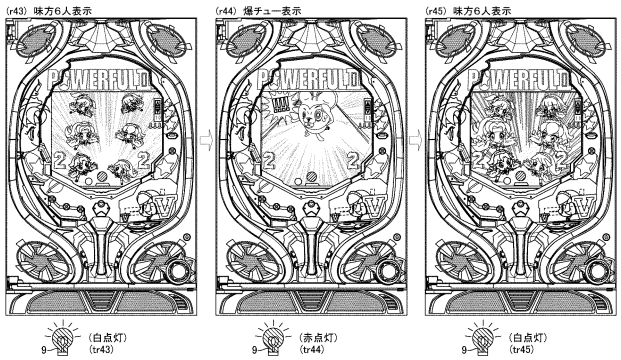
【図１２８】

【図128】



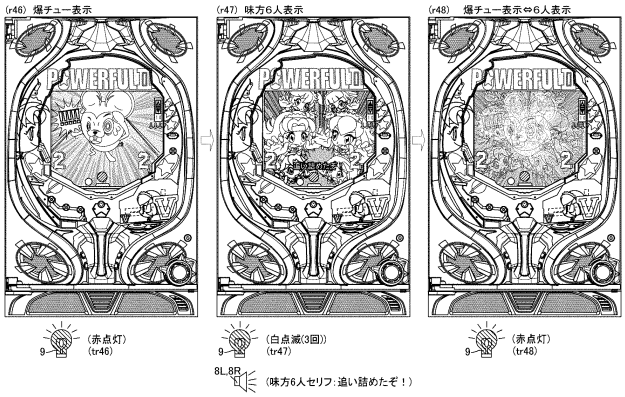
【図１２９】

【図129】



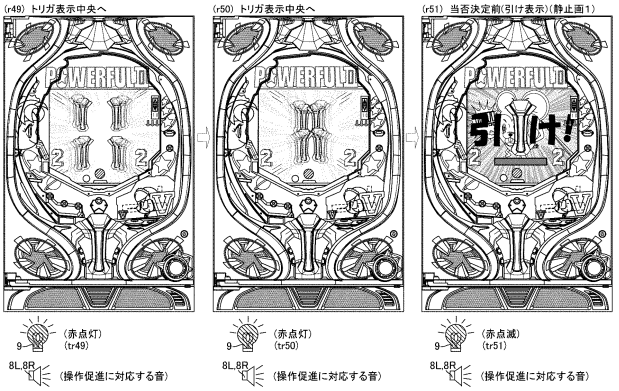
【図１３０】

【図130】



【図１３１】

【図131】



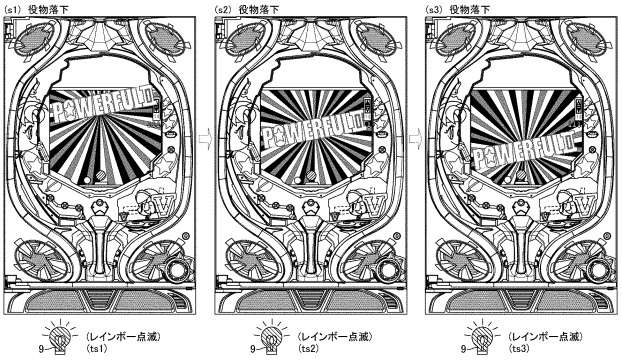
【図１３２】

【図132】



【図１３３】

【図133】



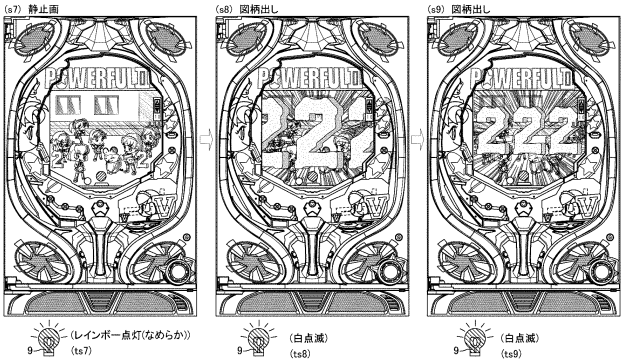
【図１３４】

【図134】



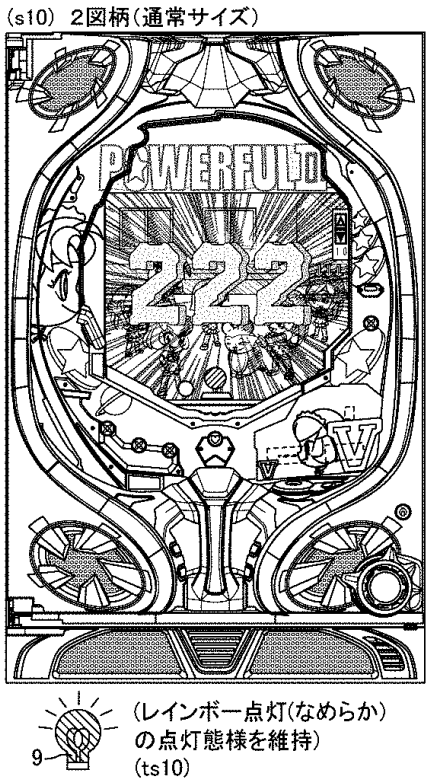
【図１３５】

【図135】



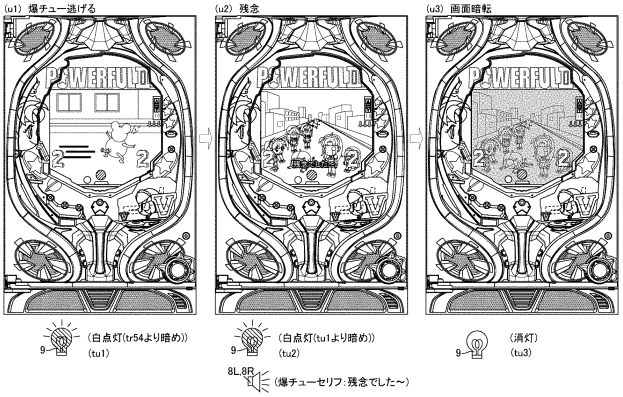
【図１３６】

【図136】



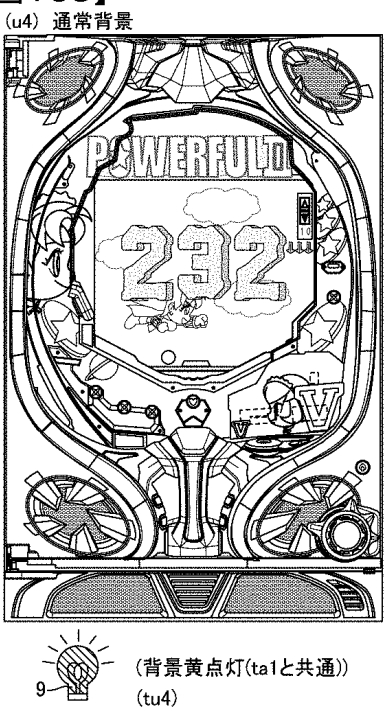
【図１３７】

【図137】



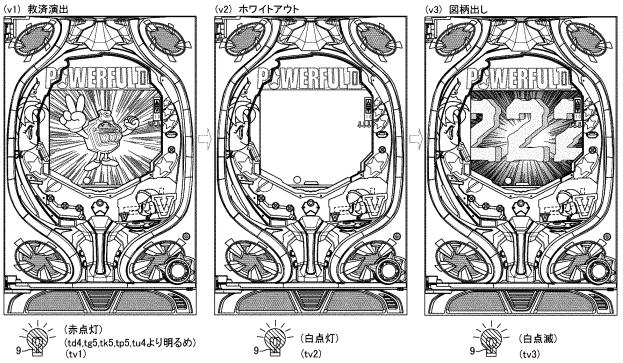
【図１３８】

【図138】



【図１３９】

【図139】



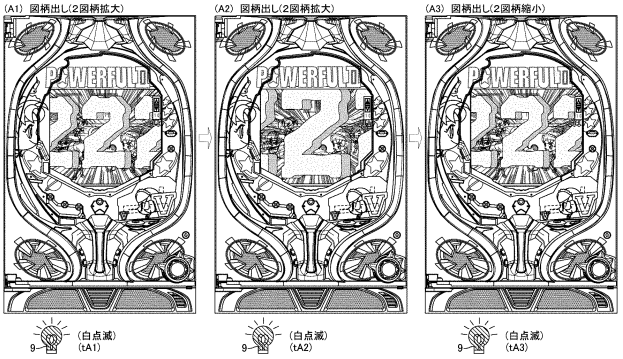
【図１４０】

【図140】



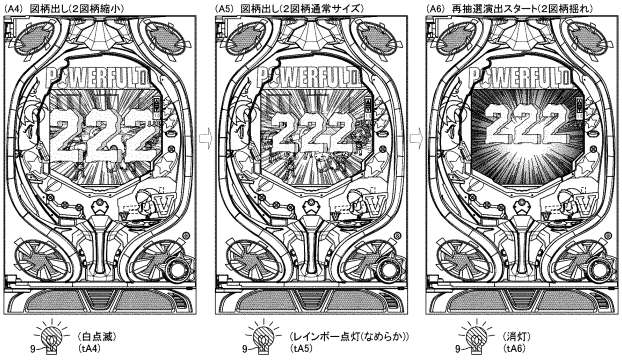
【図１４１】

【図141】



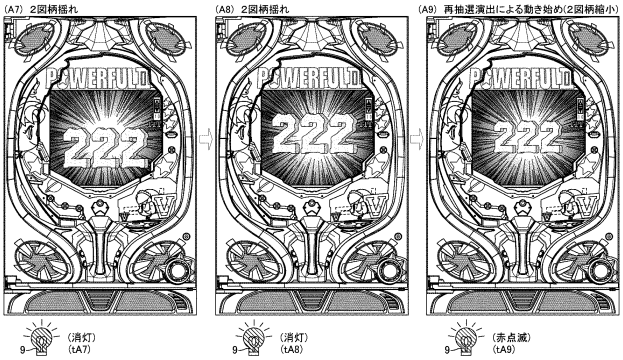
【図１４２】

【図142】



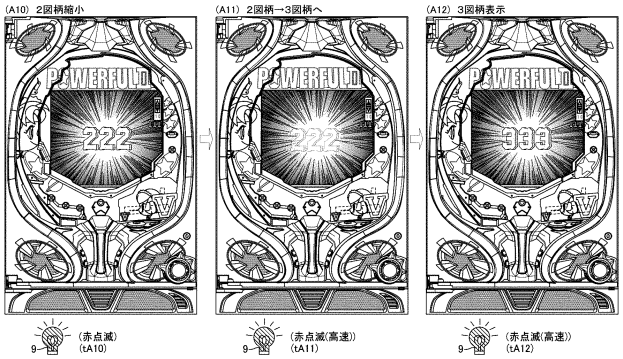
【図１４３】

【図143】



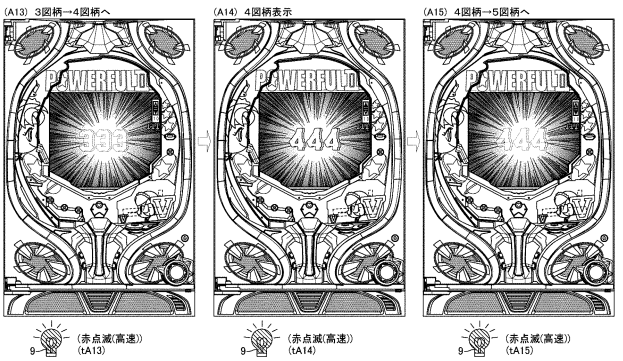
【図１４４】

【図144】



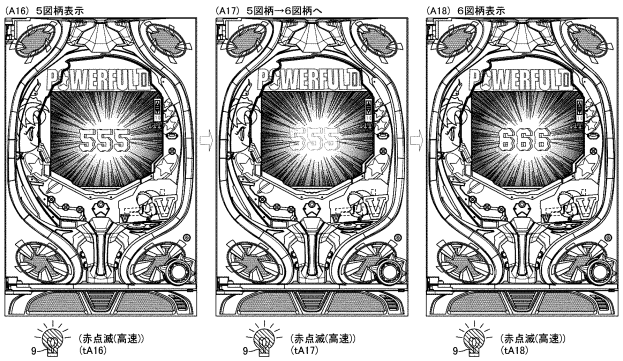
【図１４５】

【図145】



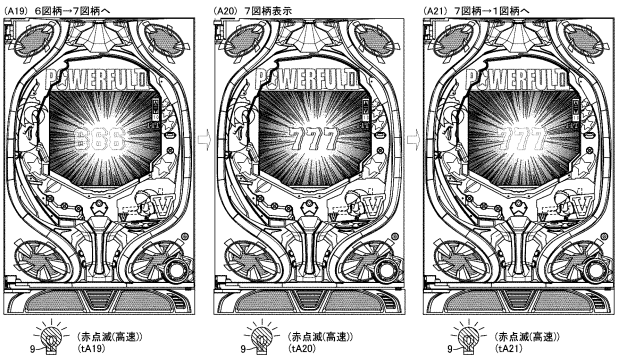
【図１４６】

【図146】



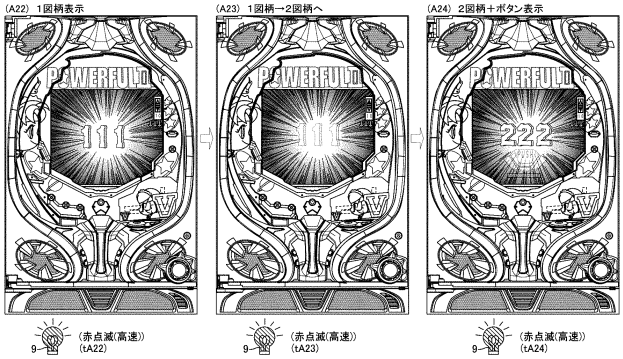
【図１４７】

【図147】



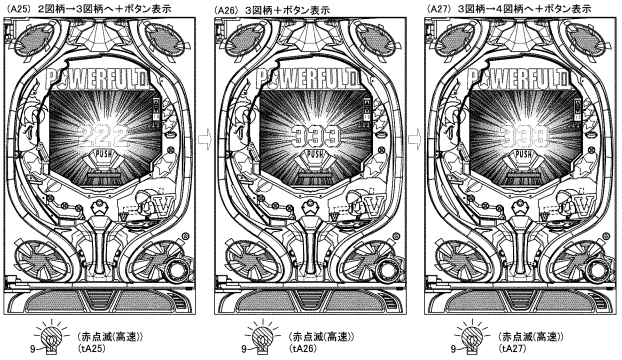
【図１４８】

【図148】



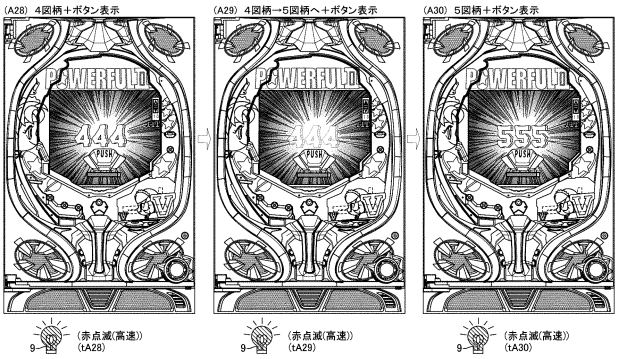
【図１４９】

【図149】



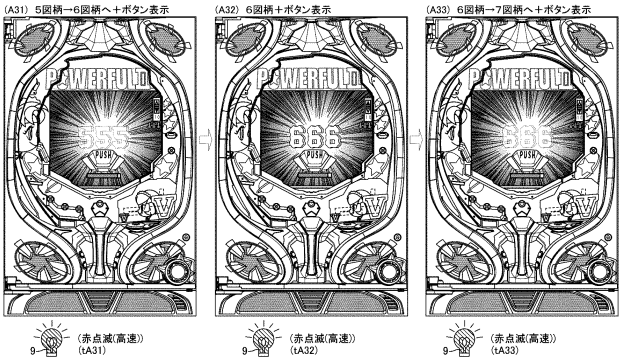
【図１５０】

【図150】



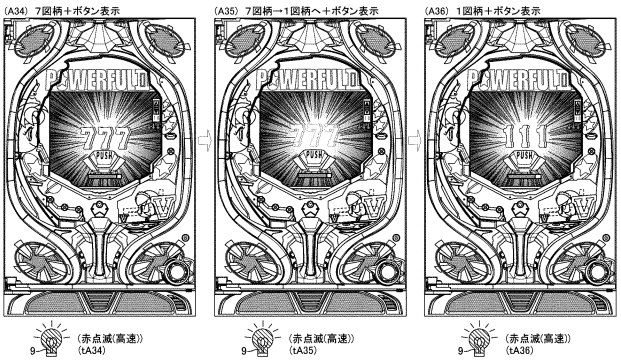
【図１５１】

【図151】



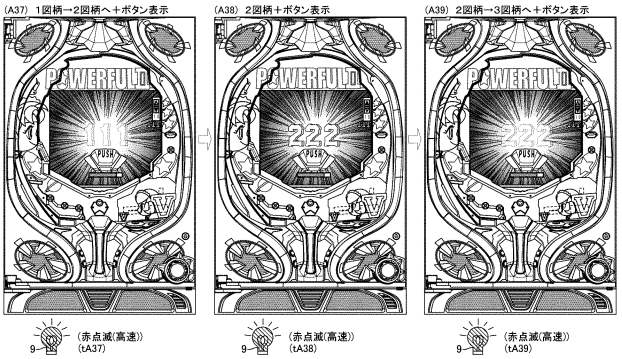
【図１５２】

【図152】



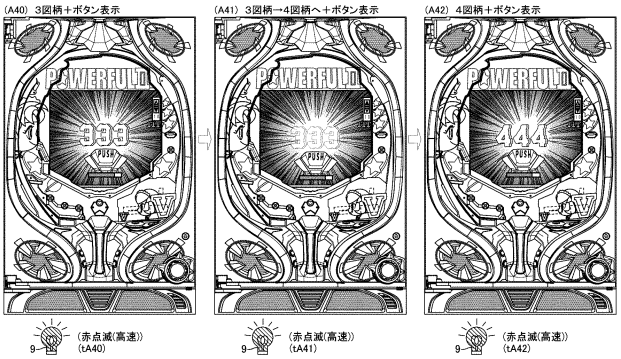
【図１５３】

【図153】



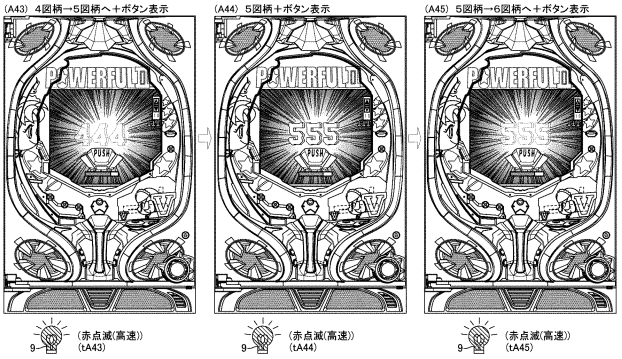
【図１５４】

【図154】



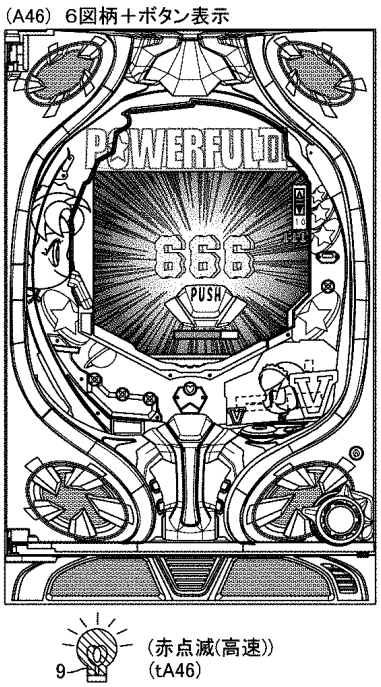
【図１５５】

【図155】



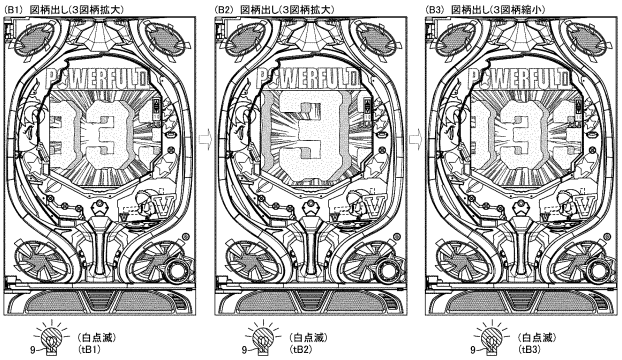
【図１５６】

【図156】



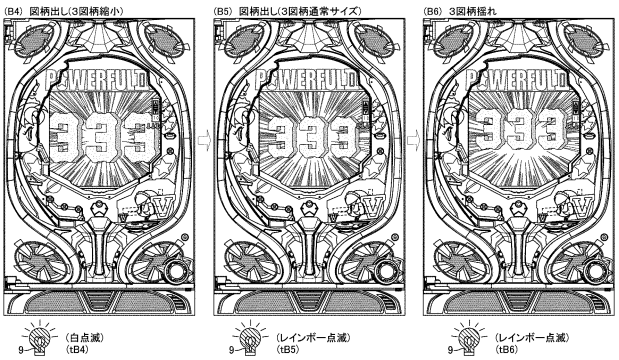
【図１５７】

【図157】



【図１５８】

【図158】



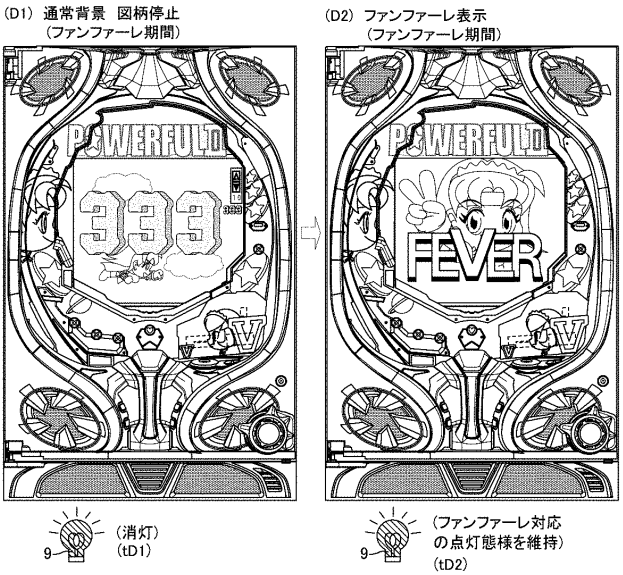
【図１５９】

【図159】



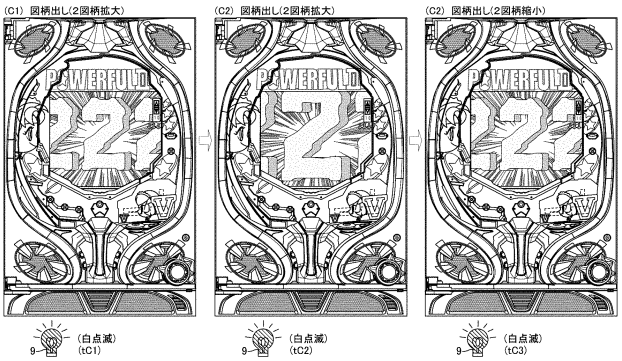
【図１６０】

【図160】



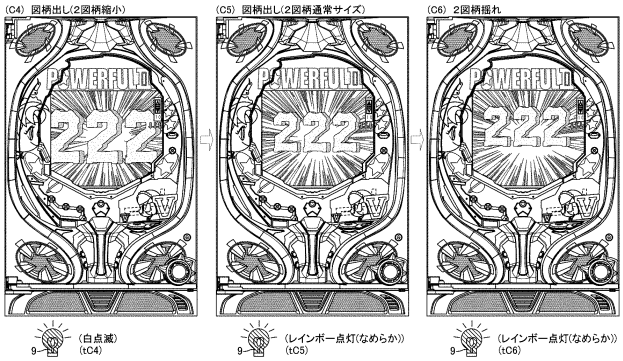
【図１６１】

【図161】



【図１６２】

【図162】



【図１６３】

【図163】



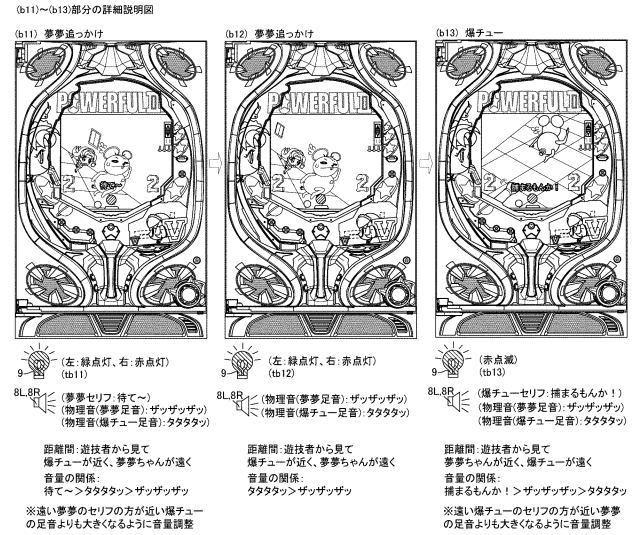
【図１６４】

【図164】



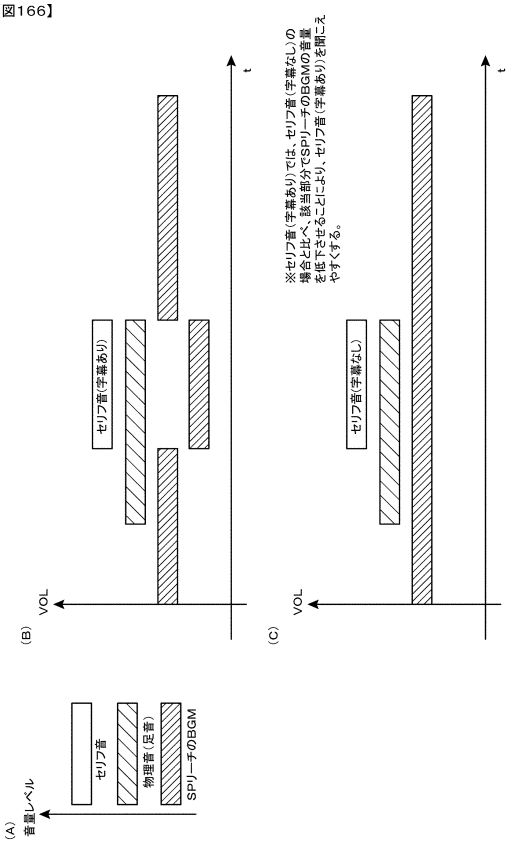
【図１６５】

【図165】



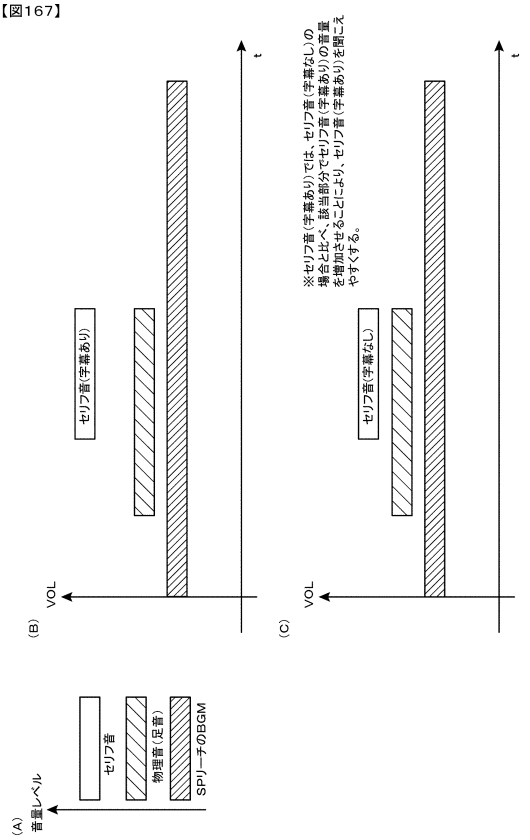
【図１６６】

【図166】



【図１６７】

【図167】



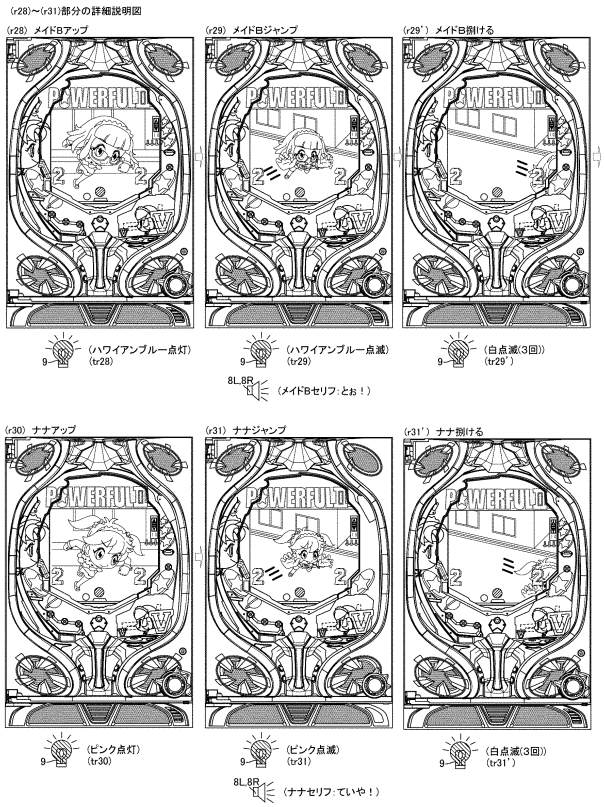
【図１６８】

【図168】



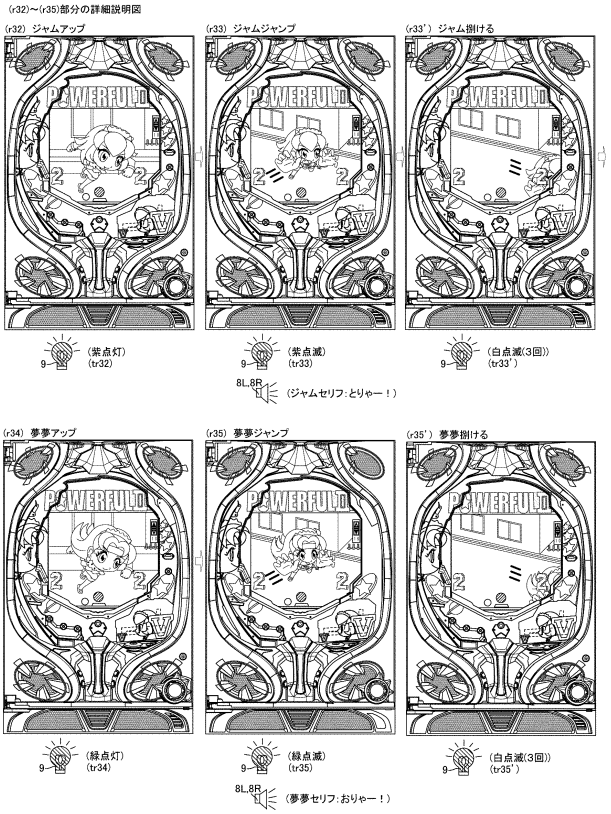
【図１６９】

【図169】



【図１７０】

【図170】



【図１７１】

【図171】



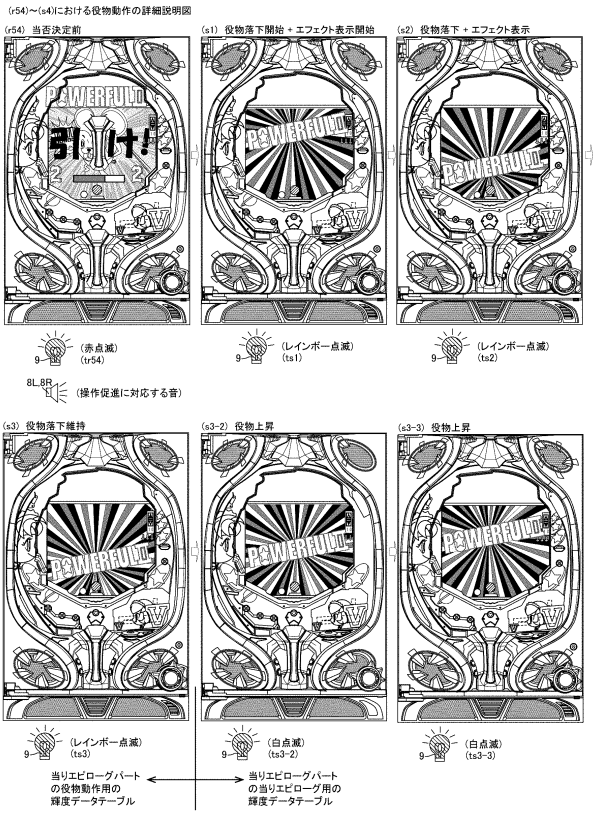
【図１７２】

【図172】



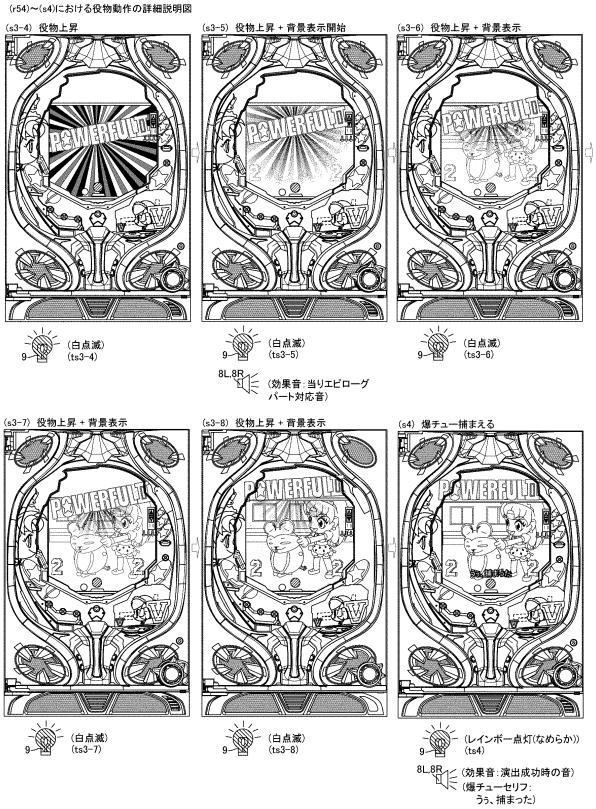
【図１７３】

【図173】



【図１７４】

【図174】



【図１７５】

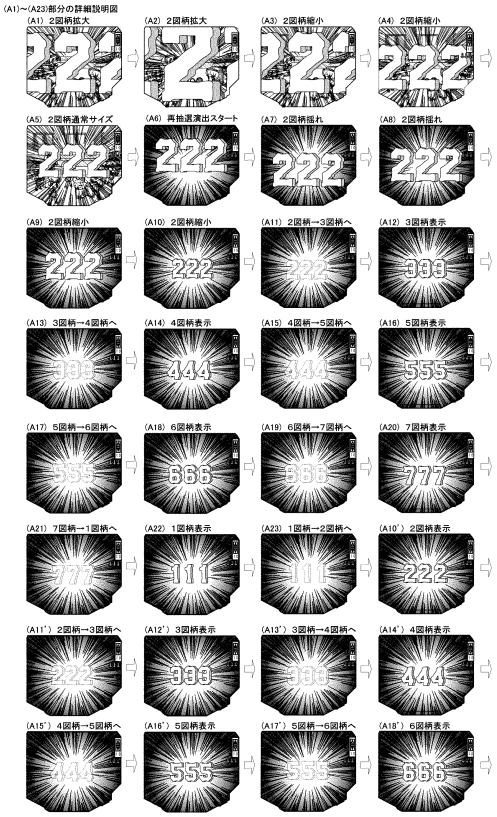
【図175】

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

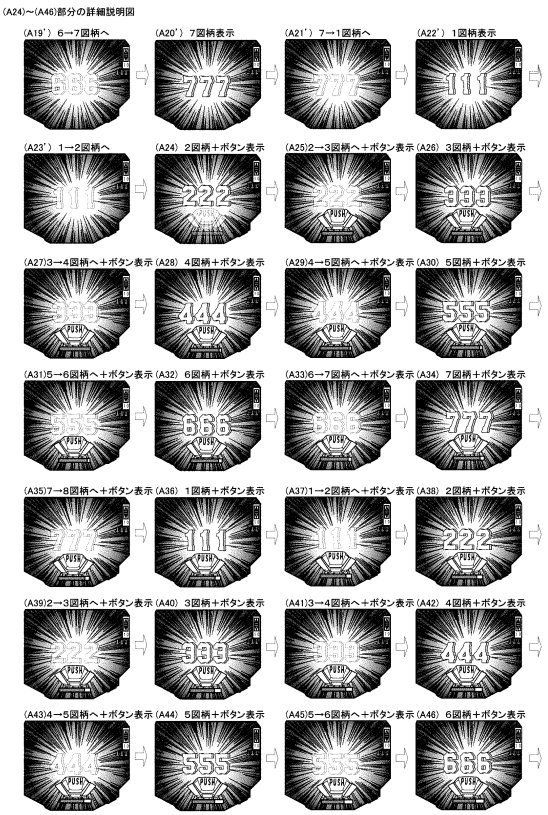
【図１７６】

【図176】



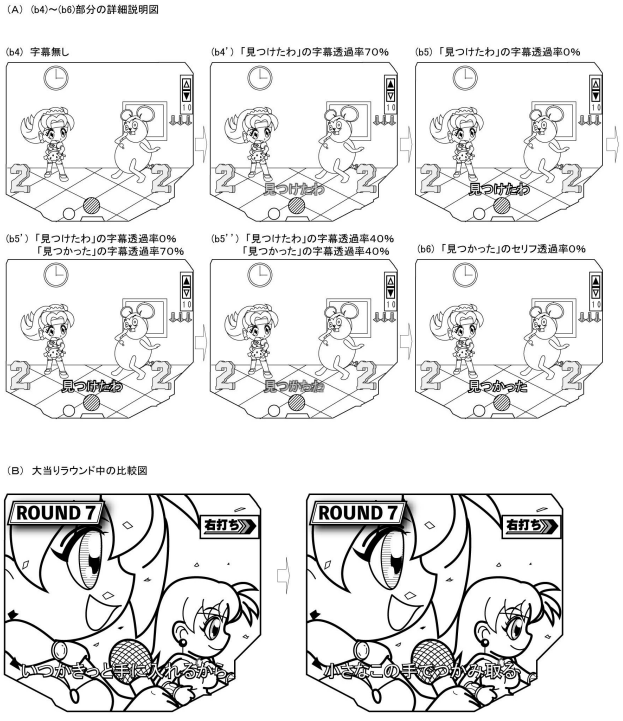
【図１７７】

【図177】



【図１７８】

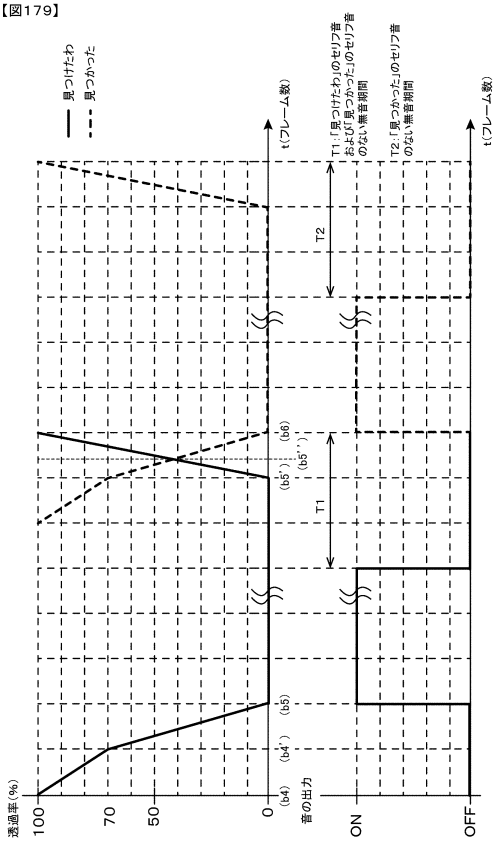
【図178】



※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。

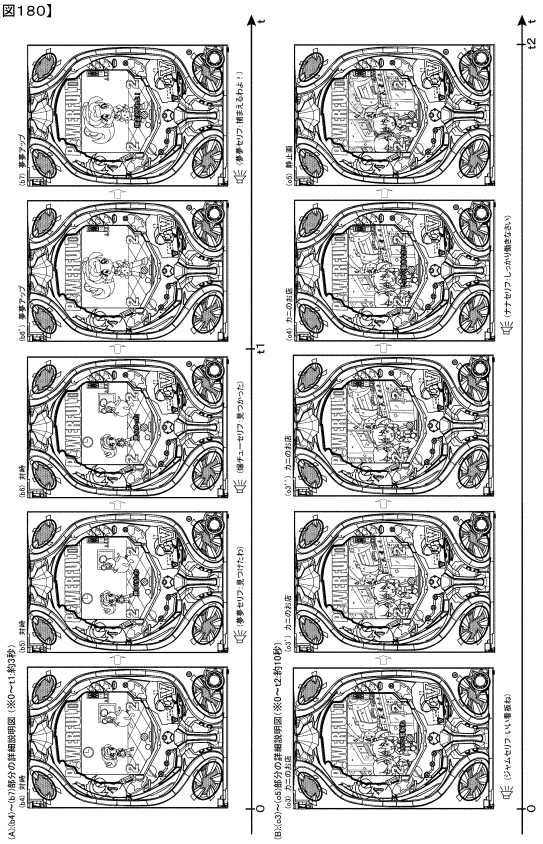
【図１７９】

【図179】



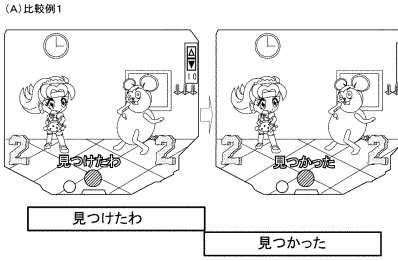
【図１８０】

【図180】



【図１８１】

【図181】



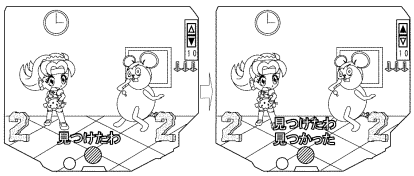
※似たような字幕表示が空白期間無しで切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難い。

(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。

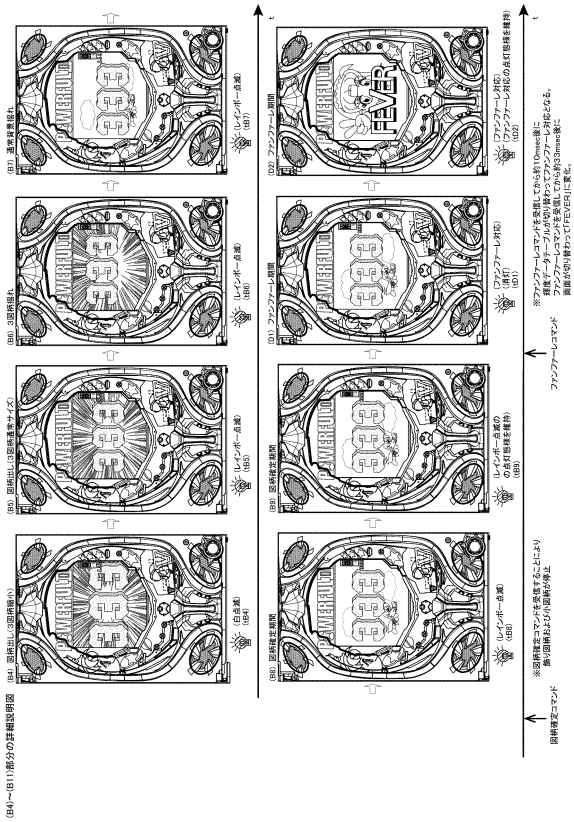
(C)比較例3



※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】

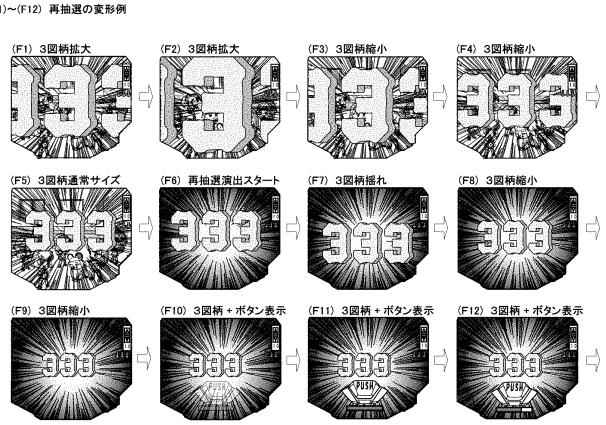
【図183】



※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。

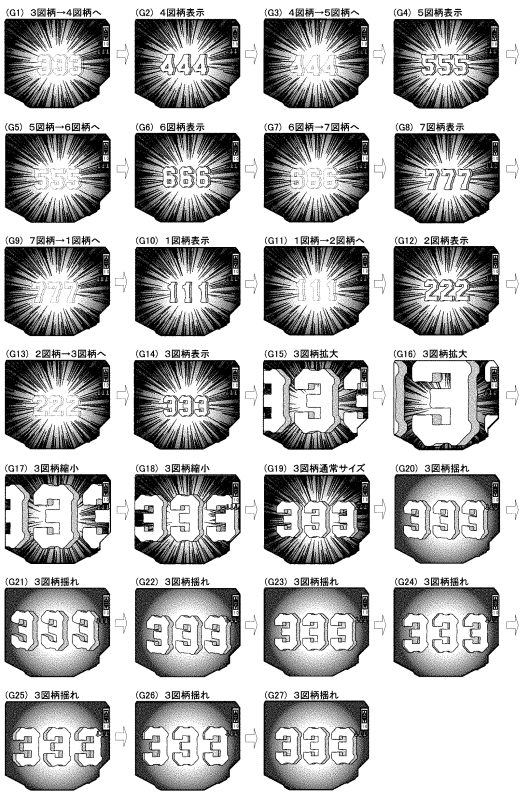
【図１８４】

【図184】



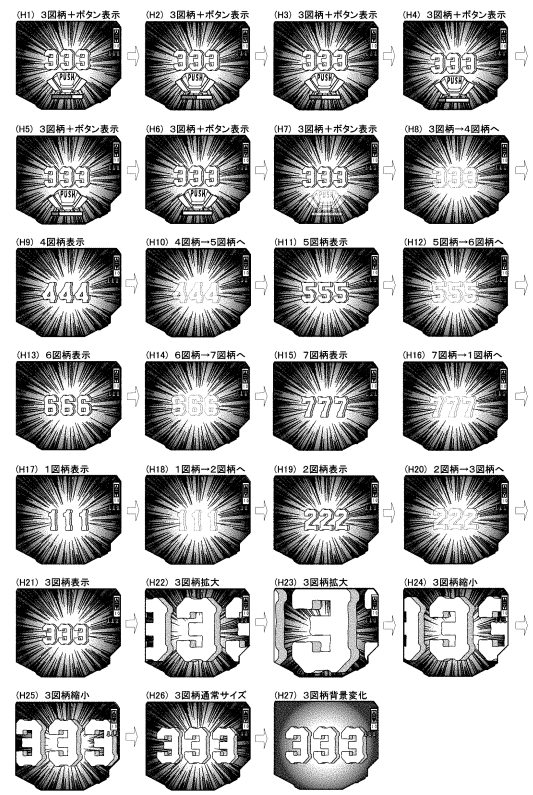
【図１８５】

【図185】



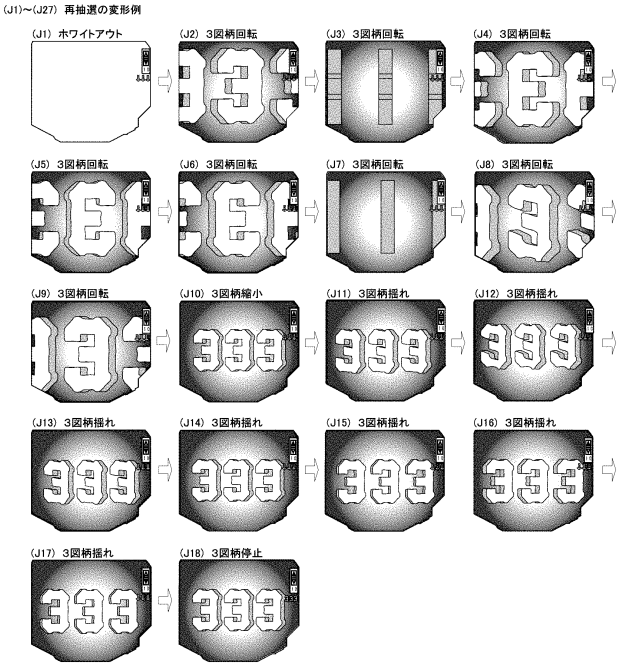
【図１８６】

【図186】



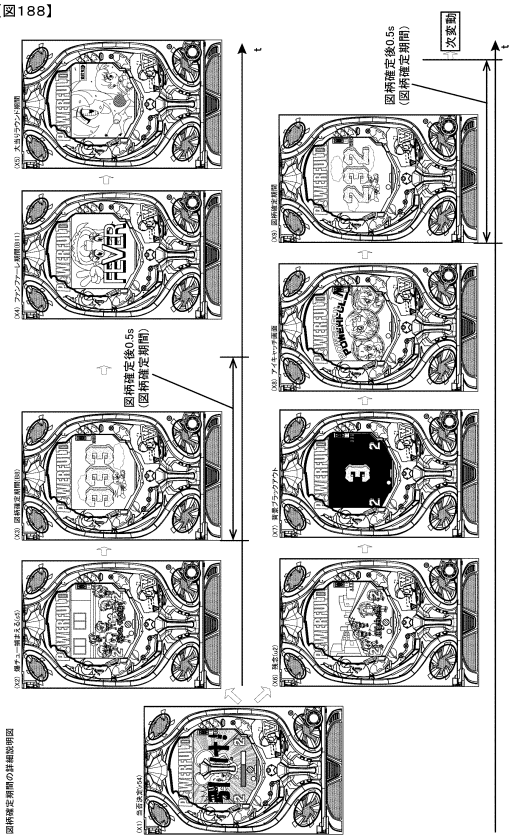
【図１８７】

【図187】



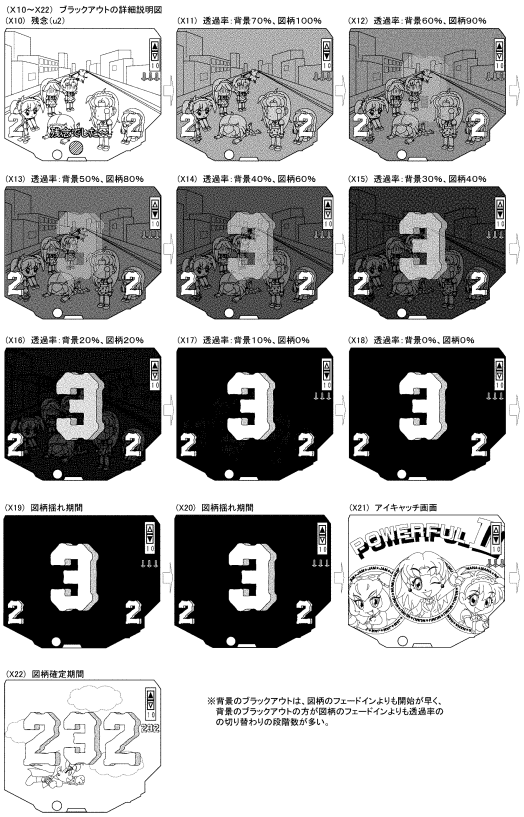
【図１８８】

【図188】



【図１８９】

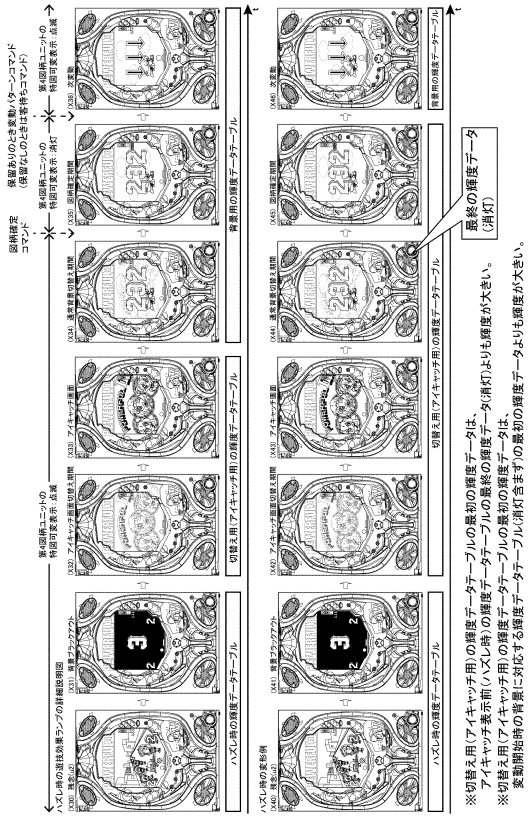
【図189】



※背景のブラックアウトは、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い。

【図１９０】

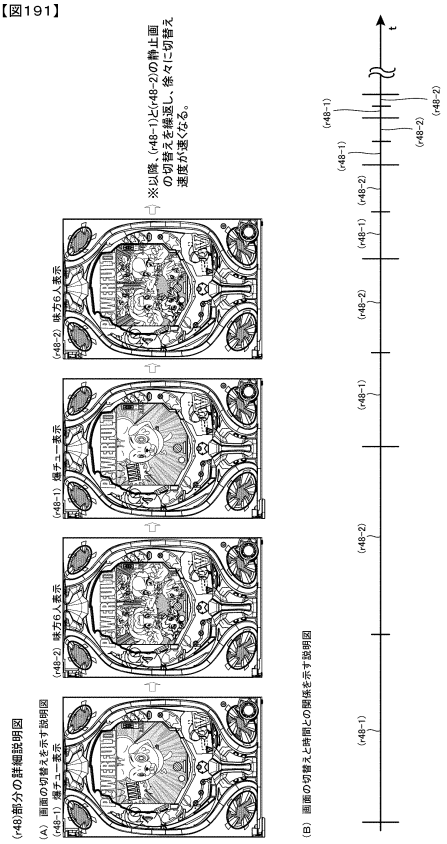
【図190】



※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)よりも輝度が大きい。
※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い。

【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	
tb5	緑点滅	赤点灯	
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	
tb13	赤点滅		
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

ハズし時よりも
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)

当り時よりも切替時間が長い

当否分岐(ti39)よりも輝度が小さい

【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	省略
tn8	紫点滅		省略
tn9	紫点滅		省略
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	省略
tn17	ピンク点灯		省略
tn18	ピンク点滅		省略
tn19(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn20	赤点灯		省略
tn21	赤点滅		省略
tn22(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn23	紫点滅		省略
tn24	紫点灯		省略
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)

当り時よりも切替時間が長い

当否分岐(tn27)よりも輝度が小さい

【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		
tr5	青点滅		
tr6	ハワイアンブルー点滅		
tr7	ピンク点滅		省略
tr8	紫点滅		省略
tr9	緑点滅		省略
tr10	赤点滅		
tr11	青点滅		
tr12	オレンジ点滅	青点滅	省略
tr13	赤点滅		略
tr14	赤点灯		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. 救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
	WWWWW
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
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
（枠ランプ用係テーブルW5a）

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	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	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

共通赤カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用係テーブルW5b）

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	0x000300	0x600600	0x600600	0x300300	0x300000	0x300000	0x000300	0x300600	0x600900	0x900900	0x900600	0x600600
30	0x000300	0x300300	0x000000	0x000300	0x600600	0x900600	0x000300	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000300	0x300300	0x600600	0x600900	0x900C00	0x900900	0x000300	0x600600	0x900900	0x900900	0x900600	0x600600
30	0x000300	0x300300	0x600600	0x600900	0x900C00	0x900900	0x000300	0x600600	0x900900	0x900900	0x900600	0x600600
30	0x000300	0x300300	0x600600	0x600900	0x900C00	0x900900	0x000300	0x600600	0x900900	0x900900	0x900600	0x600600
30	0x000300	0x300300	0x600600	0x600900	0x900C00	0x900900	0x000300	0x600600	0x900900	0x900900	0x900600	0x600600
30	0x000300	0x300300	0x600600	0x600900	0x900C00	0x900900	0x000300	0x600600	0x900900	0x900900	0x900600	0x600600
30	0x000300	0x300300	0x600600	0x600900	0x900C00	0x900900	0x000300	0x600600	0x900900	0x900900	0x900600	0x600600
30	0x000300	0x300300	0x600600	0x600900	0x900C00	0x900900	0x000300	0x600600	0x900900	0x900900	0x900600	0x600600
30	0x000300	0x300300	0x600600	0x600900	0x900C00	0x900900	0x000300	0x600600	0x900900	0x900900	0x900600	0x600600

【図２３４】

【図234】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用係テーブルW5c）

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	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0x100C00	0x100C00	0x100100
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100C00	0x200000	0x200000	0x200000	0x200000
30	0x200100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100C00	0x200000	0x000000	0x200000	0x200100	0x200100	0x200100	0x200100
30	0x200200	0x200100	0x100100	0x100100	0x200000	0x200000	0x000000	0x200000	0x200100	0x200100	0x200100	0x200100
30	0x200200	0x200200	0x200100	0x100100	0x200000	0x200000	0x000000	0x200000	0x200100	0x200100	0x200100	0x200100
30	0x200200	0x200200	0x200200	0x200100	0x200000	0x200000	0x000000	0x200000	0x200100	0x200100	0x200100	0x200100
30	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200000	0x200000	0x000000	0x200000	0x200100	0x200100	0x200100	0x200100
30	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200000	0x200000	0x000000	0x200000	0x200100	0x200100	0x200100	0x200100
30	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200000	0x200000	0x000000	0x200000	0x200100	0x200100	0x200100	0x200100
30	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200000	0x200000	0x000000	0x200000	0x200100	0x200100	0x200100	0x200100
30	0x200200	0x200200	0x200200	0x200200	0x200000	0x200000	0x000000	0x200000	0x200100	0x200100	0x200100	0x200100

【図２３５】

【図235】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用係テーブルW5d）

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	0x000300	0x600600	0x600600	0x300300	0x300000	0x300300	0x000300	0x300600	0x600900	0x900900	0x900600	0x600600
20	0x300000	0x300300	0x000000	0x000300	0x600600	0x900600	0x000300	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
20	0x600300	0x000000	0x300300	0x300600	0x900600	0x900900	0x000300	0x600600	0x900900	0x900900	0x900600	0x600600
20	0x900600	0x300300	0x600600	0x600900	0x900C00	0x900900	0x000300	0x600600	0x900900	0x900900	0x900600	0x600600
20	0xC00900	0x600600	0x900900	0x900C00	0xC00C00	0x900900	0x000300	0x600600	0x900900	0x900900	0x900600	0x600600
20	0x900C00	0x900900	0xC00C00	0xC00900	0x900900	0x900900	0x000300	0x600600	0x900900	0x900900	0x900600	0x600600
20	0x600900	0xC00C00	0x900900	0x900600	0x900300	0x900300	0x000300	0x600600	0x900900	0x900900	0x900600	0x600600
20	0x300600	0x900900	0x600600	0x600300	0x300000	0x300300	0x000300	0x600600	0x900900	0x900900	0x900600	0x600600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用係テーブルW5e）

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	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00
40	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00
30	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00
40	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00
30	0x800C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00
40	0x200800	0xC00C00	0xC00C00	0x800800	0x800300	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00	0xC00C00
30	0x000300	0x800800	0x200300	0x200000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x300300	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

【図２３６】

【図236】

共通赤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Y5a）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00CC
30	0xCC99
30	0x9966
30	0x6633
30	0x3300

共通赤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Y5b）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0033
30	0x3366
30	0x6699
30	0x99CC
30	0xCC99
30	0x9966
30	0x6633
30	0x3300

共通赤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Y5c）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000

共通赤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Y5d）

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

共通赤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Y5e）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0xAAAA
40	0xAAAA
30	0xAAAA
40	0xAA88
30	0x8833
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
600000	0x0000

【図２３７】

【図237】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用係テーブル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
（盤左ランプ用係テーブル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
（盤左ランプ用係テーブル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
（盤左ランプ用係テーブル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
（盤左ランプ用係テーブル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、電チューランプ用係テーブル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、電チューランプ用係テーブル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、電チューランプ用係テーブル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、電チューランプ用係テーブル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、電チューランプ用係テーブル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】

共通線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)	W6a(W6)	W6b(W6)	W6c(W6)	W6d(W6)	W6e(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)	L6a(L6)	L6b(L6)	L6c(L6)	L6d(L6)	L6e(L6)
アタッカランプ,V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】

共通線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	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x0A00A0	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x0000A0	0x0A00A0	0x0A0000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x0000A0	0x0A0070	0x070070	0x0700A0	0x0A00A0
30	0x0000A0	0x000000	0x000000	0x000000	0x0000A0	0x070070	0x0000A0	0x0A0070	0x070040	0x040040	0x040070	0x070070
30	0x0000A0	0x000000	0x000000	0x0000A0	0x070070	0x070070	0x0000A0	0x0A0070	0x070040	0x040040	0x040070	0x070070
30	0x0000A0	0x0000A0	0x0A0070	0x070070	0x0700A0	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0070	0x070040	0x040040	0x040070	0x070070
30	0x0000A0	0x0A0070	0x070070	0x070040	0x040040	0x040020	0x0000A0	0x0A0070	0x070040	0x040040	0x040070	0x070070
30	0x0A0000	0x000000	0x000000	0x000000	0x0000A0	0x070070	0x000070	0x070040	0x040020	0x020020	0x020040	0x040040
30	0x0700A0	0x000000	0x000000	0x0A00A0	0x0A0070	0x040040	0x000040	0x040020	0x020000	0x000000	0x000020	0x020020
30	0x040070	0x0A00A0	0x0A00A0	0x070070	0x070040	0x020020	0x000020	0x020000	0x000020	0x020020	0x020000	0x000000
30	0x020040	0x070070	0x070070	0x040040	0x040020	0x000000	0x000000	0x000020	0x020040	0x040040	0x040020	0x020020

【図243】

【図２４３】

共通線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	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x000010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010
30	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x000010	0x010010	0x0100A0	0x0A00A0	0x0A0010	0x010010
30	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x000010	0x0100A0	0x0A0000	0x000000	0x0000A0	0x0A00A0
30	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0000	0x0000A0	0x0A00A0	0x0A0000	0x000000
30	0x0A0010	0x010010	0x010010	0x010010	0x0100A0	0x000000	0x000000	0x0000A0	0x0A0010	0x010010	0x0100A0	0x0A00A0
30	0x0000A0	0x010010	0x010010	0x0A00A0	0x0A0000	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0010	0x0100A0	0x0A00A0	0x0A0010	0x010010
30	0x0A0000	0x0A00A0	0x0A00A0	0x000000	0x0000A0	0x010010	0x000010	0x0100A0	0x0A0020	0x020020	0x0200A0	0x0A00A0
30	0x0100A0	0x000000	0x000000	0x0A00A0	0x0A0010	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0020	0x0200A0	0x0A00A0	0x0A0020	0x020020
30	0x0A0010	0x0A00A0	0x0A00A0	0x010010	0x0100A0	0x020020	0x000020	0x0200A0	0x0A0030	0x030030	0x0300A0	0x0A00A0
30	0x0200A0	0x010010	0x010010	0x0A00A0	0x0A0020	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0030	0x0300A0	0x0A00A0	0x0A0030	0x030030
30	0x0A0020	0x0A00A0	0x0A00A0	0x020020	0x0200A0	0x030030	0x000030	0x0300A0	0x0A0040	0x040040	0x0400A0	0x0A00A0
30	0x0300A0	0x020020	0x020020	0x0A00A0	0x0A0030	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0040	0x0400A0	0x0A00A0	0x0A0040	0x040040
30	0x0A0030	0x0A00A0	0x0A00A0	0x030030	0x0300A0	0x040040	0x000040	0x0400A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0400A0	0x030030	0x030030	0x0A00A0	0x0A0040	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0050	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050
30	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A00A0	0x040040	0x0400A0	0x050050	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0500A0	0x040040	0x040040	0x0A00A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0050	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050
30	0x0A0050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x0500A0	0x050050	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0500A0	0x050050	0x050050	0x0A00A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0050	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050
30	0x0A0050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x0500A0	0x050050	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0500A0	0x050050	0x050050	0x0A00A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0050	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050
30	0x0A0050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x0500A0	0x050050	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0500A0	0x050050	0x050050	0x0A00A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050

【図244】

【図２４４】

共通線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
20	0x000020	0x040040	0x040040	0x020020	0x020000	0x020020	0x000020	0x020040	0x040070	0x070070	0x070040	0x040040
20	0x020000	0x020020	0x020020	0x000000	0x000020	0x040040	0x000040	0x040070	0x0700A0	0x0A00A0	0x0A0070	0x070070
20	0x040020	0x000000	0x000000	0x020020	0x020040	0x070070	0x000070	0x0700A0	0x0A0070	0x070070	0x0700A0	0x0A00A0
20	0x070040	0x020020	0x020020	0x040040	0x040070	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0070	0x070040	0x040040	0x040070	0x070070
20	0x0A0070	0x040040	0x040040	0x070070	0x0700A0	0x070070	0x000070	0x070040	0x040020	0x020020	0x020040	0x040040
20	0x0700A0	0x070070	0x070070	0x0A00A0	0x0A0070	0x040040	0x000040	0x040020	0x020000	0x000000	0x000020	0x020020
20	0x040070	0x0A00A0	0x0A00A0	0x070070	0x070040	0x020020	0x000020	0x020000	0x000020	0x020020	0x020000	0x000000
20	0x020040	0x070070	0x070070	0x040040	0x040020	0x000000	0x000000	0x000020	0x020040	0x040040	0x040020	0x020020

共通線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	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0
40	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0050	0x050030	0x030030	0x030050	0x050050
40	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x000050	0x050030	0x030000	0x000000	0x000030	0x030030
30	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x030030	0x000030	0x030000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
40	0x030050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x050030	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000030	0x050050	0x050050	0x030030	0x030000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x030030	0x030030	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】

操作促進なし扇り1輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW7）

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	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600

操作促進なし扇り2輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW8）

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
100000	0xFDCFDC	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
（枠ランプ用孫テーブルW9）

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	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00
30	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00

操作促進輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW10）

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	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500
30	0x500D00	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
（枠ランプ用孫テーブルW11）

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	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600
30	0x600600	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
（枠ランプ用孫テーブルW12）

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
10	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888
190	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444

【図２５２】

【図252】

ハズレ1輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW13）

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
10	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888
190	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444

ハズレ2輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW14）

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
250	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111
250	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444

【図２５３】

【図253】

ハズレ3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	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x600B00	0x600B00	0x600B00	0x600B00	0x600B00	0x600B00	0x600B00	0x600B00	0x600B00	0x600B00	0x600B00	0x600B00

【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	0xAAADDD	0xAAADDD	0xAAADDD	0xAAADDD	0xAAADDD	0xAAADDD
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	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	0x880550	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】

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

輝度データテーブルW8

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】

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

輝度データテーブルW8

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】

最終リーチにおける煽りパートの最終

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

最終リーチを経由した当りエピローグパート

輝度データテーブルW18(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
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

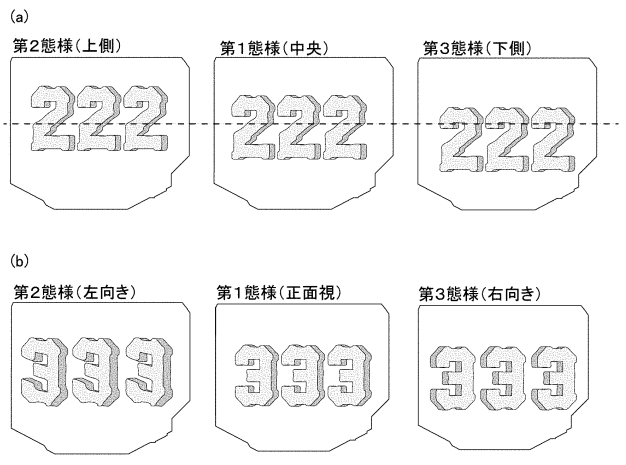
輝度データテーブルW1(一部)

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】

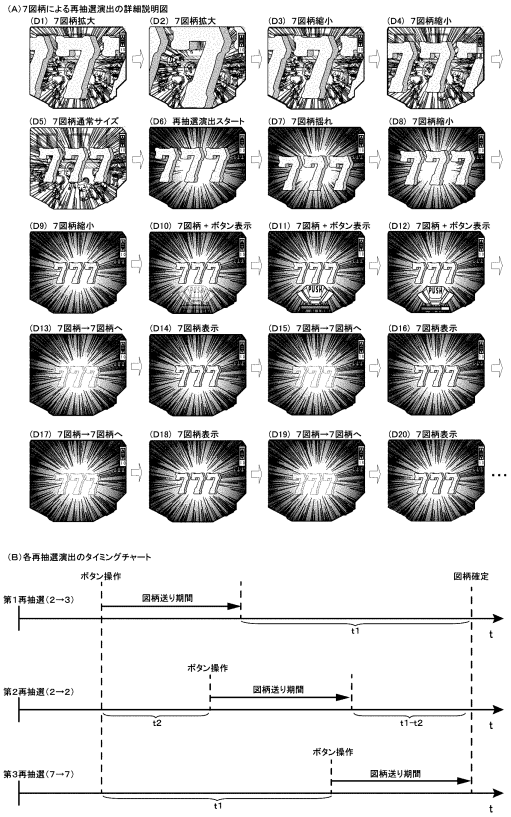
【図264】

図柄の揺れ態様について



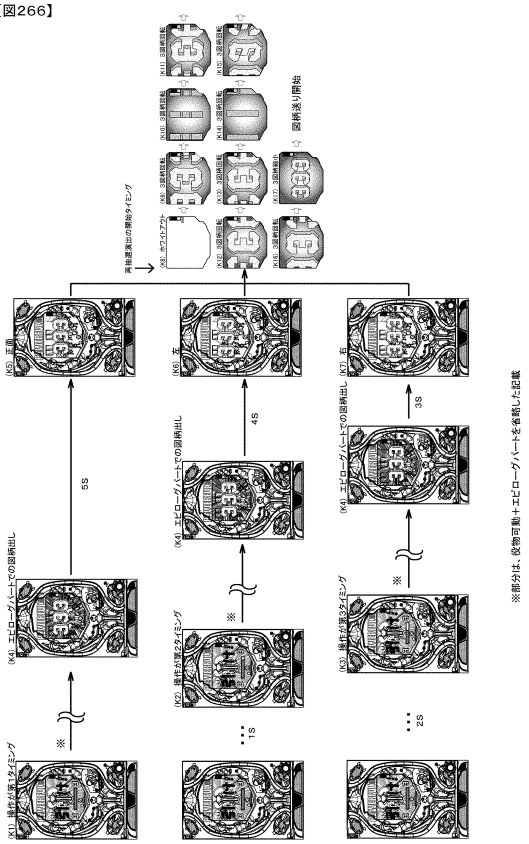
【図２６５】

【図265】



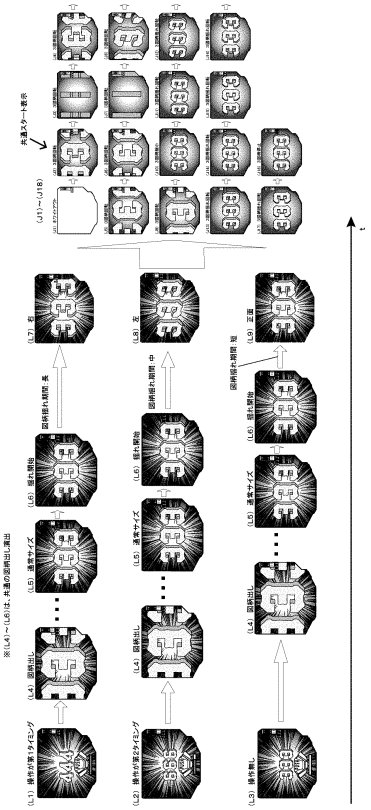
【図２６６】

【図266】



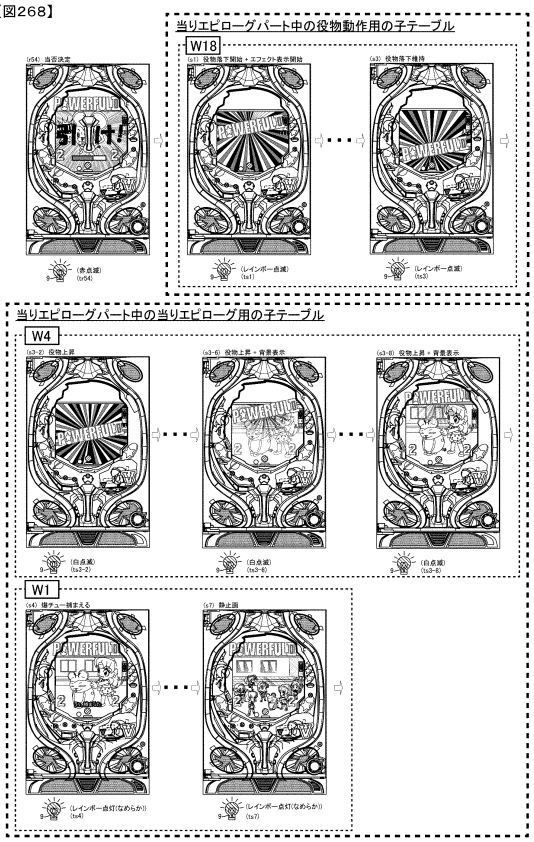
【図２６７】

【図267】



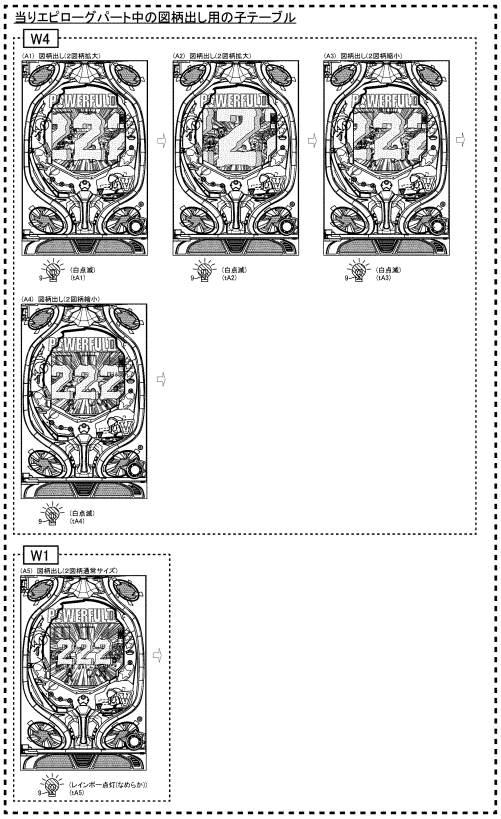
【図２６８】

【図268】



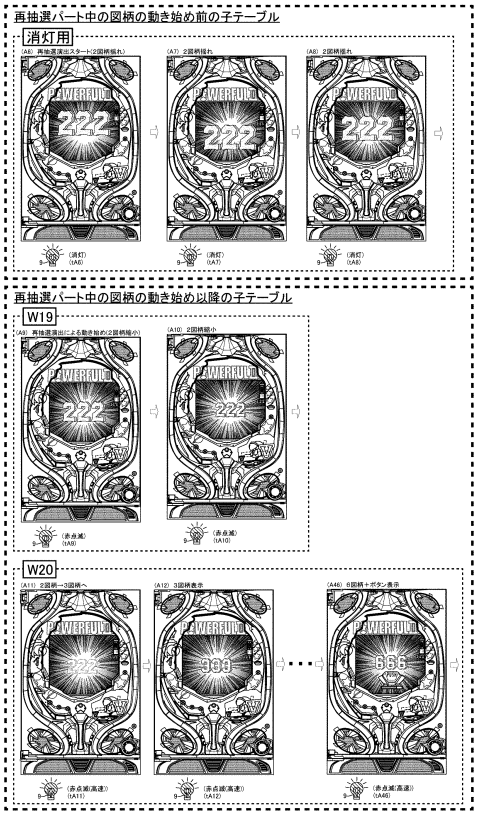
【図２６９】

【図269】



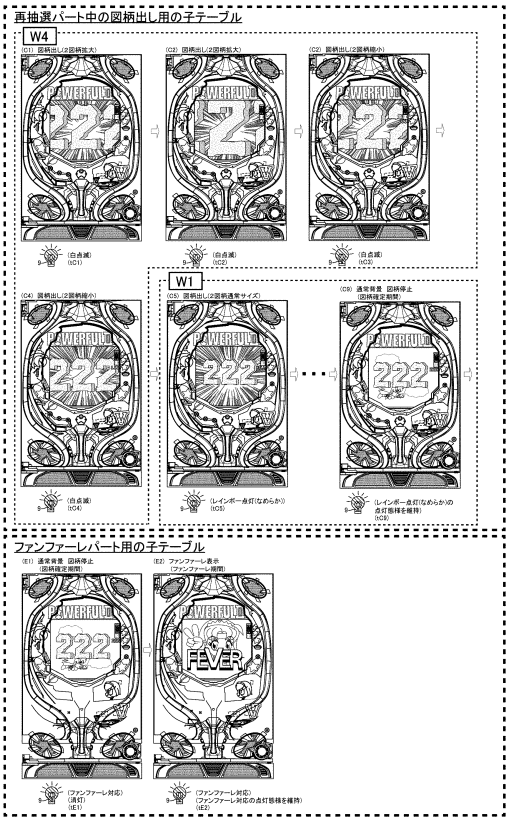
【図２７０】

【図270】



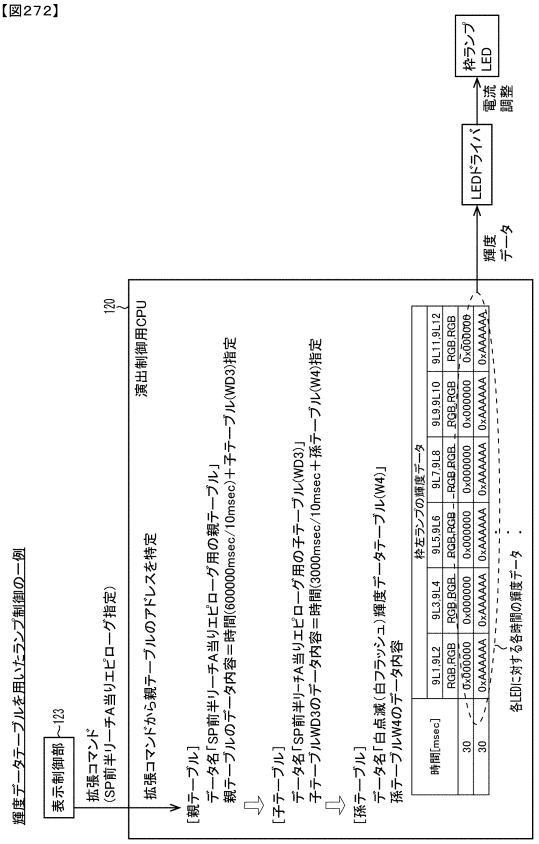
【図２７１】

【図271】



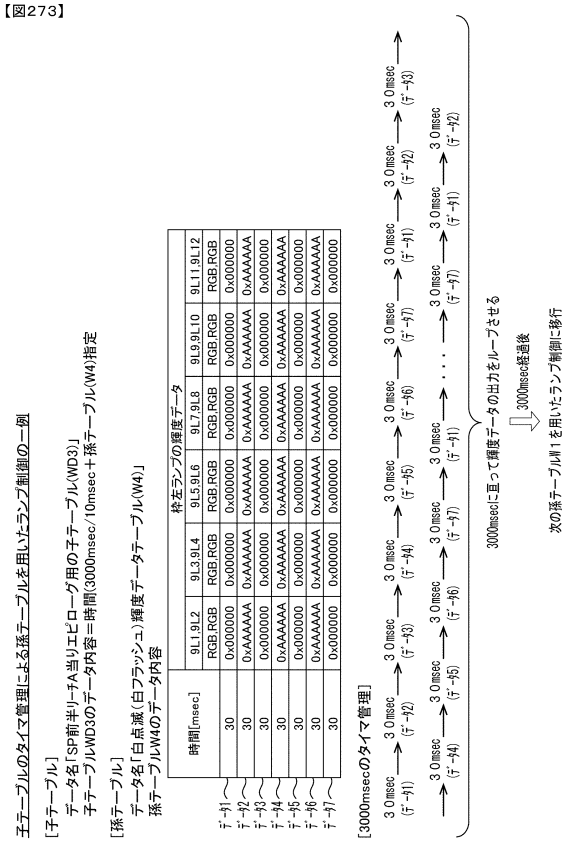
【図２７２】

【図272】



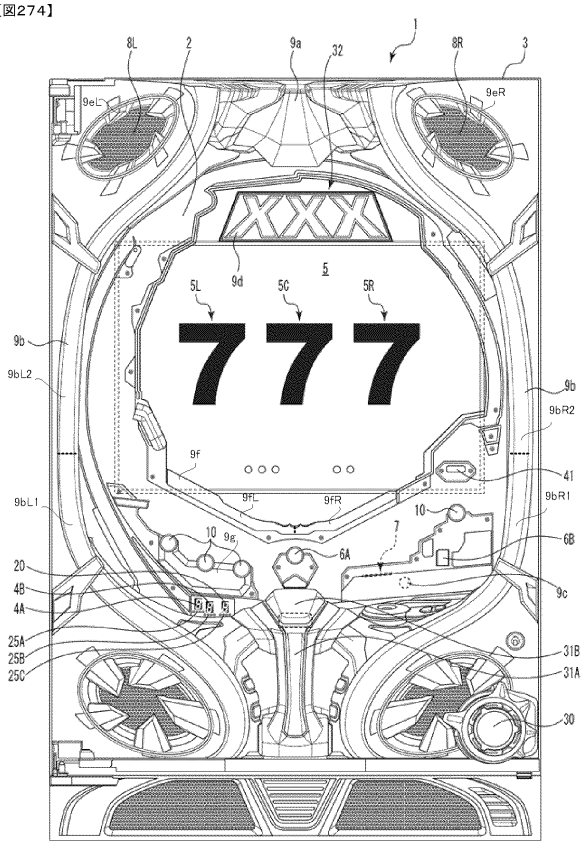
【図２７３】

【図273】



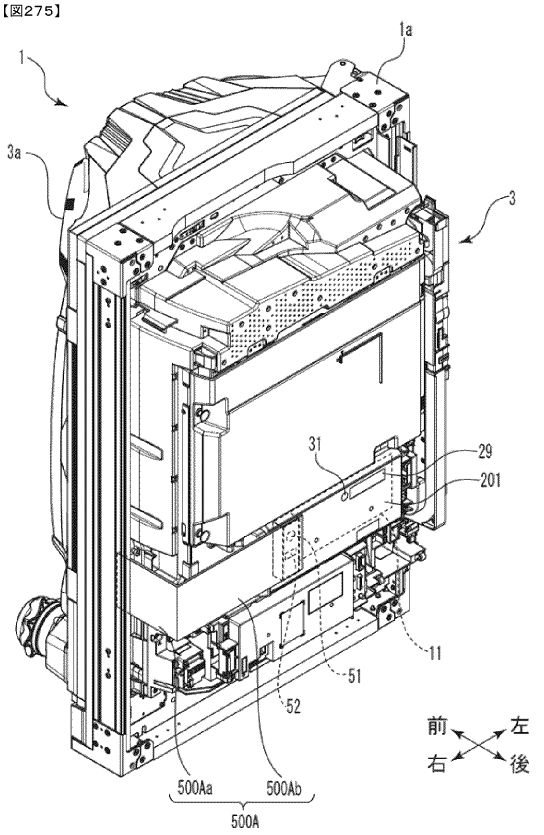
【図２７４】

【図274】



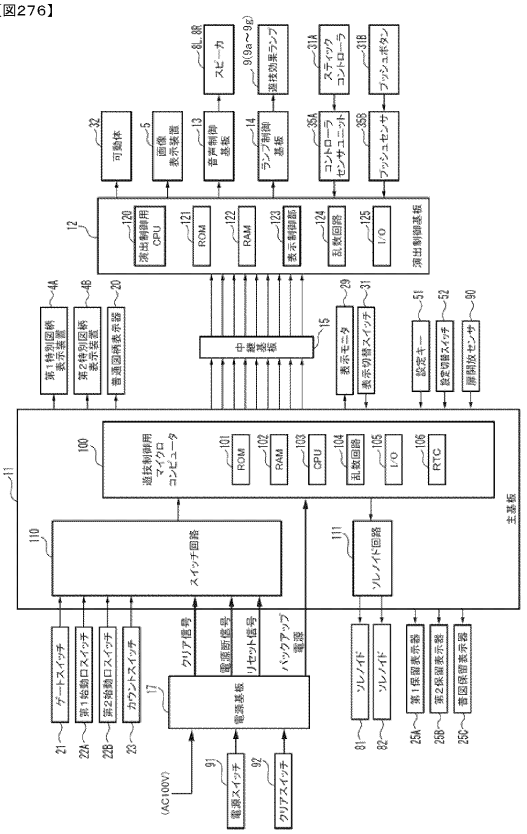
【図２７５】

【図275】



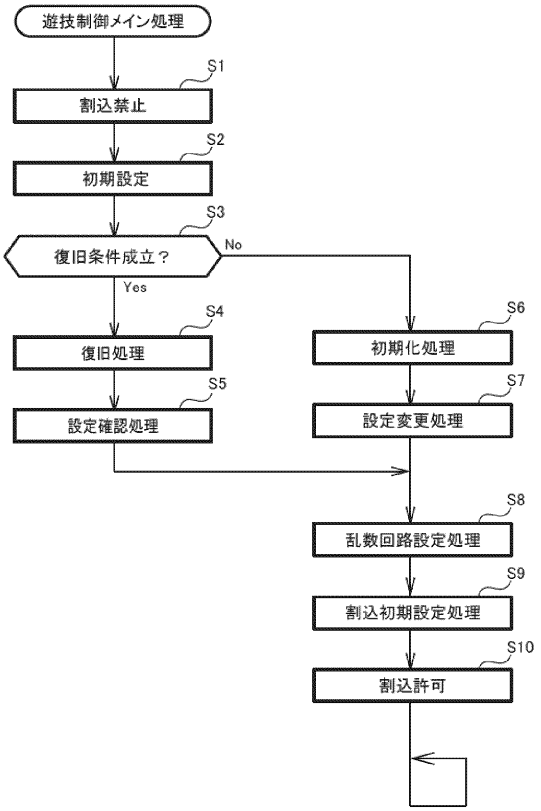
【図２７６】

【図276】



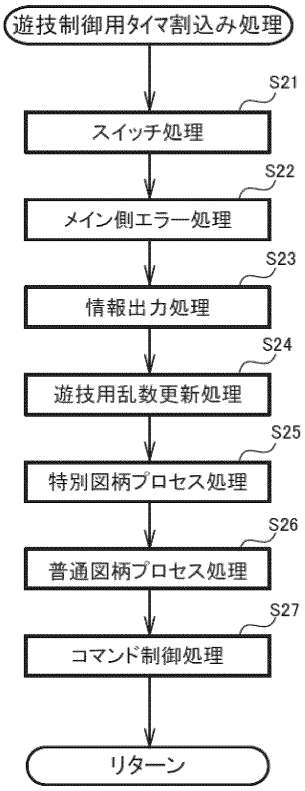
【図２７７】

【図277】



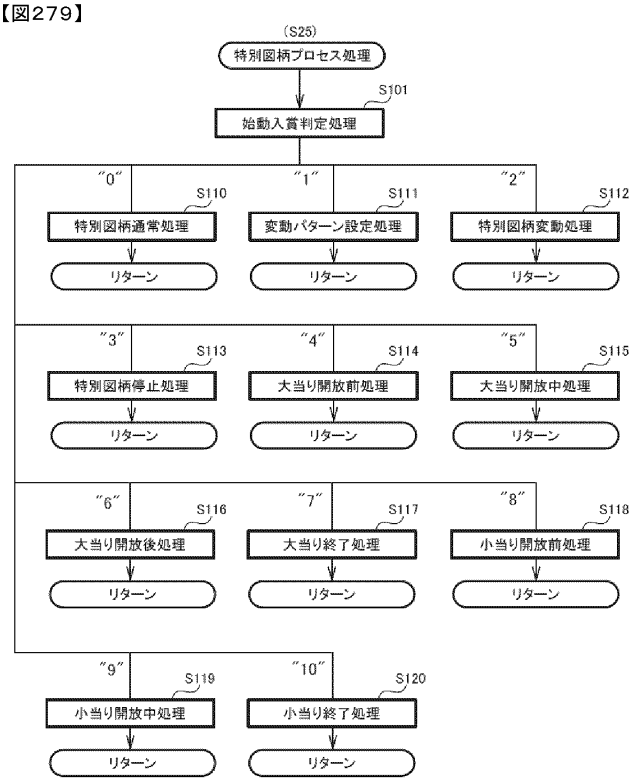
【図２７８】

【図278】



【図２７９】

【図279】



【図２８０】

【図280】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

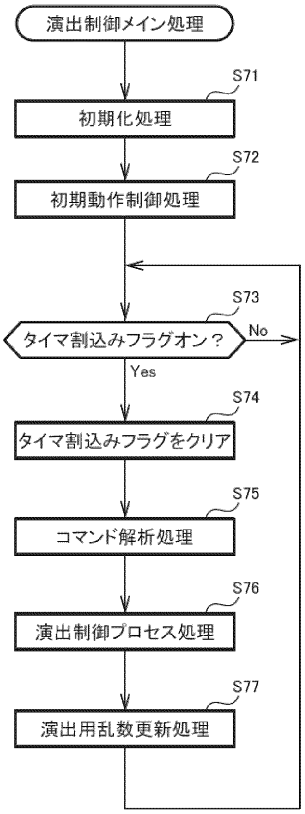
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態またはは時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	小当り	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)
	小当り	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態またはは時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	小当り	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)
	小当り	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

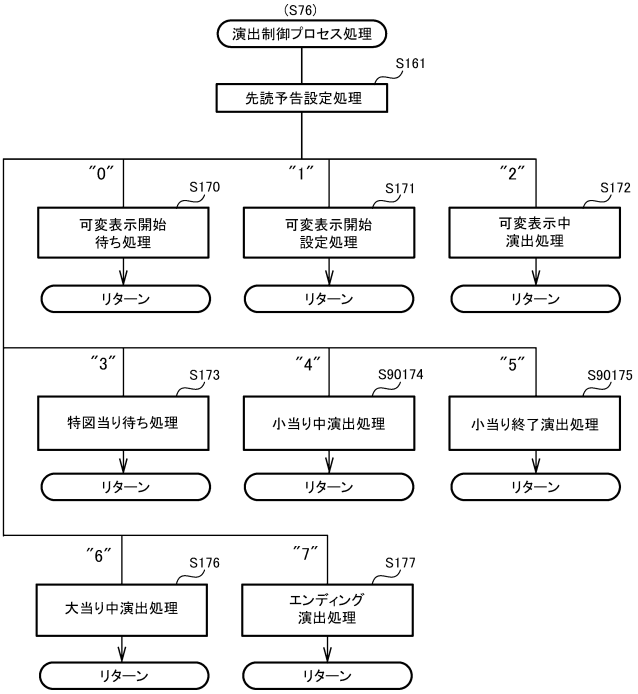
【図２８１】

【図281】



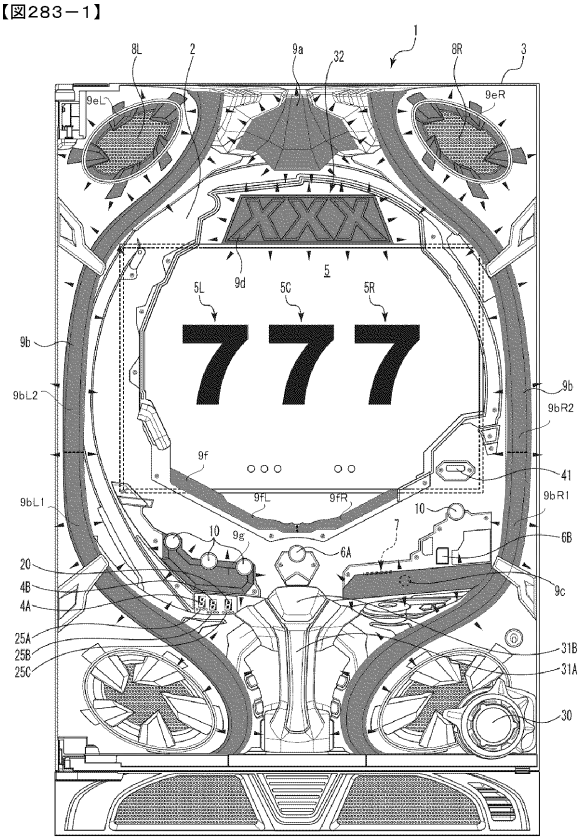
【図２８２】

【図282】



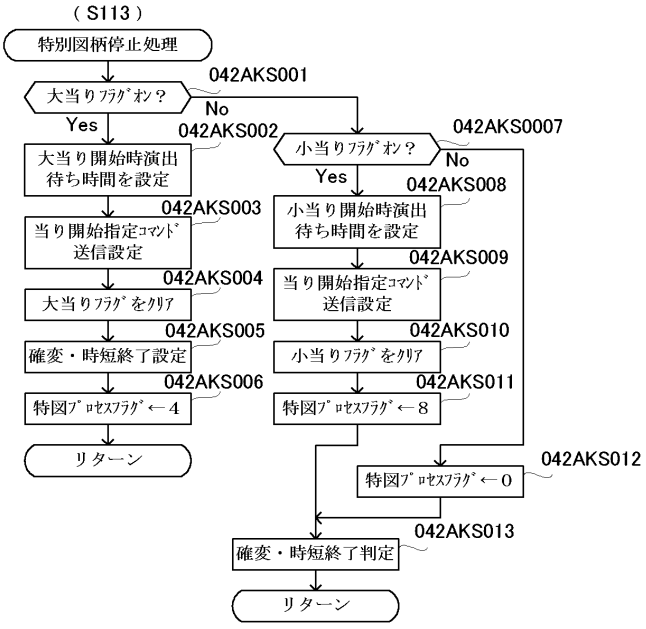
【図２８３－１】

【図283－1】



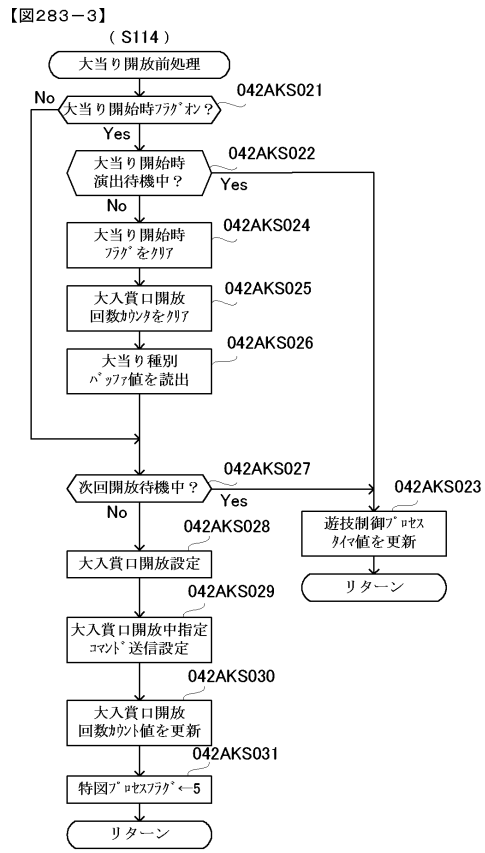
【図２８３－２】

【図283－2】



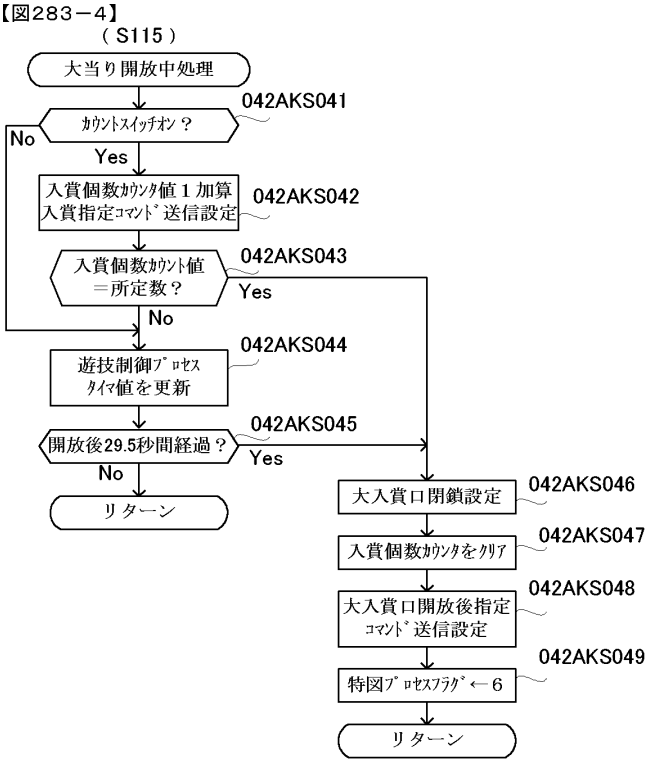
【図２８３－３】

【図283－3】



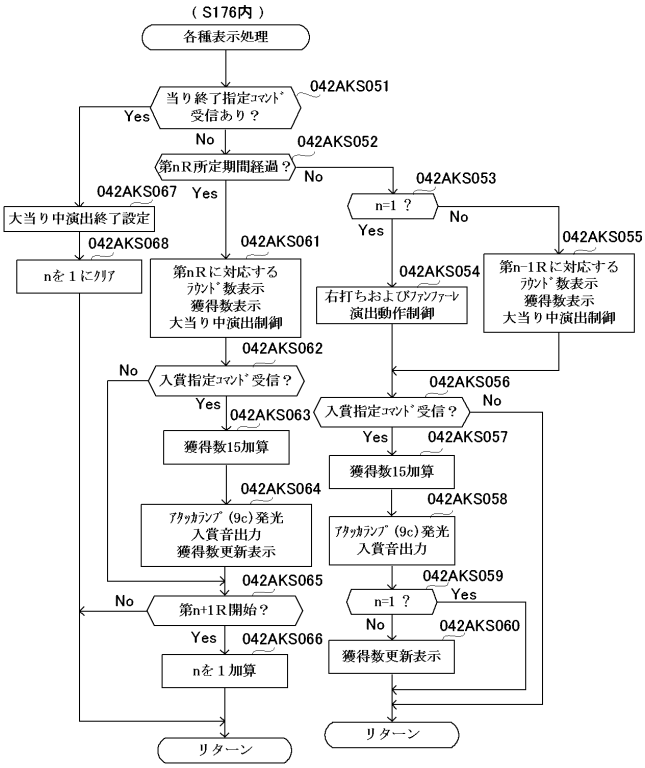
【図２８３－４】

【図283－4】



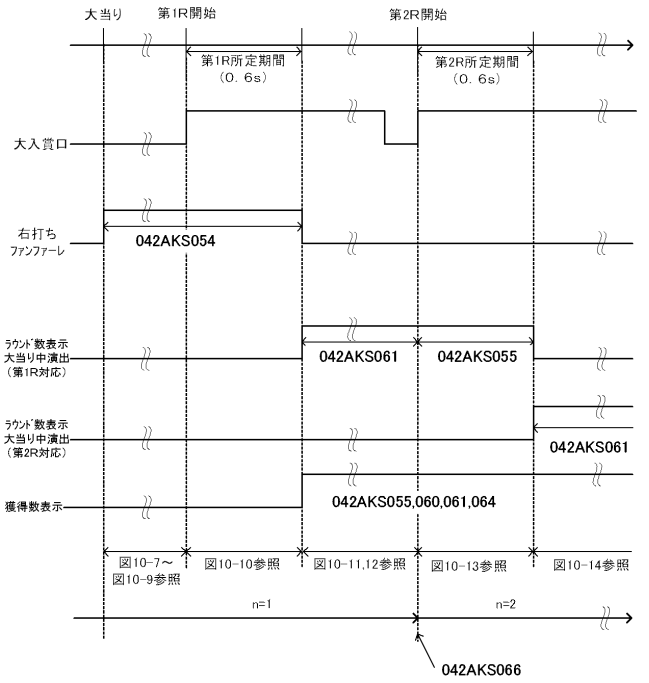
【図２８３－５】

【図283－5】



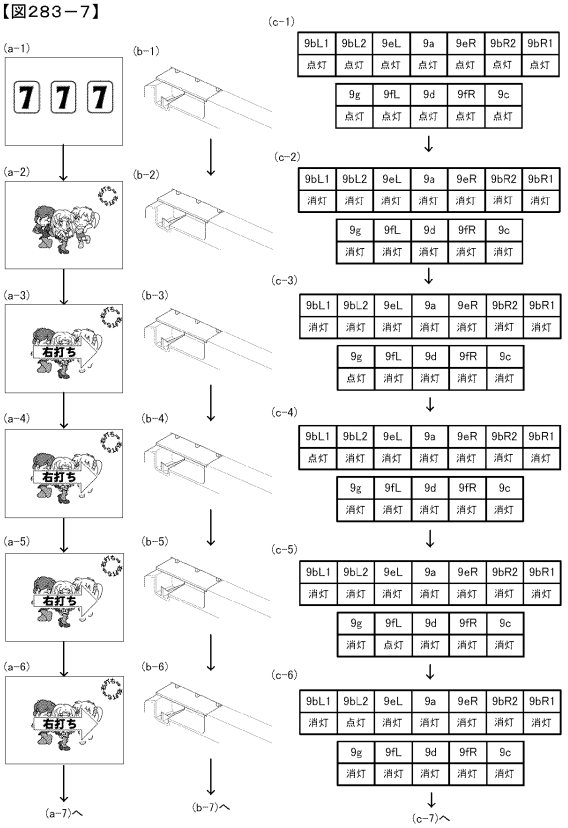
【図２８３－６】

【図283－6】



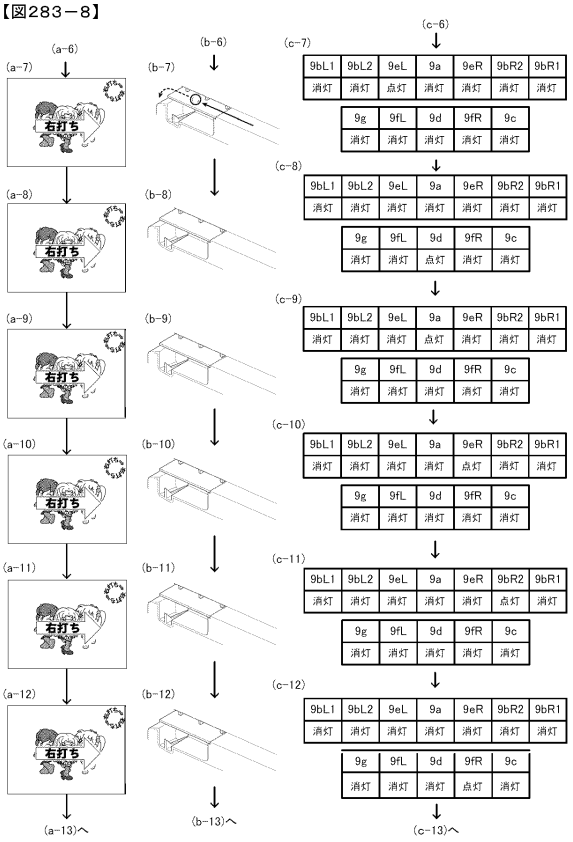
【図２８３－７】

【図283－7】



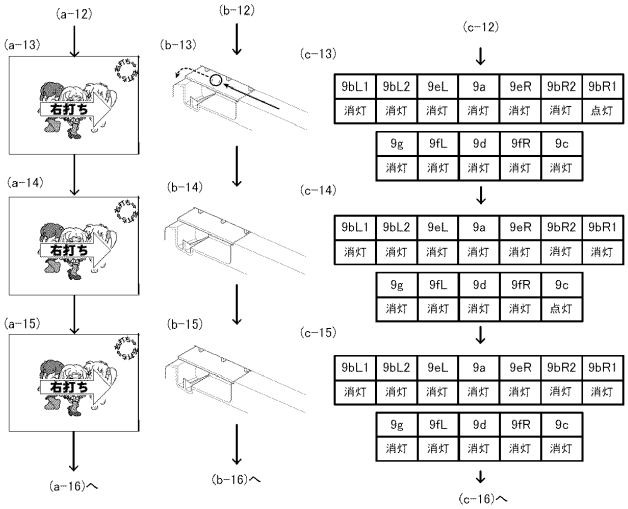
【図２８３－８】

【図283－8】



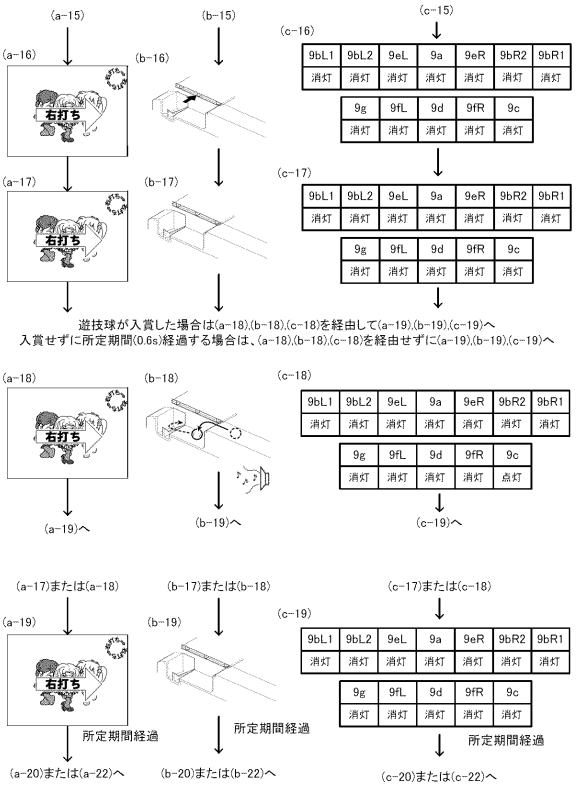
【図２８３－９】

【図283－9】



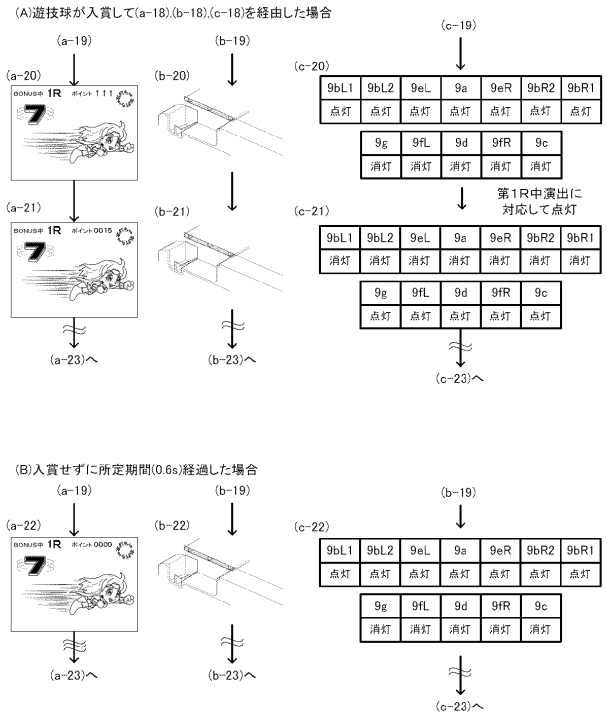
【図２８３－１０】

【図283－10】



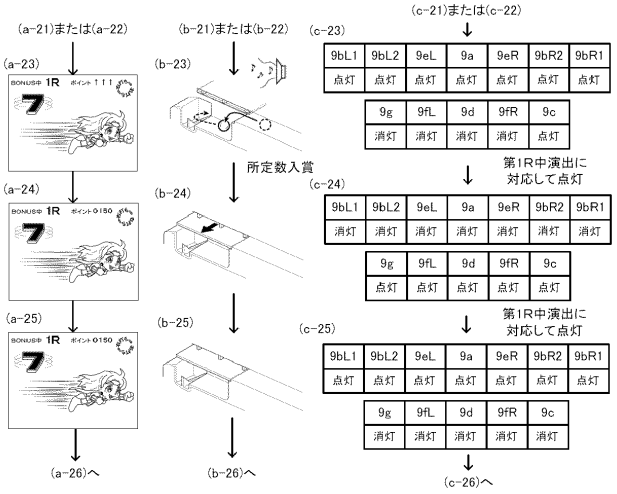
【図２８３－１１】

【図283－11】



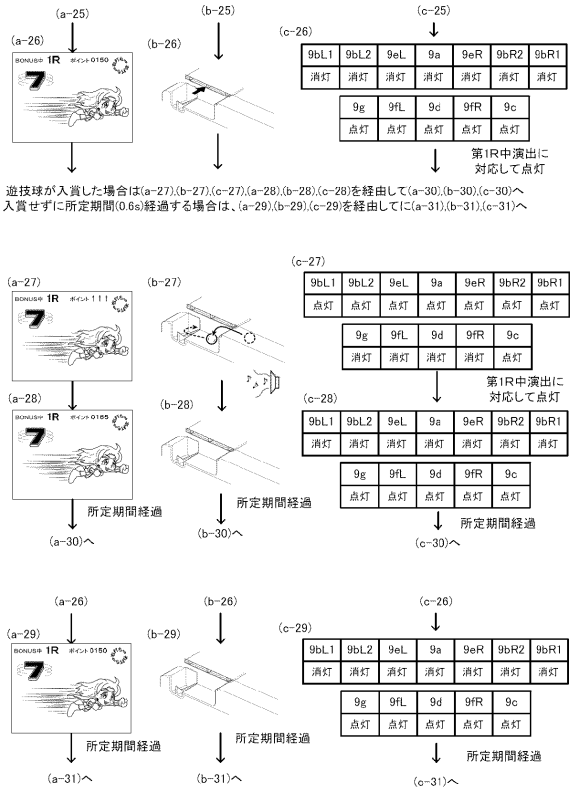
【図２８３－１２】

【図283－12】



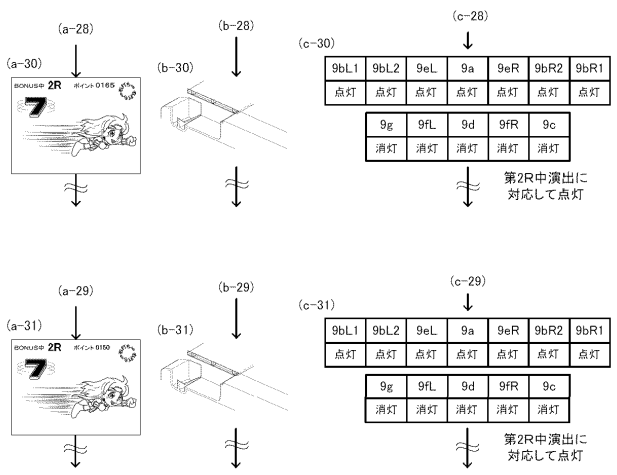
【図２８３－１３】

【図283－13】

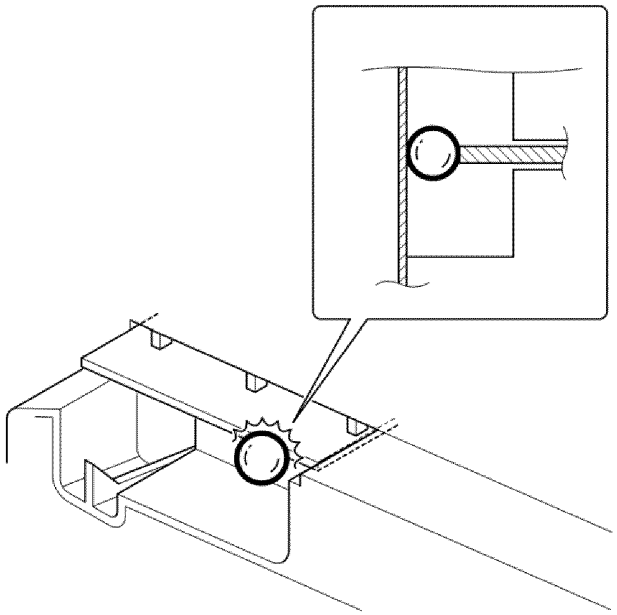


【図２８３－１４】

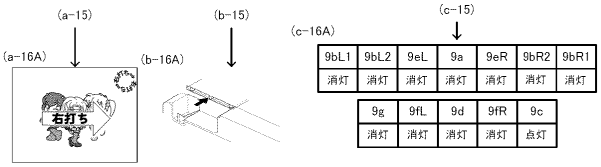
【図283－14】



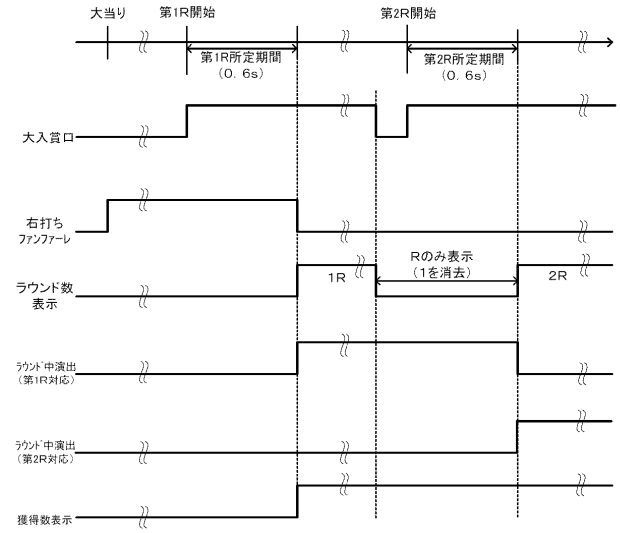
【図２８３－１５】
【図283－15】



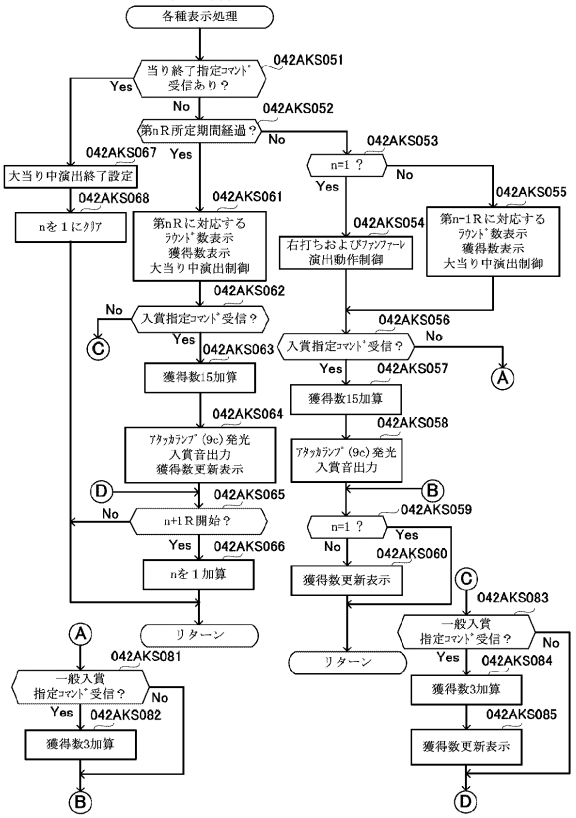
【図２８３－１６】
【図283－16】



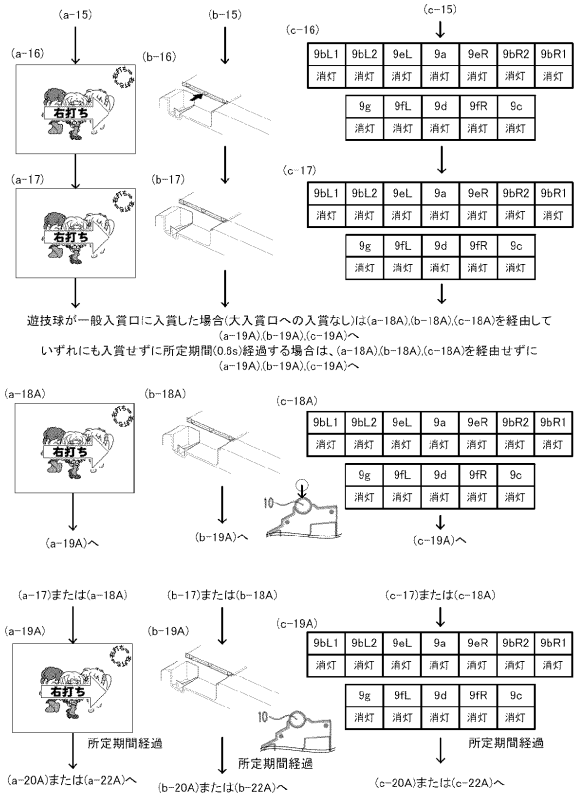
【図２８３－１７】
【図283－17】



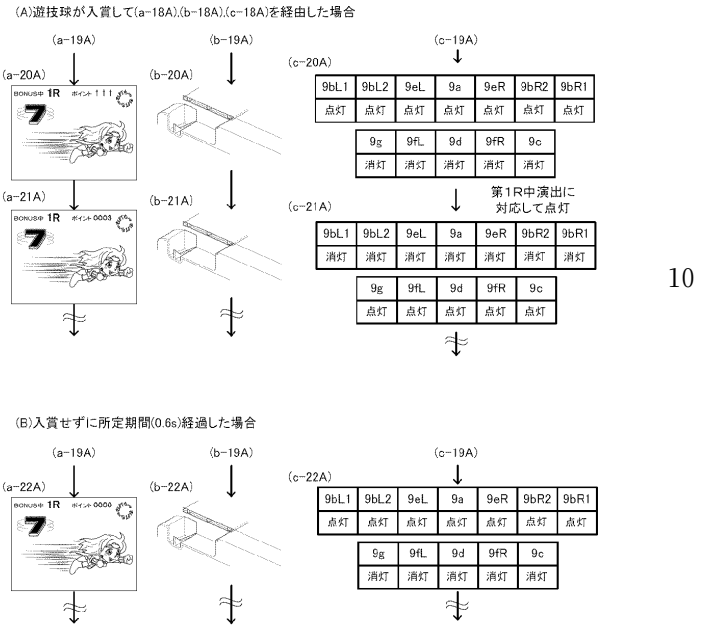
【図２８３－１８】
【図283－18】



【図２８３－１９】
【図283－19】



【図２８３－２０】
【図283－20】



【図２８３－２１】
【図283－21】

