(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7611096号
(P7611096)

(45)発行日　令和7年1月9日(2025.1.9)

(24)登録日　令和6年12月25日(2024.12.25)

(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577頁）

(21)出願番号　特願2021-137024(P2021-137024)
(22)出願日　令和3年8月25日(2021.8.25)
(65)公開番号　特開2023-31499(P2023-31499A)
(43)公開日　令和5年3月9日(2023.3.9)
審査請求日　令和6年3月18日(2024.3.18)
早期審査対象出願

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

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、
音出力手段と、
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、
演出動画を表示可能な表示手段と、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、当該当否が報知される当否報知パートと、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、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報知演出に

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、当該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し、
可動体可動用輝度データテーブルによる前記発光手段の制御は、当該可動体可動用輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いた後に再度当該可動体可動用輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いて行われ、
切替後のシーンに対応する輝度データテーブルによる前記発光手段の制御は、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いた後に再度当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いることなく終了され、
切替後のシーンに対応する輝度データテーブルにおける最後の輝度データは、再度当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルの最初の輝度データを用いて前記発光手段を制御しないように設定がされているデータであり、
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、
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輝度で発光する、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、可変表示が開始されてから終了するまでにおける複数のパート（たとえば、導入パート、当否決定パート、エピローグパートなど）を設け、遊技者の興趣を高める遊技機が知られている（特許文献１）。
【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】
上述した遊技機によれば、実行される一連の演出の流れをより良く見せることに関してはまだまだ改良の余地があった。
【０００５】
本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、実行される一連の演出をより好適に見せることができる遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
（Ａ）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、
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、
演出動画を表示可能な表示手段と、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、当該当否が報知される当否報知パートと、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、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報知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、当該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し、
可動体可動用輝度データテーブルによる前記発光手段の制御は、当該可動体可動用輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いた後に再度当該可動体可動用輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いて行われ、
切替後のシーンに対応する輝度データテーブルによる前記発光手段の制御は、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いた後に再度当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いることなく終了され、
切替後のシーンに対応する輝度データテーブルにおける最後の輝度データは、再度当該

切替後のシーンに対応する輝度データテーブルの最初の輝度データを用いて前記発光手段を制御しないように設定がされているデータであり、
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、
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輝度で発光する、
ことを特徴とする。
さらに、（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、
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、
通常状態と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態と、に制御可能な状態制御手段と、
可変表示を実行する可変表示手段と、
表示手段と、を備え、
前記特別状態として、第１特別状態と、該第１特別状態よりも遊技者にとって有利な第２特別状態と、があり、
可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに前記有利状態に制御可能であり、
前記第２特別状態に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示を実行可能であり、
前記第２特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く、
前記第２特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が所定期間より短い割合は、前記第１特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が前記所定期間より短い割合よりも高く、
前記演出実行手段は、
前記第１特別状態に制御されているときに、前記第１特別状態に制御されていることを示唆する第１特別表示を前記表示手段に表示可能であり、
前記第１特別表示の態様を変化させる第１特定変化演出を実行可能であり、
前記第２特別状態に制御されているときに、前記第２特別状態に制御されていることを示唆する第２特別表示を前記表示手段に表示可能であり、
前記第２特別表示の態様を変化させる第２特定変化演出を実行可能であり、
前記第２特定変化演出における前記第２特別表示の態様が変化する周期は、前記第１特定変化演出における前記第１特別表示の態様が変化する周期よりも短く、
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、
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、が順次用いられるように構成され、
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る。
このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特殊可変表示が実行される割合が高い第２特別状態において、第２特別表示の態様が変化する周期が短いことにより、第２特別状態における可変表示期間の短さを強調することができる。

【図面の簡単な説明】

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

【図２７】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】一連の演出の流れを説明するための図である。
【図３４】当否決定前後の関係、ＳＰ前半リーチＡ大当り、ＳＰ最終リーチ大当りを説明するための図である。
【図３５】開始パートのシナリオを説明するための図である。
【図３６】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。
【図３７】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。
【図３８】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。
【図３９】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。
【図４０】役物動作パート（ＳＰ後半発展時）のシナリオを説明するための図である。
【図４１】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。
【図４２】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。
【図４３】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。
【図４４】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。
【図４５】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
【図４６】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
【図４７】当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
【図４８】救済当りパートのシナリオを説明するための図である。
【図４９】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオを説明するための図である。
【図５０】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。
【図５１】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。
【図５２】ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
【図５３】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。
【図５４】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。
【図５５】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図５６】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図５７】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図５８】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図５９】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図６０】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図６１】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
【図６２】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６３】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６４】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６５】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６６】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６７】煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。

【図６８】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図６９】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図７０】ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図７１】ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図７２】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７３】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７４】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７５】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７６】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７７】煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７８】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図７９】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図８０】当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図８１】ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図８２】ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図８３】役物動作パート（ＳＰ後半発展時）における演出態様を説明するための図である。
【図８４】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図８５】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図８６】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図８７】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図８８】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図８９】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９０】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９１】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９２】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９３】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９４】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９５】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９６】煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様を説明するための図である。
【図９７】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図９８】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図９９】ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１００】ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０１】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０２】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図であ

る。
【図１０３】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０４】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０５】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０６】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０７】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０８】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１０９】煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１０】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１１】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１２】当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１３】ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１４】ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１５】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１６】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１７】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１８】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１１９】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２０】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２１】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２２】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２３】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２４】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２５】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２６】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２７】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２８】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１２９】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３０】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３１】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３２】煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３３】当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３４】当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３５】当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３６】当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するため

の図である。
【図１３７】ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３８】ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
【図１３９】救済当りパートにおける演出態様を説明するための図である。
【図１４０】救済当りパートにおける演出態様を説明するための図である。
【図１４１】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４２】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４３】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４４】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４５】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４６】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４７】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４８】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１４９】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５０】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５１】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５２】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５３】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５４】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５５】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５６】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５７】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５８】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１５９】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１６０】ファンファーレパートにおける演出態様を説明するための図である。
【図１６１】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１６２】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図１６３】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
【図１６４】ファンファーレパートにおける演出態様を説明するための図である。
【図１６５】（ｂ１１）～（ｂ１３）部分の詳細説明図である。
【図１６６】音量レベルを説明するための図である。
【図１６７】音量レベルを説明するための図である。
【図１６８】（ｒ２４）～（ｒ２７）部分の詳細説明図である。
【図１６９】（ｒ２８）～（ｒ３１）部分の詳細説明図である。
【図１７０】（ｒ３２）～（ｒ３５）部分の詳細説明図である。
【図１７１】（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図である。
【図１７２】（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図である。
【図１７３】（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図である。
【図１７４】（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図である。
【図１７５】字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。
【図１７６】（Ａ１）～（Ａ２３）部分の詳細説明図である。
【図１７７】（Ａ２４）～（Ａ４６）部分の詳細説明図である。
【図１７８】（ｂ４）～（ｂ６）部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。
【図１７９】セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。
【図１８０】（ｂ４）～（ｂ６）部分の詳細説明図および（ｏ３）～（ｏ５）部分の詳細説明図である。
【図１８１】字幕の比較例を説明するための図である。
【図１８２】（Ｂ４）～（Ｂ１１）部分の詳細説明図である。
【図１８３】図柄出しの変形例を説明するための図である。
【図１８４】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図１８５】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図１８６】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図１８７】再抽選の変形例を説明するための図である。
【図１８８】図柄確定期間の詳細説明図である。
【図１８９】ブラックアウトの詳細説明図である。
【図１９０】ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。
【図１９１】（ｒ４８）部分の詳細説明図である。
【図１９２】開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９３】開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９４】ＳＰ前半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９５】ＳＰ前半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９６】ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９７】ＳＰ前半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９８】ＳＰ前半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図１９９】ＳＰ前半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２００】ＳＰ前半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブル

における枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０１】ＳＰ前半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０２】ＳＰ後半発展時の役物動作パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０３】ＳＰ後半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０４】ＳＰ後半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０５】ＳＰ後半リーチＡの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０６】ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０７】ＳＰ後半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０８】ＳＰ後半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２０９】ＳＰ後半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１０】ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１１】ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１２】ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１３】ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１４】ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１５】ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１６】ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１７】救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１８】再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２１９】再抽選パート（操作促進前）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２０】再抽選パート（操作促進後に図柄昇格）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２１】再抽選パート（操作促進後に図柄維持）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２２】ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２３】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２４】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２５】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの

一例を説明するための図である。
【図２２６】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２７】なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２８】役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２２９】黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３０】白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３１】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３２】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３３】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３４】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３５】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３６】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３７】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３８】共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２３９】共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４０】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４１】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４２】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４３】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４４】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４５】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４６】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４７】共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４８】共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２４９】操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５０】トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおける

枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５１】シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５２】ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５３】救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５４】救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５５】当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５６】当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５７】再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５８】再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２５９】背景輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図２６０】背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図２６１】当り時とハズレ時とにおけるランプ制御の比較を説明するための図である。
【図２６２】当り時とハズレ時とにおけるランプ制御の比較を説明するための図である。
【図２６３】当り時とハズレ時とにおけるランプ制御の比較を説明するための図である。
【図２６４】図柄の揺れ態様を説明するための図である。
【図２６５】再抽選演出の変形例を説明するための図である。
【図２６６】再抽選演出の変形例を説明するための図である。
【図２６７】再抽選演出の変形例を説明するための図である。
【図２６８】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。
【図２６９】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。
【図２７０】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。
【図２７１】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。
【図２７２】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図２７３】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図２７４】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２７５】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図２７６】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７７】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７８】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７９】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８０】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８１－１】特徴部１５２Ｆにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。
【図２８１－２】当り種別表を示す図である。
【図２８１－３】各乱数を示す説明図である。
【図２８１－４】当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２８１－５】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図２８１－６】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図２８１－７】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
【図２８１－８】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図２８１－９】小当り開放前処理を示すフローチャートである。
【図２８１－１０】小当り開放中処理を示すフローチャートである。
【図２８１－１１】小当り終了処理を示すフローチャートである。
【図２８２－１】当り種別テーブルを示す説明図である。
【図２８２－２】（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る。
【図２８２－３】通常状態用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２８２－４】時短状態用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２８２－５】高速時短小当りに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－６】突入変動はずれ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２８２－７】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－８】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－９】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－１０】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－１１】擬似変動はずれ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２８２－１２】擬似変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－１３】擬似変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－１４】直大当りに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－１５】a時短状態（ドリームＲＵＳＨ）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２８２－１６】a時短状態（ドリームＲＵＳＨ）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２８２－１７】a時短状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２８２－１８】a時短状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２８２－１９】a時短状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２８２－２０】ｂ時短状態（無敵ＲＵＳＨ）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２８２－２１】遊技状態別の当り後の制御テーブルを示す説明図である。
【図２８２－２２】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２８２－２３】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８２－２４】小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８２－２５】遊技フローの具体例を示す説明図である。
【図２８２－２６】ドリームＲＵＳＨにおける飾り図柄の変動表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－２７】（Ａ）は、第１ロゴ周期変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は、第２ロゴ周期変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－２８】超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨにおける飾り図柄の変動表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－２９】可動体とロゴパネルと画像表示装置の正面図である。
【図２８２－３０】第１変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－３１】第１変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－３２】第２変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－３３】第２変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－３４】第１先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図２８２－３５】第１先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－３６】第２先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－３７】第２先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－３８】始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８２－３９】（Ａ）は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ１）及び（Ｂ２）は、変化パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図２８２－４０】（Ｂ３）及び（Ｂ４）は、変化パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図２８２－４１】変化演出の演出態様決定テーブルを示す説明図である。
【図２８２－４２】（１）は、第１先読み演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、（２）は、第２先読み演出の実行有無決定テーブルを示す説明図である。
【図２８２－４３】大当り中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８２－４４】小当り中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８２－４５】変動開始待ち時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８２－４６】変動開始時演出判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８２－４７】変動中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８２－４８】図柄３Ｒ通常大当りが発生した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２８２－４９】図柄３Ｒ通常大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－５０】図柄１０Ｒａ時短大当りが発生した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２８２－５１】図柄１０Ｒａ時短大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－５２】図柄１０Ｒａ時短大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－５３】図柄１０Ｒｂ時短大当りが発生した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２８２－５４】図柄１０Ｒｂ時短大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－５５】図柄１０Ｒｂ時短大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－５６】図柄１０Ｒｂ時短大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－５７】大当り発生カウント値＝３となる大当りが発生した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２８２－５８】大当り発生カウント値＝３となる大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－５９】大当り発生カウント値＝３となる大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－６０】通常小当りが発生した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２８２－６１】通常小当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－６２】通常小当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２８２－６３】発射間隔と保留消化期間の関係テーブルを示す説明図である。
【図２８２－６４】入賞間隔と保留消化期間と第２保留記憶数の関係を示すタイムチャートである。
【図２８２－６５】入賞間隔と保留消化期間と第２保留記憶数の関係を示すタイムチャー

トである。
【図２８２－６６】入賞間隔と保留消化期間と第２保留記憶数の関係を示すタイムチャートである。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
＜パチンコ遊技機の構成など＞
図１は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。図１には、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１における主要部材の配置レイアウトが示されている。遊技機の一例であるパチンコ遊技機１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【０００９】
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。
【００１０】
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。
【００１１】
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。
【００１２】
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。
【００１３】
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。
【００１４】
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。

【００１５】
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。
【００１６】
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。
【００１７】
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。
【００１８】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図６参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口（電チュー）を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、たとえば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（たとえば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。
【００１９】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（たとえば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２０】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７Ａが設けられている。特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２（図６参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口（以下、通常大入賞口と称する）を形成する。
【００２１】
たとえば、特別可変入賞球装置７Ａは、パチンコ遊技機１の奥側に位置する遊技盤２と、パチンコ遊技機１の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠３ａ（図２参照）との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド８２がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド８２がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。
【００２２】
通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ２３によって検出される。遊技球がカウントスイッチ２３（図６参

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

【００２３】

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

【００２４】

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。

【００２５】

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

【００２６】

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。

【００２７】

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。

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。可動体３２は、「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」という文字列により構成されている。「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」は、パチンコ遊技機１の機種名であってもよいし、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツを表す名称（たとえば、アニメのタイトルや歌手の名前など）であってもよい。また、可動体３２に付された文字は、パチンコ

遊技機１で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクタの名前（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）を示してもよい。本実施の形態においては、パチンコ遊技機１の機種名（パワフルII）が可動体３２に示されている。

【００３２】

本実施の形態において、可動体３２は、図１に示すように画像表示装置５の上方の位置と、画像表示装置５の前面に被さる（重畳する）位置との間で移動可能である。具体的には、可動体３２は、「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」という文字が斜めに落下する（「Ｐ」が下方、「II」が上方となるように落下する）ことで画像表示装置５の前面に被さる（重畳する）位置で停止する。なお、可動体３２は、役物とも称される。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作（前後左右方向への操作、遊技者の手前に引く操作）が可能な操作桿としてのスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａの本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知するコントローラセンサユニット３５Ａ（図６参照）が設けられている。また、スティックコントローラ３１Ａには、スティックコントローラ３１Ａを振動動作させるためのバイブレータ用モータ（図示省略）が内蔵されている。なお、スティックコントローラ３１Ａは、遊技者の手前に引く操作が可能であるため、「トリガ」とも称する。

【００３６】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押圧操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図６参照）により検出される。

【００３７】

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。

【００３８】

パチンコ遊技機１は、遊技盤２の左下に特図ＬＥＤ基板２０を備える。特図ＬＥＤ基板２０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２０においては、複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図ゲームにおける特別図柄（第１特図）の種類や第２特図ゲームにおける特別図柄（第２特図）の種類を表す。たとえば、後述する図４（ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板２０においては、特図１可変表示部２１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２２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。

【００３９】

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５０を備える

。第４図柄ユニット５０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５０においては、複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図ゲームにおける特別図柄（第１特図）の種類や第２特図ゲームにおける特別図柄（第２特図）の種類を表す。たとえば、後述する図４（ｂ）に示すように、第４図柄ユニット５０においては、特図１可変表示部５３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５４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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】
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。
【００４６】
枠左ランプ９Ｌは、遊技機用枠３の左側に設けられた複数のランプ９Ｌ１～９Ｌ１２（図３で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠３の左側を点灯（発光）するようになっている。枠右ランプ９Ｒは、遊技機用枠３の右側に設けられた複数のランプ９Ｒ２～９Ｌ１２（図３で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠３の右側を点灯（発光）するようになっている。なお、枠左ランプ９Ｌおよび枠右ランプ９Ｒを総称して枠ランプとも称する。また、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、Ｖランプ９Ｇ、電チューランプ９Ｈ、スティックコントローラランプ９Ｊ、プッシュボタンランプ９Ｋ、枠左ランプ９Ｌ、および枠右ランプ９Ｒを、総称して遊技効果ランプ９とも称する。
【００４７】
図２は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、たとえば電源基板１７（図６参照）の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。
【００４８】
主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３０（図６参照）が配置されている。表示モニタ２９は、たとえば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３０は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。
【００４９】
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。
【００５０】
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。
【００５１】
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５

０Ａｂ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。

【００５２】

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

【００５３】

図４は、特図ＬＥＤ基板２０および第４図柄ユニット５０を説明するための図である。図４(ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板２０は、第１特図の可変表示を示す特図１可変表示部２１と、第２特図の可変表示を示す特図２可変表示部２２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２３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２４と、普図保留記憶数を示す普図記憶表示部２５と、普通図柄の可変表示を示す普図表示部２６と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部３０と、確変状態の有無を示す確変表示部２８と、時短状態の有無を示す時短表示部２９と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部２７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。

【００５４】

たとえば、特図１可変表示部２１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２２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。

【００５５】

さらに、特図ＬＥＤ基板２０は、右打ち表示部３０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３０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３０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３０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３０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３０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３０を消灯させる。

【００５６】

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。

【００５７】

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３０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。

【００５８】

図４(ｂ）に示すように、第４図柄ユニット５０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５１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５２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５３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５４と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部５５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。

【００５９】

たとえば、特図１可変表示部５３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５４は、第２特図ゲームにおける第２特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第２特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

【００６０】

以下では、特図１可変表示部２１や特図１可変表示部５３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２２や特図２可変表示部５４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。

【００６１】

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５０の右打ち表示部５５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５５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５５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５５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５５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５５を消灯させる。

【００６２】

図４（ｃ）は、第４図柄ユニットと遊技効果ランプとの関係を説明するための図である。パチンコ遊技機１では、演出制御コマンドのうち、後述する前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンド、あるいは図柄確定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したときに、第４図柄ユニット５０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。

【００６３】

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５０におけるＬＥＤ（特図１可変表示５３や特図２可変表示５４）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５３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５４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。

【００６４】

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。

【００６５】

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５０におけるＬＥＤ（特図１可変表示５３や特図２可変表示５４）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５３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５４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。

【００６６】

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。

【００６７】

このように、パチンコ遊技機１は、第４図柄ユニット５０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。

【００６８】

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

【００６９】

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。

【００７０】

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。

【００７１】

なお、図５に示すように、画像表示装置５の画面の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄５Ｍは、画像表示装置５の画面の右端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄５Ｍの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【００７２】

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

【００７３】

＜基板構成＞

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

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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２０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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】
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。
【００８３】
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。
【００８４】
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。
【００８５】
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。
【００８６】
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。
【００８７】
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。
【００８８】
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。
【００８９】
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。
【００９０】
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。
【００９１】
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。
【００９２】
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。
【００９３】
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。
【００９４】
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。
【００９５】
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。
【００９６】
第４図柄ユニット５０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。
【００９７】
＜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。
【００９８】
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）。
【００９９】
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２０の特図１可変表示部２１による第１特図ゲームが開始される。
【０１００】
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２０の特図２可変表示部２２による第２特図ゲームが開始される。
【０１０１】
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。

【０１０２】
特図ゲームにおいて、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２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２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２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２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２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２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２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。
【０１０３】
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。
【０１０４】
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。
【０１０５】
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。
【０１０６】
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。
【０１０７】
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。
【０１０８】
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。
【０１０９】
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。
【０１１０】
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。
【０１１１】
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。
【０１１２】
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。
【０１１３】
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。
【０１１４】
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。
【０１１５】
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。
【０１１６】
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。
【０１１７】
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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】
　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。
【０１２３】
　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。
【０１２４】
　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）。
【０１２５】
　＜大当りに関する各種テーブル＞
　図７および図８を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。
【０１２６】
　［当り種別］
　図７は、当り種別を説明するための図である。図７に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別（種類）ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、および、大当りにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。
【０１２７】
　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。
【０１２８】
　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。
【０１２９】
　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。
【０１３０】
　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。
【０１３１】
　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。
【０１３２】
　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。
【０１３３】

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。

【０１３４】

［各乱数］

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

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

［大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル］

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

【０１４０】

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

【０１４１】
通常時大当り判定テーブルには、図９（ａ）の上欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図９（ａ）の下欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、通常時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値が設定されている。これにより、確変状態においては、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。
【０１４２】
ＣＰＵ１０３は、所定の時期に、乱数回路１０４のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダム１）の値と比較するが、大当り判定用乱数値が図９（ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、または、確変大当り）にすることに決定する。なお、図９（ａ）には、大当りになる確率（割合）またはハズレになる確率（割合）が示されている。
【０１４３】
図９（ｂ），（ｃ）は、大当り種類判定テーブルを示す説明図である。図９（ｂ）は、第１特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第１特図大当り種類判定テーブルである。図９（ｃ）は、第２特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第２特図大当り種類判定テーブルである。
【０１４４】
図９（ｂ）の第１特図大当り種類判定テーブルには、大当り種類判定用のランダム２の値と比較される数値であって、通常大当り１，２および確変大当り１～４のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図９（ｂ）に示すように、第１特図について、通常大当り１は１００個のランダム２のうちの２５個のランダム２の値が割り当てられ、通常大当り２は１００個のランダム２のうちの２５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り１は１００個のランダム２のうちの５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り２は１００個のランダム２のうちの３７個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り３は１００個のランダム２のうちの４個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り４は１００個のランダム２のうちの４個のランダム２の値が割り当てられている。
【０１４５】
図９（ｃ）の第２特別図柄大当り種類判定テーブルには、ランダム２の値と比較される数値であって、確変大当り５～９のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図９（ｃ）に示すように、第２特図について、確変大当り５は１００個のランダム２のうちの１０個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り６は１００個のランダム２のうちの５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り７は１００個のランダム２のうちの５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り８は１００個のランダム２のうちの７０個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り９は１００個のランダム２のうちの１０個のランダム２の値が割り当てられている。
【０１４６】
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。
【０１４７】
＜演出制御コマンド＞
図１０は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、

２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を示す。なお、図１０に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「（Ｈ）」は１６進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

＜変動パターン＞

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

【０１６７】

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

【０１６８】

［メイン側の前変動パターン］

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

【０１６９】

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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

［メイン側の後変動パターン］

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

【０１７４】

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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

［後変動パターンの判定］

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

番号も異なる。
【０１７７】
　具体的には、図１３（ａ）に示すように、消化後の保留記憶数が０個の場合、後変動番号１，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。
【０１７８】
　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。
【０１７９】
　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。
【０１８０】
　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。
【０１８１】
　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。
【０１８２】
　図１４は、大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図１４に示すように、大当り判定において大当りに決定された場合、図８で説明したランダム４を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当り判定において大当りに決定された場合、大当りの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定される。
【０１８３】
　具体的には、図１４（ａ）に示すように、通常大当り１，２、確変大当り１，２，５～８のいずれかに決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。
【０１８４】
　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。
【０１８５】
　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。
【０１８６】

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。

【０１８７】

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

【０１８８】

［前変動パターンの判定］

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

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

［全変動パターン］

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

【０１９３】

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

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

＜動作＞

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１９７】

［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。

【０１９８】

（特別図柄プロセス処理）

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

【０１９９】

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

【０２００】

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。

【０２０１】

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。

【０２０２】

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。

【０２０３】
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。
【０２０４】
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。
【０２０５】
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。
【０２０６】
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。
【０２０７】
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。
【０２０８】
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。
【０２０９】
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。
【０２１０】
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。

【０２１１】

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。

【０２１２】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図１９は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１９のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１９に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、ＣＰＵ１０３は、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、ＣＰＵ１０３は、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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２６を駆動することにより行われ、普図記憶表示部２５を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【０２１５】

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。

【０２１６】

（特別図柄プロセス処理）

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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。

【０２１９】

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）。

【０２２０】

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。

【０２２１】

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。

【０２２２】

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。

【０２２３】

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２１や特図２可変表示部２２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。

【０２２４】

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２１や特図２可変表示部２２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。

【０２２５】

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。

【０２２６】

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。

【０２２７】

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。

【０２２８】

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。

【０２２９】

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。

【０２３０】

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。

【０２３１】

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。

【０２３２】

（始動入賞判定処理）

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

【０２３３】

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）。

【０２３４】

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。

【０２３５】
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。
【０２３６】
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。
【０２３７】
ステップＳ５９の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップＳ６０）。たとえば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【０２３８】
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。
【０２３９】
（特別図柄通常処理）
図２２は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図２２に示すように、特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶バッファ（第１特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第２保留記憶バッファ（第２特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップＳ１００１）。第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップＳ１００１でＮ）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップＳ１００２）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップＳ１００２でＮ）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップＳ１００２でＹ）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップＳ１００３）、特別図柄通常処理を終了する。ここで

、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次回のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次回の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【０２４０】

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）。

【０２４１】

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。

【０２４２】

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。

【０２４３】

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。

【０２４４】

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。

【０２４５】

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。

【０２４６】

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。

【０２４７】

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。

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

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。

【０２５１】

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。
【０２５２】
ステップＳ１０１１において大当り判定用乱数（ランダム１）の値がいずれかの大当り判定値に一致すれば、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップＳ１０１２）。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図９（ｂ）の第１特別図柄大当り種類判定用テーブルおよび図９（ｃ）の第２特別図柄大当り種類判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、図９（ｂ）に示す第１特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合において、図９（ｃ）の第２特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。そして、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種類判定用の乱数（ランダム２）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（ステップＳ１０１３）。
【０２５３】
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）。
【０２５４】
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。
【０２５５】
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）。
【０２５６】
（変動パターン設定処理）
図２３は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図２３に示すように、変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、保留記憶数および大当りの有無に応じて、ランダム３，４に基づいて後変動パターンを決定する（ステップＳ１１０１）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、ハズレ時の場合、保留記憶数に応じて図１３に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム３の値とに基づいて後変動パターンを決定する。また、ＣＰＵ１０３は、大当り時の場合、大当りの種類に応じて図１４に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム４の値とに基づいて後変動パターンを決定する。
【０２５７】
次に、ＣＰＵ１０３は、ランダム５に基づいて、前変動パターンを決定する（ステップＳ１１０２）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、Ｓ１１０２で決定した後変動パターンに応じて図１５に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した前変動パターン判定テーブルと、ランダム５の値とに基づいて前変動パターンを決定する。
【０２５８】
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）。
【０２５９】
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）。

【０２６０】

（特別図柄変動処理）

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

【０２６１】

（特別図柄停止処理）

図２５は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図２５に示すように、特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図１可変表示部２１または特図２可変表示部２２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２１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２２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。

【０２６２】

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）。

【０２６３】

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。

【０２６４】

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。

【０２６５】

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。

【０２６６】

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。

【０２６７】

（大当り開放前処理）

図２６は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図２６に示すように、大当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値を－１（減算更新）する（ステップＳ１４０１）。そして、大入賞口制御タイマの値が０であるか否かを判定し（ステップＳ１４０２）、大入賞口制御タイマの値が０になっていなければ（ステップＳ１４０２でＮ）、処理を終了する。

【０２６８】

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。

【０２６９】

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。

【０２７０】

（大当り開放中処理）

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

【０２７１】

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Ｓ１５

０２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。

【０２７２】

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。

【０２７３】

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）。

【０２７４】

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。

【０２７５】

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。

【０２７６】

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。

【０２７７】

（大当り開放後処理）

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

【０２７８】

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。

【０２７９】

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）。

【０２８０】

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）。

【０２８１】

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。

【０２８２】

（大当り終了処理）

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

【０２８３】

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。

【０２８４】

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。

【０２８５】

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。

【０２８６】

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。

【０２８７】
［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。
【０２８８】
（演出制御メイン処理）
演出制御基板１２では、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図３０のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図３０は、演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。図３０に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定などを行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。
【０２８９】
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。
【０２９０】
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。
【０２９１】
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。
【０２９２】
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。

【０２９３】

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。

【０２９４】

（演出制御プロセス処理）

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

【０２９５】

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。

【０２９６】

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。

【０２９７】

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。

【０２９８】

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。

【０２９９】

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。

【０３００】

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。

【０３０１】

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。

【０３０２】

（可変表示開始設定処理）

図３２は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図３２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の結果がハズレに決定されているか否かを確認する（ステップＳ７１０１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ハズレに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ７１０３）。

【０３０３】

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。

【０３０４】

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。

【０３０５】

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。

【０３０６】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理を行う演出設定処理（ステップＳ７１０６）を実行した後、ステップＳ７１０７に進む。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ７１０６の演出設定処理において、大当りを示唆する（大当りか否かを煽る）演出を実行するか否かを決定する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りを示唆する（大当りか否かを煽る）演出として、後述する図１２８（ｒ４１）に示すカットイン演出を実行するか否かを決定する。本実施の形態において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドによって指定された変動パターンに基づき最終リーチに発展するか否かを特定し、最終リーチに発展する場合には、当該変動パターンに基づき大当りか否かを特定し、特定した大当りか否かの結果に基づきカットイン演出を実行するか否か、および実行する場合のカットイン演出の種類（赤カットイン演出、緑カットイン演出）を決定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、カットイン演出を実行する場合には、カットイン演出を実行するための情報を、演出設定処理において設定する。

【０３０７】

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。

【０３０８】

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。

【０３０９】

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。

【０３１０】

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）。

【０３１１】

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。

【０３１２】

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。

【０３１３】

＜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２１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。

【０３１４】

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２０の右打ち表示部３０および第４図柄ユニット５０の右打ち表示部５５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。

【０３１５】

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。

【０３１６】

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。

【０３１７】

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３０、および右打ち表示部５５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。

【０３１８】

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。

【０３１９】

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２２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。

【０３２０】

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３０、および右打ち表示部５５による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。

【０３２１】

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。

【０３２２】

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３０、および右打ち表示部５５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。

【０３２３】

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３０、および右打ち表示部５５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。

【０３２４】

＜演出の流れ＞

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

【０３２５】

［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。

【０３２６】

［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。

【０３２７】

［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。

【０３２８】

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。

【０３２９】

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。

【０３３０】

［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。

【０３３１】
［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。
【０３３２】
［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。
【０３３３】
［当否決定前後の関係］
次に、一連の演出を当否決定の前後のタイミングで区切った場合の例について説明する。図３４は、当否決定前後の関係、ＳＰ前半リーチＡ大当り、ＳＰ最終リーチ大当りを説明するための図である。ここで、当否決定とは、煽りパートの最終段階において大当り表示結果となるかハズレ表示結果となるかの分岐を示す演出のことである。図３４（Ａ）に示すように、一連の演出は、変動開始から変動停止までにおいて、当否決定の前後のタイミングで当否決定前と当否決定後とで実行されるパートに分けることができる。当否決定前のパートには、開始パート、煽りパートが含まれる。また、当否決定後のパートには、エピローグパート（当り、ハズレ）、救済当りパート、再抽選パートが含まれる。
【０３３４】
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。
【０３３５】
次に、図３４（Ｂ）を用いて各変動パターンのうちＳＰ前半リーチＡ大当りの変動パターンであるメイン変動番号２０の変動パターンについて説明する。ＳＰ前半リーチＡ大当りの変動パターンでは、変動開始からＳＰリーチ開始（後変動開始）までが開始パートとなる。そして、ＳＰリーチ開始（後変動開始）から当否決定までが煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）となる。ＳＰ前半リーチＡ大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ当り）となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、ＳＰ前半リーチＡ大当りの変動パターンでは、開始パートが６０秒、煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）が２０秒、エピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ当り）が１５秒、再抽選パートが２０秒となるような時間が設定されている。
【０３３６】
次に、図３４（Ｃ）を用いて各変動パターンのうちＳＰ最終リーチ大当りの変動パターンであるメイン変動番号２６の変動パターンについて説明する。ＳＰ最終リーチ大当りの変動パターンでは、変動開始からＳＰリーチ開始（後変動開始）までが開始パートとなる。そして、ＳＰリーチ開始（後変動開始）からＳＰ後半発展までが煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）となる。そして、ＳＰ後半発展から当否決定までが煽りパート（ＳＰ最終リー

チ）となる。ＳＰ最終リーチ大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピローグパート（ＳＰ最終リーチ当り）となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、ＳＰ最終リーチ大当りの変動パターンでは、開始パートが６０秒、煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）が２０秒、煽りパート（ＳＰ最終リーチ）が２５秒、エピローグパート（ＳＰ最終リーチ当り）が３０秒、再抽選パートが２０秒となるような時間が設定されている。

【０３３７】

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

【０３３８】

＜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。

【０３３９】

図３５は、開始パートのシナリオを説明するための図である。図３３の番号１に対応する開始パートのシナリオは、後述する図５５～図６１の演出態様に対応している。図３６は、煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号２に対応する煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオは、後述する図６２～図６７の演出態様に対応している。図３８は、当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号３に対応する当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオは、後述する図６８～図６９の演出態様に対応している。図３３の番号４に対応するハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）のシナリオは、後述する図７０～図７１の演出態様に対応している。

【０３４０】

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

【０３４１】

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

は、後述する図９７～図９８の演出態様に対応している。図３３の番号１１に対応するハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオは、後述する図９９～図１００の演出態様に対応している。

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

図４９は、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオを説明するための図である。図３３の番号１９に対応する再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオは、後述する図１４１～図１５６の演出態様に対応している。図５０は、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。図３３の番号２０に対応する再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）のシナリオは、後述する図１５７～図１５９の演出態様に対応している。図３３の番号２２に対応するファンファーレパートのシナリオは、後述する図１６０の演出態様に対応している。図５１は、再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。図３３の番号２１に対応する再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）のシナリオは、後述する図１６１～図１６３の演出態様に対応している。図３３の番号２２に対応するファンファーレパートのシナリオは、後述する図１６４の演出態様に対応している。

【０３４５】

＜ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み＞

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

【０３４６】

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。

【０３４７】

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。

【０３４８】

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。

【０３４９】

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

【０３５０】

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。

【０３５１】

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。

【０３５２】

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。

【０３５３】

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。

【０３５４】

＜遊技効果ランプの点灯態様＞

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

【０３５５】

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。

【０３５６】

「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。

【０３５７】

たとえば、図５３（Ｘ１）に示すように、枠ランプの輝度データとして規定されるＲＧ

Ｂ（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。

【０３５８】

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

【０３５９】

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

【０３６０】

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

【０３６１】

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

【０３６２】

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

【０３６３】

「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。

【０３６４】

たとえば、図５３（Ｘ２）に示すように、枠左ランプ９Ｌ１～９Ｌ１２の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「ＡＡＡ」である場合、枠左ランプ９Ｌ１～９Ｌ１２は「点灯」し、

特にこの場合、輝度が高いため、枠左ランプ９Ｌ１～９Ｌ１２は明るく点灯する。
【０３６５】
図５３（Ｘ３）に示すように、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「ＡＡＡ」である場合、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２は明るく点灯する。
【０３６６】
図５４（Ｘ４）に示すように、役物ランプ９Ａの輝度データ（ＲＲＲＲのデータ）が「ＡＡＡＡ」である場合、役物ランプ９Ａは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、役物ランプ９Ａは明るく点灯する。
【０３６７】
図５４（Ｘ５）に示すように、盤左ランプ９Ｂの輝度データ（ＷＷＷＷＷのデータ）が「ＡＡＡＡＡ」である場合、盤左ランプ９Ｂは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、盤左ランプ９Ｂは明るく点灯する。
【０３６８】
図５４（Ｘ６）に示すように、アタッカランプ９Ｅの輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「ＡＡＡ」である場合、アタッカランプ９Ｅは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、アタッカランプ９Ｅは明るく点灯する。Ｖアタッカランプ９Ｆの輝度データ（ＷＷＷのデータ）が「ＡＡＡ」である場合、Ｖアタッカランプ９Ｆは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、Ｖアタッカランプ９Ｆは明るく点灯する。電チューランプ９Ｈの輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「ＡＡＡ」である場合、電チューランプ９Ｈは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、電チューランプ９Ｈは明るく点灯する。
【０３６９】
「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。
【０３７０】
＜パチンコ遊技機１の演出態様＞
次に、図５５～図１６４を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機１の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、メイン変動番号９、１２、１５、２０、２３、２６のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。
【０３７１】
具体的には、メイン変動番号９の変動パターンが選択された場合、図３３に示す複数のルートのうち、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＡの煽りパート（２）、ＳＰ前半リーチＡのハズレエピローグパート（４）の順に演出が遷移するか、あるいは、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＢの煽りパート（５）、ＳＰ前半リーチＢのハズレエピローグパート（７）の順に演出が遷移する。
【０３７２】
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。

【０３７３】

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。

【０３７４】

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。

【０３７５】

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。

【０３７６】

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。

【０３７７】

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。

【０３７８】

［開始パートにおける演出態様］

図５５～図６１を参照しながら、開始パートにおける演出態様について説明する。

【０３７９】

図５５（ａ１）に示すように、１個の保留記憶に基づき可変表示（変動表示）が開始すると、画像表示装置５の画面上では、飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、第４図柄５Ｊが可変表示し、さらに、小図柄５Ｍが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が

表示される。本実施の形態においては、通常遊技状態中の変動において登場するキャラクタとして夢夢ちゃんと言う女の子が飛んでいる画像が表示される。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機１で実行される演出において味方キャラクタとして登場する主要なキャラクタである。

【０３８０】

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

【０３８１】

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

【０３８２】

その後、図５６（ａ４）に示すように、擬似的な変動の２変動目として再変動が行われる。画面の左上には、２回目の可変表示であることを示す「×２」の文字が小さく表示される。再変動時には、遊技効果ランプ９が背景黄点灯のパターンで点灯する。その後、図５６（ａ５）に示すように、リーチ態様となった後に、中図柄に擬似連図柄としての「ＮＥＸＴ」図柄が停止する。「ＮＥＸＴ」図柄が停止することにより、擬似的な変動の３変動目が開始されることが示される。「ＮＥＸＴ」図柄の停止時には、遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。その後、図５６（ａ６）に示すように、擬似連演出による３回目の可変表示が行われることを示す「×３」の文字が表示される。「×３」の表示時には、遊技効果ランプ９が白色で２回点滅する。

【０３８３】

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

【０３８４】

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

が徐々に低下する。（ａ１０）のシャッターが閉まる状態では、段階的に輝度を低下させながら遊技効果ランプ９が赤色で点灯する。

【０３８５】

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

【０３８６】

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

【０３８７】

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

【０３８８】

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

【０３８９】

［煽りパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様］

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

【０３９０】
図６２（ｂ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＡが実行される煽りパートでは、「爆チューを捕まえろ！」とのＳＰ前半リーチＡに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるＳＰ前半の演出の内容が示される。（ｂ１）のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ９は消灯している。その後、図６２（ｂ２）に示すように、タイトル表示が消去されるとともに、爆チューという敵キャラクタが着地する様子を示す画像が表示される。（ｂ２）のタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。また、（ｂ２）のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、ＳＰ前半リーチＡに対応するＢＧＭが出力される。その後、図６２（ｂ３）に示すように、敵キャラである爆チューが画面中央に着地してポーズを取る画像が表示される。（ｂ３）の敵キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ９が赤色で点灯する。
【０３９１】
その後、図６３（ｂ４）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。（ｂ４）の対峙の状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ９は、爆チューが表示されている右側が爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、（ｂ５）に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する字幕表示「見つけたわ」が表示される。（ｂ５）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。
【０３９２】
その後、図６３（ｂ６）に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「見つかった」に対応する字幕表示「見つかった」が表示される。（ｂ６）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。
【０３９３】
その後、図６４（ｂ７）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｂ７）に示すように、夢夢アップの画面において夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ！」に対応する字幕表示「捕まえるわよ！」が表示される。また、（ｂ７）の夢夢アップの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｂ８）に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示される。また、（ｂ８）の夢夢追っかけの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフ「とぉ」を発していることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｂ９）に示すように、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画像が表示される。また、（ｂ９）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューがセリフ「へへへ」を発していることに対応して赤色で点滅する。
【０３９４】
その後、図６５（ｂ１０）に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。（ｂ１０）の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯する。その後、（ｂ１１）に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。（ｂ１１）に示すように、夢夢追っかけの画面において夢夢ちゃんのセリフ「待て～」に対応する字幕表示「待て～」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理的な音（以下、物理音と称する）としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｂ１１）の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。
【０３９５】

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

【０３９６】

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

【０３９７】

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

【０３９８】

その後、図６７（ｂ１６）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｂ１６）に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、（ｂ１７）に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｂ１７）に示すように、夢夢ジャンプの画面において夢夢ちゃんのセリフ「とりゃ～！」が出力される。また、（ｂ１７）の夢夢ジャンプの状態において、ＢＧＭがＯＦＦになるとともに、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して白色で３回点滅する。

【０３９９】

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

【０４００】

［当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様］

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

【０４０１】

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

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

［ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様］

図７０～図７１を参照しながら、ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＡ）は、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

［煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様］
図７２～図７７を参照しながら、煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様について説明する。煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）は、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるボインゴとがホッケーで対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート（ＳＰ前半リーチＢ）では、夢夢ちゃんがボインゴに勝てば大当り、夢夢ちゃんがボインゴに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。
【０４０８】
図７２（ｅ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＢが実行される煽りパートでは、「ビリビリホッケー対決」とのＳＰ前半リーチＢに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるＳＰ前半の演出の内容が示される。（ｅ１）のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ９は消灯している。その後、図７２（ｅ２）に示すように、画面がひび割れタイトル表示が消去される画像が表示される。（ｅ２）の画面がひび割れタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ９が緑色で点滅する。その後、（ｅ３）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるボインゴとが画面上に現れる対戦キャラ登場の画像が表示される。（ｅ３）の対戦キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ９が緑色で点灯する。
【０４０９】
その後、図７３（ｅ４）に示すように、味方キャラクタである画面左手前の夢夢ちゃんと敵キャラクタである画面右奥のボインゴとが向かい合う対峙の画像が表示される。（ｅ４）の対峙の状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ９は、ボインゴが表示されている右側がボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。また、（ｅ４）のタイトル表示が消えたタイミングで、ＳＰ前半リーチＢに対応するＢＧＭが出力される。その後、（ｅ５）に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「負けないからね」に対応する字幕表示「負けないからね」が表示される。（ｅ５）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。
【０４１０】
その後、図７３（ｅ６）に示すように、キャラクタが対峙している画面においてボインゴのセリフ「かかってこい」に対応する字幕表示「かかってこい」が表示される。（ｅ６）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、ボインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。
【０４１１】
その後、図７４（ｅ７）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんがパックを打つ画像が表示される。また、（ｅ７）に示すように、夢夢ちゃんのターンである画面において、夢夢ちゃんのセリフ「や～」が出力される。また、（e７）の夢夢ターンの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｅ８）に示すように、夢夢ちゃんが打ったパックが拡大表示される。また、（ｅ８）のパック表示の状態において、遊技効果ランプ９は、パックが動作する物理音「シュー」に対応して白色で２回点滅する。その後、（ｅ９）に示すように、ボインゴが夢夢ちゃんのパックを防ぐ状態の画像が表示される。また、（ｅ９）のボインゴ防ぐの状態において、遊技効果ランプ９は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。
【０４１２】
その後、図７５（ｅ１０）に示すように、弾かれたパックが宙を舞う画像が表示される。（ｅ１０）のパック中を舞うの状態において、パックが回転する物理音「シュルルッ」が出力される。また、（ｅ１０）の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、ボインゴ

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

【０４１３】

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

【０４１４】

その後、図７７（ｅ１６）に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が（ｅ１４）と同様の内容で表示される。また、（ｅ１６）の夢夢ダメージの状態において、ＢＧＭがＯＦＦになるとともに、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で２回点滅する。その後、（ｅ１７）に示すように、夢夢ちゃんがダメージを受けた状態が表示される当否決定前の場面における場面となる。（ｅ１７）の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ９は、当否決定前の場面に対応するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。（ｅ１７）の状態から、ＳＰ前半リーチＢでの大当りとなることが決定されていた場合には、（ｆ１）の演出へ移行する。（ｅ１７）の状態から、ＳＰ前半リーチＢでのハズレとなることが決定されていた場合には、（ｇ１）の演出へ移行する。（ｅ１７）の状態から、後半のＳＰリーチへ発展することが決定されていた場合には、（ｈ１）の演出へ移行する。

【０４１５】

［当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様］

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

【０４１６】

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

【０４１７】

その後、図７８（ｆ２）に示すように、夢夢ちゃんの攻撃を受けたボインゴが吹っ飛ぶ画像が表示される。（ｆ２）に示すように、ボインゴ攻撃受けるの状態では、ボインゴのセリフ「うわー！」に対応する字幕表示「うわー！」が表示される。また、（ｆ２）の状

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

【０４１８】

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

【０４１９】

［ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様］

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

【０４２０】

図８１（ｇ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＢのハズレエピローグパートでは、ボインゴの攻撃を受けた夢夢ちゃんが吹っ飛ぶ画像が表示される。（ｇ１）に示すように、夢夢飛ばされるの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんが飛ばされたことに対応して（ｅ１７）の点灯態様を示す（ｔｅ１７）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後（ｇ２）に示すように、（ｇ１）の状態よりも夢夢ちゃんが遠くに吹っ飛ぶ画像が表示される。（ｇ２）に示すように、夢夢飛ばされるの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんが飛ばされたことに対応して（ｅ１７）の点灯態様を示す（ｔｅ１７）の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【０４２１】

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

【０４２２】

［役物動作パート（後半発展時）における演出態様］

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

【０４２３】

図８３（ｈ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＡまたはＳＰ前半リーチＢからＳＰ後半リーチＡ，ＳＰ後半リーチＢ，ＳＰ最強リーチのうちのいずれかの後半のＳＰリーチへ発展するときには、役物としての可動体３２が動作する。具体的には、役物が画面上方から

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

【０４２４】

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。

【０４２５】

［煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様］

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

【０４２６】

図８４（ｉ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＡが実行される煽りパートでは、「爆チューを捕まえろ！」とのＳＰ後半リーチＡに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるＳＰ後半リーチの演出の内容が示される。（ｉ１）のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯している。その後、（ｉ２）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんおよびジャムちゃん（左端のキャラクタ）と敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。（ｉ２）の対峙の状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが表示されている左側が２人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、遊技効果ランプ９は、爆チューが表示されている右側が爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、（ｉ２）のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、ＳＰ後半リーチＡに対応するＢＧＭが出力される。その後、（ｉ３）に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「逃がさないわ！」に対応する字幕表示「逃がさないわ！」が表示される。（ｉ３）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【０４２７】

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

【０４２８】
その後、図８５（ｉ６）に示すように、ジャムちゃんが表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「捕まえてやる！」に対応する字幕表示「捕まえてやる！」が表示される。（ｉ６）のジャム表示の状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、図８６（ｉ７）に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「行くぞ～」に対応する字幕表示「行くぞ～」が表示される。（ｉ７）の夢夢表示の状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。
【０４２９】
その後、図８６（ｉ８）に示すように、爆チューが表示されるときに、爆チューのセリフ「かかってこい！」に対応する字幕表示「かかってこい！」が表示される。（ｉ８）の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、（ｉ９）に示すように、ジャムちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。（ｉ９）のジャム追っかけの状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。
【０４３０】
その後、図８７（ｉ１０）に示すように、爆チューがジャムちゃんから逃げる画像が表示されるときに、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、（ｉ１０）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図８７（ｉ１１）に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。（ｉ１１）の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯する。その後、（ｉ１２）に示すように、画面左側のジャムちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。また、（ｉ１２）に示すように、ジャム追っかけの画面においてジャムちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。（ｉ１２）に示すように、ジャムちゃんの映像に合わせ物理音としてのジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｉ１２）のジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。
【０４３１】
その後、図８８（ｉ１３）に示すように、画面左側のジャムちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。（ｉ１３）に示すように、ジャムちゃんの映像に合わせ物理音としてのジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｉ１３）のジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、（ｉ１４）に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｉ１４）に示すように、ジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して白色で３回点滅する。
【０４３２】
その後、図８８（ｉ１５）に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。（ｉ１５）に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョ～ン」が出力される。また、（ｉ１５）の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で２回点滅する。その後、図８９（ｉ１６）に示すように、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、（ｉ１６）の爆チュー捕まえられずの状態では、ジャムちゃんのセリフ「捕まえられないよー

」に対応する字幕表示「捕まえられないよー」が表示される。また、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としてのジャムちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、（ｉ１６）の爆チュー捕まえられずの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【０４３３】

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

【０４３４】

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

【０４３５】

その後、図９１（ｉ２２）に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。（ｉ２２）に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｉ２２）の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、（ｉ２３）に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｉ２３）に示すように、夢夢ジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して白色で３回点滅する。

【０４３６】

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

また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。
【０４３７】
その後、図９２（ｉ２６）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんという味方２人が表示される。（ｉ２６）に示すように、味方２人が表示されるときに、味方２人のセリフ「次は２人よ！」に対応する字幕表示「次は２人よ！」が表示される。（ｉ２６）の味方２人表示の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｉ２７）に示すように、夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｉ２７）の夢夢アップの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。
【０４３８】
その後、図９３（ｉ２８）に示すように、画面左側にジャムちゃん、画面右側に夢夢ちゃんが拡大されて表示される。（ｉ２８）に示すように、夢夢とジャムアップの状態では、左側の遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、（ｉ２９）に示すように、画面左側の夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人が、画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。（ｉ２９）に示すように、２人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、２人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。
【０４３９】
その後、図３０（ｉ３０）に示すように、画面左側の夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人が画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。（ｉ３０）では、（ｉ２９）よりも２人が爆チューに近づいた画像が表示される。（ｉ３０）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｉ３０）の２人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ９は、２人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。
【０４４０】
その後、図９４（ｉ３１）に示すように、ジャムちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｉ３１）に示すように、ジャムアップの画面において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。その後、（ｉ３２）に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｉ３２）に示すように、ジャムジャンプの画面においてジャムちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。また、（ｉ３２）のジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して紫色で点滅する。
【０４４１】
その後、図９４（ｉ３３）に示すように、夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（ｉ３３）に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、図９５（ｉ３４）に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｉ３５）に示すように、夢夢ジャンプの画面において夢夢ちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。また、（ｉ３４）の夢夢ジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して緑色で点滅する。その後、（ｉ３５）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人がジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（ｉ３５）に示すように、２人ジャンプの状態において、味方２人のセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。（ｉ３５）の２人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ９は、２人がジャンプしていることに対応して白色で３回点滅する。
【０４４２】
その後、図９５（ｉ３６）に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんと２人がジャンプ

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

【０４４３】

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

【０４４４】

［当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様］

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

【０４４５】

図９７（ｊ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんとジャムちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、（ｊ１）の爆チュー捕まえるの状態では、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえる映像に合わせ、物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんが捕まえる音「バシッ！」が出力される。また、（ｊ１）の爆チュー捕まえるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューを捕まえることに対応して（ｉ３９）の点灯態様を示す（ｔｉ３９）の白色よりも明るめの白色で点滅する。

【０４４６】

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

【０４４７】

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

プ９は、レインボー点灯（なめらか）の点灯態様を維持する。
【０４４８】
［ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様］
図９９～図１００を参照しながら、ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＡ）は、夢夢ちゃんとジャムちゃんとが爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。
【０４４９】
図９９（ｋ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＡのハズレエピローグパートでは、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、（ｋ１）の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、（ｋ１）の爆チュー捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して（ｉ３９）の点灯態様を示す（ｔｉ３９）の白色よりも暗めの白色で点灯する。
【０４５０】
その後、図９９（ｋ２）に示すように、爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、（ｋ２）に示すように、爆チューアップの画面において、爆チューのセリフ「うっしっしっ！」に対応する字幕表示「うっしっしっ！」が表示される。（ｋ２）の爆チューアップの状態において、遊技効果ランプ９は、（ｋ１）の点灯態様を示す（ｔｋ１）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（ｋ３）に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんとジャムちゃんが膝をついて残念がる画像が表示される。（ｋ３）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ９は、（ｋ１）の点灯態様を示す（ｔｋ１）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図１００（ｋ４）に示すように、画面が暗転される。（ｋ４）の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ９は、消灯する。その後、（ｋ５）に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「２３２」の図柄が表示される。（ｋ５）の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ９は、（ａ１）の点灯態様を示す（ｔａ１）と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。（ｋ５）の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、（ｖ１）の演出へ移行する。
【０４５１】
［煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様］
図１０１～図１０９を参照しながら、煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様について説明する。煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）は、味方キャラクタであるジャムちゃんおよびナナちゃんと敵キャラクタであるカニのロボットとが対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）では、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットがボインゴに勝てば大当り、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。
【０４５２】
図１０１（ｎ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＢが実行される煽りパートでは、「激震ロボバトル」とのＳＰ後半リーチＢに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるＳＰ後半の演出の内容が示される。タイトル表示の下には、このリーチでの大当り期待度が星の数で示される。なお、この大当り期待度を示す表示は、他のＳＰリーチで表示されるようにしてもよい。（ｎ１）のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯している。その後、（ｎ２）に示すように、味方キャラクタであるジャムちゃんおよびナナちゃん（左端のキャラクタ）と敵キャラクタであるカニのロボットとが向かい合う対峙の画像が表示される。（ｎ２）に示すように、キャラクタが対峙している画面において味方２人のセリフ「負けないわ！」に対応する字幕表示「負けないわ！」が表示される。（ｎ２）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、２人がセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の

遊技効果ランプ９は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、（ｎ２）のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、ＳＰ後半リーチＢに対応するＢＧＭが出力される。

【０４５３】

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

【０４５４】

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

【０４５５】

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

【０４５６】

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

【０４５７】

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

の２人がダメージ受けるの状態において、遊技効果ランプ９は、２人がダメージを受けたことに対応して白色で３回点滅する。

【０４５８】

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

【０４５９】

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

【０４６０】

その後、図１０８（ｎ２２）に示すように、ナナちゃんがカニの攻撃をくらいダメージを受ける画像が表示される。また、（ｎ２２）のナナダメージ受けるの状態において、遊技効果ランプ９は、ナナちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で３回点滅する。その後、（ｎ２３）に示すように、ジャムちゃんがリモコンを持って操作する画像が表示される。（ｎ２３）に示すように、ジャムリモコン操作の画面においてジャムのセリフ「わたしにまかせて！」に対応する字幕表示「わたしにまかせて！」が表示される。また、（ｎ２３）のジャムリモコン操作の状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、（ｎ２４）に示すように、ジャムちゃんがリモコンのボタンを押そうとする画像が表示される。（ｎ２４）に示すように、ジャムリモコン操作の状態において、遊技効果ランプ９は、ジャムちゃんがリモコンを操作することに対応して紫色で点灯する。

【０４６１】

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

【０４６２】

［当りエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様］

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

［ハズレエピローグパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様］

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

【０４６７】

図１１３（ｐ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートでは、天から伸びた手がカニを捕まえられなかった画像が表示される。また、（ｐ１）のカニ捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ９は、カニを捕まえられなかったことに対応して（ｎ２７）の点灯態様を示す（ｔｎ２７）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（ｐ２）に示すように、カニが横歩きで逃げて行く画像が表示される。（ｐ２）のカニ逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、（ｐ１）の点灯態様を示す（ｔｐ１）の白

色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（ｐ３）に示すように、カニに逃げられたジャムちゃんとナナちゃんが俯いて残念がる画像が表示される。また、（ｐ３）に示すように、残念がる画面において、味方２人のセリフ「そんな～」に対応する字幕表示「そんな～」が表示される。また、（ｐ３）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ９は、（ｐ１）の点灯態様を示す（ｔｐ１）の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【０４６８】

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

【０４６９】

［煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様］

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

【０４７０】

図１１５（ｒ１）に示すように、ＳＰ最終リーチが実行される煽りパートでは、「６人で爆チューを捕まえろ！」とのＳＰ最終リーチに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるＳＰ最終リーチの演出の内容が示される。（ｒ１）のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯している。その後、（ｒ２）に示すように、味方キャラクタであるＡＤ，メイドＡ，メイドＢ，ナナちゃん、ジャムちゃん、夢夢ちゃんの６人と、敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。キャラクタが対峙している画面において味方６人のセリフ「これで最後よ」が出力される。また、（ｒ２）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、６人のキャラクタがセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、（ｒ２）のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、ＳＰ最終リーチに対応するＢＧＭが出力される。

【０４７１】

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

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

その後、図１１９（ｒ１３）に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「捕まるかー！」に対応する字幕表示「捕まるかー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｒ１３）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、（ｒ１４）に示すように、爆チューが逃げて画面から捌けていく画像が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｒ１４）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、赤色で点灯する。その後、（ｒ１５）に示すように、街の背景が画面上に表示される。（ｒ１５）の街背景の状態において、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯する。

【０４７５】

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

【０４７６】

その後、図１２０（ｒ１８）に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「うぉー！」に対応する字幕表示「うぉー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｒ１８）の爆チュー

逃げるの状態において、遊技効果ランプ９は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図１２１（ｒ１９）に示すように、街の背景が画面上に表示される。（ｒ１９）の街背景の状態において、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯する。

【０４７７】

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

【０４７８】

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

【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

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

おりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。

【０４８２】

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

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

その後、図１３１（ｒ４９）に示すように、スティックコントローラ３１Ａ（トリガ）に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される。（ｒ４９）に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに対応して遊技者に操作を促進させるめの操作促

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

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

その後、図１３２（ｒ５４）に示すように、爆チューの画像が静止画４として表示される当否決定前の場面となる。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、（ｒ５３）のときよりも減少している。（ｒ５４）の当否決前定の場面として引け表示（静止画４）が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ９は赤色で点滅する。（ｒ５４）の状態から、ＳＰ最終リーチでの大当りとなることが決定されていた場合には、（ｓ１）の演出へ移行する。（ｒ５４）の状態から、ＳＰ最終リーチでのハズレとなること、あるいは、救済当りとなることが決定されていた場合には、（ｕ１）の演出へ移行する。

【０４９１】

［当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様］

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

【０４９２】

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

【０４９３】

その後、図１３３（ｓ２）の状態では、（ｓ１）の状態からさらに役物が落下する。（ｓ２）の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ９がレインボー色で点滅する。そ

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

【０４９４】

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

【０４９５】

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

【０４９６】

［ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様］

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

【０４９７】

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

【０４９８】

その後、図１３７（ｕ３）に示すように、画面が暗転される。（ｕ３）の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ９は、消灯する。その後、図１３８（ｕ４）に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「２３２」の図柄が表示される。（ｕ４）の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ９は、（ａ１）の点灯態様を示

す（ｔａ１）と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。（ｕ４）の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、（ｖ１）の演出へ移行する。

【０４９９】

［救済当りパートにおける演出態様］

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

【０５００】

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

【０５０１】

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

【０５０２】

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

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

【０５０３】

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

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】

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

【０５０７】

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

【０５０８】

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

【０５０９】

［再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様］

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

【０５１０】

図１５７（Ｂ１）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「３３３」を画

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

【０５１１】

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

【０５１２】

その後、図１５９（Ｂ８）に示すように、「３３３」の飾り図柄が確定停止する。また、（Ｂ８）の図柄確定期間では、小図柄も「３３３」で確定停止する。（Ｂ８）の図柄確定期間において、遊技効果ランプ９は、レインボー色で点滅する。その後、（Ｂ９）に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。（Ｂ９）の図柄確定期間では、遊技効果ランプ９は、レインボー色の点滅の点滅の点灯態様を維持する。その後、図１６０（Ｄ１）のファンファーレ期間において、（Ｂ９）の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ９の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、（Ｄ２）に示すように、遊技効果ランプ９の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「ＦＥＶＥＲ」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ９の態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。

【０５１３】

［再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様］

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

【０５１４】

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

【０５１５】

その後、図１６２（Ｃ４）に示すように、図柄組合せ「２２２」がさらに縮小されて表示される。（Ｃ４）の２図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、（Ｃ５）に示すように、図柄組合せ「２２２」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。（Ｃ５）の２図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、（Ｃ６）に示すように、背景が（Ａ４６）の状

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

【０５１６】

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

【０５１７】

＜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。

【０５１８】

（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。

【０５１９】

（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。

【０５２０】

（開始７）

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

【０５２１】

（開始８）

また、前述した図６０，図６１に示すように、シャッターが開いた後は、ＳＰ前半リー

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

【０５２２】

（開始１０）

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

【０５２３】

（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。

【０５２４】

（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。

【０５２５】

（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。

【０５２６】

（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。

【０５２７】

（煽り２）

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

【０５２８】

（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。

【０５２９】

（煽り４）

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

【０５３０】

（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。

【０５３１】

（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。

【０５３２】

（煽り１１）

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

【０５３３】

（煽りカットイン２）

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

【０５３４】

（煽りカットイン３）

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

【０５３５】
（当否１）
また、前述の図１３２（ｒ５４）に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピローグパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当りか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当りとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。
【０５３６】
（当否２）
また、前述の図１３０（ｒ４７）～図１３２（ｒ５４）に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出が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。
【０５３７】
（当否３）
また、前述の図１３０（ｒ４８）～図１３１（ｒ５１）に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像（（ｒ４９）～（ｒ５０）の画像）が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像（（ｒ５１）の画像）に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。
【０５３８】
（当否４）
また、前述の図１３２（ｒ５１）～図１３２（ｒ５４）においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしっぽが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしっぽが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。
【０５３９】
（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。
【０５４０】
（当否６）
また、前述の図１３０（ｒ４７）に示すような導入画像が表示される前のセリフには、エコーをかけるようにすることが好ましい。これによれば、導入画像が表示される前に遊技者を盛り上げることができる。
【０５４１】
（当否７）
また、前述の図１３０（ｒ４７）～図１３１（ｒ４９）に示すように、導入画像が表示される前の字幕表示を削除した後に導入画像が表示される。これによれば、導入画像と字幕表示との表示されるタイミングが重なることを防止することができる。
【０５４２】

（当否１４）
また、前述の図９５（ｉ３６）～図９６（ｉ３９）にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの２人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、（ｉ３９）のタイミングでは、１枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当りなら当りエピローグパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピローグパートの映像が流れる。１枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像１枚を流用して使用できるため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、２人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図９５（ｉ３６）～図９６（ｉ３９）において示したようりも多くの画像（たとえば、１０枚）を用いてもよい。

【０５４３】
（当否１６）
また、前述の図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）にかけては、スティックコントローラ３１Ａ（トリガ）に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当りなら当りエピローグパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピローグパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。

【０５４４】
（当否１８）
また、前述の図１３３（ｓ１）～図１３６（ｓ１０）、図１３７（ｕ１）～図１３８（ｕ４）に示した当否決定の場面以降の当りエピローグパート、ハズレエピローグパートについて説明する。当りエピローグパートでは、役物動作の演出の後に当りエピローグパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピローグパートでは、ハズレエピローグパートに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流れとすることができる。

【０５４５】
（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。

【０５４６】
（エピローグ４）
前述した図１０４（ｎ１０）に示すように、煽りパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付さない。それに対し、図１１０（ｏ１）に示すように、当りエピローグパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける（カニ捕まえるの場面）の場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付している。これによれば、当りエピローグパートでは煽りパートで表示されなかった字幕表示が表示されるため祝福感を強調することができる。

【０５４７】
（エピローグ６）
前述した図１３４（ｓ５）～（ｓ６）に示すように、当りエピローグパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピローグパートにおける字幕表示を長い期間表示さ

せることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するときに文字数が多い方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピローグパートと煽りパートとで同数（たとえば、５文字）の字幕表示がされる場合には、当りエピローグパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

【０５４８】

（エピローグ１５）

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

【０５４９】

（エピローグ１７）

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

【０５５０】

（エピローグ１８）

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

【０５５１】

（エピローグ１９）

前述した図１３５（ｓ７）に示すように、当りエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付さることで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピローグパートとすることができる。

【０５５２】

（エピローグ２１）

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

【０５５３】

（エピローグ２２）

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

【０５５４】

（エピローグ２３）

前述した図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図

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

【０５５５】

（エピローグ２４）

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

【０５５６】

（エピローグ２５）

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

【０５５７】

（再抽選演出３）

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

【０５５８】

（再抽選演出６）

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

【０５５９】

（再抽選演出１６）

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

【０５６０】

（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。
【０５６１】
（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。
【０５６２】
＜演出態様に関する詳細説明＞
次に、前述した演出態様に関して、特に言及すべき特徴部分や変形例について、図１６５～図１９１を参照しながら、詳細に説明する。
【０５６３】
［煽り１２，１３，１５について］
図１６５では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。
【０５６４】
（（ｂ１１）～（ｂ１３）部分の詳細説明図）
図１６５は、前述したＳＰ前半リーチＡの（ｂ１１）～（ｂ１３）部分の詳細説明図である。図１６５（ｂ１１）に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。このキャラクタ配置に合わせ枠左ランプは夢夢ちゃんに対応した緑点灯となり、枠右ランプは爆チューに対応した赤点灯となる。また、（ｂ１１）の状態では、セリフ音として夢夢ちゃんのセリフ「待て～」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。
【０５６５】
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。
【０５６６】
図１６５（ｂ１２）では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向、前後方向ともに（ｂ１１）の状態と同様である。（ｂ１２）では、セリフ音は出力されず、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」と、物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」とが出力される。音量の関係は、「爆チューの足音「タタタタッ」＞夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、セリフ音が出力されない場合には、画面上の前後関係に合うように、近い爆チューの足音が遠い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。
【０５６７】
図１６５（ｂ１３）では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。また、（ｂ１３）の状態では、セリフ音として爆チューのセリフ「捕まるもんか！」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、（ｂ１３）に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に夢夢ちゃん、後方に爆チューという関係である。遊技者から見た位置関係は、夢夢ちゃんが近くに居て、爆チューが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「捕まるもんか！」の爆チューのセリフ音＞夢夢ちゃんの足音「

ザッザッザッ」＞爆チューの足音「タタタタッ」という関係である。このように、遠い爆チューのセリフ音の方が、近い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

【０５６８】

（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。

【０５６９】

（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。

【０５７０】

（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。

【０５７１】

［煽り１４，１６について］

図１６６，図１６７では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【０５７２】

（音量レベルの説明）

図１６６は、音量レベルを説明するための図である。図１６６（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１から出力される音のうち、セリフ音、物理音（足音）、ＳＰリーチのＢＧＭにおける音量レベルの関係について説明する。出力される音量のレベルは、セリフ音＞物理音（足音）＞ＳＰリーチのＢＧＭという関係になる。また、これら３つの音が重なる場合には、字幕ありのセリフ音の場合と、字幕なしのセリフ音の場合とで音の出力の仕方が異なっている。

【０５７３】

図１６６（Ｂ）に示すように、字幕ありのセリフ音の場合には、セリフ音（字幕あり）と物理音およびＳＰリーチのＢＧＭが重なるタイミングで出力される際に、ＳＰリーチのＢＧＭの音量レベルを小さくして出力するように制御される。それに対し、図１６６（Ｃ）に示すように、字幕なしのセリフ音の場合には、セリフ音（字幕なし）と物理音およびＳＰリーチのＢＧＭが重なるタイミングで出力される際に、セリフ音＞物理音（足音）＞ＳＰリーチのＢＧＭという関係を保ったままいずれの音量レベルも変更することなく出力するように制御される。

【０５７４】

（煽り１４）

このように、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、図１６６（Ｂ）に示すように、セリフ音の出力期間に合わせＳＰリーチのＢＧＭを小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【０５７５】

（煽り１６）

また、図１６６（Ｂ），（Ｃ）に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、ＳＰリーチのＢＧＭの音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べＳＰリーチの内容に関連している。よって、ＳＰリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

【０５７６】

（音量レベルの説明）

図１６７は、音量レベルを説明するための図である。図１６７により図１６６とは異なる方法により音量を効果的に出力する方法を説明する。図１６７と図１６６とでは、出力される音量のレベルの関係は、セリフ音＞物理音（足音）＞ＳＰリーチのＢＧＭとなり同じである。しかしながら、図１６７（Ｂ）に示すように、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音を物理音よりも大きくする調整をする。

【０５７７】

（煽り１６）

図１６７（Ｂ），（Ｃ）に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方のみ音量を大きくする調整がされる。これにより、ＳＰリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

【０５７８】

［煽り７，８について］

図１６８～１７０では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【０５７９】

（（ｒ２４）～（ｒ２７）部分の詳細説明図）

図１６８は、前述した最終リーチの（ｒ２４）～（ｒ２７）部分の詳細説明図である。（ｒ２４）に示すように、ＡＤのキャラクタがアップとなった場面では、ＡＤに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ２５）に示すように、ＡＤがジャンプする動作を実行する場面では、オレンジで遊技効果ランプ９が点滅する。このときＡＤのセリフ音として「あぃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ２５’）に示すように、ＡＤが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ９が白色で３回点滅する。

【０５８０】

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。

【０５８１】

（（ｒ２８）～（ｒ３１）部分の詳細説明図）

図１６９は、前述した最終リーチの（ｒ２８）～（ｒ３１）部分の詳細説明図である。（ｒ２８）に示すように、メイドＢのキャラクタがアップとなった場面では、メイドＢに

対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ２９）に示すように、メイドＢがジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときメイドＢのセリフ音としてメイドＡと同じセリフ「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ２９’）に示すように、メイドＢが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ９が白色で３回点滅する。

【０５８２】

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。

【０５８３】

（（ｒ３２）～（ｒ３５）部分の詳細説明図）

図１７０は、前述した最終リーチの（ｒ３２）～（ｒ３５）部分の詳細説明図である。（ｒ３２）に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ９が点灯する。その後、（ｒ３２）に示すように、ジャムちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、紫色で遊技効果ランプ９が点滅する。このときジャムちゃんのセリフ音として「とりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、（ｒ３２’）に示すように、ジャムちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ９が白色で３回点滅する。

【０５８４】

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。

【０５８５】

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。

【０５８６】

（煽り７）

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

【０５８７】

（煽り８）

また、図１６８～図１７０に示したように、キャラクタが登場する場面（たとえば、ｒ２４，ｒ２６，ｒ２８，ｒ３０，ｒ３２，ｒ３４）では、その前のシーンにおいて該当するキャラクタに対応する色以外の色で遊技効果ランプ９を点灯させる制御が行われる。具体的には、（ｒ２４）の場面の前では、（ｒ２２）の黄色や（ｒ２３）の赤色で遊技効果

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

【０５８８】

［開始１～４について］

図１７１～図１７２の特徴部分について、番号を振って説明する。

【０５８９】

（（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図）

図１７１は、（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図である。（ｂ１８）に示す当否決定前の場面では、遊技効果ランプ９が白色の点灯態様を維持する。その後、ＳＰ後半リーチに発展する場合に、役物としての可動体３２が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。（ｈ１）に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクタや縮小された「２」の飾り図柄が視認できなくなる。また、（ｈ１）の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。

【０５９０】

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。

【０５９１】

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。

【０５９２】

図１７２は、（ｂ１８）～（ｉ１）における役物動作の詳細説明図である。（ｈ５）の後、（ｈ６）の状態では、役物がさらに上昇する。（ｈ６）の状態では、遊技効果ランプ９が黄色で点滅する。その後、（ｈ７）に示すように、役物がさらに上昇するときに役物

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

【０５９３】

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。

【０５９４】

（開始１）

図１７１および図１７２に示すように、役物が動作することにより、ＳＰ前半リーチＡの演出からＳＰ後半リーチＡの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ後半リーチＡに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル（後述する図２０２に示す子テーブルＷＤ８）からＳＰ後半リーチＡの輝度データテーブル（後述する図２０４および図２０５に示す子テーブルＷＤ９）へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でＳＰ後半対応音（たとえば、ＳＰ後半のＢＧＭ）が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがＳＰ後半に対応するものに切り替えられるため、ＳＰ後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

【０５９５】

（開始２）

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

表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で縮小された飾り図柄が表示されるため、役物動作に応じた好適な演出の切り替えとすることができる。

【０５９６】

（開始３）

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

【０５９７】

（開始４）

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

【０５９８】

［エピローグ７，８，１０～１４，２０について］

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

【０５９９】

（（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図）

図１７３は、（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図である。（ｒ５４）の当否決定前の場面では、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ９は赤色で点滅する。このとき画面上には爆チューのキャラクタとと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。

【０６００】

（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。

【０６０１】

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。

【０６０２】

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。
【０６０３】
図１７４は、（ｒ５４）～（ｓ４）における役物動作の詳細説明図である。（ｓ３－３）の後、（ｓ３－４）の状態では、役物がさらに上昇する。（ｓ３－４）の状態では、遊技効果ランプ９が白色で点滅する。その後、（ｓ３－５）に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる（透過率が高くなる）ことで、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに対応する背景がうっすら見え始める。（ｓ３－５）の状態では、遊技効果ランプ９が白色で点滅する。また、効果音としてＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに対応するＢＧＭである当りエピローグパート対応音が出力される。その後、（ｓ３－６）の状態では、（ｓ３－５）の状態からさらに役物が上昇する。（ｓ３－６）の状態では、（ｓ３－５）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（ｓ３－６）の状態で、遊技効果ランプ９が白色で点滅する。
【０６０４】
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。
【０６０５】
（エピローグ７）
図１７３～図１７４に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。
【０６０６】
（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。
【０６０７】
（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。

【０６０８】

（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。

【０６０９】

（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。

【０６１０】

（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。

【０６１１】

（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。

【０６１２】

（エピローグ２０）

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

【０６１３】

［エピローグ２，３，５について］

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

【０６１４】
（字幕数とセリフ数との関係）
図１７５は、字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。図１７５では、各ＳＰリーチの種類と、各ＳＰリーチに対応するエピローグの種類とにおいて、演出中のキャラクタのセリフの数と、セリフに対応する字幕の数の数を示している。たとえば、ＳＰ前半リーチＡの場合、セリフ数８に対し字幕数５である。また、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートの場合、セリフ数１に対し字幕数１である。ＳＰ前半リーチＡのハズレエピローグパートの場合は、セリフが無いため字幕も無い。
【０６１５】
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。
【０６１６】
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。
【０６１７】
（エピローグ２）
図１７５に示すように、エピローグパートおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるＳＰリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。
【０６１８】
（エピローグ３）
図１７５に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピローグパートにおいて、キャラクタが何を喋っているかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。
【０６１９】
（エピローグ５）
図１７５に示すように、煽りパートであるＳＰリーチには複数の種類があり、それぞれ演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれのＳＰリーチであっても、エピローグパートおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、ＳＰリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、いずれのＳＰリーチが実行される場合であってもエピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一に、補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行する

ことができる。
【０６２０】
［再抽選演出１，４，５，７～１８について］
図１７６，図１７７では、再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。
【０６２１】
（再抽選パートの詳細説明）
図１７６は、再抽選パートにおける（Ａ１）～（Ａ２３）部分の詳細説明図である。図１７７は、再抽選パートにおける（Ａ２４）～（Ａ４６）部分の詳細説明図である。
【０６２２】
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。
【０６２３】
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。
【０６２４】
その後、（Ａ２４）に示すように、全ての飾りが２周期した後に、最初に表示されていた「２」図柄とともにボタン画像がうっすら表示される。その後、（Ａ２５）～（Ａ４６）にかけて飾り図柄が「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と高速で変動するとともに、時間の経過に合わせてボタン画像の下に表示されるタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂが操作された場合、あるいは、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂが操作されずボタン操作の有効期間が終了した場合には、図１５７～図１６４に示すように奇数図柄あるいは偶数図柄が導出表示され、大当りに移行する。
【０６２５】
（再抽選演出１）
図１７６に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「２」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「２」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「２」図柄が縮小され、縮小された「２」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「２」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【０６２６】
（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。
【０６２７】
（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。
【０６２８】
（再抽選演出７）
図１７６に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「２」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「２」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「２」図柄が縮小され、縮小された「２」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「２」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「１」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後に再度「２」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。
【０６２９】
（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。
【０６３０】
（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。
【０６３１】
（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。
【０６３２】
（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。

【０６３３】
（再抽選演出１２）
図１７６，図１７７に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を２回繰り返した後の（Ａ２４），（Ａ２５）において表示が開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが２回繰り返されるまで促進画像が表示されないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。
【０６３４】
（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。
【０６３５】
（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。
【０６３６】
（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。
【０６３７】
［煽り２１～２７について］
図１７８～図１８１では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。
【０６３８】
（フェード効果）
図１７８は、煽りパートにおける（ｂ４）～（ｂ６）部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。煽りパートにおいては、セリフに対する字幕に対しフェード効果が付される。フェード効果は、表示が徐々に鮮明となるフェードインと、表示が徐々に消去されていくフェードアウトとで構成される効果である。図１７８（Ａ）では、煽りパートであるＳＰ前半リーチＡにおいて、フェード効果が付された演出の一部について説明する。
【０６３９】
（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。

【０６４０】

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。

【０６４１】

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

【０６４２】

（煽り２１）

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

【０６４３】

（煽り２２）

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

【０６４４】

（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。

【０６４５】

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。

【０６４６】

（煽り２４）

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

【０６４７】

（字幕の透過率と音の出力との関係について）

図１７９は、セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。図１７９は、図１７８（Ａ）の夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」と、爆チューのセリフ「見つかった」とが発せられるときの状況を示している。図１７９においてグラフの横軸は、フレーム数を示している。「見つけたわ」の字幕は、透過率１００％から１フレーム後に透過率７０％で表示される。さらに、その１フレーム後に透過率０％で表示される。これにより、２フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。この期間において「見つけたわ」のセリフ音は出力されていない。

【０６４８】

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。

【０６４９】

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。

【０６５０】

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。

【０６５１】

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

【０６５２】

（煽り２３）

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

【０６５３】

（煽りパートとエピローグパートとにおける字幕の対比）

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

【０６５４】

図１８０（Ａ）に示すように、（ｂ４）～（ｂ７）部分では、（ｂ４）において、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する表示がされる。その後、（ｂ５）において、夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する第１字幕が表示される。その後、（ｂ６）において、爆チューのセリフ「見つかった」に対応する第２字幕が表示される。その後、（ｂ６’）において、夢夢ちゃんが画面上に拡大表示される。その後、夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ！」に対応する字幕が表示される。（ｂ４）の開始時から（ｂ６）の終了時までにおける時間ｔ１は約３秒である。

【０６５５】

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

【０６５６】

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

【０６５７】

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。

【０６５８】

（煽り２６）

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

【０６５９】

（煽り２５）

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

【０６６０】

［煽り２７について］

図１８１では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【０６６１】

（煽り２７）

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

【０６６２】

［エピローグ２３について］

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

【０６６３】

図１８２は、（Ｂ４）～（Ｂ１１）部分の詳細説明図である。図１８２により、画面上の飾り図柄や小図柄を用いた演出と、遊技効果ランプ９を用いた演出との対応関係につい

て説明する。（Ｂ４）に示すように、再抽選パートの図柄出しの演出において、拡大されていた「３」図柄が縮小される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、白色で点滅する。次いで、（Ｂ５）に示すように、「３」図柄が通常サイズで表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー色で点滅する。次いで、（Ｂ６）に示すように、「３」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー色で点滅する。

【０６６４】

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。

【０６６５】

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。

【０６６６】

［エピローグ２８～３１について］

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

【０６６７】

図１８３は、図柄出しの変形例を説明するための図である。変形例においては、（Ｙ１）～（Ｙ７）の順に図柄出しが実行されるようにしてもよい。具体的には、（Ｙ１）に示すように、爆チューを捕まえる場面で縮小された飾り図柄（縮小図柄）が画面の左上で「２２２」の状態で揃う。ことのきの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー点灯（なめらか）である。次いで、（Ｙ２）に示すように、画面が静止画となり縮小図柄が上下に微小に揺れる。このときの遊技効果ランプ９の態様は、レインボー点灯（なめらか）である。

【０６６８】

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。

【０６６９】

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。

【０６７０】

（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。

【０６７１】

（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。

【０６７２】

（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。

【０６７３】

（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。

【０６７４】

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

【０６７５】

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。

【０６７６】

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

【０６７７】

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。

【０６７８】

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

【０６７９】

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。

【０６８０】

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

【０６８１】

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。

【０６８２】

［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。

【０６８３】

（図柄確定期間について）

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

【０６８４】

（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。

【０６８５】

（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。

【０６８６】

（ブラックアウトの詳細説明）

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

【０６８７】

（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。

【０６８８】

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

【０６８９】

（ハズレ１）

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

【０６９０】

（ハズレ２）

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

【０６９１】

（ハズレ３）

図１８９に示すように、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の背景を透過率１００％から０％までブラックアウトしていくのに必要な段階数は、中図柄を透過率１００％から０％までフェードインしていくのに必要な段階数よりも多くなっている。具体的には、背景のブラックアウトは（Ｘ１１）～（Ｘ１８）にかけての８段階であるのに対し、中図柄のフェードインは（Ｘ１２）～（Ｘ１７）までの６段階である。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかも透過率の変更の段階数が異なるため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【０６９２】

（ハズレ４）

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

【０６９３】

（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。

【０６９４】

（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。

【０６９５】
（ハズレ７）
図１８８，図１８９に示すように、アイキャッチ画面では、パチンコ遊技機１に関する情報として、タイトルの「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」の文字と、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、アイキャッチ画像によりパチンコ遊技機１の情報を的確に伝えることができる。

【０６９６】
［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。

【０６９７】
（ハズレ時の遊技効果ランプについて）
図１９０は、ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。図１９０には、第４図柄ユニット５０の特図可変表示の点灯態様についても記載されている。図１９０（Ｘ３０）～（Ｘ３６）がハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図であり、（Ｘ４０）～（Ｘ４６）がハズレ時の変形例を示す図である。なお、図１９０に示す例は、ＳＰ最終リーチにおけるハズレ時の演出を示しているが、ＳＰ前半リーチＡ，ＢやＳＰ後半リーチＡ，Ｂなど、その他のリーチにおけるハズレ時の演出に対して、図１９０に示す技術を適用してもよい。

【０６９８】
本実施の形態では、（Ｘ３０）の味方キャラクタ６人が残念がっている演出から（Ｘ３１）の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。なお、図１９０に示すハズレ時の輝度データテーブルは、後述する図２１６に示すハズレエピローグパートにおける子テーブルＷＤ１７の時間ｔｕ１～ｔｕ３で指定された孫テーブルに対応する。

【０６９９】
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。

【０７００】
（Ｘ３２）のアイキャッチ画面への切替え期間から（Ｘ３３）のアイキャッチ画面の表示にかけて、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルが用いられる。その後、（Ｘ３４）の通常画面への切替え期間および（Ｘ３５）の図柄確定期間を経由して、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに実行される（Ｘ３６）の次変動にかけて、背景用の輝度データテーブルが用いられる。なお、図１９０に示す背景用の輝度データテーブルは、後述する図２１６に示すハズレエピローグパートにおける子テーブルＷＤ１７の時間ｔｕ４で指定された孫テーブル２６に対応する。

【０７０１】

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。

【０７０２】

第４図柄ユニット５０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５０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５０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５０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５０の特図可変表示は消灯を維持する。

【０７０３】

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。

【０７０４】

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。

【０７０５】

（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５０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５０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。

【０７０６】

（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。

【０７０７】

（ハズレ１１）

第４図柄ユニット５０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５０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。

【０７０８】

（ハズレ１２）

第４図柄ユニット５０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５０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。

【０７０９】

（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。

【０７１０】

（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。

【０７１１】

（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。

【０７１２】

（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。
【０７１３】
（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。
【０７１４】
［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。
【０７１５】
（（ｒ４８）部分の詳細説明）
図１９１は、（ｒ４８）部分の詳細説明図である。図１９１（ｒ４８）は、当否決定前の最終の煽りが実行される場面である。図１９１（Ａ）は、画面の切り替えを示す説明図であり、図１９１（Ｂ）は、画面の切り替えと時間との関係を示す説明図である。図１９１（Ａ）に示すように、（ｒ４８）部分では、（ｒ４８－１）のような爆チューの表示がされた後に、（ｒ４８－２）のような味方６人の表示がされる。その後、再び（ｒ４８－１）のような爆チューの表示がされた後に、（ｒ４８－２）のような味方６人の表示がされる。以降、（ｒ４８－１）と（ｒ４８－２）との静止画の切り替えが繰返され、図１９１（Ｂ）に示すように、徐々に切り替え速度が速くなる。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とは、時間経過とともに徐々に拡大して表示されるようになっている。
【０７１６】
（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。
【０７１７】
（当否９）
図１９１（Ｂ）に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興趣が向上する。また、交互に画像が切り替わることで、味方キャラクタと敵キャラクタとをそれぞれ１枚の画像を用いて実行していることを気付きにくくすることができる。
【０７１８】
（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、Ｓ

Ｐ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。
【０７１９】
（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。
【０７２０】
（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。
【０７２１】
＜遊技効果ランプに関する説明＞
次に、遊技効果ランプ９のランプ制御について、図１９２～図２６０を参照しながら説明する。
【０７２２】
［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。
【０７２３】
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。
【０７２４】
たとえば、図２７２は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図２７２に示すように、表示制御部１２４がＳＰ前半リーチＡの当りエピローグにおける表示制御を行う場合、当該ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグを指定するための拡張コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２４から受信した拡張コマンドに基づき、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグに対応する親テーブルのアドレスを特定する。
【０７２５】
親テーブルでは、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象と

なるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間を指定する情報と、各ランプに対するランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報（子テーブルの指定アドレス）とが格納されている。なお、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプのみが指定されており、ランプ制御の対象とならないランプについては指定されない。たとえば、後述する図１９２に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠ランプと、役物ランプ９Ａと、盤左ランプ９Ｂと、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈとが指定され、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃが指定されている。そして、図１９２に示す親テーブルにおいては、枠ランプに対して子テーブルＷＤ１が指定され、役物ランプ９Ａに対して子テーブルＹＤ１が指定され、盤左ランプ９Ｂに対して子テーブルＬＤ１が指定され、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈに対して子テーブルＡＤ１が指定されている。

【０７２６】

詳しくは図２０６を用いて後述するが、図２７２に示すように、ＳＰ前半リーチＡ当りエピローグ用の親テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）が指定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、この６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）を計時するために１０ｍｓｅｃごとにカウンタを１減算する。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カウンタの減算処理を６００００回実行することで、６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）を計時したことになる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。ＳＰ前半リーチＡ当りエピローグ用の親テーブルにおいては、子テーブルとしてＷＤ３が指定されている。

【０７２７】

子テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で参照される孫テーブルを指定する情報（孫テーブルの指定アドレス）とが格納されている。たとえば、後述する図１９３に示す枠ランプ用の子テーブルにおいては、ｔａ１～ｔａ１９といった各時間に対して参照される孫テーブル（Ｗ４、Ｗ１１、Ｗ１２、Ｗ２１など）が指定されている。

【０７２８】

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

【０７２９】

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

【０７３０】

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。

【０７３１】

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。

【０７３２】

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

【０７３３】

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。

【０７３４】

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。

【０７３５】

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

【０７３６】

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。

【０７３７】

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

【０７３８】

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

【０７３９】

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

【０７４０】

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。

【０７４１】

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。

【０７４２】

［開始パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

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

【０７４３】

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

【０７４４】

たとえば、時間ｔａ１、時間ｔａ４、および時間ｔａ７においては、孫テーブルＷ２１が指定されている。孫テーブルＷ２１は、図５２を参照しながら説明した通常背景用輝度データテーブルに含まれ、後述する図２６０に示す背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ２１に対応する。図２６０に示すように、孫テーブルＷ２１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして「５５０」、「７７０」、または「８８０」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを通常背景に対応する黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

【０７４５】

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

【０７４６】

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

【０７４７】
時間ｔａ１３～ｔａ１８においては、孫テーブルＷ１２が指定されている。孫テーブルＷ１２は、後述する図２５１に示すシャッター２輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１２に対応する。図２５１に示すように、孫テーブルＷ１２においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃで「６００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１２に基づきランプ制御を行うことで、図５９（ａ１３）～（ａ１５）および図６０（ａ１６）～（ａ１８）に示したようなシャッターが閉まりきった状態から所定時間維持された後に段階的に開くような演出に対応させて、輝度を低下させた状態で維持させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

【０７４８】
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。

【０７４９】
なお、本実施の形態においては、図５９（ａ１３）に示したように、シャッターが閉まりきったタイミングから、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていたが、これに限らない。たとえば、シャッターが閉まりきった後、所定時間（たとえば、１秒間）が経過してから、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていてもよい。あるいは、シャッターが閉まる動作に関連したタイミング（たとえば、シャッターが閉まり始めるタイミング、シャッターが閉まり始める直前のタイミングなど）から、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていてもよい。

【０７５０】
開始パートの最後となる時間ｔａ１９においては、図６１（ａ１９）に示したようなシャッターが完全に開ききった状態で維持されるような演出に対応させて、枠ランプが消灯する。なお、ここで言う「消灯」は、図５３を参照しながら説明したように、輝度データが「０」となる状態であるが、時間ｔａ１９においては、輝度データが「１」となる略消灯となってもよい。なお、以下の説明においても、「消灯」の部分は、「略消灯」であってもよい。時間ｔａ１９においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプが消灯を維持する。

【０７５１】
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。

【０７５２】
［ＳＰ前半リーチＡ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

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

【０７５３】

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

【０７５４】

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

【０７５５】

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。

【０７５６】

ここで、図２３０に示すように、孫テーブルＷ４においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で交互に「０００」と「ＡＡＡ」とが指定されており、最初の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）、次の３０ｍｓｅｃが「ＡＡＡ」（白色で点灯）、次の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）、次の３０ｍｓｅｃが「ＡＡＡ」（白色で点灯）、次の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）、次の３０ｍｓｅｃが「ＡＡＡ」（白色で点灯）、最後の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）となっている。すなわち、２１０ｍｓｅｃ（３０ｍｓｅｃ×７）からなる１周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅（白フラッシュ）する。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０が２１０ｍｓｅｃ（３０ｍｓｅｃ×７）からなる１周期分に亘って孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが３回に亘って白点滅し、演出制御用ＣＰＵ１２０が１５０ｍｓｅｃ（３０ｍｓｅｃ×５）に亘って孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが２回に亘って白点滅する。

【０７５７】

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。

【０７５８】

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。

【０７５９】

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

【０７６０】

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

【０７６１】

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。

【０７６２】

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

【０７６３】

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。

【０７６４】

また、ＳＰ前半リーチＡ煽りパートの子テーブルＷＤ２においては、キャラクタが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。

【０７６５】

たとえば、時間ｔｂ１１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６５（ｂ１１）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間ｔｂ８および時間ｔｂ９において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ８），（ｂ９）に示したよ

うなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【０７６６】

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

【０７６７】

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

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

【０７６８】

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

【０７６９】

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

【０７７０】

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

【０７７１】

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。

【０７７２】

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

【０７７３】

図１９６（ｂ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ

制御時に参照される子テーブル（ＷＤ０，ＹＤ０，ＬＤ０，ＡＤ０）を指定する情報とが格納されている。

【０７７４】

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

【０７７５】

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

【０７７６】

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

【０７７７】

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。

【０７７８】

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

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

【０７７９】

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

【０７８０】

図１９７（ａ２）に示すように、ＳＰ前半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブルＷＤ４では、枠ランプについて、ＳＰリーチ前半Ａにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ４に含まれる各孫テー

ブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。また、共通ハズレエピローグ用の子テーブルＷＤ４は、ＳＰリーチ前半Ａ，Ｂ、ＳＰリーチ後半Ａ，Ｂ、およびＳＰ最終リーチにおいて共通で用いられる。

【０７８１】

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

【０７８２】

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。

【０７８３】

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

【０７８４】

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。

【０７８５】

時間ｔｄ３においては、孫テーブルＷ１５が指定されている。孫テーブルＷ１５は、後述する図２５３に示すハズレ３輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１５に対応する。図２５３に示すように、孫テーブルＷ１５においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の１０ｍｓｅｃで「４４４」が指定され、次の５５０ｍｓｅｃで「１１１」が指定され、最後の６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）で「１１１」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、図７０（ｄ３）に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【０７８６】

時間ｔｄ４においては、孫テーブルＷ２１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、図７１（ｄ４）に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。すなわち、ハズレ時において通常画面が表示された状態で用いられる孫テーブル

Ｗ２１は、通常背景に対応する点灯態様であり、開始パートにおける時間ｔａ１、時間ｔａ４、および時間ｔａ７で指定される孫テーブルＷ２１と共通する。

【０７８７】

時間ｔｄ４において、孫テーブルＷ２１に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する図２６０に示す孫テーブルＷ２１に基づき、保留ありの場合に次の変動を指定する変動パターンコマンドを受信するまで、あるいは、保留なしの場合に時間経過で客待ちコマンドを受信するまで、ＲＧＢのデータを切り替えながらランプ制御を行い、最終のＲＧＢのデータに基づくランプ制御を行っても未だ変動パターンコマンドや客待ちコマンドを受信していなければ、再び最初のＲＧＢのデータに基づくランプ制御を行う。

【０７８８】

図１９０に示したように、時間ｔｄ３で枠ランプが消灯してから、時間ｔｄ４で通常画面が表示されるような演出に対応させて枠ランプが背景黄点灯のパターンで点灯するまでの間においては、アイキャッチ画面が表示されるとともに当該アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブルに基づく枠ランプが点灯する。このように、ハズレ時における枠ランプのランプ制御においては、アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブル（孫テーブル）が用いられた後、通常画面に対応する輝度データテーブルとして開始パートにおいても用いられる孫テーブルＷ２１が用いられる。これにより、アイキャッチ画面が表示された後であって、図柄が確定するまでに用いる輝度データテーブルを別途用意する必要がなく、開始パートにおいても用いられる孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプによる演出を違和感なく遊技者に見せることができる。

【０７８９】

［ＳＰ前半リーチＢ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１９８は、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図１９８に示すように、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ５，ＹＤ５，ＬＤ５，ＡＤ５）を指定する情報とが格納されている。

【０７９０】

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

【０７９１】

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。

【０７９２】

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。

【０７９３】

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

【０７９４】

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

【０７９５】

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。

【０７９６】

たとえば、時間ｔｅ４において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７３（ｅ４）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置するボインゴとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、ボインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点灯させる。時間ｔｅ５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７３（ｅ５）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｅ６において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７３（ｅ６）に示したような画面の右側に位置するボインゴがセリフを発するような演出に対応させて、ボインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点滅させる。

【０７９７】

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。

【０７９８】

また、ＳＰ前半リーチＢ煽りパートの子テーブルＷＤ５においては、キャラクタが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。

【０７９９】

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

【０８００】

このように、図７４（ｅ７）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せし

ていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０８０１】

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

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

【０８０２】

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

【０８０３】

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

【０８０４】

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

【０８０５】

当否分岐（ｔｅ１７）における白点灯は、後述する図２４９に示す孫テーブルＷ８に基づいており、そのＲＧＢのデータが「ＦＤＣ」であるのに対して、当り確定後のｔｆ１における白点滅はＲＧＢのデータが「ＦＦＦ］である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色（白色）でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０８０６】

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

【０８０７】

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

【０８０８】

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

【０８０９】

たとえば、時間ｔｆ５および時間ｔｆ６の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図７９（ｆ５），（ｆ６）に示したような当り図柄を出すような演出に対

応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【０８１０】

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

【０８１１】

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。

【０８１２】

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

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

【０８１３】

図２０１（ａ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ４，ＹＤ４，ＬＤ４，ＡＤ４）を指定する情報とが格納されている。

【０８１４】

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

【０８１５】

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

【０８１６】

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

【０８１７】

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

【０８１８】

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

【０８１９】

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

【０８２０】

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

【０８２１】

［ＳＰ後半発展時の役物動作パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

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

【０８２２】

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

【０８２３】

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。

【０８２４】

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。

【０８２５】

［ＳＰ後半リーチＡ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

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

【０８２６】

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

【０８２７】

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

【０８２８】

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。

【０８２９】

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。

【０８３０】

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。

【０８３１】

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

枠ランプが１５６０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯する。
【０８３２】
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。
【０８３３】
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。
【０８３４】
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。
【０８３５】
時間ｔｉ３６～ｔｉ３８の１０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ７が指定されている。孫テーブルＷ７は、後述する図２４９に示す操作促進なし煽り１輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ７に対応する。図２４９に示すように、孫テーブルＷ７においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で交互に「ＦＤＣ」と「３００」とが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ７に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。
【０８３６】
ＳＰ後半リーチＡの煽りパートの最後となる時間ｔｉ３９においては、図９５（ｉ３９）に示したような当否分岐（大当り、ハズレ）において夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間ｔｉ３９においては最大１０分間に亘って孫テーブルＷ８に基づきランプ制御が行われるようになっている。図２４９に示すように、孫テーブルＷ８においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、１０００００ｍｓｅｃで「ＦＤＣ」が指定されており、子テーブルＷＤ２に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ８に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

【０８３７】
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。
【０８３８】
さらに、図９５（ｉ３９）に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。
【０８３９】
また、図２４９に示すように、時間ｔｉ３６～ｔｉ３８の１０００ｍｓｅｃ間で用いられる孫テーブルＷ７の最後のＲＧＢのデータは、「ＦＤＣ」が指定され、さらに、その後の時間ｔｉ３９で用いられる孫テーブルＷ８の最後のＲＧＢのデータも、同じく「ＦＤＣ」が指定されている。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ７に基づき「ＦＤＣ」の輝度データをＬＥＤドライバに出力した状態を維持して、その後、孫テーブルＷ８に基づき「ＦＤＣ」の輝度データを継続してＬＥＤドライバに出力するため、データ量を増やし過ぎることなく、より簡単なランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。
【０８４０】
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。
【０８４１】
たとえば、時間ｔｉ２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８４（ｉ２）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんおよびジャムちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの２人に対応する白色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間ｔｉ３において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８４（ｉ３）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｉ４において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８５（ｉ４）に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、ジャムちゃんに対応する紫色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｉ５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８５（ｉ５）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。
【０８４２】
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。
【０８４３】
また、ＳＰ後半リーチＡ煽りパートの子テーブルＷＤ９においては、キャラクタが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。
【０８４４】
たとえば、時間ｔｉ２１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９０（ｉ２１）に示

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

【０８４５】

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

【０８４６】

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

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

【０８４７】

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

【０８４８】

図２０６（ａ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブルＷＤ１０では、枠ランプについて、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ１０に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【０８４９】

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

【０８５０】

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

【０８５１】

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

【０８５２】

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

格納されている。
【０８５３】
図２０６（ｂ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルＷＤ０では、枠ランプについて、ＳＰ後半リーチＡの当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。
【０８５４】
たとえば、時間ｔｊ４および時間ｔｊ５の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図９８（ｊ４），（ｊ５）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。
【０８５５】
当りエピローグパートの最後となる時間ｔｊ６においては、図９８（ｊ６）に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間ｔｊ６においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１０に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。
【０８５６】
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。
【０８５７】
［ＳＰ後半リーチＡハズレエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図２０７は、ＳＰ後半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【０８５８】
図２０７（ａ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ４，ＹＤ４，ＬＤ４，ＡＤ４）を指定する情報とが格納されている。
【０８５９】
図２０７（ａ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＡのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブルＷＤ４では、枠ランプについて、ＳＰリーチ前半Ｂにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。
【０８６０】
たとえば、時間ｔｋ１の２００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１３が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御を行うことで、図９６（ｉ３９）に示した当否分岐の後、図９９（ｋ１）に示したような爆チューを捕ま

え損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【０８６１】

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

【０８６２】

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

【０８６３】

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

【０８６４】

時間ｔｋ４においては、孫テーブルＷ１５が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、図１００（ｋ４）に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【０８６５】

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

【０８６６】

［ＳＰ後半リーチＢ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

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

【０８６７】

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

【０８６８】
時間ｔｈ４～ｔｈ１０に対応する輝度データは、図１７１（ｈ４）～図１７２（ｈ１０）に示した役物動作の後半部分（上昇部分）に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間ｔｈ４～ｔｈ６においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間ｔｈ７～ｔｈ１０において、孫テーブルＷ３に基づき、枠ランプがＳＰリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々にＳＰ後半リーチＢの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、ＳＰ後半リーチＢに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。
【０８６９】
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。
【０８７０】
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。
【０８７１】
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。
【０８７２】
ここで、図２２９に示すように、孫テーブルＷ３においては、７２０ｍｓｅｃ（１８０ｍｓｅｃ×４）からなる１周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間ｔｈ７～ｔｈ１０、時間ｔｎ１、および時間ｔｎ５では、１周期を超える１１３０ｍｓｅｃ間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１１３０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯し、時間ｔｎ１４では、１周期を超える１３３０ｍｓｅｃ間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１３３０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯し、時間ｔｎ６では、２周期を超える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。
【０８７３】
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。
【０８７４】
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。

【０８７５】

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。

【０８７６】

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

【０８７７】

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

【０８７８】

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。

【０８７９】

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

【０８８０】

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。

【０８８１】

また、ＳＰ後半リーチＢ煽りパートの子テーブルＷＤ１２においては、キャラクタが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。

【０８８２】

たとえば、時間ｔｎ１８において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０６（ｎ１８）に示したようなナナちゃんが祈るような演出に対応させて、ナナちゃんに対応するピンク色

で枠ランプを点滅させる。さらに、時間ｔｎ１０において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０４（ｎ１０）に示したようなキャラクタ（カニ）のセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタ（カニ）に対応する色（赤色）で枠ランプを点滅させる。

【０８８３】

このように、図１０４（ｎ１０）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０８８４】

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

図２１０は、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【０８８５】

図２１０（ａ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１３，ＹＤ１３，ＬＤ１３，ＡＤ１３）を指定する情報とが格納されている。

【０８８６】

図２１０（ａ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブルＷＤ１３では、枠ランプについて、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ１３に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【０８８７】

たとえば、時間ｔｏ１においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１０９（ｎ２７）に示した当否分岐の後、図１１０（ｏ１）に示したようなカニを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【０８８８】

当否分岐（ｔｎ２７）における白点灯は、後述する図２４９に示す孫テーブルＷ８に基づいており、そのＲＧＢのデータが「ＦＤＣ」であるのに対して、当り確定後のｔｏ１における白点滅はＲＧＢのデータが「ＦＦＦ］である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色（白色）でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０８８９】

時間ｔｏ２～ｔｏ５においては、孫テーブルＷ１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１１０（ｏ２）～図１１１（ｏ５）に示したような捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【０８９０】

図２１０（ｂ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ０，ＹＤ０，ＬＤ０，ＡＤ０）を指定する情報とが格納されている。

【０８９１】
図２１０（ｂ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルＷＤ０では、枠ランプについて、ＳＰリーチ後半Ｂの当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。
【０８９２】
たとえば、時間ｔｏ６および時間ｔｏ７の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１１１（ｏ６）および図１１２（ｏ７）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。
【０８９３】
当りエピローグパートの最後となる時間ｔｏ８においては、図１１２（ｏ８）に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間ｔｏ８においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１３に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。
【０８９４】
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。
【０８９５】
［ＳＰ後半リーチＢハズレエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図２１１は、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
【０８９６】
図２１１（ａ１）に示すように、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ４，ＹＤ４，ＬＤ４，ＡＤ４）を指定する情報とが格納されている。
【０８９７】
図２１１（ａ２）に示すように、ＳＰ後半リーチＢのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブルＷＤ４では、枠ランプについて、ＳＰリーチ後半Ｂにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。
【０８９８】
たとえば、時間ｔｐ１の２００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１３が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御を行うことで、図１０９（ｎ２７）に示した当否分岐の後、図１１３（ｐ１）に示したようなカニを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【０８９９】
当否分岐（ｔｎ２７）における白点灯は、後述する図２４９に示す孫テーブルＷ８に基づいており、そのＲＧＢのデータが「ＦＤＣ」であるのに対して、ハズレ報知後のｔｐ１における白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１３に基づいており、そのＲＧＢのデータが「８８８」や「４４４」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐（ｔｎ２７）における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。
【０９００】
時間ｔｐ２および時間ｔｐ３の５８００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御を行うことで、図１１３（ｐ２），（ｐ３）に示したようなジャムちゃんとナナちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをｔｐ１よりも暗めの白色で点灯させる。
【０９０１】
当り時（ｔｏ２～ｔｏ５）におけるレインボー点灯は、後述する図２２５に示す孫テーブルＷ１に基づいており、そのＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時（ｔｐ２，ｔｐ３）における暗めの白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１４に基づいており、そのＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。
【０９０２】
時間ｔｐ４においては、孫テーブルＷ１５が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、図１１４（ｐ４）に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。
【０９０３】
時間ｔｐ５においては、孫テーブルＷ２１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、図１１４（ｐ５）に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間ｔｐ５において、孫テーブルＷ２１に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。
【０９０４】
［ＳＰ最終リーチ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図２１２は、ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２１２に示すように、ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１５，ＹＤ１５，ＬＤ１５，ＡＤ１５）を指定する情報とが格納されている。
【０９０５】
図２１３および図２１４は、ＳＰ最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルＷＤ１５に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図２１３および図２１４に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ１５では、枠ランプについて、ＳＰ最終リーチの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。
【０９０６】

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

【０９０７】

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。

【０９０８】

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。

【０９０９】

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。

【０９１０】

ここで、図２２９に示すように、孫テーブルＷ３においては、７２０ｍｓｅｃ（１８０ｍｓｅｃ×４）からなる１周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間ｔｈ７～ｔｈ１０、および時間ｔｒ１では、１周期を超える１１３０ｍｓｅｃ間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１１３０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯し、時間ｔｒ１９および時間ｔｒ２２では、１周期を超える１３３０ｍｓｅｃ間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１３３０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯し、時間ｔｒ１５では、２周期を超える１５６０ｍｓｅｃ間で演出制御用ＣＰＵ１２０が孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが１５６０ｍｓｅｃに亘って黄色に点灯する。

【０９１１】

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。

【０９１２】

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。

【０９１３】

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。

【０９１４】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１つの子テーブルＷＤ１５において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル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。

【０９１５】

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。

【０９１６】

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。

【０９１７】

孫テーブルＷ５は、後述する図２３３～図２３５に示す共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ５ａ～Ｗ５ｅに対応する。図２３３～図２３５に示すように、孫テーブルＷ５（Ｗ５ａ～Ｗ５ｅ）においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初に３０ｍｓｅｃ間隔でＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の２０ｍｓｅｃ間隔でＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互にＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２

０は、孫テーブルＷ５に基づきランプ制御を行うことで、図１２８（ｒ４１）に示したようなカットイン演出（赤カットイン演出）に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。
【０９１８】
孫テーブルＷ６は、後述する図２４２～図２４４に示す共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ６ａ～Ｗ６ｅに対応する。図２４２～図２４４に示すように、孫テーブルＷ６（Ｗ６ａ～Ｗ６ｅ）においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初に３０ｍｓｅｃ間隔でＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の２０ｍｓｅｃ間隔でＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互にＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ６に基づきランプ制御を行うことで、図１２８（ｒ４１）に示したようなカットイン演出（緑カットイン演出）に対応させて、枠ランプを緑色で点灯させる。
【０９１９】
図１２８（ｒ４０），（ｒ４１）に示したように、プッシュボタン３１Ｂが表示されてカットイン演出が実行されるときには、キャラクタがセリフを発することなく、字幕表示もされないようになっている。さらに、ＳＰ最終リーチにおいてカットイン演出以外の場面でランプ制御の対象となる枠ランプは、カットイン演出においても引き続きランプ制御の対象となっている。
【０９２０】
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。
【０９２１】
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。
【０９２２】
時間ｔｒ４９および時間ｔｒ５０の８６０ｍｓｅｃにおいては、孫テーブルＷ９が指定されている。孫テーブルＷ９は、後述する図２５０に示すトリガ表示輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ９に対応する。図２５０に示すように、孫テーブルＷ９においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃで「Ｄ００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ９に基づきランプ制御を行うことで、図１３１（ｒ４９），（ｒ５０）に示したようなスティックコントローラ３１Ａ（トリガ）が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。
【０９２３】
ＳＰ最終リーチの煽りパートの最後となる時間ｔｒ５１～ｔｒ５４においては、孫テーブルＷ１０が指定されている。孫テーブルＷ１０は、後述する図２５０に示す操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１０に対応する。図２５０に示すように、孫テーブルＷ１０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢの

データとして、３０ｍｓｅｃ間隔で「５００」または「Ｄ００］が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御を行うことで、図１３１（ｒ５１）～図１３２（ｒ５４）に示したようなスティックコントローラ３１Ａ（トリガ）を引くことを遊技者に促すような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。時間ｔｒ５１～ｔｒ５４においては最大１０分間に亘って孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１５に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１０に基づき枠ランプが赤色の点滅を維持する。

【０９２４】

これにより、ＳＰ最終リーチの煽りパートにおける当否分岐では、図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐（決めのタイミング）における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【０９２５】

ここで、ＳＰ前半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ２、ＳＰ前半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ５、ＳＰ後半リーチＡの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ９、およびＳＰ後半リーチＢの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１２のように、スティックコントローラ３１Ａ（トリガ）を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われない場合には、煽りパートの最後の当否分岐で枠ランプが白色で点灯することを維持して、その後、当りエピローグパートまたはハズレエピローグパートに移行する。一方、ＳＰ最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルＷＤ１５のように、スティックコントローラ３１Ａ（トリガ）を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われる場合には、図１３０（ｒ４７）に示したように味方キャラクタが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出において白点滅した後、さらに、図１３０（ｒ４８）に示したように爆チューと味方キャラクタとが交互に切り替わって表示されるような演出に対応させて枠ランプが赤色で点灯した後、孫テーブルＷ９に切り替えて当該孫テーブルＷ９に基づき、図１３１（ｒ４９），（ｒ５０）に示したようなスティックコントローラ３１Ａ（トリガ）が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプが赤色で点灯する。

【０９２６】

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。

【０９２７】

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。

【０９２８】

たとえば、時間ｔｒ２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１５（ｒ２）に示したような画面の左側に位置する味方キャラクタ６人と画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、味方キャラクタ６人に対応する白色で枠左ランプを点滅させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。さらに、画面の左側に位置する味方キャラクタ６人は、セリフを発しているため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、枠左ランプを白色で点滅させる。また、時間ｔｒ３において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１５（ｒ３）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

【０９２９】

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。

【０９３０】

また、ＳＰ最終リーチ煽りパートの子テーブルＷＤ１５においては、キャラクタが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。

【０９３１】

たとえば、時間ｔｒ１１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１８（ｒ１１）に示したようなメイドＡが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、メイドＡに対応する青色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間ｔｒ２５、時間ｔｒ２７、時間ｔｒ２９、時間ｔｒ３１、時間ｔｒ３３、および時間ｔｒ３５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）、に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【０９３２】

このように、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０９３３】

［ＳＰ最終リーチ当りエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２１５は、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【０９３４】

図２１５（ａ１）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる役物動作用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１６ａ，ＹＤ１６ａ，ＬＤ１６ａ，ＡＤ１６ａ）を指定する情報とが格納されている。

【０９３５】

図２１５（ａ２）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる役物動作用の子テーブルＷＤ１６ａでは、枠ランプについて、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートにおける役物動作部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ１６ａに含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【０９３６】

たとえば、時間ｔｓ１～ｔｓ３の１００００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１８

が指定されている。孫テーブルＷ１８は、後述する図２５６に示す当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１８に対応する。図２５６に示すように、孫テーブルＷ１８においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の４０ｍｓｅｃで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の３０ｍｓｅｃで「３３３」が指定され、このようなＲＧＢのデータが繰り返し指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１８に基づきランプ制御を行うことで、図１３２（ｒ５４）に示した当否分岐の後、図１３３（ｓ１）～（ｓ３）に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【０９３７】

図２１５（ｂ１）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１６ｂ，ＹＤ１６ｂ，ＬＤ１６ｂ，ＡＤ１６ｂ）を指定する情報とが格納されている。

【０９３８】

図２１５（ｂ２）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブルＷＤ１６ｂでは、枠ランプについて、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ１６ｂに含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【０９３９】

たとえば、時間ｔｓ３－２～ｔｓ３－８においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１７３（ｓ３－２）～図１７４（ｓ３－８）に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

【０９４０】

時間ｔｓ４～ｔｓ７においては、孫テーブルＷ１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１３４（ｓ４）～図１３５（ｓ７）に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【０９４１】

図２１５（ｃ１）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ０，ＹＤ０，ＬＤ０，ＡＤ０）を指定する情報とが格納されている。

【０９４２】

図２１５（ｃ２）に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルＷＤ０では、枠ランプについて、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９４３】

たとえば、時間ｔｓ８および時間ｔｓ９の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１３５（ｓ８），（ｓ９）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【０９４４】

当りエピローグパートの最後となる時間ｔｓ１０においては、図１３６（ｓ１０）に示

したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間ｔｓ１０においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１６に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【０９４５】

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。

【０９４６】

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。

【０９４７】

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

図２１６は、ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【０９４８】

図２１６（ａ１）に示すように、ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートに用いられるハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１７，ＹＤ１７，ＬＤ１７，ＡＤ１７）を指定する情報とが格納されている。

【０９４９】

図２１６（ａ２）に示すように、ＳＰ最終リーチのハズレエピローグパートに用いられるハズレエピローグ用の子テーブルＷＤ１７では、枠ランプについて、ＳＰ最終リーチにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルＷＤ１７に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【０９５０】

たとえば、時間ｔｕ１の２００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１３が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御を行うことで、図１３２（ｒ５４）に示した当否分岐の後、図１３７（ｕ１）に示したような爆チューが逃げるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【０９５１】

当否分岐（ｔｒ５４）における赤点滅は、後述する図２５０に示す孫テーブルＷ１０に

基づいており、そのＲＧＢのデータが「Ｄ００」を含むのに対して、ハズレ報知後のｔｕ１における白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１３に基づいており、そのＲＧＢのデータが「８８８」や「４４４」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐（ｔｒ５４）における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【０９５２】

時間ｔｒ２の３９００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ１４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御を行うことで、図１３７（ｕ２）に示したような味方キャラクタ６人が負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをｔｕ１よりも暗めの白色で点灯させる。

【０９５３】

当り時（ｔｓ４～ｔｓ７）におけるレインボー点灯は、後述する図２２５に示す孫テーブルＷ１に基づいており、そのＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時（ｔｕ１）における暗めの白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルＷ１４に基づいており、そのＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０９５４】

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。

【０９５５】

時間ｔｕ３においては、孫テーブルＷ１５が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、図１３７（ｕ３）に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【０９５６】

時間ｔｕ４においては、孫テーブルＷ２１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御を行うことで、図１３８（ｕ４）に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間ｔｕ４において、孫テーブルＷ２１に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

【０９５７】

［救済当りパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２１７は、救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子

テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルＷＤ１８に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図２１７に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ１８では、枠ランプについて、救済当りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９５８】

たとえば、時間ｔｖ１の１９８０ｍｓｅｃにおいては、孫テーブルＷ１６が指定されている。孫テーブルＷ１６は、後述する図２５４に示す救済当り１輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１６に対応する。図２５４に示すように、孫テーブルＷ１６においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の３０ｍｓｅｃで各ランプに対して「Ｄ００」が指定され、次の３０ｍｓｅｃで各ランプに対して「Ｂ００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１６に基づきランプ制御を行うことで、図１３９（ｖ１）に示した救済演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【０９５９】

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。

【０９６０】

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。

【０９６１】

時間ｔｖ２の７００ｍｓｅｃにおいては、孫テーブルＷ１７が指定されている。孫テーブルＷ１７は、後述する図２５５に示す救済当り２輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１７に対応する。図２５５に示すように、孫テーブルＷ１７においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で各ランプに対して「ＡＡＡ」や「ＤＤＤ」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１７に基づきランプ制御を行うことで、図１３９（ｖ２）に示したホワイトアウトの演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【０９６２】

時間ｔｖ３および時間ｔｖ４の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１４０（ｖ３），（ｖ４）に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【０９６３】

救済当りパートの最後となる時間ｔｖ５においては、孫テーブルＷ１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１４０（ｖ５）に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。時間ｔｖ５においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ１８に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【０９６４】

［再抽選パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２１８は、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２１８に示すように、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１９，ＹＤ１９，ＬＤ１９，ＡＤ１９）を指定する情報とが格納されている。

【０９６５】

（操作促進前に用いられる輝度データテーブル）

図２１９は、再抽選パート（操作促進前）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２１９に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ１９として、図柄の動き始め前に用いられる子テーブルと、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルとが用意されている。これら再抽選パートにおける各子テーブルでは、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９６６】

図２１９（ａ）には、図柄の動き始め前前に用いられる子テーブルが示されている。たとえば、時間ｔＡ６～ｔＡ８においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１４２（Ａ６）～１４３（Ａ８）に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【０９６７】

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。

【０９６８】

図２１９（ｂ）には、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルが示されている。時間ｔＡ９，ｔＡ１０においては、孫テーブルＷ１９が指定されている。孫テーブルＷ１９は、後述する図２５７に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ１９に対応する。図２５７に示すように、孫テーブルＷ１９においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、６０ｍｓｅｃ間隔で「Ｆ００」と「７００」とが交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御を行うことで、図１４３（Ａ９）および図１４４（Ａ１０）に示したような「２」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【０９６９】

時間ｔＡ１１～ｔＡ４６においては、孫テーブルＷ２０が指定されている。孫テーブルＷ２０は、後述する図２５８に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルＷ２０に対応する。図２５８に示すように、孫テーブルＷ２０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、孫テーブルＷ２０よりも短い３０ｍｓｅｃ間隔で「Ｆ００」と「７００」とが交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２０に基づきランプ制御を行うことで、図１４４（Ａ１１）～図１５６（Ａ４６）に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演

出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。
【０９７０】
（操作促進後に図柄が昇格する場合に用いられる輝度データテーブル）
図２２０は、再抽選パート（操作促進後に図柄昇格）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２２０に示す枠ランプの子テーブルＷＤ２０は、図２１９に示した枠ランプの子テーブルＷＤ１９の続きである。図２２０に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ２０では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。
【０９７１】
たとえば、時間ｔＢ１～ｔＢ４の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１５７（Ｂ１）～図１５８（Ｂ４）に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「３」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。
【０９７２】
時間ｔＢ５～ｔＢ９においては、孫テーブルＷ１８が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１８に基づきランプ制御を行うことで、図１５７（Ｂ５）～（Ｂ９）に示したような「３」の図柄が縮小表示されて通常のサイズで表示され、当該「３」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色で点滅させる。
【０９７３】
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。
【０９７４】
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。
【０９７５】
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。
【０９７６】
また、図１５９（Ｂ７）～（Ｂ９）に示したような「３」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点滅するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点滅させる開始契機を設計者が決め易い。
【０９７７】
さらに、図１５９（Ｂ７）に示したような「３」の図柄が揺れ表示したときのレインボ

ー色の点滅は、その後、図１５９（Ｂ８），（Ｂ９）に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【０９７８】

（操作促進後に図柄が昇格しない場合に用いられる輝度データテーブル）

図２２１は、再抽選パート（操作促進後）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図２２１に示す枠ランプの子テーブルＷＤ２１は、図２１９に示した枠ランプの子テーブルＷＤ１９の続きである。図２２１に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ２１では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９７９】

たとえば、時間ｔＣ１～ｔＣ４の５０００ｍｓｅｃ間においては、孫テーブルＷ４が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１６１（Ｃ１）～図１６２（Ｃ４）に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「２」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【０９８０】

時間ｔＣ５～ｔＣ９においては、孫テーブルＷ１が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１６２（Ｃ５）～図１６３（Ｃ９）に示したような「２」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。時間ｔＣ５～ｔＣ９においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ２１に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【０９８１】

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。

【０９８２】

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。

【０９８３】

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。

【０９８４】

また、図１６３（Ｃ７）～（Ｃ９）に示したような「２」の図柄の図柄出しが終了した後に「２」の図柄が通常サイズになって図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点灯するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点灯させる開始契機を設計者が決め易い。

【０９８５】

さらに、図１６３（Ｃ７）に示したような「３」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図１６３（Ｃ８），（Ｃ９）に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【０９８６】

［ファンファーレパートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図２２２は、ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルＷＤ２２に含まれる各孫テーブルは、図５２を参照しながら説明したＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図２２２に示すように、枠ランプの子テーブルＷＤ２２では、枠ランプについて、ファンファーレパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０９８７】

たとえば、時間ｔＤ１およびｔＥ１においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１６０（Ｄ１）または図１６４（Ｅ１）に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【０９８８】

時間ｔＤ２およびｔＥ２においては、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１６０（Ｄ２）または図１６４（Ｅ２）に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。時間ｔＤ２およびｔＥ２においては最大１０分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルＷＤ２２に対応するタイマの値が０になるまで、１０分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがファンファーレ態様の点灯を維持する。

【０９８９】

［なめらかレインボー輝度データテーブル］

図２２３は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２２３に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓｅｃ（１０分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＳ１，ＹＳ１，ＬＳ１，ＡＳ１）を指定する情報とが格納されている。

【０９９０】

図２２４は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図２２４に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ９について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（Ｗ１，Ｙ１，Ｌ１，Ａ１）が指定されている。

【０９９１】

図２２５は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２２５に示すように、枠ランプ用の孫テーブルＷ１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【０９９２】

図２２６は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２２６に示すように、役物ランプ用の孫テーブルＹ１においては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、６０００００ｍｓｅｃ（１０分）に対して「ＦＦＦＦ」のデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＹ１に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ９Ａを赤色で点灯させる。盤左ランプ用の孫テーブルＬ１においては、盤左ランプ９Ｂに出力される「WWWWW」のデータとして、６０００００ｍｓｅｃ（１０分）に対して「ＦＦＦＦＦ」のデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＬ１に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ９Ｂを白色で点灯させる。

【０９９３】

図２２７は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２２７に示すようにアタッカランプ用の孫テーブルＡ１においては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＡ１に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈの各々を当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【０９９４】

［役物動作赤点滅輝度データテーブル］

図２２８は、役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２２８に示すように、枠ランプ用の孫テーブルＷ２においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、最初の４０ｍｓｅｃで「Ａ００」が指定され、次の３０ｍｓｅｃで「３３３」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【０９９５】

［黄色もや輝度データテーブル］

図２２９は、黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２２９に示すように、孫テーブルＷ３においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして１８０ｍｓｅｃ間隔で「４４０」、「６６０」、および「８８０」がまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色でもやがかかったように点灯させる。

【０９９６】

［白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブル］

図２３０は、白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２３０に示すように、孫テーブルＷ４においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で交互に「０００」と「ＡＡＡ」とが指定されており、最初の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）、次の３０ｍｓｅｃが「ＡＡＡ」（白色で点灯）、次の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）、次の３０ｍｓｅｃが「ＡＡＡ」（白色で点灯）、次の３０ｍｓｅｃが「０００」（消灯）、次の３０ｍｓｅｃが「ＡＡＡ」（白色で点灯）、最後の３０ｍｓｅｃ

が「０００」（消灯）となっている。すなわち、２１０ｍｓｅｃ（３０ｍｓｅｃ×７）からなる１周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅（白フラッシュ）する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【０９９７】

［共通赤カットイン輝度データテーブル］

図２３１は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２３１に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる時間として３９７０ｍｓｅｃと、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＳ５，ＹＳ５，ＬＳ５，ＡＳ５）を指定する情報とが格納されている。

【０９９８】

図２３２は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図２３２に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ９について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（Ｗ５（Ｗ５ａ～Ｗ５ｅ），Ｙ５（Ｙ５ａ～Ｙ５ｅ），Ｌ５（Ｌ５ａ～Ｌ５ｅ），Ａ５（Ａ５ａ～Ａ５ｅ））が指定されている。

【０９９９】

図２３３～図２３５は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２３３～図２３５に示すように、孫テーブルＷ５ａ，Ｗ５ｂ，Ｗ５ｃにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔でＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＷ５ｄにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔でＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＷ５ｅにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互にＲのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ５（Ｗ５ａ～Ｗ５ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【１０００】

図２３６は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２３６に示すように、役物ランプ用の孫テーブルＹ５ａ，Ｙ５ｂ，Ｙ５ｃにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＹ５ｄにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＹ５ｅにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＹ５（Ｙ５ａ～Ｙ５ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ９Ａを共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【１００１】

図２３７は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２３７に示すように、盤左ランプ用の孫テーブルＬ５ａ，Ｌ５ｂ，Ｌ５ｃにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「ＷＷＷＷＷ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＬ５ｄにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「ＷＷＷＷＷ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＬ５ｅにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「ＷＷＷＷＷ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＬ５（Ｌ５ａ～Ｌ５ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ９Ｂを共通赤

カットインに対応する色で点灯または点滅させる。
【１００２】
図２３８および図２３９は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２３８および図２３９に示すように、アタッカランプ用の孫テーブルＡ５ａ，Ａ５ｂ，Ａ５ｃにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「ＷＷＷ」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｒのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＡ５ｄにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「ＷＷＷ」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｒのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＡ５ｅにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「ＷＷＷ」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｒのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＡ５（Ａ５ａ～Ａ５ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈの各々を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。
【１００３】
［共通緑カットイン輝度データテーブル］
図２４０は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図２４０に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる時間として３９７０ｍｓｅｃと、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＳ６，ＹＳ６，ＬＳ６，ＡＳ６）を指定する情報とが格納されている。
【１００４】
図２４１は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図２４１に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ９について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（Ｗ６（Ｗ６ａ～Ｗ６ｅ），Ｙ６（Ｙ６ａ～Ｙ６ｅ），Ｌ６（Ｌ６ａ～Ｌ６ｅ），Ａ６（Ａ６ａ～Ａ６ｅ））が指定されている。
【１００５】
図２４２～図２４４は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２４２～図２４４に示すように、孫テーブルＷ６ａ，Ｗ６ｂ，Ｗ６ｃにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔でＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＷ６ｄにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔でＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＷ６ｅにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互にＧのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ６（Ｗ６ａ～Ｗ６ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを緑色で点灯させる。
【１００６】

図２４５は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２４５に示すように、役物ランプ用の孫テーブルＹ６ａ，Ｙ６ｂ，Ｙ６ｃにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＹ６ｄにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＹ６ｅにおいては、役物ランプ９Ａに出力される「ＲＲＲＲ」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＹ６（Ｙ６ａ～Ｙ６ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ９Ａを共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【１００７】

図２４６は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２４６に示すように、盤左ランプ用の孫テーブルＬ６ａ，Ｌ６ｂ，Ｌ６ｃにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「WWWWW」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＬ６ｄにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「WWWWW」のデータとして、２０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＬ６ｅにおいては、盤左ランプ９Ｂに出力される「WWWWW」のデータとして、３０ｍｓｅｃと４０ｍｓｅｃとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＬ６（Ｌ６ａ～Ｌ６ｅ）に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ９Ｂを共通６カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【１００８】

図２４７および図２４８は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２４７および図２４８に示すように、アタッカランプ用の孫テーブルＡ６ａ，Ａ６ｂ，Ａ６ｃにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、Ｇのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルＡ６ｄにおいては、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータ、Ｖアタッカランプ９Ｆに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ９Ｈに出力される「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。

【１００９】

［操作促進なし時の煽り輝度データテーブル］

図２４９は、操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２４９に示すように、孫テーブルＷ７においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で交互に「ＦＤＣ」と「３００」とが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル

Ｗ７に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。
【１０１０】
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。
【１０１１】
［操作促進あり時の煽り輝度データテーブル］
図２５０は、トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５０に示すように、孫テーブルＷ９においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃで「Ｄ００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ９に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。
【１０１２】
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。
【１０１３】
［シャッター輝度データテーブル］
図２５１は、シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５１に示すように、孫テーブルＷ１１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で「Ａ００」から「６００」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１１に基づきランプ制御を行うことで、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。
【１０１４】
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。
【１０１５】
［ハズレ輝度データテーブル］
図２５２および図２５３は、ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５２に示すように、孫テーブルＷ１３においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の１０ｍｓｅｃで「８８８」が指定され、次の１９０ｍｓｅｃで「４４４」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１３に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。
【１０１６】
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。
【１０１７】
図２５３に示すように、孫テーブルＷ１５においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の１０ｍｓｅｃで「４４４」が指定され、次の５５０ｍｓｅｃで「１１１」が指定され、最後の６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）で「１１１」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを消灯させる。
【１０１８】
［救済当り輝度データテーブル］

図２５４および図２５５は、救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５４に示すように、孫テーブルＷ１６においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の３０ｍｓｅｃで各ランプに対して「Ｄ００」が指定され、次の３０ｍｓｅｃで各ランプに対して「Ｂ００」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１７に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【１０１９】

図２５５に示すように、孫テーブルＷ１７においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で各ランプに対して「ＡＡＡ」や「ＤＤＤ」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１８に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【１０２０】

［当り確定輝度データテーブル］

図２５６は、当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５６に示すように、孫テーブルＷ１８においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の４０ｍｓｅｃで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の３０ｍｓｅｃで「３３３」が指定され、このようなＲＧＢのデータが繰り返し指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１８に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを七色で点滅させる。

【１０２１】

［再抽選演出輝度データテーブル］

図２５７および図２５８は、再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２５７に示すように、孫テーブルＷ１９においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、６０ｍｓｅｃ間隔で「Ｆ００」と「７００」とが交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【１０２２】

図２５８に示すように、孫テーブルＷ２０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で「Ｆ００」と「７００」とが交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、枠ランプを赤色で点滅させる。このように、孫テーブルＷ２０は、孫テーブルＷ１９よりも、輝度データを速く切り替えながら枠ランプを赤色で点滅させるように設計されている。

【１０２３】

［背景輝度データテーブル］

図２５９は、背景輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図２５９に示すように、背景輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ９について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（Ｗ２１（Ｗ２１ａ，Ｗ２１ｂ），Ｙ２１（Ｙ２１ａ，Ｙ２１ｂ），Ｌ２１（Ｌ２１ａ，Ｌ２１ｂ），Ａ２１（Ａ２１ａ，Ａ２１ｂ））が指定されている。

【１０２４】

図２６０は、背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図２６０に示すように、孫テーブルＷ２１ａにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして「５５０」または「８８０」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２１ａに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

【１０２５】

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。

【１０２６】

＜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。

【１０２７】

図２６８～図２７１は、輝度データテーブルの参照について説明するための図である。図２６８に示すように、当りエピローグパートの時間ｔｓ１～ｔｓ３においては、当りエピローグパート中の役物動作用の子テーブルが用いられ、孫テーブル１８に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１８に基づきランプ制御を行うことで、図１３２（ｒ５４）に示した当否分岐の後、図１３３（ｓ１）～（ｓ３）に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【１０２８】

当りエピローグパートの時間ｔｓ３－２～ｔｓ３－８においては、当りエピローグパート中の当りエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル４に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１７３（ｓ３－２）～図１７４（ｓ３－８）に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

【１０２９】

当りエピローグパートの時間ｔｓ４～ｔｓ７においては、当りエピローグパート中の当りエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル１に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１３４（ｓ４）～図１３５（ｓ７）に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【１０３０】

図２６９に示すように、当りエピローグパートの時間ｔＡ１～ｔＡ４においては、当りエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル４に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１４１（Ａ１）～図１４２（Ａ４）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【１０３１】

当りエピローグパートの時間ｔＡ５においては、当りエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブルＷ１に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１４１（Ａ５）に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。

【１０３２】

図２７０に示すように、再抽選パートの時間ｔＡ６～ｔＡ８においては、再抽選パート中の図柄の動き始め前の子テーブルが用いられ、消灯させるための孫テーブルに基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１４２（Ａ６）～１４３（Ａ８）に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【１０３３】

再抽選パートの時間ｔＡ９，ｔＡ１０においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブルＷ１９に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御を行うことで、図

１４３（Ａ９）および図１４４（Ａ１０）に示したような「２」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【１０３４】

再抽選パートの時間ｔＡ１１～ｔＡ４６においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブルＷ２０に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２０に基づきランプ制御を行うことで、図１４４（Ａ１１）～図１５６（Ａ４６）に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

【１０３５】

図２７１に示すように、再抽選パートの時間ｔＣ１～ｔＣ４においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル４に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ４に基づきランプ制御を行うことで、図１６１（Ｃ１）～図１６２（Ｃ４）に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「２」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【１０３６】

再抽選パートの時間ｔＣ５～ｔＣ９においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル１に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、図１６２（Ｃ５）～図１６３（Ｃ９）に示したような「２」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【１０３７】

ファンファーレパートの時間ｔＥ１においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１６０（Ｄ１）または図１６４（Ｅ１）に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【１０３８】

ファンファーレパートの時間ｔＥ２においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図１６０（Ｄ２）または図１６４（Ｅ２）に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。

【１０３９】

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。

【１０４０】

なお、図２６８～図２７１においては、当りエピローグから図柄が昇格しない場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについて例示したが、その他の経路、たとえば、当りエピローグから図柄が昇格する場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについても、図１９２～図２６０に示したように、各演出パートの各タイミングにおいて予め決められた子テーブルがセットされている。

【１０４１】

＜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。

【１０４２】
（開始９）
図１９３に示すように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行されるＳＰ前半リーチＡの煽りパートやＳＰ前半リーチＢの煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各ＳＰ前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、ＳＰ前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、ＳＰ前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。
【１０４３】
（開始１１，開始１４）
図１９３に示すように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが閉まりきる前の時間ｔａ１～ｔａ１２においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間ｔａ１３～ｔａ１８においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。
【１０４４】
（煽り７，煽り９）
図６４（ｂ８），（ｂ９）、図７４（ｅ７）、図９４（ｉ３２）、図９５（ｉ３４）、図１０４（ｎ１０）、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。
【１０４５】
（煽り１０）
キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。たとえば、図６３（ｂ４）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間ｔｂ５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ５）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｂ６において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ６）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。
【１０４６】

（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。

【１０４７】
（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。

【１０４８】
（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。

【１０４９】
（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。

【１０５０】
（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。

【１０５１】

（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。

【１０５２】

（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。

【１０５３】

（当否１７）

ＳＰ最終リーチにおける子テーブルＷＤ１５においては、図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐（決めのタイミング）における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【１０５４】

（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。

【１０５５】

（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。

【１０５６】

（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。

【１０５７】

（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。

【１０５８】

（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。

【１０５９】

（再抽選演出２）

図１４２（ｔＡ６）に示すように、当りエピローグパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【１０６０】

（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。

【１０６１】

（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。

【１０６２】

（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。

【１０６３】

＜ランプ制御に関する詳細説明＞

次に、前述したランプ制御に関して、特に言及すべき特徴部分について、図２６１～図２６３を参照しながら、詳細に説明する。

【１０６４】

［当り時とハズレ時とにおけるランプ制御の比較について］

図２６１～図２６３は、当り時とハズレ時とにおけるランプの比較を説明するための図である。

【１０６５】

まず、図２６１を参照しながら、ハズレ時におけるランプ制御について説明する。図２６１に示すように、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ８においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、１０００００ｍｓｅｃで「ＦＤＣ」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。また、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１０においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、「５００」または「Ｄ００］が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【１０６６】

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。
【１０６７】
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。
【１０６８】
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。
【１０６９】
孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御が行われた後、図１９０を参照しながら説明したように、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、リーチ前の開始パートにおいても用いられていた孫テーブルＷ２６に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ２６においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、通常背景に対応する黄色のパターンに対応するデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２６に基づきランプ制御を行うことで、リーチ前の開始パートと同様に、枠ランプを通常背景に対応する黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。
【１０７０】
次に、図２６２を参照しながら、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々における煽りパートを経由して当りエピローグパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。
【１０７１】
図２６２に示すように、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。
【１０７２】
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。
【１０７３】
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。
【１０７４】

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。

【１０７５】

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。

【１０７６】

次に、図２６３を参照しながら、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートを経由して当りエピローグパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。

【１０７７】

図２６３に示すように、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１０に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【１０７８】

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。

【１０７９】

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。

【１０８０】

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。

【１０８１】

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。

【１０８２】

図２６１～図２６３を参照しながら説明した実施例において、特徴的な部分について、以下で説明する。

【１０８３】

（当否１９）

図２６１に示すように、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々における煽りパートを経由してハズレエピローグパートに移行した場合、煽りパートにおける最終

の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「ＦＤＣ」であるのに対して、ハズレエピローグパートにおける最初の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「８８８」や「４４４」である。これにより、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピローグパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「Ｄ００」を含むのに対して、ハズレエピローグパートにおける最初の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「８８８」や「４４４」である。これにより、ＳＰ最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【１０８４】

（役物動作１）

図２６２および図２６３に示すように、当りエピローグパートにおいては、孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これに対して、図２６１に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【１０８５】

（役物動作２）

図２６３に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブルＷ２０に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色（「３３３」のＲＧＢデータ）とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当りとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルＷ２１に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当りとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、ＳＰ最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【１０８６】

（図柄の揺れ態様について）

ここで、図柄の揺れ態様について、図２６４を用いて詳細に説明する。図２６４は、図柄の揺れ態様を説明するための図である。前述した煽りパートや再抽選パートにおける図柄揺れ期間において、飾り図柄は、図２６４（ａ）に示す第１態様～第３態様のような動きや、図２６４（ｂ）に示す第１態様～第３態様のような動きをする。具体的には、図２６４（ａ）に示す第１態様は、画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図２６４（ａ）に示す第２態様は、第１態様よりも上側に飾り図柄が位置する態様である。図２６４（ａ）に示す第３態様は、第１態様よりも下側に飾り図柄が位置する態様である。

【１０８７】

また、図２６４（ｂ）に示す第１態様は、正面視で画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図２６４（ｂ）に示す第２態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として右回転することにより、第１態様をよりも飾り図柄が左向きとなる位置となる態様である。図２６４（ｂ）に示す第３態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として左回転することにより、第１態様をよりも飾り図柄が右向きとなる位置となる態様である。

【１０８８】
（再抽選演出の変形例）
図２６５は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図２６５（Ａ）が７図柄による再抽選演出の詳細説明図である。また、図２６５（Ｂ）が各再抽選演出のタイミングチャートである。図２６５（Ａ）に示すように、（Ｄ１），（Ｄ２）に示すように図柄が拡大表示された後、（Ｄ３），（Ｄ４）に示すように図柄が縮小される。その後、（Ｄ５）に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、（Ｄ６）に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、（Ｄ７）に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、（Ｄ８）～（Ｄ９）にかけて「７」図柄が縮小されて表示される。
【１０８９】
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。
【１０９０】
図２６５（Ｂ）に示すように、各再抽選演出のタイミングチャートに示すように、ボタン操作により図柄高速変動する再抽選演出が実行されるときの図柄送り期間はいずれの再抽選演出でも同様である。ここで、再抽選演出には、偶数図柄から奇数図柄に成り上がる第１再抽選演出と、偶数図柄から偶数図柄で変化しない第２再抽選演出と、７図柄から７図柄で変化しない第３再抽選演出とがある。たとえば、第１再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからすぐに操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間（ｔ１）があり、その後図柄が確定する。
【１０９１】
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。
【１０９２】
［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。
【１０９３】
（再抽選演出の変形例）
図２６６は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図２６６の（Ｋ１）～（Ｋ３）に示すように、当否決定の場面のいずれのタイミングでボタンが操作されたとしても、ホワイトアウト後に飾り図柄は同じ動きをする。具体的には、（Ｋ１）に示すように促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、（Ｋ４）に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において５秒後には（Ｋ５）に示すように３図柄が正面を向いた状態となる。
【１０９４】
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。

【１０９５】

このように、第１の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が正面の位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として（Ｋ８）～（Ｋ１７）に示すような、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる再抽選演出が実行される。そして、（Ｋ１７）の後に図柄送り演出が実行される。なお、図２６６においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

【１０９６】

（再抽選演出２６）

図２６６に示したように、画像表示装置５の画面中央にスティックコントローラ３１Ａを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（（Ｋ４）からの図柄揺れ期間）。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（Ｋ８）～（Ｋ１７）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ３１Ａがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１０９７】

（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。

【１０９８】

（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。

【１０９９】

（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。
【１１００】
（再抽選演出３０）
図２６６に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置（Ｋ３）から正面位置（Ｋ５）を経由して左側の位置（Ｋ６）へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。
【１１０１】
［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。
【１１０２】
（再抽選演出の変形例）
図２６７は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。（Ｌ１）は、図柄送り期間において動作促進表示が表示されてから早いタイミングで操作された場合の図である。（Ｌ２）は、動作促進表示が表示されてから（Ｌ１）よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。（Ｌ３）は、動作促進表示が表示されてから（Ｌ２）よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。そして、図２６７の（Ｌ１）～（Ｌ３）に示すように、再抽選演出における図柄送り期間において、いずれのタイミングでボタンが操作されたとしても図柄出しは同じように行われ。その後、ホワイトアウトを挟み飾り図柄は同じ動きをした後に停止する。具体的には、（Ｌ１）に示すように、動作促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、（Ｌ６）に示すように、図柄の揺れが開始され、所定期間経過後に（Ｌ７）に示すような３図柄が正面よりも右を向いた状態となる。
【１１０３】
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。
【１１０４】
このように、第１の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として（Ｊ１）～（Ｊ１０）に示すように、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる演出が実行される。その後、（Ｊ１１）～（Ｊ１７）に示すように、図柄の揺れの期間後に図柄が停止する。なお、図２６７においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。
【１１０５】
（再抽選演出２１）
変形例においては、図２６７の（Ｌ１）～（Ｌ３）に示すように、再抽選演出の図柄送

り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作することにより、（Ｌ４）～（Ｌ６）に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第１の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に（Ｊ１）～（Ｊ１８）にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン３１Ｂがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１１０６】

（再抽選演出２２）

操作有効期間中の第１タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる（図２６７（Ｌ３）の操作無しの例）。操作有効期間中の第１タイミングよりも早い第２タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第１タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図２６７（Ｌ２）の操作が第２タイミングの例）。操作有効期間中の第２タイミングよりも早い第３タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第２タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図２６７（Ｌ１）の操作が第１タイミングの例）。このように、いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後に共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１１０７】

（再抽選演出２３）

図２６７に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

【１１０８】

（再抽選演出２４）

図２６７に示すように、図柄の揺れ期間では、（Ｊ１０）～（Ｊ１２）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（Ｊ１３）～（Ｊ１４）にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、（Ｊ１５）～（Ｊ１６）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（Ｊ１７）～（Ｊ１８）にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず（Ｊ１８）に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

【１１０９】

（再抽選演出２５）

図２６７の（Ｊ１）のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ９がレインボー色で点灯するように設計されている。（Ｊ１）のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ９の変更の始点とするこで、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。

【１１１０】

＜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。

【１１１１】

（Ｆ２０１９－１１６）

遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、遊技機１）であって、

可動体（たとえば、役物，可動体３２）と、

表示手段（たとえば、画像表示装置５）と、を備え、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（たとえば、大当りとなるか否かを報知する報知演出）を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、当該当否が報知される当否報知パート（たとえば、当りエピローグパートのうちの役物可動により大当りを報知する当否報知パート）と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパート（たとえば、当りエピローグパート）とを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、該セリフ音に対してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり（たとえば、図１１５（ｒ２）に示す例）、

前記表示手段は、導入パートから当否報知パートに移行するタイミングにおいて、導入パートにおける演出表示に対して特定動作を促す促進表示の導入表示を優先して表示を行うことで、演出表示の視認困難な状態とし、その後、演出表示を視認可能な状態で、促進表示を行い（たとえば、図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）に示す例）、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第１位置（たとえば、退避位置）から前記表示手段の前面側の第２位置（たとえば、進出位置）に進出し（たとえば、図１３３に示す例）、

前記表示手段は、

前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い（たとえば、図１７３，図１７４に示す例）、

エピローグパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕の表示を行い、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示を行い（たとえば、図１３４～図１３６に示す例）、

エピローグパートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い（たとえば、図１７５に示す例）。

【１１１２】

具体的には、煽りパートとしての各ＳＰリーチにおいて最初にセリフを発するキャラクタは味方キャラクタとなっている（たとえば、図１１５（ｒ２））。これによれば、ＳＰリーチ開始時に遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、煽りパートから当否報知パートに移行するタイミングで、煽りパートにおける演出の表示に対しトリガを操作を促すトリガ表示の導入画像を優先して表示することで煽りパートの演出表示が見えなくなり、その後トリガボタンを操作する画像と煽りパートにおける演出が視認できるようになる（たとえば、図１３１（ｒ４８）～（ｒ５１））。これによれば、導入画像によりインパクトを与えつつ、導入画像からトリガボタンの画像となることで煽りパートの演出が確認できるため遊技者を盛り上げることができる。また、役物の退避が完了するまでに当りエピローグパートの背景表示となるた演出の流れの中で表示の美観を損ね

ないようにすることができる。また、当りエピローグパートにおいて最終のセリフ字幕の表示が終了してから図柄が拡大表示されるため、字幕表示が図柄に重なること、および図柄出しのメッセージであると勘違いすることを防ぐことができる。また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、ＳＰ前半リーチＢやＳＰ後半リーチＢなど）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。また、展開の遅い当りエピローグパートにおいて、字幕がしっかりと付されるため、キャラクタが何を喋っているかを分かり易くし祝福感を強調することができる。また、展開の早い煽りパートにおいては映像の切り替わりで内容を伝えるのを第１に、補助的な字幕表示で映像の展開を邪魔しないようにすることができる。これにより、一連の演出を好適に見せることができる。

【１１１３】

（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。

【１１１４】

具体的には、図１７５に示すように、エピローグパートおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるＳＰリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【１１１５】

（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。

【１１１６】

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

【１１１７】

（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

【１１１８】

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

れをよく見せることができる。
【１１１９】
（Ｆ２０１９－１２０）
（５）　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前記第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、
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、
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。
【１１２０】
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。

【１１２１】

（Ｆ２０１９－１２１）

（６）　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。

【１１２２】

具体的には、前述した図１４１（Ａ１）～図１４２（Ａ５）部分における図柄出しと、図１６１（Ｃ１）～図１６２（Ｃ５）部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて

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

【１１２３】

（Ｆ２０１９－１２２）

（７）　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。

【１１２４】

具体的には、図２６７の（Ｌ１）～（Ｌ３）に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作することにより、（Ｌ４）～（Ｌ６）に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第１の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に（Ｊ１）～（Ｊ１８）にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン３１Ｂがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１１２５】

（Ｆ２０１９－１２６）

（８）　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。
【１１２６】
具体的には、図１６８～図１７０に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する（たとえば、ｒ２５，ｒ２７，ｒ２９，ｒ３１，ｒ３３，ｒ３５の場面）。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ９の輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図６４（ｂ８），（ｂ９）、図７４（ｅ７）、図９４（ｉ３２）、図９５（ｉ３４）、図１０４（ｎ１０）、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。
【１１２７】
（Ｆ２０１９－１２７）
（９）　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。
【１１２８】
　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。
【１１２９】
　（Ｆ２０１９－１２８）
　（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、
　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。
【１１３０】

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。

【１１３１】

（Ｆ２０１９－１２９）

（１１）　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。

【１１３２】

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。

【１１３３】

（Ｆ２０１９－１３０）

（１２）　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。

【１１３４】
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。

【１１３５】
（Ｆ２０１９－１３１）
（１３）　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。

【１１３６】
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。

【１１３７】

（Ｆ２０１９－１３２）
（１４）　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。
【１１３８】
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。
【１１３９】
（Ｆ２０１９－１３３）
（１５）　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。

【１１４０】

具体的には、図２６６に示したように、画像表示装置５の画面中央にスティックコントローラ３１Ａを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（（Ｋ４）からの図柄揺れ期間）。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（Ｋ８）～（Ｋ１７）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ３１Ａがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１１４１】

（Ｆ２０２０－００５）

（１６）　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。

【１１４２】

具体的には、煽りパートにおいては、図１７８（Ａ）に示すように、キャラクタのセリ

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

【１１４３】

（Ｆ２０２０－００６）

（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、

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、

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、演出用の前記発光手段を制御し、

前記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、演出用の前記発光手段を制御し、

前記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、演出用の前記発光手段を制御し、

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図柄用の前記発光手段を制御し、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、演出用の前記発光手段を制御し、

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図柄用の前記発光手段を制御し、前記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、演出用の前記発光手段を制御する。

【１１４４】

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５０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５０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。

【１１４５】

[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。

【１１４６】

具体的には、図１７１および図１７２に示すように、役物が動作することにより、ＳＰ前半リーチＡの演出からＳＰ後半リーチＡの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ後半リーチＡに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル（後述する図２０２に示す子テーブルＷＤ８）からＳＰ後半リーチＡの輝度データテーブル（後述する図２０４および図２０５に示す子テーブルＷＤ９）へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でＳＰ後半対応音（たとえば、ＳＰ後半のＢＧＭ）が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがＳＰ後半に対応するものに切り替えられるため、ＳＰ後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

【１１４７】

[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。

【１１４８】

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

【１１４９】

[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。

【１１５０】

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

【１１５１】

[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。

【１１５２】

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

【１１５３】

[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。

【１１５４】

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。

【１１５５】

[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。

【１１５６】

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。

【１１５７】

[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。

【１１５８】

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

【１１５９】

[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。

【１１６０】

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

【１１６１】

[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。

【１１６２】

具体的には、図１９３に示すように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によっ

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

【１１６３】

[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。

【１１６４】

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

【１１６５】

[開始１１]（２０１９－１９４４）

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、

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、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を行うことが可能であり、

遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行され、

前記発光制御手段は、遮蔽表示を行うときに、遮蔽表示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、

遮蔽表示用の輝度データテーブルは、遮蔽表示が閉鎖動作を行うときに輝度データが切り替わるように構成され、遮蔽表示が閉鎖態様となり、開放動作を行うまでの期間において、輝度データが切り替わらないように構成されている。

【１１６６】

具体的には、図１９３に示すように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが閉まりきる前の時間ｔａ１～ｔａ１２においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間ｔａ１３～ｔａ１８においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【１１６７】
[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。
【１１６８】
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。
【１１６９】
[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。
【１１７０】
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。
【１１７１】
[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。
【１１７２】
具体的には、図１９３に示すように、開始パートの子テーブルＷＤ１においては、シャッターが閉まりきる前の時間ｔａ１～ｔａ１２においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間ｔａ１３～ｔａ１８においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。
【１１７３】
[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。
【１１７４】
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。

【１１７５】
[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。
【１１７６】
具体的には、図５８および図５９に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、そのようなシャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ９（たとえば、枠ランプ）の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われる一方で、シャッター表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、遊技効果ランプ９の点灯態様が変化する輝度データテーブルに切り替わって当該輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、促進表示が行われた後（促進表示が継続している状態）においては、再び遊技効果ランプ９の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われてもよい。なお、促進表示が行われた後に再び用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルは、促進表示が行われる前に用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルと同じであってもよいし、異なるものであってもよい。これによれば、シャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ９の点灯態様が維持されるため、その後、シャッター表示が開放態様となってから行われる次の演出に対して遊技者に注目させ易くすることができる。
【１１７７】
[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。
【１１７８】
具体的には、図５８および図５９に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、促進表示においては、遊技者の動作を促す音声（たとえば、「押せ」の音声）が出力されるとともに、遊技者の動作を促す文字（たとえば、「押せ」の文字）が表示されてもよい。さらに、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ９（たとえば、枠ランプ）の点灯態様を変化させる輝度データテーブルに基づき、当該遊技効果ランプ９のランプ制御が行われてもよい。このようにすれば、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ９の点灯態様が変化するため、遊技者の動作を促す音声および遊技効果ランプ９の点灯態様によって、遊技者の動作を促す文字表示を強調させることができ、遊技者に対してより効果的に促進表示に対応する動作を行わせることができる。
【１１７９】
[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。
【１１８０】
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。

【１１８１】

[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。

【１１８２】

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

【１１８３】

[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。

【１１８４】

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。

【１１８５】

[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。

【１１８６】

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

【１１８７】

[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。

【１１８８】

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。

【１１８９】

[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。
【１１９０】
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。
【１１９１】
[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。
【１１９２】
具体的には、図１６８～図１７０に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する（たとえば、ｒ２５，ｒ２７，ｒ２９，ｒ３１，ｒ３３，ｒ３５の場面）。このような特定のシーンでは、字幕では表現し難い音がセリフとして出力されるため、字幕を表示しない設定としている。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ９の輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図６４（ｂ８），（ｂ９）、図７４（ｅ７）、図９４（ｉ３２）、図９５（ｉ３４）、図１０４（ｎ１０）、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。
【１１９３】
[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。
【１１９４】
具体的には、図１６８～図１７０に示したように、キャラクタが登場する場面（たとえ

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

【１１９５】

[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。

【１１９６】

具体的には、図６４（ｂ８），（ｂ９）、図７４（ｅ７）、図９４（ｉ３２）、図９５（ｉ３４）、図１０４（ｎ１０）、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【１１９７】

[煽り１０]（２０１９－１９３０）

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。

【１１９８】

具体的には、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。たとえば、図６３（ｂ４）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間ｔｂ５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ５）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間ｔｂ６において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６３（ｂ６）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【１１９９】

[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。

【１２００】

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

【１２０１】

[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。
【１２０２】
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。
【１２０３】
[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。
【１２０４】
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。
【１２０５】
[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。
【１２０６】
具体的には、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、図１６６（Ｂ）に示すように、セリフ音の出力期間に合わせＳＰリーチのＢＧＭを小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。
【１２０７】
[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。
【１２０８】
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。
【１２０９】
[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。

【１２１０】

具体的には、図１６６（Ｂ），（Ｃ）に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、ＳＰリーチのＢＧＭの音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べＳＰリーチの内容に関連している。よって、ＳＰリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

【１２１１】

[煽り１７]（２０１９－１９３３）

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。

【１２１２】

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。

【１２１３】

[煽り１８]（２０１９－１９３４）

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。
【１２１４】
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。
【１２１５】
[煽り１９]（２０１９－１９３５）
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。
【１２１６】
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。
【１２１７】
[煽り２０]（２０１９－１９３６）
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。
【１２１８】
　[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。
【１２１９】
　具体的には、煽りパートにおいては、図１７８（Ａ）に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第１の字幕の表示期間と次に表示される第２の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第１の字幕と、第２の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態で変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。
【１２２０】
　[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。
【１２２１】
　具体的には、図１７８（Ａ）に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第１の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第２の字幕が表示されることがある。この場合、第１の字幕が透過率０％で表示されている箇所に第２の字幕が透過率７０％で重なって表示される。その後、第１の字幕がフェードアウトし、第２の字幕がフェードインし透過率０％の表示となる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により、字幕の切り替わりが分かり易い。
【１２２２】
　[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。
【１２２３】
　具体的には、図１７９に示すように、「見つかった」の第２字幕に対応するセリフ音の出力タイミングは、第１字幕と第２字幕とが重なるように表示され、フェード効果が付さ

れる期間には出力されない。そして、第２字幕に対応するセリフ音は、透過度０％で第２字幕が表示されたときから出力される。これによれば、フェード効果により字幕の切り替わりが分かり易い上に、第２字幕が表示されてからセリフ音が出力されるため、視覚と聴覚とにより演出内容を把握しやすくすることができる。

【１２２４】

[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。

【１２２５】

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

【１２２６】

[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。

【１２２７】

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

【１２２８】

[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。

【１２２９】

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

【１２３０】

[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。
【１２３１】
具体的には、図１８１は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図１８１（Ａ）の比較例１に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまう。また、長いセリフに対する字幕表示や早い進行のセリフに対する字幕表示に関しても、空白期間を設けず字幕を切り替えた場合に違和感が生じる可能性がある。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付すことにより違和感を解消することができる。また、図１８１（Ｂ）の比較例２に示すように、「見つけたわ」の字幕表示に対し「見つかった」を重ね、その後「見つかった」と表示することも考えられる。このような場合には、フェード効果を付さないことにより字幕表示が見難くなってしまう。また、図１８１（Ｃ）の比較例３に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下２段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまう。それに対し、本実施の形態のように、字幕表示に対しフェード効果を付すことによりこのような問題を解決することができる。
【１２３２】
[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。
【１２３３】
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。
【１２３４】
[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。
【１２３５】
具体的には、前述の図１２７（ｒ３９）～図１２８（ｒ４２）に示すように、カットイン表示が実行されるタイミングにおいて、ボタン画像の促進表示が表示される前に字幕表示が表示される。これによれば、字幕表示に注目して画面を見ている遊技者に引き続きボタン画像を見せることができるため、ボタン画像を見逃さないようにすることができ、カットイン表示を好適に実行させることができる。
【１２３６】
[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。
【１２３７】
　具体的には、前述の図１２８（ｒ４１）～図１３０（ｒ４７）に示すように、カットイン表示が捌けた後の所定期間はセリフが無い設計となっている。そして、セリフ無しの所定期間経過後にセリフが発せられ、当該セリフに対して字幕表示が付される。これによれば、カットイン表示後の期間において遊技者を演出に集中させることができ、好適なカットイン表示とすることができる。
【１２３８】
　[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。
【１２３９】
　具体的には、前述の図１３２（ｒ５４）に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピローグパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当りか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当りとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。
【１２４０】
　[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。
【１２４１】
　具体的には、前述の図１３０（ｒ４７）～図１３２（ｒ５４）に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出が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。
【１２４２】
　[当否３]
　展開表示は、導入表示の背面側で行われる。
【１２４３】
　具体的には、前述の図１３０（ｒ４８）～図１３１（ｒ５１）に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像（（ｒ４９）～（ｒ５０）の画像）が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像（（ｒ５１）の画像）に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。
【１２４４】
　[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。
【１２４５】
　具体的には、前述の図１３２（ｒ５１）～図１３２（ｒ５４）においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしっぽが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行

されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしっぽが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

【１２４６】

[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。

【１２４７】

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。

【１２４８】

[当否６]

導入表示の前のセリフ音にエコーがかけられる。

【１２４９】

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

【１２５０】

[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。

【１２５１】

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

【１２５２】

[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。

【１２５３】

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。

【１２５４】
[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。
【１２５５】
具体的には、図１９１（Ｂ）に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興趣が向上する。また、交互に画像が切り替わることで、味方キャラクタと敵キャラクタとをそれぞれ１枚の画像を用いて実行していることを気付きにくくすることができる。
【１２５６】
[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。
【１２５７】
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。
【１２５８】
[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。
【１２５９】
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。
【１２６０】
[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。
【１２６１】
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。

【１２６２】

[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。

【１２６３】

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。

【１２６４】

[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。

【１２６５】

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

【１２６６】

[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。
【１２６７】
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。
【１２６８】
[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。
【１２６９】
具体的には、前述の図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）にかけては、スティックコントローラ３１Ａ（トリガ）に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当りなら当りエピローグパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピローグパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。
【１２７０】
[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。
【１２７１】
具体的には、ＳＰ最終リーチにおける子テーブルＷＤ１５においては、図１３１（ｒ４９）～図１３２（ｒ５４）に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐（決めのタイミング）における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。
【１２７２】
[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。
【１２７３】
具体的には、前述の図１３３（ｓ１）～図１３６（ｓ１０）、図１３７（ｕ１）～図１

３８（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。

【１２７４】

[当否１９]（２０１９－１９３７）

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、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、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。

【１２７５】

具体的には、図２６１に示すように、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々における煽りパートを経由してハズレエピローグパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「ＦＤＣ」であるのに対して、ハズレエピローグパートにおける最初の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「８８８」や「４４４」である。これにより、ＳＰ前半リーチＡ，Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ，Ｂの各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、ＳＰ最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピローグパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「Ｄ００」を含むのに対して、ハズレエピローグパートにおける最初の輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「８８８」や「４４４」である。これにより、ＳＰ最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【１２７６】

[当否２０]（２０１９－１９３８）

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、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、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、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、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。

【１２７７】

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。

【１２７８】

[当否２１]（２０１９－１９３９）

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、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か否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピローグパートと、第２エピローグパート後に実行され、前記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、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。

【１２７９】

[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。

【１２８０】

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

【１２８１】

[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。

【１２８２】

具体的には、図１８９に示すように、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の背景が徐々にブラックアウトしていきつつ、中図柄が徐々にフェードインしていく。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例

して表示されていくため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。
【１２８３】
[ハズレ３]（２０２０－４００）
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、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、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、
前記表示手段は、第２エピローグパートにおいて、飾り図柄を段階的に明瞭となるように表示し、第２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段階的に暗くなるように表示することで、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、
第２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暗くなるように表示していく段階数は、飾り図柄を明瞭となるように表示していく段階数よりも多い。
【１２８４】
具体的には、図１８９に示すように、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の背景を透過率１００％から０％までブラックアウトしていくのに必要な段階数は、中図柄を透過率１００％から０％までフェードインしていくのに必要な段階数よりも多くなっている。具体的には、背景のブラックアウトは（Ｘ１１）～（Ｘ１８）にかけての８段階であるのに対し、中図柄のフェードインは（Ｘ１２）～（Ｘ１７）までの６段階である。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかも透過率の変更の段階数が異なるため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。
【１２８５】
[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。
【１２８６】
具体的には、図１８９に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていく変化の方が、中図柄がフェードインしていく変化よりも先に開始される。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかもブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。
【１２８７】
[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。
【１２８８】
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。

【１２８９】

[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。

【１２９０】

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。

【１２９１】

[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。

【１２９２】

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

【１２９３】

[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。

【１２９４】

　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５０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５０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。

【１２９５】

［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。

【１２９６】

　具体的には、図５２に示すように、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、ＳＰリーチに発展するなど、特定の変更条件が成立したときに、変更後のＳＰリーチなどの演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、ＳＰリーチの演出が実行されている間は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。また、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、エラーが発生するなど、特定の変更条件が成立したときに、エラー状態に対応するエラー用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、エラー状態では、エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。これにより、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。

【１２９７】

[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。
【１２９８】
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。
【１２９９】
[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。
【１３００】
具体的には、第４図柄ユニット５０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５０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。
【１３０１】
[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。
【１３０２】
具体的には、第４図柄ユニット５０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５０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。
【１３０３】
[ハズレ１３]（２０２０－４０１）
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、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、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、
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、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、
背景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を継続して用いて、前記発光手段を制御し、
図柄の停止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を継続して用いて、前記発光手段を制御し、
図柄の変動表示が開始されるときに、変動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、当該変動表示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。

【１３０４】

具体的には、図１９０に示すように、（Ｘ４０）の味方キャラクタ６人が残念がっている演出から（Ｘ４１）の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。（Ｘ４２）のアイキャッチ画面への切替え期間から（Ｘ４５）の図柄確定期間にかけて、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

【１３０５】

[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。

【１３０６】

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。

【１３０７】

[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。

【１３０８】

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。

【１３０９】

[ハズレ１６]（２０２０－４０２）

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、

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、

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、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、当該背景表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示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ている。

【１３１０】

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。

【１３１１】

[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。

【１３１２】

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。
【１３１３】
[役物動作１]（２０１９－１９４０）
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、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、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、
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、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。
【１３１４】
具体的には、図２６２および図２６３に示すように、当りエピローグパートにおいては、孫テーブルＷ１に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのＲＧＢのデータが３０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これに対して、図２６１に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルＷ１４に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのＲＧＢのデータが当り時よりも長い２５０ｍｓｅｃ間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。
【１３１５】
[役物動作２]（２０１９－１９４１）
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、
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、が順次用いられるように構成され、
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る。
【１３１６】
具体的には、図２６３に示すように、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブルＷ２０に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色（「３３３」のＲＧＢデータ）とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当りとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルＷ２１に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当りとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、ＳＰ最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。
【１３１７】
[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。
【１３１８】
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。
【１３１９】
[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。
【１３２０】
具体的には、図１７５に示すように、エピローグパートおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるＳＰリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いた

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

【１３２１】

[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。

【１３２２】

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

【１３２３】

[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。

【１３２４】

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

【１３２５】

[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。

【１３２６】

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

【１３２７】

[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。

【１３２８】

具体的には、前述した図１３４（ｓ５）～（ｓ６）に示すように、当りエピローグパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピローグパートにおける字幕表示を長

い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するときに文字数が多い方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピローグパートと煽りパートとで同数（たとえば、５文字）の字幕表示がされる場合には、当りエピローグパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

【１３２９】

[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。

【１３３０】

具体的には、図１７３～図１７４に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。

【１３３１】

[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。

【１３３２】

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。

【１３３３】

[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。

【１３３４】

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。

【１３３５】

[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。

【１３３６】

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。

【１３３７】

[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。

【１３３８】

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。

【１３３９】

[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。

【１３４０】

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。

【１３４１】

[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。

【１３４２】

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。

【１３４３】

[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。

【１３４４】

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。

【１３４５】

[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。

【１３４６】

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

することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

【１３４７】

[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。

【１３４８】

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

【１３４９】

[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。

【１３５０】

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

【１３５１】

[エピローグ１９]

静止と同時に特殊効果が付される。

【１３５２】

具体的には、前述した図１３５（ｓ７）に示すように、当りエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付さることで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピローグパートとすることができる。

【１３５３】

[エピローグ２０]（２０１９－１９３１）

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。
【１３５４】
　具体的には、図１７３～図１７４に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音が出力される。また、（ｓ３－５）～（ｓ３－８）にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音が出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した（ｓ４）の状態においてセリフ音が出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに当りエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルが当りエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。さらに、字幕が初期位置への戻り動作を完了した後に表示されることで、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。
【１３５５】
　[エピローグ２１]（２０１９－１９３２）
　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。
【１３５６】
　[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。
【１３５７】
　具体的には、前述した図１３６（ｓ１０）に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄

およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることでき、好適な当りエピローグパートとすることができる。

【１３５８】

[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。

【１３５９】

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

【１３６０】

[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。

【１３６１】

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

【１３６２】

[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。

【１３６３】

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

【１３６４】

[エピローグ２６]（２０１９－１９４２）

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、拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、拡大表示用の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、拡大表示用の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。
【１３６５】
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。
【１３６６】
[エピローグ２７]（２０１９－１９４３）
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の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了すること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の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の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了すること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の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の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の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。
【１３６７】
　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。
【１３６８】
　[エピローグ２８]（２０２０－３９９）
　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の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
【１３６９】
　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。
【１３７０】
　[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。
【１３７１】
　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。
【１３７２】
　[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。
【１３７３】
　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。
【１３７４】
　[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。
【１３７５】

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。

【１３７６】

[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。

【１３７７】

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

【１３７８】

[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。

【１３７９】

具体的には、図１４２（ｔＡ６）に示すように、当りエピローグパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【１３８０】

[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。

【１３８１】

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

【１３８２】

[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。

【１３８３】

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。

【１３８４】

[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。

【１３８５】

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。

【１３８６】

[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。

【１３８７】

具体的には、前述した図１４４（Ａ１０）～図１５６（Ａ４６），図１５７（Ｂ１）～図１５８（Ｂ５）に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、

拡大し始めから最終的に報知される図柄となっているため、遊技者に最終的な報知図柄が何であるかを分かり易く示すことができる。

【１３８８】

[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。

【１３８９】

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

れた状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルＷ２５におけるＲＧＢのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「３」や「２」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【１３９０】

[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。

【１３９１】

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。

【１３９２】

[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。

【１３９３】

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。

【１３９４】

[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。

【１３９５】

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。

【１３９６】

[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。

【１３９７】

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。

【１３９８】

[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。

【１３９９】

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

【１４００】

[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。

【１４０１】

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。

【１４０２】

[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。

【１４０３】

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。

【１４０４】

[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。

【１４０５】

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。

【１４０６】

[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。

【１４０７】

具体的には、前述した図１４１（Ａ１）～図１４２（Ａ５）部分における図柄出しと、図１６１（Ｃ１）～図１６２（Ｃ５）部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「２」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルＷ２５におけるＲＧＢのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「３」や「２」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【１４０８】

[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。
【１４０９】
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。
【１４１０】
[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。
【１４１１】
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。
【１４１２】
[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。
【１４１３】
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。
【１４１４】
[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。
【１４１５】
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。

【１４１６】

[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。

【１４１７】

具体的には、図２６７の（Ｌ１）～（Ｌ３）に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作することにより、（Ｌ４）～（Ｌ６）に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第１の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に（Ｊ１）～（Ｊ１８）にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン３１Ｂがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１４１８】

[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。

【１４１９】

具体的には、操作有効期間中の第１タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる（図２６７（Ｌ３）の操作無しの例）。操作有効期間中の第１タイミングよりも早い第２タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第１タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図２６７（Ｌ２）の操作が第２タイミングの例）。操作有効期間中の第２タイミングよりも早い第３タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの

報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第２タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図２６７（Ｌ１）の操作が第１タイミングの例）。このように、いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後に共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１４２０】

[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。

【１４２１】

具体的には、図２６７に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

【１４２２】

[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。

【１４２３】

具体的には、図２６７に示すように、図柄の揺れ期間では、（Ｊ１０）～（Ｊ１２）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（Ｊ１３）～（Ｊ１４）にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、（Ｊ１５）～（Ｊ１６）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（Ｊ１７）～（Ｊ１８）にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず（Ｊ１８）に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

【１４２４】

[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。

【１４２５】

具体的には、図２６７の（Ｊ１）のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ９がレインボー色で点灯するように設計されている。（Ｊ１）のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ９の変更の始点とするこで、開始契機を設計者が決め易い。なお、（Ｊ１）のタイミングではなく共通スタート表示が開始される（Ｊ２）のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

【１４２６】

[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。

【１４２７】

具体的には、図２６６に示したように、画像表示装置５の画面中央にスティックコントローラ３１Ａを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（（Ｋ４）からの図柄揺れ期間）。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（Ｋ８）～（Ｋ１７）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ３１Ａがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１４２８】
[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。
【１４２９】
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。
【１４３０】
[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。
【１４３１】
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。
【１４３２】
[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。
【１４３３】
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。
【１４３４】
[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。
【１４３５】
具体的には、図２６６に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置（Ｋ３）から正面位置（Ｋ５）を経由して左側の位置（Ｋ６）へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間

から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

【１４３６】

＜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。

【１４３７】

「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。

【１４３８】

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５０、特図１可変表示部５３、特図２可変表示部５４など）の点灯／点滅／消灯などを含む。

【１４３９】

「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。

【１４４０】

「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。

【１４４１】

「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。

【１４４２】

「図柄確定」は、変動していた、第４図柄ユニット５０、特図１可変表示部５３、特図２可変表示部５４、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。

【１４４３】

「図柄確定期間」は、変動していた、第４図柄ユニット５０、特図１可変表示部５３、特図２可変表示部５４、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。

【１４４４】

「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。

【１４４５】

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。

【１４４６】

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。

【１４４７】

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。

【１４４８】

「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。

【１４４９】

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。

【１４５０】

ランプの点灯色のうちの「レインボー色」（七色）は、７種類の色によって構成される色を含む。たとえば、「レインボー色」は、赤色、オレンジ色（橙色）、黄色、緑色、青色、藍色、および紫色を含む。なお、「レインボー色」は、上述した色に限らず、その他の７種類の色によって構成されてもよい。同じ「レインボー色」であっても、図２２５に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づくなめらかな点灯と、図２５６に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づく点滅とで、点灯態様が異なるように、設定された輝度データに応じてレインボー色による点灯態様が異なる場合もある。

【１４５１】

「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。

【１４５２】
「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。
【１４５３】
「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。
【１４５４】
「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。
【１４５５】
「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。
【１４５６】
「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。
【１４５７】
「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。
【１４５８】
「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。
【１４５９】
「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。
【１４６０】
「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。
【１４６１】
「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。
【１４６２】

「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。

【１４６３】

「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。

【１４６４】

「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。

【１４６５】

「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。

【１４６６】

「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。

【１４６７】

「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。

【１４６８】

「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。

【１４６９】

「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。

【１４７０】

「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。

【１４７１】

「シーンの切り替わり」

シーンの切り替わりとは、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。

【１４７２】

「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。

【１４７３】

「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。

【１４７４】

「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。
【１４７５】
「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。
【１４７６】
「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。
【１４７７】
「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。
【１４７８】
「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。
【１４７９】
「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。
【１４８０】
「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。
【１４８１】
「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。
【１４８２】
「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。
【１４８３】
「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。
【１４８４】
「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。

【１４８５】

＜複数の構成を用いた発明の説明＞

上述した複数の特徴点を備え、特に相乗的な効果を奏する発明を以下では説明する。複数の特徴点は同一パート内での特徴点である場合や異なるパートにおける特徴点である場合がある。

【１４８６】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１）］（２０２０－２９７）

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、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、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、

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、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、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが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、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力される。

［図面］図１６５～１７０、図２１３、図２１４

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、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、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１４８７】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２）］（２０２０－２９８）

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、当該可動体可動用の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、当該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、
導入パートにおける特定シーンにおいて、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、を出力し、
前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力し、
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。
［図面］図１６５～１６７、図１７１、図１７２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーン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切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１４８８】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３）］（２０２０－３００）
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、当該可動体可動用の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、
導入パートにおける特定シーンにおいて、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、を出力し、
前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力し、
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。
［図面］図１６５～１６７、図１７３、図１７４
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに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、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１４８９】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４）］（２０２０－３０１）
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、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、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、
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、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、
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、
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、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。
［図面］図１６５～１６７、図２６１、図２６２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、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、第１エピローグパート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、第２エピローグパート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で、エピローグパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１４９０】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（５）］（２０２０－３０２）
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、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、
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、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、
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、
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、が順次用いられるように構成され、
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る。
［図面］図１６５～１６７、図２６３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１４９１】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（６）］（２０２０－３０３）
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、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され
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。
［図面］図１６５～１６７、図１７５
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、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、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１４９２】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（７）］（２０２０－３０４）
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、
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、
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、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、
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、
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。
［図面］図１６５～１６７、図１７６、図１７７、図１８２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１４９３】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（８）］（２０２０－３０５）
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、
導入パートは、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、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、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、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、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが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、
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、当該可動体可動用の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、当該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。
［図面］図１６８～１７２、図２１３、図２１４
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーン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切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１４９４】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（９）］（２０２０－３０６）
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、
導入パートは、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、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、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、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、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが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、
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、当該可動体可動用の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。
［図面］図１６８～１７０、図１７３、図１７４、図２１３、図２１４
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに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、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１４９５】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１０）］（２０２０－３０７）
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、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、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、
導入パートは、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、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、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、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、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが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、
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、
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、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。
［図面］図１６８～１７０、図２１３、図２１４、図２６１、図２６２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、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、第１エピローグパート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、第２エピローグパート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で、エピローグパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１４９６】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１１）］（２０２０－３０８）
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、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、
導入パートは、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、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、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、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、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが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、
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、
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、が順次用いられるように構成され、
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る。
［図面］図１６８～１７０、図２１３、図２１４、図２６３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１４９７】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１２）］（２０２０－３０９）
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、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、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、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、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、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが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、

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。
［図面］図１６８～１７０、図１７５、図２１３、図２１４
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、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、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１４９８】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１３）］（２０２０－３１０）
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、
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、
導入パートは、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、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、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、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、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが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、
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。
　［図面］図１６８～１７０、図１７６、図１７７、図１８２、図２１３、図２１４
　［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる(昇格する)可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１４９９】
　［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１４）］（２０２０－３１１）
　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、
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、シーン切替時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、当該シーン切替時可動体可動用の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、シーン切替時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、当該シーン切替時可動体可動用の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、当該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、シーン切替時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位置に進出することで、有利状態に制御される旨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、当否報知時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、当該当否報知時可動体可動用の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、当否報知時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、当該当否報知時可動体可動用の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、当否報知時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。
［図面］図１７１～図１７４
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーン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切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに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、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実

行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５００】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１５）］（２０２０－３１２）
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、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、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、
導入パートにおいて、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、当該可動体可動用の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し、
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、当該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、
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、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。
［図面］図１７１、１７２、図２６１、図２６２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚

感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーン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切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、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、第１エピローグパート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、第２エピローグパート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で、エピローグパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５０１】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１６）］（２０２０－３１３）

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、

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、シーン切替時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、当該シーン切替時可動体可動用の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、シーン切替時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、当該シーン切替時可動体可動用の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、当該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、シーン切替時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位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

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、当否報知時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、

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、

当否報知時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、が順次用いられるように構成され、

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る。

［図面］図１７１、１７２、図２６３

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーン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切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５０２】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１７）］（２０２０－３１４）

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、

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、当該可動体可動用の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、当該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し、

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。
［図面］図１７１、１７２、図１７５
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーン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切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、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、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５０３】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１８）］（２０２０－３１５）
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、
演出実行手段と、
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、
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、当該可動体可動用の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、当該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し、
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。
［図面］図１７１、１７２、図１７６、図１７７、図１８２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーン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切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選

パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５０４】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（１９）］（２０２０－３１６）

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、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、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、

第１エピローグパートにおいて、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位置に進出することで、有利状態に制御される旨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、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、第１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、

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、第１エピローグパートに対応する音を出力し、

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、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。

［図面］図１７３、図１７４、図２６１、図２６２

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚

感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに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、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、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、第１エピローグパート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、第２エピローグパート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で、エピローグパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５０５】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２０）］（２０２０－３１７）

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、当該可動体可動用の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、

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、が順次用いられるように構成され、

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、

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。

［図面］図１７３、図１７４、図２６３

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導

入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに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、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５０６】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２１）］（２０２０－３１８）

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、当該可動体可動用の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し、

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
［図面］図１７３～図１７５
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに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、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、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、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５０７】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２２）］（２０２０－３１９）
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、
演出実行手段と、
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、
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、当該可動体可動用の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し、
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、
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
［図面］図１７３、図１７４、図１７６、図１７７、図１８２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに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、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切

り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５０８】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２３）］（２０２０－３２０）

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、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、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、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、

第１エピローグパートにおいて、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位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

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、

第１エピローグパートにおいて、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、その後、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、が順次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、

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、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。

［図面］、図２６１～図２６３

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハ

ズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、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、第１エピローグパート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、第２エピローグパート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で、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５０９】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２４）］（２０２０－３２１）

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、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、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、

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、

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、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おり、

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報知演出における第１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報知演出における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報知演出における第１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報知演出における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。
［図面］図１７５、図２６１、図２６２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、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、第１エピローグパート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、第２エピローグパート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で、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、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、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５１０】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２５）］（２０２０－３２２）
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、
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、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、当該第１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、
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、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、
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、
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、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おり、
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、
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、
第１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。
［図面］図１７６、図１７７、図１８２、図２６１、図２６２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、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、第１エピローグパート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、第２エピローグパート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で、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５１１】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２６）］（２０２０－３２３）
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、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、
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、が順次用いられるように構成され、
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、
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。
［図面］図１７５、図２６３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに

比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、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、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５１２】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２７）］（２０２０－３２４）

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、

演出実行手段と、

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、

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、

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、が順次用いられるように構成され、

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、

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、

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、

第１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。

［図面］図１７６、図１７７、図１８２、図２６３

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５１３】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２８）］（２０２０－３２５）

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、

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、

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く、
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、
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。
［図面］図１７５～１７７、図１８２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、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、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ

、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５１４】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２９）］（２０２０－４０３）

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と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される第１シーンがあり、

前記第１シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

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第２シーンがあり、

前記第２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。

［図面］図１６５～１６７、図１７８～１８１

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、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、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５１５】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３０）］（２０２０－４０４）

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、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、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、
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、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、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが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、
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。
［図面］図１６８～１７０、図１７８～図１８１、図２１３、図２１４
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、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、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５１６】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３１）］（２０２０－４０５）
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、
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、当該可動体可動用の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、当該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し、
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。
［図面］図１７１、１７２、図１７８～図１８１
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーン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切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、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、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５１７】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３２）］（２０２０－４０６）
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、
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、
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、当該可動体可動用の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

［図面］図１７３、図１７４、図１７８～図１８１

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに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、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、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、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５１８】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３３）］（２０２０－４０７）

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、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、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、

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、

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、
　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、
　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、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。
　［図面］図１７８～１８１、図２６１、図２６２
　［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、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、第１エピローグパート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、第２エピローグパート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で、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、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、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５１９】
　［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３４）］（２０２０－４０８）
　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、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、
　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、
　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、
　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、が順次用いられるように構成され、
　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る。
　［図面］図１７８～１８１、図２６３
　［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、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、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５２０】
　［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３５）］（２０２０－４０９）
　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、
　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。
［図面］図１７５、図１７８～１８１
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、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、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、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、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５２１】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３６）］（２０２０－４１０）
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、
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、
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、
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。
［図面］図１７６～１８２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、さらに、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、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５２２】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３７）］（２０２０－４１１）
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、
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、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、
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の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
［図面］図１６５～１６７、図１８３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、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し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５２３】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３８）］（２０２０－４１２）
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、
導入パートは、
キャラクタが発するセリフ音が出力され、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、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、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、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが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
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の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
［図面］図１６８～１７０、図１８３、図２１３、図２１４
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、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、さらに、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し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５２４】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３９）］（２０２０－４１３）
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、
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、当該可動体可動用の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、当該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し、
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の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
［図面］図１７１、１７２、図１８３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーン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切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、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し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５２５】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４０）］（２０２０－４１４）
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、当該可動体可動用の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し、
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の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。
［図面］図１７３、図１７４、図１８３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに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、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、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し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５２６】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４１）］（２０２０－４１５）
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、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、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、
前記表示手段は、
第１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、第１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、第１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、

第１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、
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、
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ストーリー展開での表示がされるときに、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、その後、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示がされるときに、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から拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示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、
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、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。
［図面］図１８３、図２６１、図２６２
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第１エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピローグパートよりも、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、第１エピローグパート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、第２エピローグパート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で、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、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し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５２７】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４２）］（２０２０－４１６）
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、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、
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、
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、
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ストーリー展開での表示がされるときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示がされるときに、当該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の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示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、
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、が順次用いられるように構成され、
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る。
［図面］図１８３、図２６３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、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し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５２８】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４３）］（２０２０－４１７）
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の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する、
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。
［図面］図１７５、図１８３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、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、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、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し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。
【１５２９】
［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４４）］（２０２０－４１８）
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、
演出実行手段と、
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、
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の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示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、
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、
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。
［図面］図１７６、図１７７、図１８２、図１８３
［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報

知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、さらに、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し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５３０】

［ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４５）］（２０２０－４１９）

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、

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、

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の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

［図面］図１７８～図１８１、図１８３

［効果］有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、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、さらに、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し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５３１】

＜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）

【１５３２】

（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。

【１５３３】

（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。

【１５３４】

（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。

【１５３５】

（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。

【１５３６】

（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。

【１５３７】

（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。

【１５３８】

（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。

【１５３９】

（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。

【１５４０】

（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。

【１５４１】

（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。

【１５４２】

（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。

【１５４３】

（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。

【１５４４】

（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。

【１５４５】

（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。

【１５４６】

（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。

【１５４７】

（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。

【１５４８】

（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。

【１５４９】
（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。
【１５５０】
（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。
【１５５１】
（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。
【１５５２】
（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。
【１５５３】
（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。
【１５５４】
（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）。
【１５５５】
（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。
【１５５６】
（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。
【１５５７】
（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。
【１５５８】

（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）。

【１５５９】

（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）。

【１５６０】

（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。

【１５６１】

（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。

【１５６２】

（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。

【１５６３】

（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。

【１５６４】

（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。

【１５６５】

（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。

【１５６６】

（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。

【１５６７】

（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。

【１５６８】

（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。

【１５６９】

（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。

【１５７０】

（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。

【１５７１】

（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。

【１５７２】

（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。

【１５７３】

（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。

【１５７４】

（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。

【１５７５】

（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。

【１５７６】

（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。

【１５７７】

（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。

【１５７８】

（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。

【１５７９】

（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。

【１５８０】

（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。

【１５８１】

（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。

【１５８２】

（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。

【１５８３】

（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。

【１５８４】

（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。

【１５８５】

（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。

【１５８６】

（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。

【１５８７】

（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。

【１５８８】

（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。

【１５８９】

（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。
【１５９０】
（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。
【１５９１】
（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。
【１５９２】
（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。
【１５９３】
（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。
【１５９４】
（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。

【１５９５】

（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。

【１５９６】

（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。

【１５９７】

（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。

【１５９８】

（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。

【１５９９】

（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。

【１６００】

（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。
【１６０１】
（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。
【１６０２】
（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。
【１６０３】
（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。
【１６０４】
（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。
【１６０５】
（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。
【１６０６】
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。
【１６０７】
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。
【１６０８】
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）。
【１６０９】
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。
【１６１０】
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。
【１６１１】
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。
【１６１２】
また、複数の遊技状態を備える遊技機において変動表示時間を短くしたり次の変動表示が開始されるまでの時間を異ならせることにより特定の遊技状態において変動回数の効率を高めることが可能な遊技機が考えられる。この場合、遊技状態がいずれの遊技状態であるかを示唆する示唆演出や、実行される変動時間を示唆する変動時間示唆演出等を実行することが好ましい。以下に具体的な制御を説明する。
【１６１３】
（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。
【１６１４】
（パチンコ遊技機１の構成等）

図２７４は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【１６１５】

遊技盤２の所定位置（図２７４に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【１６１６】

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

【１６１７】

なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【１６１８】

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（ElectroLuminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。

【１６１９】

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

【１６２０】

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

【１６２１】

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

【１６２２】

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

【１６２３】

画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。

【１６２４】

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。

【１６２５】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２７５参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【１６２６】

遊技盤２の所定位置（図２７４に示す例では、遊技領域の左右下方４箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【１６２７】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図２７５参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【１６２８】

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。

【１６２９】

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

【１６３０】

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

【１６３１】

遊技盤２の所定位置（図２７４に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を

行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【１６３２】

画像表示装置５の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【１６３３】

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

【１６３４】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【１６３５】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。

【１６３６】

遊技盤２の所定位置（図２７４では図示略）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。

【１６３７】

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。

【１６３８】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【１６３９】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２７５参照）により検出される。

【１６４０】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図２７５参照）により検出される。

【１６４１】

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。

【１６４２】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に

基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【１６４３】

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）。

【１６４４】

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。

【１６４５】

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。

【１６４６】

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

【１６４７】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【１６４８】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【１６４９】

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。

【１６５０】

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

【１６５１】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【１６５２】

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。

【１６５３】

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。

【１６５４】

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。

【１６５５】

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。

【１６５６】

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

【１６５７】

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

【１６５８】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【１６５９】

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

【１６６０】

（演出の進行など）　パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ９の点等／消灯、可動体３２の動作等により行われてもよい。

【１６６１】

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

も停止表示（導出）される。
【１６６２】
　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。
【１６６３】
　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。
【１６６４】
　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。
【１６６５】
　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。
【１６６６】
　特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「１　３　５」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。
【１６６７】
　特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。
【１６６８】
　パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されて

いる可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【１６６９】

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。

【１６７０】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【１６７１】

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）。

【１６７２】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図２７５に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【１６７３】

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

【１６７４】

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（ReadOnlyMemory）１０１と、ＲＡＭ（RandomAccessMemory）１０２と、ＣＰＵ（CentralProcessingUnit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Outputport）１０５とを備える。

【１６７５】

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

【１６７６】

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。

【１６７７】

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。

【１６７８】

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

【１６７９】

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。

【１６８０】

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。

【１６８１】

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。

【１６８２】

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。

【１６８３】

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。

【１６８４】

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。

【１６８５】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（VideoDisplayProcessor）、ＣＧＲＯＭ（CharacterGeneratorROM）、ＶＲＡＭ（VideoRAM）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。

【１６８６】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行す

る演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【１６８７】

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。

【１６８８】

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。

【１６８９】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【１６９０】

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。

【１６９１】

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。

【１６９２】

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。

【１６９３】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【１６９４】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図２７６は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【１６９５】

図２７６に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【１６９６】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイク

ロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【１６９７】

また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【１６９８】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【１６９９】

ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。

【１７００】

ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【１７０１】

ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【１７０２】

そして、ＣＰＵ１０３は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ７）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、

前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【１７０３】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１０）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【１７０４】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図２７７のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図２７７に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【１７０５】

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

【１７０６】

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

【１７０７】

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。

【１７０８】

図２７８は、特別図柄プロセス処理として、図２７７に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【１７０９】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報

を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図２７７に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【１７１０】

Ｓ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１２０）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【１７１１】

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

【１７１２】

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。

【１７１３】

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

【１７１４】

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。

【１７１５】

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。

【１７１６】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【１７１７】

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。

【１７１８】

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。

【１７１９】

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。

【１７２０】

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。

【１７２１】

ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当

り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【１７２２】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【１７２３】

ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【１７２４】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図２７９のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図２７９に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【１７２５】

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

【１７２６】

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。

【１７２７】

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；Ｙｅ

ｓ）、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。

【１７２８】

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

【１７２９】

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。

【１７３０】

図２８０は、演出制御プロセス処理として、図２７９のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図２８０に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【１７３１】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【１７３２】

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。

【１７３３】

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。

【１７３４】

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。

【１７３５】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【１７３６】

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

【１７３７】

ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【１７３８】

ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値であ

る“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。
【１７３９】
ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。
【１７４０】
（基本説明の変形例）
この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。
【１７４１】
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。
【１７４２】
特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。
【１７４３】
上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。
【１７４４】
本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。
【１７４５】
そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。
【１７４６】
なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。
【１７４７】
（特徴部１５２Ｆに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部１５２Ｆについて説明する。特徴部１５２Ｆについては、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００（ＣＰＵ１０３）は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

【１７４８】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機１は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

【１７４９】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００（ＣＰＵ１０３）において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機１に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、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を用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば１～６の６段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値１＜設定値２＜設定値３＜設定値４＜設定値５＜設定値６の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値１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低く、設定値２＜設定値３＜設定値４＜設定値５＜設定値６の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、６段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更することであるとも言える。

【１７５０】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。６段階の設定値のうち、例えば設定値４～６は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値１～３は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

【１７５１】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値１～設定値６の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値１～設定値６の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値１～設定値６の設定により変更可能としてもよい。

【１７５２】

特徴部１５２Ｆについては、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、大当り遊技状態に制御されているときに、保留記憶バッファとしてのＲＡＭ１２２に当り（大当りまたは小当り）に制御されると判定された保留情報が記憶されている保留連が実行される場合がある。具体的に、保留連とは、大当りが発生したときに存在している保留情報において、将来的に当りとなる保留情報があり、大当り遊技状態の終了後に、大当り発生時に存在していた保留情報の範囲内で次の当りが連続的に発生する保留情報範囲内での連続的な当り（保留内連荘）をいう。なお、小当りの場合は、Ｖ入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報である言える。このような、保留連が実行される場合には、保留連であることを報知する報知演出が実行される場合がある。

【１７５３】

図２８１－１は、特徴部１５２Ｆにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。特徴部１５２Ｆにおけるパチンコ遊技機１においては、図２７４に示すパチンコ遊技機１の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

【１７５４】

打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第１経路が、正面から見て画像表示装置５よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第１経路とは異なる第２経路が、正面から見て画像表示装置５よりも右側の領域に主に設けられている。

【１７５５】

第１経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第２経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第１経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第２経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

【１７５６】

なお、第１経路と第２経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置５の端面や遊技釘の配列等により区分けされていればよい。

【１７５７】

打球操作ハンドル３０の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【１７５８】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第１始動入賞口が形成された入賞球装置６Ａが設けられている。入賞球装置６Ａは、画像表示装置５の下方に配置されている。入賞球装置６Ａには、第１始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第１始動口スイッチ２２Ａが設けられている。

【１７５９】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート４１、可変入賞球装置６Ｂ、および、Ｖ判定入賞装置８７が設けられている。可変入賞球装置６Ｂは、遊技球が入賞可能な第２始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート４１の内部にはゲートスイッチ２１が、第２始動入賞口の内部には第２始動口スイッチ２２Ｂが、Ｖ判定入賞装置８７の内部にはＶ入賞スイッチ８７ａ、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａおよびＶ判定排出スイッチ１５ｂが、それぞれ設けられている。

【１７６０】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち第１始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第１始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【１７６１】

通過ゲート４１は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第１始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第１始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【１７６２】
Ｖ判定入賞装置８７は、小当りが発生したときに大当りを発生させるための条件となる遊技球のＶ入賞を判定するための装置である。
【１７６３】
Ｖ判定入賞装置８７は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。Ｖ判定入賞装置８７は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当りとなったときに所定期間（たとえば、０．１秒間×１０回の開放期間＋１秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×９回＋終了期間１秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約１０個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。Ｖ判定入賞装置８７における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、Ｖ判定入賞装置８７上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。
【１７６４】
小当り遊技状態においては、Ｖ判定入賞装置８７内への１０個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、Ｖ判定入賞装置８７の開放制御が実行される。Ｖ判定入賞装置８７において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部８７３とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部８７２が設けられている。
【１７６５】
可動部８７２は、ソレノイド２２により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部８７２の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部８７２および固定部８７３の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部８７２の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開口するので、誘導路に誘導される遊技球が作動口からＶ判定入賞装置８７の内部に落下可能となる。
【１７６６】
Ｖ判定入賞装置８７（作動口）の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としてのＶ入賞領域８７０がＶ判定入賞装置８７の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜した経路によりＶ入賞領域８７０上に誘導する傾斜路が設けられている。Ｖ入賞領域８７０は、遊技球が進入可能なＶ入賞口を有し、Ｖ入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。
【１７６７】
Ｖ入賞領域８７０の入賞口（Ｖ入賞口）最上端には、Ｖ入賞領域８７０を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材（図示省略）が設けられている。開閉部材は、ソレノイド２２により駆動され、Ｖ入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態によりＶ入賞口が開放された状態においては、Ｖ入賞領域８７０上に誘導された遊技球がＶ入賞領域８７０内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態によりＶ入賞口が閉鎖された状態においては、Ｖ入賞領域８７０上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、Ｖ入賞領域８７０の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域（図示省略）内に落下可能な状態となる。
【１７６８】
具体的に、Ｖ判定入賞装置８７のＶ入賞領域８７０は、基本的に開放状態とされており、Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放される小当り遊技状態において、１個の遊技球がＶ入賞領域８７０内に進入して入賞すると、その遊技球がＶ入賞領域８７０に設けられたＶ入賞スイッチ８７ａにより検出される。小当り遊技状態において、１個の遊技球がＶ入賞

スイッチ８７ａにより検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降にＶ入賞領域８７０上に誘導された遊技球は、入賞球領域内に進入することとなる。入賞球領域内に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられたＶ判定入賞スイッチ１５ａにより検出される。これにより、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は、１個の遊技球がＶ入賞スイッチ８７ａにより検出され、その後の遊技球がＶ判定入賞スイッチ１５ａにより検出される。

【１７６９】

小当り遊技状態において開放されたＶ判定入賞装置８７は、Ｖ入賞スイッチ８７ａおよびＶ判定入賞スイッチ１５ａにより検出された球の合計個数が１０個に達すると、作動口が閉鎖され、遊技球が進入不可能な状態とされる。Ｖ入賞領域８７０と入賞球領域とは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は、遊技盤２内部の所定の排出路に排出される。排出通路には、排出される遊技球を検出可能なＶ判定排出スイッチ１５ｂが設けられ、当該スイッチにより排出されるすべての遊技球が検出される。

【１７７０】

小当りが発生してＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されたときにおいて、Ｖ入賞領域８７０に遊技球が入賞して所定の有効期間中にＶ入賞スイッチ８７ａで遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。このようなＶ入賞領域８７０への遊技球の入賞がＶ入賞と呼ばれる。パチンコ遊技機１では、前述のように小当りが発生してＶ判定入賞装置８７の作動口が開放される期間中においては、特殊な操作を要することなく平均的に合計１０個程度の遊技球がＶ判定入賞装置８７内に進入可能なように構造設計および制御設計がされており、さらに、Ｖ判定入賞装置８７内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず（１００％）Ｖ入賞領域８７０に進入するように構造設計がされている。また、パチンコ遊技機１では、小当りが発生したときに、遊技者が容易に遊技球をＶ判定入賞装置８７に打込むことができるように、右打ちを指示する右打ち促進報知が実行される。

【１７７１】

したがって、小当りが発生したときには、Ｖ判定入賞装置８７の作動口の開放期間中に、遊技者が遊技球を発射しない場合、および、遊技者が左打ちをする場合を除き、右打ちをすれば、必ず（１００％）遊技球がＶ入賞領域８７０に進入して大当りが発生することとなる。

【１７７２】

なお、この実施の形態では、Ｖ判定入賞装置８７に遊技球の減速構造を設けた例を示した。しかし、このような減速構造を設けず、Ｖ判定入賞装置８７における遊技球の誘導路のうちの一部に遊技球を落下させることが可能となる作動口を設け、小当り遊技状態の期間中に１０個程度の遊技球をＶ入賞領域８７０に進入させるために、作動口を１０回開放させる構成を用いてもよい。

【１７７３】

右遊技領域では、可変入賞球装置６ＢおよびＶ判定入賞装置８７に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、これら可変入賞球装置６ＢおよびＶ判定入賞装置８７に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【１７７４】

なお、左遊技領域に打分けられた遊技球が可変入賞球装置６Ｂ、および、Ｖ判定入賞装置８７のいずれかに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

【１７７５】

遊技領域の下方には、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、右打ちされた遊技球が、右遊技領域に植設された遊技釘によって誘導される。また、特別可変入賞球装置７は、遊技釘の植設状態により、左遊技領域からは遊技球が進入しな

いように構成されている。
【１７７６】
特別可変入賞球装置７は、前面が長方形の扉で覆われた大入賞口を備えており、大当りが発生すると、ソレノイドによって、底辺を軸として扉が前方に傾動し、大入賞口が現れる（開口する）。特別可変入賞球装置７の内部には、進入した遊技球を検出するためのカウントスイッチ２３が設けられている。特別可変入賞球装置７へは、右遊技領域に遊技球を打込んだ場合にのみ、大入賞口への遊技球の入賞が可能となるように、遊技釘やその他の構造物によって入賞ルートが制限されている。なお、左遊技領域および右遊技領域のいずれに遊技球を打込んだ場合であっても、大入賞口へ入賞できるようにしてもよい。
【１７７７】
大当りは、第１特別図柄表示装置４Ａに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたとき、および、第２特別図柄表示装置４Ｂに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたときのそれぞれで発生する。第１始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第１特別図柄表示装置４Ａに大当り図柄が導出表示される。第２始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第２特別図柄表示装置４Ｂに大当り図柄が導出表示される。
【１７７８】
大当りは、小当り遊技状態となることによってＶ判定入賞装置８７の作動口が開放しているときに進入した遊技球が、Ｖ入賞領域８７０に進入した場合にも発生する。以下、遊技球がＶ入賞領域８７０に進入してＶ入賞スイッチ８７ａで検出されることをＶ入賞と呼ぶ。小当りとは、所定の価値付与として、Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放する当りであり、Ｖ入賞を条件として大当りが発生可能となる。Ｖ判定入賞装置８７において、作動口が開放する遊技状態を「小当り遊技状態」と呼ぶ。そして、小当り遊技状態において、遊技球がＶ入賞したことに基づいて発生する大当りを、「小当り経由の大当り」と呼ぶ。これに対し、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂによる特別図柄の変動表示の表示結果に基づいて大当り遊技状態となることを、「特別図柄による大当り」と称する。
【１７７９】
大当り遊技状態は、所定の価値付与として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）であり、特別可変入賞球装置７が開放状態と閉鎖状態とを所定回数繰返す繰返し継続制御が行われる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置７が開放（大入賞口が開放）されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。
【１７８０】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば２９秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば１０個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置７の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる１５ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。
【１７８１】
第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第１始動条件（第１実行条件）または第２始動条件（第２実行条件）が成立（たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第１始動入賞口または第２始動入賞口を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を

最終的に停止表示（確定表示）させることである。
【１７８２】
　また、第１始動入賞口および第２始動入賞口のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で未だ開始条件が成立していない変動表示に関する情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。また、このような保留記憶という用語は、保留記憶された情報を示す（特定する）場合にも用いられる。保留記憶は、始動記憶または始動入賞記憶とも呼ばれる。
【１７８３】
　第１特別図柄については、第１始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第１保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第２特別図柄については、第２始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第２保留記憶に基づいて変動表示が実行される。このような第１保留記憶または第２保留記憶が存在している状態で大当りが発生した場合、大当り発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。
【１７８４】
　第２始動入賞口への第２始動入賞が発生したときには、第１始動入賞の保留記憶があっても、当該第２始動入賞に基づく第２特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。このように第２特別図柄の変動表示は、第１特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。
【１７８５】
　第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂの上方には、第２始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第２保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第２保留表示器２５Ｂが設けられている。第２保留表示器２５Ｂは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を１増やす。そして、第２特別図柄表示装置４Ｂでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。
【１７８６】
　第２保留表示器２５Ｂのさらに上方には、第１始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第１保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第１保留表示器２５Ａが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を１増やす。そして、第１特別図柄表示装置４Ａでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。
【１７８７】
　パチンコ遊技機１においては、遊技状況に応じて、遊技者が左遊技領域を狙う「左打ち」と右遊技領域を狙う「右打ち」とを使い分けるように遊技球を発射することにより、変化に富んだ遊技を楽しむことができるように遊技状態および演出状態が制御される。以下に、遊技者がパチンコ遊技機１において遊技を開始してからの遊技の流れについて説明する。
【１７８８】
　遊技者は、パチンコ遊技機１に着席して最初に遊技を開始するときに、まず左打ちによって第１始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。そして、第１特別図柄の変動表示が実行され、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、左打ちから右打ちに切替えて、開放される特別可変入賞球装置７を狙い遊技を行う。大当り遊技状態が終了した後は、画像表示装置５の画面上で遊技者に右打ちによって遊技を行うことを促す右打ち促進報知が行われる。具体的には、画像表示装置５の画面上で「右を狙え」等の表示が行われる。
【１７８９】
　大当り遊技状態中は、開口した特別可変入賞球装置７を右打ちにより狙う遊技を行う。大当り遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当り遊技状態の終了後は、後述する時短状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当り遊技終了後、時短状態となっていれば時短状態が開始されることを報知する時短報知が画像表示装置５の画面上で行われる。また、時短状態中には、右打ち促進報知も行われる。大当り遊技状態の終了後に

時短状態とならなければ、大当り遊技状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切替えて第１始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置５の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知（左打ち報知とも呼ばれる）が行われるようにしてもよい。

【１７９０】

大当り遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第２始動入賞口を有する可変入賞球装置６Ｂを狙い遊技を行う。第２始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置７を狙い遊技を行う。また、第２始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当り表示結果となれば、小当り遊技状態においてＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されるので、右打ちのままＶ判定入賞装置８７を狙い遊技を行う。小当り遊技状態の開始時には、画像表示装置５の画面上で小当り遊技状態が開始されることを報知する小当り開始報知が行われる。また、小当り遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当りに応じてＶ判定入賞装置８７の作動口が開放される前に実行される小当り表示の開始タイミング、または、小当り表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。）で、右打ち促進報知も行われる。

【１７９１】

小当り遊技状態によりＶ判定入賞装置８７の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口からＶ判定入賞装置８７の内部に落下し、Ｖ入賞領域８７０に進入して検出されて、Ｖ入賞が発生した場合に、小当り経由の大当りが発生する。Ｖ入賞が発生したときには、画像表示装置５の画面上でＶ入賞が発生したことを報知するＶ入賞報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時は、画像表示装置５の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り終了後に、大当り遊技状態となって特別可変入賞球装置７が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま特別可変入賞球装置７を狙い遊技を行う。

【１７９２】

また、小当り遊技状態においてＶ判定入賞装置８７を狙い遊技を行ったときに、遊技球がＶ入賞領域８７０に進入せず、Ｖ入賞領域８７０以外の非特定領域に進入した場合には、大当りが発生しない。このように小当り遊技状態中にＶ入賞が発生しなかったときには、画像表示装置５の画面上でＶ入賞に失敗したことを報知するＶ入賞失敗報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時には、画像表示装置５の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り遊技状態の終了後、時短状態が継続しているときに、遊技者は、引続き右打ちのまま可変入賞球装置６Ｂを狙い遊技を行う。時短状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第１始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。時短状態の終了時には、画像表示装置５の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。

【１７９３】

図２８１－２は、当り種別表を示す図である。当り種別表には、当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。この実施の形態では、大当り種別として、図柄１５Ｒ時短大当り、図柄４Ｒ時短大当り、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置７が開放する回数を示している。

【１７９４】

小当りは、可変入賞球装置６Ｂに設けられた第２始動入賞口に遊技球が入賞し、第２特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が１０回で開放時間が０．１秒と

いう開放パターンでＶ判定入賞装置８７の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中にＶ判定入賞装置８７内のＶ入賞領域８７０に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約１０個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、約３０個の賞球が払出され得ることが設定されている。

【１７９５】

Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がＶ判定入賞装置８７の内部のＶ入賞領域８７０に進入（Ｖ入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りが含まれる。１６（１５）Ｒ時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第１小当りと呼ばれる。９（８）Ｒ時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第２小当りと呼ばれる。５（４）Ｒ時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第３小当りと呼ばれる。

【１７９６】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄１５Ｒ時短大当り、および、図柄４Ｒ時短大当りがある。

【１７９７】

このように、大当りとしては、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第２特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してＶ入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。図柄大当りおよび小当り経由大当りの各大当りは、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当りであり、時短大当りという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置７が開放することも含まれる。

【１７９８】

図柄１５Ｒ時短大当りは、大入賞口が１５回（１５Ｒ）開放される大当りである。図柄４Ｒ時短大当りは、大入賞口が４回（４Ｒ）開放される大当りである。小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当りは、Ｖ判定入賞装置８７が１回（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が１５回（１５Ｒ）開放される大当りであり、１６ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、１５回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄１５Ｒ時短大当りと同様の大当り種別と感じる。小当り経由９（８）Ｒ時短大当りは、Ｖ判定入賞装置８７が（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が８回（８Ｒ）開放される大当りである。小当り経由５（４）Ｒ時短大当りは、Ｖ判定入賞装置８７が１回（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が４回（４Ｒ）開放される大当りであり、５ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、４回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄４Ｒ時短大当りと同様の大当り種別と感じる。

【１７９９】

図柄４Ｒ時短大当り後の時短状態は、第２特別図柄の変動表示回数が１回という終了条件と、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が５回という終了条件との２つの終了状態が設定されている。このような、第２特別図柄の変動表示回数が１回という時短の終了条件の回数は、Ｖ判定入賞装置８７に進入した遊技球が１００％の割合でＶ入賞領域８７０に進入することを考慮して設定されている。第２特別図柄の変動表示では、約１／７という割合で小当りが発生する。よって、第２特別図柄の変動表示回数が１回という終了条件は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、約１／７という割合で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

【１８００】

第２特別図柄の変動表示回数が１回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で

設定されている。図柄４Ｒ時短大当りの場合には、基本的に第２特別図柄の変動表示が１回実行完了するまで時短状態（電サポ状態含む）を継続させるが、第２特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート４１に進入させて可変入賞球装置６Ｂを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置６Ｂに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置６Ｂへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第１特別図柄が先に変動表示される場合がある。

【１８０１】

したがって、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が５回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第２特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大４個記憶可能な第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の１回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

【１８０２】

図柄４Ｒ時短大当り以外の大当り後は、第２特別図柄の変動表示回数が７回という終了条件と、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１１回という終了条件との２つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の７回という回数は、Ｖ判定入賞装置８７に進入した遊技球が１００％の割合でＶ入賞領域８７０に進入することを考慮して設定されている。第２特別図柄の変動表示では、約１／７という割合で小当りが発生する。よって、第２特別図柄の変動表示回数が７回という終了条件は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄４Ｒ時短大当りと比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【１８０３】

また、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１１回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第２特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大４個記憶可能な第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の７回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。このようにすることにより、時短状態開始直後において第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の変動回数が減少してしまうことを防ぐことができる。

【１８０４】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第１始動入賞口が第１経路から入賞可能に設けられているので、第１経路を遊技球が流下した方が、第２経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置７が第２経路から入賞可能に設けられているので、第２経路を遊技球が流下した方が、第１経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特定状態では、開放されるＶ判定入賞装置８７が第２経路から入賞可能に設けられているので、第２経路を遊技球が流下した方が、第１経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の点で遊技者にとって有利である。

【１８０５】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい）が第１経路と第２経

路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第１経路の方が第２経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第２経路の方が第１経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第１経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第２経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

【１８０６】

図２８１－３は、各乱数を示す説明図である。図２８１－３においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【１８０７】

（１）ランダムＲ：大当りにするか否か、および、小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、１０ＭＨｚで１ずつ更新され、０から加算更新されてその上限である６５５３５まで加算更新された後再度０から加算更新される。（２）ランダム１：大当りの種類（種別、図柄１５Ｒ時短大当り、図柄４Ｒ時短大当り、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りのいずれかの種別）および大当り図柄を決定する（大当り種別判定用、大当り図柄決定用）。（３）ランダム２：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。（４）ランダム３：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。（５）ランダム４：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）。（６）ランダム５：ランダム５の初期値を決定する（ランダム５初期値決定用）。

【１８０８】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、図柄１５Ｒ時短大当り、図柄４Ｒ時短大当り、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りという複数の種別が含まれている。したがって、当り判定用乱数（ランダムＲ）の値に基づいて、大当りとする決定がされたとき、または、小当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの大当り種別に決定される。ただし、小当り経由の大当りの場合は、Ｖ入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム１は、大当り図柄決定用乱数でもある。また、小当りの種別とすることが決定されるときに、同時に小当り図柄が決定される。したがって、ランダム１は、小当り図柄決定用乱数でもある。

【１８０９】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、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。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、１または複数の変動パターンが属している。

【１８１０】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴なわない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴なう変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【１８１１】

図２８１－４は、第１特図当り判定テーブル、第２特図当り判定テーブル、および、各種大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されている。

【１８１２】

図２８１－４（Ａ）は、第１特図当り判定テーブルを示す説明図である。第１特図当り

判定テーブルは、第１特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムＲ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。図２８１－４（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【１８１３】

第１特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定１では１／１９９、設定２では１／１９０、設定３では１／１８０、設定４では１／１７０、設定５では１／１６０、設定６では１／１５０となっている。よって、設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順で大当り確率が高い。

【１８１４】

図２８１－４（Ｂ）は、第２特図当り判定テーブルを示す説明図である。第２特図当り判定テーブルは、第２特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムＲと比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図２８１－４（Ｂ）における上段が大当り判定テーブル部であり、図２８１－４（Ｂ）における下段が、小当り判定テーブル部である。図２８１－４（Ｂ）上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す、図２８１－４（Ｂ）下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

【１８１５】

第２特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定１では１／１９９、設定２では１／１９０、設定３では１／１８０、設定４では１／１７０、設定５では１／１６０、設定６では１／１５０となっている。よって、設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順で大当り確率が高い。それに対し、第２特別図柄の小当り確率は、設定値によらず１／７．３５に設定されている。なお、第１特別図柄に小当りを設けてもよい。このような場合には、第２特別図柄よりも第１特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第１特別図柄による小当り確率を１／１００とすればよい。

【１８１６】

ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への始動入賞（第１始動入賞）、または、第２始動入賞口への始動入賞（第２始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路１２４のカウント値（ランダムＲ）を抽出する。第１始動入賞については、抽出値を第１特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第１特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第２始動入賞については、抽出値を第２特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致しないときは、抽出値を第２特図当り判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定（小当り中にＶ入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することも意味する。

【１８１７】

なお、大当りに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、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小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、第２特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【１８１８】

図２８１－４（Ｃ），（Ｄ），（Ｅ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図２８１－４（Ｃ）は、第１特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第１特図大当り種別判定テーブルである。図２８１－４（Ｄ）は、第２特別図柄により大当りと判定されたときの

図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第２特図大当り種別判定テーブルである。
【１８１９】
図２８１－４（Ｃ）の第１特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム２の値と比較される数値であって、「図柄１５Ｒ時短大当り」と「図柄４Ｒ時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図２８１－４（Ｄ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「図柄１５Ｒ時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。
【１８２０】
また、図２８１－４（Ｃ），（Ｄ）に示すように、大当り種別判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。たとえば、「８Ｒ時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「３」に対応した判定値としても設定されている。「１５Ｒ時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「７」に対応した判定値としても設定されている。
【１８２１】
このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、ＣＰＵ１０３は、大当り種別として、ランダム１の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するともに、大当り図柄として、ランダム１の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。
【１８２２】
図２８１－４（Ｅ）の小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム２の値と比較される数値であって、「小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り」と「小当り経由９（８）Ｒ時短大当り」と「小当り経由５（４）Ｒ時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。ただし、小当り経由大当り種別判定テーブルで決定される大当り種別は、第１小当り（１６（１５）Ｒ時短大当りとなるもの）、第２小当り（９（８）Ｒ時短大当りとなるもの）、第３小当り（５（４）Ｒ時短大当りとなるもの）のそれぞれに紐付けられた仮の大当り種別であり、小当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなければ無効となる。
【１８２３】
図２８１－５および図２８１－６は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図２８１－５および図２８１－６においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ１００においては、図２８１－５および図２８１－６に示すように、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。
【１８２４】
図２８１－５および図２８１－６のうち、主なコマンドを説明する。コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において変動表示される変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。複数の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変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。
【１８２５】
コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０６（Ｈ）は、はずれ表示結果、大当り種別、小当り種別ごとの大当り表示結果、および小当り表示結果を含む表示結果を示す表示結果指定コマンドである。
【１８２６】
コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特別図柄の変動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特別図柄の変動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。コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、第１，第２特別図柄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。

【１８２７】

コマンドＡ００１～Ａ００５（Ｈ）は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドである。

【１８２８】

コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放後（閉鎖）を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【１８２９】

コマンドＡ３０１～Ａ３０５（Ｈ）は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。

【１８３０】

コマンドＡ４０１（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Ａ４０２（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。

【１８３１】

コマンドＢ０００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンドＢ００１（Ｈ）は、遊技状態が第１時短状態（高ベース状態）であることを指定する第１時短状態指定コマンドである。コマンドＢ００２（Ｈ）は、遊技状態が第２時短状態（高ベース状態）であることを指定する第２時短状態指定コマンドである。

【１８３２】

コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数を指定する第１保留記憶数指定コマンドである。コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が第１保留記憶数を示す。コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）は、第２保留記憶数を指定する第２保留記憶数指定コマンドである。コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が第２保留記憶数を示す。

【１８３３】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、保留記憶数を減算する場合には、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するが、これに限らず、第１保留記憶数および第２保留記憶数のそれぞれについて、保留記憶数を１減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを用いてもよい。

【１８３４】

コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）およびコマンドＣ３ＸＸ（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、大当り種別判定、変動パターン種別判定等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Ｃ２ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ３ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【１８３５】

コマンドＣ４０１（Ｈ）は、第１小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ４０２（Ｈ）は、第２小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ４０３（Ｈ）は、第３小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ５０１（Ｈ）は、第１小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ５０２（Ｈ）は、第２小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ５０３（Ｈ）は、第３小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ６０１（Ｈ）は、Ｖ入賞があったことを指定するＶ入賞指定コマンドである。コマンドＣ６０２（Ｈ）は、Ｖ判定入賞装置８７への入賞球（Ｖ入賞球とＶ入賞球以外の入賞球との両方を含む）

を検出したことを指定するＶ入賞球検出指定コマンドである。
【１８３６】
遊技制御用マイクロコンピュータ１００においては、ＲＡＭ１０２に、第１特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第１保留記憶バッファが設けられている。第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。第１保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダムＲ）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が記憶される。
【１８３７】
第２特別図柄については、ＲＡＭ１０２に、第２特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第２保留記憶バッファが設けられている。第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。第２保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダムＲ）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が記憶される。
【１８３８】
第１始動入賞口への入賞に基づいて、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第１始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第１保留記憶バッファに保存（記憶）される。また、第２始動入賞口への入賞に基づいて、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第２始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第２保留記憶バッファに保存（記憶）される。
【１８３９】
このように保留記憶バッファに始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）は、始動入賞時において抽出して保留記憶バッファに予め格納しておくのではなく、特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。
【１８４０】
図２８１－７は、Ｓ１０１の一部の処理として実行される始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であるか否かを確認する（Ｓ１２１１）。第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態でなければ、Ｓ１２２１に移行する。第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であれば、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４であるか否か）を確認する（Ｓ１２１２）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、Ｓ１２２１に移行する。
【１８４１】
第１保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（Ｓ１２１３）。次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（Ｓ１２１４）。Ｓ１２１４の処理では、大当り判定用乱数（ランダムＲ）、大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。
【１８４２】
次いで、ＣＰＵ１０３は、検出した第１特別図柄の始動入賞に基づく変動がその後実行

されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（Ｓ１２１５）。

【１８４３】

この実施の形態では、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留記憶情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理（Ｓ１１０）で、当該保留記憶情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）について、変動表示結果を大当り表示結果とするか否かの決定、および、大当り種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、および、大当り種別判定値に基づいて行う。そして、変動パターン設定処理（Ｓ１１１）において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された変動パターン種別判定値、および、変動パターン判定値に基づいて行う。

【１８４４】

一方、このような決定とは別に、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第１始動入賞口または第２始動入賞口に始動入賞したタイミング（保留記憶情報が記憶されたタイミング）で、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留記憶情報を先読みし、その先読みした保留記憶情報に基づいて、予め大当りとなるか否かの決定、小当りとなるか否かの決定、大当りの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、大当り種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を実行する。そのようにすることによって、演出制御用ＣＰＵ１２０では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当りとなること（大当りとなる可能性）を予告する先読み予告等の先読み演出を実行することが可能である。

【１８４５】

そして、ＣＰＵ１０３は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２１６）とともに、変動種別コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２１７）。また、ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２１８）とともに、第１保留記憶数カウンタの値をＥＸＴデータに設定して第１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（Ｓ１２１９）。

【１８４６】

Ｓ１２１６，Ｓ１２１７の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第１始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される。

【１８４７】

また、この実施の形態では、Ｓ１２１６～Ｓ１２１９の処理が実行されることによって、第１始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第１始動入賞指定コマンドおよび第１保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。

【１８４８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であるか否かを確認する（Ｓ１２２１）。第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であれば、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数が上限値に達しているか否か（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４であるか否か）を確認する（Ｓ１２２２）。第２保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【１８４９】

第２保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数カウンタの値を１増やす（Ｓ１２２３）。次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（Ｓ１２２４）。Ｓ１２２４の処理では、大当り判定用乱数（ランダムＲ）、大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。

【１８５０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、検出された第２特別図柄の始動入賞について、Ｓ１２１５で説明したような入賞時演出処理と同様の入賞時演出処理を実行する（Ｓ１２２５）。そして、ＣＰＵ１０３は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２２６）とともに、変動種別コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２２７）。また、ＣＰＵ１０３は、第２始動入賞指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２２８）とともに、第２保留記憶数カウンタの値をＥＸＴデータに設定して第２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（Ｓ１２２９）。

【１８５１】

Ｓ１２２６，Ｓ１２２７の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第２始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する。

【１８５２】

また、この実施の形態では、Ｓ１２２６～Ｓ１２２９の処理が実行されることによって、第２始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第２始動入賞指定コマンドおよび第２保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。

【１８５３】

図２８１－８は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（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、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かどうかを確認する（Ｓ５１）。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、処理を終了する。

【１８５４】

Ｓ５１で保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理（Ｓ８０）を行った後、処理を終了する。一方、Ｓ５１で第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、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する（Ｓ５２）。第２保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、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（Ｓ５４）。一方、第２保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（Ｓ５３）。

【１８５５】

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特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第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特別図柄表示装置４Ａにおける第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特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特別図柄の変動表示が行われる。

【１８５６】

Ｓ５２～Ｓ５４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特別図柄表示装置４Ｂの変動表示が、第１保留記憶のデータに基づいた第１特別図柄表示装置４Ａの変動表示に優先して実行される。

【１８５７】

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出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する（Ｓ５５）。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出してＲＡＭ１０２の乱数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出してＲＡＭ１０２の乱数バッファに格納する。

【１８５８】

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（Ｓ５６）。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保存領域の内容を消去する。

【１８５９】

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」を示している場合に、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。

【１８６０】

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

【１８６１】

また、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（Ｓ５９）。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。

【１８６２】

特別図柄通常処理では、最初に、第１始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータすなわち第１特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータ、または第２始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータすなわち第２特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理におけ

る以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、第１特別図柄を対象とする場合と第２特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【１８６３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファからランダムＲ（大当り判定用乱数）を読出し、大当り判定モジュールを実行する（Ｓ６１）。この場合、ＣＰＵ１０３は、始動口スイッチ通過処理のＳ１２１４や始動口スイッチ通過処理のＳ１２２４で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに格納した大当り判定用乱数を読出し、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や小当り判定値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や小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、大当り判定の処理や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

【１８６４】

大当り判定の処理では、第１特別図柄については図２８１－４（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、第２特別図柄については図２８１－４（Ｂ）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（Ｓ６１のＹ）、Ｓ７１に移行する。大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【１８６５】

Ｓ６１で大当りとすることに決定した場合には（Ｓ６１のＹ）、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（Ｓ７１）。

【１８６６】

次に、特別図柄ポインタが「第１」を示しているか否かを判定する（Ｓ７２）。特別図柄ポインタが「第１」のときは、図２８１－４（Ｃ）の第１特図大当り種別判定テーブルを選択し（Ｓ７３）、Ｓ７５に進む。一方、特別図柄ポインタが「第１」を示していない場合（「第２」を示している場合）は、図２８１－４（Ｄ）の第２特図大当り種別判定テーブルを選択し（Ｓ７４）、Ｓ７５に進む。

【１８６７】

Ｓ７５では、Ｓ７３またはＳ７４で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した大当り種別を大当りの種別に決定し（Ｓ７５）、Ｓ８１に進む。

【１８６８】

また、Ｓ６１で大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（Ｓ６１のＮ）、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第２」を示すデータであるか否かを確認することにより、大当り判定対象が第２特別図柄の変動表示であるか否か確認する（Ｓ７６）。Ｓ７６で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第２」を示すデータでない（第１特別図柄の変動表示である）ときは、後述するＳ８２に進む。一方、Ｓ７６で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第２」を示すデータである（第２特別図柄の変動表示である）ときは、図２８１－４（Ｂ）の第２特図当り判定テーブルを使用して、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの小当り判定値に一致するか否かを判定することより、小当り判定の処理を行う（Ｓ７７）。すなわち、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図２８１－４（Ｂ）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると（Ｓ７７のＹ）、第２特別図柄に関して小当りとすることに決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（Ｓ７７Ｙ）、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（Ｓ７８）。

【１８６９】

小当りフラグをセットした後は、図２８１－４（Ｅ）の小当り経由大当り種別判定テーブルを選択し（Ｓ７９）、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した大当り種別を小当り経由大当りの種別として決定す

る（Ｓ８０）。そして、Ｓ８１に移行する。一方、Ｓ７７で小当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの小当り判定値にも一致しなければ（Ｓ７７のＮ）、後述するＳ８２に移行する。

【１８７０】

Ｓ８１では、Ｓ７５またはＳ８０で決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ１０２における大当り種別バッファに記憶し（Ｓ８１）、Ｓ８２に進む。たとえば、大当り種別が「図柄１５Ｒ時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「０１」が設定され、大当り種別が「図柄４Ｒ時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「０２」が設定される。一方、大当り種別が「小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファとは別の仮大当り種別バッファに「０３」が設定される。大当り種別が小当り経由９（８）Ｒ時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「０４」が設定される。大当り種別が小当り経由５（４）Ｒ時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「０５」が設定される。これらのうち、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りを示すデータは、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じなければ大当りが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

【１８７１】

Ｓ８２では、特別図柄の停止図柄を設定する（Ｓ７８）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、Ｓ８０で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「１」、「５」、「９」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、Ｓ７５で選択決定した大当り種別に応じた大当り図柄となる「３」、「７」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（Ｓ１１１）に対応した値に更新する（Ｓ７９）。

【１８７２】

図２８１－９は、小当り開放前処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド２２を制御することで可動部８７２を開放状態に動作させ、Ｖ判定入賞装置８７の作動口の開放動作を開始させる（Ｓ４１１）。次に、ＣＰＵ１０３は、小当り遊技状態が開始されることを示す小当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する（Ｓ４１２）。次に、ＣＰＵ１０３は、小当りの開放状態におけるＶ入賞領域８７０への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としてのＶ判定入賞個数カウンタをセットする（Ｓ４１３）。具体的に、Ｓ４１３では、Ｖ判定入賞個数カウンタのカウンタ値を「１０」にセットし、Ｖ入賞個数をダウンカウントするための設定をする。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り開放中処理（Ｓ１１９）に対応した値に更新する（Ｓ４１４）。

【１８７３】

図２８１－１０は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（Ｓ１１９）を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り開放制御タイマを－１減算更新する（Ｓ４３０）。次に、後述するＳ４３５でＶ入賞個数を計数するＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているか否かを確認する（Ｓ４３１）。Ｖ判定入賞個数カウンタは、図２８１－９のＳ４１３により「１０」にセットされ、１０個のＶ入賞球を計数すると、計数値が「０」となる。Ｓ４３０でＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているときは、Ｓ４４１に進む。一方、Ｓ４３０でＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムアウト（タイマ値＝０）したか否かを確認する（Ｓ４３２）。

【１８７４】

Ｓ４３２で小当り開放制御タイマがタイムアウトしているときは、Ｓ４４１に進む。一

方Ｓ４３２で小当り開放制御タイマがタイムアウトしていないときは、小当りの開放態様に基づき、小当り開放制御タイマの計時値に対応してソレノイド２２を制御することで可動部８７２を開放状態に動作させ、Ｖ判定入賞装置８７の作動口を開閉させるための処理を行う（Ｓ４３３）。

【１８７５】

次に、Ｖ判定入賞装置８７内部で開放状態となっているＶ入賞領域８７０にＶ入賞口から遊技球が進入したことにより発生するＶ入賞が検出されたか否かを判定するために、Ｖ入賞スイッチ８７ａがオン状態となっているか否かを判定する（Ｓ４３４）。Ｓ４３４でオン状態となっているときは、Ｖ入賞が検出されたときであり、Ｖ入賞が検出されたときにセットされるＶ入賞フラグをセットする（Ｓ４３５）。そして、Ｖ入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（Ｓ４３６）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞球が検出されたことを認識することができ、Ｖ入賞個数を認識することが可能となる。次に、ソレノイドを駆動することにより開閉部材を動作させ、Ｖ入賞領域８７０のＶ入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させ（Ｓ４３７）、Ｓ４３９に進む。これにより、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球の１個目がＶ入賞すると、Ｖ入賞領域８７０のＶ入賞口が閉鎖状態にされ、その後に、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は、すべて入賞球領域に誘導され、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａにより検出される。

【１８７６】

一方、Ｓ４３４でオン状態となっていないときは、Ｖ入賞が検出されていないときであり、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａがオン状態となっているか否かを判定する（Ｓ４３８）。Ｓ４３８でオン状態となっているときはＳ４３９に進み、Ｓ４３８でオン状態となっていないときは処理を終了する。

【１８７７】

Ｓ４３９では、図２８１－９のＳ４１３により「１０」にセットされたＶ判定入賞個数カウンタの計数値を「－１」するダウンカウントを行い（Ｓ４３９）、Ｖ判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（Ｓ４４０）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞球が検出された後、判定入賞装置８７内に進入したＶ入賞球が検出されたことを認識することができ、判定入賞装置８７内に進入した遊技球の個数を認識することが可能となる。

【１８７８】

Ｓ４３１でＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているときは、小当りのＶ入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、Ｓ４３２で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド２２を制御することで可動部８７２を閉鎖状態に動作させ、Ｖ判定入賞装置８７の作動口を閉鎖する（Ｓ４４１）。Ｖ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になったときは、小当りの開放態様に応じたＶ判定入賞装置８７の開放途中であっても、Ｖ判定入賞個数カウンタの計数値に応じてＶ判定入賞装置８７が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、Ｖ判定入賞装置８７が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

【１８７９】

次に、Ｖ判定入賞装置８７の閉鎖後のＶ入賞有効期間である特定期間に相当するデータをＶ入賞有効期間タイマにセットし（Ｓ４４２）、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理（Ｓ１２０）に対応した値に更新し（Ｓ４４３）、処理を終了する。これにより、Ｖ判定入賞装置８７の閉鎖後のＶ入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。なお、このようにＶ入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、Ｖ入賞領域を遊技球が何かの拍子に通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正にＶ入賞領域へ入賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないので、不正を防ぐこともできる。

【１８８０】
図２８１－１１は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（Ｓ１２０）を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞有効期間タイマを－１減算更新し（Ｓ４４１）、Ｖ入賞有効期間タイマがタイムアウト（タイマ値＝０）したか否かを確認する（Ｓ４４２）。
【１８８１】
Ｓ４４２でＶ入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにＶ入賞が検出されたときにＳ４３４またはＳ４４５でセットされるＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４４３）。Ｖ入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、Ｖ入賞フラグがセットされていなければ、Ｖ入賞有効期間中にＶ入賞領域８７０に遊技球が進入したことにより発生するＶ入賞が検出されたか否かを判定するために、Ｖ入賞スイッチ８７ａがオン状態となっているか否かを判定する（Ｓ４４４）。Ｓ４４４でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、Ｓ４４４でオン状態となっているときは、Ｖ入賞有効期間中にＶ入賞が検出されたときであり、Ｖ入賞が検出されたことを示すＶ入賞フラグをセットする（Ｓ４４５）。そして、Ｖ入賞指定コマンドを送信するための処理をし（Ｓ４４６）、処理を終了する。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞が発生したことを認識することができる。
【１８８２】
Ｓ４４２でＶ入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする（Ｓ４４７）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド２２の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてＶ入賞領域８７０（Ｖ入賞口）を開放状態に復帰させる制御が行われる（Ｓ４４７Ａ）。次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４４８）。Ｓ４４８でＶ入賞フラグがセットされていれば、大当りとすることが決定され、大当りフラグをセットする（Ｓ４４９）。
【１８８３】
前述したように、小当り遊技状態において、後述する右打ち促進報知にしたがって右打ちをすれば、略１００％の確率でＶ判定入賞装置８７内に遊技球を進入させることができ、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は必ずＶ入賞領域８７０にＶ入賞することにより、略１００％の確率で、Ｖ入賞フラグがセットされる（図２８１－１０のＳ４３５）ことに基づいて、Ｓ４４９で大当りフラグがセットされて、大当り遊技状態に制御される。
【１８８４】
次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｓ８１で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、Ｖ入賞の発生により正規に大当りとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる（Ｓ４５０）。そして、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする（Ｓ４５１）。
【１８８５】
次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｓ４５０で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始３指定コマンド、大当り開始４指定コマンド、または大当り開始５指定コマンドを送信する（Ｓ４５２）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間（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（Ｓ４５３）。
【１８８６】
また、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数（たとえば、１５回、８回、または、４回）、開放時間（たとえば、２９秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをＲＡＭ１０２に形成される所定の記憶領域にセットする（Ｓ４５４）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、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。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（Ｓ１

１４）に対応した値に更新し（Ｓ４５５）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【１８８７】

Ｓ４４８でＶ入賞フラグがセットされていなければ、大当り遊技状態が発生しないので、Ｓ８１で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（Ｓ４５６）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値に更新し（Ｓ４５７）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【１８８８】

［特徴部０２ＴＭに関する説明］

次に、特徴部０２ＴＭに関して、図２８２－１～図２８２－６６を用いて説明する。

本実施形態では、大当り遊技状態に制御されることに対応してカウント値（大当り発生カウント値）を更新することが可能である。

また、このカウント値が所定値を超えた場合（モード切替判定値（本例では、「３」）以上）の可変表示期間は、このカウント値が所定値を超えない場合（モード切替判定値（本例では、「３」未満））の可変表示期間よりも短かくすることが可能である。

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、このカウント値と所定値との関係に関する特定表示（大当りカウント表示）を画像表示装置５に表示することが可能である。

【１８８９】

［飾り図柄、小図柄］

本実施形態における各演出用図柄（飾り図柄、小図柄）に関して詳細に説明する。

【１８９０】

＜飾り図柄＞

本実施形態では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、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の可変表示が行われる。本実施形態における飾り図柄は、数字などを示す数字図柄で構成される。

【１８９１】

本実施形態における数字図柄を含む飾り図柄とは、数字「１」～「７」までに対応する飾り図柄であり、例えば、数字「１」～数字「７」を含む飾り図柄等のことである。

【１８９２】

また、本実施形態では、飾り図柄のうち偶数図柄（数字「２」、「４」、「６」に対応する数字図柄）は、青色態様（本例では、青色の数字で示された飾り図柄）であり、飾り図柄のうち数字「７」を除く奇数図柄（数字「１」、「３」、「５」に対応する数字図柄）は、赤色態様（本例では、赤色の数字で示された飾り図柄）であり、飾り図柄のうち数字「７」の奇数図柄（数字「７」に対応する数字図柄）は、金色態様（本例では、金色の数字で示された飾り図柄）である。

【１８９３】

（確定飾り図柄）

本実施形態では、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に設けられた飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示／確定停止されるタイミングでは、図柄揃い演出が実行され、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。

【１８９４】

本実施形態では、表示結果や大当り種別に応じて、確定飾り図柄の種類を異ならせている（図２８２－３及び図２８２－４参照）。本実施形態では、確定飾り図柄として、はずれ図柄や偶数図柄や奇数図柄の種類が設定されている。

【１８９５】

＜小図柄＞
本実施形態では、画像表示装置５の左上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第１特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置５の画面左上部のエリアを左から小図柄表示エリア５ｌ、小図柄表示エリア５ｃ、及び小図柄表示エリア５ｒとし、第２特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置５の画面左上部のエリアも前述した小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒと共通とする。
【１８９６】
小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒは、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒよりも表示領域が小さい。従って、小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。
【１８９７】
［アクティブ表示、保留表示、保留記憶数］
本実施形態では、画像表示装置５の画面左下部には、第１保留記憶数（０～４個の第１保留表示０２ＴＭ０１）を表示する第１保留表示領域０２ＴＭ０１Ｅが設けられており、画像表示装置５の画面右下部には、第２保留記憶数（０～４個の第２保留表示０２ＴＭ０２）を表示する第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅが設けられている。また、画像表示装置５の画面中央下部には、実行されている飾り図柄の変動表示に対応した情報であり、実行されている特別図柄の変動表示に対応した情報でもあるアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示するアクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅが設けられている。
【１８９８】
なお、画像表示装置５の画面左部（第１保留表示領域０２ＴＭ０１Ｅの上部）に、第１保留記憶数を表示する第１保留記憶数表示領域を設けてもよく、画像表示装置５の画面右部（第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅの上部）に、第２保留記憶数を表示する第２保留記憶数表示領域０２ＴＭ０６Ｅを設けてもよい。
【１８９９】
ここで、第１保留表示領域０２ＴＭ０１Ｅには、第１保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示され、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅには、第２保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示される。
【１９００】
［時短状態］
本実施形態では、時短状態は、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。
【１９０１】
本実施形態における時短状態は、（Ａ）所定回数の特図ゲームが実行されたことや、（Ｂ）大当り遊技状態に制御されたことや、（Ｃ）特定種別の小当り遊技状態に制御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）ともいう。
【１９０２】
本実施形態では、時短状態の種類として、ａ時短状態とｂ時短状態とが設けられている。ａ時短状態では、（Ａ）１００００回の第２特別図柄の特図ゲームが実行されたことや、（Ｂ）大当り遊技状態に制御されたことや、（Ｃ）後述する通常小当りに対応した小当り遊技状態に制御されたことのいずれか１つの終了条件が成立したときに終了する。
【１９０３】
また、ｂ時短状態では、（Ａ）１００００回の第２特別図柄の特図ゲームが実行された

ことや、（Ｂ）大当り遊技状態に制御されたことのいずれか１つの終了条件が成立したときに終了する。ｂ時短状態では、ａ時短状態と異なり（Ｃ）通常小当りに対応した小当り遊技状態に制御されたことが終了条件となっていない（図２８２－２１（３）Ｎｏ．３－１参照）。

【１９０４】

［当り種別テーブル］

図２８２－１は、当り種別テーブルを示す図である。当り種別テーブルのうち、図２８２－１（１）は大当り種別テーブルを示す図であり、図２８２－１（２）は小当り経由大当り種別テーブルを示す図である。当り種別テーブルには、大当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。

【１９０５】

本実施形態では、大当り種別として、「図柄３Ｒ通常大当り」、「図柄１０Ｒａ時短大当り」、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」が設けられている。

【１９０６】

小当りは、第１特別図柄または第２特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が１回で開放時間が０．０４秒という開放パターン（以下、適宜「第１開放パターン」と称する。）と、開放回数が１０回で開放時間が０．１秒という開放パターン（以下、適宜「第２開放パターン」と称する。）とのいずれかの開放パターンでＶ判定入賞装置８７の作動口が開放する。

【１９０７】

小当りにおいては、小当り遊技状態中にＶ判定入賞装置８７内のＶ入賞領域８７０に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約１０個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、賞球が払出され得ることが設定されている。

【１９０８】

Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がＶ判定入賞装置８７の内部のＶ入賞領域８７０に進入（Ｖ入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、Ｖ判定入賞装置８７の開放パターンが異なる「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」、および、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」が含まれる。

【１９０９】

本実施形態では、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に対応した小当りは、Ｖ判定入賞装置８７の開放パターンが第１開放パターンとなっており、遊技球をＶ判定入賞装置８７に入賞させることは極めて困難であり、大当りを発生させることが期待できない。また、ａ時短状態に制御されているときに発生したこの小当りにおいてＶ入賞させることができなかった場合、当該小当りの終了後にａ時短状態に制御されずに通常状態に制御される（図２８２－２４参照）。従って、この「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に対応した小当りは、実質的に時短状態から通常状態に制御される小当りとなる。以下では、この小当りを、適宜「通常小当り」や「転落小当り」や「第１小当り」と称する。

【１９１０】

また、本実施形態では、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に対応した小当りは、Ｖ判定入賞装置８７の開放パターンが第２開放パターンとなっており、遊技球をＶ判定入賞装置８７に入賞させることは極めて容易であり、大当りを発生させることが期待できる。また、ａ時短状態に制御されているときに発生したこの小当りにおいてＶ入賞させることができた場合、当該小当りに対応した大当りの終了後にａ時短状態に制御される。従って、この「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に対応した小当りは、実質的に次回も時

短状態に制御される小当りとなる。以下では、この小当りを、適宜「時短小当り」や「継続小当り」や「第２小当り」と称する。

【１９１１】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示基づいて直接発生する「図柄３Ｒ通常大当り」、「図柄１０Ｒａ時短大当り」、および「図柄１０Ｒｂ時短大当り」がある。

【１９１２】

このように、大当りとしては、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してＶ入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。

【１９１３】

図２８２－１（１）に示すように、「図柄３Ｒ通常大当り」は、大入賞口が３回（３Ｒ）開放される大当りである。「図柄３Ｒ時短大当り」後に制御される遊技状態は、通常状態である。

【１９１４】

また、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は、大入賞口が１０回（１０Ｒ）開放される大当りである。「図柄１０Ｒａ時短大当り」後に制御される遊技状態は、ａ時短状態である。

【１９１５】

ａ時短状態は、前述した終了条件のうち、第２特別図柄の変動表示回数が１００００回という終了条件と、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１０００４回という終了条件（不図示）との２つの終了状態が設定されている。このような、第２特別図柄の変動表示回数が１００００回というａ時短状態の終了条件の回数は、「時短小当り」が発生した場合にＶ判定入賞装置８７に進入した遊技球が約１００％の割合でＶ入賞領域８７０に進入することを考慮して設定されている。第２特別図柄の変動表示では、約１／４１．１という割合で小当りが発生する。よって、第２特別図柄の変動表示回数が１００００回というａ時短状態の終了条件は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、約１００％という割合で小当りを発生させる可能性がある回数としており、実質的に次回の小当りが確定している状態である。但し、ａ時短状態において発生する小当りとして「通常小当り」と「時短小当り」とがある本実施形態において、「通常小当り」が発生してしまった場合には、大当りが発生することなく、通常状態に制御されてしまう。

【１９１６】

また、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」は、大入賞口が１０回（１０Ｒ）開放される大当りである。「図柄１０Ｒａ時短大当り」後に制御される遊技状態は、ｂ時短状態である。

【１９１７】

「図柄１０Ｒｂ時短大当り」後のｂ時短状態は、前述した終了条件のうち、第２特別図柄の変動表示回数が１００００回という終了条件と、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１０００４回という終了条件（不図示）との２つの終了状態が設定されている。このような、第２特別図柄の変動表示回数が１００００回というｂ時短状態の終了条件の回数は、「時短小当り」が発生した場合にＶ判定入賞装置８７に進入した遊技球が約１００％の割合でＶ入賞領域８７０に進入することを考慮して設定されている。第２特別図柄の変動表示では、約１／４１．１という割合で小当りが発生する。よって、第２特別図柄の変動表示回数が１００００回というｂ時短状態の終了条件は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、約１００％という割合で小当りを発生させる可能性がある回数としており、実質的に次回の小当りが確定している状態である。但し、ｂ時短状態において発生する小当りには「通常小当り」と「時短小当り」とがある本実施形態において、「通常小当り」が発生してしまった場合であっても、大当りが発生することなく、継続してｂ時短状態に制御される。よって、ｂ時短状態は、実質的に「時短小当り」に当選するまで第２特別図柄の変動表示が実行される遊技状態であり、約１００％という割合で小当り経由大当りを発生させ、実質的に次回の大当りが確定している状態である。

【１９１８】
図２８２－１（２）に示すように、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は、Ｖ判定入賞装置８７が１回（０．０４秒×１回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が９回（９Ｒ）の計１０回（１０Ｒ）開放される大当りである。また、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は、Ｖ判定入賞装置８７が（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が９回（９Ｒ）の計１０回（１０Ｒ）開放される大当りである。これらの小当り経由時短大当りは、１ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は１０回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄１０Ｒ時短大当りと同様またはそれに近い大当り種別と感じる。
【１９１９】
この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第１始動入賞口が第１経路から入賞可能に設けられているので、第１経路を遊技球が流下した方が、第２経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置７が第２経路から入賞可能に設けられているので、第２経路を遊技球が流下した方が、第１経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特殊状態では、開放されるＶ判定入賞装置８７が第２経路から入賞可能に設けられているので、第２経路を遊技球が流下した方が、第１経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の点で遊技者にとって有利である。
【１９２０】
なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい））が第１経路と第２経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第１経路の方が第２経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第２経路の方が第１経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第１経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第２経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。
【１９２１】
［乱数値］
図２８２－２（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２８２－２（Ａ）に示すように、本実施形態では、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。
【１９２２】
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。
【１９２３】
尚、本実施形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図２８２－２（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。
【１９２４】
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。

【１９２５】

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テーブルなどが記憶されている。

【１９２６】

［表示結果判定テーブル］

図２８２－２（Ｂ）（（Ｂ１）及び（Ｂ２））は、第１特別図柄用の表示結果判定テーブル及び第２特別図柄用の表示結果判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されている。

【１９２７】

図２８２－２（Ｂ１）は、［第１特別図柄用］表示結果判定テーブルを示す説明図である。［第１特別図柄用］表示結果判定テーブルは、第１特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、乱数値ＭＲ１と比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図２８２－２（Ｂ１）における、上段が大当り判定テーブル部であり、下段が小当り判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示し、下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

【１９２８】

本例では、第１特別図柄の大当り確率は、１／３１９．７となっている。また、第１特別図柄の小当り確率は、１／２００に設定されている。

【１９２９】

図２８２－２（Ｂ２）は、［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルを示す説明図である。［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルは、第２特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、乱数値ＭＲ１と比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図２８２－２（Ｂ２）における、上段が大当り判定テーブル部であり、下段が小当り判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示し、下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

【１９３０】

本例では、第２特別図柄の大当り確率は、１／３１９．７となっている。また、第２特別図柄の小当り確率は、１／４１．１に設定されている。

【１９３１】

本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに小当りを設ける例を示したが、このような形態に限らず、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれか一方に小当りを設ける構成を採用してもよい。例えば、第２特別図柄に小当りを設ける一方で、第１特別図柄に小当りを設けないようにしてもよい。

【１９３２】

ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への始動入賞（第１始動入賞）、または、第２始動入賞口への始動入賞（第２始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路１０４のカウント値（乱数値ＭＲ１）を抽出する。

【１９３３】

第１始動入賞については、抽出値を［第１特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第１特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致しないときは、抽出値を［第１特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第１特別図柄に関して小当りにすることに決定する。

【１９３４】

第２始動入賞については、抽出値を［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致しないときは、抽出値を［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定（小当り中にＶ入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することも意味する。

【１９３５】

なお、大当りに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、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小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、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【１９３６】

［大当り種別判定テーブル］

図２８２－３、及び、図２８２－４は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブルおよび小当り経由大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【１９３７】

図２８２－３は、遊技状態が通常状態であるときに大当りと判定された場合の図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる大当り種別判定テーブルと、遊技状態が通常状態であるときに小当りと判定された場合の小当り経由大当りの大当り種別を決定するために用いる小当り経由大当り種別判定テーブルである。

【１９３８】

図２８２－４は、遊技状態がａ時短状態およびｂ時短状態であるときに大当りと判定された場合の図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる大当り種別判定テーブルと、遊技状態がａ時短状態およびｂ時短状態であるときに小当りと判定された場合の小当り経由大当りの小当り経由大当り種別を決定するために用いる小当り経由大当り種別判定テーブルである。

【１９３９】

これらの大当り種別判定テーブル、および、小当り経由大当り種別判定テーブルには、各大当り種別（小当り経由大当り種別）に対応した、各大当り後に実行される時短制御の回数と、確定飾り図柄の種類と、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値である大当り判定値とが設定されている。

【１９４０】

＜通常状態の大当り種別判定テーブル＞

図２８２－３（Ａ１）は、遊技状態が通常状態であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合の図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルである。図２８２－３（Ａ２）は、遊技状態が通常状態であるときに第２特別図柄により大当りと判定された場合の図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブル」である。

【１９４１】

（［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブル）
図２８２－３（Ａ１）の［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「図柄３Ｒ通常大当り」と「図柄１０Ｒａ時短大当り」と「図柄１０Ｒｂ時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。
【１９４２】
本例では、［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１１９まで（４０％）が「図柄３Ｒ通常大当り」、１２０～２３９まで（４０％）が「図柄１０Ｒａ時短大当り」、２４０～２９９まで（２０％）が「図柄１０Ｒｂ時短大当り」に割り当てられている。
【１９４３】
また、図２８２－３（Ａ１）には、各大当り種別のそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「図柄３Ｒ通常大当り」は０回、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は１００００回、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」は１００００回である。
【１９４４】
また、図２８２－３（Ａ１）には、各大当り種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「図柄３Ｒ通常大当り」は偶数図柄、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は数字図柄「７」を除く奇数図柄、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」はが数字図柄「７」である奇数図柄である。
【１９４５】
（［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブル）
図２８２－３（Ａ２）の［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「図柄１０Ｒａ時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。
【１９４６】
本例では、［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２９９まで（１００％）が「図柄１０Ｒａ時短大当り」に割り当てられている。
【１９４７】
また、図２８２－３（Ａ２）には、大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は時短制御回数が１００００回である。
【１９４８】
また、図２８２－３（Ａ２）には、各大当り種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は、確定飾り図柄の種類が数字図柄「７」である奇数図柄である。
【１９４９】
＜通常状態の小当り経由大当り種別判定テーブル＞
図２８２－３（Ｂ１）は、遊技状態が通常状態であるときに第１特別図柄により小当りと判定された場合の小当り経由大当りの小当り経由大当り種別を決定するために用いる［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルである。図２８２－３（Ｂ２）は、遊技状態が通常状態であるときに第２特別図柄により小当りと判定された場合の小当り経由大当りの小当り経由大当り種別を決定するために用いる［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルである。
【１９５０】
（［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブル）
図２８２－３（Ｂ１）の［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【１９５１】
本例では、［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２９９まで（１００％）が「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に割り当てられている。
【１９５２】
また、図２８２－３（Ｂ１）には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は時短制御回数が１００００回である。
【１９５３】
また、図２８２－３（Ｂ１）には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は、確定飾り図柄の種類がはずれ図柄である。なお、本実施形態では、「通常小当り」の発生時にＶ入賞が発生した場合には、大当り遊技状態に制御された後に通常状態に制御される（図２８２－１９参照）。
【１９５４】
（［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブル）
図２８２－３（Ｂ２）の［第２特別図柄用］小当り大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」と「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。
【１９５５】
本例では、［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～７４まで（２５％）が「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」、７５～２９９まで（７５％）が「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に割り当てられている。
【１９５６】
また、図２８２－３（Ｂ２）には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は１００００回、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」も１００００回である。
【１９５７】
また、図２８２－３（Ｂ２）には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」ははずれ図柄や後述する特殊図柄等であり、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は数字図柄「７」である奇数図柄である。
【１９５８】
本実施形態では、通常状態において大当りや小当り経由大当りが発生した場合の大当りファンファーレ期間が０．１秒に設定されている。この大当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、ファンファーレ演出と称する。
【１９５９】
また、通常状態において小当りが発生した場合の小当りファンファーレ期間が０．１秒に設定されている。この小当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、小当りファンファーレ演出と称する。
【１９６０】
また、本実施形態では、通常状態に実行される変動表示のいずれの変動パターンにおいても、図柄確定期間が０．５秒に設定されている（不図示）。
【１９６１】
＜ａ時短状態、ｂ時短状態の大当り種別判定テーブル＞
図２８２－４（Ａ１）は、遊技状態が時短状態（ａ時短状態又はｂ時短状態）であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合の［第１特別図柄用］大当り種別判定

テーブルである。図２８２－４（Ａ２）は、遊技状態が時短状態であるときに第２特別図柄により大当りと判定された場合の［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルである。
【１９６２】
（［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブル）
図２８２－４（Ａ１）の［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「図柄３Ｒｂ時短大当り」と「図柄１０Ｒａ時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。
【１９６３】
本例では、［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２３９まで（８０％）が「図柄３Ｒｂ時短大当り」、２４０～２９９まで（２０％）が「図柄１０Ｒａ時短大当り」に割り当てられている。
【１９６４】
また、図２８２－４（Ａ１）には、各大当り種別のそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「図柄３Ｒｂ時短大当り」は１００００回、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は１００００回である。
【１９６５】
また、図２８２－４（Ａ１）には、各大当り種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「図柄３Ｒｂ時短大当り」は数字図柄「３」である奇数図柄、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は数字図柄「７」である奇数図柄である。
【１９６６】
図２８２－４（Ａ１）に示したように、遊技状態が時短状態（ａ時短状態又はｂ時短状態）であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄３Ｒｂ時短大当り」又は「図柄１０Ｒａ時短大当り」のいずれかの大当り種別に判定されることによって、遊技状態が時短状態であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合に、適切な演出制御を行うことができる。
【１９６７】
具体的には、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」に当選した場合に、実質的に次回の大当りが確定しているｂ時短状態に制御される本実施形態では、初当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）と、実質的に次回確定している大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）との合計３０００個の賞球が付与されることを報知する演出（後述する３０００報知演出）が初当り時に実行され、遊技者は合計３０００個の賞球が付与されることを認識している（図２８２－５４参照）。
【１９６８】
また、ｂ時短状態に制御されたにも関わらず、いずれかの理由で第２特別図柄の変動表示が実行されなかった場合に、初当りに当選した変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する第１特別図柄の保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）の変動表示が実行されてしまうことがある。このときに実行された第１特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」と判定されていた場合に発生する大当り（以下、適宜「イレギュラー特１大当り」と称する。）の大当り種別に応じて、付与される／付与される予定の賞球数が異なる。
【１９６９】
（Ａ）イレギュラー特１大当りの大当り種別が「図柄３Ｒｂ時短大当り」であった場合には、
（Ａ１）初当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）
（Ａ２）イレギュラー特１大当りの３ラウンド分の賞球（４５０個）
（Ａ３）イレギュラー特１大当り後に制御されるｂ時短状態で実質的に次回確定している大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）
の合計３４５０個の賞球が付与されることが実質的に確定となる。
【１９７０】

（Ｂ）イレギュラー特１大当りの大当り種別が「図柄１０Ｒａ時短大当り」であった場合には、
（Ｂ１）初当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）
（Ｂ２）イレギュラー特１大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）
の合計３０００個の賞球が付与されることが実質的に確定となる。
【１９７１】
なお、イレギュラー特１大当り後に制御されるａ時短状態では、次回の大当りは実質的に確定していないので、ここでは（Ｂ３）として１０ラウンド分の賞球（１５００個）が付与されることが実質的に確定となるものとしていない。
【１９７２】
このように、初当り時の３０００報知演出によって、合計３０００個の賞球が付与されることを遊技者に認識させる本実施形態において、イレギュラー特１大当りが発生してしまった場合であっても、遊技状態が時短状態であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄３Ｒｂ時短大当り」又は「図柄１０Ｒａ時短大当り」のいずれかの大当り種別に判定される構成を採用することによって、３０００個以上の賞球を付与することが可能となり、初当り時の３０００報知演出の演出内容に対して矛盾が起きないようにすることができ、付与される賞球数の点でも遊技者が不利になり過ぎることを防ぐことができる。
【１９７３】
また、本実施形態では、遊技状態が時短状態（ａ時短状態又はｂ時短状態）であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の大当り種別に判定されない。
【１９７４】
（Ｃ）イレギュラー特１大当りの大当り種別が「図柄１０Ｒｂ時短大当り」であった場合には、
（Ｃ１）初当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）
（Ｃ２）イレギュラー特１大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）
（Ａ３）イレギュラー特１大当り後に制御されるｂ時短状態で実質的に次回確定している大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）
の合計４５００個の賞球が付与されることが実質的に確定となり、初当り時の３０００報知演出の演出内容に対して矛盾が起きてしまうとともに、付与される賞球数の点でも遊技者が過度に有利になってしまうので、遊技状態が時短状態であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合の大当り種別として「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が設けられていない。
【１９７５】
（［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブル）
図２８２－４（Ａ２）の［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「図柄１０Ｒａ時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。
【１９７６】
本例では、［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２９９まで（１００％）が「図柄１０Ｒａ時短大当り」に割り当てられている。
【１９７７】
また、図２８２－４（Ａ２）には、大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は時短制御回数が１００００回である。
【１９７８】
また、図２８２－４（Ａ２）には、大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は、確定飾り図柄の種類が数字図柄「７

」である奇数図柄である。
【１９７９】
＜ａ時短状態、ｂ時短状態の小当り経由大当り種別判定テーブル＞
図２８２－４（Ｂ１）は、遊技状態が時短状態（ａ時短状態、ｂ時短状態）であるときに第１特別図柄により小当りと判定された場合の［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルである。図２８２－４（Ｂ２）は、遊技状態が時短状態であるときに第２特別図柄により小当りと判定された場合の［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルである。
【１９８０】
（［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブル）
図２８２－４（Ｂ１）の［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。
【１９８１】
本例では、［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２９９まで（１００％）が「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に割り当てられている。
【１９８２】
また、図２８２－４（Ｂ１）には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は時短制御回数が１００００回である。
【１９８３】
また、図２８２－４（Ｂ１）には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は、確定飾り図柄の種類がはずれ図柄である。
【１９８４】
（［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブル）
図２８２－４（Ｂ２）の［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」と「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。
【１９８５】
本例では、［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～７４まで（２５％）が「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」、７５～２９９まで（７５％）が「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に割り当てられている。
【１９８６】
また、図２８２－４（Ｂ２）には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は１００００回、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」も１００００回である。
【１９８７】
また、図２８２－４（Ｂ２）には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」のａ時短状態の場合ははずれ図柄で、ｂ時短状態の場合は特殊図柄（本例では、「ＥＮＤ」の文字が示された特殊図柄）であり、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は数字図柄「７」である奇数図柄である。
【１９８８】
本実施形態では、ａ時短状態またはｂ時短状態において大当りや小当り経由大当りが発生した場合の大当りファンファーレ期間が０．１秒に設定されている。この大当りファン

ファーレ期間に実行される各種の演出を、大当りファンファーレ演出と称する。
【１９８９】
　また、ａ時短状態またはｂ時短常態において小当りが発生した場合の小当りファンファーレ期間が０．１秒に設定されている。この小当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、小当りファンファーレ演出と称する。
【１９９０】
　また、ａ時短状態またはｂ時短状態に実行される変動表示のいずれの変動パターンにおいても、図柄確定期間が０．５秒に設定されている（図２８２－１５～図２８２－２０参照）。
【１９９１】
　［変動パターン判定］
　ＲＯＭ１０１には、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。
【１９９２】
　＜リーチを伴わない変動パターン＞
　本実施形態において、リーチを伴わない変動パターン（「ロング変動はずれ」、「高速はずれ」、「超高速はずれ」、「高速時短小当り」、「超高速時短小当り」、「突入変動はずれ」、「突入変動大当り」、「突入変動時短小当り」、「擬似変動はずれ」、「直大当り」、（「高速通常小当り」＝「高速はずれ」）」等）とは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」、「大当り」、「時短小当り」、又は「通常小当り」のいずれかとなることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。
【１９９３】
　本実施形態において、変動表示結果が「はずれ」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１０００ｍｓであり、「超高速はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２００ｍｓであり、「ロング変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１００００ｍｓであり、「突入変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３０２００ｍｓであり、「擬似変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２８００ｍｓである。
【１９９４】
　また、変動表示結果が「大当り」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「直大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１００００ｍｓであり、「突入変動大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は４００００ｍｓである。
【１９９５】
　また、変動表示結果が「時短小当り」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は５０００ｍｓであり、「超高速時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は５００ｍｓであり、「突入変動時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３０５００ｍｓである。
【１９９６】
　また、変動表示結果が「通常小当り」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速通常小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１０００ｍｓである。
【１９９７】
ｂ時短中の通常小当りの変動パターンについて
　なお、本実施形態では、ｂ時短状態において変動表示結果が「通常小当り」となる場合に、「高速通常小当り」の変動パターンと判定される。この「高速通常小当り」の変動パ

ターンは、「高速はずれ」の変動パターンと同様の演出態様の変動パターンであり、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」であることに対応した飾り図柄の組み合わせ（例えば、「２４５」等）が停止表示される。ｂ時短状態で「通常小当り」が発生したときに、Ｖ入賞が発生しなくても、継続してｂ時短状態に制御される（即ち、通常状態に制御されない（転落しない））本実施形態において（図２８２－２４参照）、ｂ時短状態では変動表示結果が「通常小当り」となったことを報知する必要がないので、変動表示結果が「はずれ」となるときと同様の変動パターンを用いている。

【１９９８】

＜「超高速時短小当り」の演出例＞

変動パターンが「超高速時短小当り」であるときの演出例に関して、図２８２－５を用いて説明する。

【１９９９】

図２８２－５は、変動パターンが「超高速時短小当り」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【２０００】

図２８２－５（１）及び（２）は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であることに対応した各種演出画像や第３飾り図柄に関して、後述する図２８２－２８（１）及び（２）と同様なので説明を省略する。

【２００１】

次いで、図２８２－５（３）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を縮小表示させるべきタイミングで、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、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果が「時短小当り」となることに対応した第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）である。

【２００２】

次いで、図２８２－５（４）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、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、表示結果が「時短小当り」となる第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を停止表示させる（即ち、即ち、第３飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行している）。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。

【２００３】

次いで、図２８２－５（５）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる（即ち、即ち、第３飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行している）。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【２００４】

次いで、図２８２－５（６）に示すように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態の小当り遊技を開始させたタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に小当り遊技開始画像を表示させる。この小当り遊技開始画像は、Ｖ入賞させるための「Ｖを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む小当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

【２００５】

［突入変動］

本実施形態では、大当り発生カウント値＝３であるときのａ時短状態の１変動目（即ち、初めて制御された「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の１変動目）において実行される変動パターンは、変動パターン（前半部）と変動パターン（後半部）とで構成されている。

変動パターン（前半部）では、例えば、「突入変動」の変動パターンが実行される。本実施形態では、変動パターン（前半部）において「突入変動」の変動パターンが実行された後に各変動表示結果に応じた変動パターン（後半部）が実行される。

【２００６】

変動パターン（後半部）では、当該変動表示の表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示が実行される。この演出を「表示結果報知変動演出」と称する。変動パターン（後半部）の表示結果報知変動演出では、例えば、変動表示結果が「はずれ」の場合には「超高速はずれ」の変動パターン（２００ｍｓ）の変動表示、変動表示結果が「時短小当り」の場合には「超高速時短小当り」の変動パターン（５００ｍｓ）の変動表示等が実行される。

【２００７】

変動パターン（前半部）の「突入変動」とは、現在制御されている演出モードを示唆する情報が表示された後で、飾り図柄の擬似変動演出（飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止し、その後も、飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止する擬似変動を繰り返す演出）が実行され、所定のタイミングで現在制御されている演出モードを示唆する情報が再び表示されるとともに現在制御されている演出モードが開始されることを示唆する情報が表示される変動パターンである（図２８２－７～図２８２－９参照）。以下では、擬似変動のうち飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止するまでの一連の演出を適宜「単位擬似変動」と称する。従って、擬似変動演出とは、複数回の単位擬似変動が実行される演出である。

【２００８】

本実施形態における「突入変動」では、現在制御されている演出モードを示唆する情報とは、「超高速」の文字や「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字（以下、適宜「モード開始示唆演出」と称する。）であり、現在制御されている演出モードが開始されることを示唆する情報とは、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字や「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ突入」の文字（以下、適宜「モード開始報知演出」と称する。）である。

【２００９】

また、「突入変動」における飾り図柄の擬似変動演出とは、１回目の飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止するまでの期間（以下、適宜「単位擬似変動期間」と称する。）より、２回目の単位擬似変動期間の方が短く、２回目の単位擬似変動期間より、３回目の単位擬似変動期間の方が短くなっている。以降同様に擬似変動を実行する毎に単位擬似変動期間が短くなっていく構成、即ち、擬似変動の速度が加速度的に速くなっていく構成を採用している。以下では、このような擬似変動演出を適宜「加速擬似変動演出」と称する。本例では、加速擬似変動演出では、全７回の単位擬似変動が実行されるものとする。

【２０１０】

このように、初めて制御された「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の１変動目の「突入変動」の変動パターンにおいて、加速擬似変動演出が実行されることによって、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］の変動表示の消化速度が、他の演出モードの変動表示の消化速度よりも速いことを遊技者に印象付けることができる。

【２０１１】

本実施形態では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、加速擬似変動演出中の飾り図柄（後述する「第３飾り図柄」）の擬似変動が実行されるときに、第３飾り図柄が仮停止する場合には、台座図柄と数字図柄とが含まれる一方で、光線エフェクト表示が含まれない構成となっている。このとき、第３飾り図柄の表示色が各色（青色、赤色、金色）で表示されるとともに、数字図柄内部の表示色が輝いて見えるような態様（以下、適宜「特殊態様」と称する。）で表示される。このように、加速擬似変動演出中の第３飾り図柄が仮停止するときに、第３飾り図柄が、光線エフェクト表示を含まない

態様で表示される一方で、特殊態様で表示されることによって、現在実行されている変動が擬似変動であることを遊技者に認識させることができる。

【２０１２】

また、加速擬似変動演出が終了し、当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行されるときには、第３飾り図柄が特殊態様で表示されないことによって、現在実行されている変動が擬似変動でないこと、即ち、実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示であることを遊技者に認識させることができる。

【２０１３】

また、本実施形態では、大当り発生カウント値＝３となった大当り遊技状態の大当りエンディング期間の所定のタイミングで、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」が開始すること（「突入変動」が開始すること）を報知する「ＲＥＡＤＹ」の文字が画像表示装置５に表示される。

【２０１４】

＜「突入変動はずれ」の演出例＞

変動パターンが「突入変動はずれ」であるときの演出例に関して、図２８２－６、及び、図２８２－７～図２８２－１０を用いて説明する。

【２０１５】

図２８２－６は、変動パターンが「突入変動はずれ」であるときに関連した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２８２－７～図２８２－１０は、変動パターンが「突入変動はずれ」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【２０１６】

先ず、図２８２－７（１）に示すように、大当り遊技状態（大当り発生カウント値＝３）の大当りエンディング期間の所定のタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部に「ＲＥＡＤＹ」の文字を表示させる。

【２０１７】

次いで、図２８２－７（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させたタイミング（図２８２－６に示すＴ１のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置５の画面中央部に「超高速」の文字を表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【２０１８】

次いで、図２８２－７（３）～（７）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて１０秒が経過したタイミングから１７．５秒が経過したタイミングまでの期間（図２８２－６に示すＴ２～Ｔ３の期間（７．５秒間））で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加速擬似変動演出（１回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の擬似変動を実行する。図２８２－７（３）、（６）、及び（７）に示すように、第３飾り図柄が仮停止しているときには、第３飾り図柄は特殊態様で表示されている。

【２０１９】

図２８２－７（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置５の画面中央部に「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字を表示させる。「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字は、第３飾り図柄よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字、第３飾り図柄の順で表示されているように見える。

【２０２０】

このときの「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字の表示態様は、加速擬似変動演出が終了した後のモード開始報知演出で表示される「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字の表示態様よりも視認性が低下した状態で表示されている。本例では、加速擬似変動演出中の「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字は、薄い白文字の態様で表示される一方で、加

速擬似変動演出が終了した後のモード開始報知演出中の「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字は、濃い黒文字の態様で表示されている。

【２０２１】

次いで、図２８２－７（８）～図２８２－８（１１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて１７．５秒が経過したタイミングから２１秒が経過したタイミングまでの期間（図２８２－６に示すＴ３～Ｔ４の期間（３．５秒間））で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加速擬似変動演出（２回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の擬似変動を実行する。図２８２－８（１０）及び（１１）に示すように、第３飾り図柄が仮停止しているときには、第３飾り図柄は特殊態様で表示されている。

【２０２２】

図２８２－８（１１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置５の画面中央部に「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字を表示させる。

【２０２３】

次いで、図２８２－８（１２）以降に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて２１秒が経過したタイミング（図２８２－６に示すＴ４のタイミング）以降で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加速擬似変動演出（３回目～８回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の擬似変動を実行する。

【２０２４】

そして、図２８２－９（１３）～（１５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加速擬似変動演出（７回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の擬似変動を実行する。

【２０２５】

次いで、図２８２－９（１６）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて２５．５秒が経過したタイミング（図２８２－６に示すＴ９のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加速擬似変動演出を終了し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒから第３飾り図柄を消去するとともに、モード開始報知演出を実行し、画像表示装置５の画面中央部に「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字（濃い黒文字の態様）を表示させる。

【２０２６】

次いで、図２８２－９（１７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード開始報知演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面中央部に「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ突入」の文字（濃い黒文字の態様）を表示させる。

【２０２７】

次いで、図２８２－９（１８）～図２８２－１０（２１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて３０秒が経過したタイミングから３０．２秒が経過したタイミングまでの期間（図２８２－６に示すＴ１０～Ｔ１１の期間）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード開始報知演出を終了し、画像表示装置５の画面中央部から「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ突入」の文字を消去し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて第３飾り図柄の変動表示を実行し、表示結果が「はずれ」となる確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「１４５」）を停止（停止表示、確定停止）させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「１４５」）を確定停止させる。

【２０２８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似変動ではなく実際に当該変動表示の表示結果を報知するための第３飾り図柄の変動表示が実行されていることに基づいて、第３飾り図柄が停止（停止表示、確定停止）するときに、第３飾り図柄を特殊態様で表示させずに

、光線エフェクト表示を含む態様で表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置５に表示させている（後述する図２８２－２８参照）。

【２０２９】

本実施形態では、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、少ない変動表示の回数で「通常小当り」に当選してしまった場合に、他の演出モードと比較して変動表示期間が極端に短い変動パターン（「超高速はずれ」（０．２秒））が選択される割合が高い［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されていることによって、大当りを複数回発生させて初めて制御させることができる［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］を十分に遊技することなく終了させてしまう虞がある。

【２０３０】

このような状況が発生してしまうことを鑑みて、初めて制御された［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］の１変動目において、１００％の割合で「突入変動」の変動パターン（３０秒以上）が実行されることによって、早い段階で［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］から転落してしまった場合でも、少なくとも３０秒以上の［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］の制御期間を確保することができる。

【２０３１】

また、初めて制御された［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］の１変動目において、１００％の割合で「突入変動」の変動パターン（加速擬似変動演出）が実行されることによって、早い段階で［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］から転落してしまった場合でも、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］での第３飾り図柄の変動表示と類似した態様の飾り図柄の擬似変動が複数回実行されることによって、擬似変動ではあるものの少なくとも複数回以上の［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における第３飾り図柄の変動表示を遊技することができる。

【２０３２】

また、本実施形態では、大当り発生回数に応じて、大当りエンディング期間の長さを変えることが可能であるので、例えば、大当り発生カウント値＝３の大当り（即ち、初めて「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」に制御される直前の大当り）の大当りエンディング期間を３０秒に設定し、この期間に、大当り後に［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に初めて制御されることを示唆する情報（「超高速」の文字、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ突入」の文字等）を表示させることが可能である。

【２０３３】

しかしながら、パチンコ遊技機では、大当り遊技状態（大当りエンディング期間）に飾り図柄の変動表示を行うことや、それに類似した演出態様の演出を行うことは禁止されている。そのため、大当りエンディング期間に、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に初めて制御されることを示唆する情報を表示させることは可能であるものの、加速擬似変動演出を実行することができずに、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］の変動表示の消化速度が、他の演出モードの変動表示の消化速度よりも速いことを遊技者に報知することができない。

【２０３４】

そのため、本実施形態では、加速擬似変動演出や［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に初めて制御されることを示唆する情報の表示を、大当りエンディング期間ではなく［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御された１変動目に実行している。

【２０３５】

［擬似変動はずれ］

本実施形態における「擬似変動はずれ」の変動パターンとは、飾り図柄（後述する「第３飾り図柄」）の単位擬似変動が連続して３回実行され、３回目の単位擬似変動の終了後に表示結果が「はずれ」であることを報知するための第３飾り図柄の変動表示が実行され、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである（図２８２－１２および図２８２－１３参照）。即ち、３回の単位擬似変動と１回の当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行される変動パターンである。この当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行される演出を、「表

示結果報知変動演出」と称する。
【２０３６】
本実施形態における「擬似変動はずれ」の変動パターンにおける飾り図柄の擬似変動演出とは、１回目の単位擬似変動期間と２回目の単位擬似変動期間と３回目の単位擬似変動期間とが、いずれも飾り図柄が擬似変動を行う期間（２００ｍｓ）＋飾り図柄が仮停止する期間（５００ｍｓ）の７００ｍｓに設定されている。即ち、３回全ての単位擬似変動の速度が同じ速さ（等速）で実行される構成を採用している。以下では、このような擬似変動演出を適宜「等速擬似変動演出」と称する。
【２０３７】
本実施形態では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、等速擬似変動演出中の飾り図柄の擬似変動が実行されるときに、第３飾り図柄が仮停止する場合には、台座図柄と数字図柄と光線エフェクト表示とが含まれる構成となっている。このとき、第３飾り図柄の表示色が各色（青色、赤色、金色）で表示されるとともに、数字図柄内部の表示色が輝いて見えるような態様（以下、適宜「特殊態様」と称する。）で表示される。このように、等速擬似変動演出中の第３飾り図柄が仮停止するときに、第３飾り図柄が特殊態様で表示されることによって、現在実行されている変動が擬似変動であることを遊技者に認識させることができる。
【２０３８】
また、等速擬似変動演出が終了し、当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行されるときには、第３飾り図柄が特殊態様で表示されないことによって、現在実行されている変動が擬似変動でないことを遊技者に認識させることができる。
【２０３９】
＜「擬似変動はずれ」の演出例＞
変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときの演出例に関して、図２８２－１１、及び、図２８２－１２～図２８２－１３を用いて説明する。
【２０４０】
図２８２－１１は、変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときに関連した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２８２－１２～図２８２－１３は、変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。
【２０４１】
先ず、図２８２－１２（１）～（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させたタイミングから０．７秒経過するタイミングまでの期間（図２８２－１１に示すＴ１～Ｔ２の期間）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、等速擬似変動演出（１回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の擬似変動を実行する。図２８２－１２（３）に示すように、第３飾り図柄が仮停止しているときには、第３飾り図柄は特殊態様で表示されている。
【２０４２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置５に表示させている（後述する図２８２－２８参照）。
【２０４３】
次いで、図２８２－１２（４）～（６）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて０．７秒経過したタイミングから１．４秒経過したタイミングまでの期間（図２８２－１１に示すＴ２～Ｔ３の期間）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、等速擬似変動演出（２回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の擬似変動を実行する。図２８２－１２（６）に示すように、第３飾り図柄が仮停止しているときには、第３飾り図柄は特殊態様で表示されている。
【２０４４】

次いで、図２８２－１２（７）～図２８２－１３（９）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて１．４秒経過したタイミングから２．１秒経過したタイミングまでの期間（図２８２－１１に示すＴ３～Ｔ４の期間）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、等速擬似変動演出（３回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の擬似変動を実行する。図２８２－１３（９）に示すように、第３飾り図柄が仮停止しているときには、第３飾り図柄は特殊態様で表示されている。

【２０４５】

次いで、図２８２－１３（１０）～（１３）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて２．１秒が経過したタイミングから２．８秒が経過したタイミングまでの期間（図２８２－６に示すＴ４～Ｔ５の期間）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、等速擬似変動演出を終了し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける第３飾り図柄の擬似変動を終了し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて第３飾り図柄の変動表示を実行し、表示結果が「はずれ」となる確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「１４５」）を停止（停止表示、確定停止）させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「１４５」）を確定停止させる。

【２０４６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似変動ではなく実際に当該変動表示の表示結果を報知するための第３飾り図柄の変動表示が実行されていることに基づいて、第３飾り図柄が停止（停止表示、確定停止）するときに、第３飾り図柄を特殊態様で表示させていない。

【２０４７】

［直大当り］

本実施形態では、大当り発生カウント値≧３であるときのａ時短状態（即ち、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」）またはｂ時短状態（即ち、「無敵ＲＵＳＨ」）において、第２特別図柄の変動表示結果が「大当り」である場合に、「直大当り」の変動パターンが実行される。

【２０４８】

「直大当り」の変動パターンとは、変動表示が開始された後に飾り図柄が非表示となり、飾り図柄が非表示の状態を継続して変動表示が終了される変動パターンである。この変動パターンでは、変動表示が終了するときに、変動表示結果が「大当り」となることを示す小図柄の組み合わせが確定停止される（図２８２－１４参照）。

【２０４９】

本実施形態では、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７に発光装置が備えられており、大当り発生カウント値≧３であるときのａ時短状態（即ち、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」）またはｂ時短状態（即ち、「無敵ＲＵＳＨ」）において、第２特別図柄の変動表示結果が「大当り」であることに基づいた大当りが発生した場合に、大当り遊技状態に制御されたタイミングで、特別可変入賞球装置７を発光させることが可能である。

【２０５０】

＜「直大当り」の演出例＞

変動パターンが「直大当り」であるときの演出例に関して、図２８２－１４を用いて説明する。

【２０５１】

図２８２－１４は、変動パターンが「直大当り」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【２０５２】

先ず、図２８２－１４（１）に示すように、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、直前に実行された変動表示の確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「２４５」）を表示させている。このとき、画像表示装置５

の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「２４５」）を表示させている。

【２０５３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置５に表示させている（後述する図２８２－２８参照）。

【２０５４】

次いで、図２８２－１４（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が次の第２特別図柄の変動表示（４個の保留記憶のうち１個目の保留記憶に対応した変動表示）を開始させたタイミングで、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から第３飾り図柄を消去する。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【２０５５】

次いで、図２８２－１４（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３飾り図柄を消去した状態で、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、表示結果が「大当り」となることを示す小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる（即ち、第３飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行していない）。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【２０５６】

次いで、図２８２－１４（４）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態のラウンド遊技（１ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に大当りラウンド遊技開始画像を表示させる。この大当りラウンド遊技開始画像は、大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ１」の文字）と、大入賞口へ入賞させるための「アタッカーを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別可変入賞球装置７を発光させている。

【２０５７】

本実施形態では、時短状態に制御されているときには、第２特別図柄の変動表示の実行頻度が高く、表示結果が「小当り」と判定されることによって大当りが発生する状況が多い。しかしながら、時短状態に制御されているときに、表示結果が「大当り」と判定されてしまうと、通常状態のときに当選した方がよかったという残念感を抱かせてしまう。

【２０５８】

このような状況が発生したときに、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことを示す情報（「アタッカーを狙え！！」の文字（小当り経由大当りの場合「Ｖを狙え！！」の文字））を画像表示装置５の画面に表示させておくとともに、特別可変入賞球装置７を発光させることによって画像表示装置５から大入賞口の方へ遊技者の意識を向けて、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことに対する残念感を軽減できる。

【２０５９】

＜ノーマルリーチを伴う変動パターン＞

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「高速ノーマルリーチはずれ」、「高速ノーマルリーチ時短小当り」等）とは、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（チャレンジ演出、転落演出等）が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

【２０６０】

本実施形態において、変動表示結果が「はずれ」である場合のノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３０００ｍｓである。

【２０６１】
　また、変動表示結果が「時短小当り」である場合のノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は７０００ｍｓである。
【２０６２】
　＜スーパーリーチを伴う変動パターン＞
　本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＢはずれ」、「スーパーリーチＣはずれ」、「スーパーリーチＡ時短小当り」、「スーパーリーチＡ大当り」、「スーパーリーチＢ通常小当り」、「スーパーリーチＣ時短小当り」）では、「大当り」、「時短小当り」、又は「通常小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。
【２０６３】
　（スーパーリーチＡ（チャレンジ演出））
　本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチＡはずれ」や「スーパーリーチＡ時短小当り」や「スーパーリーチＡ大当り」の変動パターンでは、変動表示の開始とともにリーチ状態が成立し、味方キャラクタが岩に対して爆弾を投げるアクションを行うことにより「時短小当り」や「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチＡ演出（以下、適宜「チャレンジ演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタがチャレンジに失敗する演出（失敗演出）が実行される。失敗演出では、図柄表示エリアにおいて、はずれ図柄が停止表示される。一方、最終表示結果が「時短小当り」や「大当り」となる場合には、味方キャラクタがチャレンジに成功する演出（成功演出）が実行される（図２８２－５８参照）。失敗演出では、図柄表示エリアにおいて、大当り図柄が停止表示される（図柄揃い演出が実行される）。
【２０６４】
　（スーパーリーチＢ（転落煽り演出））
　本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチＢはずれ」や「スーパーリーチＢ通常小当り」の変動パターンでは、変動表示が開始されると、転落示唆表示（本例では、「！」を含む三角形のオブジェクトと、「ＷＡＲＮＩＮＧ」の文字とを含む画像）が表示された後に、リーチ状態が成立し、図柄表示エリア５Ｃに仮停止した特殊図柄（時短状態が終了することを示唆する「ＥＮＤ」の文字の特殊図柄）に対してプッシュボタン３１Ｂを操作することにより「通常小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチＢ演出（以下、適宜「転落煽り演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、仮停止していた特殊図柄を破壊することに成功し、図柄表示エリア５Ｃにはずれ図柄が確定停止する演出（転落回避演出）が実行される。一方、最終表示結果が「通常小当り」となる場合には、仮停止していた特殊図柄を破壊することに失敗し、図柄表示エリア５Ｃに特殊図柄が確定停止する演出（転落確定演出）が実行される（図２８２－６１参照）。
【２０６５】
　（スーパーリーチＣ（ボタン即当り演出））
　本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチＣはずれ」や「スーパーリーチＣ時短小当り」の変動パターンでは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの各領域にプッシュボタン３１Ｂを模した操作促進表示と、プッシュボタン３１Ｂの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバーとを表示させ、プッシュボタン３１Ｂを１回操作するごとに各図柄表示エリアに飾り図柄が停止表示（例えば、図柄表示エリア５Ｒ→５Ｌ→５Ｃの順で停止）し、プッシュボタン３１Ｂを合計３回操作することで図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄の組合せが停止表示することにより、「時短小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチＣ演出（以下、適宜「ボタン即当り演出」と称する。）が実行され

る。
【２０６６】
ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに最終表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）が停止表示する演出（図柄はずれ演出）が実行される。一方、最終表示結果が「時短小当り」となる場合には、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに最終表示結果が「時短小当り」となる飾り図柄の組合せ（７の奇数図柄「７７７」）が停止表示する演出（図柄揃い演出）が実行される（不図示）。
【２０６７】
上記の実施形態では、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチＡ～スーパーリーチＣを設ける例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチＡ～スーパーリーチＣとは異なる種類のスーパーリーチを設けてもよい。
【２０６８】
例えば、スーパーリーチとしてスーパーリーチＤを設けるものとする。スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチＤはずれ」や「スーパーリーチＤ時短小当り」や「スーパーリーチＤ大当り」の変動パターンでは、変動表示の開始とともにリーチ状態が成立し、味方キャラクタが敵キャラクタとバトルを行うことにより「時短小当り」や「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチＤ演出（以下、適宜「バトル演出」と称する。）が実行される。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「時短小当り」や「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。このバトル演出で登場する味方キャラクタは、後述する可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと関連付けられているものとする。
【２０６９】
ここでは、後述するドリームＲＵＳＨ、超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ、無敵ＲＵＳＨ（図２８２－２５参照）中における変動パターン判定について説明する。具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される［はずれ用］変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される［大当り用］変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「時短小当り」にすることが事前決定されたときに使用される［時短小当り用］変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「通常小当り」にすることが事前決定されたときに使用される［通常小当り用］変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。
【２０７０】
［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、「ロング変動はずれ」、「高速はずれ」、「高速ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＢはずれ」、「超高速はずれ」、「スーパーリーチＣはずれ」、「突入変動はずれ」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。
【２０７１】
［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、「スーパーリーチＡ大当り」、「突入変動大当り」、「直大当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。
【２０７２】
［時短小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、「高速時短小当り」、「高速ノーマルリーチ時短小当り」、「スーパーリーチＡ時短小当り」、「突入変動時短小当り」、「超高速時短小当り」、「スーパーリーチＣ時短小当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。
【２０７３】

［通常小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、「スーパーリーチＢ通常小当り」、「突入変動通常小当り」、「高速通常小当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【２０７４】

本実施形態では、大当りとして、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してＶ入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれるので、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とで、異なる変動パターンを用いている。しかしながら、このような形態に限らず、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とで、共通の変動パターンを用いてもよい。

【２０７５】

＜［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝１、２）用］、［保留０個用］変動パターン判定テーブル＞

図２８２－１５（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝１、２）用］の［保留０個用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、ａ時短状態において大当り発生カウント値＝１、２である場合、演出モードとして「ドリームＲＵＳＨ」に制御される（図２８２－２５参照）。即ち、図２８２－１５（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（ドリームＲＵＳＨ）用］の［保留０個用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【２０７６】

図２８２－１５（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～７００までが「ロング変動はずれ」の変動パターン、７０１～８００までが「高速はずれ」の変動パターン、８０１～９００までが「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、９０１～９５０までが「スーパーリーチＡはずれ」の変動パターン、９５１～９９７までが「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。

【２０７７】

図２８２－１５（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「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いる。

【２０７８】

図２８２－１５（３）に示すように、［時短小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３００までが「高速時短小当り」の変動パターン、３０１～５００までが「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターン、５０１～９９７までが「スーパーリーチＡ時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【２０７９】

図２８２－１５（４）に示すように、［通常小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「スーパーリーチＢ通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【２０８０】

＜［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝１、２）用］、［保留１～４個用］変動パターン判定テーブル＞

図２８２－１６（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝１、２）用］の［保留１～４個用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。即ち、図２８２－１６（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（ドリームＲＵＳＨ）用］の［保留１～４個用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【２０８１】

図２８２－１６（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいて

は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～８００までが「高速はずれ」の変動パターン、８０１～９００までが「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、９０１～９５０までが「スーパーリーチＡはずれ」の変動パターン、９５１～９９７までが「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。

【２０８２】

図２８２－１６（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「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いる。

【２０８３】

図２８２－１６（３）に示すように、［時短小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３００までが「高速時短小当り」の変動パターン、３０１～５００までが「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターン、５０１～９９７までが「スーパーリーチＡ時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【２０８４】

図２８２－１６（４）に示すように、［通常小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「スーパーリーチＢ通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【２０８５】

＜［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝３）用］、［１変動目］変動パターン判定テーブル＞

図２８２－１７（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝３）用］の［１変動目用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、ａ時短状態において大当り発生カウント値＝３である場合、演出モードとして「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」に制御される（図２８２－２５参照）。即ち、図２８２－１７（１）～（４）は、本実施形態における［初当り後に初めて制御されたａ時短状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ）の１変動目用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【２０８６】

図２８２－１７（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「突入変動はずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【２０８７】

図２８２－１７（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「突入変動大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【２０８８】

図２８２－１７（３）に示すように、［時短小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「突入変動時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【２０８９】

図２８２－１７（４）に示すように、［通常小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「突入変動通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【２０９０】

＜［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝３～１００００）、［保留０個］用］変動パターン判定テーブル＞

図２８２－１８（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝３～１００００）用］の［保留０個用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。なお、大当り発生カウント値＝３の場合、１変動目を除く。また、本例では、ａ時

短状態において大当り発生カウント値＝３～１００００である場合、演出モードとして「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」に制御される（図２８２－２５参照）。即ち、図２８２－１８（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ）用］の［保留０個用］の変動パターン判定テーブルの具体例である（大当り発生カウント値＝３の場合、１変動目を除く）。

【２０９１】

図２８２－１８（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～７００までが「擬似変動はずれ」の変動パターンに割り当てられており、７０１～９００までが「超高速はずれ」の変動パターンに割り当てられており、９０１～９５０までが「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、９５１～９９７までが「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。

【２０９２】

図２８２－１８（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【２０９３】

図２８２－１８（３）に示すように、［時短小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～７００までが「超高速時短小当り」の変動パターンに割り当てられており、７０１～９９７までが「スーパーリーチＣ時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【２０９４】

図２８２－１８（４）に示すように、［通常小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「スーパーリーチＢ通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【２０９５】

＜［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝３～１００００）、［保留１～４個］用］変動パターン判定テーブル＞

図２８２－１９（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝３～１００００）用］の［保留１～４個用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。なお、大当り発生カウント値＝３の場合、１変動目を除く。また、本例では、ａ時短状態において大当り発生カウント値＝３～１００００である場合、演出モードとして「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」に制御される（図２８２－２５参照）。即ち、図２８２－１９（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ）用］の［保留１～４個用］の変動パターン判定テーブルの具体例である（大当り発生カウント値＝３の場合、１変動目を除く）。

【２０９６】

図２８２－１９（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９００までが「超高速はずれ」の変動パターンに割り当てられており、９０１～９７５までが「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、９７６～９９７までが「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。

【２０９７】

図２８２－１９（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【２０９８】

図２８２－１９（３）に示すように、［時短小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～７００までが「超高速時短小当り」の変動パターンに割り当てられており、７０１～９９７までが「スーパーリーチＣ時短

小当り」の変動パターンに割り当てられている。
【２０９９】
図２８２－１９（４）に示すように、［通常小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「スーパーリーチＢ通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。
【２１００】
＜［ｂ時短状態用］変動パターン判定テーブル＞
図２８２－２０（１）～（４）は、本実施形態における［ｂ時短状態用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、ｂ時短状態である場合、演出モードとして「無敵ＲＵＳＨ」に制御される（図２８２－２５参照）。即ち、図２８２－２０（１）～（４）は、本実施形態における［ｂ時短状態（無敵ＲＵＳＨ）用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。
【２１０１】
図２８２－２０（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「高速はずれ」の変動パターンに割り当てられている。
【２１０２】
図２８２－２０（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。
【２１０３】
図２８２－２０（３）に示すように、［時短小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「高速時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。
【２１０４】
図２８２－２０（４）に示すように、［通常小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「高速通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。
【２１０５】
このように、遊技状態がａ時短状態に制御されている期間において、大当り発生カウント値＝３～１００００（モード切替判定値以上）の場合は、変動表示期間が１０００ｍｓよりも短い「超高速非リーチはずれ」の変動パターンが実行される割合が約８０％である。一方で、大当り発生カウント値＝１、２（モード切替判定値未満）の場合は、変動表示期間が１０００ｍｓよりも短い「超高速非リーチはずれ」の変動パターンが実行される割合が０％である。従って、大当り発生カウント値がモード切替判定値の「３」以上の場合は、大当り発生カウント値がモード切替判定値の「３」未満の場合よりも、変動表示期間が１０００ｍｓよりも短い変動パターンが実行される割合が高くなっている。
【２１０６】
［遊技状態別の当り後の制御テーブル］
図２８２－２１は、本実施形態における遊技状態別の当り後の制御テーブルを示す説明図である。図２８２－２１（１）は、遊技状態が通常状態であるときに表示結果が「大当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果（大当り種別）に応じて示している。また、図２８２－２１（２）は、遊技状態がａ時短状態であるときに表示結果が「小当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果（小当り種別）とＶ入賞の発生有無とに応じて示している。また、図２８２－２１（３）は、遊技状態がｂ時短状態であるときに表示結果が「小当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果（小当り種別）とＶ入賞の発生有無とに応じて示している。
【２１０７】
図２８２－２１（１）に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、
（Ｎｏ．１－１）表示結果が「図柄３Ｒ通常大当り」となった場合は、大当り後に通常

状態に制御され、
（Ｎｏ．１－２）表示結果が「図柄１０Ｒａ時短大当り」となった場合は、大当り後にａ時短状態に制御され、
（Ｎｏ．１－３）表示結果が「図柄１０Ｒｂ時短大当り」となった場合は、大当り後にｂ時短状態に制御される。
【２１０８】
図２８２－２１（２）に示すように、遊技状態がａ時短状態であるときに、
（Ｎｏ．２－１）表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、
（Ｎｏ．２－２）表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に通常状態に制御され、
（Ｎｏ．２－３）表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、
（Ｎｏ．２－４）表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後にａ時短状態に制御される。
【２１０９】
図２８２－２１（３）に示すように、遊技状態がｂ時短状態であるときに、
（Ｎｏ．３－１）表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後にｂ時短状態に制御され、
（Ｎｏ．３－２）表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に通常状態に制御され、
（Ｎｏ．３－３）表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、
（Ｎｏ．３－４）表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後にａ時短状態に制御される。
【２１１０】
このように、遊技状態がａ時短状態であるときに、（Ｎｏ．２－１）表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御される一方で、遊技状態がｂ時短状態であるときに、（Ｎｏ．３－１）表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後にｂ時短状態に制御される。
【２１１１】
［特別図柄停止処理］
図２８２－２２は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（Ｓ１１３）を示すフローチャートである。
【２１１２】
先ず、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１０１０）。
【２１１３】
本実施形態では、大当りフラグは、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられ、図２７８の特別図柄通常処理（Ｓ１１０）において、特図ゲームの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたことに基づいてオン状態にセットされる。一方、特図ゲームにおいて確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されたことに基づいてクリアされてオフ状態となる。
【２１１４】
大当りフラグがオンである場合には（ステップＳ０２ＴＭ１０１０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、大当り開始時演出待ち時間を設定し（ステップＳ０２ＴＭ１０２０）、ステップＳ０２ＴＭ１０３０に処理を進める。ステップＳ０２ＴＭ１０２０の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【２１１５】
次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２へ送信するための設定を行い（ステップＳ０２ＴＭ１０３０）、大当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップＳ０２ＴＭ１０４０）、ステップＳ０２ＴＭ１０５０に処理を進める。
【２１１６】
本実施形態では、大当り開始指定コマンドは、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定するコマンド（大当りファンファーレコマンド）であり、主基板１１から演出制御基板１２へ供給される演出制御コマンドに含まれている。大当り開始指定コマンドでは、可変表示結果や大当り種別の決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。ステップＳ０２ＴＭ１０３０の処理では、大当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当り開始指定コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納される。
【２１１７】
次いで、ＣＰＵ１０３は、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を１加算することにより更新し（ステップＳ０２ＴＭ１０５０）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（Ｓ１１４）に対応した値に更新し（ステップＳ０２ＴＭ１０６０）、そのまま処理を終了する。
【２１１８】
本実施形態では、所定の数値データとしての大当り発生カウント値は、大当り発生カウンタの格納値である。大当り発生カウンタは、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられ、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて当該遊技状態において大当りに制御すると決定された回数を特定可能にカウントする。
【２１１９】
本例では、大当り発生カウンタには、初期状態として「０」のカウント初期値が設定されており、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、格納値である大当り発生カウント値が「１」加算されることにより更新される。そして、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定された回数が所定の上限値としてのリミット値（本実施形態では、１００００回）に達したとき（リミット到達時：大当り発生カウント値＝１００００）には、大当り発生カウンタがクリアされて、大当り発生カウント値が「０」に初期化される。その後、再びリミット値に到達するまで、初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、大当り発生カウント値が「１」 加算される。
【２１２０】
なお、上記の実施形態では、大当り発生カウント値を１加算することにより更新する例を示したが、このような形態に限らず、大当り発生カウント値を１減算することにより更新してもよい。
【２１２１】
例えば、大当り発生カウンタには、初期状態として「１００００」のカウント初期値が設定されており、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、格納値である大当り発生カウント値が「１」減算されることにより更新される。そして、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定された回数が所定の上限値としてのリミット値（本実施形態では、１００００回）に達したとき（リミット到達時：大当り発生カウント値＝０）には、大当り発生カウンタがクリアされて、大当り発生カウント値が「１００００」に初期化される。その後、再びリミット値に到達するまで、初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、大当り発生カウント値が「１」 減算される。
【２１２２】
また、ステップＳ０２ＴＭ１０１０において大当りフラグがオフである場合には（ステ

ップＳ０２ＴＭ１０１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１１１０）。

【２１２３】

本実施形態では、小当りフラグは、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられ、図２７８の特別図柄通常処理（Ｓ１１０）において、特図ゲームの可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されたことに基づいてオン状態にセットされる。一方、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が停止表示されたことに基づいてクリアされてオフ状態となる。

【２１２４】

小当りフラグがオフである場合には（ステップＳ０２ＴＭ１１１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値に更新し（ステップＳ０２ＴＭ１２１０）、そのまま処理を終了する。

【２１２５】

小当りフラグがオンである場合には（ステップＳ０２ＴＭ１１１０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、小当り開始時演出待ちを設定し（ステップＳ０２ＴＭ１１２０）、ステップＳ０２ＴＭ１１３０に処理を進める。ステップＳ０２ＴＭ１１２０の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【２１２６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、小当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２へ送信するための設定を行い（ステップＳ０２ＴＭ１１３０）、小当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップＳ０２ＴＭ１１４０）、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（Ｓ１１８）に対応した値に更新し（ステップＳ０２ＴＭ１１５０）、そのまま処理を終了する。

【２１２７】

本実施形態では、小当り開始指定コマンドは、小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定するコマンド（小当りファンファーレコマンド）であり、主基板１１から演出制御基板１２へ供給される演出制御コマンドに含まれている。小当り開始指定コマンドでは、可変表示結果や小当り種別の決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。ステップＳ０２ＴＭ１１３０の処理では、小当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された小当り開始指定コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納される。

【２１２８】

［大当り終了処理］

図２８２－２３は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（Ｓ１１７）を示すフローチャートである。

【２１２９】

先ず、ＣＰＵ１０３は、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ２０１０）。

【２１３０】

本実施形態では、図２７８の大当り開放後処理（Ｓ１１６）において、特図プロセスフラグの値を“７”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。ステップＳ０２ＴＭ２０１０の処理では、遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を１減算することにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（本実施形態では「０」）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する。

【２１３１】

大当り終了時演出待ち時間が経過していない場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０１０で

ＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、そのまま処理を終了する。
【２１３２】
大当り終了時演出待ち時間が経過している場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０１０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、大当り発生カウント値が、所定の上限値としてのリミット値（本例では、１００００回）に対応して予め定められた特定値としてのリミット到達判定値（本例では、「１００００」） に達したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ２０２０）。
【２１３３】
大当り発生カウント値がリミット到達判定値（本例では、「１００００」） に達している場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０２０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、大当り発生カウンタをクリアして、その格納値である大当り発生カウント値を「０」に初期化し（ステップＳ０２ＴＭ２０３０）、ステップＳ０２ＴＭ２１１０に処理を進める。
【２１３４】
大当り発生カウント値がリミット到達判定値（本例では、「１００００」） に達していない場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０２０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ２０４０）。
【２１３５】
ステップＳ０２ＴＭ２０４０の処理では、ＲＡＭ１０２における大当り種別バッファに記憶された大当りの種別を示すデータを参照し、大当り種別が小当り経由大当りであるか否かを判定する。本例では、大当り種別が「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」又は「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」のいずれかであるか否かを判定する。
【２１３６】
ステップＳ０２ＴＭ２０４０の処理で、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りである場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０４０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ２０５０）。
【２１３７】
当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」である場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０５０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウント値を「０」に初期化し（ステップＳ０２ＴＭ２１００）、ステップＳ０２ＴＭ２１１０に処理を進める。
【２１３８】
当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」でない場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０５０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップ０２ＴＭ２０６０に処理を進める。
【２１３９】
ステップＳ０２ＴＭ２０４０の処理で、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りでない場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０４０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、大当り種別が「図柄３Ｒ通常大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ２０８０）。
【２１４０】
大当り種別が「図柄３Ｒ通常大当り」である場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０８０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウント値を「０」に初期化し（ステップＳ０２ＴＭ２０９０）、ステップＳ０２ＴＭ２１１０に処理を進める。
【２１４１】
大当り種別が「図柄３Ｒ通常大当り」でない場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０８０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ０２ＴＭ２０６０に処理を進める。
【２１４２】
ステップＳ０２ＴＭ２０５０でＮＯと判定された場合や、ステップＳ０２ＴＭ２０８０でＮＯと判定された場合には、ＣＰＵ１０３は、当該大当りの大当り種別に対応した時短フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ２０６０）、時短回数カウンタに「１００００」

をカウント初期値として設定し（ステップＳ０２ＴＭ２０７０）、ステップＳ０２ＴＭ２１１０に処理を進める。

【２１４３】

本実施形態では、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、ａ時短フラグと、ｂ時短フラグとがある。なお、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。

【２１４４】

ａ時短フラグは、通常状態中に発生した「図柄１０Ｒａ時短大当り」、ａ時短状態中に発生した「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」、又はｂ時短状態中に発生した「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」のいずれかの大当り後のａ時短状態に制御されているときにセットされている。このａ時短フラグは、大当り遊技状態が終了するときにセットされ、ａ時短状態が終了するとき（ａ時短状態中に大当りとなったタイミング、規定回数（１００００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。

【２１４５】

ｂ時短フラグは、通常状態中に発生した「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の大当り後のｂ時短状態に制御されているときにセットされている。このｂ時短フラグは、大当り遊技状態が終了するときにセットされ、ｂ時短状態が終了するとき（ｂ時短状態中に大当りとなったタイミング、規定回数（１００００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。

【２１４６】

ステップＳ０２ＴＭ２０３０の処理の後や、ステップＳ０２ＴＭ２０７０の処理の後や、ステップＳ０２ＴＭ２０９０の処理の後や、ステップＳ０２ＴＭ２１００の処理の後には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値に更新し（ステップＳ０２ＴＭ２１１０）、そのまま処理を終了する。

【２１４７】

このように、「通常小当り」でＶ入賞が発生し、大当り遊技状態に制御されてしまったイレギュラーな場合であっても、大当り終了処理において、ステップＳ０２ＴＭ２０５０でＹＥＳと判定されて、時短フラグをセットする処理（ステップＳ０２ＴＭ２０６０）をスキップすることによって、大当り遊技状態の後に時短状態に制御されることなく通常状態に制御することが可能となる。

【２１４８】

また、ステップＳ０２ＴＭ２０８０でＹＥＳと判定されて、大当り発生カウンタをクリアする処理（ステップＳ０２ＴＭ２０９０）が実行されることによって、通常状態時に「図柄３Ｒ通常大当り」が発生した場合には、当該大当りの終了後に通常状態に制御されるので、大当り終了時に大当り発生カウント値が初期化される。また、ステップＳ０２ＴＭ２０５０でＹＥＳと判定されて、大当り発生カウンタをクリアする処理（ステップＳ０２ＴＭ２１００）が実行されることによって、「通常小当り経由１０Ｒａ大当り」が発生した場合には、当該大当りの終了後に通常状態に制御されるので、大当り終了時に大当り発生カウント値が初期化される。

【２１４９】

［小当り終了処理］

図２８２－２４は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（Ｓ１２０）を示すフローチャートである。

【２１５０】

先ず、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞有効期間タイマを－１減算更新し（ステップＳ０２ＴＭ３０１０）、Ｖ入賞有効期間タイマがタイムアウト（タイマ値＝０）したか否かを確認する（ステップＳ０２ＴＭ３０２０）。

【２１５１】

Ｖ入賞有効期間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ３０２

０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、すでにＶ入賞が検出されたときにセットされるＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０３０）。

【２１５２】

Ｖ入賞フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ３０３０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、そのまま処理を終了する。

【２１５３】

一方、Ｖ入賞フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ３０３０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞有効期間中にＶ入賞領域８７０に遊技球が進入したことにより発生するＶ入賞が検出されたか否かを判定するために、Ｖ入賞スイッチ８７ａがオン状態となっているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０４０）。

【２１５４】

Ｖ入賞スイッチがオン状態となっていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ３０４０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、そのまま処理を終了する。

【２１５５】

一方、Ｖ入賞スイッチがオン状態となっている場合には（ステップＳ０２ＴＭ３０４０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞有効期間中にＶ入賞が検出されたときであり、Ｖ入賞が検出されたことを示すＶ入賞フラグをセットする（ステップＳ０２ＴＭ３０５０）。

【２１５６】

そして、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞指定コマンドを送信するための処理をし（ステップＳ０２ＴＭ３０６０）、そのまま処理を終了する。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞が発生したことを認識することができる。

【２１５７】

ステップＳ０２ＴＭ３０２０でＶ入賞有効期間タイマがタイムアウトしている場合には、ＣＰＵ１０３は、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする（ステップＳ０２ＴＭ３０７０）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りが終了したことを認識することができる。

【２１５８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド２２の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてＶ入賞領域８７０（Ｖ入賞口）を開放状態に復帰させる制御が行う（ステップＳ０２ＴＭ３０８０）。

【２１５９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０９０）。

【２１６０】

Ｖ入賞フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ３０９０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、大当りとすることに決定し、大当りフラグをセットする（ステップＳ０２ＴＭ３１００）。

【２１６１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｓ８１で大当り種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、Ｖ入賞の発生により正規に大当りとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる（ステップＳ０２ＴＭ３１１０）。

【２１６２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を１加算することにより更新し（ステップＳ０２ＴＭ３１２０）、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする（ステップＳ０２ＴＭ３１３０）。

【２１６３】

なお、上記の実施形態では、小当り遊技状態が終了するタイミングに実行される小当り終了処理において、Ｖ入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を１加算することにより更新する処理（ステップＳ０２ＴＭ３１２０）が実行

される例を示したが、このような形態に限らず、小当り遊技状態に制御されているときに実行される小当り開放中処理において、Ｖ入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を１加算することにより更新する処理が実行されてもよい。

【２１６４】

また、上記の実施形態では、大当り発生カウント値を１加算することにより更新する例を示したが、このような形態に限らず、大当り発生カウント値を１減算することにより更新してもよい。ステップＳ０２ＴＭ１０５０のときに示した手法と同様の手法で実現可能であるので、説明を省略する。

【２１６５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ０２ＴＭ３１１０で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始指定コマンドを送信する（ステップＳ０２ＴＭ３１４０）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。

【２１６６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間（例えば、大当りが発生したことを画像表示装置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Ｓ０２ＴＭ３１５０）。

【２１６７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数（例えば、３回、１０回等）、開放時間（例えば、２９秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをＲＡＭ１０２に形成される所定の記憶領域にセットする（ステップＳ０２ＴＭ３１６０）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、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。

【２１６８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（Ｓ１１４）に対応した値に更新し（ステップＳ０２ＴＭ３１７０）、そのまま処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【２１６９】

ステップＳ０２ＴＭ３０９０でＶ入賞フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ３０９０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、時短フラグのうちｂ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Ｓ０２ＴＭ３１８０）。

【２１７０】

ｂ時短フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ３１８０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ０２ＴＭ３２００に処理を進める。これにより、ｂ時短フラグがセットされていない、即ち、ａ時短状態中または通常状態中に発生した小当りでＶ入賞が発生していない場合に、ステップＳ０２ＴＭ３２００以降の処理が実行されることとなる。

【２１７１】

一方で、ｂ時短フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ３１８０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、当該小当りの小当り種別が「通常小当り」であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３１９０）。

【２１７２】

当該小当りの小当り種別が「通常小当り」である場合には（ステップＳ０２ＴＭ３１９０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ０２ＴＭ３２００に処理を進める。これにより、ｂ時短フラグがセットされており、小当り種別が「時短小当り」である小当りでＶ入賞が発生していない場合、即ち、ｂ時短状態中に発生した時短小当りでＶ入賞が発生しなかった場合に、ステップＳ０２ＴＭ３２００以下の処理が実行されることとなる。

【２１７３】

ステップＳ０２ＴＭ３１８０でＮＯと判定された場合や、ステップＳ０２ＴＭ３１９０

でＮＯと判定された場合には、ＣＰＵ１０３は、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットし（ステップＳ０２ＴＭ３２００）、時短回数カウンタをクリアし、時短回数カウント値を「０」に初期化し（Ｓ０２ＴＭ３２１０）、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウント値を「０」に初期化し（ステップＳ０２ＴＭ３２２０）、ステップＳ０２ＴＭ３２３０に処理を進める。

【２１７４】

ステップＳ０２ＴＭ３１９０でＹＥＳと判定された場合や、ステップＳ０２ＴＭ３２２０の処理の後には、ＣＰＵ１０３は、Ｓ８１で大当り種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（ステップＳ０２ＴＭ３２３０）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値に更新し（ステップＳ０２ＴＭ３２４０）、そのまま処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【２１７５】

このように、Ｖ入賞フラグがセットされておらず、ｂ時短フラグがセットされており、小当り種別が「通常小当り」である場合に（ステップ０２ＴＭ３１８０でＹＥＳ→ステップＳ０２ＴＭ３１９０でＹＥＳ）、即ち、ｂ時短状態中に発生した通常小当りでＶ入賞させられなかった場合に、時短フラグをリセットし、時短回数カウンタをクリアするステップＳ０２ＴＭ３２００～ステップＳ０２ＴＭ３２１０の一連の処理をスキップすることによって、ｂ時短状態中であれば通常小当りが発生しても、通常状態に制御される（転落する）ことなく、ｂ時短状態の制御を継続して行うことが可能となる。

【２１７６】

［遊技フロー］

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第１フラグ、第２フラグ、及び第３フラグがセットされていないときの演出モードを［通常モード］としており、遊技状態がａ時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第１フラグがセットされているときの演出モードを［ドリームＲＵＳＨ］としており、遊技状態がｂ時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第２フラグがセットされているときの演出モードを［無敵ＲＵＳＨ］としており、遊技状態がａ時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第３フラグがセットされているときの演出モードを［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］としている（図２８２－２５参照）。

【２１７７】

図２８２－２５に示す遊技フローの例では、演出モードが［通常モード］であるときに大当りが発生し、大当り遊技状態の終了後に通常状態、ａ時短状態、又はｂ時短状態のいずれかに制御され、通常状態に制御された場合には、［通常モード］に移行し、ａ時短状態に制御された場合には、［ドリームＲＵＳＨ］に移行し、ｂ時短状態に制御された場合には、［無敵ＲＵＳＨ］に移行する。

【２１７８】

この遊技フローでは、遊技中のイレギュラーな状況についての説明を省略する。遊技中のイレギュラーな状況の一例として、

・通常状態中に特図２で大当りや小当りが発生した状況
・通常状態中に発生した小当りでＶ入賞した状況
・時短状態中に特図２７４で大当りや小当りが発生した状況
・通常小当りでＶ入賞した状況
・時短小当りでＶ入賞しなかった状況
・時短１００００回の全ての変動表示で表示結果が「はずれ」となる状況
・大当り発生回数が１００００回となる状況

等の状況がある。これらのイレギュラーな状況の具体例は一例に過ぎず、ここに記載して

いない他の状況も含まれるものとする。
【２１７９】
（１）＜通常時＞
演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御され、第１フラグ、第２フラグ、及び第３フラグのいずれもセットされていないとき、演出モードを［通常モード］としている。
【２１８０】
（２）＜初当り＞
前述した（１）の状態で、表示結果が「大当り」となる変動表示が実行されると、大当り遊技状態に制御される。本実施形態では、第１特別図柄の大当り種別として（２Ａ）「図柄３Ｒ通常大当り」と、（２Ｂ）「図柄３Ｒａ時短大当り」と、（２Ｃ）「図柄１０Ｒｂ時短大当り」とがある。
【２１８１】
（２Ａ）→（１）
大当り種別が「図柄３Ｒ通常大当り」である場合の大当りが終了すると、（１）の状態に制御される。
【２１８２】
（２Ｂ）→（３）
大当り種別が「図柄３Ｒａ時短大当り」である場合の大当りが終了すると、（３）の状態に制御される。
【２１８３】
（２Ｃ）→（４）
大当り種別が「図柄１０Ｒｂ時短大当り」である場合の大当りが終了すると、（４）の状態に制御される。
【２１８４】
（３）＜ａ時短１００００回＞
演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態がａ時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第１フラグがセットされており、１００００回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを［ドリームＲＵＳＨ］としている。
【２１８５】
（４）＜ｂ時短１００００回＞
演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態がｂ時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第２フラグがセットされており、１００００回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを［無敵ＲＵＳＨ］としている。
【２１８６】
（５）＜大当り＞
前述した（３）若しくは（４）、又は、後述する（７）の状態で、いずれかの変動表示において表示結果が「大当り」又は「時短小当り」となると、大当り遊技状態（小当り経由の大当り遊技状態を含む）に制御される。本実施形態では、表示結果が「大当り」となった場合の第２特別図柄の大当り種別として「図柄１０Ｒａ時短大当り」があり、表示結果が「時短小当り」となった場合の第２特別図柄の小当り経由大当り種別として「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」がある。
【２１８７】
（５）→（３）
大当り発生回数が「２」である場合の大当りが終了すると、（３）の状態に制御される。
【２１８８】
（５）→（７）
大当り発生回数が「３」以上（「３」～「１００００」）である場合の大当りが終了すると、（７）の状態に制御される。
【２１８９】

（７）＜ａ時短１００００回＞
演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態がａ時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第３フラグがセットされており、１００００回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］としている。
【２１９０】
（６）＜転落小当り＞
前述した（３）又は（７）の状態で、いずれかの変動表示において表示結果が「通常小当り」となると、小当り遊技状態に制御される。本実施形態では、表示結果が「通常大当り」となった場合の小当り遊技において、Ｖ判定入賞装置８７の開放パターンが第１開放パターンとなっており、遊技球をＶ判定入賞装置８７に入賞させることは極めて困難であり、大当りを発生させることが実質的に不可能である。
【２１９１】
（６）→（１）
小当り種別が「通常小当り」である場合にＶ入賞が発生しないまま小当りが終了すると、（１）の状態に制御される。
【２１９２】
［第１フラグ、第２フラグ、第３フラグ］
次に、本実施形態における第１フラグ、第２フラグ、及び第３フラグを説明する。
【２１９３】
＜第１フラグ＞
大当り終了後にａ時短状態に制御される種別の大当り（「図柄１０Ｒａ時短大当り」、「時短小当り経由ａ時短大当り」等）が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。また、このときの大当り発生カウント値は１又は２であるものとする。大当り遊技状態の終了後に、大当り発生カウント値が１又は２であり、且つ、遊技状態がａ時短状態に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１フラグをセットする。
【２１９４】
遊技状態がａ時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる１００００回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１フラグをリセット（消去）する。
【２１９５】
また、遊技状態がａ時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる１００００回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。１００００回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大４個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大４個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１フラグをリセットする。
【２１９６】
＜第２フラグ＞
大当り終了後にｂ時短状態に制御される種別の大当り（「図柄１０Ｒｂ時短大当り」、等）が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。大当り遊技状態の終了後に、遊技状態がｂ時短状態に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２フラグをセットする。
【２１９７】
遊技状態がｂ時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる１００００回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０

は、第２フラグをリセット（消去）する。
【２１９８】
　また、遊技状態がｂ時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる１００００回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。１００００回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大４個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大４個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２フラグをリセットする。
【２１９９】
　＜第３フラグ＞
　大当り終了後にａ時短状態に制御される種別の大当り（「時短小当り経由ａ時短大当り」等）が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。また、このときの大当り発生カウント値は３以上であるものとする。大当り遊技状態の終了後に、大当り発生カウント値が３以上であり、且つ、遊技状態がａ時短状態に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３フラグをセットする。
【２２００】
　遊技状態がａ時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる１００００回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３フラグをリセット（消去）する。
【２２０１】
　また、遊技状態がａ時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる１００００回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。１００００回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大４個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大４個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３フラグをリセットする。
【２２０２】
　［演出モード］
　図２８２－２５に示したように、本例では、演出モードとして［通常モード］と［ドリームＲＵＳＨ］と［無敵ＲＵＳＨ］と［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］とが設けられている。本実施形態における演出モードのうち、［ドリームＲＵＳＨ］、［無敵ＲＵＳＨ］、及び［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］の演出例を以下に説明する。
【２２０３】
　＜ドリームＲＵＳＨ＞
　本実施形態では、遊技状態がａ時短状態又は通常状態に制御され、第１フラグがセットされているときにおける演出モードを［ドリームＲＵＳＨ］（以下、適宜「［ドリームＲＵＳＨ］モード」と称する。）としている（図２８２－２５（３）参照）。図２８２－２６は、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］であるときの画像表示装置５に表示される演出画像を示す説明図である。
【２２０４】
　図２８２－２６（１）～（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］であることに基づいて、画像表示装置５の画面中央上部に第１ロゴ表示（本例では、「ドリームＲＵＳＨ」の文字）を表示させている。また、演出制御用

ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【２２０５】

（［ドリームＲＵＳＨ］における飾り図柄の変動表示）

本実施形態では、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄は、数字などを示す数字図柄で構成され、青色の偶数図柄（数字「２」、「４」、「６」に対応する数字図柄）と、数字「７」を除く赤色の奇数図柄（数字「１」、「３」、「５」に対応する数字図柄）と、数字「７」の金色の奇数図柄（数字「７」に対応する数字図柄）とで構成されている。以下では、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄を適宜「第１飾り図柄」と称する。なお、第１飾り図柄は、数字図柄と、後述する台座図柄とで構成されてもよい。

【２２０６】

また、本実施形態では、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］である場合の第１飾り図柄の変動表示は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第１飾り図柄が縦方向にスクロール表示される。縦方向のスクロール表示とは、画面上部から画面下部に向かうスクロール表示である。このスクロール表示が実行されているときには、飾り図柄の視認性は著しく低下しており、本例では、飾り図柄を視認することは実質的に不可能であるものとする。

【２２０７】

また、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］である場合の第１飾り図柄の変動表示が実行されるときに、変動開始時と変動終了時とで第１飾り図柄の大きさ（サイズ）は変わらないものとする。

【２２０８】

（［ドリームＲＵＳＨ］における飾り図柄の変動表示の演出例）

図２８２－２６（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、直前に実行された変動表示の確定第１飾り図柄の組合せ（本例では、「２４５」）を表示させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「２４５」）を表示させている。

【２２０９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに、通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２を１個表示させており、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させていない。

【２２１０】

次いで、図２８２－２６（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が、表示結果が「はずれ」となる第２特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第１飾り図柄の変動表示を開始させる。

【２２１１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を新たに表示させている。

【２２１２】

次いで、図２８２－２６（３）に示すように、変動パターンにおける第１飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、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、表示結果が「はずれ」となる第１飾り図柄の組合せ（本例では、「４１２」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。

【２２１３】
次いで、図２８２－２６（４）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第１飾り図柄の組合せ（本例では、「４１２」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「４１２」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。
【２２１４】
（［ドリームＲＵＳＨ］における第１ロゴ表示）
本実施形態では、第１ロゴ表示を所定の周期で変化させることによって現在制御されている演出モードの名称を強調する第１ロゴ周期変化演出を実行可能である。第１ロゴ周期変化演出は、第１ロゴ表示を所定の方向に向かって変化させる演出である。
【２２１５】
図２８２－２７（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ロゴ周期変化演出を実行すると、第１ロゴ表示（「ドリームＲＵＳＨ」の文字）を所定の周期で、第１ロゴ表示の左端から右端に向かって発光させる。第１ロゴ周期変化演出の変化周期は、５秒間に設定されている。このように、第１ロゴ表示を左端から右端に向かって発光させることによって、［ドリームＲＵＳＨ］中において、演出上の興趣を向上させるとともに、第２始動入賞口へ入賞させるための右打ちを示唆している。
【２２１６】
（［ドリームＲＵＳＨ］における第１システム表示）
上記の実施形態では、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像（「右打ち」の文字と矢印画像）を表示させる例を示したが、このような形態に限らず、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像とは異なる画像を表示させてもよい。
【２２１７】
例えば、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に第１システム表示を表示させてもよい。第１システム表示は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。第１システム表示の動作の周期間隔は、例えば、３秒間に設定される。
【２２１８】
（［ドリームＲＵＳＨ］における第１回転対応表示）
上記の実施形態では、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像で表示される例を示したが、このような形態に限らず、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像とは異なる表示態様で表示されてもよい。
【２２１９】
例えば、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像として表示されてもよい。このときの回転動作を行う第２保留表示やアクティブ表示を、第１回転対応表示と称する。この第１回転対応表示の回転周期は、例えば、３秒間に設定される。
【２２２０】
＜無敵ＲＵＳＨ＞
本実施形態では、遊技状態がｂ時短状態又は通常状態に制御され、第２フラグがセット

されているときにおける演出モードを［無敵ＲＵＳＨ］（以下、適宜「［無敵ＲＵＳＨ］モード」と称する。）としている（図２８２－２５（４）参照）。
【２２２１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］であることに基づいて、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の文字を含むテロップ表示を表示させている（［無敵ＲＵＳＨ］の背景画像）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。
【２２２２】
（［無敵ＲＵＳＨ］における飾り図柄の変動表示）
本実施形態では、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄は、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄と同様の数字図柄で構成されている。但し、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄は、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄よりも小さい態様で、第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２に表示される（図２８２－５５及び図２８２－５６参照）。以下では、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄を、適宜「第２飾り図柄」と称する。
【２２２３】
また、本実施形態では、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］である場合の第２飾り図柄の変動表示は、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］である場合の第１飾り図柄の変動表示と同様に、第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２において、第２飾り図柄が縦方向にスクロール表示される。なお、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］である場合の第２飾り図柄の変動表示は、第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２において、第２飾り図柄が更新表示されたり、第２飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりしてもよい。
【２２２４】
＜超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ＞
本実施形態では、遊技状態がａ時短状態又は通常状態に制御され、第３フラグがセットされているときにおける演出モードを［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］（以下、適宜「［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］モード」と称する。）としている（図２８２－２５（７）参照）。図２８２－２８は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であるときの画像表示装置５に表示される演出画像を示す説明図である。
【２２２５】
図２８２－２８（１）～（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であることに基づいて、画像表示装置５の画面中央上部に第２ロゴ表示（本例では、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字）を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。
【２２２６】
（［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における飾り図柄の変動表示）
本実施形態では、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄は、数字などを示す数字図柄と、この数字図柄の形状に対応した台座図柄とで構成されている。また、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄のうち、中央（図柄表示エリア５Ｃ）の飾り図柄には、台座図柄と数字図柄の間（本例では、数字図柄の中心裏）から画面枠まで光線エフェクト表示が表示される。光線エフェクト表示は、台座図柄よりも表示優先度の高い画像である。また、数字図柄は、光線エフェクト表示よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、数字図柄、光線エフェクト表示、台座図柄の順で表示されているように見える。以下では、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄を、適宜「第３飾り図柄」と称する。
【２２２７】

また、本実施形態では、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］である場合の第３飾り図柄の変動表示は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄が拡大／縮小される。本実施形態では、以下に示す（１）→（２）→（３）の順で第３飾り図柄の変動表示（拡大／縮小）が実行される。

【２２２８】

（１）変動表示が開始すると、直前に実行されていた変動表示の表示結果に対応して確定停止していた第３飾り図柄が、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて拡大表示される（以下、このときの第３飾り図柄を適宜「第３飾り図柄（サイズ：大）」と称する。）。このとき、第３飾り図柄の視認性が低下するとともに、光線エフェクト表示が消去される。本例では、第３飾り図柄が拡大表示されるときに、第３飾り図柄の表示色（青色、赤色、金色）を白色に変化させることによって、第３飾り図柄の視認性を低下させている。なお、第３飾り図柄の透過率を変化させることが可能な構成を採用し、第３飾り図柄が拡大表示されるときに、レイヤ透過率を０％ではない値にすることによって、第３飾り図柄の視認性を低下させてもよい。

【２２２９】

（２）次いで、直前に拡大表示されていた第３飾り図柄が、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて縮小表示される（以下、このときの第３飾り図柄を適宜「第３飾り図柄（サイズ：小）」と称する。）。このときの第３飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果に対応した第３飾り図柄の組合せである。また、第３飾り図柄の拡大表示のときと同様に、第３飾り図柄の視認性が低下しているとともに、光線エフェクト表示が消去されている。本例では、第３飾り図柄が縮小表示されるときに、第３飾り図柄の表示色（青色、赤色、金色）を白色に変化させることと、第３飾り図柄のサイズを縮小することによって、第３飾り図柄の視認性を低下させている。このように第３飾り図柄の視認性を低下させることによって、当該変動表示の表示結果に対応した第３飾り図柄の組合せが表示される（２）の状態であっても、遊技者はこのタイミングで当該変動表示の表示結果を認識することが困難となる。

【２２３０】

（３）次いで、直前に縮小表示されていた第３飾り図柄が、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて停止表示される（以下、このときの第３飾り図柄を適宜「第３飾り図柄（サイズ：中）」と称する。）。このとき、第３飾り図柄の視認性が向上するとともに、光線エフェクト表示が表示される。本例では、第３飾り図柄が停止表示されるときに、第３飾り図柄の表示色を白色から各色（青色、赤色、金色）に変化させることによって、第３飾り図柄の視認性を向上させている。

【２２３１】

本例では、拡大表示／縮小表示が実行されているときには、飾り図柄の表示サイズや表示色に関して視認性は低下するものの、視認すること自体は可能であるものとする。

【２２３２】

（［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における飾り図柄の変動表示の演出例）

図２８２－２８（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、直前に実行された変動表示の確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「２４５」）を表示させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「２４５」）を表示させている。

【２２３３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに、通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２を１個表示させており、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させていない。

【２２３４】

次いで、図２８２－２８（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が、表示結果が「はずれ」となる第２特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン

指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の変動表示を開始させ、第３飾り図柄を拡大表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３飾り図柄の表示色（青色、赤色、金色）を白色に変化させるとともに、光線エフェクト表示を消去させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、直前に実行されていた変動表示の表示結果（本例では、「はずれ」）に対応した第３飾り図柄の組合せ（本例では、「２４５」）である。

【２２３５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を新たに表示させている。

【２２３６】

次いで、図２８２－２８（３）に示すように、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、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果（本例では、「はずれ」）に対応した第３飾り図柄の組合せ（本例では、「４１２」）である。

【２２３７】

次いで、図２８２－２８（４）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、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、表示結果が「はずれ」となる第３飾り図柄の組合せ（本例では、「４１２」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。

【２２３８】

次いで、図２８２－２８（５）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「４１２」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「４１２」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【２２３９】

このように、図２８２－２６（２）に示したように、［ドリームＲＵＳＨ］において飾り図柄の変動表示が実行される場合、変動表示を開始してから終了するまでの期間において、飾り図柄が視認できなくなるタイミングがある。一方で、図２８２－２８（２）～（５）に示したように、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において飾り図柄の変動表示が実行される場合、変動表示を開始してから終了するまでの期間において、飾り図柄が視認できなくなるタイミングがなく、いずれのタイミングにおいても視認することが可能となっている。

【２２４０】

（［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における第２ロゴ表示）

本実施形態では、第２ロゴ表示を所定の周期で変化させることによって現在制御されている演出モードの名称を強調する第２ロゴ周期変化演出を実行可能である。第２ロゴ周期変化演出は、第２ロゴ表示を所定の方向に向かって変化させる演出である。

【２２４１】

図２８２－２７（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２ロゴ周期変化演出を実行すると、第２ロゴ表示（「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字）を所定の周期で、第２ロゴ表示の左端から右端に向かって発光させる。第２ロゴ周期変化演出の変化周期は、０．５秒間に設定されている。このように、第２ロゴ表示を左端から右端に向かって発光させることによって、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］中において、演出上の興趣を向上させるとともに、第２始動入賞口へ入賞させるための右打ちを示唆している。

【２２４２】

（［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における第２システム表示）
上記の実施形態では、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像（「右打ち」の文字と矢印画像）を表示させる例を示したが、このような形態に限らず、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像とは異なる画像を表示させてもよい。
【２２４３】
例えば、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に第２システム表示を表示させてもよい。第２システム表示は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。第２システム表示の動作の周期間隔は、例えば、０．３秒間に設定される。
【２２４４】
（［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における第２回転対応表示）
上記の実施形態では、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像で表示される例を示したが、このような形態に限らず、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像とは異なる表示態様で表示されてもよい。
【２２４５】
例えば、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像として表示されてもよい。このときの回転動作を行う第２保留表示やアクティブ表示を、第２回転対応表示と称する。この第２回転対応表示の回転周期は、例えば、０．３秒間に設定される。
【２２４６】
［役物］
本実施形態では、画像表示装置５の近傍（上部）に役物である可動体０２ＴＭ１００を備える。可動体０２ＴＭ１００は、演出制御基板１２の制御に従って、初期位置と、中間演出位置（可動体の一部が露出した位置）と、最大演出位置（可動体の全部が露出した位置）との間において動作する。以下では、中間演出位置や最大演出位置を適宜「演出位置」と称する。
【２２４７】
例えば、可動体０２ＴＭ１００は、初期位置→中間演出位置→初期位置と動作したり、初期位置→最大演出位置→初期位置と動作したり、初期位置→中間演出位置→最大演出位置→初期位置と動作したり、最大演出位置→中間演出位置→初期位置と動作したりしてもよい。
【２２４８】
本実施形態では、図２８２－２９に示すように、可動体０２ＴＭ１００が初期位置にあるときに、可動体０２ＴＭ１００は、画像表示装置５の前方に位置しないようになっている。すなわち、本実施形態では、可動体０２ＴＭ１００が初期位置にあるときは、画像表示装置５の領域に重複せず、画像表示装置５の画面に表示される映像の視認性に影響を与えない構成となっている。
【２２４９】
一方で、可動体０２ＴＭ１００が初期位置から演出位置（中間演出位置、最大演出位置）に動作する過程や、可動体０２ＴＭ１００が演出位置にあるときに、可動体０２ＴＭ１００は、画像表示装置５の前方に位置するようになっている。すなわち、本実施形態では、可動体０２ＴＭ１００が初期位置から演出位置に動作する過程や、可動体０２ＴＭ１０

０が演出位置にあるときには、画像表示装置５の領域に重複し、画像表示装置５の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。本例では、後述する第１変化演出が実行される場合に、可動体０２ＴＭ１００は中間演出位置に動作し、後述する第２変化演出が実行される場合に、可動体０２ＴＭ１００は最大演出位置に動作するものとする。以下では、可動体０２ＴＭ１００が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する演出を適宜「中間動作演出」と称し、可動体０２ＴＭ１００が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する演出を適宜「最大動作演出」と称する。

【２２５０】

また、本実施形態では、可動体０２ＴＭ１００は、味方キャラクタを模したデザインを含む正六角形の形状となっている。この可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタは、スーパーリーチ演出（本例では、スパーリーチＡ演出）に登場する味方キャラクタと共通のキャラクタとなっている。

【２２５１】

なお、可動体０２ＴＭ１００に可動体ＬＥＤを設けて、初期位置から演出位置に移動する際、または、演出位置にあるときの所定のタイミング（例えば、プッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング等）で可動体ＬＥＤを白色に発光させる発光演出を実行可能な構成としてもよい。また、発光演出の態様として複数種類の異なる演出態様を設けてもよい。例えば、可動体０２ＴＭ１００に設けられた可動体ＬＥＤが白色に発光する演出態様の他に赤色に発光する演出態様があってもよい。

【２２５２】

［ロゴパネル］

本実施形態では、画像表示装置５の近傍（上部）にロゴパネル０２ＴＭ１１０を備える。このロゴパネルには、「ＸＸＸ」の文字（本遊技機の名称等）が示されており、ロゴパネルの「ＸＸＸ」の文字部分が発光するものとする。

【２２５３】

＜役物とロゴパネルの位置関係＞

本実施形態では、可動体０２ＴＭ１００の前方側（遊技者側）に、ロゴパネル０２ＴＭ１１０が配置されている。図２８２－２９（１）に示すように、可動体０２ＴＭ１００が初期位置にあるときは、可動体０２ＴＭ１００は、ロゴパネル０２ＴＭ１１０の後方側（遊技機側）に位置しているため、遊技者からの視認性は低下した状態となっている。

【２２５４】

一方で、図２８２－２９（２Ａ）に示すように、可動体０２ＴＭ１００が中間演出位置にあるときは、可動体０２ＴＭ１００の一部（本例では、可動体の下２／３程度）は、ロゴパネル０２ＴＭ１１０が配置されている領域の下方に位置しているため、遊技者から視認可能な状態となっている。また、図２８２－２９（２Ｂ）に示すように、可動体０２ＴＭ１００が最大演出位置にあるときは、可動体０２ＴＭ１００の全部（本例では、可動体の全体）は、ロゴパネル０２ＴＭ１１０が配置されている領域の下方に位置しているため、遊技者から視認可能な状態となっている。

【２２５５】

このように、可動体０２ＴＭ１００が中間演出位置にあるときは、可動体における味方キャラクタの一部のみが、遊技者から視認可能な状態となっている。一方で、可動体０２ＴＭ１００が最大演出位置にあるときは、可動体における味方キャラクタの全部が、遊技者から視認可能な状態となっている。

【２２５６】

［変化演出］

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様（本例では、白色の丸形表示）とは異なる青色態様（本例では、青色の丸形表示）又は赤色態様（本例では、赤色の丸形表示）のいずれかで表示する予告演出の一例である。

【２２５７】
具体的には、変化演出のうち、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様）で表示させる保留変化演出が、実行が保留されている保留記憶の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様）で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示の表示果を示唆する変動中予告演出となっている。変化演出が実行されるタイミングや保留表示の変化パターンについては、後述する図２８２－３９（Ｂ１）～図２８２－４０（Ｂ４）で詳しく説明する。また、本実施形態では、変化演出として、演出態様が異なる第１変化演出と、第２変化演出と、第３変化演出とが実行可能である。
【２２５８】
＜第１変化演出＞
第１変化演出とは、以下に示す（１Ａ）～（１Ｄ）で構成される一連の演出である。
（１Ａ）画像表示装置５の画面全体に波状のエフェクト表示（以下、適宜「波状エフェクト表示」と称する。）が表示される変化前兆演出
（１Ｂ）可動体０２ＴＭ１００が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出
（１Ｃ）可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連したキャラクタが画像表示装置５の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出
（１Ｄ）味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して１個の爆弾を投げることによって対応表示の表示態様を変化させる第１作用変化演出
【２２５９】
なお、（１Ｄ）において、味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して１個の爆弾を投げる演出を「第１作用演出」と称し、１個の爆弾が投げられた対応表示の表示態様を変化させる演出を「第１対応表示変化演出」と称する。
【２２６０】
本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理（図２８２－３８参照）のステップＳ０２ＴＭ４０６０と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル（図２８２－４１参照）とに示すように、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第１変化演出を実行することが可能であり、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第１変化演出を実行することができない構成を採用している。
【２２６１】
本実施形態では、主に第２特別図柄の変動表示が実行される時短状態（ａ時短状態、ｂ時短状態）において選択される変動パターンは、主に第１特別図柄の変動表示が実行される通常状態において選択される変動パターンよりも、変動表示期間が短い変動パターンが多くなっており、時短状態において第１変化演出を実行するための期間を確保することが困難であるので、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第１変化演出を実行することができない構成を採用している。
【２２６２】
しかしながら、このような形態に限らず、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第１変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第１変化演出を実行することができる構成を採用してもよい。例えば、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第１変化演出を実行することができる構成を採用した場合に、第１変化演出を実行するための期間を確保するために、複数回の変動表示にわたって第１変化演出を実行するようにしてもよい。
【２２６３】
上記の実施形態では、変化前兆演出が実行された後に、１００％の割合で中間動作演出、キャラクタ登場演出、第１作用変化演出が実行されて、対応表示の表示態様が変化する例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出が実行された後に、１００％とは

異なる割合で中間動作演出、キャラクタ登場演出、第１作用変化演出が実行され、対応表示の表示態様が変化しない場合があってもよい。

【２２６４】

例えば、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に（ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＹＥＳ）、変化前兆演出のみしか実行されず、第１変化演出のうちの中間動作演出以降の演出が実行されないガセ変化前兆演出の実行有無を決定する処理を行う。このとき、３％の割合でガセ変化前兆演出を実行することに決定し、９７％の割合でガセ変化前兆演出を実行しないことに決定する。

【２２６５】

（第１変化演出の演出例）

図２８２－３０は、第１変化演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第１特別図柄の変動表示を実行しているときに、第１変化演出が実行される例を示している。

【２２６６】

先ず、図２８２－３０（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、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変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させる。

【２２６７】

次いで、図２８２－３０（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させてから１秒が経過したタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出の（１Ａ）変化前兆演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に波状エフェクト表示０２ＴＭ２００を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体０２ＴＭ１００を初期位置に位置させている。

【２２６８】

次いで、図２８２－３０（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出の（１Ａ）変化前兆演出を終了し、画像表示装置５の画面全体から波状エフェクト表示０２ＴＭ２００を消去させるとともに、第１変化演出の（１Ｂ）中間動作演出を実行し、画像表示装置５の画面全体にブラックアウト表示０２ＴＭ２００Ｂを表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体０２ＴＭ１００を初期位置から中間演出位置に動作させる。

【２２６９】

次いで、図２８２－３０（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出の（１Ｂ）中間動作演出を終了し、画像表示装置５の画面全体からブラックアウト表示０２ＴＭ２００Ｂを消去させるとともに、第１変化演出の（１Ｃ）キャラクタ登場演出を実行し、画像表示装置５の画面中央部に可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ（本例では、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ）を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体０２ＴＭ１００を中間演出位置から初期位置に動作させる。

【２２７０】

次いで、図２８２－３０（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出の（１Ｃ）キャラクタ登場演出を終了し、画像表示装置５の画面中央部から味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂを消去させるとともに、第１変化演出の（１Ｄ）第１作用変化演出を実行し、画像表示装置５の画面右下部に、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３に対して１個の爆弾を投げる味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｃを表示させる。

【２２７１】

次いで、図２８２－３０（６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出の（１Ｄ）第１作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面右下部から味方

キャラクタ０２ＴＭ３０Ｃを消去させるとともに、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに第１作用エフェクト表示０２ＴＭ２１１を表示させる。この第１作用エフェクト表示は、アクティブ表示０２ＴＭ０３よりも大きい画像であって、アクティブ表示０２ＴＭ０３よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、第１作用エフェクト表示のみが表示されているように見える。

【２２７２】

次いで、図２８２－３１（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出の（１Ｄ）第１作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面右下部に味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ａを表示させるとともに、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから第１作用エフェクト表示０２ＴＭ２１１を消去させ、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を青色態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３Ｂに変化させる。

【２２７３】

＜第２変化演出＞

第２変化演出とは、以下に示す（２Ａ）～（２Ｄ）で構成される一連の演出である。

（２Ａ）画像表示装置５の画面全体に波状のエフェクト表示（以下、適宜「波状エフェクト表示」と称する。）が表示される変化前兆演出

（２Ｂ）可動体０２ＴＭ１００が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出

（２Ｃ）可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連したキャラクタが画像表示装置５の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出

（２Ｄ）味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して３個の爆弾を投げることによって対応表示の表示態様を変化させる第２作用変化演出

【２２７４】

なお、（２Ｄ）において、味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して３個の爆弾を投げる演出を「第２作用演出」と称し、３個の爆弾が投げられた対応表示の表示態様を変化させる演出を「第２対応表示変化演出」と称する。

【２２７５】

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理（図２８２－３８参照）のステップＳ０２ＴＭ４０６０と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル（図２８２－４１参照）とに示すように、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することが可能であり、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することができない構成を採用している。

【２２７６】

本実施形態では、主に第２特別図柄の変動表示が実行される時短状態（ａ時短状態、ｂ時短状態）において選択される変動パターンは、主に第１特別図柄の変動表示が実行される通常状態において選択される変動パターンよりも、変動表示期間が短い変動パターンが多くなっており、時短状態において第２変化演出を実行するための期間を確保することが困難であるので、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することができない構成を採用している。

【２２７７】

しかしながら、このような形態に限らず、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することができる構成を採用してもよい。例えば、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することができる構成を採用した場合に、第２変化演出を実行するための期間を確保するために、複数回の変動表示にわたって第２変化演出を実行するようにしてもよい。

【２２７８】

上記の実施形態では、変化前兆演出が実行された後に、１００％の割合で最大動作演出、キャラクタ登場演出、第２作用変化演出が実行されて、対応表示の表示態様が変化する

例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出が実行された後に、１００％とは異なる割合で最大動作演出、キャラクタ登場演出、第２作用変化演出が実行され、対応表示の表示態様が変化しない場合があってもよい。

【２２７９】

例えば、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に（ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＹＥＳ）、変化前兆演出のみしか実行されず、第２変化演出のうちの最大動作演出以降の演出が実行されないガセ変化前兆演出の実行有無を決定する処理を行う。このとき、３％の割合でガセ変化前兆演出を実行することに決定し、９７％の割合でガセ変化前兆演出を実行しないことに決定する。

【２２８０】

（第２変化演出の演出例）

図２８２－３２は、第２変化演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第１特別図柄の変動表示を実行しているときに、第２変化演出が実行される例を示している。

【２２８１】

先ず、図２８２－３２（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、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変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させる。

【２２８２】

次いで、図２８２－３２（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させてから１秒が経過したタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出の（２Ａ）変化前兆演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に波状エフェクト表示０２ＴＭ２００を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体０２ＴＭ１００を初期位置に位置させている。

【２２８３】

次いで、図２８２－３２（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２変化演出の（２Ａ）変化前兆演出を終了し、画像表示装置５の画面全体から波状エフェクト表示０２ＴＭ２００を消去させるとともに、第２変化演出の（２Ｂ）最大動作演出を実行し、画像表示装置５の画面全体にブラックアウト表示０２ＴＭ２００Ｂを表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体０２ＴＭ１００を初期位置から最大演出位置に動作させる。

【２２８４】

次いで、図２８２－３２（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２変化演出の（２Ｂ）最大動作演出を終了し、画像表示装置５の画面全体からブラックアウト表示０２ＴＭ２００Ｂを消去させるとともに、第２変化演出の（２Ｃ）キャラクタ登場演出を実行し、画像表示装置５の画面中央部に可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ（本例では、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ）を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体０２ＴＭ１００を最大演出位置から初期位置に動作させる。

【２２８５】

次いで、図２８２－３２（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２変化演出の（２Ｃ）キャラクタ登場演出を終了し、画像表示装置５の画面中央部から味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂを消去させるとともに、第１変化演出の（２Ｄ）第２作用変化演出を実行し、画像表示装置５の画面右下部に、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３に対して３個の爆弾を投げる味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｃを表示させる。

【２２８６】

次いで、図２８２－３２（６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２変化演

出の（２Ｄ）第２作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面右下部から味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｃを消去させるとともに、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに第２作用エフェクト表示０２ＴＭ２１２を表示させる。この第２作用エフェクト表示は、アクティブ表示０２ＴＭ０３よりも大きい画像であって、アクティブ表示０２ＴＭ０３よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、第２作用エフェクト表示のみが表示されているように見える。また、第２作用エフェクト表示は、第１作用エフェクト表示よりも大きい画像である。

【２２８７】

次いで、図２８２－３３（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２変化演出の（２Ｄ）第２作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面右下部に味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ａを表示させるとともに、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから第２作用エフェクト表示０２ＴＭ２１２を消去させ、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を赤色態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３Ｒに変化させる。

【２２８８】

このように、第２変化演出の（２Ｄ）第２作用変化演出は、第１変化演出の（１Ｄ）第１作用変化演出よりも、味方キャラクタが投げる爆弾の数やアクティブ表示領域に表示される作用エフェクト表示の大きさの点で強調された態様で実行されている。

【２２８９】

なお、上記の実施形態では、味方キャラクタが投げる爆弾の数やアクティブ表示領域に表示される作用エフェクト表示の大きさの点で、第２変化演出の方が第１変化演出よりも強調されている例を示したが、このような形態に限らず、他の手法で第２変化演出の方が第１変化演出よりも強調されてもよい。

【２２９０】

例えば、第１変化演出は演出実行時の背景画像が白色の背景画像で実行され、第２変化演出は演出実行時の背景画像が赤色の背景画像で実行される構成を採用することによって、背景画像の点で第２変化演出の方が第１変化演出よりも強調されてもよい（赤色＞白色）。

【２２９１】

また、第１変化演出は演出実行時に味方キャラクタ（小）が表示され、第２変化演出は演出実行時に味方キャラクタ（小）よりも表示サイズが大きい味方キャラクタ（大）が表示される構成を採用することによって、味方キャラクタの表示サイズの点で第２変化演出の方が第１変化演出よりも強調されてもよい（味方キャラクタ（大）＞味方キャラクタ（小））。

【２２９２】

なお、上記の実施形態では、対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる青色態様又は赤色態様の２種類の表示態様で表示させることが可能な例を示したが、このような形態に限らず、対応表示を、通常態様とは異なる２種類未満の表示態様で表示させてもよいし、通常態様とは異なる３種類以上の表示態様で表示させてもよい。

【２２９３】

例えば、対応表示を、通常態様とは異なる３種類以上の表示態様で表示させることが可能な構成を採用した場合、対応表示を、通常態様とは異なる青色態様、赤色態様、緑色態様、又は金色態様の４種類の表示態様で表示させてもよい。このとき、青色態様＜緑色態様＜赤色態様＜金色態様の順で大当り期待度が高くなる。

【２２９４】

＜第３変化演出＞

第３変化演出とは、（ｉ）その始動入賞に対応したｎ番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ｎ≧２の場合）、及び、（ｉｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表

示が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる態様で表示させる演出である。

【２２９５】

第３変化演出には、（ｉ）始動入賞時のタイミングで、当該始動入賞に対応した保留表示の態様を通常態様とは異なる表示態様で表示する演出と、（ｉｉ）または（ｉｉｉ）のシフトタイミングで、保留表示の表示態様を変化させる演出とが含まれる。また、第３変化演出には、第１変化演出や第２変化演出のように、特別図柄（これに対応した飾り図柄）の変動表示中に、対応表示に作用する（例えば、味方キャラクタが爆弾を投げる等する）ことにより表示態様を変化させる演出（以下、適宜「作用演出」と称する。）が含まれない。

【２２９６】

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理（図２８２－３８参照）のステップＳ０２ＴＭ４０６０と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル（図２８２－４１参照）とに示すように、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときと、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときのいずれの場合であっても、第３変化演出を実行することができる構成を採用している。

【２２９７】

本実施形態では、主に第２特別図柄の変動表示が実行される時短状態（ａ時短状態、ｂ時短状態）において選択される変動パターンは、変動表示期間が極端に短い変動パターンが多くなっており、時短状態において作用演出を伴う変化演出（第１変化演出、第２変化演出）を実行するための期間を確保することが困難であるものの、時短状態において作用演出を伴わない第３変化演出を実行するための期間を確保することは容易であるので、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときと、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときのいずれの場合であっても、第３変化演出を実行することができる構成を採用している。

【２２９８】

しかしながら、このような形態に限らず、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第３変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第３変化演出を実行することができない構成を採用してもよい。

【２２９９】

［先読み予告演出］

本実施形態では、大当り期待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期待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）における大当り期待度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、前述した保留変化演出の他に第１先読み演出や第２先読み演出が実行可能である。

【２３００】

＜第１先読み演出＞

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて第１先読み演出を実行可能である。第１先読み演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示の表示結果が「時短小当り」であることを、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄を用いることによって示唆する先読み予告演出の一種である。

【２３０１】

第１先読み演出とは、以下に示す（Ａ）、（Ｂ）で構成される一連の演出である。

（Ａ）＜第１先読みカウンタ＝２となる変動表示＞において、図柄表示エリア５Ｌに表示された飾り図柄に固定アイコン（本例では、「ＨＯＬＤ」の文字を含むアイコン）が重畳表示され、この飾り図柄が固定される（数字図柄が更新されない）第１先読みＡ演出

（Ｂ）＜第１先読みカウンタ＝１となる変動表示＞において、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃに表示された飾り図柄に固定アイコン（本例では、「ＨＯＬＤ」の文字を含むアイコン

）が重畳表示され、これらの飾り図柄が固定される（数字図柄が更新されない）第１先読みＢ演出
なお、第１先読みカウンタについては、図２８２－３８において詳しく後述する。
【２３０２】
本実施形態では、第１先読みＡ演出で固定される飾り図柄と、第１先読みＢ演出で固定される飾り図柄とが、共通の数字図柄を含む飾り図柄である。そのため、予告対象となっている変動表示が実行されたときに、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃにおいてリーチ状態が成立した状態で変動表示が開始される構成である。
【２３０３】
始動入賞時演出決定処理（図２８２－３８参照）において、この第１先読み演出を実行することに決定した場合に、第１先読みカウンタ＝１のときに実行される変動表示において、第１先読みＡ演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃに停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。このようにすることによって、第１先読みＡ演出と第１先読みＢ演出とで固定される飾り図柄の種類が共通となり、予告対象となっている変動表示においてリーチ状態とすることができる。
【２３０４】
また、予告対象となっている変動表示の表示結果が「時短小当り」と判定されている場合、予告対象となっている変動表示において、第１先読み演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。このようにすることによって、第１先読み演出で固定される飾り図柄と、予告対象となっている変動表示において最終的に確定停止される飾り図柄とを共通の種類の飾り図柄とすることができ、飾り図柄を用いた先読み予告演出としての適切な演出制御を実現させることができる。
【２３０５】
また、予告対象となっている変動表示の表示結果が「はずれ」と判定されている場合、予告対象となっている変動表示において、第１先読み演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃに停止させる確定飾り図柄として決定し、第１先読み演出で固定された飾り図柄と異なる種類の飾り図柄を、図柄表示エリア５Ｒに停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。
【２３０６】
上記の実施形態では、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、第１先読み演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、第１先読み演出とは異なる演出が実行されてもよい。
【２３０７】
例えば、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が巨大化する図柄巨大化演出が実行されることによって、予告対象となっている特別図柄の変動表示の表示結果が「時短小当り」であるか否かを示唆してもよい。
【２３０８】
図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が破壊される（切り裂かれる）図柄破壊演出が実行されることによって、予告対象となっている特別図柄の変動表示の表示結果が「時短小当り」であるか否かを示唆してもよい。
【２３０９】
（第１先読み演出の演出例）
図２８２－３４及び図２８２－３５は、第１先読み演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。
【２３１０】
本例では、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］（大当り発生カウント値＝３以上、ａ時短状態）であるときに、第２保留記憶数が４の状態で、第２保留表示が４つ表

示されている。また、これらの４つの保留記憶のうち変動順位が３番目の位置にある保留記憶の表示結果が「時短小当り」と判定され、この保留記憶に対応した始動入賞が発生したときの始動入賞時演出決定処理（図２８２－３８参照）において、第１先読み演出を実行することに決定し、第１先読みカウンタに３がセットされている。

【２３１１】

先ず、図２８２－３４（１）に示すように、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、直前に実行された変動表示の確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７２１」）を表示させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７２１」）を表示させている。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに、通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２を４つ表示させている。

【２３１２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置５に表示させている（図２８２－２８参照）。

【２３１３】

次いで、図２８２－３４（２）に示すように、次の保留記憶に基づいて、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（第１先読みカウンタ＝２）を開始させたときに、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、第３飾り図柄の変動表示を開始させ、第３飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【２３１４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出を実行することに決定しており、第１先読みカウンタの値として２がセットされていることに基づいて、第１先読み演出の第１先読みＡ演出を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌの第３飾り図柄（本例では、「７」）に固定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させる。

【２３１５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が３となったことに伴い、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させるとともに、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに表示されていた通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２をアクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅ側に１つずつシフトさせる。

【２３１６】

次いで、図２８２－３４（３）に示すように、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、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７２」）である。

【２３１７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出の第１先読みＡ演出を継続して実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌの第３飾り図柄（本例では、「７」）に固定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させている。

【２３１８】

次いで、図２８２－３４（４）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、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、表示結果が「はずれ」となる第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７２」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。

【２３１９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出の第１先読みＡ演出を継続して実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌの第３飾り図柄（本例では、「７」）に固定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させている。

【２３２０】
次いで、図２８２－３４（５）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７２」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７２」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。
【２３２１】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出の第１先読みＡ演出を継続して実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌの第３飾り図柄（本例では、「７」）に固定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させている。
【２３２２】
次いで、図２８２－３４（６）に示すように、次の保留記憶に基づいて、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（第１先読みカウンタ＝１）を開始させたときに、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、第３飾り図柄の変動表示を開始させ、第３飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。
【２３２３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出を実行することに決定しており、第１先読みカウンタの値として１がセットされていることに基づいて、第１先読み演出の第１先読みＢ演出を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃの第３飾り図柄（本例では、「７」と「７」）のそれぞれに固定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させる。
【２３２４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が２となったことに伴い、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させるとともに、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに表示されていた通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２をアクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅ側に１つずつシフトさせる。
【２３２５】
次いで、図２８２－３４（７）に示すように、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、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７１」）である。
【２３２６】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出の第１先読みＢ演出を継続して実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃの第３飾り図柄（本例では、「７」と「７」）のそれぞれに固定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させている。
【２３２７】
次いで、図２８２－３４（８）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、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、表示結果が「はずれ」となる第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７１」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。
【２３２８】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出の第１先読みＢ演出を継続して実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃの第３飾り図柄（本例では、「７」と「７」）のそれぞれに固定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させている。
【２３２９】
次いで、図２８２－３５（９）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は

、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７１」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７１」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【２３３０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出の第１先読みＢ演出を継続して実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃの第３飾り図柄（本例では、「７」と「７」）のそれぞれに固定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させている。

【２３３１】

次いで、図２８２－３５（１０）に示すように、次の保留記憶に基づいて、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（第１先読みカウンタ＝０）を開始させたときに、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、第３飾り図柄の変動表示を開始させ、第３飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【２３３２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み予告演出である第１先読み演出の第１先読みＢ演出を終了し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃの第３飾り図柄（本例では、「７」と「７」）のそれぞれから固定アイコン０２ＴＭ４１を消去させる。

【２３３３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が１となったことに伴い、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させるとともに、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに表示されていた通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２をアクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅ側に１つずつシフトさせる。

【２３３４】

次いで、図２８２－３５（１１）に示すように、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、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、表示結果が「時短小当り」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）である。

【２３３５】

次いで、図２８２－３５（１２）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、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、表示結果が「時短小当り」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。

【２３３６】

次いで、図２８２－３５（１３）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【２３３７】

＜第２先読み演出＞

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて第２先読み演出を実行可能である。第２先読み演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示の表示結果が「時短小当り」であることを、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄を用いずに示唆する先読み予告演出の一種である。

【２３３８】

第２先読み演出では、画像表示装置５の画面全体に第２先読み画像が表示されることによって、予告対象となっている変動表示で表示結果が「時短小当り」となることを示唆す

る。本例では、第２先読み画像とは、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、停止表示した表示結果が「時短小当り」となることを示す第３飾り図柄の組合せを模した画像（本例では、「７７７」）の一部を含む画像である。以下では、この第２先読み画像に含まれる第３飾り図柄を模した画像を、適宜「擬似第３飾り図柄」と称する。但し、この擬似第３飾り図柄は、実行中の変動表示に対応していないので第３飾り図柄とは異なる画像である。

【２３３９】

本実施形態では、擬似第３飾り図柄は、数字図柄と台座図柄とが含まれる一方で、光線エフェクト表示が含まれない画像である。しかしながら、このような形態に限らず、擬似第３飾り図柄は、数字図柄と台座図柄と光線エフェクト表示との少なくともいずれか一方が含まれる飾り図柄であってもよい。

【２３４０】

なお、上記の実施形態では、第２先読み画像として、擬似第３飾り図柄の一部が含まれる画像例を示したが、このような形態に限らず、第２先読み画像として、他の画像を用いてもよい。

【２３４１】

例えば、第２先読み画像が、表示結果が「時短小当り」となることを示唆する「Ｖ」の文字を含む画像や「ＦＥＶＥＲ」の文字を含む画像であってもよい。また、スーパーリーチにおける成功演出や勝利演出に関連する味方キャラクタを含む画像であってもよい。

【２３４２】

本実施形態では、始動入賞時演出決定処理において、第２先読み演出を実行することに決定した場合にセットされる第２先読みカウンタの値が、第２先読みカウンタ＝１，２となったときの変動表示において、第２先読み演出が実行される。しかしながら、このような形態に限らず、第２先読みカウンタ＝１、２、３、４のいずれの値となる変動表示においても、第２先読み演出が実行されてもよい。なお、第２先読みカウンタについては、図２８２－３８において詳しく後述する。

【２３４３】

本実施形態では、画像表示装置５の画面全体に第２先読み画像が表示されるとき、第２先読み画像は、他の演出画像（第３飾り図柄、画面上部の「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字等）よりも表示優先度の低い画像である。そのため、遊技者からは、他の演出画像、第２先読み画像の順で表示されているように見える。

【２３４４】

しかしながら、このような形態に限らず、第２先読み画像は、他の演出画像よりも表示優先度（表示レイヤ）の高い画像である構成を採用してもよい。この場合、第２先読み画像が透過可能な画像とすることによって、第２画像が他の演出画像よりも前面に表示されるものの、第２先読み画像が透過しているので、現在実行されている変動表示に関連する演出画像（他の演出画像等）を視認することが可能となる。

【２３４５】

本実施形態では、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であるときに、第２先読み演出が実行され、第２先読み画像が画像表示装置５に表示された場合には、第３飾り図柄の表示態様（拡大表示／縮小表示）によって、第２先読み画像の視認性が変化する。第３飾り図柄が拡大表示されているときには、第２先読み画像の視認性は低下する。即ち、第３飾り図柄が拡大表示されているときには、第２先読み画像に含まれる擬似第３飾り図柄の視認性は低下する。また、第３飾り図柄が縮小表示されているときには、第２先読み画像の視認性は向上する。即ち、第３飾り図柄が縮小表示されているときには、第２先読み画像に含まれる擬似第３飾り図柄の視認性は向上する。

【２３４６】

（第２先読み演出の演出例）

図２８２－３６及び図２８２－３７は、第２先読み演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【２３４７】
本例では、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］（大当り発生カウント値＝３以上、ａ時短状態）であるときに、第２保留記憶数が４の状態で、第２保留表示が４つ表示されている。また、これらの４つの保留記憶のうち変動順位が３番目の位置にある保留記憶の表示結果が「時短小当り」と判定され、この保留記憶に対応した始動入賞が発生したときの始動入賞時演出決定処理（図２８２－３８参照）において、第２先読み演出を実行することに決定し、第２先読みカウンタに３がセットされている。
【２３４８】
先ず、図２８２－３６（１）に示すように、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、直前に実行された変動表示の確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７２１」）を表示させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７２１」）を表示させている。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに、通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２を４つ表示させている。
【２３４９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置５に表示させている（図２８２－２８参照）。
【２３５０】
次いで、図２８２－３６（２）に示すように、次の保留記憶に基づいて、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（第２先読みカウンタ＝２）を開始させたときに、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、第３飾り図柄の変動表示を開始させ、第３飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。
【２３５１】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出を実行することに決定しており、第２先読みカウンタの値として２がセットされていることに基づいて、第２先読み演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に第２先読み画像０２ＴＭ４２を表示させる。
【２３５２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が３となったことに伴い、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させるとともに、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに表示されていた通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２をアクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅ側に１つずつシフトさせる。
【２３５３】
次いで、図２８２－３６（３）に示すように、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、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「４１５」）である。
【２３５４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面全体に第２先読み画像０２ＴＭ４２を表示させている。
【２３５５】
次いで、図２８２－３６（４）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、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、表示結果が「はずれ」となる第３飾り図柄の組合せ（本例では、「４１５」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。
【２３５６】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出を終了し、画像表示装置５の画面全体から第２先読み画像０２ＴＭ４２を消去させている。

【２３５７】
次いで、図２８２－３６（５）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「４１５」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「４１５」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。
【２３５８】
次いで、図２８２－３６（６）に示すように、次の保留記憶に基づいて、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（第２先読みカウンタ＝１）を開始させたときに、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、第３飾り図柄の変動表示を開始させ、第３飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。
【２３５９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出を実行することに決定しており、第２先読みカウンタの値として１がセットされていることに基づいて、第２先読み演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に第２先読み画像０２ＴＭ４２を表示させる。
【２３６０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が２となったことに伴い、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させるとともに、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに表示されていた通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２をアクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅ側に１つずつシフトさせる。
【２３６１】
次いで、図２８２－３６（７）に示すように、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、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「３４２」）である。
【２３６２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面全体に第２先読み画像０２ＴＭ４２を表示させている。
【２３６３】
次いで、図２８２－３６（８）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、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、表示結果が「はずれ」となる第３飾り図柄の組合せ（本例では、「３４２」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。
【２３６４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出を終了し、画像表示装置５の画面全体から第２先読み画像０２ＴＭ４２を消去させている。
【２３６５】
次いで、図２８２－３７（９）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「３４２」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「３４２」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。
【２３６６】
次いで、図２８２－３７（１０）に示すように、次の保留記憶に基づいて、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（第２先読みカウンタ＝０）を開始させたときに、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、第３飾

り図柄の変動表示を開始させ、第３飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。
【２３６７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が１となったことに伴い、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させるとともに、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに表示されていた通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２をアクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅ側に１つずつシフトさせる。
【２３６８】
次いで、図２８２－３７（１１）に示すように、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、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、表示結果が「時短小当り」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）である。
【２３６９】
次いで、図２８２－３７（１２）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、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、表示結果が「時短小当り」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。
【２３７０】
次いで、図２８２－３７（１３）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。
【２３７１】
［始動入賞時演出決定処理］
ＣＰＵ１０３は、始動入賞が発生したときに、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かの判定結果、及び、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドと、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す変動カテゴリコマンドと、保留記憶数が１増加したことを指定する保留記憶数加算指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンド、又は、第２保留記憶数加算指定コマンド）と、を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。
【２３７２】
図２８２－３８は、始動入賞時演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰ１２０は、図２８０に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップＳ１６１）において、始動入賞時演出決定処理を実行する。
【２３７３】
始動入賞時演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく１セットの始動入賞時のコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、並びに、第１保留記憶数加算指定コマンド、又は、第２保留記憶数加算指定コマンド）を新たに受信したか否かを確認する（ステップＳ０２ＴＭ４０１０）。
【２３７４】
具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時コマンド格納領域に１セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数加算指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンド、又は、第２保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定する。１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【２３７５】

１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信している場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０１５）。

【２３７６】

当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示とは、現在実行中の変動表示や、当該始動入賞に対応した保留記憶以外の保留記憶の変動表示である。従って、ステップＳ０２ＴＭ４０１５の処理では、始動入賞時に、現在実行中の変動表示や、当該始動入賞に対応した保留記憶以外の保留記憶の変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」であるか否かを判定している。

【２３７７】

当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれかである場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１５でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【２３７８】

当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれでもない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１５でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する変化先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０２０）。変化先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ４０２０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４０９０に処理を進める。

【２３７９】

本実施形態では、変化先読み禁止フラグは、少なくとも１回以上の変化演出（保留変化演出、アクティブ変化演出）が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。変化先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップＳ０２ＴＭ４０３０～ステップＳ０２ＴＭ４０８０の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶や現在実行中のアクティブ表示に対して変化演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して保留表示やアクティブ表示を変化させる変化演出の実行を制限することができる。この変化先読み禁止フラグは、変化先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

【２３８０】

変化先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０２０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示の最終表示態様を、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル（図２８２－３９（Ａ）参照）に基づいて決定する（ステップＳ０２ＴＭ４０３０）。

【２３８１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０４０）。アクティブ表示の最終表示態様が通態様である場合（ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４０９０に処理を進める。

【２３８２】

アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターン決定テーブル（図２８２－３９（Ｂ１）～図２８２－４０（Ｂ４）参照）に基づいて決定する（ステップＳ０２ＴＭ４０５０）。

【２３８３】

ここで、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＮＯ）とは、アクティブ表示の最終表示態様が青色態様または赤色態様のいずれかである場合である。アクティブ表示の最終表示態様が青色態様または赤色態様のいずれ

かである場合には、保留表示またはアクティブ表示に対して変化演出を行い通常態様以外の態様で表示される。即ち、少なくとも１回以上の変化演出が実行されるということになるので、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＮＯ）には、いずれの変化パターンで保留表示またはアクティブ表示を変化させるかを決定する必要がある。従って、ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＮＯの場合には、ステップＳ０２ＴＭ４０５０の処理において保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターン決定テーブルに基づいて決定している。

【２３８４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化演出の演出態様を、変化演出の演出態様決定テーブル（図２８２－４１（１）及び（２）参照）に基づいて決定する（ステップＳ０２ＴＭ４０６０）。

【２３８５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する変化先読みカウンタをセットし（ステップＳ０２ＴＭ４０７０）、変化先読み禁止フラグをセットする（ステップＳ０２ＴＭ１０８０）。

【２３８６】

本実施形態では、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタが設定されている。本例では、先読み予告演出のうち変化演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「変化先読みカウンタ」と称し、先読み予告演出のうち第１先読み演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「第１先読みカウンタ」と称し、先読み予告演出のうち第２先読み演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「第２先読みカウンタ」と称する。

【２３８７】

ステップＳ０２ＴＭ４０２０でＹＥＳの場合や、ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＹＥＳの場合や、ステップＳ０２ＴＭ４０８０の後には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り発生カウント値が３以上であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０９０）。大当り発生カウント値が３以上でない場合には、即ち、大当り発生カウント値が１又は２である場合には（ステップＳ０２ＴＭ４０９０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【２３８８】

大当り発生カウント値が３以上である場合、即ち、大当り発生カウント値が３～１０００である場合には（ステップＳ０２ＴＭ４０９０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数の値が３以上であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４１００）。第２保留記憶数の値が３以上でない場合（ステップＳ０２ＴＭ４１００でＮＯ）、即ち、第２保留記憶数の値が０～２である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【２３８９】

第２保留記憶数の値が３以上である場合（ステップＳ０２ＴＭ４１００でＹＥＳ）、即ち、第２保留記憶数の値が３又は４である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「はずれ」又は「時短小当り」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４１１０）。図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「はずれ」又は「時短小当り」のいずれでもない場合（ステップＳ０２ＴＭ４１１０でＮＯ）、即ち、図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「大当り」又は「通常小当り」のいずれかである場合には、後述する第１先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４１２０）。第１先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ４１２０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４１７０に処理を進める。

【２３９０】

本実施形態では、第１先読み禁止フラグは、第１先読み演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。第１先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップＳ０２ＴＭ４１３０～ステップＳ０２ＴＭ４１６０の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶に対して第１先読み演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して第１先読み演出の実行を制限することができる。この第１先読み禁止フラグは、第１先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

【２３９１】

第１先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ４１２０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出の実行有無を、第１先読み演出の実行有無決定テーブル（図２８２－３９（Ｂ１）参照）に基づいて決定する（ステップＳ０２ＴＭ４１３０）。

【２３９２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４１４０）。第１先読み演出を実行することに決定していない場合（ステップＳ０２ＴＭ４１４０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４１７０に処理を進める。

【２３９３】

第１先読み演出を実行することに決定している場合（ステップＳ０２ＴＭ４１４０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読みカウンタをセットし（ステップＳ０２ＴＭ４１５０）、第１先読み禁止フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ４１６０）、ステップＳ０２ＴＭ４１７０に処理を進める。

【２３９４】

ステップＳ０２ＴＭ４１２０でＹＥＳの場合、ステップＳ０２ＴＭ４１４０でＮＯの場合、又はステップＳ０２ＴＭ４１６０の後には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する第２先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４１７０）。第２先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ４１７０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【２３９５】

本実施形態では、第２先読み禁止フラグは、第２先読み演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。第２先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップＳ０２ＴＭ４１８０～ステップＳ０２ＴＭ４２１０の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶に対して第２先読み演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して第２先読み演出の実行を制限することができる。この第２先読み禁止フラグは、第２先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

【２３９６】

第２先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ４１７０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出の実行有無を、第２先読み演出の実行有無決定テーブル（図２８２－３９（Ｂ２）参照）に基づいて決定する（ステップＳ０２ＴＭ４１８０）。

【２３９７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４１９０）。第２先読み演出を実行することに決定していない場合（ステップＳ０２ＴＭ４１９０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【２３９８】

第２先読み演出を実行することに決定している場合（ステップＳ０２ＴＭ４１９０でＹ

ＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読みカウンタをセットし（ステップＳ０２ＴＭ４２００）、第２先読み禁止フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ４２１０）、そのまま処理を終了する。

【２３９９】

このように、ステップＳ０２ＴＭ４０１５の処理で、当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれでもない場合に、対応表示（保留表示、アクティブ表示）に対しての変化演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ０２ＴＭ４０２０～ステップＳ０２ＴＭ４０８０）や、第１先読み演出や第２先読み演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ０２ＴＭ４０９０～ステップＳ０２ＴＭ４２１０）をスキップすることによって、先に「大当り」や「時短小当り」となることが決定されている変動表示がある状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示において先読み予告演出を実行することに決定してしまう不適切な演出制御が実行されてしまうことを防ぐことができる。

【２４００】

［始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブル］

図２８２－３９～図２８２－４２は、始動入賞時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図２８２－３９（Ａ）は、ステップＳ０２ＴＭ４０３０においてアクティブ表示の最終表示態様を決定するときに参照されるアクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの一例である。図２８２－３９（Ｂ１）～図２８２－４０（Ｂ４）は、ステップＳ０２ＴＭ４０５０において保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを決定するときに参照される変化パターン決定テーブルの一例である。図２８２－４１は、ステップＳ０２ＴＭ４０６０において変化演出の演出態様を決定するときに参照される変化演出の演出態様決定テーブルの一例である。図２８２－４２（１）は、ステップＳ０２ＴＭ４１３０において第１先読み演出の実行有無を決定するときに参照される第１先読み演出の実行有無決定テーブルの一例である。図２８２－４２（２）は、ステップＳ０２ＴＭ４１８０において第２先読み演出の実行有無を決定するときに参照される第２先読み演出の実行有無決定テーブルの一例である。

【２４０１】

＜アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル＞

図２８２－３９（Ａ）は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図２８２－３９（Ａ）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様として、「通常態様」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【２４０２】

図２８２－３９（Ａ）に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、９０％の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、８％の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、２％の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【２４０３】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、７５％の割合で通常態様となり、１５％の割合で青色態様となり、１０％の割合で赤色態様となる。

【２４０４】

＜変化パターン決定テーブル＞

図２８２－３９（Ｂ１）及び（Ｂ２）、並びに、図２８２－４０（Ｂ３）及び（Ｂ４）は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって保留記憶数がｎ（ｎ：１～４）となった場合には、（ｉ）その始動入賞に対応したｎ番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時の

タイミング）、（ｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ｎ≧２の場合）、及び、（ｉｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

【２４０５】

なお、図２８２－３９（Ｂ１）及び（Ｂ２）、並びに、図２８２－４０（Ｂ３）及び（Ｂ４）の説明において、アクティブシフトとは、保留表示が保留表示領域からアクティブ表示領域にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示が表示されること）をいう。

【２４０６】

本実施形態では、前述した（ｉ）～（ｉｉｉ）のいずれかのタイミングで、始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示）を通常態様とは異なる態様で表示させる保留変化演出を実行可能である。本例において、この保留変化演出には、（ｉ）始動入賞時のタイミングで、当該始動入賞に対応した保留表示の態様を通常態様とは異なる表示態様で表示する演出と、（ｉｉ）または（ｉｉｉ）のシフトタイミングで、保留表示の表示態様を変化させる演出とが含まれる。なお、このような形態に限らず、保留変化演出には、特別図柄（これに対応した飾り図柄）の変動表示中に、保留表示に作用する（例えば、保留表示に矢が刺さる等する）ことにより表示態様を変化させる演出が含まれてもよい。

【２４０７】

図２８２－３９（Ｂ１）及び（Ｂ２）、並びに、図２８２－４０（Ｂ３）及び（Ｂ４）では、変化パターン毎に、（ｉ）～（ｉｉｉ）の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）がどのような表示態様になるかを示している。同図に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の丸形表示である通常態様を示しており、「青色」とは青色の丸形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の丸形表示である赤色態様を示している。

【２４０８】

（［保留１個用］変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「１」である場合には、図２８２－３９（Ｂ１）に示す保留１個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン１０１～変化パターン１０５のいずれかに判定値が割り振られている。

【２４０９】

変化パターン１０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常という変化パターンである。

【２４１０】

以下、同様に、変化パターン１０２は通常→青色、変化パターン１０３は青色→青色、変化パターン１０４は青色→赤色、変化パターン１０５は赤色→赤色の変化パターンである。

【２４１１】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン１０１が５％、変化パターン１０２が５％、変化パターン１０３が９０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【２４１２】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン１０１が１０％、変化パターン１０２が２％、変化パターン１０３が１０％、

変化パターン１０４が８％、変化パターン１０５が７０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【２４１３】

（［保留２個用］変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「２」である場合には、図２８２－３９（Ｂ２）に示す保留２個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン２０１～変化パターン２０８のいずれかに判定値が割り振られている。

【２４１４】

変化パターン２０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常→通常という変化パターンである。

【２４１５】

以下、同様に、変化パターン２０２は通常→通常→青色、変化パターン２０３は通常→青色→青色、変化パターン２０４は青色→青色→青色、変化パターン２０５は通常→青色赤色、変化パターン２０６は青色→青色→赤色、変化パターン２０７は青色→赤色→赤色、変化パターン２０８は赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【２４１６】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン２０１が１０％、変化パターン２０２が５％、変化パターン２０３が５％、変化パターン２０４が８０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【２４１７】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン２０１が１０％、変化パターン２０２が２％、変化パターン２０３が２％、変化パターン２０４が１０％、変化パターン２０５が１％、変化パターン２０６が８％、変化パターン２０７が８％、変化パターン２０８が６０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【２４１８】

（［保留３個用］変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「３」である場合には、図２８２－４０（Ｂ３）に示す保留３個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン３０１～変化パターン３０８のいずれかに判定値が割り振られている。

【２４１９】

変化パターン３０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【２４２０】

以下、同様に、変化パターン３０２は通常→通常→青色→青色、変化パターン３０３は通常→青色→青色→青色、変化パターン３０４は青色→青色→青色→青色、変化パターン３０５は通常→青色→赤色→赤色、変化パターン３０６は青色→青色→赤色→赤色、変化パターン３０７は青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン３０８は赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【２４２１】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、

「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン３０１が６％、変化パターン３０２が２％、変化パターン３０３が２％、変化パターン３０４が９０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【２４２２】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン３０１が１０％、変化パターン３０２が２％、変化パターン３０３が２％、変化パターン３０４が１０％、変化パターン３０５が１％、変化パターン３０６が８％、変化パターン３０７が８％、変化パターン３０８が６０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【２４２３】

（［保留４個用］変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「４」である場合には、図２８２－４０（Ｂ４）に示す保留４個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン４０１～変化パターン４１２のいずれかに判定値が割り振られている。

【２４２４】

変化パターン４０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンで、即ち通常→通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【２４２５】

以下、同様に、変化パターン４０２は通常→通常→通常→青色→青色、変化パターン４０３は通常→通常→青色→青色→青色、変化パターン４０４は通常→青色→青色→青色→青色、変化パターン４０５は青色→青色→青色→青色→青色変化パターン４０６は通常→通常→青色→赤色→赤色、変化パターン４０７は通常→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン４０８は通常→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン４０９は青色→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン４１０は青色→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン４１１は青色→赤色→赤色→赤色→赤色、変化パターン４１２は赤色→赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【２４２６】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン４０１が１０％、変化パターン４０２が１０％、変化パターン４０３が１０％、変化パターン４０４が１０％、変化パターン４０５が６０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【２４２７】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン４０１が２０％、変化パターン４０２が５％、変化パターン４０３が５％、変化パターン４０４が５％、変化パターン４０５が２０％、変化パターン４０６が２％、変化パターン４０７が２％、変化パターン４０８が２％、変化パターン４０９が７％、変化パターン４１０が６％、変化パターン４１１が６％、変化パターン４１２が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【２４２８】

＜変化演出の演出態様決定テーブル＞

図２８２－４１（１）及び（２）は、変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図２８２－４１（１）及び（２）に示すように、この実施の形態では、変化パターンにおける変化タイミングに応じて、変化演出の演出態様の決定割合が異なるよ

うに判定値が割り振られている。
【２４２９】
図２８２－４１（１）は、［第１特別図柄用］の変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【２４３０】
変化パターンにおける変化タイミングが「通常→青色」である場合には、２０％の割合で第１変化演出を実行することに決定し、０％の割合で第２変化演出を実行することに決定し、８０％の割合で第３変化演出を実行することに決定する。
【２４３１】
変化パターンにおける変化タイミングが「通常→赤色」である場合には、１５％の割合で第１変化演出を実行することに決定し、８０％の割合で第２変化演出を実行することに決定し、５％の割合で第３変化演出を実行することに決定する。
【２４３２】
変化パターンにおける変化タイミングが「青色→赤色」である場合には、４０％の割合で第１変化演出を実行することに決定し、５０％の割合で第２変化演出を実行することに決定し、１０％の割合で第３変化演出を実行することに決定する。
【２４３３】
図２８２－４１（２）は、［第２特別図柄用］の変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【２４３４】
変化パターンにおける変化タイミングが「通常→青色」である場合には、１００％の割合で第３変化演出を実行することに決定する。
【２４３５】
変化パターンにおける変化タイミングが「通常→赤色」である場合には、１００％の割合で第３変化演出を実行することに決定する。
【２４３６】
変化パターンにおける変化タイミングが「青色→赤色」である場合には、１００％の割合で第３変化演出を実行することに決定する。
【２４３７】
＜第１先読み演出の演出態様決定テーブル＞
図２８２－４２（１）は、第１先読み演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図２８２－４２（１）に示すように、この実施の形態では、図柄指定コマンドによって指定される表示結果に応じて、第１先読み演出の実行有無の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。
【２４３８】
表示結果が「はずれ」である場合には、９０％の割合で第１先読み演出を実行しないことに決定し、１０％の割合で第１先読み演出を実行することに決定する。
【２４３９】
また、表示結果が「時短小当り」である場合には、７０％の割合で第１先読み演出を実行しないことに決定し、３０％の割合で第１先読み演出を実行することに決定する。
【２４４０】
＜第２先読み演出の演出態様決定テーブル＞
図２８２－４２（２）は、第２先読み演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図２８２－４２（２）に示すように、この実施の形態では、図柄指定コマンドによって指定される表示結果に応じて、第２先読み演出の実行有無の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。
【２４４１】
表示結果が「はずれ」である場合には、９５％の割合で第２先読み演出を実行しないことに決定し、５％の割合で第２先読み演出を実行することに決定する。
【２４４２】

また、表示結果が「時短小当り」である場合には、８０％の割合で第１先読み演出を実行しないことに決定し、２０％の割合で第１先読み演出を実行することに決定する。

【２４４３】

このように、表示結果が「はずれ」の場合、第１先読み演出の実行割合は１０％であり、第２先読み演出の実行割合は５％である。また、表示結果が「時短小当り」の場合、第１先読み演出の実行割合は３０％であり、第２先読み演出の実行割合は２０％である。このように、第１先読み演出の方が第２先読み演出より実行割合が高くなっている。

【２４４４】

また、先読み予告演出のうち図柄巨大化演出の方が、保留先読み予告演出よりも実行割合が高くなるようにしてもよい。また、第１先読み演出と図柄巨大化演出の実行割合の合算値が、第２先読み演出と保留先読み予告演出の実行割合の合算値よりも高くなるようにしてもよい。

【２４４５】

［大当りカウント表示］

本実施形態では、大当り発生カウンタのカウント値（以下、適宜「大当り発生カウント値」と称する。）が所定値（以下、適宜「モード切替判定値」と称する。）以上である場合に、ａ時短状態中の演出モードが切り替わる構成を採用している。

【２４４６】

本例では、モード切替判定値を「３」に設定している。大当り発生回数が初当りから数えて１～２回のとき（即ち、大当り発生カウント値＜モード切替判定値のとき）、ａ時短状態の演出モードとして［ドリームＲＵＳＨ］に制御可能であり、大当り発生回数が初当りから数えて３回以上のとき（即ち、大当り発生カウント値≧モード切替判定値のとき）、ａ時短状態の演出モードとして「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」に制御可能である。

【２４４７】

本実施形態では、大当り発生カウント値がモード切替判定値以下の場合に、所定期間にわたって、画像表示装置５の画面内に大当りカウント表示を表示可能である。大当りカウント表示は、初当りから数えた大当り発生回数（大当り発生カウント値）を報知することが可能であるとともに、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数（モード切替判定値－大当り発生カウント値）を報知することが可能である。そのため、大当りカウント表示によって、変動表示期間の短い（変動速度が速い）変動パターンが実行される割合が高い［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に移行するまで、残り何回の大当りが発生すればよいかを遊技者に好適に示すことができる。

【２４４８】

また、本実施形態では、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数を、大当りのエンディング期間に大当りカウント表示を用いずに報知する必要大当り回数報知演出を実行可能である。必要大当り回数報知演出は、画像表示装置５の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示が表示される。必要大当り回数表示には、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨまであとｎ回」の文字（ｎ＝１、２）が含まれる（図２８２－５１（８）、及び、図２８２－５６（２３）参照）。

【２４４９】

本例では、大当り発生カウント値＝１の大当り時には、モード切替判定値に到達するまであと２回の大当りが必要であるので、大当り発生カウント値＝１の大当り時に実行される必要大当り回数報知演出を、適宜「必要大当り回数報知演出［２回］」と称する。また、大当り発生カウント値＝２の大当り時には、モード切替判定値に到達するまであと１回の大当りが必要であるので、大当り発生カウント値＝２の大当り時に実行される必要大当り回数報知演出を、適宜「必要大当り回数報知演出［１回］」と称する。

【２４５０】

本実施形態では、大当り発生カウント値が３以下である場合（即ち、大当り発生カウント値が１、２、３である場合）に、特定種別の大当り遊技状態（本例では、「図柄１０Ｒ

ａ時短大当り」、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」）のラウンド期間中や、特定種別の小当り遊技状態（本例では、「時短小当り」）の小当り遊技期間において、画像表示装置５の画面左部や画面中央部に大当りカウント表示が表示される。また、ａ時短状態中の演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている期間（変動表示開始待ち期間、変動表示期間）において、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示が表示される。

【２４５１】

大当りカウント表示は、画面下部から画面上部に向かって第１カウント部、第２カウント部、第３カウント部、及び到達部の４つの部分で構成されている。大当りカウント表示の第１カウント部、第２カウント部、及び、第３カウント部には、「Ｖ」の文字や「ＷＩＮ」の文字が表示される。また、大当りカウント表示の到達部には、「ＰＲＥＭＩＵＭ　ＦＥＶＥＲ」の文字が表示される。以下では、大当りカウント表示の第１カウント部を、適宜「大当りカウント表示（第１カウント部）」や「第１カウント部」と称する。また、大当りカウント表示の第２カウント部、第３カウント部、及び到達部についても同様である。また、大当りカウント表示の第１カウント部、第２カウント部、及び第３カウント部の少なくともいずれか一方を、適宜「カウント部」と称する。

【２４５２】

＜大当りカウント表示の表示態様＞

本実施形態では、大当りカウント表示のうち、到達部の表示サイズがいずれのカウント部の表示サイズよりも大きい。また、大当りカウント表示のカウント部のうち、第３カウント部の表示サイズが第１カウント部や第２カウント部の表示サイズよりも大きく、第２カウント部の表示サイズが第１カウント部の表示サイズよりも大きい。即ち、第１カウント部、第２カウント部、第３カウント部、到達部の順で表示サイズが大きくなっている。そのため、カウント部に表示される情報（「Ｖ」の文字、「ＷＩＮ」の文字等）は、第１カウント部に表示される情報、第２カウント部に表示される情報、第３カウント部に表示される情報の順で表示サイズが大きくなっている（強調されて表示されている）。また、到達部に表示される情報（「ＰＲＥＭＩＵＭ　ＦＥＶＥＲ」の文字）は、いずれのカウント部に表示される情報（「Ｖ」の文字、「ＷＩＮ」の文字等）よりも表示サイズが大きくなっている（強調されて表示されている）。

【２４５３】

上記の実施形態では、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせる方法として、表示サイズを異ならせることによって強調度合いを異ならせる例を示したが、このような形態に限らず、他の方法を用いて大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【２４５４】

例えば、大当りカウント表示の各部が発光することが可能な構成を採用した場合に、第１カウント部、第２カウント部、第３カウント部、到達部の順で発光輝度を高くすることによって、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【２４５５】

また、大当りカウント表示の各部が点滅することが可能な構成を採用した場合に、第１カウント部、第２カウント部、第３カウント部、到達部の順で点滅間隔を短くすることによって、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【２４５６】

上記の実施形態では、大当りカウント表示の各部の表示態様を異ならせることによって強調度合いを異ならせる例を示したが、このような形態に限らず、大当りカウント表示の全体の表示態様を異ならせることによって強調度合いを異ならせてもよい。

【２４５７】

例えば、大当りカウント表示の透過率を任意の値に設定できる構成である場合に、大当り発生カウント値＝１に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率９０％の表示態様で表示され、大当り発生カウント値＝２に対応した

大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率５０％の表示態様で表示され、大当り発生カウント値＝３に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率０％の表示態様で表示されてもよい。

【２４５８】

本実施形態では、大当りカウント表示のカウント部（第１カウント部、第２カウント部、第３カウント部）は、初期態様と、第１変化態様と、第２変化態様との３種類の表示態様で表示可能である。本実施形態では、カウント部を初期態様から第１変化態様に変化させる演出をＶ変化演出と称し、カウント部を第１変化態様から第２変化態様に変化させる演出をＷＩＮ変化演出と称する。

【２４５９】

第１カウント部に対して実行されるＶ変化演出とＷＩＮ変化演出の一連の演出を、適宜「１段目演出」と称し、第２カウント部に対して実行されるＶ変化演出とＷＩＮ変化演出の一連の演出を、適宜「２段目演出」と称し、第３カウント部に対して実行されるＶ変化演出とＷＩＮ変化演出の一連の演出を、適宜「３段目演出」と称する。

【２４６０】

カウント部が初期態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「Ｖ」の白文字となっており、カウント部が第１変化態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「Ｖ」の赤文字となっており、カウント部が第２変化態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「ＷＩＮ」の赤文字となっている。

【２４６１】

本実施形態では、カウント部に対してＶ変化演出が実行される場合に、画像表示装置５の画面中央部に表示されている大当りの発生に関連する大当り発生表示（本例では、図２８２－５１（５）に示す「Ｖ」の赤文字）が、初期態様のカウント部に表示されている「Ｖ」の白文字に作用することによって、第１変化態様のカウント部に表示されている「Ｖ」の赤文字に変化するものとする。

【２４６２】

また、大当りカウント表示の到達部は、初期態様と、変化態様との２種類の表示態様で表示可能である。本実施形態では、到達部を初期態様から変化態様に変化させる演出を到達部変化演出と称する。

【２４６３】

到達部が初期態様で表示される場合、到達部に表示される情報が「ＰＲＥＭＩＵＭ　ＦＥＶＥＲ」の白文字となっており、到達部が変化態様で表示される場合、到達部に表示される情報が「ＰＲＥＭＩＵＭ　ＦＥＶＥＲ」の赤文字となっている。

【２４６４】

＜［大当り時］大当りカウント表示の表示タイミング、変化タイミング＞

本実施形態では、大当り中演出決定処理（図２８２－４３参照）において、大当りカウント表示を表示することに決定している場合、大当り発生カウント値＝１、２、３となる大当りが発生する毎に大当り遊技状態において、大当りカウント表示を表示可能であり、大当り発生カウント値に対応する各カウント部の表示態様を、初期態様から第１変化態様、第２変化態様の順で変化させる。

【２４６５】

本実施形態では、大当り発生カウント値が２以上の大当りは、主に第２特別図柄の変動表示が実行される時短状態（ａ時短状態、ｂ時短状態）に制御されているときに発生した大当りである。時短状態中に第２特別図柄の変動表示が実行されたときに、表示結果が「大当り」となったことによって発生した大当りよりも、表示結果が「小当り」となってＶ入賞を経由して大当りとなる小当り経由大当りの方が発生する確率が高い（図２８２－２（Ｂ２）参照）。そのため、本例では、大当り発生カウント値が２以上の大当りが発生することを説明する場合に、小当り経由大当りが発生する例を用いて説明するが、表示結果が「大当り」となったことによって発生した大当りの場合も同様であるので説明を省略する。

【２４６６】
（１）＜大当り発生カウント値＝１の大当り発生時＞
（１－１）大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、１ラウンド目の右打ち報知が終了したタイミング～２ラウンド目が終了したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、各カウント部と到達部は、いずれも初期態様で表示されている（図２８２－５１（５）参照）。
【２４６７】
（１－２）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、３ラウンド目が開始したタイミング～第１所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第１カウント部に対してＶ変化演出が実行され、第１カウント部が、初期態様から第１変化態様に変化する。また、第２カウントと第３カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図２８２－５１（６）参照）。
【２４６８】
（１－３）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、３ラウンド目が開始して第１所定期間が経過したタイミング～第２所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第１カウント部に対してＷＩＮ変化演出が実行され、第１カウント部が、第１変化態様から第２変化態様に変化する。また、第２カウントと第３カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図２８２－５１（７）参照）。
【２４６９】
（２）＜大当り発生カウント値＝２の大当り発生時＞
（２－１）小当り遊技状態の小当り遊技期間と大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、小当り遊技期間のＶ入賞が発したタイミング～大当りラウンド期間の２ラウンド目が終了するまでの期間）に、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第１カウント部は、継続して第２変化態様で表示されており、第２カウント部と第３カウント部と及び到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図２８２－５６（２０）参照）。
【２４７０】
（２－２）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、３ラウンド目が開始したタイミング～第１所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第２カウント部に対してＶ変化演出が実行され、第２カウント部が、初期態様から第１変化態様に変化する。また、第１カウント部は、継続して第２変化態様で表示されており、第３カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図２８２－５６（２１）参照）。
【２４７１】
（２－３）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、３ラウンド目が開始して第１所定期間が経過したタイミング～第２所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第２カウント部に対してＷＩＮ変化演出が実行され、第２カウント部が、第１変化態様から第２変化態様に変化する。また、第１カウント部は、継続して第２変化態様で表示されており、第３カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図２８２－５６（２２）参照）。
【２４７２】
（３）＜大当り発生カウント値＝３の大当り発生時＞
（３－１）小当り遊技状態の小当り遊技期間と大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、小当り遊技期間のＶ入賞が発したタイミング～大当りラウンド期間の２ラウンド目が終了するまでの期間）に、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第１カウント部と第２カウント部は、継続して第２変化態様で表示されており、第３カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図

２８２－５９（１１）参照）。
【２４７３】
（３－２）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、３ラウンド目が開始したタイミング～第１所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第３カウント部に対してＶ変化演出が実行され、第３カウント部が、初期態様から第１変化態様に変化する。また、第１カウント部と第２カウント部は、継続して第２変化態様で表示されており、到達部は、継続して初期態様で表示されている（図２８２－５９（１２）参照）。
【２４７４】
（３－３）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、３ラウンド目が開始して第１所定期間が経過したタイミング～第２所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第３カウント部に対して第２変化演出が実行され、第３カウント部が、第１変化態様から第２変化態様に変化する。第１カウント部と第２カウント部は、継続して第２変化態様で表示されており、到達部は、継続して初期態様で表示されている（図２８２－５９（１３）参照）。
【２４７５】
（３－４）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、３ラウンド目が開始して第１所定期間及び第２所定期間が経過したタイミング～第３所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、到達部に対して到達部変化演出が実行され、到達部が、初期態様から変化態様に変化する。第１カウント部と第２カウント部と第３カウント部は、継続して第２変化態様で表示されている（図２８２－５９（１４）参照）
【２４７６】
＜［時短状態時］大当りカウント表示の表示タイミング＞
本実施形態では、大当り発生カウント値＝１、２となる大当りが発生した後に制御されるａ時短状態において、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示を表示可能である。
【２４７７】
本例では、大当り発生カウント値＝１、２となる大当りが発生した後に制御されるａ時短状態＝［ドリームＲＵＳＨ］において、後述する大当りカウント表示フラグがセットされていることに基づいて、変動表示開始待ち期間や変動表示期間に、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示を表示可能である（図２８２－５８（１）及び（２）、並びに、図２８２－６１（１）～（３）参照）。
【２４７８】
但し、大当り発生カウント値＝１、２となる大当りが発生した後に制御されるａ時短状態＝［ドリームＲＵＳＨ］において、大当りカウント表示フラグがセットされた状態の変動表示期間であってもスーパーリーチ演出が実行されている期間においては、画像表示装置５の画面左部から大当りカウント表示を消去し、表示させていない（図２８２－５８（３）及び（８）、並びに、図２８２－６１（４）～（７）参照）。スーパーリーチ演出に発展している場合、表示結果が「時短小当り」となり（小当り経由）大当りが発生するか否かを報知する演出や、表示結果が「通常小当り」となり通常状態に転落してしまうか否かを報知する演出を行っている。現在の大当り発生回数（大当り発生カウント値）を報知する情報（大当りカウント表示）は、実行中の変動表示の表示結果を報知するスーパーリーチ演出に関連する情報（スーパーリーチ演出の演出画像）よりも、遊技者にとって優先度は低いので、スーパーリーチ演出に発展しているときに、大当りカウント表示を表示させていない。
【２４７９】
なお、上記の実施形態では、スーパーリーチ演出に発展しているときには、大当りカウント表示を表示させない例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチ演出に

発展しているときにも、大当りカウント表示を表示させてもよい。
【２４８０】
＜［時短状態時］大当りカウント表示の表示態様＞
本実施形態では、大当り発生カウント値＝１、２となる大当りが発生した後に制御されるａ時短状態において、画像表示装置５の画面左部に表示される大当りカウント表示は、ａ時短状態に制御される前の大当りで表示されていたときの消去される直前の表示態様と同様の表示態様で表示される。
【２４８１】
本例では、大当り発生カウント値＝１となる大当りが発生した後に制御されるａ時短状態＝［ドリームＲＵＳＨ］において、大当り（大当りカウント＝１）で表示されていたときに消去される直前の大当りカウント表示の表示態様（第１カウント部が第２変化態様で表示されており、第２カウントと第３カウント部と到達部がいずれも初期態様で表示されている（図２８２－５１（７）参照））と同様の表示態様で、大当りカウント表示が画像表示装置５の画面左部に表示される。
【２４８２】
また、大当り発生カウント値＝２となる大当りが発生した後に制御されるａ時短状態＝［ドリームＲＵＳＨ］において、大当り（大当りカウント＝２）で表示されていたときに消去される直前の大当りカウント表示の表示態様（第１カウント部と第２カウント部が第２変化態様で表示されており、第３カウント部と到達部が初期態様で表示されている（図２８２－５６（２２）参照）と同様の表示態様で、大当りカウント表示が画像表示装置５の画面左部に表示される。
【２４８３】
［大当り中演出決定処理］
図２８２－４３は、大当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２８０に示した演出制御プロセス処理の大当り中演出処理（ステップＳ１７６）において、図２８２－４３に示す大当り中演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンドを受信すると、大当り中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図２８２－４３に示す大当り中演出決定処理により決定する。
【２４８４】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該大当りの大当り種別が「図柄３Ｒ通常大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０１０）。
【２４８５】
当該大当りの大当り種別が「図柄３Ｒ通常大当り」である場合には（ステップＳ０２ＴＭ５０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【２４８６】
当該大当りの大当り種別が「図柄３Ｒ通常大当り」でない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０１０でＮＯ）、即ち、大当り種別が「図柄１０Ｒａ時短大当り」、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」等のいずれかの大当り種別である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り発生カウント値が３以下であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０２０）。
【２４８７】
大当り発生カウント値が３以下でない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０２０でＮＯ）、即ち、大当り発生カウント値が４以上（４～１００００）である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【２４８８】
大当り発生カウント値が３以下である場合（ステップＳ０２ＴＭ５０２０でＹＥＳ）、即ち、大当り発生カウント値が１～３のいずれかである場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０３０）、大当りカウント表示フラグをセットする（ステップＳ０２ＴＭ５０４０）。

【２４８９】
大当りカウント表示フラグとは、大当り開始時または小当りにおけるＶ入賞発生時に、大当りカウント表示が表示されることに決定された場合に、セットされるフラグの一種である。この大当りカウント表示フラグは、大当り遊技状態や小当り遊技状態や時短状態に大当りカウント表示を表示することを示すフラグであり、前述した第１フラグ、又は、第２フラグが消去（リセット）されるタイミングと同様のタイミングで消去される。
【２４９０】
ステップＳ０２ＴＭ５０４０の処理の後に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り発生カウント値が１であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０５０）。
【２４９１】
大当り発生カウント値が１である場合には（ステップＳ０２ＴＭ５０５０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示の第１カウント部に対して１段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ変化演出）を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０６０）、必要大当り回数報知演出［２回］を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０７０）、そのまま処理を終了する。
【２４９２】
大当り発生カウント値が１でない場合には（ステップＳ０２ＴＭ５０５０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り発生カウント値が２であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０８０）。
【２４９３】
大当り発生カウント値が２である場合には（ステップＳ０２ＴＭ５０８０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示の第２カウント部に対して２段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ変化演出）を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０９０）、必要大当り回数報知演出［１回］を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５１００）、そのまま処理を終了する。
【２４９４】
大当り発生カウント値が２でない場合には（ステップＳ０２ＴＭ５０８０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り発生カウント値が３であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５１１０）。大当り発生カウント値が３でない場合には（ステップＳ０２ＴＭ５１１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【２４９５】
大当り発生カウント値が３である場合には（ステップＳ０２ＴＭ５１１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示の第３カウント部に対して３段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ変化演出）を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５１２０）、到達部変化演出を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５１３０）、そのまま処理を終了する。
【２４９６】
［小当り中演出決定処理］
図２８２－４４は、小当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２８０に示した演出制御プロセス処理の小当り中演出処理（ステップＳ１７４）において、図２８２－４４に示す小当り中演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り開始指定コマンドを受信すると、小当り中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図２８２－４４に示す小当り中演出決定処理により決定する。
【２４９７】
本例では、小当り遊技状態に制御されているときに実行される小当り開放中処理において、Ｖ入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を１加算することにより更新する処理が実行されているものとする。
【２４９８】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを判定する

（ステップＳ０２ＴＭ６０１０）。Ｖ入賞フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ６０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【２４９９】
Ｖ入賞フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ６０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り発生カウント値が３以下であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ６０２０）。
【２５００】
大当り発生カウント値が３以下でない場合（ステップＳ０２ＴＭ６０２０でＮＯ）、即ち、大当り発生カウント値が４以上（４～１００００）である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【２５０１】
大当り発生カウント値が３以下である場合（ステップＳ０２ＴＭ６０２０でＹＥＳ）、即ち、大当り発生カウント値が１～３（初当り時（大当り発生カウント値＝１）の小当り経由大当りはイレギュラー）である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ６０３０）、大当りカウント表示フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ６０４０）、そのまま処理を終了する。
【２５０２】
［変動開始待ち時演出決定処理］
図２８２－４５は、変動表示の開始待ち期間に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２８０に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち演出処理（ステップＳ１７０）において、図２８２－４５に示す変動開始待ち時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモコマンドを受信すると、変動表示開始待ち期間に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図２８２－４５に示す変動開始待ち時演出決定処理により決定する。
【２５０３】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ７０１０）。大当りカウント表示フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ７０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【２５０４】
大当りカウント表示フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ７０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ７０２０）、そのまま処理を終了する。
【２５０５】
［変動開始時演出決定処理］
ＣＰＵ１０３は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。
【２５０６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当り、又は、はずれ、大当りとなる場合の大当り種別等）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という１セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ００から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。
【２５０７】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定した

ときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【２５０８】

図２８２－４６は、変動開始時に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２８０に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、図２８２－４６に示す変動開始時演出判定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記１セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図２８２－４６に示す変動開始時演出判定処理により決定する。

【２５０９】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ８０１０）。大当りカウント表示フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ８０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【２５１０】

大当りカウント表示フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ８０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示を継続して表示する（ステップＳ０２ＴＭ８０２０）。

【２５１１】

このように、この変動開始時演出判定処理では、変動開始待ち時演出決定処理（図２８２－４５参照）において表示することに決定された大当りカウント表示を、変動開始時に継続して表示するか否かを判定している。

【２５１２】

［変動中演出判定処理］

図２８２－４７は、変動表示の実行期間に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２８０に示した演出制御プロセス処理の可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）において、図２８２－４７に示す変動中演出判定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示の実行期間に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図２８２－４７に示す変動中演出判定処理により決定する。

【２５１３】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ９０１０）。大当りカウント表示フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ９０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【２５１４】

大当りカウント表示フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ９０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示を継続して表示し（ステップＳ０２ＴＭ８０２０）、変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ９０３０）。

【２５１５】

ＣＰＵ１０３が、図２７８に示した特別図柄プロセス処理の、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や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を判定する処理が含まれている特別図柄変動処理（Ｓ１１２）において、現在実行されている変動表示の経過時間に関する情報を取得することが可能である

。そして、ステップＳ０２ＴＭ９０３０で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その情報に基づいて、現在の変動時間が変動パターンにおけるスーパーリーチへの発展タイミングであるか否かを判定する。

【２５１６】

変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングでない場合には（ステップＳ０２ＴＭ９０３０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【２５１７】

変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングである場合には（ステップＳ０２ＴＭ９０３０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示を消去し（ステップＳ０２ＴＭ９０４０）、そのまま処理を終了する。

【２５１８】

このように、この変動中演出判定処理では、変動開始待ち時演出決定処理（図２８２－４５参照）において表示することに決定された大当りカウント表示を、変動中に継続して表示するか否かや、変動中に消去するか否か等を判定している。

【２５１９】

［初当りが「図柄３Ｒ通常大当り」の場合の演出例］

［通常モード］に制御されているときに、「図柄３Ｒ通常大当り」の初当りが発生した場合の演出例に関して、図２８２－４８～図２８２－４９を用いて説明する。

【２５２０】

図２８２－４８は、［通常モード］に制御されているときに、「図柄３Ｒ通常大当り」の初当りが発生した場合に関連した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２８２－４９は、［通常モード］に制御されているときに、「図柄３Ｒ通常大当り」の初当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【２５２１】

本例では、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、表示結果が「大当り」（「図柄３Ｒ通常大当り」）となる第１特別図柄の変動表示が実行された後に、大当り遊技状態に制御され、その後、演出モードが［通常モード］に制御されるものとする。

【２５２２】

先ず、図２８２－４９（１）に示すように、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図２８２－４８に示すＴ１のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「大当り」（図柄３Ｒ通常大当り）となる確定飾り図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【２５２３】

このとき、特別図柄停止処理（図２８２－２２参照）において、大当り発生カウント値が１に更新されている。

【２５２４】

次いで、図２８２－４９（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態を開始させるタイミング（図２８２－４８に示すＴ２のタイミング）で、大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［通常モード］とする制御を終了させ、画像表示装置５の画面全体に大当り開始画像（本例では、「ＦＥＶＥＲ」の文字）を表示させる。

【２５２５】

次いで、図２８２－４９（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態のラウンド遊技（１ラウンド目）を開始させたタイミング（図２８２－４８に示すＴ３のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に大当りラウンド遊技画像を表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド

表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ１」の文字）と、付与された総賞球数を示す賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　００００００」の文字）とを含む画像である。

【２５２６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口や大入賞口（ここでは大入賞口）へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【２５２７】

次いで、図２８２－４９（４）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図２８２－４８に示すＴ４のタイミング）で、大当り終了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の画面全体に大当り終了画像（本例では、付与された総賞球数を示す総賞球数表示（「ＴＯＴＡＬ　００４５０」の文字）、味方キャラクタ）を表示させる。

【２５２８】

このとき、大当り終了処理（図２８２－２３参照）において、大当り発生カウンタがクリアされている。

【２５２９】

次いで、図２８２－４９（５）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態を終了させるタイミング（図２８２－４８に示すＴ５のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［通常モード］に制御させ、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、直前に実行された変動表示で確定停止した確定飾り図柄の組合せと共通の確定飾り図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を表示させる。このとき、背景画像として［通常モード］に対応した背景画像（本例では、太陽と山を含む晴れ背景画像）を表示させる。

【２５３０】

［初当りが「図柄１０Ｒａ時短大当り」の場合の演出例］

［通常モード］に制御されているときに、「図柄１０Ｒａ時短大当り」の初当りが発生した場合の演出例に関して、図２８２－５０～図２８２－５２を用いて説明する。

【２５３１】

図２８２－５０は、［通常モード］に制御されているときに、「図柄１０Ｒａ時短大当り」の初当りが発生した場合に関連した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２８２－５１及び図２８２－５２は、［通常モード］に制御されているときに、「図柄１０Ｒａ時短大当り」の初当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【２５３２】

本例では、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、表示結果が「大当り」（「図柄１０Ｒａ時短大当り」）となる第１特別図柄の変動表示が実行された後に、大当り遊技状態に制御され、その後、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］に制御されるものとする。

【２５３３】

先ず、図２８２－５１（１）に示すように、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図２８２－５０に示すＴ１のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「大当り」（図柄１０Ｒａ時短大当り）となる確定飾り図柄の組合せ（本例では、「５５５」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「５５５」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【２５３４】

このとき、特別図柄停止処理（図２８２－２２参照）において、大当り発生カウント値が１に更新されている。

【２５３５】

次いで、図２８２－５１（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態を開始させるタイミング（図２８２－５０に示すＴ２のタイミング）で、大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［通常モード］とする制御を終了させ、画像表示装置５の画面全体に大当り開始画像（本例では、「ドリームＦＥＶＥＲ」の文字）を表示させる。

【２５３６】

次いで、図２８２－５１（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態のラウンド遊技（１ラウンド目）を開始させたタイミング（図２８２－４８に示すＴ３のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２８２－４９（３）で説明したように画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させるとともに、画像表示装置５の画面全体に強調右打ち促進画像を表示させる。この強調右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、大入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像であり、常時右打ち促進画像よりも、文字及び矢印画像が強調されている。

【２５３７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に大当りラウンド遊技開始画像を表示させている。しかしながら、この大当りラウンド遊技開始画像は、強調右打ち促進画像よりも表示優先度の低い画像である。そのため、遊技者からは、強調右打ち促進画像、大当りラウンド遊技開始画像の順で表示されているように見える。但し、本例では、大当りラウンド遊技開始画像と強調右打ち促進画像の表示領域は共通（画像表示装置５の画面全体）のため、遊技者からは、強調右打ち促進画像のみが視認できる。

【２５３８】

次いで、図２８２－５１（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体から強調右打ち促進画像を消去させる（図２８２－５０に示すＴ４のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に大当りラウンド遊技開始画像を継続して表示させている。この大当りラウンド遊技開始画像は、大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ１」の文字）と、大入賞口へ入賞させるための「アタッカーを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

【２５３９】

次いで、図２８２－５１（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体から大当りラウンド遊技開始画像を消去させるとともに、画像表示装置５の画面左部に初期態様の大当りカウント表示０２ＴＭ３００を表示させる（図２８２－５０に示すＴ５のタイミング）。

【２５４０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部に大当り発生表示（本例では、「Ｖ」の赤文字）を表示させる。

【２５４１】

次いで、図２８２－５１（６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示０２ＴＭ３００を画像表示装置５の画面中央部に移動させるとともに、第１カウント部に対してＶ変化演出を実行し、第１カウント部を初期態様（「Ｖ」の白文字）から第１変化態様（「Ｖ」の赤文字）に変化させる（図２８２－５０に示すＴ６のタイミング）。

【２５４２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ３」の文字）を表示させ、画像表示装置５の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　００３００」の文字）を表示させる。

【２５４３】
次いで、図２８２－５１（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１カウント部に対してＷＩＮ変化演出を実行し、第１カウント部を第１変化態様（「Ｖ」の白文字）から第２変化態様（「Ｖ」の赤文字）に変化させる（図２８２－５０に示すＴ７のタイミング）。
【２５４４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ３」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　００３３０」の文字）を表示させる。
【２５４５】
次いで、図２８２－５１（８）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図２８２－５０に示すＴ８のタイミング）で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、必要大当り回数報知演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示（「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨまであと２回」の文字）を表示させる。
【２５４６】
次いで、図２８２－５２（９）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、必要大当り回数報知演出を終了させ、画像表示装置５の画面全体から必要大当り回数表示を消去させるとともに、画像表示装置５の画面全体に演出モード突入画像（本例では、「ドリームＲＵＳＨ」の文字を含む画像）を表示させる（図２８２－５０に示すＴ９のタイミング）。
【２５４７】
［初当りが「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の場合の演出例］
［通常モード］に制御されているときに、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の初当りが発生し、その後［無敵ＲＵＳＨ］に制御されているときに、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」の大当りが発生した場合の演出例に関して、図２８２－５３～図２８２－５６を用いて説明する。
【２５４８】
図２８２－５３は、［通常モード］に制御されているときに、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の初当りが発生し、その後［無敵ＲＵＳＨ］に制御されているときに、「時短小当り経由１０Ｒｂ時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した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２８２－５４～図２８２－５６は、［通常モード］に制御されているときに、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の初当りが発生し、その後［無敵ＲＵＳＨ］に制御されているときに、「時短小当り経由１０Ｒｂ時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。
【２５４９】
本例では、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、表示結果が「大当り」（「図柄１０Ｒｂ時短大当り」）となる第１特別図柄の変動表示が実行された後に、大当り遊技状態に制御され、その後、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］に制御され、この［無敵ＲＵＳＨ］中に、表示結果が「時短小当り」となる第２特別図柄の変動表示が実行され、当該小当りにおいてＶ入賞が発生し、大当り遊技状態に制御されるものとする。
【２５５０】
先ず、図２８２－５４（１）に示すように、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図２８２－５３に示すＴ１のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「大当り」（図柄１０Ｒｂ時短大当り）となる確定飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２

ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。
【２５５１】
このとき、特別図柄停止処理（図２８２－２２参照）において、大当り発生カウント値が１に更新されている。
【２５５２】
次いで、図２８２－５４（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態を開始させるタイミング（図２８２－５３に示すＴ２のタイミング）で、大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［通常モード］とする制御を終了させ、３０００報知演出の第１パートを実行し、画像表示装置５の画面全体に「ドリームＦＥＶＥＲ」の文字を表示させる。
【２５５３】
次いで、図２８２－５４（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３０００報知演出の第２パートを実行し、画像表示装置５の画面全体に「ドリームＦＥＶＥＲ」の文字を表示させた状態で、画像表示装置５の画面全体に画面がヒビ割れた態様のヒビ画像を重畳表示させる（図２８２－５３に示すＴ３のタイミング）。ヒビ画像は、「ドリームＦＥＶＥＲ」の文字より表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、ヒビ画像、「ドリームＦＥＶＥＲ」の文字の順で表示されているように見える。
【２５５４】
次いで、図２８２－５４（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３０００報知演出の第３パートを実行し、画像表示装置５の画面全体から「ドリームＦＥＶＥＲ」の文字とヒビ画像を消去させるとともに、画像表示装置５の画面全体にブラックアウト表示０２ＴＭ２００Ｂを表示させる（図２８２－５３に示すＴ４のタイミング）。
【２５５５】
次いで、図２８２－５４（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３０００報知演出の第４パートを実行し、画像表示装置５の画面全体からブラックアウト表示０２ＴＭ２００Ｂを消去させるとともに、画像表示装置５の画面下部に「３０００」の文字を表示させる（図２８２－５３に示すＴ５のタイミング）。
【２５５６】
上記の実施形態では、３０００報知演出が実行されるときに役物が動作しない例を示したが、このような形態に限らず、３０００報知演出が実行されるときに役物が動作してもよい。例えば、３０００報知演出の第４パートが実行されるときに、可動体０２ＴＭ１００を初期位置から最大演出位置に動作させてもよい。
【２５５７】
次いで、図２８２－５４（６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３０００報知演出の第５パートを実行し、画像表示装置５の画面全体に「３０００ＦＥＶＥＲ」の文字を表示させる（図２８２－５３に示すＴ６のタイミング）。
【２５５８】
このように、本実施形態では、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生したときに、第１パートから第５パートまでで構成される３０００報知演出が実行されることによって、当該初当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）と、実質的に次回確定している大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）との合計３０００個の賞球が付与されることを報知することができる。
【２５５９】
次いで、図２８２－５４（７）～図２８２－５５（１１）に示す内容は、前述した図２８２－５１（３）～（７）に示した内容と同様であるので、説明を省略する。
【２５６０】
次いで、図２８２－５５（１２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部から大当りカウント表示０２ＴＭ３００を消去させるとともに、当該大当り遊技状態終了後にｂ時短状態（［無敵ＲＵＳＨ］）に制御されることを報知する特別報知演出を実行し、画像表示装置５の画面中央部に「３０００ＦＥＶＥＲ」の文字を表

示させ、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の文字を含むテロップ表示を表示させる（図２８２－５３に示すＴ１２のタイミング）。

【２５６１】

このテロップ表示は、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］であるときに表示されるテロップ表示と同様の画像であり、［無敵ＲＵＳＨ］に制御される前の大当りラウンド期間中からテロップ表示が表示されることによって、当該大当り遊技状態終了後にｂ時短状態（［無敵ＲＵＳＨ］）に制御されることを報知することができる。

【２５６２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ４」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　００４５０」の文字）を表示させる。

【２５６３】

次いで、図２８２－５５（１３）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態を終了させ、ｂ時短状態を開始させるタイミング（図２８２－５３に示すＴ１３のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［無敵ＲＵＳＨ］に制御させ、第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２において、直前に実行された変動表示で確定停止した確定飾り図柄の組合せと共通の種類の確定第２飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右下部に時短開始時右打ち促進画像を表示させている。この時短開始時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【２５６４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、［無敵ＲＵＳＨ］に制御されていることに基づいて、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の文字を含むテロップ表示を表示させる。

【２５６５】

また、本実施形態では、［無敵ＲＵＳＨ］に制御されている期間は、画像表示装置５の画面右下部に、（直前の大当りにおいて付与された賞球数に対応した）賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０１５００」の文字）が表示される。「図柄１０Ｒｂ時短大当り」後に制御されるｂ時短状態では、実質的に次回の大当りが確定しているので、直前の大当りにおいて付与された賞球数に対応した賞球数表示を大当り後も継続して表示させておくことによって、ｂ時短状態の特別感を向上させる。

【２５６６】

次いで、図２８２－５５（１４）に示すように、第２始動入賞口への新たな始動入賞が発生したことに基づいて、ＣＰＵ１０３が、表示結果が「はずれ」となる第２特別図柄の変動表示を開始すると（図２８２－５３に示すＴ１４のタイミング）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２において、第２飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

【２５６７】

次いで、図２８２－５５（１５）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図２８２－５３に示すＴ１４のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２において、表示結果が「はずれ」であることを示す確定第２飾り図柄の組合せ（本例では、「１４２」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「１４２」）を確定停止させる。

【２５６８】
この後、ｍ（ｍ≧１）回の変動表示が実行され、いずれの表示結果も「はずれ」となったものとする。そして、図２８２－５５（１６）以降に示すように、次の変動表示において、表示結果が「時短小当り」となるものとする。
【２５６９】
次いで、図２８２－５５（１６）に示すように、ＣＰＵ１０３が、表示結果が「時短小当り」となる第２特別図柄の変動表示を開始すると（図２８２－５３に示すＴ１６のタイミング）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２において、第２飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。
【２５７０】
次いで、図２８２－５６（１７）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図２８２－５３に示すＴ１７のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２において、表示結果が「時短小当り」であることを示す確定第２飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。
【２５７１】
次いで、図２８２－５６（１８）に示すように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を開始させるタイミング（図２８２－５３に示すＴ１８のタイミング）で、小当り開始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の画面全体に強調右打ち促進画像を表示させる。この強調右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、Ｖ入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。
【２５７２】
上記の実施形態では、大当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、大当りファンファーレ期間が終了した後の大当りラウンド遊技期間に表示され、小当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、小当りファンファーレ期間に表示される例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、大当りファンファーレ期間に表示されてもよく、小当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、小当りファンファーレ期間に表示されてもよい。
【２５７３】
次いで、図２８２－５６（１９）に示すように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技期間を開始させるタイミング（図２８２－５３に示すＴ１９のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体から強調右打ち促進画像を消去させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に画像表示装置５に小当り遊技開始画像を表示させる。この小当り遊技開始画像は、Ｖ入賞させるための「Ｖを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む小当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。
【２５７４】
次いで、図２８２－５６（２０）に示すように、小当り遊技中のＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されたときにおいて、Ｖ入賞領域８７０に遊技球が入賞して所定の有効期間中にＶ入賞スイッチ８７ａで遊技球が検出されたタイミング（図２８２－５３に示すＴ２０のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部に大当り発生表示（本例では、「Ｖ」の文字）を表示させる。
【２５７５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示０２ＴＭ３００を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第１カウント部が第

２変化態様であり、第２カウント部、第３カウント部、及び到達部が初期態様で表示されている。

【２５７６】

ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を終了させるタイミングで、小当り終了処理（図２８２－２４参照）において、大当り発生カウント値が１から２に更新されている。

【２５７７】

次いで、図２８２－５６（２１）に示すように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を終了させ、大当り遊技状態を開始させた後のタイミング（図２８２－５３に示すＴ２１のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示０２ＴＭ３００を画像表示装置５の画面中央部に移動させるとともに、第２カウント部に対してＶ変化演出を実行し、第２カウント部を初期態様（「Ｖ」の白文字）から第１変化態様（「Ｖ」の赤文字）に変化させる。

【２５７８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ３」の文字）を表示させ、画像表示装置５の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０１８００」の文字）を表示させる。

【２５７９】

次いで、図２８２－５６（２２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２カウント部に対してＷＩＮ変化演出を実行し、第２カウント部を第１変化態様（「Ｖ」の赤文字）から第２変化態様（「ＷＩＮ」の赤文字）に変化させる（図２８２－５３に示すＴ２２のタイミング）。

【２５８０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ３」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０１８３０」の文字）を表示させる。

【２５８１】

次いで、図２８２－５６（２３）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図２８２－５３に示すＴ２３のタイミング）で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、必要大当り回数報知演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示（「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨまであと１回」の文字）を表示させる。

【２５８２】

次いで、図２８２－５６（２４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、必要大当り回数報知演出を終了させ、画像表示装置５の画面全体から必要大当り回数表示を消去させるとともに、画像表示装置５の画面全体に演出モード突入画像（本例では、「ドリームＲＵＳＨ」の文字を含む画像）を表示させる。

【２５８３】

このように、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合、［１回目の大当り］中に、大当りカウント表示の第１カウント部に対して１段目演出が実行され、当該大当り遊技状態終了後にｂ時短状態（［無敵ＲＵＳＨ］）に制御されることを報知する特別報知演出が実行され、１回目の大当り後に制御されたｂ時短状態中に発生した［２回目の大当り］（時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り）中に、大当りカウント表示の第２カウント部に対して２段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ演出）が実行されている。

【２５８４】

［１回目の大当り］において特別報知演出が実行されることによって、大当りカウント表示に対して２段目演出まで実行されること、即ち、大当り発生カウント値がモード切替判定値に到達するまで残り１になることが実質的に確定していることを報知することがで

き、遊技者に、当該「図柄１０Ｒｂ時短大当り」に対する特別感を与えることができる。
【２５８５】
　このように、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合、遊技者が大当りカウント表示において目指すべき値（モード切替判定値の３）の過半数（２／３）をクリアすることができるので、初当り時の他の大当り種別よりも「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の特別感が向上する。
【２５８６】
　上記の実施形態では、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合、［１回目の大当り］中に、大当りカウント表示の第１カウント部に対して１段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ演出）が実行され、１回目の大当り後に制御されたｂ時短状態中に発生した［２回目の大当り］（時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り）中に、大当りカウント表示の第２カウント部に対して２段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ演出）が実行される例を示した。
【２５８７】
　しかしながら、このような形態に限らず、［１回目の大当り］中に、大当りカウント表示の第１カウント部に対して１段目演出が実行され、１回目の大当り後に制御されたｂ時短状態中に発生した［２回目の大当り］（時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り）中とは異なるタイミングで、大当りカウント表示の第２カウント部に対して２段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ演出）が実行されてもよい。
【２５８８】
　大当りカウント表示に対して２段目演出が実行される実行タイミングの一例として、以下に（１）～（３）を示す。
　（１）［１回目大当り］中の大当りラウンド期間（例えば、１段目演出の直後のタイミング）
　（２）［１回目大当り］中の大当りエンディング期間
　（３）［１回目大当り］後のｂ時短状態に制御されている期間（例えば、ｂ時短１変動目）
【２５８９】
　例えば、上述した（１）の場合、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合、［１回目の大当り］中に、大当りカウント表示の第１カウント部に対して１段目演出が実行された後に、大当りカウント表示の第２カウント部に対して２段目演出が実行されてもよい。
【２５９０】
　即ち、大当り後にｂ時短状態に制御される「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合、実質的に次回の大当りも確定している状態であるので、実際には［２回目の大当り］が発生していないものの、［１回目の大当り］の時点で、大当りカウント表示に対して１段目演出とともに、２段目演出が実行されてもよい。
【２５９１】
　［大当り発生カウント値＝３となる大当りが発生した場合の演出例］
　大当り発生カウント値＝２の状態で［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、大当り発生カウント値＝３となる「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」の大当りが発生した場合の演出例に関して、図２８２－５７～図２８２－５９を用いて説明する。
【２５９２】
　図２８２－５７は、大当り発生カウント値＝２の状態で［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、大当り発生カウント値＝３となる「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した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２８２－５８及び図２８２－５９は、大当り発生カウント値＝２の状態で［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、大当り発生カウント値＝３となる「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。
【２５９３】

本例では、大当り発生カウント値＝２の状態で演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、表示結果が「時短小当り」（「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」）、変動パターンが「スーパーリーチＡ時短小当り」となる第２特別図柄の変動表示が実行され、当該小当りにおいてＶ入賞が発生し、大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態で大当り発生カウント値が３（モード切替判定値）になったものとする。また、大当り発生カウント値＝２の状態に対応した大当りカウント表示が表示されているものとする。

【２５９４】

先ず、図２８２－５８（１）に示すように、大当り発生カウント値＝２、且つ、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている状態で、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させたタイミング（図２８２－５７に示すＴ１のタイミング）で、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において第１飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させる。

【２５９５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示０２ＴＭ３００を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第１カウント部及び第２カウント部が第２変化態様であり、第３カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

【２５９６】

次いで、図２８２－５８（２）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図２８２－５７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の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒに第１飾り図柄（本例では、「７」）を停止表示させることによりリーチ状態とする。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、第１飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｌに対応した小図柄表示エリア５ｌ、及び、第１飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｒに対応した小図柄表示エリア５ｒにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【２５９７】

次いで、図２８２－５８（３）に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング（図２８２－５７に示すＴ３のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャレンジ演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、「ＢＯＭＢチャレンジ」の文字と、岩を模した画像とを表示させる。

【２５９８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで実行されていた第１飾り図柄の変動表示を縮小した態様の縮小第１飾り図柄の変動表示を、画像表示装置５の画面左上部で実行させている。

【２５９９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動中演出判定処理（図２８２－４７参照）において、大当りカウント表示を消去することと判定されたことに基づいて、画像表示装置５の画面左部から大当りカウント表示０２ＴＭ３００を消去させる。

【２６００】

次いで、図２８２－５８（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面全体に、「岩を爆発させて大当りをＧＥＴ！！」の文字と、岩を模した画像とを表示させる（図２８２－５７に示すＴ４のタイミング）。

【２６０１】

次いで、図２８２－５８（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面全体に、爆弾を投げるアクションを行う味

方キャラクタを表示させる（図２８２－５７に示すＴ５のタイミング）。
【２６０２】
次いで、図２８２－５８（６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面全体に、爆弾が爆発したことを模した画像を表示させる（図２８２－５７に示すＴ６のタイミング）。
【２６０３】
次いで、図２８２－５８（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャレンジ演出の成功演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、味方キャラクタがチャレンジに成功したことを示す画像（本例では、「成功」の文字、及びピースサインをする味方キャラクタ）を表示させる（図２８２－５７に示すＴ７のタイミング）。
【２６０４】
次いで、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミング（図２８２－５７に示すＴ８のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に、味方キャラクタがチャレンジに成功したことを示す画像を表示させた状態で、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「時短小当り」となることを示す第１飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を継続して実行している。
【２６０５】
次いで、図２８２－５８（８）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「時短小当り」であることを示す確定第１飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。
【２６０６】
次いで、図２８２－５９（９）及び（１０）に示す内容は、前述した図２８２－５６（１８）及び（１９）に示した内容と同様であるので、説明を省略する。
【２６０７】
次いで、図２８２－５９（１１）に示すように、小当り遊技中のＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されたときにおいて、Ｖ入賞領域８７０に遊技球が入賞して所定の有効期間中にＶ入賞スイッチ８７ａで遊技球が検出されたタイミング（図２８２－５７に示すＴ１１のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部に大当り発生表示（本例では、「Ｖ」の文字）を表示させる。このとき、ＣＰＵ１０３が小当り終了処理（図２８２－２４参照）において大当り発生カウント値を２から３に更新されていることに基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面下部に「３連続勝利！！」の文字を表示させる。
【２６０８】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示０２ＴＭ３００を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第１カウント部及び第２カウント部が第２変化態様であり、第３カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。
【２６０９】
次いで、図２８２－５９（１２）に示すように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を終了させ、大当り遊技状態を開始させた後のタイミング（図２８２－５７に示すＴ１２のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示０２ＴＭ３００を画像表示装置５の画面中央部に移動させるとともに、第３カウント部に対してＶ変化演出を実行し、第３カウント部を初期態様（「Ｖ」の白文字）から第１変化態様（「Ｖ」の赤文字）に変化させる。
【２６１０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行され

ているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ３」の文字）を表示させ、画像表示装置５の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０３３００」の文字）を表示させる。

【２６１１】

次いで、図２８２－５９（１３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３カウント部に対してＷＩＮ変化演出を実行し、第３カウント部を第１変化態様（「Ｖ」の赤文字）から第２変化態様（「ＷＩＮ」の赤文字）に変化させる（図２８２－５７に示すＴ１３のタイミング）。

【２６１２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ３」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０３３３０」の文字）を表示させる。

【２６１３】

次いで、図２８２－５９（１４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、到達部に対して到達部変化演出を実行し、到達部を初期態様（「ＰＲＥＭＩＵＭ　ＦＥＶＥＲ」の白文字）から変化態様（「ＰＲＥＭＩＵＭ　ＦＥＶＥＲ」の赤文字）に変化させる（図２８２－５７に示すＴ１４のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左部と画面右部に２種類の味方キャラクタを表示させる。

【２６１４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ３」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０３３６０」の文字）を表示させる。

【２６１５】

次いで、図２８２－５９（１５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示０２ＴＭ３００を消去させる（図２８２－５７に示すＴ１５のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りが大当り発生カウント値≧モード切替判定値（３）であることを報知する到達大当り表示（本例では、「ＰＲＥＭＩＵＭ　ＦＥＶＥＲ」の文字）を表示させる。

【２６１６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ４」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０３４５０」の文字）を表示させる。

【２６１７】

次いで、図２８２－５６（１６）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図２８２－５７に示すＴ１６のタイミング）で、大当り終了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の画面全体に、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」が開始すること（「突入変動」が開始すること）を報知する「ＲＥＡＤＹ」の文字を表示させる。

【２６１８】

［通常小当りが発生した場合の演出例］

大当り発生カウント値＝２の状態で［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、「通常小当り」の小当りが発生し、この小当りにおいてＶ入賞させることができなかった場合の演出例に関して、図２８２－６０～図２８２－６２を用いて説明する。

【２６１９】

図２８２－６０は、大当り発生カウント値＝２の状態で［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、「通常小当り」の小当りが発生し、この小当りにおいてＶ入賞させることができなかった場合に関連した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２８２－６１及び図２８２－６２は、大当り発生カウント値＝２の状態で［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、「通常小当り」の小当りが発生し、この小当りにおいてＶ入賞させることができなかった場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【２６２０】

本例では、大当り発生カウント値＝２の状態で演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」、変動パターンが「スーパーリーチＢ通常小当り」となる第２特別図柄の変動表示が実行され、当該小当りにおいてＶ入賞が発生せず、通常状態に制御されたものとする。また、大当り発生カウント値＝２の状態に対応した大当りカウント表示が表示されているものとする。

【２６２１】

先ず、図２８２－６１（１）に示すように、大当り発生カウント値＝２、且つ、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている状態で、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させたタイミング（図２８２－６０に示すＴ１のタイミング）で、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において第１飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させる。

【２６２２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示０２ＴＭ３００を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第１カウント部及び第２カウント部が第２変化態様であり、第３カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

【２６２３】

次いで、図２８２－６１（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部に転落示唆表示０２ＴＭ４００（本例では、「！」を含む三角形のオブジェクトと、「ＷＡＲＮＩＮＧ」の文字とを含む画像）を表示させる（図２８２－６０に示すＴ２のタイミング）。

【２６２４】

次いで、図２８２－６１（３）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図２８２－６０に示すＴ３のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部から転落示唆表示０２ＴＭ４００を消去させるとともに、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒに第１飾り図柄（本例では、「２」）を停止表示させることによりリーチ状態とする。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、第１飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｌに対応した小図柄表示エリア５ｌ、及び、第１飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｒに対応した小図柄表示エリア５ｒにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【２６２５】

次いで、図２８２－６１（４）に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング（図２８２－６０に示すＴ４のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、転落煽り演出を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒにおいてリーチ状態が成立した状態で、図柄表示エリア５Ｃに特殊図柄（本例では、「ＥＮＤ」の文字の飾り図柄）を仮停止させる。このときの特殊図柄は、透過率が高い表示態様（例えば、５０％の透過率）で表示されており、仮停止したことを示唆する表示態様となっている。

【２６２６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動中演出判定処理（図２８２－４７参照）において、大当りカウント表示を消去することに判定されたことに基づいて、画像表示装置５の画面左部から大当りカウント表示０２ＴＭ３００を消去させる。

【２６２７】

次いで、図２８２－６１（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部に、「破壊しろ！」の文字と、プッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進表示０２ＴＭ３１Ｂとを表示させる（図２８２－６０に示すＴ５のタイミング）。

【２６２８】

次いで、図２８２－６１（６）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂの操作が行われたタイミング（図２８２－６０に示すＴ６のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｃにおいて、表示結果が「通常小当り」となることを示す特殊図柄を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を継続して実行している。

【２６２９】

次いで、図２８２－６１（７）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図２８２－６０に示すＴ７のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「通常小当り」であることを示す確定第１飾り図柄の組合せ（本例では、「２［ＥＮＤ］２」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を確定停止させる。

【２６３０】

次いで、図２８２－６１（８）に示すように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を開始させるタイミング（図２８２－６０に示すＴ８のタイミング）で、小当り開始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の画面全体にリザルト画像を表示させる。このリザルト画像は、付与された総賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０３０００」）と、味方キャラクタとを含む画像である。

【２６３１】

この小当り遊技状態では、Ｖ判定入賞装置８７の作動口が、開放回数が１回で開放時間が０．０４秒という第１開放パターンで開放するので、Ｖ入賞させることは極めて困難であり、本例でも、Ｖ入賞が発生しないまま小当り遊技状態が終了してしまったものとする。

【２６３２】

次いで、図２８２－６２（９）に示す内容は、図２８２－４９（５）に示す内容と同様であるので、説明を省略する。

【２６３３】

［発射間隔と保留消化速度］

本実施形態では、遊技者が打球操作ハンドル３０の操作を行うことによって、打球発射装置から遊技球が発射されて遊技領域に打込むことが可能である。そして、この遊技領域に打込まれた遊技球が、始動入賞口に進入（入賞）することによって、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。また、保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。

【２６３４】

そのため、時間あたりの打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれる遊技球の数が多ければ多いほど、遊技球の始動入賞口への入賞の機会が増加し、大当り（小当り）となるか否か等の抽選が行われる機会も増加するので、遊技者にとってより一層有利な状態での遊技を提供することができる。

【２６３５】

しかしながら、パチンコ遊技機では、６０秒間に１０１個以上の遊技球を打球発射装置から発射させることを禁止にしている。即ち、６０秒間に１００個までの遊技球を打球発射装置から発射させることが可能である。遊技領域に打込まれる遊技球の数を最も多くするには、６０秒間に１００個の遊技球を打球発射装置から発射させる構成を採用すること

となる。この構成を採用した場合、遊技球の発射間隔は遊技球１個あたり０．６秒（秒／個）となる。

【２６３６】

また、遊技球を遊技領域に打込むことによって、始動入賞を発生させるためには、遊技球を始動入賞口に進入させる必要がある。本パチンコ遊技機は、閉鎖状態と開放状態とに変化する可能な始動入賞口（例えば、第２始動入賞口）を形成する入賞球装置（例えば、可変入賞球装置）を備える構成であるので、第２始動入賞口に遊技球を進入させる場合、以下に示す（１）～（３）のステップを踏む必要がある。

（１）通過ゲートを通過→普通図柄の抽選

（２）普通図柄の表示結果が「普図当り」→可変入賞球装置を開放状態

（３）開放状態となった可変入賞球装置への進入

さらに、（Ｘ）遊技盤２の表面には遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられており、（Ｙ）遊技球がいずれの入賞口にも進入しなかった場合、遊技領域の最下方に設けられているアウト口に取り込まれるので、発射された全ての遊技球が（１）～（３）のステップをクリアして始動入賞口に進入することは、実質的に不可能である。

【２６３７】

そのため、遊技球１個あたりの発射間隔を０．６秒とした場合、上述した（Ｘ）及び（Ｙ）、並びに、（１）～（４）のステップを考慮すると、遊技球の始動入賞口への進入間隔（以下、適宜「入賞間隔」と称する。）は０．６＋α（α＞０）秒となる。

【２６３８】

また、本実施形態では、現在実行されている変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する特別図柄の保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）がある場合、特別図柄の変動表示が実行される期間（変動表示期間）と、この変動表示に対応した図柄確定期間とが経過したタイミングで、次の保留記憶の変動表示が開始される。以下では、このように、変動表示期間と図柄確定期間とを合わせた期間であって、次の保留記憶が開始されるまでの期間を適宜「保留消化期間」と称する。

【２６３９】

＜発射間隔と保留消化期間の関係テーブル＞

図２８２－６３は、本実施形態における発射間隔と保留消化期間の関係テーブルを示す説明図である。図２８２－６３では、発射間隔と、入賞間隔（以下、適宜［Ｉｎｔ０１］と称する。）と、変動表示期間と、図柄確定期間と、保留消化期間（以下、適宜［Ｉｎｔ０２］と称する。）と、［Ｉｎｔ０１］と［Ｉｎｔ０２］の関係との関係を示している。本例では、遊技者が打球操作ハンドル３０の操作を行うことによって、打球発射装置から６０秒間に１００個の遊技球が発射されて右遊技領域に打込まれ、発射された遊技球のうちいずれかの遊技球が第２始動入賞口に入賞する場合について説明する。

【２６４０】

（（Ａ）変動表示期間＜０．２秒の場合）

図２８２－６３（Ａ）に示すように、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が極端に短い（０．２秒より短い）変動パターン（変動表示期間：０．０５秒）が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が０．６秒であり、［Ｉｎｔ０１］入賞間隔が０．６＋α秒であり、変動表示期間が０．０５秒であり、図柄確定期間が０．５秒であり、［Ｉｎｔ０２］保留消化期間が０．５５秒である。また、［Ｉｎｔ０１］と［Ｉｎｔ０２］の関係は、［Ｉｎｔ０１］＞［Ｉｎｔ０２］である。

【２６４１】

（（Ａ）の場合の保留記憶数を示すタイムチャート）

図２８２－６４は、（Ａ）の場合における、［Ｉｎｔ０１］入賞間隔と、［Ｉｎｔ０２］保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【２６４２】

本例では、入賞間隔の０．６＋α秒における「α」の値は、各入賞間隔に対して固有の

値であるものとする。例えば、図２８２－６４に示す１回目の始動入賞に対応した入賞間隔のαの値は０．５秒であり、その次の始動入賞に対応した入賞間隔のαの値は１．３秒である。図２８２－６５及び図２８２－６６に関しても同様である。

【２６４３】

図２８２－６４に示すように、（Ａ）の場合、即ち、［Ｉｎｔ０１］＞［Ｉｎｔ０２］である場合には、入賞間隔（０．６＋α秒）よりも保留消化期間（０．５５秒）の方が短くなっているので、新たな始動入賞が発生する前に保留消化期間が終了している。そのため、第２保留記憶数は、始動入賞が発生したタイミングだけ「１」となるものの、それ以外の期間では「０」である。

【２６４４】

（（Ｂ）変動表示期間＝０．２秒の場合）

図２８２－６３（Ｂ）に示すように、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が適度に短い変動パターン（変動表示期間：０．２秒）が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が０．６秒であり、［Ｉｎｔ０１］入賞間隔が０．６＋α秒であり、変動表示期間が０．２秒であり、図柄確定期間が０．５秒であり、［Ｉｎｔ０２］保留消化期間が０．７秒である。また、［Ｉｎｔ０１］と［Ｉｎｔ０２］の関係は、［Ｉｎｔ０１］≦［Ｉｎｔ０２］である。

【２６４５】

（（Ｂ）の場合の保留記憶数を示すタイムチャート）

図２８２－６５は、（Ｂ）の場合における、［Ｉｎｔ０１］入賞間隔と、［Ｉｎｔ０２］保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【２６４６】

図２８２－６５に示すように、（Ｂ）の場合、即ち、［Ｉｎｔ０１］≦［Ｉｎｔ０２］である場合には、保留消化期間（０．５５秒）よりも入賞間隔（０．６＋α秒）の方が短くなっているので、保留消化期間が終了する前に新たな始動入賞が発生している。そのため、第２保留記憶数は時間が経過するとともに増加している（第２保留記憶数が最大で「４」）。

【２６４７】

（（Ｃ）変動表示期間＞０．２秒の場合）

第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が長い（０．２秒より長い）変動パターン（変動表示期間：１秒）が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が０．６秒であり、［Ｉｎｔ０１］入賞間隔が０．６＋α秒であり、変動表示期間が１秒であり、図柄確定期間が０．５秒であり、［Ｉｎｔ０２］保留消化期間が１．５秒である。また、［Ｉｎｔ０１］と［Ｉｎｔ０２］の関係は、［Ｉｎｔ０１］＜［Ｉｎｔ０２］である。

【２６４８】

（（Ｃ）の場合の保留記憶数を示すタイムチャート）

図２８２－６６は、（Ｃ）の場合における、［Ｉｎｔ０１］入賞間隔と、［Ｉｎｔ０２］保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【２６４９】

図２８２－６６に示すように、（Ｃ）の場合、即ち、［Ｉｎｔ０１］＜［Ｉｎｔ０２］である場合には、保留消化期間（１．５秒）よりも入賞間隔（０．６＋α秒）の方が短くなっているので、保留消化期間が終了する前に新たな始動入賞が発生している。そのため、第２保留記憶数は時間が経過するとともに増加している（第２保留記憶数が最大で「４」）。

【２６５０】

図２８２－６４に示したように、変動表示期間が極端に短い（０．２秒より短い）変動パターン（変動表示期間：０．０５秒）が主に選択される構成が採用された場合、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現できるものの、第２保留記憶を貯めることができないので、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り期

待度を予告する先読み予告演出等を実行することができずに、先読み予告演出の点で興趣の低下を招いてしまう。

【２６５１】

また、図２８２－６６に示したように、変動表示期間が長い変動パターン（変動表示期間：１秒）が主に選択される構成が採用された場合、第２保留記憶を貯めることが可能であるので、実行前の可変表示における先読み予告演出等を実行することができるものの、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現することができずに、保留記憶の消化スピードの点で興趣の低下を招いてしまう。

【２６５２】

一方で、図２８２－６５に示したように、変動表示期間が適度に短い変動パターン（変動表示期間：０．２秒）が主に選択される構成が採用された場合、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現しながら、第２保留記憶を貯めることが可能であるので、実行前の可変表示における先読み予告演出等を実行することができ、先読み予告演出の点と保留記憶の消化スピードの点で興趣を向上させることができる。

【２６５３】

このように、６０秒間に１００個までの遊技球を打球発射装置から発射させることが可能なパチンコ遊技機において、本実施形態のように、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、変動表示期間が０．２秒であり、図柄確定期間が０．５秒である「超高速はずれ」の変動パターンが実行される割合が高い構成を採用することによって、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現しながら、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における先読み予告演出等を実行することが可能なパチンコ遊技機を実現することができる。

【２６５４】

（効果０２－１）

図２８２－１５及び図２８２－１６、並びに、図２８２－１８及び図２８２－１９に示したように、時短状態において、大当り発生カウント値がモード切替判定値に達したとき（大当り発生カウント値＝３）に、変動表示期間が図柄確定停止期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」の変動パターンの変動表示が実行される割合は、大当り発生カウント値がモード切替判定値に達していないとき（大当発生カウント値＝１、２）に、変動表示期間が図柄確定停止期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」の変動パターンの変動表示が実行される割合より高い。

【２６５５】

また、図２８２－５１、図２８２－５５、図２８２－５６、図２８２－５８、及び図２８２－５９に示したように、大当り発生カウント値とモード切替判定値との関係に関する大当りカウント表示０２ＴＭ３００、必要大当り回数表示（「超高速ＨＹＰＥＲＲＵＳＨまであとＸ回」）を画像表示装置５に表示している。

【２６５６】

このような遊技機によれば、大当り発生カウント値がモード切替判定値に達したときに、モード切替判定値に達していないときよりも変動表示期間が所定期間（図柄確定停止期間０．５秒）よりも短くなる割合が高くなるため、時短状態において変動表示が実行される頻度が高められ、遊技者にとってさらに有利な状態となる。従って、遊技者は、時短状態に制御される場合、大当り遊技状態に何回制御されるかに高い関心を持つことになり、大当り遊技状態を連続させるように意欲を持って遊技を行うことになる。また、このような変動表示の制御が行われることを前提として、大当り発生カウント値とモード切替判定値との関係に関する大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示が表示されることにより、遊技者の関心に沿った演出情報が提供され、時短状態に制御されたときの興趣を一層向上させることができる。

【２６５７】

（効果０２－２）

図２８２－１（１）及び図２８２－３（Ａ１）に示したように、通常状態に制御されて

いるときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が偶数図柄となったことに基づいて「図柄３Ｒ通常大当り」に制御された場合、３Ｒ大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行することなく低ベース状態に制御され、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が７以外の奇数図柄となったことに基づいて「図柄１０Ｒａ時短大当り」に制御された場合、１０Ｒ大当り遊技状態の終了後にａ時短状態に制御され、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が７の奇数図柄となったことに基づいて「図柄１０Ｒｂ時短大当り」に制御された場合、１０Ｒ大当り遊技状態の終了後にｂ時短状態に制御可能される。

【２６５８】

このような遊技機によれば、通常状態に制御されているときに実行された変動表示に基づいて、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されない場合と、時短状態に制御される場合とがあり、さらに、時短状態に制御される場合には、ａ時短状態に制御されるときと、ｂ時短状態に制御されるときとがあるため、通常状態において実行される変動表示の表示結果に遊技者を注目させることができる。

【２６５９】

（効果０２－３）

図２８２－５１～図２８２－５２、及び、図２８２－５４～図２８２－５６に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が奇数図柄（「５５５」、「７７７」等）となったことに基づいて１０Ｒ大当りに制御される場合、大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示の態様を少なくとも１段階変化させている。

【２６６０】

このような遊技機によれば、大当り発生カウント値と大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示の態様とが関連していることから、遊技者は大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示の態様に注目することになり、通常状態で実行された変動表示の表示結果に基づいて大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示の態様が変化することから、通常状態で実行される変動表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

【２６６１】

（効果０２－４）

図２８２－５４～図２８２－５６に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が７の奇数図柄（「７７７」）となったことに基づいて１０Ｒ大当りに制御される場合、大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示の態様を１段階変化させており、ｂ時短状態で実行された変動表示に基づく次の大当り遊技状態中にもう１段階変化させている。

【２６６２】

このような遊技機によれば、大当り遊技状態終了後の遊技者にとっての有利度と大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示の態様が変化するときの段階数とが関連付けられることにより、大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示の態様変化に対する関心を一層高めることができる。

【２６６３】

（効果０２－５）

図２８２－５４～図２８２－５６に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が７の奇数図柄（「７７７」）となったことに基づいて１０Ｒ大当りに制御される場合、初当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）と、実質的に確定している次回大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）との合計３０００個の賞球が付与されることを示唆する３０００報知演出が実行されている。

【２６６４】

このような遊技機によれば、通常状態で実行された変動表示に基づいて大当り遊技状態に制御されたときに、その大当り遊技状態で付与される１５００個の賞球と、その大当り

遊技状態の終了後に制御されるｂ時短状態で実行される変動表示に基づく大当り遊技状態で付与される１５００個の賞球との合計３０００個の賞球が付与されることが示唆されるため、ｂ時短状態に制御される前に遊技者の期待感を増大させることができる。

【２６６５】

（効果０２－６）

図２８２－４（Ａ１）に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が７の奇数図柄揃い（「図柄１０Ｒｂ時短大当り」）となったことに基づいて１０Ｒ大当りに制御された場合、大当り遊技状態の後のｂ時短状態［無敵ＲＵＳＨ］において実行された第１特別図柄の変動表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が７以外の奇数図柄揃い（「３３３」等）（「図柄３Ｒｂ時短大当り」）となったことに基づいて３Ｒ大当り遊技状態に制御されたときに、大当り遊技状態の終了後にｂ時短状態［無敵ＲＵＳＨ］を継続させている。

【２６６６】

このような遊技機によれば、せっかくｂ時短状態に制御されたにもかかわらず、第１特別図柄の変動表示が実行されてしまったことによって、ｂ時短状態が終了してしまうことを防止して、遊技者に不満を与えないようにすることができる。特に、ｂ時短状態に制御されたにもかかわらず第１特別図柄の変動表示が実行され、これに基づいて大当り遊技状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、ｂ時短状態に制御可能とすることで、特別図柄の種類によらず大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。

【２６６７】

（効果０２－７）

図２８２－４（Ａ１）に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が「図柄１０Ｒｂ時短大当り」となったことに基づいて１０Ｒ大当りに制御された場合、大当り遊技状態の後のｂ時短状態［無敵ＲＵＳＨ］において実行された第１特別図柄の変動表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が７の奇数図柄揃い（「７７７」等）（「図柄１０Ｒａ時短大当り」）となったことに基づいて１０Ｒ大当り遊技状態に制御されたときに、通常小当りが発生してＶ入賞しなかった場合に通常状態に制御されるａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている。

【２６６８】

このような遊技機によれば、ｂ時短状態に制御されたにもかかわらず第１特別図柄の変動表示が実行され、「図柄１０Ｒａ時短大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、ａ時短状態に制御させることで、特別図柄の種類によらず大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。なお、このような事態が発生したときに、少なくともｂ時短状態には制御されないようにすることで、遊技者が過度に有利になってしまうことを防止することができる。

【２６６９】

（効果０２－８）

図２８２－５５～図２８２－５６に示したように、大当り発生カウント値に応じて、第２カウント部に表示される情報（「Ｖ」の文字、「ＷＩＮ」の文字）＞第１カウント部に表示される情報（「Ｖ」の文字、「ＷＩＮ」の文字）の順で表示サイズが大きく強調されて表示されている。また、大当り発生カウント値に応じて、第２カウント部＞第１カウント部の順で発光輝度を高くすることが可能であり、点滅間隔も短くすることが可能である（不図示）。

【２６７０】

このような遊技機によれば、大当りカウント表示の態様によって大当り発生カウント値がモード切替判定値に達するまでの残り回数を示唆することができ、大当りカウント表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

【２６７１】

（効果０２－９）
図２８２－１８及び図２８２－１９に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、表示結果が「はずれ」（はずれ図柄）となる変動表示であって、変動表示期間が、図柄確定停止期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示を実行することが可能である。
【２６７２】
また、図２８２－１９に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに実行される、表示結果が「はずれ」となる変動表示のうち、少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い。
【２６７３】
このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当りも含む）とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。
【２６７４】
（効果０２－１０）
図２８２－１５及び図２８２－１６に示したように、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに参照される変動パターンテーブルにおいて、「超高速はずれ（０．２秒）」の変動パターンに対応する乱数が含まれていない。
【２６７５】
このような遊技機によれば、ａ時短状態のうち［ドリームＲＵＳＨ］と［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］とを変動表示期間の相違により特徴づけることが可能であり、大当り遊技状態が連続して発生することを遊技者に重視させるとともに、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］の特殊性を遊技者に実感させることができる。
【２６７６】
（効果０２－１１）
図２８２－１７（１）に示したように、ａ時短状態［超高速ＲＵＳＨ］に初めて制御されたときの１回目の変動表示において、表示結果が「はずれ」となる場合に、変動表示期間が３０．２秒である「突入変動はずれ（突入演出＋超高速はずれ）」の変動パターンの変動表示が実行される。
【２６７７】
図２８２－１８（１）及び図２８２－１９（１）に示したように、「突入変動はずれ（突入演出＋超高速はずれ）」の変動パターン（３０．２秒）は、継続してａ時短状態［超高速ＲＵＳＨ］に制御されたときの変動表示において、表示結果が「はずれ」となる場合に実行されるいずれの変動パターン（「擬似変動はずれ」（２．８秒）、「超高速はずれ」（０．２秒）、「スーパーリーチＣはずれ」（１０秒）、「スーパーリーチＢはずれ」（２０秒）、のいずれの変動パターン）よりも長い変動表示期間である。
【２６７８】
図２８２－７～図２８２－１０に示したように、「突入変動はずれ（突入演出＋超高速はずれ）」の変動パターンの変動表示では、加速擬似変動演出やモード開始示唆演出が実行されている。
【２６７９】
このような遊技機によれば、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンよりも長い変動表示期間が確保されている「突入変動はずれ」（３０．２秒）によって、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に突入したことを遊技者に示唆することができる。
【２６８０】
（効果０２－１２）

図２８２－１７（１）、図２８２－１８（１）、及び図２８２－１９（１）に示したように、「突入変動はずれ」（３０．２秒）の変動パターンは、変動開始～３０秒経過するまでの第１期間において、加速擬似変動演出やモード開始示唆演出が実行されており、この第１期間から０．７秒経過するまでの第２期間において、実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示期間（０．２秒）と図柄確定停止期間（０．５秒）とが設けられている。

【２６８１】

また、図２８２－２８（２）～（５）、及び、図２８２－９（１８）～図２８２－１０（２１）に示したように、第２期間における実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示は、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンと共通の演出態様となっている。

【２６８２】

このような遊技機によれば、「突入変動はずれ」の変動パターンによって、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に突入したことを遊技者に示唆するとともに、実際の変動表示期間は「超高速はずれ」の変動パターンほど短くないにもかかわらず、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に突入して１回目の変動表示から変動表示期間が極めて短くなっていることを実感させることができる。

【２６８３】

（効果０２－１３）

図２８２－６に示したように、単位擬似変動表示期間を、７．５秒、３．５秒、２秒、１秒、０．７秒、０．５秒、０．３秒と、徐々に短くする加速擬似変動演出が実行されており、図２８２－７～図２８２－１０に示したように、「突入変動はずれ」（３０．２秒）の変動パターンでは、変動開始～３０秒経過するまでの第１期間において、加速擬似変動演出の実行後にモード開始報知演出が実行されている。

【２６８４】

このような遊技機によれば、「突入変動はずれ」（３０．２秒）の変動パターンの変動開始～３０秒経過するまでの第１期間を有効に利用して、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に移行したときに変動表示期間が短くなることを認識させるとともに、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に対応した演出モードに移行することを報知することができる。

【２６８５】

（効果０２－１４）

図２８２－３４及び図２８２－３５に示したように、図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒを含む画面中央領域において、実行されている変動表示に対応する飾り図柄を用いる（確定停止していない飾り図柄に「ＨＯＬＤ」の文字を含む固定アイコンを重畳表示させる）第１先読み演出が実行されている。

【２６８６】

また、図２８２－３６及び図２８２－３７に示したように、第２先読み画像（画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、停止表示した表示結果が「時短小当り」となることを示す擬似第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）の一部を含む画像）を表示させる第２先読み演出が実行されている。

【２６８７】

図２８２－４２（１）及び（２）に示したように、表示結果が「はずれ」の場合、第１先読み演出の実行割合は１０％であり、第２先読み演出の実行割合は５％である。また、表示結果が「時短小当り」の場合、第１先読み演出の実行割合は３０％であり、第２先読み演出の実行割合は２０％である。このように、第１先読み演出の方が第２先読み演出より実行割合が高くなっている。

【２６８８】

このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される

割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当り）とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、比較的高い割合で実行される第１示唆演出は、飾り図柄を用いた演出であって、遊技者が注目し易い図柄表示エリアにおいて実行されることから、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における変動表示期間の短さを実感させつつ大当り遊技状態に制御される期待感を高めることができる。

【２６８９】

（効果０２－１５）

先読み予告演出のうち図柄巨大化演出の方が、保留先読み予告演出よりも実行割合が高くなっている（不図示）。また、第１先読み演出と図柄巨大化演出の実行割合の合算値（割合）が、第２先読み演出と保留先読み予告演出の実行割合の合算値よりも高くなっている（不図示）。このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における変動表示期間の短さを実感させることができる。

【２６９０】

（効果０２－１６）

図２８２－２８に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において、第３飾り図柄の変動表示は、画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、画面の奥から手前に向かう態様（第３飾り図柄が拡大表示された後に縮小表示される態様）であり、「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに、

（１）直前に実行された変動表示に対応して停止された第３飾り図柄よりもサイズが大きく且つ透過度が高い態様で表示（拡大表示）され、

（２）直前に実行された変動表示に対応して停止された第３飾り図柄よりもサイズが小さく且つ透過度が高い態様で表示（縮小表示）され

（３）直前に実行された変動表示に対応して停止された第３飾り図柄とサイズが同じ且つ透過度も同じ態様で表示される（停止表示）。

【２６９１】

このような遊技機によれば、表示結果が「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに、遊技者が注目している範囲内に第３飾り図柄が表示されている期間を長くすることができるとともに、遊技者が注目している範囲内で第３飾り図柄の透過度が変化するため、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における可変表示の高速性をより強く感じさせることができる。

【２６９２】

（効果０２－１７）

図２８２－２８に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において、第３飾り図柄の変動表示は、画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、画面の奥から手前に向かう態様（第３飾り図柄が拡大表示された後に縮小表示される態様）であり、「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときの第３飾り図柄の組合せとして、

前述した（１）のとき、直前の変動表示に対応する第３飾り図柄の組合せ、

前述した（２）のとき、当該変動表示に対応する第３飾り図柄の組合せ、

前述した（３）のとき、当該変動表示に対応する第３飾り図柄の組合せ、

が表示されている。

【２６９３】

このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当り）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、先に実行された「超高速はずれ」の変動表示に使用された第３飾り図柄の少なくとも一部が、後に実行される「超高速はずれ」の変動表示にも使用されることにより、「超高速はずれ」の変動表示によるスピード感を実感させつつ、「超高速はずれ」の変動表示にともなって提示される演出情報が過多となり遊技者が煩雑さを感じてしまうこと

を防止するようにしている。
【２６９４】
（効果０２－１８）
図２８２－２８に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、図柄表示エリアに表示される第３飾り図柄は、数字図柄と、数字図柄の背景側に付加され、数字図柄の輪郭に対応した台座図柄と、数字図柄の背景側であって台座図柄の手前側に付加され、画面全体に表示される放射状の光線エフェクト表示とによって構成されている。一方で、図２８２－２６に示したように、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、第１飾り図柄は、数字図柄のみで構成されている。
【２６９５】
このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において飾り図柄がより強調されることにより、変動表示期間が短い状況下で飾り図柄を認識し易くするとともに、飾り図柄が変動表示を行う際のスピード感を際立たせることができる。
【２６９６】
（効果０２－１９）
図２８２－１８（１）に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、保留記憶数が０である場合に、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンよりも変動表示期間が長い「擬似変動はずれ」（２．８秒）の変動パターンを選択することが可能である。
【２６９７】
また、図２８２－１１、並びに、図２８２－１２及び図２８２－１３に示したように、「擬似変動はずれ」（２．８秒）の変動パターンの変動表示が実行されるとき、［変動表示相当期間０．２秒＋図柄確定停止相当期間０．５秒＝０．７秒］の周期となる単位擬似変動（飾り図柄の仮停止及び再変動）を４回実行する等速擬似変動演出が実行されている。
【２６９８】
このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当り）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、保留記憶数が０の場合は、変動表示期間が長い「擬似変動はずれ」の変動パターンの変動表示が実行されることにより、変動表示が実行されていない状況となることをできるだけ回避するとともに、あたかも複数回の変動表示が実行されているかのように遊技者に見せることで、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］におけるスピード感を損なわせないようにしている。
【２６９９】
（効果０２－２０）
図２８２－１８（１）に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、保留記憶数が０である場合に、「擬似変動はずれ」（２．８秒）の変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高くなっている。
【２７００】
このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における変動表示の実行頻度とスピード感をできるだけ損なわせないようにすることができる。
【２７０１】
（効果０２－２１）
図２８２－１５に示したように、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、保留記憶数が０である場合に、「擬似変動はずれ」（２．８秒）の変動パターンは選択されず、「ロング変動はずれ」（１０秒）の変動パターンを選択可能である。
【２７０２】
このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における「擬

似変動はずれ」（２．８秒）の変動パターンの特徴を明確にすることができるとともに、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときも、変動表示が実行されていない状況をできるだけ回避することができる。

【２７０３】

（効果０２－２２）

図２８２－２７に示したように、第１ロゴ表示を変化させる第１ロゴ周期変化演出と、第２ロゴ表示を変化させる第２ロゴ周期変化演出とが実行可能であり、第２ロゴ周期変化演出における変化周期（０．５ｓ）は、第１ロゴ周期変化演出における変化周期（５ｓ）よりも短い。

【２７０４】

このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当り）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行される割合が高いａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において、第２ロゴ表示の態様が変化する頻度が高いことにより、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における変動表示期間の短さを強調することができる。

【２７０５】

（効果０２－２３）

図２８２－２７に示したように、第１ロゴ表示を変化させる第１ロゴ周期変化演出と、第２ロゴ表示を変化させる第２ロゴ周期変化演出とが実行可能であり、第１ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様が変化しており、第２ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様が変化している。

【２７０６】

このような遊技機によれば、第１ロゴ表示によって、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技球を発射すべき領域が右遊技領域であることを報知することが可能となり、また、第２ロゴ表示によって、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技球を発射すべき領域が右遊技領域であることを報知することが可能となる。

【２７０７】

（効果０２－２４）

ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に第１システム表示を表示可能である。第１システム表示は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。

【２７０８】

また、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に第２システム表示を表示可能である。第２システム表示は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。

【２７０９】

第２システム表示における矢印の移動周期は０．３秒であり、第１システム表示における矢印の移動周期は３秒である（不図示）。

【２７１０】

このような遊技機によれば、第１システム表示や第２システム表示によって、遊技者が遊技球を発射すべき領域を報知するとともに、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における可変表示期間の短さをより強調することができる。

【２７１１】

（効果０２－２５）
ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像としての第１回転対応表示を表示可能である。
【２７１２】
また、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像としての第２回転対応表示を表示可能である。
【２７１３】
第２回転対応表示の回転周期は０．３秒に設定されており、第１回転対応表示の回転周期は３秒に設定されている（不図示）。
【２７１４】
このような遊技機によれば、対応表示（保留表示、アクティブ表示）が回転することによって、ａ時短状態に制御されていることを認識させるとともに、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときは、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときよりも対応表示が速く回転することにより、変動表示期間の短さをより強調することができる。
【２７１５】
（効果０２－２６）
図２８２－１４に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において、表示結果が「大当り」となる「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴う大当りラウンド遊技を開始させている。
【２７１６】
このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い可変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当り）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］では、大当り遊技状態に制御されるときに飾り図柄を停止表示させないことが可能であるため、変動表示から大当り遊技状態までの遊技の流れを中断せず、大当り遊技状態の契機となる変動表示のスピード感を際立たせて、いきなり大当り遊技状態に制御されたかような印象を与えることができる。
【２７１７】
（効果０２－２７）
図２８２－５に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において、表示結果が「時短小当り」となる変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出が実行され、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、表示結果が「時短小当り」となることを示す第３飾り図柄の組合せが停止表示／確定停止されている。
【２７１８】
一方で、図２８２－１４に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において、表示結果が「大当り」（小当り経由大当りを含まない）となる変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出が実行されず、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに第３飾り図柄の組合せが表示されていない。
【２７１９】
このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当りを含む）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］では、表示結果が「時短

小当り」となる変動表示が実行されたときに、第３飾り図柄を図柄表示エリアに停止表示させることで、遊技の流れを明確化して、遊技球がＶ入賞領域８７０を通過するよう遊技を行うことに意識を向けさせることができる。一方、表示結果が「大当り」となる変動表示が実行されたときには、第３飾り図柄を停止表示させないことで、変動表示から大当り遊技状態までの遊技の流れを中断せず、大当り遊技状態の契機となる変動表示のスピード感を際立たせて、いきなり大当り遊技状態に制御されたかような印象を与えることができる。

【２７２０】

（効果０２－２８）

図２８２－１５（２）及び図２８２－１６（２）に示したように、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］において、表示結果が「大当り」となるときに、「スーパーリーチＡ大当り」の変動パターンの変動表示が実行され、表示結果が「大当り」となることに基づいて、図柄揃い演出を含む成功演出が実行され、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、表示結果が「時短小当り」となることを示す第１飾り図柄の組合せが停止表示／確定停止されている。

【２７２１】

このような遊技機によれば、飾り図柄の表示の違いによってａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］とａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］との差異を明確化して、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において表示結果が「大当り」となるときの特別感を生じさせることができる。

【２７２２】

（効果０２－２９）

ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間（０．５秒）よりもファンファーレ演出の実行期間（０．１秒）の方が短い（不図示）。

【２７２３】

このような遊技機によれば、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されたときと、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されたときとで、大当り遊技状態が開始されてから特別可変入賞球装置７が開放状態に制御されるまでを、より一層短い期間とすることができ、表示結果の報知後に賞球が付与されるまでの期間を遊技者に待機させてしまうことを防止することができる。特に、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］では、変動表示期間が短くなる制御が実行されているため、変動表示の終了後に即時に特別可変入賞球装置７を開放状態に制御させることができ、変動を開始してから大当りラウンド遊技に移行するまでを一連の流れとして遊技者に見せることができる。

【２７２４】

（効果０２－３０）

大入賞口を有する特別可変入賞球装置７に発光装置が備えられており、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］やｂ時短状態［無敵ＲＵＳＨ］において、第２特別図柄の変動表示結果が「大当り」であることに基づいた大当りが発生した場合に、大当り遊技状態に制御されたタイミングで、特別可変入賞球装置７を発光させることが可能である（不図示）。

【２７２５】

時短状態に制御されているときには、第２特別図柄の変動表示の実行頻度が高く、表示結果が「小当り」と判定されることによって大当りが発生する状況が多い。しかしながら、時短状態に制御されているときに、表示結果が「大当り」と判定されてしまうと、通常状態のときに当選した方がよかったという残念感を抱かせてしまう。

【２７２６】

このような状況が発生したときに、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことを示す情報（「アタッカーを狙え！！」の文字）を画像表示装置５の

画面に表示させておくとともに、特別可変入賞球装置７を発光させることによって画像表示装置５から大入賞口の方へ遊技者の意識を向けて、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことに対する残念感を軽減することができる。

【２７２７】

（効果０２－３１）

図２８２－３２及び図２８２－３３に示したように、（２Ａ）画像表示装置５の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出と、（２Ｂ）可動体０２ＴＭ１００が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出と、（２Ｃ）可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂが画像表示装置５の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出と、（２Ｄ）味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して３個の爆弾を投げる第２作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化（通常態様→赤色態様）させる第２対応表示変化演出（第２作用変化演出）と、で構成される一連の第２変化演出が実行されている。

【２７２８】

このような遊技機によれば、可動体０２ＴＭ１００と、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した画像（味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ）と、対応表示（保留表示、アクティブ表示）との連携によって、第２作用変化演出のうち、第２作用演出と、第２作用変化演出のうち、第２対応表示変化演出とが実行されることにより、単に対応表示に作用する演出や対応表示が変化する演出のみを実行する場合と比較して、対応表示が変化する際の興趣を向上させることができる。

【２７２９】

（効果０２－３２）

図２８２－２９～図２８２－３１、及び、図２８２－５８に示したように、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと、スーパーリーチA演出（チャレンジ演出）で登場する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。即ち、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと、チャレンジ演出における成功演出でチャレンジに成功する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。また、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと、スーパーリーチＤ演出（バトル演出）で登場する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。即ち、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと、バトル演出における勝利演出で敵キャラクタに勝利する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている（不図示）。

【２７３０】

このような遊技機によれば、可動体０２ＴＭ１００と、画像表示装置５に表示される味方キャラクタとの関連性により、一連の演出に一体感を持たせることができるとともに、遊技者にとって味方キャラクタが重要なキャラクタであることを認識させ、遊技者が味方キャラクタに強い関心や親しみを持つようにすることができる。

【２７３１】

（効果０２－３３）

図２８２－４１（１）に示したように、第１特別図柄の変動表示が実行されているときに、対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様が赤色態様に変化する場合に第１変化演出又は第２変化演出が実行される割合（９５％、９０％）は、対応表示の表示態様が青色態様に変化する場合に第１変化演出又は第２変化演出が実行される割合（２０％）よりも高くなっている。

【２７３２】

図２８２－３０及び図２８２－３１に示したように、（１Ａ）画像表示装置５の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出と、（１Ｂ）可動体０２ＴＭ１００が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出と、（１Ｃ）可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂが画像表示装置５の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出と、（１Ｄ）味方キャラクタが対応表示に対して１個の爆弾を投げる第１作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を

変化させる第１対応表示変化演出（第１作用変化演出）と、で構成される一連の第１変化演出が実行されている。

【２７３３】

このような遊技機によれば、対応表示の表示態様を変化させる演出を多様化することができるとともに、可動体０２ＴＭ１００が動作したときに、第１作用演出が実行されることに対する期待感を抱かせることができる。

【２７３４】

（効果０２－３４）

図２８２－３０及び図２８２－３１に示したように、第１変化演出では、（１Ｄ）第１作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第１対応表示変化演出（第１作用変化演出）が実行されている。また、図２８２－３２及び図２８２－３３に示したように、第２変化演出では、（２Ｄ）第２作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第２対応表示変化演出（第２作用変化演出）が実行されている。

【２７３５】

図２８２－４１（１）に示したように、第１特別図柄の変動表示が実行されているときに、対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様が赤色態様に変化する場合に、第２変化演出が実行される割合（５０％～８０％）は、第１変化演出が実行される割合（１５％～４０％）よりも高くなっている。

【２７３６】

このような遊技機によれば、味方キャラクタが対応表示に対して爆弾を投げる作用演出を多様化することができるとともに、作用演出に登場するキャラクタに注目させることができる。また、視認性が高い味方キャラクタが対応表示に対して爆弾を投げる作用演出が実行されることによって、対応表示がより期待度の高い態様に変化する期待感を持たせることができる。

【２７３７】

（効果０２－３５）

図２８２－３０（４）に示したように、可動体０２ＴＭ１００を中間演出位置から初期位置に動作させているときに、第１変化演出の（１Ｃ）キャラクタ登場演出が実行され、画像表示装置５の画面中央部に可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ（本例では、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ）が表示されている。

【２７３８】

また、図２８２－３２（４）に示したように、可動体０２ＴＭ１００を最大演出位置から初期位置に動作させているときに、第２変化演出の（２Ｃ）キャラクタ登場演出が実行され、画像表示装置５の画面中央部に可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ（本例では、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ）が表示されている。

【２７３９】

このような遊技機によれば、可動体０２ＴＭ１００と味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂの関連性を強調することができると共に、可動体０２ＴＭ１００と味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂとの連携によって、味方キャラクタによる演出効果を際立たせることができる。

【２７４０】

（効果０２－３６）

図２８２－３０及び図２８２－３１に示したように、（１Ａ）画像表示装置５の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出が実行され、（１Ｂ）可動体０２ＴＭ１００が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出が実行され、（１Ｃ）可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂが画像表示装置５の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出が実行された後に、（１Ｄ）味方キャラクタが対応表示に対して１個の爆弾を投げる第１作用演出が実行されるこ

とによって対応表示の表示態様を変化させる第１対応表示変化演出（第１作用変化演出）が実行されている。

【２７４１】

また、図２８２－３２及び図２８２－３３に示したように、（２Ａ）画像表示装置５の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出が実行され、（２Ｂ）可動体０２ＴＭ１００が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出が実行され、（２Ｃ）可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂが画像表示装置５の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出が実行された後に、（２Ｄ）味方キャラクタが対応表示に対して３個の爆弾を投げる第２作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第２対応表示変化演出（第２作用変化演出）が実行されている。

【２７４２】

このような遊技機によれば、変化前兆演出によって、遊技者に可動体０２ＴＭ１００の動作を期待させるとともに、味方キャラクタの出現を期待させることができる。また、第１作用演出と第２作用演出の何れの作用演出が実行されるかに関心を持たせることができる。

【２７４３】

［その他の変形例］

（１）上記の実施形態では、（ｉ）変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御する［一種大当り］と、（ｉｉ）変動表示の表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御してＶ入賞装置内のＶ入賞領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、Ｖ入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当り遊技状態に制御する［二種大当り］と、を備える遊技機である。即ち、上記の実施形態における遊技機は、（ｉ＋ｉｉ）大当り遊技状態に制御するパターンとして［一種大当り］と［二種大当り］とのパターンを有する［一種＋二種混合機］である例を示したが、このような形態に限らず、異なる遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【２７４４】

例えば、［Ｖ確変機］の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。［Ｖ確変機］では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態（確変制御が実行される遊技状態）とを設けるものとする。また、確変状態として、ａ確変状態とｂ確変状態とを設けるものとする。大当り種別として、確変制御が実行されない「通常大当り」と、ａ確変制御が実行される「ａ確変大当り」と、ｂ確変制御が実行される「ｂ確変大当り」とが設けられるものとする。確変状態の種類に応じて大当り種別を判定するときに参照するテーブルを異ならせる。

【２７４５】

ａ確変状態では、次回の大当りが確定しているものの、７５％の割合で「確変大当り」となり、２５％の割合で「通常大当り」となる。一方で、ｂ確変状態では、次回の大当りが確定しており、１００％の割合で「確変大当り」となる。例えば、ａ確変状態では、７５％の割合で「１０Ｒ確変大当り」となり、２５％の割合で「出玉無し通常大当り」となり、ｂ確変状態では、１００％の割合で「１０Ｒ確変大当り」となる。即ち、ａ時短状態は次回の大当りが確定しているものの、実際に賞球が付与され、大当り後に時短状態が継続する割合は７５％である一方で、ｂ時短状態は次回の大当りが確定しており、実際に賞球が付与され、大当り後に時短状態が継続する割合は１００％である。

【２７４６】

例えば、通常状態における第１特別図柄の変動表示に基づく大当りの大当り種別として、以下に示す大当り種別が設けられる。いずれの大当り種別も、大当り遊技状態の終了後における時短制御の実行有無や確変制御（ａ確変制御、ｂ確変制御）の実行有無に関して内容が異なる。

（Ｘ１）「３Ｒ通常大当り」（４０％）

時短制御が実行されない、且つ、確変制御も実行されない
（Ｘ２）「１０Ｒａ確変大当り」（４０％）
時短制御が実行される、且つ、ａ確変制御も実行される
（Ｘ３）「１０Ｒｂ確変大当り」（２０％）
時短制御が実行される、且つ、ｂ確変制御も実行される
【２７４７】
ａ確変状態における第２特別図柄の変動表示に基づく大当りの大当り種別として、以下に示す大当り種別が設けられる。
（Ｙ１）「出玉無し通常大当り」（２５％）
時短制御が実行されない、且つ、確変制御も実行されない
（Ｙ２）「１０Ｒａ確変大当り」（７５％）
時短制御が実行される、且つ、ａ確変制御も実行される
【２７４８】
ｂ確変状態における第２特別図柄の変動表示に基づく大当りの大当り種別として、以下に示す大当り種別が設けられる。
（Ｚ１）「１０Ｒａ確変大当り」（１００％）
時短制御が実行される、且つ、ａ確変制御も実行される
【２７４９】
このような［Ｖ確変機］の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。
【２７５０】
（２）上記の実施形態では、大当りカウント表示が、大当り遊技状態や時短状態の所定の期間に表示される例を示したが、このような形態に限らず、大当りカウント表示が、大当り遊技状態や時短状態の所定の期間とは異なる期間に表示されてもよい。
【２７５１】
例えば、大当りカウント表示が、大当り遊技状態のファンファーレ期間やエンディング期間に表示されてもよく、時短状態のスーパーリーチに発展した後の期間にも表示されてもよい。
【２７５２】
（３）上記の実施形態では、ｂ時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「高速はずれ」の変動パターンと共通の演出態様の「高速通常小当り」の変動パターンの変動表示が実行される例を示したが、このような形態に限らず、ｂ時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「高速はずれ」の変動パターンとは異なる演出態様の変動パターンの変動表示が実行されてもよい。
【２７５３】
例えば、ｂ時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「ロング通常小当り」の変動パターンを設けてもよい。この「ロング通常小当り」の変動パターンとは、変動表示期間が１００００ｍｓであり、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃに特殊図柄Ｓ（「ＳＡＦＥ」の文字を含む飾り図柄）が停止表示することによって、ｂ時短状態において「通常小当り」が発生したことを報知してもよい。ｂ時短状態において通常小当りが発生したこと報知することによって、この通常小当りが発生した遊技状態が、通常状態に転落してしまうａ時短状態ではなくｂ時短状態の方でよかったというお得感を与えることができ、ｂ時短状態の特別感をより一層高めることができる。
【２７５４】
（４）上記の実施形態では、対応表示（アクティブ表示、保留表示）の表示態様を青色態様や赤色態様に変化させるときに、第１変化演出と第２変化演出のいずれでも変化させることが可能な例を示したが、このような形態に限らず、対応表示の表示態様を青色態様や赤色態様に変化させるときに、第１変化演出と第２変化演出のいずれか一方のみで変化させることが可能な構成を採用してもよい。

【２７５５】
例えば、第１変化演出が実行された場合には、１００％の割合で対応表示を青色態様に変化させてもよく、第２変化演出が実行された場合には、１００％の割合で対応表示を赤色態様に変化させてもよい。また、第１変化演出が実行された場合であっても、対応表示を変化させないでもよく、第２変化演出が実行された場合であっても、対応表示を変化させないでもよい。
【２７５６】
（５）上記の実施形態では、ａ時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、小当り遊技状態でＶ入賞が極めて困難な構成とすることにより、大当り遊技状態に制御させずに、通常状態に転落させる例を示したが、このような形態に限らず、ａ時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、小当り遊技状態でＶ入賞が容易な構成とし、大当り遊技状態に制御させた後に、通常状態に転落させてもよい。
【２７５７】
例えば、「通常小当り」である場合にも、Ｖ判定入賞装置８７の作動口が第２開放パターンで開放する構成を採用し、大当りを発生させ、１０ラウンド分の賞球（１５００個）を付与するものとする。但し、この場合の「通常小当り」では、大当り遊技状態の終了後に通常状態に制御するものとする。このような構成によれば、通常小当りにおいても賞球を付与させることができるので、遊技者にとって大当り遊技状態後に通常状態に制御されてしまう残念感を軽減できる。
【２７５８】
（６）上記の実施形態では、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合に、初当り時に１５００個の賞球が付与され、ｂ時短状態中に発生する大当りにおいても１５００個の賞球が付与される例を示したが、このような形態に限らず、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合に、初当り時に１５００個の賞球が付与され、ｂ時短状態中に発生する大当りにおいて１５００個より少ない賞球が付与されてもよい。
【２７５９】
例えば、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合に、初当り時に１５００個の賞球が付与され、ｂ時短状態中に発生する大当りにおいて１０００個の賞球が付与される。この場合、初当り時に、合計で２５００個（１５００個＋１０００個）の賞球が付与されることを報知する２５００報知演出が実行されてもよい。
【２７６０】
（７）上記の実施形態では、加速擬似変動演出において、第３飾り図柄の表示サイズが共通の表示サイズの状態で、単位擬似変動のスピードが速くなる例を示したが、このような形態に限らず、加速擬似変動演出において、第３飾り図柄の表示サイズが異なる表示サイズで、単位擬似変動のスピードが速くなるようにしてもよい。
【２７６１】
例えば、加速擬似変動演出において、単位擬似変動のスピードが速くなるにつれて、第３飾り図柄の表示サイズが大きくなるようにしてもよく、第３飾り図柄の表示サイズが小さくなるようにしてもよい。
【２７６２】
（８）上記の実施形態では、「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されているときに、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの第３飾り図柄を非表示とする一方で、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒの小図柄を表示させている例を示したが、このような形態に限らず、「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されているときに、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの第３飾り図柄を非表示とするとともに、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒの小図柄も非表示としてもよい。
【２７６３】
（９）上記の実施形態では、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときにおいてのみ、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンの変動表示が実行される例を

示したが、このような形態に限らず、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］とは異なる演出モードに制御されているときに、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行されてもよい。

【２７６４】

例えば、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能な構成を採用してもよい。この場合、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに「超高速はずれ」の変動パターンが選択される割合は、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに「超高速はずれ」の変動パターンが選択される割合よりも低くなるものとする。

【２７６５】

また、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときの所定期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能であり、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときの所定期間とは異なる期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行不能な構成を採用してもよい。

【２７６６】

例えば、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときの１～５０変動目の期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能であり、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときの５１変動目以降の期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行不能とする。

【２７６７】

（１０）上記の実施形態では、モード切替判定値を３とする例を示したが、このような形態に限らず、モード切替判定値を３とは異なる値に設定してもよい。

【２７６８】

例えば、モード切替判定値を３よりも大きい５に設定してもよく、モード切替判定値を３よりも小さい２に設定してもよい。

【２７６９】

（１１）上記の実施形態では、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間（０．５秒）よりもファンファーレ演出の実行期間（０．１秒）の方が短い例を示したが、このような形態に限らず、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が長くなるようにしてもよい。

【２７７０】

例えば、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間を０．５秒とし、ファンファーレ演出の実行期間を１．０秒とすることで、大当り図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が長くなる。

【２７７１】

（１２）上記の実施形態では、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、少なくとも保留記憶数が１以上であり、表示結果が「はずれ」と判定されている場合、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンが選択される割合が約９０％（９００／９９７）であり、他の何れの変動パターンが選択される割合が約１０％（９７／９９７）であることによって、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンが選択される割合が、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも遙かに大きい割合で選択される例を示したが、このような形態に限らず、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンが選択される割合が、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも遙かに大きい割合で選択されなくてもよい。

【２７７２】
例えば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、少なくとも保留記憶数が１以上であり、表示結果が「はずれ」と判定されている場合、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンが選択される割合が２５％であり、他の変動パターンとして変動パターンＡ～変動パターンＤが選択される割合が各々２０％前後であり２５％未満であってもよい（合算で１００％）。
【２７７３】
以上に説明した本特徴部０２ＴＭには、以下に示す各構成が含まれる。
【２７７４】
手段１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記特別状態（時短状態）において、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数（モード切替判定値＝３より１小さい「２」）を超えたとき（大当り発生カウント値≧３のとき）に所定期間より短い可変表示期間の可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）が実行される割合は、前記回数が前記所定回数（モード切替判定値＝３より１小さい「２」）を超えていないとき（大当り発生カウント値＝１，２のとき）に前記所定期間より短い可変表示期間の可変表示（「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）が実行される割合より高く、
前記演出実行手段は、前記特別状態において、前記回数が前記所定回数を超えていないときに、前記回数が前記所定回数を超えるまでの前記有利状態の制御回数に関する特定表示（大当りカウント表示０２ＴＭ３００，「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨまであとＸ回」）を前記表示手段に表示可能である
ことを特徴とする遊技機 。
【２７７５】
このような遊技機によれば、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数を超えたときに、所定回数を超えていないときよりも可変表示期間が所定期間よりも短くなる割合が高くなるため、特別状態において可変表示が実行される頻度が高められ、遊技者にとってさらに有利な状態となる。従って、遊技者は、特別状態に制御される場合、有利状態に何回制御されるかに高い関心を持つことになり、有利状態を連続させるように意欲を持って遊技を行うことになる。また、このような可変表示の制御が行われることを前提として、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数を超えるまでの前記有利状態の制御回数に関する特定表示が表示されることにより、遊技者の関心に沿った演出情報が提供され、特別状態に制御されたときの興趣を一層向上させることができる。
【２７７６】
手段２の遊技機は、
手段１の遊技機であって、
前記特別状態（時短状態）として、第１特別状態（ａ時短状態）と、該第１特別状態よりも遊技者にとって有利な第２特別状態（ｂ時短状態：無敵ＲＵＳＨ）と、があり、
前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を含み、
装飾識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄となる飾り図柄の組合

せ）となったときに前記有利状態に制御可能であり、
　前記特定表示結果として、第１特定表示結果（偶数図柄揃いの組合せ）と、該第１特定表示結果とは異なる第２特定表示結果（７を除いた奇数図柄揃いの組合せ）と、該第１特定表示結果及び該第２特定表示結果の何れとも異なる第３特定表示結果（７図柄揃いの組合せ）と、があり、
　前記状態制御手段は、
　　前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第１特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄３Ｒ通常大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記特別状態に制御せず（３Ｒ大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行することなく低ベース状態に制御し）、
　　前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第２特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄１０Ｒａ時短大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記第１特別状態に制御可能であり（１０Ｒ大当り遊技状態の終了後にａ時短状態に制御可能であり）、
　　前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄１０Ｒｂ時短大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記第２特別状態に制御可能である（１０Ｒ大当り遊技状態の終了後にｂ時短状態に制御可能である）
　ことを特徴とする遊技機。
【２７７７】
　このような遊技機によれば、通常状態に制御されているときに実行された可変表示に基づいて、有利状態の終了後に特別状態に制御されない場合と、特別状態に制御される場合とがあり、さらに、特別状態に制御される場合には、第１特別状態に制御されるときと、第２特別状態に制御されるときとがあるため、通常状態において実行される可変表示の表示結果に遊技者を注目させることができる。
【２７７８】
　手段３の遊技機は、
　手段２の遊技機であって、
　前記特定表示は、前記特別状態（ａ時短状態，ｂ時短状態）と、前記有利状態とにおいて前記表示手段に表示可能であり、
　前記演出実行手段は、
　　前記回数が更新されるときに、前記特定表示の態様を段階的に変化させることが可能であり（大当りカウント表示０２ＴＭ３００を第１段階から第３段階まで段階的に更新することが可能であるとともに、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨまであとＸ回」の残り回数を更新することが可能であり）、
　　前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第２特定表示結果又は前記第３特定表示結果（奇数図柄揃いの組合せ）となったことに基づいて前記有利状態（１０Ｒ大当り）に制御される場合、前記特定表示の態様を少なくとも所定段階（１段階）変化させることが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【２７７９】
　このような遊技機によれば、連続して有利状態に制御された回数と特定表示の態様とが関連していることから、遊技者は特定表示の態様に注目することになり、通常状態で実行された可変表示の表示結果に基づいて特定表示の態様が変化することから、通常状態で実行される可変表示に対する遊技者の関心を高めることができる。
【２７８０】
　手段４の遊技機は、
　手段３の遊技機であって、
　前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果（７図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御された

場合、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第２特定表示結果（７を除いた奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御された場合よりも、前記有利状態の後の前記特別状態（ｂ時短状態：無敵ＲＵＳＨ）において実行される可変表示に基づいて前記有利状態に制御される割合が高く（ａ時短状態では、通常小当りが発生してＶ入賞しなかった場合に通常状態に制御されるが、ｂ時短状態では、通常小当りが発生してＶ入賞しなかった場合でも通常状態に制御されないため、次の大当りがほぼ確定しており）、

前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果（７図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御される場合、前記特定表示の態様を前記所定段階よりも多い段階変化させる（７図柄揃いによる大当り遊技状態中に１段階更新し、ｂ時短状態で実行された変動表示に基づく次の大当り遊技状態中にもう１段階更新する）ことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２７８１】

このような遊技機によれば、有利状態終了後の遊技者にとっての有利度と特定表示の態様が変化するときの段階数とが関連付けられることにより、特定表示の態様変化に対する関心を一層高めることができる。

【２７８２】

手段５の遊技機は、

手段２から手段４の何れかに記載の遊技機であって、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果（７図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（１０Ｒ大当り）に制御された場合、該有利状態において所定遊技価値（大入賞口への入賞に基づく１５００個の賞球）を付与することが可能であり、該有利状態の後の前記特別状態（ｂ時短状態：無敵ＲＵＳＨ）において実行された可変表示に基づいて前記有利状態（１０Ｒ大当り）に制御された場合、該有利状態において前記　所定遊技価値（大入賞口への入賞に基づく１５００個の賞球）を付与することが可能であり、

前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されたときに、前記所定遊技価値が複数回（１５００×２回）付与されることを示唆する付与演出（「３０００ＦＥＶＥＲ」の文字を表示する３０００報知演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２７８３】

このような遊技機によれば、通常状態で実行された可変表示に基づいて有利状態に制御されたときに、その有利状態で付与される所定遊技価値と、その有利状態の終了後に制御される特別状態で実行される可変表示に基づく有利状態で付与される所定遊技価値とを含めた遊技価値が付与されることが示唆されるため、特別状態に制御される前に遊技者の期待感を増大させることができる。

【２７８４】

手段６の遊技機は、

手段２から手段５の何れかに記載の遊技機であって、

前記可変表示手段として、特別識別情報（特別図柄）の可変表示を実行可能な特別識別情報可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ）と、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を含み、

前記装飾識別情報可変表示手段は、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前記表示手段（画像表示装置５）において実行可能であり、

特別識別情報として、第１特別識別情報（第１特別図柄）と、第２特別識別情報（第２特別図柄）とがあり、

前記通常状態に制御されているときに、前記第１特別識別情報の可変表示の開始条件の

方が、前記第２特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（通常状態（低ベース状態）では、第１特別図柄の始動条件の方が第２特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、
前記特別状態に制御されているときに、前記第２特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第１特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（時短状態（高ベース状態）では、第２特別図柄の始動条件の方が第１特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、
前記状態制御手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果（７図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（１０Ｒ大当り）に制御された場合、該有利状態の後の前記第２特別状態（ｂ時短状態：無敵ＲＵＳＨ）において実行された前記第１特別識別情報の可変表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第２特定表示結果（７以外の奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（３Ｒ大当り遊技状態）に制御されたときに、該有利状態の終了後に前記第２特別状態に制御可能である（ｂ時短状態（無敵ＲＵＳＨ）を継続させることが可能である）
ことを特徴とする遊技機。
【２７８５】
このような遊技機によれば、せっかく特別状態に制御されたにもかかわらず、第１特別識別情報の可変表示が実行されてしまったことにより特別状態が終了してしまうことを防止して、遊技者に不満を与えないようにすることができる。特に、第２特別状態に制御されたにもかかわらず第１特別識別情報の可変表示が実行され、これに基づいて有利状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、第２特別状態に制御可能とすることで、特別識別情報の種類によらず有利状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。
【２７８６】
手段７の遊技機は、
手段２から手段６の何れかに記載の遊技機であって、
前記可変表示手段として、特別識別情報（特別図柄）の可変表示を実行可能な特別識別情報可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ）と、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を含み、
前記装飾識別情報可変表示手段は、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前記表示手段（画像表示装置５）において実行可能であり、
特別識別情報として、第１特別識別情報（第１特別図柄）と、第２特別識別情報（第２特別図柄）とがあり、
前記通常状態に制御されているときに、前記第１特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第２特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（通常状態（低ベース状態）では、第１特別図柄の始動条件の方が第２特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、
前記特別状態に制御されているときに、前記第２特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第１特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（時短状態（高ベース状態）では、第２特別図柄の始動条件の方が第１特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、
前記状態制御手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果（７図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（１０Ｒ大当り）に制御された場合、該有利状態の後の前記第２特別状態（ｂ時短状態：無敵ＲＵＳＨ）において実行された前記第１特別識別情報の可変表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第２特定表示結果又は前記第３特定表示結果（７の奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（１０Ｒ大当り遊技状態）に制御されたときに、該有利状態の終了後に前記第１特別状態（ａ時短状態：通常

小当りが発生してＶ入賞しなかった場合に通常状態に制御される時短状態）に制御可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【２７８７】
　このような遊技機によれば、第２特別状態に制御されたにもかかわらず第１特別識別情報の可変表示が実行され、第２特定表示結果又は第３特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、少なくとも第１特別状態に制御可能とすることで、特別識別情報の種類によらず有利状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。なお、このような事態が発生したときに、少なくとも第２特別状態には制御されないようにすることで、遊技者が過度に有利になってしまうことを防止することができる。
【２７８８】
　手段８の遊技機は、
　手段１から手段７の何れかに記載の遊技機であって、
　前記特定表示（大当りカウント表示）を、第１強調態様（第１カウント部のみが強調された態様）と、該第１強調態様よりも強調された（該第１強調態様よりも視認性が高い）第２強調態様（第１カウント部及び第２カウント部が強調された態様）と、で表示手段に表示可能であり、
　前記回数が前記所定回数（２）を超えていない場合、
　　前記回数が第１回数（１）を超えていないとき（大当り発生カウント値＝１のとき）に、前記特定表示を前記第１強調態様で前記表示手段に表示可能であり、
　　前記回数が前記第１回数（１）を超えているとき（大当り発生カウント値＝２のとき）に、前記特定表示を前記第２強調態様で前記表示手段に表示可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【２７８９】
　このような遊技機によれば、特定表示の態様によって連続して有利状態に制御された回数が所定回数を超えるまでの残り回数を示唆することができ、特定表示に対する遊技者の関心を高めることができる。
【２７９０】
　手段９の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
　通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
　可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、
　前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、
　前記特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高い（少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い）
　ことを特徴とする遊技機。

【２７９１】
このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。
【２７９２】
手段１０の遊技機は、
手段９の遊技機であって、
前記状態制御手段は、前記有利状態の終了後に所定状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御可能であり、を備え、
前記状態制御手段は、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数（２）を超えたときに前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御可能であり、
前記所定状態（大当り発生カウント値が１又は２の場合：ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）において前記特殊可変表示を実行しない（はずれ用変動パターン判定テーブルに「超高速はずれ（０．２秒）」の変動パターンに対応する乱数が含まれない）
ことを特徴とする遊技機。
【２７９３】
このような遊技機によれば、所定状態と特別状態とを可変表示期間の相違により特徴づけることが可能であり、有利状態が連続して発生することを遊技者に重視させるとともに、特別状態の特殊性を遊技者に実感させることができる。
【２７９４】
手段１１の遊技機は、
手段１０の遊技機であって、
演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記状態制御手段は、前記所定状態（大当り発生カウント値＝１～２：ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに実行された可変表示に基づく前記有利状態の終了後に前記特別状態（大当り発生カウント値＝３～１００００：超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御可能であり、
前記可変表示手段は、前記所定状態に制御されているときに実行された可変表示に基づいて前記特別状態に制御されたときに、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる１回目の可変表示として、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い特別可変表示（変動表示期間が３０．２秒である「突入変動はずれ（突入演出＋超高速はずれ）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、
前記特別可変表示の可変表示期間は、前記特別状態に制御されているときに実行された可変表示に基づく前記有利状態の終了後、再度前記特別状態に制御されたとき（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態が継続するとき）に実行される、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる１回目の可変表示の可変表示期間（擬似変動はずれ（２．８秒），超高速はずれ（０．２秒），スーパーリーチＣはずれ（１０秒），スーパーリーチＢはずれ（２０秒）、の何れの変動パターン）より長く、
前記演出実行手段は、前記特別可変表示（突入変動はずれ（３０．２秒））に対応して前記特別状態に制御されることを示唆する示唆演出（加速擬似変動演出、モード開始示唆演出）を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２７９５】
このような遊技機によれば、特殊可変表示よりも長い可変表示期間が確保されている特別可変表示によって、特別状態に突入したことを遊技者に示唆することができる。
【２７９６】
手段１２の遊技機は、
手段１１の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別可変表示の可変表示期間（変動表示期間３０．２秒）と、該特別可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間（図柄確定期間０．５秒）とを含む期間のうちの第１期間（変動開始～変動開始から３０秒）において、前記示唆演出を実行可能であり、該第１期間の後の第２期間（変動開始から３０秒～変動開始から３０．２秒（残りの変動表示期間０．２秒）＋図柄確定期間０．５秒）において、前記特殊可変表示と共通の態様（超高速はずれ（０．２秒）の変動パターンと共通態様で飾り図柄を変動表示させること）により前記所定表示結果（はずれ図柄）を表示可能である
ことを特徴とする遊技機。

【２７９７】

このような遊技機によれば、特別可変表示によって、特別状態に突入したことを遊技者に示唆するとともに、実際の可変表示期間は特殊可変表示ほど短くないにもかかわらず、特別状態に突入して１回目の可変表示から可変表示期間が極めて短くなっていることを実感させることができる。

【２７９８】

手段１３の遊技機は、
手段１２の遊技機であって、
表示手段（画像表示装置５）を備え、
前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を含み、
前記装飾識別情報可変表示手段は、
装飾識別情報の可変表示期間内に、装飾識別情報を仮停止させた後に可変表示させる再可変表示（単位擬似変動）を実行可能であり、
前記第１期間において、複数回の再可変表示（単位擬似変動）を実行可能であり、後の再可変表示の可変表示期間を、先の再可変表示の可変表示期間よりも短くすることが可能であり（変動表示相当期間を、７．５秒、３．５秒、２秒、１秒、０．７秒、０．５秒、０．３秒と、徐々に短くする加速擬似変動演出を実行可能であり）、
前記演出実行手段は、前記第１期間（変動開始～変動開始から３０秒）において、前記特別状態に対応した演出モードに移行することを報知する（加速擬似変動演出の実行後にモード開始報知演出を実行可能である）
ことを特徴とする遊技機。

【２７９９】

このような遊技機によれば、第１期間を有効に利用して、特別状態に移行したときに可変表示期間が短くなることを認識させるとともに、特別状態に対応した演出モードに移行することを報知することができる。

【２８００】

手段１４の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（ＲＡＭ１０２）と、
可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（始動入賞時の大当り判定を実行するＣＰＵ１０３）と、
演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段におい

て実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を含み、
　可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、
　前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、
　前記特別状態に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも 高く（少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、
　前記表示手段の表示領域は、第１表示領域（飾り図柄の図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒを含む画面中央領域）と、該第１表示領域よりも画面の周縁寄りであって該第１表示領域よりも狭い領域である第２表示領域（図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒを除いた画面端側の領域）と、を含み、
　前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（第１先読み演出、第２先読み演出）を前記保留記憶を対象として、当該保留記憶よりも前の可変表示中に前記表示手段において実行可能であり、
　前記示唆演出は、前記第１表示領域において実行され、実行されている可変表示に対応する装飾識別情報を用いる第１示唆演出（確定停止していない飾り図柄に「ＨＯＬＤ」の文字を含む固定アイコンを重畳表示させる第１先読み演出）と、該第１示唆演出とは異なり、かつ前記第２表示領域において実行される第２示唆演出（７図柄揃いの画像を含む第２先読み画像を表示する第２先読み演出）と、を含み、
　前記第１示唆演出の実行割合は前記第２示唆演出の実行割合よりも高い （第１先読み演出の方が第２先読み演出よりも実行割合が高い）
　ことを特徴とする遊技機。
【２８０１】
　このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、比較的高い割合で実行される第１示唆演出は、装飾識別情報を用いた演出であって、遊技者が注目し易い第１表示領域において実行されることから、特別状態における可変表示期間の短さを実感させつつ有利状態に制御される期待感を高めることができる。
【２８０２】
　手段１５の遊技機は、
　手段１４の遊技機であって、
　前記第１示唆演出は複数種類（第１先読み演出，図柄巨大化演出）あり、前記第２示唆演出（第２先読み演出，保留先読み演出）は複数種類あり、
　全ての種類の前記第１示唆演出の実行割合の合計（第１先読み演出の実行割合＋図柄巨大化演出の実行割合）が、全ての種類の前記第２示唆演出の実行割合の合計（第２先読み演出の実行割合＋保留先読み演出の実行割合）よりも高いか、または、何れかの種類の前記第１示唆演出の実行割合（第１先読み演出の実行割合）が、何れの種類の第２示唆演出の実行割合（第２先読み演出の実行割合，保留先読み演出の実行割合）よりも高い
　ことを特徴とする遊技機。
【２８０３】
　このような遊技機によれば、特別状態における可変表示期間の短さを実感させることができる。

【２８０４】
手段１６の遊技機は、
手段１４または手段１５の遊技機であって、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）において、
装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示は、装飾識別情報が画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、装飾識別情報が画面の奥から手前に向かう態様（飾り図柄が急激に拡大する態様）であり、
表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示が連続して実行されるときに、先の可変表示に対応して停止された装飾識別情報よりもサイズが大きく且つ透過度が高い態様で、後の可変表示に対応する装飾識別情報が表示された後、装飾識別情報のサイズが小さくなる
ことを特徴とする遊技機。
【２８０５】
このような遊技機によれば、表示結果が所定表示結果となる可変表示が連続して実行されるときに、遊技者が注目している範囲内に装飾識別情報が表示されている期間を長くすることができるとともに、遊技者が注目している範囲内で装飾識別情報の透過度が変化するため、特別状態における可変表示の高速性をより強く感じさせることができる。
【２８０６】
手段１７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を含み、
可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、
前記特別状態に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも 高く（少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、
前記特殊可変表示が連続して実行される場合（「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが連続する場合）、先の前記特殊可変表示に使用された装飾識別情報と、当該特殊可変表示の表示結果となる装飾識別情報とを用いて当該特殊可変表示を実行することが可能である（先の超高速はずれ変動で確定停止した飾り図柄の組合せが、後の超高速はずれ変動が開始されたときに一旦その組合せのまま拡大して透過性が高くなり、その後、飾り図柄の組合せが縮小したときに、飾り図柄の組合せが当該超高速はずれ変動で確定停止される飾り図柄の組合せに変化する）
ことを特徴とする遊技機。
【２８０７】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、先に実行された特殊可変表示に使用された装飾識別情報が、後に実行される特殊可変表示にも使用されることにより、特殊可変表示によるスピード感を実感させつつ、特殊可変表示にともなって提示される演出情報が過多となり遊技者が煩雑さを感じてしまうことを防止するようにしている。

【２８０８】

手段１８の遊技機は、

手段１７の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに、停止した前記装飾識別情報（飾り図柄）に対応して、前記装飾識別情報の背景側に付加される第１付加情報（第３飾り図柄において、数字図柄の背景側に付加され、数字図柄の輪郭に対応した台座図柄）と、前記装飾識別情報を強調し前記第１付加情報の領域外まで表示される第２付加情報（第３飾り図柄において、数字図柄の背景側であって台座図柄の手前側に付加され、画面全体に表示される放射状の光線エフェクト表示）と、を表示可能であり、

前記特別状態とは異なる所定状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに、停止した前記装飾識別情報に対応して、少なくとも前記第２付加情報は表示されない（台座図柄と光線エフェクト表示の両方とも表示されないか、または、台座図柄は表示される一方で光線エフェクト表示は表示されない）

ことを特徴とする遊技機。

【２８０９】

このような遊技機によれば、特別状態において装飾識別情報がより強調されることにより、可変表示期間が短い状況下で装飾識別情報を認識し易くするとともに、装飾識別情報が可変表示する際のスピード感を際立たせることができる。

【２８１０】

手段１９の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

始動条件（始動入賞口への入賞）は成立したが開始条件（特別図柄の変動表示が実行されておらず且つ大当り遊技状態と小当り遊技状態の何れにも制御されていないこと）は成立していない可変表示の数を保留記憶数として記憶する保留記憶手段（ＲＡＭ１０２）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を含み、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されており前記保留記憶数が０でないときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態に制御されており前記保留記憶数が０でないときに実行される、表示結果

が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも 高く（少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記特別状態に制御されており前記保留記憶数が０のときに、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示として、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い特別可変表示を実行可能であり（保留記憶数が０である場合に、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンよりも変動表示期間が長い「擬似変動はずれ（２．８秒）」変動パターンを選択することが可能であり）、

前記特別可変表示において、前記特殊可変表示が実行されるときの装飾識別情報の可変表示期間と共通の可変表示期間（［変動表示相当期間０．２秒＋図柄確定停止相当期間０．５秒＝０．７秒］の周期）となる装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の仮停止及び再変動）を複数回実行する特別制御（等速擬似変動演出）を可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２８１１】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、保留記憶数が０の場合は、可変表示期間が長い特別可変表示が実行されることにより、可変表示が実行されていない状況となることをできるだけ回避するとともに、あたかも複数回の特殊可変表示が実行されているかのように遊技者に見せることで、特別状態におけるスピード感を損なわせないようにしている。

【２８１２】

手段２０の遊技機は、

手段１９の遊技機であって、

前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されており前記保留記憶数が０のときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特別可変表示が最も高い割合で実行される（保留記憶数が０である場合、「擬似変動はずれ（２．８秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い）

ことを特徴とする遊技機。

【２８１３】

このような遊技機によれば、特別状態における可変表示の実行頻度とスピード感をできるだけ損なわせないようにすることができる。

【２８１４】

手段２１の遊技機は、

手段１９または手段２０の遊技機であって、

前記特別状態とは異なる所定状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されており前記保留記憶数が０のときに、前記特別制御を実行せず、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い所定可変表示を実行可能である（「擬似変動はずれ（２．８秒）」変動パターンは選択されず、「ロング変動はずれ（１０秒）」変動パターンを選択可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【２８１５】

このような遊技機によれば、特別状態における特別可変表示の特徴を明確にすることができるとともに、所定状態に制御されているときも、可変表示が実行されていない状況をできるだけ回避することができる。

【２８１６】

手段２２の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記特別状態として、第１特別状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）と、該第１特別状態よりも遊技者にとって有利な第２特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）と、があり、
可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、
前記第２特別状態に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、
前記第２特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、
前記第２特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が所定期間（１秒）より短い割合は、前記第１特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が前記所定期間（１秒）より短い割合よりも高く、
前記演出実行手段は、
前記第１特別状態に制御されているときに、前記第１特別状態に制御されていることを報知する第１特別表示（第１ロゴ表示）を前記表示手段に表示可能であり、
前記第１特別表示の態様を変化させる第１特定変化演出（第１ロゴ周期変化演出）を実行可能であり、
前記第２特別状態に制御されているときに、前記第２特別状態に制御されていることを報知する第２特別表示（第２ロゴ表示）を前記表示手段に表示可能であり、
前記第２特別表示の態様を変化させる第２特定変化演出（第２ロゴ周期変化演出）を実行可能であり、
前記第２特定変化演出における前記第２特別表示の態様が変化する周期は、前記第１特定変化演出における前記第１特別表示の態様が変化する周期よりも短い（第２ロゴ周期変化演出における変化周期（０．５ｓ）は、第１ロゴ周期変化演出における変化周期（５ｓ）よりも短い）
ことを特徴とする遊技機。
【２８１７】
このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特殊可変表示が実行される割合が高い第２特別状態において、第２特別表示の態様が変化する周期が短いことにより、第２特別状態における可変表示期間の短さを強調することができる。
【２８１８】

手段２３の遊技機は、
手段２２の遊技機であって、
遊技媒体が発射される遊技領域（２）を備え、
前記遊技領域は、第１遊技領域（左遊技領域）と、第２遊技領域（右遊技領域）とを含み、
前記通常状態（低ベース状態）に制御されているときは、前記第２遊技領域よりも前記第１遊技領域に遊技媒体を発射する方が遊技者にとって有利であり（特別図柄変動表示の始動条件が成立し易く）、
前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）に制御されているときは、前記第１遊技領域よりも前記第２遊技領域に遊技媒体を発射する方が遊技者にとって有利であり（特別図柄変動表示の始動条件が成立し易く）、
前記第１特定変化演出において、前記第１特別表示の態様は、前記第１遊技領域から前記第２遊技領域の方向に変化し（第１ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様が変化し）、
前記第２特定変化演出において、前記第２特別表示の態様は、前記第１遊技領域から前記第２遊技領域の方向に変化する（第２ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様が変化し）
ことを特徴とする遊技機。
【２８１９】
このような遊技機によれば、第１特別表示によって、第１特別状態に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技媒体球を発射すべき領域が第２遊技領域であることを報知することが可能となり、また、第２特別表示によって、第２特別状態に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技媒体を発射すべき領域が第２遊技領域であることを報知することが可能となる。
【２８２０】
手段２４の遊技機は、
手段２２または手段２３の遊技機であって、
遊技媒体が発射される遊技領域（２）を備え、
前記遊技領域は、第１遊技領域（左遊技領域）と、第２遊技領域（右遊技領域）とを含み、
前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）に制御されたときに、前記第２遊技領域に遊技媒体を発射するように指示する指示表示（「右打ち」の文字と右向きの矢印とを含む第１システム表示及び第２システム表示）を前記表示手段（画像表示装置５）に表示可能であり、
前記指示表示の態様は、前記第１遊技領域から前記第２遊技領域の方向に変化し（右向きの矢印が左から右に周期的に移動する態様であり）、
前記第２特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）における前記指示表示の態様の変化速度は、前記第１特別状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）における前記指示表示の態様の変化速度よりも大きい（第２システム表示における矢印の移動周期は０．３秒であり、第１システム表示における矢印の移動周期は３秒である）
ことを特徴とする遊技機。
【２８２１】
このような遊技機によれば、指示表示によって、遊技者が遊技媒体を発射すべき領域を報知するとともに、第２特別状態における可変表示期間の短さをより強調することができる。
【２８２２】
手段２５の遊技機は、
手段２２から手段２４の何れかに記載の遊技機であって、
始動条件は成立したが開始条件は成立していない可変表示に関する情報（保留情報）と、開始条件が成立した可変表示に関する情報（実行されている変動表示に関する情報）と

を記憶する記憶手段（ＲＡＭ１０２）と、
演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記演出実行手段は、
可変表示に対応した対応表示（保留表示，アクティブ表示）を前記表示手段（画像表示装置５）に表示可能であり、
前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）に制御されているときに、前記対応表示を回転させることが可能であり、
前記第２特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときは、前記第１特別状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときよりも前記対応表示の回転速度が大きい（第２回転対応表示の回転周期は０．３秒であり、第１回転対応表示の回転周期は３秒である）
ことを特徴とする遊技機。
【２８２３】
このような遊技機によれば、対応表示が回転することによって、特別状態に制御されていることを認識させるとともに、第２特別状態に制御されているときは、第１特別状態に制御されているときよりも対応表示が速く回転することにより、可変表示期間の短さをより強調することができる。
【２８２４】
手段２６の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
可変表示（特別図柄の変動表示）の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、
前記演出実行手段は、
表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（共通の飾り図柄が揃った状態で飾り図柄の組合せを停止表示させる「図柄揃い演出」を実行可能であり）、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）において、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させないことが可能である（図柄大当りでは「図柄揃い演出」を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴うラウンド表示を開始することが可能である）
ことを特徴とする遊技機。

【２８２５】
このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特別状態では、有利状態に制御されるときに装飾識別情報を停止表示させないことが可能であるため、可変表示から有利状態までの遊技の流れを中断せず、有利状態の契機となる可変表示のスピード感を際立たせて、いきなり有利状態に制御されたかような印象を与えることができる。
【２８２６】
手段２７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
可変表示（特別図柄の変動表示）の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、
可変表示（特別図柄の変動表示の）の表示結果が特殊表示結果（小当り図柄）となったときに前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、
前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域（Ｖ入賞領域８７０）を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能であり、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、
前記演出実行手段は、
表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（共通の飾り図柄が揃った状態で飾り図柄の組合せを停止表示させる「図柄揃い演出」を実行可能であり）、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）において、表示結果が前記特殊表示結果（小当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（小当り経由大当りでは「図柄揃い演出」を実行することが可能であり）、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させない（図柄大当りでは「図柄揃い演出」を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴うラウンド表示を開始することが可能である）ことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２８２７】
このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定

表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特別状態では、表示結果が特殊表示結果となる可変表示が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることで、遊技の流れを明確化して、遊技媒体が特定領域を通過するよう遊技を行うことに意識を向けさせることができる。一方、表示結果が特定表示結果となる可変表示が実行されたときには、装飾識別情報を停止表示させないことで、可変表示から有利状態までの遊技の流れを中断せず、有利状態の契機となる可変表示のスピード感を際立たせて、いきなり有利状態に制御されたかような印象を与えることができる。

【２８２８】

手段２８の遊技機は、

手段２６または手段２７の遊技機であって、

前記状態制御手段は、前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）とは異なる所定状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御可能であり、

前記所定状態において、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能である（図柄大当りで「図柄揃い演出」を実行することが可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【２８２９】

このような遊技機によれば、装飾識別情報の表示の違いによって所定状態と特別状態との差異を明確化して、特別状態において表示結果が特定表示結果となるときの特別感を生じさせることができる。

【２８３０】

手段２９の遊技機は、

手段２８に記載の遊技機であって、

第１状態（閉鎖状態）と、該第１状態よりも遊技者にとって有利な第２状態（開放状態）に制御される特別可変手段（特別可変入賞球装置７）を備え、

前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）において実行される、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、所定期間よりも短い可変表示期間となる可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）の実行割合は、前記所定状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）において実行される、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、前記所定期間よりも短い可変表示期間となる可変表示の実行割合よりも高く、

前記有利状態の開始に対応した開始演出の終了後に、前記特別可変手段が前記第２状態に制御され（ファンファーレ演出の終了後に特別可変入賞球装置７が開放状態となり）、

前記所定状態において実行された可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときと、前記特別状態において実行された可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときとで、前記開始演出の実行期間は、前記特定表示結果の確定期間よりも短い（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が短い）

ことを特徴とする遊技機。

【２８３１】

このような遊技機によれば、所定状態に制御されたときと、特別状態に制御されたときとで、有利状態が開始されてから特別可変手段が第２状態に制御されるまでを、より一層短い期間とすることができ、表示結果の報知後に遊技価値が付与されるまでの期間を遊技者に待機させてしまうことを防止することができる。特に、特別状態では、可変表示期間が短くなる制御が実行されているため、可変表示の終了後に即時に特別可変手段を第２状態に制御させることができ、可変表示を開始してから有利状態において遊技価値が付与さ

れるまでを一連の流れとして遊技者に見せることができる。
【２８３２】
手段３０の遊技機は、
手段２６から手段２９のいずれかに記載の遊技機であって、
第１状態（閉鎖状態）と、該第１状態よりも遊技者にとって有利な第２状態（開放状態）に制御される特別可変手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記特別可変手段の位置に対応して設けられる特別発光手段（特別可変入賞球装置７の周囲または開閉部に設けられる発光装置）と、を備え、
可変表示の表示結果が特殊表示結果（小当り図柄）となったときに前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、
前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域（Ｖ入賞領域８７０）を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能であり、
前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）に制御されているときは、前記通常状態（低ベース状態）に制御されているときよりも前記特殊状態に制御される頻度が高く、
前記演出実行手段は、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されている場合に、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されるとき（図柄大当りが発生したとき）と、前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が前記特定領域を通過したことに基づいて前記有利状態に制御されるとき（小当り経由大当りが発生したとき）とで、何れのときに前記特別発光手段を発光させ（特別可変入賞球装置７の発光装置を発光させ）、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されるときに、前記特別可変手段が前記第２状態に制御されることに対応して、前記特別可変手段に遊技媒体を発射するよう指示する指示表示（「アタッカーを狙え！！」の表示）を前記表示手段（画像表示装置５）に表示することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２８３３】
このような遊技機によれば、特別状態に制御されているときに、特殊状態に基づく有利状態に制御される場合と、特定表示結果に基づく有利状態に制御される場合とで、何れかの場合に、特別発光手段の発光と、指示表示の表示とが行われるため、遊技者は、特定表示結果に基づく有利状態に制御されたことに気付きにくい。すなわち、せっかく特別状態に制御されており、特殊状態を経由した有利状態に制御され易い状況であるにもかかわらず、通常状態であっても同じ確率で発生可能な特定表示結果に基づく有利状態が発生したことに対する残念感を感じさせないようにすることができる。
【２８３４】
手段３１の遊技機は、
手段１から手段３０の何れかに記載の遊技機であって、
可動役物（可動体０２ＴＭ１００）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
可変表示に関する情報を記憶する記憶手段（ＲＡＭ１０２）と 、
前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（ＣＰＵ１０３）と 、を備え、
可変表示に対応した対応情報（実行されていない変動表示（保留記憶）に対応した保留表示、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示）を 前記表示手段（画像表示装置５）に表示可能であり、
前記対応表示の表示態様として、第１態様（通常態様）と、該第１態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第２態様（赤色態様）と、があり、
前記演出実行手段は、
前記判定手段の判定結果に基づいて、前記対応表示を前記第１態様から前記第２態様に変化させる態様変化演出を実行可能であり、

前記可動役物を第１位置（初期位置）から第２位置（最大演出位置）に移動させる可動役物演出（最大動作演出）を実行可能であり、
前記可動役物演出の実行後、前記可動役物を前記第２位置から前記第１位置に移動させることに対応して、前記可動役物に関連した関連表示（可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと同じ味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ）を前記表示手段に表示可能であり、
前記関連表示が前記対応表示に作用する作用演出（第２作用変化演出のうち、味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｃが保留表示又はアクティブ表示に向かって３個の爆弾を投げる第２作用演出）を実行するとともに、当該作用演出の対象となった前記対応表示を対象とする前記態様変化演出（第２作用変化演出のうち、爆弾があたった保留表示又はアクティブ表示が通常態様から赤色態様に変化する第２対応表示変化演出）を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２８３５】
このような遊技機によれば、可動役物と、可動役物に関連した関連表示と、対応表示との連携によって作用演出及び態様変化演出が実行されることにより、単に対応表示に作用する演出や対応表示が変化する演出のみを実行する場合と比較して、対応表示が変化する際の興趣を向上させることができる。
【２８３６】
手段３２の遊技機は、
手段３１の遊技機であって、
前記可動役物（可動体０２ＴＭ１００）は特定キャラクタ（味方キャラクタ）を模した形状を有し、
前記関連表示（味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ）は前記特定キャラクタの画像を含み、
前記演出実行手段は、
前記特定キャラクタがバトルを行うバトル演出（味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出）を前記表示手段（画像表示装置５）において実行可能であり、
前記バトル演出が実行された場合、前記有利状態に制御されるときに、前記特定キャラクタが勝利する勝利演出（味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利演出）を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２８３７】
このような遊技機によれば、可動役物と、表示手段に表示される特定キャラクタとの関連性により、一連の演出に一体感を持たせることができるとともに、遊技者にとって特定キャラクタが重要なキャラクタであることを認識させ、遊技者が特定キャラクタに強い関心や親しみを持つようにすることができる。
【２８３８】
手段３３の遊技機は、
手段３１または手段３２の遊技機であって、
前記対応表示（保留表示，アクティブ表示）の表示態様として、前記第１態様（通常態様）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、前記第２態様（赤色態様）よりも前記有利状態に制御される期待度が低い所定態様（青色態様）があり、
前記演出実行手段は、前記態様変化演出として、前記対応表示を前記第１態様から前記所定態様に変化させる第１態様変化演出（通常態様から青色態様への変化）と、前記対応表示を前記第１態様から前記第２態様に変化させる第２態様変化演出（通常態様から赤色態様への変化）と、を実行可能であり、
前記第２態様変化演出が実行される場合に当該第２態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を投げる第１作用演出または第２作用演出）が実行される割合は、前記第１態様変化演出が実行される場合に当該第１態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記作用演出が実行される割合よりも高 く、
前記演出実行手段は、

前記可動役物（可動体０２ＴＭ１００）を、前記第１位置（初期位置）から、前記第１位置と前記第２位置（最大演出位置）との間の所定位置（中間演出位置）に移動させることが可能であり、
前記可動役物を前記所定位置から前記第１位置に移動させることに対応して前記関連表示（味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ）を表示させ、該関連表示が前記対応表示に作用する前記作用演出を実行し、該作用演出の対象となった対応表示を対象とした前記第１態様変化演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２８３９】
このような遊技機によれば、態様変化演出を多様化することができるとともに、可動役物が動作したときに、作用演出が実行されることに対する期待感を抱かせることができる。
【２８４０】
手段３４の遊技機は、
手段３１から手段３３の何れかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、前記作用演出として、第１作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を１個投げる第１作用演出）と、該第１作用演出よりも視認性が高い第２作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を３個投げる第２作用演出）と、を実行可能であり、
前記第２態様変化演出が実行される場合に当該第２態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記第２作用演出が実行される割合は、前記第１態様変化演出が実行される場合に当該第１態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記第２作用演出が実行される割合よりも高い
ことを特徴とする遊技機。
【２８４１】
このような遊技機によれば、作用演出を多様化することができるとともに、作用演出に登場するキャラクタに注目させることができる。また、視認性が高い作用演出が実行されることによって、対応表示がより期待度の高い態様に変化する期待感を持たせることができる。
【２８４２】
手段３５の遊技機は、
手段３１から手段３４の何れかに記載の遊技機であって、
前記可動役物（可動体０２ＴＭ１００）は前記特定キャラクタ（可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタ）の顔を模した形状を有し、
前記関連表示（味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ）は前記特定キャラクタの顔の画像を含み、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、前記可動役物演出の実行後、前記可動役物が前記第２位置（最大演出位置）から前記第１位置（初期位置）に移動しているときと、前記可動役物が前記第１位置（初期位置）まで移動したときとで、前記関連表示（味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ）を前記表示手段（画像表示装置５）に継続して表示可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２８４３】
このような遊技機によれば、可動役物と関連表示の関連性を強調することができると共に、可動役物と関連表示との連携によって、特定キャラクタによる演出効果を際立たせることができる。
【２８４４】
手段３６の遊技機は、
手段３１から手段３５の何れかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記作用演出として、第１作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示

に向かって爆弾を１個投げる演出）と、該第１作用演出よりも視認性が高い第２作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を３個投げる演出）と、を実行可能であり、

前記作用演出が実行されることを示唆する示唆演出（変化前兆演出）を実行した後に、前記可動役物演出（中間動作演出）を実行し、前記第１作用演出を実行することが可能であり、

前記示唆演出を実行した後に、前記可動役物演出（最大動作演出）を実行し、前記第２作用演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２８４５】

このような遊技機によれば、示唆演出によって、遊技者に可動役物の動作を期待させるとともに、特定キャラクタの出現を期待させることができる。また、第１作用演出と第２作用演出の何れの作用演出が実行されるかに関心を持たせることができる。

【符号の説明】

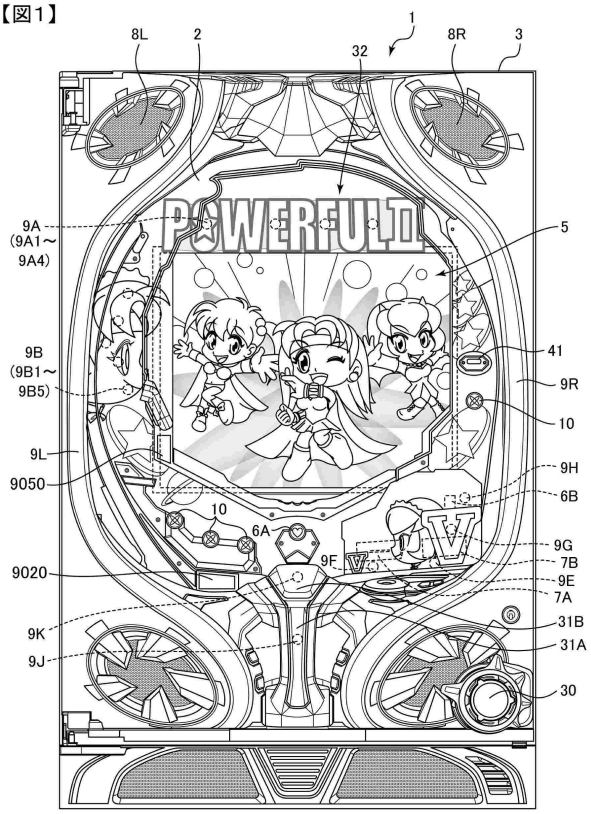
【２８４６】

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、２０　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、５０　第４図柄ユニット、８１，８２，８３　ソレノイド、１００　遊技制御用マイクロコンピュータ、１０１，１２１　ＲＯＭ、１０２，１２２　ＲＡＭ、１０４，１２４　乱数回路、１０６　ＲＴＣ、１１０　スイッチ回路、１１１　出力回路、１２３　表示制御部。

【図面】

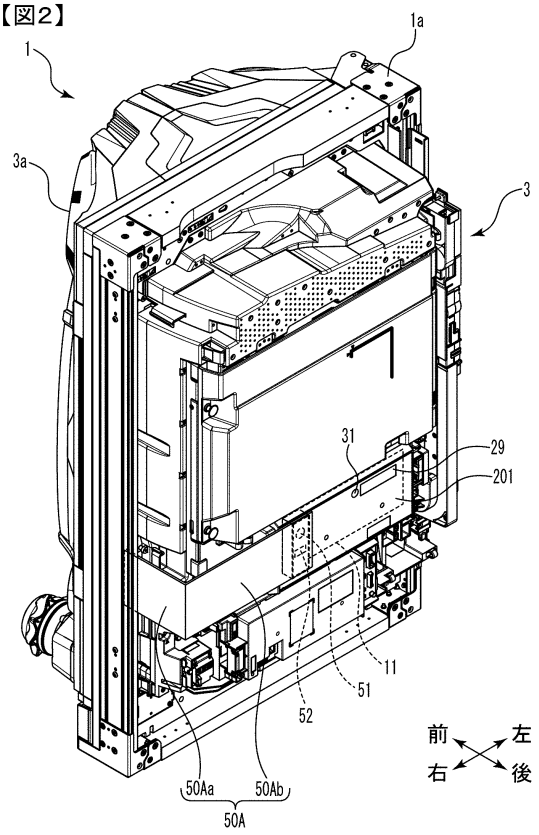
【図１】

【図1】


1
8L
2
32
8R
3
9A
(9A1～
9A4)
5
41
9B
(9B1～
9B5)
9R
10
9L
9050
9H
6B
10
6A
9G
9F
7B
9020
9E
7A
9K
31B
9J
31A
30

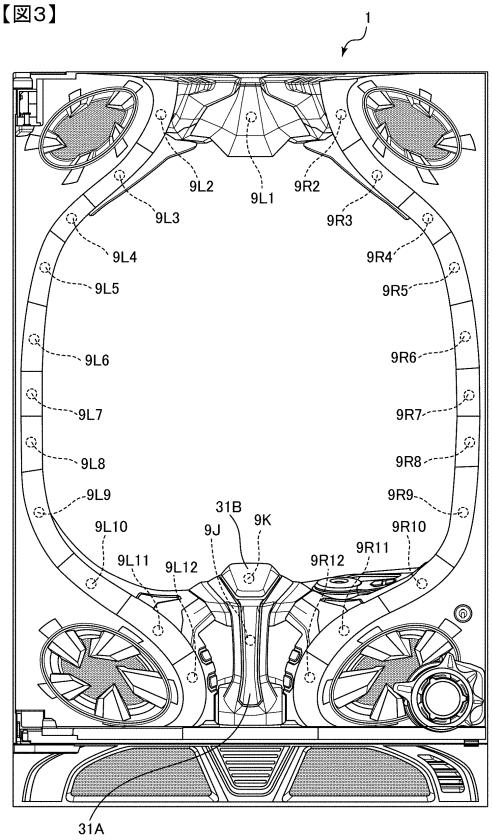
【図２】

【図2】


1
1a
3a
3
31
29
201
11
51
52
前
左
右
後
50Aa
50Ab
50A

【図３】

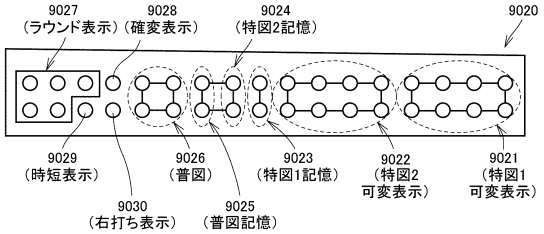
【図3】



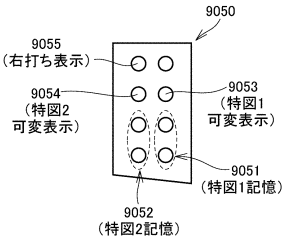
【図４】

【図4】

(a)特図LED基板



(b)第4図柄ユニット

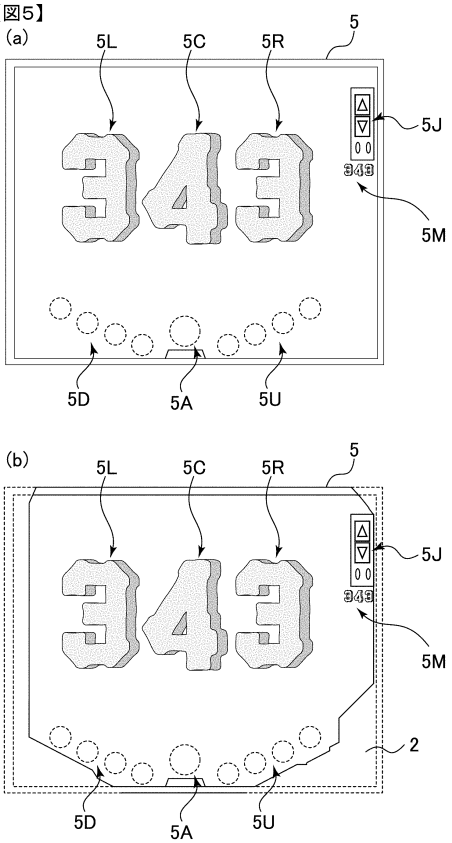


(c)第4図柄ユニットとSPリーチ時の遊技効果ランプとの関係

演出制御コマンド	第4図柄ユニット	遊技効果ランプ
変動パターンコマンド	停止を示す消灯から変動を示す点滅に切り替える	維持
図柄確定コマンド	変動を示す点滅から停止を示す消灯に切り替える	維持

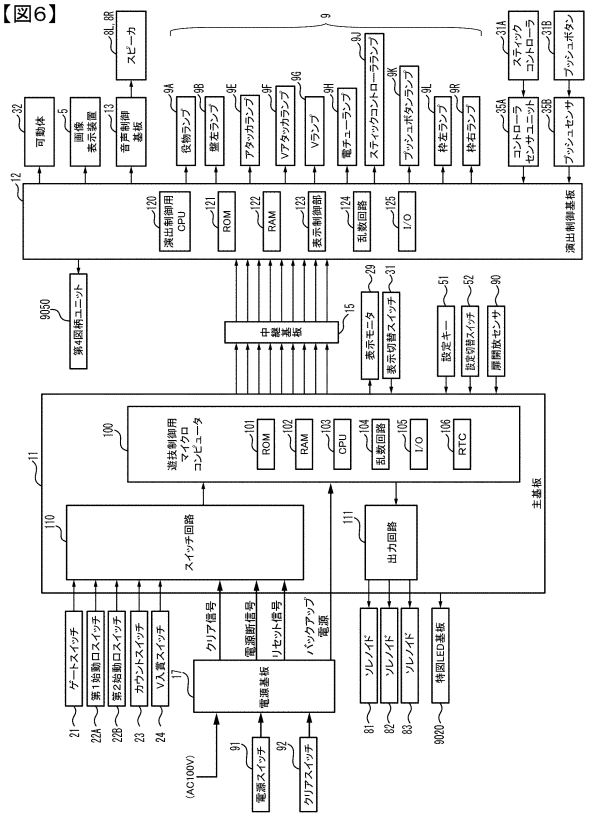
【図５】

【図5】



【図６】

【図6】



【図７】

【図7】

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベース （変動50回まで）	3
通常大当り2	低確率	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り1	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り2	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り3	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り4	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り5	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り6	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	5
確変大当り7	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	7
確変大当り8	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	10
確変大当り9	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	10

【図８】

【図8】

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当り判定 （通常時、確変時共通）	65536
ランダム2	大当り種類判定 （第1特図、第2特図共通）	100
ランダム3	後変動パターン判定 （ハズレ時）	65519
ランダム4	後変動パターン判定 （当り時）	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄当り判定	201

【図９】

【図9】

(a)大当り判定

状態	ランダム1判定値数 （最大判定値65536）
通常時	205
確変時	789

→

大当り確率	ハズレ確率
約1/320	約319/320
約1/83	約82/83

(b)第1特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 （最大判定値100）
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	37
確変大当り3	4
確変大当り4	4

(c)第2特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 （最大判定値100）
確変大当り5	10
確変大当り6	5
確変大当り7	5
確変大当り8	70
確変大当り9	10

【図１０】

【図10】

演出制御コマンド

MODE	EXT	名称	内容
80	××指定	前変動パターン××指定	図柄の前変動パターンの指定（××＝前変動パターン番号）
81	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
81	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
84	××	後変動パターン××指定	図柄の後変動パターンの指定（××＝後変動パターン番号）
8C	01	表示結果1指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定（通常大当り1指定）	通常大当り1に決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定（通常大当り2指定）	通常大当り2に決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定（確変大当り1指定）	確変大当り1に決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定（確変大当り2指定）	確変大当り2に決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定（確変大当り3指定）	確変大当り3に決定されていることの指定
8C	07	表示結果7指定（確変大当り4指定）	確変大当り4に決定されていることの指定
8C	08	表示結果8指定（確変大当り5指定）	確変大当り5に決定されていることの指定
8C	09	表示結果9指定（確変大当り6指定）	確変大当り6に決定されていることの指定
8C	10	表示結果10指定（確変大当り7指定）	確変大当り7に決定されていることの指定
8C	11	表示結果11指定（確変大当り8指定）	確変大当り8に決定されていることの指定
8C	12	表示結果12指定（確変大当り9指定）	確変大当り9に決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定（第1飾り図柄の変動開始指定）
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定（第2飾り図柄の変動開始指定）
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示に移行することを指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当り1を開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	通常大当り2を開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	確変大当り1を開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定	確変大当り2を開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定	確変大当り3を開始することの指定
A0	06	大当り開始6指定	確変大当り4を開始することの指定
A0	07	大当り開始7指定	確変大当り5を開始することの指定
A0	08	大当り開始8指定	確変大当り6を開始することの指定
A0	09	大当り開始9指定	確変大当り7を開始することの指定
A0	10	大当り開始10指定	確変大当り8を開始することの指定
A0	11	大当り開始11指定	確変大当り9を開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XX で示す回数目の大入賞口開放中表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A2	××	大入賞口開放後指定	XX で示す回数目の大入賞口開放後表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A3	01	大当り終了1指定	通常大当り1を終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	通常大当り2を終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	確変大当り1を終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定	確変大当り2を終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定	確変大当り3を終了することの指定
A3	06	大当り終了6指定	確変大当り4を終了することの指定
A3	07	大当り終了7指定	確変大当り5を終了することの指定
A3	08	大当り終了8指定	確変大当り6を終了することの指定
A3	09	大当り終了9指定	確変大当り7を終了することの指定
A3	10	大当り終了10指定	確変大当り8を終了することの指定
A3	11	大当り終了11指定	確変大当り9を終了することの指定
AD	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	××	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン種別）を指定
C7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	bit4=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	bit4=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

【図１１】

【図11】

前変動パターン(メイン側)

前変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間[ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246
8	80	07	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246
9	80	08	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80	09	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861
11	80	0A	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861
12	80	0B	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【図１２】

【図12】

後変動パターン(メイン側)

後変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間[ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	擬似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

【図１３】

【図13】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個,保留1個→0個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(c)保留3個→2個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(d)保留4個→3個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図１４】

【図14】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1,2、確変大当り1,2,5,6,7,8用

後変動パターン		ランダム4判定値数(最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用

後変動パターン		ランダム4判定値数(最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

後変動パターン		ランダム4判定値数(最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	4
10	SP前半(当り)	14
11	SP前半→SP後半(当り)	114
12	SP前半→最終リーチ(当り)	107

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

【図１５】

【図15】

前変動パターン判定

(a)後変動番号1用

前変動パターン		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5,8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	
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6用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	1
9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	60
12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	190

(j)後変動番号12用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	1
9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	50
12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	200

【図１６】

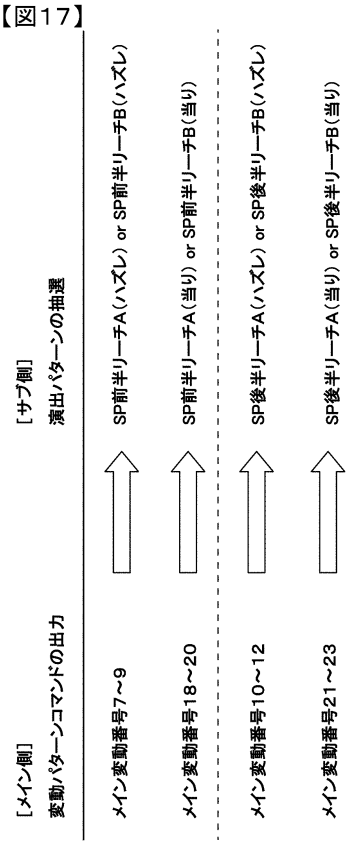
【図16】

全変動パターン(メイン側)

メイン変動番号	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

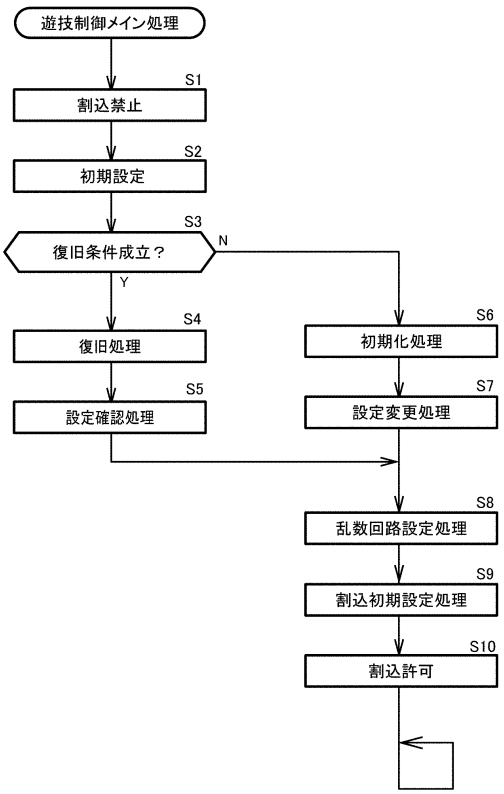
【図１７】

【図17】



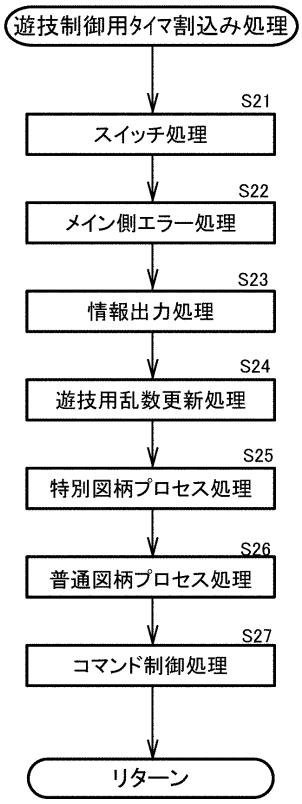
【図１８】

【図18】



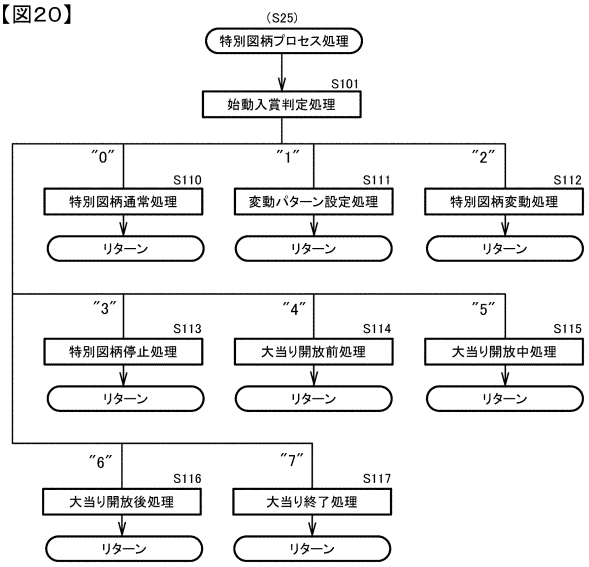
【図１９】

【図19】



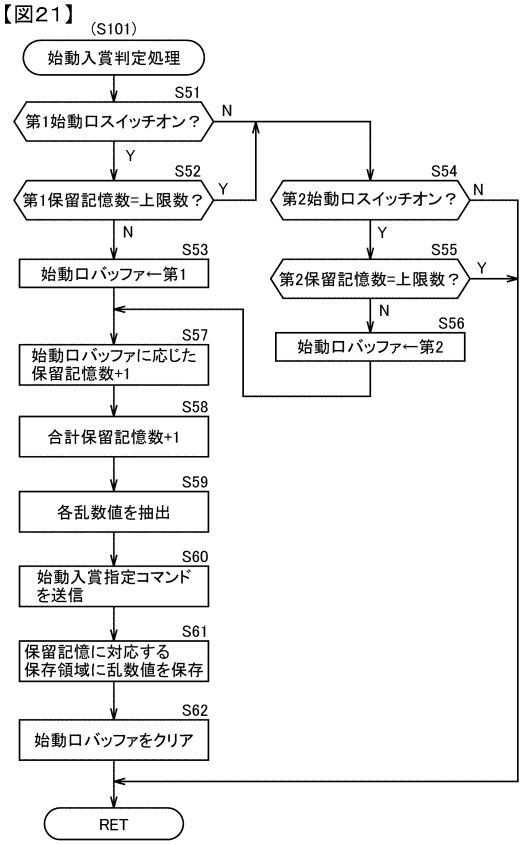
【図２０】

【図20】



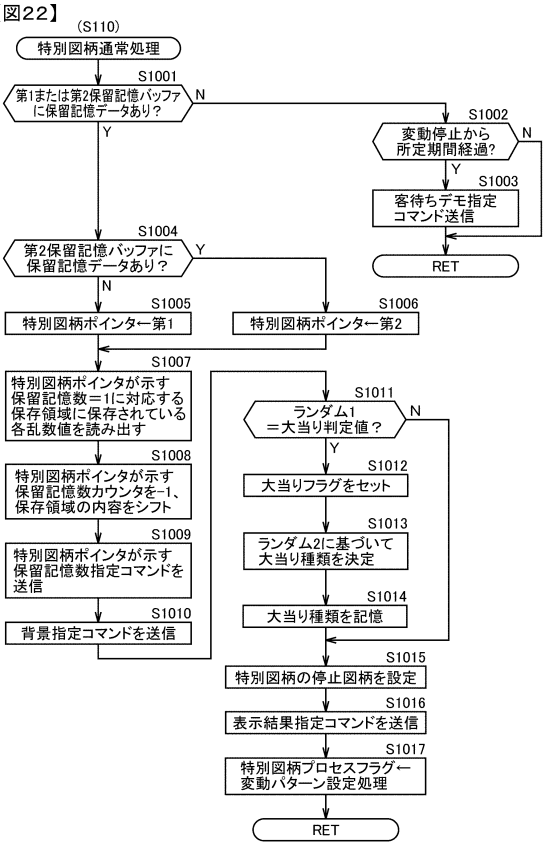
【図２１】

【図21】



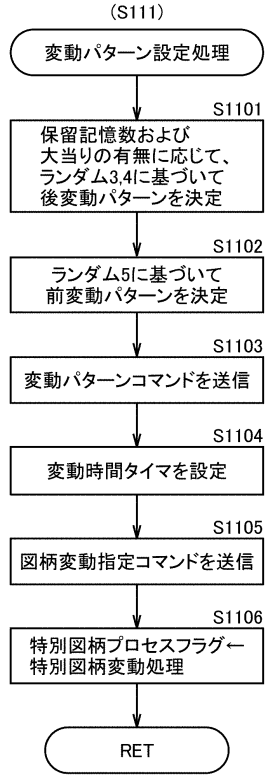
【図２２】

【図22】



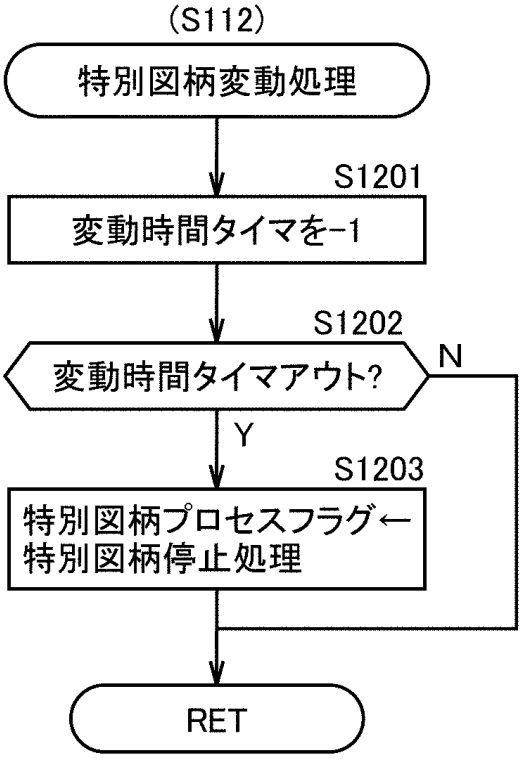
【図２３】

【図23】



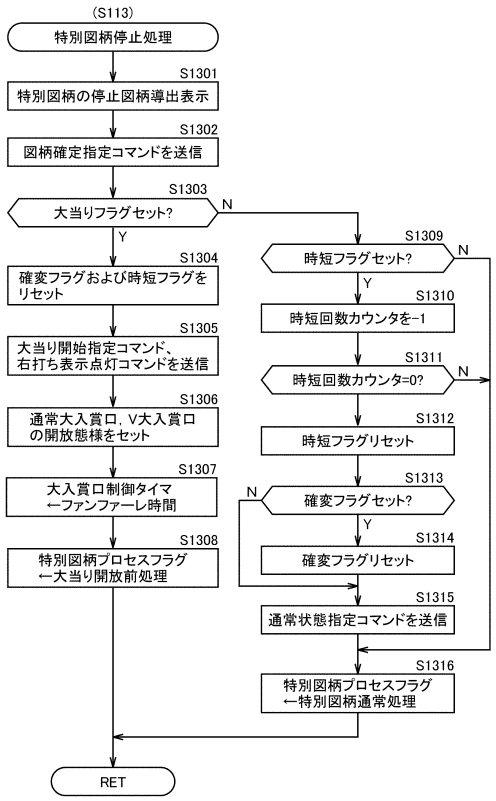
【図２４】

【図24】



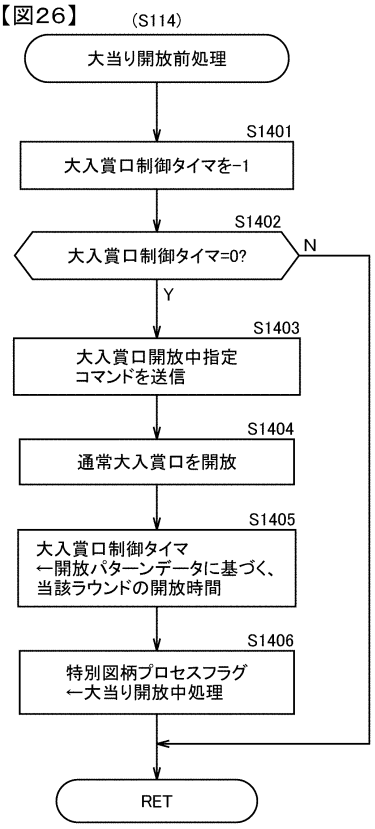
【図２５】

【図25】



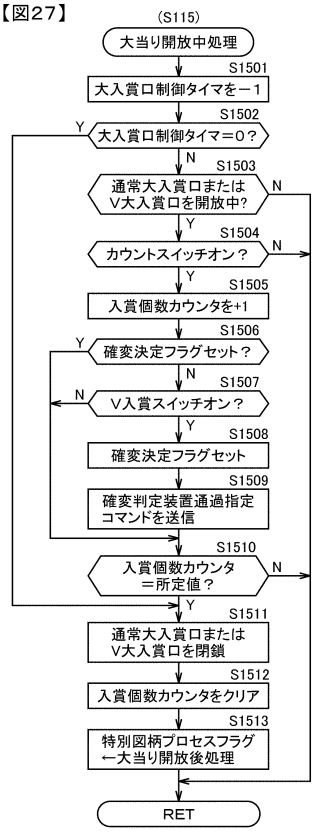
【図２６】

【図26】



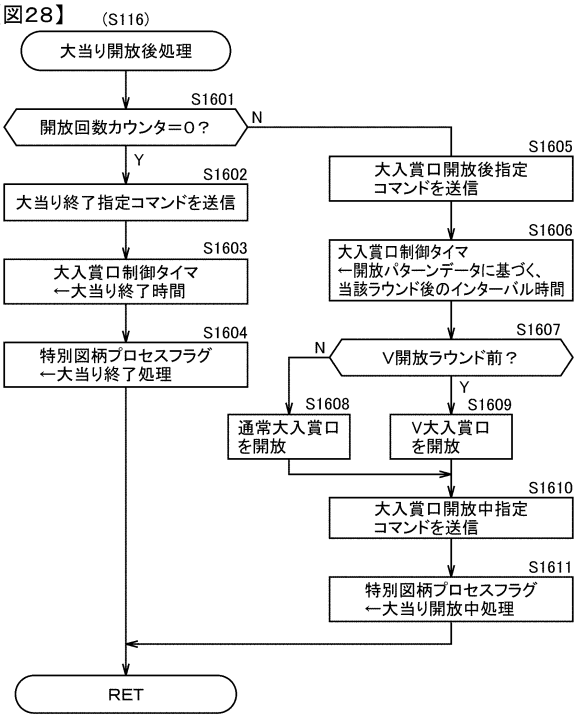
【図２７】

【図27】



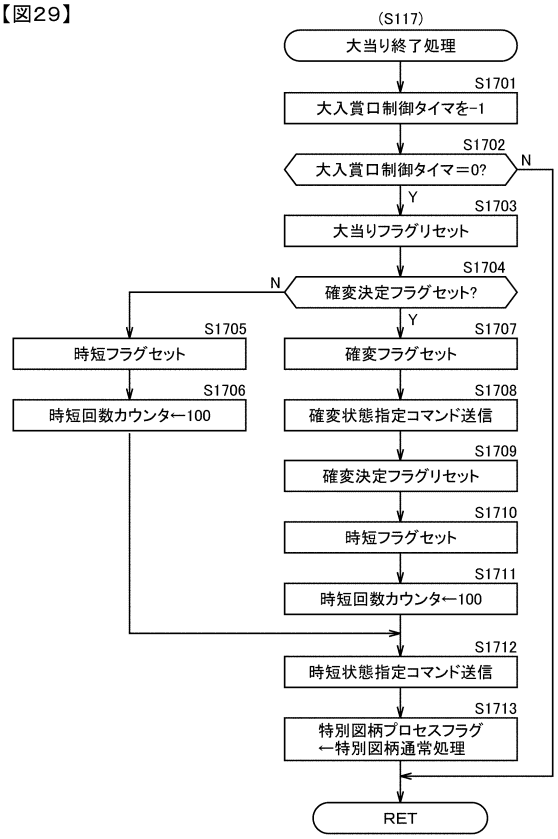
【図２８】

【図28】



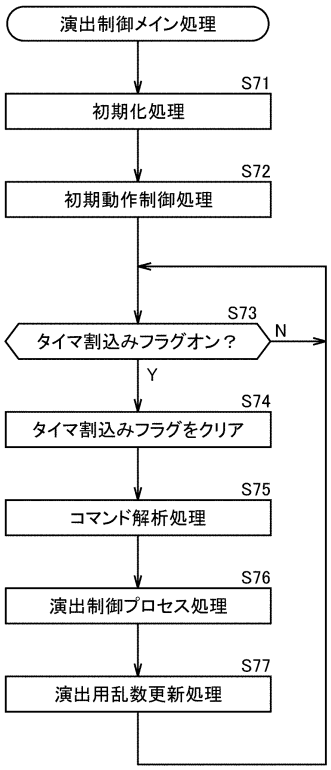
【図２９】

【図29】



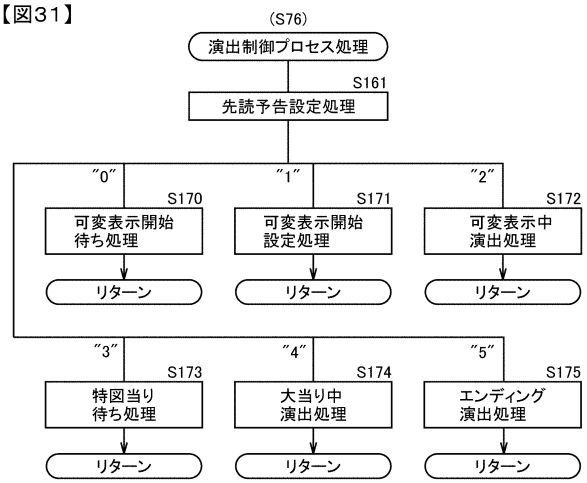
【図３０】

【図30】



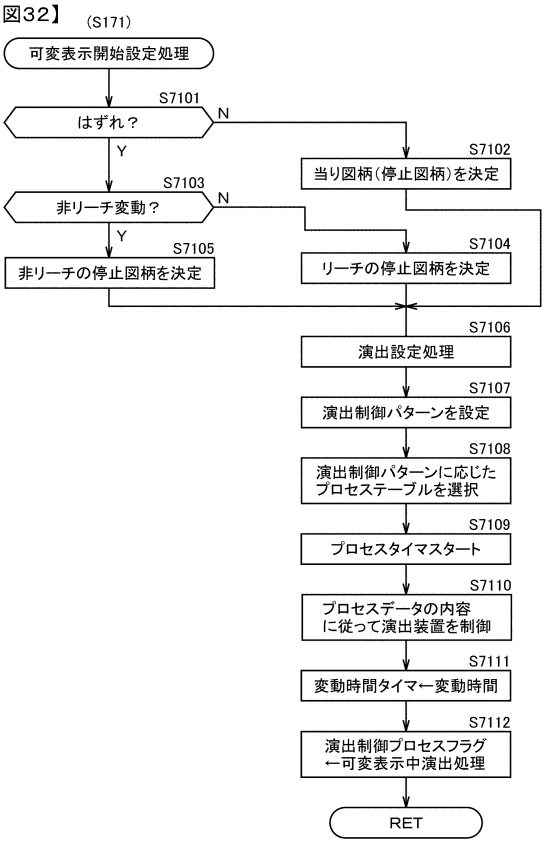
【図３１】

【図31】



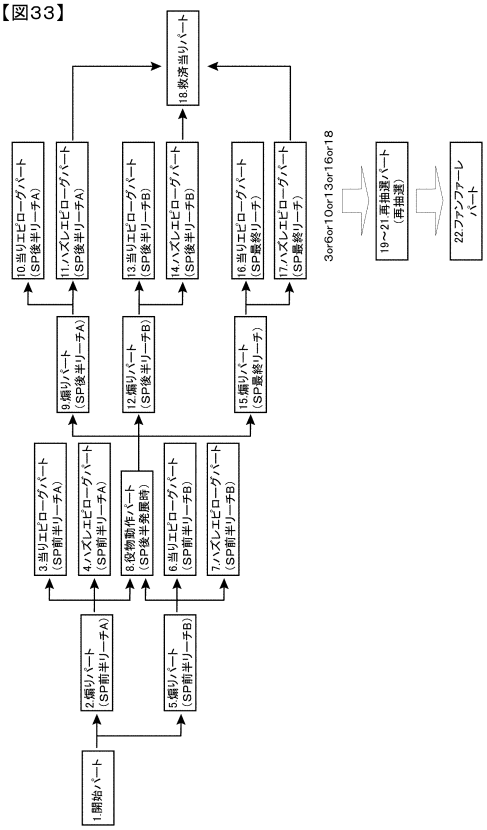
【図３２】

【図32】



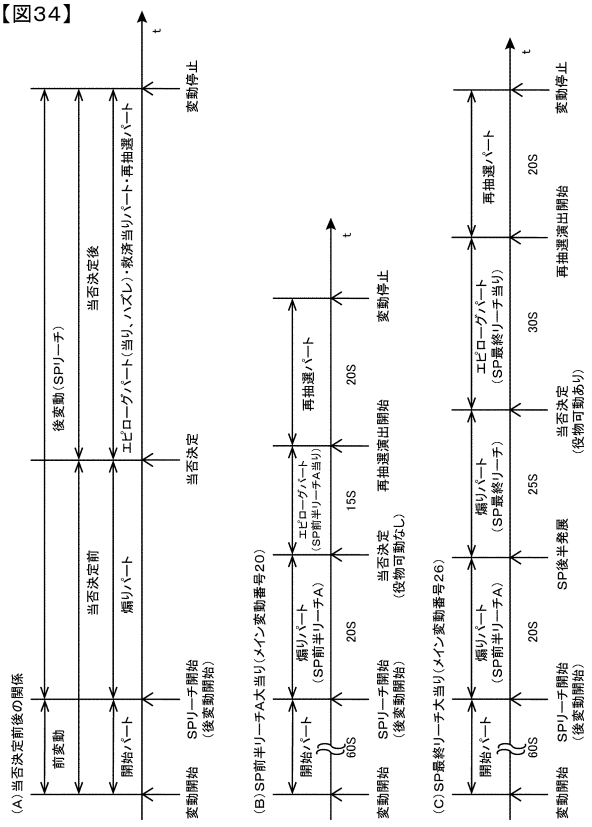
【図３３】

【図33】



【図３４】

【図34】



【図３５】

【図35】

1．開始パート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
a1	ta1	変動開始	背景黄点灯
a2	ta2	next停止	赤点滅
a3	ta3	×2表示	白点滅(2回)
a4	ta4	再変動	背景黄点灯
a5	ta5	next停止	赤点滅
a6	ta6	×3表示	白点滅(2回)
a7	ta7	再変動	背景黄点灯
a8	ta8	リーチテンパイ	赤点滅
a9	ta9	背景暗転開始	赤点灯
a10	ta10	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a11	ta11	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a12	ta12	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a13	ta13	シャッター閉まる	赤点灯(輝度低下で維持)
a14	ta14	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a15	ta15	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a16	ta16	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a17	ta17	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a18	ta18	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a19	ta19	シャッター開く(SP前半リーチAの画面)	消灯

150msec

150msec

【図３６】

【図36】

2．煽りパート（SP前半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
b1	tb1	タイトル表示	消灯
b2	tb2	タイトル消える	赤点滅
b3	tb3	敵キャラ登場	赤点灯
b4	tb4	対峙	左：緑点灯、右：赤点灯
b5	tb5	対峙	左：緑点滅、右：赤点灯
b6	tb6	対峙	左：緑点灯、右：赤点滅
b7	tb7	夢夢アップ	緑点滅
b8	tb8	夢夢追っかけ	緑点滅
b9	tb9	爆チュー逃げる	赤点滅
b10	tb10	部屋背景	黄点灯(長)
b11	tb11	夢夢追っかけ	左：緑点滅、右：赤点灯
b12	tb12	夢夢追っかけ	左：緑点灯、右：赤点灯
b13	tb13	爆チュー逃げる	赤点滅
b14	tb14	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
b15	tb15	爆チューアップ	赤点灯
b16	tb16	夢夢アップ	緑点灯
b17	tb17	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
b18	tb18	当否決定前	白点灯

1560msec

150msec

210msec

600000msec
(10分データ)

2000msec
表示維持

【図３７】

【図37】

3．当りエピローグパート（SP前半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
c1	tc1	爆チュー捕まえる	白点滅(tb18より明るめ)
c2	tc2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
c3	tc3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
c4	tc4	図柄出し	白点滅
c5	tc5	図柄出し	白点滅
c6	tc6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec
(10分データ)

4．ハズレエピローグパート（SP前半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
d1	td1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tb18より暗め)
d2	td2	残念	白点灯(td1より暗め)
d3	td3	画面暗転	消灯
d4	td4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データ
をループ

【図３８】

【図38】

5．煽りパート（SP前半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
e1	te1	タイトル表示	消灯
e2	te2	タイトル消える	緑点滅
e3	te3	対戦キャラ登場	緑点灯
e4	te4	対峙	左：緑点灯、右：クリーム点灯
e5	te5	対峙	左：緑点滅、右：クリーム点灯
e6	te6	対峙	左：緑点灯、右：クリーム点滅
e7	te7	夢夢のターン	緑点滅
e8	te8	パック表示	白点滅(2回)
e9	te9	ボインゴ防ぐ	クリーム点灯
e10	te10	パック宙を舞う	左：緑点灯、右：クリーム点灯
e11	te11	ボインゴターン	クリーム点滅
e12	te12	パック表示	白点滅(3回)
e13	te13	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e14	te14	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e15	te15	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e16	te16	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e17	te17	当否決定前	白点灯

150msec

210msec

150msec

150msec

150msec

600000msec
(10分データ)

2000msec
表示維持

【図３９】

【図39】

6．当りエピローグパート（SP前半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
f1	tf1	夢夢攻撃	白点滅(te17より明るめ)
f2	tf2	ポインゴ攻撃受ける	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)

f5〜f6：5000msec
f7：600000msec (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)

g1〜g2：200msec
g3：5800msec
g4〜g5：輝度データをループ

【図４０】

【図40】

8．役物動作パート（SP後半発展時）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
h1	th1	役物落下	赤点滅
h2	th2	役物落下	赤点滅
h3	th3	役物落下	赤点滅

h1〜h3：7000msec

【図４１】

【図41】

9．煽りパート（SP後半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
i1	ti1	タイトル表示	黄点灯(短)
i2	ti2	対峙	左：白点灯、右：赤点灯
i3	ti3	対峙	左：緑点滅、右：赤点灯
i4	ti4	対峙	左：紫点滅、右：赤点灯
i5	ti5	対峙	左：白点灯、右：赤点滅
i6	ti6	ジャム表示	紫点滅
i7	ti7	夢夢表示	緑点滅
i8	ti8	爆チュー表示	赤点滅
i9	ti9	ジャム追っかけ	紫点滅
i10	ti10	爆チュー逃げる	赤点滅
i11	ti11	部屋背景	黄点灯(長)
i12	ti12	ジャム追っかけ	左：紫点滅、右：赤点灯
i13	ti13	ジャム追っかけ	左：紫点灯、右：赤点灯
i14	ti14	ジャムジャンプ	白点滅(3回)
i15	ti15	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i16	ti16	爆チュー捕まえられず	左：紫点滅、右：赤点灯
i17	ti17	夢夢宇幕	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

i1：1130msec
i11：1560msec
i14：210msec
i15：150msec
i20：1330msec
i23：210msec
i24：150msec
i35：210msec
i36：1000msec
i37〜i38：600000msec (10分データ)
i39：SP前半より長い3000msec表示維持

【図４２】

【図42】

10．当りエピローグパート（SP後半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
j1	tj1	爆チュー捕まえる	白点滅(ti39より明るめ)
j2	tj2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
j3	tj3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
j4	tj4	図柄出し	白点滅
j5	tj5	図柄出し	白点滅
j6	tj6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

j4〜j5：5000msec
j6：600000msec (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)

k1：200msec
k2〜k3：5800msec
k5：輝度データをループ

【図４３】

【図43】

12．煽りパート（SP後半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
n1	tn1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
n2	tn2	対峙	左：白点滅、右：赤点灯	
n3	tn3	カニ攻撃	白点滅(2回)	150msec
n4	tn4	2人逃げる	白点滅(3回)	210msec
n5	tn5	2人ジャンプ	黄点灯(短)	1130msec
n6	tn6	ビームが通過	黄点灯(長)	1560msec
n7	tn7	2人が安堵	左：紫点滅、右：ピンク点灯	
n8	tn8	ジャムアップ	紫点滅	
n9	tn9	ジャム攻撃	紫点滅	
n10	tn10	カニダメージ受ける	赤点滅	
n11	tn11	対峙	左：白点灯、右：赤点灯	
n12	tn12	カニ攻撃	白点滅(2回)	150msec
n13	tn13	2人逃げる	白点滅(3回)	210msec
n14	tn14	ビーム	黄点灯(中)	1330msec
n15	tn15	2人がダメージ受ける	白点滅(3回)	
n16	tn16	2人が立ち上がる	左：紫点灯、右：ピンク点灯	210msec
n17	tn17	ナナアップ	ピンク点灯	
n18	tn18	ナナ祈り	ピンク点滅	
n19	tn19	カニ混乱	白点滅(3回)	210msec
n20	tn20	カニ怒る	赤点灯	
n21	tn21	カニ攻撃	赤点滅	
n22	tn22	ナナダメージ受ける	白点滅(3回)	210msec
n23	tn23	ジャムリモコン操作	紫点滅	
n24	tn24	ジャムリモコン操作	紫点灯	
n25	tn25	天から手が出る	白点滅(2回)	150msec
n26	tn26	カニを捕まえに行く	白点滅(2回)	150msec
n27	tn27	当否決定前	白点灯維持	600000msec (10分データ)

SP前半より長い 3000msec 表示維持

【図４４】

【図44】

13．当りエピローグパート（SP後半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
o1	to1	カニ捕まえる	白点滅(tn27より明るめ)	
o2	to2	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o3	to3	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o4	to4	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o5	to5	静止画	レインボー点灯(なめらか)	
o6	to6	図柄出し	白点滅	5000msec
o7	to7	図柄出し	白点滅	
o8	to8	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)

14．ハズレエピローグパート（SP後半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
p1	tp1	カニ捕まえられず	白点灯(tn27より暗め)	200msec
p2	tp2	カニ逃げる	白点灯(tp1より暗め)	5800msec
p3	tp3	残念	白点灯(tp1より暗め)	
p4	tp4	画面暗転	消灯	
p5	tp5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)	輝度データをループ

【図４５】

【図45】

15．煽りパート（SP最終リーチ）

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
r1	tr1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
r2	tr2	対峙	左：白点滅、右：赤点灯	
r3	tr3	対峙	左：白点灯、右：赤点滅	
r4	tr4	AD表示	オレンジ点滅	
r5	tr5	メイドA表示	青点滅	
r6	tr6	メイドB表示	ハワイアンブルー点滅	
r7	tr7	ナナ表示	ピンク点滅	
r8	tr8	ジャム表示	紫点滅	
r9	tr9	夢夢表示	緑点滅	
r10	tr10	爆チュー表示	赤点滅	
r11	tr11	メイドA追っかけ	青点滅	
r12	tr12	AD＆メイドA追っかけ	左：オレンジ点滅、右：青点滅	
r13	tr13	爆チュー逃げる	赤点滅	
r14	tr14	爆チュー逃げる	赤点灯	
r15	tr15	街背景	黄点灯(長)	1560msec
r16	tr16	ナナ追っかけ	ピンク点滅	
r17	tr17	メイドB＆ナナ追っかけ	左：ハワイアンブルー点滅、右：ピンク点滅	
r18	tr18	爆チュー逃げる	赤点滅	
r19	tr19	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r20	tr20	夢夢追っかけ	緑点滅	
r21	tr21	夢夢＆ジャム追っかけ	左：紫点滅、右：緑点滅	
r22	tr22	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r23	tr23	爆チュー逃げる	赤点滅	
r24	tr24	ADアップ	オレンジ点灯	

・
・
・

【図４６】

【図46】

15．煽りパート（SP最終リーチ）

・
・
・

r25	tr25	ADジャンプ	オレンジ点滅
r26	tr26	メイドAアップ	青点灯
r27	tr27	メイドAジャンプ	青点滅
r28	tr28	メイドBアップ	ハワイアンブルー点灯
r29	tr29	メイドBジャンプ	ハワイアンブルー点滅
r30	tr30	ナナアップ	ピンク点灯
r31	tr31	ナナジャンプ	ピンク点滅
r32	tr32	ジャムアップ	紫点灯
r33	tr33	ジャムジャンプ	紫点滅
r34	tr34	夢夢アップ	緑点灯
r35	tr35	夢夢ジャンプ	緑点滅
r36	tr36	味方6人アップ	白点滅(2回) 150msec
r37	tr37	味方6人アップ	白点灯
r38	tr38	爆チュー表示	赤点灯
r39	tr39	爆チューアップ	赤点滅
r40	tr40	爆チューアップ＋ボタン表示	白点滅(3回) 210msec
r41	tr41	カットイン	赤点灯or緑点灯
r42	tr42	カットイン捌ける	白点灯
r43	tr43	味方6人表示	白点灯
r44	tr44	爆チュー表示	赤点灯
r45	tr45	味方6人表示	白点灯
r46	tr46	爆チュー表示	赤点灯
r47	tr47	味方6人表示	白点滅(3回) 210msec
r48	tr48	爆チュー表示⇔味方6人表示	赤点灯
r49	tr49	トリガ表示中央へ	赤点灯
r50	tr50	トリガ表示中央へ	赤点灯
r51	tr51	当否決定前(引け表示)(静止画1)	赤点滅
r52	tr52	当否決定前(引け表示)(静止画2)	赤点滅
r53	tr53	当否決定前(引け表示)(静止画3)	赤点滅
r54	tr54	当否決定前(引け表示)(静止画4)	赤点滅

【図４７】

【図47】

16．当りエピローグパート（SP最終リーチ）

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
s1	ts1	役物落下	レインボー点滅	10000msec
s2	ts2	役物落下	レインボー点滅	
s3	ts3	役物落下	レインボー点滅	
s4	ts4	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)	
s5	ts5	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)	
s6	ts6	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)	
s7	ts7	静止画	レインボー点灯(なめらか)	
s8	ts8	図柄出し	白点滅	5000msec
s9	ts9	図柄出し	白点滅	
s10	ts10	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)

17．ハズレエピローグパート（SP最終リーチ）

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
u1	tu1	爆チュー逃げる	白点灯(tr54より暗め)	200msec
u2	tu2	残念	白点灯(tu1より暗め)	3900msec
u3	tu3	画面暗転	消灯	
u4	tu4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)	輝度データをループ

【図４８】

【図48】

18．救済当りパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
v1	tv1	救済演出	赤点灯 (td4,tg5,tk5,tp5,tu4より明るめ)	19800msec
v2	tv2	ホワイトアウト	白点灯	700msec
v3	tv3	図柄出し	白点滅	5000msec
v4	tv4	図柄出し	白点滅	
v5	tv5	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)

【図４９】

【図49】

各リーチの当りエピローグパートの最終部分

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A1	tA1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A2	tA2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A3	tA3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A4	tA4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A5	tA5	図柄出し(2図柄通常サイズ)	レインボー点灯(なめらか)

19．再抽選パート（操作前）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A6	tA6	再抽選演出スタート(2図柄揺れ)	消灯
A7	tA7	2図柄揺れ	消灯
A8	tA8	2図柄揺れ	消灯
A9	tA9	再抽選演出による動き始め(2図柄縮小)	赤点滅
A10	tA10	2図柄縮小	赤点滅
A11	tA11	2図柄→3図柄へ	赤点滅(高速)
A12	tA12	3図柄表示	赤点滅(高速)
A13	tA13	3図柄→4図柄へ	赤点滅(高速)
A14	tA14	4図柄表示	赤点滅(高速)
A15	tA15	4図柄→5図柄へ	赤点滅(高速)
A16	tA16	5図柄表示	赤点滅(高速)
A17	tA17	5図柄→6図柄へ	赤点滅(高速)
A18	tA18	6図柄表示	赤点滅(高速)
A19	tA19	6図柄→7図柄へ	赤点滅(高速)
A20	tA20	7図柄表示	赤点滅(高速)
A21	tA21	7図柄→1図柄へ	赤点滅(高速)
A22	tA22	1図柄表示	赤点滅(高速)
A23	tA23	1図柄→2図柄へ	赤点滅(高速)
A24	tA24	2図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A25	tA25	2図柄→3図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A26	tA26	3図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A27	tA27	3図柄→4図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A28	tA28	4図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A29	tA29	4図柄→5図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A30	tA30	5図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A31	tA31	5図柄→6図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A32	tA32	6図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A33	tA33	6図柄→7図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A34	tA34	7図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A35	tA35	7図柄→1図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A36	tA36	1図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A37	tA37	1図柄→2図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A38	tA38	2図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A39	tA39	2図柄→3図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A40	tA40	3図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A41	tA41	3図柄→4図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A42	tA42	4図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A43	tA43	4図柄→5図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A44	tA44	5図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A45	tA45	5図柄→6図柄へ＋ボタン表示	赤点滅(高速)
A46	tA46	6図柄＋ボタン表示	赤点滅(高速)

【図５０】

【図50】

20．再抽選パート（操作促進後に奇数図柄導出）

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
B1	tB1	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅	
B2	tB2	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅	
B3	tB3	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅	
B4	tB4	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅	
B5	tB5	3図柄通常サイズ	レインボー点滅	
B6	tB6	3図柄揺れ	レインボー点滅	
B7	tB7	通常背景揺れ	レインボー点滅	
B8	tB8	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅	
B9	tB9	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅	600000msec (10分データ)

22．ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
D1	tD1	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	消灯	
D2	tD2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様	600000msec (10分データ)

【図５１】

【図51】

21．再抽選パート（操作促進後に偶数図柄導出）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
C1	tC1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C2	tC2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C3	tC3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C4	tC4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C5	tC5	2図柄通常サイズ	レインボー点灯
C6	tC6	2図柄揺れ	レインボー点灯
C7	tC7	通常背景揺れ	レインボー点灯(なめらか)
C8	tC8	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)
C9	tC9	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)

600000msec
(10分データ)

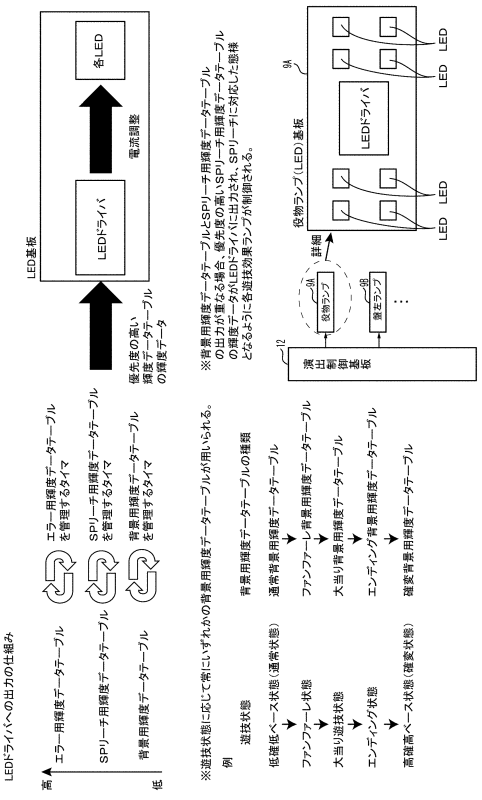
22．ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
E1	tE1	通常背景　図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
E2	tE2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec
(10分データ)

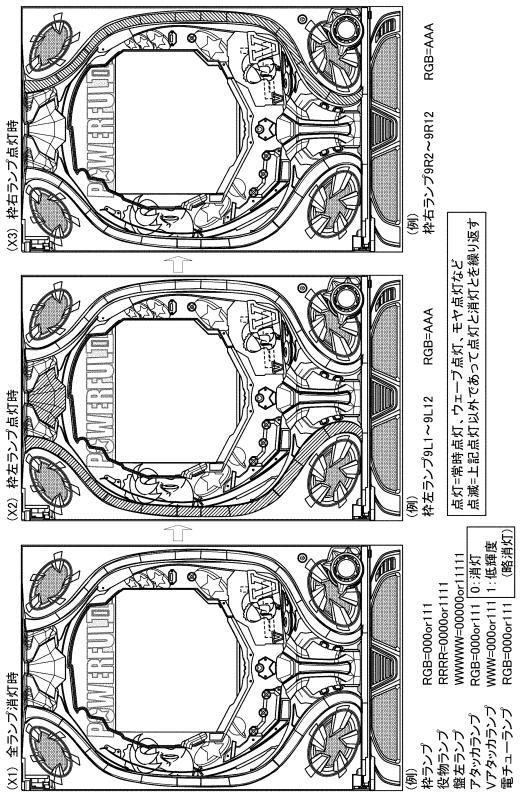
【図５２】

【図52】



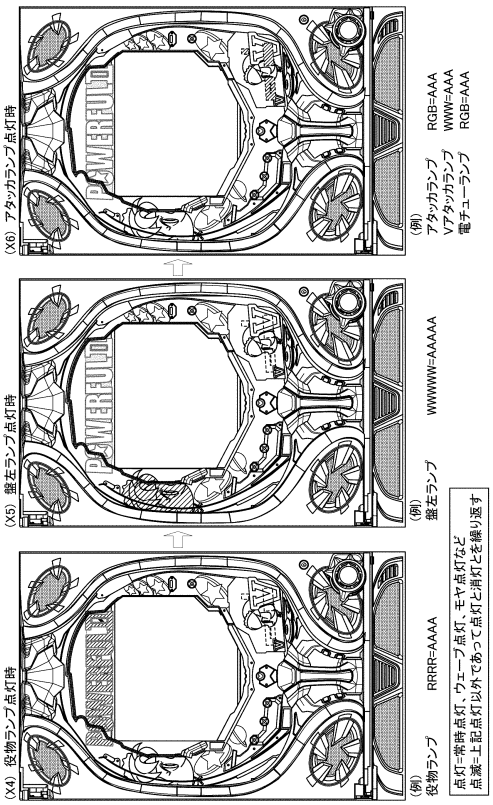
【図５３】

【図53】



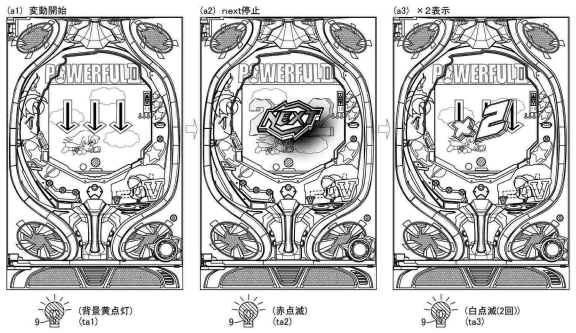
【図５４】

【図54】



【図５５】

【図55】



【図５６】

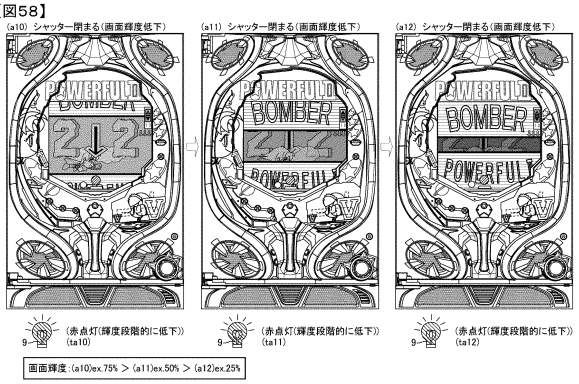
【図56】

【図５７】

【図57】

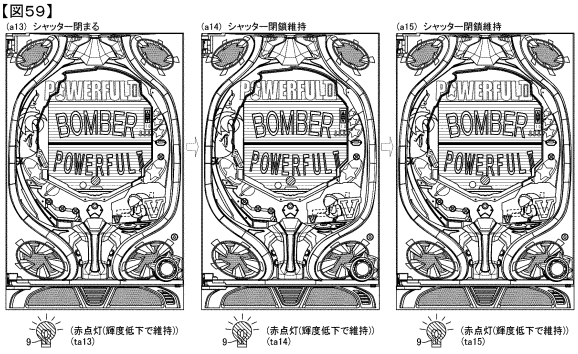
【図５８】

【図58】



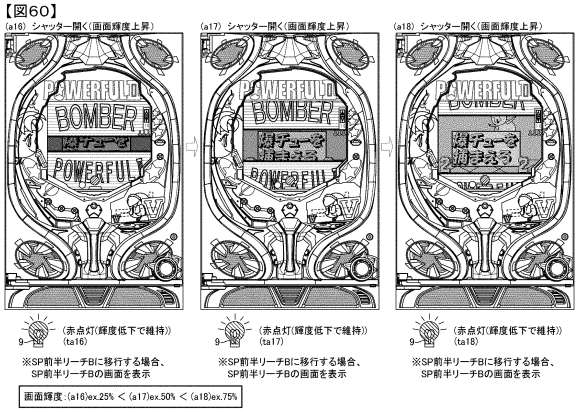
【図５９】

【図59】



【図６０】

【図60】

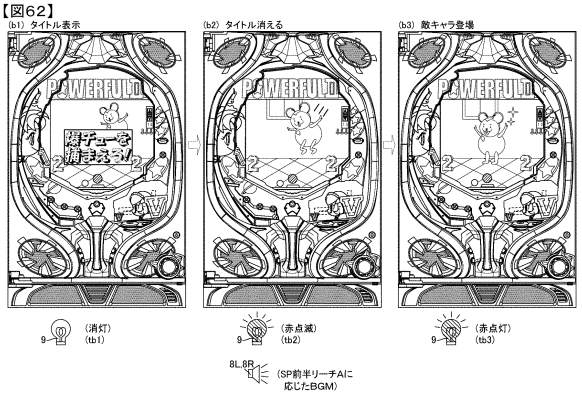


【図６１】

【図61】

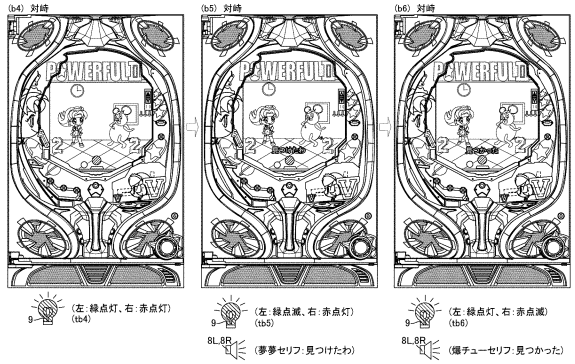
【図６２】

【図62】



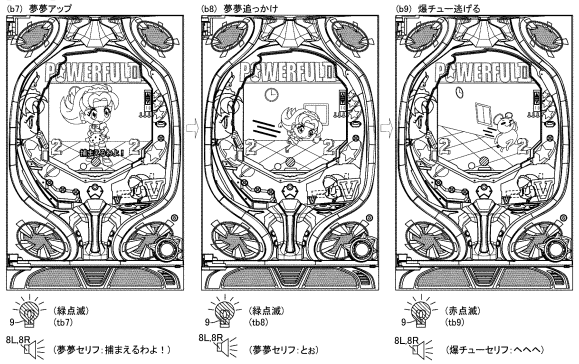
【図６３】

【図63】



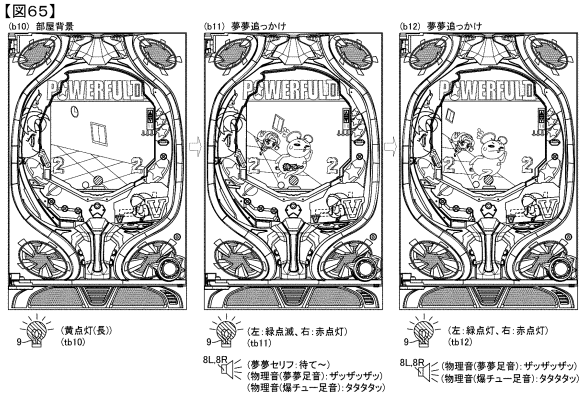
【図６４】

【図64】



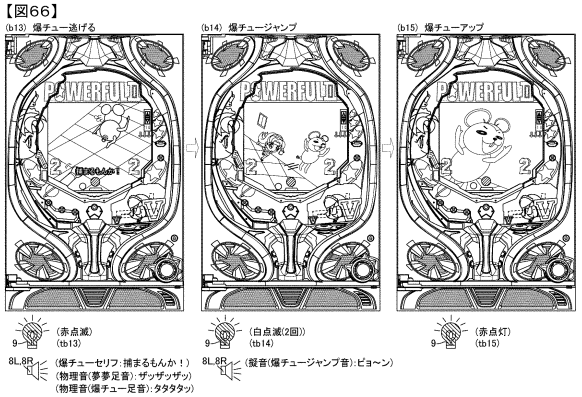
【図６５】

【図65】



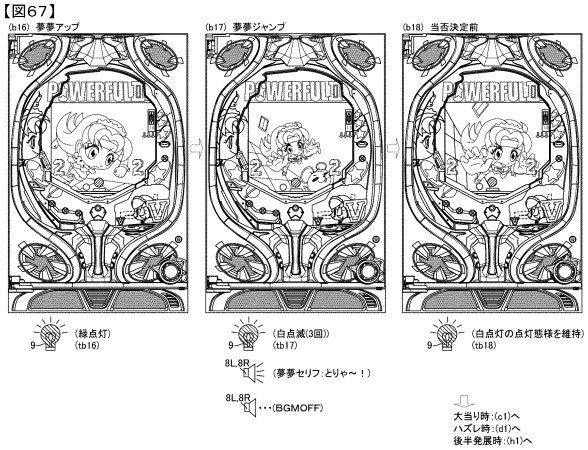
【図６６】

【図66】



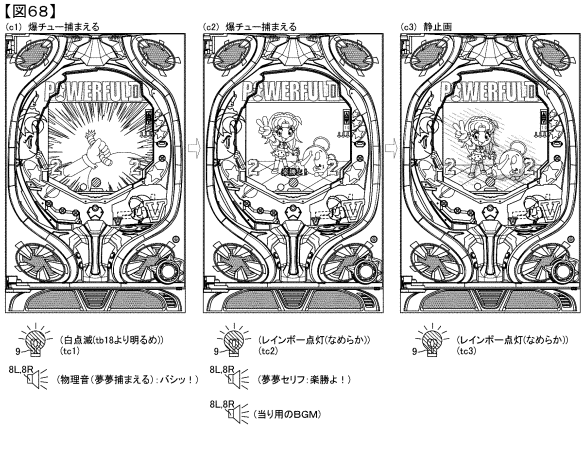
【図６７】

【図67】



【図６８】

【図68】

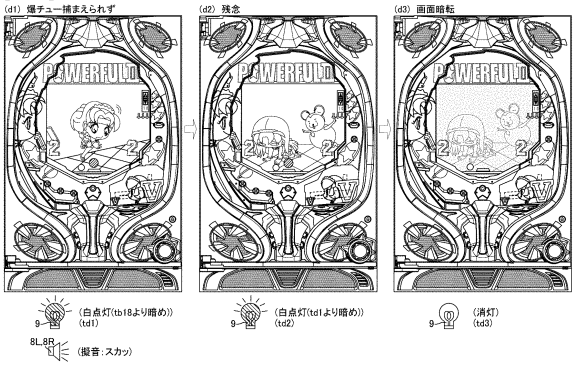


【図６９】

【図69】

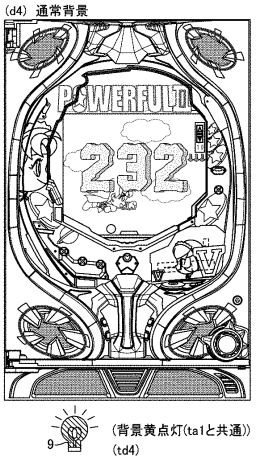
【図７０】

【図70】



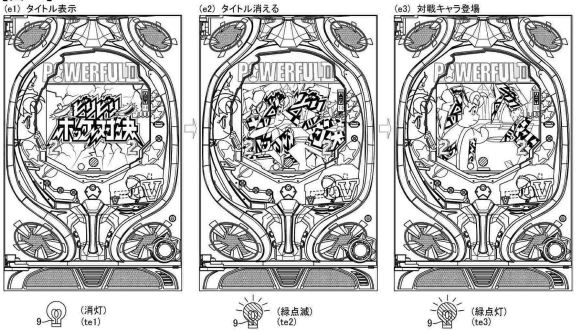
【図７１】

【図71】



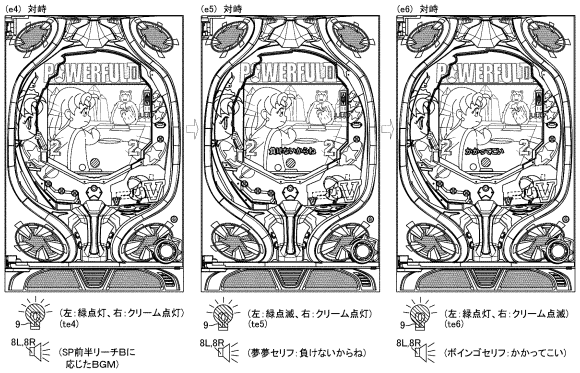
【図７２】

【図72】



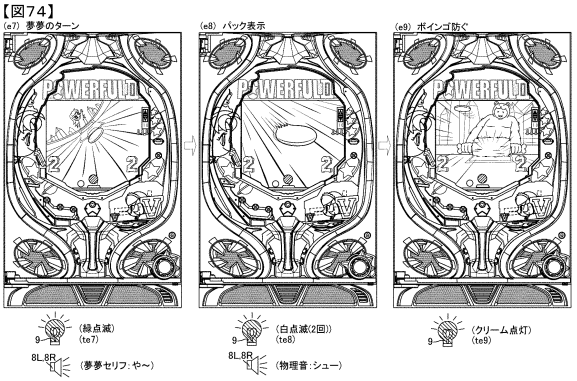
【図７３】

【図73】

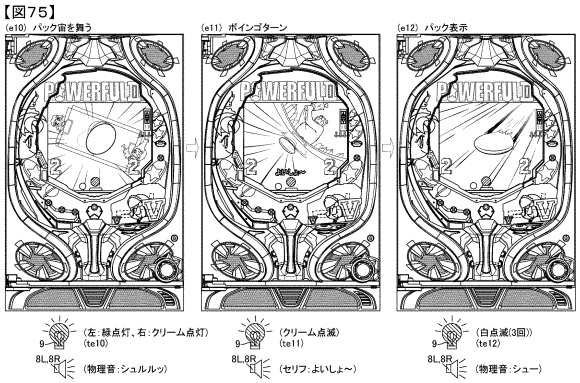


【図７４】

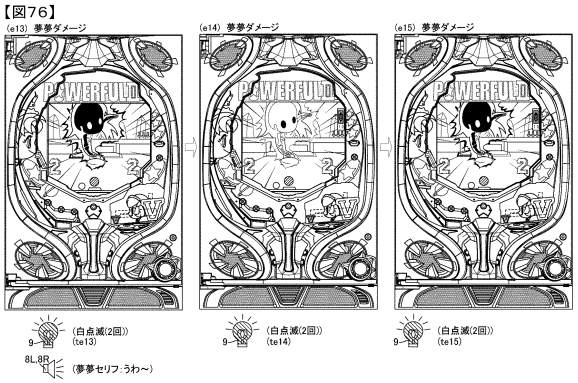
【図74】



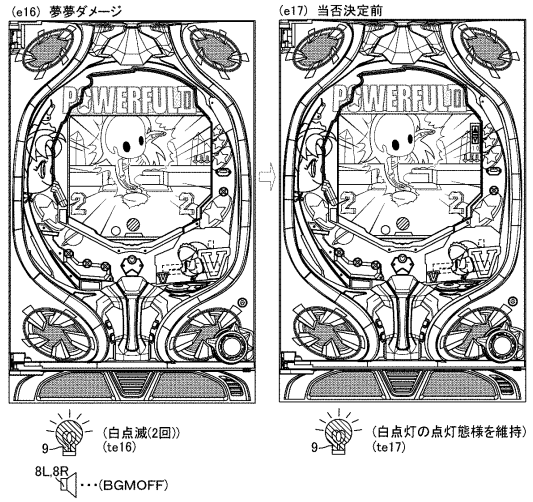
【図７５】



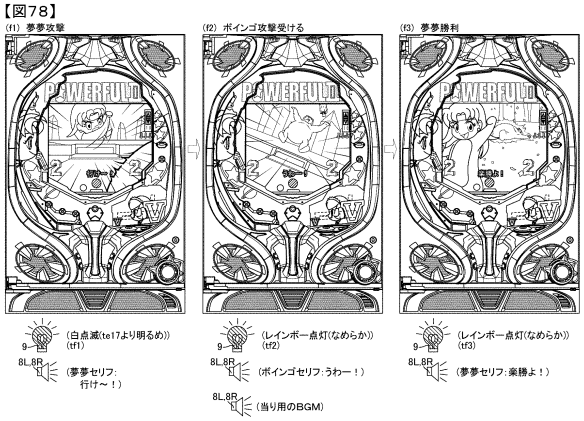
【図７６】



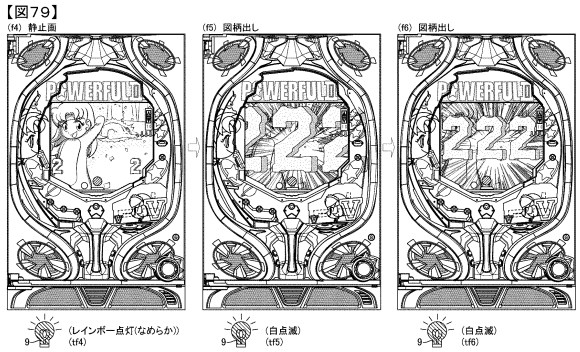
【図７７】



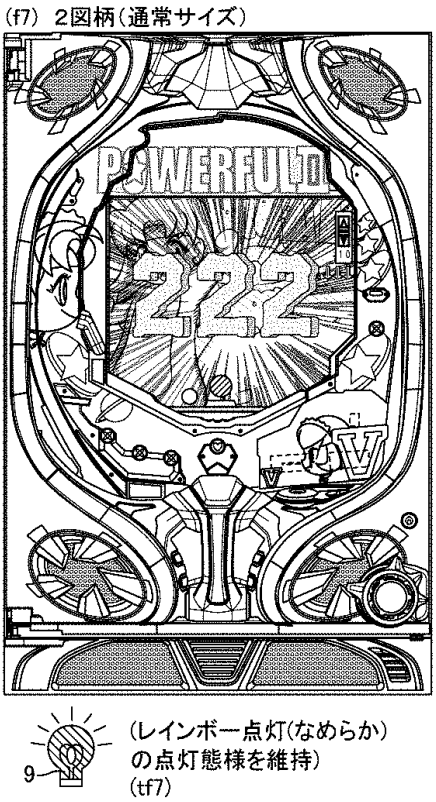
【図７８】



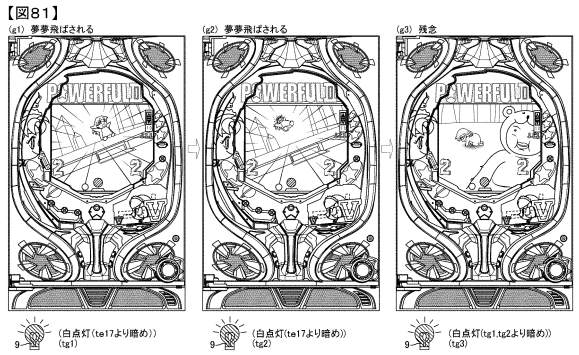
【図７９】



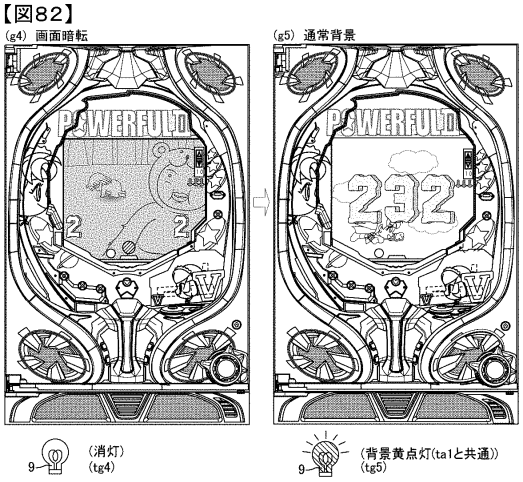
【図８０】



【図８１】



【図８２】

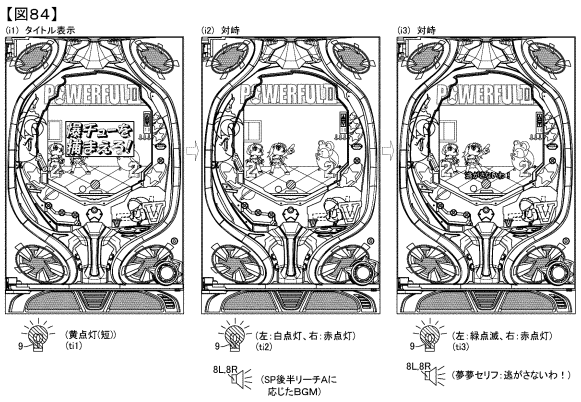


【図８３】

【図83】

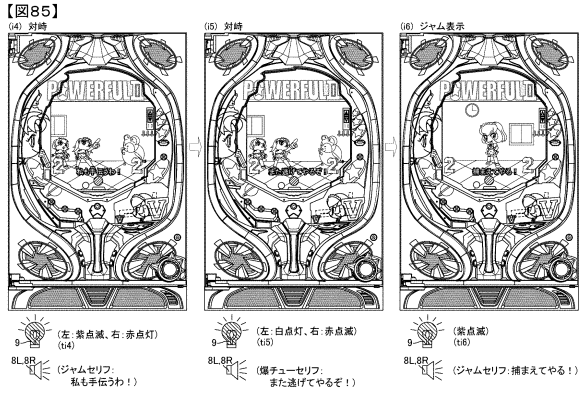
【図８４】

【図84】



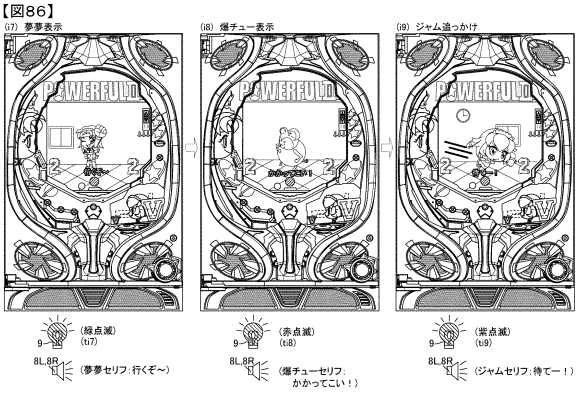
【図８５】

【図85】



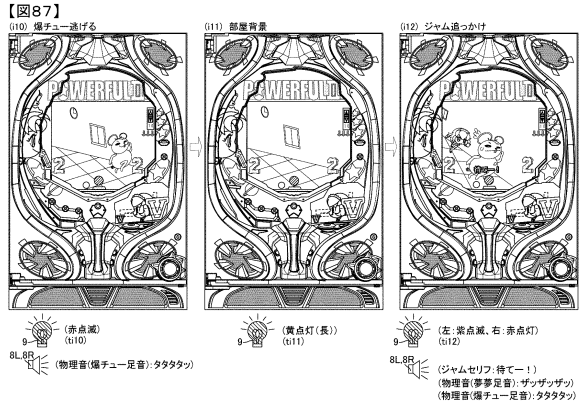
【図８６】

【図86】



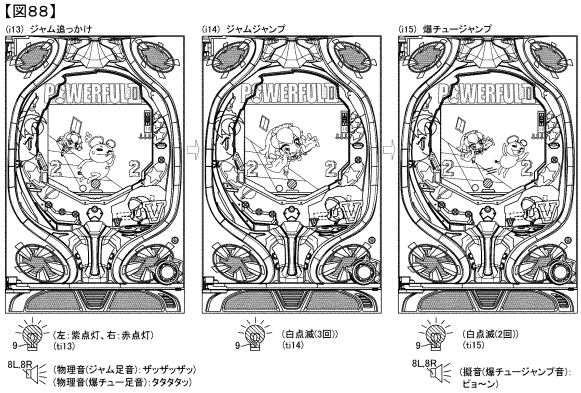
【図８７】

【図87】



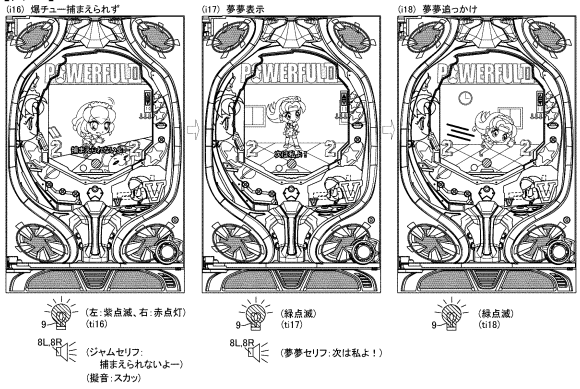
【図８８】

【図88】



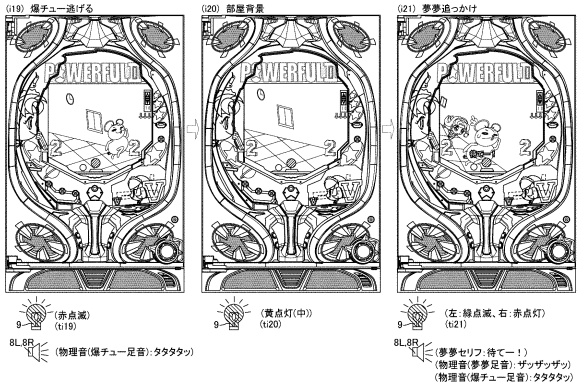
【図８９】

【図89】



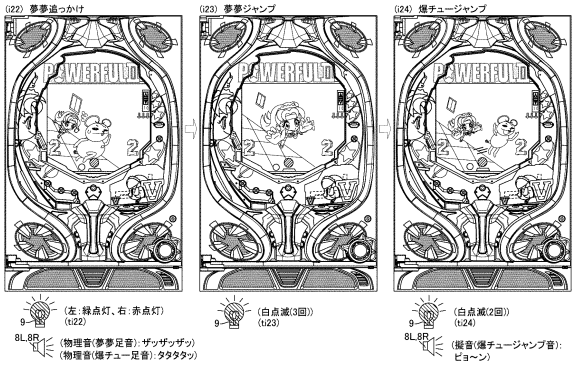
【図９０】

【図90】



【図９１】

【図91】

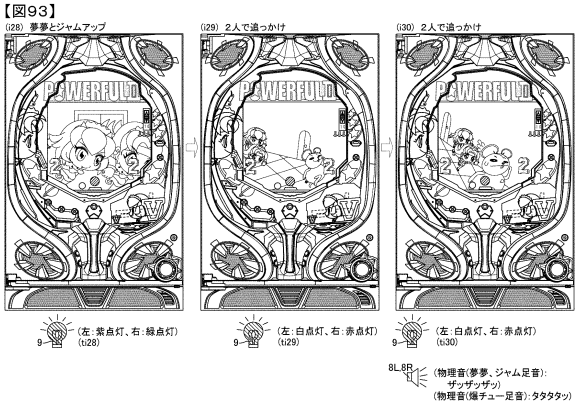


【図９２】

【図92】

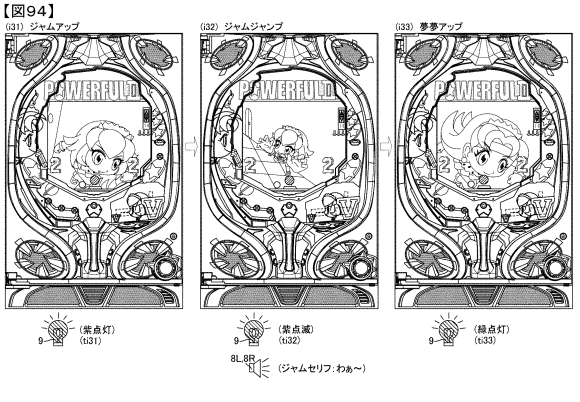
【図９３】

【図93】



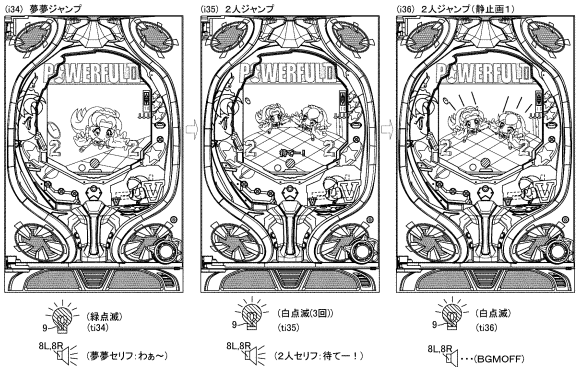
【図９４】

【図94】



【図９５】

【図95】

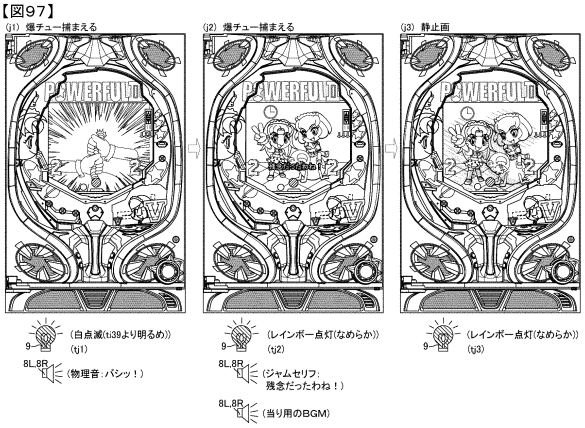


【図９６】

【図96】

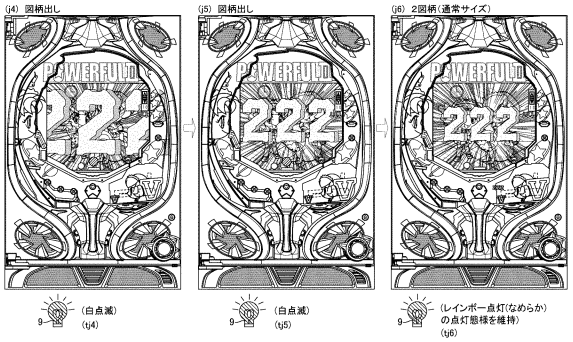
【図９７】

【図97】



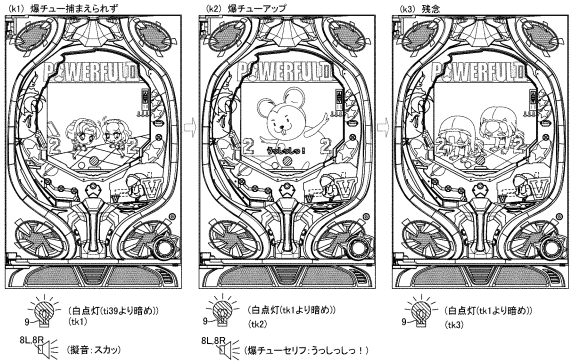
【図９８】

【図98】



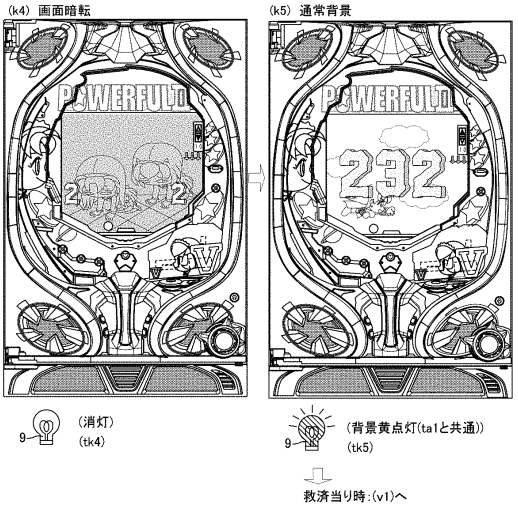
【図９９】

【図99】



【図１００】

【図100】

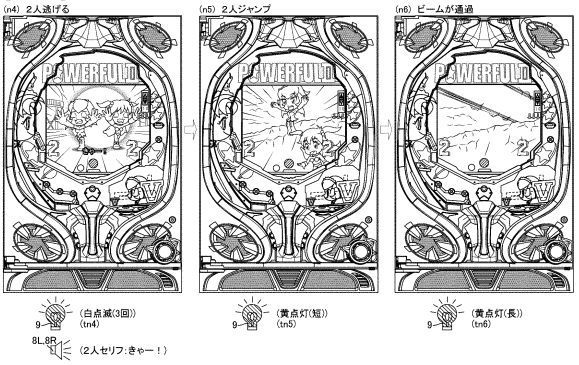


【図１０１】

【図101】

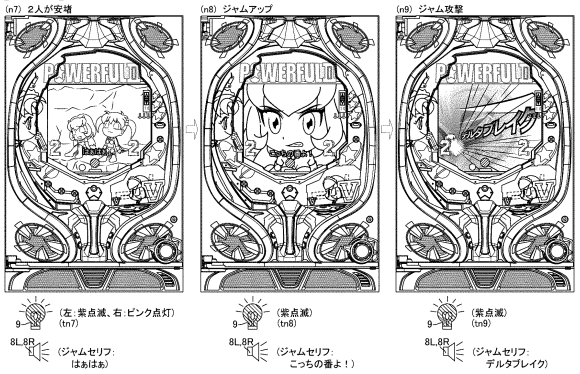
【図１０２】

【図102】



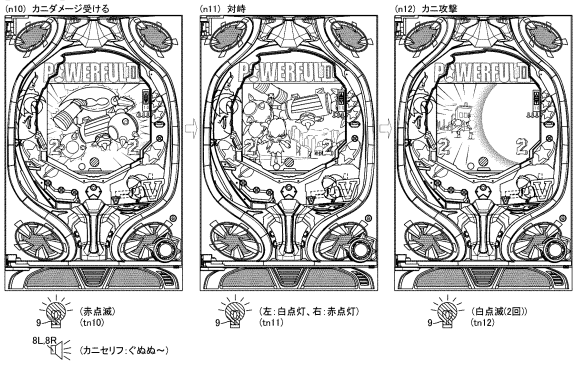
【図１０３】

【図103】



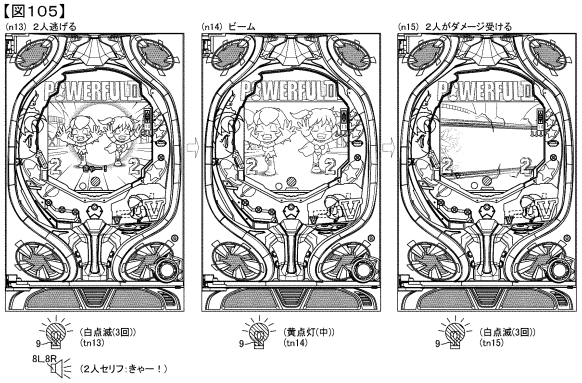
【図１０４】

【図104】



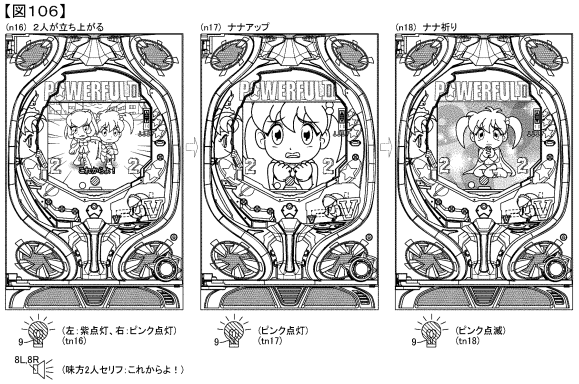
【図１０５】

【図105】



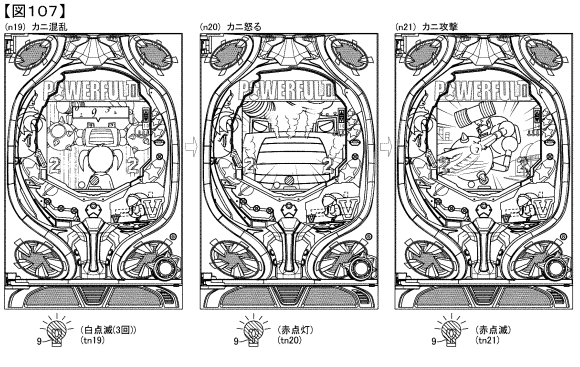
【図１０６】

【図106】



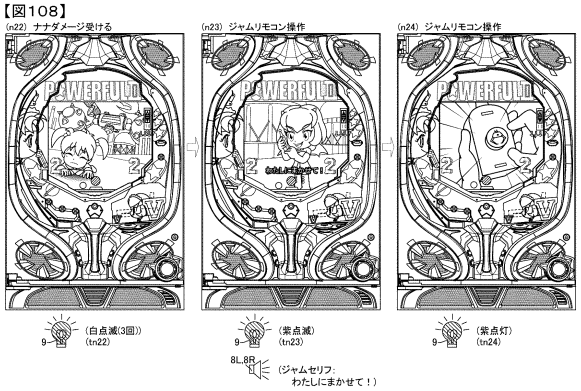
【図１０７】

【図107】



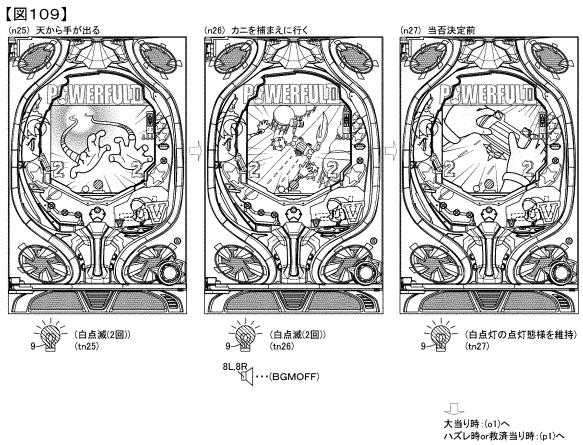
【図１０８】

【図108】



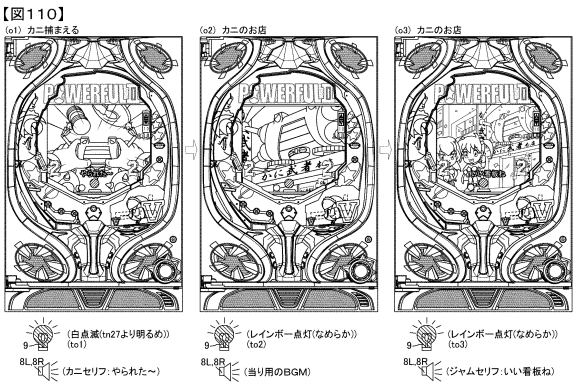
【図１０９】

【図109】



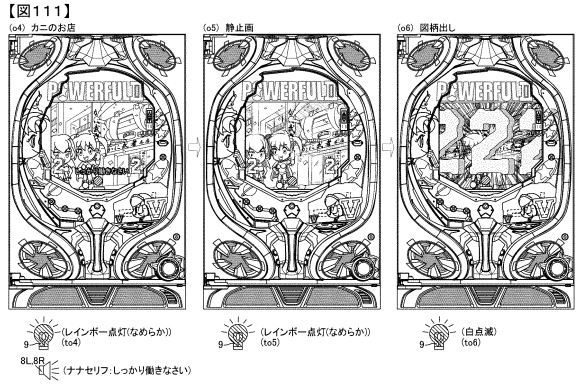
【図１１０】

【図110】



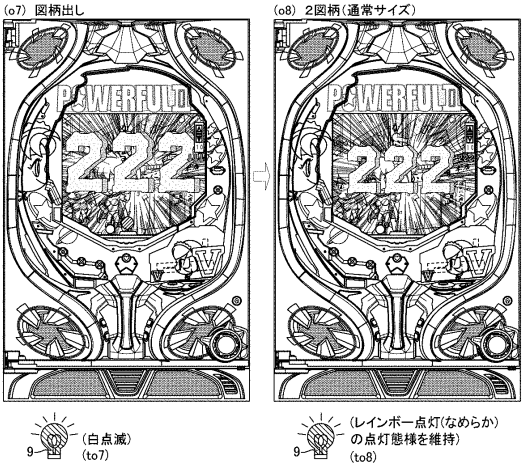
【図１１１】

【図111】



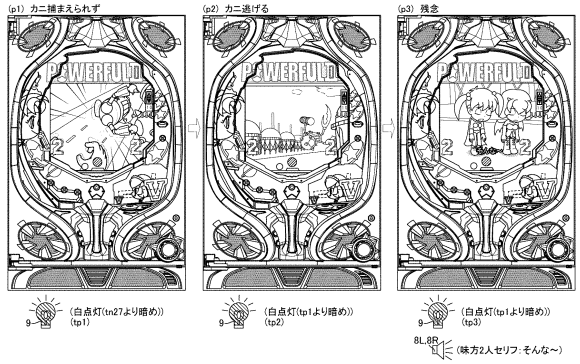
【図１１２】

【図112】



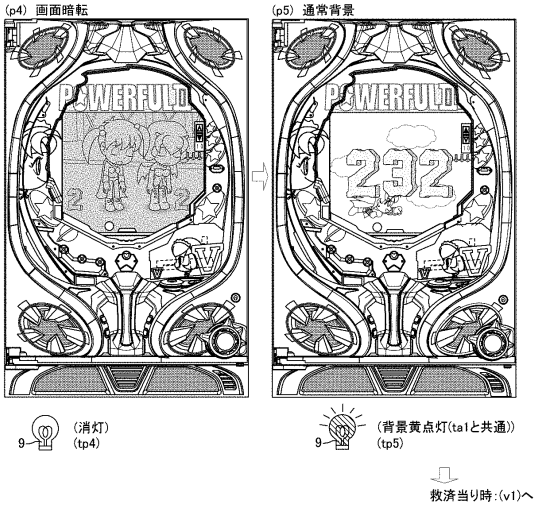
【図１１３】

【図113】



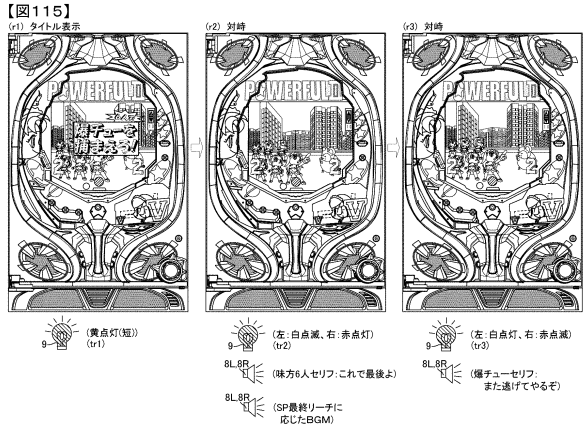
【図１１４】

【図114】



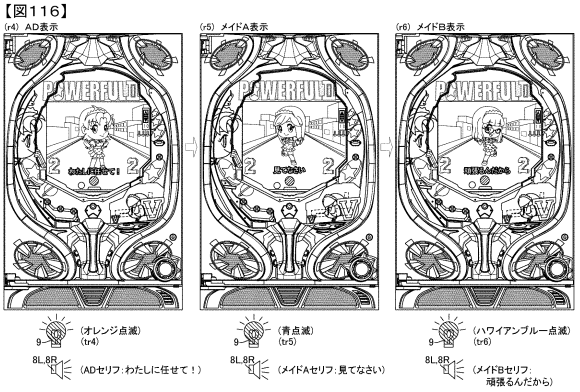
【図１１５】

【図115】



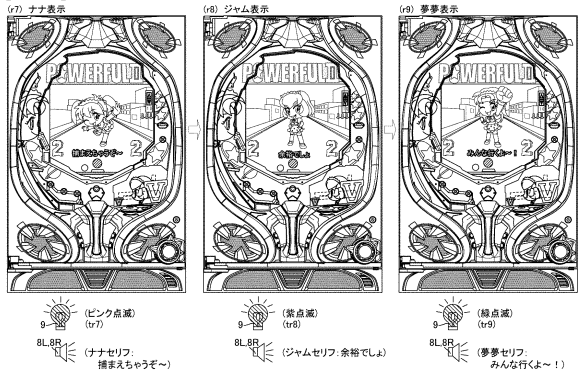
【図１１６】

【図116】



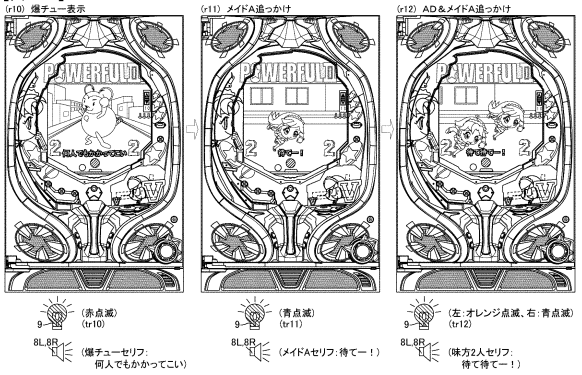
【図１１７】

【図117】



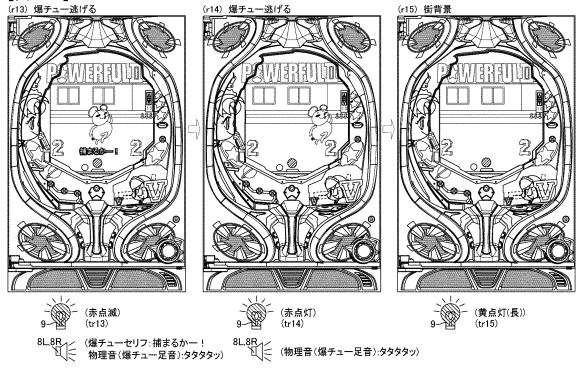
【図１１８】

【図118】



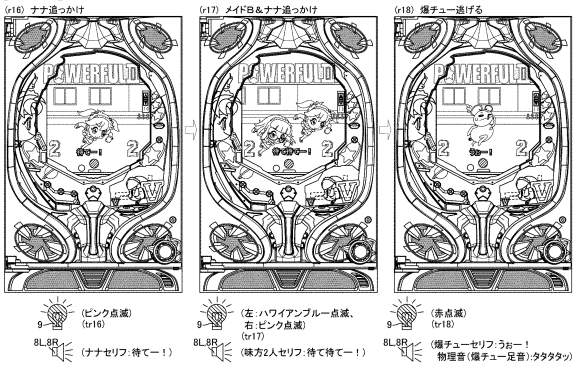
【図１１９】

【図119】



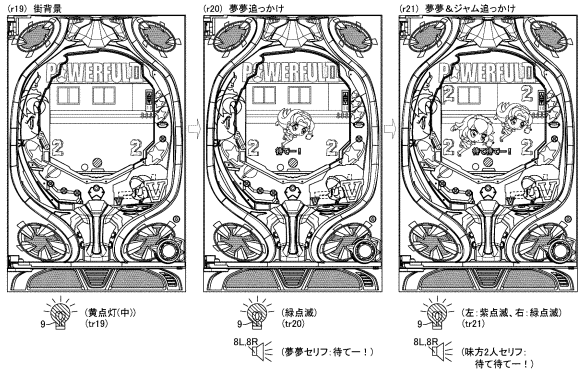
【図１２０】

【図120】



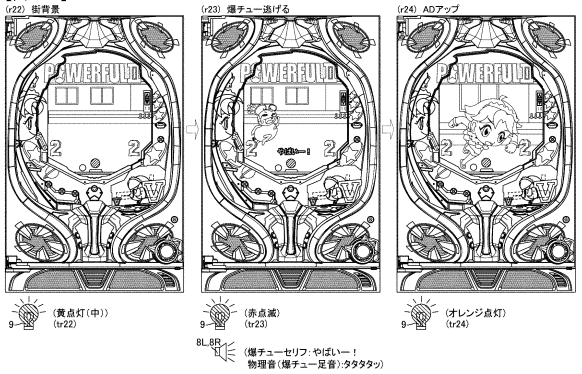
【図１２１】

【図121】



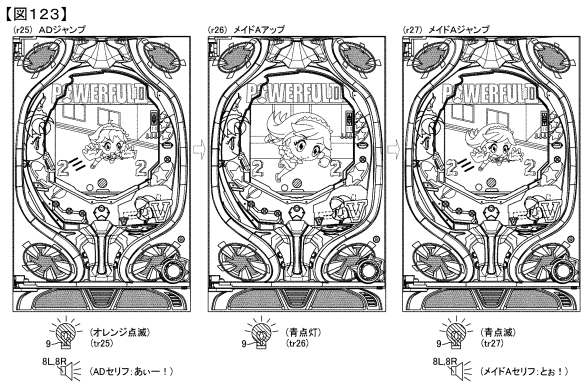
【図１２２】

【図122】



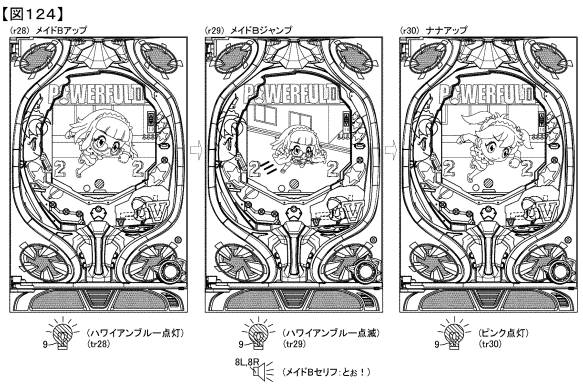
【図１２３】

【図123】



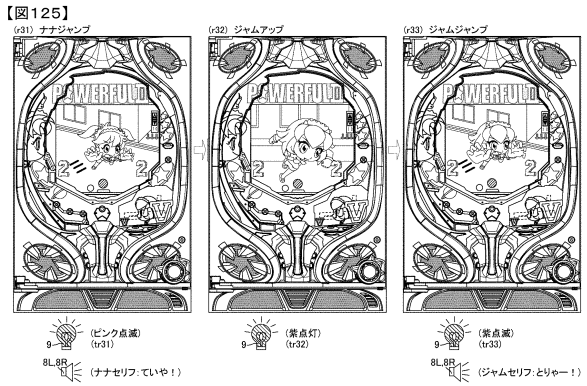
【図１２４】

【図124】



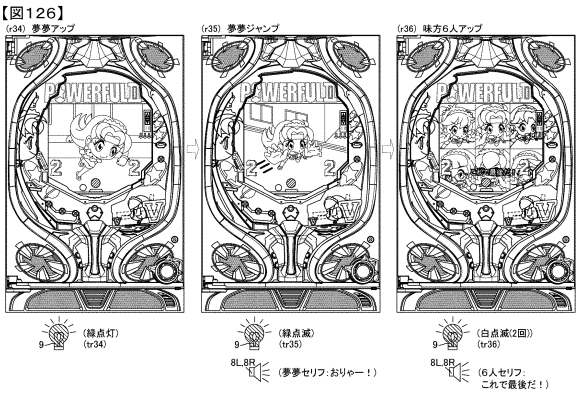
【図１２５】

【図125】



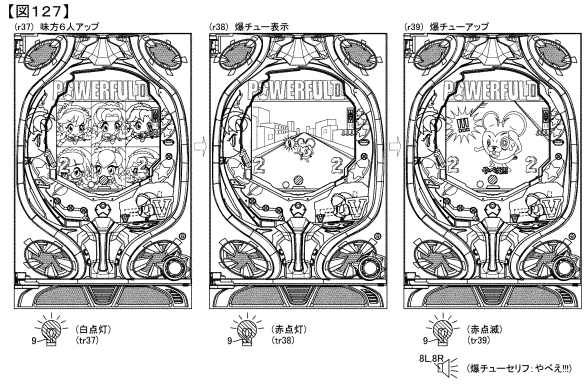
【図１２６】

【図126】



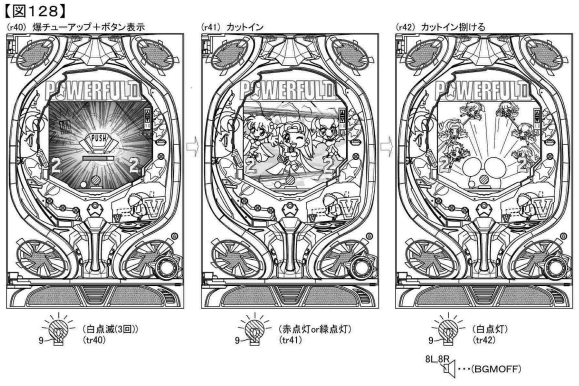
【図１２７】

【図127】



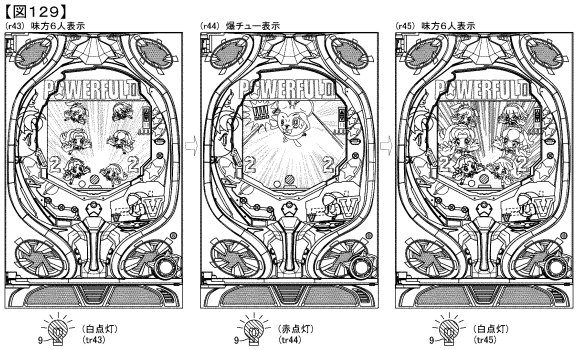
【図１２８】

【図128】



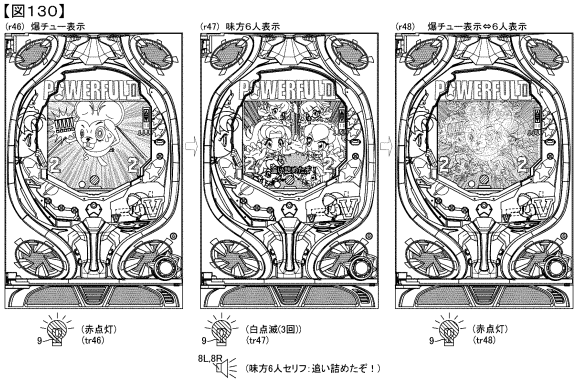
【図１２９】

【図129】



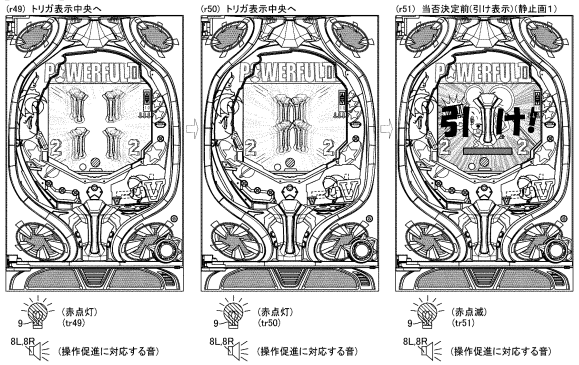
【図１３０】

【図130】



【図１３１】

【図131】

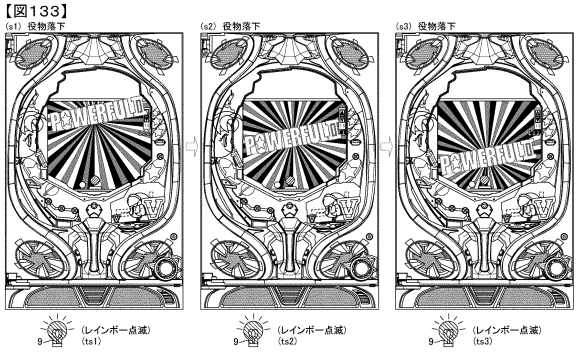


【図１３２】

【図132】

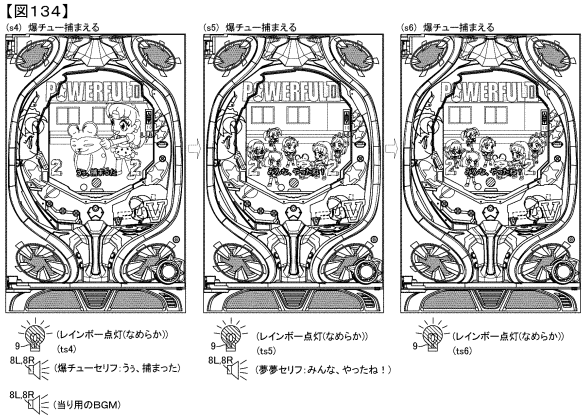
【図１３３】

【図133】

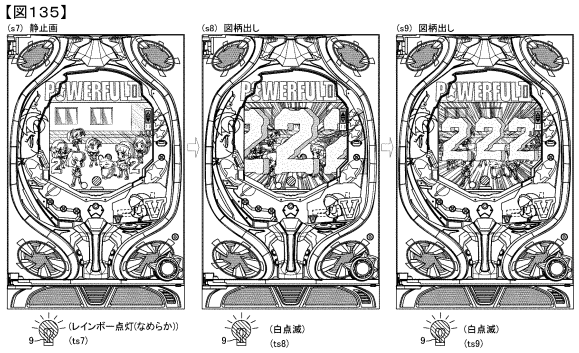


【図１３４】

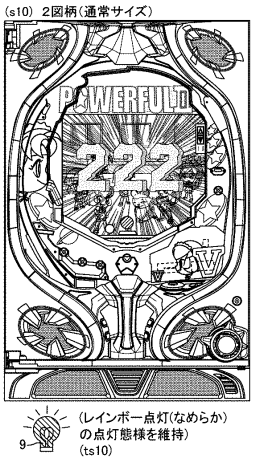
【図134】



【図１３５】

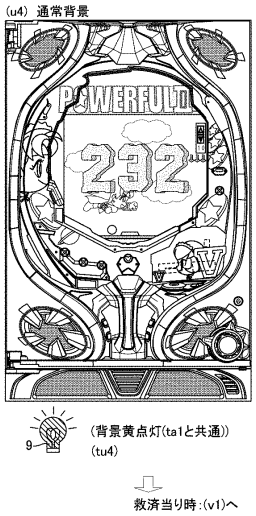


【図１３６】



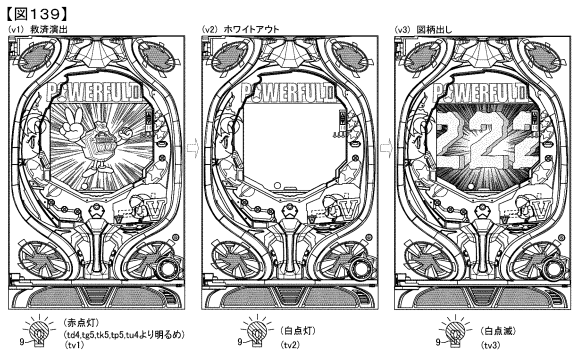
【図１３７】

【図１３８】



【図１３９】

【図139】

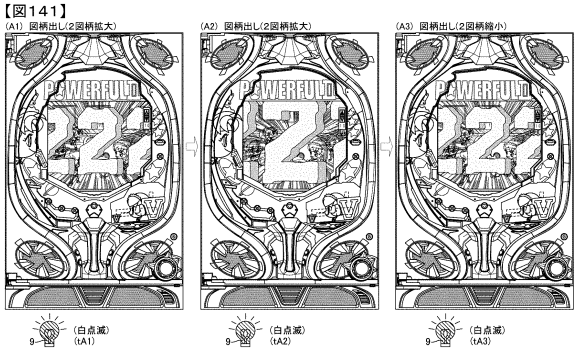


【図１４０】

【図140】

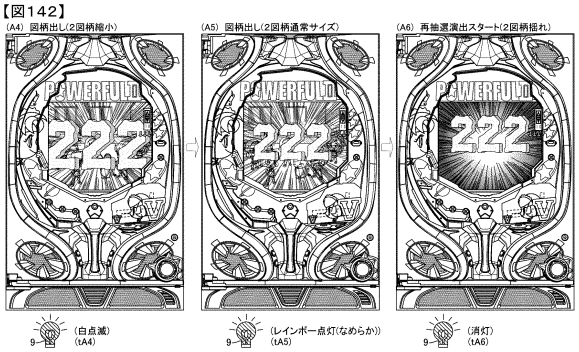
【図１４１】

【図141】



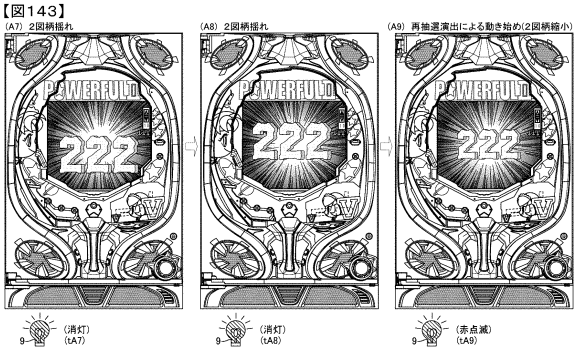
【図１４２】

【図142】



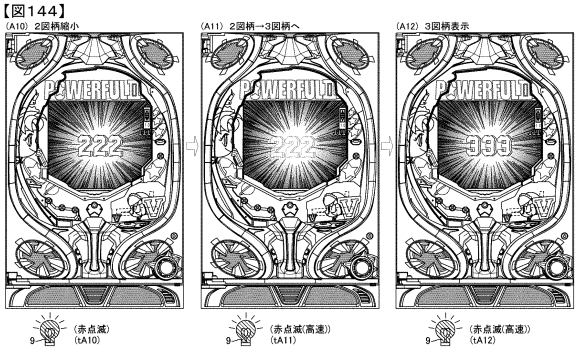
【図１４３】

【図143】



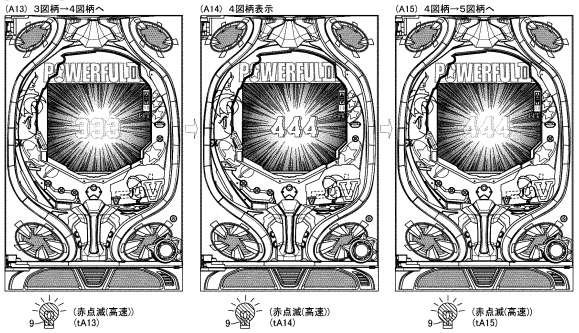
【図１４４】

【図144】



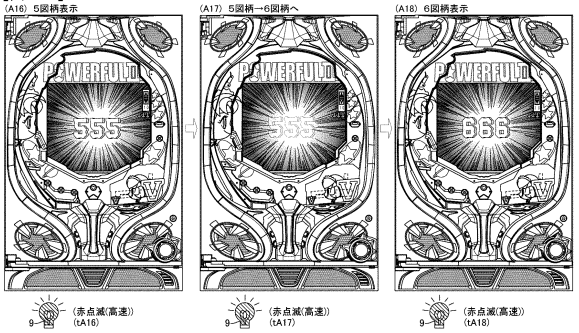
【図１４５】

【図145】



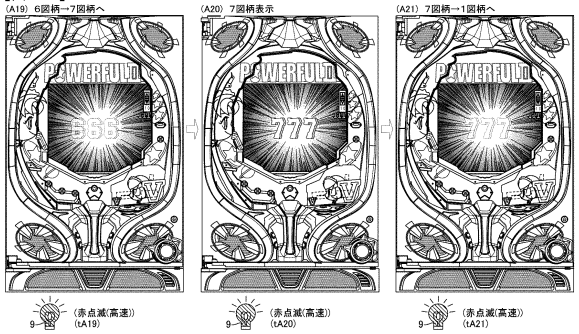
【図１４６】

【図146】



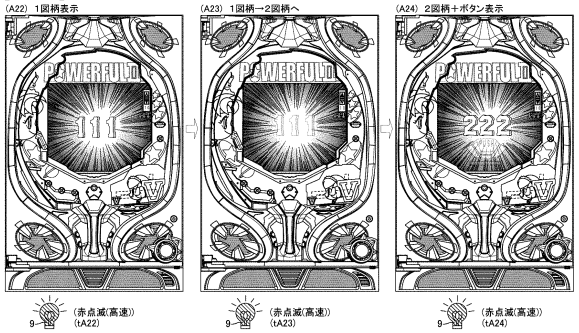
【図１４７】

【図147】



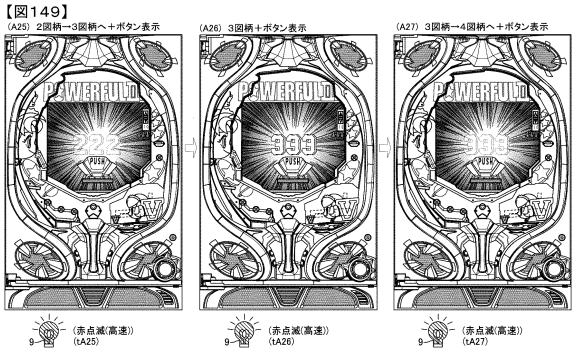
【図１４８】

【図148】



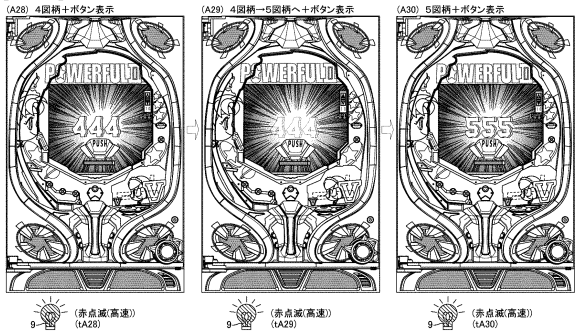
【図１４９】

【図149】



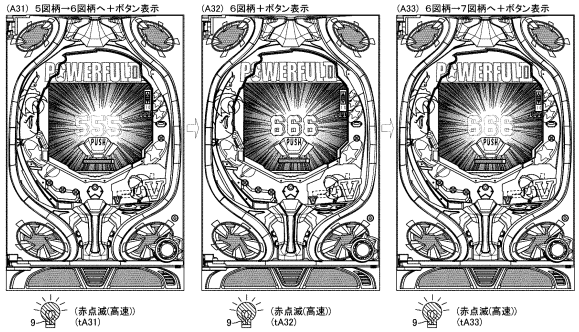
【図１５０】

【図150】



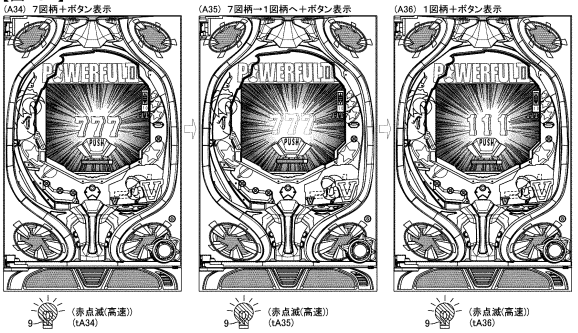
【図１５１】

【図151】



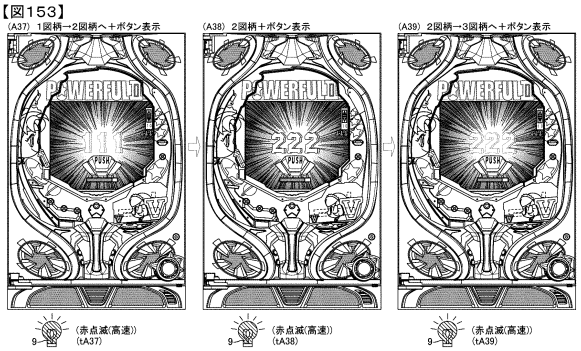
【図１５２】

【図152】



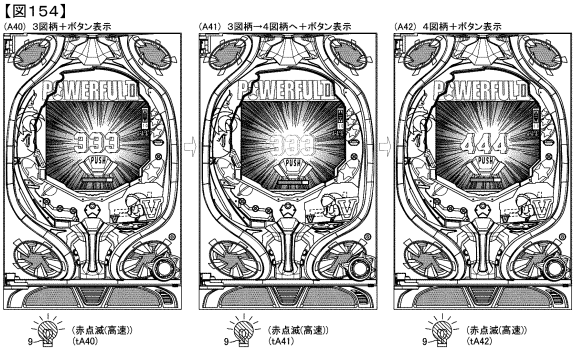
【図１５３】

【図153】



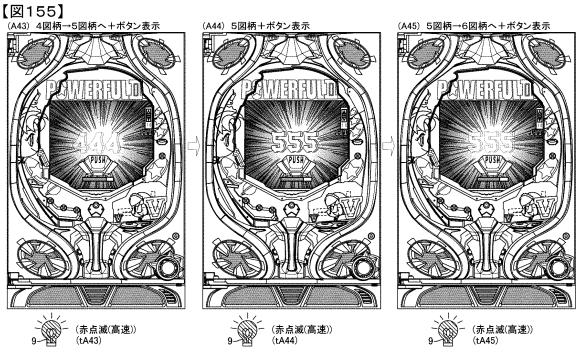
【図１５４】

【図154】



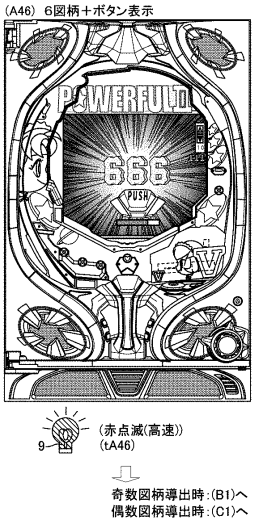
【図１５５】

【図155】



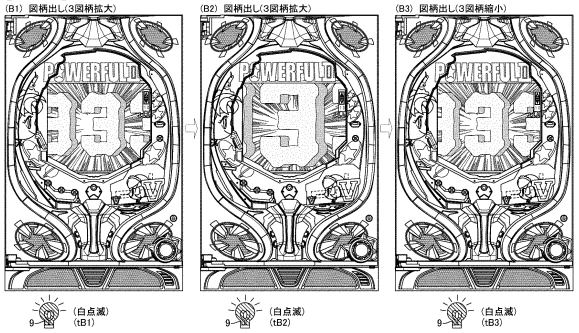
【図１５６】

【図156】



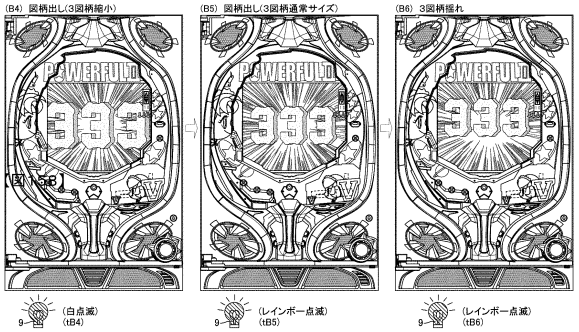
【図１５７】

【図157】



【図１５８】

【図158】

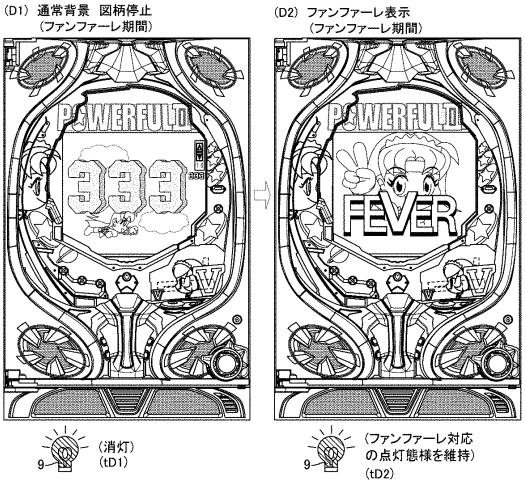


【図１５９】

【図159】

【図１６０】

【図160】

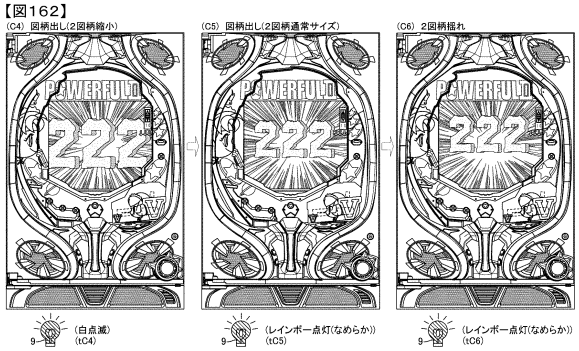


【図１６１】

【図161】

【図１６２】

【図162】



【図１６３】

【図163】

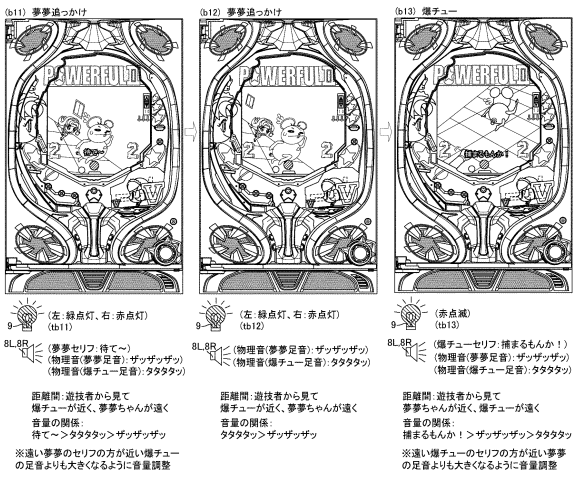
【図１６４】

【図164】

【図１６５】

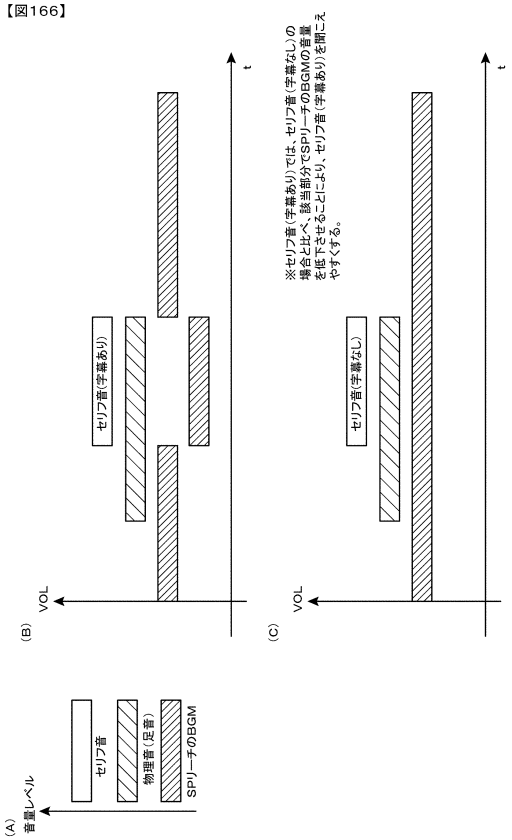
【図165】

(b11)～(b13)部分の詳細説明図



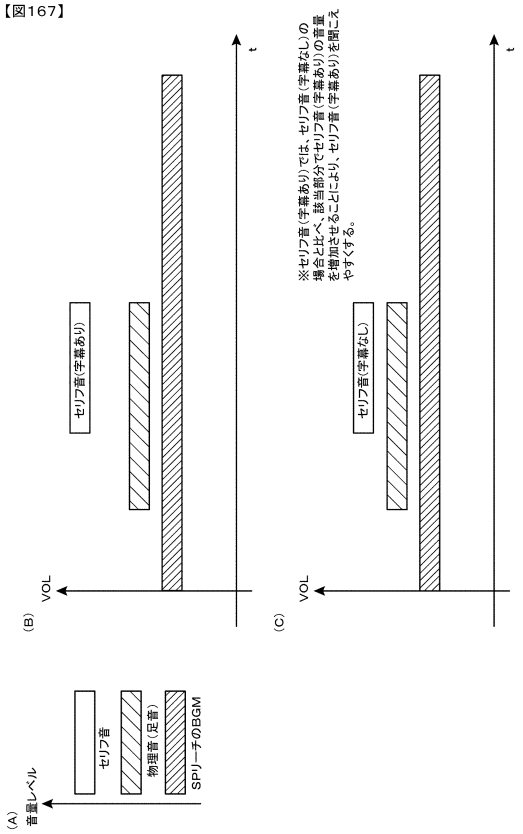
【図１６６】

【図166】



【図１６７】

【図167】



【図１６８】

【図168】

(r24)～(r27)部分の詳細説明図

【図１６９】

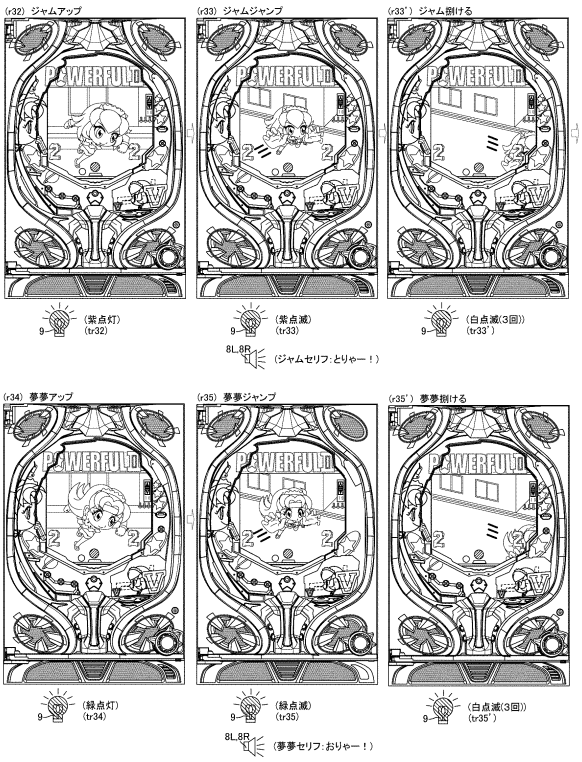
【図169】

(r28)～(r31)部分の詳細説明図

【図１７０】

【図170】

(r32)～(r35)部分の詳細説明図



【図１７１】

【図171】

(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図

【図１７２】

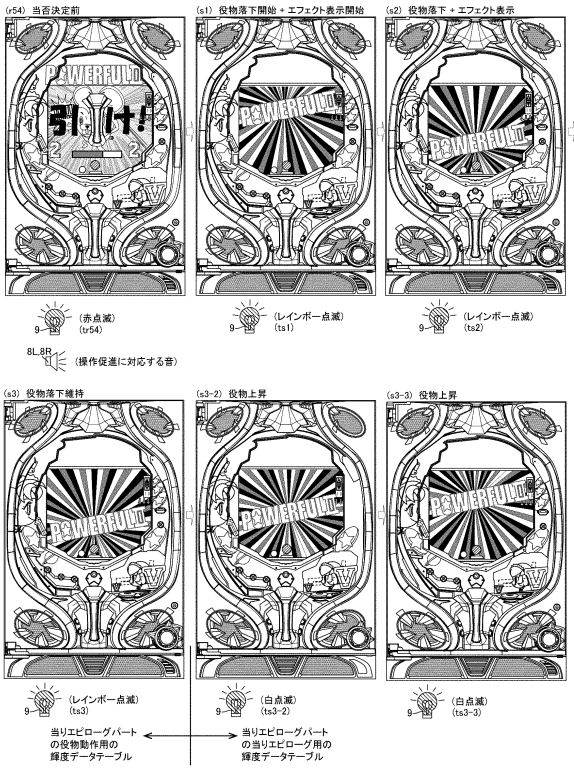
【図172】

(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図

【図１７３】

【図173】

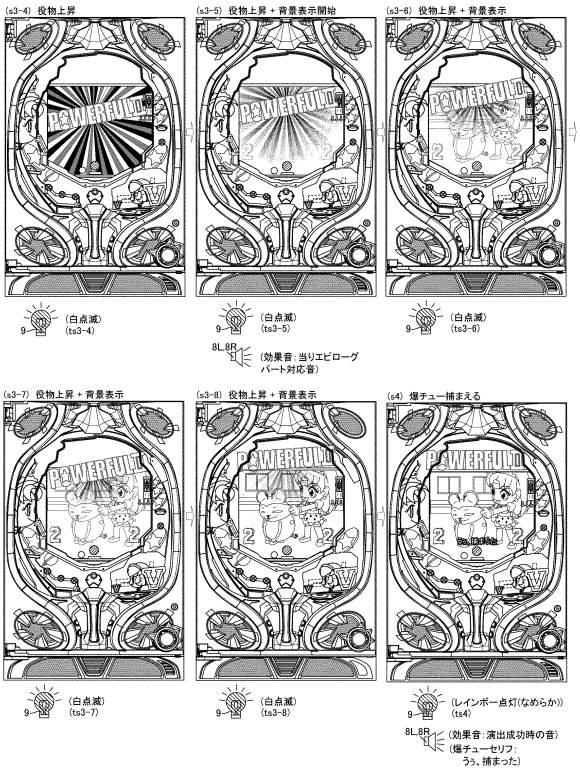
(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図



【図１７４】

【図174】

(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図



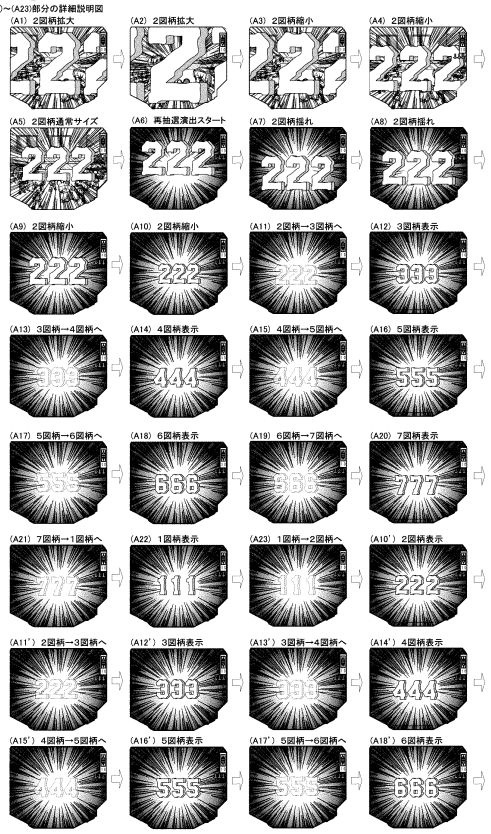
【図１７５】

【図175】
字幕数とセリフ数との関係

SPリーチ種類	字幕数/セリフ数	エピローグ種類	字幕数/セリフ数
SP前半リーチA	5/8	当りエピローグ	1/1
		ハズレエピローグ	0/0
SP前半リーチB	3/5	当りエピローグ	3/3
		ハズレエピローグ	0/0
SP後半リーチA	14/16	当りエピローグ	1/1
		ハズレエピローグ	1/1
SP後半リーチB	7/9	当りエピローグ	3/3
		ハズレエピローグ	1/1
SP最終リーチ	19/27	当りエピローグ	2/2
		ハズレエピローグ	1/1

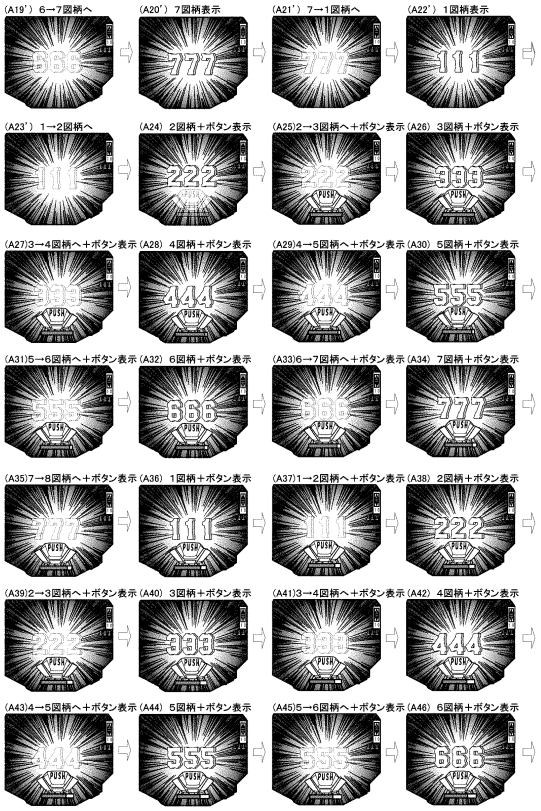
【図１７６】

【図176】
(A1)～(A23)部分の詳細説明図



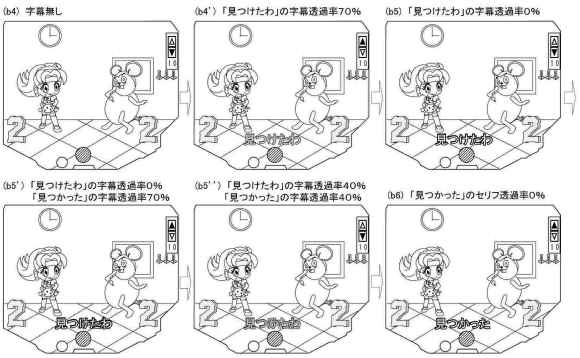
【図１７７】

【図177】
(A24)～(A46)部分の詳細説明図

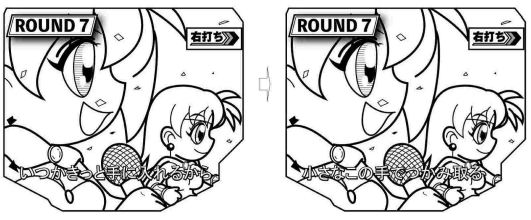


【図１７８】

【図178】
(A) (b4)～(b6)部分の詳細説明図



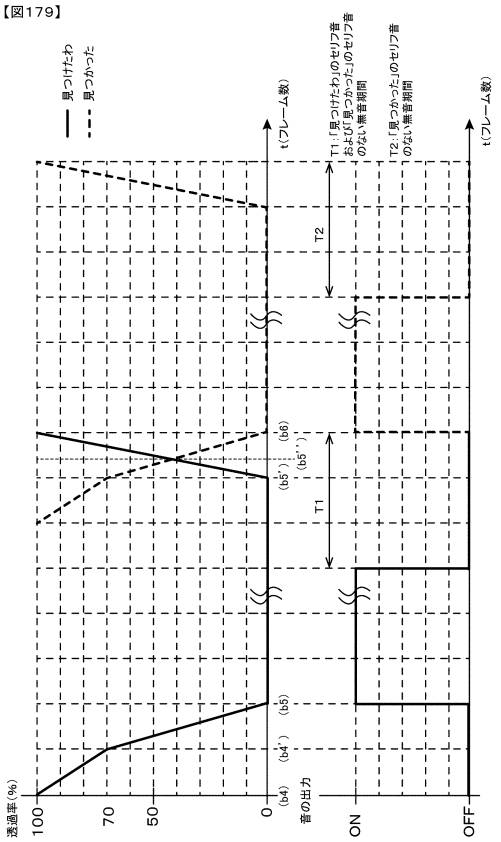
(B) 大当りラウンド中の比較図



※大当りラウンド中は、フェード効果を付さずに楽曲の歌詞字幕を表示する。

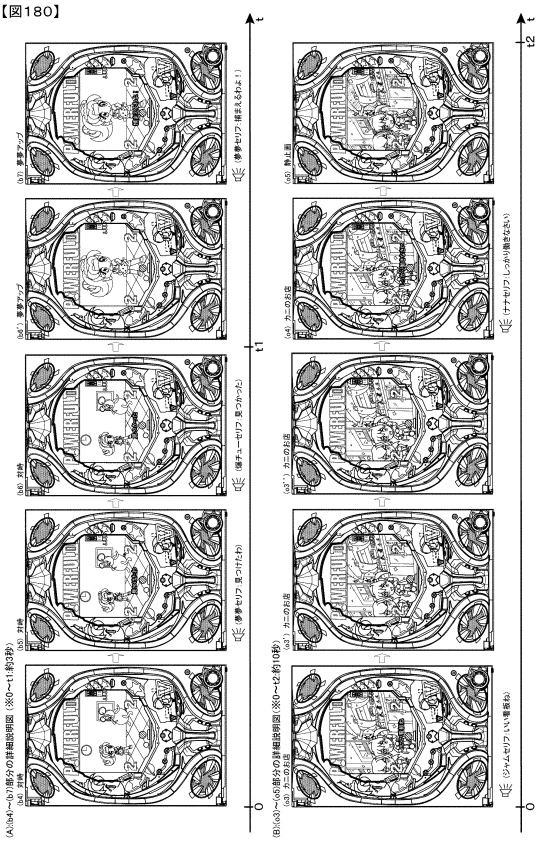
【図１７９】

【図179】



【図１８０】

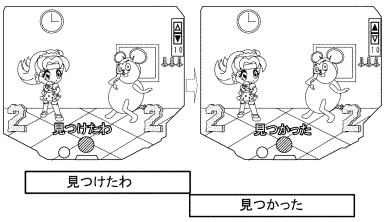
【図180】



【図１８１】

【図181】

(A)比較例1

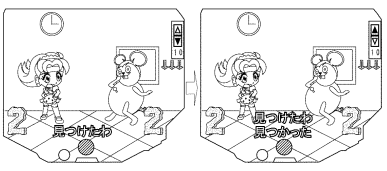


※似たような字幕表示が空白期間無しで切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難い。

(B)比較例2

※フェードをかけずに字幕表示を重ねると見難い。

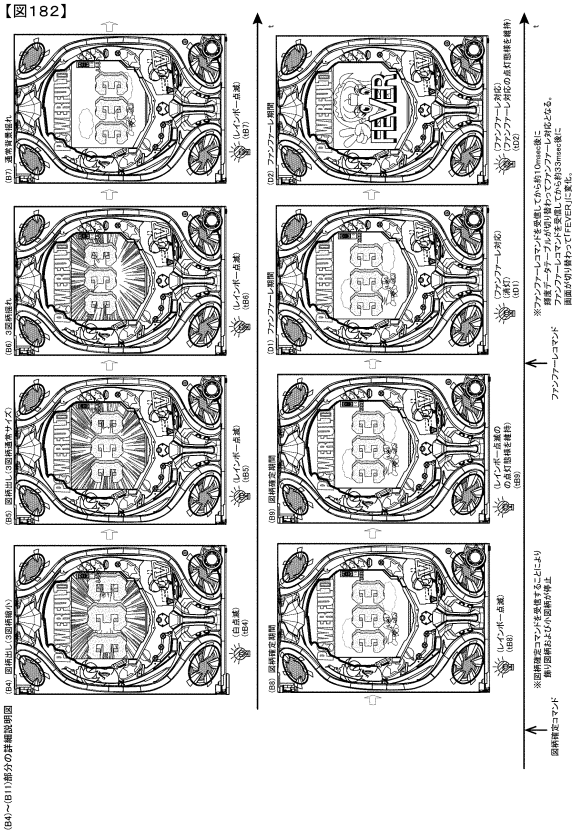
(C)比較例3



※字幕表示を2段にすると演出の妨げとなる。

【図１８２】

【図182】



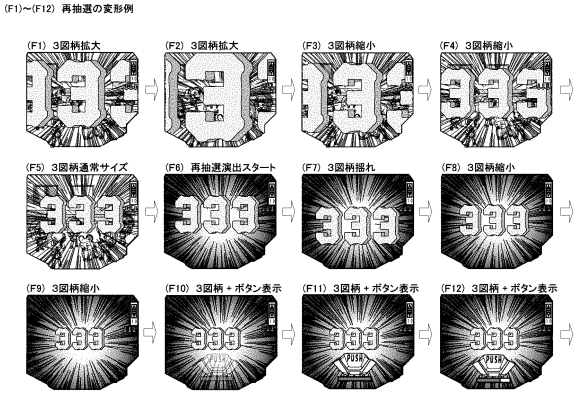
【図１８３】

【図183】

※飾り図柄は、SPリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、当りエピローグパート時に図柄が揃う。縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は画面中央の位置から拡大されて図柄出しの演出が実行される。

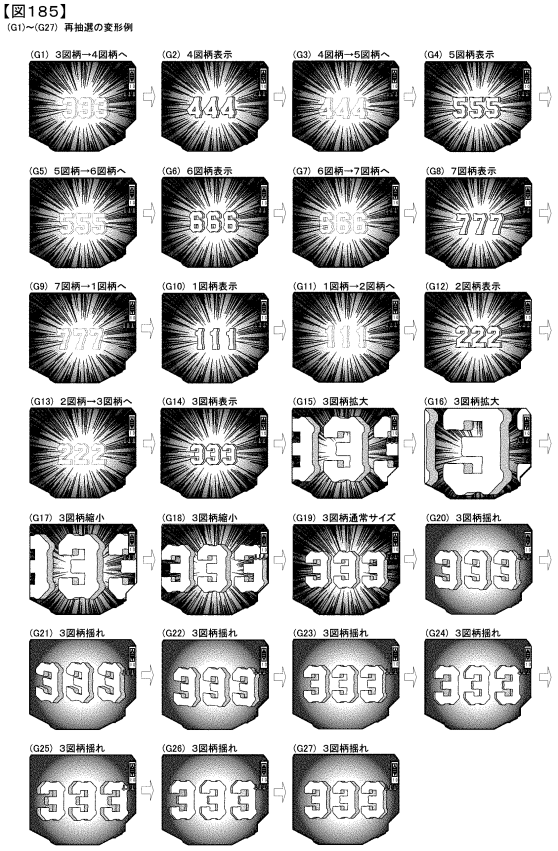
【図１８４】

【図184】



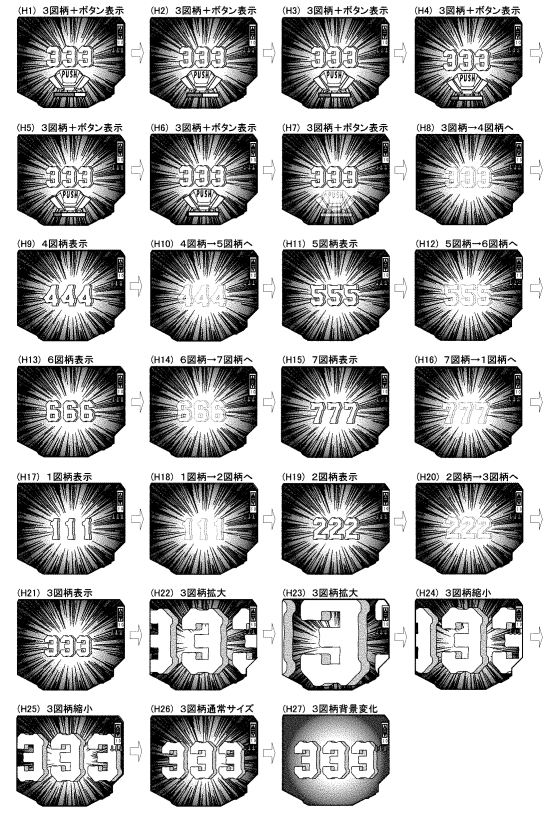
【図１８５】

【図185】



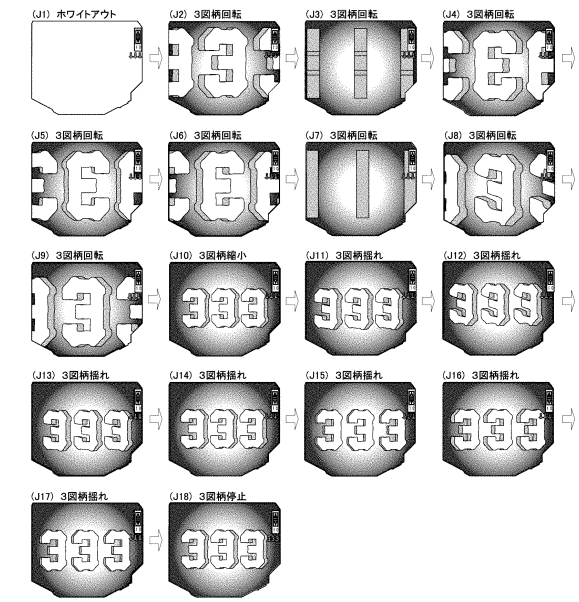
【図１８６】

【図186】



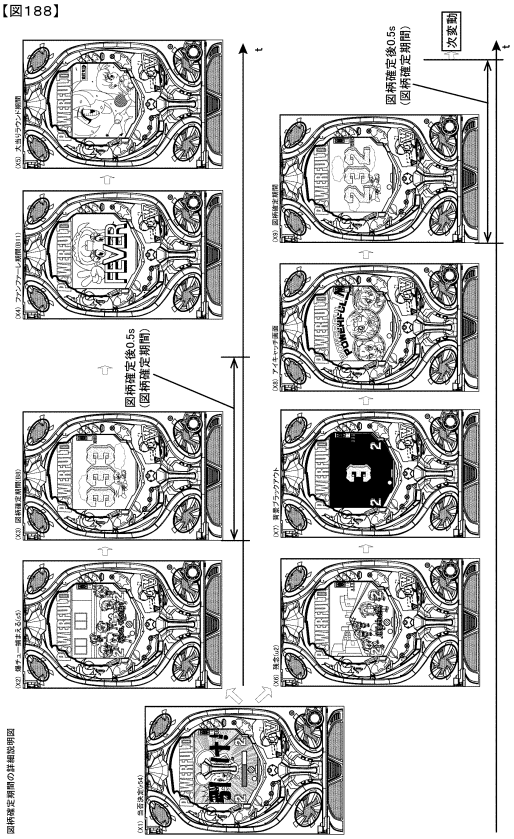
【図１８７】

【図187】



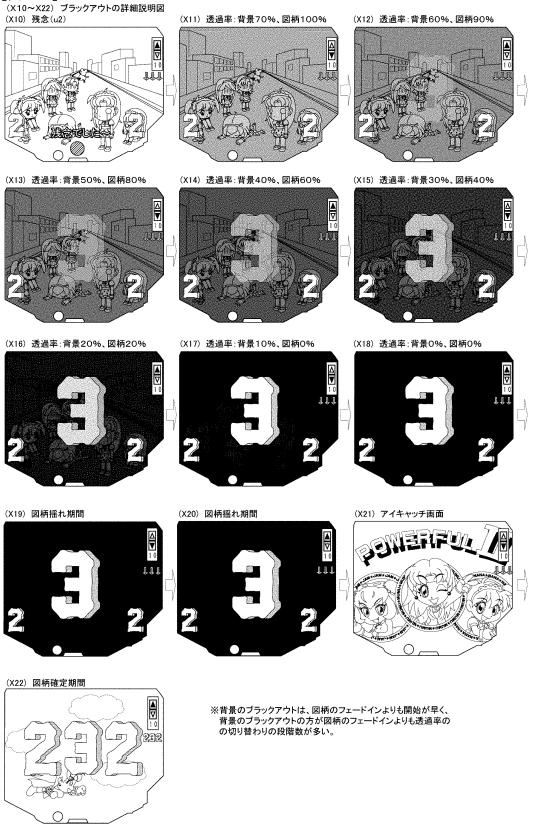
【図１８８】

【図188】



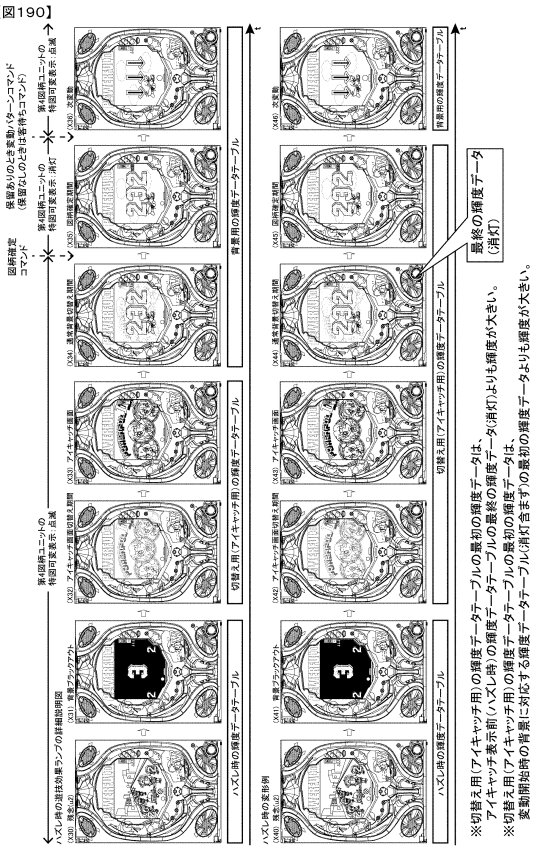
【図１８９】

【図189】



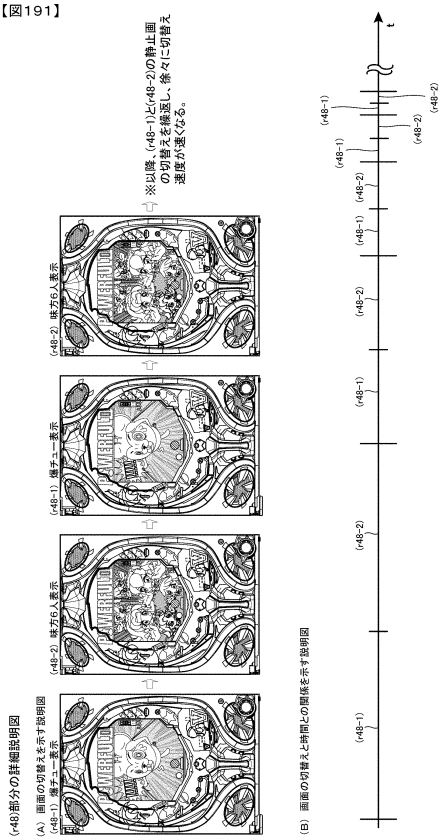
【図１９０】

【図190】



【図１９１】

【図191】



【図１９２】

【図192】

１．開始パート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD1

【図１９３】

【図193】

１．開始パート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD1）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ta1	背景黄点灯		W21
ta2	赤点滅		省略
ta3	白点滅(2回)		W4
ta4	背景黄点灯		W21
ta5	赤点滅		省略
ta6	白点滅(2回)		W4
ta7	背景黄点灯		W21
ta8	赤点滅		省略
ta9	赤点灯		省略
ta10～ta12	赤点灯(輝度段階的に低下)		W11
ta13～ta18	赤点灯(輝度低下で維持)		W12
ta19(10分データ)	消灯		省略

シャッター閉まる途中は段階的に輝度低下

シャッター開ききった後は消灯維持

シャッター閉まりきった後は輝度低下で維持

【図１９４】

【図194】

２．SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD2
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD2
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD2
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD2

【図１９５】

【図195】
2．SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD2）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tb1	消灯		省略
tb2	赤点滅		省略
tb3	赤点灯		省略
tb4	緑点灯	赤点灯	
tb5	緑点滅	赤点灯	
tb6	緑点灯	赤点滅	省略
tb7	緑点滅		省略
tb8	緑点滅		省略
tb9	赤点滅		省略
tb10(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tb11	緑点滅	赤点灯	省略
tb12	緑点灯	赤点灯	
tb13	赤点滅		
tb14(150msec)	白点滅(2回)		W4
tb15	赤点灯		省略
tb16	緑点灯		省略
tb17(210msec)	白点滅(3回)		W4
tb18(10分データ)	白点灯		W8

キャラクタの色に対応する点灯 セリフあり時は点滅
黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
キャラクタのアクションに対応する点灯
白点滅輝度データ 1周期よりも短い
白点滅輝度データ 1周期と同じ
操作促進なし時は輝度データが維持

【図１９６】

【図196】
3．SP前半リーチA当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD3
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD3

(a2)当りエピローグ用の子テーブルWD3

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc1(3000msec)	白点滅(tb18より明るめ)		W4
tc2,tc3	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)よりも輝度が大きい
ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc4,tc5(5000msec)	白点滅		W4
tc6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【図１９７】

【図197】
4．SP前半リーチAハズレエピローグ輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD4）

(a1)共通ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
td1(200msec)	白点灯(tb18より暗め)		W13
td2(5800msec)	白点灯(td1より暗め)		W14
td3	消灯		W15
td4(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)
当否分岐(tb18)よりも輝度が小さい
当り時よりも切替時間が長い

【図１９８】

【図198】
5．SP前半リーチB煽りパート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD5
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD5

【図１９９】

【図199】
5．SP前半リーチB煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD5）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
te1	消灯		省略
te2	緑点滅		省略
te3	緑点灯		省略
te4	緑点灯	クリーム点灯	省略
te5	緑点滅	クリーム点灯	省略
te6	緑点灯	クリーム点滅	省略
te7	緑点滅		省略
te8(150msec)	白点滅(2回)		W4
te9	クリーム点灯		省略
te10	緑点灯	クリーム点灯	省略
te11	クリーム点滅		省略
te12(210msec)	白点滅(3回)		W4
te13～te16(150msec)	白点滅(2回)		W4
te17(10分データ)	白点灯		W8

キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

白点滅輝度データ1周期よりも短い

キャラクタのアクションに対応する点灯

白点滅輝度データ1周期と同じ

操作促進なし時は輝度データが維持

【図２００】

【図200】
6．SP前半リーチB当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD6
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD6

(a2)当りエピローグ用の子テーブルWD6

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf1	白点滅(te17より明るめ)		W4
tf2～tf4	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf5,tf6(5000msec)	白点滅		W4
tf7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【図２０１】

【図201】
7．SP前半リーチBハズレエピローグ輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tg1,tg2(200msec)	白点灯(te17より暗め)		W13
tg3(5800msec)	白点灯(tg1,tg2より暗め)		W14
tg4	消灯		W15
tg5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

当否分岐(tb18)よりも輝度が小さい

【図２０２】

【図202】
8．SP後半発展時役物動作パート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD8）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th1～th3(7000msec)	赤点滅		W2

役物動作の前半部分

役物の退避途中から輝度データを切替

【図２０３】

【図203】
９．SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD9
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD9
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD9
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD9

【図２０４】

【図204】
９．SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD9）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti2	白点灯	赤点灯	省略
ti3	緑点滅	赤点灯	省略
ti4	紫点滅	赤点灯	省略
ti5	白点灯	赤点滅	省略
ti6	紫点滅		省略
ti7	緑点滅		省略
ti8	赤点滅		省略
ti9	紫点滅		省略
ti10	赤点滅		省略
ti11(1560msec)	黄点灯(長)		W3
ti12	紫点滅	赤点灯	省略
ti13	紫点灯	赤点灯	省略
ti14(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti15(150msec)	白点滅(2回)		W4

役物動作の後半部分

キャラクタの色に対応する点灯
セリフあり時は点滅

黄色もや輝度データ
1周期よりも長い

・
・
・

【図２０５】

【図205】
９．SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD9）

・
・
・

ti16	紫点滅	赤点灯	省略
ti17	緑点滅		省略
ti18	緑点滅		省略
ti19	赤点滅		省略
ti20(1330msec)	黄点灯(中)		W3
ti21	緑点滅	赤点灯	省略
ti22	緑点灯	赤点灯	省略
ti23(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti24(150msec)	白点滅(2回)		W4
ti25	緑点滅	赤点灯	省略
ti26	紫点滅	緑点滅	省略
ti27	緑点灯		省略
ti28	紫点灯	緑点灯	省略
ti29	白点灯	赤点灯	省略
ti30	白点灯	赤点灯	省略
ti31	紫点灯		省略
ti32	紫点滅		省略
ti33	緑点灯		省略
ti34	緑点滅		省略
ti35(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti36～ti38(1000msec)	白点滅		W7
ti39(10分データ)	白点灯		W8

キャラクタのアクションに対応する点灯

白点滅輝度データ
1周期よりも短い

白点滅輝度データ
1周期と同じ

操作促進なし時は
輝度データが維持

【図２０６】

【図206】
１０．SP後半リーチA当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD10
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD10
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD10
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD10

(a2)当りエピローグ用の子テーブルWD10

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tj1～tj3	白点滅(ti39より明るめ)		W4
tj2,tj3(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(ti39)
よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも
切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tj4,tj5(5000msec)	白点滅		W4
tj6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ
を切り替える

【図２０７】

【図207】
11. SP後半リーチAハズレエピローグ輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tk1(200msec)	白点灯(ti39より暗め)		W13
tk2,tk3(5800msec)	白点灯(tk1より暗め)		W14
tk4	消灯		W15
tk5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)
当り時よりも切替時間が長い
当否分岐(ti39)よりも輝度が小さい

【図２０８】

【図208】
12. SP後半リーチB煽りパート輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD12
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD12
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD12
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD12

【図２０９】

【図209】
12. SP後半リーチB煽りパート輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD12）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn2	白点滅	赤点灯	省略
tn3(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn4(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn5(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn6(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tn7	紫点滅	ピンク点灯	
tn8	紫点滅		
tn9	紫点滅		
tn10	赤点滅		省略
tn11	白点灯	赤点灯	省略
tn12(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn13(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn14(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tn15(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn16	紫点灯	ピンク点灯	
tn17	ピンク点灯		
tn18	ピンク点滅		省略
tn19(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn20	赤点灯		
tn21	赤点滅		
tn22(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn23	紫点滅		
tn24	紫点灯		
tn25(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn26(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn27(10分データ)	白点灯		W8

役物動作の後半部分
黄色もや輝度データ1周期よりも長い
キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅
キャラクタのアクションに対応する点灯
白点滅輝度データ1周期と同じ
白点滅輝度データ1周期よりも短い
操作促進なし時は輝度データが維持

【図２１０】

【図210】
13. SP後半リーチB当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD13
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD13
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD13
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD13

(a2)当りエピローグ用の子テーブルWD13

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to1	白点滅(tn27より明るめ)		W4
to2～to5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tn27)よりも輝度が大きい
ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to6,to7(5000msec)	白点滅		W4
to8(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【図２１１】

【図211】
14. SP後半リーチBハズレエピローグ輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tp1(200msec)	白点灯(tn27より暗め)		W13
tp2,tp3(5800msec)	白点灯(tp1より暗め)		W14
tp4	消灯		W15
tp5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

当否分岐(tn27)よりも輝度が小さい

【図２１２】

【図212】
15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD15
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD15
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD15
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD15

【図２１３】

【図213】
15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD15)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr2	白点滅	赤点灯	省略
tr3	白点灯	赤点滅	省略
tr4	オレンジ点滅		省略
tr5	青点滅		省略
tr6	ハワイアンブルー点滅		省略
tr7	ピンク点滅		省略
tr8	紫点滅		省略
tr9	緑点滅		省略
tr10	赤点滅		省略
tr11	青点滅		省略
tr12	オレンジ点滅	青点滅	省略
tr13	赤点滅		省略
tr14	赤点灯		省略
tr15(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tr16	ピンク点滅		省略
tr17	ハワイアンブルー点滅	ピンク点滅	省略
tr18	赤点滅		省略
tr19(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr20	緑点滅		省略
tr21	紫点滅	緑点滅	省略
tr22(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr23	赤点滅		省略

役物動作の後半部分

キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

キャラクタのアクションに対応する点灯

黄色もや輝度データ1周期よりも長い

【図２１４】

【図214】
15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD15)

tr24	オレンジ点灯	省略
tr25	オレンジ点滅	省略
tr26	青点灯	省略
tr27	青点滅	省略
tr28	ハワイアンブルー点灯	省略
tr29	ハワイアンブルー点滅	省略
tr30	ピンク点灯	省略
tr31	ピンク点滅	省略
tr32	紫点灯	省略
tr33	紫点滅	省略
tr34	緑点灯	省略
tr35	緑点滅	省略
tr36(150msec)	白点滅(2回)	W4
tr37	白点灯	省略
tr38	赤点灯	省略
tr39	赤点滅	省略
tr40(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr41	赤点灯or緑点灯	W5(赤カットイン)or W6(緑カットイン)
tr42	白点灯	省略
tr43	白点灯	省略
tr44	赤点灯	省略
tr45	白点灯	省略
tr46	赤点灯	省略
tr47(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr48	赤点灯	省略
tr49,tr50(860msec)	赤点灯	W9
tr51～tr54(10分データ)	赤点滅	W10

白点滅輝度データ1周期よりも短い

白点滅輝度データ1周期と同じ

カットイン時と煽り時とで共通して枠ランプを用いる

操作促進あり時は輝度データが切り替わる

操作促進あり時は操作促進なし時と異なる態様であり、順次輝度データが切り替わる

【図２１５】

【図215】

16. SP最終リーチ当りエピローグパート輝度データテーブル

(a1)役物動作用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD16a
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16a
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16a
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD16a

(a2)役物動作用の子テーブルWD16a

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts1～ts3(10000msec)	レインボー点滅		W18

有彩色と無彩色とを交互に切り替え

(b1)当りエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD16b
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16b
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16b
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD16b

(b2)当りエピローグ用の子テーブルWD16b

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts3-2～ts3-8	白点滅		W4
ts4～ts7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

役物動作時(W20)よりもなめらかなレインボー(無彩色挟まない)ハズレ時よりも切替時間が短い

(c1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(c2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts8,ts9(5000msec)	白点滅		W4
ts10(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

図柄出し時もなめらかなレインボー(無彩色挟まない)

輝度データを切り替える

【図２１６】

【図216】

17. SP最終リーチハズレエピローグ輝度データテーブル

(a1)ハズレエピローグ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD17
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD17
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD17
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD17

(a2)ハズレエピローグ用の子テーブルWD17

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tu1(200msec)	白点灯(tr54より暗め)		W13
tu2(3900msec)	白点灯(tu1より暗め)		W14
tu3	消灯		W15
tu4(輝度データをループ)	背景黄点灯(ts1と共通)		W21

SP前半,後半と共通の孫テーブル(時間異なる)

当否分岐(tr54)よりも輝度が小さい

大当り時よりも切替時間が長い

【図２１７】

【図217】

18. 救済当り輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD18)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tv1(1980msec)	赤点灯(td4,tg5,tk5,tp5,tu4より明るめ)		W16
tv2(700msec)	白点灯		W17
tv3,tv4(5000msec)	白点滅		W4
tv5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

ハズレ時(td4,tg5,tk5,tp5,tu4)よりも輝度が大きい

【図２１８】

【図218】

19. 再抽選輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WD19
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD19
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD19
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD19

【図２１９】

【図219】
19．再抽選(操作促進前)輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD19）

(a)再抽選演出による図柄の動き始め前の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA6～tA8(10分データ)	消灯		省略

再抽選演出による図柄の動き始め前に一旦消灯

(b)再抽選演出による図柄の動き始め以降の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA9,tA10	赤点滅		W19
tA11～tA46(10分データ)	赤点滅(高速)		W20

【図２２０】

【図220】
20．再抽選(操作促進後に図柄昇格あり)輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD20）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tB1～tB4(5000msec)	白点滅		W4
tB5～tB9(10分データ)	レインボー点滅		W18

レインボー点灯(なめらか)よりも激しめ

【図２２１】

【図221】
21．再抽選(操作促進後に図柄昇格なし)輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD21）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tC1～tC4(5000msec)	白点滅		W4
tC5～tC9(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

レインボー点灯(なめらか)を維持

【図２２２】

【図222】
22．ファンファーレ輝度データテーブル
（枠ランプの子テーブルWD22）

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tD1,tE1	消灯		省略
tD2,tE2(10分データ)	ファンファーレ対応の点灯態様		省略

(tB9),(tC9)とは異なる点灯態

【図２２３】

【図223】
なめらかレインボー輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	600000	WS1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YS1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LS1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AS1

【図２２４】

【図224】
なめらかレインボー輝度データテーブル
（子テーブル）

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル
	600000msec間
枠ランプ(右＆左)	W1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A1

【図２２５】

【図225】
なめらかレインボー輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW1）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0
30	0x08F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0
30	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90
30	0x0CF0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70
30	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50
30	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30
30	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10
30	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00
30	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02
30	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04
30	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06
30	0x0F10F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08
30	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A
30	0x2F02F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C
30	0x4F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F
30	0x6F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F
30	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F
30	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
30	0xCF0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F
30	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F
30	0xFD0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F
30	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F
30	0xF90F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F
30	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F
30	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F
30	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F
30	0xF10F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F
30	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF
30	0xF02F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF
30	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF
30	0xF06F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD
30	0xF08F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB
30	0xF0AF0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9
30	0xF0CF0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7
30	0xF0FF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5
30	0xD0FD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3
30	0xB0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1
30	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0
30	0x70F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0
30	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0
30	0x30F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0
30	0x10F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0
30	0x00F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0
30	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0

【図２２６】

【図226】
なめらかレインボー輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY1）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
600000	0xFFFF

なめらかレインボー輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL1）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
600000	0xFFFFF

【図２２７】

【図227】
なめらかレインボー輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA1）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x2F00F1	0xFFF0F5
30	0x4F00F0	0xFFF0F3
30	0x6F02F0	0xFFF0F1
30	0x8F04F0	0xFFF0F0
30	0xAF06F0	0xFFF2F0
30	0xCF08F0	0xFFF4F0
30	0xFF0AF0	0xFFF6F0
30	0xFD0CF0	0xFFF8F0
30	0xFB0FF0	0xFFFAF0
30	0xF90FD0	0xFFFCF0
30	0xF70FB0	0xFFFFF0
30	0xF50F90	0xFFFFD0
30	0xF30F70	0xFFFFB0
30	0xF10F50	0xFFFF90
30	0xF00F30	0xFFFF70
30	0xF02F10	0xFFFF50
30	0xF04F00	0xFFFF30
30	0xF06F02	0xFFFF10
30	0xF08F04	0xFFFF00
30	0xF0AF06	0xFFFF02
30	0xF0CF08	0xFFFF04
30	0xF0FF0A	0xFFFF06
30	0xD0FF0C	0xFFFF08
30	0xB0FF0F	0xFFFF0A
30	0x90FD0F	0xFFFF0C
30	0x70FB0F	0xFFFF0F
30	0x50F90F	0xFFFD0F
30	0x30F70F	0xFFFB0F
30	0x10F50F	0xFFF90F
30	0x00F30F	0xFFF70F
30	0x02F10F	0xFFF50F
30	0x04F00F	0xFFF30F
30	0x06F02F	0xFFF10F
30	0x08F04F	0xFFF00F
30	0x0AF06F	0xFFF02F
30	0x0CF08F	0xFFF04F
30	0x0FF0AF	0xFFF06F
30	0x0FD0CF	0xFFF08F
30	0x0FB0FF	0xFFF0AF
30	0x0F90FD	0xFFF0CF
30	0x0F70FB	0xFFF0FF
30	0x0F50F9	0xFFF0FD
30	0x0F30F7	0xFFF0FB
30	0x0F10F5	0xFFF0F9
30	0x0F00F3	0xFFF0F7

【図２２８】

【図228】
役物動作赤点滅輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW2）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00

【図２２９】

【図229】
黄色もや輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW3）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
180	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660
180	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440
180	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660
180	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880

【図２３０】

【図230】
白点滅(白フラッシュ)輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW4）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

【図２３１】

【図231】
共通赤カットイン輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	3970	WS5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS5
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS5

【図２３２】

【図232】
共通赤カットイン輝度データテーブル
（子テーブル）

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル				
	240msec間	630msec間	660msec間	2110msec間	600000msec間
枠ランプ(右＆左)	W5a(W5)	W5b(W5)	W5c(W5)	W5d(W5)	W5e(W5)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y5a(Y5)	Y6b(Y5)	Y5c(Y5)	Y5d(Y5)	Y5e(Y5)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L5a(L5)	L5b(L5)	L5c(L5)	L5d(L5)	L5e(L5)
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A5a(A5)	A5b(A5)	A5c(A5)	A5d(A5)	A5e(A5)

【図２３３】

【図233】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW5a）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ									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	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

共通赤カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW5b）

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	0x000000	0x606600	0x606600	0x303300	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x303000	0x606600	0x606600	0x303300	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x603000	0x606000	0x606600	0x303300	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x906000	0x906000	0x606600	0x303300	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600
30	0x906000	0x906000	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600
30	0x906000	0x906000	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600
30	0x906000	0x906000	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600
30	0x906000	0x906000	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600	0x606600

【図２３４】

【図234】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW6c）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ									枠右ランプの輝度データ								
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	―9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12	―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	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
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	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
30	0x000200	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
30	0x000200	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
30	0x000200	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
30	0x000200	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
30	0x000200	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
30	0x000200	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100

【図２３５】

【図235】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW5d）

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
20	0x000300	0x600600	0x600600	0x303300	0x300000	0x300300	0x000300	0x300600	0x600900	0x900900	0x900600	0x600600	0x000300	0x300600	0x600900	0x900900	0x900600	0x600600
20	0x300000	0x300300	0x000000	0x000300	0x600600	0x600600	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300
20	0x600300	0x000000	0x300300	0x300300	0x600600	0x600600	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300
20	0x900600	0x300300	0x300300	0x300300	0x600600	0x600600	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300
20	0x900600	0x300300	0x300300	0x300300	0x600600	0x600600	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300
20	0x900600	0x900900	0x600600	0x600300	0x600300	0x600300	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300
20	0x900600	0x900900	0x600600	0x600300	0x600300	0x600300	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300

共通赤カットイン輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW5e）

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	0x000300	0x600600	0x600600	0x303300	0x300000	0x300300	0x000300	0x300600	0x600900	0x900900	0x900600	0x600600	0x000300	0x300600	0x600900	0x900900	0x900600	0x600600
30	0x300000	0x300300	0x000000	0x000300	0x600600	0x600600	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300
30	0x600300	0x000000	0x300300	0x300300	0x600600	0x600600	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300
30	0x900600	0x300300	0x300300	0x300300	0x600600	0x600600	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300
30	0x900600	0x900900	0x600600	0x600300	0x600300	0x600300	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300
30	0x900600	0x900900	0x600600	0x600300	0x600300	0x600300	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300	0x000300	0x600900	0x900900	0x900600	0x600300	0x600300

【図２３６】

【図236】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY5a）

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

共通赤カットイン輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY5b）

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

共通赤カットイン輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY5c）

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

共通赤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Y5d）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200

共通赤カットイン輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY5e）

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

【図２３７】

【図237】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5a）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00088
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5d）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20	0x22200
20	0x00022
20	0x22244
20	0x44466
20	0x66688
20	0x88866
20	0x66644
20	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5b）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x22200
30	0x00022
30	0x22244
30	0x44466
30	0x66688
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5e）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66644
40	0x44422
30	0x22200
40	0x00000
600000	0x00000

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5c）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11188
30	0x88800
30	0x00088
30	0x88811
30	0x11188
30	0x88822
30	0x22288
30	0x88833
30	0x33388
30	0x88844
30	0x44488
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

【図２３８】

【図238】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5a）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x888C00
30	0x000C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5b）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x300600	0x666900
30	0x600900	0x888C00
30	0x900C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5c）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x100100	0x111100
30	0x100100	0x888C00
30	0x100C00	0x000000
30	0xC00000	0x888C00
30	0x000C00	0x111100
30	0xC00100	0x888C00
30	0x100C00	0x222200
30	0xC00200	0x888C00
30	0x200C00	0x333300
30	0xC00300	0x888C00
30	0x300C00	0x444400
30	0xC00400	0x888C00
30	0x400C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00

【図２３９】

【図239】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5d）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x300600	0x666900
20	0x600900	0x888C00
20	0x900C00	0x666900
20	0xC00900	0x444600
20	0x900600	0x222300
20	0x600300	0x000000
20	0x300000	0x222300
20	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5e）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0xC00C00	0x666C00
40	0xC00C00	0x444800
30	0xC00800	0x222300
40	0x800300	0x000000
30	0x300000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【図２４０】

【図240】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	3970	WS6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS6
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS6

【図241】

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242】

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]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x0000A0	0x0A00A0	0x0A0000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x0000A0	0x0A0070	0x070070	0x0700A0	0x0A00A0
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0070	0x070040	0x040040	0x040070	0x070070
30	0x0A0000	0x000000	0x000000	0x000000	0x0000A0	0x070070	0x000070	0x070040	0x040020	0x020020	0x020040	0x040040
30	0x0700A0	0x000000	0x000000	0x0A00A0	0x0A0070	0x040040	0x000040	0x040020	0x020000	0x000000	0x000020	0x020020
30	0x040070	0x0A00A0	0x0A00A0	0x070070	0x070040	0x020020	0x000020	0x020000	0x000020	0x020020	0x020000	0x000000
30	0x020040	0x070070	0x070070	0x040040	0x040020	0x000000	0x000000	0x000020	0x020040	0x040040	0x040020	0x020020

【図243】

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]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x000010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010
30	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x000010	0x010010	0x0100A0	0x0A00A0	0x0A0010	0x010010
30	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x000010	0x0100A0	0x0A0000	0x000000	0x0000A0	0x0A00A0
30	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x010010	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0000	0x0000A0	0x0A00A0	0x0A0000	0x000000
30	0x0A0010	0x010010	0x010010	0x010010	0x0100A0	0x000000	0x000000	0x0000A0	0x0A0010	0x010010	0x0100A0	0x0A00A0
30	0x0000A0	0x010010	0x010010	0x0A00A0	0x0A0000	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0010	0x0100A0	0x0A00A0	0x0A0010	0x010010
30	0x0A0000	0x0A00A0	0x0A00A0	0x000000	0x0000A0	0x010010	0x000010	0x0100A0	0x0A0020	0x020020	0x0200A0	0x0A00A0
30	0x0100A0	0x000000	0x000000	0x0A00A0	0x0A0010	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0020	0x0200A0	0x0A00A0	0x0A0020	0x020020
30	0x0A0010	0x0A00A0	0x0A00A0	0x010010	0x0100A0	0x020020	0x000020	0x0200A0	0x0A0030	0x030030	0x0300A0	0x0A00A0
30	0x0200A0	0x010010	0x010010	0x0A00A0	0x0A0020	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0030	0x0300A0	0x0A00A0	0x0A0030	0x030030
30	0x0A0020	0x0A00A0	0x0A00A0	0x020020	0x0200A0	0x030030	0x000030	0x0300A0	0x0A0040	0x040040	0x0400A0	0x0A00A0
30	0x0300A0	0x020020	0x020020	0x0A00A0	0x0A0030	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0040	0x0400A0	0x0A00A0	0x0A0040	0x040040
30	0x0A0030	0x0A00A0	0x0A00A0	0x030030	0x0300A0	0x040040	0x000040	0x0400A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0400A0	0x030030	0x030030	0x0A00A0	0x0A0040	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0050	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050
30	0x0A0040	0x0A00A0	0x0A00A0	0x040040	0x0400A0	0x050050	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0500A0	0x040040	0x040040	0x0A00A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0050	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050
30	0x0A0050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x0500A0	0x050050	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0500A0	0x050050	0x050050	0x0A00A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0050	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050
30	0x0A0050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x0500A0	0x050050	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0500A0	0x050050	0x050050	0x0A00A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0050	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050
30	0x0A0050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x0500A0	0x050050	0x000050	0x0500A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0500A0	0x050050	0x050050	0x0A00A0	0x0A0050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050

【図244】

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W6d）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
20	0x000020	0x040040	0x040040	0x020020	0x020000	0x020020	0x000020	0x020040	0x040070	0x070070	0x070040	0x040040
20	0x020000	0x020020	0x020020	0x000000	0x000020	0x040040	0x000040	0x040070	0x0700A0	0x0A00A0	0x0A0070	0x070070
20	0x040020	0x000000	0x000000	0x020020	0x020040	0x070070	0x000070	0x0700A0	0x0A0070	0x070070	0x0700A0	0x0A00A0
20	0x070040	0x020020	0x020020	0x040040	0x040070	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0070	0x070040	0x040040	0x040070	0x070070
20	0x0A0070	0x040040	0x040040	0x070070	0x0700A0	0x070070	0x000070	0x070040	0x040020	0x020020	0x020040	0x040040
20	0x0700A0	0x070070	0x070070	0x0A00A0	0x0A0070	0x040040	0x000040	0x040020	0x020000	0x000000	0x000020	0x020020
20	0x040070	0x0A00A0	0x0A00A0	0x070070	0x070040	0x020020	0x000020	0x020000	0x000020	0x020020	0x020000	0x000000
20	0x020040	0x070070	0x070070	0x040040	0x040020	0x000000	0x000000	0x000020	0x020040	0x040040	0x040020	0x020020

【図244】

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]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0
40	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x050050	0x0500A0	0x0A00A0
30	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0050	0x050030	0x030030	0x030050	0x050050
40	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x000050	0x050030	0x030000	0x000000	0x000030	0x030030
30	0x0500A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A00A0	0x0A0050	0x030030	0x000030	0x030000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
40	0x030050	0x0A00A0	0x0A00A0	0x050050	0x050030	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000030	0x050050	0x050050	0x030030	0x030000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x030030	0x030030	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

【図243】

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]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	－,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	－,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000020	0x040040	0x040040	0x020020	0x020000	0x020020	0x000020	0x020040	0x040070	0x070070	0x070040	0x040040
30	0x020000	0x020020	0x020020	0x000000	0x000020	0x040040	0x000040	0x040070	0x0700A0	0x0A00A0	0x0A0070	0x070070
30	0x040020	0x000000	0x000000	0x020020	0x020040	0x070070	0x000070	0x0700A0	0x0A0070	0x070070	0x0700A0	0x0A00A0
30	0x070040	0x020020	0x020020	0x040040	0x040070	0x0A00A0	0x0000A0	0x0A0070	0x070040	0x040040	0x040070	0x070070
30	0x0A0070	0x040040	0x040040	0x070070	0x0700A0	0x070070	0x000070	0x070040	0x040020	0x020020	0x020040	0x040040
30	0x0700A0	0x070070	0x070070	0x0A00A0	0x0A0070	0x040040	0x000040	0x040020	0x020000	0x000000	0x000020	0x020020
30	0x040070	0x0A00A0	0x0A00A0	0x070070	0x070040	0x020020	0x000020	0x020000	0x000020	0x020020	0x020000	0x000000
30	0x020040	0x070070	0x070070	0x040040	0x040020	0x000000	0x000000	0x000020	0x020040	0x040040	0x040020	0x020020

【図２４５】

【図245】

共通緑カットイン
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通緑カットイン輝度データテーブル
（役物ランプ用係テーブルY6d）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200

共通緑カットイン
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0022
30	0x2244
30	0x4477
30	0x77AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通緑カットイン輝度データテーブル
（役物ランプ用係テーブルY6e）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x8888
40	0x8888
30	0x8888
40	0x8855
30	0x5533
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
600000	0x0000

共通緑カットイン
輝度データテーブル

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

【図２４６】

【図246】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用係テーブルL6a）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00088
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用係テーブルL6d）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20	0x22200
20	0x00022
20	0x22244
20	0x44466
20	0x66688
20	0x88866
20	0x66644
20	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用係テーブルL6b）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x22200
30	0x00022
30	0x22244
30	0x44466
30	0x66688
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用係テーブルL6e）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66644
40	0x44422
30	0x22200
40	0x00000
600000	0x00000

共通緑カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用係テーブルL6c）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11188
30	0x88800
30	0x00088
30	0x88811
30	0x11188
30	0x88822
30	0x22288
30	0x88833
30	0x33388
30	0x88844
30	0x44488
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

【図２４７】

【図247】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA6a）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA6b）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x020040	0x666070
30	0x040070	0x8880A0
30	0x0700A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA6c）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x010010	0x111010
30	0x010010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x000000
30	0x0A0000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x111010
30	0x0A0010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x222020
30	0x0A0020	0x8880A0
30	0x0200A0	0x333030
30	0x0A0030	0x8880A0
30	0x0300A0	0x444040
30	0x0A0040	0x8880A0
30	0x0400A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0

【図２４８】

【図248】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA6d）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x020040	0x666070
20	0x040070	0x8880A0
20	0x0700A0	0x666070
20	0x0A0070	0x444040
20	0x070040	0x222020
20	0x040020	0x000000
20	0x020000	0x222020
20	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA6e）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x0A00A0	0x6660A0
40	0x0A00A0	0x444050
30	0x0A0050	0x222030
40	0x050030	0x000000
30	0x030000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【図２４９】

【図249】

操作促進なし振り輝度データテーブル
（枠ランプ用抽選テーブル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	―9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600

操作促進なし振り輝度データテーブル
（枠ランプ用抽選テーブル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
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
100000	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC

【図２５０】

【図250】

トリガ表示輝度データテーブル
（枠ランプ用抽選テーブル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	―9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00
30	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00	0xD00D00

操作促進輝度データテーブル
（枠ランプ用抽選テーブル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	―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	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500	0x000500
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00

【図２５１】

【図251】

シャッター輝度データテーブル
（枠ランプ用抽選テーブル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	―9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600

シャッター輝度データテーブル
（枠ランプ用抽選テーブルW12）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	―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	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600

【図２５２】

【図252】

ハズレ輝度データテーブル
（枠ランプ用抽選テーブル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	―9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
10	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888
190	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444

ハズレ輝度データテーブル
（枠ランプ用抽選テーブル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	―9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	―RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
250	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111
250	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444

【図２５３】

【図253】

ハズレ輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW15）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ							枠右ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	― 9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	― RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
10	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444
550	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111
600000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111

【図２５４】

【図254】

救済当り1輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW16）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ							枠右ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	― 9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	― RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xD0D0D0	0xD0D0D0	0xD0D0D0	0xD0D0D0	0xD0D0D0	0xD0D0D0	0xD00D00	0xD0D0D0	0xD0D0D0	0xD0D0D0	0xD0D0D0	0xD0D0D0
30	0xB0B0B0	0xB0B0B0	0xB0B0B0	0xB0B0B0	0xB0B0B0	0xB0B0B0	0xB00B00	0xB0B0B0	0xB0B0B0	0xB0B0B0	0xB0B0B0	0xB0B0B0

【図２５５】

【図255】

救済当り2輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW17）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xD10510	0xD10510	0xD10510	0xD10510	0xD10510	0xD10510
30	0x510D10	0x510D10	0x510D10	0x510D10	0x510D10	0x510D10
30	0xD31510	0xD31510	0xD31510	0xD31510	0xD31510	0xD31510
30	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31
30	0xD63521	0xD63521	0xD63521	0xD63521	0xD63521	0xD63521
30	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63
30	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632
30	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97
30	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643
30	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA
30	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754
30	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB
30	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766
30	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD
30	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888
30	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD
30	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999
30	0xAAADDD	0xAAADDD	0xAAADDD	0xAAADDD	0xAAADDD	0xAAADDD
30	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA
30	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD
30	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB
30	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD
20	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC
20	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD

【図２５６】

【図256】

当り確定輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW18）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
40	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF08F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF0CF0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xD0FD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x10F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x4F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F

【図２５７】

【図257】

再抽選演出輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW19）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
60	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00
60	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700

【図２５８】

【図258】

再抽選演出輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW20）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700

【図２５９】

【図259】

背景輝度データテーブル
（子テーブル）

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル	
	1930msec間	1930msec間
枠ランプ(右＆左)	W21a(W21)	W21b(W21)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y21a(Y21)	Y21b(Y21)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21a(L21)	L21b(L21)
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A21a(A21)	A21b(A21)

【図２６０】

【図260】

背景輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW21a）

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x550550	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
160	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x550550	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
150	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880550	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x550880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x550550	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880

背景輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW21b）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
50	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
310	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770
50	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770
260	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550
50	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550
300	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880

【図２６１】

【図261】
当り時とハズレ時とにおけるランプの比較
【ハズレ時】

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２６２】

【図262】
当り時とハズレ時とにおけるランプの比較
【当り時】

SP前半リーチA,B、SP後半リーチA,Bにおける煽りパートの最終

輝度データテーブルW8

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
100000	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC	0xFDCFDC

SP前半リーチA,B、SP後半リーチA,Bを経由した当りエピローグパート

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

煽り時のW8よりも輝度が大きい

輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

ハズレ時のW14よりも切替時間が短い

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

【図２６３】

【図263】
当り時とハズレ時とにおけるランプの比較
【当り時】

最終リーチにおける煽りパートの最終

輝度データテーブルW10

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00

最終リーチを経由した当りエピローグパート

輝度データテーブルW18(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
40	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F0	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333

有彩色と無彩色とを交互に切り替え

煽り時のW8よりも輝度が大きい

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

煽り時のW8よりも輝度が大きい

輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

ハズレ時のW14よりも切替時間が短い

役物動作時のW20よりもなめらかなレインボー(無彩色を挟まない)

輝度データテーブルW4(一部)

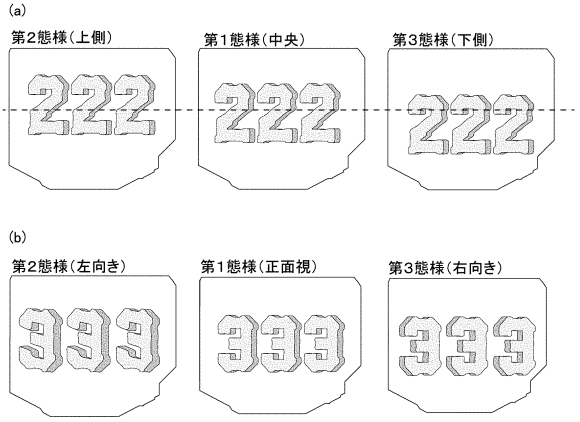
時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

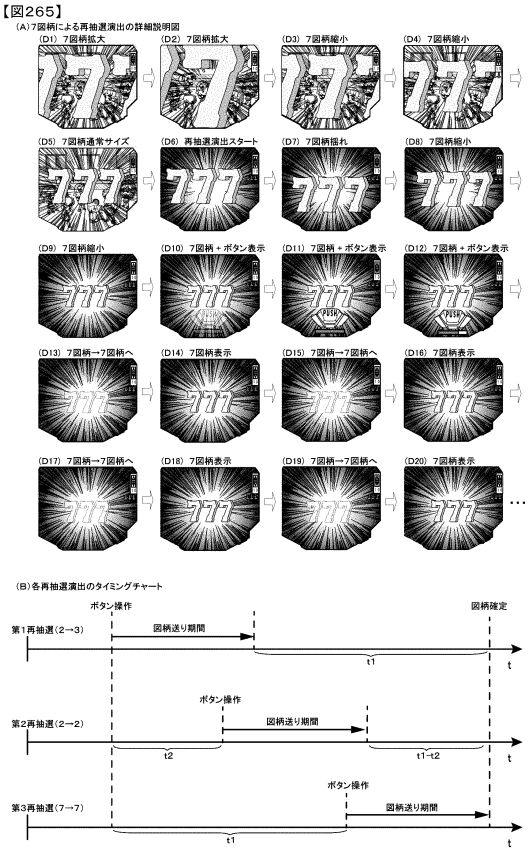
【図２６４】

【図264】
図柄の揺れ態様について



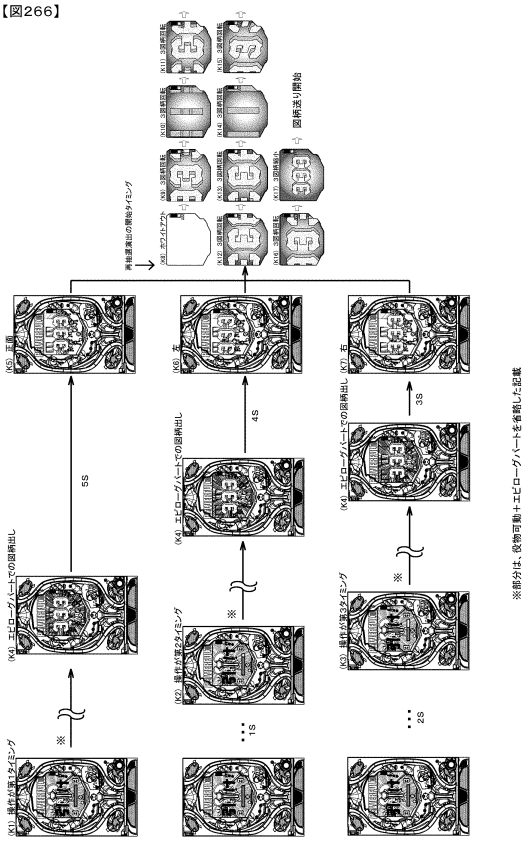
【図２６５】

【図265】



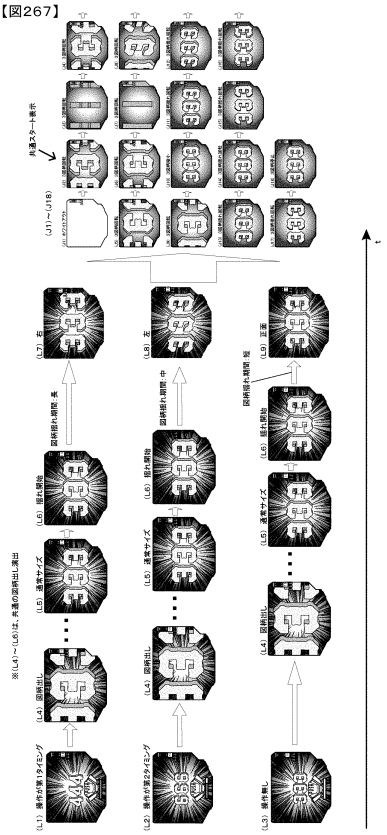
【図２６６】

【図266】



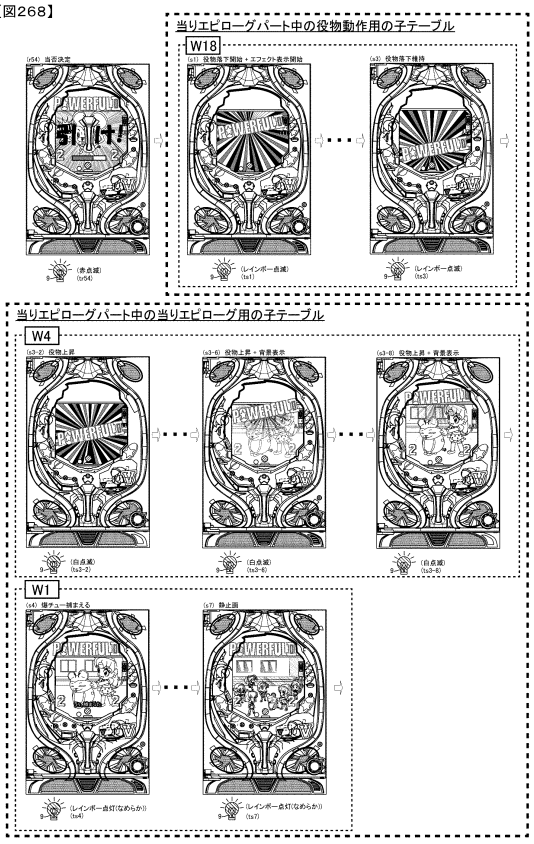
【図２６７】

【図267】



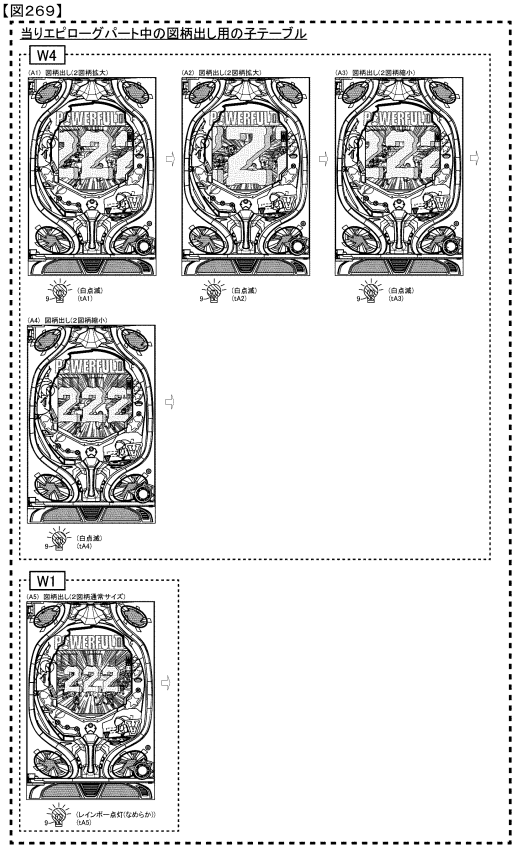
【図２６８】

【図268】



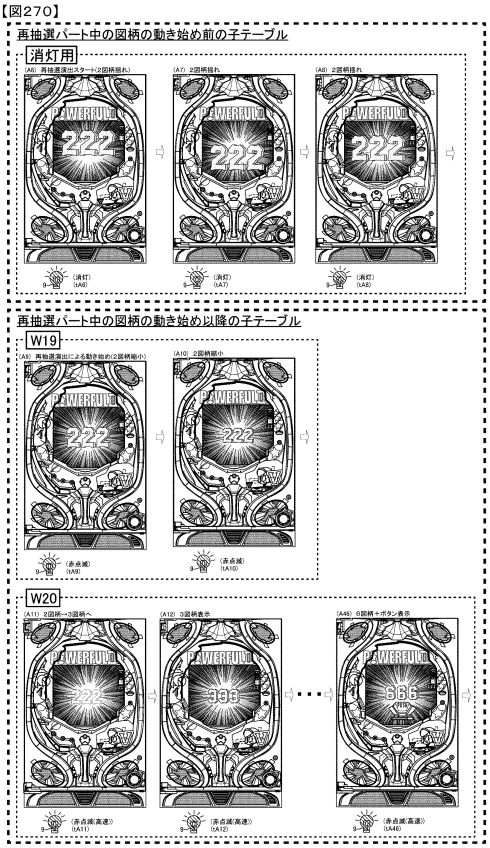
【図２６９】

【図269】



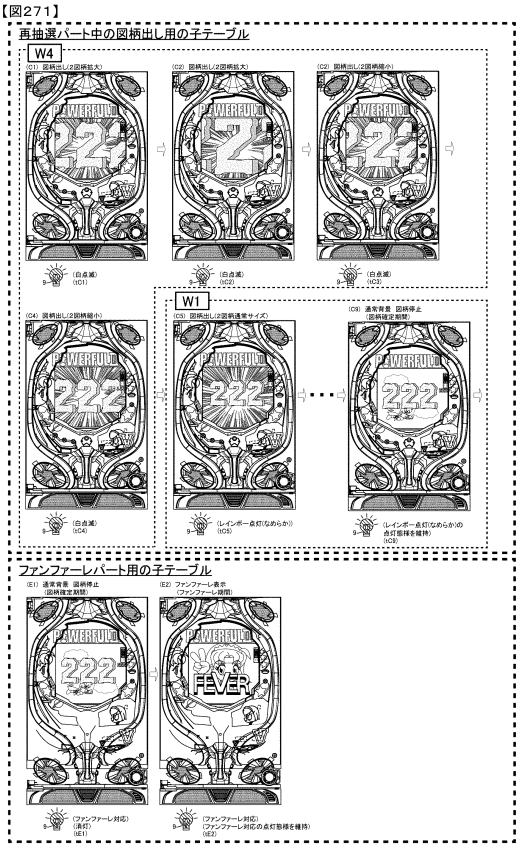
【図２７０】

【図270】



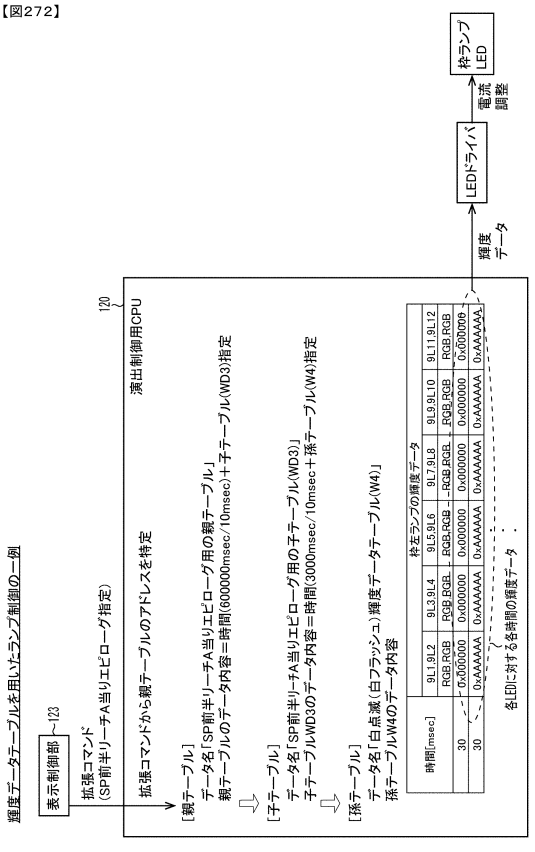
【図２７１】

【図271】



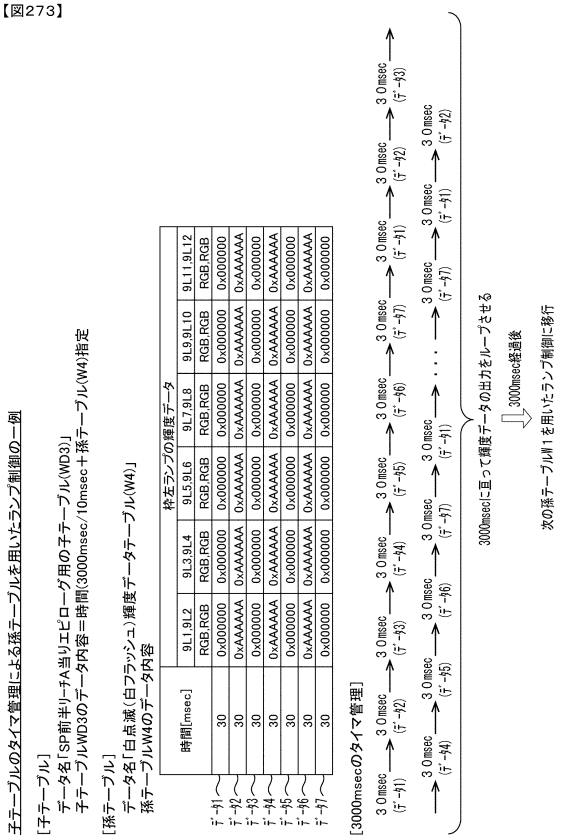
【図２７２】

【図272】



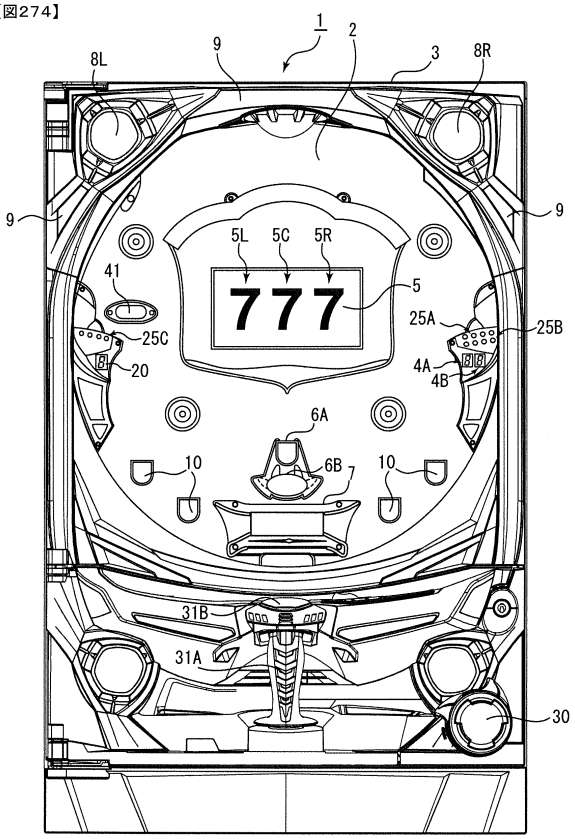
【図２７３】

【図273】



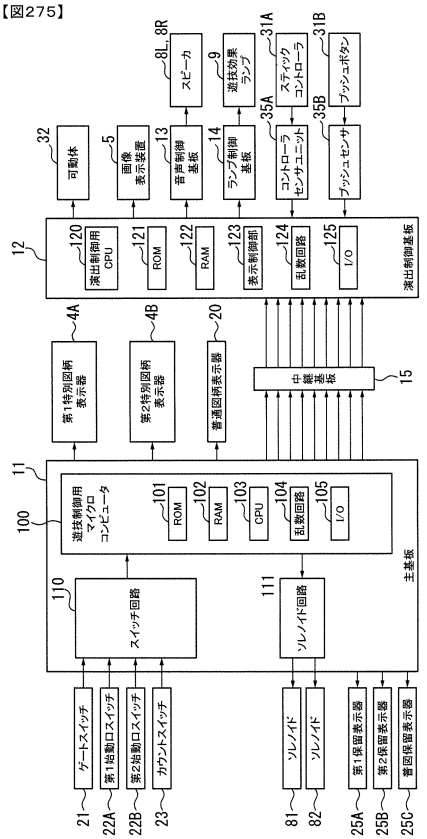
【図２７４】

【図274】



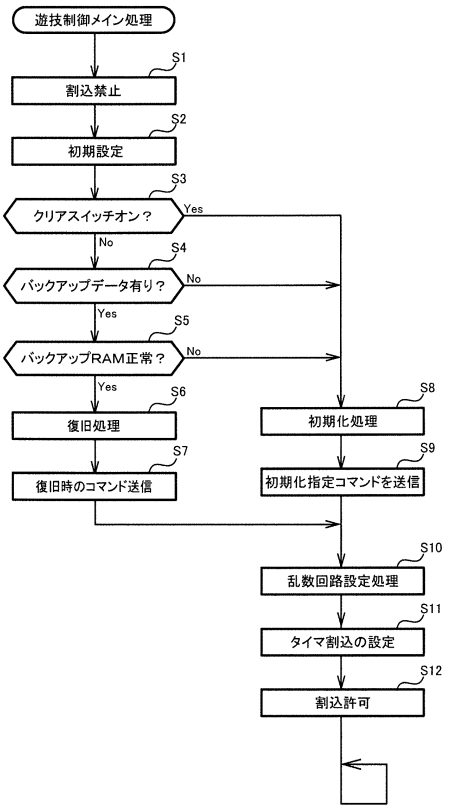
【図２７５】

【図275】



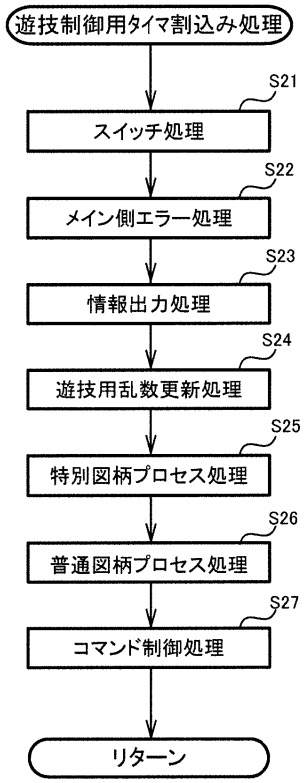
【図２７６】

【図276】



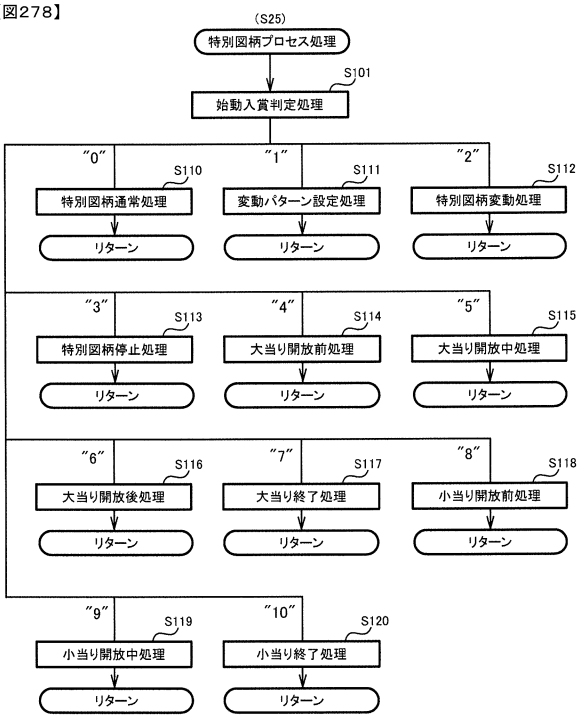
【図２７７】

【図277】



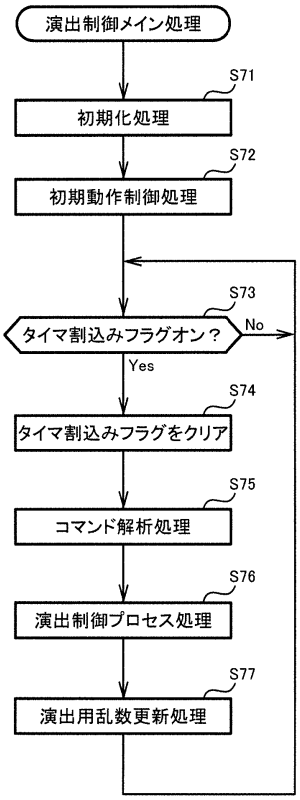
【図２７８】

【図278】



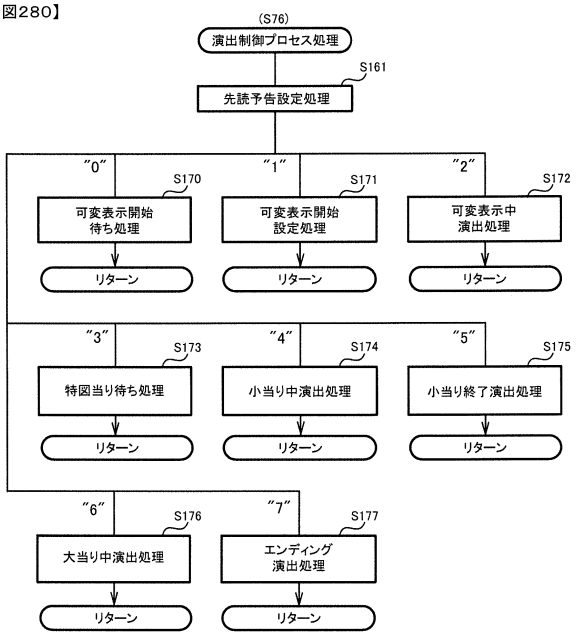
【図２７９】

【図279】



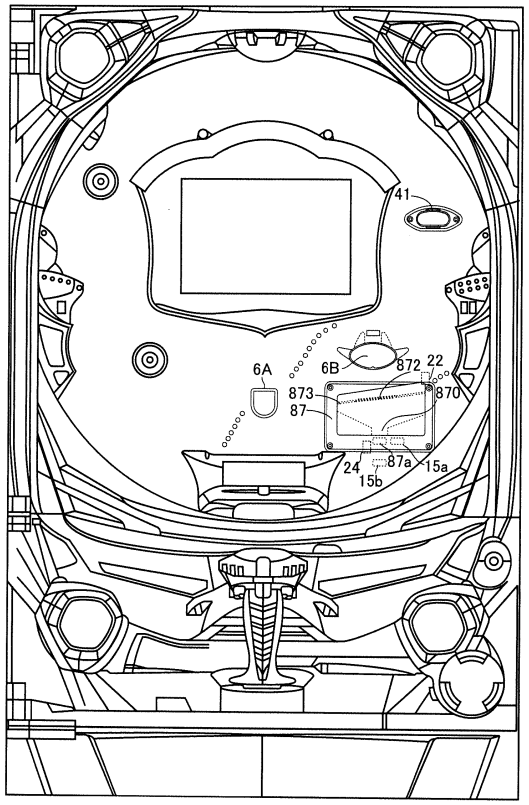
【図２８０】

【図280】



【図２８１－１】

【図281－1】



【図２８１－２】

【図281－2】

当り種別	当り発生条件	当り後 制御状態	開放回数
図柄15R 時短大当り	第1，第2特別図柄 大当り判定	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	大入賞口15回 （各R29秒）
図柄4R 時短大当り	第1特別図柄 大当り判定	時短状態 （第2特別図柄変動1回 又は第1，第2特別図柄 変動合計5回まで）	大入賞口4回 （各R29秒）
小当り経由 16(15)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 ＋V入賞	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	V入賞装置1回 (0.1秒×10) ＋大入賞口15回 （各R29秒）
小当り経由 9(8)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 ＋V入賞	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	V入賞装置1回 (0.1秒×10) ＋大入賞口8回 （各R29秒）
小当り経由 5(4)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 ＋V入賞	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	V入賞装置1回 (0.1秒×10) ＋大入賞口4回 （各R29秒）

【図２８１－３】

【図281－3】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～99	大当り種別判定用	0．002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0．002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～220	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
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0．002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0．002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図２８１－４】

【図281－4】

(A)第1特図当り判定テーブル

大当り確率（ランダムR［0～65535］と比較）						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150

(B)第2特図当り判定テーブル

大当り確率（ランダムR［0～65535］と比較）						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
小当り	小当り確率1/7.35					

(C)第1図柄大当り種別判定テーブル（第1特図の図柄大当り時）

大当り種類	大当り図柄	ランダム1（個数）
図柄15R時短大当り	7	1
図柄4R時短大当り	3	99

(D)第2図柄大当り種別判定テーブル（第2特図の図柄大当り時）

大当り種類	大当り図柄	ランダム1（個数）
図柄15R時短大当り	7	100

(E)小当り経由大当り種別判定テーブル（第2特図に基づくV入賞大当り時）

大当り種類	小当り図柄	ランダム1（個数）
小当り経由16(15)R時短大当り	1	45
小当り経由9(8)R時短大当り	5	10
小当り経由5(4)R時短大当り	9	45

【図２８１－５】

【図281－5】

MODE	EXT	名称	内容
80	××	変動パターン××指定	図柄の変動パターンの指定（××＝変動パターン番号）
8C	01	表示結果1指定（はずれ）	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（図柄4R時短大当り）	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定（図柄15R時短大当り）	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定（第1小当り）	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定（第2小当り）	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定（第3小当り）	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当り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
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
8F	00	図柄確定指定	第1又は第2特別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
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定（図柄4R時短大当り）	8R時短大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定（図柄15R時短大当り）	15R時短大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定（小当り経由5(4)R時短大当り）	小当り経由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定（小当り経由9(8)R時短大当り）	小当り経由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定（小当り経由16(15)R時短大当り）	小当り経由16(15)R時短大当り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（図柄4R時短大当り）	8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定（図柄15R時短大当り）	15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定（小当り経由5(4)R時短大当り）	小当り経由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定（小当り経由9(8)R時短大当り）	小当り経由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定（小当り経由16(15)R時短大当り）	小当り経由16(15)R時短大当りを終了することの指定

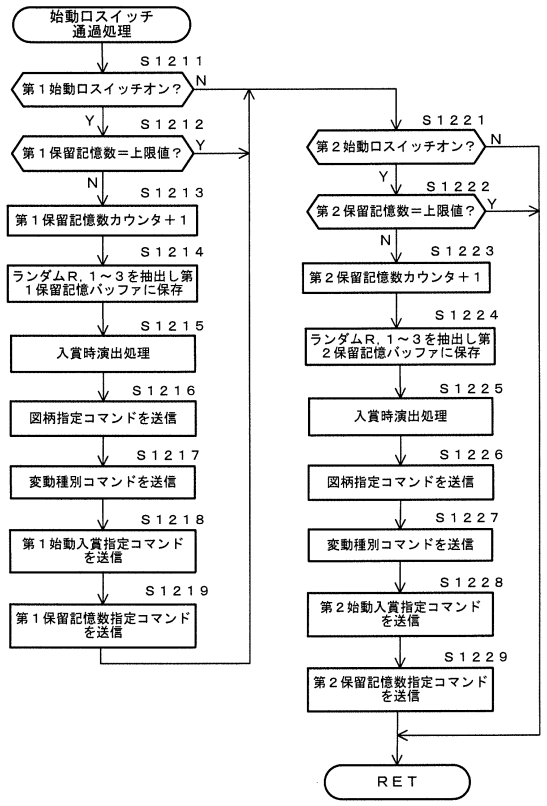
【図２８１－６】

【図281－6】

MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	02	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	××	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
C1	××	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
C2	××	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C3	××	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン種別）を指定
C4	01	第1小当り開始指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	02	第2小当り開始指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	03	第3小当り開始指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	01	第1小当り終了指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	02	第2小当り終了指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	03	第3小当り終了指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	01	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	02	V判定入賞球検出指定	V判定入賞装置への入賞球（V入賞球＋V入賞球以外）を検出したことの指定

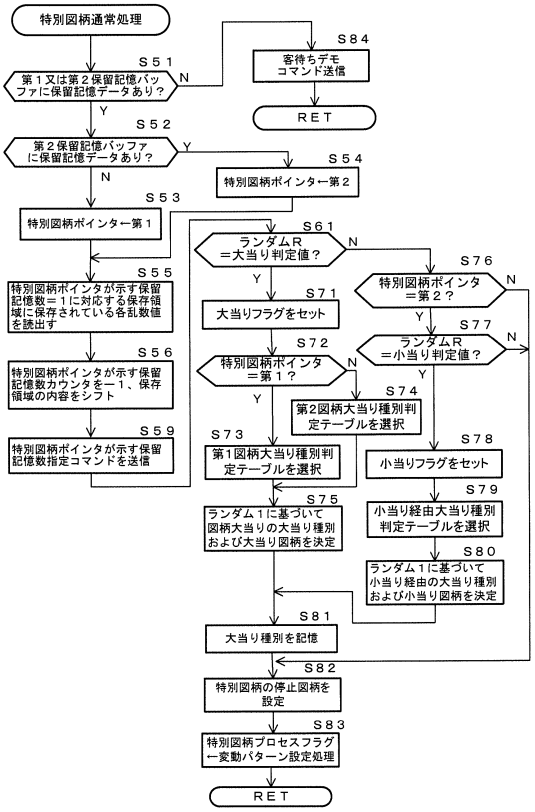
【図２８１－７】

【図281－7】



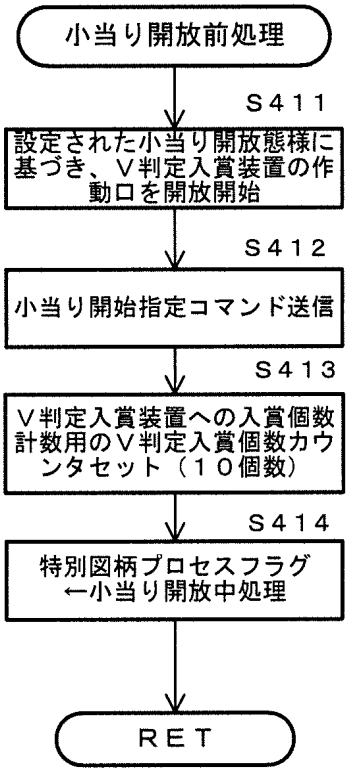
【図２８１－８】

【図281－8】



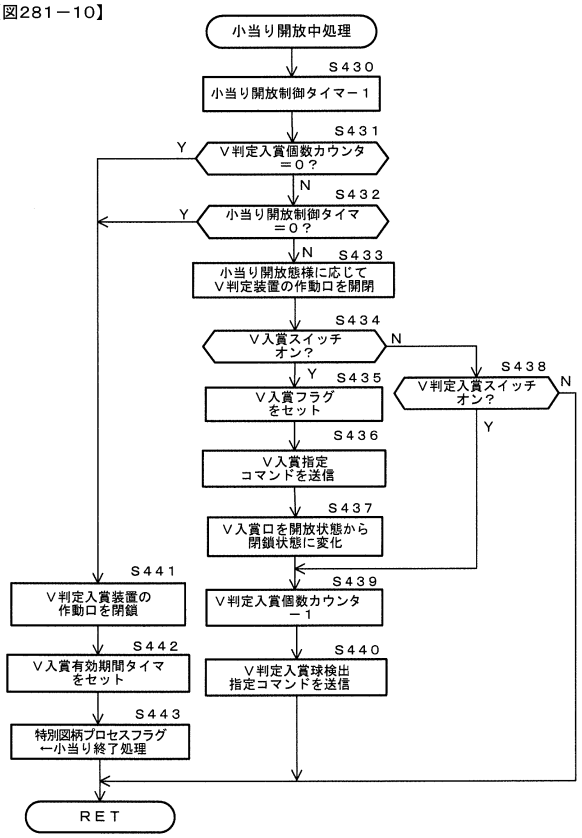
【図２８１－９】

【図281－9】



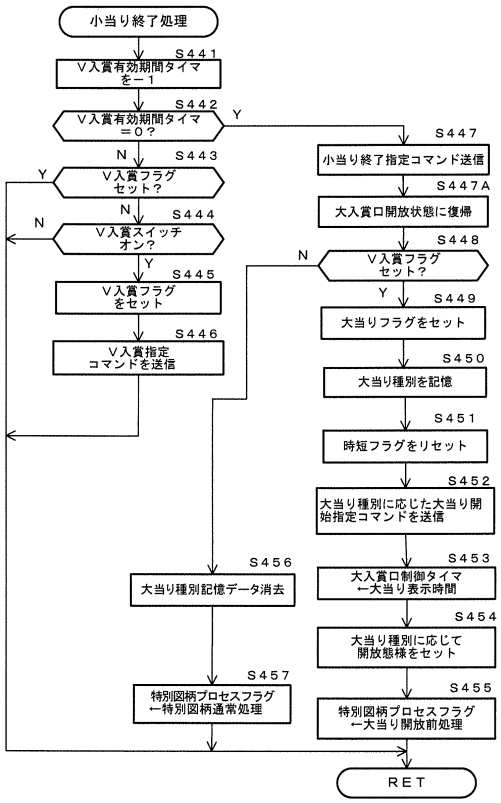
【図２８１－１０】

【図281－10】



【図２８１－１１】

【図281－11】



【図２８２－１】

【図282－1】

当り種別テーブル

（１）大当り種別テーブル

大当り種別	大当り条件発生	大当り後制御状態	開放回数
図柄３Ｒ通常大当り	第１,第２特別図柄大当り判定	通常状態	大入賞口３回（各Ｒ２９秒）
図柄１０Ｒａ時短大当り	第１,第２特別図柄大当り判定	ａ時短状態（第２特別図柄変動１００００回まで）	大入賞口１０回（各Ｒ２９秒）
図柄１０Ｒｂ時短大当り	第１,第２特別図柄大当り判定	ｂ時短状態（第２特別図柄変動１００００回まで）	大入賞口１０回（各Ｒ２９秒）

（２）小当り経由大当り種別テーブル

大当り種別	大当り条件発生	大当り後制御状態	開放回数
通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り	第２特別図柄小当り判定＋Ｖ入賞	ａ時短状態（第２特別図柄変動１００００回まで）	Ｖ入賞装置１回（0.04秒×１）＋大入賞口9回（各Ｒ２９秒）
時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り	第２特別図柄小当り判定＋Ｖ入賞	ａ時短状態（第２特別図柄変動１００００回まで）	Ｖ入賞装置１回（0.1秒×１０）＋大入賞口9回（各Ｒ２９秒）

【図２８２－２】

【図282－2】

（Ａ）

乱数	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	1～997	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	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ＭＲ５	3～23	ＭＲ４初期値決定用	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

（Ｂ１）[第1特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率（ＭＲ１[0～65535]と比較）	
大当り	1/319.7
小当り	1/200

（Ｂ２）[第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率（ＭＲ１[0～65535]と比較）	
大当り	1/319.7
小当り	1/41.1

【図２８２－３】

【図282－3】

大当り種別判定テーブル
［通常状態用］

（Ａ１）[第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
図柄３Ｒ通常大当り	0回	偶数図柄「222」,「444」等	0～119（４０％）
図柄１０Ｒａ時短大当り	１００００回	奇数図柄(７以外)「111」,「555」等	120～239（４０％）
図柄１０Ｒｂ時短大当り	１００００回	奇数図柄(７)「777」	239～299（２０％）

（Ａ２）[第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
図柄１０Ｒａ時短大当り	１００００回	奇数図柄(７)「777」	0～299（１００％）

（Ｂ１）[第1特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り	１００００回	はずれ図柄	0～299（１００％）

※Ｖ入賞しても通常

（Ｂ２）[第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り	１００００回	はずれ図柄,特殊図柄等	0～74（２５％）
時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り	１００００回	奇数図柄(７)「777」	75～299（７５％）

※Ｖ入賞しても通常

【図２８２－４】

【図282－4】

大当り種別判定テーブル
［ａ時短状態用、ｂ時短状態用］

（Ａ１）[第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
図柄３Ｒｂ時短大当り	１００００回	奇数図柄(３)「333」	0～239（８０％）
図柄１０Ｒａ時短大当り	１００００回	奇数図柄(７)「777」	240～299（２０％）

（Ａ２）[第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
図柄１０Ｒａ時短大当り	１００００回	奇数図柄(７)「777」	0～299（１００％）

（Ｂ１）[第1特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

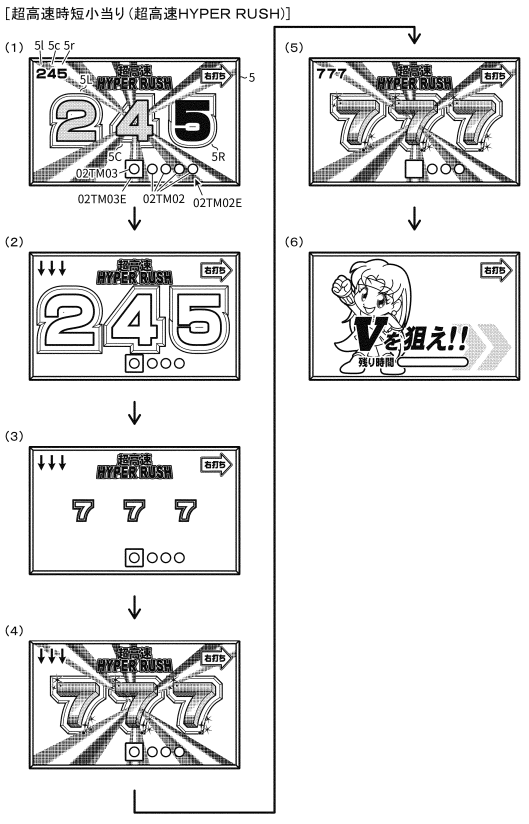
小当り経由大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り	１００００回	はずれ図柄	0～299（１００％）

（Ｂ２）[第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

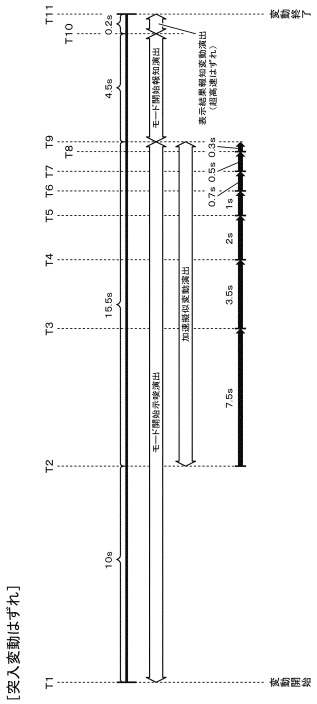
小当り経由大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り	１００００回	a時短：はずれ図柄 b時短：特殊図柄	0～74（２５％）
時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り	１００００回	奇数図柄(７)「777」	75～299（７５％）

【図２８２－５】

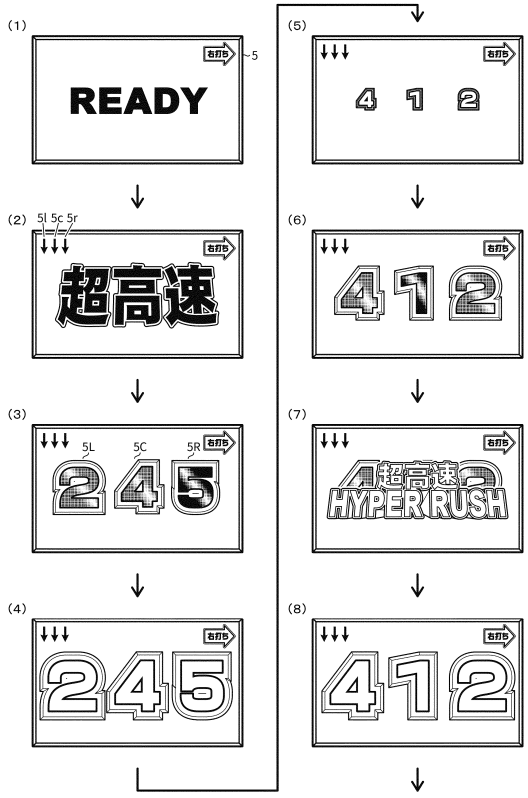
【図282－5】



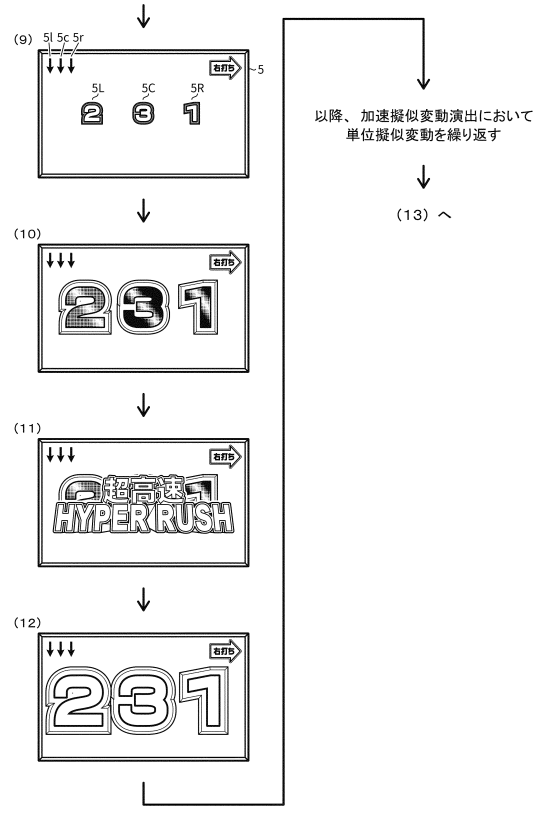
【図２８２－６】



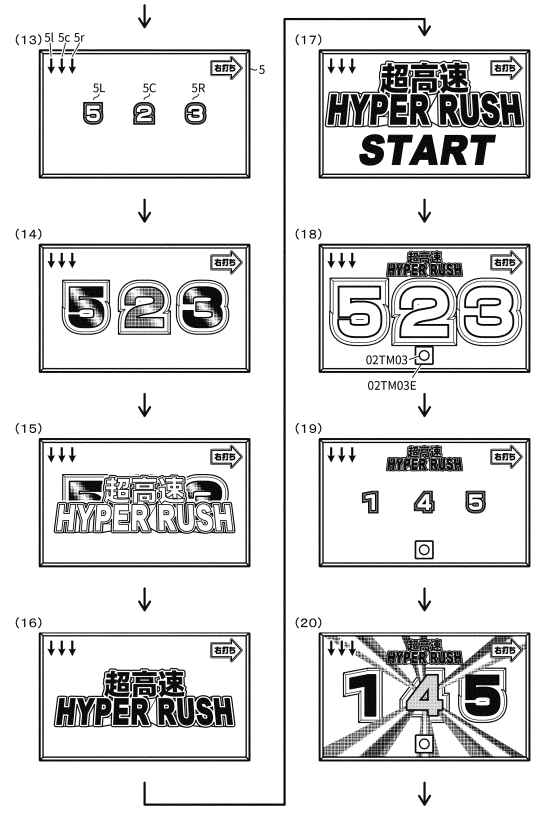
【図２８２－７】



【図２８２－８】

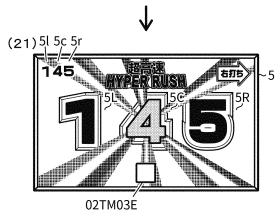


【図２８２－９】



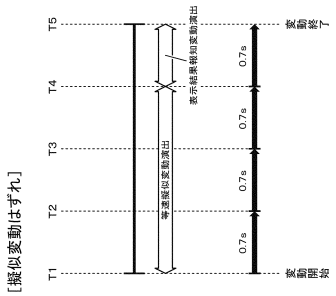
【図２８２－１０】

【図282－10】



【図２８２－１１】

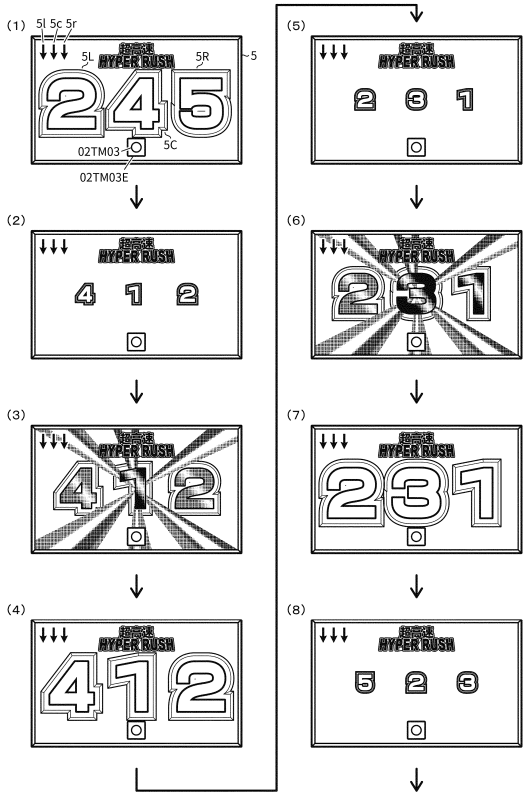
【図282－11】



【図２８２－１２】

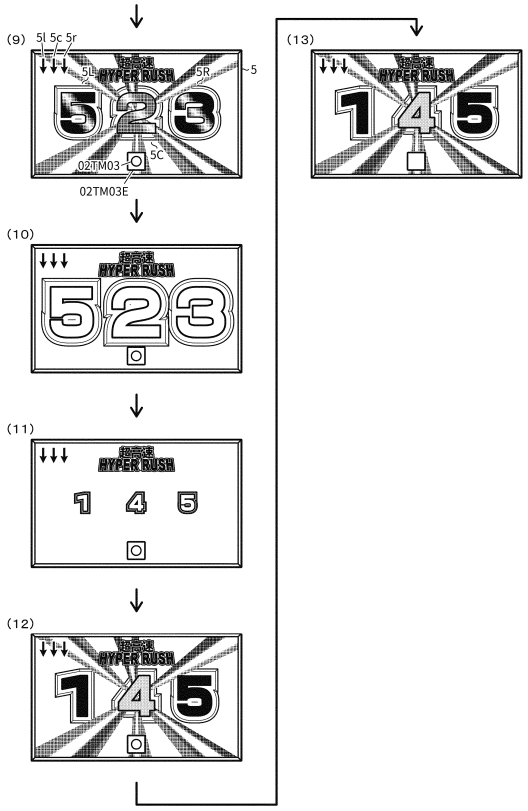
【図282－12】

［擬似変動はずれ］



【図２８２－１３】

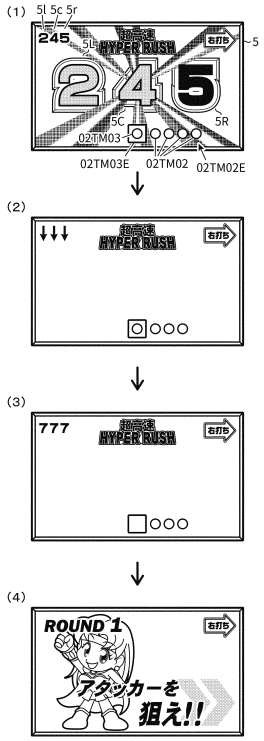
【図282－13】



【図２８２－１４】

【図282－14】

［直大当り（超高速HYPER RUSH）］



【図２８２－１５】

【図282－15】

［ａ時短状態(大当り発生カウント値=1～2)用]変動パターン判定テーブル
［保留0個用］

（１）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
ロング変動はずれ	10000	500	1～700
高速はずれ	2000	500	701～800
高速ノーマルリーチはずれ	3000	500	801～900
スーパーリーチＡはずれ（チャレンジ演出→失敗演出）	25000	500	901～950
スーパーリーチBはずれ（転落煽り演出→転落回避演出）	20000	500	951～997

（２）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
スーパーリーチＡ大当り（チャレンジ演出→成功演出）	30000	500	1～997

（３）[時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
高速時短小当り	5000	500	1～300
高速ノーマルリーチ時短小当り	7000	500	301～500
スーパーリーチＡ時短小当り（チャレンジ演出→成功演出）	30000	500	501～997

（４）[通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
スーパーリーチB通常小当り（転落煽り演出→転落確定演出）	25000	500	1～997

【図２８２－１６】

【図282－16】

［ａ時短状態(大当り発生カウント値=1～2)用]変動パターン判定テーブル
［保留1～4個用］

（１）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
高速はずれ	2000	500	1～800
高速ノーマルリーチはずれ	5000	500	801～900
スーパーリーチＡはずれ（チャレンジ演出→失敗演出）	25000	500	901～950
スーパーリーチBはずれ（転落煽り演出→転落回避演出）	20000	500	951～997

（２）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
スーパーリーチＡ大当り（チャレンジ演出→成功演出）	30000	500	1～997

（３）[時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
高速時短小当り	5000	500	1～300
高速ノーマルリーチ時短小当り	7000	500	301～500
スーパーリーチＡ時短小当り（チャレンジ演出→成功演出）	30000	500	501～997

（４）[通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
スーパーリーチB通常小当り（転落煽り演出→転落確定演出）	25000	500	1～997

【図２８２－１７】

【図282－17】

［ａ時短状態(大当り発生カウント値=3，１変動目)用]変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値=3の場合、1変動目

（１）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
突入変動はずれ（突入演出＋超高速はずれ）	30200	500	1～997

（２）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
突入変動大当り（突入演出＋直大当り）	40000	500	1～997

（３）[時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
突入変動時短小当り（突入演出＋超高速時短小当り）	30500	500	1～997

（４）[通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
突入変動通常小当り（突入演出＋スーパーリーチB通常小当り）	55000	500	1～997

【図２８２－１８】

【図282－18】

［ａ時短状態(大当り発生カウント値=3～10000）用]変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値＝３の場合、２変動目以降
［保留０個用］

（１）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
擬似変動はずれ	2800	500	1～700
超高速はずれ	200	500	701～900
スーパーリーチCはずれ（ボタン即当り演出→図柄はずれ演出）	10000	500	901～950
スーパーリーチBはずれ（転落演出→転落回避演出）	20000	500	951～997

（２）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
直大当り（小図柄のみ図柄揃い、飾り図柄は非表示）	10000	500	1～997

（３）[時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
超高速時短小当り	500	500	1～700
スーパーリーチC時短小当り（ボタン即当り演出→図柄揃い演出）	15000	500	701～997

（４）[通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
スーパーリーチB通常小当り（転落演出→転落確定演出）	25000	500	1～997

【図２８２－１９】

【図282－19】

［ａ時短状態(大当り発生カウント値=3～10000）用］変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値＝３の場合、２変動目以降
［保留１～４個用］

（１）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
超高速はずれ	200	500	1～900
スーパーリーチCはずれ（ボタン即当り演出→図柄はずれ演出）	10000	500	901～975
スーパーリーチBはずれ（転落演出→転落回避演出）	20000	500	976～997

（２）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
直大当り（小図柄のみ図柄揃い、飾り図柄は非表示）	10000	500	1～997

（３）[時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
超高速時短小当り	500	500	1～700
スーパーリーチC時短小当り（ボタン即当り演出→図柄揃い演出）	15000	500	701～997

（４）[通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
スーパーリーチB通常小当り（転落演出→転落確定演出）	25000	500	1～997

【図２８２－２０】

【図282－20】

［ｂ時短状態(無敵ＲＵＳＨ)用]変動パターン判定テーブル

（１）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
高速はずれ	1000	500	1～997

（２）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
直大当り（飾り図柄、小図柄で図柄揃い）	10000	500	1～997

（３）[時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
高速時短小当り	5000	500	1～997

（４）[通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
高速通常小当り（「高速はずれ」と同様）	1000	500	1～997

※無敵ＲＵＳＨ中の「通常小当り」は単なるはずれ変動として見せる

【図２８２－２１】

【図282－21】

遊技状態別の当り後の制御テーブル

（１）通常状態

No.	表示結果	当り後に制御される遊技状態
1-1	図柄３Ｒ通常大当り	通常状態
1-2	図柄１０Ｒａ時短大当り	ａ時短状態
1-3	図柄１０Ｒｂ時短大当り	ｂ時短状態

（２）ａ時短状態

No.	表示結果	Ｖ入賞判定	当り後に制御される遊技状態
2-1	通常小当り	Ｖ入賞なし	通常状態
2-2		（Ｖ入賞あり）	通常状態
2-3	時短小当り	（Ｖ入賞なし）	通常状態
2-4		Ｖ入賞あり	ａ時短状態

※()内はイレギュラーな状況

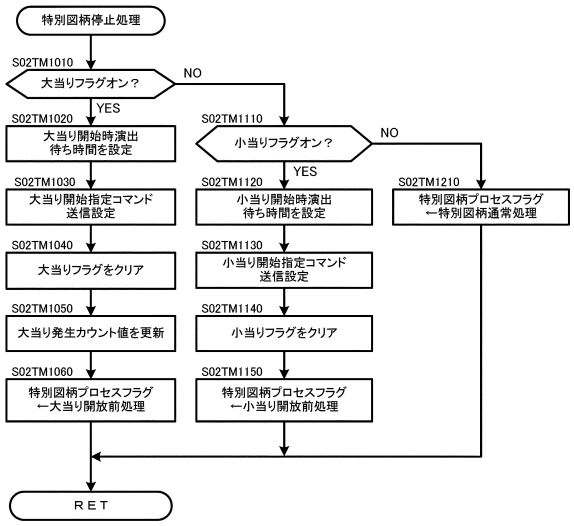
（３）ｂ時短状態

No.	表示結果	Ｖ入賞判定	当り後に制御される遊技状態
3-1	通常小当り	Ｖ入賞なし	ｂ時短状態
3-2		（Ｖ入賞あり）	通常状態
3-3	時短小当り	（Ｖ入賞なし）	通常状態
3-4		Ｖ入賞あり	ａ時短状態

※()内はイレギュラーな状況

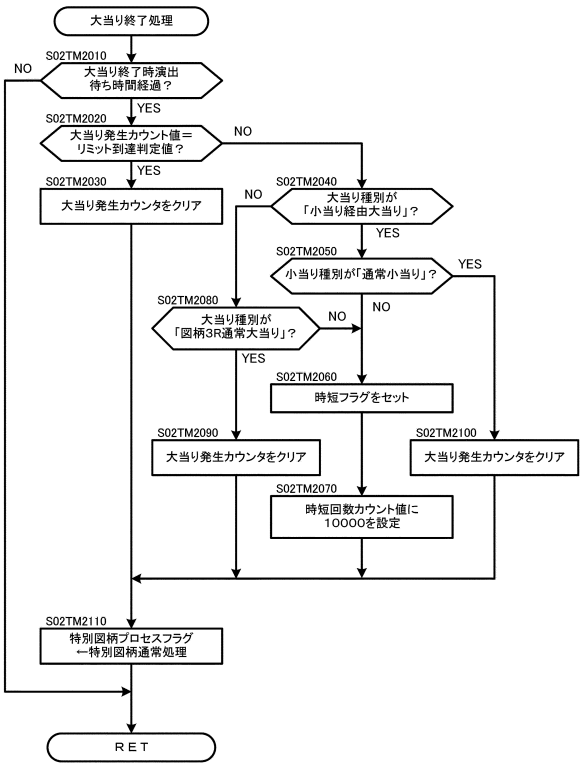
【図２８２－２２】

【図282－22】



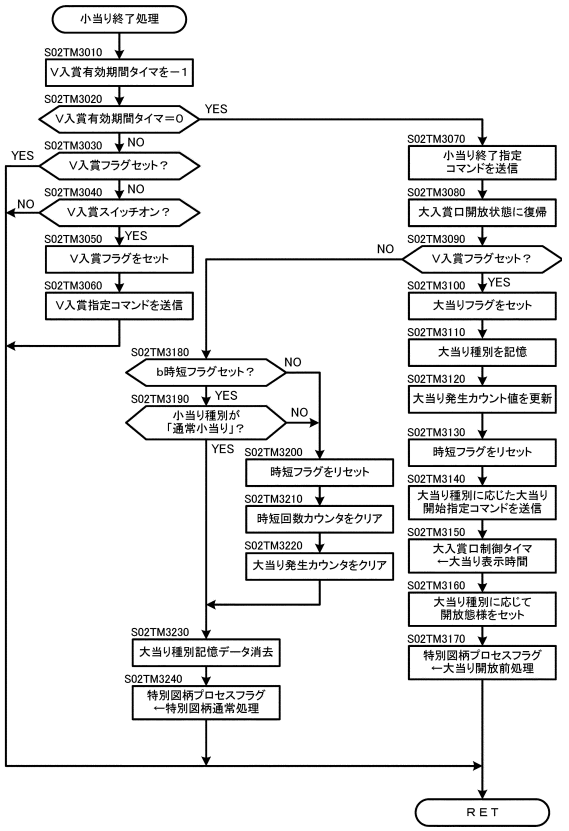
【図２８２－２３】

【図282－23】



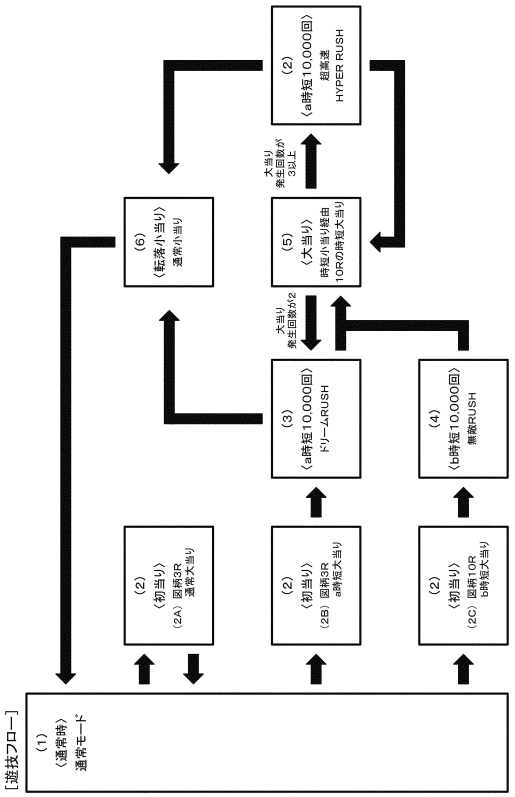
【図２８２－２４】

【図282－24】



【図２８２－２５】

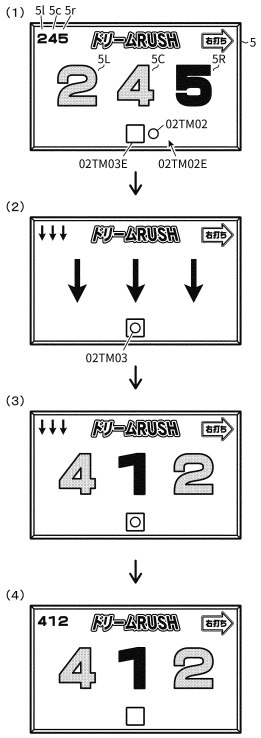
【図282－25】



【図２８２－２６】

【図282－26】

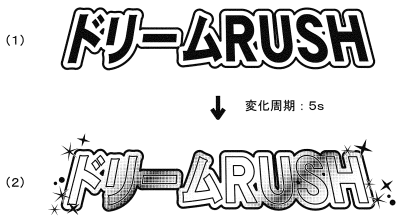
［ドリームRUSH中 飾り図柄の変動表示］



【図２８２－２７】

【図282－27】

（A）第1ロゴ周期変化演出

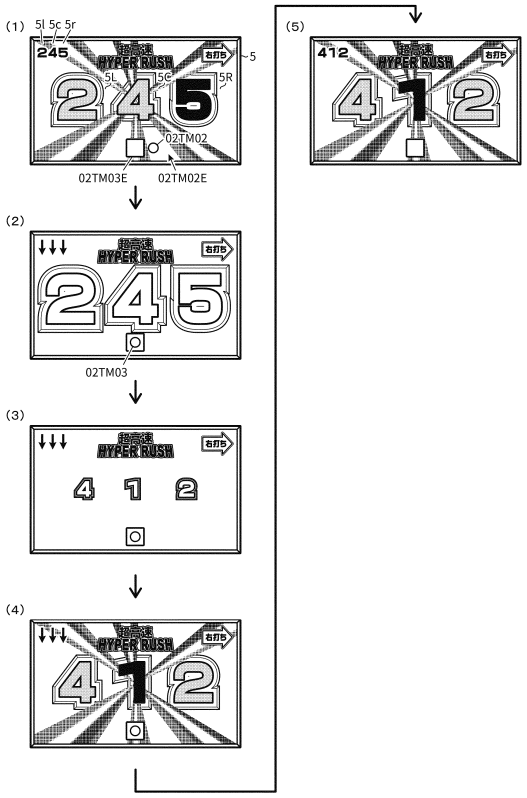


（B）第2ロゴ周期変化演出

【図２８２－２８】

【図282－28】

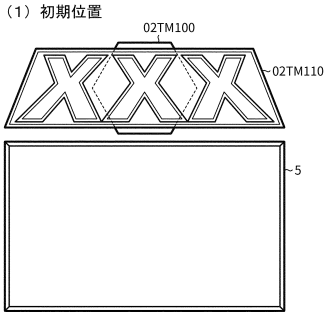
［超高速HYPER RUSH中の飾り図柄の変動表示］



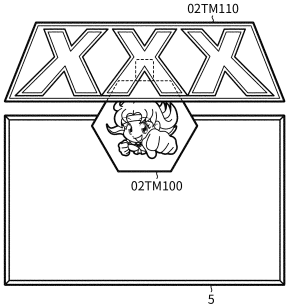
【図２８２－２９】

【図282－29】

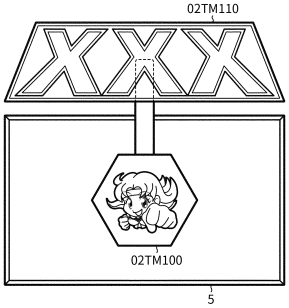
（1）初期位置



（2A）中間演出位置



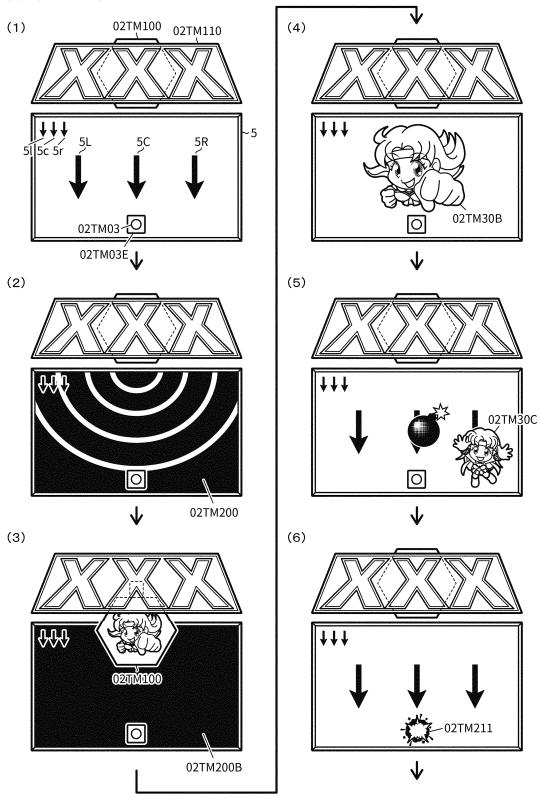
（2B）最大演出位置



【図２８２－３０】

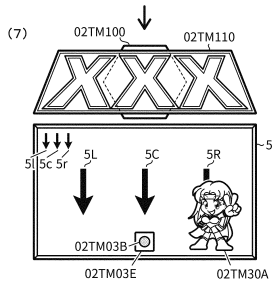
【図282－30】

［第１変化演出］



【図２８２－３１】

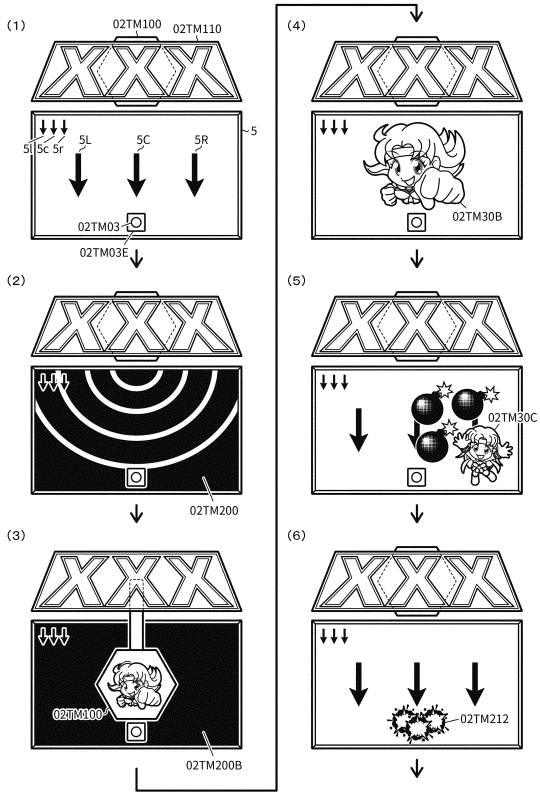
【図282－31】



【図２８２－３２】

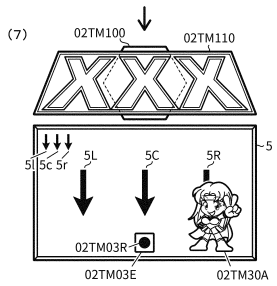
【図282－32】

［第２変化演出］

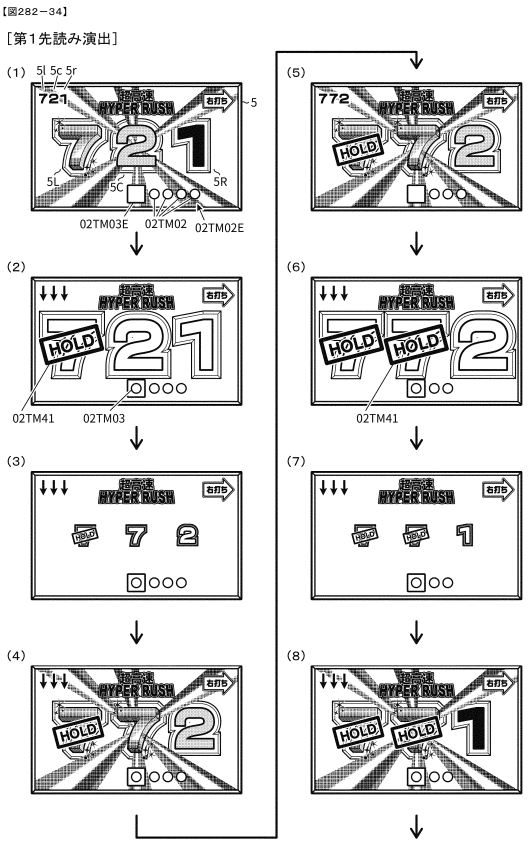


【図２８２－３３】

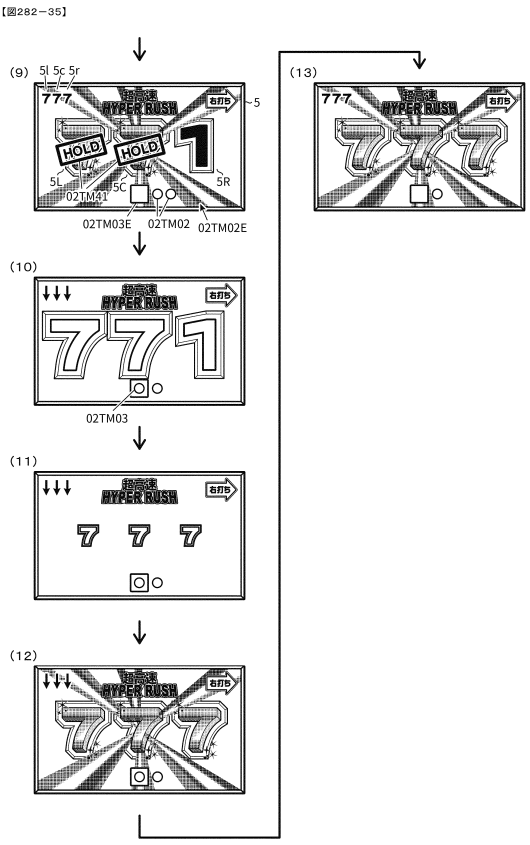
【図282－33】



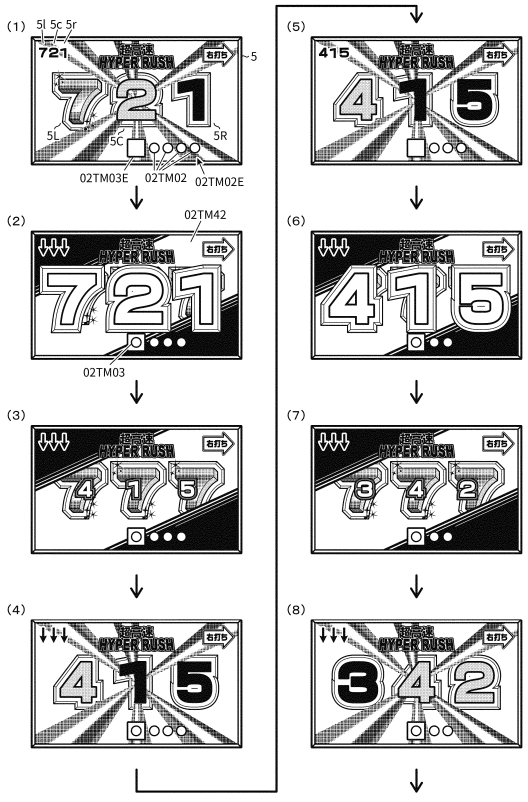
【図２８２－３４】



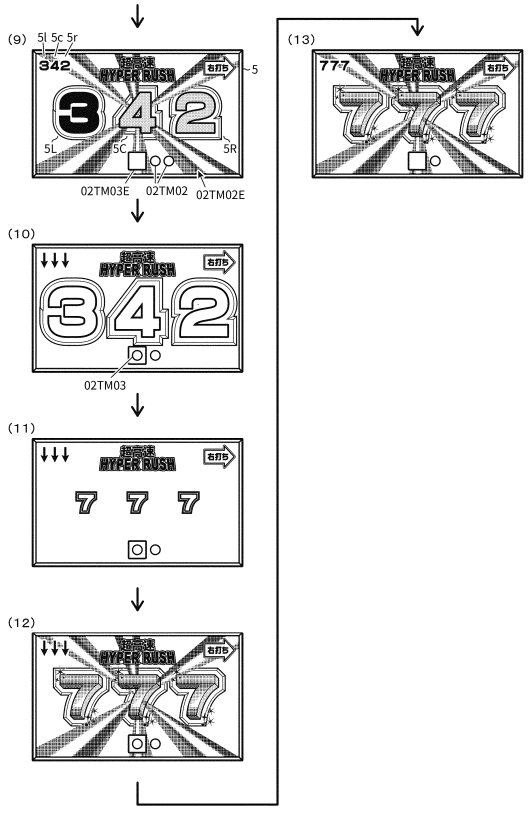
【図２８２－３５】



【図２８２－３６】

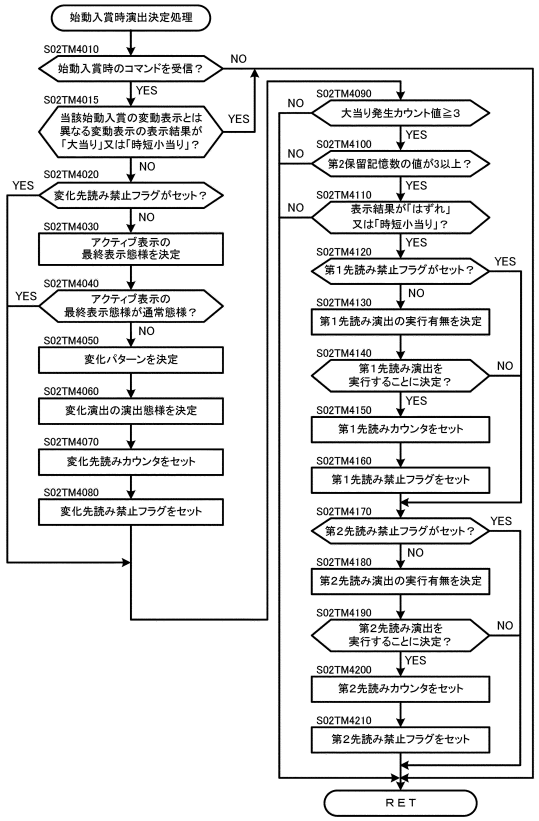


【図２８２－３７】



【図２８２－３８】

【図282－38】



【図２８２－３９】

【図282－39】

（Ａ）アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様		
	通常態様	青色態様	赤色態様
はずれ	９０％	８％	２％
大当り	７５％	１５％	１０％

（Ｂ１）［保留１個用］変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン１０１	通常→通常	５％	１０％
変化パターン１０２	通常→青色	５％	２％
変化パターン１０３	青色→青色	９０％	１０％
変化パターン１０４	青色→赤色		８％
変化パターン１０５	赤色→赤色		７０％

（Ｂ２）［保留２個用］変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン２０１	通常→通常→通常	１０％	１０％
変化パターン２０２	通常→通常→青色	５％	２％
変化パターン２０３	通常→青色→青色	５％	２％
変化パターン２０４	青色→青色→青色	８０％	１０％
変化パターン２０５	通常→青色→赤色		１％
変化パターン２０６	青色→青色→赤色		８％
変化パターン２０７	青色→赤色→赤色		８％
変化パターン２０８	赤色→赤色→赤色		６０％

【図２８２－４０】

【図282－40】

（Ｂ３）［保留３個用］変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン３０１	通常→通常→通常→通常	６％	１０％
変化パターン３０２	通常→通常→青色→青色	２％	２％
変化パターン３０３	通常→青色→青色→青色	２％	２％
変化パターン３０４	青色→青色→青色→青色	９０％	１０％
変化パターン３０５	通常→青色→赤色→赤色		１％
変化パターン３０６	青色→青色→赤色→赤色		８％
変化パターン３０７	青色→赤色→赤色→赤色		８％
変化パターン３０８	赤色→赤色→赤色→赤色		６０％

（Ｂ４）［保留４個用］変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン４０１	通常→通常→通常→通常→通常	１０％	２０％
変化パターン４０２	通常→通常→通常→青色→青色	１０％	５％
変化パターン４０３	通常→通常→青色→青色→青色	１０％	５％
変化パターン４０４	通常→青色→青色→青色→青色	１０％	５％
変化パターン４０５	青色→青色→青色→青色→青色	６０％	２０％
変化パターン４０６	通常→通常→青色→赤色→赤色		２％
変化パターン４０７	通常→青色→青色→赤色→赤色		２％
変化パターン４０８	通常→青色→赤色→赤色→赤色		２％
変化パターン４０９	青色→青色→青色→赤色→赤色		７％
変化パターン４１０	青色→青色→赤色→赤色→赤色		６％
変化パターン４１１	青色→赤色→赤色→赤色→赤色		６％
変化パターン４１２	赤色→赤色→赤色→赤色→赤色		２０％

【図２８２－４１】

【図282－41】

変化演出の演出態様決定テーブル

（１）［第１特別図柄用］変化演出の演出態様決定テーブル

変化パターンにおける変化タイミング	変化演出		
	第１変化演出	第２変化演出	第３変化演出
通常→青色	２０％	０％	８０％
通常→赤色	１５％	８０％	５％
青色→赤色	４０％	５０％	１０％

（２）［第２特別図柄用］変化演出の演出態様決定テーブル

変化パターンにおける変化タイミング	変化演出		
	第１変化演出	第２変化演出	第３変化演出
通常→青色	０％	０％	１００％
通常→赤色	０％	０％	１００％
青色→赤色	０％	０％	１００％

【図２８２－４２】

【図282－42】

（１）第１先読み演出の実行有無決定テーブル

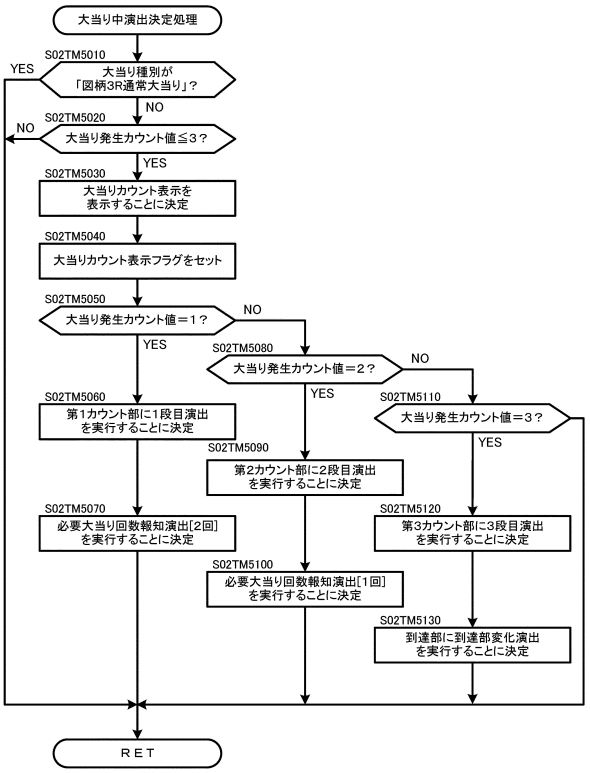
表示結果	第１先読み演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	９０％	１０％
時短小当り	７０％	３０％

（２）第２先読み演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第２先読み演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	９５％	５％
時短小当り	８０％	２０％

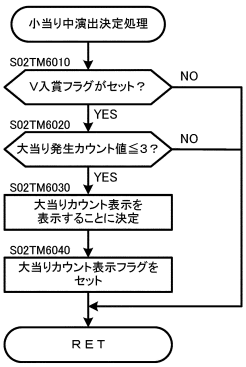
【図２８２－４３】

【図282－43】



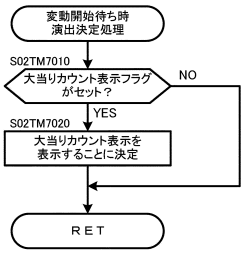
【図２８２－４４】

【図282－44】



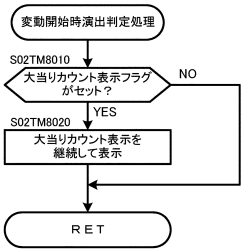
【図２８２－４５】

【図282－45】



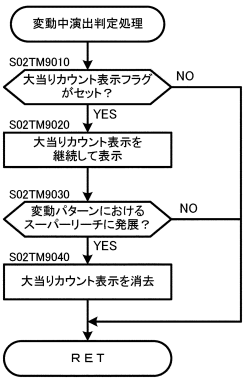
【図２８２－４６】

【図282－46】



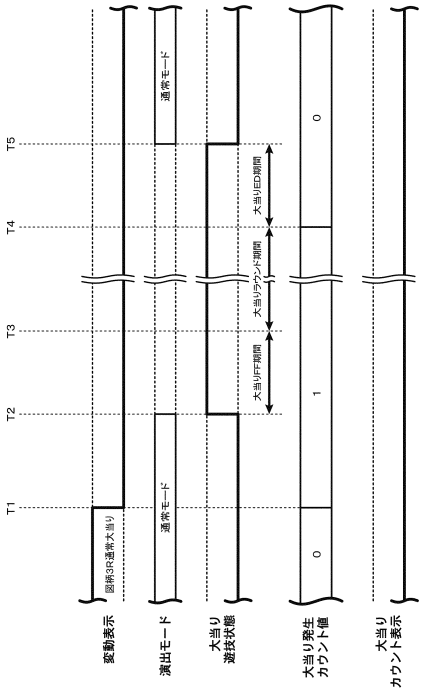
【図２８２－４７】

【図282－47】



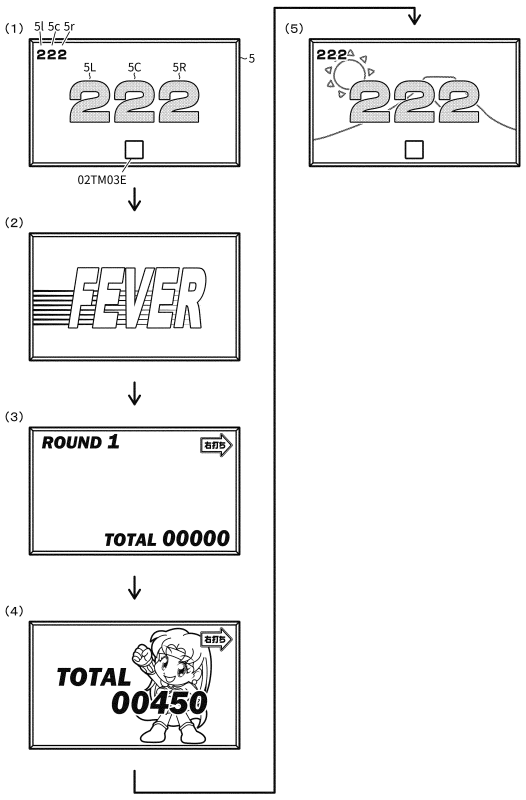
【図２８２－４８】

【図282－48】



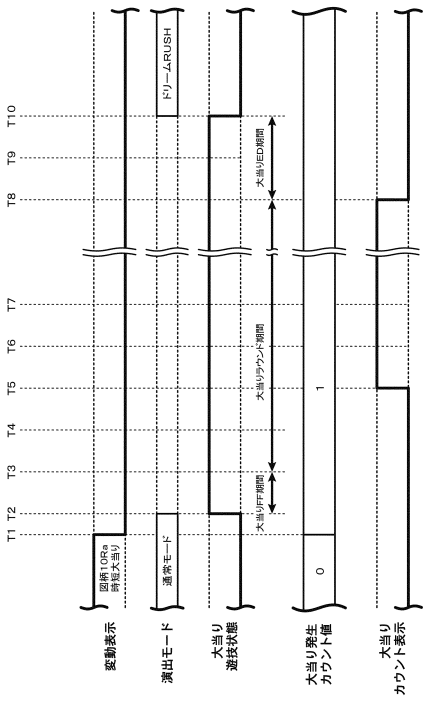
【図２８２－４９】

【図282－49】



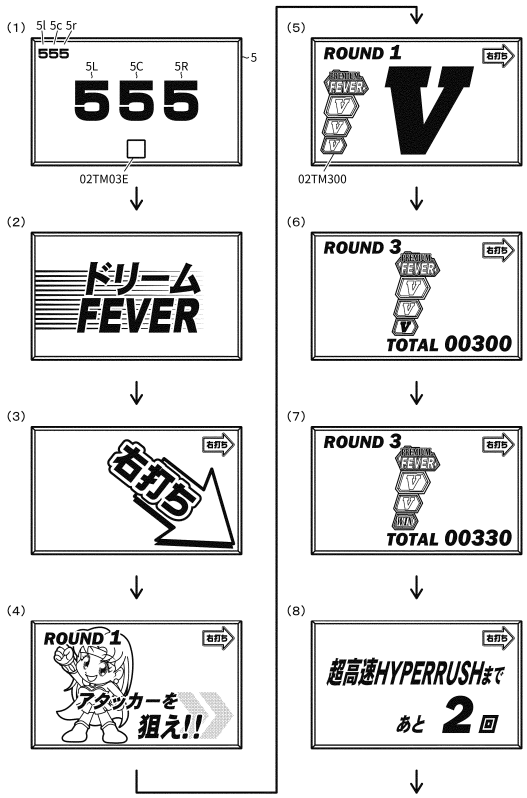
【図２８２－５０】

【図282－50】



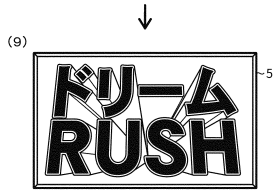
【図２８２－５１】

【図282－51】



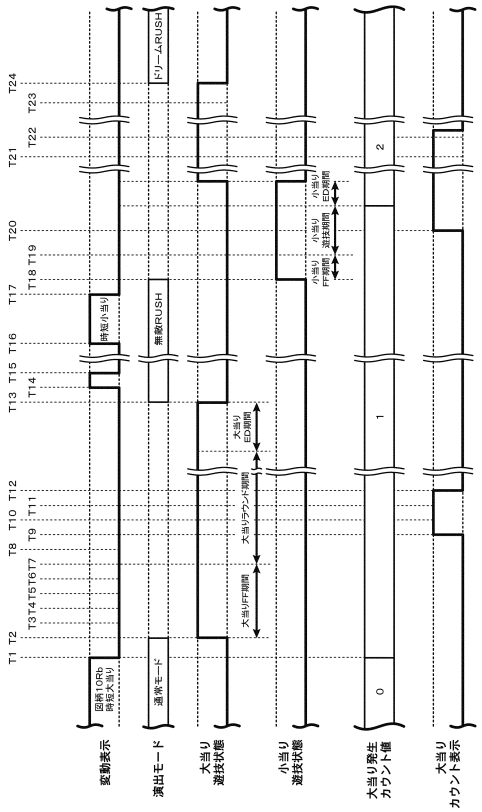
【図２８２－５２】

【図282－52】



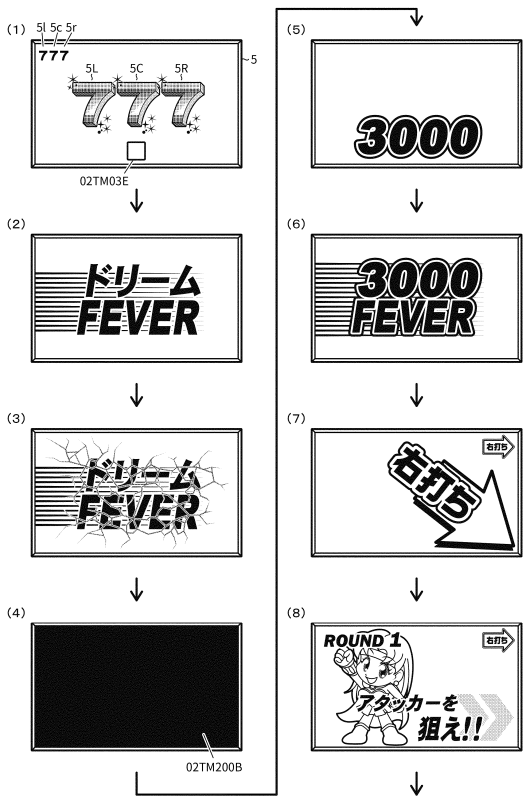
【図２８２－５３】

【図282－53】



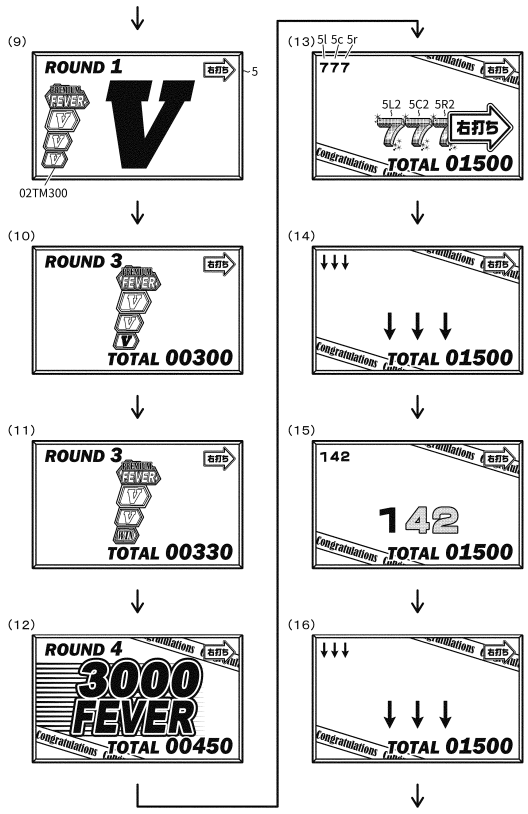
【図２８２－５４】

【図282－54】



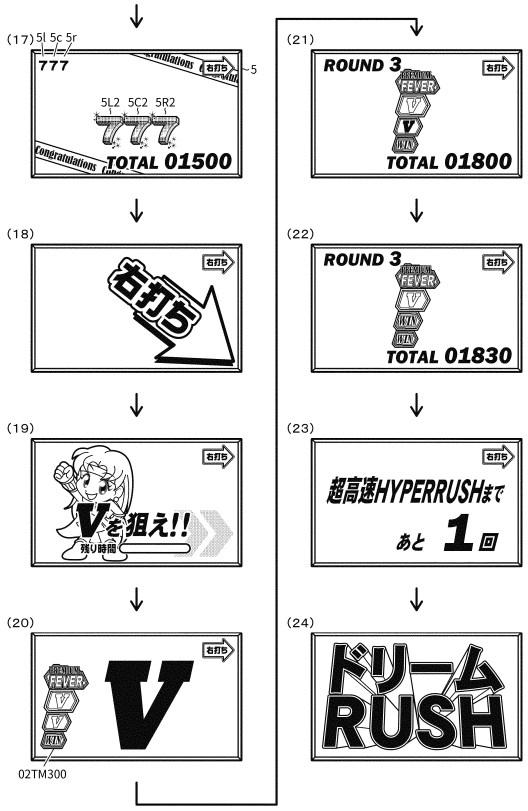
【図２８２－５５】

【図282－55】



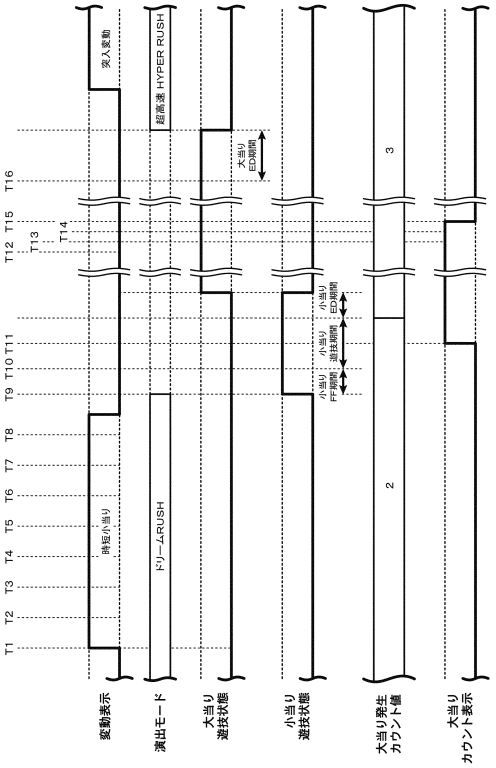
【図２８２－５６】

【図282－56】



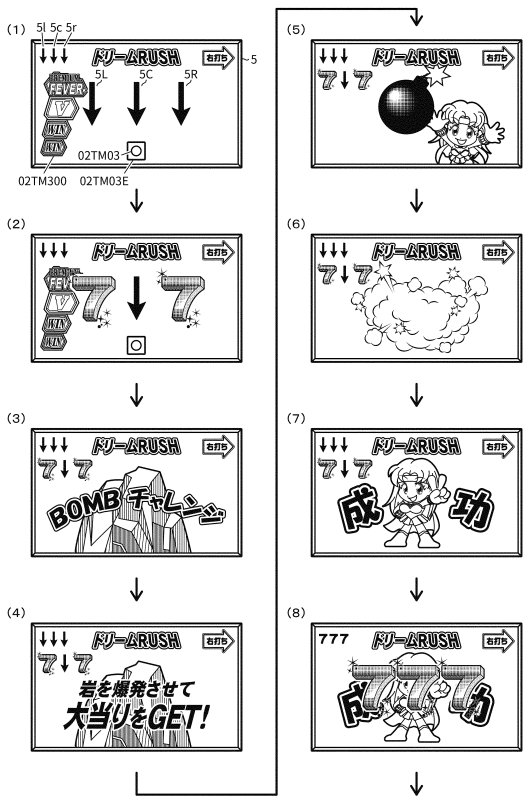
【図２８２－５７】

【図282－57】



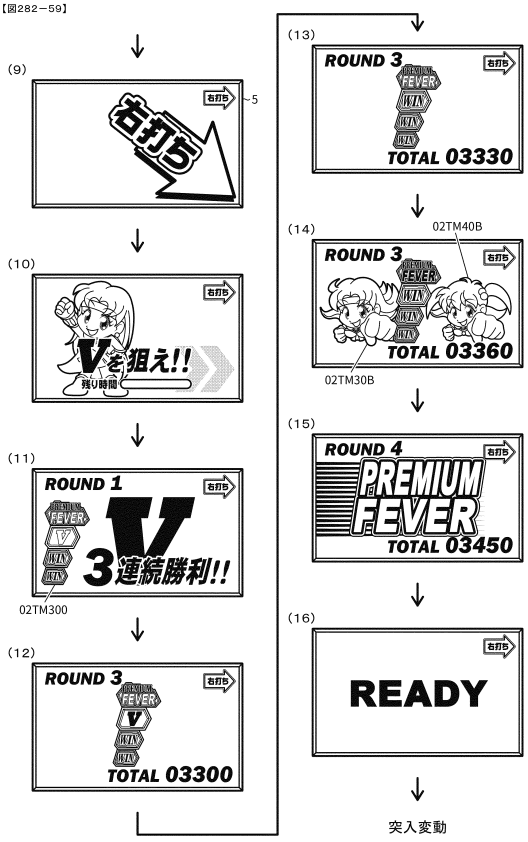
【図２８２－５８】

【図282－58】



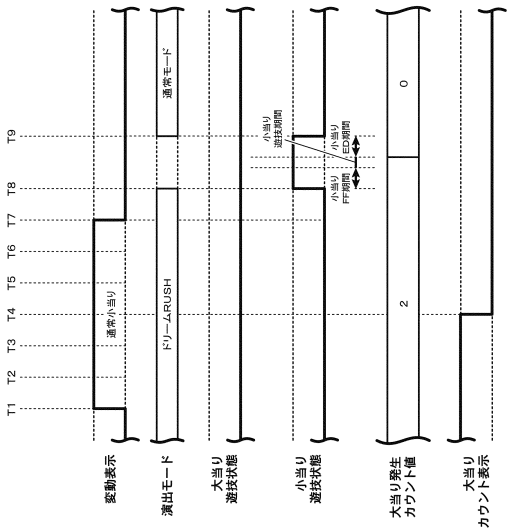
【図２８２－５９】

【図282－59】



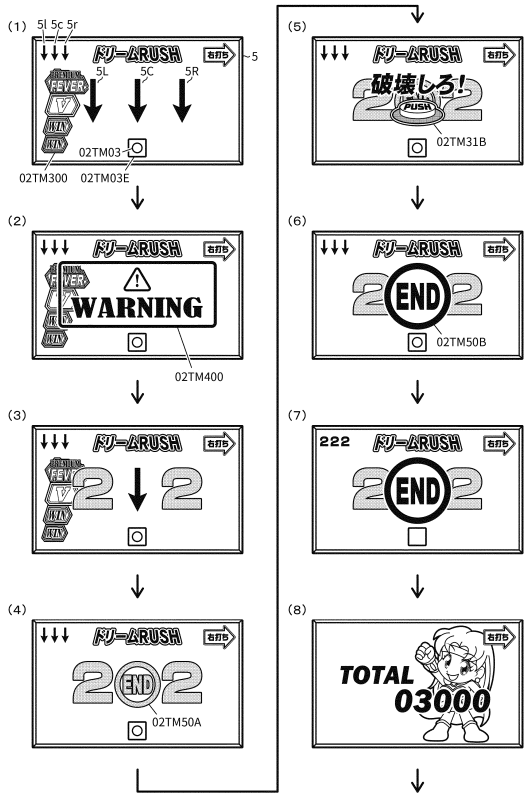
【図２８２－６０】

【図282－60】



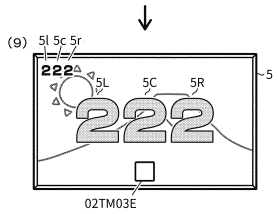
【図２８２－６１】

【図282－61】



【図２８２－６２】

【図282－62】



【図２８２－６３】

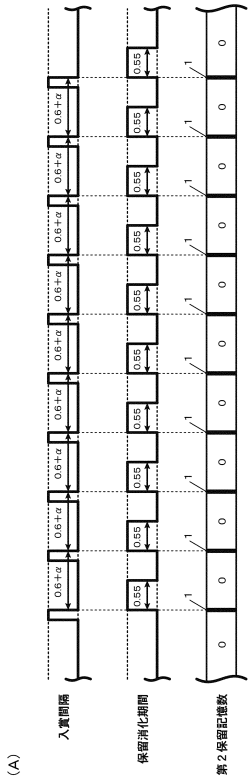
【図282－63】

発射間隔と保留消化期間の関係テーブル

	発射間隔	[Int０１]入賞間隔 ※第２始動入賞口への入賞間隔	変動表示期間	図柄確定期間	[Int０２]保留消化期間 (変動表示期間＋図柄確定期間)	[Int０１]と[Int０２]の関係
（Ａ）	０．６秒 ※１００玉/分	０．６＋α秒 ※α＞０	０．０５５秒	０．５秒	０．５５秒	Int０１＞Int０２
（Ｂ）			０．２秒	０．５秒	０．７秒	Int０１≦Int０２
（Ｃ）			１．０秒	０．５秒	１．５秒	Int０１＜Int０２

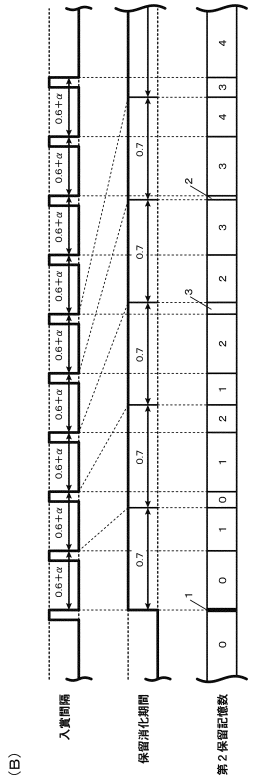
【図２８２－６４】

【図282－64】



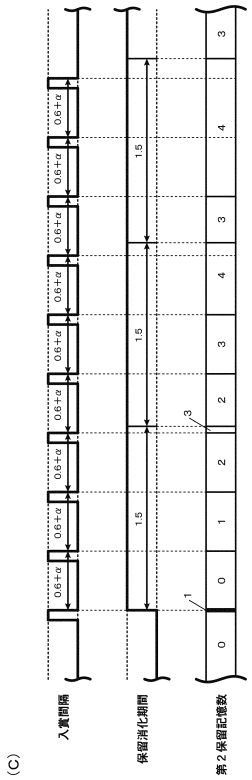
【図２８２－６５】

【図282－65】



【図２８２－６６】

【図282－66】



フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０２２－１４９００４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０９９８０１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－２１３６６７（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－０１６８０２（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－１８５４９３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２