(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7572218号
(P7572218)

(45)発行日　令和6年10月23日(2024.10.23)

(24)登録日　令和6年10月15日(2024.10.15)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全646頁）

(21)出願番号　特願2020-192963(P2020-192963)
(22)出願日　令和2年11月20日(2020.11.20)
(65)公開番号　特開2022-81793(P2022-81793A)
(43)公開日　令和4年6月1日(2022.6.1)
審査請求日　令和5年9月15日(2023.9.15)

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
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、
前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、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旨が決定されているときに実行される前記特定演出は、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特別演出が実行される第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前記特定演出は、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、前記特別演出が実行されない第２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特定演出における

導入パートと、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前記特定演出における導入パートと、は、共通であり、
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、
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、
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、可動体可動用の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、当該可動体可動用の輝度データテーブルから第１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、当該第１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１エピローグパートにおいて、第１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、
可動体可動用の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、が交互に用いられるように構成され、
第１エピローグパートに対応する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、
可動体可動用の輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、で用いられる時間が異なり、
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、
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を用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が第１輝度で発光し、
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を用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が前記第１輝度よりも低い輝度の第２輝度で発光し、
前記演出実行手段は、
前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第１特定演出と、特殊キャラクタを表示する第２特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第３特定演出と、を実行可能であり、
前記事後演出として、前記第１特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第１事後演出を実行可能である、
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、可変表示を行い、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）。

【先行技術文献】

【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１９－１１８４１１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
特許文献１の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。
【０００５】
この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
（Ａ）請求項１に記載の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
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、
前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、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旨が決定されているときに実行される前記特定演出は、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特別演出が実行される第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前記特定演出は、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、前記特別演出が実行されない第２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特定演出における導入パートと、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前記特定演出における導入パートと、は、共通であり、
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、
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、
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、可動体可動用の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、当該可動体可動用の輝度データテーブルから第１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、当該第１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１エピローグパートにおいて、第１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、
可動体可動用の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、が交互に用いられるように構成され、
第１エピローグパートに対応する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、
可動体可動用の輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、第１エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、で用いられる時間が異なり、
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、
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を用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が第１輝度で発光し、
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を用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が前記第１輝度よりも低い輝度の第２輝度で発光し、
前記演出実行手段は、
前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第１特定演出と、特殊キャラクタを表示する第２特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第３特定演出と、を実行可能であり、
前記事後演出として、前記第１特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第１事後演出を実行可能である、
ことを特徴とする。
さらに、請求項１に記載の遊技機は、
始動条件が成立したことにもとづいて可変表示を行い、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、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、前記非特別状態において前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
前記特定報知演出は、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、
前記特定報知演出は、第１特定報知演出と第２特定報知演出とを含み、
前記第１特定報知演出および前記第２特定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特定報知演出および前記第２特定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特定報知演出と前記第２特定報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、
前記第１特定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特定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、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態と、所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別

状態と、を含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第２特別状態を提供することができるとともに、実行される一連の演出をより好適に見せることができるので、商品性を高めることができる。
【０００７】
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】
【０００８】
【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】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３】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４】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５】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６】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７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８】通常状態または時短状態での第１特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。
【図９】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１０】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１１－１】特徴部０６９ＳＧにおけるパチンコ遊技機を示す正面図である。
【図１１－２】特徴部０６９ＳＧにおける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１１－３】（Ａ）は各乱数を示す説明図であり、（Ｂ）は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、（Ｃ１）及び（Ｃ２）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｄ）は各種大当りの内容を示す説明図である。
【図１１－４】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。
【図１１－５】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－６】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－７】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－８】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－９】演出制御コマンドを例示する図である。
【図１１－１０】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１１－１１】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１１－１２】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１１－１３】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１１－１４】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１１－１５】状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【図１１－１６】遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
【図１１－１７】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
【図１１－１８】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
【図１１－１９】（Ａ）はバトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は遊タイムに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２０】極・バトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２１】可変表示回数表示と特別回数表示とに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２２】ＲＡＭクリア後に救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１１－２３】ＲＡＭクリア後に救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２４】（Ａ）は大当り後、９００回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャート、（Ｂ）は時短突入演出Ｂの変形例を示すタイムチャートである。
【図１１－２５】大当り後、９００回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２６】救済時短に到達したときに保留記憶数が０の場合の演出動作例を示す説明図である。
【図１１－２７】救済時短に到達したときに保留記憶数が１以上である場合の演出動作例を示す説明図である。
【図１１－２８】客待ち画面に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２９】特徴部０６９ＳＧ変形例１としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。
【図１１－３０】特徴部０６９ＳＧ変形例１としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。
【図１１－３１】特徴部０６９ＳＧ変形例２としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１１－３２】特徴部０６９ＳＧ変形例２としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１１－３３】特徴部０６９ＳＧ変形例２としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１１－３４】特徴部０６９ＳＧ変形例２としての表示処理を示すフローチャートである。
【図１１－３５】特徴部０６９ＳＧ変形例３を示す図である。
【図１１－３６】各種演出の内容を説明するための図である。
【図１１－３７】カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
【図１１－３８】同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
【図１１－３９】保留変化予告の演出動作例を示す図である。
【図１１－４０】図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。
【図１１－４１】エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。
【図１１－４２】（Ａ）～（Ｄ）は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。
【図１１－４３】（Ａ）～（Ｆ）は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－４４】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１１－４５】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－４６】（Ａ）はリーチ予告実行決定テーブル、（Ｂ）～（Ｅ）はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－４７】（Ａ）～（Ｄ）はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－４８】（Ａ）～（Ｄ）は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－４９】（Ａ）～（Ｄ）は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。

【図１１－５０】（Ａ）～（Ｃ）は遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。
【図１１－５１】（Ａ）は確変状態、時短状態Ａのはずれ短縮非リーチ変動パターン、（Ｂ）は時短状態Ｂのはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。
【図１１－５２】確変状態、時短状態Ａの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
【図１１－５３】確変状態、時短状態Ａの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
【図１１－５４】時短状態Ｂの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
【図１１－５５】ＳＰリーチＥ、ＳＰリーチＤの演出動作例である。
【図１１－５６】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
【図１１－５７】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
【図１１－５８】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
【図１１－５９】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
【図１１－６０】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
【図１１－６１】（Ａ）～（Ｃ）はＳＰリーチＥ、Ｃ、Ｄにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。
【図１１－６２】スーパーリーチと非リーチはずれとを比較する図である。
【図１１－６３】（Ａ）～（Ｃ）は突入導入演出、（Ｄ）は時短突入演出Ａの演出動作例を示す図である。
【図１１－６４】（Ａ１）～（Ａ４）は確変突入演出、（Ｂ１）～（Ｂ４）は時短突入演出Ｂの演出動作例を示す図である。
【図１１－６５】特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態２としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－６６】特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態２としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。
【図１１－６７】可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－６８】ＳＰリーチＤの演出動作例である。
【図１１－６９】遊技状態別の特徴を説明するための図である。
【図１２－１】特徴部０９９ＳＧにおいて、（Ａ）は各乱数を示す説明図であり、（Ｂ１）、（Ｂ２）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｃ）は大当り種別の説明図である。
【図１２－２】（Ａ）、（Ｂ）は普通図柄当り判定テーブルを示す説明図であり、（Ｃ）は普通図柄の可変表示時間の説明図であり、（Ｄ）は普通図柄当り時の第２始動入賞口開放時間の説明図である。
【図１２－３】可変表示結果に応じた変動パターンの説明図である。
【図１２－４】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１２－５】通常状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－６】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－７】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－８】時短状態Ａにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－９】時短状態Ａにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－１０】時短状態Ｂにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－１１】時短状態Ｂにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－１２】始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔の説明図である。
【図１２－１３】期間値α、β、γの説明図である。
【図１２－１４】期間値α’、β’、γ’の説明図である。
【図１２－１５】期間値δ、ε、ζの説明図である。
【図１２－１６】期間値δ’、ε’、ζ’の説明図である。
【図１２－１７】期間値η、θ、ιの説明図である。

【図１２－１８】期間値η’、θ’、ι’の説明図である。
【図１２－１９】期間値κ、λ、μの説明図である。
【図１２－２０】期間値κ’、λ’、μ’の説明図である。
【図１２－２１】期間値ν、ξ、πの説明図である。
【図１２－２２】期間値ν’、ξ’、π’の説明図である。
【図１２－２３】各期間値の説明図である。
【図１２－２４】（Ａ）はパチンコ遊技機の１０時間分の実射値の説明図であり、（Ｂ）はパチンコ遊技機の設計値の説明図である。
【図１２－２５】通常状態における平均変動時間の算出の説明図である。
【図１２－２６】時短状態Ａにおける平均変動時間の算出の説明図である。
【図１２－２７】時短状態Ｂにおける平均変動時間の算出の説明図である。
【図１２－２８】確変状態における平均変動時間の算出の説明図である。
【図１２－２９】時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の変動が実行されるときの平均変動時間の説明図である。
【図１２－３０】時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
【図１２－３１】（Ａ）は時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が３個である状態で１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、（Ｂ）は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が３個である状態で１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
【図１２－３２】（Ａ）は時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が２個である状態で１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、（Ｂ）は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が２個である状態で１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
【図１２－３３】（Ａ）は時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が１個である状態で１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、（Ｂ）は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が１個である状態で１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
【図１２－３４】（Ａ）は時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が０個である状態で１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、（Ｂ）は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が０個である状態で１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
【図１２－３５】各期間値の説明図である。
【図１２－３６】各期間値の説明図である。
【図１３－１】特徴部０１８ＳＧにおける変動パターンの具体例を示す説明図である。
【図１３－２】（Ａ）は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、（Ｂ）は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１３－３】スーパーリーチα、β、γの大当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。
【図１３－４】スーパーリーチα、β、γのはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。
【図１３－５】（Ａ）は各種演出の内容を説明するための図、（Ｂ）はキャラクタ種別を説明するための図である。
【図１３－６】（Ａ）はＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおけるキャラクタの表示態様を示す図、（Ｂ）はＳＰリーチ演出Ａ～ＥにおけるＬＥＤの点灯パターンを示す図、（Ｃ）はＳＰリーチ演出Ａ～ＥにおけるＢＧＭや効果音の出力パターンを示す図である。
【図１３－７】（Ａ）は各発光パターンの一例を示す図、（Ｂ）は各音パターンの一例を示す図である。
【図１３－８】ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの流れを示す樹形図である。

【図１３－９】ＳＰリーチα、β、γの可変表示が開始されてからＳＰリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。
【図１３－１０】ＳＰリーチ演出Ａの演出動作例を示す図である。
【図１３－１１】ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの演出動作例を示す図である。
【図１３－１２】ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの演出動作例を示す図である。
【図１３－１３】当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。
【図１３－１４】可動体演出の演出動作例を示す図である。
【図１３－１５】ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り報知の演出動作例を示す図である。
【図１３－１６】ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅのはずれ報知の演出動作例を示す図である。
【図１３－１７】事後演出Ａの演出動作例を示す図である。
【図１３－１８】事後演出Ｂの演出動作例を示す図である。
【図１３－１９】事後演出Ｂの演出動作例を示す図である。
【図１３－２０】（Ａ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＡ、（Ｂ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＢ、（Ｃ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＣを示す図である。
【図１３－２１】枠ＬＥＤをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。
【図１３－２２】枠ＬＥＤをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。
【図１４】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
【図１５】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１６】枠ランプを説明するための図である。
【図１７】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１８】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１９】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２０】当り種別を説明するための図である。
【図２１】各乱数を説明するための図である。
【図２２】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２３】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。
【図２４】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２５】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２６】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２７】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２８】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２９】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３０】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３１】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３２】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３３】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３４】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図３５】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３６】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３７】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３８】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３９】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４０】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４１】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４２】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図４３】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４４】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４５】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４６】一連の演出の流れを説明するための図である。
【図４７】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４８】開始パートのシナリオを説明するための図である。
【図４９】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５０】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５１】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５２】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５３】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５４】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５５】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５６】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５７】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５８】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５９】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６０】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６１】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６２】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６３】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６４】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６５】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６６】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６７】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６８】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６９】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７０】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７１】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７２】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７３】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７４】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７５】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７６】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７７】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７８】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７９】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８０】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８１】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８２】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８３】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８４】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８５】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８６】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８７】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８８】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８９】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９０】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９１】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９２】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９３】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９４】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９５】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９６】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９７】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９８】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９９】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１００】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１０１】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１０２】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１０３】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１０４】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１０５】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１０６】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１０７】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１０８】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１０９】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】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】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１１５】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１１６】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１１７】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１１８】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１１９】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１２０】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１２１】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１２２】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１２３】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１２４】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１２５】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１２６】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１２７】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】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１３４】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１３５】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１３６】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１３７】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１３８】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１３９】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１４０】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１４１】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１４２】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１４３】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１４４】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１４５】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１４６】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１４７】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１４８】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１４９】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１５０】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１５１】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１５２】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１５３】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１５８】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１５９】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１６０】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１６１】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１６２】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１６３】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１６４】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１６５】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１６６】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１６７】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１６８】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１６９】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１７０】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１７１】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１７２】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１７３】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１７４】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１７５】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１７６】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１７７】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１７８】（ｂ１１）～（ｂ１３）部分の詳細説明図である。
【図１７９】音量レベルを説明するための図である。
【図１８０】音量レベルを説明するための図である。
【図１８１】（ｒ２４）～（ｒ２７）部分の詳細説明図である。
【図１８２】（ｒ２８）～（ｒ３１）部分の詳細説明図である。
【図１８３】（ｒ３２）～（ｒ３５）部分の詳細説明図である。
【図１８４】（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図である。
【図１８５】（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図である。
【図１８６】（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図である。
【図１８７】（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図である。
【図１８８】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１８９】（Ａ１）～（Ａ２３）部分の詳細説明図である。
【図１９０】（Ａ２４）～（Ａ４６）部分の詳細説明図である。
【図１９１】（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１９２】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１９３】（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１９４】字幕の比較例を説明するための図である。
【図１９５】（Ｂ４）～（Ｂ１１）部分の詳細説明図である。
【図１９６】図柄出しの変形例を説明するための図である。
【図１９７】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図１９８】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図１９９】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図２００】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図２０１】図柄確定期間の詳細説明図である。
【図２０２】ブラックアウトの詳細説明図である。
【図２０３】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２０４】（ｒ４８）部分の詳細説明図である。
【図２０５】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２０６】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２０７】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２０８】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２０９】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２１０】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２１１】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２１２】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２１３】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２１４】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２１５】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２１６】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２１７】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２１８】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２１９】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２２０】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２２１】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２２２】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２２３】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２２４】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２２５】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２２６】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２２７】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２２８】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２２９】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２３０】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２３１】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２３２】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２３３】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２３４】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２３５】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２３６】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２３７】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２３８】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２３９】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２４０】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２４１】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２４２】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２４３】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２４４】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２４５】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２４６】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２４７】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２４８】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２４９】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２５０】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２５１】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２５２】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２５３】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２５４】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２５５】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２５６】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２５７】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２５８】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２５９】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２６０】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２６１】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２６２】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２６３】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２６４】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２６５】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２６６】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２６７】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２６８】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２６９】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２７０】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２７１】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２７２】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２７３】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２７４】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２７５】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２７６】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２７７】図柄の揺れ態様を説明するための図である。
【図２７８】再抽選演出の変形例を説明するための図である。
【図２７９】再抽選演出の変形例を説明するための図である。
【図２８０】再抽選演出の変形例を説明するための図である。
【図２８１】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２８２】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２８３】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２８４】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２８５】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２８６】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。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。
【００１０】
（特徴部０６９ＳＧ形態）
（ＳＧ２０２０－０６９）形態１－１の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な

状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、２個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、４個）よりも少ない部分）、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約２．２秒）は、「時短状態Ａ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５．５８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４．８３秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００１１】
形態１－２の遊技機は、形態１－１に記載の遊技機であって、
複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに表示される飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
各列の装飾識別情報の可変表示の開始順序は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通であるが、
可変表示を開始した各列の装飾識別情報の可変表示速度が最高速度に到達するまでの時間は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利

状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃの飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態Ｂの方が、確変状態、時短状態Ａよりも短い（ｔｂ１～ｔｂ２＜ｔａ１～ｔａ３）部分。図１１－５１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで、各列の装飾識別情報の可変表示開始順序が共通である一方で、最高速度に到達するまでの時間が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【００１２】

形態１－３の遊技機は、形態１－１または形態１－２に記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左→右→中の順に停止表示され、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される部分。図１１－５１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで、各列の装飾識別情報の可変表示停止順序が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【００１３】

形態１－４の遊技機は、形態１－１～形態１－３のいずれかに記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通であるが、

複数列のうち１の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃのうち１の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで、１の装飾識別情報が停止表示さ

れてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【００１４】

形態１－５の遊技機は、形態１－１～形態１－４のいずれかに記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

１の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、１の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため３回であり、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため１回である部分。図１１－５１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、停止音により装飾識別情報の停止に注目させることができるとともに、第１特別状態と第２特別状態とで停止音の出力回数が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【００１５】

形態１－６の遊技機は、形態１－１～形態１－５のいずれかに記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

１の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通である（例えば、１の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、停止音により装飾識別情報の停止に注目させることができるとともに、第１特別状態と第２特別状態とで停止音の出力回数を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【００１６】

形態１－７の遊技機は、形態１－１～形態１－６のいずれかに記載の遊技機であって、

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

前記第１特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行され、前記第２特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行されない（例えば、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない部分。図１１－５１～図１１－５４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態においては特定動作表示で演出効果を高める一方で、第２特別状態においては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

【００１７】

形態１－８の遊技機は、形態１－１～形態１－７のいずれかに記載の遊技機であって、

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

前記特定動作表示の表示態様は、前記第１特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、前記第２特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、で共通である（例えば、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態Ａの場合と時短状態Ｂとで特定動作表示の態様を共通化する部分。図１１－５１～図１１－５４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定動作表示で演出効果を高める一方で、第１特別状態と第２特別状態とで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【００１８】

形態１－９の遊技機は、形態１－１～形態１－８のいずれかに記載の遊技機であって、

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）と該装飾識別情報とは異なる所定識別情報（例えば、小図柄）とを同期して可変表示を行うことが可能であり、

識別情報が停止表示されてから所定識別情報が停止表示されるまでの期間は、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合の方が、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合よりも短い（例えば、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い｛ｔ１（ｔａ６～ｔａ７）＞ｔ２（ｔｂ３～ｔｂ４）｝部分。図１１－５１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態においてスムーズな可変表示を実現することができる。

【００１９】

形態１－１０の遊技機は、形態１－１～形態１－９のいずれかに記載の遊技機であって、

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第１特別状態において１の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、前記第２特別状態において１の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、は共通である（例えば、確変状態、時短状態Ａにおいて１の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ｔａ７～ｔａ８）と、時短状態Ｂにおいて１の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ｔｂ４～ｔｂ５）と、は共通である部分。図１１－５１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮し

た制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００２０】
形態１－１１の遊技機は、形態１－１～形態１－１０のいずれかに記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチＡ」）と、「時短状態Ａ」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチＡ」）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【００２１】
（ＳＧ２０２０－０７０）形態２－１の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第３特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、２個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、４個）よりも少ない部分）、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第３特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時

間の平均時間（例えば、約２．２秒）は、「時短状態Ａ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５．５８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４．８３秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００２２】
形態２－２の遊技機は、形態２－１に記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００２３】
形態２－３の遊技機は、形態２－１または形態２－２に記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態及び前記第３特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００２４】
形態２－４の遊技機は、形態２－１～形態２－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第２特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第３特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第３特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第１特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態Ｂに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Ａに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態では第３特別状態よりも制御期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な第２特別状態を提供することができるとともに、第１特別状態では制御期間の平均期間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【００２５】

形態２－５の遊技機は、形態２－１～形態２－４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第３特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ない（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、２個）は、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少なく、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、４個）よりも少ない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第３特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。
【００２６】
（ＳＧ２０２０－０７１）形態１－１２の遊技機は、形態１－１～１－１１のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、２個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない部分）、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）より

も少ない部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示パターンの種類が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、いたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００２７】
形態１－１３の遊技機は、形態１－１～形態１－１２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示は、識別情報の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報を報知する事後演出パートと、を含み、
前記第１特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、前記第２特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、は異なり、
前記第１特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、前記第２特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、は共通である（例えば、時短状態Ａ及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（５０秒、４０秒）と、時短状態Ｂの可変表示パートの可変表示時間（２５秒）とは異なる一方で、時短状態Ａ及び確変状態の事後演出パートの図柄確定時間（１５秒）と、時短状態Ｂの事後演出パートの図柄確定時間（１５秒）とは共通である部分。図１１－６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで、有利状態に制御することが決定された可変表示における事後演出の実行期間を共通化することで開発コストを低減させることができる。
【００２８】
形態１－１４の遊技機は、形態１－１～形態１－１３のいずれかに記載の遊技機であって、
識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示は、識別情報の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報を報知する事後演出パートと、を含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示における前記可変表示パートの実行期間に識別情報を停止表示するときに該識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、
前記第１特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、前記第２特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、は異なり、
前記第１特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、前記第２特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、は共通である（例えば、時短状態Ａ及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（５０秒、４０秒）と、時短状態Ｂの可変表示パートの可変表示時間（２５秒）とは異なる一方で、時短状態Ａ及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間（ｔａ３～ｔａ４）と、時短状態Ｂの大当り特定動作表示の表示時間（ｔａ３～ｔａ４）とは共通である部分。図１１－６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで、有利状態に制御することが決定された可変表示における特定動作表示の実行期間を共通化することで開発コストを低減させることができる。
【００２９】

形態１－１５の遊技機は、形態１－１～形態１－１４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ」）と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ」）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【００３０】
（ＳＧ２０２０－０７２）形態２－６の遊技機は、形態２－１～２－５のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第３特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、２個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない。）、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第３特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パター

ンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示パターンの種類が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、いたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００３１】
形態２－７の遊技機は、形態２－１～形態２－６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、ＳＰリーチＤ）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【００３２】
形態２－８の遊技機は、形態２－１～形態２－７のいずれかに記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態及び前記第３特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、の少なくとも一部は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【００３３】
形態２－９の遊技機は、形態２－１～形態２－８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第２特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第３特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第３特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第１特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態Ｂに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Ａに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにする部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態では第３特別状態よりも制御期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な第２特別状態を提供することができるとともに、第１特別状態では制御期間の平均期間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。
【００３４】
形態２－１０の遊技機は、形態２－１～形態２－９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第３特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ない（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、時短状態Ａにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、２個）よりも少なく、時短状態Ａにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、２個）は、確変状態において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第３特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【００３５】

（ＳＧ２０２０－０７３）形態１－１６の遊技機は、形態１－１～形態１－１５のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様（例えば、リーチ態様）となってから特別識別情報の可変表示の表示結果（例えば、はずれ表示結果）を表示する第１非特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｅはずれ」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第２非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能であり、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第２非特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第２非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」

である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９７％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高い部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００３６】

形態１－１７の遊技機は、形態１－１～形態１－１６のいずれかに記載の遊技機であって、

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第２非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第１非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから可変表示の態様が前記特定態様となるまでの期間よりも短い（例えば、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（ｔｂ０～ｔｂ１）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ３）よりも短い部分。図１１－６２参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の態様が特定態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００３７】

形態１－１８の遊技機は、形態１－１～形態１－１７のいずれかに記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第２非特定可変表示パターンにおいて前記複数列のうちの所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第１非特定可変表示パターンにおいて前記所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間よりも短い（例えば、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ１）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ２）よりも短い部分。図１１－６２参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定列の装飾識別情報の可変表示が短い期間で終了するため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００３８】

形態１－１９の遊技機は、形態１－１～形態１－１８のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、前記第１特別状態において決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【００３９】
（ＳＧ２０２０－０７４）形態２－１１の遊技機は、形態２－１～形態１－１０のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様（例えば、リーチ態様）となってから特別識別情報の可変表示の表示結果（例えば、はずれ表示結果）を表示する第１非特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｅはずれ」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第２非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能であり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第２非特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第２非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第２非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９７％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態

に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００４０】

形態２－１２の遊技機は、形態２－１～形態２－１１のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方で決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００４１】

形態２－１３の遊技機は、形態２－１～形態２－１２のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、前記第１特別状態及び前記第３特別状態双方において決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００４２】

（ＳＧ２０２０－０７５）形態１－２０の遊技機は、形態１－１～形態１－１９のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、

９００回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となってから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第１特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｃ、Ｅ大当り」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第２特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ（即当りまたは全回転）」、「ＳＰ非経由」など）と、を決定可能であり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第２特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第２特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、９０％）は、時短状態Ａにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高い部分。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００４３】
形態１－２１の遊技機は、形態１－１～形態１－２０のいずれかに記載の遊技機であって、
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
可変表示の態様が特定態様となるときに装飾識別情報を特定動作させる第１特定動作表示と、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる第２特定動作表示（例えば、図柄停止アクション表示）とを実行可能な表示手段を備え、
前記第１特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第１特定動作表示と前記第２特定動作表示とが実行されるが、前記第２特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第１特定動作表示は実行されずに前記第２特定動作表示が実行される（例えば、リーチを経由するＳＰリーチＥの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないＳＰリーチＤの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される部分。図１１－５５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態では第１特定動作表示が行われることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００４４】
形態１－２２の遊技機は、形態１－１～形態１－２１のいずれかに記載の遊技機であって、
前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、前記第１特別状態において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【００４５】
（ＳＧ２０２０－０７６）形態２－１４の遊技機は、形態２－１～形態２－１３のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となってから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第１特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｃ、Ｅ大当り」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第２特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ（即当りまたは全回転）」、「ＳＰ非経由Ａ」など）と、を決定可能であり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第２特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第２特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第２特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、９０％）は、時短状態Ａにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高い部分。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態

に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００４６】

形態２－１５の遊技機は、形態２－１～形態２－１４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００４７】

形態２－１６の遊技機は、形態２－１～形態２－１５のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、前記第１特別状態及び前記第３特別状態双方において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００４８】

（ＳＧ２０２０－０７７）形態１－２３の遊技機は、形態１－１～形態１－２２のいずれかに記載の遊技機であって、

第１始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第１始動入賞口への入賞）にもとづいて第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を行い、第２始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第２始動入賞口への入賞）にもとづいて第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記第２始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

第１識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第１保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

第２識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第２保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結

果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、前記第１特別状態及び前記第２特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第２保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、
前記演出実行手段は、前記第１特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第２特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態Ａ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定可変表示パターンの可変表示において、示唆演出によりいたずらに煽られることがないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００４９】
形態１－２４の遊技機は、形態１－１～形態１－２３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第２特別状態では、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合は前記演出実行手段により前記示唆演出が実行されず、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合は前記演出実行手段により前記示唆演出が実行される（例えば、時短状態Ｂでは、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当り変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。
【００５０】
形態１－２５の遊技機は、形態１－１～形態１－２４のいずれかに記載の遊技機であって、
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
前記可変表示パターン決定手段は、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となってから該可変表示の表示結果を表示する可変表示パターンを含み、
前記示唆演出は、可変表示の態様が特定態様となるか否かを煽る煽り演出を含む（例えば、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。
【００５１】
形態１－２６の遊技機は、形態１－１～形態１－２５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第１示唆演出と、該第１示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能である（例えば、可変表示結果にもとづいて、第１示唆演出（例えば、セリフＡや振動（小））と、該第１示唆演出が実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い第２示唆演出（例えば、セリフＢや振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。
【００５２】
（ＳＧ２０２０－０７８）形態２－１７の遊技機は、形態２－１～形態２－１６のいずれかに記載の遊技機であって、
第１始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第１始動入賞口への入賞）にもとづいて第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を行い、第２始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第２始動入賞口への入賞）にもとづいて第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記第２始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
第１識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第１保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
第２識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第２保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体予告」や「キャラクタ予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、前記第１特別状態、前記第２特別状態及び前記第３特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定

手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第２保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、
前記演出実行手段は、前記第１特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合及び前記第３特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第２特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態Ａ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定可変表示パターンの可変表示において、示唆演出によりいたずらに煽られることがないため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００５３】

（ＳＧ２０２０－０７９）形態１－２７の遊技機は、形態１－１～形態１－２６のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
遊技に関する情報（例えば、演出制御コマンド）を送信可能な情報送信手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
前記情報送信手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が先読み予告演出を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出パターン（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」）のうちから１の先読み予告演出パターンを決定可能であり、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第２特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数

は、前記第１特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、０個）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、４個）よりも少ない部分）、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、３０％）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、４０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示では、先読み予告演出パターンの数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００５４】

形態１－２８の遊技機は、形態１－１～形態１－２７のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特別状態及び前記第２特別状態とで前記演出実行手段が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターンと、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターンと、があり、

前記第２特別状態において前記第１先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記第１先読み予告演出パターンが実行される割合よりも低い（例えば、時短状態Ａと時短状態Ｂと確変状態とで演出制御用ＣＰＵ１２０が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Ｂにおいて第１先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、０％、図１１－４３（Ｄ）参照）は、時短状態Ａ及び確変状態において前記第１先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、１０％、図１１－４３（Ｃ）参照）よりも低い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態では第１先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００５５】

形態１－２９の遊技機は、形態１－１～形態１－２８のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特別状態及び前記第２特別状態とで前記演出実行手段が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターンと、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターンと、があり、

前記第２特別状態において前記第２先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記第２先読み予告演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ａと時短状態Ｂと確変状態とで演出制御用ＣＰＵ１２０が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Ｂにおいて第２先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、９０％、図１１－４３（Ｄ）参照）は、時短状態Ａ及び確変状態において前記第２先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、５０～７０％、図１１－４３（Ｃ）参照）よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態では第２先読み予告演出が実行されやすいので、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００５６】

形態１－３０の遊技機は、形態１－１～形態１－２９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特別状態において前記演出実行手段が実行可能な先読み予告演出パターンと、前記第２特別状態において前記演出実行手段が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態Ａ及び確変状態において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００５７】

（ＳＧ２０２０－０８０）形態２－１８の遊技機は、形態２－１～形態１－１７のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

遊技に関する情報（例えば、演出制御コマンド）を送信可能な情報送信手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

前記情報送信手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が先読み予告演出を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短

状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出パターン（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」）のうちから１の先読み予告演出パターンを決定可能であり、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第２特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少ないとともに前記第３特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、０個）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、４個）よりも少ない部分）、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、３０％）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、４０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示では、先読み予告演出パターンの数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００５８】
形態２－１９の遊技機は、形態２－１～形態２－１８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第２特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【００５９】
形態２－２０の遊技機は、形態２－１～形態２－１９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第２特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、前記第１特別状態及び前記第３特別状態双方において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態Ｂにおいて演出制御用

ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ａ及び確変状態双方において演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【００６０】
形態２－２１の遊技機は、形態２－１～形態２－２０のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第２特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数は、前記第１特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数よりも少なく、前記第１特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数は、前記第３特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数よりも少ない（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、０個）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、４個）よりも少ない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態では決定可能な先読み予告演出パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第３特別状態では決定可能な先読み予告演出パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。
【００６１】
（ＳＧ２０２０－０８１）形態１－３１の遊技機は、形態１－１～形態１－３０のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、
遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで１０％、はずれで５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで３０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、１の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００６２】

形態１－３２の遊技機は、形態１－１～形態１－３１のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第２特別状態において、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記演出実行手段により前記動作促進演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段により前記動作促進演出が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいて、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、１０％）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、５％）よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態において動作促進演出が実行されることに注目させて興趣を向上させることができる。

【００６３】

形態１－３３の遊技機は、形態１－１～形態１－３２のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が実行可能な動作促進演出パターンとして、第１動作促進演出パターンと、該第１動作促進演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２動作促進演出パターンと、があり、

前記第２特別状態において前記第２動作促進演出パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記第２動作促進演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態Ｂにおいて「一撃」パターンが実行される割合（例えば、１０％）は、時短状態Ａや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、４０％）よりも低いが、時短状態Ｂにおいて「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態Ａや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態において動作促進演出が実行される場合は第２動作促進演出パターンとなることが多いため、興趣を向上させることができる。

【００６４】

形態１－３４の遊技機は、形態１－１～形態１－３３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特別状態において前記動作促進演出が実行される期間と、前記第２特別状態において前記動作促進演出が実行される期間と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態Ｂにおいて「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進演出の実行期間を第１特別状態と第２特別状態とで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【００６５】

形態１－３５の遊技機は、形態１－１～形態１－３４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記動作促進演出を実行する前に動作促進準備演出を実行可能であり、

前記第１特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、前記第２特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン３１Ｂがフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態Ａや確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態Ｂにおいて前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましい）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、動作促進準備演出の実行期間を第１特別状態と第２特別状態とで共通化することで、開発コストを低減することができるとともに、動作促進演出が実行されることを好適に報知することができる。
【００６６】
（ＳＧ２０２０－０８２）形態２－２２の遊技機は、形態２－１～形態２－２１のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、
遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低いとともに前記第３特別状態における１の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで１０％、はずれで５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで３０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、１の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００６７】
（ＳＧ２０２０－０８３）形態１－３６の遊技機は、形態１－１～形態１－３５のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な

状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、
遊技者の動作を促す動作促進演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、「当否ボタン演出」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段が１の可変表示において実行可能な前記動作促進演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記動作促進演出を実行した後に前記特定演出を実行する第１演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－２、Ａ－３」）と、前記動作促進演出を実行せずに前記特定演出を実行する第２演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－１」）と、があり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいて ＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合（例えば、９０％）は、時短状態Ａにおいて ＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高いとともに、確変状態において ＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高い部分。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されたことが報知される場合に遊技者に動作を促すことが少なくなるので、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００６８】
（ＳＧ２０２０－０８４）形態２－２３の遊技機は、形態２－１～形態２－２２のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出と、前記有利状態に制御されること報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、「ボタン予告」と「当否ボタン演出」とを実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記演出実行手段が１の可変表示において実行可能な前記動作促進演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記動作促進演出を実行した後に前記特定演出を実行する第１演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－２、Ａ－３」）と、前記動作促進演出を実行せずに前記特定演出を実行する第２演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－１」）と、があり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、９０％）は、時短状態ＡにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高いとともに、確変状態においてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高い部分。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されたことが報知される場合に遊技者に動作を促すことが少なくなるので、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００６９】
（ＳＧ２０２０－０８５）形態１－３７の遊技機は、形態１－１～形態１－３６のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、
遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段が実行可能な前記動作促進演出の種類として、遊技者に一度の動作を

促す第１動作促進演出（例えば、「一撃」操作の操作促進表示）と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出（例えば、「連打」や「長押し」操作の操作促進表示）と、があり、
前記演出実行手段は、前記第１特別状態において前記第１動作促進演出と前記第２動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第２特別状態において前記第１動作促進演出を実行可能である一方で前記第２動作促進演出を実行しない（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「確変状態」及び「時短状態Ａ」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定の動作期間に亘って動作するといった煩わしい動作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００７０】
（ＳＧ２０２０－０８６）形態２－２４の遊技機は、形態２－１～形態２－２３のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、
遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記演出実行手段が実行可能な前記動作促進演出の種類として、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出（例えば、「一撃」操作の操作促進表示）と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出（例えば、「連打」や「長押し」操作の操作促進表示）と、があり、
前記演出実行手段は、前記第１特別状態及び前記第３特別状態において前記第１動作促進演出と前記第２動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第２特別状態において前記第１動作促進演出を実行可能である一方で前記第２動作促進演出を実行しない（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「確変状態」及び「時短状態Ａ」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定の動作期間に亘って動作するといった煩わしい動作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な第２特別状態を提供する

ことができる。
【００７１】
（ＳＧ２０２０－０８７）形態１－３８の遊技機は、形態１－１～形態１－３７のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第１示唆演出（例えば、「振動（小）」）と、該第１示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２示唆演出（例えば、「振動（大）」）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、
前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り０％、はずれ０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ３０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ４０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御されることが示唆される回数が少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００７２】
形態１－３９の遊技機は、形態１－１～形態１－３８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第２特別状態において前記示唆演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第１特別状態において前記示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「可動体予告」が実行される割合（例えば、０％）は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、９０％）よりも低いが、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで示唆演出に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【００７３】
形態１－４０の遊技機は、形態１－１～形態１－３９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第２特別状態において前記第１示唆演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第１特別状態において前記第１示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、０％）は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、３０％）よりも低いが、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、３０％）よりも高くなるようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで示唆演出に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。
【００７４】
（ＳＧ２０２０－０８８）形態２－２５の遊技機は、形態２－１～形態２－２４のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第１示唆演出（例えば、「振動（小）」）と、該第１示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２示唆演出（例えば、「振動（大）」）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、
前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低いとともに前記第３特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り０％、はずれ０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ３０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ４０％）よりも低い。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態

に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御されることが示唆される回数が少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００７５】

（ＳＧ２０２０－０８９）形態１－４１の遊技機は、形態１－１～形態１－４０のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

装飾識別情報の可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り１０％、はずれ５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ３０％）よりも低い。また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、２０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、４０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、５０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特定表示を表示するか否かが煽られる回数が少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００７６】

（ＳＧ２０２０－０９０）形態２－２６の遊技機は、形態２－１～形態２－２５のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、
装飾識別情報の可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低いとともに前記第３特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り１０％、はずれ５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ３０％）よりも低い。また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、２０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、４０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、５０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特定表示を表示するか否かが煽られる回数が少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００７７】
（ＳＧ２０２０－０９１）形態１－４２の遊技機は、形態１－１～形態１－４１のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
動作可能な可動体（例えば、可動体３２）と、
前記可動体を動作させる可動体演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体予告」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短

状態Ｂ）と、を含み、
　前記演出実行手段が１の可変表示において実行可能な前記可動体演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行するとともに、前記特定演出の実行期間にも前記可動体演出を実行する第１演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－２、Ａ－３」）と、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行せず、前記特定演出の実行期間に前記可動体演出を実行する第２演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－１」）と、があり、
　前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、９０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、１０％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、２０％）よりも高い部分。図１１－５０参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された場合は、特定演出の前にもいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００７８】
　形態１－４３の遊技機は、形態１－１～形態１－４２のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体３２やプッシュボタン３１Ｂの動作制御に用いる制御データ（例えば、Ｄ１００、Ｓ２００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」で可動体３２やプッシュボタン３１Ｂの動作制御に用いる制御データ（例えば、Ｄ１００、Ｓ２００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで可動体の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００７９】
　形態１－４４の遊技機は、形態１－１～形態１－４３のいずれかに記載の遊技機であって、
　発光可能な発光手段を備え、
　前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８やや枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の制御に用いる制御データ（例えば、Ｂ０００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データ（例えば、Ｂ０００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで可動体演出に連動して発光される発光手段の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００８０】
形態１－４５の遊技機は、形態１－１～形態１－４４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記可動体を強調するためのエフェクト画像を表示可能な表示手段を備え、
前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図１１－５９（Ｄ１）の可動体演出画像０６９ＳＧ４５６参照）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図１１－５９（Ｄ１）の可動体演出画像０６９ＳＧ４５６参照）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで可動体演出に連動して表示されるエフェクト画像を共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００８１】
形態１－４６の遊技機は、形態１－１～形態１－４５のいずれかに記載の遊技機であって、
所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、
前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで可動体演出に連動して実行される振動態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００８２】
形態１－４７の遊技機は、形態１－１～形態１－４６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第１演出実行パターンが実行される割合は、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第１演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ａや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に「パターンＡ－２、Ａ－３（第１演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、８０～９０％）は、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合に「パターンＡ－２、Ａ－３（第１演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、１０％）よりも高い）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態では、可動体が動作するか否かに注目させて興趣を向

上させることができる。
【００８３】
形態１－４８の遊技機は、形態１－１～形態１－４７のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第２特別状態における前記可動体演出の実行頻度は、前記第１特別状態における前記可動体演出の実行頻度よりも低い（例えば、時短状態Ｂにおける「可動体演出」の実行頻度（例えば、約１０％）は、時短状態Ａや確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、８０～９０％）よりも低い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態ではいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００８４】
（ＳＧ２０２０－０９２）形態２－２７の遊技機は、形態２－１～形態２－１５のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
動作可能な可動体（例えば、可動体３２）と、
前記可動体を動作させる可動体演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体予告」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記演出実行手段が１の可変表示において実行可能な前記可動体演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行するとともに、前記特定演出の実行期間にも前記可動体演出を実行する第１演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－２、Ａ－３」）と、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行せず、前記特定演出の実行期間に前記可動体演出を実行する第２演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－１」）と、があり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、９０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、１０％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、２０％）よりも高い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された場合は、特定演出の前にもいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００８５】

（ＳＧ２０２０－０９３）形態１－４９の遊技機は、形態１－１～形態１－４８のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、該特定演出の後に実行され前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する事後演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、２個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、

前記事後演出の演出態様は、前記第１特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第２特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である（例えば、ＳＰリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図１１－６０に示

すように「時短状態Ｂ」、「確変状態」、「時短状態Ａ」とで共通である部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、有利状態に制御されることが報知された後は、第１特別状態と共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００８６】
形態１－５０の遊技機は、形態１－１～形態１－４９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である部分。図１１－５９（Ｄ１）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで特定演出を共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００８７】
形態１－５１の遊技機は、形態１－１～形態１－５０のいずれかに記載の遊技機であって、
発光可能な発光手段を備え、
前記第１特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第２特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データと、時短状態Ｂにおける「事後演出」に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンドＤ３００に基づいて実行される発光制御データ）部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで事後演出に連動して発光させる発光手段の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００８８】
形態１－５２の遊技機は、形態１－１～形態１－５１のいずれかに記載の遊技機であって、
所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、
前記第１特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第２特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、時短状態Ｂにおける「事後演出」に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンドＳ３００に基づいて実行される振動制御データ）部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで事後演出に連動して実行される振動態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００８９】

（ＳＧ２０２０－０９４）形態２－２８の遊技機は、形態２－１～形態２－２７のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、該特定演出の後に実行され前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する事後演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第３特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、２個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない部分）、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第３特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、
前記事後演出の演出態様は、前記第１特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第２特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第３特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である（例えば、ＳＰリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図１１－６０に示すように「時短状態Ｂ」、「確変状態」、「時短状態Ａ」とで共通である部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、有利状態に制御されることが報知された後は、第１特別状態と第３特別状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００９０】
（ＳＧ２０２０－０９５）形態１－５３の遊技機は、形態１－１～形態１－５２のいずれかに記載の遊技機であって、
第１始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第１始動入賞口への入賞）にもとづいて第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を行い、第２始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第２始動入賞口への入賞）にもとづいて第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記第２始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
第１識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第１保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
第２識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第２保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、
前記第１特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第２保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、
前記第２特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である（例えば、ＣＰＵ１０３は、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が０の場合に、第２保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ

変動パターン（例えば、変動時間が１．５秒の超短縮非リーチや３秒の短縮非リーチＡ）を決定可能である部分。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶が記憶されていない場合でも、可変表示期間が長い所定可変表示パターンが決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００９１】
（ＳＧ２０２０－０９６）形態２－２９の遊技機は、形態２－１～形態２－２８のいずれかに記載の遊技機であって、
第１始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第１始動入賞口への入賞）にもとづいて第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を行い、第２始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第２始動入賞口への入賞）にもとづいて第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記第２始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
第１識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第１保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
第２識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第２保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、
前記第１特別状態または前記第３特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第２保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、
前記第２特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である（例えば、ＣＰＵ１０３は、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が０の場合に、第２保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変

動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が１．５秒の超短縮非リーチや３秒の短縮非リーチＡ）を決定可能である。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶が記憶されていない場合でも、可変表示期間が長い所定可変表示パターンが決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００９２】
（ＳＧ２０２０－０９７）形態１－５４の遊技機は、形態１－１～形態１－５３のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「突入演出」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記第１特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、
前記第２特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第１特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態Ａの制御が開始されるときに、時短突入演出Ａにおいて突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像０６９ＳＧ４７０と確変用画像０６９ＳＧ４７１とからなる突入画像０６９ＳＧ４７２を表示する一方で、時短状態Ｂの制御が開始されるときは、時短突入演出Ｂにおいて、時短状態Ａ及び確変状態に突入するときに表示される突入画像０６９ＳＧ４７０と共通の突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態や時短状態Ａの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａ、０６９ＳＧ４７３Ｂを表示する部分。図１１－５０、図１１－６３、図１１－６４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第１特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第１特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第２特別状態の開始を盛り上げることができる。
【００９３】
形態１－５５の遊技機は、形態１－１～形態１－５４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄

通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記可変表示パターン決定手段は、前記第２特別状態の制御が開始された可変表示において、前記特別状態開始演出を実行可能な可変表示期間の特殊可変表示パターンを決定可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態開始演出を好適に実行することができる。
【００９４】
（ＳＧ２０２０－０９８）形態２－３０の遊技機は、形態２－１～形態２－２９のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「突入演出」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記第３特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、
前記第２特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第３特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態Ａの制御が開始されるときに、時短突入演出Ａにおいて突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像０６９ＳＧ４７０と確変用画像０６９ＳＧ４７１とからなる突入画像０６９ＳＧ４７２を表示する一方で、時短状態Ｂの制御が開始されるときは、時短突入演出Ｂにおいて、時短状態Ａ及び確変状態に突入するときに表示される突入画像０６９ＳＧ４７０と共通の突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態や時短状態Ａの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａ、０６９ＳＧ４７３Ｂを表示する部分。図１１－５０、図１１－６３、図１１－６４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第３特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第３特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第２特別状態の開始を

盛り上げることができる。
【００９５】
（ＳＧ２０２０－１１９）形態１－５６の遊技機は、形態１－１～形態１－５５のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記有利状態は、第１有利状態（例えば、大当りＡ（６Ｒ）、大当りＢ（６Ｒ））と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２有利状態（例えば、大当りＣ（１０Ｒ））と、を含み、
前記装飾可変表示手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された装飾識別情報の可変表示の表示結果として表示される特定表示結果を所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別装飾可変表示（例えば、ＳＰリーチＤ（全回転））を実行可能であり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記第２有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記第２有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合（例えば、１００％）は、時短状態Ａにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「ＳＰリーチＤ（全回転）」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「ＳＰリーチＤ（全回転）」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高い部分。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利度が高い第２有利状態に制御することが決定された場合は特別な可変表示が実行されやすくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００９６】
（ＳＧ２０２０－１２０）形態２－３１の遊技機は、形態２－１～形態２－３０のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記有利状態は、第１有利状態（例えば、大当りＡ（６Ｒ）、大当りＢ（６Ｒ））と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２有利状態（例えば、大当りＣ（１０Ｒ））と、を含み、
前記装飾可変表示手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された装飾識別情報の可変表示の表示結果として表示される特定表示結果を所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別装飾可変表示（例えば、ＳＰリーチＤ（全回転））を実行可能であり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記第２有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記第２有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記第２有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合（例えば、１００％）は、時短状態Ａにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「ＳＰリーチＤ（全回転）」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「ＳＰリーチＤ（全回転）」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高い部分。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利度が高い第２有利状態に制御する

ことが決定された場合は特別な可変表示が実行されやすくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００９７】

（特徴部０９９ＳＧ形態）

（ＳＧ２０２０－０９９）特徴部０９９ＳＧの形態１の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－３０に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１０を乗算して得られる期間値ψは、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１０を乗算して得られる期間値χよりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【００９８】

（ＳＧ２０２０－１００）形態２の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態に

おいて実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－３０に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１０を乗算して得られる期間値ψは、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１０を乗算して得られる期間値χよりも小さく、且つ期間値ψは確変状態における１の変動の平均変動時間である期間値γに１１０を乗算して得られる期間値ωよりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【００９９】

（ＳＧ２０２０－１０１）形態３の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－３０に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１００を乗算して得られる期間値ψ’は、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１００を乗算して得られる期間値χ’よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１００】

（ＳＧ２０２０－１０２）形態４の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御され

る第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
　前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
　前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
　前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
　前記第２特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－３０に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１００を乗算して得られる期間値ψ’は、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１００を乗算して得られる期間値χ’よりも小さく、且つ期間値ψ’は確変状態における１の変動の平均変動時間である期間値γに１１００を乗算して得られる期間値ω’よりも小さい部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１０１】
　（ＳＧ２０２０－１０３）形態５の遊技機は、
　始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
　前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
　前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
　前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
　可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
　前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２１に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ξは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値νよりも小さい部分）、
　ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０２】

（ＳＧ２０２０－１０４）形態６の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２１に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ξは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ｖよりも小さく、且つ、期間値ξは、確変状態において第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値πよりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０３】

（ＳＧ２０２０－１０５）形態７の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例

えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２２に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ξ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ν’よりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１０４】
（ＳＧ２０２０－１０６）形態８の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よ

りも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２２に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ξ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ν’よりも小さく、且つ、期間値ξ’は、確変状態において第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値π’よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０５】

（ＳＧ２０２０－１０７）形態９の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１９に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値λは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値κよりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０６】

（ＳＧ２０２０－１０８）形態１０の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１９に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値λは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値κよりも小さく、且つ、期間値λは、確変状態において第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値μよりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１０７】
（ＳＧ２０２０－１０９）形態１１の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２０に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値λ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値κ’よりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０８】

（ＳＧ２０２０－１１０）形態１２の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２０に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値λ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値κ’よりも小さく、且つ、期間値λは、確変状態において第２特図保留記憶数が１

個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値μ’よりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１０９】
（ＳＧ２０２０－１１１）形態１３の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１７に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値θは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ηよりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１１０】
（ＳＧ２０２０－１１２）形態１４の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１７に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値θは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ηよりも小さく、且つ、期間値θは、確変状態において第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ιよりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１１１】
（ＳＧ２０２０－１１３）形態１５の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１８に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶

数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値θ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値η’よりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１１２】
（ＳＧ２０２０－１１４）形態１６の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１８に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値θ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値η’よりも小さく、且つ、期間値θ’は、確変状態において第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ι’よりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１１３】
（ＳＧ２０２０－１１５）形態１７の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１５に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値εは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値δよりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１１４】
（ＳＧ２０２０－１１６）形態１８の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１５に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値εは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値δよりも小さく、且つ、期間値εは、確変状態において第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ζよりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１１５】

（ＳＧ２０２０－１１７）形態１９の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい可変表示の実行頻度が高い特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１６に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ε’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値δ’よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるの

で、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１１６】
（ＳＧ２０２０－１１８）形態２０の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１６に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ε’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値δ’よりも小さく、且つ、期間値ε’は、確変状態において第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ζ’よりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１１７】
形態２１の遊技機は、形態１～形態２０のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技媒体が流下可能な遊技領域（例えば、右遊技領域と左遊技領域）に遊技媒体を発射する遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可変表示として、特別識別情報の可変表示と普通識別情報の可変表示とを実行可能であり（例えば、特別図柄の可変表示と普通図柄の可変表示とを実行可能である部分）、
前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて、遊技媒体が進入可能な第１状態（例えば、開状態）と該第１状態よりも遊技媒体が進入し難い第２状態（閉状態）とに変化される可変手段（例えば、第２始動入賞

口を形成する可変入賞球装置６Ｂ）と、
前記特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）と、
を備え、
前記遊技領域は、前記可変手段が設けられている特別経路（例えば、左遊技領域）と、該特別経路とは異なる非特別経路（例えば、右遊技領域）とを有し、
前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第１特別状態と前記第２特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂとで記憶可能な保留記憶数は遊技状態にかかわらず４個である部分）、
前記特定表示結果が前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として導出表示される確率は、前記第１特別状態と前記第２特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図１２－２（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のいずれである場合であっても普図当り確率が同一である部分）、
前記可変手段が前記第１状態と前記第２状態とに変化する変化パターンは、前記第１特別状態と前記第２特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図１２－２（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のいずれである場合であっても第２始動入賞口の開放時間が３秒である部分）、
前記第１特別状態と前記第２特別状態のいずれにおいても前記特別経路に向けて遊技媒体を発射する（例えば、時短状態Ａと時短状態Ｂとは共に遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで遊技性が共通化する部分を多くすることができ、同じ特別状態である第１特別状態と第２特別状態とで遊技性が大きく異なることによって遊技者が混乱してしまうことを防ぐことができる。
【０１１８】
形態２２の遊技機は、形態２１に記載の遊技機であって、
前記期間値を、各々の特別状態において前記第１回数または前記第２回数の前記有利状態に制御されない可変表示が実行されるまでに要する期間を計測して得る場合において、該計測の開始時点は、遊技媒体の発射が開始された時点を含む（例えば、可変表示結果がはずれとなる可変表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく可変表示の終了タイミングまでの期間として平均可変表示期間を算出する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、計測による期間値を適切に得ることができる。
【０１１９】
形態２３の遊技機は、形態２、形態６、形態１０、形態１４、形態１８のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段を備え、
前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第１特別状態と前記第２特別状態と前記第３特別状態とのいずれにおいても同一であり（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、
前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図１２－６、図１２－８、図１２－１０に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分）、
前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合に当

該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図１２－１３に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が１１０回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。
【０１２０】
形態２４の遊技機は、形態２３に記載の遊技機であって、
前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、
前記第１特別状態において、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ａであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ａであり（例えば、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｂであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｂであり（例えば、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｃであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｃであり（例えば、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｄであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｄであり（例えば、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
前記第１特別状態の期間値は、前記第１回数と前記割合ａと前記平均可変表示期間Ａとを乗算した保留０対応値と、前記第１回数と前記割合ｂと前記平均可変表示期間Ｂとを乗算した保留１対応値と、前記第１回数と前記割合ｃと前記平均可変表示期間Ｃとを乗算した保留２対応値と、前記第１回数と前記割合ｄと前記平均可変表示期間Ｄとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値αは、Ａ×ａ＋Ｂ×ｂ＋Ｃ×ｃ＋Ｄ×ｄの値により算出される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第１特別状態の期間値を得ることができる。
【０１２１】
形態２５の遊技機は、形態２３または形態２４に記載の遊技機であって、
前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、

前記第２特別状態において、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｅであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｅであり（例えば、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｆであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｆであり（例えば、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｇであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｇであり（例えば、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｈであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｈであり（例えば、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
前記第２特別状態の期間値は、前記第１回数と前記割合ｅと前記平均可変表示期間Ｅとを乗算した保留０対応値と、前記第１回数と前記割合ｆと前記平均可変表示期間Ｆとを乗算した保留１対応値と、前記第１回数と前記割合ｇと前記平均可変表示期間Ｇとを乗算した保留２対応値と、前記第１回数と前記割合ｈと前記平均可変表示期間Ｈとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値βは、Ｅ×ｅ＋Ｆ×ｆ＋Ｇ×ｇ＋Ｈ×ｈの値により算出される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第２特別状態の期間値を得ることができる。

【０１２２】
形態２６の遊技機は、形態２３～形態２５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、
前記第３特別状態において、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｉであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｉであり（例えば、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｉは確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該確変状態の１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｊであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｊであり（例えば、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはず

れとなる平均可変表示期間、ｊは確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該確変状態の１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｋであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｋであり（例えば、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｋは確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該確変状態の１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｌであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｌであり（例えば、Ｌは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｌは確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該確変状態の１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記第３特別状態の期間値は、前記第１回数と前記割合ｉと前記平均可変表示期間Ｉとを乗算した保留０対応値と、前記第１回数と前記割合ｊと前記平均可変表示期間Ｊとを乗算した保留１対応値と、前記第１回数と前記割合ｋと前記平均可変表示期間Ｋとを乗算した保留２対応値と、前記第１回数と前記割合ｌと前記平均可変表示期間Ｌとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値γは、Ｉ×ｉ＋Ｊ×ｊ＋Ｋ×ｋ＋Ｌ×ｌの値により算出される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第３特別状態の期間値を得ることができる。
【０１２３】
　形態２７の遊技機は、形態４、形態８、形態１２、形態１６、形態２０のいずれかに記載の遊技機であって、
　可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）を備え、
　前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第１特別状態と前記第２特別状態と前記第３特別状態とのいずれにおいても同一であり（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂとで記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、
　前記可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図１２－６、図１２－８、図１２－１０に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分）、
　前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図１２－１４に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が１１００回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。
【０１２４】
　形態２８の遊技機は、形態２７に記載の遊技機であって、
　前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、
　前記第１特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ａであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ａ’であり（例えば、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ａ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｂであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｂ’であり（例えば、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｂ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｃであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｃ’であり（例えば、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｃ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｄであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｄ’であり（例えば、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｄ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、

前記第１特別状態の期間値は、前記第２回数と前記割合ａ’と前記平均可変表示期間Ａとを乗算した保留０対応値と、前記第２回数と前記割合ｂ’と前記平均可変表示期間Ｂとを乗算した保留１対応値と、前記第２回数と前記割合ｃ’と前記平均可変表示期間Ｃとを乗算した保留２対応値と、前記第２回数と前記割合ｄ’と前記平均可変表示期間Ｄとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値α’は、Ａ×ａ’＋Ｂ×ｂ’＋Ｃ×ｃ’＋Ｄ×ｄ’の値により算出される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第１特別状態の期間値を得ることができる。

【０１２５】

手段２９の遊技機は、形態２７または形態２８に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、

前記第２特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｅであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｅ’であり（例えば、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｅ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｆであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｆ’であり（例えば、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｆ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であると

きの可変表示が該時短状態Ｂの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｇであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｇ’であり（例えば、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｇ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｈであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｈ’であり（例えば、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｈ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記第２特別状態の期間値は、前記第２回数と前記割合ｅ’と前記平均可変表示期間Ｅとを乗算した保留０対応値と、前記第２回数と前記割合ｆ’と前記平均可変表示期間Ｆとを乗算した保留１対応値と、前記第２回数と前記割合ｇ’と前記平均可変表示期間Ｇとを乗算した保留２対応値と、前記第２回数と前記割合ｈ’と前記平均可変表示期間Ｈとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値β’は、Ｅ×ｅ’＋Ｆ×ｆ’＋Ｇ×ｇ’＋Ｈ×ｈ’の値により算出される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第２特別状態の期間値を得ることができる。
【０１２６】
　形態３０の遊技機は、形態２７～形態２９のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、
　前記第３特別状態において、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｉであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｉ’であり（例えば、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｉ’は確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該確変状態の１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｊであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｊ’であり（例えば、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｊ’は確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該確変状態の１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｋであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｋ’であり（例えば、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｋ’は確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該確変状態の１１００回の可変表示に占める割合）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｌであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｌ’であり（例えば、Ｌは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはず

れとなる平均可変表示期間、ｌ’は確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該確変状態の１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
前記第３特別状態の期間値は、前記第２回数と前記割合ｉ’と前記平均可変表示期間Ｉとを乗算した保留０対応値と、前記第２回数と前記割合ｊ’と前記平均可変表示期間Ｊとを乗算した保留１対応値と、前記第２回数と前記割合ｋ’と前記平均可変表示期間Ｋとを乗算した保留２対応値と、前記第２回数と前記割合ｌ’と前記平均可変表示期間Ｌとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値γ’は、Ｉ×ｉ’＋Ｊ×ｊ’＋Ｋ×ｋ’＋Ｌ×ｌ’の値により算出される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第３特別状態の期間値を得ることができる。

【０１２７】
（特徴部０１８ＳＧ形態）
（ＳＧ２０２０－０１８）特徴部０１８ＳＧ形態の形態３－１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１）であって、
発光体（例えば、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２など）と、
可動体（例えば、可動体３２）と、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させるとともに前記発光体を発光させる特別演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、可動体演出とを実行可能な部分）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタＸ－１）を表示して該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と、前記特定キャラクタを表示することなく前記有利状態に制御されるか否かを報知する第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ）と、を実行可能であり、
前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり（例えば、ＳＰリーチ演出の実行期間（ｔａ２～ｔａ５のうちのｔａ３～ｔａ４）において可動体演出を実行可能な部分）、
前記第１特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記可動体の動作に関連したエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）とともに前記特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ１）が表示され（図１３－１４（Ｄ２）（Ｄ４）参照）、
前記第２特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記第１特定演出と共通の態様の前記可動体の動作に関連したエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）が表示される一方で前記特定キャラクタが表示されず（図１３－１４（Ｄ１）参照）、
前記特別演出における前記発光体の発光態様（例えば、発光パターンＬＰ３－２）は、前記第１特定演出において前記特別演出が実行される場合と前記第２特定演出において前記特別演出が実行される場合とで共通である（図１３－６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定キャラクタが表示される第１特定演出と特定キャラクタが表示されない第２特定演出とで、特別演出における可動体の動作態様と発光体の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、特別演出の実行期間における特定キャラクタの表示の有無によって特定演出と特別演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【０１２８】

形態３－２の遊技機は、形態３－１に記載の遊技機であって、
前記有利状態に制御される割合は、前記第２特定演出が実行されたときよりも前記第１特定演出が実行されたときの方が高い（例えば、スーパーリーチαの変動パターンよりもスーパーリーチβの変動パターンの方が大当り期待度は高いので、ＳＰリーチ演出Ａよりもｓｐリーチ演出ＢやＳＰリーチ演出Ｃの方が大当り期待度は高い（大当り期待度：ＳＰリーチ演出Ａ＜ＳＰリーチ演出Ｂ＜ＳＰリーチ演出Ｃ）部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出として第２特定演出が実行されるか否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０１２９】
形態３－３の遊技機は、形態３－１または形態３－２に記載の遊技機であって、
前記特別演出の実行期間は、前記第１特定演出と前記第２特定演出とで共通である（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける「決め演出」の実行期間（ｔａ３～ｔａ４）は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて共通とされている（ｔａ３～ｔａ４；ＳＰリーチ演出Ａ＝ＳＰリーチ演出Ｂ＝ＳＰリーチ演出Ｃ＝ＳＰリーチ演出Ｄ＝ＳＰリーチ演出Ｅ）部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別演出の実行期間を共通とすることで、特別演出における可動体や発光体の制御データを共通化きるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【０１３０】
形態３－４の遊技機は、形態３－１～形態３－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特別演出の実行期間は、第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とを含み、
前記第１期間における演出態様は前記第１特定演出と前記第２特定演出とで共通である一方で、前記第２期間における演出態様は前記第１特定演出と前記第２特定演出とで異なる（例えば、可動体演出の実行期間は、第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とを含み、第１期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで共通である一方で（図１３－１４（Ｃ）の攻撃画像０１８ＳＧ２５０は共通）、第２期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで異なる。図１３－１４（Ｄ１）に示す画像と、図１３－１４（Ｄ２～Ｄ５）に示す画像とは異なる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第１期間までは第１特定演出と第２特定演出のいずれであるのかが不明となるので、特定演出の演出興趣を向上できる。

【０１３１】
形態３－５の遊技機は、形態３－１～形態３－４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記特定キャラクタとは異なる特別キャラクタ（例えば、敵キャラクタＸ－２）を表示する第３特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）を実行可能であり、
前記有利状態に制御される割合は、前記第１特定演出が実行されたときと前記第３特定演出が実行されたときとで異なり（例えば、低ベース状態において可変表示結果が大当りである場合においてＳＰリーチ演出Ｂに対応するＳＰリーチβ変動パターンの決定割合は３００／９９７であり、高ベース状態において可変表示結果が大当りである場合においてＳＰリーチ演出Ｅに対応するＳＰリーチγ変動パターンの決定割合は８００／９９７である部分）、
前記第３特定演出においては、前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される前記特別演出の実行期間において前記可動体の動作に応じた前記第１特定演出と共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）が表示されるとともに前記特別キャラクタ（例えば、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ２）が表示され、
前記第３特定演出で実行される前記特別演出における前記発光体の発光態様（例えば、発光パターンＬＰ３－２）は、前記第１特定演出で実行される前記特別演出における前記

発光体の発光態様と共通である（図１３－６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、各特別演出における可動体の動作態様と発光体の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、有利状態に制御される割合が異なる特定演出を増やすことができ、いずれの特定演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０１３２】
形態３－６の遊技機は、形態３－１～形態３－５のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ３５Ｂ）を備え、
前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記発光体の発光終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターンＬＰ３－２である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光体の発光終了態様を、遊技者が動作するタイミングを変化することによって変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。
【０１３３】
形態３－７の遊技機は、形態３－１～形態３－６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定演出中における前記特別演出後の後期間において後期間演出（大当り報知）を実行可能であり、
前記後期間演出が実行される前記特定演出の種類によらず発光パターンが共通である（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当り確定報知を実行可能であり、大当り確定報知においては、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの種類によらず、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２及び可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンが共通である（例えば、発光パターンＬＰ３－２）部分。図１３－６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の種類によらず共通の発光パターンにて後期間演出が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。
【０１３４】
形態３－８の遊技機は、形態３－１～形態３－７のいずれかに記載の遊技機であって、
音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）を備え、
前記演出実行手段は、前記特別演出において前記音出力手段から特別演出音を出力可能であり、
前記特別演出音の出力パターンは、いずれの種類の前記特定演出でも共通である（例えば、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでも共通である（音パターンＢＰ０－１～３）部分。図１３－６（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別演出音の出力パターンを共通とすることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。
【０１３５】
形態３－９の遊技機は、形態３－８に記載の遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ３５Ｂ）を備え、
前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記特別演出音の出力終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出された任意

のタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンＢＰ２－１～４である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別演出音の出力終了態様を、遊技者が動作するタイミングを変化することによって変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。
【０１３６】
形態３－１０の遊技機は、形態３－１～形態３－９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１特定演出で実行される前記特別演出において表示される前記特定キャラクタは、前記エフェクト画像に類似した態様で表示される（例えば、図１３－１４（Ｄ２～Ｄ５）において、可動体３２の振動に応じて表示されるエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂは、同時期に表示されているキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１、０１８ＳＧＸ２の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、特別演出の演出効果を高めることができる。
【０１３７】
（ＳＧ２０２０－０１９）形態３－１１の遊技機は、形態３－１～形態３－１０のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、可動体３２）と、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させる特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、事後演出Ａ、Ｂとを実行可能な部分）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタ）を表示し該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する演出を、第１態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と第２態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）とで実行可能であり、
前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり（例えば、ＳＰリーチ演出の実行期間（ｔａ２～ｔａ５のうちのｔａ３～ｔａ４）において可動体演出を実行可能な部分）、
前記特別演出の実行期間において、前記第１態様と前記第２態様のいずれにおいても、前記可動体の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）とともに前記特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ１）が表示され、
前記特定演出が前記第１態様にて実行された場合に該第１態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行されず、前記特定演出が前記第２態様にて実行された場合に、該第２態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行される（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Ａが実行される一方で（図１３－１７参照）、ＳＰリーチ演出Ｄの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂ（図１３－１８、図１３－１９参照）が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１態様と第２態様とで、特定キャラクタや特別演出における可動体の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の特定キャラクタを異なる演出で表示することで、特定演出と特別演出及び特定演出と事後演出との関連性を高め

、演出効果を向上させることができる。
【０１３８】
形態３－１２の遊技機は、形態３－１１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定演出で実行される前記特別演出の後において、前記特定キャラクタを特殊態様に変化させる特殊演出を実行可能であり、
前記特定演出が前記第２態様にて実行されたときの前記特殊演出は、前記事後演出の後に実行される（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂでは、事後演出Ａの前の大当り報知において、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚが表示され（図１３－１５（Ｅ２）参照）、ＳＰリーチ演出Ｄでは、事後演出Ｂにおいて、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像０１８ＳＧＸＺが表示される（図１３－１９（Ｇ１－５）参照）部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の態様に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。
【０１３９】
形態３－１３の遊技機は、形態３－１１または形態３－１２に記載の遊技機であって、
可変表示を実行可能な遊技機であって、
前記演出実行手段は、１の可変表示が実行されている可変表示期間中に前記事後演出を実行可能であり、
前記事後演出においては、該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることが報知された有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報が報知される（例えば、ＳＰリーチα、β、γにおける「事後演出Ａ、Ｂ」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ｔａ０～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ５から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミングｔａ７まで（ｔａ５～ｔａ７）とされている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技価値情報が報知される事後演出に対する注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。
【０１４０】
形態３－１４の遊技機は、形態３－１１または形態３－１２に記載の遊技機であって、
可変表示の結果として特定表示結果が導出表示されたことによって前記有利状態に制御されることが報知される遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定表示結果が導出表示されたことを契機に前記事後演出を実行可能である（例えば、ＳＰリーチα、β、γにおける「事後演出Ａ、Ｂ」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ｔａ０～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ５から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミングｔａ７まで（ｔａ５～ｔａ７）とされている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるので、事後演出への注目を高めることができる。
【０１４１】
形態３－１５の遊技機は、形態３－１１～形態３－１４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記有利状態は、第１有利状態と該第１有利状態よりも付与される遊技価値が大きい第２有利状態とを含み、
前記第２有利状態に制御される割合は、前記第２態様の特定演出が実行されたときの方

が前記第１態様の特定演出が実行されたときよりも高い（例えば、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定されたときにＳＰリーチ演出Ｂが実行された場合、「大当りＡ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は３０％であり、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当り変動パターンが決定されたときにＳＰリーチ演出Ｄが実行された場合、「大当りＢ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は４０％である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が第１態様と第２態様のいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０１４２】

形態３－１６の遊技機は、形態３－１１～形態３－１５のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を前記第１態様にて実行したときは、前記特定キャラクタが表示されない態様にて前記事後演出を実行可能である（例えば、ＳＰリーチ演出Ａの事後演出Ａでは、ＳＰリーチ演出Ａにおいてキャラクタは登場しないので、事後演出Ａにおいてもキャラクタは登場しない。また、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの事後演出Ａでは、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃにおいてキャラクタは登場するが、事後演出Ａにおいてキャラクタは登場しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１態様の特定演出が実行されたときにも事後演出が実行されるので、演出効果を高めることができる。

【０１４３】

形態３－１７の遊技機は、形態３－１１～形態３－１６のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を１の可変表示中において実行可能であり、

前記特定演出が前記第２態様にて実行される可変表示の可変表示期間は、前記特定演出が前記第１態様にて実行される可変表示の可変表示期間よりも短く、

前記第２態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間は、前記第１態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間よりも長い（例えば、高ベース用のＳＰリーチγの可変表示期間は、低ベース用のＳＰリーチβの可変表示期間よりも短く（ｔａ０～ｔａ７：ＳＰリーチγ＜ＳＰリーチβ）、ＳＰリーチγにおいて「可動体演出」が終了したタイミングｔａ４から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミングｔａ７までの期間（ｔａ４～ｔａ７）は、ＳＰリーチβにおいて「可動体演出」が終了したタイミングｔａ４から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミングｔａ７までの期間（ｔａ４～ｔａ７）よりも長い（ｔａ４～ｔａ７；ＳＰリーチγ＞ＳＰリーチβ））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、短い可変表示期間において実行される第２態様の特定演出では、特別演出の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても、該可変表示の印象を高めることができる。

【０１４４】

（ＳＧ２０２０－０２０）形態３－１８の遊技機は、形態３－１～形態３－１７のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機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特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行

される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、可動体演出と、事後演出Ａ、Ｂと、を実行可能な部分）を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタＸ－１）と特別キャラクタ（味方キャラクタＡ－１）とを表示し該特定キャラクタと特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）と、前記特定キャラクタとは異なる特殊キャラクタ（敵キャラクタＸ－２）と前記特別キャラクタ（味方キャラクタＡ－１）とを表示し該特殊キャラクタと該特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）と、を実行可能であり、
前記事後演出として、前記第１特定演出において前記特別演出を実行したときに、該第１特定演出にて表示した前記特定キャラクタと前記特別キャラクタとを表示して動作させることにより、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する第１事後演出（例えば、事後演出Ｂ）を実行可能であり、
前記事後演出として、前記第２特定演出において前記特別演出を実行したときに、該第２特定演出にて表示した前記特殊キャラクタと前記特別キャラクタとを表示して動作させることにより、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する第２事後演出（例えば、事後演出Ｂ）を実行可能であり、
少なくとも前記特別キャラクタの動作態様は、前記第１事後演出と前記第２事後演出とで共通である（図１３－１８、図１３－１９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出と事後演出において共通のキャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、特定演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

【０１４５】
形態３－１９の遊技機は、形態３－１８に記載の遊技機であって、
前記第２事後演出の実行期間は、前記第１事後演出の実行期間と共通である（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ各々に対応する「事後演出Ｂ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、実行期間を共通化することで、事後演出の制御データ、特には、特別キャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【０１４６】
形態３－２０の遊技機は、形態３－１８または形態３－１９に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記事後演出において発光体を発光させることが可能であって、
前記発光体の発光パターンは、前記第１事後演出と前記第２事後演出とで共通である（例えば、事後演出Ｂの予定出球加算パートにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターンは、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅとで共通である（発光パターンＬＰ４－４））、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【０１４７】
形態３－２１の遊技機は、形態３－１８～形態３－２０のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記事後演出において背景画像を表示可能であって、
前記背景画像は、前記第１事後演出と前記第２事後演出とで共通である（例えば、宇宙

を表す背景画像０１８ＳＧ２８０は、ＳＰリーチ演出Ｄの事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅの事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照））、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。
【０１４８】
形態３－２２の遊技機は、形態３－１８～形態３－２１のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特別キャラクタは、前記第１事後演出と前記第２事後演出とで共通である（例えば、味方キャラクタＡ－１は、ＳＰリーチ演出Ｄの事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅの事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照））、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。
【０１４９】
形態３－２３の遊技機は、形態３－１８～形態３－２２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１事後演出において、前記特定キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に表示可能であり、
前記第２事後演出において、前記特殊キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に表示可能である（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄに対応する事後演出Ｂにおいて、敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とが戦う画像が同時期に表示され、ＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂにおいて、敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とが戦う画像が同時期に表示される（図１３－１８～図１３－１９参照））、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出の印象を高めることができ、演出効果を向上できる。
【０１５０】
形態３－２４の遊技機は、形態３－１８～形態３－２３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記事後演出の演出期間は、第１演出期間と該第１演出期間よりも後の第２演出期間とを含み、
前記演出実行手段は、
前記第１演出期間においては、当該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさに関する示唆表示と該示唆表示に加算する遊技価値の大きさを示す加算表示とを表示し（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅに登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート）、
前記第２演出期間においては、前記加算表示にて示された遊技価値の大きさが前記示唆表示にて示された遊技価値に加算された付与遊技価値を、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさとして報知する（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事後演出において、示唆表示と加算表示が表示されてから有利状態において付与される遊技価値の大きさが報知されるので、事後演出の演出効果を高めることができる。
【０１５１】
（ＳＧ２０２０－０２１）形態３－２５の遊技機は、形態３－１～形態３－２４のいず

れかに記載の遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機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特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、可動体演出と、事後演出Ａ、Ｂと、を実行可能な部分）を備え、
前記有利状態は、第１有利状態（例えば、低ベース状態では「大当りＡ（６Ｒ）」／高ベース状態では「大当りＢ（６Ｒ）」）と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（例えば、低ベース状態では「大当りＢ（６Ｒ）」／高ベース状態では「大当りＣ（１０Ｒ）」）と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記特定演出として、第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）と、該第１特定演出とは演出態様が異なる第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）と、前記第１特定演出及び前記第２特定演出とは演出態様が異なる第３特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ）と、を実行可能であり、
前記事後演出として、前記第１特定演出において前記特別演出を実行したときに該第１特定演出に関連した演出態様の第１事後演出（例えば、味方Ａ－１と敵Ｘ－１とが登場する事後演出Ｂ）を実行可能であり、
前記事後演出として、前記第２特定演出において前記特別演出を実行したときに該第２特定演出に関連した演出態様の第２事後演出（例えば、味方Ａ－１と敵Ｘ－２とが登場する事後演出Ｂ）を実行可能であり、
前記事後演出として、前記第３特定演出において前記特別演出を実行したときに該第３特定演出に関連した演出態様の第３事後演出（例えば、事後演出Ａ）を実行可能であり、
前記第２有利状態に制御される割合は、前記第１特定演出と前記第２特定演出と前記第３特定演出のいずれが実行されるかによって異なる（例えば、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りＢ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ｄが実行された場合は４０％、ＳＰリーチ演出Ｅが実行された場合は６０％であり、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りＡ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ａが実行された場合は１００％である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出により有利状態に制御されることが報知されるだけでなく、いずれの特定演出が実行されるかによって第２有利状態に制御される割合が異なるため、特定演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。
【０１５２】
形態３－２６の遊技機は、形態３－２５に記載の遊技機であって、
前記第１事後演出の演出期間と前記第２事後演出の演出期間は共通である一方、
前記第３事後演出の演出期間は、前記第１事後演出及び前記第２事後演出の演出期間と異なる（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃ各々に対応する「事後演出Ａ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通であり、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ各々に対応する「事後演出Ｂ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通である一方で、「事後演出Ａ」の実行期間（１０秒）と「事後演出Ｂ」の実行期間（１５秒）とは異なる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１事後演出の演出期間と第２事後演出の演出期間を共通とすることで、第１事後演出と第２事後演出とで演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる第３事後演出を実行することで、事後演出が単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高め

ることができる。
【０１５３】
形態３－２７の遊技機は、形態３－２５または形態３－２６に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記事後演出において前記発光体を発光させることが可能であって、
前記第１事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第２事後演出における前記発光体の発光パターンと共通である一方、
前記第３事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第１事後演出と前記第２事後演出における前記発光体の発光パターンと異なる（例えば、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂの予定出球報知パートにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－５、ＬＰ４－６）は共通である一方、ＳＰリーチ演出Ａに対応する事後演出Ａの可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－２、ＬＰ４－３）と、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－５、ＬＰ４－６）と、は異なる部分。図１３－６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１事後演出の発光パターンと第２事後演出の発光パターンを共通とすることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる第３事後演出を実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。
【０１５４】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
【０１５５】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【０１５６】
尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。
【０１５７】
尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【０１５８】
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。

【０１５９】

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

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図３参照）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片が垂直位置となることにより、当該可動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。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【０１６６】

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

【０１６７】

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３参照）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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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

【０１７０】

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。

【０１７１】

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

【０１７２】

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。

【０１７３】

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。

【０１７４】

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。

【０１７５】

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。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。

【０１７６】

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後述する可動体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は、ＬＥＤを含んで構成されている。

【０１７７】

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。

【０１７８】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。
【０１７９】
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３参照）により検出される。
【０１８０】
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３参照）により検出される。
【０１８１】
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。
【０１８２】
図２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球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の外部に取付けられてもよい。
【０１８３】
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。
【０１８４】
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。
【０１８５】
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。
【０１８６】
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。

【０１８７】

（遊技の進行の概略）

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

【０１８８】

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

【０１８９】

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。

【０１９０】

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。

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

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。

【０１９４】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【０１９５】

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。

【０１９６】

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

【０１９７】

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。

【０１９８】

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。

【０１９９】

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。

【０２００】

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。

【０２０１】

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。

【０２０２】

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。

【０２０３】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【０２０４】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当

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

【０２０５】

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。

【０２０６】

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。

【０２０７】

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。

【０２０８】

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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

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

【０２１１】

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。

【０２１２】

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。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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）。

【０２１５】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【０２１６】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【０２１７】

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、ソレノイド回路１１１などを有する。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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

【０２２０】
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。
【０２２１】
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。
【０２２２】
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。
【０２２３】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【０２２４】
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。
【０２２５】
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。
【０２２６】
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。
【０２２７】
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。
【０２２８】
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。
【０２２９】
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。
【０２３０】
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。
【０２３１】
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。
【０２３２】
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。
【０２３３】
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。
【０２３４】
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。
【０２３５】
尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【０２３６】
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。
【０２３７】
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。
【０２３８】
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。
【０２３９】

（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０２４０】
（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４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。
【０２４１】
図４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。
【０２４２】
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。
【０２４３】
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。
【０２４４】
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。
【０２４５】
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。
【０２４６】
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。

【０２４７】
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、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ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。
【０２４８】
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。
【０２４９】
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。
【０２５０】
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。
【０２５１】
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。
【０２５２】
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。
【０２５３】
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。

【０２５４】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図５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５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）。

【０２５５】

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

【０２５６】

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。

【０２５７】

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。

【０２５８】

図６は、特別図柄プロセス処理として、図５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）。

【０２５９】

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４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。
【０２６０】
ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１２０）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。
【０２６１】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。
【０２６２】
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。
【０２６３】
ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“２”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。
【０２６４】
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。
【０２６５】
ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。
【０２６６】
ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」で

ある場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０２６７】

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。

【０２６８】

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。

【０２６９】

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。

【０２７０】

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。

【０２７１】

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球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球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、出球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。

【０２７２】

図７は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図７（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７（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。

【０２７３】

図７（Ａ）に示すように、変動特図が第１特図である場合については、設定値が１であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５５３５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第１特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図７（Ａ）に示す通りである。

【０２７４】

図７（Ｂ）に示すように、変動特図が第２特図である場合については、設定値が１であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５４２５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第２特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図７（Ｂ）に示す通りである。

【０２７５】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図８に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７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。

【０２７６】

尚、設定値が１の場合は、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（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該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。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。

【０２７７】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判

定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０２７８】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０２７９】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５５３５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５５３５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ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。

【０２８０】

また、遊技状態が確変状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６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。

【０２８１】

設定値が１の場合は、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（１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７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。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。

【０２８２】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。

【０２８３】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０２８４】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７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。

【０２８５】

尚、設定値が１の場合は、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（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該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。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。

【０２８６】

つまり、本パチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０２８７】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０２８８】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５４２５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５４２５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ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。

【０２８９】

遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６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。他の第２特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第１特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【０２９０】

以上のように、本パチンコ遊技機１においては、変動特図が第１特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５５３５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５４２５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である６５３１７から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するＣＰＵ１０３の処理負荷を低減することができるようになっている。

【０２９１】

尚、本パチンコ遊技機１では、設定可能な設定値を１～６までの６個としているが、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。また、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。

【０２９２】

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。

【０２９３】

（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９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９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を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０２９４】

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

【０２９５】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、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。

【０２９６】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；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。

【０２９７】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、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。

【０２９８】

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

【０２９９】

図１０は、演出制御プロセス処理として、図９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１０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。

【０３００】

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～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【０３０１】

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

【０３０２】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果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。

【０３０３】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表

示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、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。

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“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。

【０３０７】

（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。

【０３０８】

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。

【０３０９】

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）。

【０３１０】

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（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。

【０３１１】

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。

【０３１２】

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。

【０３１３】

尚、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。

【０３１４】

（特徴部０６９ＳＧに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部０６９ＳＧのパチンコ遊技機１について、図１１－１～図１１－６４に基づいて説明する。尚、本特徴部０６９ＳＧにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」や「０６９ＳＧＳ１」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Ｎリーチ」、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部０６９ＳＧ、０９９ＳＧ、０１８ＳＧでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機１と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図１１－１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機１を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【０３１５】

［実施の形態１］

以下、特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態１について説明する。本実施の形態のパチンコ遊技機１は、図７にて説明したように、大当り表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、１～６）のうちのいずれかの設定値に設定可能ではなく、大当り確率が約１／３１９に設定された遊技機として説明する。

【０３１６】

また、遊技機への電源投入後（ＲＡＭクリア処理が実行された場合）や、大当り発生後に、低確状態で連続して所定回数（本例では、９００回）の可変表示が実行されても次の

大当りが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態Ｂ（救済時短状態、救済時短ともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当りが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本例では「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。

【０３１７】

本実施の形態では、複数種類の大当りのうち大当りＡに制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態Ａ（低確／高ベース状態）において１１０回の可変表示が行われるので、時短状態Ａの終了後から救済時短到達までの可変表示回数が残り７９０回となる一方で、複数種類の大当りのうち大当りＢまたは大当りＣのいずれかに制御された場合は、確変状態（高確／高ベース状態）において１１０回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数が残り９００回となる。また、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が「０」となったことに基づく時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）における可変表示回数は１１００回である。

【０３１８】

本実施の形態では、救済時短到達時の可変表示において、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像（図１１－２３（Ｂ）（Ｃ）参照）を表示させることによって、救済時短到達前の可変表示において、背景画像として表示されていた通常状態に対応する第１背景画像（図１１－２３（Ａ）参照）の視認性を低下させた後に、背景画像として救済時短に対応する第３背景画像（図１１－２３（Ｄ）参照）を表示させる。

【０３１９】

本実施の形態では、パチンコ遊技機１の遊技盤２における画像表示装置５の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤２における画像表示装置５の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第１経路を流下し、発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第２経路を流下する。

【０３２０】

本実施の形態では、特別可変入賞球装置７には、遊技球の流下方向に沿って第１大入賞口と第２大入賞口とが形成されている。第１大入賞口は、ソレノイド０６９ＳＧ２Ａ（図１１－２参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第２大入賞口は、ソレノイド０６９ＳＧ２Ｂ（図１１－３参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

【０３２１】

更に、第１大入賞口内には、遊技球を検出可能な第１カウントスイッチ０６９ＳＧ０２３Ａが設けられており、第２大入賞口内には、遊技球を検出可能な第２カウントスイッチ０６９ＳＧ０２３Ｂが設けられている。

【０３２２】

つまり、左遊技領域（第１経路）を流下する遊技球は、一般入賞口１０、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域（第２経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、一般入賞口１０、特別可変入賞球装置７が形成する第１大入賞口又は第２大入賞口、に入賞可能となっているとともに、通過ゲート４１を通過可能となっている。

【０３２３】

尚、本実施の形態におけるスイッチ回路１１０には、第１カウントスイッチ０６９ＳＧ０２３Ａと第２カウントスイッチ０６９ＳＧ０２３Ｂ及び大当り開始ゲート０６９ＳＧ０４２に内蔵されている大当り開始スイッチ０６９ＳＧ０２４が接続されている。

【０３２４】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂ及び特別可変入賞球装置７の間には、複数の障害

釘が配設されている。このため、左遊技領域を流下する遊技球は、第２始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域を流下する遊技球は、第１始動入賞口に入賞不能となっている。

【０３２５】

図１１－２に示すように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１の遊技盤２の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第１特図の可変表示を実行可能な第１特別図柄表示装置０６９ＳＧ００４Ａ、第２特図の可変表示を実行可能な第２特別図柄表示装置０６９ＳＧ００４Ｂ、第１保留記憶数を表示可能な第１保留表示器０６９ＳＧ０２５Ａ、第２保留記憶数を表示可能な第２保留表示器０６９ＳＧ０２５Ｂ、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器０６９ＳＧ０２０、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器０６９ＳＧ０２５Ｃ、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器０６９ＳＧ１３１、大当り遊技状態、高確／高ベース状態（確変状態）、低確／高ベース状態（時短状態）等の遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ０６９ＳＧ１３２、高確／高ベース状態（確変状態）であるとき点灯する確変ランプ０６９ＳＧ１３３、高確／高ベース状態（確変状態）と低確／高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ０６９ＳＧ１３４が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当りとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。

【０３２６】

図１１－２に示すように、主基板１１には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機１が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報（信号）を出力するための情報出力回路が搭載されている。

【０３２７】

本実施の形態では、第２大入賞口内には、Ｖ入賞口と、該Ｖ入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、Ｖ入賞口の上流側には可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）が設けられている。可変Ｖ入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、第２大入賞口内を流下する遊技球は、可変Ｖ入賞球装置が開放状態であるときにＶ入賞口を通過可能であり、可変Ｖ入賞球装置が閉鎖状態であるときにＶ入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。

【０３２８】

図１１－２に示すように、主基板１１には、スイッチ回路１１０を介して、第２大入賞口の下流に備えられたＶ入賞口を遊技球が通過したことを検出可能なＶスイッチ０６９ＳＧ０２３Ｂ１と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ０６９ＳＧ０２３Ｂ２と、が設けられている。

【０３２９】

また、演出制御基板１２には、プッシュボタン３１Ｂに内蔵された振動モータ６１と、可動体３２を動作させるための可動体モータ２０７とが接続されている。また、ランプ制御基板１４には、右打ち操作を促すための右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１と、第１特別図柄の可変表示中に点灯する第１特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３２と、第２特別図柄の可変表示中に点灯する第２特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３３と、第１保留記憶数が１～２の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３４Ａと、第１保留記憶数が３～４の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３４Ｂと、第２保留記憶数が１～２の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３５Ａと、第２保留記憶数が３～４の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３５Ｂと、プッシュボタン３１Ｂに内蔵されるボタンＬＥＤ６２と、可動体３２に内蔵される可動体ＬＥＤ２０８と、遊技機用枠３に設けられる枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２と、が接続されている。

【０３３０】

図１１－３（Ａ）は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１１－３（Ａ）に示すように、本実施の形態では、主基板１１の側において、

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

【０３３１】

尚、本実施の形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図１１－３（Ａ）に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【０３３２】

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

【０３３３】

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

【０３３４】

図１１－３（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部０６９ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０３３５】

特図表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【０３３６】

本特徴部０６９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０３３７】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御

するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部０６９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部０６９ＳＧでは約１／３１９．６８）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部０６９ＳＧでは約１／８０．０２）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０３３８】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、図７に示す第１特図用表示結果判定テーブルや第２特図用表示結果判定テーブルに加えて、図１１－３（Ｃ１）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図１１－３（Ｃ２）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）の他、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【０３３９】

尚、本実施の形態のパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わらない構成とされているが、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わる構成としてもよい。

【０３４０】

（大当り種別判定テーブル）

図１１－３（Ｃ１）及び図１１－３（Ｃ２）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図１１－３（Ｃ１）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図１１－３（Ｃ１）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【０３４１】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を大当りＡ～大当りＣのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【０３４２】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図１１－３（Ｄ）を用いて説明する。本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１１０回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で１１０回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【０３４３】

本実施の形態では、可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、０．１秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、１５秒）とがある。大当りＡは、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となり、大当りＢ及び大当りＣは、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【０３４４】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＡ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

【０３４５】

「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＢ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【０３４６】

「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＣ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【０３４７】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。

【０３４８】

また、図１１－３（Ｃ１）に示すように、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）においては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１４９までが大当りＡに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＢに割り当てられている。一方で、図１１－３（Ｃ２）に示すように、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）においては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＢに割り当てられており、１００～２９９までが大当りＣに割り当てられている。

【０３４９】

つまり、本実施の形態では、変動特図が第１特別図柄である場合は、５０％の割合で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第２特別図柄である場合は、１００％の確率で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【０３５０】

本例では、大当りＡとなった場合であっても、Ｖフタがショート開放状態となったときにＶ入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当りＡとなった場合には、Ｖ入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当りＢおよび大当りＣとなった場合であっても、Ｖフタがロング開放状態となったときにＶ入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当りＢおよび大当りＣとなった場合には、Ｖ入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【０３５１】

尚、本実施の形態では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるＭＲ２を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１を用いて決定してもよい。

【０３５２】

また、本実施の形態では、例えば、第２特別図柄用の大当り種別として、大当り遊技状態の終了後に１１０回の確変制御及び時短制御が実行可能な大当りＢ、Ｃを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態の終了後に時短制御が１００９回（確変状態：１１０回＋時短状態Ａ：８９９回）行われる大当りＤ等を設けてもよく、このようにすることで、ほぼ次回大当り濃厚であるため興趣向上するとともに、大当りＤの終了後、１１０回の確変状態において大当りが発生せずに確変制御が終了した場合でも、時短状態Ａ（低確／高ベース状態）で大当りが発生せずに８９９回の可変表示を実行した後、通常状態で１回の可変表示を実行するだけでさらに後述する時短状態Ｂ（救済時短状態）に制御されるため、興趣が向上する。

【０３５３】

（時短回数）

図１１－４は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図１１－４に示すように、本例では、大当りＡが発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に、（１）時短制御が１１０回行われ、且つ、（２）低確制御が１１０回行われる時短状態Ａ（本例では、時短回数１１０回のバトルラッシュ（ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ）に制御される。また、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（１）時短制御が１１０回行われ、且つ、（２）確変制御が１１０回行われる確変状態（本例では、時短回数１１０回の極バトルラッシュ（極・ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ））に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、（１）時短制御が１１００回行われ、且つ、（２）低確制御が１１００回行われる時短状態Ｂ（本例では、時短回数１１００回の遊・１１００バトルラッシュ（遊・１１００　ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ））に制御される。ただし、時短状態Ｂの終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び９００回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Ｂに制御されることはない。

【０３５４】

尚、通常状態において時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、（１）時短制御が１１００回行われ、且つ、（２）低確制御が１１００回行われる時短状態Ｂ（本例では、時短回数１１００回の遊・１１００バトルラッシュ）に制御されるようにしてもよい。この場合、高ベース状態（確変状態、時短状態）において時短付きはずれ図柄が停止表示されても遊技状態の移行制御は行われない（時短回数１１００回の時短状態に制御しない）ものである。これは、遊技者の救済度合を低下させないためである。例えば、仮に、大当りとなりやすい確変状態に制御されているときに時短付きはずれ図柄が停止表示されることにもとづいて、時短回数１１００回の時短状態に制御し直す構成とした場合には、遊技者にとって有利な状態から不利な状態へ制御することとなるため、好ましくない。そこで、時短付きはずれ図柄が停止表示された際に制御されていた遊技状態が通常状態である場合にのみ、時短回数１１００回の時短状態に制御するよう構成すればよい。

【０３５５】

尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当り遊技状態に制御されることなくｎ回（本例では９００回）の可変表示を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Ｋは、以下のようにして算出できる。

【０３５６】

Ｋ＝｛（１－ＭＬ）＾ｎ｝×１００

（Ｋ＝救済時短到達率、ＭＬ＝大当り確率、ｎ＝可変表示回数）

【０３５７】

具体的には、例えば、本実施の形態における大当り確率ＭＬが約１／３１９であれば救済時短到達率Ｋは５．９％となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当り確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなるようにすれば、大当り確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【０３５８】

（変動パターン）
図１１－５～図１１－８は、本実施の形態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【０３５９】
図１１－５は、（Ａ）は通常状態における保留記憶数が０～２の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。
【０３６０】
図１１－５（Ａ）に示すように、保留記憶数が０～２の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチＢに９７個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＡに２個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＢに１個の判定値が割り当てられている。また、図１１－５（Ｂ）に示すように、保留記憶数が３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチＢに９７個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＡに２個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＢに１個の判定値が割り当てられている。
【０３６１】
一方、図１１－５（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰ非経由Ｂに１０個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＡに４０個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＢに５０個の判定値が割り当てられている。
【０３６２】
また、図１１－６は、（Ａ）は確変状態における保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。
【０３６３】
図１１－６（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチＡに９５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＣに２個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＤに３個の判定値が割り当てられている。また、図１１－６（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチＡに８５個の判定値が割り当てられており、非リーチＡに１０個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＣに２個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＤに３個の判定値が割り当てられている。
【０３６４】
一方、図１１－６（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰ非経由Ａに５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＣに８０個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＤに１５個の判定値が割り当てられている。
【０３６５】
また、図１１－７は、（Ａ）は時短状態Ａにおける保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。
【０３６６】
図１１－７（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチＡに９５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＥに５個の判定値が割り当てられている。また、図１１－７（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチＡに９０個の判定値が割り当てられており、非リーチＡに５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＥに５個の判定値が割り当てられている。
【０３６７】

一方、図１１－７（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰ非経由Ａに５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＥに９５個の判定値が割り当てられている。

【０３６８】

また、図１１－８は、（Ａ）は時短状態Ｂ（救済時短状態）における保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【０３６９】

図１１－８（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチＡに９７個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＤに３個の判定値が割り当てられている。また、図１１－８（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに９７個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＤに３個の判定値が割り当てられている。

【０３７０】

一方、図１１－８（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰリーチＤに１００個の判定値が割り当てられている。

【０３７１】

図１１－６（Ａ）（Ｂ）に示すように、確変状態において保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約８．２秒｛（（７ｓ×９５）＋（４０ｓ×２）＋（２５ｓ×３））÷１００＝８．２｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４．８秒｛（（３ｓ×８５）＋（７ｓ×１０）＋（４０ｓ×２）＋（２５ｓ×３））÷１００＝４．８｝である。

【０３７２】

ここで、確変状態が開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１０回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４．８３秒｛（８．２＋（４．８×１０９））÷１１０＝４．８３｝となる。

【０３７３】

また、図１１－６（Ｃ）に示すように、確変状態において保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５１．１秒｛（（２２ｓ×５）＋（５５ｓ×８０）＋（４０ｓ×１５））÷１００＝５１．１｝であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５１．１秒である。

【０３７４】

図１１－７（Ａ）（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約９．１５秒｛（（７ｓ×９５）＋（５０ｓ×５））÷１００＝９．１５｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５．５５秒｛（（３ｓ×９０）＋（７ｓ×５）＋（５０ｓ×５））÷１００＝５．５５｝である。

【０３７５】

ここで、時短状態Ａが開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１０回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５．５８秒｛（９．１５＋（５．５５×１０９））÷１１０＝５．５８｝となる。

【０３７６】

また、図１１－７（Ｃ）に示すように、時短状態Ａにおいて保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約６２．８秒｛（（２２ｓ×５）＋（５５ｓ×９５））÷１００＝６２．８５｝である。

【０３７７】
図１１－８（Ａ）（Ｂ）に示すように、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約７．５４秒｛（（７ｓ×９７）＋（２５ｓ×３））÷１００＝７．５４｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約２．２０５秒｛（（１．５ｓ×９７）＋（２５ｓ×３））÷１００＝２．２０５｝である。
【０３７８】
ここで、時短状態Ｂが開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１００回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約２．２秒｛（７．５４＋（２．２０５×１０９９））÷１１００＝２．２０９８５｝となる。
【０３７９】
また、図１１－８（Ｃ）に示すように、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４０秒であるため、時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４０秒である。
【０３８０】
このように、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は３つ、時短状態Ａは２つ、時短状態Ｂは２つであり、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は４つ、時短状態Ａは３つ、時短状態Ｂは２つである。
【０３８１】
また、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は４．８３秒、時短状態Ａは５．５８秒、時短状態Ｂは２．２秒である。
【０３８２】
また、保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用変動パターン数は、確変状態は３つ、時短状態Ａは２つ、時短状態Ｂは１つである。
【０３８３】
また、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は５１．１秒、時短状態Ａは６２．８秒、時短状態Ｂは４０秒である。
【０３８４】
すなわち、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に少なくなり（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に短くなる（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。
【０３８５】
また、決定可能な大当り用変動パターンの種別は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に少なくなり（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に短くなる（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。このように、時短状態Ｂは、確変状態や時短状態Ａに比べて、変動パターン種別が少ないとともに、１の可変表示期間が短い。つまり、単調で効率が良い可変表示が行われる。
【０３８６】
尚、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数や大当り用変動パターンの種別数は、確変状態の方が時短状態Ａよりも多い形態を例示したが、時短状態Ａの方が確変状態よりも多くてもよいし、確変状態と時短状態Ａとで同じであってもよい。
【０３８７】
また、図１１－５～図１１－８に示す各種変動パターン判定テーブルは、第１特別図柄と第２特別図柄とで共通に用いられるものである。特に時短状態Ｂにおいては、図１１－８に示す変動パターン判定テーブルが第１特別図柄と第２特別図柄とで共通に用いられる

ことで、時短状態Ｂにおいて第１始動入賞が発生した場合でも、確変状態や時短状態Ａに比べて決定可能な変動パターン種別数が少なく、可変表示時間の平均時間が短いため、単調で効率が良い可変表示が行われる。

【０３８８】

尚、第１特別図柄と第２特別図柄とで異なる変動パターン判定テーブルが用いられるようにしてもよい。

【０３８９】

尚、「大当りＡ」による大当り遊技状態においてＶ入賞が発生した場合は、「大当りＢ」や「大当りＣ」と同様に、大当り遊技状態の終了後に確変制御及び時短制御が実行される確変状態に制御されるため、変動パターンについては、図１１－６に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。また、「大当りＢ」や「大当りＣ」による大当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなかった場合は、「大当りＡ」と同様に、大当り遊技状態の終了後に時短制御のみが実行される時短状態Ａに制御されるため、変動パターンについては、図１１－７に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。つまり、変動パターン判定テーブルは、大当り種別に応じた変動パターン判定テーブルが用いられるわけではなく、大当り遊技状態においてイレギュラーな状態が発生することがあるため、大当り遊技状態の終了後の状態に紐づいた変動パターン判定テーブルが用いられる。

【０３９０】

つまり、有利状態（例えば、大当り遊技状態）において特定領域（例えば、Ｖ入賞口など）を遊技球が通過したことに基づいて該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御可能な遊技機において、Ｖ入賞が可能な大当り遊技状態においてＶ入賞が発生した場合は該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される一方で、Ｖ入賞が可能な大当り遊技状態でＶ入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第１時短状態に制御され、Ｖ入賞が困難な大当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第２時短状態に制御されるものにおいて、第１時短状態と第２時短状態とは共通の時短状態であって、第１時短状態と第２時短状態とにおける１の可変表示期間は、本実施の形態の時短状態Ｂにおける１の可変表示期間よりも短いことが好ましい。

【０３９１】

（リーチを伴わない変動パターン）

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターン（「短縮非リーチＡ、短縮非リーチＢ」、「超短縮非リーチ」、「非リーチＡ、非リーチＢ」、「ＳＰ非経由Ａ、ＳＰ非経由Ｂ」）とは、可変表示が開始された後にリーチが成立せずに可変表示結果が「はずれ」または「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される変動パターンである。「短縮非リーチＡ、短縮非リーチＢ」、「超短縮非リーチ」、「非リーチＡ、非リーチＢ」、「ＳＰ非経由Ａ、ＳＰ非経由Ｂ」をまとめて単に「非リーチ」または「非リーチ変動パターン」ともいう。尚、「ＳＰ非経由Ａ、ＳＰ非経由Ｂ」は、リーチやＳＰリーチが成立せずに大当りとなる大当り用の非リーチ変動パターンである。

【０３９２】

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチＡ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は７０００ｍｓであり、「ＳＰ非経由Ａ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は７０００＋１５０００ｍｓであり、「非リーチＢ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は１２０００ｍｓであり、「ＳＰ非経由Ｂ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は１２０００＋１５０００ｍｓであり、「短縮非リーチＡ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は３０００ｍｓであり、「短縮非リーチＢ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は５０００ｍｓであり、「超短縮非リーチ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は１５００ｍｓである。このうち「超短縮非リーチ」の変動パターンは、時短状態Ｂでのみ決定可能な変動パターンであり、時短制御が実行される他の遊技状態（時短状態Ａ、確変状態）に制御されているときに決定される何れの変動パターンよりも可変表示期間が短い。

【０３９３】
（スーパーリーチを伴う変動パターン）
本実施の形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「ＳＰリーチＡ」、「ＳＰリーチＢ」、「ＳＰリーチＣ」、「ＳＰリーチＤ」、「ＳＰリーチＥ」）では、リーチ状態が成立した後に、ＳＰリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するボーリング演出（ＳＰリーチＡ）や、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出（ＳＰリーチＢ～Ｅ）が実行され、ボーリング演出やバトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行されるか、又は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行された後に、味方キャラクタが敵キャラクタに復活勝利する演出（復活演出）が実行される。
【０３９４】
尚、「リーチを伴わない変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンである。尚、後述する「リーチ予告」のようなリーチ煽りがあっても、最終的にリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンを含む。また、「スーパーリーチを伴う変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となった後、リーチ演出が発展してＳＰリーチ演出が実行されてから表示結果が表示される変動パターンである。
【０３９５】
また、スーパーリーチ大当り変動パターン（ＳＰリーチＡ～Ｅ）は、飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートと、可変表示パートの勝利演出及び復活演出の終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートと、が含まれる。
【０３９６】
可変表示パートの可変表示期間は、ＳＰリーチＡは４５０００ｍｓ、ＳＰリーチＢは８００００ｍｓ、ＳＰリーチＣは４００００ｍｓ、ＳＰリーチＤは２５０００ｍｓ、ＳＰリーチＥは５００００ｍｓであり、ＳＰリーチＡ～Ｅの種別ごとに異なっている。一方、事後演出パートの実行期間は、ＳＰリーチＡ～Ｅで共通の１５０００ｍｓとなっている。本実施の形態では、事後演出パートは、可変表示期間における所定期間（例えば、１５０００ｍｓ）が割り当てられているが、ＳＰリーチの種別に応じて所定期間が異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態におけるファンファーレ期間などを事後演出パートに割り当ててもよい。
【０３９７】
尚、本実施の形態では、リーチを伴う変動パターンは全てスーパーリーチ変動パターンとされ、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていてもよい。
【０３９８】
（演出制御コマンド）
図１１－９（Ａ）は、本実施の形態における演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１１－９（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【０３９９】

図１１－９（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０４００】

コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか（「時短付きはずれ」であるか）の決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当りとなる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０４０１】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。

【０４０２】

コマンド８ＦＸＸＨは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の可変表示の停止（確定）と、次の可変表示を開始するまでの図柄確定期間を指定する図柄確定指定コマンドである。

【０４０３】

図柄確定指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｃ）に示すように、コマンド８Ｆ００Ｈは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が０．５秒となる図柄確定Ａ指定コマンドである。コマンド８Ｆ０１Ｈは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が２０秒となる図柄確定Ｂ指定コマンドである。

【０４０４】

本実施の形態では、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合と、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合とで、救済時短到達変動において異なるＥＸＴデータが設定された図柄確定指定コマンドが送信される。具体的には、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が０．５秒となる図柄確定Ａ指定コマンドが送信される。また、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が２０秒となる図柄確定Ｂ指定コマンドが送信される。

【０４０５】

コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる遊技状態（高ベ

ース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。
【０４０６】
コマンドＥ１ＸＸＨは、救済時短を除いた時短状態（時短状態Ａ）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンドＥ２ＸＸＨは、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。
【０４０７】
コマンドＦ１００Ｈは、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を通知する右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドである。コマンドＦ１０１Ｈは、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の消灯を通知する右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドである。
【０４０８】
コマンド９１ＸＸＨは、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を１６進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｄ）に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値（４桁の値）の各位（１桁目、２桁目、３桁目、４桁目）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【０４０９】
復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｄ）に示すように、コマンド９１００Ｈ～コマンド９１０ＦＨは、救済時短回数の値の１桁目を指定する復旧時救済時短回数指定１コマンドである。コマンド９１１０Ｈ～コマンド９１１ＦＨは、救済時短回数の値の２桁目を指定する復旧時救済時短回数指定２コマンドである。コマンド９１３０Ｈ～コマンド９１３ＦＨは、救済時短回数の値の３桁目を指定する復旧時救済時短回数指定３コマンドである。コマンド９１４０Ｈ～コマンド９１４ＦＨは、救済時短回数の値の４桁目を指定する復旧時救済時短回数指定４コマンドである。
【０４１０】
コマンド９４ＸＸＨは、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１２６回以下の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｅ）に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１２６回以下の回数）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【０４１１】
救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｅ）に示すように、コマンド９４００Ｈは、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数Ａ指定コマンドである。コマンド９４０１Ｈは、救済時短に到達するまで残り１～１２５回であることを指定する救済時短回数Ｂ指定コマンドである。コマンド９４７ＥＨは、救済時短に到達するまで残り１２６回であることを指定する救済時短回数Ｃ指定コマンドである。コマンド９４７ＦＨは、救済時短に到達するまで残り１２７回以上であることを指定する救済時短回数Ｄ指定コマンドである。
【０４１２】
コマンド９６ＸＸＨは、救済時短回数２指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１００回単位の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数２指定コマンドでは、例えば、救済時短回数２指定コマンドのＥＸＴデータに救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１００回単位の回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの可変表示回数が１００回である場合には、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０１Ｈが送信され、残りの可変表示回数が７００回である場合には、救済時短回数１指定コマンドとしてコマンド９６０７Ｈが送信される。コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指定コマンドである。
【０４１３】
（遊技制御メイン処理）
図１１－１０は、本実施の形態における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップＳ１～Ｓ７の処理、ステップＳ８～Ｓ９の処理、およびステ

ップＳ１０～Ｓ１２の処理は、図４で示したそれらの処理と同様である。
【０４１４】
本例では、ステップＳ７において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、ＣＰＵ１０３は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を１６進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回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０６９ＳＧＳ００１３）。
【０４１５】
次いで、ＣＰＵ１０３は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回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０６９ＳＧＳ００１４）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が１～１２５回である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４０１Ｈを送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。
【０４１６】
尚、本例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップＳ７で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）のＥＸＴデータに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。
【０４１７】
また、ステップＳ３においてＲＡＭクリアが要求されたとき、ステップＳ４においてバックアップデータがない場合、ステップＳ５においてバックアップＲＡＭに異常があったときに、ステップＳ８の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。
【０４１８】
また、ステップＳ９において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ０６９ＳＧＳ００１５）。従って、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「９００」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された後、９００回の可変表示を実行しても大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Ｂに制御されることになる。尚、本例では、ステップＳ９において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「９００」）とが対応しているため、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。
【０４１９】
次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値（本例では「９００」となっている）を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を１６進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回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０６９ＳＧＳ００１６）。
【０４２０】
このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。
【０４２１】
尚、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、ＲＡＭクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を

行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【０４２２】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップＳ３；Ｙｅｓ）してＲＡＭクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、ＲＡＭ異常を検出（ステップＳ４，Ｓ５；Ｎｏ）してＲＡＭクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

【０４２３】

（時短フラグ、確変フラグ）

本実施の形態では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、時短フラグＡと、時短フラグＢとがある。尚、以下の説明において、フラグを消去（又はクリア）することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

【０４２４】

時短フラグＡは、大当りＡ経由の時短状態Ａに制御されているときにセットされている。この時短フラグＡは、大当りＡの大当り遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態Ａが終了するとき（時短状態Ａ中に大当りとなったタイミング、１１０回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング）で消去される。

【０４２５】

時短フラグＢは、救済時短経由で制御された時短状態Ｂに制御されているときにセットされている。この時短フラグＢは、ＲＡＭクリアから表示結果が大当り図柄とならない９００回の可変表示が実行されたとき、又は、大当り遊技状態終了後に低確状態で表示結果が大当り図柄とならない９００回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態Ｂが終了するとき（時短状態Ｂ中に大当りとなったタイミング、１１００回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

【０４２６】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施の形態では、大当り遊技の１ラウンド目にＶ入賞した場合に、当該大当り遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング（確変状態中に大当りとなったタイミング、１１０回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等）で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図１１－１２のステップ０６９ＳＧＳ６９ＡでＹＥＳと判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから１１０回目であることに基づいて消去される。

【０４２７】

（特別図柄通常処理）

図１１－１１および図１１－１２は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ０６９ＳＧＳ５１）。具体的には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数が０であるか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ５２）。具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が０であるか否かを確認する。第２保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（ステップ０６９ＳＧＳ５３）。第２保留記憶数が０であれば（すなわち、第１保留記憶数のみが溜まっている場合）には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する

（ステップ０６９ＳＧＳ５４）。
【０４２８】
本実施の形態では、ステップ０６９ＳＧＳ５２～Ｓ５４の処理が実行されることによって、第１特別図柄の可変表示に対して、第２特別図柄の可変表示が優先して実行される。言い換えれば、第２特別図柄の可変表示を開始させるための第２の開始条件が第１特別図柄の可変表示を開始させるための第１の開始条件に優先して成立するように制御される。
【０４２９】
尚、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第１始動入賞口および第２始動入賞口に遊技球が入賞した順に第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示を実行するように構成してもよい。
【０４３０】
次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する（ステップ０６９ＳＧＳ５５）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶数バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する。
【０４３１】
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０６９ＳＧＳ５６）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。
【０４３２】
すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶数バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。
【０４３３】
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。
【０４３４】
そして、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップ０６９ＳＧＳ５７）。尚、ＣＰＵ１０３は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ１０２の所定の領域に保存する。
【０４３５】
次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ０６９ＳＧＳ６１）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０６９ＳＧＳ６２）。尚、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値

と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、ＣＰＵ１０３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なければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。ＣＰＵ１０３は、当り判定用乱数の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

【０４３６】

大当りとすることに決定した場合には（ステップ０６９ＳＧＳ６３；Ｙｅｓ）、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０６９ＳＧＳ６４）そして、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（大当りＡ、大当りＢ、大当りＣ）を大当りの種別に決定する（ステップ０６９ＳＧＳ６５）。尚、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ０６９ＳＧＳ７０に移行する。一方、大当りとすることに決定しなかった場合には（ステップ０６９ＳＧＳ６３；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ６６に移行する。

【０４３７】

本例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果（大当り、はずれ）にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件（救済時短回数カウンタの値を減算して「０」となること）が発生し得る構成となっている。本例では、大当りＡとなったことにもとづいて時短状態Ａに、所定回数（本例では、９００回）の可変表示を終了しても次の大当りが発生しなかったことにもとづいて時短状態Ｂに制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合には、大当りとなることにもとづく時短状態Ａに制御するよう構成されている。

【０４３８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ６６）。時短回数カウンタの値が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値を１減算し（ステップ０６９ＳＧＳ６７）、減算後の時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ６８）。減算後の時短回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ０６９ＳＧＳ６９）。

【０４３９】

尚、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ７１以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ０６９ＳＧＳ６６～０６９ＳＧＳＳ６９を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ０６９ＳＧＳ７１以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「１１０」をセット（ステップ０６９ＳＧＳ１７２参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が１余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を１加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに１多い「１１１」をセットするように構成してもよい。

【０４４０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ６９Ａ）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する。本例では、ステップ０６９ＳＧＳ６９Ａの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ０６９ＳＧＳ７０以

降の処理（特にステップ０６９ＳＧＳＳ７１の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ０６９ＳＧＳＳ７０に移行する。

【０４４１】

尚、本実施の形態では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ０６９ＳＧＳＳ７０以降の処理が実行されることなく、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ０６９ＳＧＳＳ７０に移行するものの、ステップ０６９ＳＧＳＳ７１の処理は実行されないようにしてもよい。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドが送信されるようにしてもよい。

【０４４２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ７０；Ｙｅｓ）。救済時短回数カウンタの値が０である場合には（ステップ０６９ＳＧＳ７０；Ｙｅｓ）、ステップ０６９ＳＧＳ８４へ移行する。この時点で救済時短回数カウンタの値が０である場合とは、既に救済時短経由の時短状態（時短状態Ｂ）に制御された後のタイミング（時短状態Ｂに制御されているか、または時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を行った後に通常状態に制御されているタイミング）であり、救済時短回数カウンタに９００がセットされる契機である大当りが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が０でない場合には（ステップ０６９ＳＧＳ７０；Ｎｏ）、救済時短回数カウンタの値を１減算する（ステップ０６９ＳＧＳ７１）。また、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ７１の処理が実行されることによって、第１特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第２特別図柄の可変表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【０４４３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であるか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ７２）。減算後の救済時短回数カウンタの値が１２６以下であれば（ステップ０６９ＳＧＳ７２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数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０６９ＳＧＳ７３）。例えば、救済時短回数カウンタの値が１である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４０１Ｈを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が１２６である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４７ＥＨを送信する制御を行う。

【０４４４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ７４）。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていなければ、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Ｂに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ０６９ＳＧＳ７５）。そして、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する。

【０４４５】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であれば（ステップ０６９ＳＧＳ７２；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、ＥＸＴデータとして一律に７ＦＨをセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９５７ＦＨを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ７６）。次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短までの残りの可変表示回数が１００回単位の回数（本例では、１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、７００回、又は８００回）となっているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ７７）。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が１００回単位

の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの可変表示回数が１００回単位の回数となっていれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数２指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ７８）。例えば、救済時短回数カウンタの値が１００である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０１Ｈを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が８００である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０８Ｈを送信する制御を行う。そして、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する。

【０４４６】

尚、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成してもよい。

【０４４７】

また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「９００」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、１回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信するように構成し、２回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【０４４８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ０６９ＳＧＳ８４）。この場合、例えば、大当りＡとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「２」と決定し、大当りＢとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「３」と決定し、大当りＣとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「７」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「－」と決定する。また、ＣＰＵ１０３は、決定した特別図柄の停止図柄をＲＡＭ１０２に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ０６９ＳＧＳ８５）。

【０４４９】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップＳ１１１）に対応した値に更新する（ステップ０６９ＳＧＳ８６）。

【０４５０】

（特別図柄停止処理）

図１１－１３および図１１－１４は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図柄確定期間タイマの値を１減算し（ステップ０６９ＳＧＳ１３１）、減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ１３２）。

【０４５１】

減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっていなければ（すなわち、まだ第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっていれば（すなわち、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ１３３）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグＡ、時短フラグＢ、救済時短決定フラグ、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする（ステップ０６９ＳＧＳ１３４）。

【０４５２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ０６９ＳＧＳ１３５）。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「９００」がセットされ、大当り遊技終了後に低確状態において９００回の可変表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Ｂに制御されることになる。

【０４５３】

尚、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ１３５の処理を実行することによって、大当りとなった場合に、その大当りのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「９００」をセットしてもよく、大当り遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【０４５４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１３６）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を通知する右打ちＬＥＤ点灯通知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０６９ＳＧＳ１３７）。

【０４５５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１３８）。次いで、ＣＰＵ１０３は、第１大入賞口０６９ＳＧ００７Ａや第２大入賞口０６９ＳＧ００７Ｂを開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ０６９ＳＧＳ１３９）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１４４）に対応した値に更新する（ステップ０６９ＳＧＳ１４０）。

【０４５６】

大当りフラグがセットされていなければ（ステップ０６９ＳＧＳ１３３；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ１７０）。救済時短決定フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ０６９ＳＧＳ１７１）、セットされている場合には、時短フラグＢをセットし、時短状態に制御する（ステップ０６９ＳＧＳ１７１Ａ）。そして、時短回数カウンタに「１１００」をセットする（ステップ０６９ＳＧＳ１７２）。

【０４５７】

また、ＣＰＵ１０３は、時短状態Ｂ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１７４）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯を開始する制御を行うとともに（ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ａ）、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を通知する右打ちＬＥＤ点灯通知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０６９ＳＧＳ１７４Ｂ）。その後、ステップ０６９ＳＧＳ１７５へ移行する。

【０４５８】

尚、本例では、救済時短となったタイミングでは時短状態Ｂに制御するだけで救済時短回数カウンタの設定は行わない例を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングで時短状態Ｂに制御するとともに救済時短回数カウンタの設定（「９００」をセット）も行うように構成してもよい。そのような構成によれば、救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当りが発生するまで時短状態を継続するように構成することができる。

【０４５９】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「９００」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を１ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「０」となったことにもとづいて救済時短を発生させる場合を示しているが、そのよ

うな態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタを設定する際に「０」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を１ずつ加算して救済時短回数カウンタの値が「９００」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

【０４６０】

また、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ１７２の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの可変表示回数（９００回）よりも多い値の１１００回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ０６９ＳＧＳ１７２において時短回数カウンタに「９００」と同じ値や少ない値をセットしてもよい。

【０４６１】

また、ステップ０６９ＳＧＳ１７２において、複数種類の時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、１回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「１１０」をセットし、２回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「１１００」をセットするように構成してもよい。

【０４６２】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ０６９ＳＧＳ１７２において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、１０％の確率で１１０回と決定し、９０％の確率で１１００回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当り種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

【０４６３】

また、ステップ０６９ＳＧＳ１７０において救済時短決定フラグがセットされていなければ、ＣＰＵ１０３は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ１４１）。時短終了フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、時短終了フラグをリセットする（ステップ０６９ＳＧＳ１４２）。

【０４６４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグＡ～Ｂのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ０６９ＳＧＳ１４５）。そして、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯を終了する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１５０）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の消灯を通知する右打ちＬＥＤ消灯通知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０６９ＳＧＳ１５１）。また、ＣＰＵ１０３は、通常状態指定コマンド（遊技状態指定コマンドの一種）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１５２）。そして、ステップ０６９ＳＧＳ１７５に移行する。

【０４６５】

尚、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ１４１～Ｓ１５２の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

【０４６６】

また、ステップ０６９ＳＧＳ１４１において、時短終了フラグがセットされていなければ（ステップ０６９ＳＧＳ１４１；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ１７５に移行する。

【０４６７】

ステップ０６９ＳＧＳ１７５では、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）に対応した値に更新する（ステップ０６９ＳＧＳ１７５）。

【０４６８】
（状態遷移）
次に、本実施の形態における状態遷移について説明する。図１１－１５は、本実施の形態における状態遷移を説明するための状態遷移図である。
【０４６９】
図１１－１５に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当りＢが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当りＡが発生した場合には、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当りＢが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（Ｐ）（Ｐ－１）ＲＡＭクリア処理後や、（Ｐ－２）確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が９００回に到達した場合、又は（Ｑ）（Ｑ－１）時短状態Ａにおける１１０回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が７９０回に到達した場合）には時短状態Ｂ（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。
【０４７０】
また、図１１－１５に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。
【０４７１】
また、図１１－１５に示すように、時短状態Ａ（低確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Ａにおいて、大当りが発生することなく１１０回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。
【０４７２】
また、図１１－１５に示すように、時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Ｂにおいて、大当りが発生することなく１１００回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（Ｐ）（Ｐ－１）ＲＡＭクリア処理後や、（Ｐ－２）確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が９００回に到達した場合、又は（Ｑ）（Ｑ－１）時短状態Ａにおける１１０回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が７９０回に到達した場合）には時短状態Ｂ（救済時短経由の時短状態）に制御される。
【０４７３】
尚、本例では、時短状態Ｂ中に大当りが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態Ａに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に対応した時短回数（本例では、１１０回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Ｂを継続するように構成してもよい。
【０４７４】
尚、本例では、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。

【０４７５】
（遊タイムの説明）
次に、本実施の形態における時短状態Ｂ（救済時短状態）である「遊タイム」の特徴について、図１１－１６～図１１－１８に基づいて説明する。図１１－１６は、（Ａ１）（Ａ２）は「遊タイム」非搭載の場合の一例を示す図、（Ｂ１）（Ｂ２）は「遊タイム」搭載の場合の一例を示す図である。図１１－１７は、（Ａ）～（Ｄ）は通常状態におけるはずれ変動の一例を示す図である。図１１－１８は、（Ｅ１）（Ｅ２）は変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの説明図、（Ｆ１）～（Ｆ４）は変動効率が通常状態よりも高い本件の遊タイムの説明図である。尚、図１１－１６～図１１－１８においては、「遊タイム」の特徴を説明する便宜上、以下において説明する演出画像とは異なる説明用の画像を用いて説明することとする。
【０４７６】
まず、本実施の形態の「遊タイム」が非搭載のパチンコ遊技機の場合、例えば、図１１－１６（Ａ１）（Ａ２）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率が約１／３００の場合で９００回など、大当り確率分母の約３倍）の可変表示が行われた場合でも、「遊タイム」、つまり、時短状態に制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約３倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態（低確／低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。
【０４７７】
一方、本実施の形態の「遊タイム」が搭載のパチンコ遊技機の場合、図１１－１６（Ｂ１）（Ｂ２）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約２．５～３倍）の可変表示が行われた場合に「遊タイム」となり、特定回数（例えば、１１００回など、最大で大当り確率分母の約３．８倍など）の可変表示にわたり時短状態Ｂに制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約３倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、「遊タイム」、つまり、時短状態Ｂに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。
【０４７８】
また、図１１－１７（Ａ）～（Ｄ）に示すように、遊技者は、大当りの終了後から「遊タイム」に制御されるまでの期間にわたり、大当りがない状態で遊技を続けており（「はまっている」）、その期間には様々な予告演出が実行されて煽られ続けている。また、９００回の可変表示となると、例えば、大当り終了後から可変表示が第１回数（例えば、１０５回）実行されたとき（図１１－１７（Ａ）参照）、可変表示が第２回数（例えば、２１３回）実行されたとき（図１１－１７（Ｂ）参照）、可変表示が第３回数（例えば、５０６回）実行されたとき（図１１－１７（Ｃ）参照）、可変表示が第４回数（例えば、８８２回）実行されたときなど（図１１－１７（Ｄ）参照）、少なくともＳＰリーチといった大当り期待度の高い演出（例えば、「激熱」のＳＰリーチ演出など）が所定回数実行され、これらＳＰリーチ演出がことごとくはずれ続けているため、かなり気が滅入っている可能性が高い。
【０４７９】
よって、図１１－１８（Ｅ１）（Ｅ２）に示すように、９００回の可変表示を経由してようやく「遊タイム」（時短状態Ｂ）に制御される場合でも、この時短状態Ｂが、通常状態（低確／低ベース状態）のように変動効率が低い状態である場合、無駄な打ち球数も増えてさらなる追加投資と遊技の長期化が考えられる。また、９００回の可変表示においてＳＰリーチ演出がことごとくはずされてかなり気が滅入っているので、「遊タイム」においても煽り演出が頻発すると遊技意欲が低下してしまう。

【０４８０】
そこで、図１１－１８（Ｆ１）～（Ｆ４）に示すように、本実施の形態の「遊タイム」（時短状態Ｂ）は、通常状態（低確／低ベース状態）よりも変動効率が高くなる時短状態であるため、追加投資を抑えつつ遊技を続けることができる。また、時短制御は可変表示が特定回数（例えば、１１００回など、最大で大当り確率の約３．８倍の回数）実行されることで、時短状態Ｂに制御されている期間に大当りに制御される確率が高い（例えば、約９７％など）ため、安心して遊技を行うことができる。例えば、大当り確率が１／３１９．９である場合、１回の可変表示で大当りにならない確率は約９９％｛（３１９．９－１）÷３１９．９＝０．９９６８７４｝であり、１１００回転以内に大当りにならない確率は約３％（０．９９６８７４＾１１００＝０．０３１９３７）になる。よって、１１００回転以内に大当りになる確率は約９７％（１－０．０３１９３７＝０．９６８０６３）である。
【０４８１】
さらに、「遊タイム」では、選択される変動パターンの可変表示期間が短いので他の時短状態よりも変動効率が高いため、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引く可能性が高いとともに、右打ち遊技により第２特図ゲームでの大当りとなることで、遊技者にとって有利な大当り（例えば、大当りＢや大当りＣなど）が付与される可能性が高い有利な状態である。また、後述するような予告演出やＳＰリーチ演出などが実行されにくく、はずれ演出で煽られる機会が少ないため、遊技意欲の低下を好適に抑制することができる。つまり、本実施の形態の「遊タイム」は、確変状態や時短状態Ａのように、演出などを楽しみながら次の大当りを待つための遊技状態とは異なり、演出を楽しむことよりもはずれ変動を効率よく消化して次の大当りを引き当てることを優先する遊技状態である。尚、本実施の形態の「遊タイム」（時短状態Ｂ）の詳細については、以下説明する。
【０４８２】
（バトルラッシュ）
本実施の形態では、大当りＡ経由の時短状態Ａに制御される場合に、演出モードが「バトルラッシュ」に制御される。図１１－１９（Ａ）は、演出モードが「バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置５における演出例を示す図である。
【０４８３】
図１１－１９（Ａ１）に示すように、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態Ａ）に制御されており、時短回数カウンタの値が０～１１０である場合に、演出モードが「バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第２背景画像０６９ＳＧ３２０が表示されており、画像表示装置５の画面上部に「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示０６９ＳＧ２２１が表示されている。また、画像表示装置５の画面左下部に、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１１０）が表示されており、画像表示装置５の画面右下部に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されている。
【０４８４】
このとき、第２特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域０６９ＳＧ０１３にアクティブ表示０６９ＳＧ００３が表示されており、第２保留記憶数の値が４であることに対応して、第２保留表示領域０６９ＳＧ０１２に第２保留表示０６９ＳＧ００２が４つ表示されている。また、画像表示装置５の画面左上に、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域５ＳＬが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。
【０４８５】
尚、上記第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、時短残表示０６９ＳＧ２０１、右打ち報

知画像０６９ＳＧ４００などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤー）に表示することで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤー）に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【０４８６】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される（図１１－１９（Ａ１）に示す表示領域５ＳＬに表示される小図柄など参照）。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵは、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵは、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【０４８７】

また、第１特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３２や第２特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３３など、画像表示装置５以外の個所（例えば、遊技盤２の所定個所である特別可変入賞球装置７など）に設けた第４図柄表示装置にて表示される図柄を第４図柄とも言う。

【０４８８】

次いで、図１１－１９（Ａ２）に示すように、遊技状態が時短状態Ａに制御されているときの１１０回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態（通常状態）に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として昼の街の風景をあらわした第１背景画像０６９ＳＧ３１０が表示され、画像表示装置５の画面右下部に、低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２（本例では、「ゲーム０回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置５の画面上部の演出モード表示０６９ＳＧ２２１、画像表示装置５の画面左下部の時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１００）、画像表示装置５の画面右下部の右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字は消去される。

【０４８９】

尚、低確／低ベース状態（通常状態）に制御されている場合に、救済時短回数カウンタの値が３００以下である場合には、後述するカウントダウン演出が実行され、画像表示装置５の画面右下部に特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あとＸＸＸ回」の文字、及び三角形のオブジェクト、ＸＸＸ＝１～３００）が表示される。

【０４９０】

（遊・１１００バトルラッシュ［遊タイム］）

本実施の形態では、救済時短経由の時短状態Ｂに制御される場合に、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」（「遊タイム」ともいう）に制御される。図１１－１９（Ｂ）は、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置５における演出例を示す図である。

【０４９１】

図１１－１９（Ｂ１）に示すように、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態Ｂ）に制御されており、時短回数カウンタの値が０～１１００である場合に、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第３背景画像０６９ＳＧ３３０が表示されており、画像表示装置５の画面上部に「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示０６

９ＳＧ２２２が表示されている。また、画像表示装置５の画面左下部には、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて、時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１１００）が表示されており、画像表示装置５の画面右下部に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置５の画面左上に、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域５ＳＬが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【０４９２】

尚、時短残表示０６９ＳＧ２０１については、表示態様（例えば、デザイン、フォント、色味など）が確変状態と時短状態Ａと時短状態Ｂとで共通とされていることで、コストを低減することができる。

【０４９３】

次いで、図１１－１９（Ｂ２）に示すように、遊技状態が時短状態Ｂに制御されているときの１１００回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第１背景画像０６９ＳＧ３１０が表示される。このとき、画像表示装置５の画面上部の「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字、画像表示装置５の画面左下部の時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１１００）、画像表示装置５の画面右下部の右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字は消去される。

【０４９４】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて大当りが発生せずに１１００回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当りが発生せずに９００回の可変表示が実行されても時短状態Ｂに制御されることはない。よって、時短状態Ａや後述する確変状態において大当りが発生せずに１１０回目の可変表示が終了した後に、画像表示装置５の画面右下部に可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２が表示されるようになっている一方で、時短状態Ｂにおいて大当りが発生せずに１１００回目の可変表示が終了した後は、画像表示装置５に可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２が表示されないようにしている。このようにすることで、時短状態Ｂにおいて大当りが発生せずに１１００回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当りが発生せずに９００回の可変表示が実行されれば時短状態Ｂに制御されると思わせてしまうことを防止できる。

【０４９５】

また、本実施の形態では、図１１－１９（Ｂ１）に示すように、時短状態Ｂに制御されている期間において、アクティブ表示領域０６９ＳＧ０１３にアクティブ表示０６９ＳＧ００３が表示され、第２保留表示領域０６９ＳＧ０１２に第２保留表示０６９ＳＧ００２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂに制御されている期間においては、アクティブ表示０６９ＳＧ００３や第２保留表示０６９ＳＧ００２が表示されないようにしてもよい。尚、時短状態Ａや確変状態においては、アクティブ表示０６９ＳＧ００３や第２保留表示０６９ＳＧ００２が表示されるようにしてもよいし、表示されないようにしてもよい。

【０４９６】

また、遊技状態が時短状態Ａに制御されているときの１１０回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、例えば、「ＢＡＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」などの文字を表示してから低確／低ベース状態に制御するようにしてもよい。一方、遊技状態が時短状態Ｂに制御されているときの１１００回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、上記したような「ＢＡＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」などの文字を表示しないようにすることが好ましい。

【０４９７】

また、遊技状態が時短状態Ｂに制御されているときの１１００回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、時短状態Ｂへの移行時に行われるシャッ

ター演出（図１１－２３（Ｂ）参照）を行ってから低確／低ベース状態に制御するようにしてもよい。

【０４９８】

また、遊技状態が時短状態Ａに制御されているときの１０１回目の可変表示が開始したときに、時短回数が残り１０回であることを示唆するカウントダウン報知を行う一方で、遊技状態が時短状態Ｂに制御されているときの１０９１回目の可変表示が開始してもカウントダウン報知を行わないようにしてもよく、このようにすることで、時短状態Ｂ（遊タイム）が終了しそうなのに煽りを入れてしまうことを防止できる。

【０４９９】

（極・バトルラッシュ）

本実施の形態では、大当りＢ又は大当りＣ経由の確変状態に制御される場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御される。図１１－２０は、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置５における演出例を示す図である。

【０５００】

図１１－２０（Ａ）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されており、時短回数カウンタの値が１１～１１０である場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第４背景画像０６９ＳＧ３４０が表示されており、画像表示装置５の画面上部に「極・ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示０６９ＳＧ２２３が表示されている。また、画像表示装置５の画面左下部に、高確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝１１～１１０）が表示されており、画像表示装置５の画面右下部に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置５の画面左上に、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域５ＳＬが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【０５０１】

次いで、図１１－２０（Ｂ）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されており、時短回数カウンタの値が０～１０である場合に、画像表示装置５の画面左下部に、時短回数カウンタの値が１１～１１０であった場合の時短残表示０６９ＳＧ２０１よりも拡大した態様の強調時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１０）が表示されている。尚、強調時短残表示０６９ＳＧ２０１は、時短残表示０６９ＳＧ２０１を拡大した態様に限らず、時短残表示０６９ＳＧ２０１の表示色を変えたり、時短残表示０６９ＳＧ２０１にエフェクト表示を付加したりしてもよい。また、時短残表示０６９ＳＧ２０１から強調時短残表示０６９ＳＧ２０１に切り替わるタイミングで、スピーカから専用の効果音を再生出力させてもよい。

【０５０２】

また、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいても、確変状態と同じような態様で時短残表示を表示してもよい。また、時短状態Ｂについては、強調時短残表示を行わないようにすることで、遊技者にストレスを与えないようにしてもよい。

【０５０３】

次いで、図１１－２０（Ｃ）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されている場合に、表示結果が「はずれ」となる１１０回目の可変表示が実行されているときに、画像表示装置５の画面全体にリザルト画像０６９ＳＧ５００が表示されている。リザルト画像０６９ＳＧ５００には、極・バトルラッシュが終了したことを報知する「極・ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の文字と、大当り回数を示す「ＢＯＮＵＳ×〇回」の文字（〇は大当り回数）と、付与された遊技球の総数を示す「ＸＸＸＸ　ｐｔ」の文字（ＸＸＸＸは付与された遊技球の総数）とが含まれている。

【０５０４】

尚、このリザルト画像０６９ＳＧ５００に含まれる大当り回数とは、高確状態での可変表示に基づく大当りが連続した回数（所謂連荘回数）であり、付与された遊技球の総数とは、連荘回数の大当りにおいて付与された賞球数を含むものである。

【０５０５】

次いで、図１１－２０（Ｄ）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されているときの１１０回の可変表示が終了した後に、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第１背景画像０６９ＳＧ３１０が表示され、画像表示装置５の画面右下部に低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２（本例では、「ゲーム０回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置５の画面上部の演出モード表示０６９ＳＧ２２３、画像表示装置５の画面左下部の強調時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、Ｘ＝０～１０）、画像表示装置５の画面右下部の右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字は消去される。

【０５０６】

尚、遊技状態が確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂから通常状態に制御されたときに、時短制御が終了したことに基づいて左打ちを指示する左打ち報知演出を実行してもよい。左打ち報知演出は、画像表示装置５の画面中央部に左打ち報知画像と「左打ち」の文字や矢印画像が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「左打ちしてください」の音声が再生出力される。

【０５０７】

また、図１１－１９（Ａ２）に示すように時短状態Ａに制御されているときの１１０回目の可変表示が終了した後や、図１１－１９（Ｂ２）に示すように時短状態Ｂに制御されているときの１１００回目の可変表示が終了した後や、図１１－２０（Ｄ）に示すように確変状態に制御されているときの１１０回目の可変表示が終了した後のいずれにおいても、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２の可変表示回数を共通の「０回」と表示することで、パチンコ遊技機１の状態（前回大当りの種別や、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の何れに制御されていたかなど）を容易に把握できないようにし、時短状態Ｂに制御されることに対する期待感を高めることができる。

【０５０８】

尚、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２にて表示する可変表示回数として、時短状態Ａの制御が終了した場合は「１１０回」、時短状態Ｂの制御が終了した場合は「１１００回」、確変状態の制御が終了した場合は「１１０回」など、各状態において実行された可変表示回数を表示するようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１の状態（前回大当りの種類、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の何れに制御されていたか）を概ね確認することができ、それによって時短状態Ｂに制御されるまでの可変表示回数を予測しやすくなるので、遊技意欲の向上につなげることができる。

【０５０９】

また、時短状態Ａと時短状態Ｂとにおいて、共通の楽曲（例えば、楽曲Ａ）がＢＧＭとして固定で再生され、確変状態においては、楽曲Ａを含む複数の楽曲（例えば、楽曲Ａ～Ｘなど）のうちからいずれかが選択可能とされ、選択された楽曲を再生可能となっていてもよい。

【０５１０】

また、時短状態Ａと確変状態とにおいて楽曲Ａが流れる場合、該楽曲Ａに対応した発光パターン（楽曲の韻に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などが発光されるようにしてもよい。

【０５１１】

また、時短状態Ｂにおいて楽曲Ａが流れる場合、時短状態Ａ、確変状態において楽曲Ａが流れるときとは異なる発光パターン（背景画像に合わせた発光パターンなど）で遊技効

果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などが発光されるようにしてもよい。
　また、時短状態Ａや確変状態における遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などの発光パターン（楽曲の韻に合わせたパターン）の方が、時短状態Ｂにおける遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などの発光パターン（背景画像に合わせたパターン）よりも発光のパターンが強調され、時短状態Ｂにおける遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などの発光パターンは落ち着いた発光パターンとなる。尚、強調される発光パターンは、落ち着いた発光パターンよりも輝度が高いパターン、発光データの切り替え間隔が短いパターン、点滅周期が短いパターン等を含む。このようにすることで、時短状態Ｂでは、上記の流れで説明した通り、遊技者は気が滅入っている可能性があるため、遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などの発光パターンを強調しすぎずに落ち着かせることで、遊技者が不満を持つことを抑制できる。
【０５１２】
　また、例えば、時短状態Ａと時短状態Ｂとにおいて、共通の背景画像を表示するが、時短状態Ｂでは、該背景画像の遠近感（視認性）を時短状態Ａと異ならせることにより、同じ背景画像の流用でも全く異なった状態であることが分かる（異なった印象を与える）ようにしてもよい。
【０５１３】
　また、時短状態Ａと時短状態Ｂとにおいて、飾り図柄の大きさも異ならせ（例えば、時短状態Ａ：普通、時短状態Ｂ：大きい）、背景画像を流用していても全く異なった状態であることが分かる（印象を与える）ようにしてもよい。
【０５１４】
　また、確変突入演出・時短突入演出Ａの実行後に、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示を行うようにしてもよい。この場合、時短突入演出Ｂの実行後においては、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示は行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、大当りを経由しない時短状態Ｂの突入時において上記表示を行うことにより遊技者にストレスを与えてしまうことを抑制できる。
【０５１５】
　（可変表示回数表示、特別回数表示）
　本実施の形態では、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに、画像表示装置５の画面右下部に、低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示の回数に対応した可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２（本例では、「ゲームＸＸＸ回」の文字等）と、救済時短到達までの可変表示の残り回数に対応した特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あとＸＸＸ回」の文字、及び三角形のオブジェクト等）とが表示可能である。本実施の形態では、特別回数表示が表示される演出をカウントダウン演出と称するものとする。
【０５１６】
　本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値に応じて、可変表示回数表示と特別回数表示のいずれが表示されるかが決定される。また、救済時短回数カウンタの値に応じて特別回数表示の表示態様を変化可能である。図１１－２１は、可変表示回数表示又は特別回数表示が表示されている場合の画像表示装置５における演出例を示す図である。
【０５１７】
　図１１－２１（Ａ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が３０１～９００である場合には、画像表示装置５の画面右下部に可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２（本例では、「ゲームＸＸＸ回」の文字、ＸＸＸ＝０～６９９など）が表示される。可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２の数字（ＸＸＸ）は、可変表示が実行されるごとに加算表示される。
【０５１８】
　図１１－２１（Ｂ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が３１～３００である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置５の画面右下部に白色態様の特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あとＸＸＸ回」の白色文字、及び白色の三角形のオブジェクト、ＸＸＸ＝３１～

３００）が表示される。
【０５１９】
図１１－２１（Ｃ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が３０である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置５の画面中央部に赤色態様の特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あとＸＸＸ回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、ＸＸＸ＝３０）が所定期間（例えば、約３秒）拡大表示された後、図１１－２１（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の画面右下部に移行して縮小表示される。そして、救済時短回数カウンタの値が１～３０である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置５の画面右下部に赤色態様の特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あとＸＸＸ回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、ＸＸＸ＝１～３０）が表示される。
【０５２０】
尚、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が０となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示しないものとするが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が０となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示してもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値が１となる可変表示において、赤色態様の特別回数表示が表示された後に、救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示が実行されると、金色態様の特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あと０回」の金色文字、及び金色の三角形のオブジェクト等）が表示されてもよい。
【０５２１】
また、本実施の形態では、特別回数表示０６９ＳＧ２０３が表示されている期間においては、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２を非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２を表示したまま特別回数表示０６９ＳＧ２０３を表示し、可変表示に伴い、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２の加算表示と特別回数表示０６９ＳＧ２０３の減算表示とを実行するようにしてもよい。尚、この場合、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２を特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示態様よりも視認性が低い態様で表示する（例えば、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２を特別回数表示０６９ＳＧ２０３よりも縮小表示するなど目立たない態様で表示する）ことが好ましい。
【０５２２】
また、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示を開始する契機は、時短状態Ｂに制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り５０回など）となった可変表示が開始されるときなどの一定のタイミングであってもよいし、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示開始抽選を実行して当選したタイミングや、ＳＰリーチはずれの変動パターンが終了したタイミングや、あるいは、時短状態Ｂに制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り５０回など）となったことが残回数示唆演出などの実行により示唆された場合など、不定期なタイミングであってもよい。また、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示を開始するときには、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を全画面表示するなどして強調表示するようにしてもよい。また、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を表示する代わりに、専用の演出モード（例えば、「リーチしたら激熱」など）に切り替える専用の背景演出を実行可能としてもよい。
【０５２３】
また、救済時短回数カウンタの値が３０１～９００となった場合、救済時短回数カウンタの値が３０１～９００となる前のよりもＳＰリーチの変動パターンが決定されにくくなる変動パターンテーブルに切り替わるようにしてもよい。このようにすることで、早く救済時短に突入させたい遊技者の意図を汲んだ可変表示にて遊技させることが可能となる。
【０５２４】
また、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）におい

ては、後述する各種予告演出の実行を制限（例えば、実行しない、または、目立たない態様で表示するなど）してもよい。また、予告演出の実行時期と特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を強調表示しない態様で表示したり、後述する先読み予告演出の実行時期と特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、先読み予告演出が終了した後の可変表示が開始されたときに特別回数表示０６９ＳＧ２０３を表示したり、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）における所定の可変表示が大当りとなる場合には、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示を制限（例えば、表示しない、または、目立たない態様で表示するなど）するようにしてもよい。

【０５２５】

（救済時短到達時の演出例）

前述したように、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合（ＲＡＭクリア後に１度も大当りせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が０．５秒となる図柄確定Ａ指定コマンドが送信され、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合（１度大当りし、その後大当りせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が２０秒となる図柄確定Ｂ指定コマンドが送信される。本実施の形態では、前記（ｉ）の場合と前記（ｉｉ）の場合とでは図柄確定期間が異なるため、低確／低ベース状態における救済時短到達変動が終了してから低確／高ベース状態（時短状態Ｂ）に制御され救済時短遊技が開始するまでの期間（即ち、図柄確定期間）の演出態様が異なっている。

【０５２６】

次に、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合の演出例に関して、図１１－２２～図１１－２５を用いて説明する。本例では、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」であるときについて説明する。

【０５２７】

（（ｉ）の場合の演出例）

図１１－２２は、ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１１－２３は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【０５２８】

先ず、図１１－２３（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が１である場合の可変表示）を終了させるタイミングで（図１１－２２に示すＴ１のタイミングで）、図柄確定Ａ指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の組合せ（本例では、「１４６」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せを確定停止させる。

【０５２９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域０６９ＳＧ０１３内にアクティブ表示０６９ＳＧ００３を表示させており、第１保留記憶数が１であることに基づいて、第１保留表示領域０６９ＳＧ０１１に保留表示０６９ＳＧ００１を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が通常状態であることに基づいて、飾り図柄の背景画像として第１背景画像０６９ＳＧ３１０を表示させている。

【０５３０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示領域５ＳＬに、第１保留記憶数が１であるので「１」の文字を表示させ、第２保留記憶数が０であるので「０」の文字を表示させている。また、小図柄表示領域に小図柄の組み合せ（本例では、「１４６」）を確定停止させる

。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。
【０５３１】
次いで、図１１－２３（Ｂ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が０となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図１１－２２に示すＴ２のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を実行し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示させる。
【０５３２】
次いで、図１１－２３（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図１１－２２に示すＴ３のタイミングで）、図柄確定Ａ指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示領域に最終的な小図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像０６９ＳＧ２５０が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興趣が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００を表示した後、右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。
【０５３３】
次いで、図１１－２３（Ｄ）に示すように、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで（図１１－２２に示すＴ４のタイミングで）、遊技状態が時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第３背景画像０６９ＳＧ３３０を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面上部に「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示０６９ＳＧ２２２を表示させ、画像表示装置５の画面左下部に時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝１１００）を表示させ、画像表示装置５の画面右下部に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を表示させる。また、小図柄表示領域に直前に実行された小図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を表示させる。
【０５３４】
次に、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合の演出例に関して、図１１－２４（Ａ）及び図１１－２５を用いて説明する。本例では、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」であるときについて説明する。
【０５３５】
（（ｉｉ）の場合の演出例）
図１１－２４は、（Ａ）は大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャート、（Ｂ）は時短突入演出Ｂの変形例を示すタイムチャートである。図１１－２５は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。
【０５３６】
先ず、図１１－２５（Ａ）及び（Ｂ）における演出構成は、図１１－２３（Ａ）及び（Ｂ）に示した、ＲＡＭクリア処理後に救済時短に到達した場合の「非リーチ（短縮非リーチまたは非リーチ）はずれ」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【０５３７】
次いで、図１１－２５（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図１１－２４（Ａ）に示すＴ３のタイミングで）、図柄確定Ｂ指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示領域において最終的な小図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置５の画面右下部におけるシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像０６９ＳＧ２５０が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興趣が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００を表示した後、右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。
【０５３８】
次いで、図１１－２５（Ｄ）に示すように、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）のうち０．５秒が経過したタイミングで（図１１－２４（Ａ）に示すＴ４のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を終了し、画像表示装置５の画面全体からシャッター画像０６９ＳＧ２５０を消去するとともに、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００を表示したまま右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１をフェードアウト表示した後、時短突入演出Ｂを実行し、画像表示装置５の画面全体に後述する突入画像０６９ＳＧ４７３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像）を表示させる。時短突入演出Ｂでは、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入」の文字を含む突入画像０６９ＳＧ４７３を表示することにより遊技状態が時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）に制御されることを遊技者に報知している。
【０５３９】
また、突入画像０６９ＳＧ４７３は、時短状態Ａ及び確変状態の制御が開始されるときにも共通に表示される突入画像０６９ＳＧ４７０と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が０％で表示される「１１００」の文字からなる遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａと、「遊」の文字からなる遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ｂと、から構成されている。
【０５４０】
次いで、図１１－２５（Ｅ）に示すように、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）が経過したタイミングで（図１１－２４（Ａ）に示すＴ５のタイミングで）、遊技状態が時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第３背景画像０６９ＳＧ３３０を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面上部に「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示０６９ＳＧ２２２を表示させ、画像表示装置５の画面左下部に時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝１１００）を表示させ、画像表示装置５の画面右下部に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を表示させる。また、小図柄表示領域において直前に実行された小図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を表示させる。
【０５４１】
尚、図１１－２４（Ａ）及び図１１－２５の例では、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）が経過して遊技状態が時短状態Ｂに制御されるタイミングで、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となり第３背景画像０６９ＳＧ３３０が表示される例を示しているが、このような形態に限らず、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）が経過して遊技状態が時短状態Ｂに制御されるタ

イミングとは異なるタイミングで、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となり第３背景画像０６９ＳＧ３３０が表示されるようにしてもよい。例えば、遊技状態が時短状態Ｂに制御された後、（Ａ）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（Ｂ）時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示が開始されたタイミングで、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となり第３背景画像０６９ＳＧ３３０が表示されるようにしてもよい。また、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）のうち、０．５秒が経過したタイミング（本例では図柄確定Ａ指定コマンドにより指定される図柄確定期間）が経過したタイミング（本例では、Ｔ４のタイミング）で、時短突入演出Ｂ（図１１－２５（Ｄ））が実行されることなく、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となり第３背景画像０６９ＳＧ３３０が表示されるようにしてもよい。

【０５４２】

また、図１１－２３（Ｂ）や図１１－２５（Ｂ）においてシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示するときに、時短状態Ｂに制御されることを示唆する画像（例えば、「遊」の文字など）を表示してもよい。このようにすることで、時短状態Ｂに制御されるタイミングと、時短状態Ｂに制御されるタイミング以外のタイミング（例えば、演出モードが切り替わるタイミングなど）とにおいてシャッター画像０６９ＳＧ２５０を共通に表示する場合において、区別しやすくなる。

【０５４３】

また、本実施の形態では、図１１－２２～図１１－２５で説明したように、（ｉ）ＲＡＭクリア後に救済時短に到達するときと、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達するときとで、演出態様が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記（ｉ）のときと前記（ｉｉ）のときとで共通の態様の演出が実行されるようにしてもよい。つまり、前記（ｉ）のときと前記（ｉｉ）のときとで時短突入演出Ｂを実行するようにしてもよいし、前記（ｉ）のときと前記（ｉｉ）のときとで時短突入演出Ｂを実行しないようにしてもよい。また、前記（ｉ）のときと前記（ｉｉ）のときとで、態様が異なる時短突入演出Ｂを実行するようにしてもよい。

【０５４４】

また、図１１－２４（Ａ）及び図１１－２５の例では、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）に時短突入演出Ｂを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時短状態Ｂに制御されてから時短突入演出Ｂを開始するようにしてもよい。以下、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングの変形例について、図１１－２４（Ｂ）及び図１１－２６、図１１－２７に基づいて説明する。

【０５４５】

図１１－２４（Ｂ）は、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングを示す変形例としてのタイムチャートである。図１１－２６は、救済時短に到達したときに保留記憶数が０の場合の演出動作例を示す説明図である。

【０５４６】

先ず、図１１－２６（Ａ）における演出構成は、図１１－２５（Ａ）に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。次いで、図１１－２６（Ｂ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が０となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ２のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示を開始する。

【０５４７】

次いで、図１１－２６（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ３のタイミングで）、図柄確定Ｂ指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を確定停止させるとともに、画像表示装置５の表示領域５ＳＬにおいて、

表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図１１－２６（Ｄ）に示すように、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を非表示とし、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

【０５４８】

次いで、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ４のタイミングで）、時短状態Ｂの制御が開始され、可変表示が開始可能になるが、保留記憶数が０の場合、図１１－２６（Ｄ）に示す右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１の表示が維持される。

【０５４９】

その後、図１１－２６（Ｅ）に示すように、時短状態Ｂにおいて右打ち遊技が開始されて第２始動入賞（第１始動入賞でもよい）が発生したことに基づき１回目の可変表示が開始されたタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ５のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を開始し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示する。尚、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１はシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する。

【０５５０】

次いで、図１１－２６（Ｆ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の可変表示が終了した後、２回目の可変表示が開始されたタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ６のタイミングで）シャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０と右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１とを非表示とした後、突入画像０６９ＳＧ４７３を表示して時短突入演出Ｂを開始する。

【０５５１】

尚、時短突入演出Ｂは、時短状態Ｂにおける２回目の可変表示の開始タイミング以外のタイミング（例えば、１回目の可変表示の途中や２回目以降の可変表示の開始時など）で開始されてもよい。また、可変表示の変動パターンとして超短縮変動パターンが決定されるなど可変表示期間が短い（例えば、１５００ｍｓなど）場合は、複数回の可変表示にわたり継続して実行されるようにしてもよい。この場合、時短突入演出Ｂの映像は、飾り図柄の可変表示によらず継続的に表示されることが好ましい。また、時短突入演出Ｂの実行期間中に大当りの可変表示が開始された場合は、実行中の時短突入演出Ｂを中断または終了し、変動パターンに応じた演出（例えば、ＳＰリーチ演出など）に移行してもよいし、変動パターンに応じた演出を経ずに大当り報知演出を実行するようにしてもよい。

【０５５２】

次に、図１１－２７は、救済時短に到達したときに保留記憶数が１以上である場合の演出動作例を示す説明図である。

【０５５３】

先ず、図１１－２７（Ａ）～（Ｃ）における演出構成は、図１１－２６（Ａ）～（Ｃ）に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【０５５４】

次いで、図１１－２７（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ３のタイミングで）、図柄確定Ｂ指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を確定停止させるとともに、画像表示装置５の表示領域５ＳＬにおいて、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図１１－２７（Ｄ）に示すように、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を非表示とし、画像表示装置５の

画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

【０５５５】

ここで、保留記憶数が１以上の場合、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ４のタイミングで）、時短状態Ｂの制御が開始されるとともに、１回目の可変表示が開始されるため、図１１－２７（Ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を開始し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示する。また、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１はシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示された状態を維持する。

【０５５６】

その後、図１１－２７（Ｅ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の可変表示が終了した後、２回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０と右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１とを非表示とした後、突入画像０６９ＳＧ４７３を表示して時短突入演出Ｂを開始する。

【０５５７】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短到達変動の可変表示が終了したときに、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、画像表示装置５の表示画面に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を表示して右打ち報知を開始するため、時短状態Ｂの制御が開始されてから可変表示が開始されないことで、時短状態Ｂの制御が開始されることを示すシャッター演出や時短突入演出Ｂが開始されない場合でも、時短状態Ｂに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【０５５８】

また、上記の実施の形態では、ＲＡＭクリア後に救済時短に到達したときは図柄確定期間として０．５秒が設定され、大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達したときは図柄確定期間として２０秒が設定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように、ＲＡＭクリア後に救済時短に到達したときと、大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達したときとで、共通の図柄確定期間（例えば、０．５秒）が設定されるようにしてもよい。また、このようにした場合でも、右打ち報知や時短突入演出Ｂを、時短状態Ｂの制御が開始された後の可変表示が開始されてから実行することで、時短状態Ｂに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【０５５９】

上記の実施の形態では、ＲＡＭクリア後に救済時短に到達するときに、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに遊・１１００バトルラッシュの背景画像を表示する例を示している。ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図柄確定Ａ指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、ＣＰＵ１０３から送信された図柄確定Ａ指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定Ａ指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定Ａ指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、（Ａ）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（Ｂ）時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド（例えば、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンド、第２可変表示開始コマンド）、変動パターン指定コマンド等））を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに遊・１１００バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。尚、時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示に対応する他のコマンド（例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマン

ド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに遊・１１００バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。

【０５６０】

また、上記の実施の形態では、大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達するときに、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）のうち０．５秒が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに時短突入演出を実行する例を示している。ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図柄確定Ｂ指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、ＣＰＵ１０３から送信された図柄確定Ｂ指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定Ｂ指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定Ｂ指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、（Ａ）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（Ｂ）時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド（例えば、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンド、第２可変表示開始コマンド）、変動パターン指定コマンド等））を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに時短突入演出Ｂを実行するようにしてもよい。尚、時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示に対応する他のコマンド（例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに時短突入演出Ｂを実行するようにしてもよい。

【０５６１】

また、図１１－２２～図１１－２５では、ＲＡＭクリア後に救済時短に到達する場合と、大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達する場合とにおいて、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」に決定されたときに実行される各演出について説明したが、特に図示はしないが、変動パターンが「ＳＰリーチＡはずれまたはＳＰリーチＢはずれ」に決定されたときは、ＳＰリーチ種別に対応するＳＰリーチ演出（例えば、ＳＰリーチＡであればボーリング演出、ＳＰリーチＢであればバトル演出）が実行され、ボーリング演出やバトル演出で味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する画像を表示して可変表示結果がはずれとなることが報知された後に、シャッター演出を開始するとともに、シャッター演出の終了後の図柄確定期間に時短突入演出Ｂを開始するようにしてもよい。

【０５６２】

また、救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示（救済時短到達変動）が大当りである場合、以下の（１）～（３）のようにしてもよい。

【０５６３】

（１）救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示において大当り用変動パターン「ＳＰリーチＢ（バトルＳＰ）」が決定されていた場合、当該可変表示開始時にシャッター演出が行われ（例えば、図１１－２３（Ｂ）と同じ）、例えば、ＳＰリーチ演出Ｂに発展するタイミング（図１３－１１（Ａ２）のタイミング参照）でシャッター演出が終了し、その後、ＳＰリーチ演出Ｂが実行され、大当りが報知されるようにしてもよい。

【０５６４】

（２）救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示において大当り用変動パターン「ＳＰリーチＢ（バトルＳＰ）」が決定されていた場合、特別回数表示が「１」のままシャッター演出も行われずにＳＰリーチ演出Ｂが実行されるといった当確演出を実行してもよい。

【０５６５】

（３）救済時短回数カウンタの値が０のとき専用の大当り用変動パターン（例えば、シャッター閉じる→飾り図柄が揃った状態でシャッター開く→大当り）を設けてもよい。

【０５６６】

また、救済時短回数カウンタの値が０まで残り特定回数となった場合における後述する

先読み演出の実行や、救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示における先読み演出の実行を制限するようにすることが好ましい。

【０５６７】

（客待ち画面例）

本実施の形態では、客待ち状態であることを指定する客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信すると、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００が表示される客待ちデモ演出が実行される。図１１－２８（Ａ）は、客待ち状態の画面の一例を示す説明図である。

【０５６８】

図１１－２８（Ａ）に示すように、このデモ画像０６９ＳＧ７００には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ａと、「デモ映像」の文字と、告知画像０６９ＳＧ７００ａ（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれている。また、救済時短回数カウンタの値が１～３００である場合には、デモ画像０６９ＳＧ７００には、前述した各種画像（味方キャラクタ、「デモ映像」の文字等）に加えて、特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、白色態様の特別回数表示）がさらに含まれる。

【０５６９】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない（本例では、救済時短回数カウンタの値が３００以下である）ことを客待ち状態中に遊技者に報知することができ、稼働を促進することができる。

【０５７０】

（客待ち画面の変形例）

図１１－２８（Ａ）の例では、救済時短回数カウンタの値が１～３００である場合に、デモ画像０６９ＳＧ７００に特別回数表示０６９ＳＧ２０３が含まれる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、救済時短回数カウンタの値が３０１以上の場合と、３００以下の場合の何れの場合にも、デモ画像０６９ＳＧ７００に特別回数表示０６９ＳＧ２０３が含まれないようにしてもよい。

【０５７１】

例えば、図１１－２８（Ｂ）に示すように、客待ちデモ演出が実行されると、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００が表示される。このとき、デモ画像０６９ＳＧ７００には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ａと、「デモ映像」の文字と、告知画像０６９ＳＧ７００ａ（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれているものの、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、特別回数表示は含まれていない。

【０５７２】

次いで、図１１－２８（Ｃ）に示すように、新たに始動入賞が発生し、第１特別図柄の可変表示が開始したタイミングで、客待ちデモ演出が終了し、画像表示装置５の画面右下部に特別回数表示０６９ＳＧ２０３が表示される。

【０５７３】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数を客待ち状態中に遊技者に報知しないことにより、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない遊技機ばかりが選択されてしまうことを防止し、遊技機の稼働に過度な偏りが生じることを抑制することができる。

【０５７４】

尚、電源投入時におけるＲＡＭクリア処理の実行有無にかかわらず、電源投入後に所定回数（例えば５０回）の可変表示が実行されるまでは、可変表示回数表示や特別回数表示を非表示としてもよい。

【０５７５】

例えば、電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されていない場合に、該電源投入時の救済時短回数カウンタの値が３０１以上のときと、３００以下のときの何れのときにも、所

定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、救済時短のみを目的とする遊技者の遊技を抑制することができる。また、電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されている場合に、電断時の救済時短回数カウンタの値が３０１以上のときと、３００以下のときの何れのときにも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、遊技者の遊技の敬遠を抑制することができる。

【０５７６】

このような構成によれば、開店の際の電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されていない場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が少ない遊技機を選択して遊技を行うことを抑制することができる。また、開店の際の電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されている場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が多い遊技機での遊技を敬遠することを抑制することもできる。

【０５７７】

尚、上記の形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が特定値となった場合には、電源投入後から所定回数の可変表示が実行されていないときであっても、可変表示回数表示や特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【０５７８】

例えば、電源投入時にＲＡＭクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値（例えば５０）より少ない特定値（例えば２０以下）である場合には、該電源投入後の客待ち状態中や、特別図柄の可変表示が実行されているときに、特別回数表示を表示するようにしてもよい。また、電源投入時にＲＡＭクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が特定値とはなっていないものの、該電源投入後に実行された可変表示により救済時短回数カウンタの値が特定値（例えば２０以下）となった場合に、救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値となっていないときであっても、特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【０５７９】

（特徴部０６９ＳＧ変形例１）

次に、特徴部０６９ＳＧ変形例１について説明する。図１１－２９は、特徴部０６９ＳＧ変形例１としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。図１１－３０は、特徴部０６９ＳＧ変形例１としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【０５８０】

まず、本実施形態における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図１１－２９（Ａ１）に示すように、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において図柄の可変表示が停止してから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約３００００ｍｓなど）が経過したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行する（図１１－２９（Ａ２）参照）。その後、始動入賞が発生すると、デモ画像０６９ＳＧ７００を非表示として可変表示を開始する（図１１－２９（Ａ３）参照）。

【０５８１】

次に、救済時短到達後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図１１－２９（Ｂ１）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が０の場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の終了に応じて右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置５の画面中央部に

、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで、時短状態Ｂの制御が開始される（図１１－２９（Ｂ２）参照）。

【０５８２】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約３００００ｍｓなど）が経過したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１を表示した状態を維持する（図１１－２９（Ｂ３）参照）。

【０５８３】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて右打ち遊技が開始されて第２始動入賞（第１始動入賞でもよい）が発生したことに基づき１回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示する。尚、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１はシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する（図１１－２９（Ｂ４）参照）。

【０５８４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０と右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１とを非表示とした後、２回目の可変表示が開始されたタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ６のタイミングで）、突入画像０６９ＳＧ４７３を表示して時短突入演出Ｂを開始する（図１１－２９（Ｂ５）参照）。

【０５８５】

次に、右打ち報知開始後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図１１－２９（Ｃ１）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が１以上（例えば、１）の場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の終了に応じて右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を、シャッター画像０６９ＳＧ２５０よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで、時短状態Ｂの制御が開始されるとともに、第１保留記憶を消化して１回目の可変表示が開始されるため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を開始し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示する。尚、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１をシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する（図１１－２９（Ｃ２）参照）。

【０５８６】

その後、１回目の可変表示が終了して第１保留記憶が０になった場合、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１をシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する（図１１－２９（Ｃ３）参照）。

【０５８７】

そして、時短状態Ｂの制御が開始されてから１回目の可変表示において図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約３００００ｍｓなど）が経過したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１をシャッター

画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する（図１１－２９（Ｃ４）参照）。
【０５８８】
その後、始動入賞が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて右打ち遊技が開始されて第２始動入賞（第１始動入賞でもよい）が発生したことに基づき２回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０と右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１とを非表示とした後、突入画像０６９ＳＧ４７３を表示して時短突入演出Ｂを開始する（図１１－２９（Ｃ５）参照）。
【０５８９】
このように、特徴部０６９ＳＧ変形例１においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Ｂが終了するまでの期間においては、客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行することで、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００や右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きく表示される右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１の表示が消えることがないため、図１１－２９（Ａ２）に示すように、デモ画像０６９ＳＧ７００が表示されることで、時短状態Ｂに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。
【０５９０】
また、本変形例では、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Ｂが終了するまでの期間において客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Ｂが終了するまでの期間において、ＣＰＵ１０３が客待ちデモ表示指定コマンドを送信しないことで客待ちデモ演出の実行を制限するようにしてもよい。
【０５９１】
次に、救済時短に到達したときの客待ち画面への移行に関する演出動作例のさらに他の変形例について説明する。
【０５９２】
図１１－３０（Ｄ１）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときにおいて、保留記憶数が０の場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の終了に応じて右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで、時短状態Ｂの制御が開始される（図１１－３０（Ｄ２）参照）。
【０５９３】
そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止して時短状態Ｂに制御されてから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約３００００ｍｓなど）が経過したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行するとともに、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示する（図１１－３０（Ｄ３）参照）。
【０５９４】
その後、始動入賞が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて右打ち遊技が開始されて第２始動入賞（第１始動入賞でもよい）が発生したことに基づき１回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示する。尚、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１はシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する（図１１－３０（Ｄ４）参照）。
【０５９５】

尚、図１１－３０（Ｄ３）に示すように、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行しているときに、遊技者が打球操作ハンドル３０のタッチリングに触れたタイミングで、デモ画像０６９ＳＧ７００を非表示として客待ちデモ演出を終了し、図１１－３０（Ｄ２）に示す右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示し、その後１回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を開始するようにしてもよい。

【０５９６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０と右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１とを非表示とした後、２回目の可変表示が開始されたタイミングで、突入画像０６９ＳＧ４７３を表示して時短突入演出Ｂを開始する（図１１－３０（Ｄ５）参照）。

【０５９７】

このように、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Ｂが終了するまでの期間において、デモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行可能としてもよいが、デモ画像０６９ＳＧ７００とともに右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示することで右打ち報知を実行してもよい。このように、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行する制御については、通常状態と共通とすることで処理負担を軽減する一方で、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を画像表示装置５の画面右下部に表示することで、遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【０５９８】

また、例えば、デモ画像０６９ＳＧ７００の手前側に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きい右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１を重複して表示するなど、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００をデモ画像０６９ＳＧ７００よりも視認性が高い状態で表示するようにしてもよい。

【０５９９】

（特徴部０６９ＳＧ変形例２）

次に、特徴部０６９ＳＧ変形例２について説明する。図１１－３１は、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図１１－３２は、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図１１－３３は、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図１１－３４は、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての表示処理を示すフローチャートである。

【０６００】

上記実施の形態では、図１１－１３及び図１１－１４に示すように、特別図柄停止処理内において右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯と、演出制御基板１２への右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯を行う処理や、演出制御基板１２への右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を行う処理は、特別図柄停止処理外にて実行してもよい。また、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄通常処理にて実行し、救済時短に到達したときに救済時短決定フラグをオン状態にする形態を例示したが、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄停止処理にて実行して救済時短決定フラグを用いずに右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯と、演出制御基板１２への右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を行うようにしてもよい。

【０６０１】

例えば、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての図１１－３１に示すように、遊技制御タイマ割込み処理においてＣＰＵ１０３は、遊技用乱数更新処理（ステップＳ２４）の実行後に右打ちランプ０６９ＳＧ１３２を点灯・消灯するための設定処理や、演出制御基板１２への右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信処理を含む表

示処理（ステップ０６９ＳＧＳ２４Ａ）を実行するとともに、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６）の実行後に表示処理にて行った設定処理に従って右打ちランプ０６９ＳＧ１３２を点灯・消灯する表示制御処理（ステップ０６９ＳＧＳ２６Ａ）を実行すればよい。

【０６０２】

特徴部０６９ＳＧ変形例２では、前述した表示処理（ステップ０６９ＳＧＳ２４Ａ）や表示制御処理（ステップ０６９ＳＧＳ２６Ａ）を実行するために、ＣＰＵ１０３は、図１１－３２及び図１１－３３に示す特別図柄停止処理を実行する。

【０６０３】

図１１－３２及び図１１－３３に示す特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、大当りフラグがセットされている場合は、図１１－１３及び図１１－１４に示す特別図柄停止処理と同様に、ステップ０６９ＳＧＳ１３１～ステップ０６９ＳＧＳ１３５の処理を実行する。そして、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯開始や右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ０６９ＳＧＳ１３８及びステップ０６９ＳＧＳ１３９の処理を実行した後に、後述する時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態の記憶をクリアし（ステップ０６９ＳＧＳ１３９ａ）、ステップ０６９ＳＧＳ１４０の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【０６０４】

一方で、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされていない場合は、ステップ０６９ＳＧＳ１３１～ステップ０６９ＳＧＳ１３３の処理を実行した後に、そのときの時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態を特定し、これら時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態を更新記憶する（ステップ０６９ＳＧＳ１６０）。また、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０６９ＳＧＳ１６１）。確変フラグがセットされている場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６１；Ｙｅｓ）はステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進み、確変フラグがセットされていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６１；Ｎｏ）は、更に救済時短回数カウンタの値が既に０であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１６２）。

【０６０５】

救済時短回数カウンタの値が既に０である場合、つまり、既に時短状態Ｂである場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６２；Ｙｅｓ）はステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進み、救済時短回数カウンタの値が０ではない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６２；Ｎｏ）は、救済時短回数カウンタの値を－１し（ステップ０６９ＳＧＳ１６３）、該値を－１した後の救済時短回数カウンタの値が０となったか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１６４）。

【０６０６】

救済時短回数カウンタの値が０となっていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６４；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６９ＳＧＳ１４１～ステップ０６９ＳＧＳ１４５の処理を実行した後に、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯終了や右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ０６９ＳＧＳ１５２の処理を実行した後に、ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進む。

【０６０７】

また、救済時短回数カウンタの値が０となった場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６９ＳＧＳ１７２～ステップ０６９ＳＧＳ１７４の処理を実行した後、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯開始や右打ちＬＥＤ開始通知コマンドの送信を実行することなく、可変表示結果が大当りとなることなく可変表示回数が１１００回に到達したことを示す特定回数到達情報を、図示しない外部出力端子からホール管理用コンピュータ等に向けて出力する回数を示す特定回数到達情報出力回数カウンタに特定数（例えば、４）をセットするとともに、該特定回数到達情報の１回あたりの出力期間を示す特定回数到達情報出力期間タイマをセットしてステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進む（ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｃ、ステップＳＧＳ１７４Ｄ）。

【０６０８】

尚、ＣＰＵ１０３は、次の割込み時の情報出力処理（ステップＳ２３）において、特定回数到達情報出力期間タイマにセットされた期間に亘る特定回数到達情報の出力を、特定

回数到達情報出力回数カウンタにセットされた回数実行すればよい。
【０６０９】
そして、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅにおいて、次の割込み時に表示処理（ステップ０６９ＳＧＳ２４Ａ）内にて右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯や右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を実行するための移行フラグをセットした後、ステップ０６９ＳＧＳ１７５の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。
【０６１０】
また、図１１－３４に示すようにＣＰＵ１０３は、表示処理において、先ず、移行フラグがセットされているか否か、つまり、前回の割込み時に可変表示結果がはずれとなる特別図柄停止処理が実行されたか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１８１）。移行フラグがセットされていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８１；Ｎｏ）は表示処理を終了し、移行フラグがセットされている場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８１；Ｙｅｓ）は、該移行フラグをクリアするとともに（ステップ０６９ＳＧＳ１８２）、記憶されている時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態と現在の時短フラグＡと時短フラグＢの状態を比較し（ステップ０６９ＳＧＳ１８３）、時短フラグＡまたは時短フラグＢがオン状態（セットされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１８４）。
【０６１１】
時短フラグＡまたは時短フラグＢがオン状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Ａまたは時短状態Ｂに制御された場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８４；Ｙｅｓ）は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２及び時短ランプ０６９ＳＧ１３４の点灯設定を行うとともに、演出制御基板１２に対して右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ０６９ＳＧＳ１８５、ステップ０６９ＳＧＳ１８６）。
【０６１２】
また、時短フラグＡまたは時短フラグＢがオン状態に変化していない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８４；Ｎｏ）は、更に時短フラグＡまたは時短フラグＢがオフ状態（クリアされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１８７）。時短フラグＡまたは時短フラグＢがオフ状態に変化していない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８７；Ｎ）は表示処理を終了し、時短フラグＡまたは時短フラグＢがオフ状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Ａまたは時短状態Ｂから通常状態に制御された場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８７；Ｙｅｓ）は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２及び時短ランプ０６９ＳＧ１３４の消灯設定を行うとともに演出制御基板１２に対して右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ０６９ＳＧＳ１８８、ステップ０６９ＳＧＳ１８９）。
【０６１３】
尚、ＣＰＵ１０３は、表示制御処理（ステップ０６９ＳＧＳ１６Ａ）において、ステップ０６９ＳＧＳ１８５の点灯設定またはステップ０６９ＳＧＳ１８８の処理の消灯設定に従って右打ちランプ０６９ＳＧ１３２や時短ランプ０６９ＳＧ１３４の点灯・消灯を実行すればよい。
【０６１４】
更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置５の画面において右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字の表示を開始し、ＣＰＵ１０３から右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置５の画面中央部における右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字の表示を終了すればよい。
【０６１５】
（特徴部０６９ＳＧ変形例３）
上記の実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が１～３００である場合に、画像表示装置５の画面右下部に特別回数表示を表示することによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する演出構成であったが、このような形態に

限らず、特別回数表示とは異なる演出であって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する救済時短示唆演出を実行してもよい。

【０６１６】

先ず、図１１－３５（Ａ）及び（Ｂ）における演出構成は、図１１－２１（Ａ）及び（Ｂ）に示した可変表示回数表示及び特別回数表示（白色態様）に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。また、図１１－３５（Ｃ）及び（Ｄ）における救済時短示唆演出以外の演出構成は、図１１－２１（Ｃ）に示した特別回数表示（赤色態様）に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【０６１７】

図１１－３５（Ｃ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が１１～３０であるときに、救済時短示唆演出における第１段階が実行されると、第１示唆画像（本例では、背景画像の上部１／４の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像０６９ＳＧ２５０に関連した第１示唆画像０６９ＳＧ８００Ａ）が第１背景画像０６９ＳＧ３１０に重畳表示される。第１示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、第１示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第１示唆画像０６９ＳＧ８００Ａを含む第１背景画像０６９ＳＧ３１０として表示されている。

【０６１８】

次いで、図１１－３５（Ｄ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が１～１０であるときに、救済時短示唆演出における第２段階が実行されると、第２示唆画像（本例では、背景画像の上部１／２の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像０６９ＳＧ２５０に関連した第２示唆画像０６９ＳＧ８００Ｂ）が第１背景画像０６９ＳＧ３１０に重畳表示される。第２示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、第２示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第２示唆画像０６９ＳＧ８００Ｂを含む第１背景画像０６９ＳＧ３１０として表示されている。

【０６１９】

本実施の形態では、救済時短示唆演出による示唆画像（第１示唆画像、第２示唆画像）を含む背景画像は、特別図柄の可変表示が実行されていないときも画像表示装置５に背景画像として表示される。このように、特別図柄の可変表示の実行有無にかかわらず画像表示装置５の画面上に表示されているインターフェイス画像の表示態様を、救済時短回数カウンタの値に応じて異ならせることによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆可能であるとともに、興趣を向上できる。

【０６２０】

尚、本例では、インターフェイス画像を変化させる画像として、救済時短到達時のシャッター画像に関連する示唆画像（第１示唆画像、第２示唆画像）を背景画像に重畳表示させる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短到達時のシャッター画像に関連しない画像を背景画像に重畳表示させてもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値に応じて表示領域や表示色が異なるエフェクト画像を重畳表示させるようにしてもよく、救済時短回数カウンタの値が２１以上のときには、エフェクト画像の表示領域が第１領域（例えば、画面の２５％）であり表示色が青色であるが、救済時短回数カウンタの値が２０以下のときには、エフェクト画像の表示領域が第１領域よりも広い第２領域（例えば、画面の５０％）となり表示色が赤色となるようにしてもよい。

【０６２１】

（各種演出の説明）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出について、図１１－３６～図１１－５０に基づいて説明する。図１１－３６は、各種演出の内容を説明するための図である。図１１－３７は、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図１１－３８は、

同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図１１－３９は、保留変化予告の演出動作例を示す図である。図１１－４０は、図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。図１１－４１は、エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。図１１－４２は、（Ａ）～（Ｄ）は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。図１１－４３は、（Ａ）～（Ｆ）は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図１１－４４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１１－４５は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図１１－４６は、（Ａ）はリーチ予告実行決定テーブル、（Ｂ）～（Ｅ）はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図１１－４７は、（Ａ）～（Ｄ）はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。図１１－４８は、（Ａ）～（Ｄ）は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。図１１－４９は、（Ａ）～（Ｄ）は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。図１１－５０は、（Ａ）～（Ｃ）は遊技状態別の特徴を説明するための図である。

【０６２２】

図１１－３６に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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として、カウントダウン予告と、保留変化予告と、図柄チャンス目予告と、エフェクト表示予告と、を実行可能である。

【０６２３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、可動体予告と、キャラクタ予告と、リーチ予告と、ボタン予告と、を実行可能である。

【０６２４】

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

【０６２５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ大当り変動パターン（ＳＰリーチＡ～Ｅ）に基づく可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートの終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートにて事後演出を実行可能である。

【０６２６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別状態としての確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂのいずれかの制御が開始されるときに、状態開始表示を表示することにより各遊技状態の制御の開始を報知する突入演出を実行可能である。

【０６２７】

（先読み予告演出）

次に、先読み予告演出について説明する。本実施の形態では、図６におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理において、ＣＰＵ１０３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とともに、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドが送信される。

【０６２８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０の演出制御プロセス処理におけるステップＳ１６１の先読み予告設定処理において、主基板１１から受信した情報に基づいて、ＲＡＭ１０２の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する先読み予告演出種別（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、

「エフェクト表示予告」のいずれにするか及び各種予告の演出パターン）とを決定する。
【０６２９】
尚、本実施の形態は、先読み予告演出の実行は、保留記憶数が「４」であることを条件に決定されるようにしているが、保留記憶数が「４」以外である場合にも決定可能としてもよい。また、実行する先読み予告演出の種別は、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告のうちいずれか１つに決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の予告を同時に実行可能としてもよい。
【０６３０】
「カウントダウン予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（以下、ターゲット保留ともいう）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示を開始するごとに、「３」→「２」→「１」→「０」といったカウントダウンを実行する演出である。
【０６３１】
本実施の形態では、カウントダウン予告の演出パターンは、カウントダウンを「３」で終了するパターン、「２」で終了するパターン、「１」で終了するパターン、「０」で終了するパターンのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、「３」で終了するパターン、「２」で終了するパターン、「１」で終了するパターン、「０」で終了するパターンの順に高くなる（期待度：「３」で終了＜「２」で終了＜「１」で終了＜「０」で終了）。
【０６３２】
例えば、図１１－３７（Ａ）に示すように、始動入賞の発生に伴い、カウントダウン予告の実行、及び「０」で終了するパターンが決定された場合、当該可変表示が終了した後（図１１－３７（Ｂ）参照）、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｄと、「３」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１１と、が表示され（図１１－３７（Ｃ）参照）、当該可変表示が終了する（図１１－３７（Ｄ）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｄとは異なるキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと、「２」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１２と、が表示され（図１１－３７（Ｅ）参照）、当該可変表示が終了する（図１１－３７（Ｆ）参照）。
【０６３３】
次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｄ、０６９ＳＧ１００Ｃとは異なるキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ａと、「１」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１３と、が表示され（図１１－３８（Ｇ）参照）、当該可変表示が終了する（図１１－３８（Ｈ）参照）。次いで、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときに、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｄ～０６９ＳＧ１００Ａとは異なるキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｂと、「０」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１４と、が表示され（図１１－３８（Ｉ）参照）、カウントダウン予告が終了する。
【０６３４】
尚、特に図示しないが、「３」のパターンが決定された場合は、図１１－３７（Ｃ）でキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｄと「３」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１１と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「２」のパターンが決定された場合は、図１１－３７（Ｅ）でキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと「２」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１２と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「１」のパターンが決定された場合は、図１１－３８（Ｇ）でキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ａと「１」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１３と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了する。
【０６３５】
また、カウントダウンの演出パターンは任意であり、５種類以上の演出パターンが設定されていてもよい。また、「３」以外の数字からカウントダウンを開始可能としてもよい

。また、「０」→「１」→「２」→「３」といったようにカウントアップとしてもよい。
【０６３６】
「保留変化予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示において大当りになるか否かが報知されるまでに、該ターゲット保留の保留表示の表示色を変化させる演出である。
【０６３７】
本実施の形態では、保留変化予告の演出パターンは、保留表示の表示色が最終的に「青色」になるパターン、「緑色」になるパターン、「赤色」になるパターン、「金色」になるパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、保留表示の表示色の変化態様（例えば、始動入賞時、保留記憶消化時、ターゲット保留の可変表示期間などいずれのタイミングで変化させるかや、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。
【０６３８】
例えば、図１１－３９（Ａ）に示すように、始動入賞の発生に伴い、保留変化予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、保留変化予告の対象となったターゲット保留の保留表示が白色にて表示された後、当該可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」に変化し（図１１－３９（Ｂ）参照）、可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」から「赤色」に変化し（図１１－３９（Ｃ）参照）、可変表示が終了する。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始される。
【０６３９】
尚、保留変化予告の演出パターン数は任意であり、５種類以上のパターンを有していてもよい。また、保留変化は、上記のように色が変化するものだけでなく、キャラクタやアイテムなどに変化するようにしてもよい。
【０６４０】
「図柄チャンス目予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示において、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」または「奇数図柄の組合せ」で停止表示される演出である。
【０６４１】
本実施の形態では、図柄チャンス目予告の演出パターンは、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」（例えば、「２６４」など）で停止表示されるパターンと、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」（例えば、「１３５」など）で停止表示されるパターンとがあり、可変表示結果に基づいて、はずれ図柄を「偶数図柄の組合せ」と「奇数図柄の組合せ」のいずれにするかが決定される。また、「偶数図柄の組合せ」や「奇数図柄の組合せ」の図柄組合せが複数種類のうちからいずれかに決定されるようにしてもよい。また、飾り図柄を構成する後述する台座表示部０６９ＳＧ０５２の表示色が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」よりも「奇数図柄の組合せ」の方が高い。また、台座表示部は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。
【０６４２】
例えば、図１１－４０（Ａ）に示すように、始動入賞の発生に伴い、図柄チャンス目予告の実行及び演出パターンが決定された場合、当該可変表示が終了して、次の可変表示から図柄チャンス目予告を開始する。
【０６４３】

はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」に決定され、台座表示部０６９ＳＧ０５２が「青色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「２４６」の偶数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部０６９ＳＧ０５２が「青色」で表示される（図１１－４０（Ｂ１）（Ｂ２）参照）。一方、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」で台座表示部０６９ＳＧ０５２が「赤色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「３７５」の奇数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部０６９ＳＧ０５２が「赤色」で表示される（図１１－４０（Ｃ１）（Ｃ２）参照）。

【０６４４】

尚、本実施の形態では、飾り図柄は、「１」～「９」の数字からなる数字表示部０６９ＳＧ０５１と、数字表示部０６９ＳＧ０５１よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部０６９ＳＧ０５２と、から構成される。台座表示部０６９ＳＧ０５２は、数字表示部０６９ＳＧ０５１に表示される「１」～「９」の数字の周囲を囲むように略四角形状に形成され、所定の表示色（例えば、白色など）にて表示されており、全ての数字（「１」～「９」）に共通な表示態様とされている。

【０６４５】

尚、図柄チャンス目予告の演出パターン数は任意であり、図柄の組合せ数や台座表示部０６９ＳＧ０５２の表示色などは５種類以上のパターンを有していてもよい。尚、台座表示部０６９ＳＧ０５２には、キャラクタ画像や装飾画像などが表示されていてもよい。また、例えば、数字（「１」～「９」）各々に対応した個別のキャラクタ画像が表示されていてもよい。

【０６４６】

「エフェクト表示予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示が開始されるときに、画像表示装置５の表示画面における可動体３２の下方領域にエフェクト画像が表示される演出である。

【０６４７】

本実施の形態では、エフェクト表示予告の演出パターンは、エフェクト画像が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、エフェクト画像の表示色の変化態様（例えば、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【０６４８】

例えば、図１１－４１（Ａ）に示すように、始動入賞の発生に伴い、エフェクト表示予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、当該可変表示が終了し（図１１－４１（Ｂ）参照）、次の可変表示が開始された後（図１１－４１（Ｃ）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置５の表示画面における可動体３２の下方領域に「青色」のエフェクト画像０６９ＳＧ４２０が表示される（図１１－４１（Ｄ）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときにエフェクト画像０６９ＳＧ４２０が非表示となり（図１１－４１（Ｅ）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置５の表示画面における可動体３２の下方領域に「赤色」のエフェクト画像０６９ＳＧ４２０が表示される（図１１－４１（Ｆ）参照）。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときにエフェクト画像０６９ＳＧ４２０が非表示となる（図１１－４１（Ｇ）参照）。

【０６４９】

尚、エフェクト表示予告の演出パターン数は任意であり、５種類以上の演出パターンを有していてもよい。また、期待度に応じてエフェクト画像０６９ＳＧ４２０の大きさを異ならせるようにしてもよい。また、エフェクト画像０６９ＳＧ４２０は可変表示の終了時だけでなく、可変表示の開始時やそれ以外の期間に表示されるようにしてもよい。

【０６５０】
次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ１６１の先読み予告設定処理において、主基板１１から受信した情報に基づいて、ＲＡＭ１０２の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合に実行する先読み予告演出種別と、を決定する際に用いる先読み予告演出種別決定テーブルＡ～Ｄについて説明する。図１１－４２は、（Ａ）は通常状態にて用いる予告演出種別決定テーブルＡ、（Ｂ）は確変状態にて用いる予告演出種別決定テーブルＢ、（Ｃ）は時短状態Ａにて用いる予告演出種別決定テーブルＣ、（Ｄ）は時短状態Ｂにて用いる予告演出種別決定テーブルＤである。尚、以下において、各種演出種別決定用の乱数値として０～９９の乱数値が用いられる。

【０６５１】
図１１－４２（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に２０個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に２０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に５０個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に１０個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に１０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に１５個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に１５個の判定値が割り当てられている。

【０６５２】
図１１－４２（Ｂ）に示すように、遊技状態が確変状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に２０個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に２０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に６０個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に５個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に５個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に１５個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に１５個の判定値が割り当てられている。

【０６５３】
図１１－４２（Ｃ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に４０個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に２０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に７０個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に１０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に１０個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に１０個の判定値が割り当てられている。

【０６５４】
図１１－４２（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態Ｂである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に７０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に３０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に１００個の判定値が割り当てられている。

【０６５５】
このように、先読み予告演出は、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」の割合が、通常状態、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に高くなる。つまり、確変状

態において最も実行されやすく、時短状態Ｂにおいては実行されない（最も実行されにくい）。また、「カウントダウン予告」は、時短状態Ａ及び時短状態Ｂにおいて実行されない予告とされ、「保留変化予告」及び「エフェクト表示予告」は、時短状態Ｂにおいて実行されない予告とされている。

【０６５６】

ここで、先読み予告演出種別の決定について、時短制御が実行される３つの遊技状態（確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ）で比較する。

【０６５７】

まず、可変表示結果が「大当り」である場合における先読み予告演出の実行割合は、確変状態では８０％、時短状態Ａでは６０％、時短状態Ｂでは３０％とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では４０％、時短状態Ａでは３０％、時短状態Ｂでは０％（非実行）とされている。

【０６５８】

また、可変表示結果が「大当り」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「４種類」、時短状態Ａでは「３種類」、時短状態Ｂでは「２種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「４種類」、時短状態Ａでは「３種類」、時短状態Ｂでは「０種類（非実行）」とされている。

【０６５９】

このように、時短状態Ｂでは、可変表示結果が「大当り」となる場合に「図柄チャンス目予告」が実行可能とされているだけで、他の先読み予告演出が実行されることはなく、また、可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない。つまり、時短状態Ｂでは、確変状態や時短状態Ａよりも先読み予告演出の実行割合が低く、かつ、決定可能な演出種別数が少ない。

【０６６０】

また、時短状態Ｂにおいて、先読み予告演出として「図柄チャンス目予告」を実行可能としている。これは、時短状態Ｂでは、可変表示時間が短い変動パターン（例えば、超短縮非リーチなど）が決定されやすいことで、１の可変表示において先読み演出を実行する場合は時間が短くなるため、例えば、「保留変化予告」などの小さな保留表示領域での色の変化を見逃しやすくなる。また、「カウントダウン予告」は複数の可変表示にて実行されるが、１の可変表示においてカウントを表示する期間が短いためカウントの変化に気が付きにくい。これに対し「図柄チャンス目予告」は、複数の可変表示にて実行されるとともに、飾り図柄と台座部の表示色の変化を飾り図柄の停止表示時に好適に見せることができるため、時短状態Ｂにおいて実行するに適した先読み予告演出であるといえる。

【０６６１】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合が、確変状態や時短状態Ａにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合よりも低ければ、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合に先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。また、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態や時短状態Ａよりも少なければ、時短状態Ｂにおいて２種類以上の先読み予告演出が実行可能とされてもよい。

【０６６２】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実行を決定した先読み予告演出の演出パターンを決定する際に用いる演出パターン決定テーブルＡ～Ｆについて説明する。図１１－４３は、（Ａ）は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブルＡ、（Ｂ）は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブルＢ、（Ｃ）は時短状態Ａにて用いる演出パターン決定テーブルＣ、（Ｄ）は時短状態Ｂにて用いる演出パターン決定テーブルＤ、（Ｅ）は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブルＥ、（Ｆ）は確変状態にて用いる演出パターン決定テー

ブルＦである。
【０６６３】
図１１－４３（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「青色」に１０個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に５０個の判定値が割り当てられており、「金色」に２０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に６５個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に１０個の判定値が割り当てられており、「金色」に５個の判定値が割り当てられている。
【０６６４】
図１１－４３（Ｂ）に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「青色」に１０個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に５０個の判定値が割り当てられており、「金色」に２０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に６５個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に１０個の判定値が割り当てられており、「金色」に５個の判定値が割り当てられている。
【０６６５】
図１１－４３（Ｃ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａであるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「青色」に１０個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に７０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に７０個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に１０個の判定値が割り当てられている。
【０６６６】
図１１－４３（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態Ｂであるときに図柄チャンス目予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「赤色」に９０個の判定値が割り当てられ、「金色」に１０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は「図柄チャンス目予告」は実行されないため、いずれの演出パターンにも判定値は割り当てられていない。
【０６６７】
また、図１１－４３（Ｅ）に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルＥでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「３」で終了するパターンに５個の判定値が割り当てられており、「２」で終了するパターンに５個の判定値が割り当てられており、「１」で終了するパターンに２０個の判定値が割り当てられており、「０」で終了するパターンに７０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「３」で終了するパターンに６５個の判定値が割り当てられており、「２」で終了するパターンに２０個の判定値が割り当てられており、「１」で終了するパターンに１０個の判定値が割り当てられており、「０」で終了するパターンに５個の判定値が割り当てられている。
【０６６８】
図１１－４３（Ｆ）に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルＦでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「３」で終了するパターンに５個の判定値が割り当てられており、「２」で終了するパターンに５個の判定値が割り当てられており、「１」で終

了するパターンに２０個の判定値が割り当てられており、「０」で終了するパターンに７０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「３」で終了するパターンに５０個の判定値が割り当てられており、「２」で終了するパターンに２０個の判定値が割り当てられており、「１」で終了するパターンに２０個の判定値が割り当てられており、「０」で終了するパターンに１０個の判定値が割り当てられている。

【０６６９】

このように、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告における演出パターンは、期待度が「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなるように設定されている（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。また、カウントダウン予告における演出パターンは、期待度が「３」で終了、「２」で終了、「１」で終了、「０」までの順に高くなるように設定されている（期待度：「３」で終了＜「２」で終了＜「１」で終了＜「０」まで）。

【０６７０】

ここで、各種予告の演出パターンの決定について、時短制御が実行される３つの遊技状態（確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ）で比較する。

【０６７１】

また、可変表示結果が「大当り」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「４種類」、時短状態Ａでは「３種類」、時短状態Ｂでは「２種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「４種類」、時短状態Ａでは「３種類」、時短状態Ｂでは「０種類（非実行）」とされている。

【０６７２】

このように、時短状態Ｂでは、可変表示結果が「大当り」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとして「赤色」か「金色」の２種類のうちからいずれかが決定可能とされているだけであり、また、可変表示結果が「はずれ」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとしていずれの決定されない（非実行）。つまり、時短状態Ｂでは、確変状態や時短状態Ａよりも決定可能な演出パターン数が少ない。

【０６７３】

（予告演出）

次に、予告演出について説明する。図１１－３６に示すように、予告演出としての「可動体予告」と、「キャラクタ予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」とは、非リーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおける所定の時期に実行可能とされ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－４４に示す可変表示開始設定処理において、各種予告演出について実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する予告演出の演出パターンとを決定する。

【０６７４】

「可動体予告」は、可変表示が開始されたときに、可動体３２を上下に振動させることにより大当りに制御されることを示唆する演出である（図１１－５７（Ａ１）（Ｂ１）参照）。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動（小）パターン」と、上下の振動幅が振動（小）よりも大きい「振動（大）パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動（小）パターン」、「振動（大）パターン」のいずれかが決定される。

【０６７５】

尚、可動体３２は、画像表示装置５の表示画面上方の原点位置と、表示画面略中央の演出位置と、の間で上下方向に移動可能であり、原点位置から演出位置までは自重により落下可能とされている。可動体予告における振動は、原点位置と、該原点位置と演出位置との間の所定位置との間で可動体３２を上下に振動させる演出とされている。また、演出パターンは上記に限らず、３種類以上設定してもよい。

【０６７６】

「キャラクタ予告」は、可変表示が開始されてから飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるまでの期間に所定のキャラクタが出現し、該キャラクタのセリフが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから表示されたセリフの音声が出力されることによりリーチ態様となるか否かを煽る演出である（図１１－５７（Ａ２）（Ｂ２）参照）。リーチ予告の演出パターンは、キャラクタのセリフが「リーチ？」の「セリフＡパターン」と、キャラクタのセリフが「リーチかも！！」の「セリフＢパターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「セリフＡパターン」、「セリフＢパターン」のいずれかが決定される。セリフ内容は任意であり、上記以外のセリフとしてもよい。

【０６７７】

尚、キャラクタのセリフパターンは上記に限らず、３種類以上設定してもよい。また、キャラクタの種別は変わらないが、可変表示結果に応じて複数種類のうちからいずれかのキャラクタを選択可能としてもよい。

【０６７８】

「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である（図１１－５７（Ａ３～Ａ５）、（Ｂ３～Ｂ５）参照）。

【０６７９】

具体的には、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、可変表示されている右飾り図柄表示エリア５Ｒにおける停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図１１－５７（Ａ４）、（Ｂ４）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され（図１１－５７（Ａ５）、（Ｂ５）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される。

【０６８０】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当り表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「３３３」など）のうち一の飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

【０６８１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンが非リーチまたはＳＰリーチの場合、後述するステップ０６９ＳＧＳ２７８のリーチ予告実行決定処理において、可変表示結果が大当り表示結果となるか否かにかかわらず、リーチ予告を実行するか否かを抽選により決定し、決定内容に応じた演出制御パターン（プロセステーブル）をセットする。また、変動パターンが非リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様にはならず、変動パターンがＳＰリーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様となり、ＳＰリーチ演出が実行される。

【０６８２】

「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行される演出である（図１１－５７（Ａ４）（Ｂ４）参照）。具体的には、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像とが表示さ

れることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

【０６８３】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン３１Ｂを連打操作させる「連打パターン」と、プッシュボタン３１Ｂの一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、４種類以上設定してもよいし、２種類以下が設定されていてもよい。

【０６８４】

操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「一撃！」となる。

【０６８５】

（決め演出）

次に、決め演出について説明する。図１１－３６に示すように、決め演出は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、ＳＰリーチ演出の終盤にて大当りに制御されるか否かを報知する前に実行される演出（図１１－５８（Ｃ４～Ｃ８）、図１１－５９（Ａ１０～Ｄ３）、（Ｂ７～Ｄ３）参照）であり、所定の操作有効期間において実行される「当否ボタン演出」と、「当否ボタン演出」の後に実行される「可動体演出」と、がある。

【０６８６】

「当否ボタン演出」は、所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出であり、「放せ！！」や「押せ！！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する（図１１－５８（Ｃ４）、図１１－５９（Ａ８～Ａ１０）、（Ｂ７）参照）。

【０６８７】

尚、演出パターンは、ボタンＬＥＤ６２が白色発光し、ボタン画像が白色表示になる「白色パターン」と、ボタンＬＥＤ６２が赤色発光し、ボタン画像が赤色表示になる「赤色パターン」とがあり、後述する「可動体動作パターン決定処理」において、「パターンＡ－１」、「パターンＡ－２」、「パターンＢ－１」、「パターンＢ－２」が決定された場合は、「白色パターン」が決定され、「パターンＢ－３」が決定された場合は、「赤色パターン」が決定される。尚、「可動体動作パターン決定処理」によらず、可変表示結果に応じて「白色パターン」、「赤色パターン」のいずれかが決定されるようにしてもよい。また、演出パターンは上記に限らず、３種類以上設定してもよいし、１種類のみが設定されていてもよい。

【０６８８】

「可動体演出」は、可動体３２を原点位置から演出位置に落下させるか否かにより大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出である。具体的には、「当否ボタン演出」において操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに実行され、可動体３２が原点位置から演出位置に落下した場合には大当り遊技状態に制御されることが報知され、可動体３２が原点位置から演出位置に落下しない場合には大当り遊技状態に制御されない、つまり、はずれであることが報知される（図１１－５８（Ｃ６）、図１１－５９（Ｄ１）参照）。

【０６８９】

尚、可動体３２が落下したときは、可動体３２に内蔵された可動体ＬＥＤ２０８や遊技効果ランプ９が所定態様で点灯するとともに、画像表示装置５の表示画面に、敵キャラクタが倒される画像や、可動体３２を強調するエフェクト画像などが表示され、可動体３２が落下しないときは、可動体ＬＥＤ２０８や遊技効果ランプ９の点灯、敵キャラクタが倒

される画像やエフェクト画像の表示などは実行されない。
【０６９０】
　このように「決め演出」は、可変表示結果が大当りである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当り報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。
【０６９１】
　（事後演出）
　次に、事後演出について説明する。図１１－３６に示すように、事後演出は、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後の事後演出パートにおいて、該大当り遊技状態において付与される予定出球数が特定可能に報知される演出（図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）参照）である。
【０６９２】
　可変表示パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示が開始されてから可変表示結果が報知されるまでの期間であり、事後演出パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示パートの終了後から可変表示が終了するまでの期間とされている。つまり、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間は、可変表示パート期間と事後演出パート期間とを含む。尚、事後演出は、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示において飾り図柄が停止表示された後の図柄確定期間に実行するようにしてもよい。
【０６９３】
　事後演出では、ＳＰリーチ演出にて登場した味方キャラクタ及び敵キャラクタと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を示す予定出球数カウンタ表示と、が表示され、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃を加えるごとに予定出球数カウンタ表示が増加していく。次いで、所定の操作有効期間において「押せ！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像とが表示され、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、味方キャラクタが敵キャラクタを倒し、予定出球数カウンタ表示に所定の数字（例えば、１０００または１５００など）が表示され、大当り中の予定出球数が報知される。そして、事後演出の終了後、大当り遊技状態が開始される。
【０６９４】
　（突入演出）
　次に、突入演出について説明する。図１１－３６に示すように、突入演出は、「確変突入演出」及び「時短突入演出Ａ」の開始前に実行される「突入導入演出」と、大当り遊技状態の終了後に確変状態の制御が開始されるときに実行される「確変突入演出」と、大当り遊技状態の終了後に時短状態Ａの制御が開始されるときに実行される「時短突入演出Ａ」と、低確状態において大当り遊技状態に制御されることなく９００回の可変表示が実行されたことにより時短状態Ｂの制御が開始されるときに実行される「時短突入演出Ｂ」と、がある。また、「時短突入演出Ｂ」が実行される救済時短到達変動（救済時短回数カウンタの値が０となる場合の可変表示）を開始させるタイミング、つまり、「時短突入演出Ｂ」の実行前に「シャッター演出」（図１１－２３（Ｂ）（Ｃ）、図１１－２５（Ｂ）（Ｃ）参照）が実行される。
【０６９５】
　具体的には、「確変突入演出」と「時短突入演出Ａ」は、大当り遊技状態のエンディング期間に実行され、「時短突入演出Ｂ」は、時短状態Ｂの制御の開始条件が成立する９００回目の可変表示（救済時短到達変動）が終了した後の図柄確定期間（例えば、２０秒など）に実行される。
【０６９６】

「時短突入演出Ａ」は、突入導入演出（図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）参照）が実行された後、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」の文字が表示されることにより、時短状態Ａの制御が開始されることを報知する演出である（図１１－６３（Ｄ）参照）。

【０６９７】

「確変突入演出」は、突入導入演出（図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）参照）が表示された後、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」の文字に加えて「極」の文字が表示されることにより、確変状態の制御が開始されることを報知する演出である（図１１－６３（Ｄ）、図１１－６４（Ａ１～Ａ４）参照）。

【０６９８】

「時短突入演出Ｂ」は、突入導入演出（図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）参照）は表示されることなく、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」の文字に加えて「遊・１１００」の文字が表示されることにより、時短状態Ｂの制御が開始されることを報知する演出である（図１１－６３（Ｄ）、図１１－６４（Ｂ１～Ｂ４）参照）。

【０６９９】

また、確変突入演出・時短突入演出Ｂについては、「極」や「遊・１１００」の文字を表示した後に「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」の文字を表示するようにしてもよい。

【０７００】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御基板１２の動作を説明する。図１１－４４は、図７に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７１）。第１変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７１；Ｙｅｓ）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ０６９ＳＧＳ２７２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０７０１】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【０７０２】

また、ステップ０６９ＳＧＳ２７１において第１変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない（オフ状態である）場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７１；Ｎｏ）、第２変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７３）。第２変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７３；Ｎｏ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７３；Ｙｅｓ）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ０６９ＳＧＳ２７４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０７０３】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている

各種コマンドデータをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【０７０４】

ステップ０６９ＳＧＳ２７２またはステップ０６９ＳＧＳ２７４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ０６９ＳＧＳ２７５）。尚、変動パターン指定コマンドは、図６に示すコマンド解析処理（Ｓ７５）において、該変動パターン指定コマンドの受信に応じて変動パターン指定コマンド格納領域に格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、変動パターン指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【０７０５】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。尚、表示結果指定コマンド格納領域には、図６に示すコマンド解析処理（Ｓ７５）において、表示結果指定コマンドの受信に応じて、該受信した表示結果指定コマンドが格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、表示結果指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【０７０６】

尚、本特徴部０６９ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として、「７」以外の偶数図柄の複数の組合せ（例えば「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄を決定する。

【０７０７】

また、図１０の演出制御プロセス処理におけるステップＳ１６１の先読み予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０が前述した図柄チャンス目予告の実行を決定した場合、ターゲット保留の可変表示が開始されるまでの可変表示の停止図柄を、偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せのいずれに決定する。

【０７０８】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【０７０９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド格納領域に救済時短に到達していることを指定する救済時短回数Ａ指定コマンドが格納されているか否か、つまり、当該変動が救

済時短到達変動であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７６Ａ）。救済時短到達変動である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７６Ａ；Ｙｅｓ）、シャッター演出設定処理を実行し（ステップ０６９ＳＧＳ２７６Ｂ）、救済時短到達変動でない場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７６Ａ；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ２７７に進む。シャッター演出設定処理では、シャッター演出開始待ちタイマに演出開始までの期間が設定され、演出開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応するシャッター演出が開始される。

【０７１０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７７）。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７７；Ｙｅｓ）、ステップ０６９ＳＧＳ２８３に進む。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンでない場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７７；Ｎｏ）、リーチ予告実行決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２７８）。

【０７１１】

リーチ予告実行決定処理では、例えば、リーチ予告実行決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４６（Ａ）に示すリーチ予告実行決定テーブルを用いてリーチ予告の実行の有無を決定する。

【０７１２】

リーチ予告実行決定テーブルにおいては、図１１－４６（Ａ）に示すように、「非実行」、「実行」のそれぞれに対して、遊技状態が「通常状態」の場合、「確変状態」の場合、「時短状態Ａ」の場合、「時短状態Ｂ」である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４６（Ａ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０７１３】

具体的には、遊技状態が「通常状態」の場合については、「非実行」に対して５０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「確変状態」の場合については、「非実行」に対して５０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態Ａ」の場合については、「非実行」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して４０個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態Ｂ」の場合については、「非実行」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して２０個の判定値が割り当てられている。

【０７１４】

このように、リーチ予告は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０７１５】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいてリーチ予告が２０％の確率で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂにおいてリーチ予告は実行されないようにしてもよい。

【０７１６】

図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａにおいては、ステップ０６９ＳＧＳ２７８においてリーチ予告の実行を決定したか否かを判定し（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａ）、リーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａ；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ２８０に進み、リーチ予告の実行を決定したと判定した場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａ；Ｙｅｓ）、リーチ予告に対応する演出制御パターン（プロセステーブル）を選択した後（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ｂ）、ボタン予告パターン決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ｃ）。

【０７１７】

ボタン予告パターン決定処理では、例えば、ボタン予告パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４６（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、遊技状態に対応するボタン予告パターン決定テーブルＡ～Ｄを用いてボタン予告パターンを決定する。

【０７１８】

ボタン予告パターン決定テーブルＡ～Ｄにおいては、図１１－４６（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、「非実行」、「一撃」、「連打」、「長押し」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「リーチはずれ」の場合、「非リーチはずれ」の場合、のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４６（Ｂ）～（Ｅ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０７１９】

具体的には、図１１－４６（Ｂ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して４０個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して２０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して１５個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して５個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して１５個の判定値が割り当てられている。

【０７２０】

また、図１１－４６（Ｃ）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して４０個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して２０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して１５個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して５個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して１５個の判定値が割り当てられている。

【０７２１】

また、図１１－４６（Ｄ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ａ」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して４０個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して２０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して５個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して５個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して５個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７２２】

また、図１１－４６（Ｅ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ｂ」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して９０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して１０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、

「非実行」に対して９５個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して１００個の判定値が割り当てられている。

【０７２３】

このように、ボタン予告は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０７２４】

特に時短状態Ｂの場合、保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、非リーチまたはＳＰリーチの変動パターンが決定されるが、リーチ予告の実行割合が低いとともに、リーチ予告の実行された場合でも、ボタン予告は実行されることはない。

【０７２５】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、リーチ予告が実行されてもボタン予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるボタン予告の実行割合よりも低い割合でボタン予告を実行可能としてもよい。

【０７２６】

また、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、リーチ予告においてボタン予告が５％の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわりなく、可変表示結果が「はずれ」の場合はボタン予告を実行しないようにしてもよい。

【０７２７】

また、大当りやリーチはずれの場合、遊技者に一度の操作を促す「一撃」のパターンが実行されることはあるが、実行割合は極めて低く、また、遊技者に所定の操作有効期間にわたり操作を促す「連打」や「長押し」操作、つまり、遊技者に一度の操作を促す「一撃」操作に比べて操作が煩わしい「連打」や「長押し」操作が促進されることはない。

【０７２８】

図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａにおいてリーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａ；Ｎｏ）、またはステップ０６９ＳＧＳ２７９Ｃにてボタン予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、キャラクタ予告パターン決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２８０）。キャラクタ予告パターン決定処理では、キャラクタ予告パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４７（Ａ）～（Ｄ）に示すように、遊技状態に対応するキャラクタ予告パターン決定テーブルＡ～Ｄを用いてキャラクタ予告パターンを決定する。

【０７２９】

キャラクタ予告パターン決定テーブルＡ～Ｄにおいては、図１１－４７（Ａ）～（Ｄ）に示すように、「非実行」、「セリフＡ（リーチ？）」、「セリフＢ（リーチかも！！）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４７（Ａ）～（Ｄ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０７３０】

具体的には、図１１－４７（Ａ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７３１】

また、図１１－４７（Ｂ）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７３２】

また、図１１－４７（Ｃ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ａ」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７３３】

また、図１１－４７（Ｄ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ｂ」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して９０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して１０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して９５個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「０」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して１００個の判定値が割り当てられている。

【０７３４】

このように、キャラクタ予告は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０７３５】

特に時短状態Ｂの場合、保留記憶数が「０」のときに可変表示結果が「はずれ」の場合は、非リーチまたはＳＰリーチの変動パターンが決定されるが、いずれの変動パターンの可変表示においてキャラクタ予告は実行されることはない。

【０７３６】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、キャラクタ予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるキャラクタ予告の実行割合よりも低い割合でキャラクタ予告を実行可能としてもよい。

【０７３７】

また、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、キャラクタ予告が５％の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわりなく、可変表示結果が「はずれ」の場合はキャラクタ予告を実行しないようにしてもよい。

【０７３８】

図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２８０においてキャラクタ予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａ）。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない場合、つまり、非リーチの変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａ；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ２８２に進む。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａ；Ｙｅｓ）、可動体動作パターン決定処理を

実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ｂ）。
【０７３９】
可動体動作パターン決定処理では、可動体動作パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４８（Ａ）～（Ｄ）に示すように、遊技状態に対応する可動体動作パターン決定テーブルＡ～Ｄを用いて可動体動作パターンを決定する。
【０７４０】
可動体動作パターン決定テーブルＡ～Ｄにおいては、図１１－４８（Ａ）～（Ｄ）に示すように、可動体予告が非実行で、可動体演出（決め演出）で可動体３２を落下させる大当り用の「パターンＡ－１」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体３２を落下させる大当り用の「パターンＡ－２」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体３２を落下させる大当り用の「パターンＡ－３」、可動体予告が非実行で、決め演出の可動体演出で可動体３２を落下させないはずれ用の「パターンＢ－１」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体３２を落下させないはずれ用の「パターンＢ－２」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体３２を落下させないはずれ用の「パターンＢ－３」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４８（Ａ）～（Ｄ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。
【０７４１】
具体的には、図１１－４８（Ａ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンＡ－１」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－２」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－３」に対して７０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンＢ－１」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－２」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－３」に対して１０個の判定値が割り当てられている。
【０７４２】
また、図１１－４８（Ｂ）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンＡ－１」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－２」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－３」に対して７０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンＢ－１」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－２」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－３」に対して１０個の判定値が割り当てられている。
【０７４３】
また、図１１－４８（Ｃ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ａ」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンＡ－１」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－２」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－３」に対して８０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンＢ－１」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－２」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－３」に対して１０個の判定値が割り当てられている。
【０７４４】
また、図１１－４８（Ｄ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ｂ」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンＡ－１」に対して９０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－２」に対して５個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－３」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンＢ－１」に対して１００個の判定値が割り当てられている。
【０７４５】

このように、可変表示結果が大当りである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、可動体予告と可動体演出との双方が実行される「パターンＡ－２」、「パターンＡ－３」の実行割合は、確変状態及び時短状態Ａの方が時短状態Ｂよりも高い。一方、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターンＡ－１」の実行割合は、時短状態Ｂの方が確変状態及び時短状態Ａよりも高い。

【０７４６】

また、可変表示結果がはずれである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、可動体予告のみが実行される「パターンＢ－２」、「パターンＢ－３」の実行割合は、確変状態及び時短状態Ａの方が時短状態Ｂ（非実行）よりも高い。

【０７４７】

つまり、時短状態Ｂの場合、確変状態及び時短状態Ａに比べて可動体予告の実行割合が低くなっている（可動体予告の実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０７４８】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターンＡ－１」の実行割合は９０％の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Ａにおいてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合の「パターンＡ－１」の実行割合よりも高ければ、９０％以下でもよい。また、時短状態Ｂにおいてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合の実行割合は１００％でもよい。

【０７４９】

図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａにおいて変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない、つまり、非リーチの変動パターンであると判定した場合（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａ；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体予告パターン決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２８２）。可動体予告パターン決定処理では、可動体予告パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４９（Ａ）～（Ｄ）に示すように、遊技状態に対応する可動体予告パターン決定テーブルＡ～Ｄを用いて可動体予告パターンを決定する。

【０７５０】

可動体予告パターン決定テーブルＡ～Ｄにおいては、図１１－４９（Ａ）～（Ｄ）に示すように、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４９（Ａ）～（Ｄ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０７５１】

具体的には、図１１－４９（Ａ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７５２】

また、図１１－４９（Ｂ）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７５３】
　また、図１１－４９（Ｃ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ａ」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。
【０７５４】
　また、図１１－４９（Ｄ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ｂ」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、スーパーリーチ変動パターンしか決定されないため、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」に対していずれも判定値が割り当てられていない。また、保留記憶数が「０」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合に非リーチ変動パターンが決定された場合は、「非実行」に対して１００個の判定値が割り当てられている。
【０７５５】
　このように、可動体予告は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。
【０７５６】
　特に時短状態Ｂの場合、非リーチの変動パターンが決定された場合、保留記憶数が「０」のときも含め、可動体予告は実行されることはない。
【０７５７】
　尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、可動体予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合における可動体予告の実行割合よりも低い割合で可動体予告を実行可能としてもよい。
【０７５８】
　また、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告が非実行の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数が「０」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告を実行可能としてもよい。
【０７５９】
　尚、上記したボタン予告パターン決定処理、キャラクタ予告パターン決定処理、可動体予告パターン決定処理においていずれかの演出パターンの実行が決定された場合、各種予告開始待ちタイマに予告開始までの期間が設定され、各種予告開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応する予告が開始される。
【０７６０】
　図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２７７において変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチであった場合、ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ｂの可動体動作パターン決定処理を実行した場合、ステップ０６９ＳＧＳ２８２の可動体予告パターン決定処理を実行した場合は、ステップ０６９ＳＧＳ２８３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ０６９ＳＧＳ２８４）。
【０７６１】
　尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコン

トローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【０７６２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２８５）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０７６３】

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

【０７６４】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ０６９ＳＧＳ２８６）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ０６９ＳＧＳ２８７）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にして（ステップ０６９ＳＧＳ２８８）、処理を終了する。

【０７６５】

（可変表示中演出処理）

次に、図１１－４５は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を－１する（ステップ０６９ＳＧＳ３０１，ステップ０６９ＳＧＳ３０２，ステップ０６９ＳＧＳ３０３）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各種の演出開始待ちタイマがセットされている（予告演出等を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがオン状態である（予告演出の実行中である）場合には（ステップ０６９ＳＧＳ３０４；Ｙ）、各種の演出処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ３０５）。演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ０６９ＳＧＳ３０５の演出処理を実施することなく、ステップ０６９ＳＧＳ３０６に進む。

【０７６６】

ステップ０６９ＳＧＳ３０６において演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ０６９ＳＧＳ３０７）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ０６９ＳＧＳ３０８）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ０６９ＳＧＳ３０９ａ）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実

行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ３０９ｂ）。

【０７６７】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ３１０）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ０６９ＳＧＳ３１０；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から３０ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（ステップ０６９ＳＧＳ３１１）。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部１２３は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置５に出力する。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ０６９ＳＧＳ３１２）。

【０７６８】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ３１０；Ｎ）、ステップ０６９ＳＧＳ３１２の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ０６９ＳＧＳ３１３）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなければ（ステップ０６９ＳＧＳ３１３；Ｎｏ）、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ３１４）。確定コマンド受信フラグがオン状態でなければ（ステップ０６９ＳＧＳ３１４；Ｎｏ）、当該処理を終了する。

【０７６９】

ステップ０６９ＳＧＳ３１３において可変表示時間タイマがタイマアウトしている場合（ステップ０６９ＳＧＳ３１３；Ｙｅｓ）、またはステップ０６９ＳＧＳ３１４において確定コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ３１４；Ｙｅｓ）、右打ちＬＥＤ点灯開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ３１５）。右打ちＬＥＤ点灯開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ３１５；Ｙｅｓ）、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を開始するとともに、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１などを表示して右打ち報知を開始した後（ステップ０６９ＳＧＳ３１６）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新し（ステップ０６９ＳＧＳ３１９）、当該処理を終了する。

【０７７０】

また、右打ちＬＥＤ点灯開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ０６９ＳＧＳ３１５；Ｎｏ）、右打ちＬＥＤ点灯終了コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ３１７）。右打ちＬＥＤ点灯終了コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ３１７；Ｙｅｓ）、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を終了するとともに、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００などを非表示として右打ち報知を終了した後（ステップ０６９ＳＧＳ３１８）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新し（ステップ０６９ＳＧＳ３１９）、当該処理を終了する。また、右打ちＬＥＤ点灯終了コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ０６９ＳＧＳ３１７；Ｎｏ）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新し（ステップ０６９ＳＧＳ３１９）、当該処理を終了する。

【０７７１】

尚、特に詳細な図示はしないが、ステップ０６９ＳＧＳ３１５～ステップ０６９ＳＧＳ３１８までの処理を実行した後は、確定コマンド受信フラグに基づく図柄確定指定コマンドから特定される図柄確定期間が経過してから演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する。

【０７７２】
　また、可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。
【０７７３】
　尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ１～ｎのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ０６９ＳＧＳ３０６の処理において最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。
【０７７４】
　（遊技状態別の各種動作例）
　次に、時短状態Ｂ、確変状態、時短状態Ａの３つの遊技状態別の各種動作例について、図１１－５０に基づいて説明する。図１１－５０は、（Ａ）は遊技状態別の変動動作例を示す図、（Ｂ）は遊技状態別の演出動作例を示す図、（Ｃ）は時短状態Ｂの特徴を説明するための図である。
【０７７５】
　まず、図１１－５０（Ａ）に示すように、「時短状態Ｂ」と「確変状態」と「時短状態Ａ」の３つの遊技状態における各項目「Ａ１」～「Ａ５」の内容について比較する。
【０７７６】
　＜項目Ａ１＞
　ＣＰＵ１０３が選択可能なはずれ変動パターンの数について、「時短状態Ｂ」では、図１１－８（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０、１～３の場合に「超短縮非リーチ」と「ＳＰリーチＤ」の「２個」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合に最大で「短縮非リーチＡ」、「非リーチＡ」、「ＳＰリーチＣ」、「ＳＰリーチＤ」の「４個」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合に最大で「短縮非リーチ」、「非リーチ」、「ＳＰリーチＥ」の「３個」である。
【０７７７】
　つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、２個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、４個）よりも少ない。
【０７７８】
　尚、ＣＰＵ１０３が決定可能なはずれ変動パターンの数は、時短状態Ｂ、時短状態Ａ、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。
【０７７９】
　＜項目Ａ２＞
　ＣＰＵ１０３が決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態Ｂ」では、図１１－８（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約７．５４秒｛（（７ｓ×９７）＋（２５ｓ×３））÷１００＝７．５４｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約２．２０５秒｛（（１．５ｓ×９７）＋（２５ｓ×３））÷１００＝２．２０５｝である。ここで、時短状態Ｂが開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１００回の可変表示は保留記憶数が１～

３となると仮定すると、時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約２．２秒｛（７．５４＋（２．２０５×１０９９））÷１１００＝２．２０９８５｝となる。

【０７８０】

「確変状態」では、図１１－６（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約８．２秒｛（（７ｓ×９５）＋（４０ｓ×２）＋（２５ｓ×３））÷１００＝８．２｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４．８秒｛（（３ｓ×８５）＋（７ｓ×１０）＋（４０ｓ×２）＋（２５ｓ×３））÷１００＝４．８｝である。ここで、確変状態が開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１０回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４．８３秒｛（８．２＋（４．８×１０９））÷１１０＝４．８３｝となる。

【０７８１】

「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約９．１５秒｛（（７ｓ×９５）＋（５０ｓ×５））÷１００＝９．１５｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５．５５秒｛（（３ｓ×９０）＋（７ｓ×５）＋（５０ｓ×５））÷１００＝５．５５｝である。ここで、時短状態Ａが開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１０回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５．５８秒｛（９．１５＋（５．５５×１０９））÷１１０＝５．５８｝となる。

【０７８２】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約２．２秒）は、「時短状態Ａ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５．５８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４．８３秒）よりも少ない。

【０７８３】

また、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約７．５４秒）は、「時短状態Ａ」において保留記憶数が０の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約９．１５秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において保留記憶数が０の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約８．２秒）よりも少ない。

【０７８４】

また、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約２．２０５秒）は、「時短状態Ａ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５．５５秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４．８秒）よりも少ない。

【０７８５】

項目（Ａ１）（Ａ２）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態Ａよりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０７８６】

尚、はずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態Ｂ、確変状態、時短状

態Ａの順に長くなるか、あるいは、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【０７８７】

＜項目Ａ３＞

ＣＰＵ１０３が選択可能な大当り変動パターンの数について、「時短状態Ｂ」では、図１１－８（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に「ＳＰリーチＤ」の「１個」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に最大で「ＳＰ非経由」、「ＳＰリーチＣ」、「ＳＰリーチＤ」の「３個」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に最大で「ＳＰ非経由」、「ＳＰリーチＥ」の「２個」である。

【０７８８】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、２個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない。

【０７８９】

尚、ＣＰＵ１０３が決定可能な大当り変動パターンの数は、時短状態Ｂ、時短状態Ａ、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【０７９０】

＜項目Ａ４＞

ＣＰＵ１０３が決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態Ｂ」では、図１１－８（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４０秒となる。

【０７９１】

「確変状態」では、図１１－６（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５１．１秒｛（（２２ｓ×５）＋（５５ｓ×８０）＋（４０ｓ×１５））÷１００＝５１．１｝であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５１．１秒となる。

【０７９２】

「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約６２．８秒｛（（２２ｓ×５）＋（５５ｓ×９５））÷１００＝６２．８５｝となる。

【０７９３】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない。

【０７９４】

項目（Ａ３）（Ａ４）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態Ａよりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０７９５】

尚、大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態Ｂ、確変状態、時短状態Ａの順に長くなるか、あるいは、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【０７９６】
＜項目Ａ５＞
ＣＰＵ１０３が決定する非リーチはずれ変動パターンの決定割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－８（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０、１～３の場合は９５％であり、「確変状態」では、図１１－６（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０、１～３の場合は８０％であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０、１～３の場合は７０％である。
【０７９７】
つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９７％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高い。
【０７９８】
項目（Ａ５）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。
【０７９９】
尚、本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は、時短状態Ｂが９７％、確変状態及び時短状態Ａがともに９５％で、時短状態Ｂ、確変状態及び時短状態Ａの順に低くなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂ（例えば、９７％）、確変状態（例えば、９５％）、時短状態Ａ（例えば、９４％）の順に低くなってもよいし、あるいは、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方より高くなっていれば、上記割合は種々に変更可能である。
【０８００】
尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は９７％である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は１００％、つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合リーチ変動パターンを決定しないようにしてもよい。
【０８０１】
また、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチＡ」）と、「時短状態Ａ」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチＡ」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【０８０２】
また、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ」）と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【０８０３】
次に、図１１－５０（Ｂ）に示すように、「時短状態Ｂ」と「確変状態」と「時短状態Ａ」の３つの遊技状態における各項目「Ｂ１」～「Ｂ１０」の内容について比較する。
【０８０４】
＜項目Ｂ１＞
保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンの可変表示における大当り示唆

演出としての「可動体予告」、「キャラクタ予告」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４９（Ｄ）に示すように、「可動体予告」の実行割合は０％（非実行）、図１１－４７（Ｄ）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は０％（非実行）であり、「確変状態」では、図１１－４９（Ｂ）に示すように、「可動体予告」の実行割合は４０％、図１１－４７（Ｂ）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は３０％であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４９（Ｃ）に示すように、「可動体予告」の実行割合は３０％、図１１－４７（Ｃ）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は２０％である。

【０８０５】

つまり、「時短状態Ａ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない。

【０８０６】

項目（Ｂ１）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が０のときに決定可能な変動パターン（例えば、短縮非リーチ以外の「非リーチ」や「ＳＰリーチ」）の可変表示において、可動体予告やキャラクタ予告によりいたずらに煽られることがないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８０７】

詳しく説明すると、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの制御が開始される場合、それまでは通常状態での左打ち遊技を行っていたため、第１保留記憶に保留記憶が記憶されていることはあっても、第２保留記憶に保留記憶がないことが考えられる。つまり、初当りで確変状態や時短状態Ａが開始されるときや、９００回の可変表示の実行により時短状態Ｂの制御が開始されるときは、第２保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐために、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ変動パターンは、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチなど）が決定される割合が高い。そして、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターンが決定された場合、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行可能となる。

【０８０８】

しかし、時短状態Ｂの制御が開始される場合、遊技者は、これまでの長い遊技期間において様々なはずれ予告が実行されてきた可能性が高いため、時短状態Ｂにおいてもさらに「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されてしまうと煩わしさを与えてしまうため、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を非実行としている。

【０８０９】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない形態を例示したが、例えば、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合の方が、「確変状態」や「時短状態Ａ」における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合よりも低くなるようにすることが好ましい。

【０８１０】

また、保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときに「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行される割合は、時短

状態Ｂにおける「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合が、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【０８１１】

また、時短状態Ｂでは、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当り変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ｂにおいては「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

【０８１２】

また、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい。このようにすることで、時短状態Ｂにおいては「リーチ予告」や「ボタン予告」が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

【０８１３】

また、可変表示結果にもとづいて、第１示唆演出（例えば、セリフＡや振動（小））と、該第１示唆演出が実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い第２示唆演出（例えば、セリフＢや振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であることで、時短状態Ｂにおいては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

【０８１４】

＜項目Ｂ２＞

可変表示結果がはずれの場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４２（Ｄ）に示すように、いずれも決定しないので「０個」であり、「確変状態」では、図１１－４２（Ｂ）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「４個」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４２（Ｃ）に示すように、「保留変化予告」、図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「３個」である。

【０８１５】

つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、０個）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、４個）よりも少ない。

【０８１６】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数が０個である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、１種類以上の先読み予告を実行可能としてもよい。

【０８１７】

また、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【０８１８】

＜項目Ｂ３＞

可変表示結果がはずれの場合における「先読み予告」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４２（Ｄ）に示すように、いずれも実行しないので「０％」であり、「確変状態」では、図１１－４２（Ｂ）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合は「４０％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４２（Ｃ）に示すように、「保留変化予告」、図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合「３０％」である。

【０８１９】

つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、３０％）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、４０％）よりも低い。

【０８２０】

項目（Ｂ２）（Ｂ３）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示では、決定可能な先読み予告演出の種別数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８２１】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が０％、つまり、先読み予告を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、先読み予告を実行可能としてもよい。

【０８２２】

また、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【０８２３】

また、時短状態Ａと時短状態Ｂと確変状態とで演出制御用ＣＰＵ１２０が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Ｂにおいて第１先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、０％、図１１－４３（Ｄ）参照）は、時短状態Ａ及び確変状態において前記第１先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、１０％、図１１－４３（Ｃ）参照）よりも低いことで、時短状態Ｂでは第１先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８２４】

また、時短状態Ａと時短状態Ｂと確変状態とで演出制御用ＣＰＵ１２０が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Ｂにおいて第２先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、９０％、図１１－４３（Ｄ）参照）は、

時短状態Ａ及び確変状態において前記第２先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、５０～７０％、図１１－４３（Ｃ）参照）よりも高いことで、時短状態Ｂでは第２先読み予告演出が実行されやすいので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８２５】

また、時短状態Ａ及び確変状態において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）であることで、時短状態Ｂのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８２６】

また、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Ｂのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８２７】

また、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ａ及び確変状態双方において演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Ｂのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８２８】

＜項目Ｂ４＞

遊技者の動作を促す動作促進演出としての「ボタン予告」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４６（Ｅ）に示すように、大当りの場合は「１０％」、はずれの場合は「５％」であり、「確変状態」では、図１１－４６（Ｃ）に示すように、大当りの場合は「８０％」、リーチはずれの場合は「３０％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４６（Ｄ）に示すように、大当りの場合は「８０％」、はずれの場合は「２０％」である。尚、これら実行割合は「リーチ予告」が実行される場合の割合である。

【０８２９】

つまり、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで１０％、はずれで５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで３０％）よりも低い。

【０８３０】

項目（Ｂ４）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、１の可変表示において遊技者にプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出であるボタン予告の実行回数が少ないので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８３１】

また、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態Ａ」や「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」においてボタン予告を実行しない（実行割合０％）としてもよい。

【０８３２】

また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態Ａ」や「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【０８３３】

＜項目Ｂ５＞
ボタン予告において、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出としての「一撃パターン」と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出としての「連打パターン、長押しパターン」との実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４６（Ｅ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「１０％」、リーチはずれの場合は「５％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当り、はずれの場合は「０％（非実行）」である。
【０８３４】
「確変状態」では、図１１－４６（Ｃ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「１０％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「２０％」である。
【０８３５】
「時短状態Ａ」では、図１１－４６（Ｄ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均「７．５％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「１７．５％」である。
【０８３６】
つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「確変状態」及び「時短状態Ａ」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない。
【０８３７】
また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当り、はずれで０％）は、「確変状態」における１の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで４０％、はずれで２０％）よりも低いとともに、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで４０％、はずれで１７．５％）よりも低い。
【０８３８】
項目（Ｂ５）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、操作有効期間に亘って遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作し続けなければならない「連打パターン、長押しパターン」といった煩わしい操作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。
【０８３９】
尚、本実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」における「一撃パターン」の決定割合が、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における「一撃パターン」の決定割合よりも低ければ、「一撃パターン」を実行可能としてもよい。
【０８４０】
また、時短状態Ｂにおいて、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、１０％）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、５％）よりも高いことで、時短状態Ｂにおいて「ボタン予告」が実行されることに注目させて興趣を向上させることができる。
【０８４１】
また、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パター

ンが実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態Ｂにおいて「一撃」パターンが実行される割合（例えば、１０％）は、時短状態Ａや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、４０％）よりも低いが、時短状態Ｂにおいて「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態Ａや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ｂにおいて動作促進演出が実行される場合は「一撃」パターンとなることが多いため、興趣を向上させることができる。

【０８４２】

また、時短状態Ａや確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態Ｂにおいて「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間）ことで、「ボタン予告」の実行期間を時短状態Ａと確変状態と時短状態Ｂとで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【０８４３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン３１Ｂがフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態Ａや確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態Ｂにおいて前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましく、このようにすることで、開発コストを低減することができるとともに、「ボタン予告」が実行されることを好適に報知することができる。

【０８４４】

＜項目Ｂ６＞

大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出としての「可動体予告」の１の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４９（Ｄ）に示すように、大当り、はずれの場合は０％（非実行）であり、「確変状態」では、図１１－４９（Ｂ）に示すように、大当りの場合は９０％、はずれの場合は４０％であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４９（Ｃ）に示すように、大当りの場合は９０％、はずれの場合は３０％である。

【０８４５】

つまり、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り０％、はずれ０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ３０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ４０％）よりも低い。

【０８４６】

項目（Ｂ６）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御されることが示唆される可動体予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８４７】

また、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が０％である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、）は、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、「時短状態Ｂ」において「可動体予告」を実行可能としてもよい。

【０８４８】

また、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「可動体予告」が実行される割合（例えば、０％）は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態

において「可動体予告」が実行される割合（例えば、９０％）よりも低いが、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ａと確変状態と時短状態Ｂとで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【０８４９】

また、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、０％）は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、３０％）よりも低いが、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、３０％）よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ａと確変状態と時短状態Ｂとで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【０８５０】

＜項目Ｂ７＞

可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「キャラクタ予告」の１の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４７（Ｄ）に示すように、大当りの場合は１０％、はずれの場合は５％であり、「確変状態」では、図１１－４７（Ｂ）に示すように、大当りの場合は８０％、はずれの場合は３０％であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４７（Ｃ）に示すように、大当りの場合は８０％、はずれの場合は２０％である。

【０８５１】

つまり、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り１０％、はずれ５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ３０％）よりも低い。

【０８５２】

また、可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「リーチ予告」の１の可変表示あたりの実行割合について、図１１－４６（Ａ）に示すように、「時短状態Ｂ」では２０％であり、「確変状態」では５０％であり、「時短状態Ａ」では４０％である。

【０８５３】

つまり、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、２０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、４０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、５０％）よりも低い。

【０８５４】

項目（Ｂ７）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、リーチが成立するか否かが煽られるリーチ予告やボタン予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８５５】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態Ａ」や「可動体予告」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合を０％、つまり、実行しないようにしてもよい。また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「

時短状態Ａ」や「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【０８５６】

＜項目Ｂ８＞

演出制御用ＣＰＵ１２０が１の可変表示において実行可能な「可動体予告」と「可動体演出」との可動体動作パターンとして、「可動体予告」と「可動体演出」とを実行する「パターンＡ－２、Ａ－３、Ｂ－２、Ｂ－３（第１演出実行パターン）」と、「可動体予告」を実行せず、「可動体演出」のみを実行する「パターンＡ－１（第２演出実行パターン）」と、があるものにおいて、可変表示結果が大当りである場合における「パターンＡ－１」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４８（Ｄ）に示すように９０％であり、「確変状態」では、図１１－４８（Ｂ）に示すように２０％であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４８（Ｃ）に示すように１０％である。

【０８５７】

つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、９０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、１０％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、２０％）よりも高い。

【０８５８】

項目（Ｂ８）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された場合は、可動体３２が落下することにより大当りが報知される可動体演出が実行される前に、可動体予告においていたずらに可動体３２が動作されることが少ないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８５９】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合は、「時短状態Ａ」や「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合を０％、つまり、実行しないようにしてもよい。

【０８６０】

また、時短状態Ａや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に「パターンＡ－２、Ａ－３、Ｂ－２、Ｂ－３（第１演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、８０～９０％）は、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合に「パターンＡ－２、Ａ－３、Ｂ－２、Ｂ－３（第１演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、１０％）よりも高いことで、時短状態Ａや確変状態では、可動体３２が動作するか否かに注目させて興趣を向上させることができる。

【０８６１】

また、時短状態Ｂにおける「可動体演出」の実行頻度（例えば、約１０％）は、時短状態Ａや確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、８０～９０％）よりも低いことで、時短状態Ｂではいたずらに可動体３２が動作されることが少ないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８６２】

＜項目Ｂ９＞

演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図１１－６０に示すように「時短状態Ｂ」、「確変状態」、「時短状態Ａ」とで共通である。

【０８６３】

項目（Ｂ９）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り

遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、大当り遊技状態に制御されることが報知された後は、時短状態Ａと確変状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８６４】

また、時短状態Ａや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である（図１１－５９（Ｄ１）参照）ことで、開発コストを低減させることができる。

【０８６５】

また、時短状態Ａや確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データと、時短状態Ｂにおける「事後演出」に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンドＤ３００に基づいて実行される発光制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【０８６６】

また、時短状態Ａや確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、時短状態Ｂにおける「事後演出」に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンドＳ３００に基づいて実行される振動制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【０８６７】

＜項目Ｂ１０＞

演出制御用ＣＰＵ１２０が、時短制御が開始されるときに、特別状態開始表示としての突入画像０６９ＳＧ４７０（例えば、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」の文字など）を表示することにより時短制御の開始を報知する特別状態開始演出としての「突入演出」について、確変状態の制御が開始されるときは、確変突入演出において突入画像０６９ＳＧ４７０を表示し、時短状態Ｂの制御が開始されるときに、時短突入演出Ｂにおいて突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態や時短状態Ａの制御が開始されるときに表示されない特殊表示としての遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａ、０６９ＳＧ４７３Ｂ（例えば、「遊・１１００」の文字など）が表示される（図１１－６３（Ｄ）、図１１－６４（Ａ４）（Ｂ４）参照）。

【０８６８】

項目（Ｂ１０）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、突入演出においては、確変状態の制御が開始されるときと共通の突入画像０６９ＳＧ４７０だけでなく、確変状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示である遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａ、０６９ＳＧ４７３Ｂが表示されるため、時短状態Ｂの開始を盛り上げることができる。

【０８６９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。このようにすることで、「突入演出」を好適に実行することができる。

【０８７０】

次に、図１１－５０（Ｃ）に示すように、「時短状態Ｂ」と、「確変状態」及び「時短状態Ａ」との違いについて説明する。

【０８７１】

＜項目Ｃ１＞

図１１－５０（Ａ）に示す各項目Ａ１～Ａ５にて説明したように、ＣＰＵ１０３が決定可能なはずれ変動パターンや大当り変動パターンの数は、時短状態Ｂの場合が最も少なく、また、はずれ変動パターンや大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状

態Ｂの場合が最も短く、かつ、非リーチはずれの決定割合は、時短状態Ｂの場合が最も高い。よって、時短制御が行われる「時短状態Ｂ」、「確変状態」、「時短状態Ａ」各々における１の可変表示あたりの平均消化時間は、時短状態Ｂが最も高速であり、確変状態が中速、時短状態Ａが低速である。

【０８７２】

このように、時短制御が行われることで通常状態よりも変動効率が高くなる時短状態Ｂ、確変状態及び時短状態Ａのうち、確変状態及び時短状態Ａは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態を経由して制御されるものであるのに対し、時短状態Ｂは、低確状態において大当りが発生することなく所定回数（例えば、９００回）の可変表示の実行を経由して制御されるものである。

【０８７３】

また、確変状態や時短状態Ａは、時短制御が実行される可変表示回数が第１回数（例えば、１１０回）であるのに対し、時短状態Ｂは、時短制御が実行される可変表示回数が第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）である。

【０８７４】

つまり、確変状態や時短状態Ａなどの時短状態の場合は、遊技者は、通常状態よりも投資を抑えつつ、リーチや種々の演出を楽しみながら次の大当りを期待して待つことができる遊技状態であるのに対し、時短状態Ｂの場合は、大当りがなく遊技者にとって不利な状態で長期間にわたる遊技を経て制御され、かつ、時短制御の可変表示回数が確変状態や時短状態Ａよりも多い時短状態であることを考慮して、上記のように変動効率を高めることにより無駄な打球数を少なくして投資を抑えつつ、演出を楽しむことよりも、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引き当てることを優先することを特徴とすることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【０８７５】

＜項目Ｃ２＞

また、図１１－５０（Ｂ）に示す各項目Ｂ１～Ｂ１０にて説明したように、前述した各種予告演出の実行割合は、時短状態Ｂが最も低く、確変状態が最も高く、時短状態Ａが中となっている。

【０８７６】

つまり、時短状態Ｂに制御されるまでの長期間にわたる遊技において、様々な予告演出が実行されては、はずれ続けていることで、遊技者はかなり気が滅入っている可能性が高いため、時短状態Ｂにおいては予告演出の実行割合が他の遊技状態よりも低くなることで、はずれ演出による遊技者の遊技意欲の低下を好適に防止できる。

【０８７７】

＜項目Ｃ３＞

このように、時短状態Ｂは、同じように時短制御が行われる他の確変状態や時短状態Ａに比べて、変動効率が高く、かつ、予告演出により煽られる機会が少なくなることで、追加投資や遊技意欲の低下を抑えつつ、好適に可変表示を消化して大当りを待つことを特徴とする遊技状態である。

【０８７８】

より詳しくは、時短状態Ｂは、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、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）などは他の確変状態や時短状態Ａと共通である一方で、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を他の確変状態や時短状態Ａよりも短縮させることで変動効率を高めつつ、各種演出の実行頻度を低下させていることで、演出性よりも変動効率を優先させた時短状態である。

【０８７９】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、は共通であるよ

うにすることで、時短状態Ｂのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８０】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、は共通であるようにすることで、時短状態Ｂのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８１】

また、時短状態Ｂに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Ａに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態Ｂでは確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態Ｂを提供することができるとともに、時短状態Ａでは制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【０８８２】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、２個）は、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少なく、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、４個）よりも少ないことで、時短状態Ｂでは決定可能なはずれ変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能なはずれ変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【０８８３】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、ＳＰリーチＤ）と、は共通であるようにすることで、時短状態Ｂのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８４】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通であるようにすることで、時短状態Ｂのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８５】

また、時短状態Ｂに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Ａに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態Ｂでは確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態Ｂを提供することができるとともに、時短状態Ａでは制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【０８８６】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、時短状態Ａにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、２個）よりも少なく、時短状態Ａにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、２個）は、確変状態において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ないことで、時短状態Ｂでは決定可能な大当り変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能な大当り変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【０８８７】
　また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態Ｂのみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【０８８８】
　また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態Ｂのみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【０８８９】
　また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通であることで、時短状態Ｂのみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【０８９０】
　また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通であることで、時短状態Ｂのみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【０８９１】
　また、本実施の形態では、時短状態Ｂでは、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出の実行割合が確変状態や時短状態Ａよりも低くなる形態を例示したが、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Ｂに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り１００回や５０回など）以下になったときに、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出の実行割合を、通常状態において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。また、この場合、１の演出の実行割合は、通常状態における実行割合よりも低いが、時短状態Ｂにおける実行割合よりもくなるようにしてもよい（１の演出の実行割合；通常状態（残り回数１０１回以上）＞通常状態（残り回数１００回以下）＞時短状態Ｂ）。
【０８９２】
　また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Ｂに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り１００回や５０回など）以下になったときに、上記項目Ａ１～Ａ５、Ｂ１～Ｂ１０の内容が、時短状態Ｂに対応する内容に変化するようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ｂに制御されるまでの煩わしさを抑制することができる。
【０８９３】
　また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Ｂに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が特定回数（例えば、残り５０回や１０回など）以下となる期間において可変表示結果が大当りとなる場合に、期待度が低い演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ａや、弱パターンの予告演出など）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。
【０８９４】
　（図柄の可変表示態様）
　次に、飾り図柄及び小図柄の可変表示態様について、図１１－５１～図１１－５５に基づいて説明する。図１１－５１は、（Ａ）は確変状態、時短状態Ａのはずれ短縮非リーチ

変動パターン、（Ｂ）は時短状態Ｂのはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。図１１－５２は、確変状態、時短状態Ａの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図１１－５３は、確変状態、時短状態Ａの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図１１－５４は、時短状態Ｂの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図１１－５５は、ＳＰリーチＥ、ＳＰリーチＤの演出動作例である。

【０８９５】

本実施の形態では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｒにて可変表示される各飾り図柄は、「１」～「９」の数字からなる数字表示部０６９ＳＧ０５１と、数字表示部０６９ＳＧ０５１よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部０６９ＳＧ０５２と、から構成される。一方、画像表示装置５の表示画面左上の表示領域５ＳＬに表示される左小図柄、中小図柄、右小図柄は、それぞれ飾り図柄よりも小さく表示される「１」～「９」の数字のみから構成される。飾り図柄及び小図柄は、特別図柄の可変表示に同期して可変表示される。

【０８９６】

飾り図柄の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｒにおける変動パターン（例えば、非リーチ系のはずれ変動パターンなど）の可変表示態様は、通常状態、確変状態・時短状態Ａである場合と、時短状態Ｂである場合と、で異なっている。以下、通常状態、確変状態・時短状態Ａにおける非リーチ系のはずれ変動パターン（短縮非リーチＡ、非リーチＡを含む）に基づく飾り図柄の可変表示態様について、図１１－５１（Ａ）のタイミングチャートに基づいて、図１１－５２及び図１１－５３を参照しながら説明する。尚、通常状態、確変状態・時短状態Ａにおける非リーチ系はずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図１１－５２では、確変状態における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【０８９７】

図１１－５１（Ａ）に示すように、確変状態、時短状態Ａにおける短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミングｔａ１では、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｒの飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図１１－５２（Ａ）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「低速」で開始されてから所定時間が経過したタイミングｔａ２で「中速」になり、さらに所定時間が経過したタイミングｔａ３で最高速度である「高速」になった後は、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミングｔａ１から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なっていてもよい。

【０８９８】

次いで、可変表示の終了が近づくと、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリア５Ｃの順に、飾り図柄の可変表示速度が「中速」→「低速」になる。そして、左飾り図柄表示エリア５Ｌに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ４で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の図柄停止音が出力される（図１１－５２（Ｂ）参照）。次いで、台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図１１－５２（Ｃ）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示される（図１１－５２（Ｄ）参照）。

【０８９９】

次に、右飾り図柄表示エリア５Ｒに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ５で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の図柄停止音が出力される（図１１－５２（Ｅ）参照）。次いで、台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図１１－５２（Ｆ）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示される（図１１－５２（Ｇ）参照）。

【０９００】
次に、中飾り図柄表示エリア５Ｃに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ６で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の図柄停止音が出力される（図１１－５３（Ｈ）参照）。次いで、台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図１１－５３（Ｉ）参照）、元の大きさに戻ったタイミングｔａ６で飾り図柄が中飾り図柄表示エリア５Ｃに仮停止表示される（図１１－５３（Ｊ）参照）。尚、特に詳細な図示はしないが、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、仮停止表示されてから図柄確定指定コマンドの受信に基づいて停止表示されるまで仮停止表示態様（例えば、揺動態様など）で表示される。

【０９０１】
そして、中飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄が停仮止表示されたタイミングｔａ６から所定時間が経過したタイミングｔａ７（図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図１１－５３（Ｋ）参照）。このように、３個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミングｔａ７で、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示されていた３つの飾り図柄が同時に停止表示される。

【０９０２】
そして、小図柄が停止表示されたタイミングｔａ７から図柄確定期間（例えば、０．５ｍｓ）が経過したタイミングｔａ８にて、次の可変表示が開始可能となる。

【０９０３】
次に、時短状態Ｂにおける非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様を、図１１－５１（Ｂ）のタイミングチャートに基づいて、図１１－５４を参照しながら説明する。尚、時短状態Ｂにおける非リーチ系はずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図１１－５４では、時短状態Ｂにおける短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【０９０４】
図１１－５１（Ｂ）に示すように、時短状態Ｂにおける超短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミングｔｂ１では、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｒの飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図１１－５４（Ａ）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「中速」で開始されてから所定時間が経過したタイミングｔｂ２で最高速度である「高速」になった後、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミングｔｂ１から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なっていてもよい。

【０９０５】
次いで、可変表示の終了が近づくと、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃ各々の飾り図柄の可変表示速度が同時に（一斉に）「中速」になり、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにて飾り図柄が同時に（一斉に）仮停止表示されたタイミングｔｂ３で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の図柄停止音が出力される（図１１－５４（Ｂ）参照）。尚、飾り図柄の可変表示速度は「高速」から「中速」を経ずに「低速」になってもよい。次いで、台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）は行われず、各飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔｂ３から所定時間が経過したタイミングｔｂ４（図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図１１－５４（Ｃ）参照）。このように、３個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミングｔｂ４で、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示されていた３つの飾り図柄が同時に停止表示される。

【０９０６】
そして、小図柄が停止表示されたタイミングｔｂ４から図柄確定期間（例えば、０．５

ｍｓ）が経過したタイミングｔｂ５にて、次の可変表示が開始可能となる。

【０９０７】

また、本実施の形態では、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が加速時や減速時において「中速」となる期間は、時短状態Ｂと確変状態と時短状態Ａとで共通であるが、時短状態Ｂの場合の方が確変状態、時短状態Ａの場合よりも短くなるようにしてもよい。また、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が「高速」となる期間は、時短状態Ｂの場合の方が確変状態、時短状態Ａの場合よりも短いが、時短状態Ｂと確変状態と時短状態Ａとで共通であってもよい。

【０９０８】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される飾り図柄の停止表示態様が、時短状態Ｂと確変状態と時短状態Ａとで共通（左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態Ａとにおいては、左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示する一方で、時短状態Ｂにおいては、左、中、右の飾り図柄が上下方向に異なる位置に停止表示されるなど、時短状態Ｂにおける飾り図柄の停止表示態様が確変状態や時短状態Ａにおける飾り図柄の停止表示態様と異なるようにしてもよい。

【０９０９】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される飾り図柄の可変表示態様が、時短状態Ｂと確変状態と時短状態Ａとで共通（上下方向に可変表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態Ａとにおいては、上下方向に可変表示する一方で、時短状態Ｂにおいては左右方向に可変表示されたり、あるいは、飾り図柄の可変表示が表示領域５ＳＲなどに縮小表示され、表示画面においては味方キャラクタや敵キャラクタなどによる特別演出が継続して表示されるなど、時短状態Ｂにおける可変表示態様が確変状態や時短状態Ａにおける可変表示態様と異なるようにしてもよい。

【０９１０】

このように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃの飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態Ｂの方が、確変状態、時短状態Ａよりも短い（ｔｂ１～ｔｂ２＜ｔａ１～ｔａ３）。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【０９１１】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左→右→中の順に停止表示され、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【０９１２】

尚、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃのうち１の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【０９１３】

また、１の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示さ

れるため３回であり、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため１回である。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【０９１４】

また、１の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【０９１５】

また、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない。よって、確変状態、時短状態Ａにおいては特定動作表示で演出効果を高める一方で、時短状態Ｂにおいては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

【０９１６】

また、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態Ａの場合と時短状態Ｂとで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【０９１７】

また、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い｛ｔ１（ｔａ６～ｔａ７）＞ｔ２（ｔｂ３～ｔｂ４）｝。よって、時短状態Ｂにおいてスムーズな可変表示を実現することができる。

【０９１８】

また、確変状態、時短状態Ａにおいて１の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ｔａ７～ｔａ８）と、時短状態Ｂにおいて１の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ｔｂ４～ｔｂ５）と、は共通である。よって、飾り図柄が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【０９１９】

尚、各飾り図柄の特定動作表示は、所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る動作表示である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作態様は上記のものに限定されるものではなく、種々に変更可能である。また、特定動作表示では、台座表示部０６９ＳＧ０５２のみ特定動作表示が行われ、数字表示部０６９ＳＧ０５１の特定動作表示は行われないため、識別情報の視認性を担保しつつ特定動作表示により演出効果を高めることができるが、台座表示部０６９ＳＧ０５２とともに数字表示部０６９ＳＧ０５１も特定動作表示が行われてもよい。また、数字が異なる各飾り図柄により特定動作態様が異なるようにしてもよい。

【０９２０】

また、上記では、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が異なっていてもよい。

【０９２１】

また、時短状態Ｂにおける飾り図柄について、可変表示開始時と可変表示停止時とで表

示位置を異ならせるようにしてもよく、このようにすることで、短い可変表示期間の中でも可変表示を好適に見せることができる。

【０９２２】

また、本実施形態のように、飾り図柄の可変表示速度が最高速度に到達するまでを速めるのではなく、可変表示中は飾り図柄を視認困難な態様（例えば、黒っぽい態様）に変化させ、且つ、飾り図柄の停止時に視認困難な態様から通常の態様に変化させることにより、スピード感のある可変表示を実現するようにしてもよい。

【０９２３】

次に、リーチ特定動作表示及び大当り特定動作表示について、図１１－５５に基づいて説明する。

【０９２４】

まず、ＳＰリーチＥの大当り変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図１１－５５（Ａ）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が停止表示された後（図１１－５５（Ｂ）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄が減速表示されるとともに、リーチ予告及びボタン予告が実行され（図１１－５５（Ｃ）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄が仮停止表示された場合、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒとに仮停止表示された飾り図柄の台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻るリーチ特定動作表示が行われ（図１１－５５（Ｄ）参照）、可変表示態様がリーチ態様となる（図１１－５５（Ｅ）参照）。

【０９２５】

次いで、特に図示しないが、ＳＰリーチ演出を経て大当り報知が行われた場合、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図１１－５５（Ｆ）参照）。その後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当り特定動作表示が行われてから（図１１－５５（Ｇ）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図１１－５５（Ｈ）参照）。

【０９２６】

一方、ＳＰリーチＤの大当り変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図１１－５５（Ｉ）参照）、リーチ態様が表示されることなく、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図１１－５５（Ｆ）参照）。その後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当り特定動作表示が行われてから（図１１－５５（Ｇ）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図１１－５５（Ｈ）参照）。

【０９２７】

このように、ＳＰリーチＥ変動パターンの場合、可変表示態様がリーチ態様となるときに飾り図柄を特定動作させるリーチ特定動作表示と、飾り図柄を予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で停止表示するときに該飾り図柄を特定動作させる第２特定動作表示と、が実行可能であり、リーチを経由するＳＰリーチＥの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないＳＰリーチＤの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される。よって、時短状態Ｂにおいて実行可能なＳＰリーチＤにおいては、いたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０９２８】

尚、本実施の形態では、図１１－５５（Ｉ）に示すように可変表示が開始された後、リーチ態様が表示されることなく、図１１－５５（Ｆ）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が開始されてから予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されるまでに、遊技者による操作を介すことなく、可動体３２が落下する「可動体演出」が実行されるようにしても

よい。
【０９２９】
（非リーチはずれ変動パターンの表示態様）
次に、非リーチはずれ変動パターンについて比較する。図１１－５６は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図１１－５７は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。尚、以下においては、飾り図柄が停止表示されるときに実行される特定動作表示の詳細な動作例については省略する。
【０９３０】
図１１－５６に示すように、短縮系の非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Ｂにて決定可能な「超短縮非リーチ」では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－５６（Ａ１）参照）。飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示される（図１１－５６（Ａ２）参照）。一方、確変状態、時短状態Ａにて決定可能な「短縮非リーチＡ」では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－５６（Ｂ１）参照）。次いで、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が停止表示され（図１１－５６（Ｂ２）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄が停止表示され（図１１－５６（Ｂ３）参照）、中飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄が停止表示される（図１１－５６（Ｂ４）参照）。
【０９３１】
このように短縮系の非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態Ａでは、可変表示時間が「３秒」の短縮非リーチＡであり、飾り図柄が左、右、中の順に停止表示されるのに対し、時短状態Ｂでは、可変表示時間が「１．５秒」の超短縮非リーチであり、飾り図柄が左、右、中ともに同時に停止表示される。
【０９３２】
次に、図１１－５７に示すように、非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、確変状態にて決定可能な「非リーチＡ」では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される。このとき、可動体３２が上下動する「可動体予告」が実行されることがある（図１１－５７（Ａ１）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと、例えば「リーチ？」などの文字からなるセリフ表示０６９ＳＧ４３１とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図１１－５７（Ａ２）参照）。
【０９３３】
次いで、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が停止表示された後（図１１－５７（Ａ３）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒにて飾り図柄が減速表示される「リーチ予告」と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０６９ＳＧ４４１と、例えば「長押し！」などの操作促進表示０６９ＳＧ４４２とが表示されてプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する「ボタン予告」が実行されることがある（図１１－５７（Ａ４）参照）。その後、右飾り図柄表示エリア５Ｒに左図柄とは異なる飾り図柄が停止表示され（図１１－５７（Ａ５）参照）、リーチ態様とならずに、中飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する（図１１－５７（Ａ６）参照）。
【０９３４】
また、時短状態Ａにて決定可能な「非リーチＡ」（図１１－５７（Ｂ１）～（Ｂ６）参照）は、確変状態にて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（図１１－５７（Ａ１）～（Ａ６）参照）と流れは同様であるため、説明は省略する。
【０９３５】
一方、時短状態Ｂにて決定可能な「非リーチＡ」では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図Ｃ１参照）、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示されて可変表示が終了する（図１１－５７（Ｃ２）参照）。

【０９３６】
　このように非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂとで、可変表示時間が「７秒」で共通であるが、確変状態、時短状態Ａでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が高いのに対し、時短状態Ｂでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が確変状態や時短状態Ａである場合に比べて低い（または実行されない）。
【０９３７】
　（ＳＰリーチ変動パターンの表示態様）
　次に、スーパーリーチ変動パターンについて比較する。図１１－５８は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図１１－５９は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図１１－６０は、スーパーリーチ変動パターンにおける事後演出の演出動作例を比較する図である。
【０９３８】
　以下、図１１－５８及び図１１－５９に基づいて、スーパーリーチ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Ａにて決定可能な「ＳＰリーチＥ」の変動パターンでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－５８（Ａ１）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと、例えば「リーチかも！！」の文字などからなるセリフ表示０６９ＳＧ４３１とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図１１－５８（Ａ２）参照）。
【０９３９】
　次いで、可変表示態様がリーチ態様となる（図１１－５８（Ａ３）参照）。尚、特に図示しないが、リーチ態様となるときに、「リーチ予告」や「ボタン予告」などが実行されることがある。
【０９４０】
　次いで、キャラクタ画像と「ＳＰリーチ演出Ｅ」といった文字表示とからなるリーチタイトル画像０６９ＳＧ４４０が表示される（図１１－５８（Ａ４）参照）。また、このとき、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示されていた飾り図柄は、画像表示装置５の表示画面の右上部に設けられた表示領域５ＳＲに縮小表示される。そして、味方キャラクタのキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと敵キャラクタのキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｘとが対決する「バトル演出」が開始される（図１１－５８（Ａ５）参照）。
【０９４１】
　次いで、バトル演出が開始されてから所定時間が経過し、最後の対決になる（図１１－５９（Ａ６）（Ａ７）参照）。ここでは、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０６９ＳＧ４５１と、例えば「チャージ開始！」などの操作促進表示０６９ＳＧ４５２と、ゲージ表示０６９ＳＧ４５３とが表示され、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作を促進する操作促進演出としての「当否ボタン演出」が実行される（図１１－５９（Ａ８）参照）。尚、操作促進表示０６９ＳＧ４５２が表示される操作有効期間内において遊技者による長押し操作が検出された場合、ゲージ表示０６９ＳＧ４５３のレベルが増加する（図１１－５９（Ａ９）参照）。
【０９４２】
　また、当否ボタン演出の演出期間内ないし直前の期間においてプッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０６９ＳＧ４５１を表示する前に、事前演出（例えば、光がボタン画像０６９ＳＧ４５１を表示する位置に集まってくる集光演出など）を実行可能としてもよい。また、このような事前演出は、時短状態Ｂにおいては実行されないようにすることが好ましい。
【０９４３】
　次いで、操作促進表示０６９ＳＧ４５２を開始してから所定時間（例えば、５秒）が経過したときに、操作促進表示０６９ＳＧ４５２の表示が「放せ！！」に変更されてプッシ

ュボタン３１Ｂの操作開放が促進されるとともに、ゲージ表示０６９ＳＧ４５３により操作開放用操作時間が表示される（図１１－５９（Ａ１０）参照）。そして、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン３１Ｂの押圧操作の開放が検出されたタイミング、または押圧操作の開放が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃したことを表す画像０６９ＳＧ４５５が表示されるとともに、可動体３２が原点位置から中間位置付近まで落下する（図１１－５９（Ａ１１）参照）。

【０９４４】

次いで、可変表示結果が大当りの場合は可動体演出が実行され、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当ったことを示す画像及び可動体３２を強調するためのエフェクト画像からなる可動体演出画像０６９ＳＧ４５６が表示されるとともに、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下した後（図１１－５９（Ｄ１）参照）、敵キャラクタが倒されて味方キャラクタがバトルに勝利したことを示す報知画像０６９ＳＧ４５７が表示され（図１１－５９（Ｄ２）参照）、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されることで、可変表示結果が大当りとなったことが報知される（図１１－５９（Ｄ３）参照）。

【０９４５】

大当りが報知された場合、図１１－６０に示すように、背景画像が第５背景画像０６９ＳＧ３５０に切り替え表示され、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０と、が表示されて事後演出が開始される（図１１－６０（Ｄ４）参照）。

【０９４６】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示０６９ＳＧ４６１（例えば、「＋５０」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０に表示されるカウンタ値に加算されていく（図１１－６０（Ｄ５）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「３００」）になったときに、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０６９ＳＧ４５１と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示０６９ＳＧ４５２と、残り操作有効期間を示すゲージ表示０６９ＳＧ４５３とが表示され、プッシュボタン３１Ｂの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図１１－６０（Ｄ６）参照）。

【０９４７】

次いで、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン３１Ｂの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０のカウンタ値が可変表示され（図１１－６０（Ｄ７）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図１１－６０（Ｄ８）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「６Ｒ大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「７５０」など）が停止表示される（図１１－６０（Ｄ９）参照）。

【０９４８】

大当りＡまたは大当りＢ（６Ｒ大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御され、大当りＣ（１０Ｒ大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「１５００」など）に更新表示された後（図１１－６０（Ｄ１０）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【０９４９】

また、可変表示結果がはずれの場合は、特に詳細な図示はしないが、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たらず、可動体３２も原点位置から演出位置まで落下せず、敵キャラクタが倒されずに味方キャラクタがバトルに敗北し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ

、５Ｒにはずれ図柄の組合せが停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなったことが報知される（図１１－５９（Ｄ４）参照）。
【０９５０】
図１１－５８に戻って、確変状態にて決定可能な「ＳＰリーチＣ」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－５８（Ｂ１）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図１１－５８（Ｂ２）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、図１１－５８、５０（Ａ３～Ａ７）と同様の演出が行われた後（図１１－５８、５０（Ｂ３～Ｂ６）参照）、図１１－５９（Ａ８～Ａ９）の演出が行われることなく、図１１－５９（Ａ１０～Ａ１１）と同様の演出が行われる（図１１－５９（Ｂ７～Ｂ８）参照）。そして、図１１－５９（Ｄ１～Ｄ３）及び図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）の演出が行われる。
【０９５１】
図１１－５８に戻って、時短状態Ｂにて決定可能な「ＳＰリーチＤ」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－５８（Ｃ１）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図１１－５８（Ｃ２）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、また、図１１－５８（Ａ４）演出が行われることなく、図１１－５８（Ａ５）と同様の演出が行われた後（図１１－５８（Ｃ３）参照）、図１１－５９（Ａ８～Ａ９）の演出が行われることなく、図１１－５９（Ａ１０～Ａ１１）と同様の演出が行われる（図１１－５９（Ｃ４～Ｃ５）参照）。そして、前述した図１１－５９（Ｄ１～Ｄ３）及び図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）の演出が行われる。
【０９５２】
（スーパーリーチ大当り変動パターンの制御動作例）
次に、ＳＰリーチＥ、Ｃ、Ｄの大当り変動パターンの制御動作例について、図１１－６１に基づいて比較する。図１１－６１は、ＳＰリーチＥ、Ｃ、Ｄにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。
【０９５３】
図１１－６１（Ａ）～（Ｃ）に示すように、ＳＰリーチＥ、Ｃ、Ｄは、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パートと、から構成される。可変表示パートでは、可変表示が開始されると、前述した「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」、「ボタン予告」等が実行され、リーチ態様となった後、ＳＰリーチ演出としての「バトル演出」や「ショートバトル演出」が実行される。そして、タイミングｔａ１において「決め演出」において操作促進演出としての「当否ボタン演出」が開始された後、タイミングｔａ２において「可動体演出」が開始される。その後、「バトル演出」や「ショートバトル演出」の結果が報知された後、タイミングｔａ３において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示され、大当り特定動作表示（大当り図柄停止アクション。図１１－５５（Ｇ）参照）が行われた後、タイミングｔａ４において大当り確定図柄の組合せが仮停止表示されて大当りとなったことが報知される。その後、タイミングｔａ５～ｔａ６の期間において事後演出が実行される。
【０９５４】
可変表示パートの可変表示時間（ｔａ０～ｔａ５）は、時短状態Ａにおいて決定可能なＳＰリーチＥでは５０秒、確変状態において決定可能なＳＰリーチＣでは４０秒、時短状態Ｂにおいて決定可能なＳＰリーチＤでは２５秒である。一方、事後演出パートの時間（ｔａ５～ｔａ６）は、ＳＰリーチＥ、Ｃ、Ｄ各々において１５秒で共通である。
【０９５５】
つまり、時短状態Ａ及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（５０秒、４０秒）と、時短状態Ｂの可変表示パートの可変表示時間（２５秒）とは異なる一方で、時短状態

Ａ及び確変状態の事後演出パートの可変表示時間（１５秒）と、時短状態Ｂの事後演出パートの可変表示時間（１５秒）とは共通であることで、時短状態Ａ及び確変状態と時短状態Ｂとで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、事後演出パートを共通化することで開発コストを低減させることができる。

【０９５６】

また、時短状態Ａ及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（５０秒、４０秒）と、時短状態Ｂの可変表示パートの可変表示時間（２５秒）とは異なる一方で、時短状態Ａ及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間（ｔａ３～ｔａ４）と、時短状態Ｂの大当り特定動作表示の表示時間（ｔａ３～ｔａ４）とは共通であることで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、大当り特定動作表示の表示時間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【０９５７】

尚、「当否ボタン演出」の実行期間（ｔａ１～ｔａ２）は、ＳＰリーチＣ、Ｄとで共通とされ、ＳＰリーチＥのみが異なっている。

【０９５８】

また、表示制御部１２３は、ＶＲＡＭ領域における画像描画領域に描画された画像を表示画像作成領域にて画像表示装置５に表示するための画像データ（表示データ）として生成し、表示画像作成領域の画像データ（表示データ）をビデオ信号として出力する表示処理を行うときに、可動体３２やプッシュボタン３１Ｂなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＤＸＸＸ、ＳＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の数字））や、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＢＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の数字））を生成して、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。

【０９５９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記拡張コマンドＤＸＸＸ、ＳＸＸＸを受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体３２の可動体モータ２０７やプッシュボタン３１Ｂを振動させる振動モータ６１の動作制御実行データに基づく動作制御とは別個に、拡張コマンドＤＸＸＸ、ＳＸＸＸに対応した動作パターンにて、可動体３２の可動体モータ２０７やプッシュボタン３１Ｂを振動させる振動モータ６１を動作させる動作制御を開始する。

【０９６０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記拡張コマンドＢＸＸＸなどを受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体ＬＥＤ２０８のランプ制御実行データに基づく制御とは別個に、拡張コマンドＢＸＸＸなどに対応した点灯パターン（例えば、特徴部０１８ＳＧにおける図１３－６（Ｂ）に示す発光パターン参照）にて、可動体ＬＥＤ２０８を点灯／消灯させる制御を開始する。

【０９６１】

また、これら可動体３２やプッシュボタン３１Ｂを動作させるための制御データや、可動体ＬＥＤ２０８を点灯させるための制御データは、ＲＯＭ１２１に記憶されている。

【０９６２】

ここで、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体３２やプッシュボタン３１Ｂの動作制御に用いる制御データ（例えば、Ｄ１００、Ｓ２００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」で可動体３２やプッシュボタン３１Ｂの動作制御に用いる制御データ（例えば、Ｄ１００、Ｓ２００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【０９６３】

尚、本実施の形態では、可動体３２やプッシュボタン３１Ｂなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＤＸＸＸ、ＳＸＸＸなど（

「Ｘ」は任意の数字））と、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＢＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の数字））とは別個に生成される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「可動体演出」などにおいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンドＢ０００に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の点灯／消灯制御と、可動体３２やプッシュボタン３１Ｂなどの可動体用制御と、が実行されるようにしてもよい。つまり、共通な制御情報（拡張コマンド）を用いて点灯制御と動作制御とが実行されるようにしてもよい。

【０９６４】

また、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【０９６５】

また、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の制御に用いる制御データ（例えば、Ｂ０００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データ（例えば、Ｂ０００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【０９６６】

また、拡張コマンドＢ０００を可動体動作制御とＬＥＤ点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【０９６７】

また、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図１１－５９（Ｄ１）の可動体演出画像０６９ＳＧ４５６参照）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図１１－５９（Ｄ１）の可動体演出画像０６９ＳＧ４５６参照）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【０９６８】

（スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較）

次に、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較について、図１１－６２に基づいて説明する。図１１－６２は、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとを比較する図である。

【０９６９】

図１１－６２に示すように、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（ｔｂ０～ｔａ４）は、非リーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（ｔｂ０～ｔｂ４）よりも長い。

【０９７０】

また、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（ｔｂ０～ｔｂ１）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ３）よりも短いことで、リーチ態様とな

るまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０９７１】

また、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ１）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ２）よりも短いことで、所定列の飾り図柄の可変表示が短い期間で終了するため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０９７２】

（突入演出）

次に、突入演出の演出動作例について、図１１－６３及び図１１－６４に基づいて説明する。図１１－６３は、（Ａ）～（Ｃ）は突入導入演出、（Ｄ）は時短突入演出Ａの演出動作例を示す図である。図１１－６４は、（Ａ１）～（Ａ４）は確変突入演出、（Ｂ１）～（Ｂ４）は時短突入演出Ｂの演出動作例を示す図である。

【０９７３】

図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）に示すように、「突入導入演出」では、表示画面の中央にエフェクト画像０６９ＳＧ４７０Ａが漸次拡大表示されていくとともに、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」を構成する文字画像０６９ＳＧ４７０Ｂが、所定数（例えば、１文字）ずつ画像表示装置５の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく。

【０９７４】

そして、最大表示されるとともに表示色が変化したエフェクト画像０６９ＳＧ４７０Ａと、表示画面の中央に集まった「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」なる文字からなる文字画像０６９ＳＧ４７０Ｂとからなる突入画像０６９ＳＧ４７０が表示される「時短突入演出Ａ」が行われることで、時短状態Ａの制御が開始されることが報知される。

【０９７５】

また、「確変突入演出」の場合は、図１１－６３（Ｄ）の突入画像０６９ＳＧ４７０が表示された後、図１１－６４（Ａ１）に示すように、「極」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する確変用画像０６９ＳＧ４７１が、突入画像０６９ＳＧ４７０よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく（図１１－６４（Ａ２～Ａ３）参照）。

【０９７６】

そして、突入画像０６９ＳＧ４７０と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が０％で表示される確変用画像０６９ＳＧ４７１とからなる突入画像０６９ＳＧ４７２が表示される「確変突入演出」が行われることで、確変状態の制御が開始されることが報知される（図１１－６４（Ａ４）参照）。

【０９７７】

また、「時短突入演出Ｂ」の場合は、図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）にて説明した「突入導入演出」は実行されず、時短状態Ｂの制御の開始条件が成立する９００回目の可変表示が終了した後の図柄確定期間（例えば、２０秒など）が開始されたときに、図１１－６３（Ｄ）の突入画像０６９ＳＧ４７０が表示された後、図１１－６４（Ｂ１）に示すように、「１１００」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａが、突入画像０６９ＳＧ４７０よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく（図１１－６４（Ｂ２～Ｂ３）参照）。

【０９７８】

そして、突入画像０６９ＳＧ４７０と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が０％で表示される「１１００」の文字からなる遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａと、「遊」

の文字からなる遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ｂと、からなる突入画像０６９ＳＧ４７３が表示される「時短突入演出Ｂ」が行われることで、時短状態Ｂの制御が開始されることが報知される（図１１－６４（Ｂ４）参照）。

【０９７９】

このように、時短状態Ａの制御が開始されるときに、時短突入演出Ａにおいて突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像０６９ＳＧ４７０と確変用画像０６９ＳＧ４７１とからなる突入画像０６９ＳＧ４７２を表示する一方で、時短状態Ｂの制御が開始されるときは、時短突入演出Ｂにおいて、時短状態Ａ及び確変状態に突入するときに表示される突入画像０６９ＳＧ４７０と共通の突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態や時短状態Ａの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａ、０６９ＳＧ４７３Ｂを表示する。

【０９８０】

よって、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、時短突入演出Ｂにおいては、確変状態や時短状態Ａの制御が開始されるときと共通の突入画像０６９ＳＧ４７０だけでなく、確変状態や時短状態Ａの制御の開始されるときには表示されない遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ｂが表示されるため、時短状態Ｂの開始を盛り上げることができる。

【０９８１】

［実施の形態２］

次に、特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態２について、図１１－６５～図１１－６９に基づいて説明する。図１１－６５は、特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態２としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。図１１－６６は、特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態２としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。図１１－６７は、可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。図１１－６８は、ＳＰリーチＤの演出動作例である。図１１－６９は、遊技状態別の特徴を説明するための図である。尚、本実施の形態２では、前記実施の形態１のパチンコ遊技機１と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

【０９８２】

図１１－６５は、（Ａ）は時短状態Ｂ（救済時短状態）における保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【０９８３】

図１１－６５（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに１００個の判定値が割り当てられている。また、図１１－６５（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに１００個の判定値が割り当てられている。

【０９８４】

一方、図１１－６５（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰリーチＥに１０個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＤに９０個の判定値が割り当てられている。

【０９８５】

本実施の形態では、確変状態及び時短状態Ａにてスペシャルリーチの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示演出として前記実施の形態１で説明した「ショートバトル演出」を実行する一方で、時短状態Ｂにてスペシャルリーチの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示演出として「ショートバトル演出」ではなく、後述する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する。

【０９８６】
　また、確変状態及び時短状態Ａにて決定可能なＳＰリーチＤの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様となった後に「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであるのに対し、時短状態Ｂにて決定可能なＳＰリーチＤの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様とならずに「即当り演出」または「全回転演出」が実行される非リーチ変動パターンである。
【０９８７】
　次に、図１１－６６は、図１１－４４に示された可変表示開始設定処理を示すフローチャートの一部である。本実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理におけるステップＳ０６９ＳＧＳ２７１～ステップＳ０６９ＳＧＳ２７６の処理を実行した後、ステップＳ０６９ＳＧＳ２７７において変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンではないと判定した場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７７；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ２７８のリーチ予告実行決定処理を実行する前に、ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ａ～ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ｄの処理を実行する。
【０９８８】
　具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがＳＰリーチＤ変動パターンであるか否かを判定し（ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ａ）、ＳＰリーチＤ変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ａ；Ｙｅｓ）、遊技状態は時短状態Ｂであるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ｂ）。そして、遊技状態が時短状態Ｂであると判定した場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ｂ；Ｙｅｓ）、可変表示演出パターン決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ｃ）。
【０９８９】
　可変表示演出パターン決定処理では、例えば、可変表示演出パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－６７に示す可変表示演出パターン決定テーブルを用いて可変表示演出パターンを決定する。
【０９９０】
　可変表示演出パターン決定テーブルにおいては、図１１－６７に示すように、「即当り演出」、「全回転演出」のそれぞれに対して、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合、「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－６７に示す判定値数となるように、割り当てられている。
【０９９１】
　具体的には、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合については、「即当り演出」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合については、「即当り演出」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して３０個の判定値が割り当てられている。
【０９９２】
　このように、「即当り演出」と「全回転演出」は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態及び時短状態Ａである場合は実行されず、時短状態Ｂである場合にのみ実行可能な可変表示演出とされており、確変状態及び時短状態Ａにて決定可能なＳＰリーチＤ変動パターンを兼用して実行される。
【０９９３】
　また、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合における「即当り演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合における「即当り演出」の実行割合よりも高い一方で、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合における「全回転演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合における「全回転演出」の実行割合よりも高い。つまり、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」よりも大当

り遊技状態において獲得可能な予定出球数が多く遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合は、「即当り演出」よりも「全回転演出」の方が高い割合で実行される。

【０９９４】

次に、「即当り演出」及び「全回転演出」の演出動作例について説明する。確変状態及び時短状態ＡにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様となった後、バトル演出にて味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことにより可変表示結果が大当りであることが報知される「ショートバトル演出」が実行されるが（図１１－５８～図１１－５９参照）、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様とならずに可変表示結果が大当りであることが報知される「即当り演出」または「全回転演出」が実行される。

【０９９５】

「即当り演出」は、図１１－６５に示すように、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図１１－６８（Ａ１）参照）、所定時間が経過したときに飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図１１－６８（Ａ２）参照）。その後、「決め演出」において、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進演出が実行されることなく、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当ったことを示す可動体演出画像０６９ＳＧ４５６が表示されるとともに、可動体３２が原点位置から中間位置付近まで落下する「可動体演出」が実行される（図１１－６８（Ａ３）参照）。そして、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに確定飾り図柄が再度仮停止表示される（図１１－６８（Ａ４）参照）。その後、事後演出パートにおいて、図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図１１－６８（Ｃ１～Ｃ７）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【０９９６】

「全回転演出」は、図１１－６５に示すように、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンにおいて、可変表示の開始とともに表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が所定期間にわたり実行された後（図１１－６８（Ｂ１）参照）、第３背景画像０６９ＳＧ３３０において飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－６８（Ｂ２）参照）。そして、所定時間が経過したときに、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄が予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で揃った状態で可変表示する全回転表示が開始される（図１１－６８（Ｂ３）参照）。その後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図１１－６８（Ｂ４）参照）。その後、事後演出パート（図柄確定期間）において、図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図１１－６８（Ｃ１～Ｃ７）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【０９９７】

このように、時短状態Ｂでは、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始されてからリーチ態様を経由することなく、可変表示結果が大当りであることが報知される可変表示演出として「即当り演出」または「全回転演出」が実行されることで、遊技者は、リーチ演出により煽られることを心配せず、安心してＳＰリーチ演出を楽しむことができる。

【０９９８】

また、「即当り演出」または「全回転演出」では、前記実施の形態１で説明した「ボタン予告」や「当否ボタン演出」のように、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進演出や、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する必要がある操作演出が実行されないため、時短状態Ｂにおいて遊技者は煩わしい操作の促進や操作を

行うことなく、好適に可変表示を消化することができる。
【０９９９】
（遊技状態別の各種動作例）
次に、本実施の形態における時短状態Ｂ、確変状態、時短状態Ａの３つの遊技状態別の各種動作例について、図１１－６９に基づいて説明する。図１１－６９は、遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。以下、図１１－６９に示すように、「時短状態Ｂ」と「確変状態」と「時短状態Ａ」の３つの遊技状態における各項目「Ｄ１」～「Ｄ４」の内容について比較する。
【１０００】
＜項目Ｄ１＞
まず、ＣＰＵ１０３がリーチ態様を経由しないＳＰリーチＤ大当り変動パターンを決定する割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－６５（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０、１～３の場合におけるリーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ（即当り演出または全回転演出）」の決定割合は「９０％」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合におけるリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ（非リーチ）」の決定割合は「５％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合におけるリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ（非リーチ）」の決定割合は「５％」である。
【１００１】
尚、確変状態、時短状態Ａでは、「ＳＰリーチＤ」はリーチ態様を経由して「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであり、リーチ態様を経由しない非リーチ変動パターンではない。
【１００２】
つまり、時短状態Ｂにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、９０％）は、時短状態Ａにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高い。
【１００３】
項目（Ｄ１）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることなく大当り遊技状態に制御されるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。
【１００４】
尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合は、時短状態Ａや確変状態においてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合は、リーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が１００％の割合で決定されるようにしてもよい。
【１００５】
＜項目Ｄ２＞
演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者の動作を促す動作促進演出として、例えば、ＳＰリーチ演出において「当否ボタン演出」を実行可能であり、可変表示結果を報知する特定演出として、例えば、ＳＰリーチ演出において「可動体演出」を実行可能である。
【１００６】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確変状態や時短状態Ａにおいては、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、ＳＰリーチＤの可変表示における「決め演出」に

おいて、「当否ボタン演出」を実行した後に「可動体演出」を実行する第１演出実行パターンを実行する一方で、時短状態Ｂにおいては、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、ＳＰリーチＤの可変表示における「即当り演出」において、「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する第２演出実行パターンを実行する。

【１００７】

よって、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合において「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－６５（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合で「９０％」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合で「０％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合で「０％」である。

【１００８】

つまり、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、９０％）は、時短状態ＡにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高いとともに、確変状態においてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高い。

【１００９】

項目（Ｄ２）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されたことが報知されるときに、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの操作を促すことが少なくなるので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【１０１０】

尚、本実施の形態では、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合は、時短状態Ａや確変状態においてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合を１００％としてもよい。

【１０１１】

＜項目Ｄ３＞

保留記憶数が０の場合にＣＰＵ１０３が短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が１．５秒の「超短縮非リーチ」や３秒の「短縮非リーチＡ」）を決定する割合は、「時短状態Ｂ」では、図１１－６５（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「１００％」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「０％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「０％」である。

【１０１２】

一方、保留記憶数が０の場合にＣＰＵ１０３が短縮非リーチ変動パターンよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）を決定する割合は、「時短状態Ｂ」では、図１１－６５（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「０％」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「１００％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「１００％」である。

【１０１３】

つまり、ＣＰＵ１０３は、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が０の場合に、第２保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動

など）を決定可能である一方で、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が１．５秒の超短縮非リーチ）を決定可能である。

【１０１４】

項目（Ｄ３）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が０である場合でも、短縮系の変動パターンよりも可変表示期間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）が決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【１０１５】

＜項目Ｄ４＞

本実施の形態では、大当り種別として、６Ｒのラウンド遊技が実行される「大当りＡ」及び「大当りＢ」と、「大当りＡ」及び「大当りＢ」よりも遊技者にとっての有利度が高い（例えば、ラウンド数、つまり、獲得可能な予定出球数が多い）「大当りＣ」と、のいずれかを決定可能である（図１１－３（Ｄ）参照）。

【１０１６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、大当り図柄が揃った状態で所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別可変表示パターンとしての「全回転演出」を実行可能である。

【１０１７】

また、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合は、「時短状態Ｂ」では、図１１－６７に示すように「９０％」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ｃ）に示すように「０％」（「全回転演出」は非実行）であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ｃ）に示すように「０％」（「全回転演出」は非実行）である。

【１０１８】

つまり、時短状態Ｂにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合（例えば、１００％）は、時短状態Ａにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高い。

【１０１９】

項目（Ｄ４）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当りＡや大当りＢよりもラウンド数が多く遊技者にとっての有利度が高い大当りＣに制御することが決定された場合は、通常状態、確変状態、時短状態Ａにおいては実行されない（または実行割合が低い）特別な可変表示である「全回転演出」が実行されやすくなるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【１０２０】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合が１００％である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合が、時短状態Ａや確変状態において大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合よりも高ければ、１００％未満の割合で実行されるようにしてもよ

い。また、時短状態Ａや確変状態において大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行可能としてもよい。

【１０２１】

（特徴部０６９ＳＧの変形および応用に関する説明）

前記特徴部０６９ＳＧでは、「遊技者にとって有利な有利状態」の一例として、大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態、小当り遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、天井時短制御等が含まれてもよい。

【１０２２】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、大当り遊技終了後に所定期間にわたり確変状態に制御可能な所謂１種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別が確変大当りである場合に、大当り遊技終了後から次の大当りに制御されるまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよいし、大当り遊技終了後から確変転落抽選に当選するまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよい。また、大当り遊技終了後の時短状態において小当りを契機としてＶ入賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂１種２種の遊技機を適用してもよく、遊技性は種々に変更可能である。

【１０２３】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、非特別状態（例えば、通常状態）よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態として、時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の４種類以上の遊技状態を適用してもよい。

【１０２４】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、非特別状態（例えば、通常状態、低確／低ベース状態）から制御された有利状態が終了したときに制御される第１特別状態と、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態として、低確高ベースの時短状態Ａ（第１特別状態）と時短状態Ｂ（救済時短（第２特別状態））とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高確高ベースの確変状態（第１特別状態）と低確高ベースの時短状態Ｂ（救済時短（第２特別状態））とを適用してもよい。

【１０２５】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、第１特別状態または第２特別状態から制御された有利状態が終了したときに制御される第３特別状態として、確変状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、１種２種のパチンコ遊技機であれば、第１特別状態としての時短状態とは異なる時短状態｛例えば、第１特別状態よりも時短状態の実行回数が多い（制御期間が長い）時短状態など｝を適用してもよい。

【１０２６】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、第１特別状態、第２特別状態、第３特別状態との少なくとも１の特別状態は、例えば、時短制御の実行回数、可変表示の実行頻度等が異なる複数種類の特別状態を有していてもよい。

【１０２７】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、非特別状態として、通常状態（低確／低ベース状態）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別状態よりも可変表示の実行頻度が低い遊技状態であれば、低確／低ベース状態に限定されるものではなく、高確定ベース状態、低確／高ベース状態等であってもよい。

【１０２８】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、第２特別状態としての時短状態Ｂ（救済時短状態）は、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定回数は種々に変更可能である。また、上記した条件に加えて他の

別の条件が成立したときに制御されるものであってもよい。
【１０２９】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、時短状態Ｂ、時短状態Ａ、確変状態において、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、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）を変えることなく、時短状態Ｂにおける平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を、確変状態や時短状態Ａよりも短縮させる制御を実行することで特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率を向上させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂにおいて、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、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）のうち少なくともいずれか１つを確変状態や時短状態Ａとは異ならせることで、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率をさらに向上させるようにしてもよい。
【１０３０】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、ＣＰＵ１０３は、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第１非特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｅはずれ」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第２非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１非特定可変表示パターンや第２非特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。また、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第１特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｃ、Ｅ大当り」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第２非特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ（即当りまたは全回転）」、「ＳＰ非経由」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特定可変表示パターンや第２特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。
【１０３１】
　また、「特定態様」とは「リーチ態様」に限定されるものではなく、例えば、「チャンス目態様（例えば、「１３３」など）」、「擬似連態様（例えば、１２２など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」など、種々の態様を含んでいてもよい。
【１０３２】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出であれば、例えば、停止図柄予告、擬似連予告、セリフ予告、操作予告、リーチ予告、先読み予告演出など、種々の演出を含んでいてもよい。
【１０３３】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、保留記憶に記憶されている保留記憶について有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出として、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「連続演出」や「前兆演出」など、種々の作読み予告を含んでいてもよい。
【１０３４】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、遊技者の動作を促す動作促進演出として「ボタン予告」や「当否ボタン演出」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の演出を含んでいてもよい。また、「遊技者の動作」とは、プッシュボタン３１Ｂの操作に限定されるものではなく、プッシュボタン３１Ｂ以外に設けられた他の操作手段（例えば、タッチパネルなど）の操作を促す演出や、操作ではなく遊技者の動作（動き）を促す演出であってもよい。
【１０３５】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、動作促進演出としての「当否ボタン」を実行した後に特定演出としての「可動体演出」を実行する第１演出実行パターンの一例として「パターンＡ－２、Ａ－３」を適用し、動作促進演出を実行せずに特定演出を実行する第２演出実行パターンの一例として「パターンＡ－１」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作促進演出として「ボタン予告」などの他の操作促進演出を適用してもよいし、特定演出として「可動体演出」以外の演出（例えば、ＳＰリーチ演出におけるバトル結果など）を適用してもよい。

【１０３６】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出として、「一撃」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に一度の押し操作を促進するものでなく、遊技者に一度の引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。

【１０３７】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出として「連打」や「長押し」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の動作期間に亘って引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。また、所定の動作期間にわたる動作は、必ずしも連続して検出される動作に限定されるものではなく、間欠的に行われる操作や所定パターンに応じた操作等を含んでいてもよい。

【１０３８】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出として「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「チャンス目態様（例えば、「１３３」など）」、「擬似連態様（例えば、１２２など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」となることを煽る演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【１０３９】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、事後演出において、特定演出において制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態のラウンド数（例えば、６Ｒや１０Ｒなど）などが報知されるようにしてもよい。また、確変状態において大当りが発生するなど大当りが連荘している状態においては、今回の大当りにおける予定出球数と、大当り所定の連荘期間において獲得した総出球数と、を加えた予定総出球数などを表示してもよい。

【１０４０】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出として、突入導入演出、確変突入演出、時短突入演出Ａ、時短突入演出Ｂ、シャッター演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の突入演出を実行可能としてもよい。また、各突入演出の演出態様は上記に限らず、種々に変更可能である。

【１０４１】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、確変突入演出と時短突入演出Ａとを別個の演出とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変突入演出と時短突入演出Ａとを共通の１の突入演出としてもよい。

【１０４２】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、時短突入演出Ｂを実行する場合は突入導入演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シャッター演出の代わりに突入導入演出を実行するようにしてもよい。また、時短突入演出Ｂを実行する場合にも突入導入演出を実行するようにしてもよい。この場合、演出の煩わしさを解消するために、確変突入演出や時短突入演出Ａを実行する場合に比べて演出期間が短い突入導入

演出とすることが好ましい。

【１０４３】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、第１有利状態と該第１有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２有利状態との一例として、大当り遊技状態における遊技ラウンド数が異なる大当りＡ、Ｂ（第１有利状態）と大当りＣ（第２有利状態）とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１有利状態よりも遊技者にとっての有利度が高い第２有利状態とは、遊技ラウンド数や獲得可能な予定出球数など、大当り遊技状態における遊技者の有利度が高い大当りだけでなく、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が遊技者に有利となる大当り（例えば、大当り遊技状態後の時短制御が長い大当りや、大当り終了後に小当り遊技状態の実行頻度が高くなる「小当りラッシュ」などに制御される大当りなど）等であってもよい。

【１０４４】

（特徴部０９９ＳＧに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１について、図１２－１～図１２－２２に基づいて説明する。尚、本特徴部０９９ＳＧでは、前記特徴部０６９ＳＧのパチンコ遊技機１と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１の特徴構成を、前記特徴部０６９ＳＧのパチンコ遊技機１に適用可能である。

【１０４５】

本特徴部０９９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、図１１－１に示したパチンコ遊技機１と同じく、遊技盤２における画像表示装置５の左側に、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤２における画像表示装置５の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。つまり、本特徴部０９９ＳＧに係るパチンコ遊技機１において、遊技状態が通常状態であることによって発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第１経路を流下し、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のいずれかであることによって発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第２経路を流下する。また、右遊技領域の第２経路を流下する遊技球の一部は、該第２経路上（画像表示装置５の右方）に設けられているゲート４１を通過可能となっており、該ゲート４１を通過したことに基づいて普通図柄の可変表示が実行される。そして、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となったことにもとづいて第２経路上に設けられている第２始動入賞口が閉状態から開状態に変化し、該第２始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。尚、本特徴部０９９ＳＧでは、「可変表示」を「変動」または「変動表示」と記載する場合がある。

【１０４６】

図１２－１（Ａ）は、本特徴部０９９ＳＧにおける主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１２－１（Ａ）に示すように、本特徴部０９９ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４初期値判定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【１０４７】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【１０４８】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数

値であり、例えば「０」～「６５５３５」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「２９９」の範囲の値をとる。

【１０４９】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９」の範囲の値をとる。

【１０５０】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【１０５１】

ＭＲ４初期値判定用の乱数値ＭＲ５は、乱数値ＭＲ４の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、「３」～「２３」の範囲の値をとる。

【１０５２】

図１２－１（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部０９９ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【１０５３】

特図表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【１０５４】

本特徴部０９９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【１０５５】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部０９９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部０９９ＳＧでは約１／３１９．６８）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部０９９ＳＧでは約１／８０．０２）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【１０５６】

図１２－１（Ｃ１）及び図１２－１（Ｃ２）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。図１２－１（Ｃ１）は、第１特別図柄の可変表示の

実行時において、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を大当りＡと大当りＢとから決定するために参照されるテーブルであり、図１２－１（Ｃ２）は、第２特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を大当りＢと大当りＣとから決定するために参照されるテーブルである。

【１０５７】

ここで、本特徴部０９９ＳＧにおける大当り種別について、図１２－１（Ｄ）を用いて説明する。本特徴部０９９ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１１０回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で１１０回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【１０５８】

本特徴部０９９ＳＧでは、可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、０．１秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、１５秒）とがある。大当りＡは、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となり、大当りＢ及び大当りＣは、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【１０５９】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＡ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

【１０６０】

「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＢ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【１０６１】

「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＣ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【１０６２】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。

【１０６３】

また、図１２－３（Ｂ１）に示すように、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）においては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１４９までが大当りＡに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＢに割り当てられている。一方で、図１２－３（Ｂ２）に示すように、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）においては、Ｍ

Ｒ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＢに割り当てられており、１００～２９９までが大当りＣに割り当てられている。

【１０６４】

つまり、本特徴部０９９ＳＧでは、変動特図が第１特別図柄である場合は、５０％の割合で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第２特別図柄である場合は、１００％の確率で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【１０６５】

本特徴部０９９ＳＧでは、大当りＡとなった場合であっても、Ｖフタがショート開放状態となったときにＶ入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当りＡとなった場合には、Ｖ入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当りＢおよび大当りＣとなった場合であっても、Ｖフタがロング開放状態となったときにＶ入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当りＢおよび大当りＣとなった場合には、Ｖ入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【１０６６】

尚、本特徴部０９９ＳＧでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるＭＲ２を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１を用いて決定してもよい。

【１０６７】

図１２－２（Ａ）は、遊技状態が通常状態である場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルであり、図１２－２（Ｂ）は、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルである。

【１０６８】

尚、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ｂとは、遊技状態が通常状態（確変制御も時短制御も実行されていない低確／低ベース状態）において大当り遊技状態に制御されることなく９００回の可変表示が実行された場合に制御される遊技状態であって、最大で１１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される時短状態Ａ（低確／高ベース状態）である。

【１０６９】

図１２－２（Ａ）に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値ＭＲ４の範囲３～１３うち、３が当りに割り当てられているとともに、４～１３がはずれに割り当てられている。一方で、図１２－２（Ｂ）に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値ＭＲ４の範囲３～１３のうち、３～１２が当りに割り当てられているとともに、１３がはずれに割り当てられている。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいて、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合の普図当りの割合は、遊技状態が通常状態である場合の普図当りの割合よりも高く設定されている。

【１０７０】

また、図１２－２（Ｃ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合の普通図柄の変動時間は６０秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合の普通図柄の変動時間は０．１秒に設定されている。更に、図１２－２（Ｄ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間は０．１秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合に普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間は３秒に設定されている。

【１０７１】

つまり、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間が長いこと」により、第２始動入賞口へ遊技球が入賞し易い、すなわち、第２特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間が長いこと」の少なくともいずれか１の条件を満たすことにより第２特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されていてもよい。

【１０７２】

本特徴部０９９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、前記特徴部０６９ＳＧにおけるパチンコ遊技機（図１１－１参照）と同じく、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者が遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すことにより遊技球が第１始動入賞口に入賞可能である一方で第２始動入賞口や大入賞口への入賞、ゲート４１の通過等が不可能であるとともに、遊技球が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すことにより遊技球が第２始動入賞口へ入賞可能であるとともにゲート４１を通過可能となっている。尚、遊技状態が大当り遊技状態である場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより、遊技球が第２始動入賞口と大入賞口とに入賞可能であるとともにゲート４１を通過可能となっている。

【１０７３】

尚、図１２－１２（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に左遊技領域２Ｌに向けて打ち出される遊技球は、遊技盤２に配置された複数の釘等によって始動入賞が阻害されるようになっているので、第１始動入賞口への遊技球の入賞確率は約５．５％程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）３０の操作による継続的な左遊技領域２Ｌへの遊技球の打ち出しが条件）。また、遊技状態が通常状態である場合は遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出したとしても、遊技球がゲート４１を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は６０秒と極めて長いとともに、普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間は０．１秒と極めて短いため（図１２－２（Ｃ）、図１２－２（Ｄ）参照）、遊技球の第２始動入賞口への入賞はほぼ発生しない。

【１０７４】

また、図１２－１２（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合に右遊技領域２Ｒに向けて打ち出される遊技球は、ゲート４１を通過可能であるとともに、該ゲート４１を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は３秒と短いとともに、普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間は３秒であるため（図１２－２（Ｃ）、図１２－２（Ｄ）参照）、第２始動入賞口への遊技球の入賞確率は約５５％程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）３０の操作による継続的な右遊技領域２Ｒへの遊技球の打ち出しが条件）。

【１０７５】

図１２－３は、本特徴部０９９ＳＧの特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。本特徴部０９９ＳＧでは、図１２－３に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合の変動パターンとして、特図変動時間が１５００ｍｓの超短縮非リーチはずれ、特図変動時間が３０００ｍｓの短縮非リーチＡはずれ、特図変動時間が５０００ｍｓの短縮非リーチＢはずれ、特図変動時間が７０００ｍｓの非リーチＡはずれ、特図変動時間が１２０００ｍｓの非リーチＢはずれ、特図変動時間が４５０００ｍｓのスーパーリーチＡはずれ、特図変動時間が８００００ｍｓのスーパーリーチＢはずれ、特図変動時間が４０００ｍｓのスーパーリーチＣはずれ、特図変動時間が２５０００ｍｓのスーパーリーチＤはずれ、特図変動時間が５００００ｍｓのスーパーリーチＥはずれの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチＡはずれ～スーパーリーチＥはずれの変動パターンは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンでもある。

【１０７６】

また、可変表示結果が大当りとなる場合の変動パターンとして、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない７０００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が７０００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチ非経由Ａ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない１２０００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が１２０００ｍｓ＋１５０００ｍｓ）スーパーリーチ非経由Ｂ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される４５０００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が４５０００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチＡ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される８００００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が８００００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチＢ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される４００００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が４００００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチＣ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される２５０００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が２５０００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチＤ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される５００００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が５００００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチＥ大当りの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチＡの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するボーリング演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＣ、スーパーリーチＥの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチＤの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＣ、スーパーリーチＥの変動パターンにおけるバトル演出よりも短いバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するショートバトル演出を実行する変動パターンである。

【１０７７】

本特徴部０９９ＳＧにおけるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１２－４に示すような遊技制御用データ保持エリア０９９ＳＧ１５０が設けられている。図１２－４に示す遊技制御用データ保持エリア０９９ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部０９９ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部０９９ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部０９９ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部０９９ＳＧ１５５とを備えている。

【１０７８】

第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。尚、第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に４個である。こうして第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にす

る保留情報となる。
【１０７９】
第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。尚、第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に４個である。こうして第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【１０８０】
つまり、本特徴部０９９ＳＧでは、第１特図保留記憶（第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａに記憶可能な保留記憶）として最大４個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第２特図保留記憶（第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂに記憶可能な保留記憶）として最大４個の保留記憶を記憶可能となっている。
【１０８１】
尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。
【１０８２】
尚、可変表示の実行時において、ＣＰＵ１０３は、先ず、特別図柄通常処理（図６参照）において第２特図保留記憶が存在する場合は、第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂから乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を読み出した後に第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂの記憶内容をシフトする。つまり、ＣＰＵ１０３は、第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂの保留番号１の保留記憶として乱数値ＭＲ１～ＭＲ３の数値が記憶されている場合は、これら保留番号１の保留記憶として記憶されている乱数値ＭＲ１～乱数値ＭＲ３の値を読み出すとともに、該保留番号１の保留記憶を消去し、保留番号２の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号１の保留記憶、保留番号３の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号２の保留記憶、保留番号４の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号３の保留記憶として記憶し直す。
【１０８３】
また、ＣＰＵ１０３は、第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂに保留記憶が記憶されていない場合は、第１特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第１特図保留記憶が存在する場合は、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａから乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を読み出した後に第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａの記憶内容をシフトする。つまり、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａの保留番号１の保留記憶として乱数値ＭＲ１～ＭＲ３の数値が記憶されている場合は、これら保留番号１の保留記憶として記憶されている乱数値ＭＲ１～乱数値ＭＲ３の値を読み出すとともに、該保留番号１の保留記憶を消去し、保留番号２の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号１の保留記憶、保留番号３の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号２の保留記憶、保留番号４の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号３の保留記憶として記憶

し直す。
【１０８４】
そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａまたは第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂから読み出した乱数値ＭＲ１に基づいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当りとなった場合には乱数値ＭＲ２に基づいて大当り種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理（図６参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。
【１０８５】
つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいてＣＰＵ１０３は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から１を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となっている。
【１０８６】
普図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。
【１０８７】
遊技制御フラグ設定部０９９ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部０９９ＳＧ１５２には、前述の出玉状態フラグを含む複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。
【１０８８】
遊技制御タイマ設定部０９９ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部０９９ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【１０８９】
遊技制御カウンタ設定部０９９ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部０９９ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部０９９ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。
【１０９０】
遊技制御カウンタ設定部０９９ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ２～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。
【１０９１】
遊技制御バッファ設定部０９９ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている

。例えば、遊技制御バッファ設定部０９９ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【１０９２】

次に、特別図柄の可変表示を実行する際に用いられる変動パターン判定テーブルについて説明する。図１２－５～図１２－１１に示すように、本特徴部０９９ＳＧでは、特別図柄の可変表示が実行されるときの遊技状態や該特別図柄の可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数の応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能となっている。

【１０９３】

具体的には、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０～２個である場合は、図１２－５（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンを、非リーチＢはずれ、スーパーリーチＡはずれ、スーパーリーチＢはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３が取り得る数値のうち、９７個の数値が非リーチＢはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、１個の数値がスーパーリーチＢはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０～２個である場合は、変動パターンが９７％の割合で非リーチＢはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＡはずれの変動パターンに決定され、１％の割合でスーパーリーチＢはずれの変動パターンに決定される。

【１０９４】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、図１２－５（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンを、短縮非リーチＢはずれ、スーパーリーチＡはずれ、スーパーリーチＢはずれの変動パターンとから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＢにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９７個の数値が短縮非リーチＢはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、１個の数値がスーパーリーチＢはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、変動パターンが９７％の割合で短縮非リーチＢはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＡはずれの変動パターンに決定され、１％の割合でスーパーリーチＢはずれの変動パターンに決定される。

【１０９５】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当りである場合は、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数にかかわらず（保留記憶数が０～３個のいずれかである場合においても共通で）、大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由Ｂ大当り、スーパーリーチＡ大当り、スーパーリーチＢ大当りの変動パターンから決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブルＡにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、１０個数値がスーパーリーチ非経由Ｂ大当りの変動パターンに割り当てられており、４０個の数値がスーパーリーチＡ大当りの変動パターンに割り当てられており、５０個の数値がスーパーリーチＢ大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが１０％の割合でスーパーリーチ非経由Ｂ大当りの変動パターンに決定され、４０％の割合でスーパーリーチＡ大当りの変動パターンに決定され、５０％の割合でスーパーリーチＢ大当りの変動パターンに決定される。

【１０９６】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、図１２－６（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブ

ルＣを用いて変動パターンを、非リーチＡはずれ、スーパーリーチＣはずれ、スーパーリーチはずれＤの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＣにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９５個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＣはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、変動パターンが９５％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＣはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１０９７】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、図１２－６（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンを、短縮非リーチＡはずれ、非リーチＡはずれ、スーパーリーチＣはずれ、スーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＤにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、８０個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、１５個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＣはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、変動パターンが８０％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、１５％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＣはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１０９８】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、図１２－６（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＥを用いて変動パターンを短縮非リーチＡはずれ、非リーチＡはずれ、スーパーリーチＣはずれ、スーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＥにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９０個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＣはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、変動パターンが９０％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＣはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１０９９】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、図１２－６（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＦを用いて変動パターンを短縮非リーチＡ、スーパーリーチＣはずれ、スーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＦにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９５個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＣはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、変動パターンが

９５％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＣはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１１００】

以上のように、確変状態において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおける確変状態では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第１特別図柄の可変表示であれば第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａに記憶されている保留記憶数、第２特別図柄の可変表示であれば第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【１１０１】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、図１２－７に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由Ａ大当り、スーパーリーチＣ大当り、スーパーリーチＤ大当りの変動パターンから決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブルＢにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、５個の数値がスーパーリーチ非経由Ａ大当りの変動パターンに割り当てられており、８０個の数値がスーパーリーチＣ大当りの変動パターンに割り当てられており、１５個の数値がスーパーリーチＤ大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、５％の割合でスーパーリーチ非経由Ａ大当りの変動パターンに決定され、８０％の割合でスーパーリーチＣ大当りの変動パターンに決定され、１５％の割合でスーパーリーチＤ大当りの変動パターンに決定される。

【１１０２】

また、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、図１２－８（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＧを用いて変動パターンを非リーチＡはずれとスーパーリーチＥはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＧにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９５個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値がスーパーリーチＥはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、変動パターンが９５％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合でスーパーリーチＥはずれの変動パターンに決定される。

【１１０３】

また、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、図１２－８（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＨを用いて変動パターンを短縮非リーチＡはずれ、非リーチＡはずれ、スーパーリーチＥはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＨにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、８５個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、１０個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値がスーパーリーチＥはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、変動パターンが８５％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、１０％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合でスーパーリーチＥはずれの変動パターンに決定される。

【１１０４】

また、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、図１２－８（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン

判定テーブルＩを用いて変動パターンを短縮非リーチＡはずれ、非リーチＡはずれ、スーパーリーチＥはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＩにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９０個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値がスーパーリーチＥはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、変動パターンが９０％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合でスーパーリーチＥはずれの変動パターンに決定される。

【１１０５】

また、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、図１２－８（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＪを用いて変動パターンを短縮非リーチＡはずれとスーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＪにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９５個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、変動パターンが９５％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１１０６】

以上のように、時短状態Ａにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ａでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第１特別図柄の可変表示であれば第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａに記憶されている保留記憶数、第２特別図柄の可変表示であれば第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【１１０７】

また、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、図１２－９に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由Ａ大当り、スーパーリーチＥ大当りの変動パターンから決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブルＣにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、５個の数値がスーパーリーチ非経由Ａ大当りの変動パターンに割り当てられており、９５個の数値がスーパーリーチＥ大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが５％の割合でスーパーリーチ非経由Ａ大当りの変動パターンに決定され、９５％の割合でスーパーリーチＥ大当りの変動パターンに決定される。

【１１０８】

また、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、図１２－１０（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＫを用いて変動パターンを非リーチＢはずれとスーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＩにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９７個の数値が非リーチＢはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、変動パターンが９７％の割合で非リーチＢはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれ

の変動パターンに決定される。

【１１０９】

また、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、図１２－１０（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＬを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＬにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９７個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、変動パターンが９７％の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１１１０】

また、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、図１２－１０（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＭを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＭにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９９個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、１個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、変動パターンが９９％の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、１％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１１１１】

また、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、図１２－１０（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＮを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれの変動パターンのみから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＮにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、１００個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、変動パターンが１００％の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定される。

【１１１２】

以上のように、時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ｂでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第１特別図柄の可変表示であれば第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａに記憶されている保留記憶数、第２特別図柄の可変表示であれば第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【１１１３】

また、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、図１２－１１に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをスーパーリーチＤ大当りの変動パターンのみ決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブルＤにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、１００個の数値がスーパーリーチＤ大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが１００％の割合でスーパーリーチＤ大当りの変動パターンに決定される。

【１１１４】

ここで、本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１における時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態での期間値について図１２－１３～図１２－２３に基づいて説明する。

【１１１５】

先ず、図１２－１３（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が時短状態Ａである場合における１変動の平均変動時間を期間値αとすると、該期間値αは、Ａ×ａ＋Ｂ×ｂ＋Ｃ×ｃ＋Ｄ×ｄの値により算出される。ここで、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合である。尚、本特徴部０９９ＳＧにおける変動表示結果がはずれとなる変動表示期間は、特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間を指す。

【１１１６】

また、図１２－１３（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が時短状態Ｂである場合における１変動の平均変動時間を期間値βとすると、該期間値βは、Ｅ×ｅ＋Ｆ×ｆ＋Ｇ×ｇ＋Ｈ×ｈの値により算出される。ここで、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合である。

【１１１７】

また、図１２－１３（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が確変状態である場合における１変動の平均変動時間を期間値γとすると、該期間値γは、Ｉ×ｉ＋Ｊ×ｊ＋Ｋ×ｋ＋Ｌ×ｌの値により算出される。ここで、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｉは確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｊは確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｋは確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｈは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｌは確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合である。

【１１１８】

以上、図１２－１３（Ａ）～図１２－１３（Ｃ）より、各代数Ａ～Ｌ及びａ～ｌに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値α、時短状態Ｂにおける期間値β、確変状態における期間値γを算出すると、期間値αは期間値βよりも大きい値であり、

且つ、期間値γは期間値βよりも大きい値となる（α＞β、γ＞β）。
【１１１９】
　また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達した場合の平均変動時間に注目する。図１２－１４（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が時短状態Ａである場合における１１００回の変動の平均変動時間を期間値α’とすると、該期間値α’は、Ａ×ａ’＋Ｂ×ｂ’＋Ｃ×ｃ’＋Ｄ×ｄ’の値により算出される。ここで、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ａ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｂ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｃ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｄ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合である。
【１１２０】
　また、図１２－１４（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が時短状態Ｂである場合における１変動の平均変動時間を期間値β’とすると、該期間値β’は、Ｅ×ｅ’＋Ｆ×ｆ’＋Ｇ×ｇ’＋Ｈ×ｈ’の値により算出される。ここで、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｅ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｆ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｇ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｈ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合である。
【１１２１】
　また、図１２－１４（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が確変状態である場合における１変動の平均変動時間を期間値γ’とすると、該期間値γ’は、Ｉ×ｉ’＋Ｊ×ｊ’＋Ｋ×ｋ’＋Ｌ×ｌ’の値により算出される。ここで、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｉ’は確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｊ’は確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｋ’は確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｈは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｌ’は確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合である。
【１１２２】
　以上、図１２－１４（Ａ）～図１２－１４（Ｃ）及び図１２－２３より、各代数Ａ～Ｌ及びａ’～ｌ’に本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値α’、時短状態

Ｂにおける期間値β’、確変状態における期間値γ’を算出すると、期間値α’は期間値β’よりも大きい値であり、且つ、期間値γ’は期間値βよりも大きい値となる（α’＞β’、γ’＞β’）。

【１１２３】

次に、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動表示を実行する場合に注目する。先ず、図１２－１５（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値δとすると、該期間値δはＤ×１１０の値により算出される。ここで、Ｄは前述したように時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１２４】

また、図１２－１５（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値εとすると、該期間値εはＨ×１１０の値により算出される。ここで、Ｈは前述したように時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１２５】

また、図１２－１５（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ζとすると、該期間値ζはＬ×１１０の値により算出される。ここで、Ｌは前述したように確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１２６】

以上、図１２－１５（Ａ）～図１２－１５（Ｃ）より、各代数Ｄ、Ｈ、Ｌに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値δ、時短状態Ｂにおける期間値ε、確変状態における期間値ζを算出すると、期間値δは期間値εよりも大きい値であり、且つ、期間値ζは期間値εよりも大きい値となる（δ＞ε、ζ＞ε）。

【１１２７】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図１２－１６（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値δ’とすると、とすると、該期間値δ’はＤ×１１００の値により算出される。ここで、Ｄは前述したように時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１２８】

また、図１２－１６（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ε’とすると、とすると、該期間値ε’はＨ×１１００の値により算出される。ここで、Ｈは前述したように時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１２９】

また、図１２－１６（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ζ’

とすると、該期間値ζ’はＬ×１１００の値により算出される。ここで、Ｌは前述したように確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１３０】

以上、図１２－１６（Ａ）～図１２－１６（Ｃ）より、各代数Ｄ、Ｈ、Ｌに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値δ’、時短状態Ｂにおける期間値ε’、確変状態における期間値ζ’を算出すると、期間値δ’は期間値εよりも大きい値であり、且つ、期間値ζ’は期間値ε’よりも大きい値となる（δ’＞ε’、ζ’＞ε’）。

【１１３１】

また、図１２－１７（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間の期間値をηとすると、該期間値ηはＣ×１１０の値により算出される。

【１１３２】

また、図１２－１７（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間変動表示の実行時に常に第２特図保留記憶数が２個である場合の１１０回の変動表示の平均変動時間を期間値θとすると、該期間値θはＧ×１１０の値により算出される。

【１１３３】

また、図１２－１７（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ιとすると、該期間値ιはＫ×１１０の値により算出される。

【１１３４】

以上、図１２－１７（Ａ）～図１２－１７（Ｃ）より、各代数Ｃ、Ｇ、Ｋに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値η、時短状態Ｂにおける期間値θ、確変状態における期間値ιを算出すると、期間値ηは期間値θよりも大きい値であり、且つ、期間値ιは期間値θよりも大きい値となる（η＞θ、ι＞θ）。

【１１３５】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図１２－１８（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値η’とすると、該期間値η’はＣ×１１００の値により算出される。

【１１３６】

また、図１２－１８（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値θ’とすると、該期間値θ’はＧ×１１００の値により算出される。

【１１３７】

また、図１２－１８（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ι’とすると、該期間値ι’はＫ×１１００の値により算出される。

【１１３８】

以上、図１２－１８（Ａ）～図１２－１８（Ｃ）より、各代数Ｃ、Ｇ、Ｋに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値η’、時短状態Ｂにおける期間値θ’、確

変状態における期間値ι’を算出すると、期間値η’は期間値θよりも大きい値であり、且つ、期間値ι’は期間値θ’よりも大きい値となる（η’＞θ’、ι’＞θ’）。

【１１３９】

また、図１２－１９（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値κとすると、該期間値κはＢ×１１０の値により算出される。

【１１４０】

また、図１２－１９（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値λとすると、該期間値λはＦ×１１０の値により算出される。

【１１４１】

また、図１２－１９（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値μとすると、該期間値μはＪ×１１０の値により算出される。

【１１４２】

以上、図１２－１９（Ａ）～図１２－１９（Ｃ）より、各代数Ｂ、Ｆ、Ｊに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値κ、時短状態Ｂにおける期間値λ、確変状態における期間値μを算出すると、期間値κは期間値λよりも大きい値であり、且つ、期間値μは期間値λよりも大きい値となる（κ＞λ、μ＞λ）。

【１１４３】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図１２－２０（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値κ’とすると、該期間値κ’はＢ×１１００の値により算出される。

【１１４４】

また、図１２－２０（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値λ’とすると、該期間値λ’はＦ×１１００の値により算出される。

【１１４５】

また、図１２－２０（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値μ’とすると、該期間値μ’はＪ×１１００の値により算出される。

【１１４６】

以上、図１２－２０（Ａ）～図１２－２０（Ｃ）より、各代数Ｂ、Ｆ、Ｊに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値κ’、時短状態Ｂにおける期間値λ’、確変状態における期間値μ’を算出すると、期間値κ’は期間値λ’よりも大きい値であり、且つ、期間値μ’は期間値λ’よりも大きい値となる（κ’＞λ’、μ’＞λ’）。

【１１４７】

また、図１２－２１（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値νとすると、該期間値νはＡ×１１０の値により算出される。

【１１４８】
　また、図１２－２１（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ξとすると、該期間値ξはＥ×１１０の値により算出される。
【１１４９】
　また、図１２－２１（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値πとすると、該期間値πはＩ×１１０の値により算出される。
【１１５０】
　以上、図１２－２１（Ａ）～図１２－２１（Ｃ）より、各代数Ａ、Ｅ、Ｉに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値ν、時短状態Ｂにおける期間値ξ、確変状態における期間値πを算出すると、期間値νは期間値ξよりも大きい値であり、且つ、期間値πは期間値ξよりも大きい値となる（ν＞ξ、π＞ξ）。
【１１５１】
　また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図１２－２２（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ν’とすると、該期間値ν’はＡ×１１００の値により算出される。
【１１５２】
　また、図１２－２２（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ξ’とすると、該期間値ξ’はＥ×１１００の値により算出される。
【１１５３】
　また、図１２－２２（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値π’とすると、該期間値π’はＩ×１１００の値により算出される。
【１１５４】
　以上、図１２－２２（Ａ）～図１２－２２（Ｃ）より、各代数Ａ、Ｅ、Ｉに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値ν’、時短状態Ｂにおける期間値ξ’、確変状態における期間値π’を算出すると、期間値ν’は期間値ξよりも大きい値であり、且つ、期間値π’は期間値ξ’よりも大きい値となる（ν’＞ξ’、π’＞ξ’）。
【１１５５】
　次に、本特徴部０９９ＳＧにけるパチンコ遊技機１の試射試験を１０時間行ったときの通常状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における実射値（発射遊技球数、特図１始動口入賞回数、特図２始動口入賞回数、特図１変動表示回数、特図２変動表示回数、合計特図１変動時間、合計特図２変動時間）及びこれら実射値から得られたパチンコ遊技機１の設計値を図１２－２４（Ａ）及び図１２－２４（Ｂ）に示す。尚、図１２－２４（Ａ）に示すように、通常状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の試射試験時間の合計時間が１０時間に満たないのは、残り時間が大当り遊技状態であるかである。また、通常状態における実射値は、打球操作ハンドル（操作ノブ）３０の操作による継続的な左遊技領域２Ｌへの遊技球の打ち出しが条件であり、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における実射値は、打球操作ハンドル（操作ノブ）３０の操作による継続的な右遊技領域２Ｒへの遊技球の打ち出しが条件である。

【１１５６】
図１２－２４（Ａ）に示すように、通常状態においては、試射試験時間が３４６．０８分、発射遊技球数が３４５８０個、特図１始動口入賞回数が１９３９回、特図２始動口入賞回数が０回、特図１変動表示回数が１８８３回、特図２変動表示回数が０回、合計特図１変動時間が２３８４０秒、合計特図２変動時間が０秒である。また、時短状態Ａにおいては、試射試験時間が７７・００分、発射遊技球数が７６７６個、特図１始動口入賞回数が０回、特図２始動口入賞回数が４３７１回、特図１変動表示回数が０回、特図２変動表示回数が６５８回、合計特図１変動時間が０秒、合計特図２変動時間が３５４８秒である。また、時短状態Ｂにおいては、試射試験時間が１４．９６分、発射遊技球数が１４９４個、特図１始動口入賞回数が０回、特図２始動口入賞回数が８２１回、特図１変動表示回数が０回、特図２変動表示回数が５９４回、合計特図１変動時間が０秒、合計特図２変動時間が９５４秒である。また、確変状態においては、試射試験時間が１１６・００分、発射遊技球数が１１５１５個、特図１始動口入賞回数が０回、特図２始動口入賞回数が６５５６回、特図１変動表示回数が０回、特図２変動表示回数が９８７回、合計特図１変動時間が０秒、合計特図２変動時間が４３８７秒である。
【１１５７】
以上の実射値から、本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１における設計値として、図１２－２４（Ｂ）に示すように、通常状態における１分あたりの発射遊技球数が９９．９個／分、特図１入賞率が５．６個／分、特図２入賞率が０個／分、平均特図１変動時間が１２．６６１秒、平均特図２変動時間が０秒と算出されている。また、時短状態Ａにおける１分あたりの発射遊技球数が９９．９個／分、特図１入賞率が０個／分、特図２入賞率が５６．７個／分、平均特図１変動時間が０秒、平均特図２変動時間が５．３９３秒と算出されている。また、時短状態Ｂにおける１分あたりの発射遊技球数が９９．９個／分、特図１入賞率が０個／分、特図２入賞率が５４．８個／分、平均特図１変動時間が０秒、平均特図２変動時間が１．６０７秒と算出されている。また、確変状態における１分あたりの発射遊技球数が９９．９個／分、特図１入賞率が０個／分、特図２入賞率が５６．７個／分、平均特図１変動時間が０秒、平均特図２変動時間が４．４４５秒と算出されている。
【１１５８】
尚、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の特図２入賞率を比較すると時短状態Ｂの特図２入賞率のみ数値が異なっているが、これは時短状態Ｂにおける発射遊技球数が他の２状態よりも少ないことにより生じた誤差によるものである。
【１１５９】
ここで、図１２－２４に示す設計値から得られた数値に基づいて通常状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における平均変動時間を実際に算出する。
【１１６０】
先ず、図１２－２５（Ａ）に示すように、通常状態においては、第１特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第１特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第１特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第１特図保留記憶数が０～２の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－５（Ａ）参照）、１２０００（ｍｓ）×９７／１００＋４５０００（ｍｓ）×２／１００＋８００００（ｍｓ）×１／１００＝１３３４０（ｍｓ）と算出される。また、第１特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第１特図保留記憶数が３の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－５（Ｂ）参照）、５０００（ｍｓ）×９７／１００＋４５０００（ｍｓ）×２／１００＋８００００（ｍｓ）×１／１００＝６５５０（ｍｓ）と算出される。
【１１６１】
尚、図１２－２４（Ａ）に示した通常状態に基づき第１特図保留記憶数が０～３個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図１２－２５（Ｂ）に示すよう

に、第１特図保留記憶数が０個のときに実行される変動表示の割合が１０％、第１特図保留記憶数が１個のときに実行される変動表示の割合が４０％、第１特図保留記憶数が２個のときに実行される変動表示の割合が４０％、第１特図保留記憶数が３個のときに実行される変動表示の割合が１０％と算出される。

【１１６２】

このため、図１２－２５（Ｃ）に示すように、通常状態における平均変動時間は、１３３４０（ｍｓ）×１０／１００＋１３３４０（ｍｓ）×４０／１００＋１３３４０（ｍｓ）×４０／１００＋６５５０（ｍｓ）×１０／１００＝１２６６１（ｍｓ）と算出される。

【１１６３】

また、図１２－２６（Ａ）に示すように、時短状態Ａにおいて、第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ａは、該第２特図保留記憶数が０の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－８（Ａ）参照）、７０００（ｍｓ）×９５／１００＋５００００（ｍｓ）×５／１００＝９１５０（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｂは、該第２特図保留記憶数が１の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－８（Ｂ）参照）、３０００（ｍｓ）×８５／１００＋７０００（ｍｓ）×１０／１００＋５００００（ｍｓ）×５／１００＝５７５０（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｃは、該第２特図保留記憶数が２の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－８（Ｃ）参照）、３０００（ｍｓ）×９０／１００＋７０００（ｍｓ）×５／１００＋５００００（ｍｓ）×５／１００＝５５５０（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｄは、該第２特図保留記憶数が３の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－６（Ｄ）参照）、３０００（ｍｓ）×９５／１００＋５００００（ｍｓ）×５／１００＝５３５０（ｍｓ）と算出される。

【１１６４】

尚、図１２－２４（Ａ）に示した時短状態Ａに基づき該時短状態Ａにおける１１０回及び１１００回の変動表示での第２特図保留記憶数が０～３個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図１２－２６（Ｂ）に示すように、第２特図保留記憶数が０個のときに実行される変動表示の割合（ａ及びａ’）が０．９０９０９０９％、第２特図保留記憶数が１個のときに実行される変動表示の割合（ｂ及びｂ’）が０．９０９０９０９％、第２特図保留記憶数が２個のときに実行される変動表示の割合（ｃ及びｃ’）が２．７２７２７２７％、第２特図保留記憶数が３個のときに実行される変動表示の割合（ｄ及びｄ’）が９５．４５４５４５５％と算出される。

【１１６５】

このため、図１２－２６（Ｃ）に示すように、時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間（α及びα’）は、９１５０（ｍｓ）×０．９０９０９０９＋５７５０（ｍｓ）×０．９０９０９０９／１００＋５５５０（ｍｓ）×２．７２７２７２７／１００＋５３５０（ｍｓ）×９５．４５４５４５５／１００＝５３９３．６３６（ｍｓ）と算出される。

【１１６６】

また、図１２－２７（Ａ）に示すように、時短状態Ｂにおいて、第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｅは、該第２特図保留記憶数が０の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－１０（Ａ）参照）、５０００（ｍｓ）×９７／１００＋２５０００（ｍｓ）×３／１００＝５６００（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｆは、該第２特図保留記憶数が１の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－１０（Ｂ）参照）、１５００（ｍｓ）×９７／１００＋２５０００（ｍｓ）×３／１００＝２２０５（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｇは、該第２特図保留記憶数が２の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２

－１０（Ｃ）参照）、１５００（ｍｓ）×９９／１００＋２５０００（ｍｓ）×１／１００＝１７３５（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｈは、該第２特図保留記憶数が３の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－１０（Ｄ）参照）、１５００（ｍｓ）×１００／１００＝１５００（ｍｓ）と算出される。

【１１６７】

尚、図１２－２４（Ａ）に示した時短状態Ｂに基づき該時短状態Ｂにおける１１０回及び１１００回の変動表示での第２特図保留記憶数が０～３個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図１２－２７（Ｂ）に示すように、第２特図保留記憶数が０個のときに実行される変動表示の割合（ｅ及びｅ’）が０．９０９０９０９％、第２特図保留記憶数が１個のときに実行される変動表示の割合（ｆ及びｆ’）が１．８１８１８１８％、第２特図保留記憶数が２個のときに実行される変動表示の割合（ｇ及びｇ’）が２４．５４５４５４５％、第２特図保留記憶数が３個のときに実行される変動表示の割合（ｈ及びｈ’）が７２．７２７２７２７％と算出される。

【１１６８】

このため、図１２－２７（Ｃ）に示すように、時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間（β及びβ’）は、５６００（ｍｓ）×０．９０９０９０９＋２２０５（ｍｓ）×１．８１８１８１８／１００＋１７３５（ｍｓ）×２４．５４５４５４５／１００＋１５００（ｍｓ）×７２．７２７２７２７／１００＝１６０７．７７３（ｍｓ）と算出される。

【１１６９】

また、図１２－２８（Ａ）に示すように、確変状態において、第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｉは、該第２特図保留記憶数が０の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－６（Ａ）参照）、７０００（ｍｓ）×９５／１００＋４００００（ｍｓ）×２／１００＋２５００×３／１００＝８２００（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｊは、該第２特図保留記憶数が１の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－６（Ｂ）参照）、３０００（ｍｓ）×８０／１００＋７０００（ｍｓ）×１５／１００＋４００００×２／１００＋２５０００（ｍｓ）×３／１００＝５０００（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｋは、該第２特図保留記憶数が２の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－６（Ｃ）参照）、３０００（ｍｓ）×９０／１００＋７０００（ｍｓ）×５／１００＋４００００（ｍｓ）×２／１００＋２５０００（ｍｓ）×３／１００＝４６００（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｌは、該第２特図保留記憶数が３の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－６（Ｄ）参照）、３０００（ｍｓ）×９５／１００＋４００００×２／１００＋２５０００（ｍｓ）×３／１００＝４４００（ｍｓ）と算出される。

【１１７０】

尚、図１２－２４（Ａ）に示した確変状態に基づき該確変状態における１１０回及び１１００回の変動表示での第２特図保留記憶数が０～３個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図１２－２８（Ｂ）に示すように、第２特図保留記憶数が０個のときに実行される変動表示の割合（ｉ及びｉ’）が０．９０９０９０９％、第２特図保留記憶数が１個のときに実行される変動表示の割合（ｊ及びｊ’）が０．９０９０９０９％、第２特図保留記憶数が２個のときに実行される変動表示の割合（ｋ及びｋ’）が２．７２７２７２７％、第２特図保留記憶数が３個のときに実行される変動表示の割合（ｌ及びｌ’）が９５．４５４５４５５％と算出される。

【１１７１】

このため、図１２－２８（Ｃ）に示すように、確変状態における１変動の平均変動時間（γ及びγ’）は、８２００（ｍｓ）×０．９０９０９０９＋５０００（ｍｓ）×０．９０９０９０９／１００＋４６００（ｍｓ）×２．７２７２７２７／１００＋４４００（ｍｓ

）×９５．４５４５４５５／１００＝４４４５．４５５（ｍｓ）と算出される。
【１１７２】
以上から、本特徴部０９９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１での時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における１変動の平均変動時間を比較すると、図１２－２９に示すように、時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間（β及びβ’）は、時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間（α及びα’）よりも短く（α＞β及びα’＞β’）また、時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間（β及びβ’）は、確変状態における１変動の平均変動時間（γ及びγ’）よりも短く設定されている（γ＞β及びγ’＞β’）。
【１１７３】
続いて、時短状態Ａにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Ａにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を算出する。
【１１７４】
図１２－３０（Ａ）及び図１２－３５に示すように、時短状態Ａにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値χとすると、該期間値χは、α（またはα’）×１１０＝５３９３．６３３（ｍｓ）×１１０＝５９３２９９．６３（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値ψとすると、該期間値ψは、β（またはβ’）×１１０＝１６０７．７７３（ｍｓ）×１１０＝１７６８５５．０３（ｍｓ）と算出される。また、確変状態において１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値ωとすると、該期間値ωは、γ（またはγ’）×１１０＝４４４５．４５５（ｍｓ）×１１０＝４８９０００．０５（ｍｓ）と算出される。
【１１７５】
つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間に１１０を乗算して得られる期間値ψは、時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間に１１０を乗算して得られる期間値ωよりも小さく設定されているとともに、該期間値ψは、確変状態における１変動の平均変動時間に１１０を乗算して得られる期間値ωよりも小さく設定されている（χ＞ψ且つω＞ψ）。
【１１７６】
更に、図１２－３１（Ａ）及び図１２－３６に示すように、時短状態Ａにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値χ’とすると、該期間値χ’は、α（またはα’）×１１００＝５３９３．６３３（ｍｓ）×１１００＝５９３２９９６．３（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値ψ’とすると、該期間値ψ’は、β（またはβ’）×１１００＝１６０７．７７３（ｍｓ）×１１００＝１７６８５５０．３（ｍｓ）と算出される。また、確変状態において１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値ω’とすると、該期間値ω’は、γ（またはγ’）×１１００＝４４４５．４５５（ｍｓ）×１１００＝４８９００００．５（ｍｓ）と算出される。
【１１７７】
つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間に１１００を乗算して得られる期間値ψ’は、時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間に１１０を乗算して得られる期間値ω’よりも小さく設定されているとともに、該期間値ψ’は、確変状態における１変動の平均変動時間に１１０を乗算して得られる期間値ω’よりも小さく設定されている（χ’＞ψ’且つω’＞ψ’）。
【１１７８】
また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、

図１２－３１（Ａ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値δはＤ×１１０＝５３５０（ｍｓ）×１１０＝５８８５００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値εはＨ×１１０＝１５００（ｍｓ）×１１０＝１６５０００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ζはＬ×１１０＝４４００（ｍｓ）×１１０＝４８４０００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、図１２－１５に示したように、期間値δは期間値εよりも大きい値であり、且つ、期間値ζは期間値εよりも大きい値となる（δ＞ε、ζ＞ε）。

【１１７９】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３１（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値δ’はＤ×１１００＝５３５０（ｍｓ）×１１００＝５８８５０００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ε’はＨ×１１００＝１５００（ｍｓ）×１１００＝１６５００００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ζ’はＬ×１１００＝４４００（ｍｓ）×１１００＝４８４００００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、図１２－１６に示したように、期間値δ’は期間値ε’よりも大きい値であり、且つ、期間値ζ’は期間値ε’よりも大きい値となる（δ’＞ε’、ζ’＞ε’）。

【１１８０】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３２（Ａ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ηはＣ×１１０＝５５５０（ｍｓ）×１１０＝６１０５００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値θはＧ×１１０＝１７３５（ｍｓ）×１１０＝１９０８５０（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ιはＫ×１１０＝４６００（ｍｓ）×１１０＝５０６０００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、図１２－１７に示したように、期間値ηは期間値θよりも大きい値であり、且つ、期間値ιは期間値θよりも大きい値となる（η＞θ、ι＞θ）。

【１１８１】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３２（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値η’はＣ×１１００＝５５５０（ｍｓ）×１１００＝６１０５０００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値θ’はＧ×１１００＝１７３５（ｍｓ）×１１００＝１９０８５００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ι’はＫ×１１００＝４６００（ｍｓ）×１１００＝５０６０００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、図１２－１８に示したように、期間値η’は期間値θ’よりも大きい値であり、且つ、期間値ι’は期間値θ’よりも大きい値と

なる（η’＞θ’、ι’＞θ’）。
【１１８２】
　また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３３（Ａ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値κはＢ×１１０＝５７５０（ｍｓ）×１１０＝６３２５００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値λはＦ×１１０＝２２０５（ｍｓ）×１１０＝２４２５５０（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値μはＪ×１１０＝５０００（ｍｓ）×１１０＝５５００００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＦにおいては、図１２－１９に示したように、期間値κは期間値λよりも大きい値であり、且つ、期間値μは期間値λよりも大きい値となる（κ＞λ、μ＞λ）。
【１１８３】
　また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３３（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値κ’はＢ×１１００＝５７５０（ｍｓ）×１１００＝６３２５０００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値λ’はＦ×１１００＝２２０５（ｍｓ）×１１００＝２４２５５００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値μ’はＪ×１１００＝５０００（ｍｓ）×１１００＝５５０００００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＦにおいては、図１２－２０に示したように、期間値κ’は期間値λ’よりも大きい値であり、且つ、期間値μ’は期間値λ’よりも大きい値となる（κ’＞λ’、μ’＞λ’）。
【１１８４】
　また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３４（Ａ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値νはＢ×１１０＝９１５０（ｍｓ）×１１０＝１００６５００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ξはＥ×１１０＝５６００（ｍｓ）×１１０＝６１６０００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値πはＩ×１１０＝８２００（ｍｓ）×１１０＝９０２０００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＥにおいては、図１２－２１に示したように、期間値νは期間値ξよりも大きい値であり、且つ、期間値πは期間値ξよりも大きい値となる（ν＞ξ、π＞ξ）。
【１１８５】
　また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３４（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ν’はＢ×１１００＝９１５０（ｍｓ）×１１００＝１００６５０００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ξ’はＥ×１１００＝５６００（ｍｓ）×１１００＝６１６００００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１００回

の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値π’はＩ×１１００＝８２００（ｍｓ）×１１００＝９０２００００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＥにおいては、図１２－２２に示したように、期間値ν’は期間値ξ’よりも大きい値であり、且つ、期間値π’は期間値ξ’よりも大きい値となる（ν’＞ξ’、π’＞ξ’）。

【１１８６】

つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１０回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３０（Ａ）に示すように、該１１０回の変動表示に要する時間は時短状態Ｂが最も短く設定されている（χ＞ψ、ω＞ψ）。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１００回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３０（Ｂ）に示すように、該１１００回の変動表示に要する時間も時短状態Ｂが最も低く設定されている（χ’＞ψ’、ω’＞ψ’）。

【１１８７】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行する場合について、該１１０回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３４（Ａ）に示すように、該１１０回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（ν＞ξ、π＞ξ）。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行する場合について、該１１００回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３４（Ｂ）に示すように、該１１００回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（ν’＞ξ’、π’＞ξ’）。

【１１８８】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行する場合について、該１１０回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３３（Ａ）に示すように、該１１０回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（κ＞λ、μ＞λ）。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行する場合について、該１１００回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３３（Ｂ）に示すように、該１１００回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（κ’＞λ’、μ’＞λ’）。

【１１８９】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行する場合について、該１１０回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３２（Ａ）に示すように、該１１０回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（η＞θ、ι＞θ）。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行する場合について、該１１００回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３２（Ｂ）に示すように、該１１００回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（η’＞θ’、ι’＞θ’）。

【１１９０】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行する場合について、該１１０回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３１（Ａ）に示すように、該１１０回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（δ＞ε、ζ＞ε）。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行する場合について、該１１００回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３１（Ｂ）に示すように、該１１００回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（δ’＞ε’、ζ’＞ε’）。

【１１９１】

つまり、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態においては、

第２特図保留記憶数が０個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が１個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が２個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が３個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態Ｂが最も特別図柄の変動効率が高く（１変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において遊技者が第２特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図１２－２６（Ｂ）、図１２－２７（Ｂ）、図１２－２８（Ｂ）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を１１０回または１１００回行う場合）においても時短状態Ｂが最も特別図柄の変動効率が高く（１変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

【１１９２】

以上、本特徴部０９９ＳＧにけるパチンコ遊技機１においては、従来のパチンコ遊技機における時短状態（時短状態Ａ）と確変状態に加えてこれら時短状態Ａや確変状態よりも特別図柄の変動効率が高い時短状態Ｂに制御可能となっていることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑えることが可能となっている。

【１１９３】

例えば、従来のパチンコ遊技機においては、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率が約１／３００の場合で９００回など、大当り確率分母の約３倍）の可変表示が行われた場合でも、本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１のように時短状態Ｂに制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約３倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態（低確／低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

【１１９４】

一方、本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１のように時短状態Ｂに制御可能である場合は、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約２．５～３倍）の可変表示が行われた場合に時短状態Ｂに制御され、特定回数（例えば、１１００回など、最大で大当り確率分母の約３．８倍など）の可変表示にわたり時短状態Ｂに制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約３倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、時短状態Ｂに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【１１９５】

特に特徴部０９９ＳＧでは、遊技状態が時短状態Ｂに制御された時点で遊技者は多大な時間と投資を要しているため、該時短状態Ｂでは、はずれの可変表示を極力短い変動時間にて実行することによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮するための、言わば遊技者を救済するための遊技状態として機能する。

【１１９６】

また、特徴部０９９ＳＧでは、保留記憶数が０～３のいずれの状態で固定して消化しても、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａや確変状態よりも変動効率が最も高いことに加え、前記特徴部０６９ＳＧの図１１－３６（及び該図１１－３６に係る特徴点の記載された図面）にて説明した各種演出（例えば、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告などの先読み予告演出や、可動体予告、キャラクタ予告、リーチ予告、ボタン予告などの予告演出など）の実行割合が、時短状態Ａや確変状態における各種演出の実行割合よりも低い（特徴部０９９ＳＧにおける各種演出の実行割合は、前記特徴部０６９ＳＧの図１１－３６にて説明した各種演出の実行割合と同じである）。よって、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続け、投資も嵩んで気が滅入っていたとしても、時短状態Ｂに制御された場合、保留記憶数が０～３のいずれの状態で固定

して、または保留記憶数が０～３のいずれの状態で変動を消化したとしても、無駄な煽りが少ない状態で効率よく変動を消化することができるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【１１９７】

また、本特徴部０９９ＳＧでは、図１２－１５、図１２－１７、図１２－１９、図１２－２１に示すように、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における平均変動時間に１１０を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Ｂの１１００回の変動表示のうち、１１０回の変動表示の消化時間（１１０回の変動表示の合計時間）が時短状態Ａや確変状態における１１０回の変動表示の消化時間よりも短いということを示している。仮に、時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示の消化時間が時短状態Ａや確変状態における１１０回の変動表示の消化時間と同一（または略同一）の期間であると、時短状態Ｂの１１００回の変動表示の消化時間は時短状態Ｂの１１０回の変動表示の消化時間の数倍を要してしまうことにより、遊技状態が時短状態Ｂに制御されると消化時間の長期化により遊技者に不快感や不満感を与えてしまうことが考えられる。そこで本発明は、時短状態Ｂにおける変動効率を時短状態Ａや確変状態よりも高めることによって遊技者が時短状態Ｂに制御されたときに不満感を与えてしまうことを防止し、結果として好適に遊技状態を時短状態Ｂに制御可能なパチンコ遊技機１を提供することを目的とした発明となっている。

【１１９８】

更に、本特徴部０９９ＳＧでは、図１２－１６、図１２－１８、図１２－２０、図１２－２２に示すように、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における平均変動時間に１１００を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Ａや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Ａや確変状態での変動表示を時短状態Ｂでの最大変動表示回数と同数である１１００回実行させて、これら時短状態Ａにおける１１００回分の変動時間、時短状態Ｂにおける１１００回分の変動時間、確変状態における１１００回分の変動時間を比較することで時短状態Ｂが最も変動効率が高いことを示し、変動表示が遊技者に不満感を与えないよう好適に時短状態Ｂに制御可能であることを示す為である。

【１１９９】

これは、時短状態Ａや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Ａや確変状態での変動表示が時短状態Ｂでの最大変動表示回数と同数である１１００回実行された場合に、時短状態Ｂが最も変動効率が高いように設計することで、時短状態Ａや確変状態と比較されたとしても時短状態Ｂが最も変動効率が高いことを示す。よって、時短状態Ｂでの変動に不満を与えないようにし、結果として、好適に時短状態Ｂに制御していることとなる。

【１２００】

また、図１２－３０（Ａ）に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１０を乗算して得られる期間値ψは、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１０を乗算して得られる期間値χよりも小さく、且つ期間値ψは確変状態における１の変動の平均変動時間である期間値γに１１０を乗算して得られる期間値ωよりも小さく設定されているので、時短状態Ｂの変動効率が時短状態Ａや確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態Ｂにおける遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態Ｂを提供することができる。特に本特徴部０９９ＳＧでは、前述したように時短状態Ｂでは時短状態Ａや確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態Ａや確変状態（時短状態Ｂよりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態Ａや確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

【１２０１】

また、図１２－３０（Ｂ）に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１００を乗算して得られる期間値ψ’は、時短状態Ａにおける１の変動

の平均変動時間である期間値αに１１００を乗算して得られる期間値χ’よりも小さく、且つ期間値ψ’は確変状態における１の変動の平均変動時間である期間値γに１１００を乗算して得られる期間値ω’よりも小さく設定されているので、時短状態Ｂの変動効率が時短状態Ａや確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態Ｂにおける遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態Ｂを提供することができる。特に本特徴部０９９ＳＧでは、前述したように時短状態Ｂでは時短状態Ａや確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態Ａや確変状態（時短状態Ｂよりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態Ａや確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

【１２０２】

また、図１２－２１に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ξは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値νよりも小さく設定されているとともに、該期間値ξは、確変状態において第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値πよりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０３】

また、図１２－２２に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ξ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ν’よりも小さく設定されているとともに、該期間値ξ’は、確変状態において第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値π’よりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０４】

また、図１２－１９に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値λは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値κよりも小さく設定されているとともに、該期間値λは、確変状態において第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値μよりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０５】

また、図１２－２０に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値λ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値κ’よりも小さく設定されているとと

もに、該期間値λ’は、確変状態において第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値μ’よりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０６】

また、図１２－１７に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値θは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ηよりも小さく設定されているとともに、該期間値θは、確変状態において第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ιよりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０７】

また、図１２－１８に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値θ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値η’よりも小さく設定されているとともに、該期間値θ’は、確変状態において第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ι’よりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０８】

また、図１２－１５に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値εは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値δよりも小さく設定されているとともに、該期間値εは、確変状態において第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ζよりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０９】

また、図１２－１６に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ε’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値δ’よりも小さく設定されているとともに、該期間値ε’は、確変状態において第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ζ’よりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２１０】

また、本特徴部０９９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、特別図柄の変動表示に加えて普通図柄の変動表示を実行可能であり、該普通図柄の変動表示結果が当り（普図当り）となることによって閉状態から開放状態に変化した第２始動入賞口に遊技球が入賞可能となっている。更に、パチンコ遊技機１では、第１始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第１特別図柄の変動表示を実行可能であるとともに、第２始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第２特別図柄の変動表示を実行可能であり、未だ実行されていない特別図柄の変動表示の情報を保留記憶として記憶可能な第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂを有している。これら第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂとでは、最大保留記憶数がどちらも４個に設定されており、該最大保留記憶数の上限値は遊技状態に応じて変化することはない。

【１２１１】

更に、図１２－２（Ｂ）、図１２－２（Ｄ）に示すように、普通図柄の変動表示において普図当りが発生する確率は遊技状態が時短状態Ａである場合と時短状態Ｂである場合とで共通であるとともに、普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間は遊技状態が時短状態Ａである場合と時短状態Ｂである場合とで共通の３秒間に設定されており、遊技状態が時短状態Ａや時短状態Ｂである場合は、発射装置により右遊技領域の第２経路に向けて打ち出された遊技球がゲート４１や第２始動入賞口に入賞（進入）可能となっている。このため、本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１では、遊技状態が時短状態Ａである場合と時短状態Ｂである場合とで遊技性の多くを共通化することができるので、時短状態Ａと時短状態Ｂとで遊技性が大きく異なることにより遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

【１２１２】

また、本特徴部０９９ＳＧでは、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のいずれかである場合について、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態Ｂ、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「１１０」または「１１００」を乗算して各期間値を算出する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく変動表示の終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態Ｂ、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「１１０」または「１１００」を乗算して各期間値を算出してもよい。このようにすることによって、各遊技状態における期間値を計測により適切に得ることが可能となる。

【１２１３】

また、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず４個であり、図１２－１３に示すように、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が１１０回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【１２１４】

特に、遊技状態が時短状態Ａであり、該時短状態Ａにおいて第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をαとすると、該期間値αは、Ａ×ａ＋Ｂ×ｂ＋Ｃ×ｃ＋Ｄ×ｄの値により算出される。ここで、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時

短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値αを算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Ａの期間値αを得ることができる。

【１２１５】

また、遊技状態が時短状態Ｂであり、該時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をβとすると、該期間値βは、Ｅ×ｅ＋Ｆ×ｆ＋Ｇ×ｇ＋Ｈ×ｈの値により算出される。ここで、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値βを算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Ｂの期間値βを得ることができる。

【１２１６】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をγとすると、該期間値γは、Ｉ×ｉ＋Ｊ×ｊ＋Ｋ×ｋ＋Ｌ×ｌの値により算出される。ここで、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｉは確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｊは確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｋは確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｌは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｌは確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値γを算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値γを得ることができる。

【１２１７】

また、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず４個であり、図１２－１４に示すように、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が１１００回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【１２１８】

特に、遊技状態が時短状態Ａであり、該時短状態Ａにおいて第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をα’とすると、該期間値α’は、Ａ×ａ’＋Ｂ×ｂ’＋Ｃ×ｃ’＋Ｄ×ｄ’の値により算出される。ここで、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個

の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ａ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｂ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｃ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｄ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値α’を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Ａの期間値α’を得ることができる。

【１２１９】

また、遊技状態が時短状態Ｂであり、該時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をβ’とすると、該期間値β’は、Ｅ×ｅ’＋Ｆ×ｆ’＋Ｇ×ｇ’＋Ｈ×ｈ’の値により算出される。ここで、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｅ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｆ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｇ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｈ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値β’を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Ｂの期間値β’を得ることができる。

【１２２０】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をγ’とすると、該期間値γ’は、Ｉ×ｉ’＋Ｊ×ｊ’＋Ｋ×ｋ’＋Ｌ×ｌ’の値により算出される。ここで、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｉ’は確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｊ’は確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｋ’は確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｌは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｌ’は確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値γ’を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値γ’を得ることができる。

【１２２１】

以上のように、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態においては、第２特図保留記憶数が０個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が１個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が２個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が３個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態Ｂが最も特別図柄の変動効率が高く（１変動当りに要する平均変

動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において遊技者が第２特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図１２－２６（Ｂ）、図１２－２７（Ｂ）、図１２－２８（Ｂ）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を１１０回または１１００回行う場合）においても時短状態Ｂが最も特別図柄の変動効率が高く（１変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

【１２２２】

また、本特徴部０９９ＳＧでは、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間、確変状態における１の変動の平均変動時間のそれぞれで１１０または１１００を乗算して得た値を比較して時短状態Ｂの変動効率が最も高いことを示す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間、確変状態における１の変動の平均変動時間のそれぞれに乗算する値は、１０９や１０９９等、１１０や１０９９以外の値であってもよい。尚、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間、確変状態における１の変動の平均変動時間のそれぞれに１０９や１０９９を乗算する理由は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の最初の変動はほぼ必ず保留記憶数が０で変動が開始されるためである。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の３状態、または、時短状態Ａと確変状態の２状態の最終５変動を他の変動よりも高い割合で特図変動時間が長い変動とする場合については、各状態の最初の変動及び最後の５変動の計６変動を除いた１０４や１０９４等を乗算する値としてもよい。

【１２２３】

（特徴部０１８ＳＧに関する説明）

次に、特徴部０１８ＳＧにおける実施の形態について、図１３－１～図１３－２３に基づいて説明する。図１３－１は、特徴部０１８ＳＧにおける変動パターンの具体例を示す説明図である。図１３－２は、（Ａ）は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、（Ｂ）は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。尚、本特徴部０１８ＳＧでは、前記特徴部０６９ＳＧ、０９９ＳＧのパチンコ遊技機１と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１の特徴構成を、前記特徴部０６９ＳＧや特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１に適用可能である。

【１２２４】

図１３－１は、本特徴部０１８ＳＧにおける変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【１２２５】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…の各ノーマルリーチ変動パターンの大当り期待度（大当り信頼度）が異

なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチαとスーパーリーチβとを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターと同じく１種類のみとしてもよい。

【１２２６】

図１３－１に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチβの変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチαはずれの変動パターンの可変表示期間（４５秒）よりも長い期間（８０秒）とされている。一方、スーパーリーチγはずれの変動パターンについては、後述するように高ベース用のはずれの変動パターンであるため、可変表示期間がスーパーリーチαはずれの変動パターンの可変表示期間（４５秒）よりも短い期間（４０秒）とされている。

【１２２７】

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

【１２２８】

図１３－２（Ａ）は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチα大当りの変動パターン）とＰＢ１－３（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－１に９７個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－２に６００個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－３に３００個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が低ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの順に決定割合が高くなっている。

【１２２９】

一方、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＡ１－１に６００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－１に３００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－２に９０個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－３に７個の判定値が割り当てられている。

【１２３０】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＡ１－２に７００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－１に２００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－２に９０個

の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－３に７個の判定値が割り当てられている。
【１２３１】
図１３－２（Ｂ）は、遊技状態が、時短状態（高ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－４（スーパーリーチγ大当りの変動パターン）とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－１に１９７個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－４に８００個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が高ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチγの順に決定割合が高くなっている。
【１２３２】
一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをＰＡ１－４（非リーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチγはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＤでは、ＰＡ１－４に８００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－１に１００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－４に９７個の判定値が割り当てられている。
【１２３３】
（各種演出について）
次に、スーパーリーチ演出にて実行される各種演出について、図１３－３～図１３－５に基づいて説明する。図１３－３は、スーパーリーチα、β、γの大当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図１３－４は、スーパーリーチα、β、γのはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図１３－５は、（Ａ）は各種演出の内容を説明するための図、（Ｂ）はキャラクタ種別を説明するための図である。
【１２３４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、特に図示しないが、ノーマルリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出（以下、「Ｎリーチ演出」と略称する）を実行する。その後、スーパーリーチ演出（以下、「ＳＰリーチ演出」と略称する）に発展することなく飾り図柄の可変表示を終了する。
【１２３５】
一方、図１３－３及び図１３－４に示すように、スーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始したタイミングｔａ０から所定期間が経過するまでの期間（ｔａ０～ｔａ１）では飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおいて飾り図柄の可変表示が行われる（図１３－９（Ｎ１）参照）。尚、この期間（ｔａ０～ｔａ１）における遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８発光パターンとして、低ベース状態では、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンとされ、高ベース状態では、複数種類の楽曲に応じた発光パターンとされており、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンや複数種類の楽曲に応じた発光パターンそれぞれに、各種ＳＰリーチ演出に応じた発光パターンを組合わせることで、多様な発光パターンによって演出効果を高めることができる。
【１２３６】
可変表示を開始したタイミングｔａ０から所定期間が経過したタイミングｔａ１で可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とし、所定期間（ｔａ１～ｔａ２）にわたり可変表示演出としての「Ｎリーチ演出」を実行する。その後、タイミングｔａ２で可変表示態様をスーパーリーチ表示態様とし、所定期間（ｔａ２～ｔａ５）にわたり可変表示演出としての「ＳＰリーチ演出」を実行する。
【１２３７】

このように「Ｎリーチ演出」は、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンの双方において実行される共通な演出であり、ノーマルリーチ変動パターンの場合は「ＳＰリーチ演出」に発展せずに終了し、スーパーリーチ変動パターンの場合は「ＳＰリーチ演出」に発展する。よって、遊技者は、ノーマルリーチ変動パターンの場合でも、「Ｎリーチ演出」が実行されることにより後述する「ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ」に発展することを期待できるようになる。

【１２３８】

図１３－３及び図１３－４に示すように、「ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ」は、可変表示結果が「大当り」となるか否か、つまり、「大当り」または「はずれ」であることを報知する演出であり、ＳＰリーチ演出期間においては、後述する「決め演出」が所定期間（ｔａ３～ｔａ４）にわたり実行される。そして、図１３－３に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合は、「ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ」の終了後において、後述する「事後演出」が所定期間（ｔａ５～ｔａ７）にわたり実行された後、可変表示が終了する。このように、ＳＰリーチα、β、γのスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示は、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パート（ｔａ０～ｔａ５）と、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パート（ｔａ５～ｔａ７）と、から構成される。

【１２３９】

また、図１３－４に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合は、「ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ」の終了とともに可変表示が終了する。尚、はずれの報知が終了した後は（ｔａ５～ｔａ５Ａ）、大当り組合せでない所定のリーチ組合せの確定飾り図柄が仮停止表示された状態（揺れた状態）で通常背景画面に戻り、図柄確定期間となるまで仮停止表示される。

【１２４０】

次に、スーパーリーチ変動パターンにて実行される各種演出について説明する。図１３－５（Ａ）に示すように、変動パターンがスーパーリーチα変動パターンである場合、ＳＰリーチ演出として「ＳＰリーチ演出Ａ」が実行され、変動パターンがスーパーリーチβ変動パターンである場合、ＳＰリーチ演出として「ＳＰリーチ演出Ｂ」または「ＳＰリーチ演出Ｃ」が実行され、変動パターンがスーパーリーチα変動パターンである場合、ＳＰリーチ演出として「ＳＰリーチ演出Ｄ」または「ＳＰリーチ演出Ｅ」が実行される。

【１２４１】

また、図１３－５（Ｂ）に示すように、「ＳＰリーチ演出Ａ」以外の「ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅ」においては、味方キャラクタＡ－１、味方キャラクタＡ－１とは異なる味方キャラクタＡ－２と、敵キャラクタＸ－１、敵キャラクタＸ－１とは異なる敵キャラクタＸ－２とが登場可能とされている。尚、味方キャラクタや敵キャラクタの種別数は上記に限られるものではなく、上記以外の味方キャラクタや敵キャラクタが登場可能としてもよい。また、同一キャラクタであっても、表示態様に応じて期待度が異なるようにしてもよい。

【１２４２】

「ＳＰリーチ演出Ａ」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにＳＰリーチα変動パターンが決定された場合に実行され、ボーリングチャレンジを行う動画像が表示される演出であり、ピンが全て倒れることで「大当り」が報知され、ピンが全て倒れないことで「はずれ」が報知される。尚、ボーリングチャレンジの動画像において、味方キャラクタＡ－１、Ａ－２や敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２は表示されない。

【１２４３】

「ＳＰリーチ演出Ｂ」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにＳＰリーチβ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが街で対決する「バトルＡ」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【１２４４】

「ＳＰリーチ演出Ｃ」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにＳＰリーチβ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とが街で対決する「バトルＡ」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタＡ－２が敵キャラクタＸ－２を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタＡ－２が敵キャラクタＸ－２を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【１２４５】

「ＳＰリーチ演出Ｄ」は、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれか（高ベース状態）であるときにＳＰリーチγ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが荒野で対決する「バトルＢ」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【１２４６】

「ＳＰリーチ演出Ｅ」は、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれか（高ベース状態）であるときにＳＰリーチγ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とが荒野で対決する「バトルＢ」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【１２４７】

尚、スーパーリーチαの変動パターンよりもスーパーリーチβの変動パターンの方が大当り期待度は高いので、ＳＰリーチ演出ＡよりもＳＰリーチ演出ＢやＳＰリーチ演出Ｃの方が大当り期待度は高い（大当り期待度：ＳＰリーチ演出Ａ＜ＳＰリーチ演出Ｂ＜ＳＰリーチ演出Ｃ）。

【１２４８】

「決め演出」は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅを開始してから所定期間が経過したタイミング（例えば、ＳＰリーチ演出の終了間際においてボーリングやバトルの最終対決が始まるタイミングｔａ３など）から所定期間（例えば、ｔａ３～ｔａ５）にわたり実行される演出である。具体的には、プッシュボタン３１Ｂの操作を有効に検出する操作有効期間において、遊技者に対しプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する「当否ボタン演出」と、操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで実行される「可動体演出」と、を含む。

【１２４９】

「可動体演出」は、可変表示結果が大当りである場合においてのみ実行され、操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、可動体３２が原点位置から演出位置に落下する演出である。可変表示結果がはずれである場合には、操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングでは実行されない。

【１２５０】

また、可動体演出の実行（可動体３２の落下）に応じて、画像表示装置５の表示画面には、可動体３２の動作に関連したエフェクト画像が表示されるとともに、可動体ＬＥＤ２０８や遊技効果ランプ９などを所定の発光色で点灯（例えば、虹色（レインボー）点灯）させる発光演出と、振動モータ６１を所定期間（例えば、約１０秒間など）にわたり駆動させてプッシュボタン３１Ｂを振動させる振動演出と、所定の効果音を出力する音演出と、が行われる。

【１２５１】

また、ＳＰリーチ演出Ａでは、ボーリング対決において味方キャラクタや敵キャラクタ

は表示されないので、可動体演出においてもキャラクタは表示されない一方で、ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅでは、バトル対決において味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、可動体演出においてもバトル対決で表示されていた敵キャラクタが表示される。

【１２５２】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当りである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当り報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

【１２５３】

「事後演出Ａ」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が大当りとなる場合に、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当り確定報知が行われた後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示が実行される再抽選変動パート（ｔａ５～ｔａ６）と、再抽選変動パートにて再可変表示が実行された後に飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに確定飾り図柄が停止表示されることで表示結果が報知される再抽選結果パート（ｔａ６～ｔａ７）と、から構成される。尚、事後演出Ａの実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は「１０秒」とされている。

【１２５４】

尚、本実施の形態では、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃにおいては偶数図柄の組合せ（例えば、６６６など）からなる確定飾り図柄が仮停止表示され、再抽選変動パートにて再可変表示が開始された後、再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄または奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示される。再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示された場合は、大当り遊技状態の終了後に時短状態Ａに制御される「大当りＡ」であることが報知され、奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示（図柄昇格）された場合は、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「大当りＢ」であることが報知される。

【１２５５】

また、ＳＰリーチ演出Ａの事後演出Ａでは、ＳＰリーチ演出Ａにおいてキャラクタは登場しないので、事後演出Ａにおいてもキャラクタは登場しない。また、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの事後演出Ａでは、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃにおいてキャラクタは登場するが、事後演出Ａにおいてキャラクタは登場しない。このようにすることで、キャラクタが登場しないＳＰリーチ演出Ａが実行されたときにも、キャラクタが登場しない態様で事後演出Ａが実行されるので、演出効果を高めることができる。

【１２５６】

「事後演出Ｂ」は、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂ（高ベース状態）において可変表示結果が大当りとなる場合に、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当り確定報知が行われた後、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅに登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート（ｔａ５～ｔａ６）と、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート（ｔａ６～ｔａ７）と、から構成される。尚、事後演出Ｂの実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は、事後演出Ａの実行期間よりも長い「１５秒」とされている。

【１２５７】

また、図１３－３及び図１３－４に示すように、ＳＰリーチαにおける可変表示パート期間ｔａ０～ｔａ５（ｔａ５Ａ）は４５秒であり、ＳＰリーチβにおける可変表示パート

期間ｔａ０～ｔａ５（ｔａ５Ａ）は８０秒であり、ＳＰリーチγにおける可変表示パート期間ｔａ０～ｔａ５（ｔａ５Ａ）は４０秒である。つまり、可変表示パート期間は、ＳＰリーチβ、ＳＰリーチα、ＳＰリーチγの順に短くなっている（可変表示パートの期間ｔａ０～ｔａ５（ｔａ５Ａ）；ＳＰリーチβ＞ＳＰリーチα＞ＳＰリーチγ）。

【１２５８】

また、ＳＰリーチα、β、γにおいて可変表示が開始されてからＮリーチになるまでの期間（ｔａ０～ｔａ１）は異なっており、ＳＰリーチγにおいて可変表示が開始されてからＮリーチになるまでの期間（ｔａ０～ｔａ１）は、ＳＰリーチα、βにおいて可変表示が開始されてからＮリーチになるまでの期間（ｔａ０～ｔａ１）よりも短い（ｔａ０～ｔａ１；ＳＰリーチγ＜ＳＰリーチα、β）。

【１２５９】

また、ＳＰリーチα、β、γにおけるＮリーチ演出の実行期間（ｔａ１～ｔａ２）は異なっており、ＳＰリーチγにおけるＮリーチ演出の実行期間（ｔａ１～ｔａ２）は、ＳＰリーチα、βにおけるＮリーチ演出の実行期間（ｔａ１～ｔａ２）よりも短い（ｔａ１～ｔａ２；ＳＰリーチγ＜ＳＰリーチα、β）。

【１２６０】

また、ＳＰリーチα、β、γにおけるＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの実行期間（ｔａ２～ｔａ５）は異なっており、ＳＰリーチγ（ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ）、ＳＰリーチα（ＳＰリーチ演出Ａ）、ＳＰリーチβ（ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃ）の順に長くなっている｛ｔａ２～ｔａ５；ＳＰリーチγ（ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ）＜ＳＰリーチα（ＳＰリーチ演出Ａ）＜ＳＰリーチβ（ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃ）｝。

【１２６１】

また、ＳＰリーチγの可変表示パート期間（４０秒）は、ＳＰリーチαの可変表示パート期間（４５秒）及びＳＰリーチβの可変表示パート期間（８０秒）よりも短い一方で（可変表示期間；ＳＰリーチβ＞ＳＰリーチα＞ＳＰリーチγ）、ＳＰリーチγ（ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ）において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Ｂの実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は、ＳＰリーチα（ＳＰリーチ演出Ａ）及びＳＰリーチβ（ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃ）において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Ａの実行期間（ｔａ５～ｔａ７）よりも長い（ｔａ５～ｔａ７；ＳＰリーチγ（１５秒）＞ＳＰリーチα、β（１０秒））。

【１２６２】

また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける「決め演出」の実行期間（ｔａ３～ｔａ５）は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて共通とされている（ｔａ３～ｔａ５；ＳＰリーチ演出Ａ＝ＳＰリーチ演出Ｂ＝ＳＰリーチ演出Ｃ＝ＳＰリーチ演出Ｄ＝ＳＰリーチ演出Ｅ）。よって、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける可動体３２や可動体ＬＥＤ２０８などの制御データを共通化きるので、製造コストの低減化を図ることができる。尚、「決め演出」における「当否ボタン演出」の実行期間、及び「可動体演出」の実行期間も、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて共通とされている。

【１２６３】

また、ＳＰリーチα、β、γにおける「事後演出Ａ、Ｂ」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ｔａ０～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ５から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミングｔａ７まで（ｔａ５～ｔａ７）とされていることで、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるとともに、事後演出Ａ、Ｂに対する注目を高めることができるようにした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されてから開始される図柄確定期間や大当りのファンファーレ期間などにおいて「

事後演出Ａ、Ｂ」を実行可能としてもよい。

【１２６４】

また、高ベース用のＳＰリーチγの可変表示期間は、低ベース用のＳＰリーチβの可変表示期間よりも短く（ｔａ０～ｔａ７：ＳＰリーチγ＜ＳＰリーチβ）、ＳＰリーチγにおいて「可動体演出」が終了したタイミングｔａ４から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミングｔａ７までの期間（ｔａ４～ｔａ７）は、ＳＰリーチβにおいて「可動体演出」が終了したタイミングｔａ４から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミングｔａ７までの期間（ｔａ４～ｔａ７）よりも長い（ｔａ４～ｔａ７；ＳＰリーチγ＞ＳＰリーチβ）。このようにすることで、短い可変表示期間において実行されるＳＰリーチγでは、「可動体演出」の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても該可変表示の印象を高めることができる。

【１２６５】

また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃ各々に対応する「事後演出Ａ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通であり、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ各々に対応する「事後演出Ｂ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通である。このようにすることで、事後演出Ａ、Ｂの制御データ、特に事後演出Ｂはキャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、製造コストの低減化を図ることができる。

【１２６６】

また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃ各々に対応する「事後演出Ａ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通であり、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ各々に対応する「事後演出Ｂ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通である一方で、「事後演出Ａ」の実行期間（１０秒）と「事後演出Ｂ」の実行期間（１５秒）とは異なることで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃ各々に対応する事後演出Ａの演出期間を共通とすることで、演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる事後演出Ｂを実行することで、事後演出Ａ、Ｂが単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

【１２６７】

（ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ及び事後演出Ａ、Ｂの動作態様）

次に、可変表示結果が大当りである場合のＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ及び事後演出Ａ、Ｂの動作態様について、図１３－６に基づいて説明する。図１３－６は、（Ａ）はＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおけるキャラクタの表示態様を示す図、（Ｂ）はＳＰリーチ演出Ａ～ＥにおけるＬＥＤの点灯パターンを示す図、（Ｃ）はＳＰリーチ演出Ａ～ＥにおけるＢＧＭや効果音の出力パターンを示す図である。

【１２６８】

図１３－６（Ａ）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおけるキャラクタの表示態様について説明すると、ＳＰリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ｔａ２～ｔａ３）において、ＳＰリーチ演出Ａでは、キャラクタは表示されず、ＳＰリーチ演出Ｂでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｃでは、味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｄでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｅでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とが表示される。このように、ＳＰリーチ演出Ａはキャラクタが表示されない演出であるのに対し、ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅはキャラクタが表示される演出とされている。

【１２６９】

また、ＳＰリーチ演出における決め演出の「当否ボタン演出」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅではいずれもキャラクタは表示されない一方で、「可動体演出」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａでは、キャラクタは表示されず、ＳＰリーチ演出Ｂでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタＸ－１が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタＸ－２が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄでは、

バトル対決で表示されていた敵キャラクタＸ－１が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタＸ－２が表示される。

【１２７０】

また、ＳＰリーチ演出における大当り確定報知の実行期間（ｔａ４～ｔａ５）において、ＳＰリーチ演出Ａでは、キャラクタは表示されず、ＳＰリーチ演出Ｂでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｃでは、味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｄでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｅでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とが表示される。

【１２７１】

また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃに対応する事後演出Ａにおける再抽選変動パート（ｔａ５～ｔａ６）と再抽選結果パート（ｔａ６～ｔａ７）とにおいて、ＳＰリーチ演出Ａでは、キャラクタは表示されず、ＳＰリーチ演出Ｂでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とは表示されず、ＳＰリーチ演出Ｃでは、味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とは表示されない。

【１２７２】

また、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅに対応する事後演出Ｂにおける予定出球加算パート（ｔａ５～ｔａ６）と予定出球報知パート（ｔａ６～ｔａ７）とにおいて、ＳＰリーチ演出Ｄでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｅでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とが表示される。

【１２７３】

このように、ＳＰリーチ演出Ａでは、ボーリング対決においてキャラクタが表示されないため、可動体演出や事後演出Ａでもキャラクタが表示されない一方で、ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅでは、バトル対決において味方キャラクタと対決する敵キャラクタが、可動体演出や事後演出Ａ、Ｂでも表示される。

【１２７４】

つまり、ＳＰリーチ演出Ａでは、大当り確定報知が行われる前の可動体演出において、ボーリング対決に関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅでは、大当り確定報知が行われる前の可動体演出において、バトル対決にて関連した態様の画像（対決していた敵キャラクタの画像）が表示されるので、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、該ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの演出期間に実行される可動体演出と、の関連性を高めることができる。

【１２７５】

また、ＳＰリーチ演出Ａでは、事後演出Ａにおいて、ＳＰリーチ演出Ａに関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、事後演出Ｂにおいて、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅに関連した態様の画像（対決していた味方キャラクタと敵キャラクタの画像）が表示されるので、ＳＰリーチ演出Ａ、Ｄ、Ｅと、該ＳＰリーチ演出Ａ、Ｄ、Ｅの終了後に実行される事後演出Ａ、Ｂと、の関連性を高めることができる。

【１２７６】

次に、図１３－６（Ｂ）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２，９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターンについて説明する。尚、各パターンの括弧内の数値（例えば、Ｂ１００など）は、特徴部０６９ＳＧにて説明した拡張コマンドを示している。また、以下に説明する各種発光パターンは、発光色、輝度、点灯タイミング、点灯時間、消灯タイミング、消灯時間、点滅の周期など複数の要素のうち少なくともいずれか１つが他の発光パターンと異なっているものであり、各発光パターンは種々に変更可能である。

【１２７７】

ＳＰリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ｔａ２～ｔａ３）において、ＳＰリーチ演出Ａでは、拡張コマンドＢ１００に基づき発光パターンＬＰ１－１にて点灯され、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃでは、拡張コマンドＢ１０１に基づき発光パターン

ＬＰ１－２にて点灯され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、拡張コマンドＢ１０２に基づき発光パターンＬＰ１－３にて点灯される。

【１２７８】

また、ＳＰリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、拡張コマンドＢ２００～Ｂ２０３に基づき、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで共通の発光パターンＬＰ２－１～４のうちからいずれかにて点灯される。尚、発光パターンＬＰ２－２～４については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、発光パターンＬＰ２－２、ＬＰ２－３、ＬＰ２－４の順に期待度が高くなっている。

【１２７９】

また、ＳＰリーチ演出における「可動体演出」及び「大当り報知」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでは、拡張コマンドＢ０００に基づき共通の発光パターンＬＰ３－１にて点灯される。また、ＳＰリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでは、拡張コマンドＢ３００に基づき共通の発光パターンＬＰ３－１にて点灯される。

【１２８０】

また、事後演出Ａにおける再抽選変動パート及び事後演出Ｂにおける予定出球加算パート（ｔａ５～ｔａ６）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃでは、拡張コマンドＢＡ００に基づき共通の発光パターンＬＰ４－１にて点灯され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、拡張コマンドＢＢ００に基づき共通の発光パターンＬＰ４－４にて点灯される。

【１２８１】

また、事後演出Ａにおける再抽選結果パート及び事後演出Ｂにおける予定出球報知パート（ｔａ６～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃでは、拡張コマンドＢＡ０１に基づき共通の発光パターンＬＰ４－２にて点灯、または、拡張コマンドＢＡ０２に基づき共通の発光パターンＬＰ４－３にて点灯され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、拡張コマンドＢＢ０１に基づき共通の発光パターンＬＰ４－５にて点灯、または、拡張コマンドＢＢ０２に基づき共通の発光パターンＬＰ４－６にて点灯される。

【１２８２】

尚、上記発光パターンＬＰ１－１～３、ＬＰ２－１～４、ＬＰ３－１～２、ＬＰ４－１～６は、それぞれ後述する発光制御データに基づき、異なる発光態様にて発光するパターンとされており、以下において各発光パターンの概略を説明する。尚、各発光パターンに対応するカッコ内は拡張コマンドを示す。

【１２８３】

図１３－７（Ａ）に示すように、「ボーリング／バトル」において、発光パターンＬＰ１－１（Ｂ１００）は、リーチタイトル導入、ボーリング対決の動画像に合わせて枠ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２）及び盤面上ＬＥＤ（可動体ＬＥＤ２０８）が発光するパターンであり（図１３－１０参照）、発光パターンＬＰ１－２（Ｂ１０１）は、リーチタイトル導入、街背景の色味をベースとした発光色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、さらに味方Ａ－１／Ａ－２、敵Ｘ－１／Ｘ－２のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上のＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１１（Ａ２）、（Ａ３）参照）、発光パターンＬＰ１－３（Ｂ１０２）は、タイトル導入、荒野背景の色味をベースとした発光色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、さらに味方Ａ－１、敵Ｘ－１／Ｘ－２のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上のＬＥＤが発光するパターンである（図１３－１２（Ａ４）、（Ａ５）参照）。

【１２８４】

「当否ボタン演出」において、発光パターンＬＰ２－１（Ｂ２００）は、「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ！」に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光した後、デフォルトの白色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１３参照）、発光パターンＬＰ２－２（Ｂ２０１）は、ボタン操作時パワーアップ（１段階目）用で、「青色」で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３

－１３参照）、発光パターンＬＰ２－３（Ｂ２０２）は、ボタン操作時パワーアップ（２段階目）用で、「緑色」で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光であり（図１３－１３参照）、発光パターンＬＰ２－４（Ｂ２０３）は、ボタン操作時パワーアップ（３段階目）用で、「赤色」で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンである（図１３－１３参照）。尚、発光パターンＬＰ２－２～４は、遊技者の長押し操作（ゲージ表示の溜まり具合）に応じて段階的に青色、緑色、赤色（ＭＡＸ）に変化する発光パターンとされている。

【１２８５】

「はずれ報知」において、発光パターンＬＰ３－１（Ｂ３００）は、結果報知で「はずれ」が報知されるときに、輝度の低い白色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、表示画面が通常背景に戻っても次変動が開始されるまで継続するパターンである（図１３－１６参照）。

【１２８６】

「可動体演出＆大当り報知」において、発光パターンＬＰ３－２（Ｂ０００）は、結果報知で「大当り」が報知されるときに、可動体演出（第１期間）においては可動体演出時の背景に合わせた色味で、可動体演出（第２期間）においては可動体演出時の背景画像とエフェクト表示に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、大当り報知において虹色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンである（図１３－１４、図１３－１５参照）。尚、拡張コマンド（Ｂ０００）は、他の拡張コマンドとは異なり、可動体３２を動作させるため動作制御データ（モーター駆動に係るｓｔｅｐ数、速度、時間を設定）と、枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤを発光させるための階調制御データと、の両方が設定されている。

【１２８７】

また、拡張コマンドＢ０００を可動体動作制御とＬＥＤ点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【１２８８】

また、「可動体演出」と「大当り報知」とで拡張コマンドを分けずに、１つの拡張コマンドで可動体動作制御やＬＥＤ点灯制御を行うことで、演出に応じて拡張コマンドを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に「可動体演出」と「大当り報知」とで拡張コマンドが分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に「可動体演出」と「大当り報知」とを行うことができる。

【１２８９】

「再抽選変動／予定出球加算」において、発光パターンＬＰ４－１（ＢＡ００）は、背景の動画像（ぐるぐる）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１７（Ｆ１）参照）、発光パターンＬＰ４－４（ＢＢ００）は、宇宙背景の色味をベースとした発光色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＫＥＤが発光し、さらに味方Ａ－１のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上のＬＥＤが発光するパターンである（図１３－１８参照）。

【１２９０】

「再抽選結果／予定出球報知」において、発光パターンＬＰ４－２（ＢＡ０１）は、偶数図柄の組合せ（例えば、６６６など）が停止表示されたときに、枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１７（Ｆ２）参照）、発光パターンＬＰ４－３（ＢＡ０２）は、奇数図柄の組合せ（例えば、３３３など）が停止表示されたときに、発光パターンＬＰ４－２よりも輝度高め、階調周期速めで枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１７（Ｆ３）参照）、発光パターンＬＰ４－５（

ＢＢ０１）は、予定出球報知「７５０」用で、「７５０」の表示に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、「７５０」が表示されるまでは「１５００」と共通の階調制御データが用いられるパターンであり（図１３－１９（Ｇ１－３）～（Ｇ３）参照）、発光パターンＬＰ４－６（ＢＢ０２）は、予定出球報知「１５００」用で、「１５００」の表示に合わせて「７５０」が表示されるときよりも輝度高め、階調周期速めで枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、「１５００」が表示されるまでは「７５０」と共通の階調制御データが用いられるパターンである（図１３－１９（Ｇ１－４）～（Ｇ４）参照）。

【１２９１】

また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当り確定報知を実行可能であり、大当り確定報知においては、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの種類によらず、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２及び可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンが共通である（例えば、発光パターンＬＰ３－２）ことで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの種類によらず共通の発光パターンにて大当り確定報知が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１２９２】

尚、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの種類に応じて発光パターンを異ならせてもよい。例えば、ＳＰリーチ演出Ａの大当り確定報知に対応する発光パターンＬＰ３－１を、図１３－２１に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）とし、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの大当り確定報知に対応する発光パターンＬＰ３－２を、図１３－２２に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）とし、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの大当り確定報知に対応する発光パターンＬＰ３－３を、図１３－２２に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）から図１３－２１に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）に変化するものとしてもよい。

【１２９３】

また、事後演出Ｂの予定出球加算パートにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターンは、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅとで共通である（発光パターンＬＰ４－４）ことで、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１２９４】

また、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂの予定出球報知パートにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－５、ＬＰ４－６）は共通である一方、ＳＰリーチ演出Ａに対応する事後演出Ａの可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－２、ＬＰ４－３）と、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－５、ＬＰ４－６）と、は異なることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる事後演出Ａを実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

【１２９５】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターンＬＰ３－２である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる発光パターンで可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が発光するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより発光態様を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【１２９６】

また、図１３－６（Ｂ）に示すように、ＳＰリーチ演出におけるＬＥＤ発光パターンについて、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃで発光パターンＬＰ１－２を共通に使用しているが、例えば、ＳＰリーチ演出Ｂでは発光パターンＬＰ１－２－１（Ｂ２００：街背景カラー＋敵キャラクタＸ－１のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用し、ＳＰリーチＣでは発光パターンＬＰ１－２－２（Ｂ２００：街背景カラー＋敵キャラクタＸ－２のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用することで、ＳＰリーチ演出Ｂ、ＣのＬＥＤ発光パターンの一部（街背景カラー部分）の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

【１２９７】

ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅで発光パターンＬＰ１－３を共通に使用しているが、例えば、ＳＰリーチ演出Ｄでは発光パターンＬＰ１－３－１（Ｂ３００：荒野背景カラー＋敵キャラクタＸ－１のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用し、ＳＰリーチＥでは発光パターンＬＰ１－３－２（Ｂ３００：荒野背景カラー＋敵キャラクタＸ－２のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用することで、ＳＰリーチ演出Ｄ、ＥのＬＥＤ発光パターンの一部（街背景カラー部分）の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

【１２９８】

また、低ベース状態のＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃと、高ベース状態のＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅとのうち一方（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ）を共通の発光パターンとし、他方（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃ）を異なる発光パターンとしてもよい。このようにすることで、一方の製造コストの低減化を図りつつ、他方においては演出の違いを好適に見せることができる。

【１２９９】

（階調制御データ）

ここで、発光演出を実現するための制御データについて簡単に説明する。図１３－２１は、枠ＬＥＤをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。図１３－２２は、枠ＬＥＤをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

【１３００】

図１３－２１に示すように、枠ＬＥＤに含まれる各ＬＥＤに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、４０ｍｓｅｃ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、なめらかレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【１３０１】

また、図１３－２２に示すように、枠ＬＥＤに含まれる各ＬＥＤに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、２０ｍｓｅｃの消灯に対応する輝度のデータが３０ｍｓｅｃ間隔の七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータの合間に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、フラッシュレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色で激しく点灯させる。

【１３０２】

演出制御基板１２のＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各ＬＥＤの発光制御を行うために用いる発光制御用テーブルが記憶されている。発光制御用テーブルには、例えば、発光パターン（発光パターンＬＰ１－１～２、ＬＰ２－１、ＬＰ３－１～３、ＬＰ４－１～４など）と、ドライバＩＤと、出力端子番号と、電気部品と、発光制御生成用データと、が対応付けて定められている。

【１３０３】

例えば、発光パターンと対応づけられるドライバＩＤには、発光体ドライバを識別する

ための識別情報としてのＩＤが記憶され、出力端子番号には、該発光体ドライバ出力端子の番号が記憶され、電気部品には、該発光体ドライバ及び該出力端子番号に対応する電気部品（例えば、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２、可動体ＬＥＤ２０８など）が記憶され、発光制御生成用データには、該発光体ドライバに適用するシリアル－パラレル変換回路を制御するためのデータであって、制御データフォーマットに基づく発光制御データを生成するために用いられるデータが記憶される。

【１３０４】

各発光制御生成用データには、例えば、データ名と、フォーマット種別と、アドレスと、データ送信周期と、単位発光時間と、発光制御周期と、フォーマット用データと、が含まれる。例えば、データ名には、発光制御用テーブルの発光パターンに対応するフォーマット生成用データのデータ名が記憶され、フォーマット種別には、基本フォーマット（ＥＸ＝０）及び拡張フォーマット（ＥＸ＝１）のうちのいずれのフォーマットを適用するかの識別情報（「基本」又は「拡張」）が記憶され、アドレスには、該発光体ドライバに適用するシリアル－パラレル変換回路に設定するアドレスが記憶され、データ送信周期には、演出制御基板１２からランプ基板１４の発光体ドライバに発光制御データを送信する周期が記憶され、単位発光時間には、該発光体ドライバに対応するＬＥＤ９に発光を行わせる単位時間が記憶される。本実施形態では、データ送信周期を１０ｍｓ（ミリ秒）として説明する。

【１３０５】

発光制御周期には、１周期分の発光の制御単位とする時間（以下、この周期を「発光制御周期」という。）が記憶される。この発光制御周期は、発光種別に応じて異なる。具体的には、発光種別が「連続」や「点滅」である場合には「１００ｍｓ」といった時間を定めておくことができ、発光種別が「切替」（複数色の変化に伴う特別発光色（虹色）の発光等）である場合には「１８００ｍｓ」といった時間を定めておくことができる。

【１３０６】

フォーマット用データには、該フォーマット種別のフォーマットを適用して発光制御データに含める時系列のＱデータが記憶される。具体的には、フォーマット用データには、発光順序と、該発光順序に対応するＲＧＢ値に対応するＱデータと、が対応付けて定められている。

【１３０７】

本実施の形態では、１６進数で表現されるＱデータ（カラー１６進数、ＲＧＢカラー値）によって、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光を制御することとして説明する。カラー１６進数では、ＲＧＢそれぞれを２桁ずつ合計６桁の１６進数（０～Ｆ）で表現することで「１６×１６＝２５６階調」を表すが、本明細書では、ＲＧＢそれぞれの２桁の数値を同じ値とし、ＲＧＢそれぞれを１桁ずつの合計３桁に省略した表記として図示・説明する。また、簡明化のため、１６進数を表す「０ｘ」の表記は省略して図示・説明する。

【１３０８】

また、Ｑデータには、アドレスに対応する発光体ドライバを構成するシリアル－パラレル変換回路に出力するＱデータとして、グループ１を対象とするＱデータと、グループ２を対象とするＱデータと、グループ３を対象とするＱデータとが含まれる。各グループを対応するＱデータには、該グループに含まれる４つの出力端子Ｑから出力させるＲＧＢ値が格納される。

【１３０９】

具体的に説明する。例えば、データ送信周期が「１０ｍｓ」であれば、演出制御基板１２から発光体ドライバに対して１０ｍｓ毎にデータを送信することが定められている。また、単位発光時間が「１００ｍｓ」であれば、対象となるＬＥＤに１００ｍｓの単位発光時間で発光を行わせることが定められている。また、発光制御周期は「１００ｍｓ」であれば、該発光パターンの発光種別は「連続」であり、特定色の連続発光を行わせるため、単位発光時間と同じ時間が発光制御周期として定められている。

【１３１０】
　また、例えば、フォーマット用データにおいて、発光順序には「１」～「Ｎ」までの順序が定められており、発光順序「１」～「Ｎ」それぞれについて、各グループのＱデータ（ＲＧＢ値）として「０、０、Ｆ」が定められていれば、全ての発光順序について、Ｑデータのうち Ｒ値及びＧ値が「０」とされ、Ｂ値が「Ｆ」とされているため、青色の連続発光が実現される。
【１３１１】
　次に、ＬＥＤを階調制御して、混色による発光を実現するための制御データについて説明する。ここで説明する階調制御データにおけるＱデータ（ＲＧＢ値）は、上記の発光制御生成用データに含まれるフォーマット用データのＱデータにそのまま適用することが可能である。
【１３１２】
　図１３－２２は、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２における虹色の点滅（フラッシュレインボー発光、発光パターンＬＰ３－２などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。尚、枠ＬＥＤ９Ｒ１～９Ｒ１２の階調制御データは枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２と対象であるため図示は省略する。この階調制御データにおいて、左欄には、切替単位発光時間Δｔｎを示し、その右欄には、各グループ（グループ１（９Ｌ１）、グループ２（９Ｌ２）、グループ３（９Ｌ３）、グループ４（９Ｌ４）、・・・）に対応するＱデータ（ＲＧＢ値）を１６進数で表現している。
【１３１３】
　また、図１３－２２に示す階調制御データの発光順序２では、切替単位発光時間Δｔｎは２０ｍｓであり、グループ１～１２（９Ｌ１～９Ｌ１２）のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、０、０」とすることで、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２において消灯を実現している。
【１３１４】
　また、図１３－２２に示す階調制御データの発光順序１では、切替単位発光時間Δｔｎは３０ｍｓであり、グループ１、２のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、４、Ｆ」、グループ３のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、８、Ｆ」、グループ４のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、Ｃ、Ｆ」、グループ５のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、Ｆ、Ｄ」、グループ６のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、Ｆ、９」、グループ７のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、Ｆ、５」、グループ８のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、Ｆ、１」、グループ９のＱデータ（ＲＧＢ値）が「２、Ｆ、０」、グループ１０のＱデータ（ＲＧＢ値）が「６、Ｆ、０」、グループ１１のＱデータ（ＲＧＢ値）が「Ａ、Ｆ、０」、グループ１２のＱデータ（ＲＧＢ値）が「Ｆ、Ｆ、０」とすることで、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２においてそれぞれ異なる発光色（発光順序３の発光色とも異なる）の発光を実現している。
【１３１５】
　このように、短い切替単位発光時間Δｔｓで、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御するとともに、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２を消灯させる制御を間に挟むことで、人間の視覚的に、虹色で点滅しているかのように視認させることができる。なお、間に挟む態様は消灯に限らず、例えば、虹色を構成しない白色であってもよく、白色で発光させる場合には、虹色を構成する色の認識を阻害しないために「１、１、１」など輝度の低いＲＧＢ値を設定してもよい。
【１３１６】
　図１３－２１は、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２における虹色の点灯（なめらかレインボー発光、発光パターンＬＰ３－１などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。
【１３１７】
　図１３－２１に示す階調制御データでは、図１３－２１に示す階調制御データとは異なり、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２を消灯させる制御が間に挟み込まれていない。そのため、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。階調制御デー

タの発光順序１では、切替単位発光時間Δｔｎは４０ｍｓであり、階調制御データの発光順序２と同じ発光色の発光を実現している。また、階調制御データでも、短い切替単位発光時間Δｔｓで枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御することで、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。

【１３１８】

次に、図１３－６（Ｃ）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａ～ＥにおけるＢＧＭや効果音の出力パターンについて説明する。また、以下に説明する各種音パターンは、音量、音質、リズム、テンポ、楽曲など複数の要素のうち少なくともいずれか１つが他の音パターンと異なっているものであり、各音パターンは種々に変更可能である。

【１３１９】

ＳＰリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ｔａ２～ｔａ３）において、ＳＰリーチ演出Ａでは、音パターンＢＰ１－１にてＢＧＭや効果音が出力され、ＳＰリーチ演出Ｂでは、音パターンＢＰ１－２にてＢＧＭや効果音が出力され、ＳＰリーチ演出Ｃでは、音パターンＢＰ１－３にてＢＧＭや効果音が出力され、ＳＰリーチ演出Ｄでは、音パターンＢＰ１－４にてＢＧＭや効果音が出力され、ＳＰリーチ演出Ｅでは、音パターンＢＰ１－５にてＢＧＭや効果音が出力される。

【１３２０】

また、ＳＰリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで共通の音パターンＢＰ２－１～４にて出力される。尚、音パターンＢＰ２－２～４については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、音パターンＢＰ２－２、ＢＰ２－３、ＢＰ２－４の順に期待度が高くなっている。

【１３２１】

また、ＳＰリーチ演出における「可動体演出」及び「大当り報知」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでは、音パターンＢＰ０－１～３にてＢＧＭや効果音が出力される。また、ＳＰリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでは、共通の音パターンＢＰ３－１～３にて点灯される。

【１３２２】

また、事後演出Ａにおける再抽選変動パート及び事後演出Ｂにおける予定出球加算パート（ｔａ５～ｔａ６）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃでは、音パターンＢＰ４－１にて出力され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、音パターンＢＰ４－４にてＢＧＭや効果音が出力される。

【１３２３】

また、事後演出Ａにおける再抽選結果パート及び事後演出Ｂにおける予定出球報知パート（ｔａ６～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃでは、音パターンＢＰ４－２、または、音パターンＢＰ４－３にてＢＧＭや効果音が出力され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、音パターンＢＰ４－５、または、音パターンＢＰ４－６にてＢＧＭや効果音が出力される。

【１３２４】

尚、上記音パターンＢＰ１－１～４、ＢＰ２－１～４、ＢＰ０－１～３、ＢＰ３－１～３、ＢＰ４－１～４は、それぞれ音制御データに基づき、異なる態様にて音を出力させるパターンとされており、以下において各音パターンの概略を説明する。

【１３２５】

図１３－７（Ｂ）に示すように、「ボーリング／バトル」において、音パターンＢＰ１－１は、ＳＰリーチ演出Ａ用のリーチタイトル導入時のボイス、「ピンを倒せ！」のボイス、ＳＰリーチ演出ＡのＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１０参照）、音パターンＢＰ１－２は、ＳＰリーチ演出Ｂ用のリーチタイトル導入時のボイス、「Ｆｉｇｈｔ！」のボイス、「次で決着だ！」の味方Ａ－１のボイス、ＳＰリーチ演出ＢのＢＧＭ、バトル効果音が出力されるパターンであり（図１３－１１（Ａ２）参照）、音パターンＢＰ１－３は、ＳＰリーチ演出Ｃ用のリーチタイトル導入時のボイス、「Ｆｉｇｈｔ！」の

ボイス、「次で決着だ！」の味方Ａ－２のボイス、ＳＰリーチ演出ＣのＢＧＭ、バトル効果音が出力されるパターンであり（図１３－１１（Ａ３）参照）、音パターンＢＰ１－４は、ＳＰリーチ演出Ｄ用のリーチタイトル導入時のボイス、「Ｆｉｇｈｔ！」のボイス、「次で決着だ！」の味方Ａ－１のボイス、ＳＰリーチ演出ＤのＢＧＭ、バトル効果音が出力されるパターンであり（図１３－１２（Ａ４）参照）、音パターンＢＰ１－５は、ＳＰリーチ演出Ｅ用のリーチタイトル導入時のボイス、「Ｆｉｇｈｔ！」のボイス、「次で決着だ！」の味方Ａ－１のボイス、ＳＰリーチ演出ＥのＢＧＭ、バトル効果音が出力されるパターンである（図１３－１２（Ａ５）参照）。

【１３２６】

「当否ボタン演出」において、音パターンＢＰ２－１は、「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ」のボイス、パワーレベル０の効果音が出力されるパターンであり、（図１３－１３参照）、音パターンＢＰ２－２は、パワーレベル１の効果音が出力されるパターンであり、音パターンＢＰ２－３は、パワーレベル２の効果音が出力されるパターンであり、音パターンＢＰ２－４は、パワーレベル３（ＭＡＸ）のボイス、パワーレベル３（ＭＡＸ）の効果音が出力されるパターンである。

【１３２７】

「はずれ報知」において、音パターンＢＰ３－１は、失敗の効果音が出力されるパターンであり（図１３－１６（Ｈ１）参照）、音パターンＢＰ３－２は、味方Ａ－１の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１６（Ｈ２）（Ｈ４）（Ｈ５）参照）、音パターンＢＰ３－３は、味方Ａ－２の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のＢＧＭが出力されるパターンである（図１３－１６（Ｈ３）参照）。

【１３２８】

「可動体演出＆大当り報知」において、音パターンＢＰ０－１は、可動体演出の効果音、成功の効果音、成功のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１５（Ｅ１）参照）、音パターンＢＰ０－２は、可動体演出の効果音、味方Ａ－１の勝利ボイス、バトル勝利のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１５（Ｅ２）（Ｅ４）（Ｅ５）参照）、音パターンＢＰ０－３は、可動体演出の効果音、味方Ａ－２の勝利ボイス、バトル勝利のＢＧＭが出力されるパターンである（図１３－１５（Ｅ３）参照）。

【１３２９】

「再抽選変動／予定出球加算」において、音パターンＢＰ４－１は、再抽選変動のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１７（Ｆ１）参照）、音パターンＢＰ４－４は、予定出球加算のＢＧＭ、予定出球加算の効果音（攻撃）、味方Ａ－１の予定出球加算用ボイス、「押せ！」のボイスが出力されるパターンである（図１３－１８参照）。

【１３３０】

「再抽選結果／予定出球報知」において、音パターンＢＰ４－２は、偶数図柄揃いの効果音、再抽選結果のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１７（Ｆ２）、音パターンＢＰ４－３は、奇数図柄揃いの効果音、再抽選結果のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１７（Ｆ３）参照）、音パターンＢＰ４－５は、予定出球報知のＢＧＭ、７５０の効果音が出力されるパターンであり（図１３－１９（Ｇ１－３）～（Ｇ３）参照）、音パターンＢＰ４－６は、予定出球報知のＢＧＭ、１５００の効果音、ＭＡＸのボイスが出力されるパターンである（図１３－１９（Ｇ１－４）～（Ｇ４）参照）。

【１３３１】

また、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでも共通である（音パターンＢＰ０－１～３）ことで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１３３２】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンＢＰ２－１～４

である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる音パターンで効果音が出力されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより効果音を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【１３３３】

（ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの流れ）

次に、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの流れについて、図１３－８に基づいて説明する。図１３－８は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの流れを示す樹形図である。

【１３３４】

図１３－８に示すように、ＳＰリーチα、β、γにおいて、Ｎリーチ演出から発展してＳＰリーチ演出が発展されると、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、（Ａ１）に示すようにボーリングの開始画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、（Ａ２）に示すように味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とのバトルＡの開始画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、（Ａ３）に示すように味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とのバトルＡの開始画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、（Ａ４）に示すように味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とのバトルＢの開始画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、（Ａ５）に示すように味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とのバトルＢの開始画像が表示される。このように、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける前半の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ各々で異なる。

【１３３５】

次いで、ＳＰリーチ演出の終盤における所定タイミングで当否ボタン演出が開始される。具体的には、（Ｂ１）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作を促進する第１操作促進演出が開始された後、該第１操作促進演出を開始してから所定時間が経過したタイミングで、（Ｂ２）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作を促進する第２操作促進演出が開始される。このように、当否ボタン演出における演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで共通とされている。

【１３３６】

次いで、可変表示結果が大当りとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、（Ｃ）に示すように、ボーリングでは最後の一投、バトルでは最後の一撃を示す画像が表示される。

【１３３７】

次いで、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、（Ｄ１）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、ボールがピンに当ったことを示す画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、（Ｄ２）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタＸ－１が攻撃されたことを示す画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、（Ｄ３）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタＸ－２が攻撃されたことを示す画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、（Ｄ４）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタＸ－１が攻撃されたことを示す画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、（Ｄ５）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタＸ－２が攻撃されたことを示す画像が表示される。このように、可動体演出の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａと、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄと、ＳＰリーチ演出Ｃ、Ｅとで異なる。

【１３３８】

次いで、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、（Ｅ１）に示すように、ピンが倒れたことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、（Ｅ２）に示すように、バトルＡに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、（Ｅ３）に

示すように、バトルＡに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、（Ｅ４）に示すように、バトルＢに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、（Ｅ５）に示すように、バトルＡに勝利したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ各々で異なる。

【１３３９】

次いで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃの場合は、事後演出Ａが開始され、（Ｆ１）に示す再抽選変動パートにおいて、（Ｅ１～Ｅ３）において仮停止表示された飾り図柄が再可変表示する画像が表示された後、（Ｆ２）（Ｆ３）に示す再抽選結果パートにおいて、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。

【１３４０】

また、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、事後演出Ｂが開始され、（Ｇ１）に示す予定出球加算パートにおいて、（Ａ４）において表示されていた味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を攻撃して予定出球が加算される画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、事後演出Ｂが開始され、（Ｇ２）に示す予定出球加算パートにおいて、（Ａ５）において表示されていた味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２を攻撃して予定出球が加算される画像が表示される。次いで、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの場合は、（Ｇ３）（Ｇ４）に示す予定出球報知パートにおいて、予定出球数が表示される。

【１３４１】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、（Ｃ）（Ｄ１～Ｄ５）に示す画像は表示されず、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、（Ｈ１）に示すように、ストライクに失敗したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、（Ｈ２）に示すように、バトルＡに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、（Ｈ３）に示すように、バトルＡに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、（Ｈ４）に示すように、バトルＢに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、（Ｈ５）に示すように、バトルＡに敗北したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａと、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄと、ＳＰリーチ演出Ｃ、Ｅとで異なる。

【１３４２】

次いで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの場合は、（Ｉ１）に示すように、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される。

【１３４３】

（ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの演出動作例）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの演出動作例について、図１３－９～図１３－２０に基づいて説明する。図１３－９は、ＳＰリーチα、β、γの可変表示が開始されてからＳＰリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。図１３－１０は、ＳＰリーチ演出Ａの演出動作例を示す図である。図１３－１１は、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの演出動作例を示す図である。図１３－１２は、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの演出動作例を示す図である。図１３－１３は、当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。図１３－１４は、可動体演出の演出動作例を示す図である。図１３－１５は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り報知の演出動作例を示す図である。図１３－１６は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅのはずれ報知の演出動作例を示す図である。図１３－１７は、事後演出Ａの演出動作例を示す図である。図１３－１８は、事後演出Ｂの演出動作例を示す図である。図１３－１９は、事後演出Ｂの演出動作例を示す図である。

【１３４４】

尚、以下の説明において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅのうち共通に実行される演出動作についてはまとめて説明し、異なる演出動作については個別に説明するものとする。また、各

コマに付された番号（例えば、Ａ～Ｉ）の一部は、図１３－８に示すコマに付された番号と対応しているものとする。

【１３４５】

図１３－９（Ｎ１）に示すように、始動入賞の発生に伴い変動パターンとしてＳＰリーチα、β、γのいずれかが決定されたことに基づいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が開始される。

【１３４６】

尚、以下において、特徴部０６９ＳＧのアクティブ表示領域０６９ＳＧ０１３に対応するアクティブ表示領域０１８ＳＧ０１３には、アクティブ表示０６９ＳＧ００３に対応するアクティブ表示０１８ＳＧ００３が表示され、第１保留表示領域０６９ＳＧ０１１に対応する第１保留表示領域０１８ＳＧ０１１には、保留表示０６９ＳＧ００１に対応する保留表示０１８ＳＧ００１が表示され、第２保留表示領域０６９ＳＧ０１２に対応する第２保留表示領域０１８ＳＧ０１２には、保留表示０６９ＳＧ００２に対応する保留表示０１８ＳＧ００２が表示されるものとする。

【１３４７】

可変表示が開始された後、図１３－９（Ｎ２）に示すように、可変表示態様がリーチ態様となった場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出が開始される。図１３－９（Ｎ３）に示すように、リーチ態様となってから所定時間が経過したタイミングにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｃに、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止表示されている飾り図柄とは異なる数字の飾り図柄が仮停止表示した後、図１３－９（Ｎ４）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｃの可変表示が再開されることで、ＳＰリーチ演出に発展する。

【１３４８】

図１３－１０（Ａ１）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａに発展した場合、表示画面の中央に表示されていた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５ＳＲに縮小表示されるとともに、ＳＰリーチ演出Ａを開始することを示すリーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ａが表示される。リーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ａは、ＳＰリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８ＳＧ１００（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ）と、大当り期待度を示す期待度表示０１８ＳＧ１０１（例えば、星の数など）と、ボーリングを表す内容表示０１８ＳＧ１０２と、を有する。

【１３４９】

次いで、図１３－１０（Ａ１－１）に示すように、ボーリングのレーンにピンが並べられ、チャレンジが開始されることを示す画像０１８ＳＧ１０３が表示され、図１３－１０（Ａ１－２）に示すように、ボールがピンに当って倒された画像０１８ＳＧ１０４が表示された後、図１３－１０（Ａ１－３）に示すように、ボーリングのレーンにピンが１本残る画像と、「残り１本！」の文字と、を有し、次の一投が最後の一投となることを示す画像０１８ＳＧ１０５が表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ１－１に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ１－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからボイスやＢＧＭが出力される。

【１３５０】

図１３－１１（Ａ２）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｂに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５ＳＲに縮小表示されるとともに、ＳＰリーチ演出Ｂが開始されることを示すリーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｂが表示される。リーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｂは、ＳＰリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８ＳＧ１００（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と、大当り期待度を示す期待度表示０１８ＳＧ１０１（例えば、星の数など）と、味方キャラクタＡ－１を示す内容表示０１８ＳＧ１０２と、を有する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ１－２に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ１－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからボイスやＢＧＭが出力さ

れる。
【１３５１】
次いで、図１３－１１（Ａ２－１）に示すように、街を表す背景画像０１８ＳＧ２０１と、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、を有し、対決が開始されることを示す画像０１８ＳＧ２０２が表示され、図１３－１１（Ａ２－２）に示すように、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが戦っている画像０１８ＳＧ２０３が表示された後、図１３－１１（Ａ２－３）に示すように、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像０１８ＳＧ２０４が表示される。
【１３５２】
図１３－１１（Ａ３）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｃに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５ＳＲに縮小表示されるとともに、ＳＰリーチ演出Ｃが開始されることを示すリーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｃが表示される。リーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｃは、ＳＰリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８ＳＧ１００（例えば、ＳＰリーチ演出Ｃ）と、大当り期待度を示す期待度表示０１８ＳＧ１０１（例えば、星の数など）と、味方キャラクタＡ－２を示す内容表示０１８ＳＧ１０２と、を有する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ１－２に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ１－３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからボイスやＢＧＭが出力される。
【１３５３】
次いで、図１３－１１（Ａ３－１）に示すように、街を表す背景画像０１８ＳＧ２０１と、味方キャラクタＡ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ２と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、を有し、対決が開始されることを示す画像０１８ＳＧ２１２が表示され、図１３－１１（Ａ３－２）に示すように、味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とが戦っている画像０１８ＳＧ２１３が表示された後、図１３－１１（Ａ３－３）に示すように、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ２とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像０１８ＳＧ２１４が表示される。
【１３５４】
図１３－１２（Ａ４）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｄに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５ＳＲに縮小表示されるとともに、ＳＰリーチ演出Ｄが開始されることを示すリーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｄが表示される。リーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｄは、ＳＰリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８ＳＧ１００（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）と、大当り期待度を示す期待度表示０１８ＳＧ１０１（例えば、星の数など）と、味方キャラクタＡ－１を示す内容表示０１８ＳＧ１０２と、を有する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ１－３に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ１－４に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからボイスやＢＧＭが出力される。
【１３５５】
次いで、図１３－１２（Ａ４－１）に示すように、荒野を表す背景画像０１８ＳＧ２２１と、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、を有し、対決が開始されることを示す画像０１８ＳＧ２２２が表示され、図１３－１２（Ａ４－２）に示すように、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが戦っている画像０１８ＳＧ２２３が表示された後、図１３－１２（Ａ４－３）に示すように、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像０１８ＳＧ２２４が表示される。
【１３５６】
図１３－１２（Ａ５）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｅに発展した場合、表示画面の中

央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５ＳＲに縮小表示されるとともに、ＳＰリーチ演出Ｅが開始されることを示すリーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｅが表示される。リーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｅは、ＳＰリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８ＳＧ１００（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）と、大当り期待度を示す期待度表示０１８ＳＧ１０１（例えば、星の数など）と、味方キャラクタＡ－１を示す内容表示０１８ＳＧ１０２と、を有する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ１－３に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ１－５に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからボイスやｂｇｍが出力される。

【１３５７】

次いで、図１３－１２（Ａ５－１）に示すように、荒野を表す背景画像０１８ＳＧ２２１と、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、を有し、対決が開始されることを示す画像０１８ＳＧ２３２が表示され、図１３－１２（Ａ５－２）に示すように、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とが戦っている画像０１８ＳＧ２３３が表示された後、図１３－１２（Ａ５－３）に示すように、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像０１８ＳＧ２３４が表示される。

【１３５８】

次に、図１３－１３（Ｂ１）に示すように、当否ボタン演出が開始されると、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０１８ＳＧ２４１と、例えば「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ！」などの操作促進表示０１８ＳＧ２４２と、が表示され、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作を促進する操作促進演出が開始される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ２－１に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ２－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからボイスやｂｇｍが出力される。

【１３５９】

次いで、図１３－１３（Ｂ１－１）に示すように、操作促進表示０１８ＳＧ２４２が「チャージ開始！」に切替表示され、パワーレベルを表すゲージ表示０１８ＳＧ２４３とエフェクト画像０１８ＳＧ２４４とが表示され、長押し操作が検出されると、ゲージ表示０１８ＳＧ２４３とエフェクト画像０１８ＳＧ２４４の表示態様が変化していく。また、発光演出として、発光パターンＬＰ２－２～４に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ２－２～４に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからボイスやｂｇｍが出力される。

【１３６０】

図１３－１３（Ｂ１－２）に示すように、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合は、ゲージ表示０１８ＳＧ２４３がＭＡＸになり、操作促進表示０１８ＳＧ２４２が「パワーＭＡＸ！」に切替表示される。尚、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合でも、可変表示結果に応じてゲージ表示０１８ＳＧ２４３がＭＡＸにならないようにしてもよい。また、可変表示結果に応じて、パワーレベルの変化態様が異なるようにしてもよい。

【１３６１】

そして、当否ボタン演出を開始してから所定時間が経過したとき、図１３－１３（Ｂ１－３）に示すように、操作促進表示０１８ＳＧ２４２が「放せ！」に切替表示され、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が促されるとともに、ゲージ表示０１８ＳＧ２４３が、残り操作有効期間を示すゲージに切替表示される。また、図１３－１３（Ｂ１）～図１３－１３（Ｂ１－３）の演出動作はＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで共通である。

【１３６２】

尚、本実施の形態では、当否ボタン演出において、図１３－１３（Ｂ１）～図１３－１３（Ｂ１－２）に示すように、パワーを溜めるための操作促進表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記操作促進表示は実行されなくて

もよい。
【１３６３】
そして、当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図１３－１４に示す可動体演出が開始される。
【１３６４】
可動体演出が開始されてから所定時間（例えば、１～３秒など）が経過するまでの第１期間では、図１３－１４（Ｃ）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置に落下するとともに、最後の一投や最後の一撃を示す攻撃画像０１８ＳＧ２５０が表示される。尚、攻撃画像０１８ＳＧ２５０は、プッシュボタン３１Ｂの球状の操作部を模した物体画像０１８ＳＧ２５０Ａと、物体が画面奥側に移動している様子を示すエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂと、からなる。また、可動体３２の原点位置から演出位置への移動に応じて、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が背景に合わせた色味で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－１～３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音が出力され、振動演出として、振動モータ６１によりプッシュボタン３１Ｂが振動する。
【１３６５】
上記のように、可動体演出の第１期間では、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで共通の態様の演出が実行されるが、第１期間が終了した後の第２期間では、以下のように、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで異なる態様の演出が実行される。
【１３６６】
図１３－１４（Ｄ１）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａの場合、第２期間では、可動体３２が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像０１８ＳＧ２５０Ａと、衝撃を示すエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂとを有し、物体が何かに当たった衝撃画像０１８ＳＧ２５１が表示される。
【１３６７】
尚、本実施の形態では、衝撃画像０１８ＳＧ２５１では物体（ボール）が衝突した被衝突物（例えば、ピン）が表示されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、衝撃画像０１８ＳＧ２５１においてボーリングのピンを示す画像を表示してもよい。
【１３６８】
また、図１３－１４（Ｄ２）（Ｄ４）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｂ及びＳＰリーチ演出Ｄの場合、第２期間では、可動体３２が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像０１８ＳＧ２５０Ａと、衝撃を示すエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂと、敵キャラクタＸ１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、を有し、攻撃が敵キャラクタＸ－１に当たったことを示す衝撃画像０１８ＳＧ２５２が表示される。
【１３６９】
また、図１３－１４（Ｄ３）（Ｄ５）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｃ及びＳＰリーチ演出Ｅの場合、第２期間では、可動体３２が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像０１８ＳＧ２５０Ａと、衝撃を示すエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂと、敵キャラクタＸ２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、を有し、攻撃が敵キャラクタＸ－２に当たったことを示す衝撃画像０１８ＳＧ２５３が表示される。
【１３７０】
また、図１３－１４（Ｄ１）～（Ｄ５）に示す可動体演出の第２期間においては、共通の表示演出、発光演出、音演出、振動演出が行われる。詳しくは、可動体３２の振動に応じて、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂの表示と非表示とが交互に行われ（可動体３２が上方に移動したとき非表示、下方に移動したとき表示など）、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が基本的に可動体の背景及びエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂに合わせて、

オレンジ色や赤色が可動体ＬＥＤ２０８から枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の順に外側方向に流れていく発光パターンで発光するとともに、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂが表示されるときに激しく白でフラッシュする発光パターンで発光し、音演出として、音パターンＢＰ０－１～３に基づいて、所定の効果音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力され、振動演出として、振動モータ６１によりプッシュボタン３１Ｂが振動する。尚、図１３－１４（Ｄ１）～（Ｄ５）において、導光板表示装置を用いた表示等を行うようにしてもよい。

【１３７１】

尚、図１３－１４（Ｄ２～Ｄ５）において、可動体３２の振動に応じて表示されるエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂは、同時期に表示されているキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１、０１８ＳＧＸ２の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている。このようにすることで、敵キャラクタを示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１、０１８ＳＧＸ２とエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂとの関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【１３７２】

そして、可動体演出が終了した後は、図１３－１５に示すように、大当りとなることが報知される。具体的には、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、図１３－１５（Ｅ１）に示すように、倒れたボーリングのピンを示す画像０１８ＳＧ２６１と、「成功！」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、エフェクト画像０１８ＳＧ２６３と、を有し、ボーリングチャレンジに成功したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２６０Ａが表示され、可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３７３】

また、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、図１３－１５（Ｅ２）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚと、「勝利！」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、エフェクト画像０１８ＳＧ２６３と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２６０Ｂが表示され、可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚは、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【１３７４】

また、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、図１３－１５（Ｅ３）に示すように、味方キャラクタＡ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ２と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、「勝利！」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、エフェクト画像０１８ＳＧ２６３と、を有し、味方キャラクタＡ－２が敵キャラクタＸ－２とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２６０Ｃが表示され、可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ２Ｚは、倒された敵キャラクタＸ－２がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２Ｚが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【１３７５】
　また、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、図１３－１５（Ｅ４）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、「勝利！」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、エフェクト画像０１８ＳＧ２６３と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２６０Ｄが表示され、可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。
【１３７６】
　また、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、図１３－１５（Ｅ５）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、「勝利！」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、エフェクト画像０１８ＳＧ２６３と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２６０Ｅが表示され、可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。
【１３７７】
　そして、リザルト画像０１８ＳＧ２６０Ａ～０１８ＳＧ２６０Ｅが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像０１８ＳＧ２６０Ａ～０１８ＳＧ２６０Ｅが非表示となり、図１３－１５（Ｅ６）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、６６６など）が仮停止表示されるとともに、「大当り」の文字が表示されることにより、大当りが確定したことを示す大当り確定報知が実行される。
【１３７８】
　一方、図１３－１３（Ｂ１）～図１３－１３（Ｂ１－３）に示す当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、可動体演出は実行されず、図１３－１６に示すように、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。
【１３７９】
　具体的には、図１３－１６（Ｈ１）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａの場合、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、倒れずに残ったボーリングのピンを示す画像０１８ＳＧ２７１と、「失敗・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２７２と、を有し、ボーリングチャレンジに失敗したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ａが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。
【１３８０】
　また、ＳＰリーチ演出Ｂ及びＳＰリーチ演出Ｄの場合は、図１３－１６（Ｈ２）（Ｈ４）に示すように、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、「敗北・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ｂが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い

白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３８１】

また、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、図１３－１６（Ｈ３）に示すように、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタＡ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ２と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、「敗北・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、を有し、味方キャラクタＡ－２が敵キャラクタＸ－２とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ｃが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３８２】

また、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、図１３－１６（Ｈ５）に示すように、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、「敗北・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ｅが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３８３】

そして、リザルト画像０１８ＳＧ２７０Ａ～０１８ＳＧ２７０Ｅが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像０１８ＳＧ２７０Ａ～０１８ＳＧ２７０Ｅが非表示となり、図１３－１６（Ｈ６）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄（例えば、６７６など）が停止表示されることにより、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【１３８４】

次に、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃにおいて大当り確定報知が実行された場合は、図１３－１７に示す事後演出Ａが実行される。

【１３８５】

具体的には、大当り確定報知において、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、６６６など）が仮停止表示された後は、図１３－１７（Ｆ１）に示す再抽選変動パートにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の再可変表示が開始される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

【１３８６】

そして、図１３－１７（Ｆ２）に示す再抽選結果パートにおいて、大当り種別が大当りＡ（非確変）の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄として、偶数図柄の組合せ（例えば、６６６など）が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

【１３８７】

また、図１３－１７（Ｆ３）に示す再抽選結果パートにおいて、大当り種別が大当りＢ

（確変）の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄として、奇数図柄の組合せ（例えば、３３３など）が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－３に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

【１３８８】

次に、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅにおいて大当り確定報知が実行された場合は、図１３－１８に示す事後演出Ｂが実行される。

【１３８９】

具体的には、大当り確定報知において、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、６６６など）が仮停止表示された後は、図１３－１８（Ｇ１－１）に示す予定出球加算パートにおいて、宇宙を表す背景画像０１８ＳＧ２８０と、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、予定出球数を表示する大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１と、が表示されて事後演出Ｂが開始される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－４に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－４に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

【１３９０】

次いで、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、図１３－１８（Ｇ１）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１とが表示され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示０１８ＳＧ２８２（例えば、「＋５０」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【１３９１】

また、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、図１３－１８（Ｇ２）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２とが表示され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示０１８ＳＧ２８２（例えば、「＋５０」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【１３９２】

そして、図１３－１８（Ｇ１－２）に示すように、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「３００」）になったときに、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０１８ＳＧ２８３と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示０１８ＳＧ２８４と、残り操作有効期間を示すゲージ表示０１８ＳＧ２８５とが表示され、プッシュボタン３１Ｂの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される。

【１３９３】

次いで、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、図１３－１９（Ｇ１－３）に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン３１Ｂの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１とが表示され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－５に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－５に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭや効果音が出力される。

【１３９４】

一方、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、図１３－１９（Ｇ１－４）に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン３１Ｂの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２とが表示され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－６に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－６に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭや効果音やボイスが出力される。

【１３９５】

そして、図１３－１９（Ｇ１－５）に示すように、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像０１８ＳＧＸＺと、が表示されるとともに、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「６Ｒ大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「７５０」など）が停止表示される。

【１３９６】

図１３－１９（Ｇ３）に示すように、大当りＢ（６Ｒ大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御される。

【１３９７】

また、図１３－１９（Ｇ４）に示すように、大当りＣ（１０Ｒ大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「１５００」など）に更新表示された後、大当り遊技状態に制御される。

【１３９８】

（ＳＰリーチ演出種別決定テーブル）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が図７に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、決定された変動パターンがＳＰリーチ変動パターンである場合に実行するＳＰリーチ演出種別決定処理において、ＳＰリーチ演出種別を決定する際に用いるＳＰリーチ演出種別定テーブルについて説明する。図１３－２０は、（Ａ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＡ、（Ｂ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＢ、（Ｃ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＣを示す図である。

【１３９９】

ＳＰリーチ演出種別決定処理では、例えば、ＳＰリーチ演出種別決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１３－２０に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＡ～Ｃのいずれかを用いてＳＰリーチ演出種別を決定する。

【１４００】

ＳＰリーチ演出種別決定テーブルにおいては、図１３－２０（Ａ）～（Ｃ）に示すように、「大当りＣ（１０Ｒ）」、「大当りＢ（６Ｒ）」、「大当りＡ（６Ｒ）」、「はずれ」のそれぞれに対して、ＳＰリーチ演出種別のそれぞれに異なる判定値が、図１３－２０（Ａ）～（Ｃ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【１４０１】

変動パターンがＳＰリーチαである場合は、図１３－２０（Ａ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＡが用いられる。具体的には、「大当りＢ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＡ－１」に１００個の判定値が割り当てられている。「大当りＡ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＡ－１」に１００個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンＰＡ－２」に１００個の判定値が割り当てられている。

【１４０２】

変動パターンがＳＰリーチβである場合は、図１３－２０（Ｂ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＢが用いられる。具体的には、「大当りＢ（６Ｒ）」の場合については

、「パターンＰＢ－１」に３０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＣ－１」に７０個の判定値が割り当てられている。「大当りＡ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＢ－１」に７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＣ－１」に３０個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンＰＢ－２」に７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＣ－２」に３０個の判定値が割り当てられている。

【１４０３】

つまり、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りＡ（６Ｒ）」よりも遊技者にとって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」のときは、ＳＰリーチ演出ＣがＳＰリーチ演出Ｂよりも高い割合で決定される。

【１４０４】

また、変動パターンがＳＰリーチγである場合は、図１３－２０（Ｃ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＣが用いられる。具体的には、「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合については、「パターンＰＤ－１」に４０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＥ－１」に６０個の判定値が割り当てられている。「大当りＢ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＤ－１」に６０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＥ－１」に４０個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンＰＤ－２」に６０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＥ－２」に４０個の判定値が割り当てられている。

【１４０５】

つまり、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りＢ（６Ｒ）」よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」のときは、ＳＰリーチ演出ＥがＳＰリーチ演出Ｄよりも高い割合で決定される。

【１４０６】

（作用・効果）

以上説明したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、敵キャラクタＸ－１を表示して該敵キャラクタＸ－１を用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と、敵キャラクタを表示することなく大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ）と、を実行可能であり、ＳＰリーチ演出において大当りが報知される場合に、該ＳＰリーチ演出の実行期間において特別演出としての「可動体演出」を実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｂにおける可動体演出の実行期間において、可動体３２の動作に関連したエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂとともにキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１が表示され、ＳＰリーチ演出Ａにおける可動体演出の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ｂと共通の態様のエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂが表示される一方でキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１が表示されず、可動体演出における可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンは、ＳＰリーチ演出Ｂにおいて可動体演出が実行される場合とＳＰリーチ演出Ａにおいて可動体演出が実行される場合とで共通の発光パターンＬＰ３－２である。

【１４０７】

このようにすることで、敵キャラクタが表示されるＳＰリーチ演出Ｂと敵キャラクタが表示されないＳＰリーチ演出Ａとで、可動体演出における可動体３２の動作態様と可動体ＬＥＤ２０８の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、可動体演出の実行期間における敵キャラクタの表示の有無によってＳＰリーチ演出と可動体演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【１４０８】

より詳しくは、演出態様が異なるＳＰリーチ演出ＢとＳＰリーチ演出Ａにおいて、ＳＰリーチ演出中に行われる可動体演出については、実行タイミングや可動体３２の動作態様については共通とする一方で、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂについては、各ＳＰリーチ演出に対応する表示態様とすることで、ＳＰリーチ演出の流れが可動体演出により分断されてしまうことを抑制することができる。

【１４０９】

尚、本実施の形態では、第１特定演出としてＳＰリーチ演出Ｂを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＳＰリーチ演出Ｃ～Ｅのいずれかについても適用可能である。

【１４１０】

また、可動体演出の実行期間は、第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とを含み、第１期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで共通である一方で（図１３－１４（Ｃ）の攻撃画像０１８ＳＧ２５０は共通）、第２期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで異なる（図１３－１４（Ｄ１）に示す画像と、図１３－１４（Ｄ２～Ｄ５）に示す画像とは異なる）。このようにすることで、第１期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第１期間まではＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａのいずれであるのかが不明となるので、ＳＰリーチ演出の演出興趣を向上できる。

【１４１１】

また、ＳＰリーチ演出として、敵キャラクタＸ－１とは異なる敵Ｘ－２を表示するＳＰリーチ演出Ｅを実行可能であり、大当り状態に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ｂが実行されたときとＳＰリーチ演出Ｅが実行されたときとで異なる。つまり、低ベース状態において可変表示結果が大当りである場合においてＳＰリーチ演出Ｂを実行可能なＳＰリーチβ変動パターンの決定割合は３００／９９７であり、高ベース状態において可変表示結果が大当りである場合においてＳＰリーチ演出Ｅを実行可能なＳＰリーチγ変動パターンの決定割合は８００／９９７である。そして、ＳＰリーチ演出Ｃにおいては、大当りが報知される場合に実行される可動体演出の実行期間において可動体３２の動作に応じたＳＰリーチ演出Ｂと共通のエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂが表示されるとともに敵キャラクタＸ２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃで実行される可動体演出における可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンは、ＳＰリーチ演出Ｂで実行される可動体演出における可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンと共通の発光パターンＬＰ３－２である。

【１４１２】

このようにすることで、可動体演出における可動体３２の動作態様と可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンとを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、大当り状態に制御される割合が異なるＳＰリーチ演出を増やすことができ、いずれのＳＰリーチ演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１４１３】

また、ＳＰリーチ演出Ｂで実行される可動体演出において表示される敵キャラクタＸ１は、エフェクト画像に類似した態様で表示されることで、敵キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【１４１４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、敵キャラクタを表示し該敵キャラクタを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出を、第１態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と第２態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）とで実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄの実行期間（ｔａ２～ｔａ５のうちのｔａ３～ｔａ４）において可動体演出を実行可能であり、可動体演出の実行期間において、ＳＰリーチ演出ＢとＳＰリーチ演出Ｄのいずれにおいても、可動体３２の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）とともにキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Ａが実行される一方で（図１３－１７参照）、ＳＰリーチ演出Ｄの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂ（図１３－１８、図１３－１９参照）が実行される。

【１４１５】

このようにすることで、ＳＰリーチ演出ＢとＳＰリーチ演出Ｄとで、敵キャラクタや可動体演出における可動体３２の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共

通の敵キャラクタＸ－１を異なる演出で表示することで、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄと可動体演出及びＳＰリーチ演出Ｂ，Ｄと事後演出Ａ、Ｂとの関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【１４１６】

より詳しくは、ＳＰリーチ演出で大当り確定報知が行われた後の事後演出においても、ＳＰリーチ演出にて表示されていたキャラクタを用いて飾り図柄の再変動結果報知や予定出球数報知が行われるので、ＳＰリーチ演出の種別によらず、再変動結果報知や予定出球数報知などの報知を共通に行う一方で、表示内容はＳＰリーチ演出の種別に対応させることで、ＳＰリーチ演出から事後演出までを一連の演出として見せることが可能となる。

【１４１７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ演出で実行される可動体演出の後において、敵キャラクタＸ－１を特殊態様に変化させる特殊演出（例えば、敵キャラクタが消える態様の演出）を実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｂでは、事後演出Ａの前の大当り報知において、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚが表示され（図１３－１５（Ｅ２）参照）、ＳＰリーチ演出Ｄでは、事後演出Ｂにおいて、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像０１８ＳＧＸＺが表示される（図１３－１９（Ｇ１－５）参照）。このようにすることで、ＳＰリーチ演出の種別に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。

【１４１８】

尚、本実施の形態では、特殊演出として、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となる演出や、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる演出等を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、敵キャラクタがフレームアウト表示により非表示となる演出や、非表示となったことを示す画像（例えば、星やエフェクト画像など）を表示する演出であってもよい。また、キャラクタが非表示となるものでなく、透過率が高まるものや、輝度が低下するものや、画像が変形するもの等、非表示とならなくても態様が変化する演出であれば種々に変更可能である。

【１４１９】

また、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定されたときにＳＰリーチ演出Ｂが実行された場合、「大当りＡ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は３０％であり、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当り変動パターンが決定されたときにＳＰリーチ演出Ｄが実行された場合、「大当りＢ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は４０％である。このようにすることで、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄのいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１４２０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とを表示し該敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）と、敵キャラクタＸ－１とは異なる敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とを表示し該敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）と、を実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｄにおいて可動体演出を実行したときに、該ＳＰリーチ演出Ｄにて表示した敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とを表示して動作させることにより、該ＳＰリーチ演出Ｄにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Ｂを実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｅにおいて可動体演出を実行したときに、該ＳＰリーチ演出Ｅにて表示した敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とを表示して動作させることにより、該ＳＰリーチ演出Ｅにおいて制御されることを報知した大当り遊技状

態において付与される予定出球数を報知する事後演出Ｂを実行可能であり、少なくとも味方キャラクタＡ－１の動作態様は、ＳＰリーチ演出Ｄに対応する事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照）。

【１４２１】

このようにすることで、ＳＰリーチ演出と事後演出において共通の味方キャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、ＳＰリーチ演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

【１４２２】

また、宇宙を表す背景画像０１８ＳＧ２８０は、ＳＰリーチ演出Ｄの事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅの事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照）ことで、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１４２３】

また、味方キャラクタＡ－１は、ＳＰリーチ演出Ｄの事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅの事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照）ことで、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１４２４】

また、ＳＰリーチ演出Ｄに対応する事後演出Ｂにおいて、敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とが戦う画像が同時期に表示され、ＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂにおいて、敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とが戦う画像が同時期に表示される（図１３－１８～図１３－１９参照）ことで、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出Ｂの印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【１４２５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、事後演出として、ＳＰリーチ演出Ｄにおいて可動体演出を実行したときに該ＳＰリーチ演出Ｄに関連した演出態様の第１事後演出（例えば、事後演出Ｂ）と、ＳＰリーチ演出Ｅにおいて可動体演出を実行したときに該ＳＰリーチ演出Ｅに関連した演出態様の第２事後演出（例えば、事後演出Ｂ）と、ＳＰリーチ演出Ａにおいて可動体演出を実行したときに該ＳＰリーチ演出Ａに関連した演出態様の第３事後演出（例えば、事後演出Ａ）を実行可能であり、第２有利状態に制御される割合は、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出ＥとＳＰリーチ演出Ａのいずれが実行されるかによって異なる。

【１４２６】

つまり、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りＢ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ｄが実行された場合は４０％、ＳＰリーチ演出Ｅが実行された場合は６０％であり、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りＡ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ａが実行された場合で１００％である。

【１４２７】

このようにすることで、ＳＰリーチ演出により大当りが報知されるだけでなく、いずれのＳＰリーチ演出が実行されるかによって第２有利状態に制御される割合が異なるため、ＳＰリーチ演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【１４２８】

尚、前記実施の形態では、第１特定演出に関連した演出態様の第１事後演出として、ＳＰリーチ演出Ｄにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第１事後演出が第１特定演出に関連し、第２特定演出に関連した演出態様の第２事後演出として、ＳＰリーチ演出Ｅにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第２事後演出が第２特定演出に関連し、ＳＰリーチ演出Ａと事後演出Ａとで味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されないことで、第３事後演出が第３特定演出

に関連する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第３特定演出に関連した演出態様の第３事後演出として、ＳＰリーチ演出にて表示されていたキャラクタが表示されることで、第３事後演出が第３特定演出に関連するようにしてもよい。

【１４２９】

つまり、特定演出に関連した事後演出とは、特定演出における表示態様と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であれば、共通する演出態様は、キャラクタが表示されることまたはキャラクタが表示されないことが共通すれば、特定演出と事後演出とで表示されるキャラクタ種別は異なっていてもよい。また、４種類以上の特定演出及び事後演出を有してもよい。

【１４３０】

また、本実施の形態では、第１特定演出と第２特定演出は低ベース状態において実行可能であり、第３特定演出は高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特定演出と第２特定演出と第３特定演出とは、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、第１特定演出と第２特定演出と第３特定演出とは、遊技状態によらず決定可能な演出であればよい。

【１４３１】

また、第３特定演出として、高ベース状態にて行われるＳＰリーチ演出Ｆ（例えば、敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２とは異なる敵キャラクタＸ－３とのバトル演出など）を実行可能としてもよく、このようにした場合、大当りＣ（１０Ｒ）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ｆ（５０％）＞ＳＰリーチ演出Ｅ（３５％）＞ＳＰリーチ演出Ｄ（１５％）としてもよい。尚、ＳＰリーチ演出Ｆにおいて大当りが報知された際に行われる事後演出Ｃ（第３事後演出）は、事後演出Ａ、Ｂよりも演出期間が長くてもよい。

【１４３２】

また、上記ＳＰリーチ演出Ｆにおいては、例えば、図１３－６（Ｂ）に示す可動体演出の発光パターンは、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと共通の発光パターンＬＰ３－２であり、図１３－６（Ｃ）に示す可動体演出の音パターンは、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと共通の音パターンＢＰ０－１～３であることが好ましい。

【１４３３】

また、前記実施の形態では、第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態として、例えば、第１有利状態よりも大当り遊技状態が有利となる有利状態（例えば、予定出球数が多い１０Ｒ大当りＣ）や、第１有利状態よりも大当り遊技状態後の制御状態が有利となる有利状態（例えば、大当り終了後に確変状態に制御される大当りＢや大当りＣなど）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２有利状態とは、第１有利状態よりも出球数、遊技ラウンド数、確変状態や時短状態や小当り状態の制御期間、確率変動の転落率などが有利となる状態等を含んでいてもよい。また、大当り遊技状態や大当り遊技状態の終了後の演出態様が遊技者に有利となる有利状態等であってもよい。

【１４３４】

また、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１を、特徴部０６９Ｇ、０９９Ｇのパチンコ遊技機１に適用する場合、例えば、特徴部０１８ＳＧにおけるＳＰリーチ演出Ａを特徴部０６９Ｇ、０９９ＧのＳＰリーチＡ、Ｂに適用し、特徴部０１８ＳＧにおけるＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃを特徴部０６９Ｇ、０９９ＧのＳＰリーチＣに適用し、特徴部０１８ＳＧにおけるＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅを特徴部０６９Ｇ、０９９ＧのＳＰリーチＤに適用することが可能である。

【１４３５】

（特徴部０１８ＳＧの変形および応用に関する説明）

前記特徴部０１８ＳＧでは、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態、時短状態（高ベース状態）、確変状態などを適用してもよい。

【１４３６】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、可動体の一例として可動体３２を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤に設けられた可動体３２以外の可動体や、遊技機用枠３に設けられた可動体等を適用してもよい。
【１４３７】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出として、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知するＳＰリーチ演出Ａ～Ｅを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出や事後演出等を適用してもよい。
【１４３８】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、特定キャラクタや特殊キャラクタとして、味方キャラクタＡ－１、Ａ－２と対決する敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の敵キャラクタや、味方キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。
【１４３９】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、特別キャラクタとして敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２と対決する味方キャラクタＡ－１、Ａ－２を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の味方キャラクタや、敵キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。
【１４４０】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、キャラクタが表示される特定演出として、特別キャラクタ（味方キャラクタ）と特定キャラクタや特殊キャラクタ（敵キャラクタ）とが対決するＳＰリーチ演出Ａ～Ｅを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別キャラクタ、特定キャラクタ、特殊キャラクタは、対決せずに互いに共闘する複数の味方キャラクタまたは敵キャラクタまたは対決などしない複数のキャラクタを適用してもよい。
【１４４１】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、可動体を動作させるとともに発光体を発光させる特別演出として可動体演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体３２以外の可動体を動作させる演出を適用してもよい。また、可動体３２の動作態様は種々に変更可能である。
【１４４２】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、可動体演出の実行時期は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの後段における大当り確定報知の前とされていたが、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの中段等、種々に変更可能である。また、可動体演出は、遊技者のプッシュボタン３１Ｂの操作に応じて開始可能であったが、操作によらず所定のタイミングで開始されるものでもよい。
【１４４３】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、可動体演出において、可動体３２の動作に応じて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が発光し、効果音が出力され、プッシュボタン３１Ｂが振動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体３２の動作に応じて、導光板装置を用いた導光板発光演出を実行可能としてもよい。この場合、導光板装置の発光パターンは、ＬＥＤの発光パターンと同様にＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて共通とすることが好ましい。
【１４４４】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、可動体３２の動作に関連したエフェクト画像として、「衝撃」を表すエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体３２の動作態様（例えば、振動）に関連した態様（例えば、衝撃を表す態様など）のエフェクト画像であってもよいし、振動

している可動体３２を強調する態様のエフェクト画像などであってもよい。
【１４４５】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、特別演出としての可動体演出の後に実行される事後演出として、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示を実行する事後演出Ａと、ＳＰリーチ演出に登場していた味方キャラクタや敵キャラクタを用いて報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Ｂと、を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別演出の後に実行される演出であれば上記事後演出に限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態にて実行される大当り中演出や小当り遊技状態にて実行される小当り中演出などを適用可能としてもよい。
【１４４６】
　具体的には、前記実施の形態では、可変表示が終了する前に、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Ｂを実行していたが、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、遊技ラウンドの間のラウンドインターバルなどに、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出を実行可能としてもよい。
【１４４７】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、事後演出Ｂにおいて、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅによって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として、大当りにて付与される予定出球数が特定可能に報知される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技ラウンド数などを報知するようにしてもよい。
【１４４８】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、事後演出Ｂにおいて、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅによって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当りが所定回数（例えば、２回）以上連荘した場合に、上記予定出球数に替えて、または、予定出球数に加えて、最初の大当り遊技状態から現時点までに獲得した総出球数を報知してもよい。さらに、事後演出Ｂにおける予定出球加算パートにて加算しているときや、予定出球報知パートにて予定出球数を報知したときに、総出球数が所定数（例えば、２５００球、５０００球、７５００球、１００００球など）を超えたときに、総出球数が所定数を超えたことを報知可能としてもよい。
【１４４９】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて、対決する味方キャラクタや敵キャラクタの種別が異なる一方で、可動体演出における可動体３２の動作態様やエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂの表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける背景画像、チャンスアップなどの各種予告演出の種別や実行割合、バトル対決期間、キャラクタの動作態様や表示態様などを、可変表示結果に応じて異ならせてもよく、このようにした場合でも、可動体演出における可動体３２の動作態様やエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂの表示態様が共通とすることが好ましい。
【１４５０】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅとで、事後演出Ｂにおける予定出球加算パート及び予定出球報知パートの実行期間は共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別、つまり、予定出球数の大きさに応じて予定出球加算パートや予定出球報知パートの実行期間を異ならせてもよい。
【１４５１】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃは低ベース状態において実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅは高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記した各種特定演出（ＳＰリーチ演出）は

、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、いずれの種別の遊技状態において実行可能とされていてもよい。

【１４５２】

以上、本発明の実施の形態における特徴部０６９ＳＧ、０９９ＳＧ、０１８ＳＧを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【１４５３】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機１などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【１４５４】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【１４５５】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【１４５６】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【１４５７】

以下、他の実施形態を説明する。上記実施形態では、通常状態において実行されるＳＰリーチとして、ＳＰリーチＡ（ボーリングＳＰ）、ＳＰリーチＢ（バトルＳＰ）を説明したが、他の実施形態においては、通常状態において実行されるＳＰリーチとして、「ＳＰ前半→ＳＰ後半（ハズレ）」「ＳＰ前半→ＳＰ後半（当り）」「ＳＰ前半→最終リーチ（ハズレ）」「ＳＰ前半→最終リーチ（当り）」が実行されるものとして説明する。

【１４５８】

請求の範囲との対応関係は以下である。

非特別状態が通常状態（低確低ベースの状態）。第１特別状態は有利状態（大当り）が終了した後に制御される時短状態。第２特別状態は有利状態に制御されることなくハズレの変動が所定回数実行されることで制御される時短状態。

【１４５９】

（他の実施形態　特徴部１１７Ｆ、特徴部１３２Ｆ、特徴部１９４０Ｓ、特徴部１９４１Ｓ）

＜パチンコ遊技機の構成など＞

図１４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１４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。
【１４６０】
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。
【１４６１】
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。
【１４６２】
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。
【１４６３】
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。
【１４６４】
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。
【１４６５】
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。
【１４６６】
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。
【１４６７】
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。
【１４６８】

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。

【１４６９】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１９参照）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。

【１４７０】

遊技盤２の所定位置（図１４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。

【１４７１】

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１９参照）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。

【１４７２】

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１５参照）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。

【１４７３】

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１９参照）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。

【１４７４】

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１９参照）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。

【１４７５】
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。
【１４７６】
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１９参照）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。
【１４７７】
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。
【１４７８】
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。
【１４７９】
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。
【１４８０】
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。
【１４８１】
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。
【１４８２】
遊技盤２の所定位置（図１４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。
【１４８３】
本実施の形態において、可動体３２は、図１４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。
【１４８４】
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。

【１４８５】

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。

【１４８６】

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１９参照）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。

【１４８７】

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１９参照）により検出される。

【１４８８】

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。

【１４８９】

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１７（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。

【１４９０】

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１７（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。

【１４９１】

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。

【１４９２】

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。

【１４９３】

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。

【１４９４】

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。

【１４９５】

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。

【１４９６】

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。

【１４９７】

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１６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１６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。

【１４９８】

図１５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１９参照）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。

【１４９９】

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１９参照）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。

【１５００】

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。

【１５０１】

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。

【１５０２】

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。

【１５０３】

図１６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。

【１５０４】
図１７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１７(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。
【１５０５】
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。
【１５０６】
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。
【１５０７】
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。
【１５０８】
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。

【１５０９】

図１７(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。

【１５１０】

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。

【１５１１】

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。

【１５１２】

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。

【１５１３】

図１７（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。

【１５１４】

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。

【１５１５】

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。

【１５１６】

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。

【１５１７】

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。

【１５１８】

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。

【１５１９】

図１８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。

【１５２０】

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。

【１５２１】

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。

【１５２２】

なお、図１８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。

【１５２３】

なお、図１８（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１８（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。

【１５２４】

＜基板構成＞

図１９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１９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。

【１５２５】

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。

【１５２６】

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。

【１５２７】

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。

【１５２８】

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。

【１５２９】

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。

【１５３０】

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。

【１５３１】

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。

【１５３２】

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。

【１５３３】

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。

【１５３４】

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。

【１５３５】
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。
【１５３６】
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。
【１５３７】
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。
【１５３８】
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。
【１５３９】
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。
【１５４０】
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。
【１５４１】
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。
【１５４２】
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。
【１５４３】
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。
【１５４４】
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。
【１５４５】
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。
【１５４６】
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。
【１５４７】
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。
【１５４８】
＜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。
【１５４９】
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）。
【１５５０】
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。
【１５５１】
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。
【１５５２】
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。
【１５５３】
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。

【１５５４】

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。

【１５５５】

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。

【１５５６】

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。

【１５５７】

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。

【１５５８】

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。

【１５５９】

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。

【１５６０】

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。

【１５６１】

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。

【１５６２】

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。

【１５６３】

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。

【１５６４】

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。

【１５６５】

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。

【１５６６】

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。

【１５６７】

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。

【１５６８】

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。

【１５６９】

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。

【１５７０】

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。

【１５７１】

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。

【１５７２】

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。

【１５７３】

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。

【１５７４】

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。
【１５７５】
　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）。
【１５７６】
　＜大当りに関する各種テーブル＞
　図２０および図２１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。
【１５７７】
　［当り種別］
　図２０は、当り種別を説明するための図である。図２０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。
【１５７８】
　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。
【１５７９】
　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。
【１５８０】
　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。
【１５８１】
　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。
【１５８２】
　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。
【１５８３】
　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。
【１５８４】
　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。
【１５８５】
　［各乱数］
　図２１は、各乱数を説明するための図である。図２１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。

【１５８６】

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。

【１５８７】

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。

【１５８８】

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。

【１５８９】

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。

【１５９０】

［大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル］

図２２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。

【１５９１】

図２２（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。

【１５９２】

通常時大当り判定テーブルには、図２２（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２２（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。
【１５９３】
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２２（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２２（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。
【１５９４】
図２２（ｂ），（ｃ）は、大当り種類判定テーブルを示す説明図である。図２２（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２２（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。
【１５９５】
図２２（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２２（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。
【１５９６】
図２２（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２２（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。
【１５９７】
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。
【１５９８】
＜演出制御コマンド＞
図２３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２３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。
【１５９９】
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。

【１６００】

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。

【１６０１】

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。

【１６０２】

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。

【１６０３】

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。

【１６０４】

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。

【１６０５】

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。

【１６０６】

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。

【１６０７】

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。

【１６０８】

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。

【１６０９】

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。

【１６１０】

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。

【１６１１】

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。

【１６１２】

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。

【１６１３】

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。

【１６１４】

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。

【１６１５】

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。

【１６１６】

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。
【１６１７】
＜変動パターン＞
図２４～図３０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。
【１６１８】
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２３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２３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。
【１６１９】
［メイン側の前変動パターン］
図２４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。
【１６２０】
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。
【１６２１】
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。
【１６２２】
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。
【１６２３】

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。

【１６２４】

［メイン側の後変動パターン］

図２５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。

【１６２５】

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。

【１６２６】

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。

【１６２７】

［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２６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２６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２１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。

【１６２８】

具体的には、図２６（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。
【１６２９】
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。
【１６３０】
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。
【１６３１】
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。
【１６３２】
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。
【１６３３】
図２７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２７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２１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。
【１６３４】
具体的には、図２７（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。
【１６３５】
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。
【１６３６】
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。
【１６３７】
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。
【１６３８】
また、図２６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。

【１６３９】

［前変動パターンの判定］

図２８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。

【１６４０】

具体的には、図２８（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２８（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２８（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２８（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。

【１６４１】

図２８（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２８（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２８（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。

【１６４２】

図２８（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２８（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２８（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。

【１６４３】

［全変動パターン］

図２９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２６～図２８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２９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。

【１６４４】

図３０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３０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。

【１６４５】

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。

【１６４６】

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。

【１６４７】

＜動作＞

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【１６４８】

［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。

【１６４９】

（特別図柄プロセス処理）

図３１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。

【１６５０】

図３１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。

【１６５１】

次に、ＣＰＵ１０３は、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【１６５２】

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。

【１６５３】

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。

【１６５４】

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。

【１６５５】

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。

【１６５６】

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。

【１６５７】

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。

【１６５８】

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。

【１６５９】

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。

【１６６０】

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。

【１６６１】

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。

【１６６２】

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。

【１６６３】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図３２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３２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３２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）。

【１６６４】

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。

【１６６５】

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。

【１６６６】

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。

【１６６７】
（特別図柄プロセス処理）
図３３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３２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）。
【１６６８】
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３２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。
【１６６９】
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。
【１６７０】
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）。
【１６７１】
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。
【１６７２】
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。
【１６７３】
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。

【１６７４】

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。

【１６７５】

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。

【１６７６】

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。

【１６７７】

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。

【１６７８】

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。

【１６７９】

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。

【１６８０】

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。

【１６８１】

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。

【１６８２】

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。

【１６８３】

（始動入賞判定処理）

図３４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３３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）。

【１６８４】

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）。

【１６８５】

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。

【１６８６】

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。

【１６８７】

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。

【１６８８】

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３２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。

【１６８９】

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。

【１６９０】

（特別図柄通常処理）

図３５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３５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。

【１６９１】
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）。
【１６９２】
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。
【１６９３】
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。
【１６９４】
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。
【１６９５】
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。
【１６９６】
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。
【１６９７】
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。

【１６９８】

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。

【１６９９】

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２１参照）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。

【１７００】

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２２（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２２（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２２（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。

【１７０１】

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。

【１７０２】

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。

【１７０３】

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２２（ｂ）の第１特別図柄大当り種類判定用テーブルおよび図２２（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２２（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２２（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）。

【１７０４】

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）。

【１７０５】

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。

【１７０６】

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）。

【１７０７】

（変動パターン設定処理）

図３６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３６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２６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２７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。

【１７０８】

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２８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。

【１７０９】

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）。

【１７１０】

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）。

【１７１１】

（特別図柄変動処理）

図３７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３７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。

【１７１２】

（特別図柄停止処理）

図３８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３８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。

【１７１３】

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）。

【１７１４】

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。

【１７１５】

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。

【１７１６】

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。

【１７１７】

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。

【１７１８】

（大当り開放前処理）

図３９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３９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。

【１７１９】

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。

【１７２０】

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。

【１７２１】

（大当り開放中処理）

図４０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４０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）。

【１７２２】

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。

【１７２３】

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。

【１７２４】

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）。

【１７２５】

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。

【１７２６】

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

【１７２７】

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。

【１７２８】

（大当り開放後処理）

図４１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４１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）。

【１７２９】

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。

【１７３０】

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）。

【１７３１】

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）。

【１７３２】

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。

【１７３３】

（大当り終了処理）

図４２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４２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）。

【１７３４】

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。

【１７３５】

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。

【１７３６】

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。

【１７３７】

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。

【１７３８】

［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。

【１７３９】

（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４３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４３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４３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。

【１７４０】

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。

【１７４１】

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。

【１７４２】

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。

【１７４３】

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。

【１７４４】

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。

【１７４５】

（演出制御プロセス処理）

図４４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４３のステップＳ７６にて実行される処理である。図４４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。

【１７４６】

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。

【１７４７】

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。

【１７４８】

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。

【１７４９】

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。

【１７５０】

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。

【１７５１】

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。

【１７５２】

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。

【１７５３】

（可変表示開始設定処理）

図４５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４５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）。

【１７５４】

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。

【１７５５】

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。

【１７５６】

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。

【１７５７】

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１４１（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。

【１７５８】

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。

【１７５９】

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。

【１７６０】

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。

【１７６１】

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）。

【１７６２】

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。

【１７６３】

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。

【１７６４】

＜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。

【１７６５】

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。

【１７６６】

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。

【１７６７】

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。

【１７６８】

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。

【１７６９】

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。

【１７７０】

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。

【１７７１】

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。

【１７７２】

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。

【１７７３】

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。

【１７７４】

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。

【１７７５】

＜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４６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。

【１７７６】

［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。

【１７７７】

［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。

【１７７８】

［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。

【１７７９】
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。

【１７８０】
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。

【１７８１】
［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。

【１７８２】
［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。
【１７８３】
［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。
【１７８４】
［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４７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４７（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。
【１７８５】
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。
【１７８６】
次に、図４７（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。
【１７８７】
次に、図４７（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。

【１７８８】

図４７（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。

【１７８９】

＜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。

【１７９０】

図４８は、開始パートのシナリオを説明するための図である。図４６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６８～図７４の演出態様に対応している。図４９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４６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７５～図８０の演出態様に対応している。図５１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４６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８１～図８２の演出態様に対応している。図４６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８３～図８４の演出態様に対応している。

【１７９１】

図５１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４６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８５～図９０の演出態様に対応している。図５２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４６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９１～図９３の演出態様に対応している。図４６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９４～図９５の演出態様に対応している。図５３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４６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９６の演出態様に対応している。

【１７９２】

図５４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４６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９７～図１０９の演出態様に対応している。図５５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４６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１１０～図１１１の演出態様に対応している。図４６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１１２～図１１３の演出態様に対応している。

【１７９３】

図５６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

４６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１１４～図１２２の演出態様に対応している。図５７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４６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１２３～図１２５の演出態様に対応している。図４６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１２６～図１２７の演出態様に対応している。

【１７９４】

図５８および図５９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４６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１２８～図１４５の演出態様に対応している。図６０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４６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１４６～図１４９の演出態様に対応している。図４６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１５０～図１５１の演出態様に対応している。図６１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４６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１５２～図１５３の演出態様に対応している。

【１７９５】

図６２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４６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１５４～図１６９の演出態様に対応している。図６３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４６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１７０～図１７２の演出態様に対応している。図４６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１７３の演出態様に対応している。図６４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４６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１７４～図１７６の演出態様に対応している。図４６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１７７の演出態様に対応している。

【１７９６】

＜ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み＞

図６５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。

【１７９７】

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。

【１７９８】
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。
【１７９９】
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。
【１８００】
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６５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。
【１８０１】
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。
【１８０２】
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。

【１８０３】
　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。
【１８０４】
　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。
【１８０５】
　＜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６６および図６７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６６および図６７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。
【１８０６】
　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。
【１８０７】
　「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。
【１８０８】
　たとえば、図６６（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。
【１８０９】

図６６（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。

【１８１０】

図６６（Ｘ１）に示すように、盤左ランプ９Ｂの輝度データとして規定されるＷＷＷＷＷ（Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ、Ｗｈｉｔｅ）のデータが「０００００」である場合、盤左ランプ９Ｂは「消灯」する。また、盤左ランプ９Ｂの輝度データ（ＷＷＷＷＷのデータ）が「１１１１１」である場合、盤左ランプ９Ｂは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなＷＷＷＷＷのデータが「１１１１１」となる盤左ランプ９Ｂの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【１８１１】

図６６（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。

【１８１２】

図６６（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。

【１８１３】

図６６（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。

【１８１４】

「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。

【１８１５】

たとえば、図６６（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。

【１８１６】

図６６（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。

【１８１７】
図６７（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。
【１８１８】
図６７（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。
【１８１９】
図６７（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。
【１８２０】
「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。
【１８２１】
＜パチンコ遊技機１の演出態様＞
次に、図６８～図１７７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。
【１８２２】
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４６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。
【１８２３】
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。
【１８２４】
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。

【１８２５】

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。

【１８２６】

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。

【１８２７】

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。

【１８２８】

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。

【１８２９】

［開始パートにおける演出態様］

図６８～図７４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。

【１８３０】

図６８（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。

【１８３１】

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６５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６６および図６７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。

【１８３２】

図６８（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６６および図６７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６８（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。

【１８３３】

その後、図６９（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６９（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６９（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。

【１８３４】

その後、図７０（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７０（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７０（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。

【１８３５】

その後、図７１（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７１（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。

【１８３６】

その後、図７１（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７１（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。

【１８３７】

その後、図７２（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７２（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。

【１８３８】

その後、図７３（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７３（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７３（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。

【１８３９】

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７４（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７５（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８５（ｅ１）の演出へ移行する。

【１８４０】

［煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様］

図７５～図８０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。

【１８４１】

図７５（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７５（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７５（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。

【１８４２】

その後、図７６（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。

【１８４３】

その後、図７６（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。

【１８４４】

その後、図７７（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。

【１８４５】

その後、図７８（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。

【１８４６】

その後、図７８（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。

【１８４７】

その後、図７９（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。

【１８４８】

その後、図７９（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。

【１８４９】

その後、図８０（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。

【１８５０】

その後、図８０（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。

【１８５１】

［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８１～図８２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。

【１８５２】

図８１（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。
【１８５３】
その後、図８１（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。
【１８５４】
その後、図８２（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。
【１８５５】
［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８３～図８４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。
【１８５６】
図８３（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。
【１８５７】
その後、図８３（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８４（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。
【１８５８】
［煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様］
図８５～図９０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。
【１８５９】
図８５（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８５（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。
【１８６０】
その後、図８６（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。
【１８６１】
その後、図８６（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。
【１８６２】
その後、図８７（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。
【１８６３】
その後、図８８（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。

【１８６４】

その後、図８９（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。

【１８６５】

その後、図９０（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。

【１８６６】

［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９１～図９３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。

【１８６７】

図９１（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。

【１８６８】

その後、図９１（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。
【１８６９】
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９２（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９３（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。
【１８７０】
［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９４～図９５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。
【１８７１】
図９４（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。
【１８７２】
その後、図９４（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９５（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９５（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。
【１８７３】
［役物動作パート（後半発展時）における演出態様］
図９６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。
【１８７４】
図９６（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。

【１８７５】
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。

【１８７６】
［煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様］
図９７～図１０９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。

【１８７７】
図９７（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。

【１８７８】
その後、図９８（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。

【１８７９】
その後、図９８（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９９（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。

【１８８０】

その後、図９９（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。

【１８８１】

その後、図１００（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１００（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。

【１８８２】

その後、図１０１（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。

【１８８３】

その後、図１０１（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１０２（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。
【１８８４】
　その後、図１０２（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。
【１８８５】
　その後、図１０３（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１０３（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。
【１８８６】
　その後、図１０４（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。
【１８８７】
　その後、図１０４（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１０５（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。
【１８８８】
　その後、図１０５（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。

【１８８９】

その後、図１０６（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。

【１８９０】

その後、図４３（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。

【１８９１】

その後、図１０７（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。

【１８９２】

その後、図１０７（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１０８（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。

【１８９３】

その後、図１０８（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１０９（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。

【１８９４】

その後、図１０９（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。

【１８９５】

［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１１０～図１１１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。

【１８９６】

図１１０（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。

【１８９７】

その後、図１１０（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。

【１８９８】

その後、図１１１（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。

【１８９９】

［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１１２～図１１３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。

【１９００】

図１１２（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。

【１９０１】

その後、図１１２（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１１３（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。

【１９０２】

［煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様］

図１１４～図１２２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。

【１９０３】

図１１４（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。

【１９０４】
その後、図１１４（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１１５（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。
【１９０５】
その後、図１１５（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１１６（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。
【１９０６】
その後、図１１６（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。
【１９０７】
その後、図１１７（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。
【１９０８】
その後、図１１８（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。
【１９０９】

その後、図１１９（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。

【１９１０】

その後、図１２０（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。

【１９１１】

その後、図１２１（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。

【１９１２】

その後、図１２２（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。

【１９１３】

［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１２３～図１２５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。
【１９１４】
図１２３（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。
【１９１５】
その後、図１２３（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１２４（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。
【１９１６】
その後、図１２４（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１２５（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。
【１９１７】
［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１２６～図１２７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。
【１９１８】
図１２６（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。

【１９１９】

その後、図１２７（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。

【１９２０】

［煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様］

図１２８～図１４５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。

【１９２１】

図１２８（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。

【１９２２】

その後、図１２８（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１２９（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。

【１９２３】

その後、図１３０（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。

【１９２４】

その後、図１３１（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。

【１９２５】

その後、図１３２（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。

【１９２６】

その後、図１３３（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。

【１９２７】

その後、図１３３（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１３４（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。

【１９２８】
その後、図１３４（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。

【１９２９】
その後、図１３５（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。

【１９３０】
その後、図１３５（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１３６（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。

【１９３１】
その後、図１３７（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１３８（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。

【１９３２】
その後、図１３８（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１３９（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。

【１９３３】
その後、図１３９（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１４０（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。

【１９３４】

その後、図１４０（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。

【１９３５】

その後、図１４１（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。

【１９３６】

その後、図１４１（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１４２（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１４３（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。

【１９３７】

その後、図１４３（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。

【１９３８】

その後、図１４４（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。

【１９３９】

その後、図１４４（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。

【１９４０】

その後、図１４５（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。

【１９４１】

その後、図１４５（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。

【１９４２】

［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１４６～図１４９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。

【１９４３】

図１４６（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。

【１９４４】

その後、図１４６（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１４７（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。

【１９４５】

その後、図１４７（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。

【１９４６】

その後、図１４８（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１４９（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。

【１９４７】

［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１５０～図１５１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。

【１９４８】

図１５０（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。

【１９４９】

その後、図１５０（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１５１（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。

【１９５０】

［救済当りパートにおける演出態様］
図１５２～図１５３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。
【１９５１】
図１５２（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。
【１９５２】
その後、図１５３（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１５３（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。
【１９５３】
［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１５４～図１６９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１５４～図１６９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。
【１９５４】
図１５４（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。
【１９５５】
その後、図１５５（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。
【１９５６】
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１５６（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。

【１９５７】

その後、図１５６（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１５７（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。

【１９５８】

その後、図１５７（Ａ１１）～図１６１（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１５８（Ａ１３）～図１６１（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１５８（Ａ１３）～図１６１（Ａ２３）にかけて、遊技効果ランプ９は、赤色で点滅する。

【１９５９】

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１６１（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１６２（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１６２（Ａ２６）～図１６９（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１６１（Ａ２４）～図１６９（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。

【１９６０】

［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１７０～図１７３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１７０～図１７３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。

【１９６１】

図１７０（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。

【１９６２】

その後、図１７１（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１７２（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。

【１９６３】

その後、図１７２（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１７３（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。

【１９６４】

［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１７４～図１７７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１７４～図１７７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。

【１９６５】

図１７４（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。

【１９６６】

その後、図１７５（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１７

６（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。

【１９６７】

その後、図１７６（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１７７（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。

【１９６８】

＜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。

【１９６９】

（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。

【１９７０】

（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。

【１９７１】

（開始７）

また、前述した図７１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７１（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７３（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。

【１９７２】

（開始８）

また、前述した図７３，図７４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。
【１９７３】
（開始１０）
また、前述した図７０（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。
【１９７４】
（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。
【１９７５】
（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。
【１９７６】
（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。
【１９７７】
（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。
【１９７８】
（煽り２）
また、前述した図７６（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。
【１９７９】
（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。
【１９８０】

（煽り４）
また、前述した図８０（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。
【１９８１】
（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。
【１９８２】
（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。
【１９８３】
（煽り１１）
また、前述の図７６（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。
【１９８４】
（煽りカットイン２）
また、前述の図１４０（ｒ３９）～図１４１（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。
【１９８５】
（煽りカットイン３）
また、前述の図１４１（ｒ４１）～図１４３（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。
【１９８６】
（当否１）
また、前述の図１４５（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。

【１９８７】

（当否２）

また、前述の図１４３（ｒ４７）～図１４５（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。

【１９８８】

（当否３）

また、前述の図１４３（ｒ４８）～図１４４（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。

【１９８９】

（当否４）

また、前述の図１４５（ｒ５１）～図１４５（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。

【１９９０】

（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。

【１９９１】

（当否６）

また、前述の図１４３（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。

【１９９２】

（当否７）

また、前述の図１４３（ｒ４７）～図１４４（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。

【１９９３】

（当否１４）

また、前述の図１０８（ｉ３６）～図１０９（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１０８（ｉ３６）～図１０９（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。

【１９９４】

（当否１６）

また、前述の図１４４（ｒ４９）～図１４５（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。

【１９９５】

（当否１８）

また、前述の図１４６（ｓ１）～図１４９（ｓ１０）、図１５０（ｕ１）～図１５１（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。

【１９９６】

（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。

【１９９７】

（エピローグ４）

前述した図１１７（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１２３（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。

【１９９８】

（エピローグ６）

前述した図１４７（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。

【１９９９】

（エピローグ１５）

前述した図１４７（ｓ６）～図１４８（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。

【２０００】

（エピローグ１７）

前述した図１４９（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。

【２００１】

（エピローグ１８）

前述した図１４８（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。

【２００２】

（エピローグ１９）

前述した図１４８（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。

【２００３】

（エピローグ２１）

前述した図１４７（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。

【２００４】

（エピローグ２２）

前述した図１４９（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。

【２００５】

（エピローグ２３）

前述した図１４９（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。

【２００６】

（エピローグ２４）

前述した図１７０（Ｂ１）～図１７１（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。

【２００７】

（エピローグ２５）

前述した図１４９（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。

【２００８】

（再抽選演出３）

前述した図１５５（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。

【２００９】

（再抽選演出６）

前述した図１５７（Ａ１０）～図１６９（Ａ４６），図１７０（Ｂ１）～図１７１（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。

【２０１０】

（再抽選演出１６）

前述した図１５４（Ａ１）～図１５５（Ａ５）部分における図柄出しと、図１７４（Ｃ１）～図１７５（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。

【２０１１】

（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。

【２０１２】

（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。

【２０１３】

＜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１７８～図２０４を参照しながら、詳細に説明する。

【２０１４】

［煽り１２，１３，１５について］

図１７８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。

【２０１５】

（（ｂ１１）～（ｂ１３）部分の詳細説明図）

図１７８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１７８（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。

【２０１６】

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。

【２０１７】

図１７８（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。

【２０１８】

図１７８（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。

【２０１９】
（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。
【２０２０】
（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。
【２０２１】
（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。
【２０２２】
［煽り１４，１６について］
図１７９，図１８０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。
【２０２３】
（音量レベルの説明）
図１７９は、音量レベルを説明するための図である。図１７９（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。
【２０２４】
図１７９（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１７９（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。
【２０２５】
（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１７９（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。

【２０２６】

（煽り１６）

また、図１７９（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。

【２０２７】

（音量レベルの説明）

図１８０は、音量レベルを説明するための図である。図１８０により図１７９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１８０と図１７９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１８０（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。

【２０２８】

（煽り１６）

図１８０（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。

【２０２９】

［煽り７，８について］

図１８１～１７０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。

【２０３０】

（（ｒ２４）～（ｒ２７）部分の詳細説明図）

図１８１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。

【２０３１】

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。

【２０３２】

（（ｒ２８）～（ｒ３１）部分の詳細説明図）

図１８２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。

【２０３３】

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。

【２０３４】

（（ｒ３２）～（ｒ３５）部分の詳細説明図）

図１８３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。

【２０３５】

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。

【２０３６】

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。

【２０３７】

（煽り７）

図１８１～図１８３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。

【２０３８】

（煽り８）

また、図１８１～図１８３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。

【２０３９】

［開始１～４について］

図１８４～図１８５の特徴部分について、番号を振って説明する。

【２０４０】

（（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図）

図１８４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。

【２０４１】

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。

【２０４２】

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。

【２０４３】

図１８５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。

【２０４４】

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。

【２０４５】

（開始１）

図１８４および図１８５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２１５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２１７および図２１８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。

【２０４６】

（開始２）

図１８４および図１８５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。

【２０４７】

（開始３）
図１８４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。
【２０４８】
（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１８５（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。
【２０４９】
［エピローグ７，８，１０～１４，２０について］
図１８６～図１８７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。
【２０５０】
（（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図）
図１８６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。
【２０５１】
（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。
【２０５２】
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。
【２０５３】
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。
【２０５４】

図１８７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。

【２０５５】

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。

【２０５６】

（エピローグ７）

図１８６～図１８７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。

【２０５７】

（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。

【２０５８】

（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。

【２０５９】

（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。
【２０６０】
（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。
【２０６１】
（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。
【２０６２】
（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。
【２０６３】
（エピローグ２０）
図１８６～図１８７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。
【２０６４】
［エピローグ２，３，５について］
図１８８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。
【２０６５】
（字幕数とセリフ数との関係）
図１８８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１８８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。

【２０６６】

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。

【２０６７】

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。

【２０６８】

（エピローグ２）

図１８８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。

【２０６９】

（エピローグ３）

図１８８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。

【２０７０】

（エピローグ５）

図１８８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。

【２０７１】

［再抽選演出１，４，５，７～１８について］

図１８９，図１９０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。

【２０７２】

（再抽選パートの詳細説明）

図１８９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１９０は、再抽選パートにおける（Ａ２４）～（Ａ４６）部分の詳細説明図である。

【２０７３】

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。

【２０７４】

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。

【２０７５】

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１７０～図１７７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。

【２０７６】

（再抽選演出１）

図１８９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。

【２０７７】

（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。

【２０７８】

（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。

【２０７９】

（再抽選演出７）

図１８９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。

【２０８０】

（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。

【２０８１】

（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。

【２０８２】

（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。

【２０８３】

（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。

【２０８４】

（再抽選演出１２）

図１８９，図１９０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。

【２０８５】

（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。

【２０８６】

（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。

【２０８７】

（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。

【２０８８】

［煽り２１～２７について］

図１９１～図１９４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。

【２０８９】

（フェード効果）

図１９１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１９１（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。

【２０９０】

（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。
【２０９１】
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。
【２０９２】
図１９１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１９１（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。
【２０９３】
（煽り２１）
煽りパートにおいては、図１９１（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。
【２０９４】
（煽り２２）
図１９１（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。
【２０９５】
（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。

【２０９６】

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。

【２０９７】

（煽り２４）

図１９１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。

【２０９８】

（字幕の透過率と音の出力との関係について）

図１９２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１９２は、図１９１（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１９２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。

【２０９９】

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。

【２１００】

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。

【２１０１】

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。

【２１０２】

図１９２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。

【２１０３】

（煽り２３）

図１９２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。

【２１０４】

（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１９３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１９３（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１９３（Ｂ）は、（ｏ３）～（ｏ５）部分の詳細説明図である。図１９３（Ａ）および図１９３（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１９３（Ａ）と図１９３（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。

【２１０５】

図１９３（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。

【２１０６】

図１９３（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。

【２１０７】

図１９３（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１９１，図１９２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。

【２１０８】

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。

【２１０９】

（煽り２６）

図１９３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。

【２１１０】

（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１９３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。

【２１１１】

［煽り２７について］

図１９４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。

【２１１２】

（煽り２７）

図１９４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１９４（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１９４（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１９４（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。

【２１１３】

［エピローグ２３について］

図１９５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。

【２１１４】

図１９５は、（Ｂ４）～（Ｂ１１）部分の詳細説明図である。図１９５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。

【２１１５】

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。

【２１１６】

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。

【２１１７】

［エピローグ２８～３１について］

図１９６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。

【２１１８】

図１９６は、図柄出しの変形例を説明するための図である。変形例においては、（Ｙ１）～（Ｙ７）の順に図柄出しが実行されるようにしてもよい。具体的には、（Ｙ１）に示すように、爆チューを捕まえる場面で縮小された飾り図柄（縮小図柄）が画面の左上で「２２２」の状態で揃う。ことのきの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー点灯（なめらか）である。次いで、（Ｙ２）に示すように、画面が静止画となり縮小図柄が上下に微小に揺れる。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー点灯（なめらか）である。

【２１１９】

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。

【２１２０】

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。

【２１２１】

（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。
【２１２２】
（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。
【２１２３】
（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。
【２１２４】
（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。
【２１２５】
図１９７～図２００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。
【２１２６】
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。
【２１２７】
（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１９８に示す。図１９８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。
【２１２８】
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。
【２１２９】
（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１９９に示す。図１９９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。
【２１３０】
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。
【２１３１】
そして、（Ｇ２７）あるいは（Ｈ２７）の後に、図２００に示すような演出が実行される。図２００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。
【２１３２】
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。

【２１３３】

［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。

【２１３４】

（図柄確定期間について）

図２０１は、図柄確定期間の詳細説明図である。図２０１の（Ｘ１）は図１４５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。

【２１３５】

（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。

【２１３６】

（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。

【２１３７】

（ブラックアウトの詳細説明）

図２０２は、ブラックアウトの詳細説明図である。図２０２（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。

【２１３８】

（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。
【２１３９】
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２０２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。
【２１４０】
（ハズレ１）
図２０１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。
【２１４１】
（ハズレ２）
図２０２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。
【２１４２】
（ハズレ３）
図２０２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。
【２１４３】
（ハズレ４）
図２０２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。
【２１４４】
（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。
【２１４５】
（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。

【２１４６】

（ハズレ７）

図２０１，図２０２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。

【２１４７】

［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。

【２１４８】

（ハズレ時の遊技効果ランプについて）

図２０３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２０３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２０３（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２０３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２０３に示す技術を適用してもよい。

【２１４９】

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２０３に示すハズレ時の輝度データテーブルは、後述する図２２９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。

【２１５０】

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。

【２１５１】

（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２０３に示す背景用の輝度データテーブルは、後述する図２２９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。

【２１５２】

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。
【２１５３】
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。
【２１５４】
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。
【２１５５】
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。
【２１５６】
（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。
【２１５７】
（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。
【２１５８】
（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。
【２１５９】
（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。
【２１６０】
（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。
【２１６１】
（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。
【２１６２】
（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。
【２１６３】
（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。

【２１６４】
（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。
【２１６５】
［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。
【２１６６】
（（ｒ４８）部分の詳細説明）
図２０４は、（ｒ４８）部分の詳細説明図である。図２０４（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２０４（Ａ）は、画面の切り替えを示す説明図であり、図２０４（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２０４（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２０４（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。
【２１６７】
（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。
【２１６８】
（当否９）
図２０４（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。
【２１６９】
（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。

【２１７０】
（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。
【２１７１】
（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。
【２１７２】
＜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２０５～図２７３を参照しながら説明する。
【２１７３】
［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。
【２１７４】
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。
【２１７５】
たとえば、図２８５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２８５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。
【２１７６】
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２０５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２０５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。

【２１７７】

詳しくは図２１９を用いて後述するが、図２８５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６０００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。

【２１７８】

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２０６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。

【２１７９】

詳しくは図２１９を用いて後述するが、図２８５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。

【２１８０】

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２４３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。

【２１８１】

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。

【２１８２】

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。

【２１８３】

詳しくは図２４３を用いて後述するが、図２８５に示すように、孫テーブルＷ４においては、各ランプについて、輝度データ（ＲＧＢのデータ）として「０００」と「ＡＡＡ」とが３０ｍｓｅｃ間隔で交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０ｍｓｅｃごとにカウンタを１減算することで子テーブルによって指定された時間である３０００ｍｓｅｃを計時し、当該計時が３００ｍｓｅｃに到達するまで、孫テーブルＷ４に基づき３０ｍｓｅｃ間隔で輝度データをＬＥＤドライバに出力する。そして、ＬＥＤドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたＬＥＤに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＬＥＤドライバを介して、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【２１８４】

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。

【２１８５】

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。

【２１８６】

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２８６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２８６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。

【２１８７】

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。

【２１８８】

なお、後述する図２０５に示す親テーブルのように、６０００００ｍｓｅｃ（１０分）に亘って子データが指定されており、このような親テーブルにおける１０分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３からの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、１０分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

【２１８９】

また、後述する図２０６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。

【２１９０】

また、後述する図２４８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。

【２１９１】

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。

【２１９２】

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。

【２１９３】

［開始パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２０５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２０５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。

【２１９４】

図２０６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２０６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。

【２１９５】

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６５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２７３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２７３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。

【２１９６】

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２４３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２４３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。

【２１９７】

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２６４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２６４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７１（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。

【２１９８】

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２６４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２６４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７２（ａ１３）～（ａ１５）および図７３（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。

【２１９９】

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。

【２２００】

なお、本実施の形態においては、図７２（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。

【２２０１】

開始パートの最後となる時間ｔａ１９においては、図７４（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６６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。

【２２０２】

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。

【２２０３】

［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２０７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２０７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。

【２２０４】

図２０８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６５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２０８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。

【２２０５】

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２４２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２４２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。

【２２０６】

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。

【２２０７】

ここで、図２４３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。

【２２０８】

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。

【２２０９】

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。

【２２１０】

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８０（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２６２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２６２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。

【２２１１】

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８０（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。

【２２１２】

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。

【２２１３】

たとえば、時間ｔｂ４において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７６（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７６（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７６（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。

【２２１４】

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。

【２２１５】

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。

【２２１６】

たとえば、時間ｔｂ１１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７８（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７６（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。
【２２１７】
このように、図７７（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。
【２２１８】
［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２０９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。
【２２１９】
図２０９（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。
【２２２０】
図２０９（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６５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。
【２２２１】
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８０（ｂ１８）に示した当否分岐の後、図８１（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。
【２２２２】
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。
【２２２３】
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２３８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２３８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８１（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。
【２２２４】
図２０９（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。
【２２２５】
図２０９（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６５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。
【２２２６】
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８２（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。
【２２２７】
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８２（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。
【２２２８】
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。
【２２２９】
［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２１０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。
【２２３０】
図２１０（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。
【２２３１】
図２１０（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６５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。

【２２３２】

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２６５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２６５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８０（ｂ１８）に示した当否分岐の後、図８３（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。

【２２３３】

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。

【２２３４】

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２６５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２６５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８３（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。

【２２３５】

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。

【２２３６】

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２６６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２６６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８３（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。

【２２３７】

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８４（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ｔ

ａ４、および時間ｔａ７で指定される孫テーブルＷ２１と共通する。
【２２３８】
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２７３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。
【２２３９】
図２０３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。
【２２４０】
［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２１１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２１１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。
【２２４１】
図２１２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６５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２１２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。
【２２４２】
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。
【２２４３】
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。

【２２４４】

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９０（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。

【２２４５】

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９０（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。

【２２４６】

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。

【２２４７】

たとえば、時間ｔｅ４において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８６（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８６（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８６（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。

【２２４８】

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。

【２２４９】

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。

【２２５０】

たとえば、時間ｔｅ１１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８８（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８７（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。

【２２５１】

このように、図８７（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。
【２２５２】
［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２１３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。
【２２５３】
図２１３（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。
【２２５４】
図２１３（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６５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。
【２２５５】
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９０（ｅ１７）に示した当否分岐の後、図９１（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。
【２２５６】
当否分岐（ｔｅ１７）における白点灯は、後述する図２６２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。
【２２５７】
時間ｔｆ２～ｔｆ４においては、孫テーブルＷ１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図９１（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。
【２２５８】
図２１３（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。
【２２５９】
図２１３（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。
【２２６０】
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９２（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。

【２２６１】
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９３（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。
【２２６２】
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。
【２２６３】
［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２１４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。
【２２６４】
図２１４（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。
【２２６５】
図２１３（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。
【２２６６】
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９０（ｅ１７）に示した当否分岐の後、図９４（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。
【２２６７】
当否分岐（ｔｅ１７）における白点灯は、後述する図２６２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２６５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。
【２２６８】
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８３（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。

【２２６９】

当り時（ｔｆ２～ｔｆ４）におけるレインボー点灯は、後述する図２３８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２６５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。

【２２７０】

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９５（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。

【２２７１】

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９４（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。

【２２７２】

［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２１５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６５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２１５に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ８では、枠ランプについて、役物動作パートで参照される孫テーブルが指定されている。また、子テーブルＷＤ８は、図１８４（ｈ１）～（ｈ３）（図９６（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。

【２２７３】

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２４１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２４１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９０（ｅ１７）に示した当否分岐の後、図９６（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。

【２２７４】

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。

【２２７５】

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。
【２２７６】
［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２１６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２１６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。
【２２７７】
図２１７および図２１８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６５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および図２１８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。
【２２７８】
時間ｔｈ４～ｔｈ１０に対応する輝度データは、図１８４（ｈ４）～図１８５（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。
【２２７９】
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。
【２２８０】
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。
【２２８１】
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。
【２２８２】
ここで、図２４２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。

【２２８３】
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。
【２２８４】
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。
【２２８５】
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。
【２２８６】
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２６２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２６２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。
【２２８７】
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１０８（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２６２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。
【２２８８】

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。

【２２８９】

さらに、図１０８（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。

【２２９０】

また、図２６２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。

【２２９１】

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。

【２２９２】

たとえば、時間ｔｉ２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９７（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９７（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９８（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９８（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。

【２２９３】

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。

【２２９４】

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。

【２２９５】

たとえば、時間ｔｉ２１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０３（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１０７（ｉ３２）および図１０８（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。

【２２９６】

このように、図１０７（ｉ３２）および図１０８（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。

【２２９７】

［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２１９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。

【２２９８】

図２１９（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。

【２２９９】

図２１９（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６５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。

【２３００】

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１０９（ｉ３９）に示した当否分岐の後、図１１０（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。

【２３０１】

当否分岐（ｔｉ３９）における白点灯は、後述する図２６２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。

【２３０２】

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１１０（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。

【２３０３】

図２１９（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。

【２３０４】
図２１９（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。
【２３０５】
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１１１（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。
【２３０６】
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１１１（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。
【２３０７】
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。
【２３０８】
［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２２０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。
【２３０９】
図２２０（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。
【２３１０】
図２２０（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。
【２３１１】
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１０９（ｉ３９）に示した当否分岐の後、図１１２（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。

【２３１２】
当否分岐（ｔｉ３９）における白点灯は、後述する図２６２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２６５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。
【２３１３】
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１１２（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。
【２３１４】
当り時（ｔｊ２，ｔｊ３）におけるレインボー点灯は、後述する図２３８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２６５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。
【２３１５】
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１１３（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。
【２３１６】
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１１３（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。
【２３１７】
［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２２１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２２１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。
【２３１８】
図２２２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６５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。
【２３１９】

時間ｔｈ４～ｔｈ１０に対応する輝度データは、図１８４（ｈ４）～図１８５（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。

【２３２０】

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。

【２３２１】

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。

【２３２２】

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。

【２３２３】

ここで、図２４２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。

【２３２４】

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。

【２３２５】

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。

【２３２６】

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。

【２３２７】

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１２２（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。

【２３２８】

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１２２（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。

【２３２９】

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。

【２３３０】

たとえば、時間ｔｎ２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１４（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。

【２３３１】

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。

【２３３２】

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。

【２３３３】

たとえば、時間ｔｎ１８において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１９（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１１７（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。

【２３３４】

このように、図１１７（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。

【２３３５】

［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２２３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。

【２３３６】

図２２３（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。

【２３３７】

図２２３（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６５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。

【２３３８】

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１２２（ｎ２７）に示した当否分岐の後、図１２３（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。

【２３３９】

当否分岐（ｔｎ２７）における白点灯は、後述する図２６２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。

【２３４０】

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１２３（ｏ２）～図１２４（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。

【２３４１】

図２２３（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。

【２３４２】

図２２３（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。

【２３４３】

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１２４（ｏ６）および図１２５（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。

【２３４４】

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１２５（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。

【２３４５】

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。

【２３４６】

［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２２４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。

【２３４７】

図２２４（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。

【２３４８】

図２２４（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。

【２３４９】

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１２２（ｎ２７）に示した当否分岐の後、図１２６（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。

【２３５０】

当否分岐（ｔｎ２７）における白点灯は、後述する図２６２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２６５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。

【２３５１】

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１２６（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。

【２３５２】

当り時（ｔｏ２～ｔｏ５）におけるレインボー点灯は、後述する図２３８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２６５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。

【２３５３】

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１２７（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。

【２３５４】

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１２７（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。

【２３５５】

［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２２５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２２５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。

【２３５６】

図２２６および図２２７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６５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２２６および図２２７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。

【２３５７】

時間ｔｈ４～ｔｈ１０に対応する輝度データは、図１８４（ｈ４）～図１８５（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。

【２３５８】

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。

【２３５９】

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。

【２３６０】

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。

【２３６１】

ここで、図２４２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。

【２３６２】

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。

【２３６３】

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。

【２３６４】

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。

【２３６５】

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。

【２３６６】

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。

【２３６７】

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。

【２３６８】

孫テーブルＷ５は、後述する図２４６～図２４８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２４６～図２４８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１４１（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。
【２３６９】
孫テーブルＷ６は、後述する図２５５～図２５７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２５５～図２５７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１４１（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。
【２３７０】
図１４１（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。
【２３７１】
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。
【２３７２】
なお、本実施の形態においては、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のＳＰ最終リーチにおける演出とで、いずれも枠ランプを用いている点でランプ制御の対象が共通しているが、これに限らない。たとえば、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のＳＰ最終リーチにおける演出とで、枠ランプ、役物ランプ９Ａ、および盤左ランプ９Ｂなど、いずれか１つ以上の遊技効果ランプ９のみを用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよいし、全ての遊技効果ランプ９を用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよい。
【２３７３】
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２６３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２６３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１４４（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。
【２３７４】
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２６３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２６３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１４４（ｒ５１）～図１４５（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。

【２３７５】

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１４４（ｒ４９）～図１４５（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。

【２３７６】

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１４３（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１４３（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１４４（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。

【２３７７】

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。

【２３７８】

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。

【２３７９】

たとえば、時間ｔｒ２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２８（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１２８（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。

【２３８０】

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。

【２３８１】

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。

【２３８２】

たとえば、時間ｔｒ１１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３１（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１３６（ｒ２５），（ｒ２７）、図１３７（ｒ２９）、図１３８（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１３９（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。

【２３８３】

このように、図１３６（ｒ２５），（ｒ２７）、図１３７（ｒ２９）、図１３８（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１３９（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。

【２３８４】

［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２２８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。

【２３８５】

図２２８（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。

【２３８６】

図２２８（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６５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。

【２３８７】

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２６９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２６９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１４５（ｒ５４）に示した当否分岐の後、図１４６（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。

【２３８８】

図２２８（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。

【２３８９】

図２２８（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６５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。

【２３９０】

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１８６（ｓ３－２）～図１８７（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。

【２３９１】

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１４７（ｓ４）～図１４８（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。

【２３９２】

図２２８（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。

【２３９３】

図２２８（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。

【２３９４】

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１４８（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。

【２３９５】

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１４９（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。

【２３９６】

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。

【２３９７】

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。

【２３９８】

［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２２９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。

【２３９９】

図２２９（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。

【２４００】

図２２９（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６５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。

【２４０１】

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１４５（ｒ５４）に示した当否分岐の後、図１５０（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。

【２４０２】

当否分岐（ｔｒ５４）における赤点滅は、後述する図２６３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ｔｕ

１における白点灯は、後述する図２６５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。

【２４０３】

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１５０（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。

【２４０４】

当り時（ｔｓ４～ｔｓ７）におけるレインボー点灯は、後述する図２３８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２６５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。

【２４０５】

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。

【２４０６】

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１５０（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。

【２４０７】

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１５１（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。

【２４０８】

［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２３０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６５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２３０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。

【２４０９】

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２６７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２６７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１５２（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。

【２４１０】

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。

【２４１１】

なお、本実施の形態においては、ハズレ報知後に一旦通常背景に対応する黄色で枠ランプが点灯し、さらに、救済当り時においては、救済演出に対応する赤色でさらに明るく枠ランプが点灯するものであった。しかしながら、このような態様に限らない。たとえば、ハズレ時に用いられる子テーブルＷＤ４，ＷＤ７，ＷＤ１１，ＷＤ１４，ＷＤ１７の各々で最後においては、孫テーブルＷ１５が指定されることで、最後の輝度データ（ＲＧＢのデータ）として、「１１１」が指定されてもよい。これにより、ハズレ時の最後では、枠ランプが白系統で消灯する。さらに、救済当り時に用いられる子テーブルＷＤ１８の最初に指定された孫テーブルＷ１６における最初の輝度データ（ＲＧＢのデータ）として、「ＡＡＡ」が指定されてもよい。これにより、ハズレ報知後の救済当り時の最初では、枠ランプが白系統で明るく点灯する。このようにすれば、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色（白色）でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【２４１２】

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２６８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２６８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１５２（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。

【２４１３】

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１５３（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。

【２４１４】

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１５３（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。

【２４１５】

［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２３１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２３１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。

【２４１６】

（操作促進前に用いられる輝度データテーブル）

図２３２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２３２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。

【２４１７】

図２３２（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１５５（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。

【２４１８】

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。

【２４１９】

図２３２（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２７０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２７０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１５６（Ａ９）および図１５７（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。

【２４２０】

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２７１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２７１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１５７（Ａ１１）～図１６９（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。

【２４２１】
（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２３３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２３３に示す枠ランプの子テーブルＷＤ２０は、図２３２に示した枠ランプの子テーブルＷＤ１９の続きである。図２３３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。
【２４２２】
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１７０（Ｂ１）～図１７１（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。
【２４２３】
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１７０（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。
【２４２４】
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。
【２４２５】
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。
【２４２６】
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。
【２４２７】
また、図１７２（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。
【２４２８】
さらに、図１７２（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１７２（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。

【２４２９】

（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２３４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２３４に示す枠ランプの子テーブルＷＤ２１は、図２３２に示した枠ランプの子テーブルＷＤ１９の続きである。図２３４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。

【２４３０】

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１７４（Ｃ１）～図１７５（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。

【２４３１】

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１７５（Ｃ５）～図１７６（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。

【２４３２】

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。

【２４３３】

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。

【２４３４】

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。

【２４３５】

また、図１７６（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。

【２４３６】

さらに、図１７６（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１７６（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。

【２４３７】

［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２３５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６５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２３５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。

【２４３８】

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１７３（Ｄ１）または図１７７（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。

【２４３９】

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１７３（Ｄ２）または図１７７（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。

【２４４０】

［なめらかレインボー輝度データテーブル］

図２３６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２３６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。

【２４４１】

図２３７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２３７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。

【２４４２】

図２３８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２３８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。

【２４４３】

図２３９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２３９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。

【２４４４】

図２４０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２４０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。

【２４４５】

［役物動作赤点滅輝度データテーブル］

図２４１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２４１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。

【２４４６】

［黄色もや輝度データテーブル］

図２４２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２４２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。

【２４４７】

［白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブル］

図２４３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２４３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。

【２４４８】

［共通赤カットイン輝度データテーブル］

図２４４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２４４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。

【２４４９】

図２４５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２４５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。

【２４５０】

図２４６～図２４８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２４６～図２４８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。

【２４５１】

図２４９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２４９に示すように、役物ランプ用の孫テーブルＹ５ａ，Ｙ５ｂ，Ｙ５ｃにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＹ５ｄにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＹ５ｅにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＹ５（Ｙ５ａ～Ｙ５ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ９Ａを共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【２４５２】

図２５０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２５０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。

【２４５３】
図２５１および図２５２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２５１および図２５２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。
【２４５４】
［共通緑カットイン輝度データテーブル］
図２５３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２５３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。
【２４５５】
図２５４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２５４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。
【２４５６】
図２５５～図２５７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２５５～図２５７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。
【２４５７】
図２５８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２５８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。

【２４５８】

図２５９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２５９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。

【２４５９】

図２６０および図２６１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２６０および図２６１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「ＲＧＢ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｇのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＡ６ｅにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「ＷＷＷ」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｇのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＡ６（Ａ６ａ～Ａ６ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈの各々を共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【２４６０】

［操作促進なし時の煽り輝度データテーブル］

図２６２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２６２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。

【２４６１】
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。
【２４６２】
［操作促進あり時の煽り輝度データテーブル］
図２６３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２６３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。
【２４６３】
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。
【２４６４】
［シャッター輝度データテーブル］
図２６４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２６４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。
【２４６５】
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。
【２４６６】
［ハズレ輝度データテーブル］
図２６５および図２６６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２６５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。
【２４６７】
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。
【２４６８】
図２６６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。
【２４６９】
［救済当り輝度データテーブル］
図２６７および図２６８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２６７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。

【２４７０】

図２６８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。

【２４７１】

［当り確定輝度データテーブル］

図２６９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２６９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。

【２４７２】

［再抽選演出輝度データテーブル］

図２７０および図２７１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２７０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。

【２４７３】

図２７１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。

【２４７４】

［背景輝度データテーブル］

図２７２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２７２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。

【２４７５】

図２７３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２７３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。

【２４７６】

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。

【２４７７】
＜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。
【２４７８】
図２８１～図２８４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２８１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１４５（ｒ５４）に示した当否分岐の後、図１４６（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。
【２４７９】
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１８６（ｓ３－２）～図１８７（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。
【２４８０】
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１４７（ｓ４）～図１４８（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。
【２４８１】
図２８２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１５４（Ａ１）～図１５５（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。
【２４８２】
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１５４（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。
【２４８３】
図２８３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１５５（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。
【２４８４】
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１５６（Ａ９）および図１５７（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。
【２４８５】
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１５７（Ａ１１）～図１６９（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。
【２４８６】
図２８４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１７４（Ｃ１）～図１７５（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。
【２４８７】
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１７５（Ｃ５）～図１７６（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。
【２４８８】
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１７３（Ｄ１）または図１７７（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。
【２４８９】
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１７３（Ｄ２）または図１７７（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。
【２４９０】
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。
【２４９１】
なお、図２８１～図２８４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２０５～図２７３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。
【２４９２】
＜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。
【２４９３】

（開始９）
図２０６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。

【２４９４】
（開始１１，開始１４）
図２０６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。

【２４９５】
（煽り７，煽り９）
図７７（ｂ８），（ｂ９）、図８７（ｅ７）、図１０７（ｉ３２）、図１０８（ｉ３４）、図１１７（ｎ１０）、図１３６（ｒ２５），（ｒ２７）、図１３７（ｒ２９）、図１３８（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１３９（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。

【２４９６】
（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７６（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７６（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７６（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。

【２４９７】
（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。

【２４９８】

（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。

【２４９９】

（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。

【２５００】

（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。

【２５０１】

（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。
【２５０２】
（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。
【２５０３】
（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。
【２５０４】
（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１４４（ｒ４９）～図１４５（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。
【２５０５】
（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。
【２５０６】
（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。

【２５０７】

（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。

【２５０８】

（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。

【２５０９】

（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。

【２５１０】

（再抽選演出２）

図１５５（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。

【２５１１】

（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。

【２５１２】

（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。

【２５１３】

（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。

【２５１４】

＜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２７４～図２７６を参照しながら、詳細に説明する。

【２５１５】

［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２７４～図２７６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。

【２５１６】

まず、図２７４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２７４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。

【２５１７】

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。

【２５１８】
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。
【２５１９】
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。
【２５２０】
孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御が行われた後、図２０３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。
【２５２１】
次に、図２７５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。
【２５２２】
図２７５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。
【２５２３】
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。
【２５２４】
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。
【２５２５】
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。

【２５２６】

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。

【２５２７】

次に、図２７６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。

【２５２８】

図２７６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。

【２５２９】

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。

【２５３０】

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。

【２５３１】

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。

【２５３２】

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。

【２５３３】

図２７４～図２７６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。

【２５３４】

（当否１９）

図２７４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。

【２５３５】

（役物動作１）

図２７５および図２７６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２７４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。

【２５３６】

（役物動作２）

図２７６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。

【２５３７】

（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２７７を用いて詳細に説明する。図２７７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２７７（ａ）に示す第１態様～第３態様のような動きや、図２７７（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２７７（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２７７（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２７７（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。

【２５３８】

また、図２７７（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２７７（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２７７（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。

【２５３９】

（再抽選演出の変形例）
図２７８は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図２７８（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２７８（Ｂ）が各再抽選演出のタイミングチャートである。図２７８（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。

【２５４０】
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。

【２５４１】
図２７８（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。

【２５４２】
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。

【２５４３】
［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。

【２５４４】
（再抽選演出の変形例）
図２７９は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図２７９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。

【２５４５】
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。

【２５４６】

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２７９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。

【２５４７】

（再抽選演出２６）

図２７９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。

【２５４８】

（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。

【２５４９】

（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。

【２５５０】

（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。

【２５５１】
（再抽選演出３０）
図２７９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。
【２５５２】
［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。
【２５５３】
（再抽選演出の変形例）
図２８０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２８０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。
【２５５４】
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。
【２５５５】
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２８０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。
【２５５６】
（再抽選演出２１）
変形例においては、図２８０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。

【２５５７】

（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２８０（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２８０（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２８０（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。

【２５５８】

（再抽選演出２３）

図２８０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。

【２５５９】

（再抽選演出２４）

図２８０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。

【２５６０】

（再抽選演出２５）

図２８０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。
【２５６１】
＜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。
【２５６２】
（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１２８（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１４４（ｒ４９）～図１４５（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１４６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１８６，図１８７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１４７～図１４９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１８８に示す例）。
【２５６３】
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１２８（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１４４（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。

【２５６４】

（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。

【２５６５】

具体的には、図１８８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。

【２５６６】

（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。
【２５６７】
具体的には、図１８９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。
【２５６８】
（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。

【２５６９】

具体的には、図１８９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。

【２５７０】
（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１５５（Ａ６）～図１６９（Ａ４６））と後半パート（たとえば、図１７０（Ｂ１）～図１７１（Ｂ６）または図１７４（Ｃ１）～図１７４（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１５５（Ａ６）～図１６９（Ａ４６）、図１７０（Ｂ１）～図１７１（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１５５（Ａ６）～図１６９（Ａ４６）、図１７４（Ｃ１）～図１７４（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１５５（Ａ６）～図１６９（Ａ４６）、図２７８（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２７８（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１５５（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１５７（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１７１（Ｂ５）以降、図１７５（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１７２（Ｂ８）以降、図１７６（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１７３（Ｄ１）以降、図１７７（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）。

【２５７１】

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。

【２５７２】

（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。
【２５７３】
具体的には、前述した図１５４（Ａ１）～図１５５（Ａ５）部分における図柄出しと、図１７４（Ｃ１）～図１７５（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。
【２５７４】
（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。
【２５７５】
具体的には、図２８０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。
【２５７６】
（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。
【２５７７】
具体的には、図１８１～図１８３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７７（ｂ８），（ｂ９）、図８７（ｅ７）、図１０７（ｉ３２）、図１０８（ｉ３４）、図１１７（ｎ１０）、図１３６（ｒ２５），（ｒ２７）、図１３７（ｒ２９）、図１３８（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１３９（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。

【２５７８】

（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。

【２５７９】

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。

【２５８０】

（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。

【２５８１】

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。

【２５８２】

（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。

【２５８３】

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。

【２５８４】

（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。

【２５８５】

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。

【２５８６】

（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。

【２５８７】

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。

【２５８８】

（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。

【２５８９】

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。

【２５９０】

（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。
【２５９１】
具体的には、図２７９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。

【２５９２】

（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。

【２５９３】

具体的には、煽りパートにおいては、図１９１（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。

【２５９４】

（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２０３（Ｘ３０）の残念の表示）、

その後、切替表示を行い（たとえば、図２０３（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２０３（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２０３（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２０３（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）。

【２５９５】

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。

【２５９６】

[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。

【２５９７】

具体的には、図１８４および図１８５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２１５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２１７および図２１８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。

【２５９８】

[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。

【２５９９】

具体的には、図１８４および図１８５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。

【２６００】

[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。

【２６０１】

具体的には、図１８４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。

【２６０２】

[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。

【２６０３】

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１８５（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。

【２６０４】

[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。

【２６０５】

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。

【２６０６】

[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。

【２６０７】

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。

【２６０８】

[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。

【２６０９】

具体的には、前述した図７１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７１（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７３（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。

【２６１０】

[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。

【２６１１】

具体的には、前述した図７３，図７４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。

【２６１２】

[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。

【２６１３】

具体的には、図２０６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。

【２６１４】

[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。

【２６１５】

具体的には、前述した図７０（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。

【２６１６】

[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。

【２６１７】

具体的には、図２０６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。

【２６１８】

[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。

【２６１９】

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。

【２６２０】

[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。

【２６２１】

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。

【２６２２】

[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。

【２６２３】

具体的には、図２０６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。

【２６２４】

[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。

【２６２５】

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。

【２６２６】

[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。

【２６２７】

具体的には、図７１および図７２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。

【２６２８】

[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。

【２６２９】

具体的には、図７１および図７２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。

【２６３０】

[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。

【２６３１】

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。

【２６３２】

[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。

【２６３３】

具体的には、前述した図７６（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。

【２６３４】

[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。

【２６３５】

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。

【２６３６】

[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。

【２６３７】

具体的には、前述した図８０（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。

【２６３８】

[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。

【２６３９】

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。

【２６４０】

[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。

【２６４１】

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。

【２６４２】

[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。
【２６４３】
　具体的には、図１８１～図１８３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７７（ｂ８），（ｂ９）、図８７（ｅ７）、図１０７（ｉ３２）、図１０８（ｉ３４）、図１１７（ｎ１０）、図１３６（ｒ２５），（ｒ２７）、図１３７（ｒ２９）、図１３８（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１３９（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。
【２６４４】
［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。
【２６４５】
　具体的には、図１８１～図１８３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。

【２６４６】

[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。

【２６４７】

具体的には、図７７（ｂ８），（ｂ９）、図８７（ｅ７）、図１０７（ｉ３２）、図１０８（ｉ３４）、図１１７（ｎ１０）、図１３６（ｒ２５），（ｒ２７）、図１３７（ｒ２９）、図１３８（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１３９（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。

【２６４８】

[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。
【２６４９】
　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７６（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７６（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７６（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。
【２６５０】
　[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。
【２６５１】
　具体的には、前述の図７６（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。
【２６５２】
　[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。
【２６５３】
　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。
【２６５４】
　[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。
【２６５５】

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。

【２６５６】

[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。

【２６５７】

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１７９（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。

【２６５８】

[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。

【２６５９】

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。

【２６６０】

[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。

【２６６１】

具体的には、図１７９（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。

【２６６２】

[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。
【２６６３】
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。
【２６６４】
[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。
【２６６５】
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。
【２６６６】
[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。
【２６６７】
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。

【２６６８】

[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。

【２６６９】

[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。

【２６７０】

具体的には、煽りパートにおいては、図１９１（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。

【２６７１】

[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。

【２６７２】

具体的には、図１９１（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。

【２６７３】

[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。

【２６７４】

具体的には、図１９２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。

【２６７５】

[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。

【２６７６】

具体的には、図１９１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。

【２６７７】
［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。
【２６７８】
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１９３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。
【２６７９】
［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。
【２６８０】
具体的には、図１９３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。
【２６８１】
［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。
【２６８２】
具体的には、図１９４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１９４（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１９４（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１９４（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。
【２６８３】
［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。

【２６８４】

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。

【２６８５】

[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。

【２６８６】

具体的には、前述の図１４０（ｒ３９）～図１４１（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。

【２６８７】

[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。

【２６８８】

具体的には、前述の図１４１（ｒ４１）～図１４３（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。

【２６８９】

[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。

【２６９０】

具体的には、前述の図１４５（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。
【２６９１】
[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。
【２６９２】
具体的には、前述の図１４３（ｒ４７）～図１４５（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。
【２６９３】
[当否３]
展開表示は、導入表示の背面側で行われる。
【２６９４】
具体的には、前述の図１４３（ｒ４８）～図１４４（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。
【２６９５】
[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。
【２６９６】
具体的には、前述の図１４５（ｒ５１）～図１４５（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。
【２６９７】
[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。
【２６９８】
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。
【２６９９】
[当否６]
導入表示の前のセリフ音にエコーがかけられる。
【２７００】
具体的には、前述の図１４３（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。

【２７０１】

[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。

【２７０２】

具体的には、前述の図１４３（ｒ４７）～図１４４（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。

【２７０３】

[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。

【２７０４】

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。

【２７０５】

[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。

【２７０６】

具体的には、図２０４（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。
【２７０７】
[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。
【２７０８】
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。
【２７０９】
[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。
【２７１０】
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。
【２７１１】
[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。
【２７１２】
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。
【２７１３】
[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。
【２７１４】

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。

【２７１５】

[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。

【２７１６】

具体的には、前述の図１０８（ｉ３６）～図１０９（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１０８（ｉ３６）～図１０９（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。

【２７１７】

[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。

【２７１８】

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。

【２７１９】

[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。

【２７２０】

具体的には、前述の図１４４（ｒ４９）～図１４５（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。

【２７２１】

[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。

【２７２２】

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１４４（ｒ４９）～図１４５（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。

【２７２３】

[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。

【２７２４】

具体的には、前述の図１４６（ｓ１）～図１４９（ｓ１０）、図１５０（ｕ１）～図１５１（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。

【２７２５】

[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。

【２７２６】
具体的には、図２７４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。

【２７２７】
[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。
【２７２８】
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。
【２７２９】
[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。
【２７３０】
　[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。
【２７３１】
　具体的には、図２０１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。
【２７３２】
　[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。
【２７３３】
　具体的には、図２０２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。
【２７３４】
　[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。
【２７３５】
　具体的には、図２０２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。

【２７３６】
［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。
【２７３７】
具体的には、図２０２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。
【２７３８】
［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。
【２７３９】
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。
【２７４０】
［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。
【２７４１】
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。
【２７４２】
［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。
【２７４３】
具体的には、図２０１，図２０２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。

【２７４４】

[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。

【２７４５】

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。

【２７４６】

[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。
【２７４７】
具体的には、図６５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。
【２７４８】
[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。
【２７４９】
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。
【２７５０】
[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。
【２７５１】
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。
【２７５２】
[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。
【２７５３】
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。

【２７５４】
[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。
【２７５５】
具体的には、図２０３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。
【２７５６】
[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。
【２７５７】
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。
【２７５８】
[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。
【２７５９】
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。
【２７６０】
[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。

【２７６１】

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。

【２７６２】

[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。

【２７６３】

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。

【２７６４】

[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。

【２７６５】

具体的には、図２７５および図２７６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２７４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。

【２７６６】

[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。

【２７６７】

具体的には、図２７６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。

【２７６８】

[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。

【２７６９】

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

【２７７０】

[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。

【２７７１】

具体的には、図１８８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。

【２７７２】

[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。

【２７７３】

具体的には、図１８８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。

【２７７４】

[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。

【２７７５】

具体的には、前述した図１１７（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１２３（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。

【２７７６】

[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。

【２７７７】

具体的には、図１８８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。

【２７７８】

[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。

【２７７９】

具体的には、前述した図１４７（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。

【２７８０】

[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。

【２７８１】

具体的には、図１８６～図１８７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。

【２７８２】

[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。

【２７８３】

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。
【２７８４】
[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。
【２７８５】
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。
【２７８６】
[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。
【２７８７】
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。
【２７８８】
[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。
【２７８９】
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。
【２７９０】
[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。
【２７９１】
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。
【２７９２】
[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。
【２７９３】
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。
【２７９４】

[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。
【２７９５】
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。
【２７９６】
[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。
【２７９７】
具体的には、前述した図１４７（ｓ６）～図１４８（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。
【２７９８】
[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。
【２７９９】
具体的には、前述した図１４９（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。
【２８００】
[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。
【２８０１】
具体的には、前述した図１４８（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。
【２８０２】
[エピローグ１９]
静止と同時に特殊効果が付される。
【２８０３】
具体的には、前述した図１４８（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。
【２８０４】
[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。
【２８０５】
具体的には、図１８６～図１８７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。
【２８０６】
[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。
【２８０７】
[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。
【２８０８】
具体的には、前述した図１４９（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。
【２８０９】
[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。
【２８１０】
具体的には、前述した図１４９（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。
【２８１１】
[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。
【２８１２】
具体的には、前述した図１７０（Ｂ１）～図１７１（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。
【２８１３】
[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。
【２８１４】

具体的には、前述した図１４９（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。

【２８１５】

[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。

【２８１６】

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。

【２８１７】

[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。
【２８１８】
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。
【２８１９】
[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。

【２８２０】
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。

【２８２１】
[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。

【２８２２】
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。

【２８２３】
[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。

【２８２４】

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。

【２８２５】

[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。

【２８２６】

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。

【２８２７】

[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。

【２８２８】

具体的には、図１８９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。

【２８２９】

[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。

【２８３０】

具体的には、図１５５（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。

【２８３１】

[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。

【２８３２】

具体的には、前述した図１５５（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。

【２８３３】

[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。

【２８３４】

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。

【２８３５】

[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。
【２８３６】
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。
【２８３７】
[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。
【２８３８】
具体的には、前述した図１５７（Ａ１０）～図１６９（Ａ４６），図１７０（Ｂ１）～図１７１（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。
【２８３９】
[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。

【２８４０】

具体的には、図１８９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。

【２８４１】

[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。

【２８４２】

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。

【２８４３】

[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。

【２８４４】

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。

【２８４５】
[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。
【２８４６】
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。
【２８４７】
[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。
【２８４８】
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。
【２８４９】
[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。
【２８５０】
具体的には、図１８９，図１９０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。
【２８５１】
[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。
【２８５２】
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。
【２８５３】
[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。

【２８５４】

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。

【２８５５】

[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。
【２８５６】
　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。
【２８５７】
　[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。
【２８５８】
　具体的には、前述した図１５４（Ａ１）～図１５５（Ａ５）部分における図柄出しと、図１７４（Ｃ１）～図１７５（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。

【２８５９】

[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。

【２８６０】

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。

【２８６１】

[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。

【２８６２】

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。

【２８６３】

[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。

【２８６４】

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。

【２８６５】

[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。

【２８６６】

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。

【２８６７】

[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。

【２８６８】

具体的には、図２８０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。
【２８６９】
［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。
【２８７０】
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２８０（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２８０（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２８０（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。
【２８７１】
［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。
【２８７２】
具体的には、図２８０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。
【２８７３】
［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。
【２８７４】
具体的には、図２８０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。
【２８７５】
［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。
【２８７６】
具体的には、図２８０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。
【２８７７】
[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。
【２８７８】
　具体的には、図２７９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。
【２８７９】
　[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。
【２８８０】
　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。
【２８８１】
　[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。
【２８８２】
　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。
【２８８３】
　[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。
【２８８４】
　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。

【２８８５】

[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。

【２８８６】

具体的には、図２７９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。

【２８８７】

＜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。

【２８８８】

「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。

【２８８９】

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。

【２８９０】

「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。

【２８９１】

「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。

【２８９２】

「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。

【２８９３】

「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。

【２８９４】
「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。
【２８９５】
「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。
【２８９６】
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。
【２８９７】
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。
【２８９８】
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。
【２８９９】
「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。
【２９００】
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。

【２９０１】

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２３８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２６９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。

【２９０２】

「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。

【２９０３】

「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。

【２９０４】

「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。

【２９０５】

「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。

【２９０６】

「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。

【２９０７】

「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。

【２９０８】

「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。

【２９０９】

「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。
【２９１０】
「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。
【２９１１】
「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。
【２９１２】
「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。
【２９１３】
「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。
【２９１４】
「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。
【２９１５】
「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。
【２９１６】
「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。
【２９１７】
「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。
【２９１８】
「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。
【２９１９】
「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。
【２９２０】
「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。
【２９２１】
「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。
【２９２２】

「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。

【２９２３】

「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。

【２９２４】

「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。

【２９２５】

「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。

【２９２６】

「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。

【２９２７】

「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。

【２９２８】

「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。

【２９２９】

「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。

【２９３０】

「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。

【２９３１】

「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。

【２９３２】

「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。

【２９３３】

「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。

【２９３４】

「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。

【２９３５】

「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。

【２９３６】

＜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）

【２９３７】

（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。

【２９３８】

（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。

【２９３９】

（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。

【２９４０】

（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。

【２９４１】

（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。

【２９４２】

（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。

【２９４３】

（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。

【２９４４】

（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。

【２９４５】

（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。

【２９４６】

（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。

【２９４７】

（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。

【２９４８】

（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。

【２９４９】

（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。

【２９５０】

（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。

【２９５１】

（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。

【２９５２】

（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。

【２９５３】

（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。

【２９５４】

（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。

【２９５５】

（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。

【２９５６】

（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。

【２９５７】

（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。

【２９５８】

（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。

【２９５９】

（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）。

【２９６０】

（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。

【２９６１】

（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。
【２９６２】
（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。
【２９６３】
（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）。
【２９６４】
（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）。
【２９６５】
（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。
【２９６６】
（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。

【２９６７】

（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。

【２９６８】

（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。

【２９６９】

（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。

【２９７０】

（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。

【２９７１】

（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。

【２９７２】

（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。

【２９７３】

（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。

【２９７４】

（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。

【２９７５】

（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。

【２９７６】

（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。

【２９７７】

（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。

【２９７８】

（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。

【２９７９】

（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。

【２９８０】

（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。

【２９８１】

（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。

【２９８２】

（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。

【２９８３】

（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。

【２９８４】

（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。

【２９８５】

（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。

【２９８６】

（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。

【２９８７】

（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。

【２９８８】

（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。

【２９８９】

（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。

【２９９０】

（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。

【２９９１】

（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。

【２９９２】

（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。

【２９９３】

（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。

【２９９４】

（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。

【２９９５】

（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。

【２９９６】

（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。

【２９９７】

（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。

【２９９８】

（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。

【２９９９】

（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。

【３０００】

（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。

【３００１】

（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。

【３００２】

（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。

【３００３】

（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。

【３００４】

（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。

【３００５】

（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。

【３００６】

（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。

【３００７】

（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。

【３００８】

（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。

【３００９】

（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。

【３０１０】

（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。

【３０１１】

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。

【３０１２】

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。

【３０１３】

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）。

【３０１４】

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。

【３０１５】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。たとえば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。

【３０１６】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【３０１７】

（特徴部１１７Ｆ、特徴部１３２Ｆ、特徴部１９４０Ｓ、特徴部１９４１Ｓと特徴部０６９ＳＧおよび特徴部０９９ＳＧの関連づけに係る説明）

上記特徴部１１７Ｆ、特徴部１３２Ｆ、特徴部１９４０Ｓ、特徴部１９４１Ｓにおいては、低ベース状態中（非特別状態中）に実行されるＳＰリーチについての種々の特徴点を

展開した。特徴部０６９ＳＧおよび特徴部０９９ＳＧに記載された時短状態Ｂに制御されるまでの低ベース状態（非特別状態）において、上記特徴部１１７Ｆ、特徴部１３２Ｆ、特徴部１９４０Ｓ、特徴部１９４１Ｓにおいて開示された特徴点を持ったＳＰリーチを行うことで遊技者の気分を高めることができるが、その反面、時短状態Ｂに制御されるまでには、幾度となく、ＳＰリーチによりハズレが報知されてしまうこととなり、低ベース状態においてそれなりに時間を費やすこととなる。それらを考慮し、特徴部０６９ＳＧおよび特徴部０９９ＳＧのように、時短状態Ｂの変動効率を上げることで、時短状態Ｂにおける興趣の低下を防ぐこととしている。

また、時短状態Ｂ中においては、変動効率を上げるために特徴部１１７Ｆ、特徴部１３２Ｆ、特徴部１９４０Ｓ、特徴部１９４１Ｓにおいて開示された特徴点を持ったＳＰリーチを行わないようにしてもよい。

また、時短状態Ｂに制御される変動（低ベース状態における９００回目の変動）においては特徴部１１７Ｆ、特徴部１３２Ｆ、特徴部１９４０Ｓ、特徴部１９４１Ｓにおいて開示された特徴点を持ったＳＰリーチを行わないようにする方が好ましい。その理由としては、非特別状態で大当りとなるよりも時短状態Ｂに制御されてから大当りとなる方が遊技者にとって有利となる設計であるため、９００回目の変動において、ＳＰリーチが実行されることで、残念感を与えてしまう演出となってしまう可能性があるからであり、そのことを考慮し、９００回目の変動においてはＳＰリーチを実行しないようするにすることで遊技者の興趣の低下を防ぐという効果を奏する。

また、時短状態Ｂに制御された後に、有利状態に制御される変動を行うときに、有利状態への制御を盛り上げるために、なめらかレインボー輝度データテーブルを用いてもよい。その際には、低ベース状態において用いられるなめらかレインボー輝度データテーブルと共通となるように、兼用するようにしてもよい。このようにすることで、輝度データテーブルを増やすことなく、時短状態Ｂにおいて有利状態に制御されることを盛り上げることができる。さらには、低ベース状態において用いられる輝度データテーブルと兼用なので、いずれの状態においても有利状態に制御されることをわかりやすく遊技者に認識させることができる。

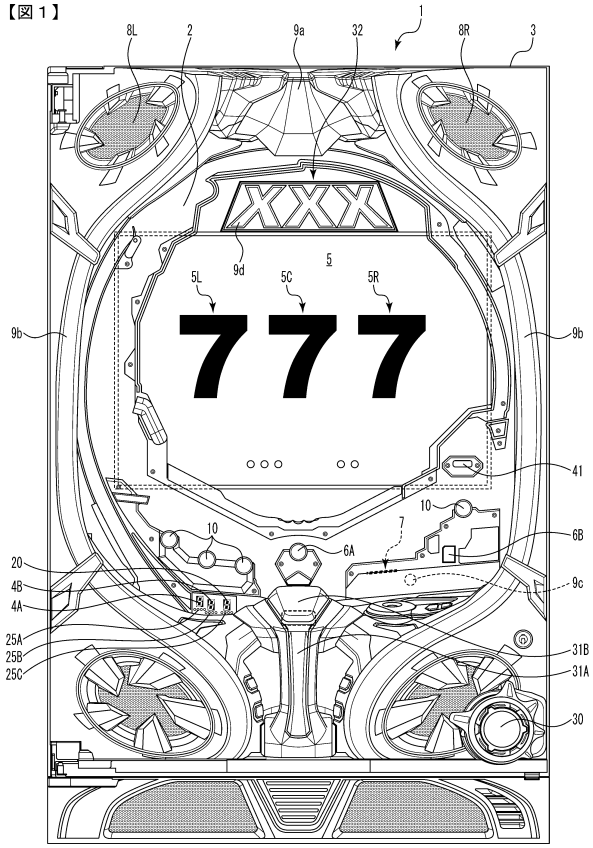
【符号の説明】

【３０１８】

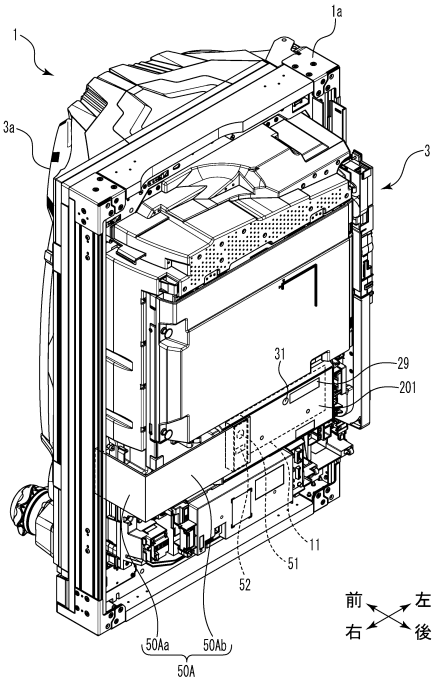
１　パチンコ遊技機、２　遊技盤、３　遊技機用枠、５　画像表示装置、５Ｃ，５Ｌ，５Ｒ　飾り図柄表示エリア、６Ａ　入賞球装置、６Ｂ　可変入賞球装置、８Ｌ，８Ｒ　スピーカ、９　遊技効果ランプ、１０　一般入賞口、１１　主基板、１２　演出制御基板、１３　音声制御基板、１５　中継基板、９０２０　特図ＬＥＤ基板、２１　ゲートスイッチ、２２Ａ　第１始動口スイッチ、２２Ｂ　第２始動口スイッチ、２３　カウントスイッチ、２４　Ｖ入賞スイッチ、３０　打球操作ハンドル、３１Ａ　スティックコントローラ、３１Ｂ　プッシュボタン、３２　可動体、３５Ａ　コントローラセンサユニット、３５Ｂ　プッシュセンサ、４１　通過ゲート、９０５０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

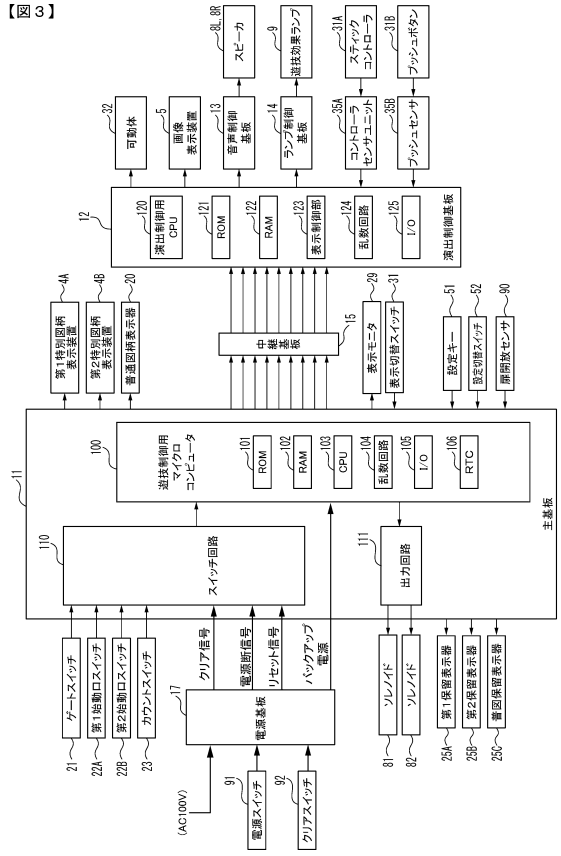
【図１】


1
8L
2
9a
32
8R
3
XXX
5
9d
5L
5C
5R
777
9b
9b
41
10
10
7
6B
6A
20
4B
4A
9c
25A
25B
25C
31B
31A
30

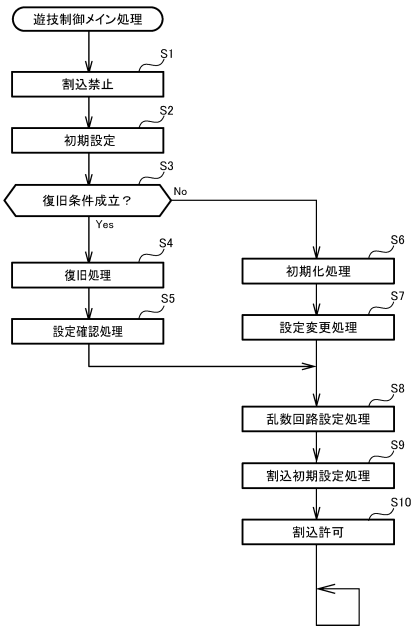
【図２】


1
1a
3a
3
31
29
201
11
51
52
50Aa
50Ab
50A
前
後
右
左

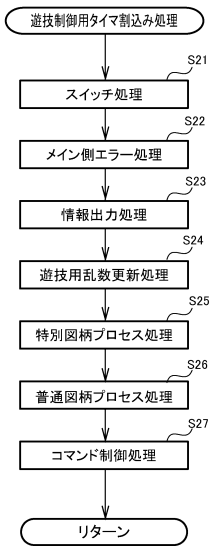
【図３】


8L, 8R
スピーカ
9
遊技効果ランプ
31A
スティック コントローラ
31B
プッシュボタン
32
可動体
5
画像 表示装置
13
音声制御 基板
14
ランプ制御 基板
35A
コントローラ センサユニット
35B
プッシュセンサ
12
演出制御用 CPU
120
ROM
121
RAM
122
表示制御部
123
乱数回路
124
I/O
125
演出制御基板
4A
第1特別図柄 表示装置
4B
第2特別図柄 表示装置
20
普通図柄表示器
15
中継基板
29
表示モニタ
31
表示切替スイッチ
51
設定キー
52
設定切替スイッチ
90
賞球センサ
11
遊技制御用 マイクロ コンピュータ
100
ROM
101
RAM
102
CPU
103
乱数回路
104
I/O
105
RTC
106
主基板
110
スイッチ回路
111
出力回路
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
クリア信号
電源断信号
リセット信号
バックアップ 電源
17
電源基板
ソレノイド
81
ソレノイド
82
第1保留表示器
25A
第2保留表示器
25B
普図保留表示器
25C
(AC100V)
91
電源スイッチ
92
クリアスイッチ

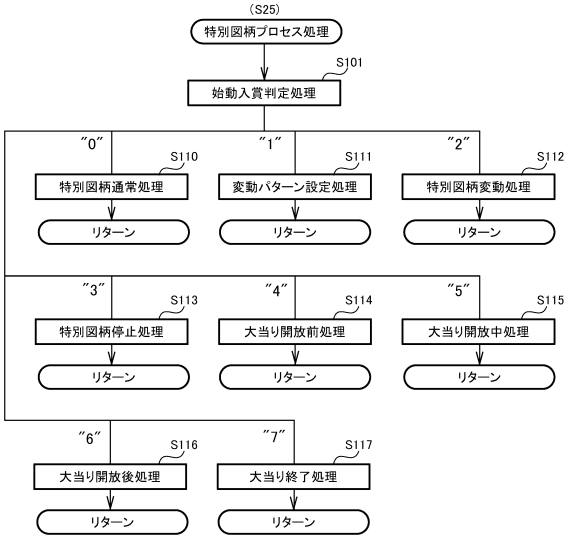
【図４】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
復旧条件成立？
No
Yes
S4
復旧処理
S5
設定確認処理
S6
初期化処理
S7
設定変更処理
S8
乱数回路設定処理
S9
割込初期設定処理
S10
割込許可

【図５】



【図６】



【図７】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

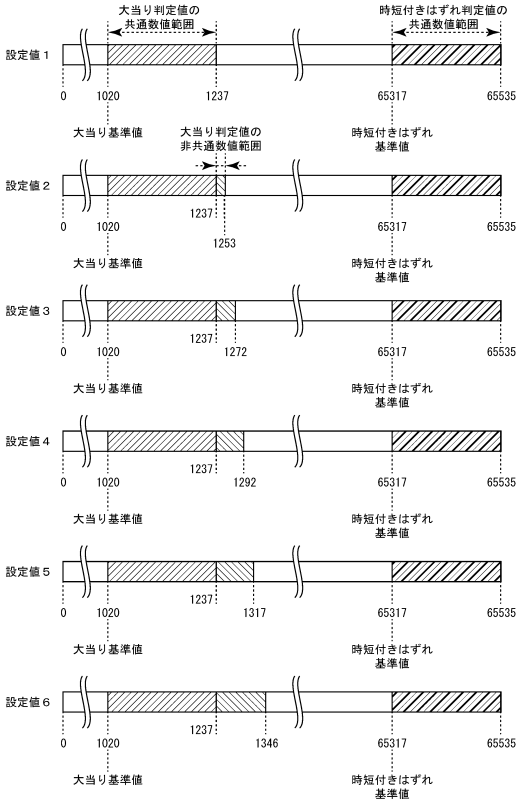
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	時短付きはずれ	65317～65535 (確率:1/300)	65317～65535 (確率:1/300)	65317～65535 (確率:1/300)	65317～65535 (確率:1/300)	65317～65535 (確率:1/300)	65317～65535 (確率:1/300)
	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)
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	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)
	時短付きはずれ	65317～65425 (確率:1/600)	65317～65425 (確率:1/600)	65317～65425 (確率:1/600)	65317～65425 (確率:1/600)	65317～65425 (確率:1/600)	65317～65425 (確率:1/600)
	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)
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	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

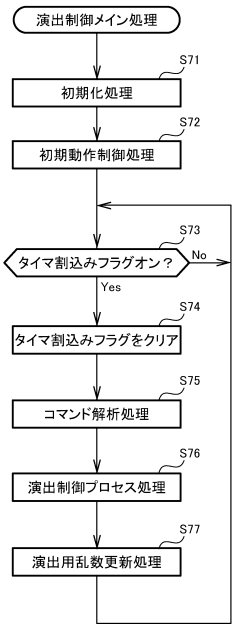
【図８】

通常状態または時短状態の場合（第１特図）



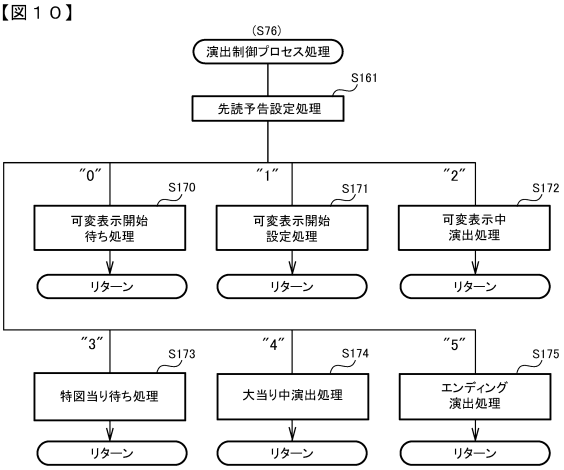
【図９】

【図９】



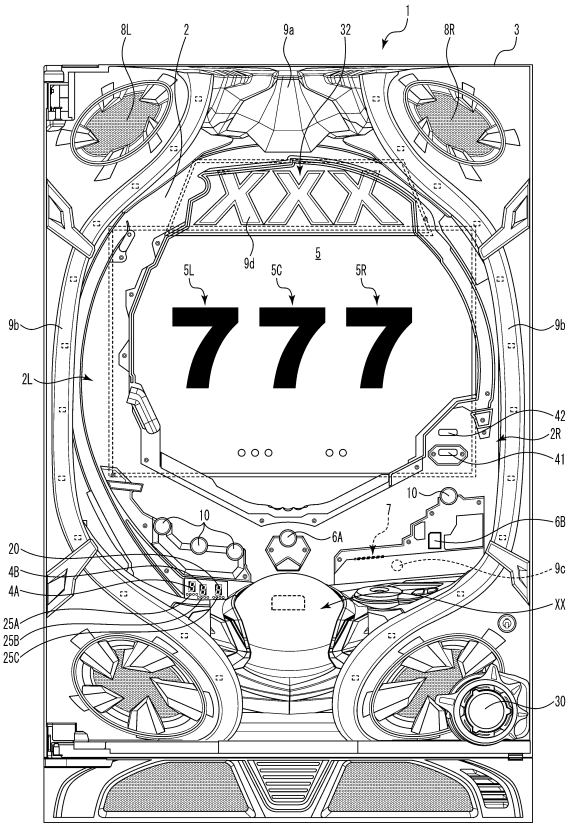
【図１０】

【図１０】



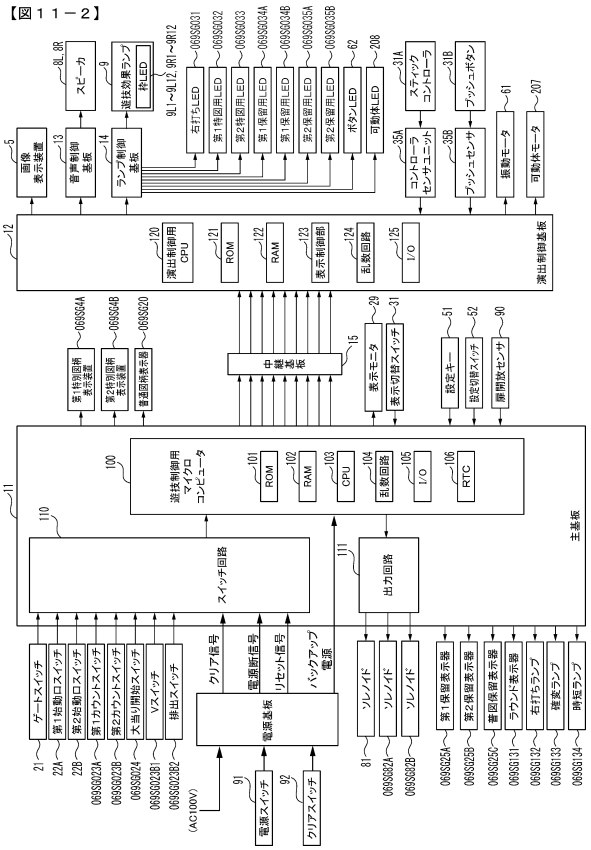
【図１１－１】

【図１１－１】　　特徴部０６９ＳＧ



【図１１－２】

【図１１－２】



【図１１－３】

【図１１－３】

（A）

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～99	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

（B） 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

（C1）大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

（C2）大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

（D）大当り種別

大当り種別	1ラウンド目開放対象	2ラウンド目開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口（Vフラ：ショート開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口（Vフラ：ロング開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口（Vフラ：ロング開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	10

※1：1ラウンド目でのV入賞が条件

【図１１－４】

【図１１－４】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当りA	110回
大当りB	110回
大当りC	110回
900回変動（救済時短）	1100回

【図１１－５】

【図１１－５】

通常状態

（A）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0～2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	－
非リーチB	12000	97
SPリーチA（ボーリングSP）	45000	2
SPリーチB（バトルSP）	80000	1

（B）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
非リーチB	12000	－
SPリーチA（ボーリングSP）	45000	2
SPリーチB（バトルSP）	80000	1

（C）大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA（ボーリングSP）	45000+15000	40
SPリーチB（バトルSP）	80000+15000	50

【図１１－６】

【図１１－６】

確変状態

（A）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（B）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（C）大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC（バトルSP）	40000+15000	80
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000+15000	15

【図１１－７】

【図１１－７】

時短状態A

（A）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチE（バトルSP）	50000	5
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	－

（B）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE（バトルSP）	50000	5
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	－

（C）大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE（バトルSP）	50000+15000	95
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000+15000	－

【図１１－８】

【図１１－８】

時短状態B（救済時短状態）

（A）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	－
非リーチA	7000	97
SPリーチE（バトルSP）	50000	－
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（B）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
非リーチA	7000	－
SPリーチE（バトルSP）	50000	－
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（C）大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	－
SPリーチE（バトルSP）	50000+15000	－
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000+15000	100

【図１１－９】

【図１１－９】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
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	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数（100回単位の回数）であることの指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

（B）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

（C）

MODE	EXT	名称	指定内容
8F	00	図柄確定A指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が0.5秒
8F	01	図柄確定B指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が20秒

（D）

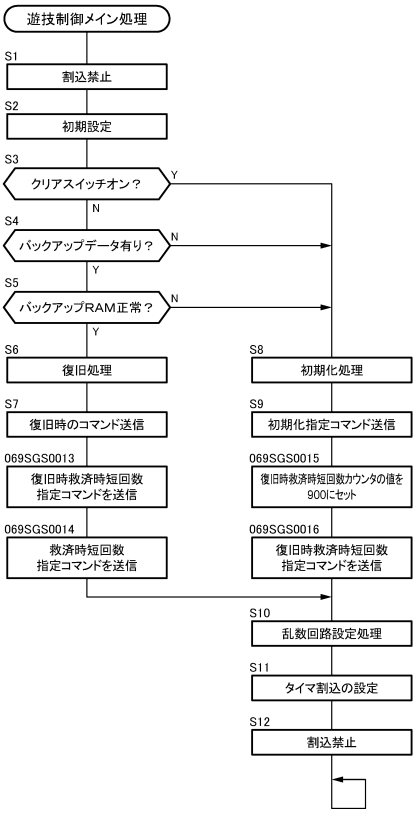
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00～0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10～1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20～2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30～3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

（E）

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1～125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

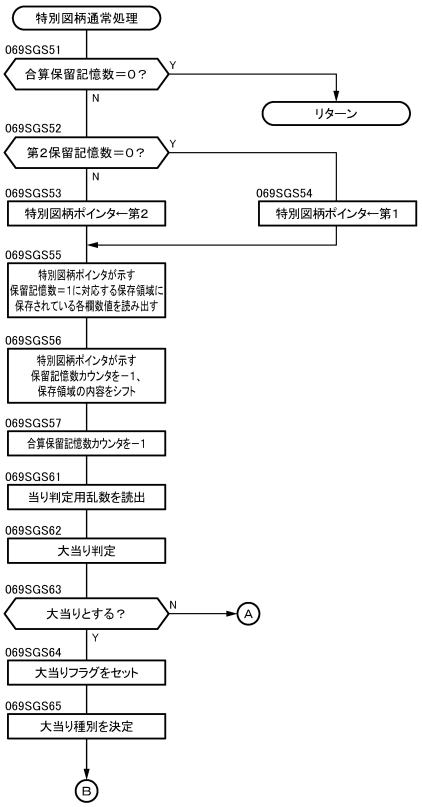
【図１１－１０】

【図１１－１０】



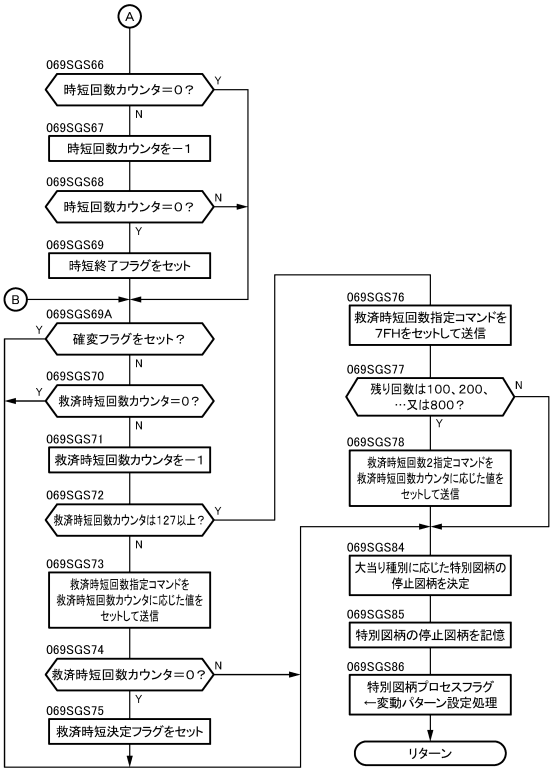
【図１１－１１】

【図１１－１１】



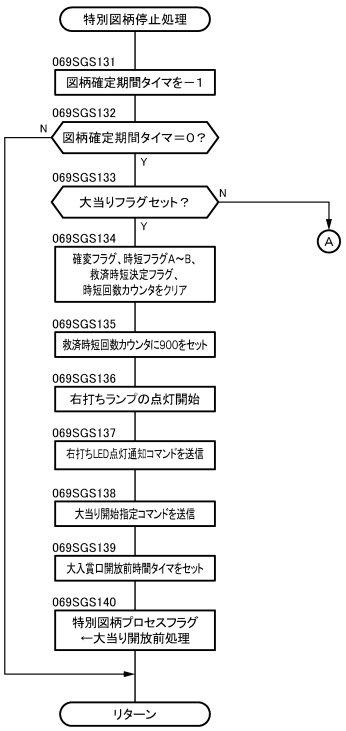
【図１１－１２】

【図１１－１２】



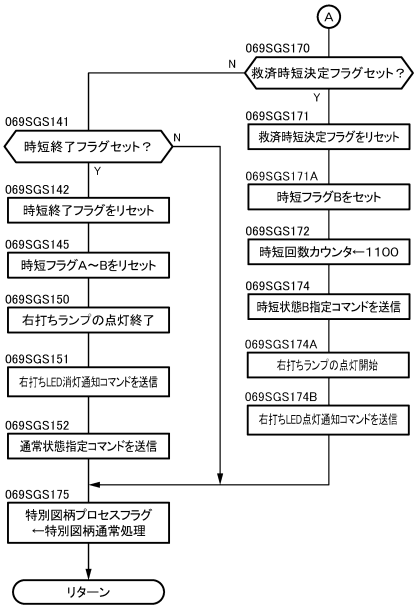
【図１１－１３】

【図１１－１３】



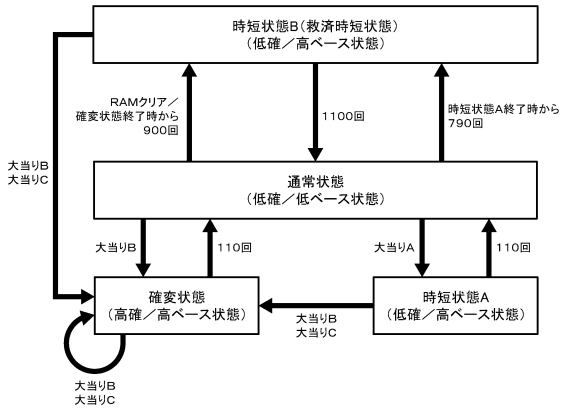
【図１１－１４】

【図１１－１４】



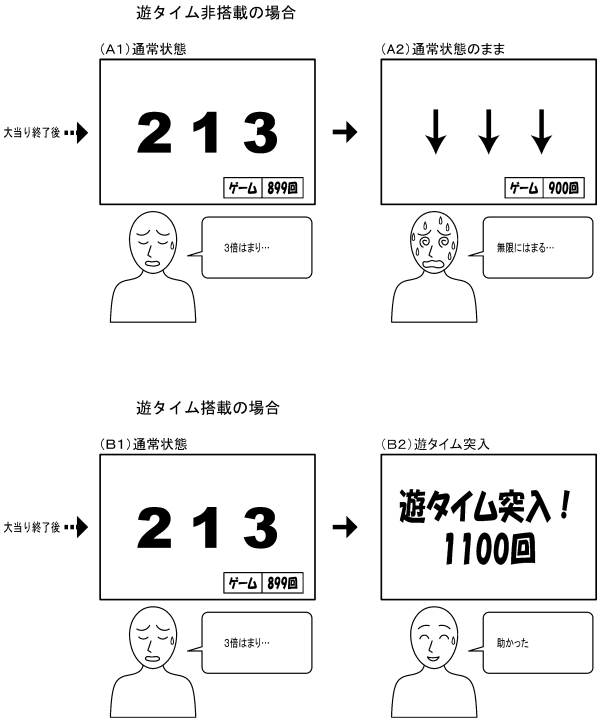
【図１１－１５】

【図１１－１５】



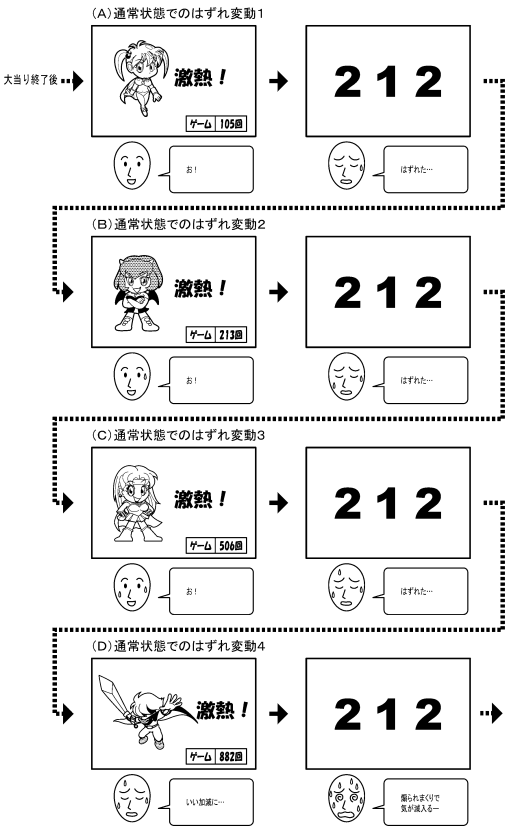
【図１１－１６】

【図１１－１６】　遊タイムの説明［１／３］



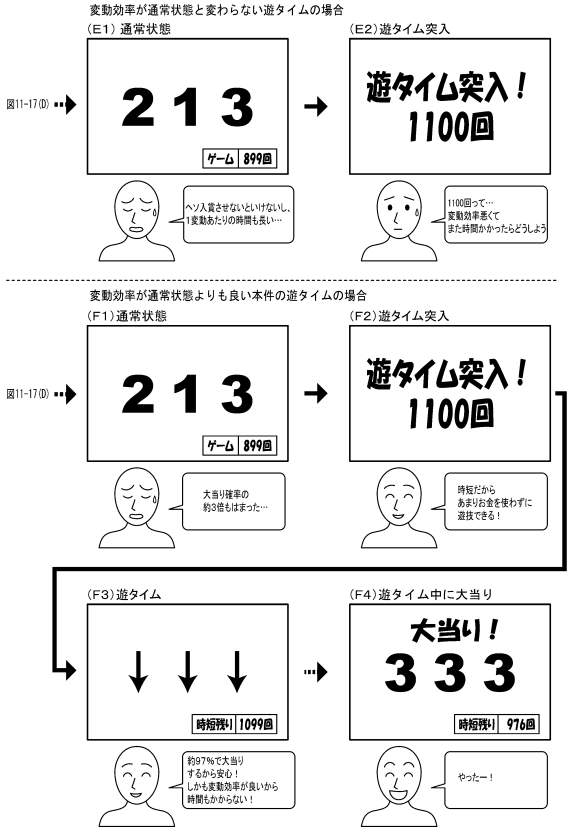
【図１１－１７】

【図１１－１７】　遊タイムの説明［２／３］

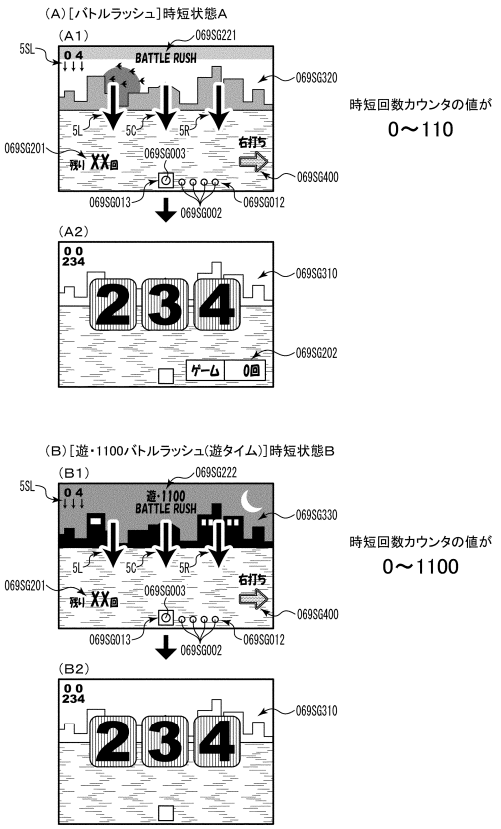


【図１１－１８】

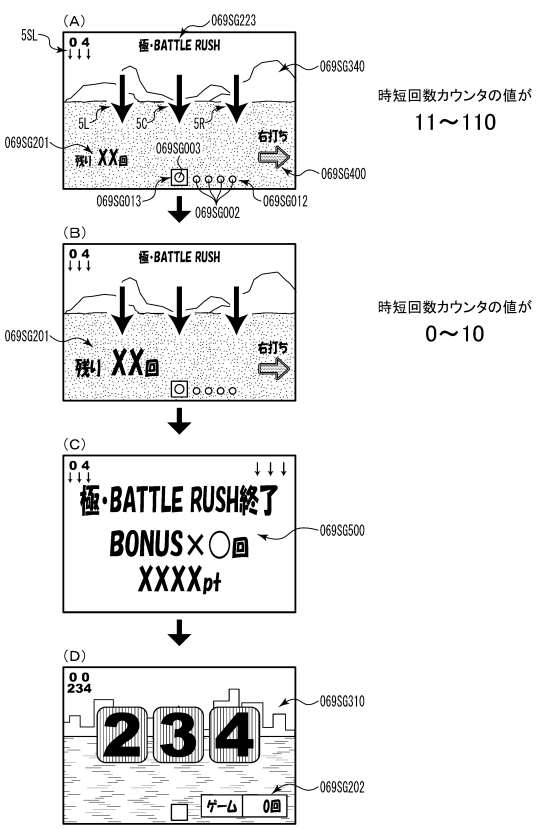
【図１１－１８】　遊タイムの説明［３／３］



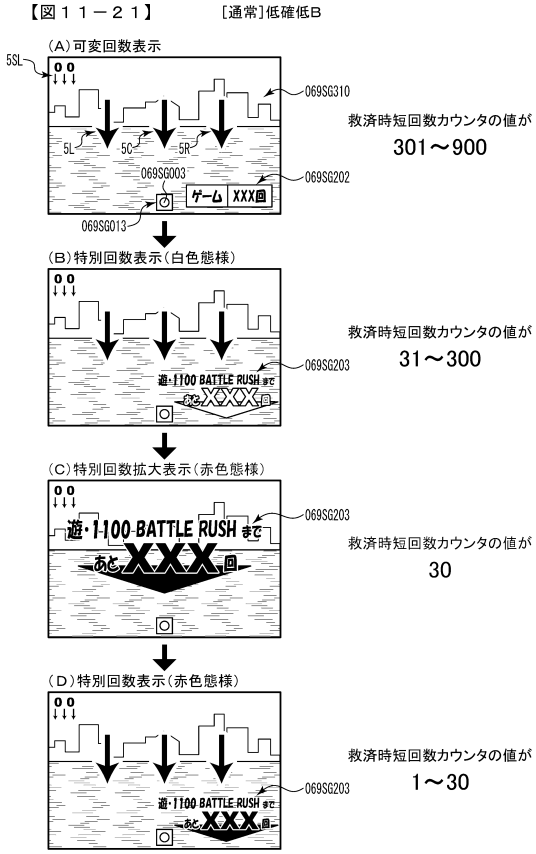
【図１１－１９】



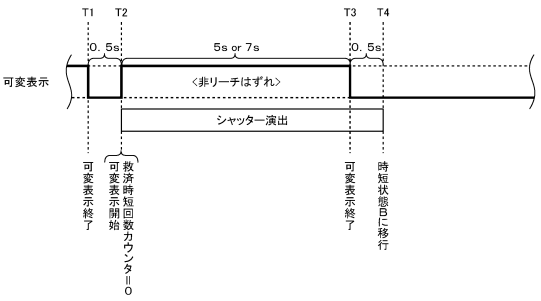
【図１１－２０】



【図１１－２１】

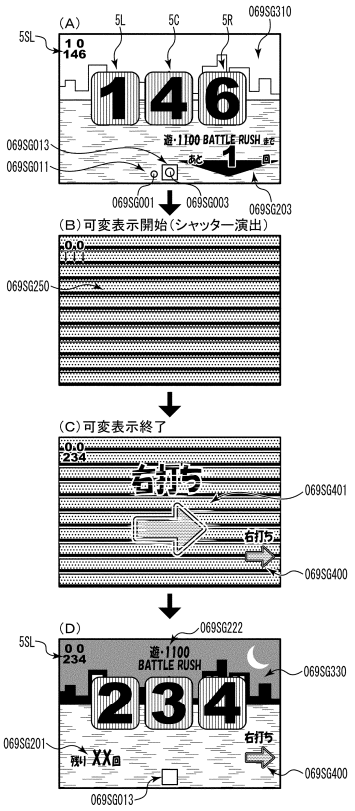


【図１１－２２】



【図１１－２３】

【図１１－２３】［RAMクリア後に時短状態B到達時］
非リーチはずれ（短縮変動・通常変動）

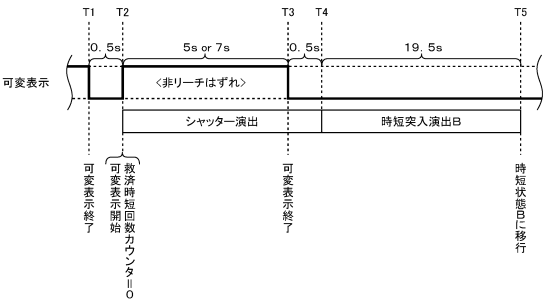


【図１１－２４】

【図１１－２４】

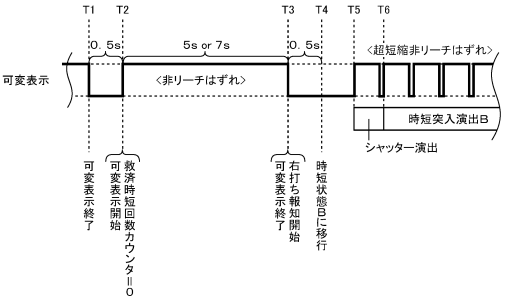
(A)［大当り後、900回の可変表示で時短状態B到達時のタイムチャート］

非リーチはずれ（短縮非リーチB・非リーチB）



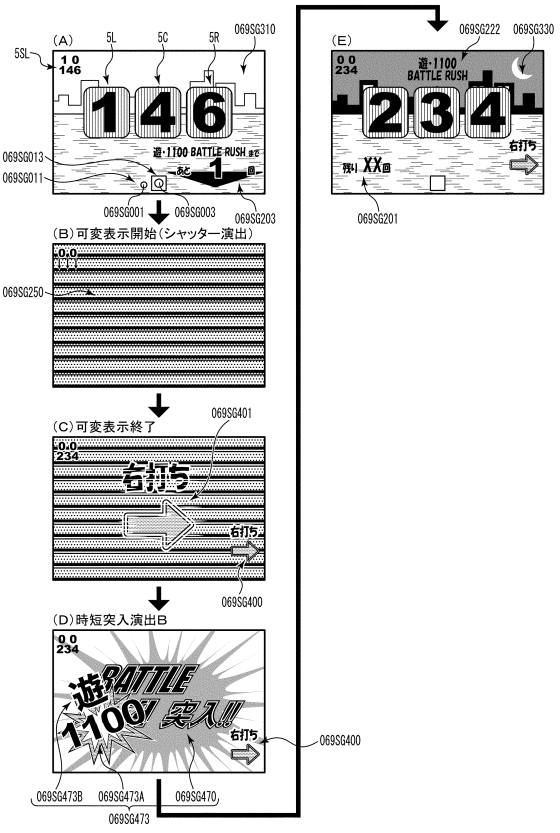
(B)［時短状態B到達時のタイムチャートの変形例］

非リーチはずれ（短縮非リーチB・非リーチB）



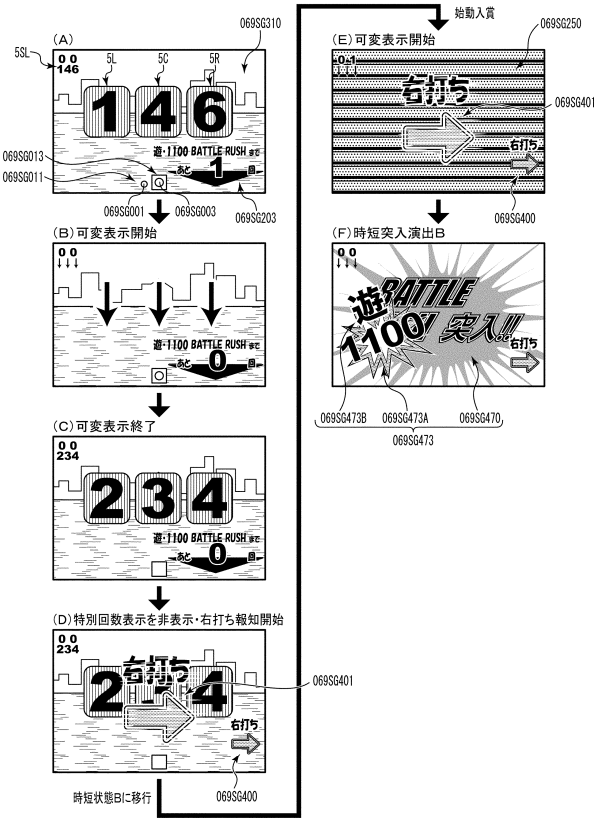
【図１１－２５】

【図１１－２５】［大当り後、900回の可変表示で時短状態B到達時］



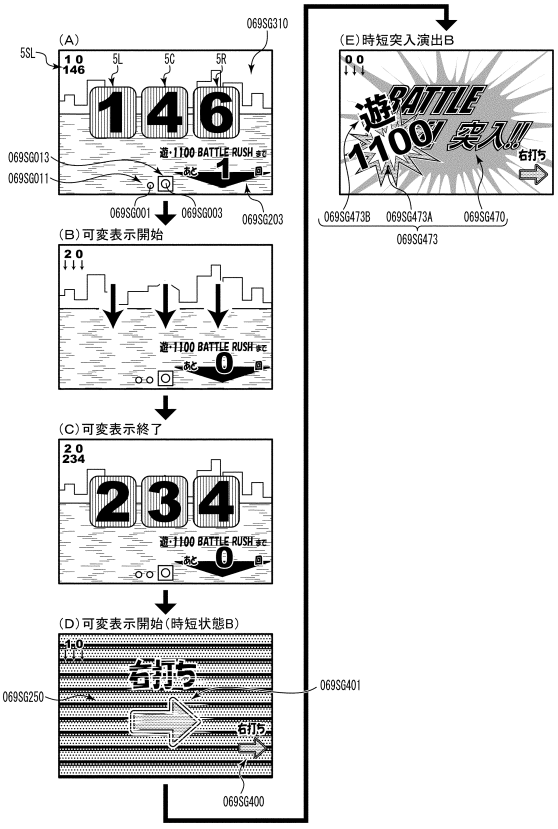
【図１１－２６】

【図１１－２６】



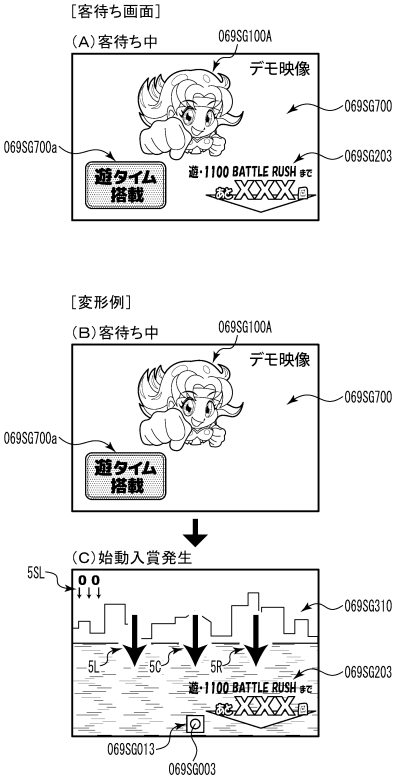
【図１１－２７】

【図１１－２７】



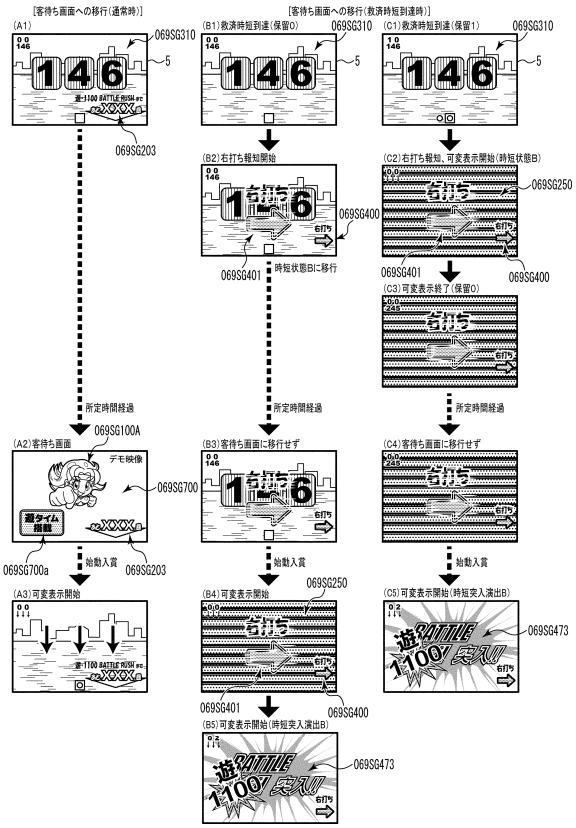
【図１１－２８】

【図１１－２８】



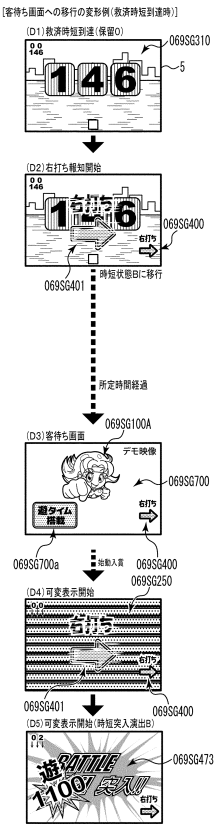
【図１１－２９】

【図１１－２９】　特徴部０６９ＳＧ変形例１



【図１１－３０】

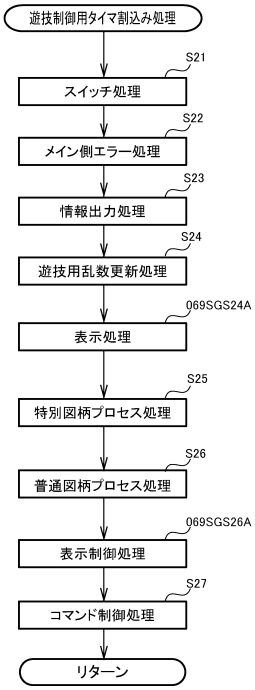
【図１１－３０】　特徴部０６９ＳＧ変形例１



【図１１－３１】

【図１１－３１】

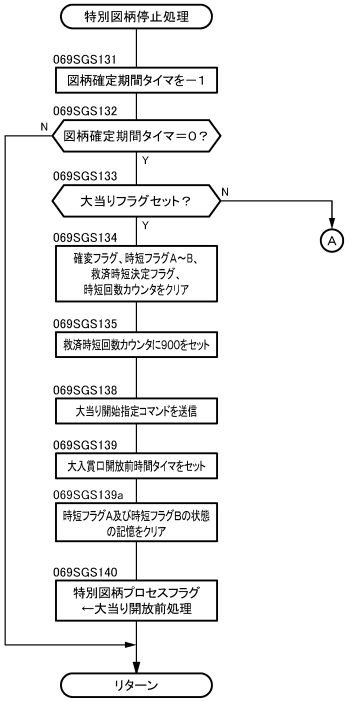
特徴部０６９ＳＧ変形例２



【図１１－３２】

【図１１－３２】

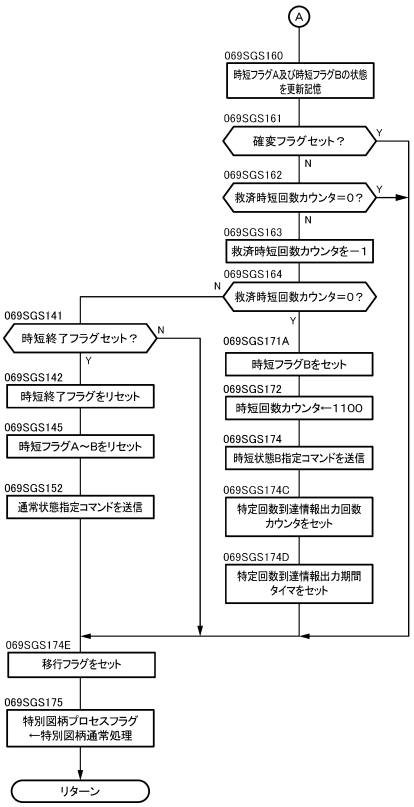
特徴部０６９ＳＧ変形例２



【図１１－３３】

【図１１－３３】

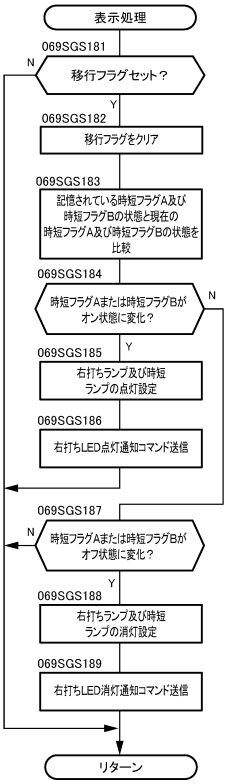
特徴部０６９ＳＧ変形例２



【図１１－３４】

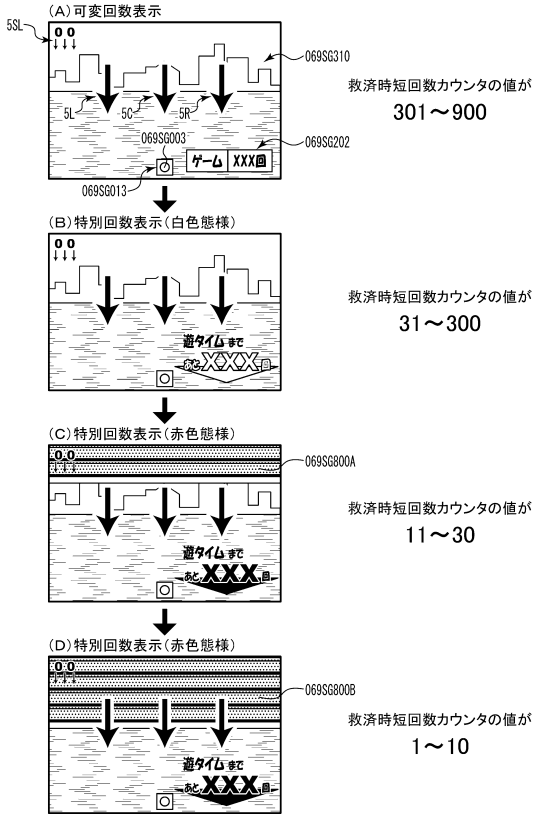
【図１１－３４】

特徴部０６９ＳＧ変形例２



【図１１－３５】

【図１１－３５】　特徴部０６９ＳＧ変形例３



【図１１－３６】

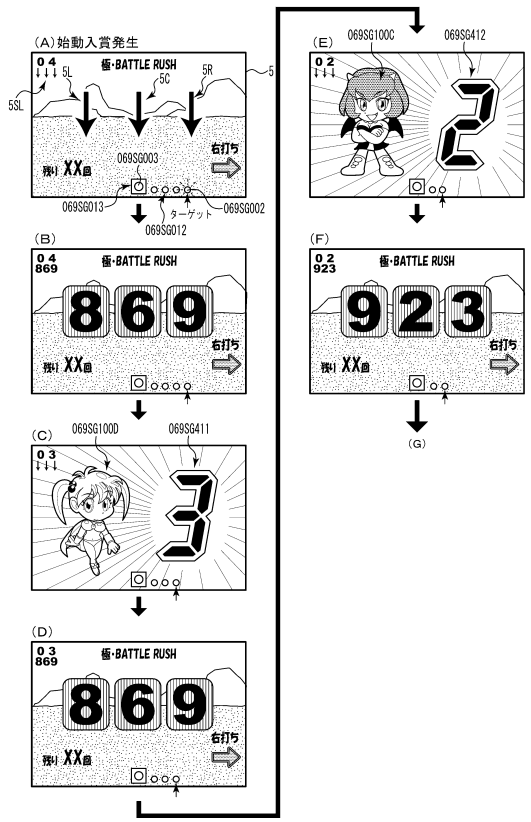
【図１１－３６】

演出一覧

種別		内容	演出種別／期待度
先読み予告	カウントダウン予告	可変表示を開始するごとに3→2→1→0の順にカウントダウン。	3で終了く2で終了く1で終了く0まで
	保留変化予告	保留表示が青色、緑色、赤色、金色に変化。	青色く緑色く赤色く金色
	図柄チャンス目予告	はずれ図柄が偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せで停止表示。台座部の表示色。	偶数図柄く奇数図柄 青色く緑色く赤色く金色
	エフェクト表示予告	図柄停止時に可動体の下方にエフェクト画像が表示。	青色く緑色く赤色く金色
予告演出	可動体予告	可変表示の開始時に可動体が振動。	振動(小)く振動(大)
	キャラクタ予告 (リーチ煽り)	キャラクタが出現してリーチ態様になるか否かを煽る。	セリフ(リーチ?)くセリフ(リーチかも!!)
	リーチ予告 (リーチ煽り)	左図柄の停止後、左図柄と同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態様になるか否かを煽る。	
	ボタン予告	リーチ表示態様になるか否かを決めるボタン操作を促す。	長押しく連打くー撃
決め演出	当否ボタン演出	SPリーチの当否報知の直前に、大当りか否かを決めるボタン操作を促す。	ボタン白色くボタン赤色
	可動体演出	可動体が落下した場合は「大当り」。 可動体が落下しない場合は「はずれ」。	
事後演出		大当りになった場合、大当り中の予定出球数を報知。	
突入演出	突入導入演出	確変突入演出、時短突入演出Aの開始前に実行。	
	確変突入演出	確変状態の制御が開始されることを報知する。	
	時短突入演出A	時短状態Aの制御が開始されることを報知する。	
	時短突入演出B	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。	
	シャッター演出	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。 救済時短到達変動において実行される。	

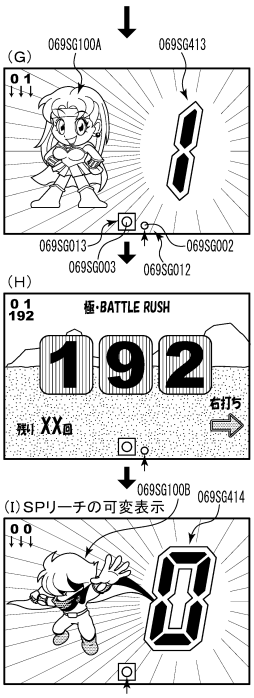
【図１１－３７】

【図１１－３７】　カウントダウン予告



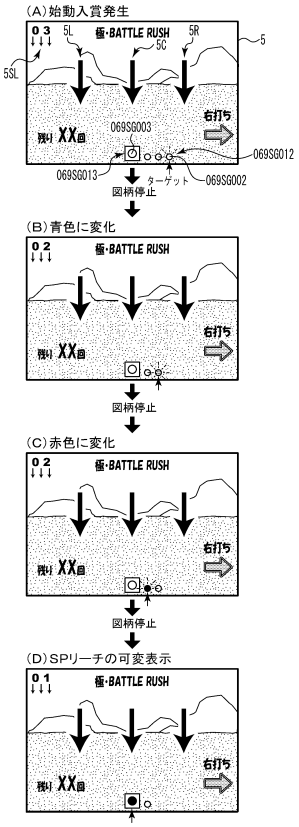
【図１１－３８】

【図１１－３８】



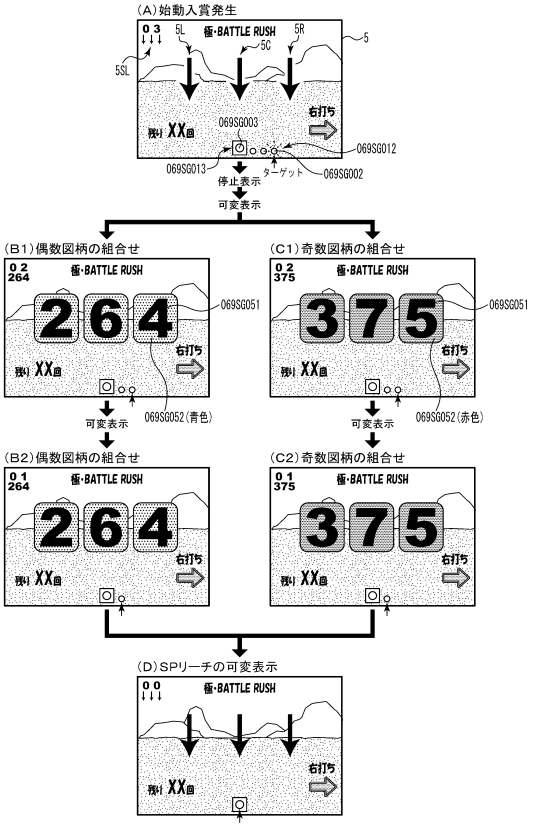
【図１１－３９】

【図１１－３９】　保留変化予告



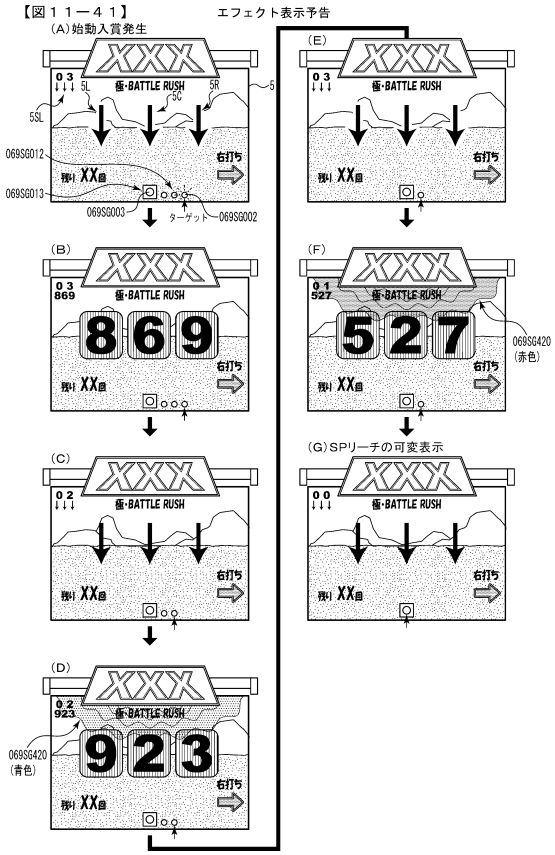
【図１１－４０】

【図１１－４０】　図柄チャンス目予告



【図１１－４１】

【図１１－４１】　エフェクト表示予告



【図１１－４２】

【図１１－４２】

(A)先読み予告演出種別決定テーブルA(通常状態)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	20	50
カウントダウン	20	10
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(B)先読み予告演出種別決定テーブルB(確変状態)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	20	60
カウントダウン	20	5
保留変化	20	5
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(C)先読み予告演出種別決定テーブルC(時短状態A)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	40	70
カウントダウン	－	－
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	10
エフェクト表示	20	10

(数値は判定値数)

(D)先読み予告演出種別決定テーブルD(時短状態B)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	70	100
カウントダウン	－	－
保留変化	－	－
図柄チャンス目	30	－
エフェクト表示	－	－

(数値は判定値数)

【図１１－４３】

【図１１－４３】

(A)演出パターン決定テーブルA
[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告](通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(B)演出パターン決定テーブルB
[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告](確変状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(C)演出パターン決定テーブルC
[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告](時短状態A)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	70
緑色	20	20
赤色	70	10
金色	－	－

(数値は判定値数)

(D)演出パターン決定テーブルD[図柄チャンス目予告](時短状態B)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	－	－
緑色	－	－
赤色	90	－
金色	10	－

(数値は判定値数)

※保留変化予告、エフェクト表示予告は非実行

(E)演出パターン決定テーブルE
[カウントダウン予告](通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
3	5	65
2	5	20
1	20	10
0	70	5

(数値は判定値数)

(F)演出パターン決定テーブルF
[カウントダウン予告](確変状態)

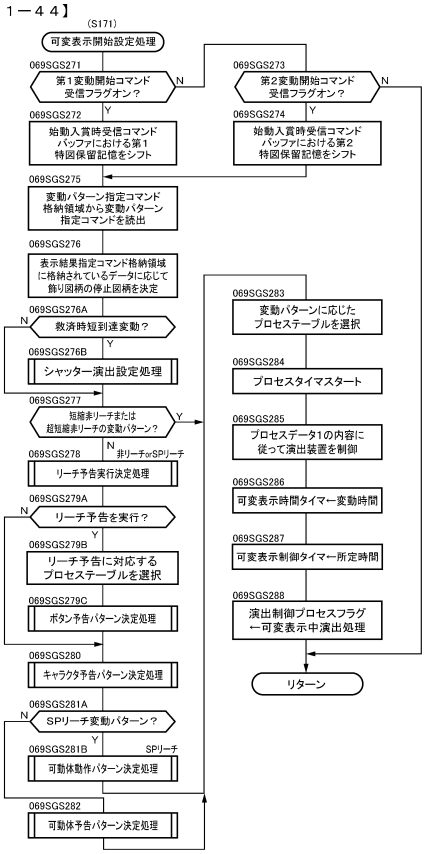
演出パターン	大当り	はずれ
3	5	50
2	5	20
1	20	20
0	70	10

(数値は判定値数)

※時短状態A、時短状態Bはカウントダウン予告は非実行

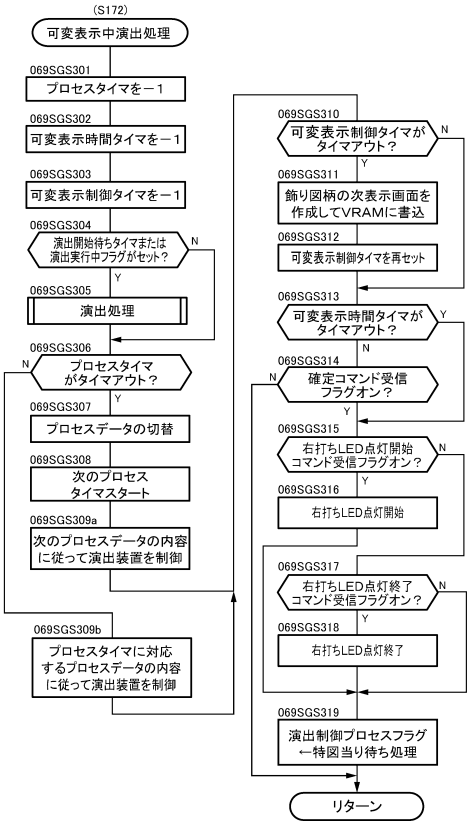
【図１１－４４】

【図１１－４４】



【図１１－４５】

【図１１－４５】



【図１１－４６】

【図１１－４６】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外で決定
(A)リーチ予告実行決定テーブル

	通常状態	確変状態	時短状態A	時短状態B
非実行	50	50	60	80
実行	50	50	40	20

(数値は判定値数)

※リーチ予告の実行が決定された場合において決定
(B)ボタン予告パターン決定テーブルA(通常状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(C)ボタン予告パターン決定テーブルB(確変状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(D)ボタン予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	80	80
一撃	40	10	5
連打	20	5	5
長押し	20	5	10

(数値は判定値数)

(E)ボタン予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	はずれ[保留0変動]
非実行	90	95	100
一撃	10	5	－
連打	－	－	－
長押し	－	－	－

(数値は判定値数)

【図１１－４７】

【図１１－４７】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外において決定

(A)キャラクタ予告パターン決定テーブルA(通常状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも!!)	50	10

(数値は判定値数)

(B)キャラクタ予告パターン決定テーブルB(確変状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも!!)	50	10

(数値は判定値数)

(C)キャラクタ予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	80
セリフA(リーチ?)	30	10
セリフB(リーチかも!!)	50	10

(数値は判定値数)

(D)キャラクタ予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

演出	大当り	はずれ	はずれ[保留0変動]
非実行	90	100	100
セリフA(リーチ?)	5	－	－
セリフB(リーチかも!!)	5	－	－

(数値は判定値数)

【図１１－４８】

【図１１－４８】

※SPリーチ変動において決定

(A)可動体動作パターン決定テーブルA(通常状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	－
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	20	－
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	－
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	－	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	－	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	－	10

(数値は判定値数)

(B)可動体動作パターン決定テーブルB(確変状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	20	－
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	－
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	－
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	－	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	－	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	－	10

(数値は判定値数)

(C)可動体動作パターン決定テーブルC(時短状態A)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	－
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	－
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	80	－
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	－	80
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	－	10
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	－	10

(数値は判定値数)

(D)可動体動作パターン決定テーブルD(時短状態B)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	90	－
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	5	－
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	5	－
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	－	100
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	－	－
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	－	－

(数値は判定値数)

※パターン「A－3」「B－3」では、「当否ボタン演出」において、
演出ボタンLED62が赤色発光、ボタン画像が赤色表示

【図１１－４９】

【図１１－４９】

※非リーチにおいて決定

(A)可動体予告パターン決定テーブル(通常状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(B)可動体予告パターン決定テーブル(確変状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(C)可動体予告パターン決定テーブル(時短状態A)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	70
振動(小)	30	20
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(D)可動体予告パターン決定テーブル(時短状態B)

動作態様	大当り	はずれ[保留0変動]
非実行	－	100
振動(小)	－	－
振動(大)	－	－

(数値は判定値数)

※はずれ保留0の場合のみ非リーチ決定可能

【図１１－５０】

【図１１－５０】

(A)遊技状態別の変動動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
A1	決定可能なはずれ変動パターン数	2個	4個	3個
A2	はずれ可変表示平均時間	短(2.2秒)	中(4.83秒)	長(5.58秒)
A3	決定可能な大当り変動パターン数	1個	3個	2個
A4	大当り可変表示平均時間	短(40秒)	中(51.1秒)	長(62.8秒)
A5	非リーチはずれの決定割合	高(97%)	低(95%)	低(95%)

(B)遊技状態別の演出動作例

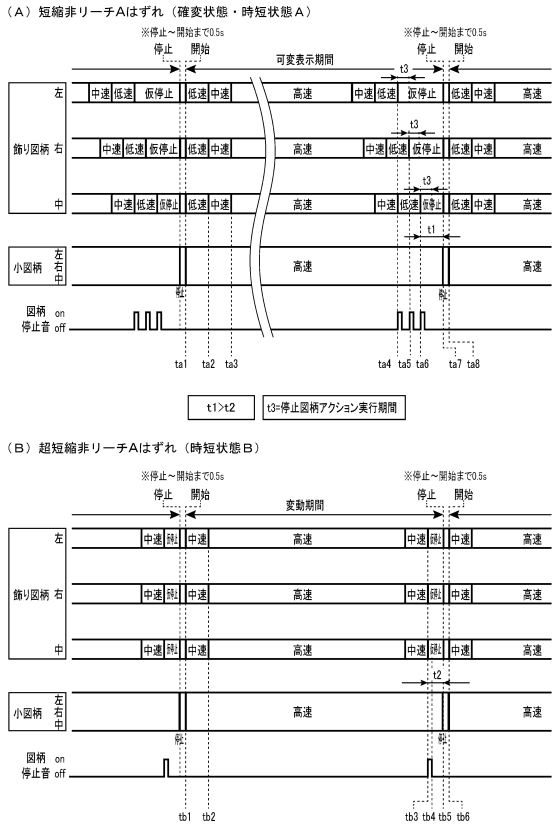
項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)	
B1	保留数0の変動時の各種予告(可動体予告、キャラクタ予告)の実行割合	非実行(0%,0%)	高(40%,30%)	中(30%,20%)	※カッコ内は可動体、キャラ
B2	はずれの場合に決定可能な先読み予告の種別数	0個	4個	3個	
B3	はずれの場合の先読み予告の実行割合	非実行(0%)	高(40%)	中(30%)	
B4	一変動あたりの動作促進演出(ボタン予告)の実行割合	低(10%,5%)	高(80%,30%)	中(80%,20%)	※カッコ内は大当り、はずれ
B5	ボタン予告の第1操作促進(一撃)と第2操作促進(連打・長押し)の実行態様	「一撃」のみ	「一撃」と「連打、長押し」	「一撃」と「連打、長押し」	
B6	一変動あたりの可動体予告の実行割合	非実行(0%,0%)	高(90%,40%)	中(90%,30%)	※カッコ内は大当り、はずれ
B7	一変動あたりのキャラクタ予告・リーチ予告(リーチ煽り)の実行割合	低 キャラ(10%,5%) リーチ(20%)	高 キャラ(80%,30%) リーチ(50%)	中 キャラ(80%,20%) リーチ(40%)	※カッコ内は大当り、はずれ
B8	当り報知の前は可動体落下させず、当り報知のときに可動体落下させる動作パターン(パターンA－1)の実行割合	高(90%)	中(20%)	低(10%)	
B9	事後演出の演出態様	共通			
B10	突入演出の表示態様	「BATTLE RUSH 突入!!」+「遊・1100」	「BATTLE RUSH 突入!!」+「極」	「BATTLE RUSH 突入!!」	

(C)各状態の特徴

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
C1	1の可変表示の平均消化速度	高速	中速	低速
C2	予告演出の実行割合	低	高	中
C3	特　徴	変動の消化速度が速く、余計な演出を実行しない	大当り確率が高いため、予告は多め、可変表示は時短状態Aより遅い	確変状態に突入するかを煽るために長めの可変表示が多い

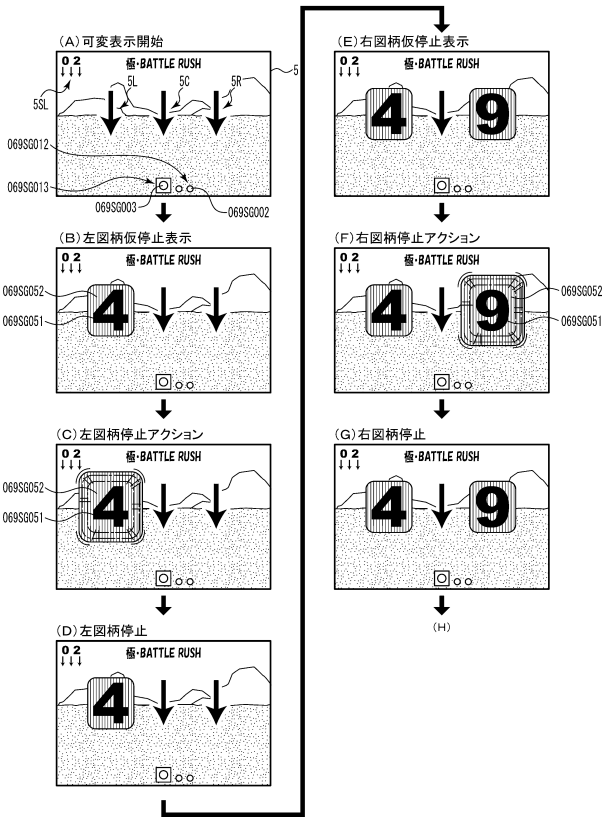
【図１１－５１】

【図１１－５１】



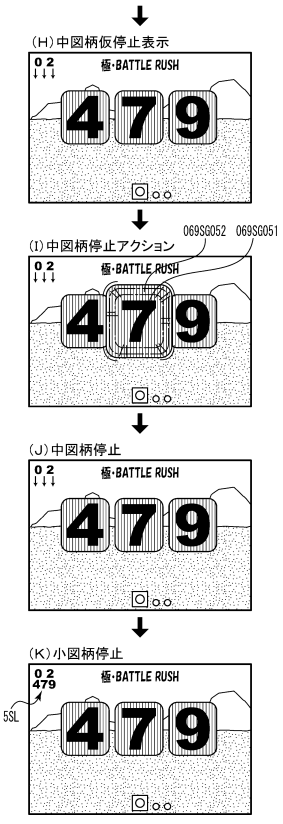
【図１１－５２】

【図１１－５２】　確変状態の短縮非リーチはずれ



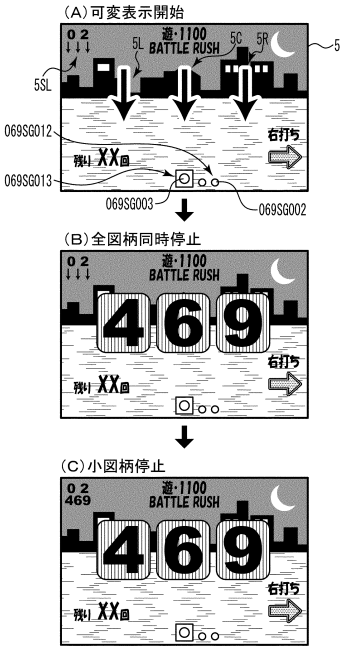
【図１１－５３】

【図１１－５３】



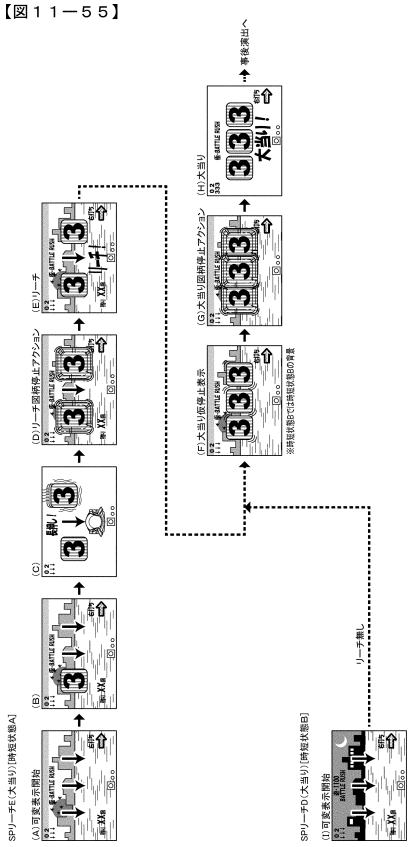
【図１１－５４】

【図１１－５４】
時短状態Ｂの超短縮非リーチはずれ



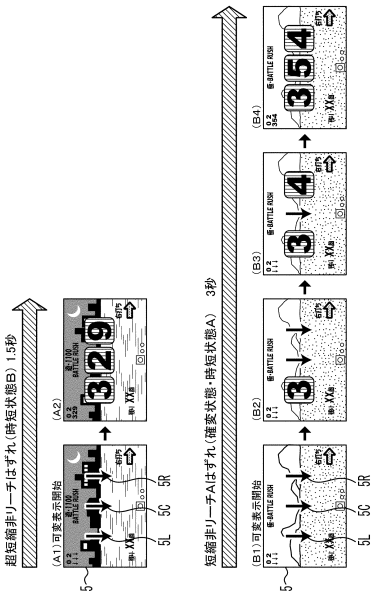
【図１１－５５】

【図１１－５５】



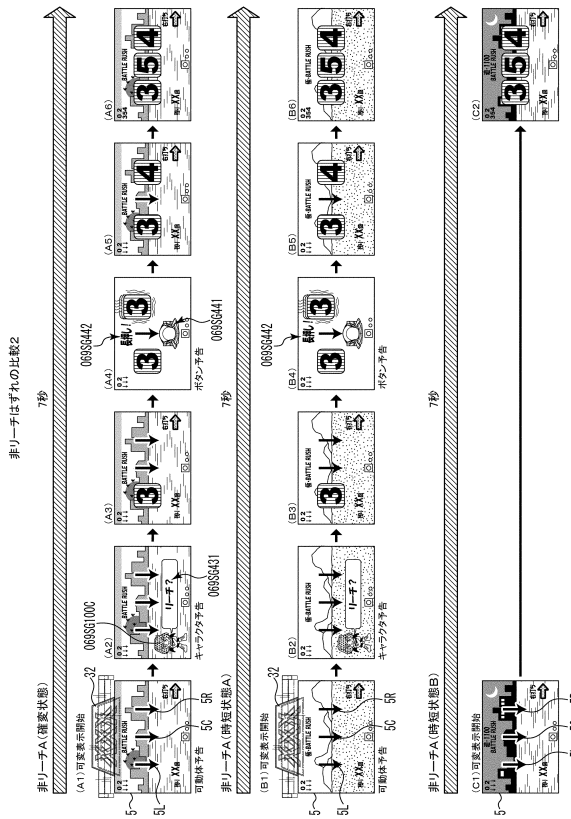
【図１１－５６】

【図１１－５６】



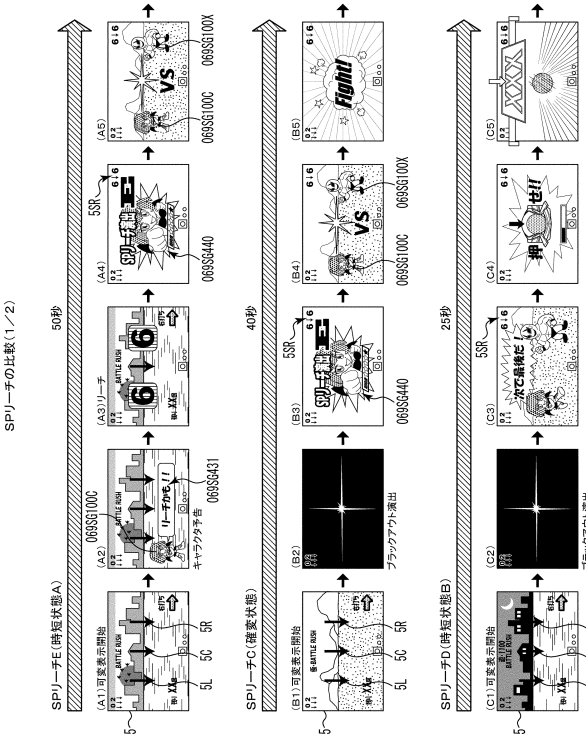
【図１１－５７】

【図１１－５７】



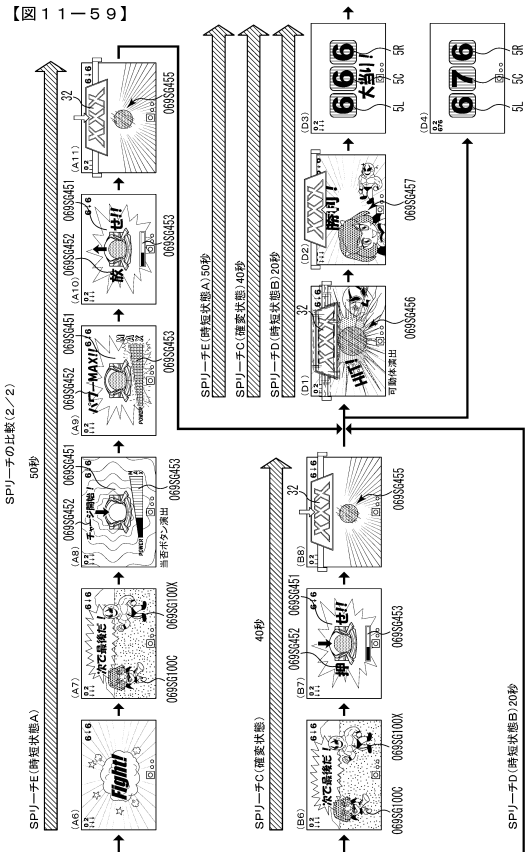
【図１１－５８】

【図１１－５８】



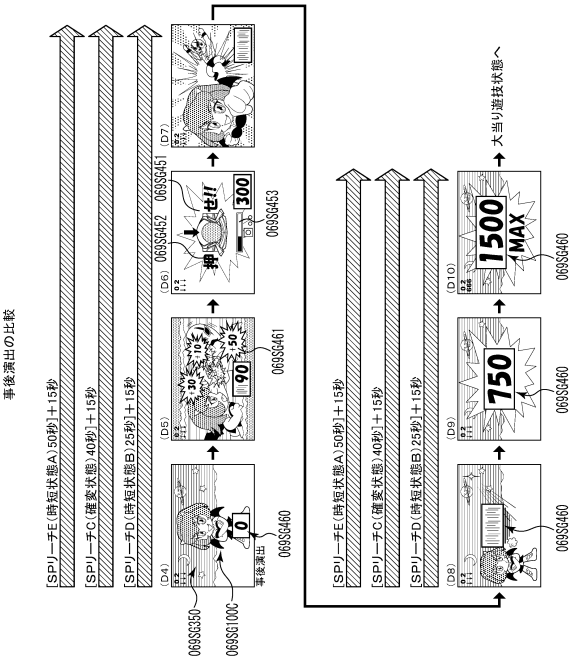
【図１１－５９】

【図１１－５９】



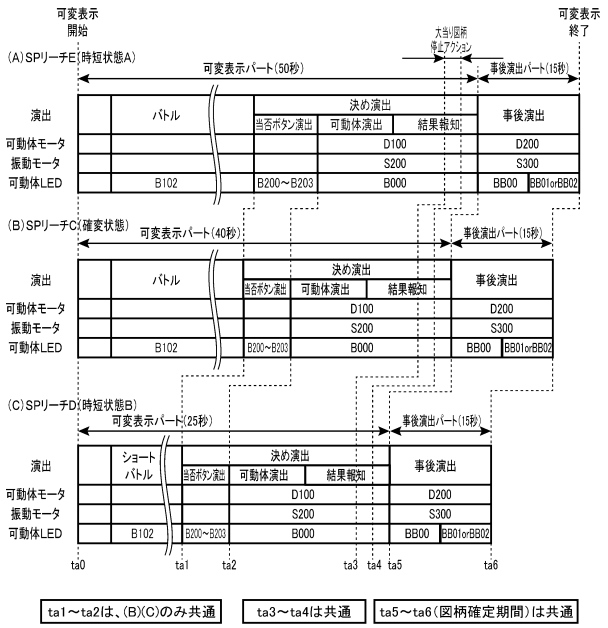
【図１１－６０】

【図１１－６０】



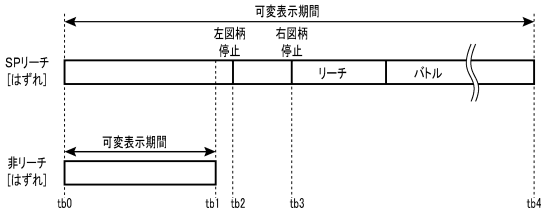
【図１１－６１】

【図１１－６１】



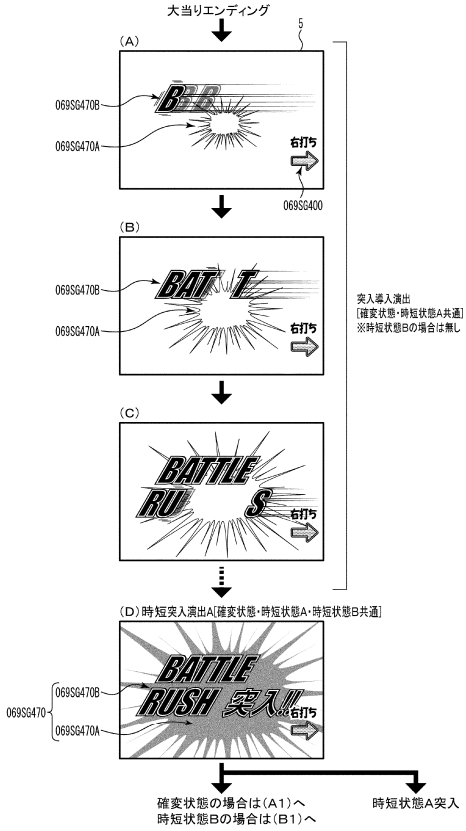
【図１１－６２】

【図１１－６２】



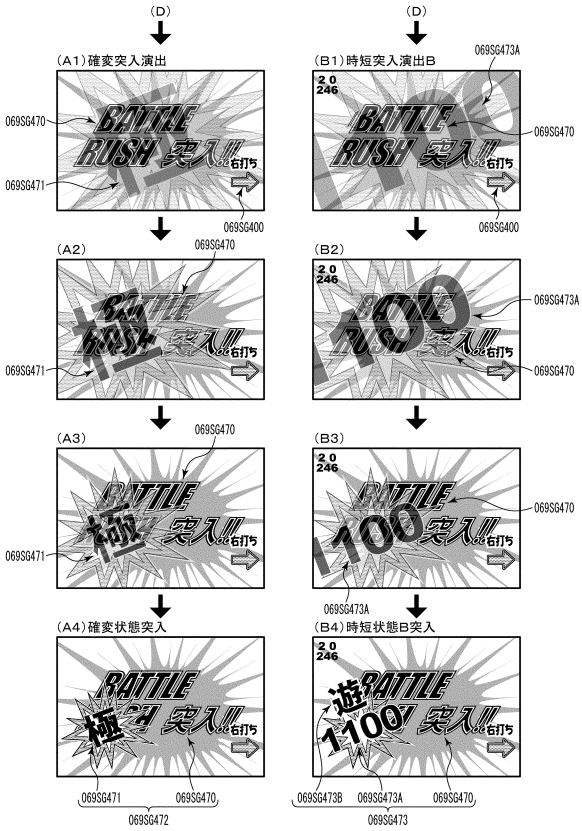
【図１１－６３】

【図１１－６３】



【図１１－６４】

【図１１－６４】



【図１１－６５】

【図１１－６５】　特徴部０６９ＳＧ実施の形態２

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	−
SPリーチE(バトルSP)	50000	−
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	−

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

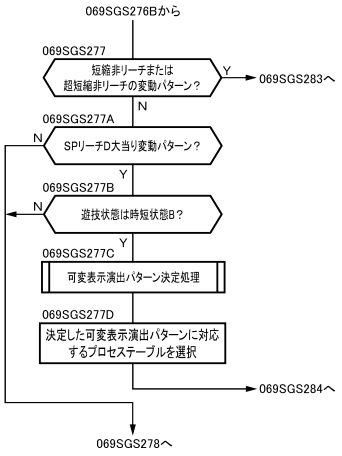
変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	−
SPリーチE(バトルSP)	50000	−
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	−

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	−
SP非経由A	7000+15000	−
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	10
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000+15000	90

【図１１－６６】

【図１１－６６】



【図１１－６７】

【図１１－６７】

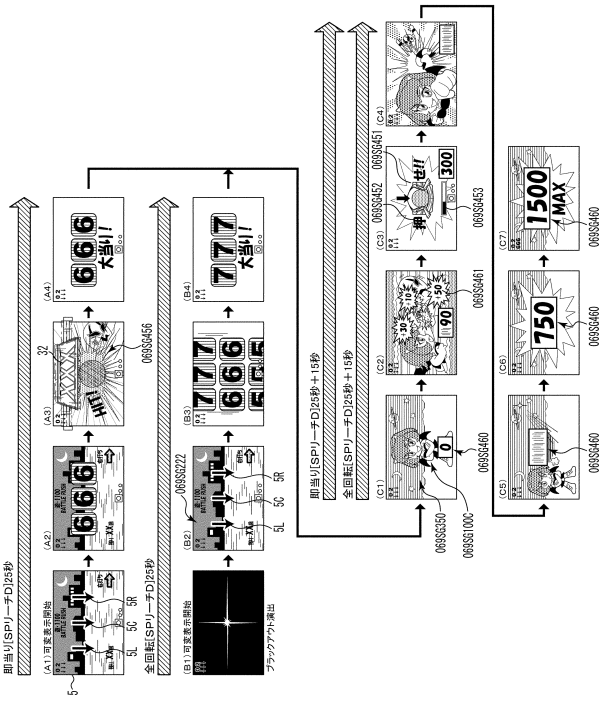
可変表示演出パターン決定テーブル[時短状態B]

演出態様	大当りC（10R）	大当りA、B（6R）
即当り演出	10	70
全回転演出	90	30

（数値は判定値数）

【図１１－６８】

【図１１－６８】



【図１１－６９】

【図１１－６９】

遊技状態別の各種動作例

項目	内容	時短状態B（1100回）	確変状態（110回）	時短状態A（110回）
D1	リーチ態様を経由しない大当り変動パターンの決定割合	高（90%）	低（5%）	低（5%）
D2	「当否ボタン演出」な く「可動体演出」を実行するSPリーチD（即当り・全回転）大当り変動パターンの実行割合	高（90%）	低（0%）	低（0%）
D3	保留0の場合における短縮変動パターンの決定割合	高（100%）	低（0%）	低（0%）
D4	大当り（10R）の場合における「全回転演出」の実行割合	高（100%）	低（0%）	低（0%）

【図１２－１】

【図１２－１】

（A）

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～99	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

（B） 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

（C1）大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

（C2）大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

（D）大当り種別

大当り種別	1ラウンド目開放対象	2ラウンド目開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口（Vフタ：ショート開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口（Vフタ：ロング開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口（Vフタ：ロング開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	10

※1：1ラウンド目でのV入賞が条件

【図１２－２】

【図１２－２】

(A)普通図柄当り判定テーブル(通常状態)

判定結果	MR2
当り	3
はずれ	4～13

(B)普通図柄当り判定テーブル(時短状態A・時短状態B・確変状態共通)

判定結果	MR2
当り	3～12
はずれ	13

(C)普通図柄の可変表示期間

遊技状態	変動時間
通常状態	60秒
時短状態A・時短状態B・確変状態	0．1秒

(D)普通図柄当り時の第2始動入賞口開放時間

遊技状態	開放時間
通常状態	0．1秒
時短状態A・時短状態B・確変状態	3秒

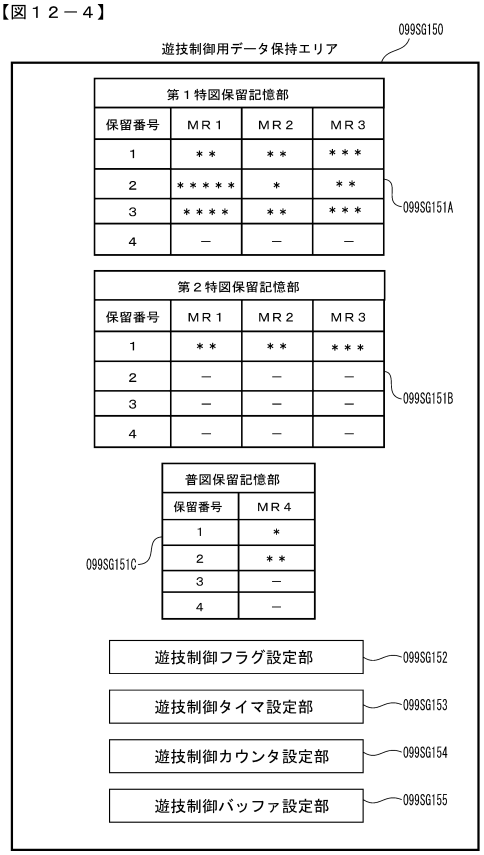
【図１２－３】

【図１２－３】

可変表示結果	変動パターン	変動時間(ms)
はずれ	超短縮非リーチ	1500
	短縮非リーチA	3000
	短縮非リーチB	5000
	非リーチA	7000
	非リーチB	12000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000
	SPリーチB(バトルSP)	80000
	SPリーチC(バトルSP)	40000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000
	SPリーチE(バトルSP)	50000
大当り	SP非経由A	7000+15000
	SP非経由B	12000+15000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000
	SPリーチB(バトルSP)	80000+15000
	SPリーチC(バトルSP)	40000+15000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000
	SPリーチE(バトルSP)	50000+15000

【図１２－４】

【図１２－４】



【図１２－５】

【図１２－５】

通常状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[保留0～2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	12000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(C)大当り用変動パターン判定テーブルA[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000	40
SPリーチB(バトルSP)	80000+15000	50

【図１２－６】

【図１２－６】

確変状態

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルC[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルD[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	80
非リーチA	7000	15
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルE[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルF[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

【図１２－７】

【図１２－７】

確変状態

大当り用変動パターン判定テーブルB[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC（バトルSP）	40000+15000	80
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000+15000	15

【図１２－８】

【図１２－８】

時短状態A

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルG[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチE（バトルSP）	50000	5

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルH[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチE（バトルSP）	50000	5

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルI[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE（バトルSP）	50000	5

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルJ[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	5

【図１２－９】

【図１２－９】

時短状態A

大当り用変動パターン判定テーブルC[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE（バトルSP）	50000+15000	95

【図１２－１０】

【図１２－１０】

時短状態Ｂ（救済時短状態）

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＫ[保留０]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチＢ	5000	97
SPリーチＤ（ショートバトルSP）	25000	3

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＬ[保留１]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
SPリーチＤ（ショートバトルSP）	25000	3

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＭ[保留２]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	99
SPリーチＤ（ショートバトルSP）	25000	1

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＮ[保留３]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100

【図１２－１１】

【図１２－１１】

時短状態Ｂ（救済時短状態）

大当り用変動パターン判定テーブルＤ[保留０～３]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SPリーチＤ（ショートバトルSP）	25000+15000	100

【図１２－１２】

【図１２－１２】

（Ａ）通常状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔（左打ち時）

始動入賞口	入賞確率
第１始動入賞口	５．５％
第２始動入賞口	—

※１：ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

（Ｂ）確変状態・時短状態・救済時短状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔（右打ち時）

始動入賞口	入賞確率
第１始動入賞口	—
第２始動入賞口	５５％

※２：ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

【図１２－１３】

【図１２－１３】

（Ａ）

期間値α＝Ａ×ａ＋Ｂ×ｂ＋Ｃ×ｃ＋Ｄ×ｄ

（Ｂ）

期間値β＝Ｅ×ｅ＋Ｆ×ｆ＋Ｇ×ｇ＋Ｈ×ｈ

（Ｃ）

期間値γ＝Ｉ×ｉ＋Ｊ×ｊ＋Ｋ×ｋ＋Ｌ×ｌ

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\alpha > \beta$　且つ　$\gamma > \beta$

α：時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間

β：時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間

γ：確変状態における１変動の平均変動時間

【図１２－１４】

【図１２－１４】

（Ａ）

$\alpha' = A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$

（Ｂ）

$\beta' = E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$

（Ｃ）

$\gamma' = I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\alpha' > \beta'$　且つ　$\gamma' > \beta'$

α'：時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間

β'：時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間

γ'：確変状態における１変動の平均変動時間

【図１２－１５】

【図１２－１５】

（Ａ）

期間値$\delta = D \times 110$

（Ｂ）

期間値$\varepsilon = H \times 110$

（Ｃ）

期間値$\zeta = L \times 110$

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\delta > \varepsilon$　且つ　$\zeta > \varepsilon$

δ：時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

ε：時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

ζ：確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－１６】

【図１２－１６】

（Ａ）

期間値$\delta' = D \times 1100$

（Ｂ）

期間値$\varepsilon' = H \times 1100$

（Ｃ）

期間値$\zeta' = L \times 1100$

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\delta' > \varepsilon'$　且つ　$\zeta' > \varepsilon'$

δ'：時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

ε'：時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

ζ'：確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－１７】

【図１２－１７】

（Ａ）

期間値$\eta = C \times 110$

（Ｂ）

期間値$\theta = G \times 110$

（Ｃ）

期間値$\iota = K \times 110$

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\eta > \theta$　且つ　$\iota > \theta$

η：時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

θ：時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι：確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－１８】

【図１２－１８】

（Ａ）

期間値$\eta' = C \times 1100$

（Ｂ）

期間値$\theta' = G \times 1100$

（Ｃ）

期間値$\iota' = K \times 1100$

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\eta' > \theta'$　且つ　$\iota' > \theta'$

η'：時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

θ'：時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι'：確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－１９】

【図１２－１９】

（Ａ）

期間値$\kappa = B \times 110$

（Ｂ）

期間値$\lambda = F \times 110$

（Ｃ）

期間値$\mu = J \times 110$

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\kappa > \lambda$　且つ　$\mu > \lambda$

κ：時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

λ：時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ：確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－２０】

【図１２－２０】

（Ａ）

期間値κ'＝Ｂ×１１００

（Ｂ）

期間値λ'＝Ｆ×１１００

（Ｃ）

期間値μ'＝Ｊ×１１００

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\kappa' > \lambda'$　且つ　$\mu' > \lambda'$

κ'：時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

λ'：時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ'：確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－２１】

【図１２－２１】

（Ａ）

期間値ν＝Ａ×１１０

（Ｂ）

期間値ξ＝Ｅ×１１０

（Ｃ）

期間値π＝Ｉ×１１０

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\nu > \xi$　且つ　$\pi > \xi$

ν：時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ：時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

π：確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－２２】

【図１２－２２】

（Ａ）

期間値ν'＝Ａ×１１００

（Ｂ）

期間値ξ'＝Ｅ×１１００

（Ｃ）

期間値π'＝Ｉ×１１００

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\nu' > \xi'$　且つ　$\pi' > \xi'$

ν'：時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ'：時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

π'：確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－２３】

【図１２－２３】

代数	説明
A	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
B	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
C	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
D	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
E	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
F	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
G	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
H	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
I	確変状態において第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
J	確変状態において第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
K	確変状態において第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
L	確変状態において第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
a	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０の変動表示が該時短状態Ａ１１０回の変動表示に占める割合
b	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１の変動表示が該時短状態Ａ１１０回の変動表示に占める割合
c	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２の変動表示が該時短状態Ａ１１０回の変動表示に占める割合
d	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３の変動表示が該時短状態Ａ１１０回の変動表示に占める割合
e	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０の変動表示が該時短状態Ｂ１１０回の変動表示に占める割合
f	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１の変動表示が該時短状態Ｂ１１０回の変動表示に占める割合
g	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２の変動表示が該時短状態Ｂ１１０回の変動表示に占める割合
h	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３の変動表示が該時短状態Ｂ１１０回の変動表示に占める割合
i	確変状態において第２特図保留記憶数が０の変動表示が該確変状態１１０回の変動表示に占める割合
j	確変状態において第２特図保留記憶数が１の変動表示が該確変状態１１０回の変動表示に占める割合
k	確変状態において第２特図保留記憶数が２の変動表示が該確変状態１１０回の変動表示に占める割合
l	確変状態において第２特図保留記憶数が３の変動表示が該確変状態１１０回の変動表示に占める割合
a'	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０の変動表示が該時短状態Ａ１１００回の変動表示に占める割合
b'	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１の変動表示が該時短状態Ａ１１００回の変動表示に占める割合
c'	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２の変動表示が該時短状態Ａ１１００回の変動表示に占める割合
d'	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３の変動表示が該時短状態Ａ１１００回の変動表示に占める割合
e'	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０の変動表示が該時短状態Ｂ１１００回の変動表示に占める割合
f'	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１の変動表示が該時短状態Ｂ１１００回の変動表示に占める割合
g'	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２の変動表示が該時短状態Ｂ１１００回の変動表示に占める割合
h'	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３の変動表示が該時短状態Ｂ１１００回の変動表示に占める割合
i'	確変状態において第２特図保留記憶数が０の変動表示が該確変状態１１００回の変動表示に占める割合
j'	確変状態において第２特図保留記憶数が１の変動表示が該確変状態１１００回の変動表示に占める割合
k'	確変状態において第２特図保留記憶数が２の変動表示が該確変状態１１００回の変動表示に占める割合
l'	確変状態において第２特図保留記憶数が３の変動表示が該確変状態１１００回の変動表示に占める割合

【図１２－２４】

【図１２－２４】

（Ａ）パチンコ遊技機の１０時間分の実射値　※１

	通常状態※２	時短状態Ａ※３	時短状態Ｂ※３	確変状態※３
試射試験時間	３４６．０８分	７７．００分	１４．９６分	１１６．００分
発射遊技球数	３４５８０個	７６７６個	１４９４個	１１５１５個
特図１始動口入賞回数	１９３９回	０回	０回	０回
特図２始動口入賞回数	０回	４３７１回	８２１回	６５５６回
特図１変動表示回数	１８８３回	０回	０回	０回
特図２変動表示回数	０回	６５８回	５９４回	９８７回
特図１変動時間（合計）	２３８４０秒	０秒	０秒	０秒
特図２変動時間（合計）	０秒	３５４８秒	９５４秒	４３８７秒

※１：試射試験時間の残り時間は大当り遊技状態

※２：ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

※３：ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

（Ｂ）パチンコ遊技機の設計値

	通常状態	時短状態Ａ	時短状態Ｂ	確変状態
１分あたりの発射遊技球数	９９．９個／分			
特図１入賞率	５．６個／分	０	０	０
特図２入賞率	０	５６．７個／分	５４．８個／分	５６．７個／分
特図１変動時間（平均）	１２．６６１秒	０	０	０
特図２変動時間（平均）	０	５．３９３秒	１．６０７秒	４．４４５秒

【図１２－２５】

【図１２－２５】

通常状態における平均変動時間

（Ａ）各保留記憶数における平均変動時間

・第１特図保留記憶数０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=13340(ms)

・第１特図保留記憶数１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=13340(ms)

・第１特図保留記憶数２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=13340(ms)

・第１特図保留記憶数３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
5000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=6550(ms)

（Ｂ）各保留記憶数での変動表示実行割合（実射時に実行された変動から算出）

保留記憶数	割合
０	１０％
１	４０％
２	４０％
３	１０％

（Ｃ）（Ａ）と（Ｂ）より算出した通常状態における平均変動時間
13340(ms)*10/100+13340(ms)*40/100+13340(ms)*40/100+6550(ms)*10/100=12661(ms)

【図１２－２６】

【図１２－２６】

時短状態Ａにおける平均変動時間

（Ａ）各保留記憶数における平均変動時間

・第２特図保留記憶数０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ａ
7000(ms)*95/100+50000(ms)*5/100=9150(ms)

・第２特図保留記憶数１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｂ
3000(ms)*85/100+7000(ms)*10/100+50000(ms)*5/100=5750(ms)

・第２特図保留記憶数２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｃ
3000(ms)*90/100+7000(ms)*5/100+50000(ms)*5/100=5550(ms)

・第２特図保留記憶数３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｄ
3000(ms)*95/100+50000(ms)*5/100=5350(ms)

（Ｂ）各保留記憶数での変動表示実行割合（実射時に実行された変動から算出）

保留記憶数	代数	１１０回・１１００回の変動における割合
０	ａ、ａ’	０．９０９０９０９％
１	ｂ、ｂ’	０．９０９０９０９％
２	ｃ、ｃ’	２．７２７２７２７％
３	ｄ、ｄ’	９５．４５４５４５５％

（Ｃ）（Ａ）と（Ｂ）より算出した時短状態Ａにおける平均変動時間α、α’

9150(ms)*0.9090909/100+5750(ms)*0.9090909/100+5550(ms)*2.7272727/100+5350(ms)*95.4545455/100=5393.636(ms)

【図１２－２７】

【図１２－２７】

時短状態Ｂにおける平均変動時間

（Ａ）各保留記憶数における平均変動時間

・第２特図保留記憶数０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｅ
5000(ms)*97/100+25000(ms)*3/100=5600(ms)

・第２特図保留記憶数１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｆ
1500(ms)*97/100+25000(ms)*3/100=2205(ms)

・第２特図保留記憶数２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｇ
1500(ms)*99/100+25000(ms)*1/100=1735(ms)

・第２特図保留記憶数３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｈ
1500(ms)*100/100=1500(ms)

（Ｂ）各保留記憶数での変動表示実行割合（実射時に実行された変動から算出）

保留記憶数	代数	１１０回・１１００回の変動における割合
０	ｅ、ｅ’	０．９０９０９０９％
１	ｆ、ｆ’	１．８１８１８１８％
２	ｇ、ｇ’	２４．５４５４５４５％
３	ｈ、ｈ’	７２．７２７２７２７％

（Ｃ）（Ａ）と（Ｂ）より算出した時短状態Ｂにおける平均変動時間β、β’

5600(ms)*0.9090909/100+2205(ms)*1.8181818/100+1735(ms)*24.5454545/100+1500(ms)*72.7272727/100=1607.773(ms)

【図１２－２８】

【図１２－２８】

確変状態における平均変動時間

（Ａ）各保留記憶数における平均変動時間

・第２特図保留記憶数０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｉ
7000(ms)*95/100+40000(ms)*2/100+25000*3/100=8200(ms)

・第２特図保留記憶数１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｊ
3000(ms)*80/100+7000(ms)*15/100+40000*2/100+25000*3/100=5000(ms)

・第２特図保留記憶数２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｋ
3000(ms)*90/100+7000(ms)*5/100+40000*2/100+25000*3/100=4600(ms)

・第２特図保留記憶数３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｌ
3000(ms)*95/100+40000*2/100+25000*3/100=4400(ms)

（Ｂ）各保留記憶数での変動表示実行割合（実射時に実行された変動から算出）

保留記憶数	代数	１１０回・１１００回の変動における割合
０	ｉ、ｉ’	０．９０９０９０９％
１	ｊ、ｊ’	０．９０９０９０９％
２	ｋ、ｋ’	２．７２７２７２７％
３	ｌ、ｌ’	９５．４５４５４５５％

（Ｃ）（Ａ）と（Ｂ）より算出した確変状態における平均変動時間γ、γ’

8200(ms)*0.9090909/100+5000(ms)0.9090909/100+4600(ms)*2.7272727/100+4400(ms)*95.4545455/100
=4445.455(ms)

【図１２－２９】

【図１２－２９】

時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における平均変動時間

遊技状態	代数	平均変動時間
時短状態Ａ	α、α’	５３９３．６３６ｍｓ
時短状態Ｂ	β、β’	１６０７．７７３ｍｓ
確変状態	γ、γ’	４４４５．４５５ｍｓ

【図１２－３０】

【図１２－３０】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の
１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間（合計）

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	χ＝α（またはα’）×１１０＝５３９３．６３３（ｍｓ）×１１０	５９３２９９．６３ｍｓ
時短状態Ｂ	ψ＝β（またはβ’）×１１０＝１６０７．７７３（ｍｓ）×１１０	１７６８５５．０３ｍｓ
確変状態	ω＝γ（またはγ’）×１１０＝４４４５．４５５（ｍｓ）×１１０	４８９０００．０５ｍｓ

上記からχ＞ψ且つω＞ψ

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の
１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間（合計）

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	χ’＝α（またはα’）×１１００＝５３９３．６３３（ｍｓ）×１１００	５９３２９９６．３ｍｓ
時短状態Ｂ	ψ’＝β（またはβ’）×１１００＝１６０７．７７３（ｍｓ）×１１００	１７６８５５０．３ｍｓ
確変状態	ω’＝γ（またはγ’）×１１００＝４４４５．４５５（ｍｓ）×１１００	４８９０００．５ｍｓ

上記からχ’＞ψ’且つω’＞ψ’

【図１２－３１】

【図１２－３１】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留
記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	δ＝Ｄ×１１０＝５３５０（ｍｓ）×１１０	５８８５００ｍｓ
時短状態Ｂ	ε＝Ｈ×１１０＝１５００（ｍｓ）×１１０	１６５０００ｍｓ
確変状態	ζ＝Ｌ×１１０＝４４００（ｍｓ）×１１０	４８４０００ｍｓ

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留
記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	δ’＝Ｄ×１１００＝５３５０（ｍｓ）×１１００	５８８５０００ｍｓ
時短状態Ｂ	ε’＝Ｈ×１１００＝１５００（ｍｓ）×１１００	１６５００００ｍｓ
確変状態	ζ’＝Ｌ×１１００＝４４００（ｍｓ）×１１００	４８４００００ｍｓ

【図１２－３２】

【図１２－３２】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	η＝Ｃ×１１０＝５５５０（ｍｓ）×１１０	６１０５００ｍｓ
時短状態Ｂ	θ＝Ｇ×１１０＝１７３５（ｍｓ）×１１０	１９０８５０ｍｓ
確変状態	ι＝Ｋ×１１０＝４６００（ｍｓ）×１１０	５０６０００ｍｓ

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	η’＝Ｃ×１１００＝５５５０（ｍｓ）×１１００	６１０５０００ｍｓ
時短状態Ｂ	θ’＝Ｇ×１１００＝１７３５（ｍｓ）×１１００	１９０８５００ｍｓ
確変状態	ι’＝Ｋ×１１００＝４６００（ｍｓ）×１１００	５０６０００ｍｓ

【図１２－３３】

【図１２－３３】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	κ＝Ｂ×１１０＝５７５０（ｍｓ）×１１０	６３２５００ｍｓ
時短状態Ｂ	λ＝Ｆ×１１０＝２２０５（ｍｓ）×１１０	２４２５５０ｍｓ
確変状態	μ＝Ｊ×１１０＝５０００（ｍｓ）×１１０	５５０００ｍｓ

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態おいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	κ’＝Ｂ×１１００＝５７５０（ｍｓ）×１１００	６３２５０００ｍｓ
時短状態Ｂ	λ’＝Ｆ×１１００＝２２０５（ｍｓ）×１１００	２４２５５００ｍｓ
確変状態	μ’＝Ｊ×１１００＝５０００（ｍｓ）×１１００	５５００００ｍｓ

【図１２－３４】

【図１２－３４】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	ν＝Ａ×１１０＝９１５０（ｍｓ）×１１０	１００６５００ｍｓ
時短状態Ｂ	ξ＝Ｅ×１１０＝５６００（ｍｓ）×１１０	６１６０００ｍｓ
確変状態	π＝Ｉ×１１０＝８２００（ｍｓ）×１１０	９０２０００ｍｓ

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態おいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	ν’＝Ａ×１１００＝９１５０（ｍｓ）×１１００	１００６５０００ｍｓ
時短状態Ｂ	ξ’＝Ｅ×１１００＝５６００（ｍｓ）×１１００	６１６０００ｍｓ
確変状態	π’＝Ｉ×１１００＝８２００（ｍｓ）×１１００	９０２０００ｍｓ

【図１２－３５】

【図１２－３５】

代数	説明	計算値
α	時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間	５３９３．６３６ｍｓ
β	時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間	１６０７．７７３ｍｓ
γ	確変状態における１変動の平均変動時間	４４４５．４５５ｍｓ
δ	時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	５８８５００ｍｓ
ε	時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	１６５０００ｍｓ
ζ	確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	４８４０００ｍｓ
η	時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	６１０５００ｍｓ
θ	時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	１９０８５０ｍｓ
ι	確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	５０６０００ｍｓ
κ	時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	６３２５００ｍｓ
λ	時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	２４２５５０ｍｓ
μ	確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	５５０００ｍｓ
ν	時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	１００６５００ｍｓ
ξ	時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	６１６０００ｍｓ
π	確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	９０２０００ｍｓ
χ	時短状態Ａにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	５９３２９９．６３ｍｓ
ψ	時短状態Ｂにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	１７６８５５．０３ｍｓ
ω	確変状態において１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	４８９０００．０５ｍｓ

【図１２－３６】

【図１２－３６】

代数	説明	計算値
α'	時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間	５３９３．６３６ｍｓ
β'	時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間	１６０７．７７３ｍｓ
γ'	確変状態における１変動の平均変動時間	４４４５．４５５ｍｓ
δ'	時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	５８８５０００ｍｓ
ε'	時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	１６５００００ｍｓ
ζ'	確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	４８４００００ｍｓ
η'	時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	６１０５０００ｍｓ
θ'	時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	１９０８５００ｍｓ
ι'	確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	５０６００００ｍｓ
κ'	時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	６３２５０００ｍｓ
λ'	時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	２４２５５０００ｍｓ
μ'	確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	５５００００ｍｓ
ν'	時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	１００６５０００ｍｓ
ξ'	時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	６１６００００ｍｓ
π'	確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	９０２００００ｍｓ
χ'	時短状態Ａにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	５９３２９９６．３ｍｓ
ψ'	時短状態Ｂにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	１７６８５５０．３ｍｓ
ω'	確変状態において１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	４８９００００．５ｍｓ

【図１３－１】

【図１３－１】　　特徴部０１８ＳＧ

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	45000	スーパーリーチα(低ベースはずれ)
PA2-3	80000	スーパーリーチβ(低ベースはずれ)
PA2-4	40000	スーパーリーチγ(高ベースはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	55000	スーパーリーチα(低ベース大当り)
PB1-3	90000	スーパーリーチβ(低ベース大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチγ(高ベース大当り)

【図１３－２】

【図１３－２】

(A) 通常状態(低ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	－	600	－
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	－	－	700
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	－	－	－
PA1-4(非リーチはずれ時短)	－	－	－
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	－	300	200
PA2-2(スーパーリーチαはずれ)	－	90	90
PA2-3(スーパーリーチβはずれ)	－	7	7
PA2-4(スーパーリーチγはずれ)	－	－	－
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	－	－
PB1-2(スーパーリーチα大当り)	600	－	－
PB1-3(スーパーリーチβ大当り)	300	－	－
PB1-4(スーパーリーチγ大当り)	－	－	－

(数値は判定値数)

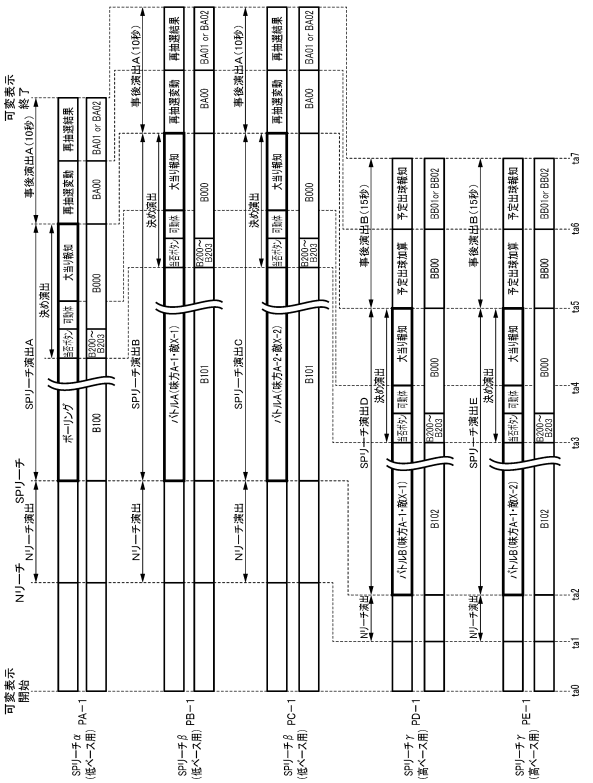
(B) 時短状態A、確変状態、時短状態B(高ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	－	－
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	－	－
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	－	－
PA1-4(非リーチはずれ時短)	－	800
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	－	100
PA2-2(スーパーリーチαはずれ)	－	－
PA2-3(スーパーリーチβはずれ)	－	－
PA2-4(スーパーリーチγはずれ)	－	97
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	197	－
PB1-2(スーパーリーチα大当り)	－	－
PB1-3(スーパーリーチβ大当り)	－	－
PB1-4(スーパーリーチγ大当り)	800	－

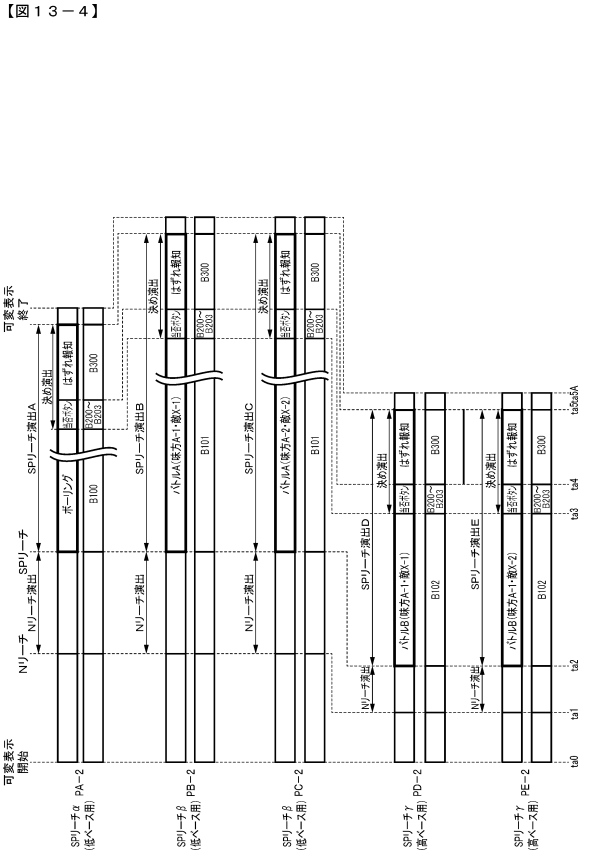
(数値は判定値数)

【図１３－３】

【図１３－３】



【図１３－４】



【図１３－５】

【図１３－５】

(A)演出種別

演出種別		内容	キャラクタ	説明
SPリーチα（低ベース用）	SPリーチ演出A（PA-1～2）	ボーリング	表示なし	ボーリングにより大当りになるか否かを報知。ピンを全て倒せば大当り。全て倒せなければはずれ。
SPリーチβ（低ベース用）	SPリーチ演出B（PB-1～2）	バトルA（街）	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
	SPリーチ演出C（PC-1～2）		味方A-2 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
SPリーチγ（高ベース用）	SPリーチ演出D（PD-1～2）	バトルB（荒野）	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
	SPリーチ演出E（PE-1～2）		味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
決め演出	当否ボタン演出	操作促進表示	表示なし	プッシュボタンの操作促進表示、ボタン画像、ゲージ画像を表示。
	可動体演出	可動体の落下	バトルしていた敵（PA-1～2は無）	大当りの場合に実行、はずれの場合は非実行。可動体の落下に応じてエフェクト画像の表示、LED点灯、音出力、振動。
事後演出A（低ベース用）（PA-1,PB-1,PC-1）		図柄再抽選	表示なし	図柄の再可変表示を開始。
				図柄再可変表示の表示結果を導出。図柄昇格で確率変動大当りの確定を報知。
事後演出B（高ベース用）（PD-1,PE-1）		大当り種別の報知	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより、予定出球数を加算表示。
			味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタを倒して加算表示を終了し、大当り時の予定出球数を報知。

(B)キャラクタ種別

味方キャラクタ		敵キャラクタ	
味方A-1	味方A-2	敵X-1	敵X-2
			

【図１３－６】

【図１３－６】

(A)キャラクタ表示

演出種別	SPリーチ演出		決め演出		事後演出	
	ボーリング／バトル	当否ボタン演出	可動体演出	結果報知	再抽選図柄／予定出球加算	再抽選結果／予定出球報知
SPリーチ演出A（PA-1）	—	—	—	—	—	—
SPリーチ演出B（PB-1）	味方A-1、敵X-1	—	敵X-1	味方A-1、敵X-1	—	—
SPリーチ演出C（PC-1）	味方A-2、敵X-2	—	敵X-2	味方A-2、敵X-2	—	—
SPリーチ演出D（PD-1）	味方A-1、敵X-1	—	敵X-1	味方A-1、敵X-1	味方A-1、敵X-1	味方A-1、敵X-1
SPリーチ演出E（PE-1）	味方A-1、敵X-2	—	敵X-2	味方A-1、敵X-2	味方A-1、敵X-2	味方A-1、敵X-2

(B)LEDの発光パターン

演出種別	SPリーチ演出	決め演出		事後演出	
	ボーリング／バトル	当否ボタン演出	可動体演出	結果報知	再抽選図柄／予定出球加算	再抽選結果／予定出球報知
SPリーチ演出A（PA-1）	発光パターン LP1-1（B100）	発光パターン LP2-1～4（B200～B203）	[大当り] 発光パターン LP3-2（B000） [はずれ] 発光パターン LP3-1（B300）		発光パターン LP4-1（BA00）	発光パターン LP4-2(BA01) or LP4-3(BA02)
SPリーチ演出B（PB-1）						
SPリーチ演出C（PC-1）						
SPリーチ演出D（PD-1）	発光パターン LP1-3（B102）				発光パターン LP4-4（BB00）	発光パターン LP4-5(BB01) or LP4-6(BB02)
SPリーチ演出E（PE-1）						

※括弧内の数字は拡張コマンド

(C)BGMや効果音の音パターン

演出種別	SPリーチ演出	決め演出		事後演出	
	ボーリング／バトル	当否ボタン演出	可動体演出	結果報知	再抽選図柄／予定出球加算	再抽選結果／予定出球報知
SPリーチ演出A（PA-1）	音パターンBP1-1	音パターン BP2-1～4	[大当り] 音パターンBP3-1～3 [はずれ] 音パターンBP3-1～3		音パターンBP4-1	音パターン BP4-2 or BP4-3
SPリーチ演出B（PB-1）	音パターンBP1-2					
SPリーチ演出C（PC-1）	音パターンBP1-3					
SPリーチ演出D（PD-1）	音パターンBP1-4				音パターンBP4-4	音パターン BP4-5 or BP4-6
SPリーチ演出E（PE-1）	音パターンBP1-5					

【図１３－７】

【図１３－７】

(A)発光パターンの説明

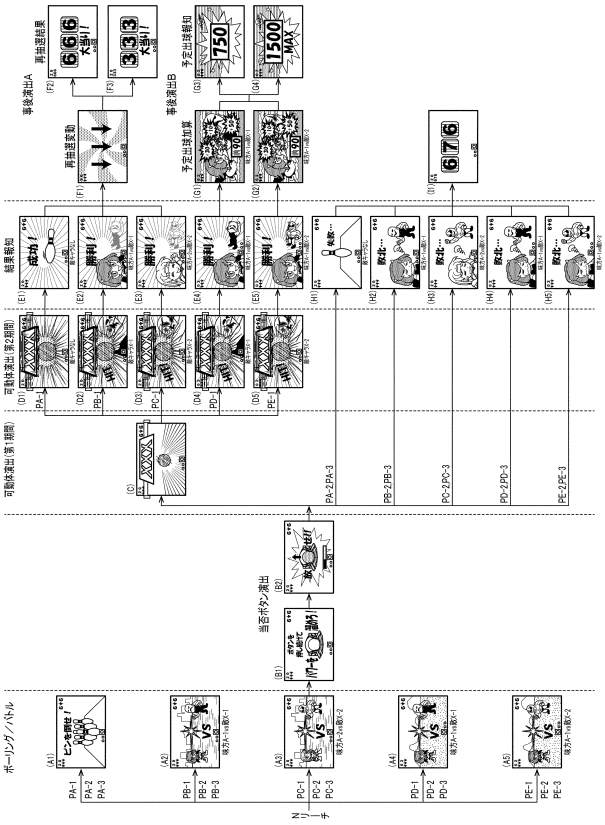
表示期間	パターン	拡張コマンド	内容	対応図面
ボーリング／バトル	発光パターンLP1-1	B100	SPリーチ前のタイトル演出表示、ピンと飛び！のボイス、SPリーチのBGM。	図13－10
	発光パターンLP1-2	B101	SPリーチ前のタイトル演出表示、「Fight！」のボイス、次の演出に「バトル」の演出があった旨の予告BGM、バトル前の演出。	図13－11(A2)、(A3)
	発光パターンLP1-3	B102	SPリーチ前のタイトル演出表示、「Fight！」のボイス、次の演出に「バトル」の演出があった旨の予告BGM、バトル前の演出。	図13－11(A2)、(A4)、(A5)
当否ボタン演出	発光パターンLP2-1	B200	「ボタンを押して！」の表示と「ボタンを押して！」を音声で案内、ボタン画像、ゲージ画像の表示。	図13－12
	発光パターンLP2-2	B201	ボタン押下時のリーチアクション前半用。青色で点灯、LED及び可動体LEDの発光。	図13－13
	発光パターンLP2-3	B202	ボタン押下時のリーチアクション後半用。青色で点灯、LED及び可動体LEDの発光。	図13－13
	発光パターンLP2-4	B203	ボタン押下時のリーチアクション前半用。赤色で点灯、LED及び可動体LEDの発光。	図13－13
はずれ報知	発光パターンLP3-1	B300	結果報知では「ハズレ」を音声で案内、LED及び可動体LEDの発光。演出表示が通常背景に戻ってから演出が開始されるまで継続。	図13－16
可動体演出&大当り報知	発光パターンLP3-2	B000	結果報知では「大当り」を音声で案内、LED及び可動体LEDの発光。演出表示が通常背景に戻ってから演出が開始されるまで継続。 「大当り」表示～エンディング終了までは、可動体演出、大当り報知において音声案内の有無に合わせて色々と変化。	図13－14、15
再抽選図柄／予定出球加算	発光パターンLP4-1	BA00	背景の画面表示（なし）に合わせて赤色LEDの点灯、LED及び可動体LEDの発光。	図13－17(F1)
	発光パターンLP4-4	BB00	背景の画面表示～スピン演出まで赤色LEDの点灯、LED及び可動体LEDの発光。ただし演出パターンの切り替わりに合わせて赤色LEDが消灯。	図13－18
	発光パターンLP4-2	BA01	再抽選図柄の抽選中（表示は、666など）の停止表示のところまで、青色LEDの点灯、LED及び可動体LEDの発光。	図13－17(F2)
	発光パターンLP4-3	BA02	再抽選図柄の抽選中（表示は、333など）の停止表示のところまで、青色LEDの点灯、LED及び可動体LEDの発光。	図13－17(F3)
	発光パターンLP4-5	BB01	予定出球数が750以上1500以下の表示となるまで青色LEDの点灯、LED及び可動体LEDの発光。 予定出球数が750以上1500以下の表示となるまでは、可動体演出、大当り報知において音声案内の有無に合わせて色々と変化。	図13－19(J1～J3)
	発光パターンLP4-6	BB02	予定出球数が1500以上の表示となるまで青色LEDの点灯、LED及び可動体LEDの発光。 予定出球数が1500以上の表示となるまでは、可動体演出、大当り報知において音声案内の有無に合わせて色々と変化。	図13－19(J1～J4)

(B)音パターンの説明

表示期間	パターン	内容	対応図面
ボーリング／バトル	音パターンBP1-1	SPリーチ前のタイトル演出表示、ピンと飛び！のボイス、SPリーチのBGM。	図13－10
	音パターンBP1-2	SPリーチ前のタイトル演出表示、「Fight！」のボイス、次の演出に「バトル」の演出があった旨の予告BGM、バトル前の演出。	図13－11(A2)
	音パターンBP1-3	SPリーチ前のタイトル演出表示、「Fight！」のボイス、次の演出に「バトル」の演出があった旨の予告BGM、バトル前の演出。	図13－11(A3)
	音パターンBP1-4	SPリーチ前のタイトル演出表示、「Fight！」のボイス、次の演出に「バトル」の演出があった旨の予告BGM、バトル前の演出。	図13－12(A4)
	音パターンBP1-5	SPリーチ前のタイトル演出表示、「Fight！」のボイス、次の演出に「バトル」の演出があった旨の予告BGM、バトル前の演出。	図13－12(A5)
当否ボタン演出	音パターンBP2-1	「ボタンを押して！」の表示と「ボタンを押して！」を音声で案内、ボタン画像、ゲージ画像の表示。	図13－12
	音パターンBP2-2	バトルベルA(1)MAXの効果音。	図13－16(H1)
	音パターンBP2-3	バトルベルA(2)MAXの効果音。	図13－16(H2-H4)
	音パターンBP2-4	勝敗の効果音。	図13－16(H5)
はずれ報知	音パターンBP3-1	勝利（味方A-1が敵X-1に勝利）のボイス、小パル風のBGM。	図13－16(E1)
	音パターンBP3-2	勝利（味方A-2が敵X-2に勝利）のボイス、小パル風のBGM。	図13－16(E2-E4,E5)
可動体演出&大当り報知	音パターンBP3-3	可動体演出の効果音、通常のBGM。	図13－15(E1-E4,E5)
	音パターンBP3-4	可動体演出の効果音、味方A～の勝利のボイス、小パル風のBGM。	図13－15(E1-E5)
	音パターンBP3-5	可動体演出の効果音、味方A～の勝利のボイス、小パル風のBGM。	図13－17(F1)
再抽選図柄／予定出球加算	音パターンBP4-1	再抽選図柄のBGM。	図13－18
	音パターンBP4-2	再抽選図柄（小）のBGM、予定出球加算のBGM。	図13－17(F2)
	音パターンBP4-3	再抽選図柄（大）のBGM、予定出球加算のBGM。	図13－17(F3)
再抽選図柄／予定出球加算	音パターンBP4-4	予定出球数のBGM、1500の効果音、MAXのボイス。	図13－19(J1～J3)
	音パターンBP4-5	予定出球数のBGM、1500の効果音、MAXのボイス。	図13－19(J1～J4)
	音パターンBP4-6	予定出球数のBGM、1500の効果音、MAXのボイス。	図13－19(J1～J4)

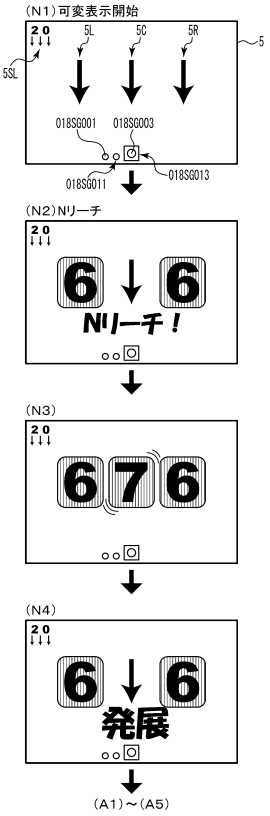
【図１３－８】

【図１３－８】



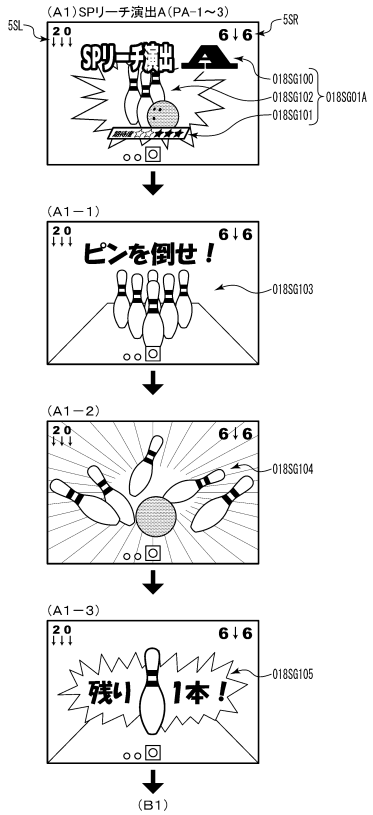
【図１３－９】

【図１３－９】　ＳＰリーチα，β，γの演出動作例



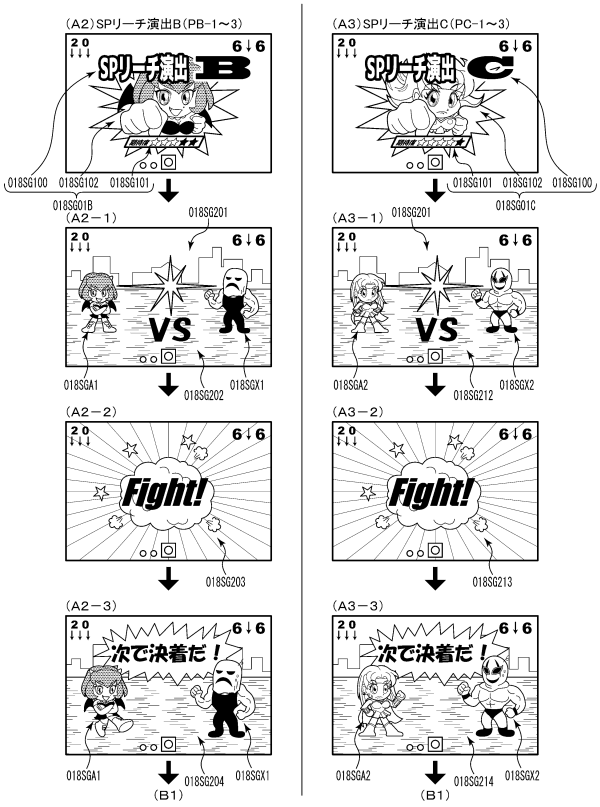
【図１３－１０】

【図１３－１０】　ＳＰリーチの演出動作例



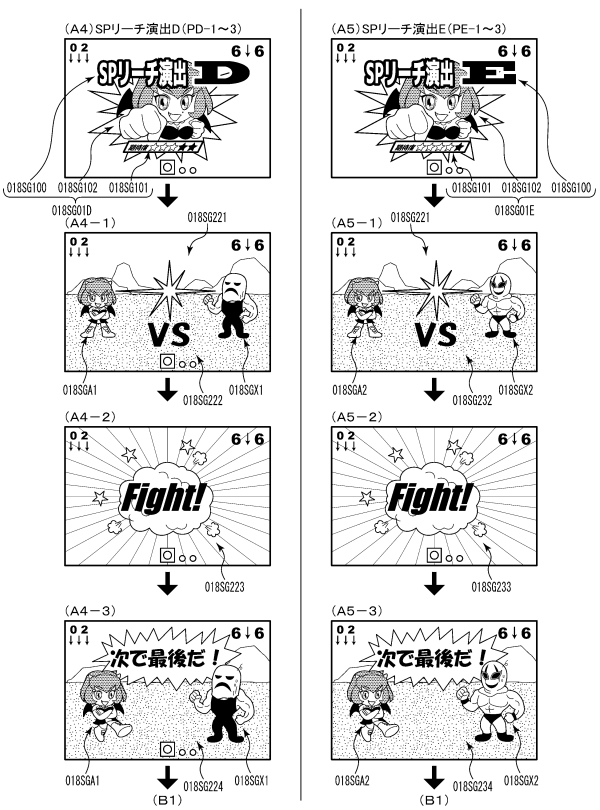
【図１３－１１】

【図１３－１１】　ＳＰリーチの演出動作例



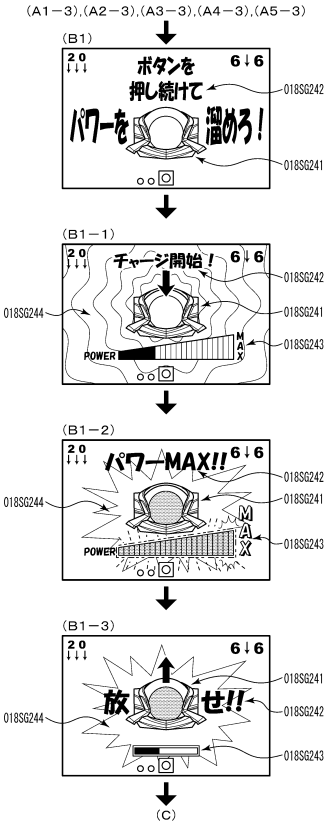
【図１３－１２】

【図１３－１２】　ＳＰリーチの演出動作例



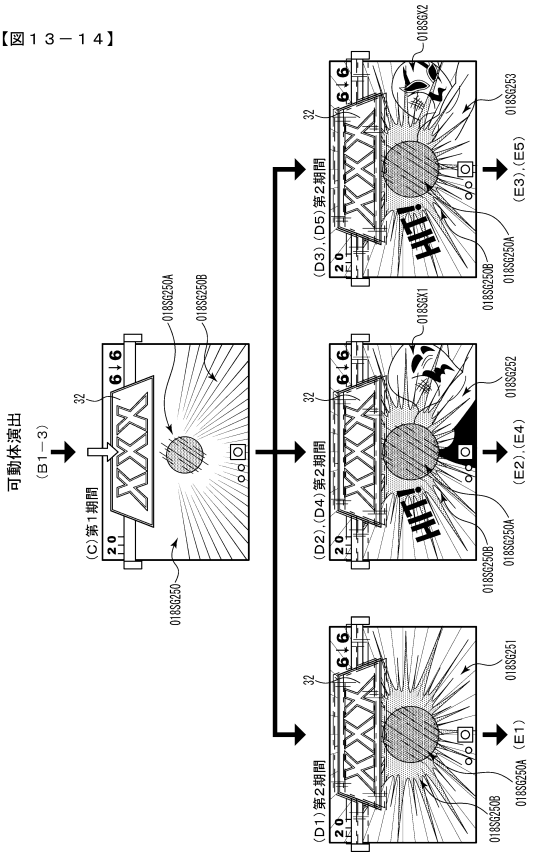
【図１３－１３】

【図１３－１３】　当否ボタン演出



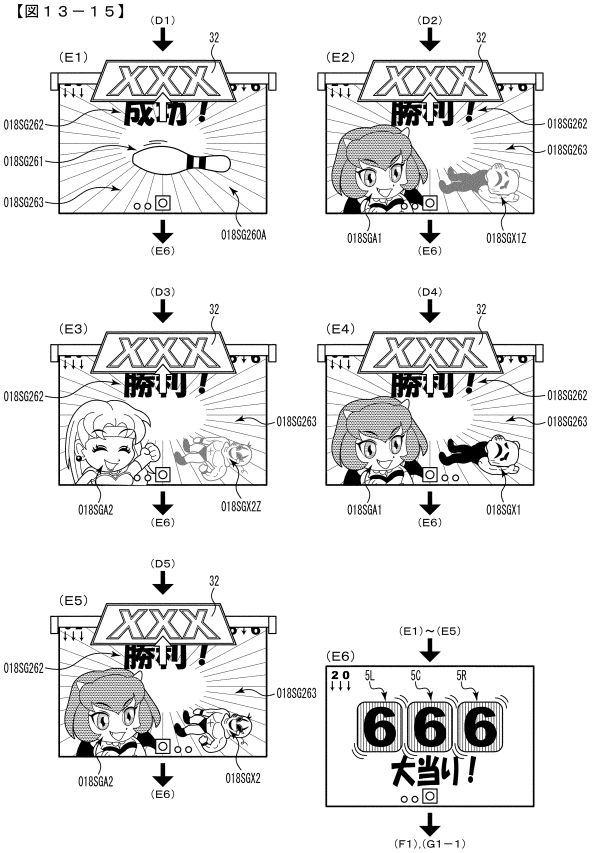
【図１３－１４】

【図１３－１４】

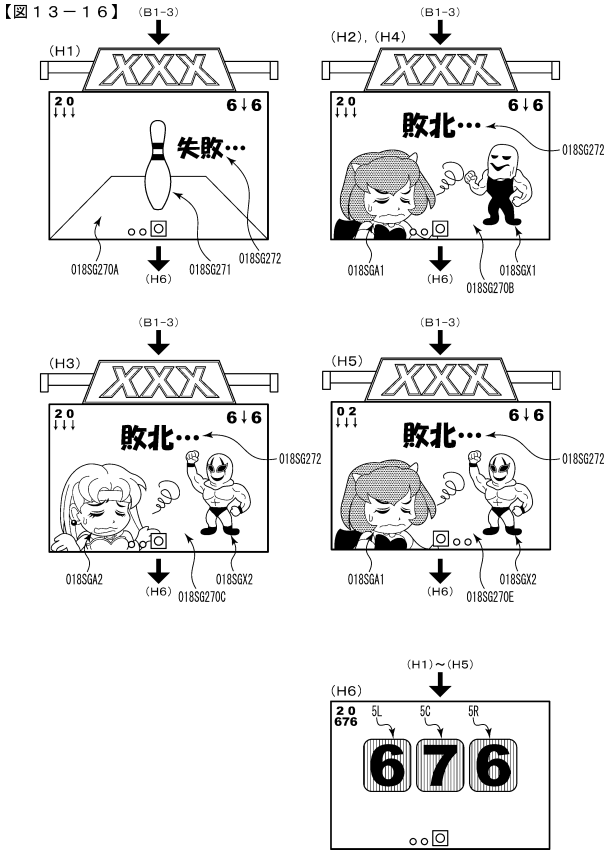


【図１３－１５】

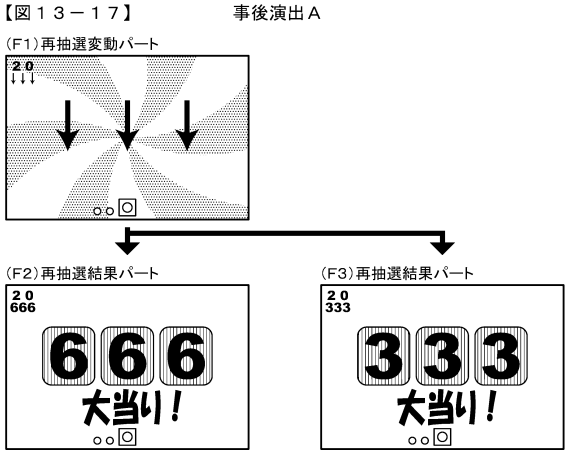
【図１３－１５】



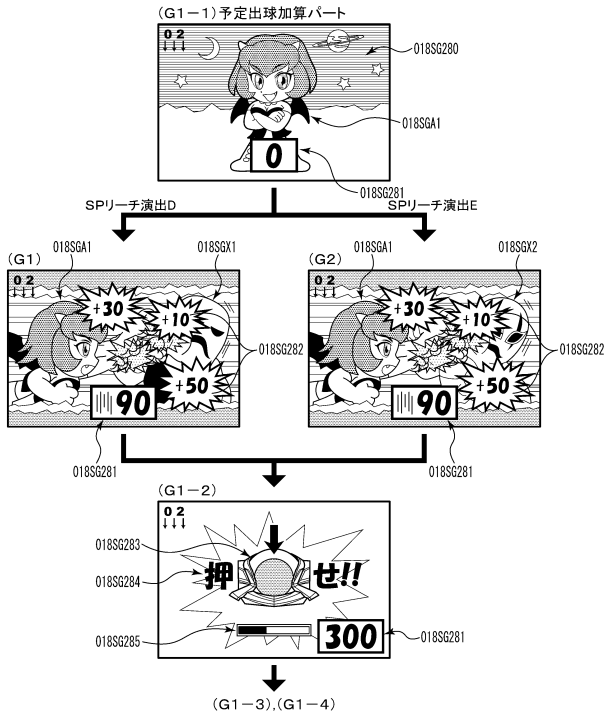
【図１３－１６】



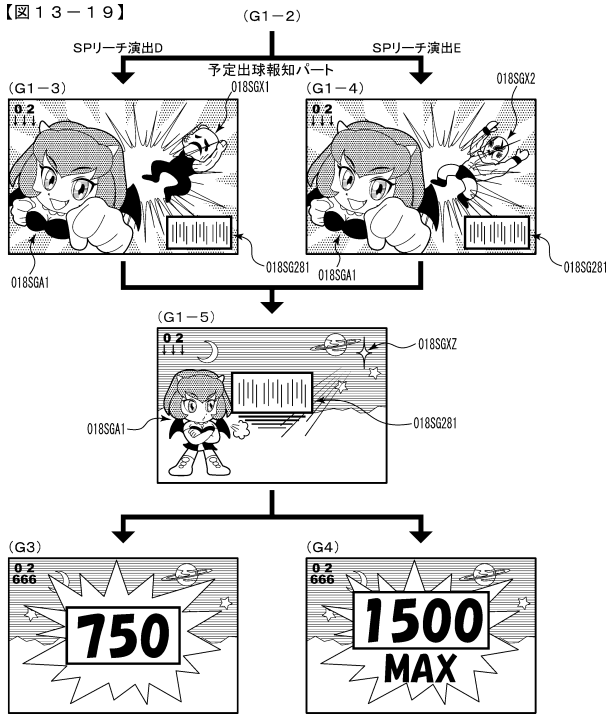
【図１３－１７】



【図１３－１８】



【図１３－１９】



【図１３－２０】

【図１３－２０】

(A)SPリーチ演出種別決定テーブルA(SPリーチα用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PA-1	−	100	100	−
PA-2	−	−	−	100
PA-3	−	−	−	−

(数値は判定値数)

(B)SPリーチ演出種別決定テーブルB(SPリーチβ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PB-1	−	30	70	−
PC-1	−	70	30	−
PB-2	−	−	−	70
PC-2	−	−	−	30
PB-3	−	−	−	−
PC-3	−	−	−	−

(数値は判定値数)

(C)SPリーチ演出種別決定テーブルC(SPリーチγ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PD-1	40	60	−	−
PE-1	60	40	−	−
PD-2	−	−	−	60
PE-2	−	−	−	40
PD-3	−	−	−	−
PE-3	−	−	−	−

(数値は判定値数)

【図１３－２１】

【図１３－２１】

なめらかレインボー発光

※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	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
40	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0
40	0x08F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0
40	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90
40	0x0CF0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70
40	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50
40	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30
40	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10
40	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00
40	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02
40	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04
40	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06
40	0x0F10F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08
40	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A
40	0x2F02F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C
40	0x4F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F
40	0x6F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F
40	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F
40	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
40	0xCF0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F
40	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F
40	0xFD0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F
40	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F
40	0xF90F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F
40	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F
40	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F
40	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F
40	0xF10F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F
40	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF
40	0xF02F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF
40	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF
40	0xF06F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD
40	0xF08F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB
40	0xF0AF0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9
40	0xF0CF0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7
40	0xF0FF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5
40	0xD0FD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3
40	0xB0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1
40	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0
40	0x70F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0
40	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0
40	0x30F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0
40	0x10F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0
40	0x00F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0
40	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0

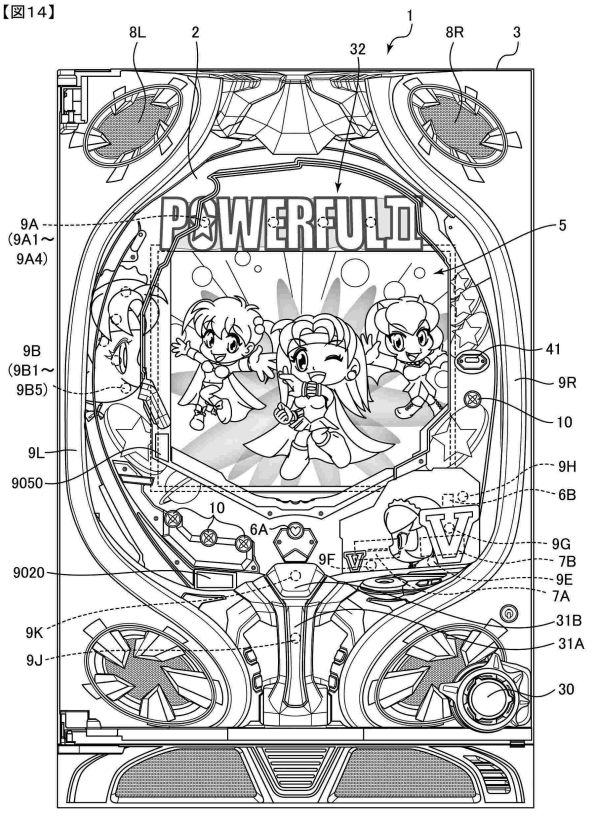
【図１３－２２】

【図１３－２２】レインボーフラッシュ発光

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
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x08F08F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0BF0BF	0xCF0F0D	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0AF04F	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0CF0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0EF0EF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F10F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x2F02F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x4F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x6F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xCF0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xFD0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF90F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF10F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF02F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

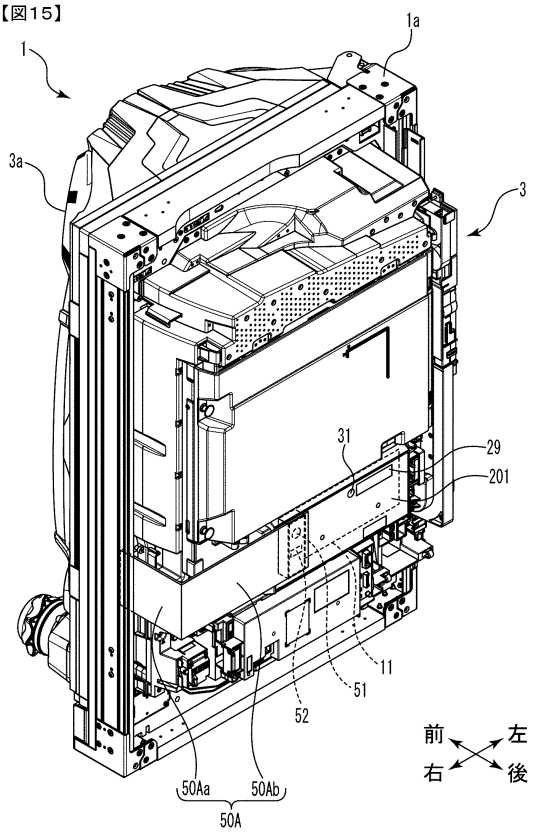
【図１４】

【図14】



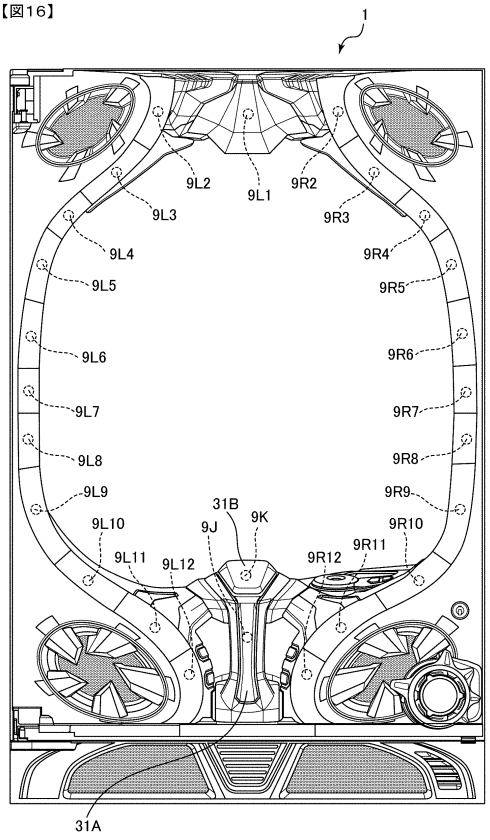
【図１５】

【図15】



【図１６】

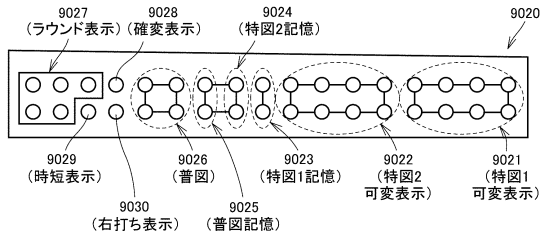
【図16】



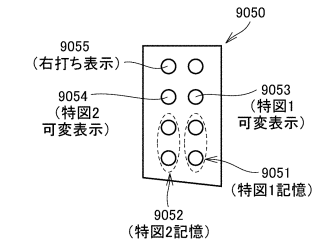
【図１７】

【図17】

(a)特図LED基板



(b)第4図柄ユニット

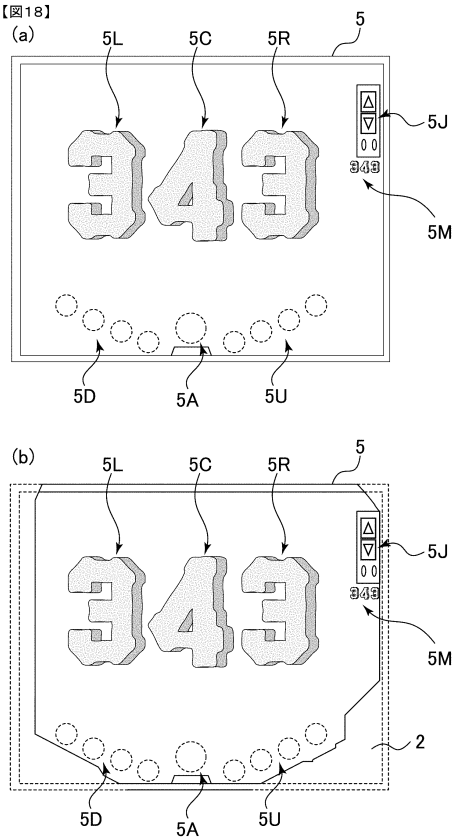


(c)第4図柄ユニットとSPリーチ時の遊技効果ランプとの関係

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

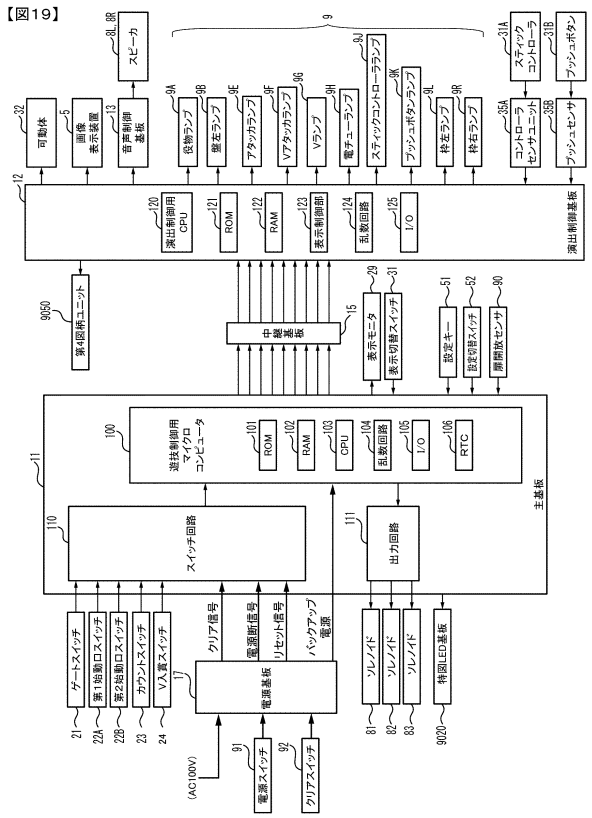
【図１８】

【図18】



【図１９】

【図19】



【図２０】

【図20】

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２１】

【図21】

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２２】

【図22】

(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２３】

【図23】

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２４】

【図24】

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２５】

【図25】

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２６】

【図26】

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２７】

【図27】

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２８】

【図28】

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	短縮変動	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２９】

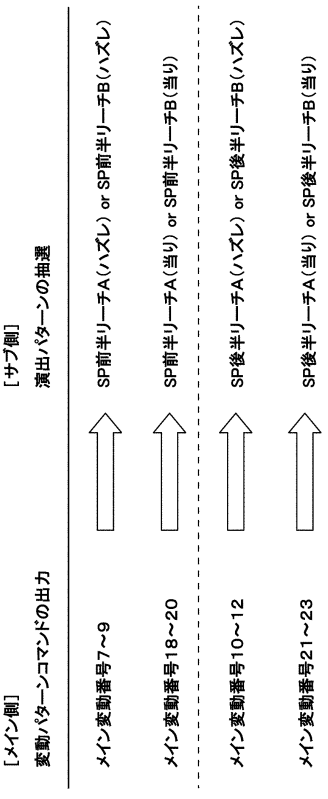
【図29】

全変動パターン(メイン側)

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	擬似連ガセ→非リーチ(ハズレ)	9300	279
5	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
7	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
8	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
9	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
10	5	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
11	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
12	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
14	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
15	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
16	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	9	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
17	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	9	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
18	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	10	SP前半(当り)	93300	2801
19	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	10	SP前半(当り)	93300	2801
20	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861	10	SP前半(当り)	93300	2801
21	5	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
22	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
23	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288
25	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288
26	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

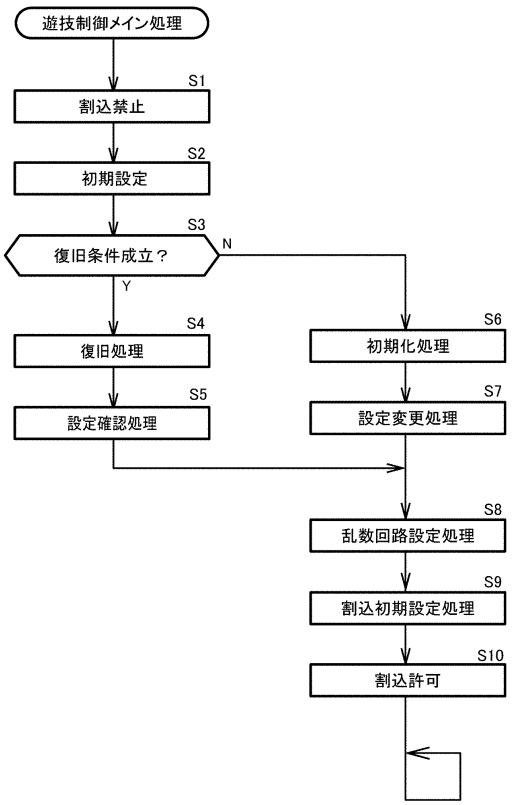
【図３０】

【図30】



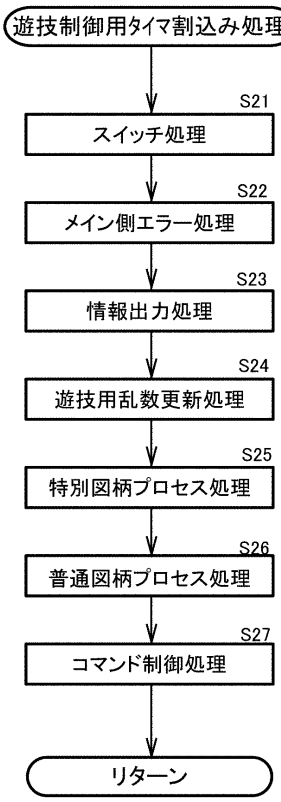
【図３１】

【図31】



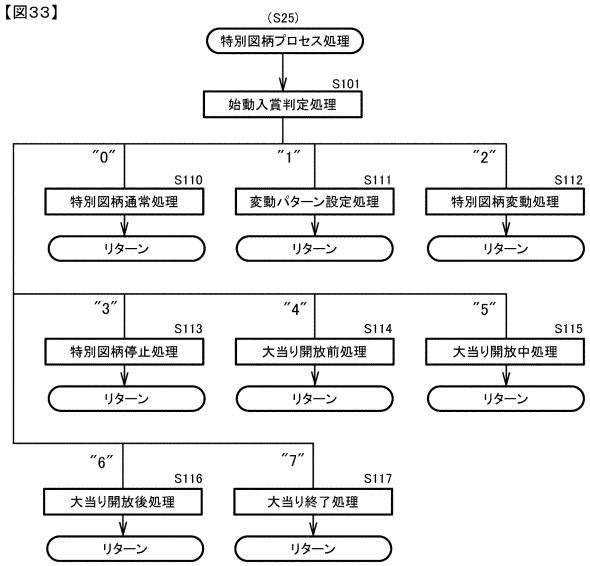
【図３２】

【図32】



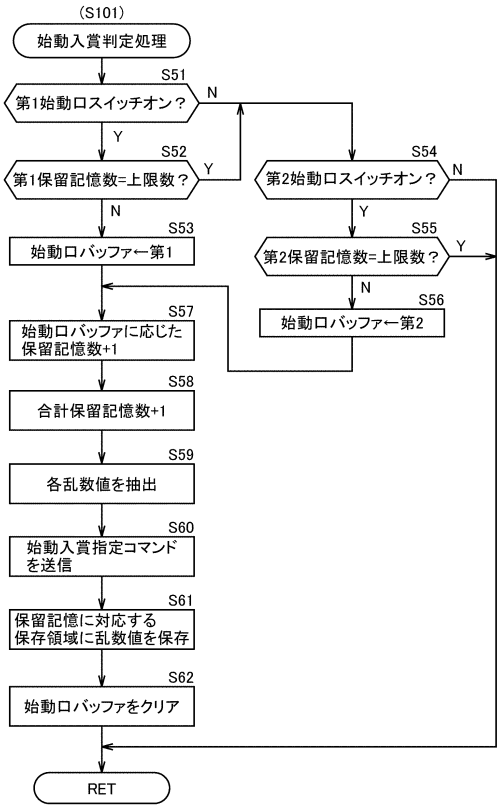
【図３３】

【図33】



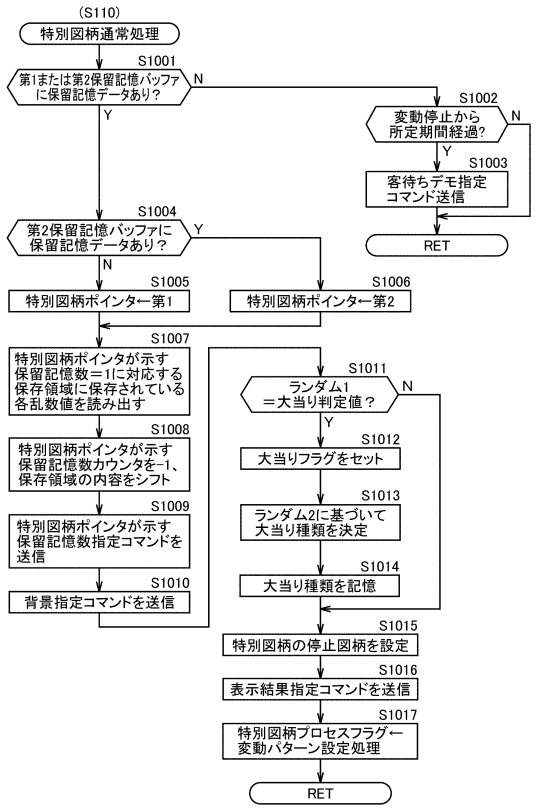
【図３４】

【図34】



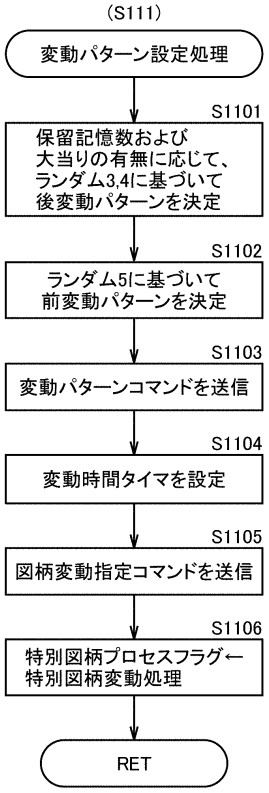
【図３５】

【図35】



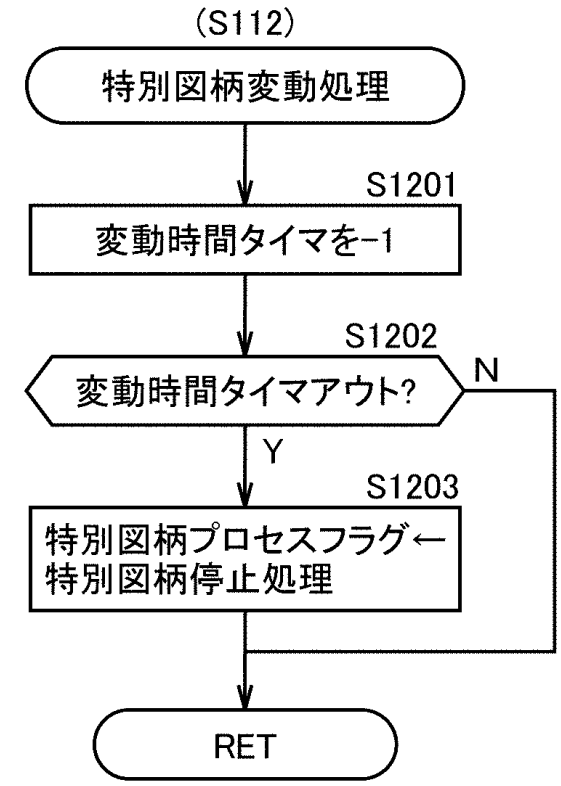
【図３６】

【図36】



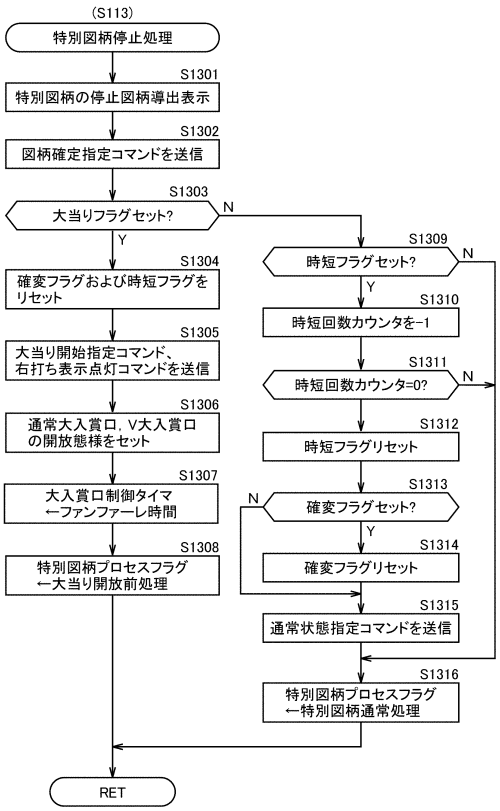
【図３７】

【図37】



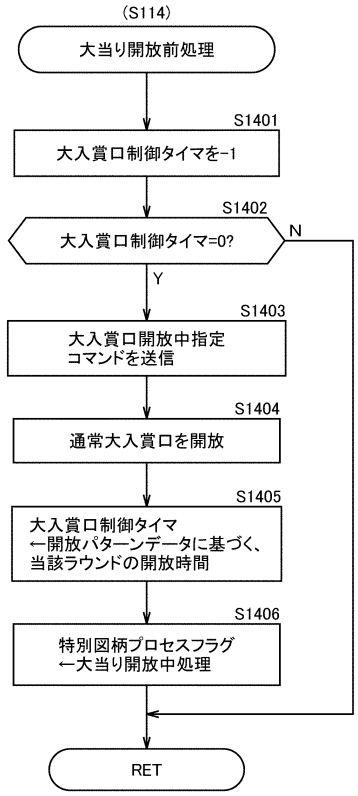
【図３８】

【図38】



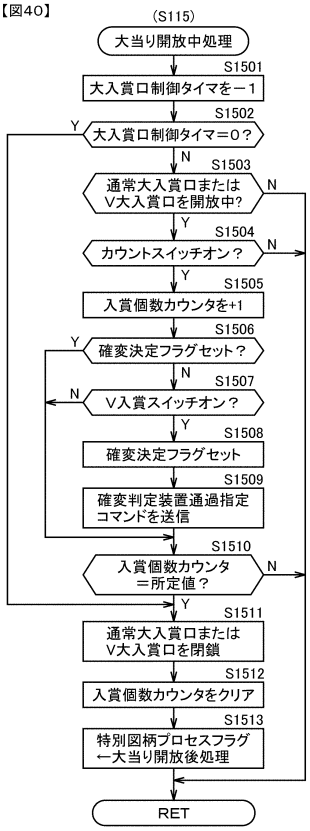
【図３９】

【図39】



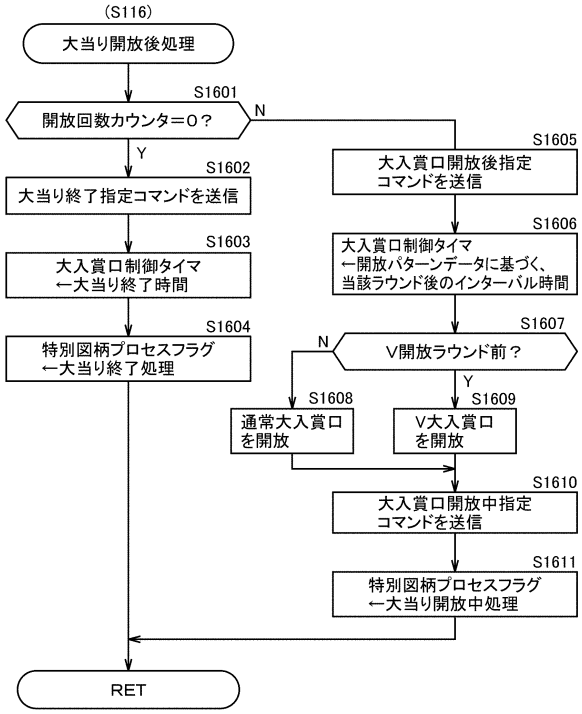
【図４０】

【図40】



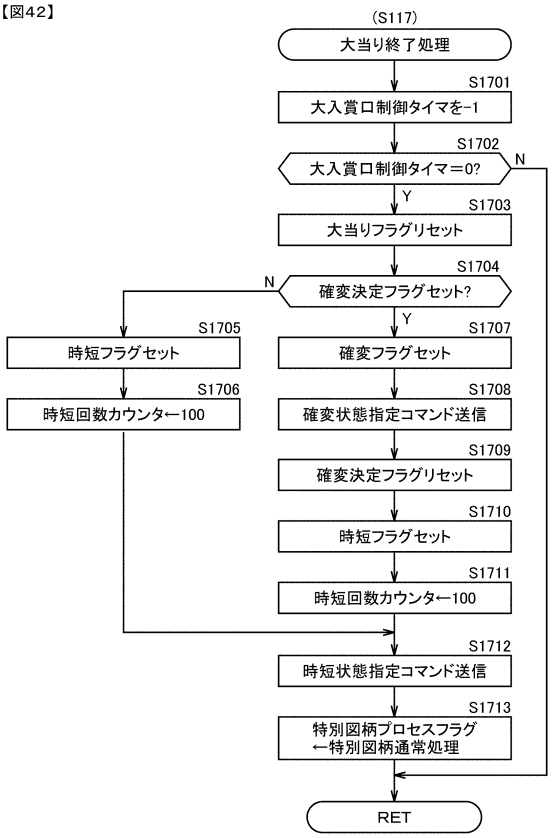
【図４１】

【図41】



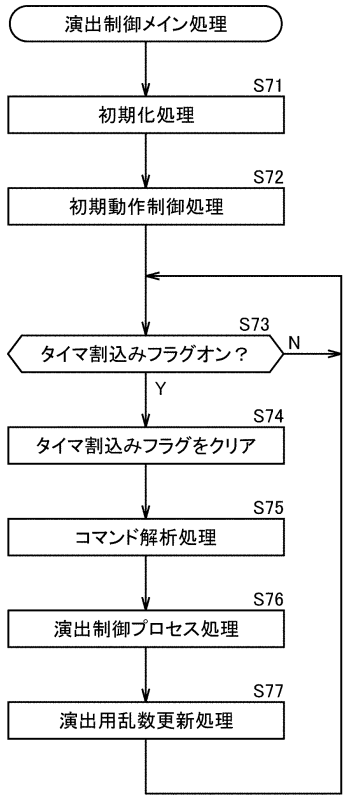
【図４２】

【図42】



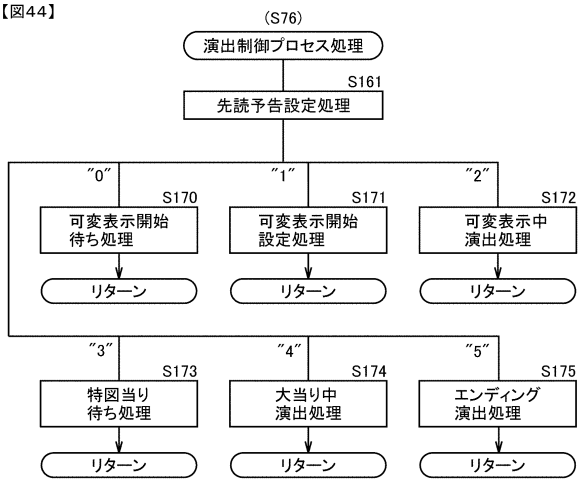
【図４３】

【図43】



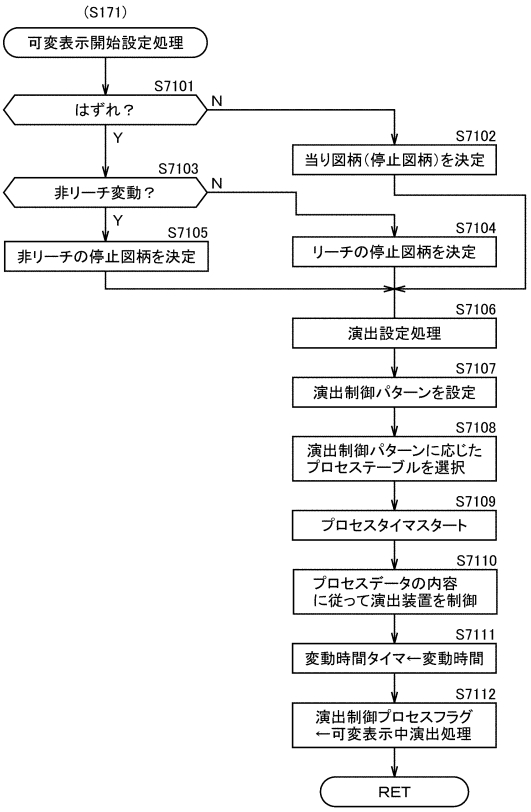
【図４４】

【図44】



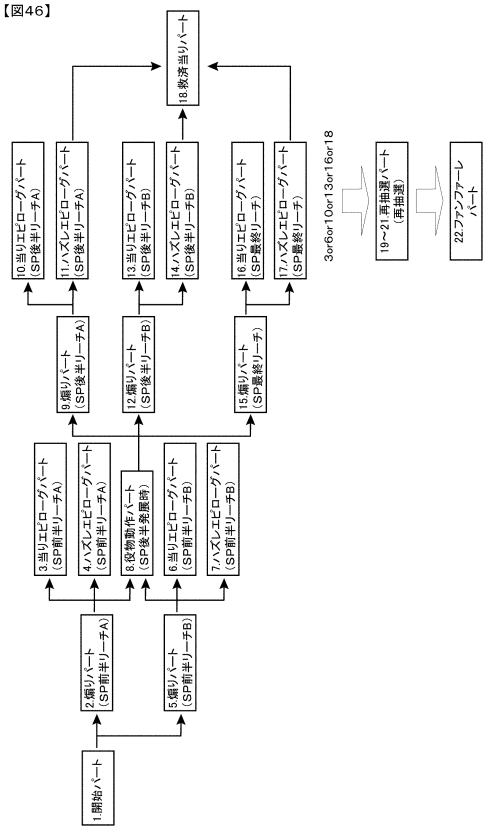
【図４５】

【図45】



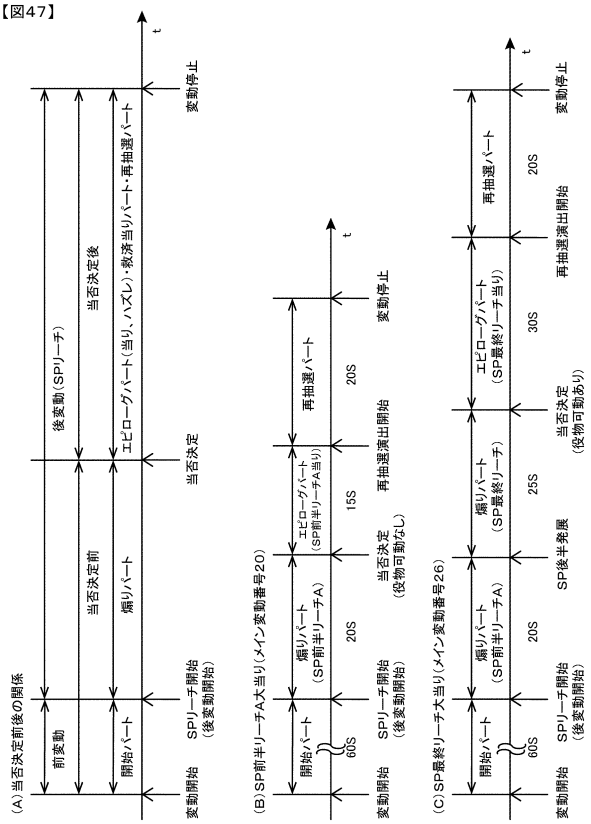
【図４６】

【図46】



【図４７】

【図47】



【図４８】

【図48】

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４９】

【図49】

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５０】

【図50】

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５１】

【図51】

5．煽りパート（SP前半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
e1	te1	タイトル表示	消灯
e2	te2	タイトル消える	緑点滅
e3	te3	対戦キャラ登場	緑点灯
e4	te4	対峙	左：緑点灯、右：クリーム点灯
e5	te5	対峙	左：緑点滅、右：クリーム点灯
e6	te6	対峙	左：緑点灯、右：クリーム点滅
e7	te7	夢夢のターン	緑点滅
e8	te8	パック表示	白点滅(2回)
e9	te9	ボインゴ防ぐ	クリーム点灯
e10	te10	パック宙を舞う	左：緑点灯、右：クリーム点灯
e11	te11	ボインゴターン	クリーム点滅
e12	te12	パック表示	白点滅(3回)
e13	te13	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e14	te14	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e15	te15	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e16	te16	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e17	te17	当否決定前	白点灯

150msec
210msec
150msec
150msec
150msec
150msec
600000msec
(10分データ)
2000msec
表示維持

【図５２】

【図52】

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５３】

【図53】

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５４】

【図54】

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５５】

【図55】

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５６】

【図56】

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)
n2	tn2	対峙	左：白点滅、右：赤点灯
n3	tn3	カニ攻撃	白点滅(2回)
n4	tn4	2人逃げる	白点滅(3回)
n5	tn5	2人ジャンプ	黄点灯(短)
n6	tn6	ビームが通過	黄点灯(長)
n7	tn7	2人が安堵	左：紫点滅、右：ピンク点灯
n8	tn8	ジャムアップ	紫点滅
n9	tn9	ジャム攻撃	紫点滅
n10	tn10	カニダメージ受ける	赤点滅
n11	tn11	対峙	左：白点灯、右：赤点灯
n12	tn12	カニ攻撃	白点滅(2回)
n13	tn13	2人逃げる	白点滅(3回)
n14	tn14	ビーム	黄点灯(中)
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)
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)
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)
n26	tn26	カニを捕まえに行く	白点滅(2回)
n27	tn27	当否決定前	白点灯維持

1130msec

150msec

210msec

1130msec

1560msec

150msec

210msec

1330msec

210msec

210msec

210msec

150msec

150msec

600000msec (10分データ)

SP前半より長い 3000msec 表示維持

【図５７】

【図57】

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
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)

5000msec

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)
p2	tp2	カニ逃げる	白点灯(tp1より暗め)
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)

200msec

5800msec

輝度データをループ

【図５８】

【図58】

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)
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)
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)
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)
r23	tr23	爆チュー逃げる	赤点滅
r24	tr24	ADアップ	オレンジ点灯

1130msec

1560msec

1330msec

1330msec

.
.
.

【図５９】

【図59】

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)
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)
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)
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

150msec
210msec
210msec

【図６０】

【図60】

16. 当りエピローグパート（SP最終リーチ）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
s1	ts1	役物落下	レインボー点滅
s2	ts2	役物落下	レインボー点滅
s3	ts3	役物落下	レインボー点滅
s4	ts4	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s5	ts5	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s6	ts6	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s7	ts7	静止画	レインボー点灯(なめらか)
s8	ts8	図柄出し	白点滅
s9	ts9	図柄出し	白点滅
s10	ts10	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

10000msec
5000msec
600000msec (10分データ)

17. ハズレエピローグパート（SP最終リーチ）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
u1	tu1	爆チュー逃げる	白点灯(tr54より暗め)
u2	tu2	残念	白点灯(tu1より暗め)
u3	tu3	画面暗転	消灯
u4	tu4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec
3900msec
輝度データをループ

【図６１】

【図61】

18. 救済当りパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
v1	tv1	救済演出	赤点灯 (td4,tg5,tk5,tp5,tu4より明るめ)
v2	tv2	ホワイトアウト	白点灯
v3	tv3	図柄出し	白点滅
v4	tv4	図柄出し	白点滅
v5	tv5	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

19800msec
700msec
5000msec
600000msec (10分データ)

【図６２】

【図62】

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６３】

【図63】

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６４】

【図64】

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)

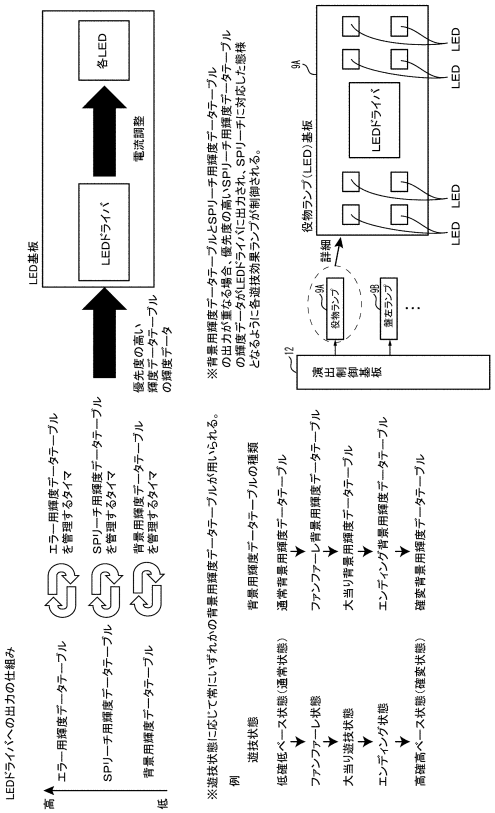
22．ファンファーレパート

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)

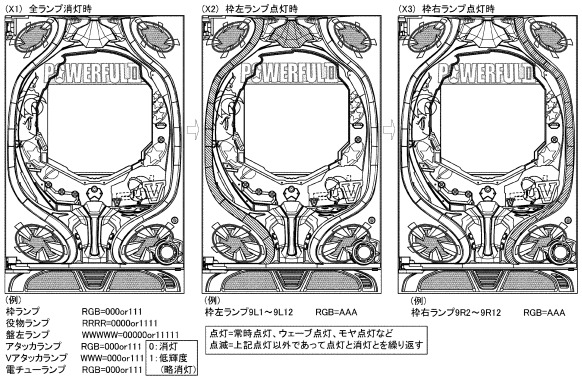
【図６５】

【図65】



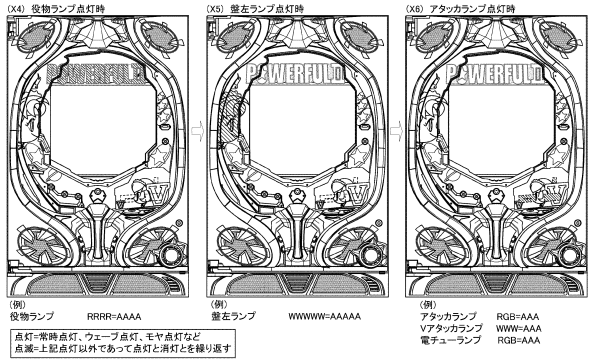
【図６６】

【図66】



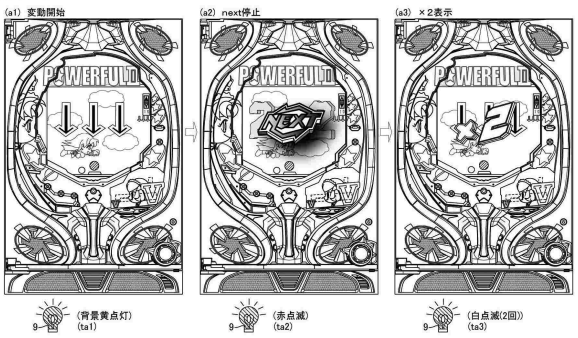
【図６７】

【図67】



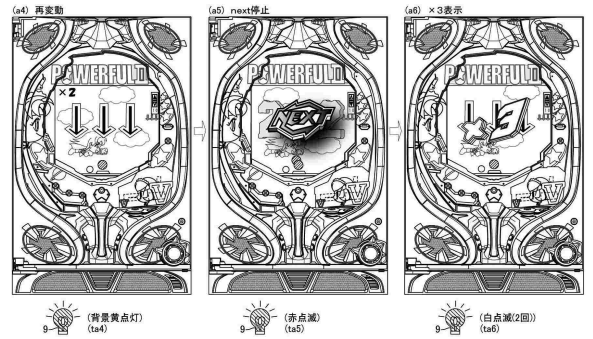
【図６８】

【図68】



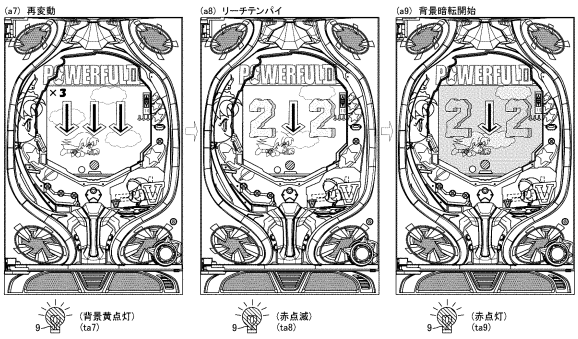
【図６９】

【図69】



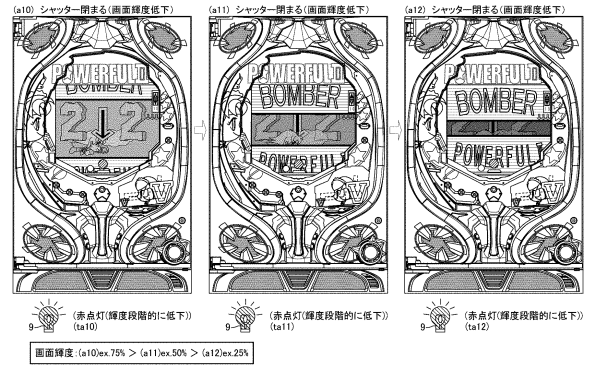
【図７０】

【図70】



【図７１】

【図71】



【図７２】

【図72】



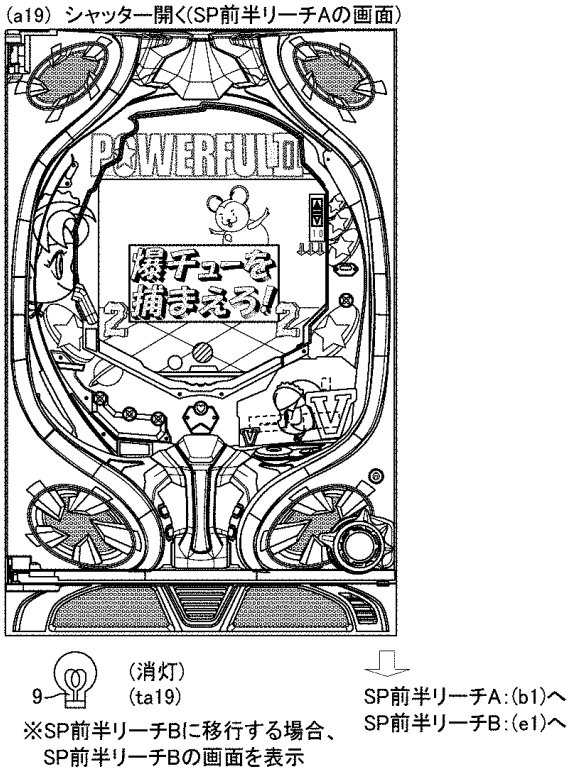
【図７３】

【図73】



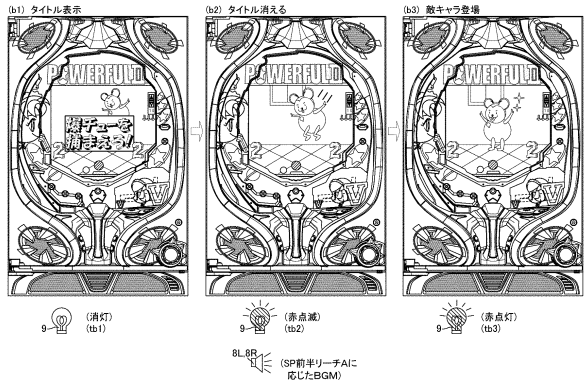
【図７４】

【図74】



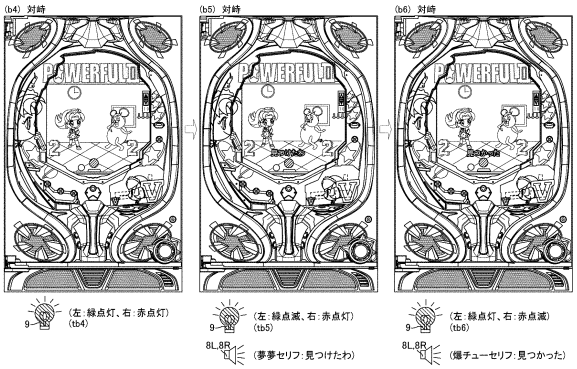
【図７５】

【図75】



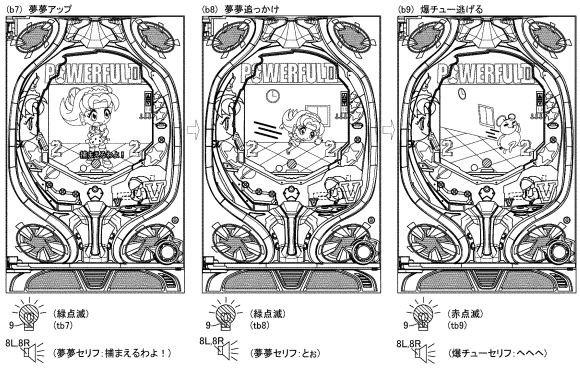
【図７６】

【図76】



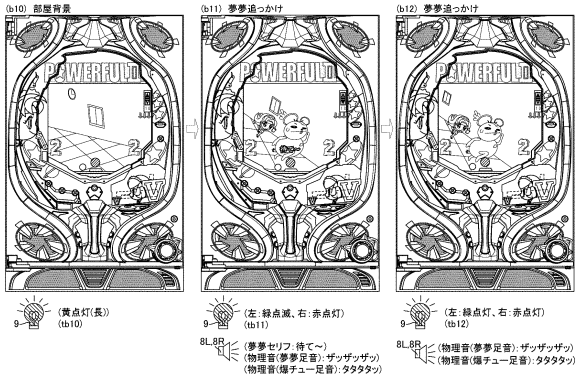
【図７７】

【図77】



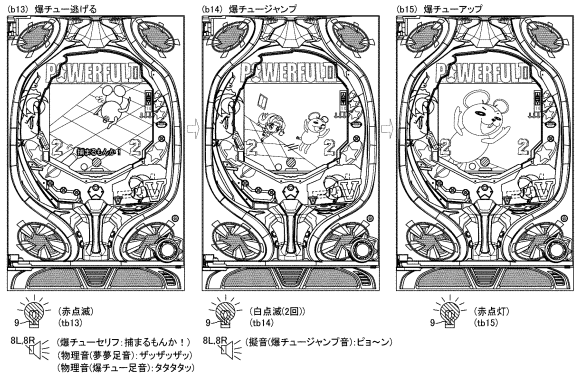
【図７８】

【図78】



【図７９】

【図79】



【図８０】

【図80】



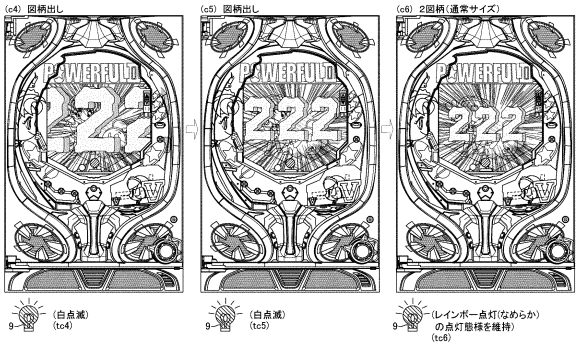
【図８１】

【図81】



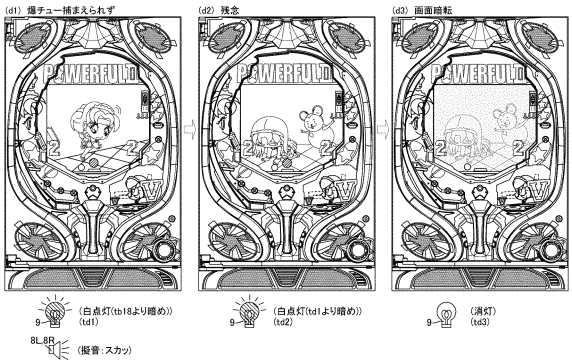
【図８２】

【図82】



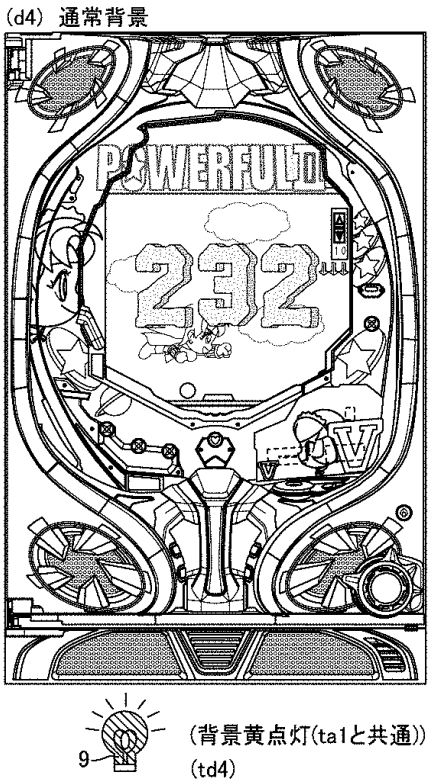
【図８３】

【図83】



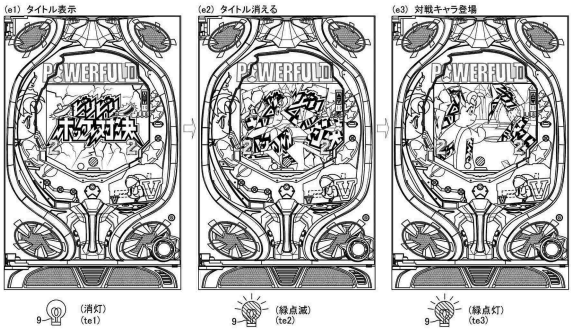
【図８４】

【図84】



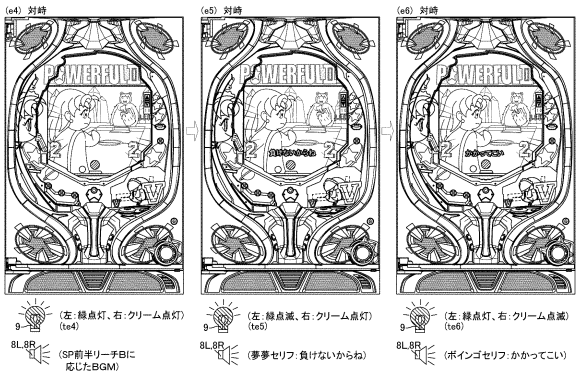
【図８５】

【図85】



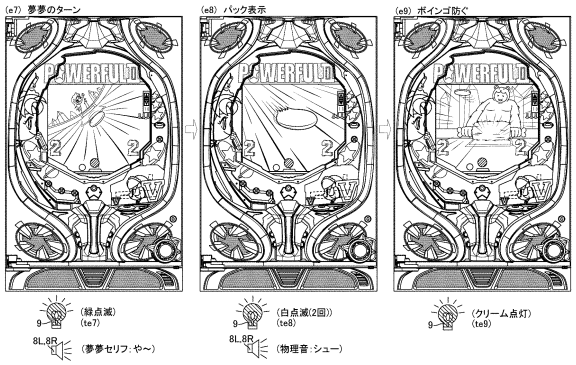
【図８６】

【図86】



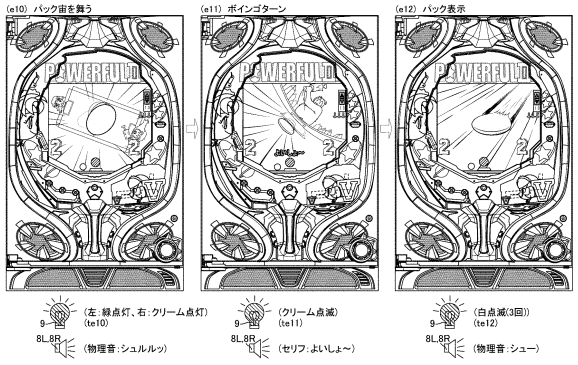
【図８７】

【図87】



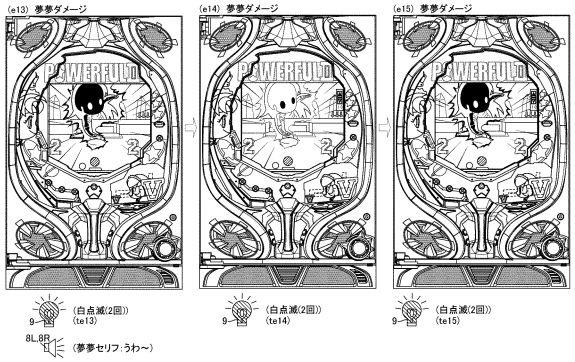
【図８８】

【図88】



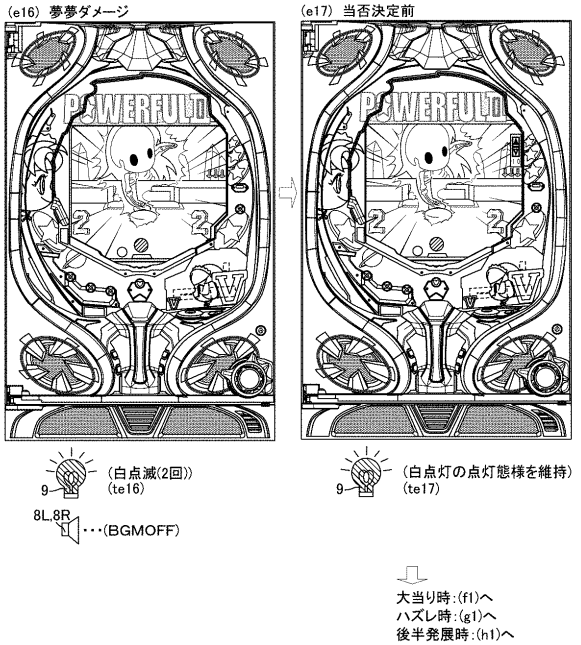
【図８９】

【図89】



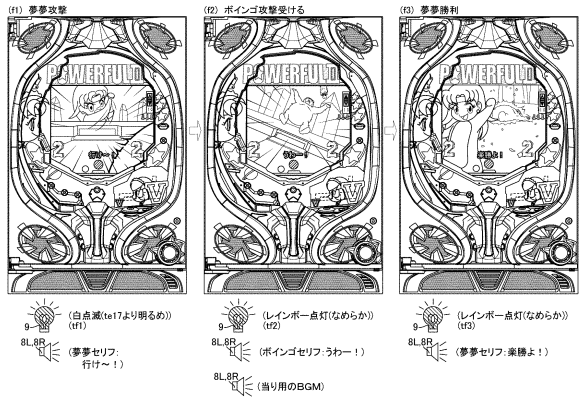
【図９０】

【図90】



【図９１】

【図91】



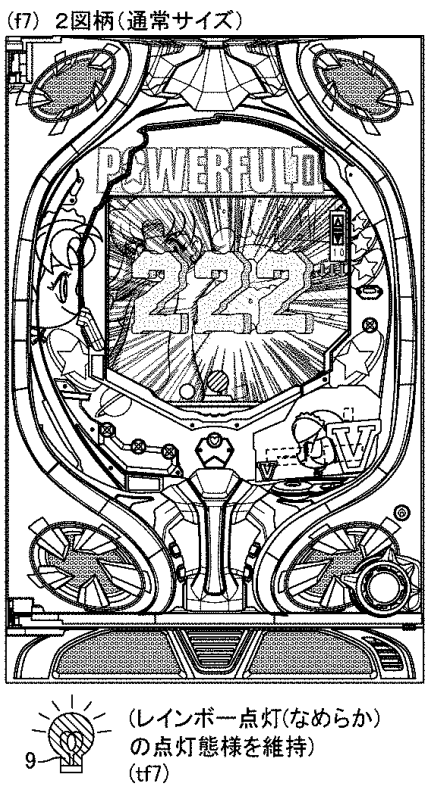
【図９２】

【図92】



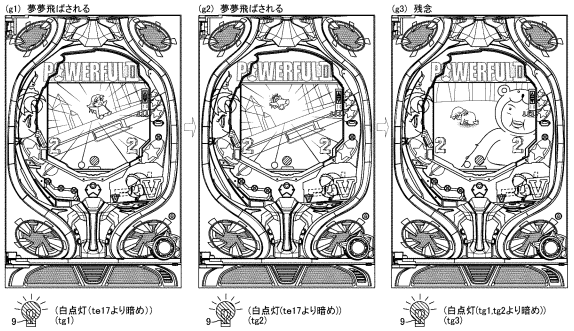
【図９３】

【図93】



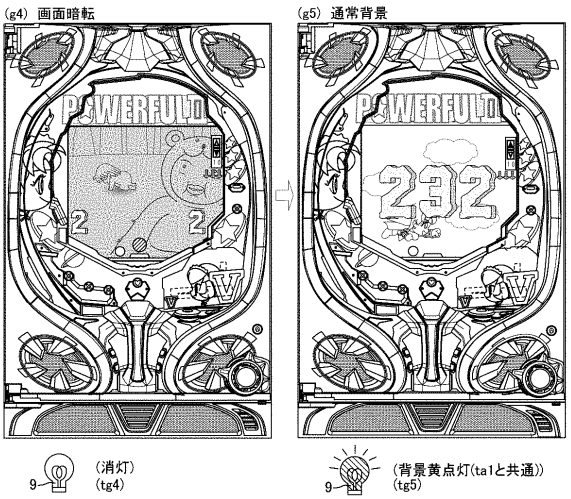
【図９４】

【図94】



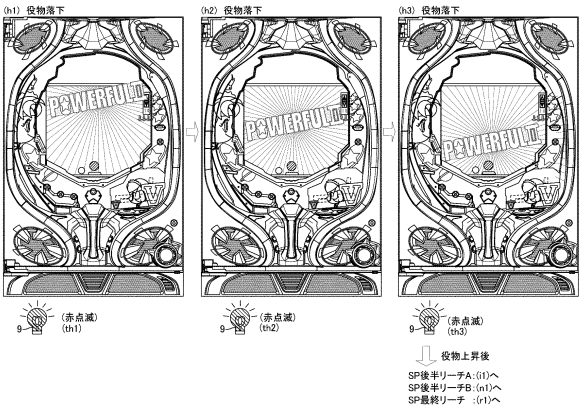
【図９５】

【図95】



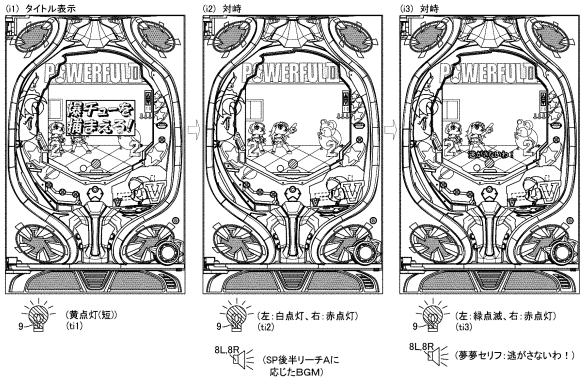
【図９６】

【図96】



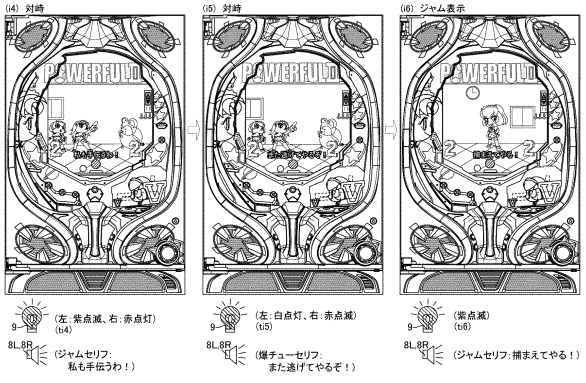
【図９７】

【図97】



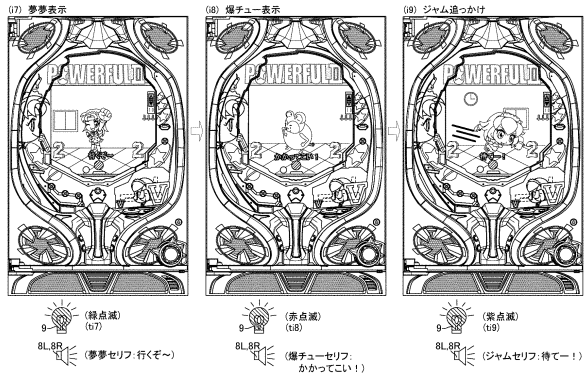
【図９８】

【図98】



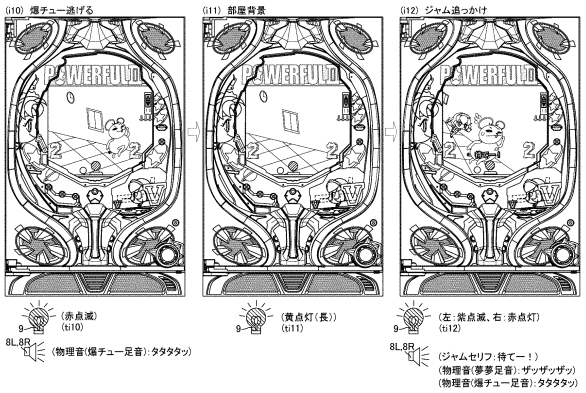
【図９９】

【図99】



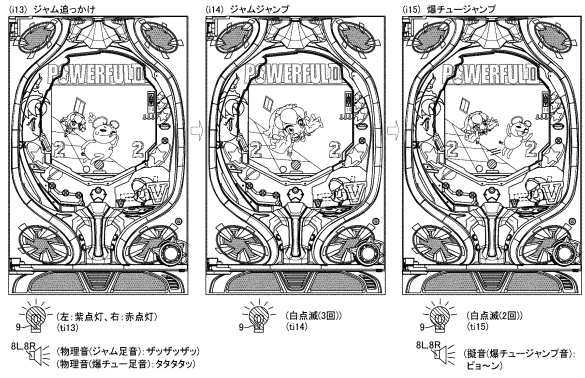
【図１００】

【図100】



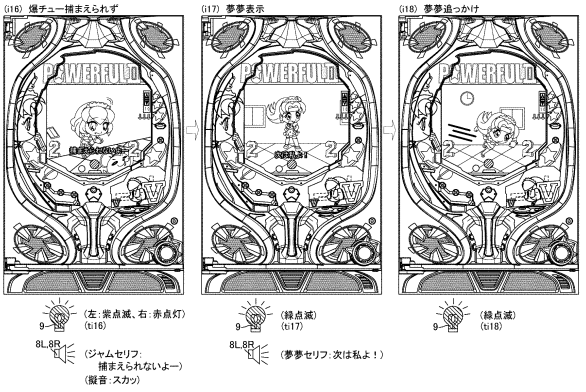
【図１０１】

【図101】



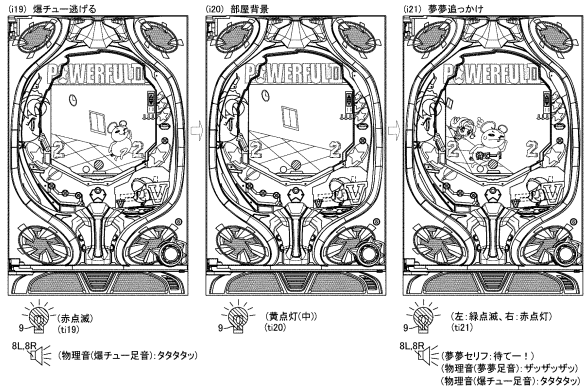
【図１０２】

【図102】



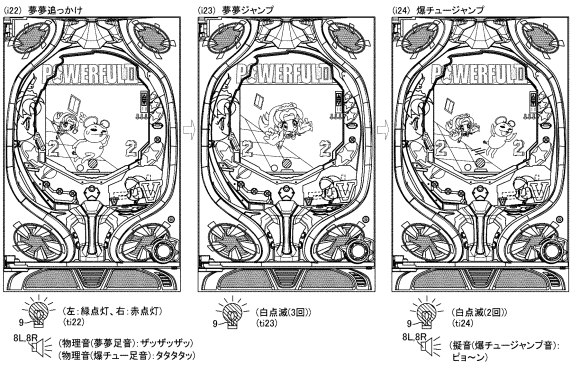
【図１０３】

【図103】



【図１０４】

【図104】



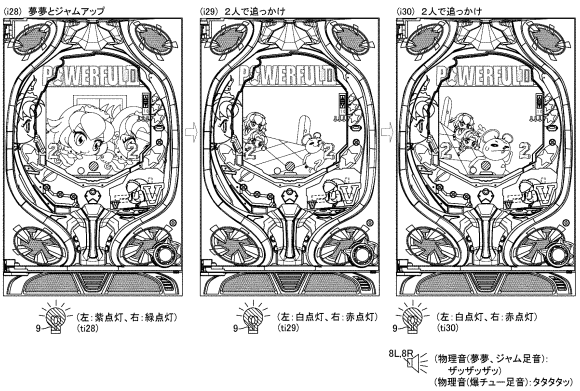
【図１０５】

【図105】



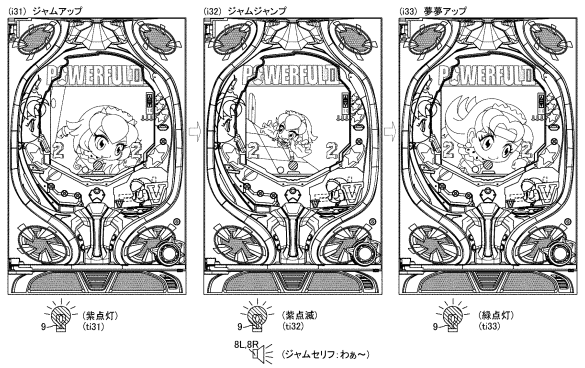
【図１０６】

【図106】



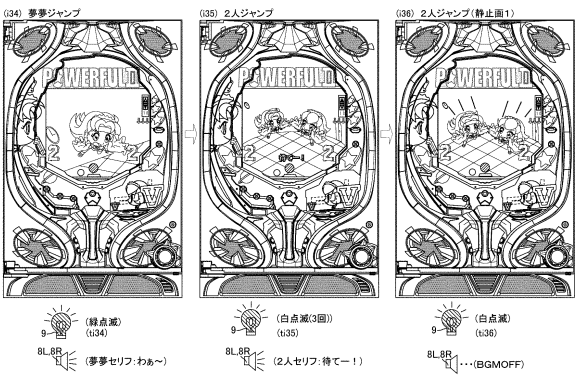
【図１０７】

【図107】



【図１０８】

【図108】



【図１０９】

【図109】



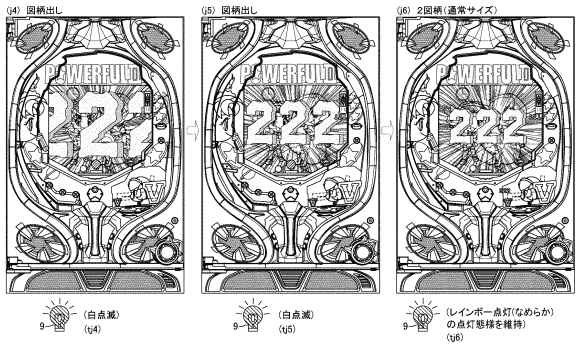
【図１１０】

【図110】



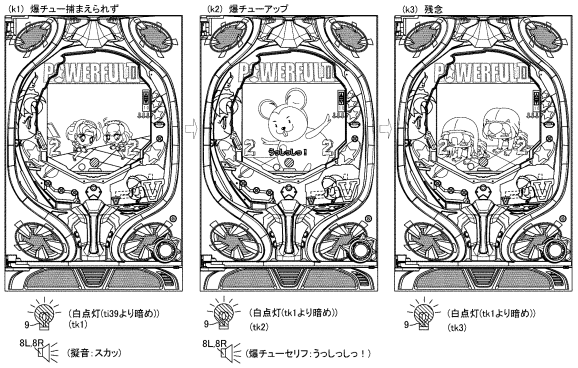
【図１１１】

【図111】



【図１１２】

【図112】



【図１１３】

【図113】



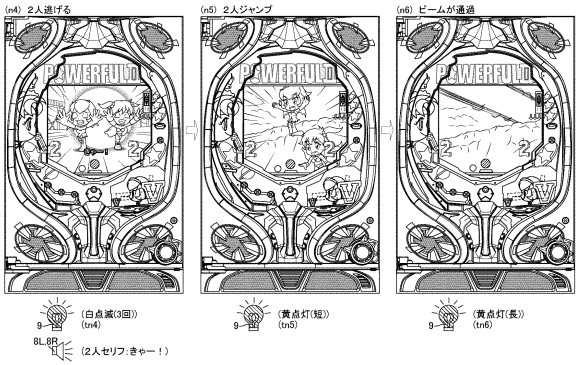
【図１１４】

【図114】



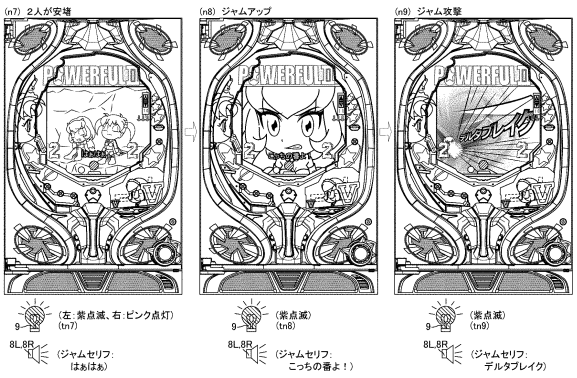
【図１１５】

【図115】



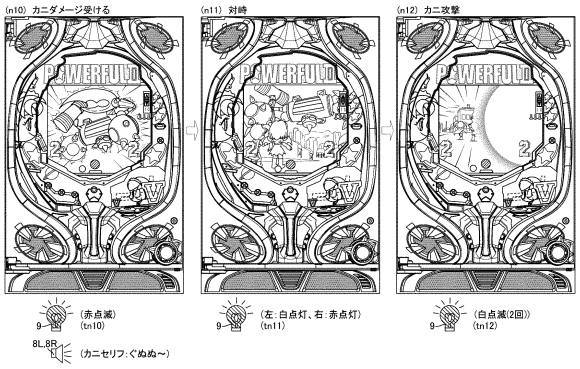
【図１１６】

【図116】



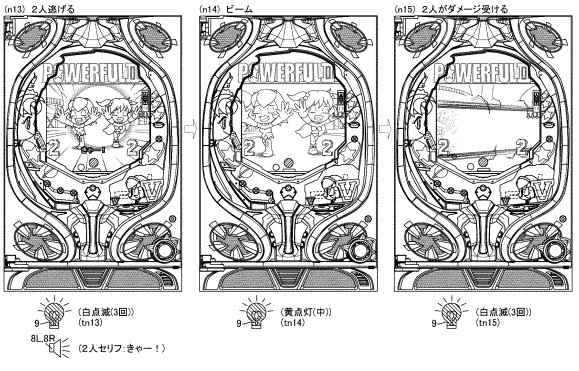
【図１１７】

【図117】



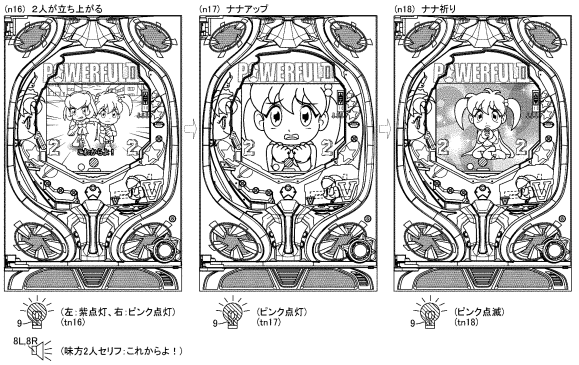
【図１１８】

【図118】



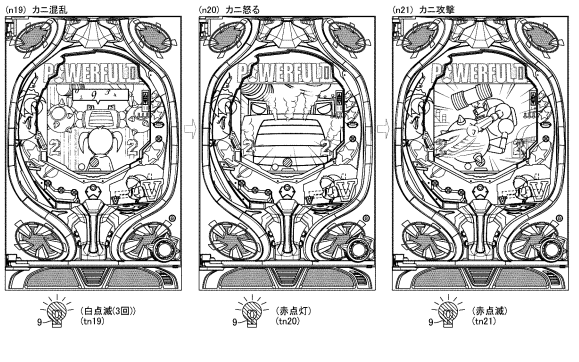
【図１１９】

【図119】



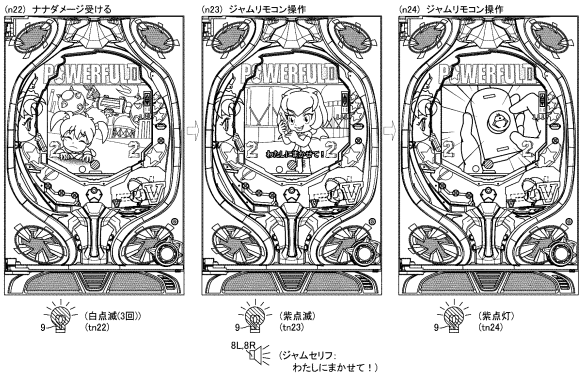
【図１２０】

【図120】



【図１２１】

【図121】



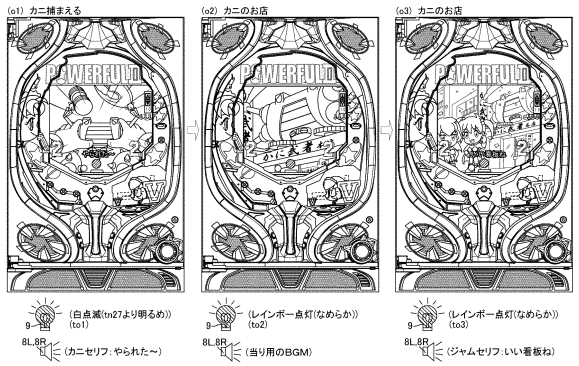
【図１２２】

【図122】



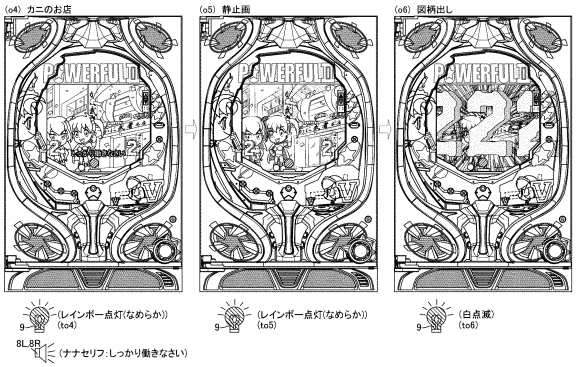
【図１２３】

【図123】



【図１２４】

【図124】



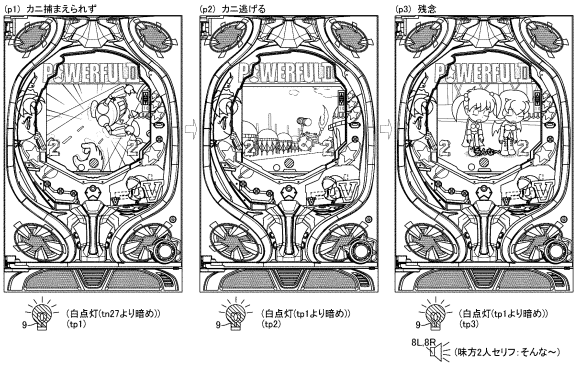
【図１２５】

【図125】



【図１２６】

【図126】



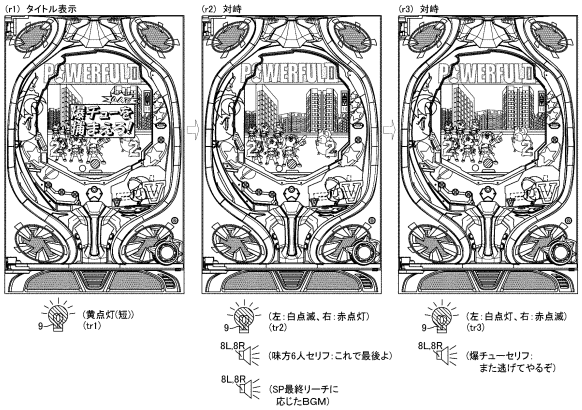
【図１２７】

【図127】



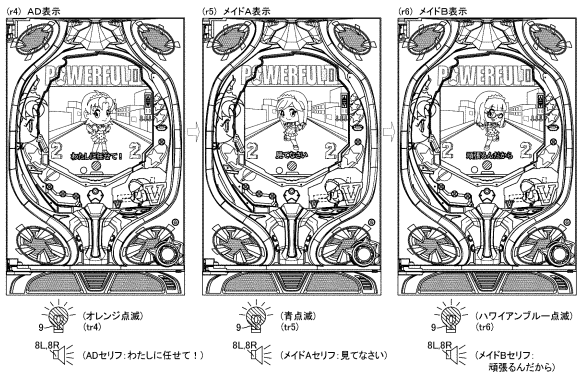
【図１２８】

【図128】



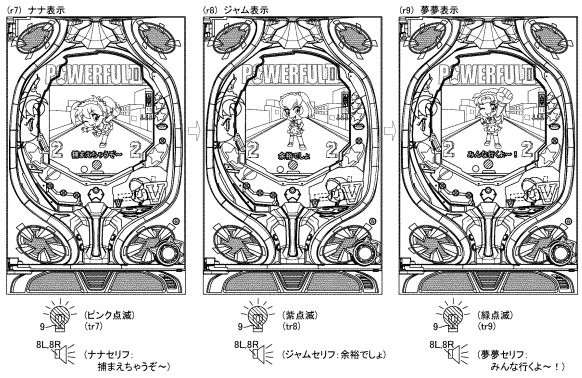
【図１２９】

【図129】



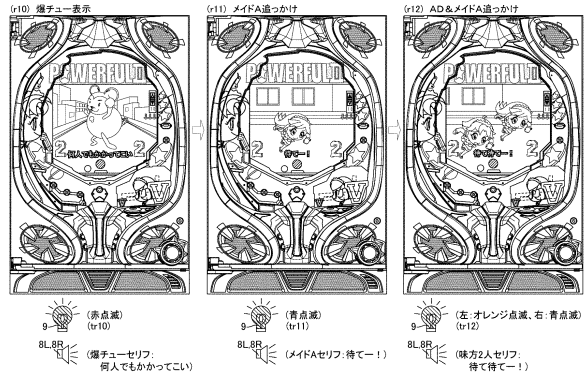
【図１３０】

【図130】



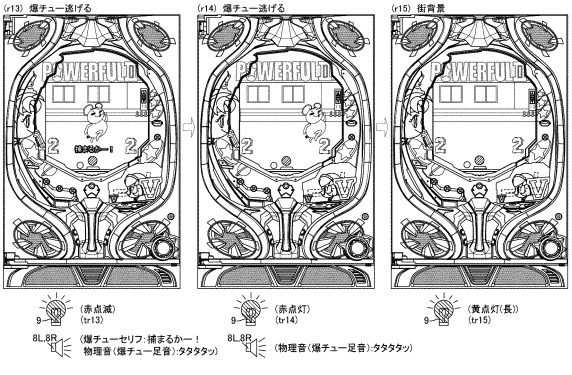
【図１３１】

【図131】



【図１３２】

【図132】



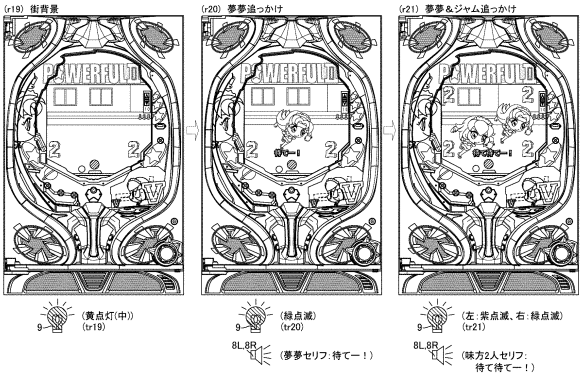
【図１３３】

【図133】



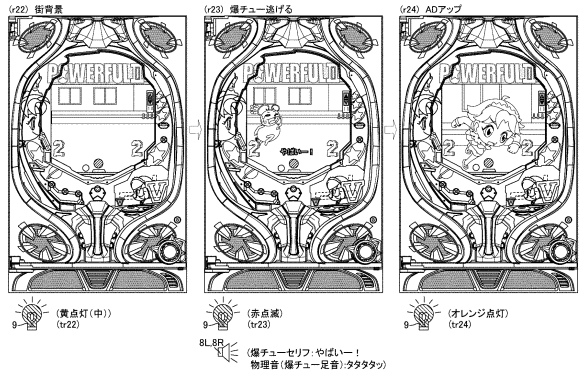
【図１３４】

【図134】



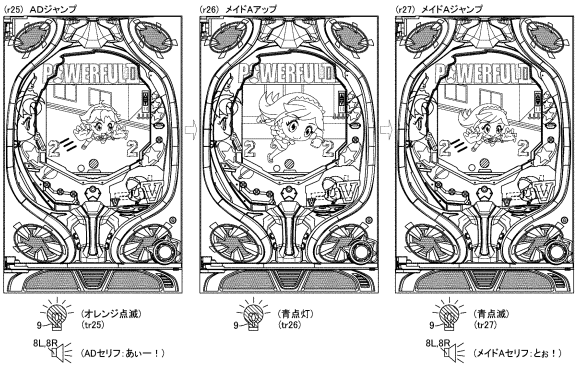
【図１３５】

【図135】



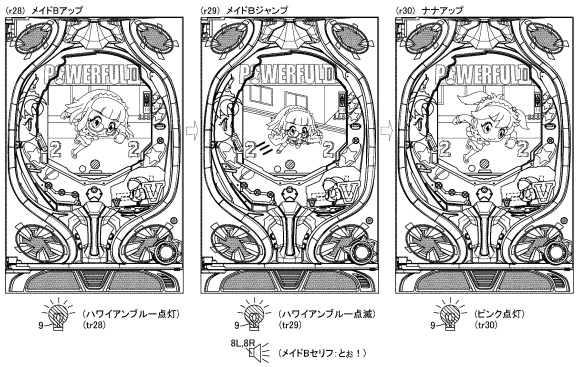
【図１３６】

【図136】



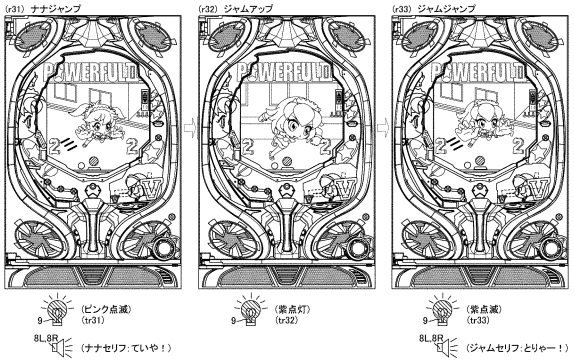
【図１３７】

【図137】



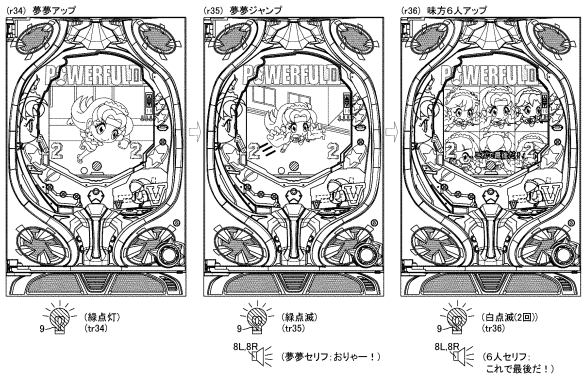
【図１３８】

【図138】



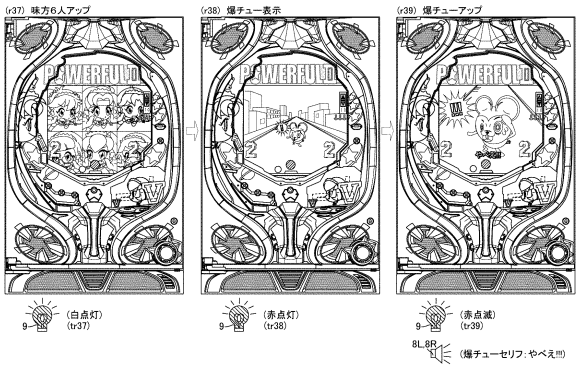
【図１３９】

【図139】



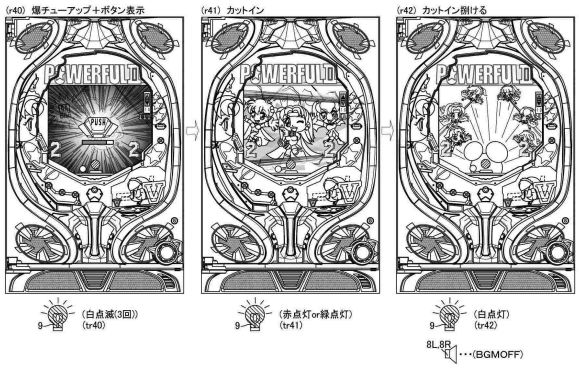
【図１４０】

【図140】



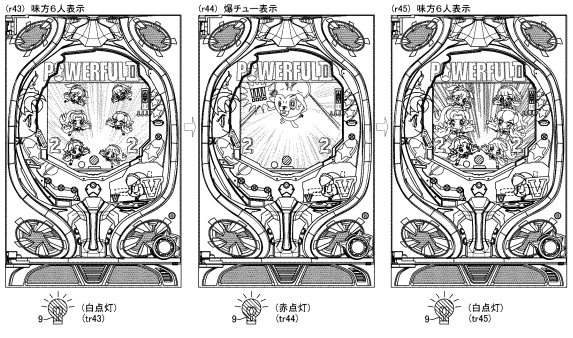
【図１４１】

【図141】



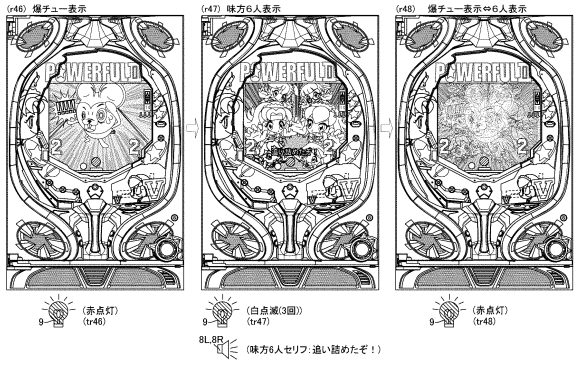
【図１４２】

【図142】



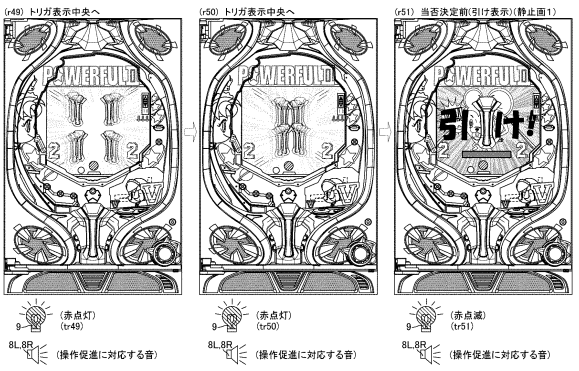
【図１４３】

【図143】



【図１４４】

【図144】



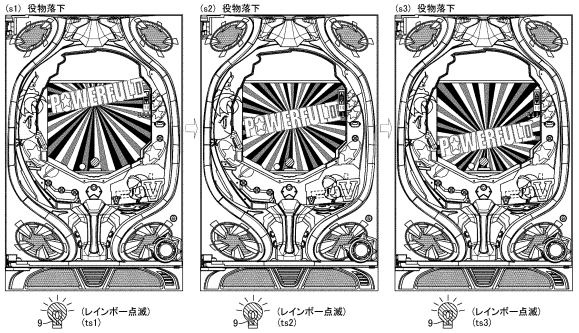
【図１４５】

【図145】



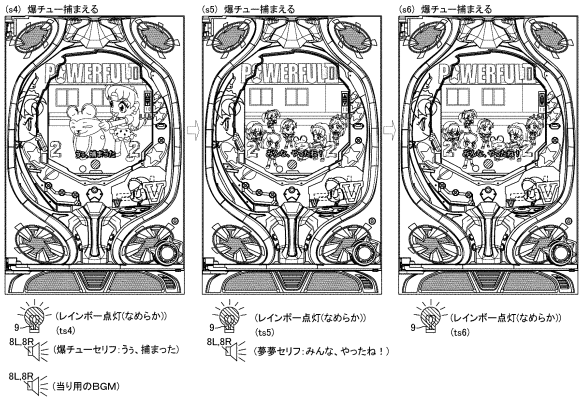
【図１４６】

【図146】



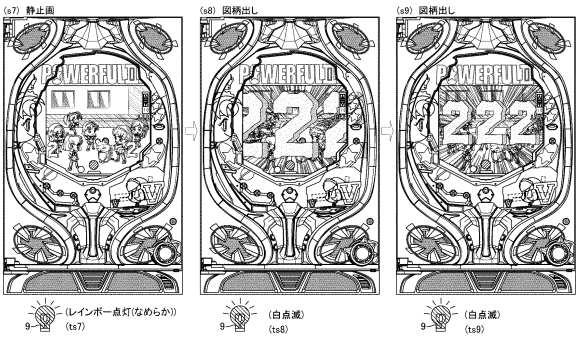
【図１４７】

【図147】



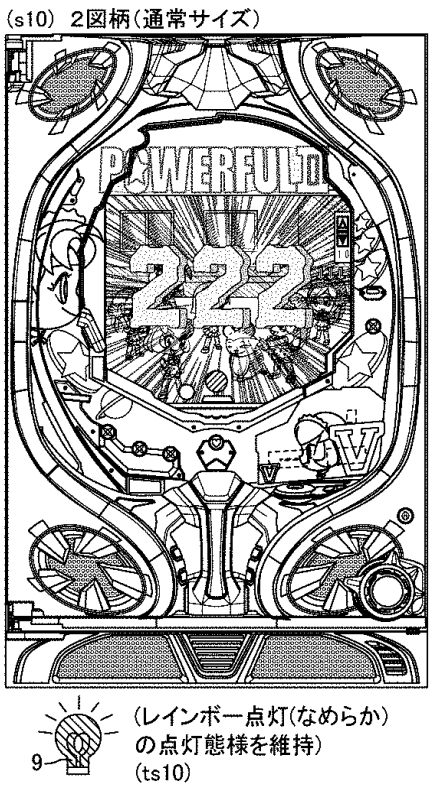
【図１４８】

【図148】



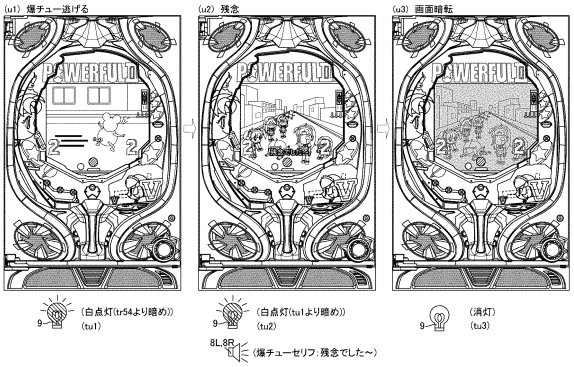
【図１４９】

【図149】



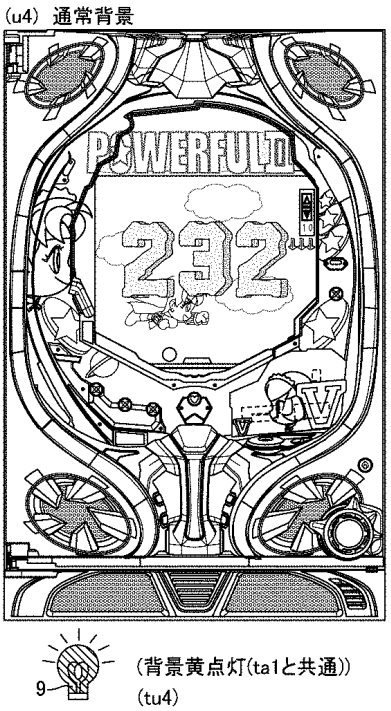
【図１５０】

【図150】



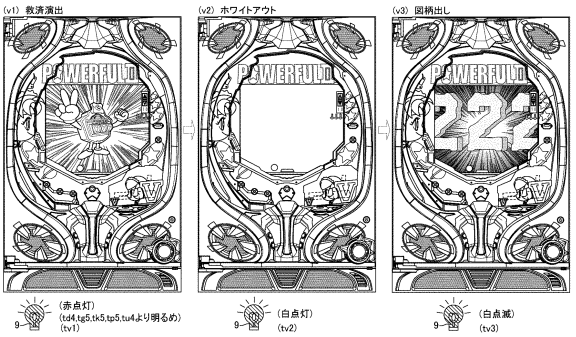
【図１５１】

【図151】



【図１５２】

【図152】



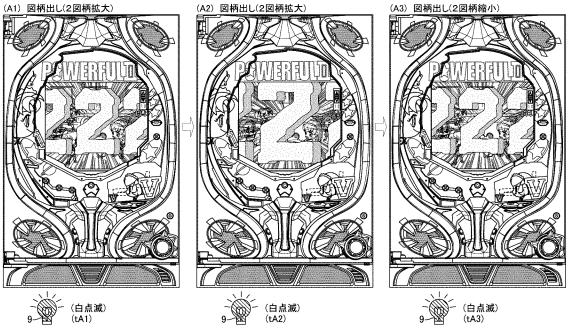
【図１５３】

【図153】



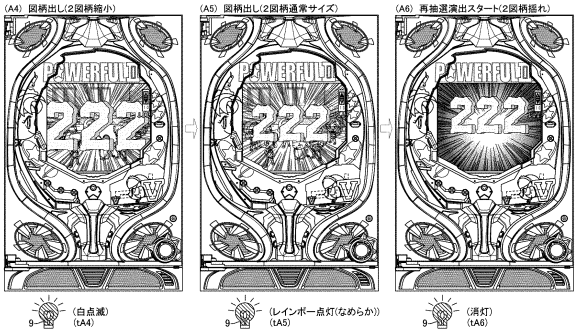
【図１５４】

【図154】



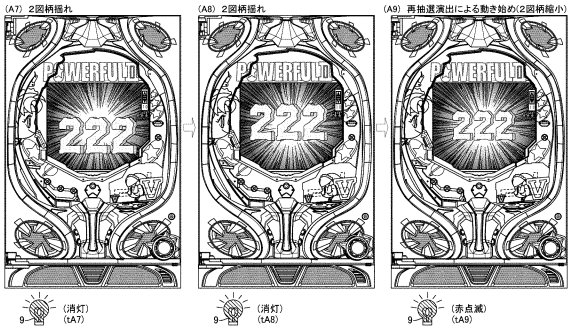
【図１５５】

【図155】



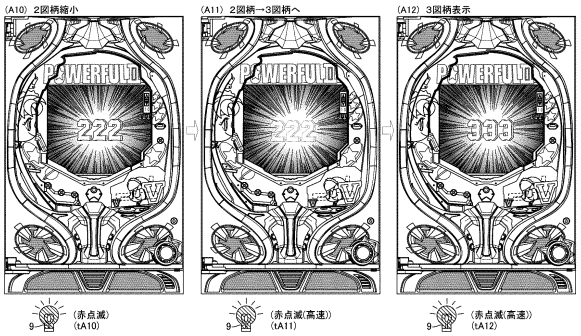
【図１５６】

【図156】



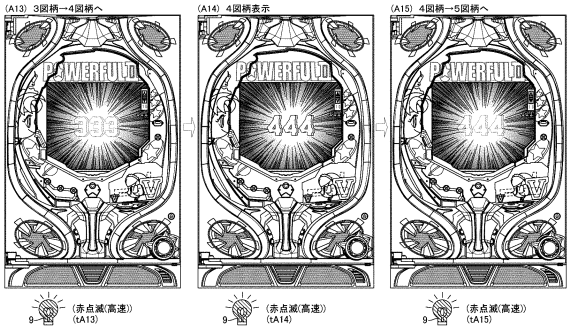
【図１５７】

【図157】



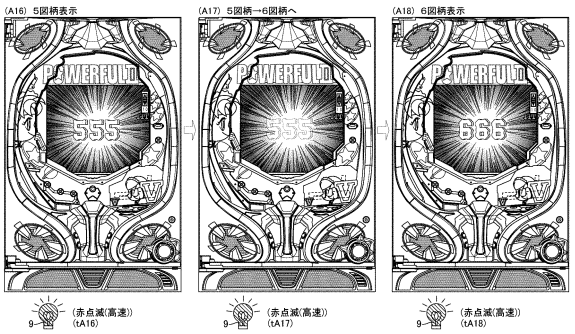
【図１５８】

【図158】



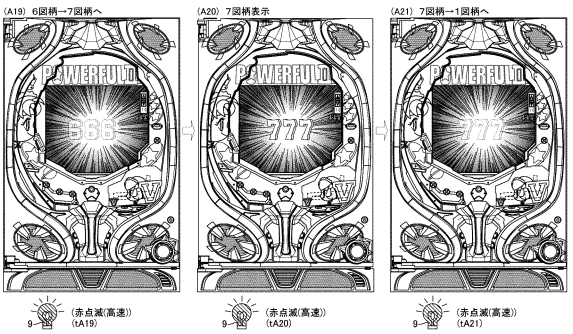
【図１５９】

【図159】



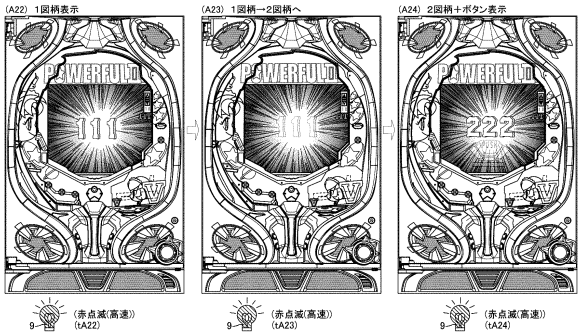
【図１６０】

【図160】



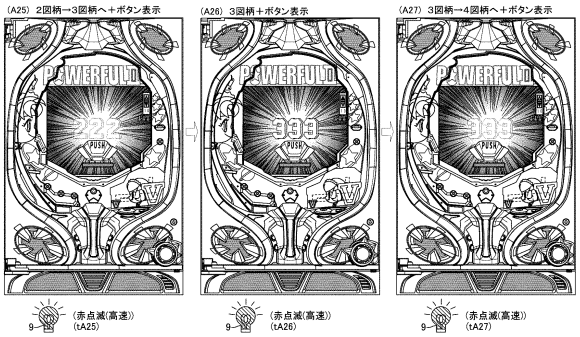
【図１６１】

【図161】



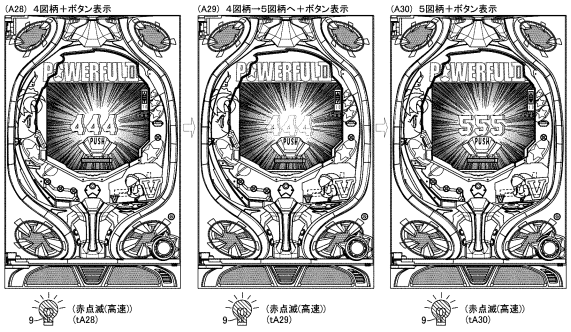
【図１６２】

【図162】



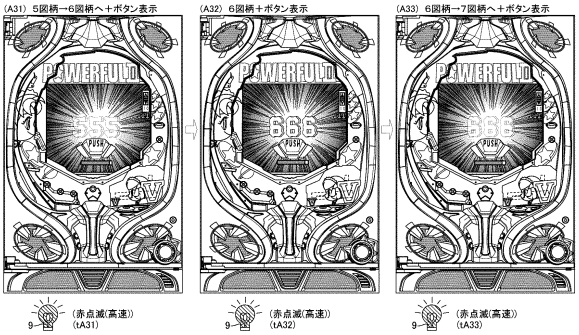
【図１６３】

【図163】



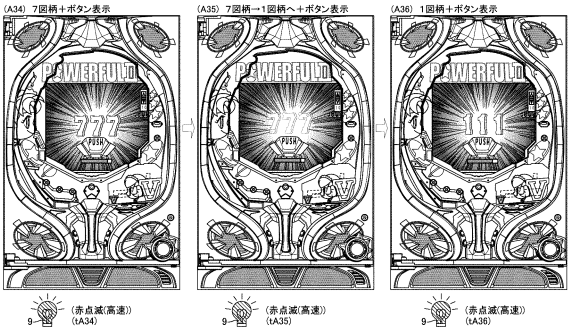
【図１６４】

【図164】



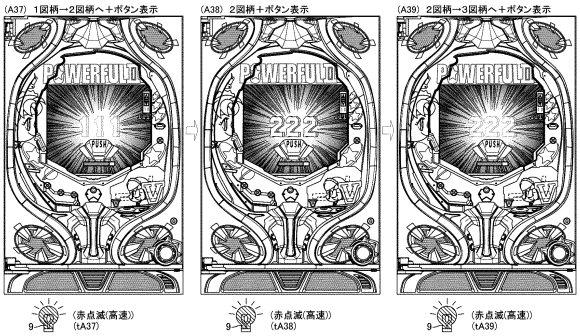
【図１６５】

【図165】



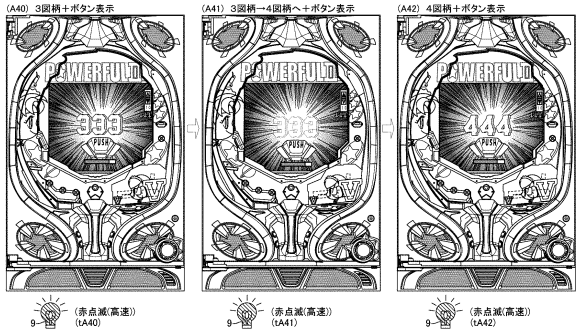
【図１６６】

【図166】



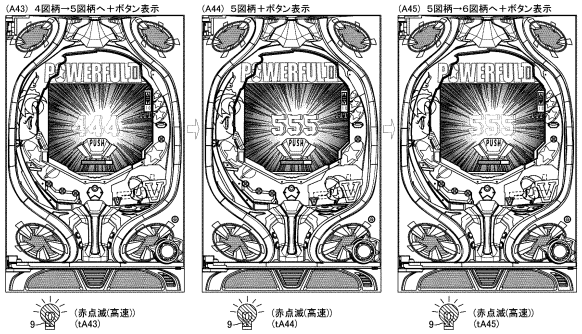
【図１６７】

【図167】



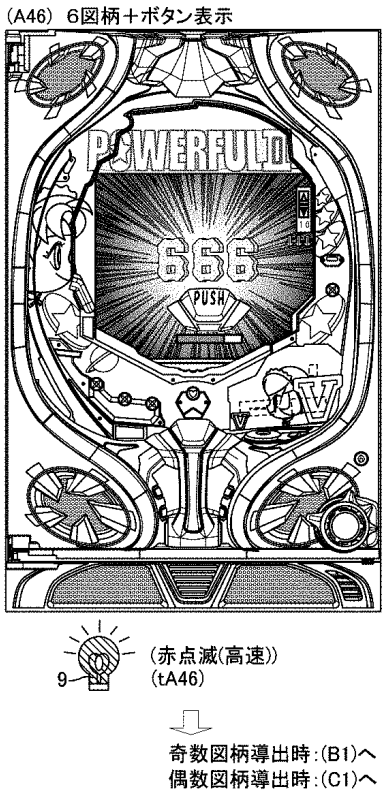
【図１６８】

【図168】



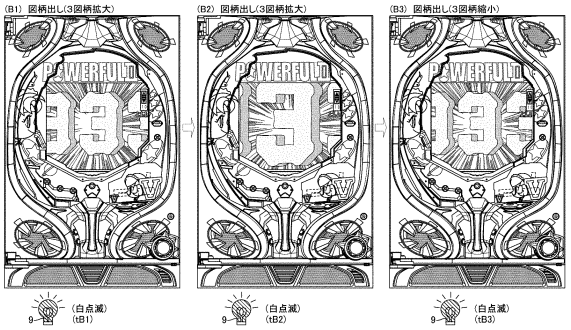
【図１６９】

【図169】



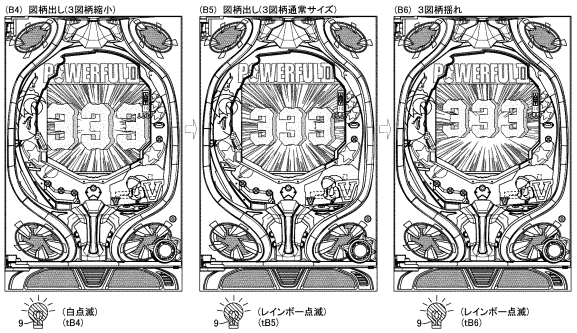
【図１７０】

【図170】



【図１７１】

【図171】



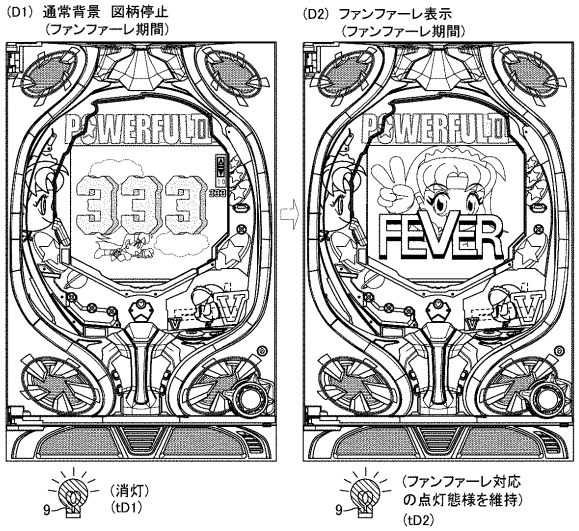
【図１７２】

【図172】



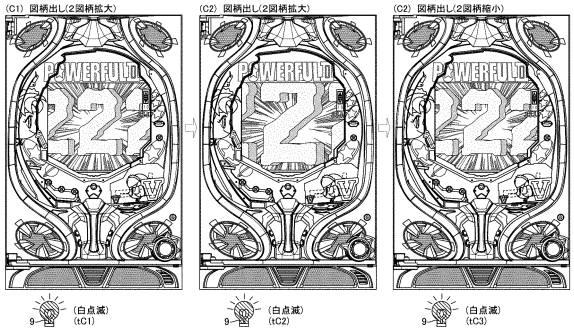
【図１７３】

【図173】



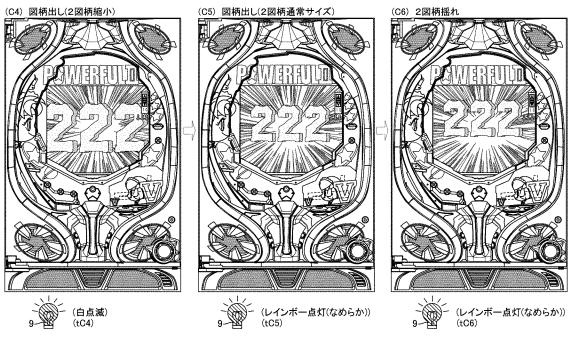
【図１７４】

【図174】



【図１７５】

【図175】



【図１７６】

【図176】



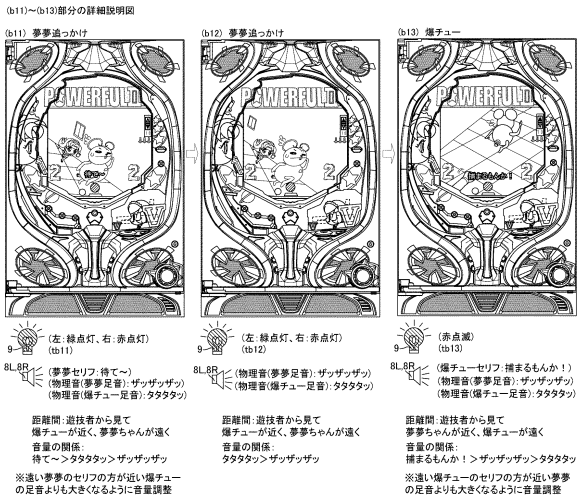
【図１７７】

【図177】



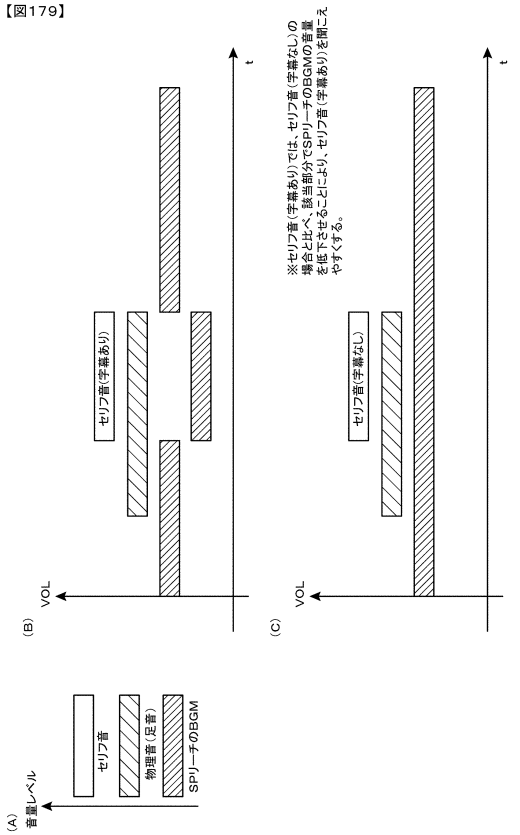
【図１７８】

【図178】



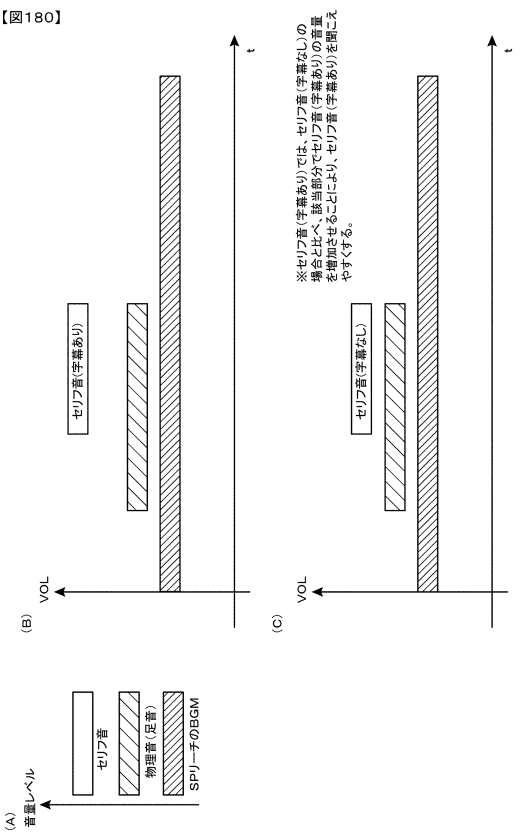
【図１７９】

【図179】



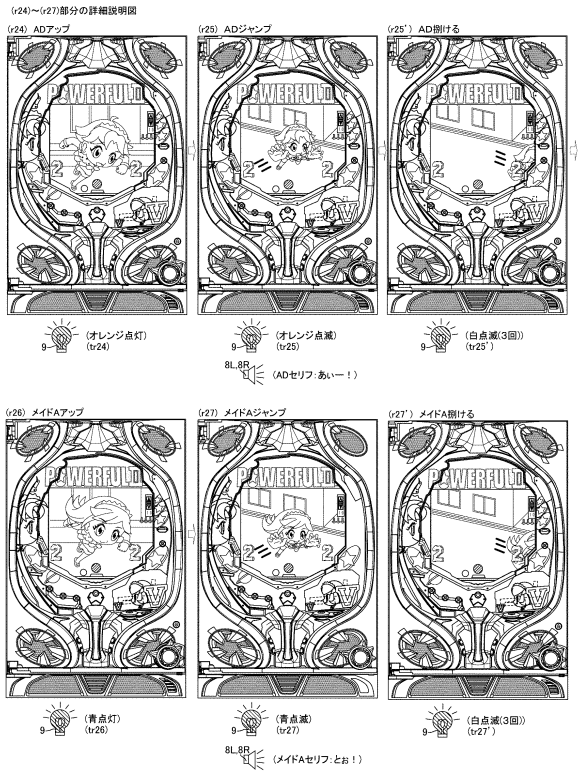
【図１８０】

【図180】



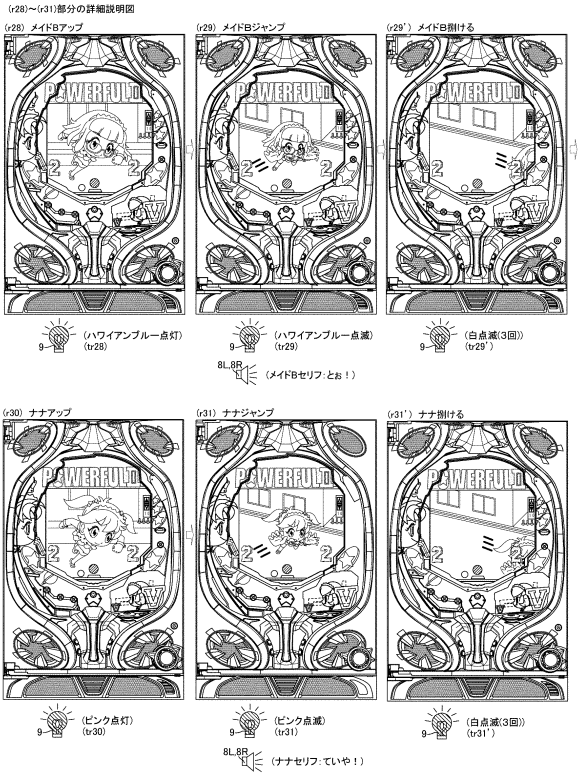
【図１８１】

【図181】



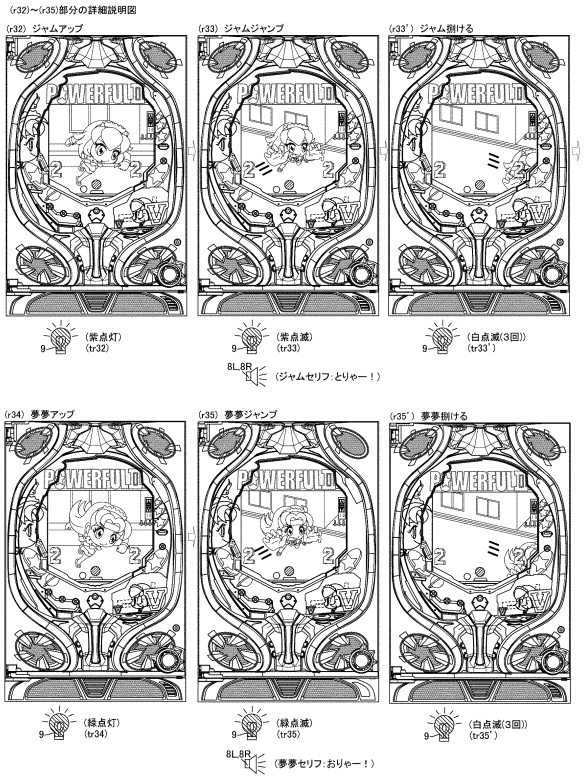
【図１８２】

【図182】



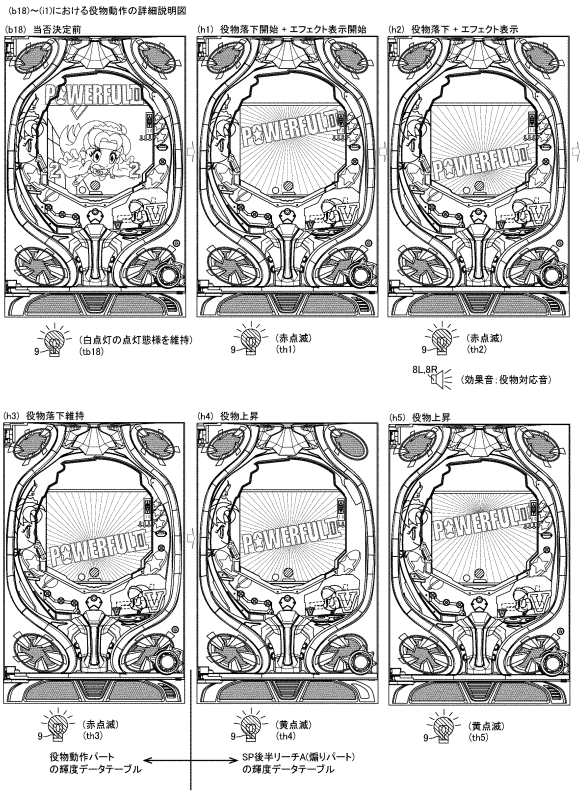
【図１８３】

【図183】



【図１８４】

【図184】



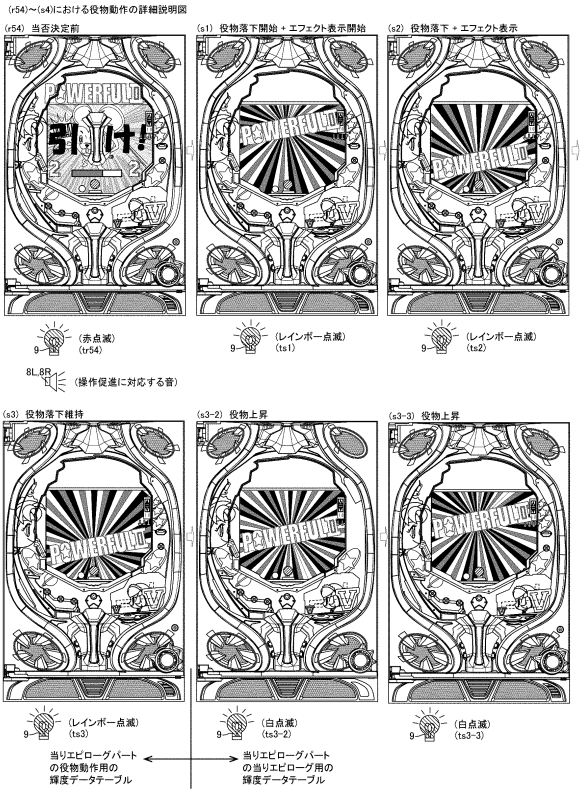
【図１８５】

【図185】



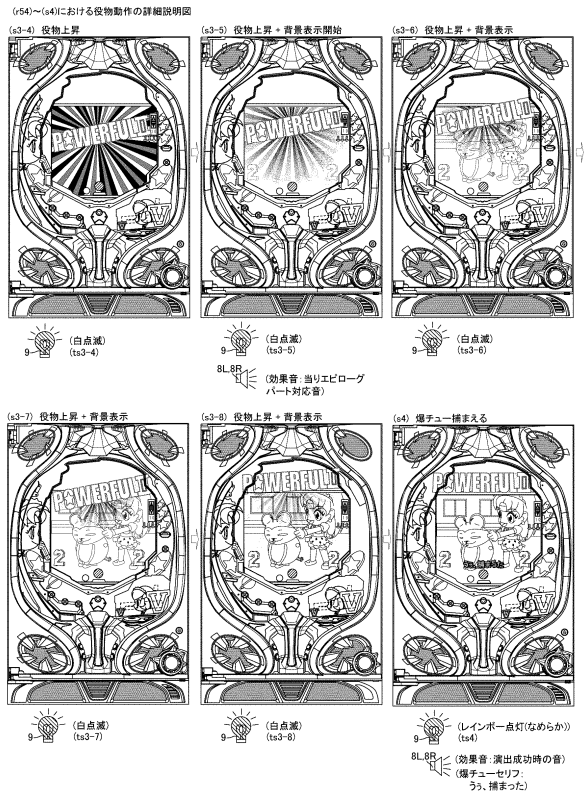
【図１８６】

【図186】



【図１８７】

【図187】



【図１８８】

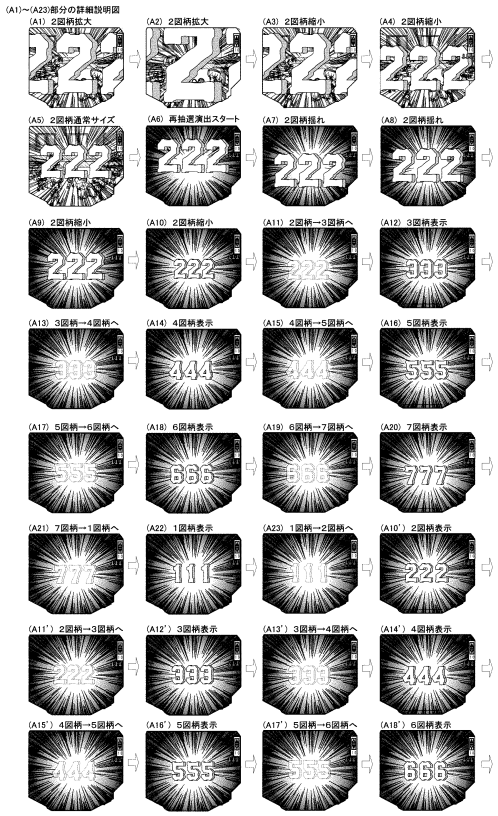
【図188】

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

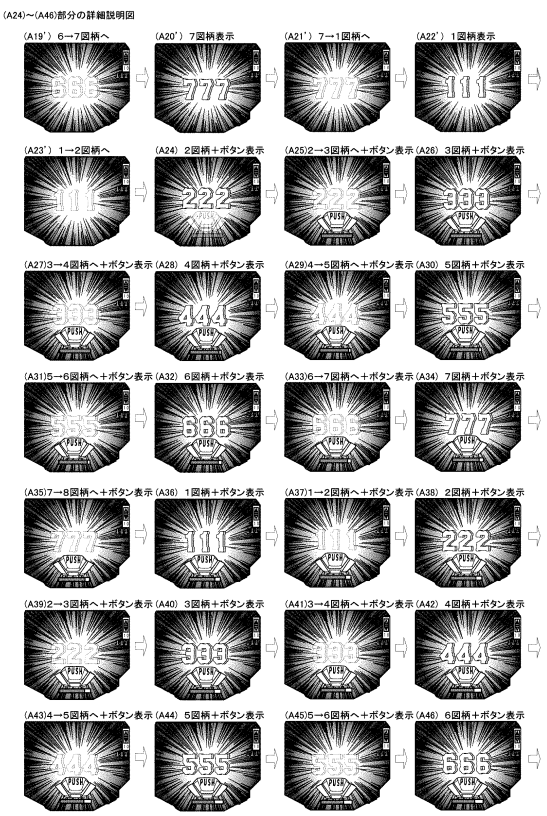
【図１８９】

【図189】



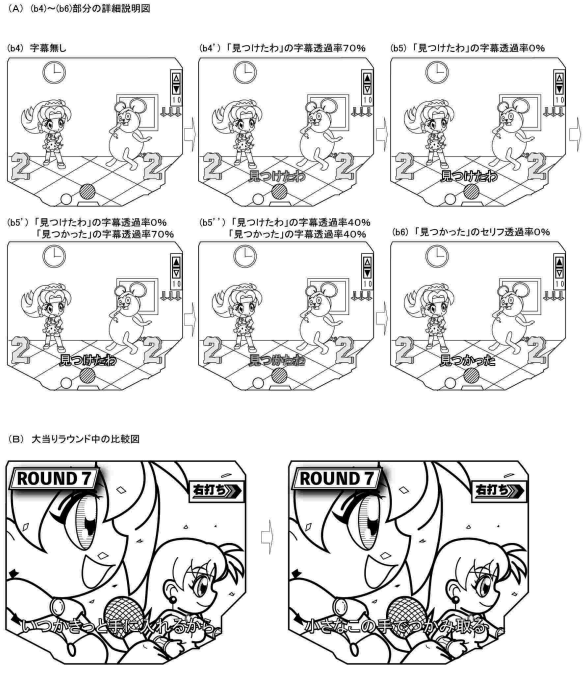
【図１９０】

【図190】



【図１９１】

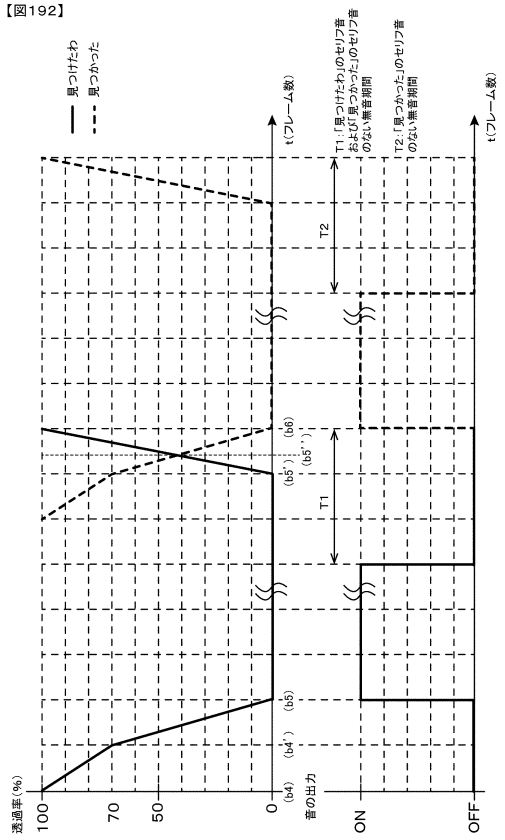
【図191】



※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。

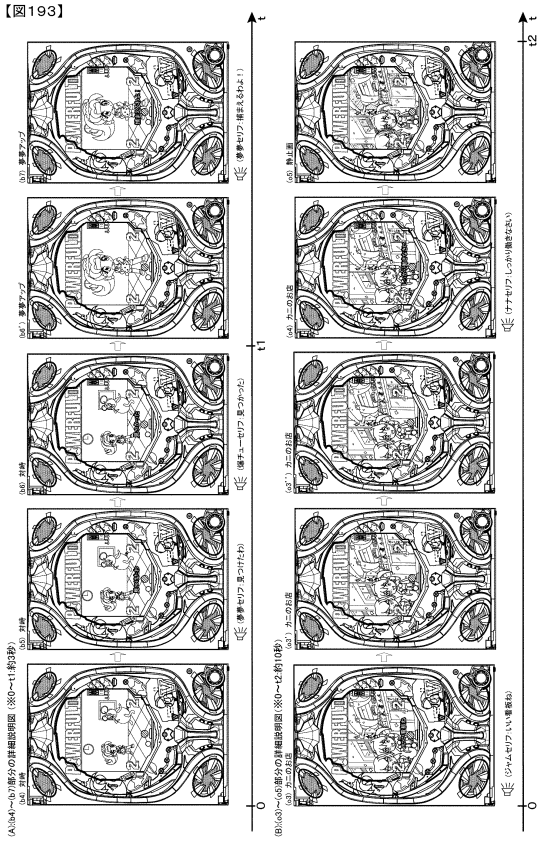
【図１９２】

【図192】



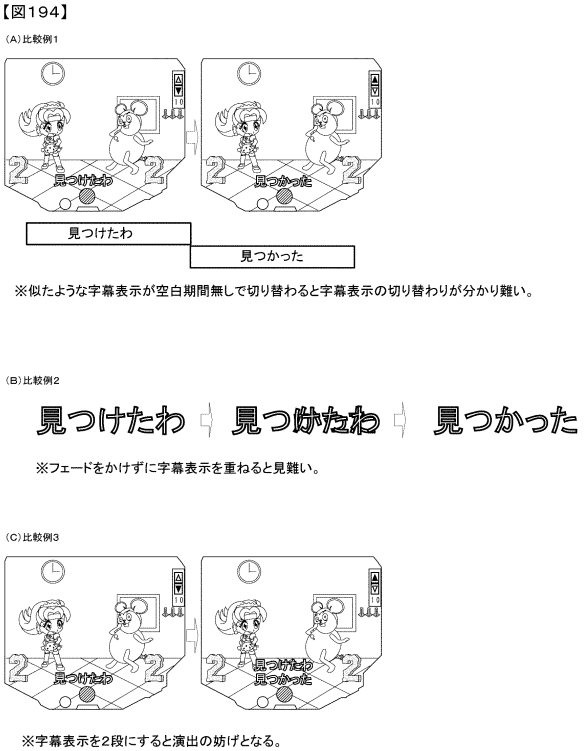
【図１９３】

【図193】



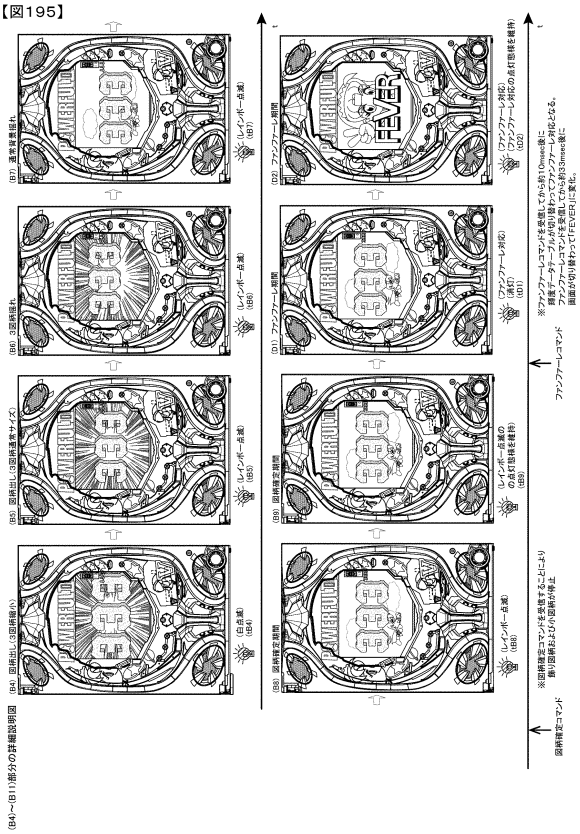
【図１９４】

【図194】



【図１９５】

【図195】



【図１９６】

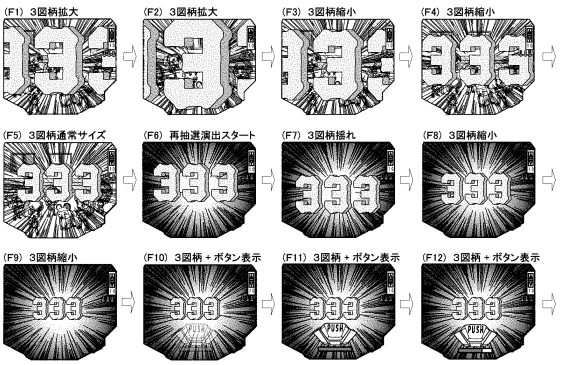
【図196】



【図１９７】

【図197】

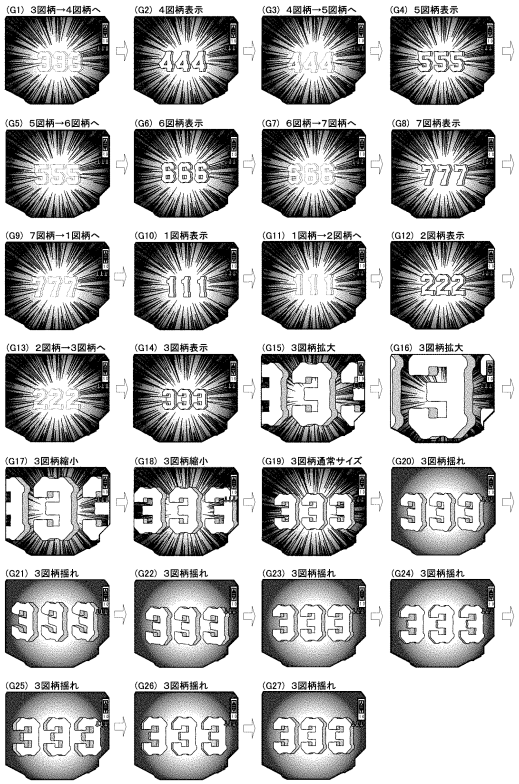
(F1)～(F12) 再抽選の変形例



【図１９８】

【図198】

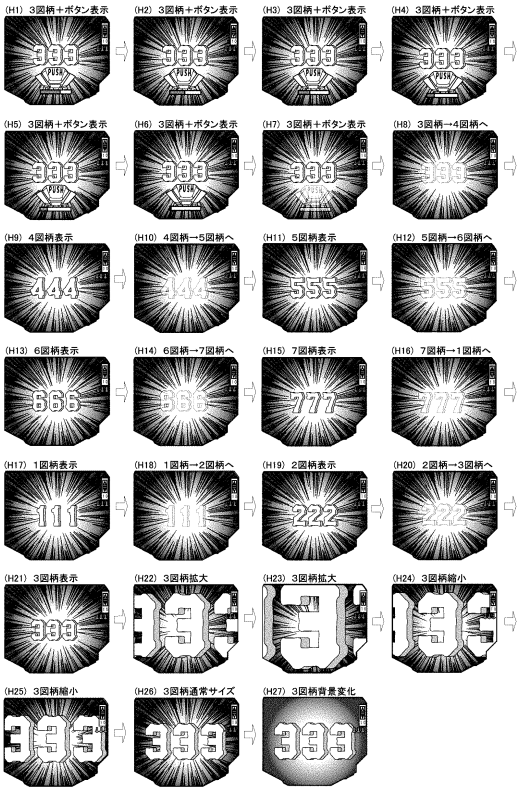
(G1)～(G27) 再抽選の変形例



【図１９９】

【図199】

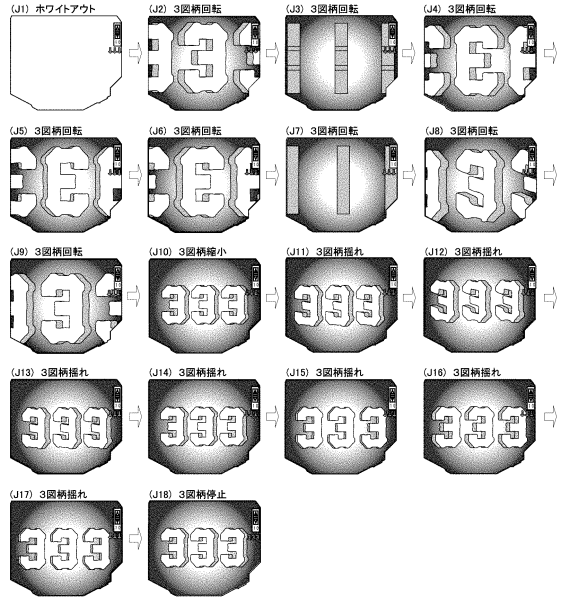
(H1)～(H27) 再抽選の変形例



【図２００】

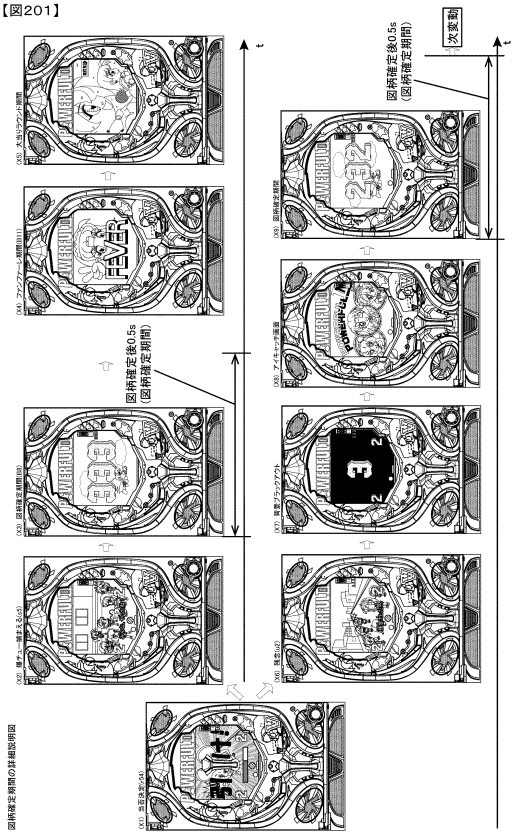
【図200】

(J1)～(J27) 再抽選の変形例



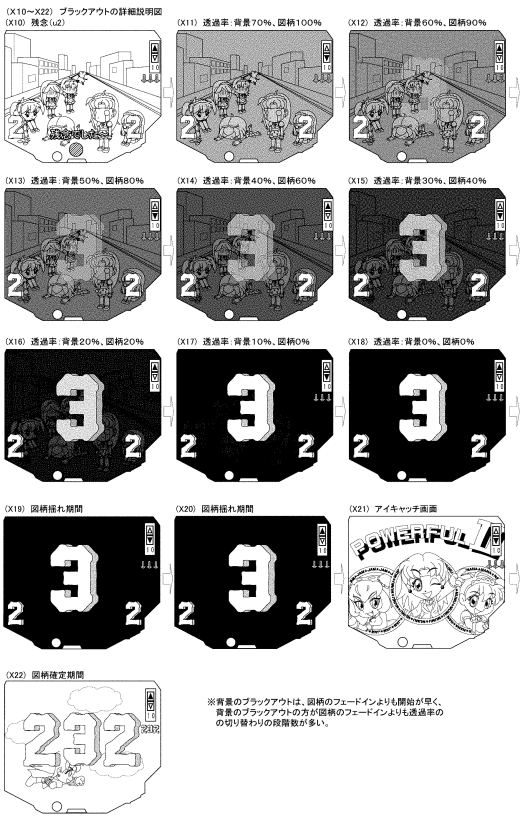
【図２０１】

【図201】



【図２０２】

【図202】



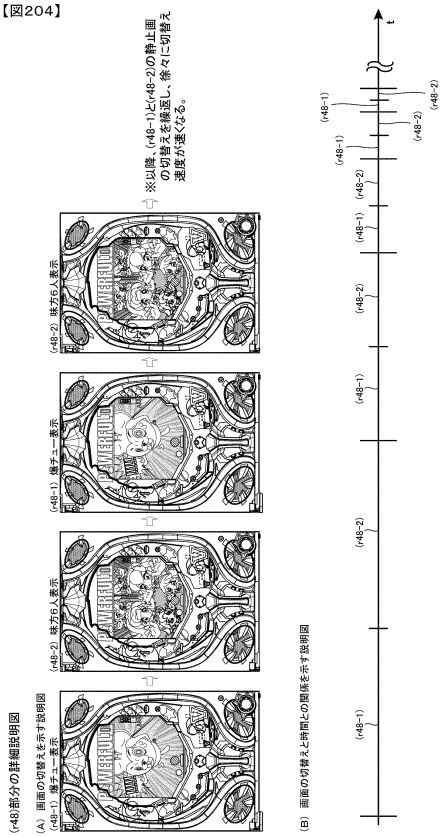
【図２０３】

【図203】



【図２０４】

【図204】


※以降、(r48-1)と(r48-2)の静止画
の切替えを繰返し、徐々に切替え
速度が速くなる。
(r48-2) 味方6人表示
(r48-1) 燈チュー表示
(r48-2) 味方6人表示
(r48-1)
(r48-2)
(r48-1)
(r48-2)
(r48-1)
(r48-2)

【図２０５】

【図205】

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２０６】

【図206】

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

シャッター閉まりきった後は輝度低下で維持

シャッター開ききった後は消灯維持

【図２０７】

【図207】

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２０８】

【図208】

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２０９】

【図209】

3. SP前半リーチA当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD3
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD3

(a2)当りエピローグ用の子テーブルWD3

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc1(3000msec)	白点滅(tb18より明るめ)		W4
tc2,tc3	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc4,tc5(5000msec)	白点滅		W4
tc6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【図２１０】

【図210】

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２１１】

【図211】

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２１２】

【図212】

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２１３】

【図213】

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２１４】

【図214】

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)

当否分岐(tb18)よりも輝度が小さい

当り時よりも切替時間が長い

【図２１５】

【図215】

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２１６】

【図216】

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２１７】

【図217】

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２１８】

【図218】

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２１９】

【図219】

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２２０】

【図220】

11．SP後半リーチAハズレエピローグ輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tk1(200msec)	白点灯(ti39より暗め)		W13
tk2,tk3(5800msec)	白点灯(tk1より暗め)		W14
tk4	消灯		W15
tk5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと
共通の孫テーブル
(時間異なる)

当否分岐(ti39)
よりも輝度が小さい

当り時よりも
切替時間が長い

【図２２１】

【図221】

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２２２】

【図222】

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２２３】

【図223】

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２２４】

【図224】

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２２５】

【図225】

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２２６】

【図226】

15．SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD15）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr2	白点滅	赤点灯	省略
tr3	白点灯	赤点滅	省略
tr4	オレンジ点滅		省略
tr5	青点滅		省略
tr6	ハワイアンブルー点滅		省略
tr7	ピンク点滅		省略
tr8	紫点滅		省略
tr9	緑点滅		省略
tr10	赤点滅		省略
tr11	青点滅		省略
tr12	オレンジ点滅	青点滅	省略
tr13	赤点滅		省略
tr14	赤点灯		省略
tr15(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tr16	ピンク点滅		省略
tr17	ハワイアンブルー点滅	ピンク点滅	省略
tr18	赤点滅		省略
tr19(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr20	緑点滅		省略
tr21	紫点滅	緑点滅	省略
tr22(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr23	赤点滅		省略

役物動作の後半部分

キャラクタの色に対応する点灯
セリフあり時は点滅

キャラクタのアクションに対応する点灯

黄色もや輝度データ1周期よりも長い

【図２２７】

【図227】

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２２８】

【図228】

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

(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

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

(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２２９】

【図229】

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)

大当り時よりも切替時間が長い

当否分岐(tr54)よりも輝度が小さい

【図２３０】

【図230】

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２３１】

【図231】

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２３２】

【図232】

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２３３】

【図233】

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２３４】

【図234】

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２３５】

【図235】

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２３６】

【図236】

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２３７】

【図237】

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２３８】

【図238】

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２３９】

【図239】

なめらかレインボー輝度データテーブル
（役物ランプ用係テーブル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
（盤左ランプ用係テーブルL1）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
600000	0xFFFFF

【図２４０】

【図240】

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、電チューランプ用係テーブル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２４１】

【図241】

役物動作赤点滅輝度データテーブル
（枠ランプ用係テーブル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
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２４２】

【図242】

黄色もや輝度データテーブル
（枠ランプ用係テーブル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２４３】

【図243】

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

【図２４７】

【図247】

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	— 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	— RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100C00	0xC00C00	0x000C00	0xC00C00	0x000100	0x100100	0x100C00	0xC00C00	0x000C00	0xC00C00
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100C00	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000100	0x100C00	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x0C0C00	0x000C00	0x000000	0x000C00	0xC00C00	0x000C00	0xC00C00	0x000C00	0x000000	0x000C00	0xC00C00	0x000C00	0xC00C00
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100C00	0x000000	0x000000	0x000000	0x000C00	0xC00C00	0x000C00	0xC00C00	0x000100	0x100C00	0x000C00	0xC00C00	0x000C00	0xC00C00
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100C00	0x000000	0x000100	0x000100	0x000C00	0xC00C00	0x000C00	0xC00C00	0x000100	0x100C00	0x000C00	0xC00C00	0x000C00	0xC00C00
30	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100C00	0x0C0C00	0x000C00

【図２５１】

【図251】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5a）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x888C00
30	0x000C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5b）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x300600	0x666900
30	0x600900	0x888C00
30	0x900C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5c）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x100100	0x111100
30	0x100100	0x888C00
30	0x100C00	0x000000
30	0xC00000	0x888C00
30	0x000C00	0x111100
30	0xC00100	0x888C00
30	0x100C00	0x222200
30	0xC00200	0x888C00
30	0x200C00	0x333300
30	0xC00300	0x888C00
30	0x300C00	0x444400
30	0xC00400	0x888C00
30	0x400C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00

【図２５２】

【図252】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5d）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x300600	0x666900
20	0x600900	0x888C00
20	0x900C00	0x666900
20	0xC00900	0x444600
20	0x900600	0x222300
20	0x600300	0x000000
20	0x300000	0x222300
20	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5e）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0xC00C00	0x666C00
40	0xC00C00	0x444800
30	0xC00800	0x222300
40	0x800300	0x000000
30	0x300000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【図２５３】

【図253】

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２５４】

【図254】

共通緑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２５５】

【図255】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW6a）

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ																	
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	―,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
20	0x000020	0x040040	0x040040	0x020020	0x020000	0x020220	0x000020	0x020040	0x040070	0x070070	0x070040	0x040040
20	0x020000	0x020020	0x020020	0x000000	0x000020	0x040040	0x000040	0x040070	0x0700A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x070070
20	0x040020	0x000000	0x000000	0x020020	0x020040	0x040040	0x000070	0x0700A0	0x0A0070	0x070070	0x0700A0	0x0A00A0
20	0x070040	0x020020	0x020020	0x040040	0x040070	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0070	0x070040	0x040040	0x040070	0x070070
20	0x0A0070	0x040040	0x040040	0x070070	0x070040	0x0A00A0	0x0000A0	0x070070	0x0A0070	0x040040	0x040070	0x040040
20	0x0700A0	0x070070	0x070070	0x0A00A0	0x0A0070	0x040040	0x040020	0x040040	0x070040	0x020020	0x020020	0x020020
20	0x040070	0x0A00A0	0x0A00A0	0x070070	0x070040	0x020020	0x020020	0x020040	0x070070	0x020020	0x020020	0x000000
20	0x020040	0x070070	0x070070	0x040040	0x040020	0x000000	0x000000	0x020020	0x070070	0x020040	0x040040	0x020020

共通緑カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW6b）

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ											
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	―,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000020	0x040040	0x040040	0x020020	0x020000	0x020220	0x000020	0x020040	0x040070	0x070070	0x070040	0x040040
30	0x020000	0x020020	0x020020	0x000000	0x000020	0x040040	0x000040	0x040070	0x0700A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x070070
30	0x040020	0x000000	0x000000	0x020020	0x020040	0x040040	0x000070	0x0700A0	0x0A0070	0x070070	0x0700A0	0x0A00A0
30	0x070040	0x020020	0x020020	0x040040	0x040070	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0070	0x070040	0x040040	0x040070	0x070070
30	0x0A0070	0x040040	0x040040	0x070070	0x070040	0x0A00A0	0x0000A0	0x070070	0x0A0070	0x040040	0x040070	0x040040
30	0x0700A0	0x070070	0x070070	0x0A00A0	0x0A0070	0x040040	0x040020	0x040040	0x070040	0x020020	0x020020	0x020020
30	0x040070	0x0A00A0	0x0A00A0	0x070070	0x070040	0x020020	0x020020	0x020040	0x070070	0x020020	0x020020	0x000000
30	0x020040	0x070070	0x070070	0x040040	0x040020	0x000000	0x000000	0x020020	0x070070	0x020040	0x040040	0x020020

【図２５６】

【図256】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW6c）

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ											
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	―,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	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	0x0A00A0	0x0A0000	0x0A00A0
30	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0000	0x0000A0	0x0000A0	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	0x000020	0x0200A0	0x020020	0x0A00A0	0x0A0020	0x020020
30	0x0A0010	0x0A00A0	0x0A00A0	0x010010	0x0100A0	0x020020	0x000020	0x0200A0	0x0A0030	0x030030	0x0300A0	0x0A00A0
30	0x0200A0	0x010010	0x010010	0x0A00A0	0x0A0020	0x0A00A0	0x000030	0x030030	0x0300A0	0x0A00A0	0x0A0030	0x030030
30	0x0A0020	0x0A00A0	0x0A00A0	0x020020	0x0200A0	0x030030	0x000030	0x0300A0	0x0A0040	0x040040	0x0400A0	0x0A00A0
30	0x0300A0	0x020020	0x020020	0x0A00A0	0x0A0030	0x0A00A0	0x000040	0x0400A0	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A0040	0x040040
30	0x0A0030	0x0A00A0	0x0A00A0	0x030030	0x0300A0	0x040040	0x000040	0x0400A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0400A0	0x030030	0x030030	0x0A00A0	0x0A0040	0x0A00A0	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050
30	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A00A0	0x040040	0x0400A0	0x050050	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0500A0	0x040040	0x040040	0x0A00A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050
30	0x0A0050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x0500A0	0x050050	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0500A0	0x050050	0x050050	0x0A00A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	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２５７】

【図257】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW6e）

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ											
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	―,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x0A0040	0x0A0040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A0040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0
40	0x0A0040	0x0A0040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A0040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050	0x050050	0x050050
30	0x0A0040	0x0A0040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A0040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050	0x050050	0x050050
40	0x0A0040	0x0A0040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A0040	0x050050	0x000050	0x050050	0x050050	0x050050	0x050050	0x050050
30	0x050040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x050050	0x000050	0x050050	0x050050	0x050050	0x050050	0x050050
40	0x030050	0x0A0040	0x0A0040	0x050050	0x050050	0x050050	0x000050	0x050050	0x050050	0x050050	0x050050	0x050050
30	0x000030	0x050050	0x050050	0x030030	0x030000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
40	0x000030	0x030030	0x030030	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

共通緑カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW6e）

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ											
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	―,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x0A0040	0x0A0040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A0040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0
40	0x0A0040	0x0A0040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A0040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050	0x050050	0x050050
30	0x0A0040	0x0A0040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A0040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050	0x050050	0x050050
40	0x0A0040	0x0A0040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A0040	0x050050	0x000050	0x050050	0x050050	0x050050	0x050050	0x050050
30	0x050040	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x050050	0x000050	0x050050	0x050050	0x050050	0x050050	0x050050
40	0x030050	0x0A0040	0x0A0040	0x050050	0x050050	0x050050	0x000050	0x050050	0x050050	0x050050	0x050050	0x050050
30	0x000030	0x050050	0x050050	0x030030	0x030000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
40	0x000030	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２５８】

【図258】

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
（役物ランプ用孫テーブル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
（役物ランプ用孫テーブル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２５９】

【図259】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL6a）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
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
（盤左ランプ用孫テーブルL6d）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
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
（盤左ランプ用孫テーブルL6b）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
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
（盤左ランプ用孫テーブルL6e）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
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
（盤左ランプ用孫テーブルL6c）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
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２６０】

【図260】

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、電チューランプ用孫テーブル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、電チューランプ用孫テーブル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、電チューランプ用孫テーブル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２６１】

【図261】

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、電チューランプ用孫テーブル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、電チューランプ用孫テーブル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２６２】

【図262】

操作促進なし繰り返しデータテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW7）

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	— ,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	— ,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDC300	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC
30	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0x300FDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC

操作促進なし繰り返しデータテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW8）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ										枠右ランプの輝度データ									
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	— ,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12	— ,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	— ,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
100000	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC

【図２６３】

【図263】

トリガ表示輝度データテーブル
(枠ランプ用基データテーブルW9)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
10	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888
190	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444

【図２６４】

【図264】

シャッター1輝度データテーブル
(枠ランプ用基データテーブルW11)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600

【図２６５】

【図265】

ハズレ1輝度データテーブル
(枠ランプ用基データテーブルW13)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
10	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888
190	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444

ハズレ2輝度データテーブル
(枠ランプ用基データテーブルW14)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
250	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111
250	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444

【図２６６】

【図266】

ハズレ3輝度データテーブル
(枠ランプ用基データテーブルW15)

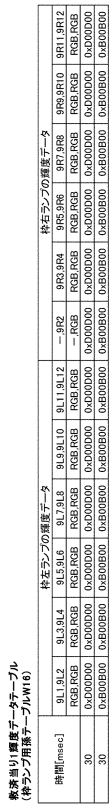
時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
10	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444
550	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111
600000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111

遠作保進輝度データテーブル
(枠ランプ用基データテーブルW10)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00

【図２６７】

【図267】



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											
	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	0xD000D00	0xD000D00	0xD000D00	0xD000D00	0xD000D00	0xD000D00	0xD000D00	0xD000D00	0xD000D00	0xD000D00	0xD000D00	0xD000D00
30	0xB00B000	0xB00B000	0xB00B000	0xB00B000	0xB00B000	0xB00B000	0xB00B000	0xB00B000	0xB00B000	0xB00B000	0xB00B000	0xB00B000

【図２６８】

【図268】

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	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD

【図２６９】

【図269】

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２７０】

【図270】

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２７１】

【図271】

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２７２】

【図272】

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２７３】

【図273】

背景輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW21a）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x550550	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
160	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x550550	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
150	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880	0x880880

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２７４】

【図274】

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、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、最終リーチを経由したハズレエピローグパート

輝度データテーブルW13

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
10	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888
190	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444

煽り時のW8,W10よりも輝度が小さい

輝度データテーブルW14

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
250	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111
250	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444

当り時のW1よりも切替時間が長い

W13よりも輝度が小さい

輝度データテーブルW15

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
10	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444
550	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111
600000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111

アイキャッチ用の輝度データテーブルを経由

消灯

輝度データテーブルW21(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550

リーチ前の輝度に戻る

【図２７５】

【図275】

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２７６】

【図276】

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	0xF30F0A	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

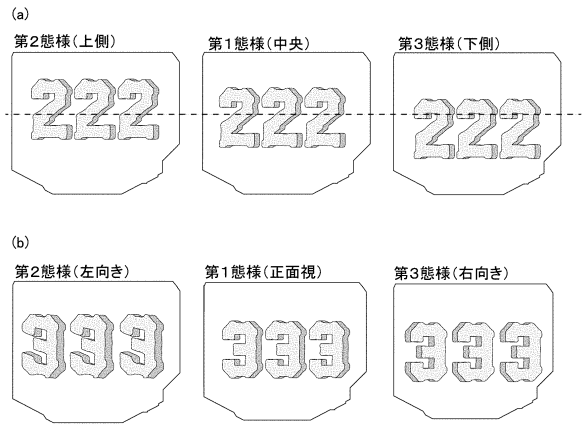
輝度データテーブルW1(一部)

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２７７】

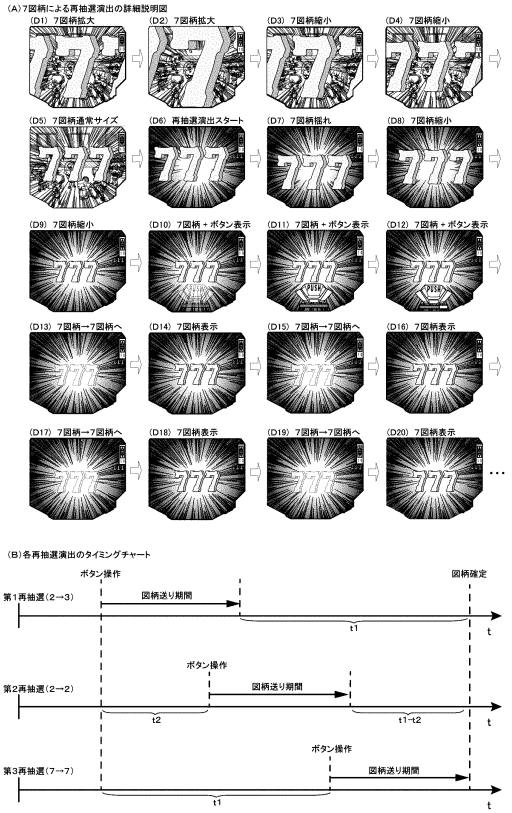
【図277】

図柄の揺れ態様について



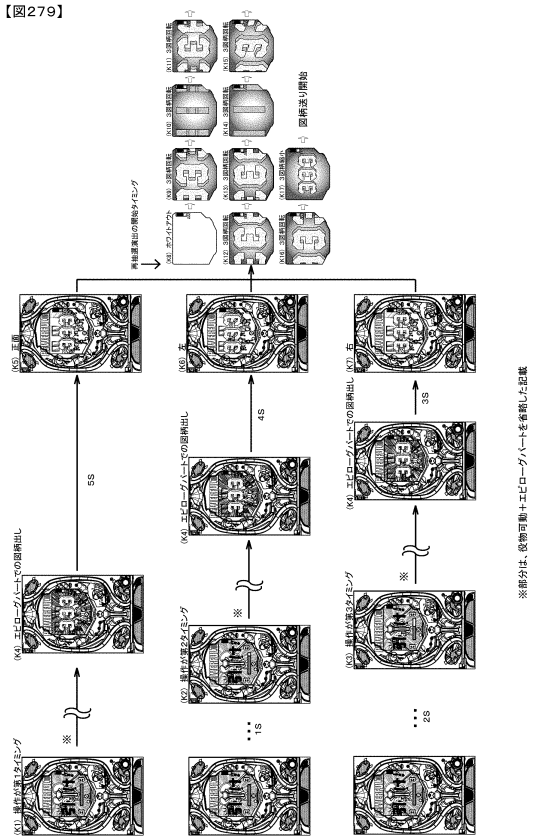
【図２７８】

【図278】



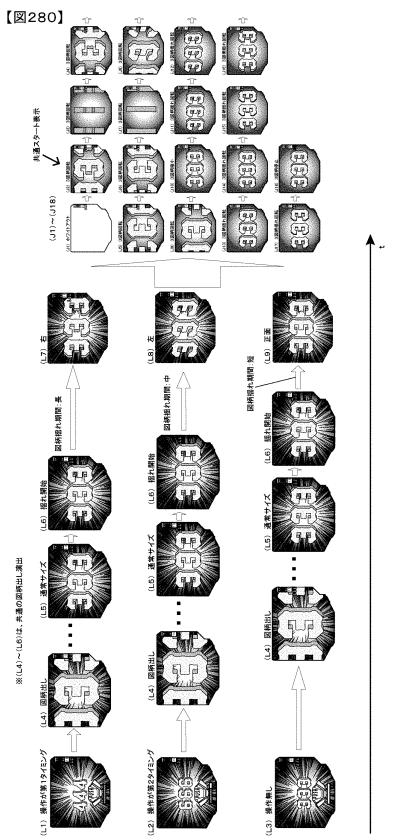
【図２７９】

【図279】



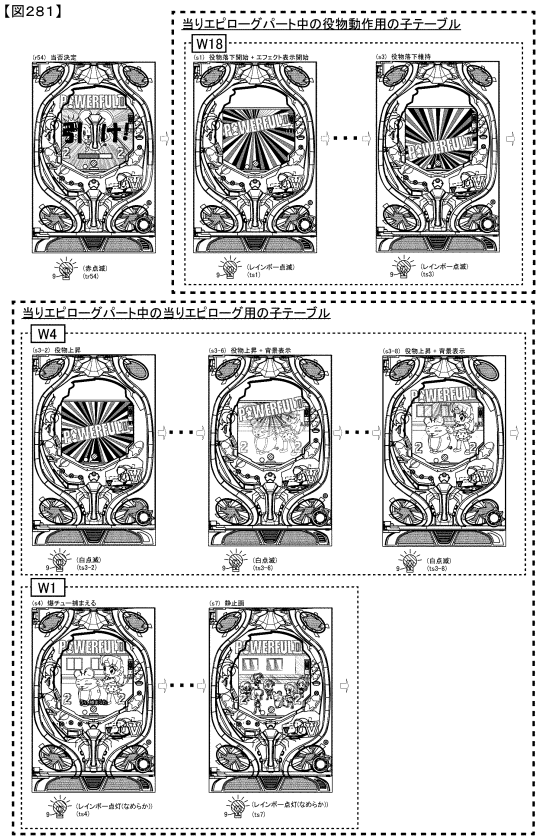
【図２８０】

【図280】



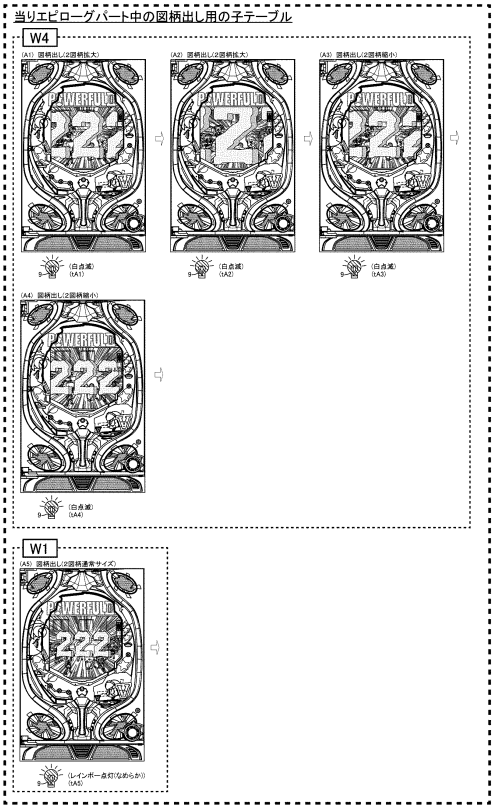
【図２８１】

【図281】



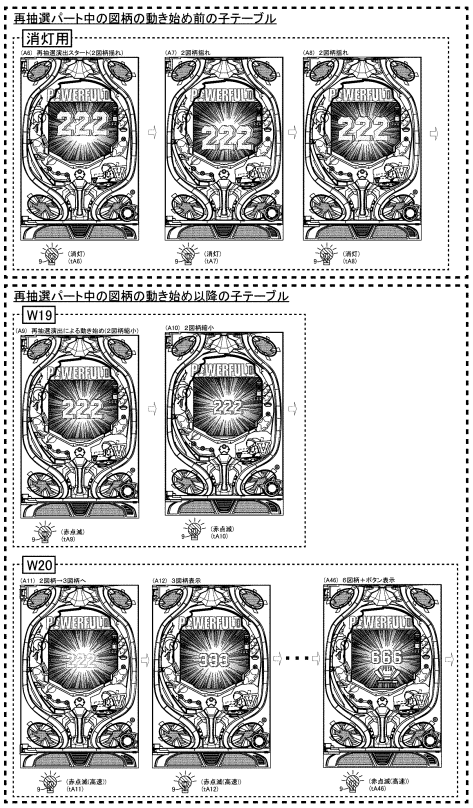
【図２８２】

【図282】



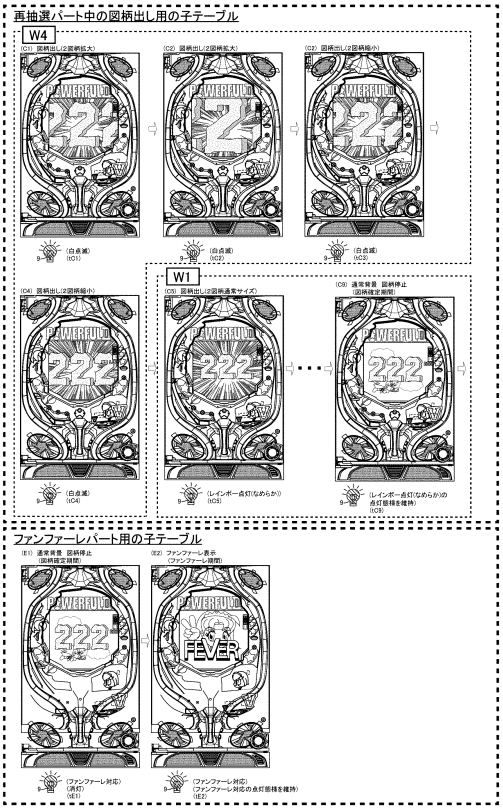
【図２８３】

【図283】



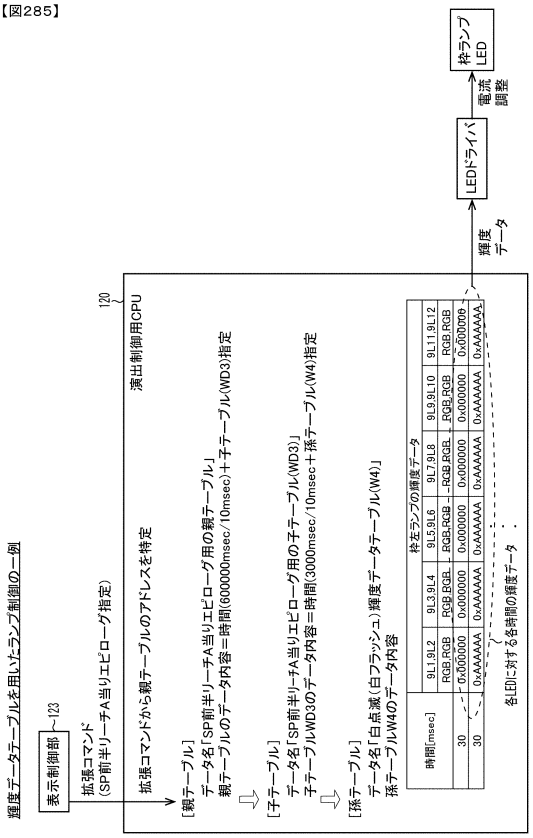
【図２８４】

【図284】



【図２８５】

【図285】



【図２８６】

【図286】

フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０１８－０２００９４（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－０００６３２（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２