(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7560428号
(P7560428)

(45)発行日　令和6年10月2日(2024.10.2)

(24)登録日　令和6年9月24日(2024.9.24)

(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510頁）

(21)出願番号　特願2021-151072(P2021-151072)
(22)出願日　令和3年9月16日(2021.9.16)
(65)公開番号　特開2023-43429(P2023-43429A)
(43)公開日　令和5年3月29日(2023.3.29)
審査請求日　令和6年3月25日(2024.3.25)
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　上田　正樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
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、
前記報知演出は、第１報知演出と、第２報知演出と、を含み、
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、
可動体可動用の輝度データテーブルによる前記発光手段の制御は、当該可動体可動用の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の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、
前記第１報知演出において用いられる可動体可動用の輝度データテーブルと、前記第２報知演出において用いられる可動体可動用の輝度データテーブルと、は共通であり、
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輝度で発光し、
前記発光制御手段は、導入パートに対応する輝度データテーブルまたは第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御しているときにエラーが発生した場合、エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、かつ該導入パートに対応する輝度データテーブルまたは該第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルに設定される時間データを更新するように制御する、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、
前記報知演出は、第１報知演出と、第２報知演出と、を含み、
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、
可動体可動用の輝度データテーブルによる前記発光手段の制御は、当該可動体可動用の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の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、
前記第１報知演出において用いられる可動体可動用の輝度データテーブルと、前記第２報知演出において用いられる可動体可動用の輝度データテーブルと、は共通であり、
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輝度で発光し、
前記発光制御手段は、導入パートに対応する輝度データテーブルまたは第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御しているときにエラーが発生した場合、エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、かつ該導入パートに対応する輝度データテーブルまたは該第２エピローグパートに対応する輝度データテーブルに設定される時間データを更新するように制御する、
ことを特徴とする。
さらに、（１） 可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
乱数値を更新可能な更新手段と、
特別識別情報の可変表示を実行可能な第１表示手段と、
普通識別情報の可変表示を実行可能な第２表示手段と、
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な演出実行手段と、を備え、
前記第１表示手段による表示結果に対応して、前記有利状態の種類が決定され、
前記第２表示手段による表示結果に対応して、始動領域を遊技媒体が通過しやすい誘導状態に変化させる変化態様が決定され、
前記更新手段は、
前記第１表示手段による表示結果の決定に用いられる第１乱数値および前記第２表示手段による表示結果の決定に用いられる第２乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、
前記第１乱数値および前記第２乱数値を共通となる内部格納手段を用いて更新可能であり、
前記第１乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではなく、
前記第２乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

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み、
前記報知演出は、第１報知演出と第２報知演出とを含み、
前記第１報知演出および前記第２報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、
前記第１報知演出および前記第２報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、
前記第１報知演出と前記第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、
前記第１報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第１報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、
前記第２報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第２報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い、
ことを特徴とする。
ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－１などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。特定バイト数は、例えば２バイトであればよい。特定数は、例えば乱数ＭＲ１－１の大きさである「６５５３６」などであればよい。所定数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」などであればよい。更新速度が速いことは、例えば乱数値比較例ＡＫＡ２３における乱数ＭＲ１－１の更新速度が１５０００［回／ｍｓ］と乱数ＭＲ３－２の更新速度が４６９［回／ｍｓ］などであればよい。
この特徴によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができるとともに、適切な乱数値の更新が可能になるので、商品性を高めることができる。
尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。
【図面の簡単な説明】
【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】パチンコ遊技機の正面図である。
【図２７５】各種の制御基板などを示す構成図である。
【図２７６】遊技用乱数の一例を示す図である。
【図２７７】遊技制御用のメイン処理を示すフローチャートである。
【図２７８】遊技制御用のタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図２７９】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８０】特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例を示す図である。
【図２８１】演出制御用のメイン処理を示すフローチャートである。
【図２８２】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図２８３－１】遊技制御用マイクロコンピュータの構成例を示す図である。
【図２８３－２】アドレスマップの一例を示す図である。
【図２８３－３】機能設定レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例を示す図である。
【図２８３－４】機能制御レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例を示す図である。
【図２８３－５】遊技用乱数についての設定例を説明するための図である。
【図２８３－６】乱数更新周期を説明するための図である。
【図２８３－７】電力供給開始対応処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３－８】機能設定レジスタ格納値テーブルの構成例を示す図である。
【図２８３－９】ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタの構成例を示す図である。
【図２８３－１０】電源断処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３－１１】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２８３－１２】乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３－１３】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２８３－１４】初期値変更乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３－１５】初期値決定用乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３－１６】始動口スイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３－１７】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２８３－１８】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２８３－１９】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２８３－２０】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３－２１】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２８３－２２】特別図柄情報設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３－２３】大当り情報データ選択処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３－２４】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２８３－２５】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２８３－２６】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２８３－２７】当り時変動パターン種別テーブル選択処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図２８３－２８】ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図２８３－２９】変動パターン種別振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
【図２８３－３０】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
【図２８３－３１】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
【図２８３－３２】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
【図２８３－３３】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図２８３－３４】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２８３－３５】ゲートスイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３－３６】普通図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３－３７】データ構成の使用例を説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【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５０Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【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８Ｆ０

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

【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Ｓ１

６０７）。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ＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）のデータが「０００」である場合、枠ランプは「消灯」する。また、枠ランプの輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「１１１」である場合、枠ランプは極低輝度で白色に点灯する。本実施の形態においては、このようなＲＧＢのデータが「１１１」となる枠ランプの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【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９

Ａ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１２

７（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（ｒ

２９’）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強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強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、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。
【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「ＦＯＯ」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「ＦＯＯ」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３０００

ｍｓｅｃ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Ｗ

Ｄ９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ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ５に基づきランプ制御を行うことで、図１２８（ｒ４１）に示したようなカットイン演出（赤カットイン演出）に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【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、３０ｍｓ

ｅｃ間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ９Ｅに出力される「ＲＧＢ」のデータおよび電チューランプ９Ｈに出力される「ＲＧＢ」のデータとしては、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強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。

【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強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強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きることから、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】

［実施例］

さらに、本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【１６０７】
（基本説明）
さらに、パチンコ遊技機１の基本的な構成および制御について説明する。
【１６０８】
（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。
【１６０９】
遊技盤２の所定位置には、第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂと、が設けられている。図２７４に示す例では、遊技領域の右側方に設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとは、それぞれ、複数種類の特別識別情報としての特別図柄の可変表示を行うことができる。特別図柄は、「特図」ともいう。特別図柄の可変表示は、「特図ゲーム」ともいう。第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとは、いずれも７セグメントのＬＥＤなどを用いて構成される。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号、その他、任意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。
【１６１０】
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。演出図柄や小図柄、普通図柄など、他の図柄についても、「可変表示」は同じく複数種類の図柄を変動可能に表示することである。演出図柄は、飾り図柄あるいは装飾図柄ともいう。可変表示は、変動表示、あるいは単に、変動ともいう。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、拡大、縮小などがある。変動には、ある図柄を点滅表示する態様が含まれてもよい。特別図柄や普通図柄の可変表示では、複数種類の特別図柄または普通図柄が更新可能に表示される。演出図柄の可変表示では、複数種類の演出図柄がスクロール表示または更新表示されたり、１以上の演出図柄が変形、拡大、縮小されたりする。任意の図柄の可変表示において、最後には表示結果として所定図柄が停止表示される。停止表示は、導出表示、あるいは単に、導出ともいう。可変表示において最終的に停止表示される図柄は、最終停止図柄あるいは確定図柄ともいう。特図ゲームにおける最終停止図柄は、確定特別図柄ともいう。可変表示の表示結果は、特別図柄の表示結果を含み、可変表示結果ともいう。特別図柄の表示結果は、特図表示結果ともいう。可変表示の実行時間は、特別図柄の変動時間である特図変動時間を含み、可変表示時間ともいう。特図変動時間は、複数パターンが予め用意された特別図柄の変動パターンに対応して、異なる時間を設定可能である。
【１６１１】
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は「第１特図」ともいう。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は「第２特図」ともいう。第１特図を用いた特図ゲームは「第１特図ゲーム」ともいう。第２特図を用いた特図ゲームは「第２特図ゲーム」ともいう。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。
【１６１２】
遊技盤２の所定位置には、普通図柄表示器２０が設けられている。図２７４に示す例では、遊技領域の左側方に設けられている。普通図柄表示器２０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とができる。普通図柄は、「普図」ともいう。普通図柄の可変表示は、「普図ゲーム」ともいう。普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどを用いて構成される。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号、その他、任意の点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、複数のＬＥＤにおける一部または全部を点灯したパターンや、複数のＬＥＤを全て消

灯したパターンが、含まれてもよい。普図ゲームにおける最終停止図柄は、確定普通図柄ともいう。普通図柄の表示結果は、普図表示結果ともいう。普図ゲームにおいて普通図柄が可変表示される実行時間は、普図変動時間ともいう。普図変動時間は、複数パターンが予め用意された普通図柄の変動パターンに対応して、異なる時間を設定可能である。

【１６１３】

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）、有機ＥＬ（Electro Luminescence）、ドットマトリクスＬＥＤ、プロジェクタおよびスクリーン、立体画像投影装置、その他、任意の画像を形成可能な機構を用いた構成であればよい。画像表示装置５は、各種の演出画像を表示可能である。また、画像表示装置５は、演出画像に限定されず、検査用画像や設定用画像といった、任意の制御関連画像を表示可能である。

【１６１４】

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、演出図柄の可変表示を実行可能である。演出図柄は、数字などを示す表示図柄であり、特別図柄や普通図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報となる。図２７４に示す画像表示装置５の画面上には、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒが設けられ、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、例えば演出図柄が上下方向のスクロール表示や更新表示されることにより、演出図柄の可変表示が行われる。可変表示の同期は、図柄の変動が開始されるタイミングと、その変動が終了して図柄が最終的に停止表示されるタイミングとが、異なる種類の図柄について共通のタイミングとなるものであればよい。演出図柄の可変表示における最終停止図柄は、確定演出図柄、確定飾り図柄、確定装飾図柄ともいう。演出図柄の可変表示は第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期するので、演出図柄の可変表示時間は、特図変動時間と同じになる。

【１６１５】

画像表示装置５の画面上には、保留表示とアクティブ表示とに対応した演出画像を表示可能な表示エリアが設けられてもよい。保留表示は、未だ実行されずに保留されている可変表示に対応する表示である。アクティブ表示は、実行中の可変表示に対応する表示である。保留表示およびアクティブ表示は、可変表示に対応する可変表示対応表示とも総称される。保留表示を行う表示エリアは、保留表示エリアともいう。アクティブ表示を行う表示エリアは、アクティブ表示エリアともいう。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は、第１保留記憶数ともいう。第２特図ゲームに対応する保留記憶数は、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値は、合計保留記憶数ともいう。

【１６１６】

図２７４に示す第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、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とが設けられる。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。図２７４に示す普通図柄表示器２０の上方には、複数のＬＥＤを含んで構成された普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、ＬＥＤの点灯個数によって、普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数は、普図ゲームに対応する保留記憶数である。

【１６１７】

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。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。可変入賞球装置６Ｂは、普通電動役物として、図２７５に示す普通電動役物ソレノイド８１により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な第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、普通電動役物ソレノイド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始動入賞口を遊技球が進入しない閉鎖状態あ

るいは第２始動入賞口を遊技球が進入しにくい通常開放状態となる。可変入賞球装置６Ｂは、普通電動役物ソレノイド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始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態あるいは第２始動入賞口を遊技球が進入しやすい拡大開放状態となる。第２始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態や進入しやすい拡大開放状態は、第１可変状態ともいう。第２始動入賞口を遊技球が進入しない閉鎖状態や進入しにくい通常開放状態は、第２可変状態ともいう。なお、可変入賞球装置６Ｂは、第１可変状態と第２可変状態とに変化可能なものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【１６１８】

入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に遊技球が進入することは、第１始動入賞ともいう。可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入することは、第２始動入賞ともいう。第１始動入賞口に進入した遊技球は、図２７５に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出される。第２始動入賞口に進入した遊技球は、図２７５に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出される。第１始動入賞の発生にもとづいて、例えば３個といった、所定個数の賞球が払い出され、第１保留記憶数が１加算されるように更新可能である。ただし、第１保留記憶数が上限数に達している場合に、第１始動入賞が発生しても第１保留記憶数は更新されない。第１保留記憶数が１加算される場合に対応して、第１始動条件が成立し、第１特別図柄表示装置４Ａにより特別図柄を可変表示する第１特図ゲームが実行可能になる。第２始動入賞の発生にもとづいて、例えば３個といった、所定個数の賞球が払い出され、第２保留記憶数が１加算されるように更新可能である。ただし、第２保留記憶数が上限数に達している場合に、第２始動入賞が発生しても第２保留記憶数は更新されない。第２保留記憶数が１加算される場合に対応して、第２始動条件が成立し、第２特別図柄表示装置４Ｂにより特別図柄を可変表示する第２特図ゲームが実行可能になる。

【１６１９】

遊技盤２の所定位置には、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。図２７４に示す例では、遊技領域の左下方２箇所に一般入賞口１０が設けられている。一般入賞口１０のいずれかに遊技球が進入したときに、例えば１０個といった、所定個数の賞球が払い出される。

【１６２０】

遊技盤２が形成する遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路として、第１経路と、第２経路と、が設けられている。第１経路は、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ている。第２経路は、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。画像表示装置５の左側領域は、左側遊技領域あるいは左遊技領域ともいう。画像表示装置５の右側領域は、右側遊技領域あるいは右遊技領域ともいう。左側遊技領域と右側遊技領域とは、例えば遊技領域における画像表示装置５の端面や、遊技釘の配列などにより区分けされていればよい。第１経路に遊技球を流下させるために左側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、左打ちともいう。第２経路に遊技球を流下させるために右側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、右打ちともいう。第１経路は、左打ち経路ともいう。第２経路は、右打ち経路ともいう。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、一部が共通化された経路であってもよい。

【１６２１】

打球発射装置が備える打球操作ハンドルの操作に応じて、遊技球が打球発射装置から発射されて遊技領域に打ち込まれる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、左側遊技領域へと誘導されて第１経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右側遊技領域における第２経路へは誘導不可能または誘導困難となる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、右側遊技領域へと誘導されて第２経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左側遊技領域における第１経路へは誘導不可能または誘導困難となる。

【１６２２】

入賞球装置６Ａは、左側遊技領域における第１経路に設けられ、第１経路を流下する遊技球が進入可能となる。可変入賞球装置６Ｂは、右側遊技領域における第２経路に設けられ、第２経路を流下する遊技球が進入可能となる。なお、可変入賞球装置６Ｂは、左側遊技領域における第１経路を流下する遊技球が進入可能となってもよい。可変入賞球装置６Ｂは、左側遊技領域における第１経路を流下する遊技球よりも、右側遊技領域における第２経路を流下する遊技球の方が、進入しやすくなるように配置されてもよい。

【１６２３】

右側遊技領域における第２経路には、通過ゲート４１と、特別可変入賞球装置５０と、が設けられている。通過ゲート４１は、遊技球が通過可能な通過領域を形成する。通過ゲート４１を通過した遊技球は、図２７５に示すゲートスイッチ２１によって検出される。遊技球が通過ゲート４１を通過したことにもとづいて、普通保留記憶数の加算更新が可能になり、普図ゲームとして、普通図柄表示器２０による普通図柄の可変表示が実行可能になる。通過ゲート４１は、遊技球が進入可能な普通図柄作動口として構成可能である。この場合に、ゲートスイッチ２１は、普通図柄作動口に進入した遊技球を検出可能な普通図柄作動口スイッチとして構成可能である。

【１６２４】

特別可変入賞球装置５０は、特別電動役物として、大入賞口ソレノイド８２により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な大入賞口を形成する。特別可変入賞球装置５０の上部は、遊技球が通過可能な程度に前後方向の通路幅を有する誘導通路が形成されている。この誘導経路は、右側から左側へと向けて下降するように傾斜し、延在した通路の両側となる手前側および奥側に壁部が設けられる。誘導通路の中央部には、大入賞口となる役物進入口が形成されている。特別可変入賞球装置５０において、大入賞口を開閉可能な位置には、大入賞口開閉部材として、前後方向に移動可能な可動部材５２が設けられている。特別可変入賞球装置５０において、誘導通路の大入賞口が形成されていない部分は、固定された通路を形成する固定部材５３が設けられている。

【１６２５】

可動部材５２は、大入賞口ソレノイド８２により駆動され、大入賞口となる役物進入口を開閉するための進退動作が可能である。特別可変入賞球装置５０において、大入賞口から内部に進入した遊技球は、カウントスイッチ２３によって検出される。特別可変入賞球装置５０の内部には、遊技球が通過可能な入賞領域として、特定領域となるＶ入賞領域５１が設けられている。また、特別可変入賞球装置５０の内部には、Ｖ入賞領域５１とは異なる通常領域が設けられている。Ｖ入賞領域５１の上部には、Ｖ入賞口開閉部材として、Ｖ入賞領域５１を開放状態と閉鎖状態とに切替え可能な板状の振分部材が設けられている。振分部材は、特定領域ソレノイド８３により駆動され、Ｖ入賞領域５１を開閉するための進退動作が可能である。Ｖ入賞領域５１は、開放状態であるときに遊技球が通過可能であり、閉鎖状態であるときに遊技球が通過不可能である。Ｖ入賞領域５１を通過した遊技球は、特定領域スイッチ２４によって検出される。Ｖ入賞領域５１を通過しなかった遊技球は、通常領域を通過する。Ｖ入賞領域５１を通過した遊技球と、Ｖ入賞領域５１を通過せずに通常領域を通過した遊技球とは、いずれも排出口スイッチ２６によって検出された後に、特別可変入賞球装置５０の外部へと排出される。

【１６２６】

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。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、遊技領域周辺部には、点灯演出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。遊技盤２の所定位置には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。

【１６２７】

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が設けられている。打球操作ハンドルは、操作ノブともいう。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する打球供給皿が設けられている。打球供給皿は、上皿ともいう。上皿の下方には、上皿満タン時に払い出された賞球が流下して貯留される賞球貯留皿が設けられている。賞球貯留皿は、下皿ともいう。

【１６２８】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、スティックコントローラ３１Ａと、プッシュボタン３１Ｂと、が設けられている。スティックコントローラ３１Ａは、遊技者が把持して傾倒操作を可能であり、遊技者が押引操作を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、図２７５に示すコントローラセンサユニット３５Ａによって検出される。プッシュボタン３１Ｂは、遊技者が押下操作を可能である。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、図２７５に示すプッシュセンサ３５Ｂによって検出される。パチンコ遊技機１では、遊技者の操作などの動作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が用いられるが、これら以外の検出手段が用いられてもよい。

【１６２９】

（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である場合に、遊技球が通過ゲート４１を通過しても当該通過にもとづく普図ゲームを直ちに実行できないので、当該通過にもとづく普図ゲームは、例えば「４」といった所定の上限数まで保留される。普図ゲームでは、普図当り図柄といった、特定の普通図柄が確定普通図柄として停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。これに対し、確定普通図柄として、普図ハズレ図柄といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」である場合に、可変入賞球装置６Ｂを所定期間において開放状態や拡大開放状態とする開放制御が行われる。このときに、第２始動入賞口が開放状態や拡大開放状態になる。

【１６３０】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始可能になる。可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始可能になる。なお、特図ゲームを実行中の期間や、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されている期間などである場合に、遊技球が始動入賞口に進入して始動入賞が発生しても当該始動入賞にもとづく特図ゲームを直ちに実行できないので、当該始動入賞にもとづく特図ゲームは、例えば「４」といった所定の上限数まで保留される。特図ゲームでは、大当り図柄といった、特定の特別図柄が確定特別図柄として停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「大当り」となる。これに対し、確定特別図柄として、小当り図柄といった、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「小当り」となる。また、確定特別図柄として、ハズレ図柄といった、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる。さらに、確定特別図柄として、時短図柄といった、大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「時短」となることがあってもよい。特別図柄は、時短図柄を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「時短」を含まないものであってもよい。

【１６３１】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「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。大当り遊技状態では、特別可変入

賞球装置５０に形成された大入賞口が所定の態様で開放状態となることができる。このときの開放状態は、例えば２９秒間や１．８秒間など、所定期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に達するタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。大入賞口を開放状態に制御可能な所定期間は、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、開放上限期間ともいう。大当り遊技状態において大入賞口が開放状態となる１のサイクルは、ラウンドあるいはラウンド遊技という。大当り遊技状態では、このようなラウンドを、例えば１５回や２回など、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行可能となっている。大当り遊技状態において、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。したがって、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態となる。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になる。

【１６３２】

特別図柄の表示結果が「大当り」になる場合は、複数の大当り種別を含んでいる。例えば、ラウンド数や開放上限期間といった大入賞口の開放態様、通常状態や時短状態や確変状態といった大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、複数種類の異なる設定とし、各設定に対応して大当り種別が指定される。複数の大当り種別は、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別のうち、一部または全部を含んでいてもよいし、獲得可能な賞球に関しては同程度の大当り種別を含んでいてもよい。特別図柄の表示結果が「大当り」であることにもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、図柄大当り、特別図柄による大当り、可変表示大当り、あるいは直撃大当りともいう。

【１６３３】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置５０に形成された大入賞口が所定の開放態様で開放状態となることができる。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で大入賞口が開放状態となってもよい。大入賞口は、開放回数や開放期間が共通することにより、同様の開放態様にできればよい。あるいは、小当り遊技状態において、大当り遊技状態とは異なる開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大当り種別と同様に、特別図柄の表示結果が「小当り」になる場合にも、複数の小当り種別が含まれてもよい。大当り種別や小当り種別は、当り種別とも総称される。小当り遊技状態において大入賞口を開閉させる動作は、始動動作ともいう。小当り遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置５０の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球がＶ入賞領域５１を通過して特定領域スイッチ２４によって検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御可能となる。小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞領域５１を通過することによるＶ入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、小当り経由大当りともいう。

【１６３４】

大当り遊技状態が終了した後に、大当り種別と対応して、遊技状態を時短状態や確変状態に制御可能である。また、特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「時短」になった後には、大当り遊技状態に制御されずに、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが通常状態よりも実行されやすい遊技状態である。通常状態よりも第２特図ゲームが実行されやすい遊技状態は、通常状態よりも第２始動入賞口を遊技球が通過して進入しやすい遊技状態である。第２始動入賞口を遊技球が通過しやすいか否かの制御は、ベース制御ともいう。通常状態におけるベース制御は、通常ベース制御あるいは低ベース制御ともいう。時短状態におけるベース制御は、高ベース制御を含んでいる。高ベース制御に加えて、時短状態が中ベース制御を含んでいてもよい。中ベース制御は、低ベース制御よりも第２始動入賞口を遊技球が通過しやすい一方で、高ベース制御よりも第２始動入賞口を遊技球が通過しにくいベース制御である。中ベース制御が行われる遊技状態は、中ベース状態ともいう。高ベース制御が行われる遊技状態は、高ベース状態ともいう。高ベース制御は、高開放制御ともいう。

【１６３５】
通常状態である場合と、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とで、いずれも特別図柄の表示結果として時短図柄の停止表示が可能である。ただし、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とでは、特別図柄の表示結果として時短図柄が停止表示されたとしても、その時短図柄にもとづくベース制御は行われず、中ベース状態や高ベース状態に移行する新たな制御は開始されない。時短状態では、平均的な可変表示時間を通常状態よりも短縮させる時短制御が可能である。これにより、時短状態は、時間短縮状態ともいう。
【１６３６】
時短状態は、特に第２特別図柄といった、特別図柄の変動効率が向上する状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。遊技状態が確変状態であるときに、時短制御に加えて、特別図柄の表示結果が「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可能である。これにより、確変状態は、確率変動状態ともいう。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、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。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、次回の大当り遊技状態に制御されたことなど、予め定められた終了条件のいずれか１つ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、回数切りともいう。回数切りの時短状態は、回数切り時短ともいう。回数切りの確変状態は、回数切り確変ともいう。
【１６３７】
通常状態となる遊技状態は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、小当り遊技状態などの所定状態、時短状態や確変状態などの特別状態には含まれない遊技状態である。通常状態は、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率、特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などが、パチンコ遊技機１の初期設定状態と同一に制御される遊技状態である。パチンコ遊技機１の初期設定状態は、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旧処理を実行せずに初期設定処理を実行した後の制御状態である。
【１６３８】
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。なお、パチンコ遊技機１は、遊技状態として確変状態を含まないものであってもよい。
【１６３９】
小当り遊技状態が終了した後に、Ｖ入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合と、Ｖ入賞が発生せずに小当り遊技状態となる前の遊技状態が変更されない場合と、がある。ただし、特図ゲームの表示結果が「小当り」となり、回数切りにおける所定回数の特図ゲームが実行された場合に、時短状態や確変状態の制御が終了して、通常状態となることがある。なお、パチンコ遊技機１は、遊技状態として小当り遊技状態を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「小当り」を含まないものであってもよい。
【１６４０】
可変表示の実行回数にもとづく時短条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態に制御可能であってもよい。このような時短状態は、救済時短ともいう。時短条件は、パチンコ遊技機１への電源投入後や、大当り発生後、特図ゲームの表示結果が「時短」となった後に、特定回数の可変表示を実行しても新たな大当り遊技状態や時短状態への制御が行われなかった場合に、成立可能な条件であればよい。
【１６４１】

（演出の進行など）
パチンコ遊技機１では、遊技の進行にあわせて種々の演出を実行可能である。この演出は、遊技の進行状況を報知する演出と、遊技を盛り上げる演出と、を含む。これらの演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示すること、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音を出力すること、遊技効果ランプ９を点灯すること、可動体３２を動作させること、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを振動させること、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含み、任意の演出装置を用いて実行可能なものであればよい。
【１６４２】
遊技の進行にあわせて実行可能な演出は、演出図柄の可変表示を含む。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、画像表示装置５の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、演出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となる確定特別図柄が停止表示されるときに、演出図柄の可変表示において表示結果となる確定演出図柄が停止表示される。確定演出図柄は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに対応した３つの演出図柄の組合せで構成される。演出図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間に、演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることがある。リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止した演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに、未だ停止していない演出図柄について変動が継続している態様などである。演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることは、リーチが成立するともいう。
【１６４３】
演出図柄の可変表示がリーチ態様となったことに対応して、リーチ演出を実行可能である。パチンコ遊技機１は、演出態様が異なる場合に、可変表示の表示結果が「大当り」となる割合が異なるように、複数種類のリーチ演出を実行可能である。演出態様に対応する「大当り」の割合は、大当り信頼度、大当り期待度ともいう。リーチ演出は、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が高いスーパーリーチと、を含む。その他、リーチ演出の実行時間に対応して、ショートリーチと、ショートリーチよりも実行時間が長いロングリーチと、を含むものとしてもよい。
【１６４４】
特別図柄の表示結果が「大当り」となるときに、画像表示装置５の画面上において、予め定められた大当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、例えば「７」の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示される。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、例えば「７」の数字を示す演出図柄など、奇数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。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」である場合に、例えば「６」の数字を示す演出図柄など、偶数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。「非確変大当り」は、「通常大当り」ともいう。この場合に、奇数の演出図柄は、確変図柄ともいう。偶数の演出図柄は、非確変図柄あるいは通常図柄ともいう。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。
【１６４５】
特別図柄の表示結果が「小当り」となるときに、画像表示装置５の画面上において、予め定められた小当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、例えば「７」以外の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示されてもよい。特別図柄の表示結果が「大当り」になるときと「小当り」になるときとで、共通の確定演出図柄が停止表示されてもよい。
【１６４６】
特別図柄の表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態

様とならずに、表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様とならずに非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、非リーチハズレともいう。特別図柄の表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となり、リーチ演出が実行された後に表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、大当り組合せや小当り組合せではないリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様となった後にリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、リーチハズレともいう。

【１６４７】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出は、保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示を含む。その他に、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出などを、演出図柄の可変表示中に実行可能である。予告演出は、実行中の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する当該変動予告演出と、実行が保留されている実行前の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する先読み予告演出と、を含んでもよい。先読み予告演出は、例えば保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示の表示態様を、通常とは異なる態様に変化させる変化演出を実行可能であってもよい。

【１６４８】

画像表示装置５の画面上において、演出図柄の可変表示中に演出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可能であってもよい。擬似連演出は、演出図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させる再変動回数が多い場合の方が、再変動回数が少ない場合よりも大当り信頼度が高くなるように設定されてもよい。演出図柄の可変表示において、リーチ態様となるより前に擬似連演出が実行される場合と、リーチ態様となった後に擬似連演出が実行される場合と、が含まれてもよい。その他、演出図柄の可変表示において、複数のタイミングで擬似連演出を実行可能であってもよい。

【１６４９】

大当り遊技状態の制御中に、大当り遊技状態を報知する大当り中演出を実行可能である。大当り中演出は、ラウンド数を報知する演出と、大当り遊技状態の有利度が向上することを示唆または報知する昇格演出と、を含んでいてもよい。小当り遊技状態の制御中に、小当り遊技状態を報知する小当り中演出を実行可能である。大当り遊技状態の制御中と、小当り遊技状態の制御中とで、共通の演出を実行することで、現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか小当り遊技状態であるかを、遊技者が認識不可能または認識困難となるようにしてもよい。

【１６５０】

特図ゲームなどの実行がなく、遊技が進行していない非遊技状態では、画像表示装置５の画面上にデモンストレーション用の演出画像を表示可能である。デモンストレーション用の演出画像は、デモ画像ともいう。デモ画像の表示は、デモ表示ともいう。デモ表示による演出は、客待ちデモ演出ともいう。

【１６５１】

（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、電源基板１７などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板など、各種の基板が配置されている。

【１６５２】

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における遊技の進行を制御可能な機能を有する。遊技の進行は、保留の管理を伴う特図ゲームの実行、保留の管理を伴う普図ゲームの実行、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態、確変状態など、各種遊技の実行や遊技状態の移行を含む。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と、スイッチ回路１１０と、ソレノイド回路１１１と、を備える。

【１６５３】
主基板１１が備える遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、を備えて構成可能である。ＲＯＭ１０１、ＲＡＭ１０２、乱数回路１０４の一部または全部は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に対して外付可能な構成であってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵された構成であってもよい。スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号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。遊技球検出用の各種スイッチは、例えばゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａや第２始動口スイッチ２２Ｂといった始動口スイッチ、カウントスイッチ２３、特定領域スイッチ２４、排出口スイッチ２６を含む。検出信号は、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などを示す。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。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を、普通電動役物ソレノイド８１と、大入賞口ソレノイド８２と、特定領域ソレノイド８３と、に供給可能である。ソレノイド駆動信号は、各ソレノイドをオンする信号などであればよい。
【１６５４】
遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１は、遊技制御に用いられるコンピュータプログラムやデータを記憶する不揮発性記憶装置である。ＲＯＭ１０１が記憶するデータは、変動パターン、演出制御コマンド、その他の各種設定や判定、決定に用いられるテーブルを構成するテーブルデータなどを含む。遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、遊技制御に用いられるワークエリアやデータを退避するためのスタックを提供する一時記憶装置である。ＲＡＭ１０２は、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止した場合でも、所定期間内であれば記憶領域の一部または全部における記憶内容を復旧可能となるように保存するバックアップＲＡＭとなっていればよい。ＲＡＭ１０２は、ＲＷＭ（Read/Write Memory）ともいう。ＲＡＭ１０２のワークエリアは、カウンタ、タイマ、バッファ、その他の各種コードや数値の格納領域など、遊技制御に用いられる各種データを記憶可能な記憶領域を含んでいる。遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムに対応する処理を実行することにより、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御可能である。
【１６５５】
遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備える乱数回路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を示す数値データを、更新可能にカウントする。遊技の進行を制御するときに使用される乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数の一部または全部は、専用回路を用いてハードウェアにより更新されるものであってもよいし、ＣＰＵ１０３が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。
【１６５６】
図２７６は、遊技用乱数の一例を示している。遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２と、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３と、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１と、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２と、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を含んでいる。
【１６５７】
特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１は、特別図柄の表示結果を「大当り」にするか否かや、特別図柄の表示結果を「小当り」にするか否かなど、特別図柄の表示結果を判定することに用いられる。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、特別図柄の表示結果を「大当り」にする場合の大当り図柄や、特別図柄の表示結果を「小当り」にする場合の小当り図柄など、

確定特別図柄を複数の特別図柄から選択することに用いられる。当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３は、乱数ＭＲ１－２の初期値を設定することに用いられる。普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、普通図柄の可変表示において表示結果が「普図当り」の場合に表示される確定普通図柄を複数の普通図柄から選択することに用いられる。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２は、乱数ＭＲ２－１の初期値を設定することに用いられる。普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１は、普通図柄の変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定することに用いられる。ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２は、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる場合に、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となるか否かを選択することに用いられる。変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３は、特別図柄の変動パターン種別を選択することに用いられる。特別図柄の変動パターン種別は、例えば演出図柄の可変表示中における演出態様などにもとづいて、特別図柄の変動パターンを予め分類したグループであり、１または複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。変動パターン用の乱数ＭＲ３－４は、特別図柄の変動パターンを選択することに用いられる。

【１６５８】

ＣＰＵ１０３は、遊技用乱数の値を示す数値データといった、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルをＲＯＭ１０１から読み出して参照する。乱数値を用いない場合でも、必要なテーブルをＲＯＭ１０１から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。

【１６５９】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＩ／Ｏ１０５は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号が出力される出力ポートと、を含んで構成される。Ｉ／Ｏ１０５の入力ポートに入力される各種信号は、スイッチ回路１１０を介して伝送される各種スイッチからの検出信号を含んでいればよい。Ｉ／Ｏ１０５の出力ポートから出力される各種信号は、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などを制御する信号と、普通電動役物ソレノイド８１、大入賞口ソレノイド８２、特定領域ソレノイド８３などを駆動するソレノイド駆動信号と、を含んでいればよい。

【１６６０】

主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００により、遊技の進行を制御する動作の一部として、遊技の進行に応じた演出制御コマンドを、演出制御基板１２に対して送信可能に出力する。演出制御コマンドは、遊技の進行状況などを指定または通知するコマンドである。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。演出制御コマンドは、例えば特図ゲームの表示結果、当り種別、変動パターンなど、主基板１１における各種の決定結果を指定するコマンドと、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、遊技状態など、遊技の状況を指定するコマンドと、エラーの発生などを指定するコマンドと、を含むものであればよい。

【１６６１】

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もとづいて演出を制御可能な機能を有する。演出制御基板１２において制御可能な演出は、例えば可動体３２の駆動など、遊技の進行に応じた種々の演出であり、その他に、エラー報知、電断復旧の報知など、各種報知を含む。演出制御基板１２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、を備える。

【１６６２】

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とともに演出の実行を制御するための処理を行う。この処理は、演出制御基板１２の諸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。演出制御用ＣＰＵ１２０は、各種テーブルのデータなど、ＲＯＭ１２１が記憶する各種デ

ータを用いるとともに、ＲＡＭ１２２をメインメモリとして使用する。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からの検出信号にもとづいて、演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。ここでの検出信号は、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であればよい。

【１６６３】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを含み、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示にもとづいて、主に表示に関する演出を実行可能に制御する。表示制御部１２３は、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することにより、演出画像を画像表示装置５の画面上に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、音指定信号を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号をランプ制御基板１４に供給したりする。音指定信号は、スピーカ８Ｌ、８Ｒにて出力される音声を指定する。ランプ信号は、遊技効果ランプ９の点灯態様や消灯態様を指定する。音指定信号やランプ信号の供給により、演出画像の表示に同期して、スピーカ８Ｌ、８Ｒの音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯または消灯が可能になる。表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を、可動体３２のモータやソレノイドに、または可動体３２を駆動するドライバ回路に、供給可能であってもよい。演出制御基板１２とは別に、可動体３２を駆動するためのドライバ基板が設けられてもよい。

【１６６４】

乱数回路１２４は、各種演出の実行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。演出の実行を制御するときに使用される乱数は、演出用乱数ともいう。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出用乱数の値を示す数値データといった、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルをＲＯＭ１２１から読み出して参照する。乱数値を用いない場合でも、演出制御用ＣＰＵ１２０は必要なテーブルをＲＯＭ１２１から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。

【１６６５】

Ｉ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１から伝送された演出制御コマンドなどを取り込むための入力ポートと、各種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。Ｉ／Ｏ１２５の入力ポートは、コントローラセンサユニット３５Ａから供給される検出信号の入力端子と、プッシュセンサ３５Ｂから供給される検出信号の入力端子と、を含んでいればよい。Ｉ／Ｏ１２５の出力ポートは、画像表示装置５に供給される映像信号の出力端子と、音声制御基板１３に供給される音指定信号の出力端子と、ランプ制御基板１４に供給されるランプ信号の出力端子と、を含んでいればよい。

【１６６６】

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、表示制御部１２３からの音指定信号にもとづいてスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、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。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、表示制御部１２３からのランプ信号にもとづいて遊技効果ランプ９を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯または消灯する。このようにして、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力と、遊技効果ランプ９の点灯や消灯とは、表示制御部１２３からの信号にもとづいて制御することができる。なお、音指定信号やランプ信号の供給など、音声出力およびランプの点灯や消灯の制御と、可動体３２を動作させる信号の供給など、可動体３２の制御とは、演出制御用ＣＰＵ１２０が一部または全部を実行するようにしてもよい。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以外の基板は、サブ基板ともいう。図２７５に示す構成例のように、サブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、図２７５に示す構成例とは異なり、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。

【１６６７】
電源基板１７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、主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。パチンコ遊技機１は、電源スイッチ９１の操作により、電源投入の開始と終了とを切替可能である。主基板１１のスイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【１６６８】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【１６６９】
（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によって遊技制御用のメイン処理が実行される。
【１６７０】
図２７７は、主基板１１においてＣＰＵ１０３が実行する遊技制御用のメイン処理P_MAINを示すフローチャートである。図２７７に示す遊技制御用のメイン処理P_MAINを開始すると、ＣＰＵ１０３は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行し（ステップＳ１）、続いてＲＷＭチェック処理P_RWM_CHKを実行する（ステップＳ２）。ステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONは、パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の初期設定などを実行可能である。遊技制御用マイクロコンピュータ１００の初期設定は、出力ポートの初期化、割込みベクタの設定、内蔵デバイスレジスタの設定、特定レジスタの設定を、含んでいればよい。ステップＳ２のＲＷＭチェック処理P_RWM_CHKは、チェックサム算出処理を含み、処理結果として得られたチェックサムデータを、チェックサムバッファの記憶データと比較して、両者のデータが合致した場合に、ＲＡＭ１０２における記憶内容が正常であると判断する。
【１６７１】
続いて、予め定められた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、クリアスイッチ９２の操作に対応したクリア信号がオフ状態であり、チェックサムバッファに正常な記憶データがあり、バックアップＲＡＭとしてのＲＡＭ１０２における記憶内容が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電源投入時に、例えば電源基板１７に設けたクリアスイッチ９２が押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合に、ステップＳ３にて復旧条件が成立しないと判定すればよい。チェックサムバッファは、前回の電源断時にてバックアップ監視タイマによりバックアップ判定時間を計測したときに、チェックサム算出処理で算出されたチェックサムデータが記憶される。バックアップ監視タイマの計時値がバックアップ判定時間に対応する特定値と合致しない場合に、ステップＳ３にて復旧条件が成立し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における遊技ワーク領域の記憶データであればよい。ステップＳ３では、ステップＳ２のＲＷＭチェ

ック処理P_RWM_CHKにより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た結果にもとづいて、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【１６７２】

復旧条件が成立した場合に（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、バックアップ時設定処理P_BACKUP_SETを実行する（ステップＳ４）。バックアップ時設定処理P_BACKUP_SETは、バックアップ時コマンド送信テーブルを用いて、バックアップ時に対応する演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。また、バックアップ時設定処理P_BACKUP_SETは、バックアップ時設定テーブルにより指定されたプロセスコード、タイマ、カウンタ、フラグを、クリアすることにより初期化可能にする。

【１６７３】

復旧条件が成立しない場合に（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化時設定処理P_INIT_SETを実行する（ステップＳ５）。初期化時設定処理P_INIT_SETは、ＲＡＭ１０２における作業領域となる遊技ワーク領域にクリアデータを転送可能にする。これにより、ＲＡＭ１０２における遊技ワーク領域が初期化される。そして、初期化時設定処理P_INIT_SETは、初期化時コマンド送信テーブルを用いて、初期化時に対応する演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。また、初期化時設定処理P_INIT_SETは、初期化時設定テーブルにより指定されたバッファ、タイマ、ポインタ、カウンタを、クリアすることにより初期化可能にする。

【１６７４】

その後、制御開始設定処理P_STACONを実行する（ステップＳ６）。制御開始設定処理P_STACONは、ウエイト処理を含んでもよい。ウエイト処理は、設定された待機時間が経過するまでループ処理を実行して待機することにより、演出制御基板１２などのサブ基板が確実に起動可能とする。また、制御開始設定処理P_STACONは、特定回数コマンド送信処理またはチップ個別ナンバー情報用コマンド送信処理を、含んでもよい。特定回数コマンド送信処理は、電源投入時に特定回数カウンタの計数値を指定する演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。特定回数カウンタは、ＲＡＭ１０２の所定アドレスに設けられ、可変表示の実行回数が時短条件に対応する特定回数となるまでの残り回数を計数可能であればよい。チップ個別ナンバー情報用コマンド送信処理は、チップ個別ナンバーレジスタの格納値を指定する演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。チップ個別ナンバーレジスタは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに含められ、チップ毎に割り当てられた異なる値を、チップ個別ナンバーとして格納可能であればよい。

【１６７５】

制御開始設定処理P_STACONは、起動時領域外処理を含んでもよい。起動時領域外処理は、パチンコ遊技機１における電力供給の開始による起動時に対応して、ＲＯＭ１０１の非遊技プログラム領域に記憶されたプログラムを読み出すことで実行される処理である。起動時領域外処理は、例えば性能表示ＲＷＭ初期値設定処理であればよい。性能表示ＲＷＭ初期値設定処理は、性能表示モニタを構成する７セグメントのＬＥＤにより初期表示を行うための初期値を設定可能にする。性能表示モニタは、例えば主基板１１に搭載され、設定値に関する内容やベースに関する内容を表示可能であればよい。設定値は、パチンコ遊技機１の設定を変更可能な設定変更状態であるときに、例えば６段階といった、複数段階のいずれかに変更可能であり、特別図柄の表示結果が「大当り」となる確率を設定可能にする。ベースは、例えば始動入賞口、一般入賞口、大入賞口といった、各入賞口を遊技球が通過することによって払い出される賞球数を、遊技領域に発射された遊技球の個数で除算することにより算出される。

【１６７６】

ステップＳ６における制御開始設定処理P_STACONの次に、タイマ割込み用カウンタ設定が行われる（ステップＳ７）。ステップＳ７では、例えば４［ｍｓ（ミリ秒）］といった、所定時間ごとに定期的なタイマ割込みが発生するようにＰＴＣカウンタ出力値が設定される。その後、遊技制御用のメイン処理P_MAINはループ処理に入る。このループ処理

では、割込み禁止が設定され（ステップＳ８）、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITを実行するとともに（ステップＳ９）、ループ中領域外処理P_REGOUTを実行してから（ステップＳ１０）、割込み許可が設定され（ステップＳ１１）、ステップＳ８に戻る。そして、割込み許可状態であるときにＰＴＣからＣＰＵ１０３に対する割込み要求信号の入力毎に、ＣＰＵ１０３はタイマ割込み処理を実行可能になる。これにより、ＣＰＵ１０３は、例えば４［ｍｓ］といった、所定時間が経過するごとに、タイマ割込み処理を実行することができる。

【１６７７】

図２７８は、遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTの一例を示すフローチャートである。図２７８に示すタイマ割込み処理P_PCTでは、電源断処理P_POWER_OFFが実行される（ステップＳ５１）。続いて、不正行為監視フラグが「０」であるか否かが判定される（ステップＳ５２）。不正行為監視フラグは、磁石センサにより磁気が検知された場合や、枠電波センサにより電波が検知された場合に、オン状態と対応した「１」が設定される。それ以外の場合に、不正行為監視フラグは、オフ状態と対応した「０」に設定される。

【１６７８】

不正行為監視フラグが「１」である場合に（ステップＳ５２；Ｎｏ）、遊技停止処理P_GAME_STOPを実行する（ステップＳ５３）。遊技停止処理P_GAME_STOPは、出力ポートの初期化を行い、接続確認信号の出力をオフ状態にする処理であればよい。接続確認信号は、主基板１１から払出制御基板に対して伝送され、オフ状態である場合に、払出制御基板における払出処理の実行が停止される。

【１６７９】

不正行為監視フラグが「０」である場合に（ステップＳ５２；Ｙｅｓ）、スイッチ処理P_SWを実行し（ステップＳ５４）、スイッチエラー報知処理P_CON_CHKを実行し（ステップＳ５５）、乱数更新処理P_RANDOMを実行し（ステップＳ５６）、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITを実行する（ステップＳ５７）。また、特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行し（ステップＳ５８）、普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行し（ステップＳ５９）、情報出力処理P_JYOUHOUを実行し（ステップＳ６０）、賞球処理P_PAYを実行し（ステップＳ６１）、表示処理P_HYOUZIを実行する（ステップＳ６２）。さらに、その他のタイマ割込み対応処理を実行する（ステップＳ６３）。その後、割込み許可が設定されてから（ステップＳ６４）、タイマ割込み処理P_PCTが終了する。

【１６８０】

ステップＳ５１の電源断処理P_POWER_OFFは、電源基板１７から伝送される電源確認信号の判定を行い、電源断時のチェックサム算出処理などを実行可能にする。ステップＳ５４のスイッチ処理P_SWは、入力ポートの状態判定を行い、スイッチオンバッファなどを更新可能にする。ステップＳ５５のスイッチエラー報知処理P_CON_CHKは、例えばスイッチエラー報知判定テーブルにより指定されたセンサオンカウンタの計数値を更新可能であり、その計数値がセンサ異常エラー判定値に達した場合に、エラー報知表示を実行可能にする。ステップＳ５６の乱数更新処理P_RANDOMは、遊技用乱数のうちで、ソフトウェア乱数となるものをソフトウェアによって更新可能にする。ステップＳ５７の初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、遊技用乱数のうちで、乱数初期値として用いられるものをソフトウェアによって更新可能にする。

【１６８１】

ステップＳ５８の特別図柄プロセス処理P_TPROCは、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態および小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御など、特別図柄の可変表示と遊技状態に関する処理が含まれる。ステップＳ５９の普通図柄プロセス処理P_FPROCは、ゲートスイッチ２１からの検出信号にもとづく普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」にもとづく可変入賞球装置６Ｂの開閉制御など、普通図柄の可変表示と第２始動入賞口の状態制御に関する処理が含まれる。ステップＳ６０の情報出力処理P_JYOUHOUは、情報出力信号の設定を行う。情報出力信号は、大当り情報、始動情報、確率変動情報など、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

タに供給される情報に対応した信号である。大当り情報は、大当りの発生回数などを示す。始動情報は、始動入賞の回数などを示す。確率変動情報は、確変状態となった回数などを示す。ステップＳ６１の賞球処理P_PAYは、賞球コマンド出力カウンタ加算処理と、賞球制御処理と、が含まれる。賞球コマンド出力カウンタ加算処理は、賞球個数テーブルを使用してスイッチのオン判定を行い、オン検出時に、賞球コマンド出力カウンタの更新、入賞情報出力カウンタの更新を行う。賞球制御処理は、賞球プロセスコードに対応した処理を選択して、遊技球の検出にもとづく賞球を払出可能に制御する。ステップＳ６２の表示処理P_HYOUZIは、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃ、その他、各種の状態表示灯による表示に関する設定を行う。

【１６８２】

図２７９は、特別図柄プロセス処理P_TPROCとして、図２７８に示すステップＳ５８にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理P_TPROCにおいて、第１始動入賞対応フラグ設定を行う（ステップＳ１０１）。第１始動入賞対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれる第１始動口スイッチ２２Ａの状態をＣＰＵ１０３のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、第１始動入賞対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、第１始動入賞対応フラグがオン状態であることを示す。続いて、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第１始動口入賞テーブルをセットする（ステップＳ１０２）。その後、第１始動入賞対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ１０３）。第１始動入賞対応フラグがオンである場合に（ステップＳ１０３；Ｙｅｓ）、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが実行される（ステップＳ１０４）。

【１６８３】

ステップＳ１０３に対応して第１始動入賞対応フラグがオフである場合や（ステップＳ１０３；Ｎｏ）、ステップＳ１０４における始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONの後に、第２始動入賞対応フラグ設定を行う（ステップＳ１０５）。第２始動入賞対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれる第２始動口スイッチ２２Ｂの状態をＣＰＵ１０３のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、第２始動入賞対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、第２始動入賞対応フラグがオン状態であることを示す。続いて、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第２始動口入賞テーブルをセットする（ステップＳ１０６）。その後、第２始動入賞対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ１０７）。第２始動入賞対応フラグがオンである場合に（ステップＳ１０７；Ｙｅｓ）、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが実行される（ステップＳ１０８）。

【１６８４】

ステップ１０４の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップＳ１０２にてセットされた第１始動口入賞テーブルを用いて、第１保留記憶数が上限数未満である場合に、第１保留記憶数や合計保留記憶数を１加算する更新を行い、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を抽出し、それぞれの乱数バッファにストアした後に、第１特別図柄保留バッファへと転送する。また、第１保留記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、第１保留記憶数が指定される第１保留記憶情報指定コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。そして、始動口入賞指定値として「１」を示す値を、始動口入賞バッファにストアする。

【１６８５】

ステップＳ１０８の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップＳ１０６にてセットされた第２始動口入賞テーブルを用いて、第２保留記憶数が上限数未満である場合に、第２保留記憶数や合計保留記憶数を１加算する更新を行い、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－

３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を抽出し、それぞれの乱数バッファにストアした後に、第２特別図柄保留バッファへと転送する。また、第２保留記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、第２保留記憶数が指定される第２保留記憶情報指定コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。そして、始動口入賞指定値として「２」を示す値を、始動口入賞バッファにストアする。

【１６８６】

ステップＳ１０４とステップＳ１０８とで、共通の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONを実行可能である。その一方、ステップＳ１０４の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONはステップＳ１０２にてセットされた第１始動口入賞テーブルを用いるのに対し、ステップＳ１０８の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONはステップＳ１０６にてセットされた第２始動口入賞テーブルを用いる。このように、共通の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが異なる始動口入賞テーブルを用いて実行される。したがって、遊技球が第１始動入賞口に進入した場合と第２始動入賞口に進入した場合とで、共通となる処理により異なるデータ設定や制御が可能になる。なお、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、抽出した遊技用乱数を用いた入賞時演出処理が含まれてもよい。

【１６８７】

ステップＳ１０７に対応して第２始動入賞対応フラグがオフである場合や（ステップＳ１０７；Ｎｏ）、ステップＳ１０８における始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONの後に、ポインタを設定する転送命令により、特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップＳ１０９）。特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。特別図柄プロセスコードは、パチンコ遊技機１における遊技制御の進行に対応して、００［Ｈ］～０Ｂ［Ｈ］のいずれかに更新設定が可能であり、特図プロセスコードともいう。ここで、［Ｈ］は１６進数であることを示す。なお、［Ｂ］により２進数を示すこともある。

【１６８８】

ステップＳ１０９に続いて、記憶データを読み出すための転送命令により、特別図柄プロセスコードをロードする（ステップＳ１１０）。その次に、２バイトデータ選択処理P_ABXEXECを実行することにより（ステップＳ１１１）、特別図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを取得する。このとき取得されたアドレスは、ポインタに設定される。この後、サブルーチンの呼出命令により、ポインタの指す処理を実行することで（ステップＳ１１２）、特別図柄プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。こうして選択された処理が終了して、復帰命令により特別図柄プロセス処理P_TPROCにリターンすると、この特別図柄プロセス処理P_TPROCも終了し、復帰命令により遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにリターンする。

【１６８９】

図２８０は、特別図柄プロセス処理P_TPROCにおいて用いられる特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例ＴＴ０１を示している。特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、ポインタとして用いられるＣＰＵ１０３の内部レジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例ＴＴ０１の特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードが００［Ｈ］である場合の特別図柄通常処理P_TNORMALと、特別図柄プロセスコードが０１［Ｈ］である場合の特別図柄変動処理P_TSTARTと、特別図柄プロセスコードが０２［Ｈ］である場合の特別図柄停止処理P_TSTOPと、特別図柄プロセスコードが０３［Ｈ］である場合の小当り開放前処理P_TLFANと、特別図柄プロセスコードが０４［Ｈ］である場合の小当り開放中処理P_TLOPENと、特別図柄プロセスコードが０５［Ｈ］である場合の小当り開放後処理P_TLCLSFと、特別図柄プロセスコードが０６［Ｈ］である場合の小当り排出球待機処理P_TLOUTと、特別図柄プロセスコードが０７［Ｈ］である場合の小当り終了処理P_TLENDと、特別図柄プロセスコードが０８［Ｈ］である場合の大入賞口開放前処理P_TINTと、特別図柄プロセスコードが０９［Ｈ］である場合の大入賞口開

放中処理P_TOPENと、特別図柄プロセスコードが０Ａ［Ｈ］である場合の大入賞口開放後処理P_TCLSFと、特別図柄プロセスコードが０Ｂ［Ｈ］である場合の大当り終了処理P_TENDと、に対応するアドレス値をポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【１６９０】

特別図柄通常処理P_TNORMALは、記憶された保留情報の有無などにもとづいて特図ゲームを開始するか否か判定と、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１を用いた特図表示結果の判定と、特別図柄の可変表示において停止表示する確定特別図柄の決定と、特別図柄の変動パターンの決定と、を可能にする。特図表示結果は、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」などを含み、「大当り」とすることが判定された場合に、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することが決定される。また、特別図柄の表示結果が「大当り」である場合に、確定特別図柄となる大当り図柄に対応して、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の大当り遊技状態のうちで、いずれの大当り遊技状態に制御されるかが決定される。したがって、ＣＰＵ１０３は、特別図柄通常処理P_TNORMALを実行することにより、遊技者にとって有利な有利状態に制御するか否かを判定可能であり、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の有利状態のうちのいずれに制御するかを決定可能である。さらに、ＣＰＵ１０３は、特別図柄通常処理P_TNORMALを実行することにより、複数種類の変動パターンのいずれかに決定可能である。

【１６９１】

特別図柄変動処理P_TSTARTは、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、変動パターンに対応する特図変動時間が経過したか否かの判定を可能にする。特別図柄停止処理P_TSTOPは、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、図柄停止時間が経過したか否かの判定を可能にする。図柄停止時間は、特別図柄変動処理P_TSTARTにおいて特図変動時間が経過したと判定された場合に、特別図柄を停止表示する時間として設定可能であればよい。図柄停止時間が経過した場合に、特図表示結果に対応して、特別図柄プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、特図表示結果が「大当り」の場合に特別図柄プロセスコードを０８［Ｈ］に更新可能であり、特図表示結果が「小当り」の場合に特別図柄プロセスコードを０３［Ｈ］に更新可能であり、特図表示結果が「ハズレ」の場合に特別図柄プロセスコードを００［Ｈ］に更新可能であればよい。

【１６９２】

小当り開放前処理P_TLFAN、小当り開放中処理P_TLOPEN、小当り開放後処理P_TLCLSF、小当り排出球待機処理P_TLOUT、小当り終了処理P_TLENDは、小当り遊技状態における遊技の進行を制御するための処理である。大入賞口開放前処理P_TINT、大入賞口開放中処理P_TOPEN、大入賞口開放後処理P_TCLSF、大当り終了処理P_TENDは、大当り遊技状態における遊技の進行を制御するための処理である。

【１６９３】

（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１７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、演出制御メイン処理を実行する。

【１６９４】

図２８１は、演出制御基板１２において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出制御用のメイン処理S_MAINを示すフローチャートである。図２８１に示す演出制御用のメイン処理S_MAINを開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御初期化処理S_INITを実行する（ステップＳ７１）。演出制御初期化処理S_INITは、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、演出制御基板１２に搭載されたタイマ回路用のレジスタ設定などを含む。続いて、初期動作制御処理S_SYOKIを実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理S_SYOKI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など、可動体３２の初期動作を制御可能にする。その後、タイマ割込みフラグがオンであるか否

かを判定する（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、タイマ回路用のレジスタ設定にもとづいて、例えば２［ｍｓ（ミリ秒）］といった、所定時間が経過するごとに、オン状態にセットされる。タイマ割込みフラグがオフに対応して（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３を繰り返して待機する。

【１６９５】

タイマ割込みフラグがオンに対応して（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理S_COMMANDを実行し（ステップＳ７５）、演出制御プロセス処理S_CPROCを実行し（ステップＳ７６）、演出用乱数更新処理S_RANDOMを実行し（ステップＳ７７）、演出用出力処理S_OUTを実行する（ステップＳ７８）。そして、その他のタイマ割込み対応処理を実行してから（ステップＳ７９）、ステップＳ７３に戻る。

【１６９６】

ステップＳ７５のコマンド解析処理S_COMMANDは、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている演出制御コマンドの読出と、読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御と、を可能にする。演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド解析処理S_COMMANDを実行することにより、主基板１１から送信された演出制御コマンドに対応して、フラグの状態を示す記憶データ、レジスタの格納データ、その他、ＲＡＭ１２２の作業領域における任意の記憶データなどを、更新可能である。ステップＳ７６の演出制御プロセス処理S_CPROCは、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示と、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力と、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または消灯と、可動体３２の駆動制御と、を含めた各種の演出装置を用いた演出の実行を制御可能にする。各種の演出装置を用いた演出の制御内容は、主基板１１から送信された演出制御コマンドや、演出制御用ＣＰＵ１２０による処理の実行結果などにもとづいて、判定や決定、設定などが可能になればよい。ステップＳ７７の演出用乱数更新処理S_RANDOMは、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を、ソフトウェアとしてのプログラムを実行することで更新可能にする。

【１６９７】

図２８２（Ａ）は、演出制御プロセス処理S_CPROCとして、図２８１に示すステップＳ７６にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセス処理において、先読み演出設定処理S_SAKI_SETを実行する（ステップＳ１５１）。先読み演出設定処理S_SAKI_SET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もとづいて、先読み予告演出の実行に関する判定や決定、設定などを可能にする。また、先読み演出設定処理S_SAKI_SETは、演出制御コマンドから特定される保留記憶数にもとづいて保留表示を更新可能にする。

【１６９８】

ステップＳ１５１における先読み演出設定処理S_SAKI_SETの後に、ポインタを設定する転送命令により、演出制御プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップＳ１５２）。演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。演出制御プロセスコードは、パチンコ遊技機１における演出制御の進行に対応して、００［Ｈ］～０Ａ［Ｈ］のいずれかに更新設定が可能であり、演出プロセスコードともいう。演出制御プロセスコードは、記憶データを読み出すための転送命令によりロードされる（ステップＳ１５３）。こうして取得された演出制御プロセスコードに対応して、選択される処理のアドレスが演出制御ポインタにセットされる（ステップＳ１５４）。したがって、演出制御ポインタの指す処理を実行することで（ステップＳ１１５）、演出制御プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。

【１６９９】

図２８２（Ｂ）は、演出制御プロセス処理S_CPROCにおいて用いられる演出制御プロセス処理ジャンプテーブルの構成例ＴＴ０２を示している。演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、演出制御

ポインタとして用いられるレジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例ＴＴ０２の演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードが００［Ｈ］である場合の変動パターンコマンド待ち処理と、演出制御プロセスコードが０１［Ｈ］である場合の演出図柄変動開始処理と、演出制御プロセスコードが０２［Ｈ］である場合の演出図柄変動中処理と、演出制御プロセスコードが０３［Ｈ］である場合の演出図柄変動停止処理と、演出制御プロセスコードが０４［Ｈ］である場合の小当り表示処理と、演出制御プロセスコードが０５［Ｈ］である場合の小当り開放中処理と、演出制御プロセスコードが０６［Ｈ］である場合の小当り終了演出処理と、演出制御プロセスコードが０７［Ｈ］である場合の大当り表示処理と、演出制御プロセスコードが０８［Ｈ］である場合のラウンド中処理と、演出制御プロセスコードが０９［Ｈ］である場合のラウンド後処理と、演出制御プロセスコードが０Ａ［Ｈ］である場合の大当り終了演出処理と、に対応するアドレス値を演出制御ポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【１７００】

変動パターンコマンド受信待ち処理は、主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から伝送された変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定可能にする。変動パターン指定コマンドの受信ありと判定された場合に、演出制御プロセスコードが演出図柄変動開始処理に対応する０１［Ｈ］に更新され、変動パターン指定コマンドの受信なしと判定された場合に、デモ表示を制御可能にする。演出図柄変動開始処理は、特図ゲームに対応する変動時演出の開始を可能にする。例えば主基板１１から送信された変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の制御に用いる演出パターンの選択と、演出実行時間を計測する演出プロセスタイマの更新開始と、を可能にする。演出図柄変動中処理は、演出パターンを構成する各演出要素の切替えタイミングを制御可能にするとともに、演出プロセスタイマの計時値にもとづいて演出実行時間が経過したか否かを判定可能にする。演出実行時間が経過したと判定された場合に、演出制御プロセスコードが演出図柄変動停止処理に対応する０３［Ｈ］に更新される。演出図柄変動停止処理は、演出実行時間が経過したこと、または演出図柄確定コマンドを受信したことなど、変動時演出の終了条件が成立したことにもとづいて、変動時演出の終了制御と、確定特別図柄に対応した演出結果の表示制御と、を可能にする。このときに、可変表示の表示結果に対応して、演出制御プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」の場合に演出制御プロセスコードを０７［Ｈ］に更新可能であり、可変表示の表示結果が「小当り」の場合に演出制御プロセスコードを０４［Ｈ］に更新可能であり、可変表示の表示結果が「ハズレ」の場合に演出制御プロセスコードを００［Ｈ］に更新可能である。

【１７０１】

小当り表示処理、小当り開放中処理、小当り終了演出処理は、小当り遊技状態に対応した演出の進行を制御するための処理である。大当り表示処理、ラウンド中処理、ラウンド後処理、大当り終了演出処理は、大当り遊技状態に対応した演出の進行を制御するための処理である。

【１７０２】

（基本説明などの変形例）

パチンコ遊技機１は、基本説明その他の説明における構成、機能、処理、動作に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機１は、実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、実施の形態で説明された一部の構成を備えたものであってもよい。実施の形態において、下位概念となる事項が記載されている場合に、同族的事項や同類的事項を用いた上位概念の発明、あるいは、共通する性質を用いた上位概念の発明は、本願発明として包含され、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、実施の形態で説明された一部の構造や特性を備えたものであってもよい。

【１７０３】

パチンコ遊技機１は、入賞の発生にもと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てもよいし、遊技媒体を封入して入賞の発生により得点を付与する封

入式遊技機であってもよい。
【１７０４】
特別図柄の可変表示中に表示されるものは、例えば、「－」を示す記号など、１種類の図柄だけとして、この図柄の表示と消灯とを繰り返す可変表示を行うようにしてもよい。可変表示中に１種類の図柄が表示され、可変表示の停止時に、この図柄が表示されなくてもよい。例えば、表示結果としては「－」を示す記号が表示されず、特別図柄の表示がない非表示状態としてもよい。
【１７０５】
パチンコ遊技機１は、複数の設定値に対応して大当りの当選確率や出玉率が変わる構成を備えてもよい。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定されている設定値ごとに異なる大当り判定値を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率を変更可能であってもよい。具体的な一例として、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。この場合に、設定値として６が設定されていれば遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知されてもよい。可変表示の実行中には、所定割合でパチンコ遊技機１における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であってもよい。パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機１における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機１における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。設定示唆演出は、任意の演出によって大当り期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。
【１７０６】
大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。
【１７０７】
遊技機に関する発明は、パチンコ遊技機１に限定されず、スロットマシンにも、適宜、適用することができる。スロットマシンは、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である。スロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な有利状態は、例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺといった、いわゆるボーナスのうち１以上のものを含んでいればよい。
【１７０８】
遊技の進行や演出の実行を含めた各種の制御を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機１などの遊技機に含まれるコンピュータ装置に対して、着脱自在の記録媒体により配布と提供が可能なものであってもよいし、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と提供が可能なものであってもよい。また、通信回線などを介してネットワーク上の外部機器に接続可能な通信処理部を備え、その外部機器からプログラムやデータをダウンロードすることにより配布や提供が可能なも

のであってもよい。遊技や演出の実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介して接続されたネットワーク上の外部機器におけるハードウェア資源を用いて直接実行が可能なものであってもよいし、他のコンピュータ装置など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遊技や演出を実行可能なものであってもよい。

【１７０９】

処理やデータの決定割合、演出の実行割合など、各種割合を比較する場合に、「高い」、「低い」、「異なる」などの表現は、一方が「０％」または「１００％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方の決定結果や実行内容について、「０％」の割合で決定や実行がない場合を含んでもよいし、「１００％」の割合で必ず決定や実行がある場合を含んでもよい。

【１７１０】

（特徴部０１ＡＫに関する説明）

図２８３－１は、特徴部０１ＡＫに関し、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の構成例を示している。特徴部０１ＡＫの遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＯＭ１０１、ＲＡＭ１０２、ＣＰＵ１０３の他に、外部バスインタフェース１３１、クロック回路１３２、固有情報記憶回路１３３、リセットコントローラ１３４、割込みコントローラ１３５、タイマ回路１３６、アドレスデコード回路１３７、フリーランカウンタ１３８、シリアル通信回路１３９を備えて構成される。また、図２７５に示された乱数回路１０４は、１６ビットの乱数回路１０４Ａと、８ビットの乱数回路１０４Ｂと、を含んで構成される。図２７５に示されたＩ／Ｏ１０５は、ＰＩＰ（Parallel Input Port）１０５Ａと、ＰＯＰ（Parallel Output Port）１０５Ｂと、を含んで構成される。

【１７１１】

外部バスインタフェース１３１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００を構成するチップの外部バスと内部バスとのインタフェース機能や、アドレスバス、データバスおよび各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。例えば、外部バスインタフェース１３１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に外付けされた外部メモリや外部入出力装置などに接続され、これらの外部装置との間でアドレス信号やデータ信号、各種の制御信号などを送受信可能であればよい。外部バスインタフェース１３１は、外部装置から遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部データに対するアクセスを制御する内部リソースアクセス制御回路を含んでもよい。

【１７１２】

クロック回路１３２は、制御用外部クロック端子ＥＸＣに入力される発振信号を用いて、内部システムクロックＳＣＬＫを生成可能である。制御用外部クロック端子ＥＸＣは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に設けられた制御用クロック生成回路が生成した制御用クロックが入力されてもよい。クロック回路１３２により生成された内部システムクロックＳＣＬＫは、ＣＰＵ１０３、１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなど、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における各種回路に供給可能である。また、内部システムクロックＳＣＬＫは、システムクロック出力端子ＣＬＫＯから、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと出力可能である。あるいは、内部システムクロックＳＣＬＫは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと出力されないように制限することで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の動作状態を外部から特定することが困難になるようにしてもよい。

【１７１３】

固有情報記憶回路１３３は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶可能である。例えば、固有情報記憶回路１３３は、ＲＯＭコード、チップ個別ナンバー、ＩＤナンバーを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のチップ毎に異なる固有情報として記憶可能であればよい。ＲＯＭコードは、ＲＯＭ１

０１の所定領域における記憶データから生成可能な数値データである。チップ個別ナンバーおよびＩＤナンバーは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の製造時に付与される番号であり、チップ毎に異なる数値を示す。チップ個別ナンバーは遊技プログラムなどのユーザプログラムにより読出可能である一方、ＩＤナンバーはユーザプログラムにより読出不可能であるように、設定可能であればよい。固有情報記憶回路１３３は、ＲＯＭ１０１の所定領域に含まれてもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに含まれてもよい。

【１７１４】

リセットコントローラ１３４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部や外部にて発生する各種リセットを制御可能である。リセットコントローラ１３４により制御可能なリセットは、システムリセットとユーザリセットとを含む。システムリセットは、外部システムリセット端子ＸＳＲＳＴの入力信号が一定の期間にわたりローレベルであるときに発生する。ユーザリセットは、ウォッチドッグタイマ１３４Ａのタイムアウト信号が発生したこと、指定エリア外走行禁止（ＩＡＴ）が発生したことなど、所定の要因により発生する。リセットコントローラ１３４は、ウォッチドッグタイマ１３４Ａを含む。ウォッチドッグタイマ１３４Ａは、監視時間に対応するタイマ値を設定可能であり、タイマ値を定期的に１減算するように更新するカウントダウンを可能とし、タイマ値が「０」となりタイムアウトが発生したときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００をリセット状態にして再起動させるためのタイムアウト信号を出力可能である。これにより、ウォッチドッグタイマ１３４Ａは、監視時間を計測して、監視時間が経過したことが計測されたときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００をリセット可能である。ウォッチドッグタイマ１３４Ａは、例えば遊技プログラムに従って動作を有効化または無効化する設定が可能である。

【１７１５】

割込みコントローラ１３５は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部や外部にて発生する各種割込み要求を制御可能である。割込みコントローラ１３５により制御可能な割込みは、ノンマスカブル割込みＮＭＩとマスカブル割込みＩＮＴとを含む。ノンマスカブル割込みＮＭＩは、ＣＰＵ１０３の割込み禁止状態でも無条件に受け付けられる割込みであり、外部ノンマスカブル割込み端子ＸＮＭＩ（入力ポートＰＩ６と兼用）の入力信号が一定の期間にわたりローレベルであるときに発生する。マスカブル割込みＩＮＴは、ＣＰＵ１０３の設定命令により、割込み要求の受け付けを許可または禁止できる割込みであり、優先順位設定による多重割込みの実行が可能である。マスカブル割込みＩＮＴの要因は、外部マスカブル割込み端子ＸＩＮＴ（入力ポートＰＩ５と兼用）の入力信号が一定の期間にわたりローレベルであること、タイマ回路１３６にてタイムアウトが発生したこと、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂにて乱数値を示す数値データが乱数値レジスタに格納されたこと、を含む複数種類の割込み要因のうち、一部または全部の要因を設定可能であればよい。

【１７１６】

タイマ回路１３６は、３つのチャネルＰＴＣ０～ＰＴＣ２に対応したタイマカウンタとしてのＰＴＣ（Programmable Timer Counter）を含んで構成され、リアルタイム割込みの発生や時間計測を可能にする。タイマ回路１３６の各チャネルＰＴＣ０～ＰＴＣ２は、内部システムクロックＳＣＬＫにもとづいて生成されたカウントクロックを用いて、例えばクロック信号がハイレベルからローレベルへと変化する立ち下がりタイミングなど、カウントクロックの信号変化に対応して、タイマ値を更新可能であればよい。

【１７１７】

アドレスデコード回路１３７は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部における各機能ブロックから取得した各種信号をデコード可能であり、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号を出力可能である。チップセレクト信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部回路、あるいは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させ、ＣＰＵ１０３からのアクセスを可能にする。アドレスデコード回路１３

７が使用可能な出力端子は、ＰＯＰ１０５Ｂからのパラレル出力信号、シリアル通信回路１３９からのシリアル送信信号、クロック回路１３２からのクロック出力信号と、アドレスデコード回路１３７が生成したチップセレクト信号と、を選択的に出力可能な機能兼用端子であればよい。

【１７１８】

フリーランカウンタ１３８は、４つのチャネルＦＲＣ０～ＦＲＣ３に対応したカウンタ回路を含んで構成され、ＣＰＵ１０３の動作とは別個にカウント値を更新可能である。フリーランカウンタ１３８の各チャネルＦＲＣ０～ＦＲＣ３は、それぞれ独立した更新クロックで起動可能であり、例えば遊技プログラムに従って動作の停止または変更を設定可能である。フリーランカウンタ１３８によるカウント値は、ＰＩＰ１０５Ａにおいてラッチ信号入力端子となる入力端子から伝送されたラッチ信号に対応して、ハードラッチレジスタに格納可能である。ハードラッチレジスタに格納されたカウント値は、ＣＰＵ１０３により読み出して、遊技プログラムを実行するときなどに使用可能である。

【１７１９】

シリアル通信回路１３９は、３つのチャネルＳＣＵ０、ＳＣＵ１、ＳＴＵ２に対応したシリアル通信ユニットを含んで構成され、シリアル通信方式により外部装置との通信を可能にする。シリアル通信回路１３９の各チャネルＳＣＵ０、ＳＣＵ１、ＳＴＵ２は、例えば全二重、非同期、標準ＮＲＺ（Non Return to Zero）フォーマットで通信データを処理可能である。シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０、ＳＣＵ１は、外部回路との間にて双方向でシリアルデータを送受信可能な第１チャネル送受信回路に含まれる。シリアル通信回路１３９のチャネルＳＴＵ２は、外部回路との間にて単一方向でシリアルデータを送信のみが可能な第２チャネル送信回路に含まれる。例えば、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０は、払出制御基板とのデータ通信に使用される。また、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ１は、演出制御基板１２とのデータ通信に使用される。シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ１に代えて、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＴＵ２が、演出制御基板１２とのデータ通信に使用されてもよい。

【１７２０】

１６ビットの乱数回路１０４Ａは、４つのチャネルＲＬ０～ＲＬ３に対応した乱数生成ユニットを含んで構成され、それぞれが独立した動作により１６ビット擬似乱数の値を示す数値データにより、「０」から「６５５３５」までの乱数値を発生可能である。１６ビットの乱数回路１０４Ａにおける各チャネルＲＬ０～ＲＬ３が発生する乱数の最大値は、「２５６」から「６５５３５」までの範囲で、任意の値を設定可能である。このような最大値の設定により、乱数値を示す数値データの更新が開始されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。あるいは、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおける各チャネルＲＬ０～ＲＬ３は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の動作モードがセキュリティモードからユーザモードに移行することで自動起動されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。１６ビットの乱数回路１０４Ａは、チャネルＲＬ０により特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１を更新可能であり、チャネルＲＬ２によりハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を更新可能である。

【１７２１】

８ビットの乱数回路１０４Ｂは、４つのチャネルＲＳ０～ＲＳ３に対応した乱数生成ユニットを含んで構成され、それぞれが独立した動作により８ビット擬似乱数の値を示す数値データにより、「０」から「２５５」までの乱数値を発生可能である。８ビットの乱数回路１０４Ｂにおける各チャネルＲＳ０～ＲＳ３が発生する乱数の最大値は、「１６」から「２５５」までの範囲で、任意の値を設定可能である。このような最大値の設定により、乱数値を示す数値データの更新が開始されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。あるいは、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおける各チャネルＲＳ０～ＲＳ３は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の動作モードがセキュリティモードからユーザモードに移行することで自動起動されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能であってもよい。８ビットの乱数回路１０４Ｂは、チャネルＲＳ１により変動パ

ターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を更新可能であり、チャネルＲＳ２により変動パターン用の乱数ＭＲ３－４を更新可能であり、チャネルＲＳ３により普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１を更新可能である。

【１７２２】

ＰＩＰ１０５Ａは、例えば８ビット幅の入力専用ポートを内蔵し、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部から各種信号を入力可能にする。ＰＩＰ１０５Ａは、入力ポートＰＩ０～ＰＩ７に対応する入力端子を使用可能である。入力ポートＰＩ５は、外部マスカブル割込み端子ＸＩＮＴと兼用可能な機能兼用端子を使用する。入力ポートＰＩ６は、外部ノンマスカブル割込み端子ＸＮＭＩと兼用可能な機能兼用端子を使用する。入力ポートＰＩ７は、シリアル通信回路１３９におけるチャネルＳＣＵ０の受信端子と兼用可能な機能兼用端子を使用する。ＰＯＰ１０５Ｂは、例えば１１ビット幅の出力専用ポートを内蔵し、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部に各種信号を出力可能にする。ＰＯＰ１０５Ｂは、出力ポートＰＯ０～ＰＯ７、ＰＯ１０～ＰＯ１２に対応するパラレル出力信号を、アドレスデコード回路１３７に供給可能である。

【１７２３】

図２８３－２は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるアドレスマップの一例を示している。図２８３－２に示す例において、アドレス０００００［Ｈ］～３ＦＦＦ［Ｈ］の領域は、ＲＯＭ１０１に割り当てられ、遊技プログラム領域、遊技データ領域、非遊技プログラム領域、非遊技データ領域、ＲＯＭコメント領域、プログラム管理エリア、その他、未使用領域が含まれている。アドレスＦ０００［Ｈ］～Ｆ３ＦＦ［Ｈ］の領域は、ＲＡＭ１０２に割り当てられ、遊技ワーク領域、遊技スタック領域、非遊技ワーク領域、非遊技スタック領域、その他、未使用領域が含まれている。アドレスＦＥ００［Ｈ］～ＦＥＢＦ［Ｈ］の領域は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに割り当てられた機能設定レジスタエリアである。アドレスＦＦ００［Ｈ］～ＦＦＦＦ［Ｈ］の領域は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに割り当てられた機能制御レジスタエリアである。

【１７２４】

ＲＯＭ１０１において、遊技プログラム領域は、遊技の進行に関するコンピュータプログラムである遊技プログラムを記憶可能である。遊技データ領域は、遊技プログラムが用いる遊技データを記憶可能である。非遊技プログラム領域は、遊技の進行とは異なる制御や処理に関するコンピュータプログラムである非遊技プログラムを記憶可能である。非遊技データ領域は、非遊技プログラムが用いる非遊技データを記憶可能である。これらのＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムやデータは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のユーザであるパチンコ遊技機１の製造業者が予め設計して作成したものである。したがって、遊技プログラムおよび非遊技プログラムは、ユーザプログラムに含まれる。遊技データや非遊技データは、ユーザデータに含まれる。

【１７２５】

ＲＯＭ１０１の記憶領域には、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラム領域と、がそれぞれ別個に設けられ、遊技プログラム領域および非遊技プログラム領域のうち後方のアドレスが割り当てられた非遊技プログラム領域の手前の領域は、例えば１６バイトといった、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域となる。これにより、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、を容易に特定することができ、ＲＯＭ１０１に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。

【１７２６】

ＲＯＭ１０１の記憶領域には、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技プログラムが用いる遊技データを記憶可能な遊技データ領域と、がそれぞれ別個に設けられ、遊技プログラム領域および遊技データ領域のうち後方のアドレ

スが割り当てられた遊技データ領域の手前の領域は、例えば１６バイトといった、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域となる。これにより、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技プログラムにより用いられる遊技データを記憶可能な遊技データ領域と、を容易に特定することができ、ＲＯＭ１０１に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。

【１７２７】

ＲＯＭ１０１の記憶領域には、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データを聴く可能な非遊技データ領域と、が互いに隣接して設けられ、非遊技プログラム領域および非遊技データ領域のうち、前方のアドレスが割り当てられた非遊技プログラム領域の背後の領域は非遊技データ領域となり、後方のアドレスが割り当てられた非遊技データ領域の手前の領域は非遊技プログラム領域となる。これにより、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムにより用いられる非遊技データを記憶可能な非遊技データ領域と、を連続するアドレスが割り当てられた記憶領域に設けて一体性を高めることができ、ＲＯＭ１０１に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。なお、非遊技プログラム領域と非遊技データ領域との間に、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域を設けることで、非遊技プログラム領域と非遊技データ領域とを容易に特定することができるようにしてもよい。

【１７２８】

ＲＯＭ１０１の記憶領域において、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に「０」の値を示すデータが記憶されてもよい。これにより、遊技プログラム領域および遊技データ領域と、非遊技プログラム領域および非遊技データ領域と、未使用領域と、を容易に区別することができる。また、未使用領域に不正なデータが記憶されている場合に、そのデータを容易に発見することができる。なお、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に「１」の値を示すデータが記憶されてもよい。すなわち、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に同一値を示すデータが記憶されるようにすればよい。これにより、複数種類の記憶領域を容易に区別することができ、不正な記憶データを容易に発見することができる。

【１７２９】

ＲＡＭ１０２において、遊技ワーク領域は、ＣＰＵ１０３が遊技プログラムを実行する場合に作業領域として使用可能である。遊技スタック領域は、ＣＰＵ１０３が遊技プログラムを実行する場合にスタック領域として使用可能である。非遊技ワーク領域は、ＣＰＵ１０３が非遊技プログラムを実行する場合に作業領域として使用可能である。非遊技スタック領域は、ＣＰＵ１０３が非遊技プログラムを実行する場合にスタック領域として使用可能である。

【１７３０】

ＲＯＭ１０１の記憶領域に設けられた遊技プログラム領域および遊技データ領域と、ＲＡＭ１０２の記憶領域に設けられた遊技ワーク領域および遊技スタック領域と、は遊技制御用の記憶領域に含まれる。ＲＯＭ１０１の記憶領域に設けられた非遊技プログラムおよび非遊技データ領域と、ＲＡＭ１０２の記憶領域に設けられた非遊技ワーク領域および非遊技スタック領域と、は非遊技制御用の記憶領域に含まれる。

【１７３１】

ＲＯＭ１０１の記憶領域に設けられたＲＯＭコメント領域は、例えばプログラムのタイトル、バージョンなど、任意のプログラム特定情報を示すデータが記憶される。ＲＯＭ１０１の記憶領域に設けられたプログラム管理エリアは、ＣＰＵ１０３が遊技プログラムや非遊技プログラムを実行するために、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部設定に必要な設定情報を記憶可能である。

【１７３２】

図２８３－３は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに割り当てら

れるアドレスのうち、機能設定レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例ＡＫＡ０１を示している。機能設定レジスタエリアは、例えばリセットコントローラ１３４のウォッチドッグタイマ１３４Ａ、割込みコントローラ１３５、タイマ回路１３６、シリアル通信回路１３９など、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路を用いた機能設定のための第１領域となる。

【１７３３】

設定例ＡＫＡ０１において、アドレスＦＥ１Ａ［Ｈ］のＷＤＴスタートレジスタやアドレスＦＥ１Ｂ［Ｈ］～ＦＥ１Ｃ［Ｈ］のＷＤＴクリアレジスタの設定値が未使用に対応した無効値である。これにより、リセットコントローラ１３４のウォッチドッグタイマ１３４Ａを用いた監視時間の計測機能は、未使用状態に設定される。アドレスＦＥ００［Ｈ］の割込みマスクレジスタの設定値が７Ｅ［Ｈ］であることにより、割込みコントローラ１３５を用いた割込み制御機能は、マスカブル割込みＩＲ０の使用可能状態に設定される。アドレスＦＥ０１［Ｈ］～ＦＥ０３［Ｈ］にてタイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ０に関するレジスタの設定値が有効値であることにより、タイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ０を用いた計時機能は、使用可能状態に設定される。アドレスＦＥ０４［Ｈ］～ＦＥ０９［Ｈ］にてタイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ１、ＰＴＣ２に関するレジスタの設定値が未使用に対応した無効値であることにより、タイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ１、ＰＴＣ２を用いた計時機能は、未使用状態に設定される。

【１７３４】

アドレスＦＥ０Ａ［Ｈ］～ＦＥ１１［Ｈ］にてシリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０、ＳＣＵ１に関するレジスタの設定値が有効値であることにより、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０、ＳＣＵ１を用いたシリアル通信機能は、使用可能状態に設定される。アドレスＦＥ１２［Ｈ］～ＦＥ１４［Ｈ］にてシリアル通信回路１３９のチャネルＳＴＵ２に関するレジスタの設定値が未使用に対応した無効値であることにより、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＴＵ２を用いたシリアル通信機能は、未使用状態に設定される。

【１７３５】

アドレスＦＥ２Ｃ［Ｈ］～ＦＥ２Ｅ［Ｈ］にてＰＩＰ１０５Ａの入力ポートに関するレジスタの設定値が有効値であることにより、各入力ポートを用いた信号入力機能は、使用可能状態に設定される。アドレスＦＥ３６［Ｈ］～ＦＥ４Ａ［Ｈ］にて乱数回路１０４に関するレジスタの設定値が有効値と無効値とを含むことにより、乱数回路１０４を用いた乱数生成機能は、有効値に対応するチャネルが使用可能状態に設定され、無効値に対応するチャネルが未使用状態に設定される。例えば、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおける４つのチャネルＲＬ０～ＲＬ３のうち、対応する最大値設定レジスタの設定値が有効値であるチャネルＲＬ０、ＲＬ２は、乱数生成機能が使用可能状態に設定される一方、対応する最大値設定レジスタの設定値が無効値であるチャネルＲＬ１、ＲＬ３は、乱数生成機能が未使用状態に設定される。また、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおける４つのチャネルＲＳ０～ＲＳ３のうち、対応する最大値設定レジスタの設定値が有効値であるチャネルＲＳ１～ＲＳ３は、乱数生成機能が使用可能状態に設定され、対応する最大値設定レジスタの設定値が無効値であるチャネルＲＳ０は、乱数生成機能が未使用状態に設定される。

【１７３６】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路は、機能設定レジスタエリアにおける設定値に対応して、それぞれの回路を用いた各種機能が使用可能状態または未使用状態のいずれかに設定可能であればよい。機能設定レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路に限定されず、任意の機能設定のための第１領域であってもよい。

【１７３７】

図２８３－４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに割り当てられたアドレスのうち、機能制御レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例ＡＫＡ０２を示している。機能制御レジスタエリアは、例えばＲＡＭ１０２、乱数回路１０４、Ｐ

ＩＰ１０５Ａ、シリアル通信回路１３９など、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路を用いた機能制御のための第２領域となる。

【１７３８】

設定例ＡＫＡ０２において、アドレスＦＦ００［Ｈ］のＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、設定値が００［Ｈ］または０１［Ｈ］に対応して、ＲＷＭであるＲＡＭ１０２のアクセス禁止またはアクセス許可とする機能制御を可能にする。アドレスＦＦ０１［Ｈ］の内部情報レジスタは、設定値が未使用に対応した無効値であり、対応する回路を用いた機能制御が未使用状態となる。内部情報レジスタは、乱数更新状態の異常、乱数更新用クロックの周波数異常、システムリセット発生、ＷＤＴタイムアウト発生、ＩＡＴ発生など、内部情報を示すデータを記憶可能であるが、この実施例では未使用状態として使用されない。

【１７３９】

アドレスＦＦ２５［Ｈ］～ＦＦ２８［Ｈ］の各レジスタは、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０を用いたシリアル通信機能が使用可能状態であることに対応して、そのシリアル通信機能を制御する場合に用いられる設定値を格納可能である。アドレスＦＦ２９［Ｈ］～ＦＦ２Ｃ［Ｈ］の各レジスタは、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ１を用いたシリアル通信機能が使用可能状態であることに対応して、そのシリアル通信機能を制御する場合に用いられる設定遅を格納可能である。

【１７４０】

アドレスＦＦ６０［Ｈ］～ＦＦ６７［Ｈ］の各レジスタは、１６ビットの乱数回路１０４Ａによるソフトラッチ乱数値取得機能を用いて取得可能な乱数値を格納可能である。このうち、アドレスＦＦ６０［Ｈ］～ＦＦ６１［Ｈ］のＲＬ０ソフトラッチ乱数値レジスタは、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ０が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６２［Ｈ］～ＦＦ６３［Ｈ］のＲＬ１ソフトラッチ乱数値レジスタは、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ１が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６４［Ｈ］～ＦＦ６５［Ｈ］のＲＬ２ソフトラッチ乱数値レジスタは、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ２が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６６［Ｈ］～ＦＦ６７［Ｈ］のＲＬ３ソフトラッチ乱数値レジスタは、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ３が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。

【１７４１】

アドレスＦＦ６８［Ｈ］～ＦＦ６Ｂ［Ｈ］の各レジスタは、８ビットの乱数回路１０４Ｂによるソフトラッチ乱数値取得機能を用いて取得可能な乱数値を格納可能である。このうち、アドレスＦＦ６８［Ｈ］のＲＳ０ソフトラッチ乱数値レジスタは、８ビットの乱数回路１０４Ｂに設けられたチャネルＲＳ０が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６９［Ｈ］のＲＳ１ソフトラッチ乱数値レジスタは、８ビットの乱数回路１０４Ｂに設けられたチャネルＲＳ１が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６Ａ［Ｈ］のＲＳ２ソフトラッチ乱数値レジスタは、８ビットの乱数回路１０４Ｂに設けられたチャネルＲＳ２が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６Ｂ［Ｈ］のＲＳ３ソフトラッチ乱数値レジスタは、８ビットの乱数回路１０４Ｂに設けられたチャネルＲＳ３が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。

【１７４２】

アドレスＦＦ８８［Ｈ］～ＦＦ８９［Ｈ］のＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「０」およびアドレスＦＦ９８［Ｈ］～ＦＦ９９［Ｈ］のＲＬ０ハードラッチ乱数値レジス

タ番号「１」は、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ０が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得された場合に記憶可能である。ここで、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタは、複数のレジスタ番号に対応した複数の格納領域を含み、異なるレジスタ番号の格納領域に対応して、異なるハードラッチ条件を設定可能である。例えば、レジスタ番号「０」に対応したＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタであるＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「０」は、第１始動口スイッチ２２Ａによる遊技球の検出信号がオン状態である場合に、ハードラッチ条件が成立可能である。これに対し、レジスタ番号「１」に対応したＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタであるＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「１」は、第２始動口スイッチ２２Ｂによる遊技球の検出信号がオン状態である場合に、ハードラッチ条件が成立可能である。これにより、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「０」は、第１始動入賞の発生に対応して取得される特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得された場合に記憶可能である。ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「１」は、第２始動入賞の発生に対応して取得される特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得された場合に記憶可能である。

【１７４３】

アドレスＦＦＦ０［Ｈ］～ＦＦＦ２［Ｈ］、ＦＦ３５［Ｈ］の各レジスタは、ＰＩＰ１０５Ａの入力ポートを用いた信号入力機能が使用可能状態であることに対応して、各入力ポートにて入力された信号値を格納可能である。このうち、アドレスＦＦＦ０［Ｈ］の入力ポート番号「０」レジスタは、ＰＩＰ１０５Ａに設けられたポート番号「０」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレスＦＦＦ１［Ｈ］の入力ポート番号「１」レジスタは、ＰＩＰ１０５Ａに設けられたポート番号「１」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレスＦＦＦ２［Ｈ］の入力ポート番号「２」レジスタは、ＰＩＰ１０５Ａに設けられたポート番号「２」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレスＦＦ３５［Ｈ］の入力ポート番号「３」レジスタは、ＰＩＰ１０５Ａに設けられたポート番号「３」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。

【１７４４】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路は、機能制御レジスタエリアにおける格納値などに対応して、それぞれの動作状態を制御可能であればよい。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路は、それぞれの動作状態などに対応して、機能制御レジスタエリアにおける格納値を更新可能であってもよい。機能制御レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路に限定されず、任意の機能制御のための第２領域であってもよい。

【１７４５】

図２８３－５は、図２７６に示された遊技用乱数について、この実施形態における設定例を説明するための図である。図２７６に示された遊技用乱数は、それぞれの用途に対応して、特別図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる乱数と、普通図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる乱数と、特別図柄や普通図柄の可変表示における表示態様の決定に用いられる乱数と、に分類可能である。

【１７４６】

図２８３－５（Ａ）は、特別図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる遊技用乱数の設定例ＡＫＡ１１を示している。設定例ＡＫＡ１１における遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２と、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３と、を含んでいる。例えば、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１は、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの判定に使用可能である。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、特図表示結果が「大当り」または「小当り」である場合に、確定特別図柄に対応した大当り図柄指定値や小当り図柄指定値の決定に使用可能である。当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３は、乱数ＭＲ１－２の初期値を設定する場合に使用可能で

ある。
【１７４７】
乱数ＭＲ１－１の範囲は、乱数ＭＲ１－１を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「６５５３５」である。乱数ＭＲ１－１の大きさは、乱数ＭＲ１－１の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ１－１の範囲となる「０」～「６５５３５」に対応した「６５５３６」である。乱数ＭＲ１－１は、その大きさが「６５５３６」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数ＭＲ１－１は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「２」である。乱数ＭＲ１－１の最大値設定方法は、１６ビットの乱数回路１０４Ａに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数ＭＲ１－１の更新方法は、１６ビットの乱数回路１０４Ａを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ１－１の更新条件は、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおけるシステムクロック入力である。乱数ＭＲ１－１の取得条件は、始動入賞に対応したハードラッチと、その始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しと、を含む。乱数ＭＲ１－１の周期は、４．３６９［ｍｓ］である。
【１７４８】
乱数ＭＲ１－２の範囲は、乱数ＭＲ１－２を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「１９９」である。乱数ＭＲ１－２の大きさは、乱数ＭＲ１－２の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ１－２の範囲となる「０」～「１９９」に対応した「２００」である。乱数ＭＲ１－２は、その大きさが「２００」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数ＭＲ１－２は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ１－２の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数ＭＲ１－２の更新方法は、ソフト更新ＳＡ１である。乱数ＭＲ１－２の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みである。乱数ＭＲ１－２の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる読み出しである。乱数ＭＲ１－２の周期は、８００［ｍｓ］である。
【１７４９】
乱数ＭＲ１－３の範囲は、乱数ＭＲ１－３を更新可能な数値の範囲であり、乱数ＭＲ１－２と同一の「０」～「１９９」である。乱数ＭＲ１－３の大きさは、乱数ＭＲ１－３の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ１－３の範囲となる「０」～「１９９」に対応して、乱数ＭＲ１－２と同一の「２００」である。乱数ＭＲ１－３は、その大きさが「２００」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数ＭＲ１－３は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ１－３の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数ＭＲ１－３の更新方法は、ソフト更新ＳＡ２である。乱数ＭＲ１－３の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みと、遊技制御用のメイン処理P_MAIN内において待機時処理となるループ処理中と、を含んでいる。乱数ＭＲ１－３の取得条件は、乱数ＭＲ１－２が一巡したことである。乱数ＭＲ１－３の周期は、その更新条件から不定となる。
【１７５０】
図２８３－５（Ｂ）は、普通図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる遊技用乱数の設定例ＡＫＡ１２を示している。設定例ＡＫＡ１２における遊技用乱数は、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１と、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２と、を含んでいる。例えば、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、普通図柄の表示結果として、確定普通図柄に対応した普通図柄指定値の決定に使用可能である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２は、乱数ＭＲ１－２の初期値を設定する場合に使用可能である。
【１７５１】
乱数ＭＲ２－１の範囲は、乱数ＭＲ２－１を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「１９８」である。乱数ＭＲ２－１の大きさは、乱数ＭＲ２－１の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ２－１の範囲となる「０」～「１９８」に対応した「１９９」である。乱数ＭＲ２－１は、その大きさが「１９９」であるので、更新範囲に含まれる乱

数値の総数が素数である。乱数ＭＲ２－１は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ２－１の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数ＭＲ２－１の更新方法は、ソフト更新ＳＡ１である。乱数ＭＲ２－１の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みである。乱数ＭＲ２－１の取得条件は、遊技球が普通図柄作動口として構成可能な通過ゲート４１を通過したことに対応したソフトウェアによる読み出しである。乱数ＭＲ２－１の周期は、７９６［ｍｓ］である。

【１７５２】

乱数ＭＲ２－２の範囲は、乱数ＭＲ２－２を更新可能な数値の範囲であり、乱数ＭＲ２－１と同一の「０」～「１９８」である。乱数ＭＲ２－２の大きさは、乱数ＭＲ２－２の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ２－２の範囲となる「０」～「１９８」に対応して、乱数ＭＲ２－１と同一の「１９９」である。乱数ＭＲ２－２は、その大きさが「１９９」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ２－２は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ２－２の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数ＭＲ２－２の更新方法は、ソフト更新ＳＡ２である。乱数ＭＲ２－２の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みと、遊技制御用のメイン処理P_MAIN内において待機時処理となるループ処理中と、を含んでいる。乱数ＭＲ２－２の取得条件は、乱数ＭＲ２－１が一巡したことである。乱数ＭＲ２－２の周期は、その更新条件から不定となる。

【１７５３】

図２８３－５（Ｃ）は、特別図柄や普通図柄の可変表示における表示態様の決定に用いられる遊技用乱数の設定例ＡＫＡ１３を示している。設定例ＡＫＡ１３における遊技用乱数は、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を含んでいる。例えば、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１は、普通図柄の可変表示に対応した普通図柄変動パターンの決定に使用可能である。ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２は、特図表示結果が「ハズレ」である特別図柄の可変表示に対応した可変表示態様の決定に使用可能である。変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３は、特別図柄の可変表示に対応した変動パターン種別の選択に使用可能である。変動パターン用の乱数ＭＲ３－４は、特別図柄の可変表示に対応した変動パターンの決定に使用可能である。

【１７５４】

乱数ＭＲ３－１の範囲は、乱数ＭＲ３－１を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「２３２」である。乱数ＭＲ３－１の大きさは、乱数ＭＲ３－１の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ３－１の範囲となる「０」～「２３２」に対応した「２３３」である。乱数ＭＲ３－１は、その大きさが「２３３」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ３－１は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ３－１の最大値設定方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数ＭＲ３－１の更新方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ３－１の更新条件は、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおけるシステムクロック入力である。乱数ＭＲ３－１の取得条件は、普通図柄の可変表示における変動開始である。乱数ＭＲ３－１の周期は、０．２４９［ｍｓ］である。

【１７５５】

乱数ＭＲ３－２の範囲は、乱数ＭＲ３－２を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「６５５１８」である。乱数ＭＲ３－２の大きさは、乱数ＭＲ３－２の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ３－２の範囲となる「０」～「６５５１８」に対応した「６５５１９」である。乱数ＭＲ３－２は、その大きさが「６５５１９」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ３－２は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「２」である。乱数ＭＲ３－２の最大値設定方法は、１６ビットの乱数回路１０４Ａに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものであ

る。乱数ＭＲ３－２の更新方法は、１６ビットの乱数回路１０４Ａを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ３－２の更新条件は、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおけるシステムクロック入力である。乱数ＭＲ３－２の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数ＭＲ３－２の周期は、１３９．７７４［ｍｓ］である。

【１７５６】

乱数ＭＲ３－３の範囲は、乱数ＭＲ３－３を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「２４０」である。乱数ＭＲ３－３の大きさは、乱数ＭＲ３－３の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ３－３の範囲となる「０」～「２４０」に対応した「２４１」である。乱数ＭＲ３－３は、その大きさが「２４１」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ３－３は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ３－３の最大値設定方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数ＭＲ３－３の更新方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ３－３の更新条件は、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおけるシステムクロック入力である。乱数ＭＲ３－３の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数ＭＲ３－３の周期は、０．２５７［ｍｓ］である。

【１７５７】

乱数ＭＲ３－４の範囲は、乱数ＭＲ３－４を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「２５０」である。乱数ＭＲ３－４の大きさは、乱数ＭＲ３－４の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ３－４の範囲となる「０」～「２５０」に対応した「２５１」である。乱数ＭＲ３－４は、その大きさが「２５１」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ３－４は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ３－４の最大値設定方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数ＭＲ３－４の更新方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ３－４の更新条件は、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおけるシステムクロック入力である。乱数ＭＲ３－４の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数ＭＲ３－４の周期は、０．２６８［ｍｓ］である。

【１７５８】

乱数ＭＲ１－２および乱数ＭＲ２－１の更新方法であるソフト更新ＳＡ１は、ソフトウェアによる更新処理が実行されるごとに、前回の値を１加算するように更新可能である。このときに、更新後の値が乱数最大値を超えていれば、乱数最小値としての「０」に変更される。また、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、対応する初期値となる乱数を用いて、現在の乱数値を設定し、新たな乱数初期値として格納する。例えば、乱数ＭＲ１－２について、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３を用いて、現在の乱数値を設定し、その乱数値を新たな乱数初期値として格納する。乱数ＭＲ２－１について、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２を用いて、現在の乱数値を設定し、その乱数値を新たな乱数初期値として格納する。

【１７５９】

乱数ＭＲ１－３および乱数ＭＲ２－２の更新方法であるソフト更新ＳＡ２は、ソフトウェアによる更新処理が実行されるごとに、前回の値を１加算するように更新可能である。このときに、更新後の値が乱数最大値を超えていれば、乱数最小値としての「０」に変更される。この場合に、ソフト更新ＳＡ１とは異なり、乱数初期値を用いないので、更新後の値は、前回の値を１加算したもの、または、乱数最小値である「０」のうち、いずれかとなる。

【１７６０】

図２８３－６は、乱数回路１０４に含まれる１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂを用いて、乱数値を更新する場合の乱数更新周期を説明するための図

である。ここでは、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ０～ＲＬ４により生成可能な乱数を、１６ビット乱数ＲＬｎとする。また、８ビットの乱数回路１０４Ｂに設けられたチャネルＲＳ０～ＲＳ４により生成可能な乱数を、８ビット乱数ＲＳｎとする。１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な１６ビット乱数ＲＬｎが一巡する周期は、その１６ビット乱数ＲＬｎの最大値が２の累乗数を用いて表される特定最大値であるか否かに対応して、異なる関係式により決定される。８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な８ビット乱数ＲＳｎが一巡する周期は、その８ビット乱数ＲＳｎの最大値が２の累乗数を用いて表される特定最大値であるか否かに対応して、異なる関係式により決定される。

【１７６１】

図２８３－６（Ａ）は、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおける１６ビット乱数周期設定例ＡＫＡ２１を示している。１６ビット乱数周期は、１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な１６ビット乱数ＲＬｎが一巡する周期である。１６ビット乱数周期設定例ＡＫＡ２１において、１６ビット乱数ＲＬｎの最大値が、ｍ＝９～１６のいずれかとした場合の２ｍ－１に対応している場合に、その１６ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期に比例する。そして、最大値を１加算した値、すなわち、１６ビット乱数ＲＬｎの大きさを変数とした場合の１次関数になる。これに対し、１６ビット乱数ＲＬｎの最大値が、ｍ＝９～１６のいずれかとした場合の２ｍ－１に対応していない場合に、その１６ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期の３２倍に比例する。そして、最大値を１加算した値、すなわち、１６ビット乱数ＲＬｎの大きさを変数とした場合の１次関数になる。このように、１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な１６ビット乱数ＲＬｎは、その最大値が特定最大値である場合に、特定最大値以外である場合よりも、乱数更新周期が短くなり、すなわち、乱数値の更新速度が速くなる。

【１７６２】

図２８３－６（Ｂ）は、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおける８ビット乱数周期設定例ＡＫ２２を示している。８ビット乱数周期は、８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な８ビットの乱数ＲＳｎが一巡する周期である。８ビット乱数周期設定例ＡＫＡ２２において、８ビット乱数ＲＳｎの最大値が、ｍ＝５～８のいずれかとした場合の２ｍ－１に対応している場合に、その８ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期に比例する。そして、最大値を１加算した値、すなわち、８ビット乱数ＲＳｎの大きさを変数とした場合の１次関数になる。これに対し、８ビット乱数ＲＳｎの最大値が、ｍ＝５～８のいずれかとした場合の２ｍ－１に対応していない場合に、その８ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期の１６倍に比例する。そして、最大値を１加算した値、すなわち、８ビット乱数ＲＳｎの大きさを変数とした場合の１次関数になる。このように、８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な８ビット乱数ＲＳｎは、その最大値が特定最大値である場合に、特定最大値以外である場合よりも、乱数更新周期が短くなり、すなわち、乱数値の更新速度が速くなる。

【１７６３】

図２８３－６（Ｃ）は、１６ビットの乱数回路１０４Ａおよび８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な乱数値について比較した乱数値比較例ＡＫＡ２３を示している。１６ビットの乱数回路１０４Ａは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、に対応する乱数値を更新可能である。８ビットの乱数回路１０４Ｂは、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、に対応する乱数値を更新可能である。

【１７６４】

乱数ＭＲ１－１は、最大値が「６５５３５」であり、ｍ＝１６とした場合の２ｍ－１に対応している。これにより、乱数ＭＲ１－１の周期は４．３６９［ｍｓ］となり、このときの更新速度は１５０００［回／ｍｓ］となる。乱数ＭＲ３－２は、最大値が「６５５１

８」であり、ｍ＝９～１６のいずれとした場合の２ｍ－１にも対応していない。これにより、乱数ＭＲ３－２の周期は１３９．７７４［ｍｓ］となり、このときの更新速度は４６９［回／ｍｓ］となる。乱数ＭＲ３－３は、最大値が「２４０」であり、ｍ＝５～８のいずれとした場合の２ｍ－１にも対応していない。これにより、乱数ＭＲ３－３の周期は０．２５７［ｍｓ］となり、このときの更新速度は９３８［回／ｍｓ］となる。乱数ＭＲ３－４は、最大値が「２５０」であり、ｍ＝５～８のいずれとした場合の２ｍ－１にも対応していない。これにより、乱数ＭＲ３－４の周期は０．２６８［ｍｓ］となり、このときの更新速度は９３８［回／ｍｓ］となる。

【１７６５】

このように、１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、を含んでいる。これらの乱数ＭＲ１－１および乱数ＭＲ３－２は、いずれも数値データのバイト数が「２」であり、特定バイト数としての２バイトで構成される。乱数ＭＲ１－１の大きさは「６５５３６」であり、乱数ＭＲ３－２の大きさは「６５５１９」であるので、乱数ＭＲ１－１の更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であるとした場合に、乱数ＭＲ３－２の更新範囲に含まれる乱数の総数が特定数よりも小さい所定数である。乱数ＭＲ１－１の更新速度は１５０００［回／ｍｓ］であり、乱数ＭＲ３－２の更新速度は４６９［回／ｍｓ］であるので、乱数ＭＲ１－１の方が乱数ＭＲ３－２よりも更新速度が速くなる。これにより、乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１７６６】

また、１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な遊技用乱数は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を含んでいる。８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な遊技用乱数は、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を含んでいる。これらの乱数ＭＲ３－２～ＭＲ３－４は、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。そして、乱数ＭＲ３－２の更新速度は４６９［回／ｍｓ］であるのに対し、乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４の更新速度は９３８［回／ｍｓ］である。すなわち、乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４の更新速度は、乱数ＭＲ３－２の更新速度の整数倍である２倍となっている。したがって、乱数ＭＲ３－２を第１乱数値とし、乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４を第２乱数値とした場合に、第１乱数値は更新速度が第１速度であり、第２乱数値は更新速度が第１速度の整数倍となる第２速度である。そして、乱数ＭＲ３－２の更新範囲は「０」～「６５５１８」であり、乱数ＭＲ３－３の更新範囲は「０」～「２４０」であり、乱数ＭＲ３－３の更新範囲は「０」～「２５０」なので、第１乱数値と第２乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。これにより、乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１７６７】

ＣＰＵ１０３の内部には、プログラムカウンタ、割込みレジスタ、スタックポインタ、インデックスレジスタ、フラグレジスタ、アドレスレジスタ、アキュムレータを含めた汎用レジスタといった、複数のレジスタが設けられている。インデックスレジスタ、フラグレジスタ、汎用レジスタは、メインレジスタとサブレジスタとが設けられてもよい。メインレジスタおよびサブレジスタに含まれるレジスタと、スタックポインタは、複数のレジスタバンクを構成可能に設けられてもよい。複数のレジスタバンクは、遊技プログラムを実行する場合に使用可能な領域内用の第１レジスタバンクと、非遊技プログラムを実行する場合に使用可能な領域外用の第２レジスタバンクと、を含んでもよい。これにより、例えば遊技プログラムと非遊技プログラムとを切り替えて実行する場合に、汎用レジスタなどの格納値をスタック領域に退避させたりスタック領域から復帰させたりする必要がなくなり、プログラム量や処理負担の増大を防止することができる。

【１７６８】

プログラムカウンタは、ＣＰＵ１０３が次に実行すべき命令のアドレス値を保持するためのものであり、ＰＣレジスタともいう。プログラムカウンタの格納値は、各命令が実行

されるごとに順次カウントアップされたり、分岐命令による分岐先のアドレス値が設定されたりする。割込みレジスタは、割込みベクタテーブルの上位アドレス値を保持可能であり、Ｉレジスタともいう。Ｉレジスタの格納値は、パチンコ遊技機１に対する電力供給の開始に対応して設定される。

【１７６９】

スタックポインタは、遊技スタック領域や非遊技スタック領域に対応するアドレス値を保持可能であり、ＳＰレジスタともいう。スタックポインタの格納値は、割込み発生、ＰＵＳＨ命令の実行、ＣＡＬＬ命令やＣＡＬＬＦ命令やＲＳＴ命令といったサブルーチン呼出命令の実行などに対応して、プログラムカウンタを含めて予め定められたレジスタあるいは命令により指定されたレジスタにおける格納値もしくは即値を、退避して保持するための退避先アドレスを指定可能であり、この退避に伴い格納値を保持している格納領域の先頭アドレスを示す値に更新される。また、スタックポインタの格納値は、割込み処理の終了、ＰＯＰ命令の実行、サブルーチン処理の終了などに対応して、退避させていたレジスタの格納値を復帰させるための読出アドレスを指定可能であり、この復帰に伴い格納値の読出後に対応するアドレスを示す値に更新される。その他、スタックポインタの格納値は、ＬＤ命令などのロード命令により指定されたレジスタの格納値や即値を、設定可能である。

【１７７０】

インデックスレジスタは、１６ビットデータを格納可能な２バイトの記憶容量を有するＩＸレジスタとＩＹレジスタとを含む。アキュムレータはＡレジスタともいう。その他に汎用レジスタは、Ｂレジスタ、Ｃレジスタ、Ｄレジスタ、Ｅレジスタ、Ｈレジスタ、Ｌレジスタなど、８ビットデータを格納可能な１バイトの記憶容量を有する複数のレジスタが含まれる。ＢレジスタおよびＣレジスタは、１６ビットデータを格納可能なペアレジスタのＢＣレジスタとして用いることができる。ＤレジスタおよびＥレジスタは、１６ビットデータを格納可能なペアレジスタのＤＥレジスタとして用いることができる。ＨレジスタおよびＬレジスタは、１６ビットデータを格納可能なペアレジスタのＨＬレジスタとして用いることができる。

【１７７１】

ＣＰＵ１０３の内部レジスタは、ＣＰＵ１０３が実行する演算命令や転送命令などに対応して格納値を更新可能であり、プログラムアドレスやデータアドレスあるいは遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備える内蔵レジスタアドレスの指定、演算データや転送データの保持などに用いられる。

【１７７２】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００において、ＣＰＵ１０３にプログラムを実行させるための命令セットは、ロード命令などの転送命令、サブルーチン呼出命令、ジャンプ命令、その他、算術演算命令と論理演算命令とを含む演算命令、入出力命令などを含んで構成される。ＣＰＵ１０３が実行可能な遊技プログラムや非遊技プログラムといったコンピュータプログラムは、これら各種命令を記述したプログラムコードとして予め用意され、ＲＯＭ１０１に記憶されている。

【１７７３】

ロード命令は、ＲＯＭ１０１またはＲＡＭ１０２のメモリ領域や内蔵デバイスエリアから読み出したデータを、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに格納してセットする場合と、ＣＰＵ１０３の内部レジスタにおける格納値を、ＲＡＭ１０２のメモリ領域や内蔵デバイスエリアに書き込んでストアする場合と、オペランドにより指定された数値を即値として、ＣＰＵ１０３の内部レジスタあるいはＲＡＭ１０２の記憶領域や内蔵デバイスエリアにセットまたはストアさせる場合とに、使用可能な転送命令である。ロード命令によりデータを転送する対象は、命令コードやオペランドに対応して特定可能であり、一般的に、データの転送元と転送先とが含まれる。ただし、オペランドにより即値が指定される場合に、データの転送元が含まれない。

【１７７４】

ロード命令は、通常のＬＤ命令と、特殊なＬＤＱ命令と、特殊なＬＤＦ命令と、特殊なＩＣＰＬＤ命令と、を含む。通常のＬＤ命令は、通常転送命令ともいう。特殊なＬＤＱ命令は、第１特殊転送命令ともいう。特殊なＬＤＦ命令は、第２特殊転送命令ともいう。特殊なＩＣＰＬＤ命令は、第３特殊転送命令ともいう。

【１７７５】

通常転送命令であるＬＤ命令は、ＲＯＭ１０１またはＲＡＭ１０２の記憶領域や内蔵デバイスエリアを対象としてデータを転送する場合に、上位アドレスおよび下位アドレスの双方を指定してデータを転送可能な通常転送命令である。また、通常転送命令であるＬＤ命令は、ＲＯＭ１０１またはＲＡＭ１０２の記憶領域や内蔵デバイスエリアを対象としてデータを転送する場合に、ＨＬレジスタなどのペアレジスタをポインタとすることで、転送先または転送元のアドレスをポインタにより指定してデータを転送することができる。

【１７７６】

第１特殊転送命令であるＬＤＱ命令は、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに含まれる特別なレジスタであるＱレジスタを用いて、下位アドレスのみを指定してデータを転送することができる。Ｑレジスタには、上位アドレスを示す格納値を予め設定しておき、ＬＤＱ命令により指定された下位アドレスと組み合わせることで、転送先または転送元のアドレスを特定してデータを転送することができる。

【１７７７】

第１特殊転送命令であるＬＤＱ命令は、通常転送命令であるＬＤ命令よりも少ないプログラムコード量によりデータを転送することができる。ただし、Ｑレジスタの格納値を頻繁に変更するプログラムでは、かえって通常のＬＤ命令よりもプログラムコード量が増大する場合がある。そこで、アドレスＦ０００［Ｈ］～Ｆ０Ｄ７［Ｈ］の遊技ワーク領域や、アドレスＦＥ００［Ｈ］～ＦＥＢＦ［Ｈ］の機能設定レジスタエリア、アドレスＦＦ００［Ｈ］～ＦＦＦＦ［Ｈ］の機能制御レジスタエリアに、各種データを複数回転送する必要がある処理などに対応して、第１特殊転送命令であるＬＤＱ命令を用いたデータの転送を実行可能であればよい。

【１７７８】

第２特殊転送命令であるＬＤＦ命令は、特定アドレス範囲の記憶データについて、下位アドレスのみを指定してデータを転送することができる。特定アドレス範囲は、例えばアドレス１２００［Ｈ］～１ＤＦＦ［Ｈ］の範囲である。そこで、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域を、この特定アドレス範囲に含まれるように予め設定しておき、ＬＤＦ命令により指定された下位アドレスと組み合わせることで、転送元のアドレスを特定してデータを転送することができる。なお、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域は読出専用であり書込不可なので、遊技データ領域のアドレスが転送先のアドレスに指定されることはない。

【１７７９】

第２特殊転送命令であるＬＤＦ命令は、通常転送命令であるＬＤ命令よりも少ないプログラムコード量によりデータを転送することができる。ただし、特定アドレス範囲が仕様により固定されているので、例えばＲＯＭ１０１の遊技データ領域といった、使用頻度が高いデータの記憶領域を特定アドレス範囲に含まれるように設定して、第２特殊転送命令であるＬＤＦ命令を用いたデータの転送を実行可能であればよい。

【１７８０】

第３特殊転送命令であるＩＣＰＬＤ命令は、更新対象値と比較判定値とを比較し、更新対象値が比較判定値未満である場合に更新対象値を１加算するように更新するのに対し、更新対象値が比較判定値以上である場合に更新対象値を最小値である「０」に変更する。更新対象値は、ポインタが指すアドレスの記憶データが示す値であってもよいし、レジスタの格納値であってもよい。比較判定値は、レジスタの格納値であってもよいし、ＩＣＰＬＤ命令のオペランドが示す値であってもよい。

【１７８１】

このように、第３特殊転送命令であるＩＣＰＬＤ命令は、更新対象値を比較判定値と比較すること、比較の結果が比較判定値未満であれば更新対象値を１加算すること、比較の

結果が比較判定値以上であれば更新対象値を最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令である。

【１７８２】

なお、転送命令のオペランドによる即値などを用いて、ＣＰＵ１０３の内部レジスタにおける格納値を設定することは、セットともいう。ＲＯＭ１０１の遊技データ領域やＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における記憶データを読み出して、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに格納することは、ロードともいう。ＣＰＵ１０３の内部レジスタにおける格納値を、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられたバッファ、カウンタ、タイマ、その他の任意の記憶領域に記憶させることは、ストアともいう。

【１７８３】

図２８３－７は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONの一例を示すフローチャートである。電力供給開始対応処理P_POWER_ONは、図２７７に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINから呼出可能な処理に含まれ、パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、ステップＳ１にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行した場合、割込み禁止に設定した後に（ステップＡＫＳ１）、領域内スタックポインタ初期値を、スタックポインタにセットする（ステップＡＫＳ２）。領域内スタックポインタ初期値は、遊技スタック領域に退避データが格納されていない初期状態に対応して、遊技スタック領域の最終アドレスに１加算されたアドレスＦ２００［Ｈ］であればよい。

【１７８４】

ステップＡＫＳ２に続いて、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、接続確認信号オン出力値をセットする（ステップＡＫＳ３）。接続確認信号オン出力値は、接続確認信号がオン状態であることを示す値であり、例えば００［Ｈ］であればよい。このときに、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに含まれるＱレジスタを設定するための転送命令により、機能制御レジスタ上位アドレスをＱレジスタにセットする（ステップＡＫＳ４）。機能制御レジスタ上位アドレスは、図２８３－４に示された設定例ＡＫＡ０２における機能制御レジスタエリアの上位アドレスを示す値ＦＦ［Ｈ］である。こうして、機能制御レジスタ上位アドレスをセットすると、Ｑレジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、接続確認信号オン出力値をストアする（ステップＡＫＳ５）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Ｑレジスタの格納値は、ステップＡＫＳ４により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。したがって、下位アドレスを指定する２バイトの特殊なＬＤＱ命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、ステップＡＫＳ３でセットされた接続確認信号オン出力値を格納することができる。ステップＡＫＳ５において、接続確認信号オン出力値は、機能制御レジスタエリアに設けられた出力ポート番号「１」レジスタにストアされる。これにより、主基板１１から払出制御基板に対して伝送される接続確認信号がオン状態に設定される。

【１７８５】

ステップＡＫＳ５により接続確認信号をオン状態に設定すると、Ｑレジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、ＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値をストアする（ステップＡＫＳ６）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Ｑレジスタの格納値は、ステップＡＫＳ４により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。ＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値は、転送命令のオペランドにより指定可能である。したがって、下位アドレスおよびＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値を指定する３バイトの特殊なＬＤＱ命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、ＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値を格納することができる。ステップＡＫＳ６において、ＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値は、図２８３－４に示された設定例ＡＫＡ０２における機能制御レジスタエリア

のアドレスＦＦ２８［Ｈ］に設けられたＳＣＵ０コマンドレジスタにストアされる。これにより、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０を用いたシリアル通信機能が初期状態に制御される。

【１７８６】

ステップＡＫＳ６の後に、Ｑレジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、ＳＣＵ１コマンドレジスタクリア出力値をストアする（ステップＡＫＳ７）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Ｑレジスタの格納値は、ステップＡＫＳ４により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。ＳＣＵ１コマンドレジスタクリア出力値は、転送命令のオペランドにより指定可能である。したがって、下位アドレスおよびＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値を指定する３バイトの特殊なＬＤＱ命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、ＳＣＵ１コマンドレジスタクリア出力値を格納することができる。ステップＡＫＳ７において、ＳＣＵ１コマンドレジスタクリア出力値は、図２８３－４に示された設定例ＡＫＡ０２における機能制御レジスタエリアのアドレスＦＦ２Ｃ［Ｈ］に設けられたＳＣＵ１コマンドレジスタにストアされる。これにより、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ１を用いたシリアル通信機能が初期状態に制御される。

【１７８７】

これらのシリアル通信機能を初期状態に制御すると、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、割込みベクタテーブル上位アドレスをセットする（ステップＡＫＳ８）。割込みベクタテーブル上位アドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技プログラム領域に設けられた割込みベクタテーブルの上位アドレスである。割込みベクタテーブルは、例えばタイマ割込みの発生に対応して実行される遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTについて、割込み順位に対応したテーブル位置に先頭アドレスが記憶される。このような割込みベクタテーブル上位アドレスは、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、Ｉレジスタにセットされる（ステップＡＫＳ９）。

【１７８８】

ステップＡＫＳ９の次に、Ｑレジスタの格納値を１減算するように更新する（ステップＡＫＳ１０）。Ｑレジスタの格納値は、ステップＡＫＳ４により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されていた。この格納値を１減算した場合に、図２８３－３に示された設定例ＡＫＡ０１における機能設定レジスタエリアの上位アドレスが、Ｑレジスタに格納された状態になる。こうして、機能制御レジスタエリアに設けられた機能制御レジスタの設定が行われた後に、機能設定レジスタエリアに設けられた機能設定レジスタを設定可能にする。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、機能設定レジスタ格納値テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ１１）。機能設定レジスタ格納値テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された機能設定レジスタ格納値テーブルのアドレスである。そして、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、処理数をロードする（ステップＡＫＳ１２）。また、機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタ格納値テーブルを用いた設定が行われる（ステップＡＫＳ１３）。機能設定レジスタストア命令は、ポインタが指すアドレスを１加算した場合のアドレスにおける記憶データにより機能設定レジスタを特定すること、ポインタが指すアドレスを２加算した場合のアドレスにおける記憶データが示す機能設定レジスタ設定値を特定された機能設定レジスタにストアすること、ポインタの格納値を２加算すること、処理数を１減算すること、を処理数が０になるまで繰り返す命令であればよい。こうして、機能設定レジスタの初期設定を可能にする。

【１７８９】

ステップＡＫＳ１３により機能設定レジスタの初期設定が完了すると、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにアクセス許可出力値をストアする（ステップＡＫＳ１４）。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタのアクセス許可出力値は、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、例えば０１［Ｈ］がセットされる。このようなアクセス許

可出力値は、機能設定レジスタエリアにおける先頭アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにストアされる。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、アクセス許可出力値である０１［Ｈ］の設定に対応して、ＲＷＭであるＲＡＭ１０２のアクセス許可とする機能制御を可能にする。したがって、ステップＡＫＳ１４によりアクセス許可出力値がＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにストアされることで、パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、ＲＡＭ１０２に対するアクセスが許可される。

【１７９０】

ステップＡＫＳ１４の後に、ＲＡＭ１０２の作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスをＱレジスタにセットしてから（ステップＡＫＳ１５）、電力供給開始対応処理P_POWER_ONが終了する。このように、ステップＡＫＳ１４によりＲＡＭ１０２に対するアクセスが許可された後に、ＲＡＭ１０２における遊技ワーク領域の上位アドレスを示す値Ｆ０［Ｈ］がＱレジスタに設定される。ステップＡＫＳ１５の以後に、第１特殊転送命令であるＬＤＱ命令を実行すると、Ｑレジスタの格納値であるＦ０［Ｈ］をオペランドにより指定せずに、転送先または転送元の上位アドレスとして用いることができる。これにより、ＲＡＭ１０２における遊技ワーク領域を用いた処理のプログラム容量を削減して、遊技機の商品性を高めることができる。

【１７９１】

図２８３－８は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONにて用いられる機能設定レジスタ格納値テーブルの構成例ＡＫＴ０１を示している。電力供給開始対応処理P_POWER_ONでは、例えばステップＡＫＳ１１によりアドレスがセットされた機能設定レジスタ格納テーブルを用いて、ステップＡＫＳ１２により処理数がロードされ、ステップＡＫＳ１３の機能設定レジスタストア命令により各機能設定レジスタの格納値がストアされる。構成例ＡＫＴ０１の機能設定レジスタ格納値テーブルは、先頭アドレス１２００［Ｈ］に処理数を示す値１８［Ｈ］が記憶されている。ステップＡＫＳ１２では、このテーブルデータを読み出して、ＣＰＵ１０３の内部レジスタにロードされる。その後、ステップＡＫＳ１３の機能設定レジスタストア命令は、機能設定レジスタの下位アドレスと格納値とを組み合わせたテーブルデータを順次に読み出し、それぞれの下位アドレスに対応する機能設定レジスタに格納値をストア可能にする。

【１７９２】

構成例ＡＫＴ０１の機能設定レジスタ格納値テーブルでは、下位アドレスを示す値が小さい機能設定レジスタの格納値を先に設定可能であり、下位アドレスを示す値が大きい機能設定レジスタの格納値を後に設定可能であるように、テーブルデータが構成されている。これにより、機能設定レジスタエリアでは、先頭アドレスに近い機能設定レジスタの格納値が先に設定され、最終アドレスに近い機能設定レジスタの格納値が後に設定される順番で、それぞれの機能設定レジスタの格納値が設定される。これにより、機能設定レジスタの格納値を示すデータの設計や管理が容易になり、遊技機の商品性を高めることができる。

【１７９３】

１６ビットの乱数回路１０４Ａは、４つのチャネルＲＬ０～ＲＬ３に対応して、最大値設定レジスタに乱数最大値を示す格納値が設定されたチャネルから更新を開始可能になる。８ビットの乱数回路１０４Ｂは、４つのチャネルＲＳ０～ＲＳ３に対応して、最大値設定レジスタに乱数最大値を示す格納値が設定されたチャネルから更新を開始可能になる。図２８３－３に示された設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアは、アドレスＦＥ３Ｆ［Ｈ］～ＦＥ４０［Ｈ］のＲＬ０最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４１［Ｈ］～ＦＥ４２［Ｈ］のＲＬ１最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４３［Ｈ］～ＦＥ４４［Ｈ］のＲＬ２最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４５［Ｈ］～ＦＥ４６［Ｈ］のＲＬ３最大値設定レジスタと、が１６ビットの乱数回路１０４Ａにおける４つのチャネルＲＬ０～ＲＬ３に対応して設けられている。また、この機能設定レジスタエリアは、アドレスＦＥ４７［Ｈ］のＲＳ０最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４８［Ｈ］のＲＳ１最大値設定レ

ジスタと、アドレスＦＥ４９［Ｈ］のＲＳ２最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４Ａ［Ｈ］のＲＳ３最大値設定レジスタと、が８ビットの乱数回路１０４Ｂにおける４つのチャネルＲＳ０～ＲＳ４に対応して設けられている。構成例ＡＫＴ０１の機能設定レジスタ格納値テーブルは、これらの最大値設定レジスタのうちで、ＲＬ０最大値設定レジスタの格納値を最初に設定し、ＲＬ２最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、ＲＳ１最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、ＲＳ２最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、ＲＳ３最大値設定レジスタを最後に設定するように、テーブルデータが構成されている。したがって、１６ビットの乱数回路１０４ＡにおけるチャネルＲＬ０の更新が最初に開始され、１６ビットの乱数回路１０４ＡにおけるチャネルＲＬ２の更新が次に開始され、８ビットの乱数回路１０４ＢにおけるチャネルＲＳ１の更新が次に開始され、８ビットの乱数回路１０４ＢにおけるチャネルＲＳ２の更新が次に開始され、８ビットの乱数回路１０４ＢにおけるチャネルＲＳ３の更新が最後に開始される。このように、乱数最大値が設定された乱数値から順に更新を開始するので、乱数値の更新を開始するタイミングにより乱数値の不確定性が高められ、処理負担を軽減して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１７９４】

電力供給開始対応処理P_POWER_ONは、パチンコ遊技機１における電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理となる遊技制御用のメイン処理P_MAINから呼出可能な処理に含まれ、構成例ＡＫＴ０１の機能設定レジスタ格納値テーブルを用いて、機能に関する格納領域としての機能設定レジスタエリアに格納値を設定可能にする。このとき、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂによって更新される乱数値の乱数最大値を設定できるので、電力供給開始対応処理P_POWER_ONは、最大値設定処理として実行可能である。１６ビットの乱数回路１０４Ａは、特定バイト数としての２バイトに対応する１６ビットで構成される第１乱数値を更新可能である。８ビットの乱数回路１０４Ｂは、特定バイト数よりも小さい所定バイト数としての１バイトに対応する８ビットで構成される第２乱数値を更新可能である。そして、電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行する場合、構成例ＡＫＴ０１の機能設定レジスタ格納値テーブルを用いて、１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な第１乱数値の乱数最大値を設定した後に、８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な第２乱数値の乱数最大値を設定する。このように、特定バイト数の第１乱数値に関する設定の後に所定バイト数の第２乱数値に関する設定を行うことにより第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１７９５】

図２８３－９は、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタの構成例を示している。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、図２８３－４に示された機能制御レジスタエリアの構成例ＡＫＡ０２において、アドレスＦＦ００［Ｈ］に設けられる。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタの格納値は、ＲＷＭとなるＲＡＭ１０２のアクセス禁止またはアクセス許可に対応して、異なる値になる。

【１７９６】

図２８３－９（Ａ）は、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタのビット構成例を示している。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、ビット番号が「０」から「７」までの８ビットデータＲＡＰを記憶可能であり、ビット番号「０」のビットデータＲＡＰ０を、０［Ｂ］または１［Ｂ］に設定可能である。これに対し、ビット番号「１」からビット番号「７」までのビットデータは、常に０［Ｂ］に設定され、「１」には設定されることがない固定値を示す。

【１７９７】

図２８３－９（Ｂ）は、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタのビットデータＲＡＰの使用例を説明するための図である。ビットデータＲＡＰにおいて、ビット番号「０」のビットデータＲＡＰ０は、ＲＷＭアクセス制御ビットであり、０［Ｂ］の設定によりＲＷＭはアクセス禁止となり、１［Ｂ］の設定によりＲＷＭはアクセス許可となる。パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、ビット番号「０」のビットデータＲＡＰ０は、

初期値である０［Ｂ］に設定される。これにより、パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、ＲＷＭとなるＲＡＭ１０２へのアクセスを禁止することができる。

【１７９８】

図２８３－１０は、電源断処理P_POWER_OFFの一例を示すフローチャートである。電源断処理P_POWER_OFFは、図２７８に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTから呼出可能な処理に含まれ、タイマ割込みが発生する毎に、ステップＳ５１にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、電源断処理P_POWER_OFFを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、バックアップ監視タイマアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３１）。バックアップ監視タイマアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられたバックアップ監視タイマのアドレスである。

【１７９９】

入力ポート番号「３」を入力する（ステップＡＫＳ３２）。入力ポート番号「３」は、ポート番号として「３」が割り当てられた入力ポートであり、電源確認信号入力ビットが含まれている。そこで、入力ポート番号「３」の入力データと、電源確認信号入力ビットのビット位置に対応するチェックデータと、を用いた論理積演算を実行する。このとき、ゼロフラグがオンであるか否かにより、電源確認信号入力ビットが「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ３３）。電源確認信号入力ビットは、そのビット値が「０」に対応した０［Ｂ］である場合に電源確認信号がオフ状態であることを示し、そのビット値が「１」に対応した１［Ｂ］である場合に電源確認信号がオン状態であることを示す。

【１８００】

電源確認信号入力ビットが「０」ではなく「１」である場合に（ステップＡＫＳ３３；Ｎｏ）、ポインタが指すアドレスの記憶データを更新可能な転送命令により、バックアップ監視タイマクリアデータをストアする（ステップＡＫＳ３４）。ステップＡＫＳ３４では、バックアップ監視タイマにクリアデータをストアすることで、電源確認信号がオン状態の場合に、電源断判定中以外であることに対応して、バックアップ監視タイマをクリアすることができる。

【１８０１】

ステップＡＫＳ３３に対応して電源確認信号入力ビットが「０」である場合に（ステップＡＫＳ３３；Ｙｅｓ）、バックアップ監視タイマによる計時値を１加算するように更新する（ステップＡＫＳ３５）。また、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バックアップ監視タイマをロードする（ステップＡＫＳ３６）。そして、バックアップ監視タイマによる計時値と、バックアップ判定時間に対応する判定値と、を比較可能な演算リターン命令により（ステップＡＫＳ３７）、バックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示していないことを確認する（ステップＡＫＳ３８）。この演算リターン命令は、バックアップ監視タイマによる計時値と、バックアップ判定時間に対応する判定値と、が異なる場合にオフ状態となるゼロフラグに対応して、電源断処理を終了して特別図柄プロセス処理への復帰を可能にする。こうして、バックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示していない場合に（ステップＡＫＳ３８；Ｙｅｓ）、電源断処理が終了する。

【１８０２】

ステップＡＫＳ３８に対応してバックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示している場合に（ステップＡＫＳ３８；Ｎｏ）、チェックサム算出処理P_SUM_CALCを実行する（ステップＡＫＳ３９）。ステップＡＫＳ３９のチェックサム算出処理P_SUM_CALCは、図２７７に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINにおいて、ステップＳ２のＲＷＭチェック処理P_RWM_CHKに含まれるチェックサム算出処理と共通の処理であればよい。このように、パチンコ遊技機１における電力供給の開始と停止とに対応して、共通となるチェックサム算出処理を実行することで、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における記憶内容が変更なく保持されたか否かにより、バックアップデータによる復旧の可否を判定可能になる。ステップＡＫＳ３９のチェックサム算出処理P_SUM_CALCにより作成されたチェックサムデータは、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令

により、チェックサムバッファにストアされる（ステップＡＫＳ４０）。
【１８０３】
ステップＡＫＳ４０の次に、排他的論理和演算命令により、クリアデータを出力値データにセットする（ステップＡＫＳ４１）。この排他的論理和演算命令は、単一のレジスタを対象として格納値の排他的論理和を演算することにより、すべてのビット値が同一値どうしの排他的論理和になるので、その格納値を００［Ｈ］のクリアデータに初期化可能である。このようなクリアデータは、機能設定レジスタエリアにおける先頭アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにストアされる（ステップＡＫＳ４２）。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、クリアデータである００［Ｈ］の設定に対応して、ＲＷＭであるＲＡＭ１０２のアクセス禁止とする機能制御を可能にする。したがって、ステップＡＫＳ４２によりクリアデータがＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにストアされることで、パチンコ遊技機１における電力供給の停止に対応して、ＲＡＭ１０２に対するアクセスが禁止される。
【１８０４】
ステップＡＫＳ４２の後に、出力ポート番号「０」から「１０」までをクリアする（ステップＡＫＳ４３）。出力ポート番号「０」から「１０」までは、ポート番号が「０」から「１０」までの出力ポートであり、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における全部の出力ポートである。したがって、ステップＡＫＳ４３により、パチンコ遊技機１における電力供給の停止に対応して、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における全部の出力ポートがクリア状態に設定される。このとき、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、接続確認信号オフ出力値をセットする（ステップＡＫＳ４４）。接続確認信号オフ出力値は、接続確認信号がオフ状態であることを示す値であり、例えば０１［Ｈ］であればよい。このような接続確認信号オフ出力値は、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、出力ポート番号「１」レジスタにストアされる（ステップＡＫＳ４５）。これにより、主基板１１から払出制御基板に対して伝送される接続確認信号がオフ状態に設定される。
【１８０５】
ステップＡＫＳ４５に続いて、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、ＰＴＣ０割込み禁止出力値をセットする（ステップＡＫＳ４６）。ＰＴＣ０割込み禁止出力値は、タイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ０を用いたタイマ割込みの発生を、禁止状態に設定するための出力値である。このＰＴＣ０割込み禁止出力値は、機能設定レジスタエリアにおける指定アドレスの機能設定レジスタに書き込むための転送命令により、ＰＴＣ０制御レジスタにストアされる（ステップＡＫＳ４７）。ＰＴＣ０制御レジスタは、タイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ０を用いた計時機能の使用状態を設定可能である。ステップＡＫＳ４７では、ステップＡＫＳ４６によりセットされたＰＴＣ０割込み禁止出力値がＰＴＣ０制御レジスタにストアされることで、パチンコ遊技機１における電力供給の停止に対応して、遊技制御用のタイマ割込みが禁止状態に設定される。
【１８０６】
こうしたバックアップ判定時間の経過に対応した設定が行われると、ループ処理の実行による待機状態に移行する。この待機状態において、入力ポート番号「３」を入力し（ステップＡＫＳ４８）、電源確認信号入力ビットが「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ４９）。電源確認信号がオフ状態に対応して、電源確認信号入力ビットが「０」である場合に（ステップＡＫＳ４９；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ４８に戻るループ処理を継続させる。これにより、パチンコ遊技機１における電力供給の停止に対応して、電源断による動作停止までの待機状態を維持することで、不都合な記憶データの変更やＣＰＵ１０３による処理の暴走を防止可能にする。
【１８０７】
ステップＡＫＳ４９に対応して電源確認信号入力ビットが「１」であり「０」ではない場合に（ステップＡＫＳ４９；Ｎｏ）、電源断復旧時ベクタテーブルアドレスをスタックポインタにセットしてから（ステップＡＫＳ５０）、割込みリターン命令により、電源断

処理P_POWER_OFFを終了させる。電源断復旧時ベクタテーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技プログラム領域に設けられた電源断復旧時ベクタテーブルのアドレスである。割込みリターン命令は、スタックポインタをポインタとして用いて、スタックポインタの格納値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタに設定可能である。例えば、スタックポインタの格納値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタの下位バイトに設定し、スタックポインタの格納値を１加算した値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタの上位バイトに設定する。

【１８０８】

図２８３－１１は、電源断処理P_POWER_OFFに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。電源断処理P_POWER_OFFでは、例えばステップＡＫＳ３８によりバックアップ監視タイマの計時値を用いた分岐処理が実行され、ステップＡＫＳ４０によりチェックサムバッファを用いてチェックサムデータが保存される。また、ステップＡＫＳ５０により電源断復旧時ベクタテーブルアドレスを設定することで、パチンコ遊技機１における電力供給の停止が検知された後に動作停止せず、正常な電力供給が再開された場合に、遊技制御用のプログラムを先頭から実行可能にする。このように、電源断処理P_POWER_OFFは、バックアップ監視タイマ、チェックサムバッファ、電源断復旧時ベクタテーブルを用いて、パチンコ遊技機１の電力供給が停止される場合の制御を可能にする。

【１８０９】

図２８３－１１（Ａ）は、バックアップデータエリアとなる記憶領域の構成例ＡＫＢ０１を示している。構成例ＡＫＢ０１のバックアップデータエリアは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における記憶データをバックアップする場合に使用されるバックアップ設定用データを記憶可能である。このバックアップデータエリアは、アドレスＦ０００［Ｈ］のバックアップ監視タイマと、アドレスＦ０ＤＥ［Ｈ］のチェックサムバッファと、を含んでいる。アドレスＦ０００［Ｈ］は遊技ワーク領域の先頭アドレスであり、アドレスＦ０ＤＥ［Ｈ］は遊技ワーク領域の最終アドレスである。このように、遊技ワーク領域の先頭アドレスと最終アドレスにバックアップデータエリアを設けることにより、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における記憶データの適切なバックアップを可能にする。

【１８１０】

図２８３－１１（Ｂ）は、電源断復旧時ベクタテーブルの構成例ＡＫＴ１１を示している。構成例ＡＫＴ１１の電源断復旧時ベクタテーブルは、正常な電力供給が再開された場合の割込みリターン命令に対応して、電源断処理からの復帰先アドレスを指定可能である。電源断復旧時ベクタテーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技プログラム領域におけるアドレス００１６［Ｈ］に記憶された下位アドレス指定データ００［Ｈ］と、ＲＯＭ１０１の遊技プログラム領域におけるアドレス００１７［Ｈ］に記憶された上位アドレス指定データ００［Ｈ］と、をテーブルデータとして含んで構成される。電源断処理P_POWER_OFFのステップＡＫＳ５０では、電源断復旧時ベクタテーブルアドレスとして、アドレス００１６［Ｈ］を示すデータがスタックポインタにセットされる。その後、割込みリターン命令により、プログラムカウンタの格納値が０００００［Ｈ］に設定されて処理を復帰させることで、遊技制御用のメイン処理P_MAINを先頭から実行可能にする。

【１８１１】

図２８３－１２は、乱数更新処理P_RANDOMの一例を示すフローチャートである。乱数更新処理P_RANDOMは、図２７８に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTから呼出可能な処理に含まれ、例えば４ｍｓといった、所定時間の経過による定期的なタイマ割込みの発生に対応して、ステップＳ５６にて実行可能である。その一方で、乱数更新処理P_RANDOMは、図２７７に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINから呼出可能な処理に含まれず、ステップＳ７の後にタイマ割込みが発生するまで繰り返されるループ処理にて実行されることがない。したがって、乱数更新処理P_RANDOMは、所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第１処理に含まれるものの、その第１処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第２処理には含まれない。また、乱数更新処理P_RA

NDOMは、遊技の進行を制御する遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにおいて、呼び出されて実行可能であるものの、パチンコ遊技機１における電力供給の開始にもとづいて実行される遊技制御用のメイン処理P_MAINにおいて、ステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONなどの起動時処理の後に、繰り返されるループ処理としての待機時処理では呼び出されず実行不可である。

【１８１２】

乱数更新処理P_RANDOMは、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタといった、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを用いて、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２や普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、それらの値を示す数値データを更新可能にする。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、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における特別図柄の可変表示である特図ゲームに対応して、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄の決定に用いられる。普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、普通図柄表示器２０における普通図柄の可変表示である普図ゲームに対応して、普通図柄の表示結果である確定普通図柄の決定に用いられる。乱数更新処理P_RANDOMは、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を更新する場合と普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を更新する場合とで、共通となる内部レジスタとして、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタを用いて、それぞれの乱数値を更新可能である。

【１８１３】

ＣＰＵ１０３は、乱数更新処理P_RANDOMを実行した場合に、乱数ポインタとして用いるＨＬレジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６１）。当り図柄用乱数カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた当り図柄用乱数カウンタのアドレスである。乱数ポインタは、更新対象乱数値に対応した乱数カウンタのアドレスを格納可能であり、格納値の設定により更新対象乱数値を指定可能になる。ステップＡＫＳ６１では、ＬＤＱ命令により当り図柄用乱数カウンタのアドレスを乱数ポインタに格納することで、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を、更新対象乱数値として設定することができる。

【１８１４】

ステップＡＫＳ６１に続いて、乱数最大値レジスタとして用いるＢレジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットする（ステップＡＫＳ６２）。乱数最大値レジスタは、更新対象乱数値が取り得る最大値を格納可能であり、格納値の設定により乱数最大値を指定可能になる。ステップＡＫＳ６２では、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、例えば「１９９」に対応するＣ７［Ｈ］といった、乱数ＭＲ１－２の更新範囲に含まれる最大値をＬＤ命令により乱数最大値レジスタに格納する。これにより、ステップＡＫＳ６１において更新対象乱数値とした乱数ＭＲ１－２の乱数最大値を設定することができる。

【１８１５】

ステップＡＫＳ６２の次に、初期値ポインタとして用いるＤＥレジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６３）。当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスである。初期値ポインタは、更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを格納可能であり、格納値の設定により乱数初期値の取得や変更を可能にする。ステップＡＫＳ６３では、ＬＤＱ命令により当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを初期値ポインタに格納することで、ステップＡＫＳ６１により更新対象乱数とした乱数ＭＲ１－２に対応して、乱数初期値を取得可能および変更可能に設定する。続いて、サブルーチンの呼出命令により、初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する（ステップＡＫＳ６４）。ステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３による設定にもとづいて、更新対象乱数値である当り図柄用の乱数ＭＲ１－２の更新と、乱数初期値の変更と、を実行可能にする。

【１８１６】

ステップＡＫＳ６４における初期値変更乱数更新処理P_RANCPの後に、乱数ポインタとして用いるＨＬレジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６５）。普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスである。ステップＡＫＳ６５では、ＬＤＱ命令により普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスを乱数ポインタに格納することで、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を、更新対象乱数値として設定することができる。

【１８１７】

ステップＡＫＳ６５に続いて、乱数最大値レジスタとして用いるＢレジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットする（ステップＡＫＳ６６）。ステップＡＫＳ６６では、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、例えば最大値「１９８」に対応するＣ６［Ｈ］といった、乱数ＭＲ２－１の更新範囲に含まれる最大値をＬＤ命令により乱数最大値レジスタに格納する。これにより、ステップＡＫＳ６５において更新対象乱数値とした乱数ＭＲ２－１の乱数最大値を設定することができる。

【１８１８】

ステップＡＫＳ６６の次に、初期値ポインタとして用いるＤＥレジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６７）。普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスである。ステップＡＫＳ６７では、ＬＤＱ命令により普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを初期値ポインタに格納することで、ステップＡＫＳ６５により更新対象乱数値とした乱数ＭＲ２－１について、乱数初期値を取得可能および変更可能に設定する。続いて、ステップＡＫＳ６４と共通であるサブルーチンの呼出命令により、初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する（ステップＡＫＳ６８）。ステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７による設定にもとづいて、更新対象乱数値である普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１の更新と、乱数初期値の変更と、を実行可能にする。

【１８１９】

図２８３－１３は、乱数更新処理P_RANDOMに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。乱数更新処理P_RANDOMでは、ステップＡＫＳ６１により乱数ポインタにアドレスをセットした当り図柄用乱数カウンタと、ステップＡＫＳ６３により初期値ポインタにアドレスをセットした当り図柄用乱数初期値データバッファと、を用いてステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行される。また、乱数更新処理P_RANDOMでは、ステップＡＫＳ６５により乱数ポインタにアドレスをセットした普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、ステップＡＫＳ６７により初期値ポインタにアドレスをセットした普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、を用いてステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行される。当り図柄用乱数カウンタは、特別図柄用乱数バッファエリアに設けられ、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応する数値データを記憶可能である。当り図柄用乱数初期値データバッファは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、乱数ＭＲ１－２の乱数初期値に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用乱数カウンタは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、乱数ＭＲ２－１の乱数初期値に対応する数値データを記憶可能である。このように、乱数更新処理P_RANDOMは、当り図柄用乱数データエリアに設けられた当り図柄用乱数初期値データバッファと、普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、特別図柄用乱数バッファエリアに設けられた当り図柄用乱数カウンタと、を用いて、ソフトウェアによる乱数ＭＲ１－２および乱数ＭＲ２－１の更新を可能にする。

【１８２０】

図２８３－１３（Ａ）は、当り図柄用乱数データエリアの構成例ＡＫＢ１１を示している。構成例ＡＫＢ１１の当り図柄乱数データエリアは、アドレスＦ０５０［Ｈ］の当り図柄用乱数初期値データバッファと、アドレスＦ０５１［Ｈ］の当り図柄用初期値乱数カウンタと、アドレスＦ０５２［Ｈ］の普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、アドレスＦ０５３［Ｈ］の普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、アドレスＦ０５４［Ｈ］の普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタと、を含んでいる。このうち、当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスＦ０５０［Ｈ］が乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６３により初期値ポインタにセットされ、普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスＦ０５２［Ｈ］が乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６５により乱数ポインタにセットされ、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスＦ０５３［Ｈ］が乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６７により初期値ポインタにセットされる。当り図柄用初期値乱数カウンタは、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタは、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２に対応する数値データを記憶可能である。

【１８２１】

図２８３－１３（Ｂ）は、特別図柄用乱数バッファエリアの構成例ＡＫＢ１２を示している。構成例ＡＫＢ１２の特別図柄用乱数バッファエリアは、アドレスＦ０７Ｆ［Ｈ］の特別図柄判定用乱数バッファと、アドレスＦ０８１［Ｈ］の当り図柄用乱数カウンタと、アドレスＦ０８２［Ｈ］の変動パターン種別選択用乱数バッファと、アドレスＦ０８３［Ｈ］の変動パターン用乱数バッファと、アドレスＦ０８４［Ｈ］のハズレ演出選択用乱数バッファと、を含んでいる。このうち、当り図柄用乱数カウンタのアドレスＦ０８１［Ｈ］が乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６１により乱数ポインタにセットされる。特別図柄判定用乱数バッファは、１６ビットの乱数回路１０４Ａから取得した特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１に対応する数値データを記憶可能である。変動パターン種別選択用乱数バッファは、８ビットの乱数回路１０４Ｂから取得した変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応する数値データを記憶可能である。変動パターン用乱数バッファは、８ビットの乱数回路１０４Ｂから取得した変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応する数値データを記憶可能である。ハズレ演出選択用乱数バッファは、１６ビットの乱数回路１０４Ａから取得したハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応する数値データを記憶可能である。

【１８２２】

図２８３－１４は、初期値変更乱数更新処理P_RANCPの一例を示すフローチャートである。初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、図２８３－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３により当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に関する設定をした後にステップＡＫＳ６４にて実行可能であり、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７により普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に関する設定をした後にステップＡＫＳ６８にて実行可能である。このような初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６４において当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応する数値データを用いて、乱数ＭＲ１－２の値を更新可能にする。また、初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６８において普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に対応する数値データを用いて、乱数ＭＲ２－１の値を更新可能にする。

【１８２３】

ＣＰＵ１０３は、初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行した場合、最初に比較加算命令を実行する（ステップＡＫＳ１０１）。この比較加算命令は、乱数ポインタであるＨＬレジスタの格納値が示すアドレスの記憶データを更新対象値とし、乱数最大値レジスタであるＢレジスタの格納値を比較判定値とし、第３特殊転送命令である単一のＩＣＰＬＤ命令により実行可能である。乱数ポインタであるＨＬレジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応する数値データが記憶される乱数カウンタのアドレスを示す。乱数最大値レジスタであるＢレジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応して設定された乱数最大値を示す。そして、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値が乱数最大値レジスタの格納値未

満である場合に、乱数カウンタの計数値を１加算するように更新することで、更新対象乱数値が１加算される。これに対し、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値が乱数最大値レジスタの格納値以上である場合に、乱数カウンタをクリアして計数値を「０」に初期化することで、更新対象乱数値が乱数最小値に変更される。したがって、ステップＡＫＳ１０１の比較加算命令は、更新対象乱数値を乱数最大値と比較すること、比較の結果が乱数最大値未満であれば更新対象乱数値を１加算すること、比較の結果が乱数最大値以上であれば更新対象乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。このように、初期値変更乱数更新処理P_RANCPにより更新対象乱数値を更新する場合に、単一の比較加算命令を最初に実行する。こうした単一の比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１８２４】

ステップＡＫＳ１０１において比較加算命令を実行すると、記憶データを読み出すための転送命令により、乱数ポインタの指す乱数値をロードする（ステップＡＫＳ１０２）。また、乱数ポインタと初期値ポインタを交換する（ステップＡＫＳ１０３）。そして、ステップＡＫＳ１０２によりロードした乱数値と初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファを比較する（ステップＡＫＳ１０４）。このとき比較した乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値とは異なる値であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ１０５）。初期値ポインタであるＤＥレジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを示す。したがって、ステップＡＫＳ１０４では、ステップＡＫＳ１０１の比較加算命令を実行した後に、その比較加算命令による更新後の更新対象乱数値を乱数初期値と比較する。

【１８２５】

ステップＡＫＳ１０５に対応して乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値とは異なる場合に（ステップＡＫＳ１０５；Ｙｅｓ）、初期値変更乱数更新処理P_RANCPが終了する。ステップＡＫＳ１０１の比較加算命令を実行した場合に、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値は、更新後の更新対象乱数値を示すことになる。そして、ステップＡＫＳ１０５の判定結果により初期値変更乱数更新処理P_RANCPが終了する場合に、更新後の更新対象乱数値を示す乱数カウンタの格納値は、そのまま現在の乱数値として格納される。したがって、ステップＡＫＳ１０５では、更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致しない場合、初期値変更乱数更新処理P_RANCPが終了することにより、更新後の更新対象乱数値を現在の乱数値として格納させることができる。

【１８２６】

ステップＡＫＳ１０５に対応して乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値と同じである場合に（ステップＡＫＳ１０５；Ｎｏ）、初期値ポインタの格納値を１加算した場合に指す初期値乱数カウンタをロードする（ステップＡＫＳ１０６）。図２８３－１３（Ａ）に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例ＡＫＢ１１において、当り図柄用乱数初期値データバッファが設けられたアドレスＦ０５０［Ｈ］を１加算した場合の次アドレスＦ０５１［Ｈ］には、当り図柄用初期値乱数カウンタが設けられている。また、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファが設けられたアドレスＦ０５３［Ｈ］を１加算した場合の次アドレスＦ０５４［Ｈ］には、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタが設けられている。したがって、ステップＡＫＳ１０６では、初期値ポインタの格納値が当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを示す場合に、当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値が読み出される。また、ステップＡＫＳ１０６では、初期値ポインタの格納値が普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを示す場合に、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値が読み出される。このように、ステップＡＫＳ１０６では、初期値乱数カウンタの計数値を初期値用乱数値として読み出すことができる。

【１８２７】

ステップＡＫＳ１０６において初期値乱数カウンタをロードすると、これにより読み出された初期値乱数カウンタの計数値を、乱数ポインタの指す乱数カウンタにストアする（

ステップＡＫＳ１０７）。乱数ポインタの格納値は更新対象乱数値に対応する乱数カウンタのアドレスを示すので、ステップＡＫＳ１０７により、初期値乱数カウンタの計数値を、現在の更新対象乱数値として格納することができる。したがって、ステップＡＫＳ１０５の判定結果により更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、ステップＡＫＳ１０７では、ステップＡＫＳ１０６により読み出された初期値用乱数値を、現在の乱数値として格納させることができる。

【１８２８】

ステップＡＫＳ１０７に続いて、ステップＡＫＳ１０６により読み出された初期値乱数カウンタの計数値を、初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファにストアしてから（ステップＡＫＳ１０８）、初期値変更乱数更新処理P_RANCPが終了する。初期値ポインタの格納値は更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを示すので、ステップＡＫＳ１０８により、初期値乱数カウンタの計数値を、新たな乱数初期値として格納することができる。したがって、ステップＡＫＳ１０５の判定結果により更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、ステップＡＫＳ１０７により初期値用乱数値を現在の乱数値として格納するとともに、ステップＡＫＳ１０８では、ステップＡＫＳ１０６により読み出された初期値用乱数値を、新たな乱数初期値として格納させることができる。こうして新たな乱数初期値の設定により乱数値の不確定性が高められるとともに、現在の乱数値としても格納することによりデータ容量の増大を防止して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１８２９】

図２８３－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMは、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３により、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定をした後に、ステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する。初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定にもとづいて、更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更とを実行可能にする。ステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６１により更新対象乱数値とした当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、ステップＡＫＳ６２により設定した乱数最大値やステップＡＫＳ６３により設定した乱数初期値を用いた更新を可能にする。また、ステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６１により更新対象乱数値とした当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、その値がステップＡＫＳ６３により設定した乱数初期値と一致した場合に、乱数初期値の変更を可能にする。このように、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１８３０】

乱数更新処理P_RANDOMは、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７により、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定をした後に、ステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する。ステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６５により更新対象乱数値とした普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、ステップＡＫＳ６６により設定した乱数最大値やステップＡＫＳ６７により設定した乱数初期値を用いた更新を可能にする。また、ステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６５により更新対象乱数値とした普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、その値がステップＡＫＳ６７により設定した乱数初期値と一致した場合に、乱数初期値の変更を可能にする。このように、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。また、設定された更新対象乱数値の更新や乱数初期値の変更により、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１８３１】

乱数更新処理P_RANDOMは、特別図柄の表示結果を決定する場合に用いられる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４からなる第１更新処理により更新可能であり、普通図柄の表示結果を決定する場合に用いられる普通図柄当り図柄用の

乱数ＭＲ２－１を、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８からなる第２更新処理により更新可能である。そして、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４により第１乱数値として当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を更新し、その後に、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８により第２乱数値として普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を更新する。特別図柄の表示結果となる確定特別図柄は、大当り遊技状態における大入賞口開放回数最大値に対応している。また、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄は、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されるか否かや、大当り遊技状態の終了後に時短状態で実行可能な可変表示回数の最大値などに、対応する場合もある。これに対し、普通図柄の表示結果である確定普通図柄は、第２大入賞口の開放時間や開放回数に対応している。したがって、特別図柄の表示結果は、普通図柄の表示結果よりも、遊技者の注目度が高い。特定更新処理となる乱数更新処理P_RANDOMにより、第１乱数値として乱数ＭＲ１－２を更新した後に、第２乱数値として乱数ＭＲ２－１を更新することで、遊技者の注目度が高い表示結果の決定に用いられる第１乱数値を第２乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１８３２】

乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４は第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２を更新可能であり、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８は第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を更新可能である。そして、第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２に対応してステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行可能であり、第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１に対応してステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行可能である。このように、特定更新処理となる乱数更新処理P_RANDOMは、第１乱数値と第２乱数値とに対応して共通更新用処理となる初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出すことにより、第１乱数値としての乱数ＭＲ１－２および第２乱数値としての乱数ＭＲ２－１を更新し、それらの初期値を変更可能にする。このような共通更新用処理となる初期値変更乱数更新処理P_RANCPによりプログラム容量の増大を防止し、第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１８３３】

乱数更新処理P_RANDOMにおいて、第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２を更新可能にするステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４は第１更新処理となり、第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を更新可能にするステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８は第２更新処理となる。そして、第１更新処理ではステップＡＫＳ６４により初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行可能であり、第２更新処理ではステップＡＫＳ６８により初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行可能である。このように、乱数更新処理P_RANDOMは、第１更新処理と第２更新処理とで、共通更新用処理として初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出すことにより、第１乱数値としての乱数ＭＲ１－２および第２乱数値としての乱数ＭＲ２－１を更新し、それらの初期値を変更可能にする。このような共通更新用処理となる初期値変更乱数更新処理P_RANCPによりプログラム容量の増大を防止し、第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１８３４】

乱数更新処理P_RANDOMにおいて、第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２を更新可能にするステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４は第１更新処理となり、第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を更新可能にするステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８は第２更新処理となる。そして、第１更新処理と第２更新処理とで、共通となる内部格納手段であるＣＰＵ１０３のＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタを用いて、第１乱数値としての乱数ＭＲ１－２および第２乱数値としての乱数ＭＲ２－１を更新可能にする。このように、共通となる内部格納手段を用いて第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１８３５】

乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップＡＫＳ６４により初期値変更乱数更新処

理P_RANCPを実行する前に、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３により、当り図柄用乱数カウンタアドレス、当り図柄用乱数最大判定値、当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスといった、参照先情報を内部格納手段であるＣＰＵ１０３のＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタに格納する。また、乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップＡＫＳ６８により初期値変更乱数更新処理P_RANDCPを実行する前に、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレス、普通図柄当り図柄用乱数最大判定値、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスといった、参照先情報を内部格納手段であるＣＰＵ１０３のＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタに格納する。ステップＡＫＳ６１により第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２の更新に用いられる命令と、ステップＡＫＳ６５により第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１の更新に用いられる命令は、ＣＰＵ１０３のＨＬレジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップＡＫＳ６１により当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットするがステップＡＫＳ６５により普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットするので異なる参照先情報を設定可能である。ステップＡＫＳ６２により第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２の更新に用いられる命令と、ステップＡＫＳ６６により第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１の更新に用いられる命令は、ＣＰＵ１０３のＢレジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップＡＫＳ６２により当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットするがステップＡＫＳ６６により普通図柄当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットするので異なる参照先情報を設定可能である。ステップＡＫＳ６３により第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２の更新に用いられる命令と、ステップＡＫＳ６７により第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１の更新に用いられる命令は、ＣＰＵ１０３のＤＥレジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップＡＫＳ６３により当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットするがステップＡＫＳ６７により普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットするので異なる参照先情報を設定可能である。これらのステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３とステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７とで、例えばＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令であるＬＤ命令やＬＤＱ命令といった、共通となる命令を用いて異なる参照先情報を設定可能にする。そして、ステップＡＫＳ６４とステップＡＫＳ６８とで、共通となるサブルーチンの呼出命令により初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行する。このように、特定更新処理となる乱数更新処理P_RANDOMにおいて、第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２の更新に用いられる命令と、第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１の更新に用いられる命令と、が共通となる。共通となる命令を用いて第１乱数値としての乱数ＭＲ１－２や第２乱数値としての乱数ＭＲ２－１を更新可能にすることにより、第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１８３６】

乱数更新処理P_RANDOMは、第１更新処理となるステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４により第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２を更新可能にするとともに、第２更新処理となるステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８により第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を更新可能にする。そして、ステップＡＫＳ６４およびステップＡＫＳ６８により初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行可能である。図２８３－１４に示された初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、単一の比較加算命令を最初に実行するので、第１乱数値としての乱数ＭＲ１－２を更新する場合と第２乱数値としての乱数ＭＲ２－１を更新する場合とで、いずれも比較加算命令を最初に実行可能にする。このような比較加算命令を最初に実行することにより、第１乱数値や第２乱数値における不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１８３７】

初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６４にて実行されたときに、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を更新可能であり、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３を用いて、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応した乱数初期値を変更可能である。また、初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、乱数更新処理P_RANDOM

のステップＡＫＳ６８にて実行されたときに、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を更新可能であり、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２を用いて、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に対応した乱数初期値を変更可能である。したがって、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３は、乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６４にて初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行されることで、更新対象乱数値が第１乱数値となる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第１初期値用乱数値である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２は、乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６８にて初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行されることで、更新対象乱数値が第２乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第２初期値用乱数値である。

【１８３８】

図２８３－１５は、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITの一例を示すフローチャートである。初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、図２７７に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINから呼出可能な処理に含まれ、ステップＳ７の後にタイマ割込みが発生するまで繰り返されるループ処理のステップＳ９にて実行可能である。また、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、図２７８に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTから呼出可能な処理に含まれ、例えば４ｍｓといった、所定時間の経過による定期的なタイマ割込みの発生に対応して、ステップＡＫＳ５７にて実行可能である。したがって、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第１処理と、その第１処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第２処理と、に含まれる。また、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、遊技の進行を制御する遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにおいて、呼び出されて実行可能であるとともに、パチンコ遊技機１における電力供給の開始にもとづいて実行される遊技制御用のメイン処理P_MAINにおいて、ステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONなどの起動時処理の後に、繰り返されるループ処理としての待機時処理に含まれるステップＳ９により呼び出されて実行可能である。このように、初期値決定用乱数更新処理P_IFINITは、初期値用乱数更新処理として、定期的なタイマ割込みに対応して実行可能な処理に含まれるとともに、不定期に繰り返し実行可能な処理にも含まれることにより、初期値用乱数値の更新周期や更新速度が不定になるので、初期値用乱数値の不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１８３９】

ＣＰＵ１０３は、初期値決定用乱数更新処理P_TINITを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ８１）。当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスは、図２８３－１３（Ａ）に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例ＡＫＢ１１において、当り図柄用初期値乱数カウンタに割り当てられたアドレスＦ０５１［Ｈ］である。このようにポインタを設定した場合に、比較加算命令により、当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値を「０」～「１９９」の更新範囲において更新可能にする（ステップＡＫＳ８２）。この比較加算命令は、ポインタが指すアドレスの記憶データを更新対象値とし、オペランドで指定された即値を比較判定値とし、第３特殊転送命令である単一のＩＣＰＬＤ命令により実行可能である。ポインタの格納値は、更新対象初期値用乱数値に対応する数値データが記憶される乱数カウンタのアドレスを示す。オペランドで指定された即値は、更新対象初期値用乱数値に対応して設定された初期値用乱数最大値を示す。そして、更新対象初期値用乱数値を示す乱数カウンタの計数値が初期値用乱数最大値未満である場合に、乱数カウンタの計数値を１加算するように更新することで、更新対象初期値用乱数値が１加算される。これに対し、更新対象初期値用乱数値を示す乱数カウンタの計数値が初期値用乱数最大値レジスタの格納値以上である場合に、乱数カウンタをクリアして計数値を「０」に初期化することで、更新対象初期値用乱数値が乱数最小値に変更される。したがって、ステップＡＫＳ８２の比較加算命令は、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３が更新対象初期値用乱数

値に設定され、その更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を１加算すること、比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。なお、比較加算命令は、更新対象値を示す記憶データのアドレスがポインタにより指定されるＩＣＰＬＤ命令に限定されず、例えばＱレジスタを用いて上位アドレスが設定され、比較加算命令の第１オペランドで指定された即値を用いて下位アドレスが設定されるＩＣＰＬＤＱ命令であっても。この場合に、比較加算命令の第２オペランドで指定された即値を比較判定値に設定すればよい。このような比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１８４０】

ステップＡＫＳ８２の後に、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ８３）。普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスは、図２８３－１３（Ａ）に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例ＡＫＢ１１において、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタに割り当てられたアドレスＦ０５４［Ｈ］である。このようにポインタを設定した場合に、比較加算命令により、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値を「１」～「１９８」の更新範囲において更新可能にして（ステップＡＫＳ８４）、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITが終了する。ステップＡＫＳ８４の比較加算命令は、ステップＡＫＳ８２と同様の比較加算命令であればよい。ただし、ステップＡＫＳ８４の比較加算命令は、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２が更新対象初期値用乱数値に設定されるので、初期値用乱数最大値を示すオペランドで指定された即値が、ステップＡＫＳ８２の比較加算命令とは異なる値に設定される。したがって、ステップＡＫＳ８４の比較加算命令は、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２が更新対象初期値用乱数値に設定され、その更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を１加算すること、比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。このような比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１８４１】

初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、第１初期値用乱数値の更新として、ステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２により当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３を更新する。これとともに、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、第２初期値用乱数値の更新として、ステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４により普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２を更新する。当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３は、更新対象乱数値が第１乱数値となる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２である場合に、乱数初期値を変更するときに使用される第１初期値用乱数値である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２は、更新対象乱数値が第２乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１である場合に、乱数初期値を変更するときに使用される第２初期値用乱数値である。そして、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITのステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２は、第１初期値用乱数値を更新可能な第１初期値更新処理となる。初期値決定用乱数更新処理P_TFINITのステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４は、第２初期値用乱数値を更新可能な第２初期値更新処理となる。こうした第１初期値用乱数値や第２初期値用乱数値の更新により、第１乱数値や第２乱数値の不確定性が確実に高められるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１８４２】

また、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、ステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２により第１初期値用乱数値として当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３を更新し、その後に、ステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４により第２初期値用乱数値として普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２を更新する。したがって、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、第１初期値更新処理となるステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２により第１初期値用

乱数値である当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３を更新した後に、第２初期値更新処理となるステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４により第２初期値用乱数値である普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－１を更新する。

【１８４３】

図２８３－１６は、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONの一例を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、図２７９に示された特別図柄プロセス処理P_TPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップＳ１０３において第１始動入賞対応フラグがオンである場合にステップＳ１０４にて実行可能であり、ステップＳ１０７において第２始動入賞対応フラグがオンである場合にステップＳ１０８にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞記憶カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２０１）。始動口入賞記憶カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタのアドレスである。ステップＡＫＳ２０１では、特別図柄プロセス処理P_TPROCによりセットされた第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルに対応して、遊技ワーク領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスＦ０［Ｈ］を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルに記憶された始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定する。これにより、第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタのアドレスを示す値は、ポインタとなるＣＰＵ１０３の内部レジスタに格納される。続いて、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、始動口入賞記憶カウンタをロードする（ステップＡＫＳ２０２）。

【１８４４】

ステップＡＫＳ２０２の次に、始動口入賞記憶カウンタの計数値がカウンタ最大値以上であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２０３）。例えば、ステップＡＫＳ２０２によりロードされた値と、「４」などのカウンタ最大値と、を比較可能な比較復帰命令により、カウンタ最大値以上の場合に（ステップＡＫＳ２０３；Ｙｅｓ）、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが終了して特別図柄プロセス処理P_TPROCにリターンする。これに対し、カウンタ最大値未満の場合に（ステップＡＫＳ２０３；Ｎｏ）、始動口入賞記憶カウンタの計数値を１加算するように更新する（ステップＡＫＳ２０４）。この場合に、ポインタが指すアドレスの記憶データをインクリメントする算術論理演算命令により、第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタの計数値を１加算する更新が可能になる。

【１８４５】

ステップＡＫＳ２０４の後に、特別図柄判定用バッファアドレスを転送先にセットする（ステップＡＫＳ２０５）。特別図柄判定用バッファアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた第１特別図柄保留バッファに含まれる第１特別図柄判定用バッファまたは第２特別図柄保留バッファに含まれる第２特別図柄判定用バッファのアドレスである。ステップＡＫＳ２０５では、特別図柄プロセス処理P_TPROCによりセットされた第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルと、ステップＡＫＳ２０２によりロードした第１始動口入賞カウンタまたは第２始動口入賞カウンタの計数値と、に対応して、遊技ワーク領域における異なるアドレスを指定可能である。

【１８４６】

第１特別図柄保留バッファは、第１特別図柄判定用バッファ、第１当り図柄用バッファ、第１変動パターン種別選択用バッファ、第１変動パターン用バッファ、第１ハズレ演出選択用バッファを含んで構成された第１保留記憶用バッファが、第１特別図柄の可変表示を実行中である場合と未だ実行されていない第１保留記憶数とに対応して、例えばバッファ番号が「０」から「４」までに対応する５つの記憶領域など、複数の記憶領域として確保されている。第２特別図柄保留バッファは、第２特別図柄判定用バッファ、第２当り図

柄用バッファ、第２変動パターン種別選択用バッファ、第２変動パターン用バッファ、第２ハズレ演出選択用バッファを含んで構成された第２保留記憶用バッファが、第２特別図柄の可変表示を実行中である場合と未だ実行されていない第２保留記憶数とに対応して、例えばバッファ番号が「０」から「４」までに対応する５つの記憶領域など、複数の記憶領域として確保されている。

【１８４７】

ステップＡＫＳ２０５では、第１保留記憶用バッファや第２保留記憶用バッファのバッファサイズに対応する値と、始動口入賞カウンタの計数値とを乗算し、バッファ番号「１」の第１保留記憶用バッファまたは第２保留記憶用バッファの下位アドレスに、その乗算値を加算する。このような加算値を転送先ポインタに設定することで、特別図柄判定用バッファアドレスを転送先にセットできればよい。

【１８４８】

ステップＡＫＳ２０５に続いて、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２０６）。ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタアドレスは、機能制御レジスタエリアに設けられたＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタのアドレスである。例えば、機能制御レジスタエリアの上位アドレスＦＦ［Ｈ］を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルに記憶されたＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタの下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定する。第１始動口入賞テーブルには、バッファ番号「０」であるＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタの下位アドレスが記憶されている。第２始動口入賞テーブルには、バッファ番号「１」であるＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタの下位アドレスが記憶されている。これにより、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタのアドレスとして、第１始動入賞の場合と第２始動入賞の場合とで異なるアドレスが、ポインタとなるＣＰＵ１０３の内部レジスタに格納される。

【１８４９】

ステップＡＫＳ２０６の次に、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップＡＫ２０７）。こうして取得したＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタの格納値は、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、特別図柄判定用乱数バッファにストアされる（ステップＡＫＳ２０８）。このように、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、特別図柄判定用乱数バッファにストアすることにより、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を示す数値データが抽出され、乱数ＭＲ１－１の値を特別図柄判定用乱数バッファに格納することができる。

【１８５０】

ステップＡＫＳ２０８の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、ＲＬ２ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップＡＫＳ２０９）。このとき取得したＲＬ２ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、ハズレ演出選択用乱数バッファにストアされる（ステップＡＫＳ２１０）。このように、ＲＬ２ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、ハズレ演出選択用乱数バッファにストアすることにより、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２について、その値を示す数値データが抽出され、乱数ＭＲ３－２の値をハズレ演出選択用乱数バッファに格納することができる。

【１８５１】

ステップＡＫＳ２１０の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、ＲＳ１ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップＡＫＳ２１１）。このとき取得したＲＳ１ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、変動パターン種別選択用乱数バッファにストアされる（ス

テップＡＫＳ２１２）。このように、ＲＳ１ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、変動パターン種別選択用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３について、その値を示す数値データが抽出され、乱数ＭＲ３－３の値を変動パターン種別選択用乱数バッファに格納することができる。

【１８５２】

ステップＡＫＳ２１２の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、ＲＳ２ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップＡＫＳ２１３）。このとき取得したＲＳ２ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、変動パターン用乱数バッファにストアされる（ステップＡＫＳ２１４）。このように、ＲＳ２ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、変動パターン用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４について、その値を示す数値データが抽出され、乱数ＭＲ３－４の値を変動パターン用乱数バッファに格納することができる。

【１８５３】

ステップＡＫＳ２１４に続いて、乱数バッファから特別図柄判定用バッファへのブロック転送を行う（ステップＡＫＳ２１５）。乱数バッファは、ステップＡＫＳ２０８により乱数ＭＲ１－１の値が格納された特別図柄判定用乱数バッファ、ステップＡＫＳ２１０により乱数ＭＲ３－２の値が格納されたハズレ演出選択用乱数バッファ、ステップＡＫＳ２１２により乱数ＭＲ３－３の値が格納された変動パターン種別選択用乱数バッファ、ステップＡＫＳ２１４により乱数ＭＲ３－４の値が格納された変動パターン用乱数バッファを含んで構成される。ステップＡＫＳ２１５では、特別図柄判定用乱数バッファのアドレスを転送元にセットし、乱数バッファのバッファサイズに対応する値を転送回数にセットする。なお、転送先となる特別図柄判定用バッファアドレスは、ステップＡＫＳ２０５によりセットされている。これらの設定にもとづいて、ブロック転送命令を実行することにより、乱数バッファに一時記憶された各乱数の値を、第１保留記憶用バッファまたは第２保留記憶用バッファにおいて、新たな保留情報として記憶させることができる。

【１８５４】

ステップＡＫＳ２１５により新たな記憶情報を記憶させると、入賞時演出条件成立の有無を判定する（ステップＡＫＳ２１６）。入賞時演出条件は、先読み演出を実行可能にする条件として、予め設定されていればよい。例えば始動口入賞指定値が「２」である場合に、入賞時演出条件の成立ありと判定される。また、始動口入賞指定値が「１」である場合に、時短状態ではないことに対応して時短機能フラグが「０」であるとともに、小当り遊技状態または大当り遊技状態ではないことに対応して特別図柄プロセスコードが０３［Ｈ］未満である場合に、入賞時演出条件の成立ありと判定される。入賞時演出条件の成立ありと判定された場合に（ステップＡＫＳ２１６；Ｙｅｓ）、入賞時演出処理P_GAME_CHKを実行する（ステップＡＫＳ２１７）。入賞時演出処理P_GAME_CHKは、特別図柄の当り判定を含み、判定結果に対応した演出指定値の選択などを行い、入賞時演出コマンドを送信可能にする。

【１８５５】

ステップＡＫＳ２１６に対応して入賞時演出条件の成立なしと判定された場合や（ステップＡＫＳ２１６；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ２１７による入賞時演出処理を実行した後には、ポインタを設定するための転送命令により、演出記憶情報指定コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２１８）。演出記憶情報指定コマンド送信テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理P_COM_SETを実行することで（ステップＡＫＳ２１９）、始動入賞時コマンドとして、第１演出記憶情報指定コマンドまたは第２演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第１演出記憶情報指定コマンドは、第１始動口入賞記憶カウンタの計数値が示す第１保留記憶数を指定する演出制御コマンドである。第２演出記憶情報指定コマンドは、第２始動口入賞記憶カウンタの計数値

が示す第２保留記憶数を指定する演出制御コマンドである。このように、ステップＡＫＳ２１９のコマンドセット処理P_COM_SETにより、始動入賞時コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信することができる。

【１８５６】

ステップＡＫＳ２１９の次に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２２０）。始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタのアドレスである。このように、アドレスがセットされた始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、１加算するように更新する（ステップＡＫＳ２２１）。また、レジスタやポインタを設定するための複合転送命令などにより、始動口入賞バッファ記憶カウンタに対応してポインタを更新する（ステップＡＫＳ２２２）。例えば、ステップＡＫＳ２２１による更新後の始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタにロードするとともに、ポインタの格納値を１加算するように更新することで、始動口入賞バッファの先頭アドレスを示す値がポインタに格納される。さらに、ロードした始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、ポインタの格納値に加算することで、始動口入賞バッファにおいて更新対象となるバッファ番号の格納領域を特定可能にする。

【１８５７】

ステップＡＫＳ２２２によりポインタを更新すると、始動口入賞指定値をロードする（ステップＡＫＳ２２３）。始動口入賞指定値は、特別図柄プロセス処理P_TPROCによりセットされた第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルに対応して、第１始動入賞を示す「１」または第２始動入賞を示す「２」を設定可能である。ステップＡＫＳ２２３では、第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルからテーブルデータを読み出すための転送命令により、始動口入賞指定値を取得可能にする。こうして取得された始動口入賞指定値は、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、始動口入賞バッファにストアされ（ステップＡＫＳ２２４）、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが終了する。

【１８５８】

図２８３－１７は、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONでは、図２７９に示された特別図柄プロセス処理P_TPROCのステップＳ１０２によりセットされた第１始動口入賞テーブルまたはステップＳ１０６によりセットされた第２始動口入賞テーブルを用いて、各種設定や制御が行われる。そして、例えばステップＡＫＳ２０４により計数値を更新可能な第１始動口入賞記憶カウンタや第２始動口入賞記憶カウンタは、特別図柄制御データエリアに設けられ、第１保留記憶数や第２保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。ＡＫＳ２２１により計数値を更新可能な始動口入賞バッファ記憶カウンタや、ＡＫＳ２２４により始動口入賞指定値がストアされる始動口入賞バッファは、始動口入賞バッファエリアに設けられ、第１始動入賞と第２始動入賞との合計回数や発生順序を記憶可能である。また、ステップＡＫＳ２１９のコマンドセット処理P_COM_SETでは、ステップＡＫＳ２１８によりアドレスをセットした第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルまたは第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルが用いられる。

【１８５９】

このように、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブル、特別図柄制御データエリアに設けられた第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタ、始動口入賞バッファエリアに設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタや始動口入賞バッファ、第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルまたは第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

【１８６０】

図２８３－１７（Ａ１）は、第１始動口入賞テーブルの構成例ＡＫＴ２１を示している

。構成例ＡＫＴ２１の第１始動口入賞テーブルは、第１始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスと、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「０」の下位アドレスと、第１特別図柄判定用バッファ番号「１」の下位アドレスと、第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスと、始動口入賞指定値「１」と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。

【１８６１】

第１始動口入賞記憶カウンタは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、第１保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「０」は、機能制御レジスタエリアに設けられたレジスタ番号「０」のＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタであり、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ０が生成可能な特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得されて記憶可能である。第１特別図柄判定用バッファ番号「１」は、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「１」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１特別図柄判定用バッファである。第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、第１保留記憶数を指定する第１演出記憶情報指定コマンドを送信するときに用いられる。始動口入賞指定値「１」は、第１始動入賞が発生したことを特定可能に示す指定値である。

【１８６２】

図２８３－１７（Ａ２）は、第２始動口入賞テーブルの構成例ＡＫＴ２２を示している。構成例ＡＫＴ２２の第２始動口入賞テーブルは、第２始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスと、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「１」の下位アドレスと、第２特別図柄判定用バッファ番号「１」の下位アドレスと、第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスと、始動口入賞指定値「２」と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。

【１８６３】

第２始動口入賞記憶カウンタは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、第２保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「１」は、機能制御レジスタエリアに設けられたレジスタ番号「１」のＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタであり、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ０が生成可能な特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得されて記憶可能である。第２特別図柄判定用バッファ番号「１」は、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「１」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２特別図柄判定用バッファである。第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、第２保留記憶数を指定する第２演出記憶情報指定コマンドを送信するときに用いられる。始動口入賞指定値「２」は、第２始動入賞が発生したことを特定可能に示す指定値である。

【１８６４】

図２８３－１７（Ｂ１）は、特別図柄制御データエリアの構成例ＡＫＢ２１を示している。構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアは、特別図柄の可変表示である特図ゲームや、その表示結果にもとづいて制御可能な小当り遊技状態および大当り遊技状態など、特別図柄プロセス処理P_TPROCによる制御に関する各種データを記憶可能である。この特別図柄制御データエリアは、アドレスＦ０３０［Ｈ］の特別図柄プロセスタイマと、アドレスＦ０３２［Ｈ］の当りフラグと、アドレスＦ０３３［Ｈ］の特別図柄プロセスコードと、アドレスＦ０３４［Ｈ］の第１始動口入賞記憶カウンタと、アドレスＦ０３５［Ｈ］の大当り図柄判定バッファと、アドレスＦ０３６［Ｈ］の小当り図柄判定バッファと、アドレスＦ０３７［Ｈ］の大入賞口入賞個数カウンタと、アドレスＦ０３８［Ｈ］の大入賞口開放回数カウンタと、アドレスＦ０３９［Ｈ］の大入賞口開放パターンタイマと、アドレスＦ０３Ｂ［Ｈ］の大入賞口開放パターンテーブルポインタと、アドレスＦ０３Ｄ［Ｈ］のデモ表示フラグと、アドレスＦ０９９［Ｈ］の第２始動口入賞記憶カウンタと、を含んでいる。

【１８６５】
特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理P_TPROCによる制御時間に対応した計時値を格納可能である。特別図柄プロセスコードは、特別図柄プロセス処理P_TPROCにおいて選択される処理を指定可能である。第１始動口入賞記憶カウンタは、第１保留記憶数に対応した計数値を記憶可能である。大当り図柄判定バッファは、大当り図柄指定値に対応するデータを格納可能である。大当り図柄指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「大当り」の場合に表示される確定特別図柄に対応した指定値であり、大当り遊技状態の種類を設定可能にする。小当り図柄判定バッファは、小当り図柄指定値に対応するデータを格納可能である。小当り図柄指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「小当り」の場合に表示される確定特別図柄に対応した指定値であり、小当り遊技状態の酒類を設定可能にする。大入賞口入賞個数カウンタは、特別可変入賞球装置５０が形成する大入賞口を通過した遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。大入賞口開放回数カウンタは、小当り遊技状態や大当り遊技状態における大入賞口の開放回数に対応した計数値を記憶可能である。大入賞口開放パターンタイマは、小当り遊技状態や大当り遊技状態において大入賞口を開放状態に制御する残り時間に対応した計時値を格納可能である。大入賞口開放パターンテーブルポインタは、大入賞口の開放時間が設定される大入賞口開放パターンテーブルの記憶アドレスを指定可能である。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であるか否かに対応して、オン状態またはオフ状態に対応したフラグ値を記憶可能である。第２始動口入賞記憶カウンタは、第２保留記憶数に対応した計数値を記憶可能である。
【１８６６】
図２８３－１７（Ｂ２）は、始動口入賞バッファエリアの構成例ＡＫＢ２２を示している。構成例ＡＫＢ２２の始動口入賞バッファエリアは、遊技球が第１始動入賞口や第２始動入賞口に進入して発生する第１始動入賞や第２始動入賞に関する各種データを記憶可能である。この始動口入賞バッファエリアは、アドレスＦ０ＢＡ［Ｈ］の始動口入賞バッファ記憶カウンタと、アドレスＦ０ＢＢ［Ｈ］～Ｆ０Ｃ３［Ｈ］の始動口入賞バッファ番号「０」～「８」と、を含んでいる。
【１８６７】
始動口入賞バッファ記憶カウンタは、始動口入賞バッファエリアに有効な始動口入賞指定値が記憶されている個数に対応した計数値を記憶可能である。したがって、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値は、第１始動入賞と第２始動入賞との合計回数を示す。始動口入賞バッファ番号「０」～「８」は、バッファ番号「０」～「８」が割り当てられた始動口入賞バッファであり、第１始動入賞と第２始動入賞とが発生した順に始動口入賞指定値を記憶可能である。これにより、始動口入賞バッファの記憶情報は、第１始動入賞と第２始動入賞との発生順序を示す。
【１８６８】
図２８３－１７（Ｃ１）は、第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの構成例ＡＫＴ２３を示している。構成例ＡＫＴ２３の第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、第１演出記憶情報指定コマンド上位バイトと、第１始動口入賞記憶カウンタ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップＡＫＳ２１９のコマンドセット処理P_COM_SETは、第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いた場合に、第１演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第１演出記憶情報指定コマンドは、第１始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応した下位バイトを設定可能である。このような第１演出記憶情報指定コマンドを送信することにより、演出制御基板１２に対して第１保留記憶数を通知することができる。
【１８６９】
図２８３－１７（Ｃ２）は、第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの構成例ＡＫＴ２４を示している。構成例ＡＫＴ２４の第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、第２演出記憶情報指定コマンド上位バイトと、第２始動口入賞記憶カウンタ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップＡＫＳ２１９のコ

マンドセット処理P_COM_SETは、第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いた場合に、第２演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第２演出記憶情報指定コマンドは、第２始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応した下位バイトを設定可能である。このような第２演出記憶情報指定コマンドを送信することにより、演出制御基板１２に対して第２保留記憶数を通知することができる。

【１８７０】

図２８３－１６に示された始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップＡＫＳ２０９によりロードしたＲＬ２ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップＡＫＳ２１０によりハズレ演出選択用乱数バッファにストアすることにより、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２について、その値を示す数値データが抽出可能になる。また、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップＡＫＳ２１１によりロードしたＲＳ１ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップＡＫＳ２１２により変動パターン種別選択用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３について、その値を示す数値データが抽出可能になる。さらに、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップＡＫＳ２１３によりロードしたＲＳ２ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップＡＫＳ２１４により変動パターン用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４について、その値を示す数値データが抽出可能になる。ここで、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を第１乱数値とし、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を第２乱数とし、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４を第３乱数値とした場合に、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは始動入賞の発生に対応して実行されるので、第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値とで、始動入賞の発生という、共通となる抽出条件の成立により抽出可能になる。ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２は１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な遊技用乱数に含まれ、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３および変動パターン用の乱数ＭＲ３－４は８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な遊技用乱数に含まれ、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。そして、乱数ＭＲ３－２の更新速度は４６９［回／ｍｓ］であるのに対し、乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４の更新速度は９３８［回／ｍｓ］である。すなわち、乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４の更新速度は、乱数ＭＲ３－２の更新速度の整数倍である２倍となっている。乱数ＭＲ３－２の更新範囲は「０」～「６５５１８」であり、乱数ＭＲ３－３の更新範囲は「０」～「２４０」であり、乱数ＭＲ３－４の更新範囲は「０」～「２５０」なので、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。このように、第２乱数値および第３乱数値の更新速度が、第１乱数値の更新速度の整数倍となる場合に、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。これにより、第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１８７１】

図２８３－１８は、特別図柄通常処理P_TNORMALの一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理P_TNORMALは、図２７９に示された特別図柄プロセス処理P_TPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップＳ１１０によりロードされた特別図柄プロセスコードが００［Ｈ］である場合に、ステップＳ１１２にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、特別図柄通常処理P_TNORMALを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２４１）。始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタのアドレスである。このように、アドレスがセットされた始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２４２）。例えば、ポインタが指すアドレスの記憶データが「０」に対応した００［Ｈ］であるか否かに対応して処理を分岐させる演算ジャンプ命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「０」である場合と「０」以外である場合とで、異なる処理内容を実行可能にする。

【１８７２】

ステップＡＫＳ２４２に対応して始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「０」ではない場合に（ステップＡＫＳ２４２；Ｎｏ）、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を１減算するように更新する（ステップＡＫＳ２４３）。また、始動口入賞バッファのシフト用ブロック転送を行う（ステップＡＫＳ２４４）。ステップＡＫＳ２４４では、転送先アドレスを始動口入賞バッファ番号「０」の下位アドレスＢＢ［Ｈ］に、転送元アドレスを始動口入賞バッファ番号「１」の下位アドレスＢＣ［Ｈ］に、転送回数を始動口入賞バッファのバッファサイズである「８」に、それぞれ設定する。その後に、ブロック転送命令を実行することにより、始動口入賞バッファにおける記憶内容を、１単位ずつ前のバッファに転送してシフトさせればよい。そして、始動口入賞バッファ番号「８」の記憶領域を、クリアすることにより初期化すればよい。

【１８７３】

ステップＡＫＳ２４４の次に、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第２特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２４５）。第２特別図柄判定制御テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第２特別図柄判定制御テーブルのアドレスである。このときに、始動口入賞チェック処理を実行することにより、始動口入賞指定値が「１」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２４６）。例えば、始動口入賞チェック処理では、始動口入賞指定値が「１」である場合にゼロフラグがオン状態となり、始動口入賞指定値が「２」である場合にゼロフラグがオフ状態となる。このような始動口入賞チェック処理が実行された後に、ゼロフラグがオフ状態であるか否かに対応して処理を分岐させるジャンプ命令により、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とで、異なる処理内容を実行可能にする。

【１８７４】

ステップＡＫＳ２４６に対応して始動口入賞指定値が「１」である場合に（ステップＡＫＳ２４６；Ｙｅｓ）、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第１特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２４７）。第１特別図柄判定制御テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１特別図柄判定制御テーブルのアドレスである。ステップＡＫＳ２４７では、テーブルポインタを設定するための転送命令により、テーブルポインタの値を上書き設定する。このように、特別図柄通常処理P_TNORMALでは、ステップＡＫＳ２４５により第２特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットした後に、ステップＡＫＳ２４６において始動口入賞指定値が「１」に対応して、ステップＡＫＳ２４７により第１特別図柄判定制御テーブルアドレスを上書き設定により設定し直す。これにより、第２特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第１特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に必要なプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。また、第２特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第１特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令としてのジャンプ命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【１８７５】

ステップＡＫＳ２４６に対応して始動口入賞指定値が「２」であり「１」ではない場合や（ステップＡＫＳ２４６；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ２４７の後に、特別図柄判定処理P_TDECISIONを実行するとともに（ステップＡＫＳ２４８）、変動パターン設定処理P_TPATSETを実行してから（ステップＡＫＳ２４９）、特別図柄通常処理が終了する。

【１８７６】

ステップＡＫＳ２４２に対応して始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「０」である場合に（ステップＡＫＳ２４２；Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２５０）。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であることを示すフラグである。デモ表示フラグがオンである場合に（ステップＡＫＳ２５０；Ｙｅｓ）、特別図柄通常処理が終了する。これに対し、デモ表示フラグがオフである場合に（ステップＡＫＳ２５０；Ｎｏ）、デモ表示フラグを設定するための転送命令により、デモ表示中指定値である０１［Ｈ］をデモ表示フラグにストアする（ステップＡ

ＫＳ２５１）。これにより、デモ表示フラグがオン状態に設定される。また、ポインタを設定するための転送命令により、待機時コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２５２）。待機時コマンド送信テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された待機時コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理P_COM_SETを実行してから（ステップＡＫＳ２５３）、特別図柄通常処理が終了する。

【１８７７】

図２８３－１９は、特別図柄通常処理P_TNORMALに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄通常処理P_TNORMALでは、ステップＡＫＳ２４５によりアドレスをセットした第２特別図柄判定制御テーブルまたはステップＡＫＳ２４７によりアドレスをセットした第１特別図柄判定制御テーブルを用いて、ステップＡＫＳ２４８の特別図柄判定処理が実行される。また、ステップＡＫＳ２５３のコマンドセット処理P_COM_SETでは、ステップＡＫＳ２５２によりアドレスをセットした待機時コマンド送信テーブルが用いられる。このように、特別図柄通常処理P_TNORMALは、第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルや待機時コマンド送信テーブルを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

【１８７８】

図２８３－１９（Ａ１）は、第１特別図柄判定制御テーブルの構成例ＡＫＴ３１を示している。構成例ＡＫＴ３１の第１特別図柄判定制御テーブルは、第１特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスと、第１特別図柄判定用バッファ番号「０」の下位アドレスと、第１当り図柄用バッファ番号「０」の下位アドレスと、第１特別図柄バッファの下位アドレスと、第１特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。第１特別図柄バッファシフト制御テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、第１特別図柄保留バッファの記憶内容をシフトさせるときに用いられる。第１特別図柄判定用バッファ番号「０」は、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１特別図柄判定用バッファである。第１当り図柄用バッファ番号「０」は、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１当り図柄用バッファである。第１特別図柄バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄に対応する特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第１特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、特別図柄判定処理P_TDECISIONの終了に対応してデータを初期化するときに用いられる。

【１８７９】

図２８３－１９（Ａ２）は、第２特別図柄判定制御テーブルの構成例ＡＫＴ３２を示している。構成例ＡＫＴ３２の第２特別図柄判定制御テーブルは、第２特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスと、第２特別図柄判定用バッファ番号「０」の下位アドレスと、第２当り図柄用バッファ番号「０」の下位アドレスと、第２特別図柄バッファの下位アドレスと、第２特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。第２特別図柄バッファシフト制御テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、第２特別図柄保留バッファの記憶内容をシフトさせるときに用いられる。第２特別図柄判定用バッファ番号「０」は、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２特別図柄判定用バッファである。第２当り図柄用バッファ番号「０」は、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２当り図柄用バッファである。第２特別図柄バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄に対応する特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第２特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、特別図柄判定処理P_TDECISIONの終了に対応してデータを初期化するときに用いられる。

【１８８０】
図２８３－１９（Ｂ）は、待機時コマンド送信テーブルＡＫＴ３３の構成例ＡＫＴ３３を示している。構成例ＡＫＴ３３の待機時コマンド送信テーブルは、処理数と、第２特定回数指定コマンド上位バイトと、特定回数コマンドバッファ参照指定値と、背景色指定コマンド上位バイトと、特別図柄状態指定コード参照指定値と、客待ちデモコマンド上位バイトと、客待ちデモコマンド下位バイトと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップＡＫＳ２５３のコマンドセット処理P_COM_SETは、構成例ＡＫＴ３３の待機時コマンド送信テーブルを用いて、第２特定回数指定コマンド、背景色指定コマンド、客待ちデモコマンドを、それぞれ送信可能にする。第２特定回数指定コマンドは、特定回数コマンドバッファの格納値に対応した下位バイトを設定可能である。背景色指定コマンドは、特別図柄状態指定コードに対応した下位バイトを設定可能である。客待ちデモコマンドは、固定値０３［Ｈ］を用いた下位バイトを設定可能である。
【１８８１】
図２８３－２０は、特別図柄判定処理P_TDECISIONの一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理P_TDECISIONは、図２８３－１８に示された特別図柄通常処理P_TNORMALから呼出可能な処理に含まれ、特別図柄の可変表示を開始する場合に、ステップＡＫＳ２４８にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、特別図柄判定処理P_TDECISIONを実行した場合、ポインタを設定するための転送命令により、特別図柄バッファシフト制御テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３０１）。特別図柄バッファシフト制御テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１特別図柄バッファシフト制御テーブルまたは第２特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスである。ステップＡＫＳ３０１では、特別図柄通常処理P_TNORMALによりセットされた第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、第１特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第１特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレス１３Ｃ２［Ｈ］を示す値がポインタにセットされる。また、第２特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第２特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレス１３Ｃ８［Ｈ］を示す値がポインタにセットされる。
【１８８２】
ステップＡＫＳ３０１に続いて、特別図柄バッファシフト処理P_TBUFSHIFTが実行される（ステップＡＫＳ３０２）。ステップＡＫＳ３０２の特別図柄バッファシフト処理P_TBUFSHIFTは、ステップＡＫＳ３０１によりアドレスがセットされた第１特別図柄バッファシフト制御テーブルまたは第２特別図柄バッファシフト制御テーブルを用いて、第１特別図柄保留バッファまたは第２特別図柄保留バッファの記憶内容をシフト可能である。例えば、転送先アドレス、転送元アドレス、転送回数を設定した後に、ブロック転送命令を実行することにより、第１特別図柄バッファの第１保留記憶用バッファや第２特別図柄バッファの第２保留記憶用バッファにおける記憶内容を、１単位ずつ前のバッファに転送してシフトさせればよい。
【１８８３】
ステップＡＫＳ３０２の次に、バッファ番号「０」の特別図柄判定用バッファをロードする（ステップＡＫＳ３０３）。バッファ番号「０」の特別図柄判定用バッファは、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１特別図柄判定用バッファ、または、第２特別図柄判定用バッファである。ステップＡＫＳ３０３では、特別図柄通常処理P_TNORMALによりセットされた第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに対応して、第１特別図柄保留バッファまたは第２特別図柄保留バッファから、特別図柄判定用バッファの格納値を読出可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスＦ０［Ｈ］を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに記憶された第１特別図柄判定用バッファ番号「０」または第２特別図柄判定用バッファ番号「０」の下位アドレスを、転送命

令によりポインタの下位バイトに設定した後に、ポインタの指す遊技ワーク領域におけるアドレスの記憶データを読み出すことで、バッファ番号「０」の特別図柄判定用バッファに記憶された特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１を読出可能であればよい。

【１８８４】

ステップＡＫＳ３０３の後に、特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKが実行される（ステップＡＫＳ３０４）。ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKは、ステップＡＫＳ３０３により読み出された特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を大当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを判定可能である。特図表示結果を「大当り」とするか否かの判定は、特別図柄大当り判定とも称し、有利状態としての大当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄大当り判定において特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた場合に、大当り指定値となる０１［Ｈ］が、当りフラグにストアされる。当りフラグは、図２８３－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３２［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理は、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、当りフラグに大当り指定値を格納可能にすればよい。なお、当りフラグは、ステップＡＫＳ３０４における特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKの開始に対応して実行されるクリア命令により、初期値となる００［Ｈ］を設定可能であればよい。

【１８８５】

ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKとともに、特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKが実行される（ステップＡＫＳ３０５）。ステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKは、ステップＡＫＳ３０３により特別図柄判定用バッファをロードすることで読み出された特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を小当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「小当り」とするか否かを判定可能である。特図表示結果を「小当り」とするか否かの判定は、特別図柄小当り判定とも称し、所定状態としての小当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄小当り判定において特図表示結果を「小当り」とする判定がなされた場合に、小当り指定値となる０２［Ｈ］が、当りフラグにストアされる。ステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、当りフラグに小当り指定値を格納可能にすればよい。

【１８８６】

ステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKにおいて、小当り判定値は、大当り判定値とは異なる範囲に含まれているので、特別図柄大当り判定により特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた後に、特別図柄小当り判定により特図表示結果を「小当り」とする判定がなされることはない。ただし、例えばエラー発生などにより、特別図柄大当り判定により特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた後に、特別図柄小当り判定により特図表示結果を「小当り」とする判定がなされ場合は、当りフラグに小当り指定値がストアされることになる。したがって、特別図柄大当り判定により特図表示結果を「大当り」とする判定と、特別図柄小当り判定により特図表示結果を「小当り」とする判定とが競合した場合に、小当り遊技状態よりも有利度が高い大当り遊技状態に制御されないように、判定処理の不具合による不正行為を防止して、適切な遊技の制御が可能になる。

【１８８７】

ステップＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKを実行すると、バッファ番号「０」の当り図柄用バッファをロードする（ステップＡＫＳ３０６）。バッファ番号「０」の当り図柄用バッファは、第１特別図柄バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１当り図柄用バッファ、または、第２特別図柄バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２当り図柄用バッファである。ステップＡＫＳ３０６では、特別図柄通常処理P_TNORMALによりアドレス

がセットされた第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに対応して、第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファから、当り図柄用バッファの格納値を読出可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスＦ０［Ｈ］を、転送命令によりバッファポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに記憶された特別図柄判定用バッファの下位アドレスを、転送命令によりバッファポインタの下位バイトに設定した後に、バッファポインタの指す遊技ワーク領域におけるアドレスの記憶データを読み出すことで、バッファ番号「０」の当り図柄用バッファに記憶された当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を読出可能であればよい。

【１８８８】

ステップＡＫＳ３０６の後に、特別図柄バッファ下位アドレスをロードする（ステップＡＫＳ３０７）。特別図柄バッファ下位アドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファのアドレスである。ステップＡＫＳ３０７では、特別図柄通常処理P_TNORMALによりアドレスがセットされた第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに対応して、異なる下位アドレスを指定可能である。例えば、第１特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第１特別図柄バッファの下位アドレスＢ８［Ｈ］を示す値がバッファポインタの下位バイトにセットされる。また、第２特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第２特別図柄バッファの下位アドレスＢ９［Ｈ］を示す値がバッファポインタの下位バイトにセットされる。バッファポインタの上位バイトには、ステップＡＫＳ３０６により、遊技ワーク領域の上位アドレスＦ０［Ｈ］が既に格納されている。

【１８８９】

ステップＡＫＳ３０７に続いて、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETが実行される（ステップＡＫＳ３０８）。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETは、特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄を決定可能にして、決定結果に対応する特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファに格納可能である。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETの次に、特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３０９）。特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルまたは第２特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスである。ステップＡＫＳ３０９では、特別図柄通常処理P_TNORMALによりアドレスがセットされた第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、第１特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第１特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス１２ＢＢ［Ｈ］を示す値がポインタにセットされる。また、第２特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第２特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス１２Ｃ０［Ｈ］を示す値がポインタにセットされる。

【１８９０】

ステップＡＫＳ３０９の次に、データセット処理P_DATASETを実行して（ステップＡＫＳ３１０）、特別図柄判定処理P_TDECISIONが終了する。ステップＡＫＳ３１０のデータセット処理P_DATASETは、ステップＡＫＳ３０９によりアドレスがセットされた特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルを用いて、バッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファまたは第２保留記憶用バッファにおいて、特別図柄判定用バッファと当り図柄用バッファとを、クリアすることにより初期化可能にする。例えば、第１特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルがセットされた場合に、第１特別図柄保留バッファに含まれるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファにおいて、第１特別図柄判定用バッファと第１当り図柄用バッファとが、初期化される。また、第２特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルがセットされた場合に、第２特別図柄保留バッファに含まれるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファにおいて、第２特別図柄判定用バッファと第２当り図柄用バッファとが、初期化される。

【１８９１】

図２８３－２１は、特別図柄判定処理P_TDECISIONに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄判定処理P_TDECISIONでは、ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKやステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKにより、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１を用いて、特別図柄の可変表示における表示結果を、「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否かが、可変表示の開始に対応して判定される。また、ステップＡＫＳ３０８の特別図柄情報設定処理P_TZU_SETでは、ステップＡＫＳ３０７により下位アドレスをロードした特別図柄バッファが用いられる。このように、特別図柄判定処理P_TDECISIONは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１や特別図柄バッファを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

【１８９２】

図２８３－２１（Ａ）は、ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKやステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKによる特別図柄判定例ＡＫＣ０１を示している。ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値が大当り判定範囲内であるか否かを判定するために、大当り判定値との比較演算を実行可能にする。大当り判定値は、大当り下限判定値と、大当り上限判定値と、を含む。そして、大当り下限判定値から乱数ＭＲ１－１の値を減算した場合に、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は大当り下限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は大当り下限判定値を超える値である。乱数ＭＲ１－１の値が大当り下限判定値以下の値であれば、大当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKを終了することで特別図柄判定処理P_TDECISIONにリターンする。これに対し、乱数ＭＲ１－１の値が大当り下限判定値を超える値である場合に、大当り上限判定値から乱数ＭＲ１－１の値を減算する。このとき、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は大当り上限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は大当り上限判定値を超える値である。そこで、乱数ＭＲ１－１の値が大当り上限判定値以下の値であれば、大当り判定範囲内であることに対応して、大当り指定値となる０１［Ｈ］を当りフラグにストアする。乱数ＭＲ１－１の値が大当り上限判定値を超える値であれば、大当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKを終了することで特別図柄判定処理P_TDECISIONにリターンする。

【１８９３】

一例として、大当り下限判定値は「６００００」となり、大当り上限判定値は「６０２８５」となるように、予め設定されていればよい。これにより、特別図柄判定例ＡＫＣ０１のように、始動口入賞指定値が「１」と「２」とに対応して、乱数ＭＲ１－１の値が「６０００１」から「６０２８５」までの大当り判定範囲内である場合に、特図表示結果についての判定結果が「大当り」となる。

【１８９４】

ステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値が小当り判定範囲内であるか否かを判定するために、小当り判定値との比較演算を実行可能にする。小当り判定値は、小当り下限判定値と、小当り上限判定値と、を含む。そして、小当り下限判定値から乱数ＭＲ１－１の値を減算した場合に、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は小当り下限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は小当り下限判定値を超える値である。乱数ＭＲ１－１の値が小当り下限判定値以下の値であれば、小当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKを終了することで特別図柄判定処理P_TDECISIONにリターンする。これに対し、乱数ＭＲ１－１の値が小当り下限判定値を超える値である場合に、小当り上限判定値から乱数ＭＲ１－１の値を減算する。このとき、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は小当り上限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数ＭＲ１－１の値

は小当り上限判定値を超える値である。そこで、乱数ＭＲ１－１の値が小当り上限判定値以下の値であれば、小当り判定範囲内であることに対応して、小当り指定値となる０２［Ｈ］を当りフラグにストアする。乱数ＭＲ１－１の値が小当り上限判定値を超える値であれば、小当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKを終了することで特別図柄判定処理P_TDECISIONにリターンする。小当り上限判定値は、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とに対応して、異なる値が設定されてもよい。

【１８９５】

一例として、小当り下限判定値は、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とで共通の「２１０００」となるように、予め設定されていればよい。また、小当り上限判定値は、始動口入賞判定値が「１」である場合に「２１２８５」となり、始動口入賞指定値が「２」である場合に「２９２８２」となるように、予め設定されていればよい。これにより、特別図柄判定例ＡＫＣ０１のように、始動口入賞指定値が「１」に対応して、乱数ＭＲ１－１の値が「２１００１」から「２１２８５」までの小当り判定範囲内である場合と、始動口入賞指定値が「２」に対応して、乱数ＭＲ１－１の値が「２１００１」から「２９２８２」までの小当り判定範囲内である場合に、特図表示結果についての判定結果が「小当り」となる。

【１８９６】

図２８３－２１（Ｂ）は、特別図柄バッファエリアの構成例ＡＫＢ３１を示している。構成例ＡＫＢ３１の特別図柄バッファエリアは、特別図柄の表示結果として停止表示される確定特別図柄に対応して、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。この特別図柄バッファエリアは、アドレスＦ０Ｂ８［Ｈ］の第１特別図柄バッファと、アドレスＦ０Ｂ９［Ｈ］の第２特別図柄バッファと、を含んでいる。第１特別図柄バッファは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが実行される場合に、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第２特別図柄バッファは、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが実行される場合に、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。特別図柄パターン指定値は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特別図柄の可変表示における表示結果となる確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値であり、大当り特別図柄パターン指定値と小当り特別図柄パターン指定値とを含む。大当り特別図柄パターン指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「大当り」の場合に、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により表示される確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値である。小当り特別図柄パターン指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「小当り」の場合に、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により表示される確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値である。

【１８９７】

図２８３－２２は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETの一例を示すフローチャートである。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETは、図２８３－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKやステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_LITTLE_CHKが実行された後に、ステップＡＫＳ３０８にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETを実行した場合、当りフラグをロードする（ステップＡＫＳ３２１）。当りフラグは、図２８３－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３２［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３２１では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、当りフラグをロードすればよい。そして、当りフラグと、大当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが大当り指定値ではないことを確認する（ステップＡＫＳ３２２）。

【１８９８】

ステップＡＫＳ３２２に対応して当りフラグが大当り指定値である場合に（ステップＡＫＳ３２２；Ｎｏ）、バッファ番号「０」の当り図柄用バッファをセットする（ステップ

ＡＫＳ３２３）。バッファ番号「０」の当り図柄用バッファは、その格納値が図２８３－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０６によりロードされている。このロード内容を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。このようにセットされたバッファ番号「０」の当り図柄用バッファについて、その格納値を特別図柄バッファにストアする（ステップＡＫＳ３２４）。特別図柄バッファは、図２８３－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０７により下位アドレスがロードされた第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファである。これにより、バッファ番号「０」の当り図柄用バッファに格納された当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、その乱数値を示す数値データが第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファに格納される。したがって、乱数ＭＲ１－２の値を示す数値データは、特図表示結果が「大当り」の場合に確定特別図柄が大当り図柄である特別図柄に対応して、大当り特別図柄パターン指定値として使用可能である。

【１８９９】

ステップＡＫＳ３２４に続いて、バッファ番号「０」の始動口入賞バッファを、始動口入賞指定値にロードする（ステップＡＫＳ３２５）。バッファ番号「０」の始動口入賞バッファは、図２８３－１７（Ｂ２）に示された構成例ＡＫＢ２２の始動口入賞バッファエリアに設けられ、アドレスＦ０ＢＢ［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３２５では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「０」の始動口入賞バッファをロードすればよい。

【１９００】

ステップＡＫＳ３２５の後に、大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUが実行される（ステップＡＫＳ３２６）。大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUは、ステップＡＫＳ３２５によりロードされた始動口入賞指定値や、図２８３－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０６によりロードされた当り図柄用バッファの格納値などを用いて、大当り図柄指定値を決定可能にして、決定結果に対応する大当り情報設定用データを設定可能である。大当り情報設定用データは、大当り演出指定値と、ファンファーレ表示指定値と、大当り終了表示指定値と、を示すデータである。このような大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUにより決定された大当り図柄指定値を、大当り図柄判定バッファにストアする（ステップＡＫＳ３２７）。大当り図柄判定バッファは、図２８３－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３５［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３２７では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、大当り図柄指定値をストアすればよい。

【１９０１】

ステップＡＫＳ３２７の次に、大当り情報設定用データを転送する（ステップＡＫＳ３２８）。この場合に、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された大当り情報設定用テーブルにおいて、大当り図柄指定値の決定結果に対応する大当り情報設定用データの記憶アドレスが、転送元を指定するポインタにセットされる。また、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた演出図柄情報バッファのアドレスが、転送先を指定するバッファポインタにセットされる。さらに、大当り情報設定用データのデータサイズが、転送回数にセットされる。その後、ブロック転送命令により、大当り情報設定用テーブルから読み出した大当り情報設定用データを、演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファへと、転送して格納すればよい。このときに、変動コマンド指定バッファの設定を行う（ステップＡＫＳ３２９）。変動コマンド指定バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域にて大当り終了表示バッファの次アドレスに設けられ、ステップＡＫＳ３２７のブロック転送命令により更新された転送先のアドレスを用いて、格納値を設定可能である。例えば、特図表示結果が「大当り」に決定されたことに対応する変動コマンド指定値である０１［Ｈ］を、変動コマンド指定バッファの格納値として設定すればよい

。なお、大当り遊技状態の終了後における演出状態や、演出図柄情報バッファの格納値などに対応して、変動コマンド指定バッファをクリアすることで、その格納値が００［Ｈ］に初期化される場合があってもよい。

【１９０２】

ステップＡＫＳ３２９により変動コマンド指定バッファを設定すると、大入賞口開放回数最大値バッファの設定を行う（ステップＡＫＳ３３０）。大入賞口開放回数最大値バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域にて変動コマンド指定バッファの次アドレスに設けられ、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態に制御する開放回数の最大値を格納可能である。ステップＡＫＳ３３０では、ステップＡＫＳ３２６の大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUにより決定された大当り図柄指定値と、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された大入賞口開放回数最大値テーブルと、を用いて大入賞口開放回数最大値を決定可能である。このとき決定された大入賞口開放回数最大値に対応する格納値を、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、大入賞口開放回数最大値バッファにストアすればよい。

【１９０３】

ステップＡＫＳ３２２に対応して当りフラグが大当り指定値ではない場合に（ステップＡＫＳ３２２；Ｙｅｓ）、その当りフラグと、小当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが小当り指定値ではないことを確認する（ステップＡＫＳ３３１）。当りフラグが小当り指定値である場合に（ステップＡＫＳ３３１；Ｎｏ）、小当り特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファにストアする（ステップＡＫＳ３３２）。小当り特別図柄パターン指定値は、バッファ番号「０」の当り図柄用バッファから読み出した格納値に、予め設定された小当り図柄加算値を加算することにより作成されてもよい。また、小当り特別図柄パターン指定値は、大当り特別図柄パターン指定値とは異なる値が予め用意されてもよい。特別図柄バッファは、図２８３－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０７により下位アドレスがロードされた第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファである。ステップＡＫＳ３３２では、小当り図柄加算値などを用いて作成された小当り特別図柄パターン指定値を、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファにストアすればよい。

【１９０４】

ステップＡＫＳ３３２により小当り特別図柄パターン指定値をストアした後に、小当り図柄指定値を決定する（ステップＡＫＳ３３３）。小当り図柄指定値は、図２８３－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０６によりロードされた当り図柄用バッファの格納値と、始動口入賞指定値に対応してセットされる第１小当り状態設定用テーブルまたは第２小当り状態設定用テーブルと、を用いて決定可能である。このとき決定された小当り図柄指定値を、小当り図柄判定バッファにストアする（ステップＡＫＳ３３４）。小当り図柄判定バッファは、図２８３－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３６［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３３４では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、小当り図柄指定値をストアすればよい。

【１９０５】

ステップＡＫＳ３３４の次に、小当り演出指定値を決定する（ステップＡＫＳ３３５）。小当り演出指定値は、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された小当り情報設定用テーブルと、ステップＡＫＳ３３３により決定された小当り図柄指定値と、を用いて決定可能である。このとき決定された小当り演出指定値を、演出図柄情報バッファにストアする（ステップＡＫＳ３３６）。ステップＡＫＳ３３６では、ステップＡＫＳ３３５により決定された小当り演出指定値を、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、演出図柄情報バッファにストアすればよい。

【１９０６】

ステップＡＫＳ３３６により小当り演出指定値をストアすると、小当り情報設定用データを転送する（ステップＡＫＳ３３７）。小当り情報設定用データは、小当りファンファーレ表示指定値と、小当りエンディング表示指定値と、を示すデータである。ステップＡＫＳ３３７では、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された小当り情報設定用テーブルにおいて、小当り演出指定値の決定結果に対応する小当り情報設定用データの記憶アドレスが、転送元を指定するポインタに設定される。また、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた小当りファンファーレ表示バッファのアドレスが、転送先にセットされる。さらに、小当り情報設定用データのデータサイズが、転送回数にセットされる。その後、ブロック転送命令により、小当り情報設定用テーブルから読み出した小当り情報設定用データを、小当りファンファーレ表示バッファ、小当りエンディング表示バッファへと、転送して格納すればよい。

【１９０７】

ステップＡＫＳ３３１に対応して当りフラグが小当り指定値ではない場合に（ステップＡＫＳ３３１；Ｙｅｓ）、ハズレ特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファにストアする（ステップＡＫＳ３３８）。ハズレ特別図柄パターン指定値は、大当り特別図柄パターン指定値や小当り特別図柄パターン指定値とは異なる値が予め用意されていればよい。例えば、ハズレ特別図柄パターン指定値としてＦ１［Ｈ］を設定可能であってもよい。特別図柄バッファは、図２８３－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０７により下位アドレスがロードされた第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファである。ステップＡＫＳ３３８では、予め用意されたハズレ特別図柄パターン指定値を、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファにストアすればよい。

【１９０８】

ステップＡＫＳ３３８に続いて、演出図柄情報バッファをクリアする（ステップＡＫＳ３３９）。演出図柄情報バッファは、特図表示結果が「大当り」や「小当り」の場合に対応した演出指定値を格納可能である。その一方で、特図表示結果が「ハズレ」の場合に対応して、演出図柄情報バッファをクリアすることで、その格納値を００［Ｈ］に初期化する。また、変動コマンド指定バッファをクリアする（ステップＡＫＳ３４０）。

【１９０９】

ステップＡＫＳ３３０、ＡＫＳ３３７、ＡＫＳ３４０の後に、ポインタを設定するための転送命令により、変動開始前コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３４１）。変動開始前コマンド送信テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された変動開始前コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理P_COM_SETを実行してから（ステップＡＫＳ３４２）、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETが終了する。

【１９１０】

図２８３－２３は、大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUの一例を示すフローチャートである。大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUは、図２８３－２２に示された特別図柄情報設定処理P_TZU_SETにおいて呼び出され、ステップＡＫＳ３２２において当りフラグが大当り指定値である場合に、ステップＡＫＳ３２６にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUを実行した場合、ポインタを設定するための転送命令により、第２大当り状態設定用テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ４０１）。第２大当り状態設定用テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第２大当り状態設定用テーブルのアドレスである。

【１９１１】

ステップＡＫＳ４０１に続いて、始動口入賞指定値が「１」ではないことを確認する（ステップＡＫＳ４０２）。始動口入賞指定値は、図２８３－２２に示された特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３２５により、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに格納されている。この始動口入賞指定値が「１」である場合に（ステップＡＫＳ４０２；Ｎ

ｏ）、ポインタを設定するための転送命令により、第１大当り状態設定用テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ４０３）。第１大当り状態設定用テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１大当り状態設定用テーブルのアドレスである。ステップＡＫＳ４０３では、ポインタを設定するための転送命令により、ポインタの値を上書き設定する。このように、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETでは、ステップＡＫＳ４０１により第２大当り状態設定用テーブルアドレスをセットした後に、ステップＡＫＳ４０２において始動口入賞指定値が「１」に対応して、ステップＡＫＳ４０３により第１大当り状態設定用テーブルアドレスを上書き設定により設定し直す。これにより、第２大当り状態設定用テーブルの使用頻度が第１大当り状態設定用テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に必要なプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。また、第２大当り状態設定用テーブルの使用頻度が第１大当り状態設定用テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令としてのジャンプ命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【１９１２】

ステップＡＫＳ４０２に対応して始動口入賞指定値が「２」であり「１」ではない場合や（ステップＡＫＳ４０１；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ４０３の後に、当り図柄用バッファをセットする（ステップＡＫＳ４０４）。当り図柄用バッファは、その格納値が図２８３－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０６によりロードされたバッファ番号「０」の当り図柄用バッファである。このロード内容を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。このようにセットされた当り図柄用バッファの格納値を、ステップＡＫＳ４０１によりセットされた第２大当り状態設定用テーブルまたはステップＡＫＳ４０３によりセットされた第１大当り状態設定用テーブルとともに用いて、第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が実行される（ステップＡＫＳ４０５）。

【１９１３】

第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、テーブル先頭アドレスの記憶データを開始番号データとし、次アドレスの記憶データを処理数データとして、開始番号データを振り分け結果データに初期設定する。その後、比較値としてセットされた数値データと、処理数データの次アドレス以降における記憶データが示す振り分け判定値と、を比較する処理を、テーブルアドレスの先頭側から最終側へと増加する順に、比較値を超える振り分け判定値となるまで実行可能にする。このとき、比較値以下の振り分け判定値であれば振り分け結果データを１加算するように更新して次の比較に進み、比較値を超える振り分け判定値であれば第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が終了する。比較回数が処理数データに対応する回数となっても比較値を超える振り分け判定値ではなければ、次アドレス以降の記憶データを用いて、開始番号データや処理数データの設定から処理を繰り返せばよい。ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、当り図柄用バッファの格納値である当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が比較値としてセットされ、第１大当り状態設定用テーブルまたは第２大当り状態設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す大当り図柄指定値を、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による表示結果に対応する大当り遊技状態の種類として決定可能にする。第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３３により小当り図柄指定値を決定する場合にも実行可能であればよい。この場合に、当り図柄用バッファの格納値である当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が比較値としてセットされ、第１小当り状態設定用テーブルまたは第２小当り状態設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す小当り指定値を、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による表示結果に対応する小当り遊技状態の種類として決定可能にする。

【１９１４】

ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が終了すると、大当

り情報設定用データを決定する（ステップＡＫＳ４０６）。大当り情報設定用データは、演出状態選択バッファの格納値に対応して選択された大当り情報データ指定テーブルと、ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により決定された大当り図柄指定値と、を用いて、予め用意された複数種類のデータセットのうちから選択可能であればよい。演出状態選択バッファは、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能であればよい。

【１９１５】

図２８３－２４は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETおよび大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUに関して、大当り遊技状態の制御に対応したデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３２２において当りフラグが大当り指定値である場合に、ステップＡＫＳ３２６にて大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUを実行可能である。この大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUでは、ステップＡＫＳ４０１によりアドレスがセットされた第２大当り状態設定用テーブルまたはステップＡＫＳ４０３によりアドレスがセットされた第１大当り状態設定用テーブルを用いて、ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が実行されることで、大当り図柄指定値を決定可能にする。その後、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３２８では、大当り図柄指定値に対応して大当り情報設定用テーブルから読み出した大当り情報設定用データを、演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファへと、転送して格納可能である。演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファは、演出図柄情報エリアに設けられ、大当り遊技状態に制御される場合の設定用データを格納可能である。また、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３０では、大入賞口開放回数最大値テーブルを用いて、大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能にする。

【１９１６】

このように、大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUは、第１大当り状態設定用テーブルまたは第２大当り状態設定用テーブルを用いて、大当り図柄指定値を決定可能にする。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETは、演出図柄情報エリアに設けられた演出図柄情報バッファやファンファーレ表示バッファや大当り表示バッファの格納値を設定可能であるとともに、大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能にする。

【１９１７】

図２８３－２４（Ａ１）は、第１大当り状態設定用テーブルの構成例ＡＫＴ４１を示している。構成例ＡＫＴ４１の第１大当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス１ＡＦＤ［Ｈ］に大当り図柄指定値「１」と対応する値００［Ｈ］が記憶され、次アドレス１ＡＦＥ［Ｈ］に処理数を示す値０Ａ［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１ＡＦＦ［Ｈ］以降における記憶データは、大当り図柄指定値「１」～「１０」に対応した振り分け判定値を示している。ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例ＡＫＴ４１の第１大当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応して、大当り図柄指定値「１」～「１０」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」に対応した００［Ｈ］である場合に、大当り図柄指定値「１」が決定される。

【１９１８】

図２８３－２４（Ａ２）は、第２大当り状態設定用テーブルの構成例ＡＫＴ４２を示している。構成例ＡＫＴ４２の第２大当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス１Ｂ０９［Ｈ］に大当り図柄指定値「１１」と対応する値０Ａ［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ０Ａ［Ｈ］に処理数を示す値０４［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ０Ｂ［Ｈ］以降における記憶データは、大当り図柄指定値「１１」～「１４」に対応した振り分け判定値を示している。ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例ＡＫＴ４２の第２大当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応して、大当り図柄指定値「１１」～「１４」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最

小値の「０」に対応した００［Ｈ］である場合に、大当り図柄指定値「１１」が決定される。

【１９１９】

図２８３－２４（Ｂ）は、演出図柄情報エリアの構成例ＡＫＢ４１を示している。構成例ＡＫＢ４１の演出図柄情報エリアは、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御される場合に対応して、演出図柄の可変表示を含めた遊技制御や演出制御に関する各種データを記憶可能である。この演出図柄情報エリアは、アドレスＦ０５６［Ｈ］の演出図柄情報バッファと、アドレスＦ０５７［Ｈ］のファンファーレ表示バッファと、アドレスＦ０５８［Ｈ］の大当り終了表示バッファと、アドレスＦ０５９［Ｈ］の変動コマンド指定バッファと、アドレスＦ０５Ａ［Ｈ］の大入賞口開放回数最大値バッファと、アドレスＦ０５Ｆ［Ｈ］の小当りファンファーレ表示バッファと、アドレスＦ０６０［Ｈ］の小当りエンディング表示バッファと、を含んでいる。

【１９２０】

図２８３－２４（Ｃ）は、大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１を示している。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３０では、大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUのステップＡＫＳ４０５にて第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により決定された大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能である。大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１では、大入賞口開放回数最大値が、「２」に対応した０２［Ｈ］と、「４」に対応した０４［Ｈ］と、「７」に対応した０７［Ｈ］と、「１０」に対応した０Ａ［Ｈ］と、を含むいずれかに決定可能である。また、構成例ＡＫＴ４１の第１大当り状態設定用テーブルは、始動口入賞指定値が「１」である場合に用いられ、大当り図柄指定値「１」～「１０」のいずれかを決定可能にする。これに対し、構成例ＡＫＴ４２の第２大当り状態設定用テーブルは、始動口入賞指定値が「２」である場合に用いられ、大当り図柄指定値「１１」～「１４」のいずれかを決定可能にする。一方において、大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１では、大当り図柄指定値「１」～「１０」に対応した００［Ｈ］～０９［Ｈ］の場合に、大入賞口開放回数最大値が、「４」に対応した０４［Ｈ］と、「１０」に対応した０Ａ［Ｈ］と、のいずれかに決定され得る。他方において、大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１では、大当り図柄指定値「１１」～「１４」に対応した０Ａ［Ｈ］～０Ｄ［Ｈ］の場合に、大入賞口開放回数最大値が、「２」に対応した０２［Ｈ］と、「４」に対応した０４［Ｈ］と、「７」に対応した０７［Ｈ］と、「１０」に対応した０Ａ［Ｈ］と、のいずれにも決定され得る。

【１９２１】

このように、大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１では、大当り図柄指定値「１」に対応した００［Ｈ］の場合に、大入賞口開放回数最大値が「４」に対応した０４［Ｈ］となる。これは、始動口入賞指定値が「１」である場合において決定可能な大入賞口開放回数最大値の「４」または「１０」のうち、小さい方の「４」に対応している。大当り図柄指定値「１」は、当り図柄用バッファの格納値により示される当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」である場合に決定可能である。また、大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１では、大当り図柄指定値「１１」に対応した０Ａ［Ｈ］の場合に、大入賞口開放回数最大値が「２」に対応した０２［Ｈ］となる。これは、始動口入賞指定値が「２」である場合において決定可能な大入賞口開放回数最大値の「２」、「４」、「７」、「１０」のうち、最も小さい「２」に対応している。大当り図柄指定値「１１」は、当り図柄用バッファの格納値により示される当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」である場合に決定可能である。したがって、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における特別図柄の可変表示である特図ゲームのうち、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームに対応して、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を第１乱数値とした場合に、第１乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１９２２】

図２８３－２５は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETなどに関して、小当り遊技状態の制御に対応したデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３１において当りフラグが小当り指定値である場合に、ステップＡＫＳ３３３では小当り図柄指定値を決定可能にする。この場合に、始動口入賞指定値が「１」であれば、第１小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値が決定される。これに対し、始動口入賞指定値が「２」であれば、第２小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値が決定される。その後、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３９では、ステップＡＫＳ３３８により決定された小当り演出指定値を演出図柄情報バッファにストアする。そして、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３４０では、小当り図柄指定値に対応して小当り情報設定用テーブルから読み出した小当り情報設定用データを、小当りファンファーレ表示バッファおよび小当りエンディング表示バッファへと、転送して格納可能である。演出図柄情報バッファ、小当りファンファーレ表示バッファ、小当りエンディング表示バッファは、図２８３－２４（Ｂ）に示された演出図柄情報エリアに設けられ、小当り遊技状態に制御される場合の設定用データを格納可能である。また、図２７９に示された特別図柄プロセス処理P_TPROCのステップＳ１１２では、特別図柄プロセスコードが０３［Ｈ］に対応して小当り開放前処理P_TLFANが実行される場合に、小当り開放中ワーク設定テーブルなどを用いて、大入賞口の開放時間や開放回数を決定可能にする。

【１９２３】

このように、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETは、第１小当り状態設定用テーブルまたは第２小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値を決定可能にする。また、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETは、演出図柄情報エリアに設けられた演出図柄情報バッファや小当りファンファーレ表示バッファや小当りエンディング表示バッファの格納値を設定可能である。さらに、小当り遊技状態に制御されることに対応して実行される小当り開放前処理P_TLFANは、大入賞口の開放時間や開放回数を決定可能である。

【１９２４】

図２８３－２５（Ａ１）は、第１小当り状態設定用テーブルの構成例ＡＫＴ４３を示している。構成例ＡＫＴ４３の第１小当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス１Ｂ０Ｂ［Ｈ］に小当り図柄指定値「１」と対応する値００［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ０Ｃ［Ｈ］に処理数を示す値０１［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ０Ｄ［Ｈ］における記憶データは、小当り図柄指定値「１」に対応した振り分け判定値を示している。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３３は、構成例ＡＫＴ４３の第１小当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応して、小当り図柄指定値「１」のみに決定可能である。したがって、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」に対応した００［Ｈ］である場合に、小当り図柄指定値「１」が決定される。

【１９２５】

図２８３－２５（Ａ２）は、第２小当り状態設定用テーブルの構成例ＡＫＴ４４を示している。構成例ＡＫＴ４４の第２小当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス１Ｂ０Ｅ［Ｈ］に小当り図柄指定値「２」と対応する値０１［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ０Ｆ［Ｈ］に処理数を示す値０６［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ１０［Ｈ］以降における記憶データは、小当り図柄指定値「２」～「７」に対応した振り分け判定値を示している。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３３は、構成例ＡＫＴ４４の第２小当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応して、小当り図柄指定値「２」～「７」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」に対応した００［Ｈ］である場合に、小当り図柄指定値「２」が決定される。

【１９２６】

図２８３－２５（Ｂ）は、大入賞口開放態様決定例ＡＫＤ０２を示している。小当り開放前処理P_TLFANでは、始動口入賞指定値に対応した大入賞口開放態様を決定可能である

。大入賞口開放態様は、大入賞口の開放時間や開放回数が異なる複数態様のいずれかに決定可能であればよい。大入賞口開放態様決定例ＡＫＤ０２では、始動口入賞指定値「１」に対応して、開放時間が３６［ｍｓ］で開放回数が１５［回］である大入賞口開放態様に決定される。また、大入賞口開放態様決定例ＡＫＤ０２では、始動口入賞指定値「２」に対応して、開放時間が１６００［ｍｓ］で開放回数が１［回］である大入賞口開放態様に決定される。

【１９２７】

このように、小当り遊技状態における大入賞口開放態様は、小当り図柄指定値がいずれの値である場合にも、始動口入賞指定値に対応して、大入賞口の開放時間や開放回数が異なるものに決定可能である。小当り図柄指定値は、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応して決定可能である。そして、始動口入賞指定値が同一値であれば、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」である場合と、乱数最小値以外である場合とで、共通となる大入賞口開放態様に決定される。したがって、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における特別図柄の可変表示である特図ゲームのうち、特図表示結果が「小当り」となる特図ゲームに対応して、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を第１乱数値とした場合に、第１乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１９２８】

図２８３－２６は、変動パターン設定処理P_TPATSETの一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理P_TPATSETは、図２８３－１８に示された特別図柄通常処理P_TNORMALから呼出可能な処理に含まれ、特別図柄の可変表示を開始する場合に、ステップＡＫＳ２４９にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、変動パターン設定処理P_TPATSETを実行した場合、当りフラグをロードする（ステップＡＫＳ３６１）。当りフラグは、図２８３－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３２［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３６１では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、当りフラグをロードすればよい。そして、当りフラグと、大当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが大当り指定値ではないことを確認する（ステップＡＫＳ３６２）。

【１９２９】

ステップＡＫＳ３６２に対応して当りフラグが大当り指定値である場合に（ステップＡＫＳ３６２；Ｎｏ）、大当り図柄判定バッファをロードする（ステップＡＫＳ３６３）。大当り図柄判定バッファは、図２８３－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３５［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３６３では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、大当り図柄判定バッファをロードすればよい。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、状態別大当り選択テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３６４）。状態別大当り選択テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１に記憶された状態別大当り選択テーブルのアドレスである。その後、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される（ステップＡＫＳ３６５）。ステップＡＫＳ３６５の当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、特図表示結果が「大当り」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

【１９３０】

ステップＡＫＳ３６２に対応して当りフラグが大当り指定値ではない場合に（ステップＡＫＳ３６２；Ｙｅｓ）、その当りフラグと、小当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが小当り指定値ではないことを確認する（ステップＡＫＳ３６６）。当りフラグが小当り指定値である場合に（ステップＡＫＳ３６６；Ｎｏ）、変動コマンド指定バッファの設定を行う（ステップＡＫＳ３６７）。変動コマ

ンド指定バッファは、図２８３－２４（Ｂ）に示された構成例ＡＫＢ４１の演出図柄情報エリアに設けられ、アドレスＦ０５９［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３６７では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、０１［Ｈ］を変動コマンド指定バッファにストアすればよい。また、小当り図柄判定バッファをロードする（ステップＡＫＳ３６８）。小当り図柄判定バッファは、図２８３－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３６［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３６８では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、小当り図柄判定バッファをロードすればよい。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、状態別小当り選択テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３６９）。状態別小当り選択テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１に記憶された状態別小当り選択テーブルのアドレスである。その後、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される（ステップＡＫＳ３７０）。ステップＡＫＳ３７０の当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、特図表示結果が「小当り」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

【１９３１】

ステップＡＫＳ３６６に対応して当りフラグが小当り指定値ではない場合に（ステップＡＫＳ３６６；Ｙｅｓ）、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHが実行される（ステップＡＫＳ３７１）。ステップＡＫＳ３７１のハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHは、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

【１９３２】

ステップＡＫＳ３６５、ＡＫＳ３７０、ＡＫＳ３７１の後に、バッファ番号「０」の変動パターン種別選択用バッファをロードする（ステップＡＫＳ３７２）。バッファ番号「０」の変動パターン種別選択用バッファは、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１変動パターン種別選択用バッファ、または、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２変動パターン種別選択用バッファである。ステップＡＫＳ３７２では、バッファ番号「０」の第２変動パターン種別選択用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「１」である場合に、バッファ番号「０」の第１変動パターン種別選択用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「０」の変動パターン種別選択用バッファに記憶された変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を読出可能であればよい。

【１９３３】

ステップＡＫＳ３７２により変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を読み出すと、変動パターン振り分けテーブル選択処理P_TPATTBLが実行される（ステップＡＫＳ３７３）。ステップＡＫＳ３７３の変動パターン振り分けテーブル選択処理P_TPATTBLは、ステップＡＫＳ３６５、ＡＫＳ３７０、ＡＫＳ３７１のいずれかにより選択された変動パターン種別振り分けテーブルと、ステップＡＫＳ３７２により読み出された変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、を用いて、変動パターン振り分けテーブルを選択可能にする。

【１９３４】

ステップＡＫＳ３７３の次に、バッファ番号「０」の変動パターン用バッファをロードする（ステップＡＫＳ３７４）。バッファ番号「０」の変動パターン用バッファは、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１変動パターン用バッファ、または、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２変動パターン用バッファである。ステップＡＫＳ３７４では、バッファ番号「０」の第２変動パターン用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「１」である場合に

、バッファ番号「０」の第１変動パターン用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「０」の変動パターン用バッファに記憶された変動パターン用の乱数ＭＲ３－４を読出可能であればよい。

【１９３５】

ステップＡＫＳ３７４により変動パターン用の乱数ＭＲ３－４を読み出すと、第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が実行される（ステップＡＫＳ３７５）。ステップＡＫＳ３７５の第２振り分け判定値比較処理は、ステップＡＫＳ３７３により選択された変動パターン振り分けテーブルと、ステップＡＫＳ３７４により読み出された変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を用いて、変動パターンを決定可能にする。このとき、決定された変動パターンに対応した変動パターン指定データを、演出図柄変動パターンバッファにストアする（ステップＡＫＳ３７６）。演出図柄変動パターンバッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、変動パターンの決定結果に対応して異なる変動パターン指定データを格納可能である。

【１９３６】

ステップＡＫＳ３７６に続いて、変動コマンド送信テーブルを選択する（ステップＡＫＳ３７７）。ステップＡＫＳ３７７では、変動コマンド送信テーブル選択テーブルと、変動コマンド指定バッファの格納値と、を用いて、変動コマンド送信テーブルを選択可能にする。これにより、例えば特図表示結果が「大当り」または「小当り」である場合と「ハズレ」である場合とで、異なる変動コマンド送信テーブルを選択することができればよい。変動コマンド送信テーブルは、処理数と、図柄情報指定コマンド上位バイトと、図柄情報指定コード参照指定値と、演出図柄指定コマンド上位バイトと、演出図柄指定コード参照指定値と、演出図柄変動コマンドと、変動パターン指定データ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。その後、コマンドセット処理P_COM_SETが実行される（ステップＡＫＳ３７８）。ステップＡＫＳ３７８のコマンドセット処理P_COM_SETは、ステップＡＫＳ３７７により選択された変動コマンド送信テーブルを用いて、図柄情報指定コマンド、演出図柄指定コマンド、演出図柄変動コマンドを、それぞれ送信可能にする。このようなステップＡＫＳ３７８のコマンドセット処理P_COM_SETにより、変動開始時コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信することができる。

【１９３７】

ステップＡＫＳ３７８により変動開始時コマンドを送信可能にすると、特別図柄変動時間を設定する（ステップＡＫＳ３７９）。ステップＡＫＳ３７９では、特別図柄変動時間テーブルと、変動パターン指定データと、を用いて時間データ展開処理を実行することにより、変動パターンの決定結果に対応して異なる特別図柄変動時間を設定可能にする。続いて、ポインタを設定するための転送命令により、変動パターン設定後ワークテーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３８０）。変動パターン設定後ワークテーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された変動パターン設定後ワークテーブルのアドレスである。その次に、データセット処理P_DATASETを実行して（ステップＡＫＳ３８１）、変動パターン設定処理P_TPATSETが終了する。ステップＡＫＳ３８１のデータセット処理P_DATASETは、ステップＡＫＳ３８０によりアドレスがセットされた変動パターン設定後ワークテーブルを用いて、特別図柄プロセスコードを特別図柄変動処理指定値となる０１［Ｈ］に設定し、特別図柄変動中表示バッファの格納値を特別図柄変動中表示データとなる０１［Ｈ］に設定する。また、特別図柄表示更新タイマと、バッファ番号「０」のハズレ演出選択用バッファと、バッファ番号「０」の変動パターン種別選択用バッファと、バッファ番号「０」の変動パターン用バッファと、をクリアすることにより初期化可能にする。このとき、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とで、異なるテーブルを参照することで、異なるバッファやタイマの設定やクリアを可能にすればよい。

【１９３８】

図２８３－２７（Ａ）は、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAの一例を示すフローチャートである。当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図２８３－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ３６２において当りフラグが大当り指定値である場合はステップＡＫＳ３６５にて実行可能であり、ステップＡＫＳ３６６において当りフラグが小当り指定値である場合はステップＡＫＳ３７０にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAを実行した場合に、演出状態選択バッファをロードする（ステップＡＫＳ４２１）。演出状態選択バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能である。ステップＡＫＳ４２１では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、演出状態選択バッファの格納値を読出可能であればよい。

【１９３９】

ステップＡＫＳ４２１に続いて、変動パターン種別選択テーブルを決定する（ステップＡＫＳ４２２）。ステップＡＫＳ４２２では、状態別大当り選択テーブルまたは状態別小当り選択テーブルと、ステップＡＫＳ４２１により読み出された演出状態選択バッファの格納値と、を用いて、変動パターン種別選択テーブルを決定可能にする。状態別大当り選択テーブルは、図２８３－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３６５にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される場合に、ステップＡＫＳ３６４によりアドレスがセットされる。状態別小当り選択テーブルは、図２８３－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７０にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される場合に、ステップＡＫＳ３６９によりアドレスがセットされる。状態別大当り選択テーブルや状態別小当り選択テーブルは、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる変動パターン種別選択テーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。したがって、ステップＡＫＳ４２２により、特図表示結果が「大当り」の場合と「小当り」の場合とで、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる変動パターン種別選択テーブルを決定することができる。

【１９４０】

ステップＡＫＳ４２２により変動パターン種別選択テーブルを決定すると、当り図柄指定値をセットする（ステップＡＫＳ４２３）。ステップＡＫＳ４２３では、大当り図柄判定バッファまたは小当り図柄判定バッファからのロード内容を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。大当り図柄判定バッファは、図２８３－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３６５にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される場合に、ステップＡＫＳ３６３によりロードされる。小当り図柄判定バッファは、図２８３－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７０にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される場合に、ステップＡＫＳ３６８によりロードされる。大当り図柄判定バッファの格納値は、大当り図柄指定値を示している。小当り図柄判定バッファの格納値は、小当り図柄指定値を示している。このようにセットされた当り図柄指定値を、ステップＡＫＳ４２２により決定された変動パターン種別選択テーブルとともに用いて、振り分け判定値比較処理P_HANTEIが実行される（ステップＡＫＳ４２４）。

【１９４１】

振り分け判定値比較処理P_HANTEは、比較値としてセットされた数値データと、テーブル記憶データが示す振り分け判定値と、を比較する処理を、テーブルアドレスの先頭側から最終側へと増加する順に、比較値を超える振り分け判定値となるまで実行可能にする。このとき、比較値以下の振り分け判定値であれば次の比較に進み、比較値を超えた振り分け判定値に対応して、テーブル記憶データを指定データとして読出可能にする。ステップＡＫＳ４２４の振り分け判定値比較処理P_HANTEIは、大当り図柄指定値または小当り

図柄指定値が比較値としてセットされ、変動パターン種別選択テーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが読み出される。

【１９４２】

ステップＡＫＳ４２４の振り分け判定値比較処理P_HANTEIが終了すると、変動パターン種別振り分けテーブルを決定して（ステップＡＫＳ４２５）、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが終了する。ステップＡＫＳ４２５では、変動パターン種別振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップＡＫＳ４２４の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより読み出された指定データを加算することにより、使用される変動パターン種別振り分けテーブルのアドレスをポインタに設定することで、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能にする。

【１９４３】

図２８３－２７（Ｂ１）は、特図表示結果が「大当り」に対応した変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１１を示している。特図表示結果が「大当り」である場合に、図２８３－２３に示された大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUのステップＡＫＳ４０５では、第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により、大当り図柄指定値「１」～「１４」と対応する値００［Ｈ］～０Ｄ［Ｈ］のいずれかに決定可能である。当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図２８３－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３６５にて実行される場合に、大当り図柄指定値の決定結果に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能である。変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１１では、大当り図柄指定値を示す値００［Ｈ］～０Ｄ［Ｈ］に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１～ＡＫＵ０３のいずれかに決定可能である。

【１９４４】

図２８３－２７（Ｂ２）は、特図表示結果が「小当り」に対応した変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１２を示している。特図表示結果が「小当り」である場合に、図２８３－２２に示された特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３３では、小当り図柄指定値「１」～「７」と対応する値００［Ｈ］～０６［Ｈ］のいずれかに決定可能である。当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図２８３－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７０にて実行される場合に、小当り図柄指定値の決定結果に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能である。変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１２では、小当り図柄指定値を示す００［Ｈ］～０６［Ｈ］に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１、ＡＫＵ１２のいずれかに決定可能である。

【１９４５】

図２８３－２８（Ａ）は、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHの一例を示すフローチャートである。ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHは、図２８３－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ３６６において当りフラグが小当り指定値ではない場合に、ステップＡＫＳ３７１にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、状態別ハズレ選択テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ４４１）。状態別ハズレ選択テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１状態別ハズレ選択テーブルまたは第２状態別ハズレ選択テーブルのアドレスである。ステップＡＫＳ４４１では、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。これにより、始動口入賞指定値が「１」である場合は第１状態別ハズレ選択テーブルのアドレスを設定可能であり、始動口入賞指定値が「２」である場合は第２状態別ハズレ選択テーブルのアドレスを設定可能である。そして、演出状態選択バッファをロードする（ステップＡＫＳ４４２）。演出状態選択バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能である。

【１９４６】
ステップＡＫＳ４４２に続いて、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定する（ステップＡＫＳ４４３）。ステップＡＫＳ４４３では、ステップＡＫＳ４４１によりアドレスがセットされた第１状態別ハズレ選択テーブルまたは第２状態別ハズレ選択テーブルと、ステップＡＫＳ４４２によりロードされた演出状態選択バッファの格納値と、を用いて、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定可能にする。第１状態別ハズレ選択テーブルや第２状態別ハズレ選択テーブルは、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。また、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルは、始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応して、異なるハズレ演出振り分けテーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。したがって、ステップＡＫＳ４４３により、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とで、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定することができる。
【１９４７】
ステップＡＫＳ４４３の次に、始動口入賞記憶カウンタをロードする（ステップＡＫＳ４４４）。始動口入賞記憶カウンタは、始動口入賞指定値が「１」である場合の第１始動口入賞記憶カウンタまたは始動口入賞指定値が「２」である場合の第２始動口入賞記憶カウンタである。ステップＡＫＳ４４４では、第２始動口入賞記憶カウンタアドレスを記憶ポインタにセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「１」である場合に、第１始動口入賞記憶カウンタアドレスを記憶ポインタにセットしてから、記憶ポインタにセットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタの計数値を取得可能にすればよい。
【１９４８】
ステップＡＫＳ４４４の後に、振り分け判定値比較処理P_HANTEIが実行される（ステップＡＫＳ４４５）。ステップＡＫＳ４４５の振り分け判定値比較処理P_HANTEIは、ステップＡＫＳ４４４により取得した第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタの計数値が比較値としてセットされ、ステップＡＫＳ４４３により決定された保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが読み出される。
【１９４９】
ステップＡＫＳ４４５の振り分け判定値比較処理P_HANTEIが終了すると、ハズレ演出振り分けテーブルを決定する（ステップＡＫＳ４４６）。ステップＡＫＳ４４６では、ハズレ演出振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップＡＫＳ４４５の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより読み出された指定データを加算することにより、使用されるハズレ演出振り分けテーブルのアドレスをポインタに設定することで、ハズレ演出振り分けテーブルを決定可能にする。
【１９５０】
ステップＡＫＳ４４６の次に、バッファ番号「０」のハズレ演出選択用バッファをロードする（ステップＡＫＳ４４７）。バッファ番号「０」のハズレ演出選択用バッファは、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１ハズレ演出選択用バッファ、または、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２ハズレ演出選択用バッファである。ステップＡＫＳ４４７では、バッファ番号「０」の第２ハズレ演出選択用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理により始動口入賞指定値が「１」であった場合に、バッファ番号「０」の第１ハズレ演出選択用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「０」のハズレ演出選択用バッファに記憶されたハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を読出可能であればよい。

【１９５１】
ステップＡＫＳ４４７によりハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を読み出すと、振り分け判定値比較処理P_HANTEIが実行される（ステップＡＫＳ４４８）。ステップＡＫＳ４４８の振り分け判定値比較処理P_HANTEIは、ステップＡＫＳ４４６により決定されたハズレ演出振り分けテーブルと、ステップＡＫＳ４４７により読み出されたハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、を用いて、変動パターン種別振り分けテーブルのオフセット値を決定可能にする。この場合に、ステップＡＫＳ４４７により読み出されたハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２が比較値としてセットされ、ステップＡＫＳ４４６により決定されたハズレ演出振り分けテーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが示す変動パターン種別振り分けテーブルのオフセット値を読出可能にする。
【１９５２】
ステップＡＫＳ４４８の振り分け判定値比較処理P_HANTEIが終了すると、変動パターン種別振り分けテーブルを決定して（ステップＡＫＳ４４９）、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHが終了する。ステップＡＫＳ４４９では、変動パターン種別振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップＡＫＳ４４８の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより読み出された指定データが示すオフセット値を加算することにより、使用される変動パターン種別振り分けテーブルのアドレスをポインタにセットすることで、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能にする。
【１９５３】
図２８３－２８（Ｂ１）は、第１特図ハズレに対応したハズレ演出振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２１を示している。第１特図ハズレは、始動口入賞指定値が「１」に対応して、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「ハズレ」となる場合である。始動口入賞指定値が「１」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップＡＫＳ４４４では、第１始動口入賞記憶カウンタの計数値を取得可能である。第１始動口入賞記憶カウンタの計数値は、第１保留記憶数を示している。そして、ステップＡＫＳ４４５の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより、第１始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応する指定データが読み出され、ステップＡＫＳ４４６にて第１保留記憶数に対応したハズレ演出振り分けテーブルを決定することができる。ハズレ演出振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２１では、第１保留記憶数「０」～「３」に対応して、ハズレ演出振り分けテーブルＡＫＶ０１～ＡＫＶ０４のいずれかに決定可能である。
【１９５４】
図２８３－２８（Ｂ２）は、第２特図ハズレに対応したハズレ演出振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２２を示している。第２特図ハズレは、始動口入賞指定値が「２」に対応して、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「ハズレ」となる場合である。始動口入賞指定値が「２」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップＡＫＳ４４４では、第２始動口入賞カウンタの計数値を取得可能である。第２始動口入賞記憶カウンタの計数値は、第２保留記憶数を示している。そして、ステップＡＫＳ４４５の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより、第２始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応する指定データが読み出され、ステップＡＫＳ４４６にて第２保留記憶数に対応したハズレ演出振り分けテーブルを決定することができる。ハズレ演出振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２２では、第２保留記憶数「０」～「３」に対応して、共通となるハズレ演出振り分けテーブルＡＫＶ１１のみに決定可能である。
【１９５５】
図２８３－２８（Ｃ）は、ハズレ演出振り分けテーブルＡＫＶ０１の場合における変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２３を示している。ハズレ演出振り分けテーブルＡＫＶ０１は、始動口入賞指定値が「１」である場合に、ハズレ演出振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２１において、第１保留記憶数「０」のときに決定可能である。始動口入

賞指定値が「１」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップＡＫＳ４４７では、バッファ番号「０」の第１ハズレ演出選択用バッファからハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を読出可能である。そして、ステップＡＫＳ４４８の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応する指定データが読み出され、ステップＡＫＳ４４９にて変動パターン種別振り分けテーブルを決定することができる。変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２３では、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１～ＡＫＵ２５のいずれかに決定可能である。

【１９５６】

図２８３－２９は、変動パターン種別振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。図２８３－２７（Ａ）に示された当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図２８３－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３６５にて実行される場合に、大当り図柄指定値の決定結果に対応して、図２８３－２７（Ｂ１）に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１１における変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１～ＡＫＵ０３のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。図２８３－２７（Ａ）に示された当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図２８３－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７０にて実行される場合に、小当り図柄指定値の決定結果に対応して、図２８３－２７（Ｂ２）に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１２における変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１、ＡＫＵ１２のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。図２８３－２８（Ａ）に示されたハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップＡＫＳ４４９は、図２８３－２８（Ｃ）に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２３における変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１～ＡＫＵ２５のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。そして、図２８３－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７３にて実行される変動パターン振り分けテーブル選択処理P_TPATTBLは、ステップＡＫＳ３７２により読み出された変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を用いて、変動パターン種別振り分けテーブルを参照することで変動パターン種別を選択可能であり、その選択結果に対応した変動パターン振り分けテーブルを選択可能にする。

【１９５７】

図２８３－２９（Ａ）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２８３－２９（Ａ）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１は、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、変動パターン種別ＣＰＡ０１～ＣＰＡ０５のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【１９５８】

図２８３－２９（Ｂ１）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２８３－２９（Ｂ１）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１は、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、共通となる変動パターン種別ＣＰＢ０１のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【１９５９】

図２８３－２９（Ｂ２）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１２の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１２は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２８３－２９（Ｂ２）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１２は、すべての変動パターン種別選

択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、共通となる変動パターン種別ＣＰＢ０２のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【１９６０】

図２８３－２９（Ｃ１）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２８３－２９（Ｃ１）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１は、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、変動パターン種別ＣＰＣ０１、ＣＰＣ０２のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【１９６１】

図２８３－２９（Ｃ２）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２２の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２２は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２８３－２９（Ｃ２）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２２は、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、共通となる変動パターン種別ＣＰＣ０３のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【１９６２】

図２８３－２９（Ｃ３）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２３の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２３は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２８３－２９（Ｃ３）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２３は、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、共通となる変動パターン種別ＣＰＣ０４のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【１９６３】

図２８３－２９（Ｃ４）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２８３－２９（Ｃ４）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４は、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、変動パターン種別ＣＰＣ０５～ＣＰＣ０７のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【１９６４】

図２８３－２９（Ｃ５）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２５の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２５は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２８３－２９（Ｃ５）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２５は、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、共通となる変動パターン種別ＣＰＣ０８のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【１９６５】

図２８３－３０から図２８３－３２までは、変動パターン種別に対応して使用可能な変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。図２８３－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７３にて実行される変動パターン振り分けテーブル選択処理P_TPATTBLでは、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を用いた変動パターン種別の選択結果に対応して、変動パターン振り分けテーブルが選択される。その後、ステップＡＫＳ３７５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、ステップＡＫＳ３７４により読み出された変動パターン用の乱数ＭＲ３－４を用いて、変動パターン振り分けテーブルを参照することで変動パターンを決定可能にする。

【１９６６】

図２８３－３０（Ａ１）は、変動パターン種別ＣＰＡ０１に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＡ０１は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１を用いた場合に、変

動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図２８３－３０（Ａ１）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＡ０１～ＰＡ０３、ＰＡ５１、ＰＡ５２のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＡ０１は、変動パターンＰＡ０１～ＰＡ０３、ＰＡ５１、ＰＡ５２のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１９６７】

図２８３－３０（Ａ２）は、変動パターン種別ＣＰＡ０２に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＡ０２は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図２８３－３０（Ａ２）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＡ０４～ＰＡ１１、ＰＡ２１～ＰＡ２３、ＰＡ５４のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＡ０２は、変動パターンＰＡ０４～ＰＡ１１、ＰＡ２１～ＰＡ２３、ＰＡ５４のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１９６８】

図２８３－３０（Ａ３）は、変動パターン種別ＣＰＡ０３に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＡ０３は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図２８３－３０（Ａ３）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＡ３１～ＰＡ３８、ＰＡ２４～ＰＡ２６、ＰＡ５５のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＡ０３は、変動パターンＰＡ３１～ＰＡ３８、ＰＡ２４～ＰＡ２６、ＰＡ５５のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１９６９】

図２８３－３０（Ａ４）は、変動パターン種別ＣＰＡ０４に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＡ０４は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図２８３－３０（Ａ４）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、共通となる変動パターンＰＡ４１のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＡ０４は、変動パターンＰＡ４１のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１９７０】

図２８３－３０（Ａ５）は、変動パターン種別ＣＰＡ０５に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＡ０５は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図２８３－３０（Ａ５）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、共通となる変動パターンＰＡ４２のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＡ０５は、変動パターンＰＡ４２のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１９７１】

図２８３－３０（Ｂ１）は、変動パターン種別ＣＰＢ０１に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＢ０１は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して決定可能である。図２８３－３０（Ｂ１）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、共通となる変動パターンＰＢ０１のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＢ０１は、変動パターンＰＢ０１のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１９７２】

図２８３－３０（Ｂ２）は、変動パターン種別ＣＰＢ０２に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＢ０２は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１２を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して決定可能である。図２８３－３０（Ｂ２）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＢ１１～ＰＢ１４のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＢ０２は、変動パターンＰＢ１１～ＰＢ１４のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１９７３】

図２８３－３１（Ａ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０１に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０１は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図２８３－３１（Ａ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、共通となる変動パターンＰＣ０１のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０１は、変動パターンＰＣ０１のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１９７４】

図２８３－３１（Ｂ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０２に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０２は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図２８３－３１（Ｂ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ１２、ＰＣ１３、ＰＣ１５、ＰＣ１６、ＰＣ２４、ＰＣ２７、ＰＣ３３、ＰＣ４９のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０２は、変動パターンＰＣ１２、ＰＣ１３、ＰＣ１５、ＰＣ１６、ＰＣ２４、ＰＣ２７、ＰＣ３３、ＰＣ４９のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１９７５】

図２８３－３１（Ｃ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０３に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０３は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２２を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して決定可能である。図２８３－３１（Ｃ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ１１～ＰＣ１８、ＰＣ１０１のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０３は、変動パターンＰＣ１１～ＰＣ１８、ＰＣ１０１のいずれかに

決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１９７６】

図２８３－３１（Ｄ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０４に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０４は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２３を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して決定可能である。図２８３－３１（Ｄ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ１９～ＰＣ２７、ＰＣ１０２のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０４は、変動パターンＰＣ１９～ＰＣ２７、ＰＣ１０２のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１９７７】

図２８３－３２（Ａ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０５に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０５は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した第１割合で決定可能である。図２８３－３２（Ａ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ２８～ＰＣ４３のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０５は、変動パターンＰＣ２８～ＰＣ４３のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１９７８】

図２８３－３２（Ｂ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０６に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０６は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した第１割合とは異なる第２割合で決定可能である。第２割合は、第１割合よりも低い割合である。図２８３－３２（Ｂ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ４４～ＰＣ５９のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０６は、変動パターンＰＣ４４～ＰＣ５９のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１９７９】

図２８３－３２（Ｃ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０７に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０７は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した第１割合および第２割合とは異なる第３割合で決定可能である。第３割合は、第１割合や第２割合よりも低い割合である。図２８３－３２（Ｃ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ６０～ＰＣ７５のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０７は、変動パターンＰＣ６０～ＰＣ７５のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１９８０】

図２８３－３２（Ｄ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０８に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０８は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２５を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して決定可能であ

る。図２８３－３２（Ｄ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、共通となる変動パターンＰＣ０２のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０８は、変動パターンＰＣ０２のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１９８１】

図２８３－３３（Ａ）は、普通図柄プロセス処理P_FPROCの一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理P_FPROCは、図２７８に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTから呼出可能な処理に含まれ、タイマ割込みが発生する毎に、ステップＡＫＳ５９にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行した場合に、ゲートスイッチ通過対応フラグ設定を行う（ステップＡＫＳ５０１）。ゲートスイッチ通過対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれるゲートスイッチ２１の状態をＣＰＵ１０３のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、ゲートスイッチ通過対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、ゲートスイッチ通過対応フラグがオン状態であることを示す。その後、ゲートスイッチ通過対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ５０２）。ゲートスイッチ通過対応フラグがオンである場合に（ステップＡＫＳ５０２；Ｙｅｓ）、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONが実行される（ステップＡＫＳ５０３）。

【１９８２】

ステップＡＫＳ５０２に対応してゲートスイッチ通過対応フラグがオフである場合や（ステップＡＫＳ５０２；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ５０３におけるゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONの後に、ポインタを設定する転送命令により、普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップＡＫＳ５０４）。普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。普通図柄プロセスコードは、パチンコ遊技機１における遊技制御の進行に対応して、００［Ｈ］～０４［Ｈ］のいずれかに更新設定が可能であり、普図プロセスコードともいう。

【１９８３】

ステップＡＫＳ５０４に続いて、記憶データを読み出すための転送命令により、普通図柄プロセスコードをロードする（ステップＡＫＳ５０５）。その次に、２バイトデータ選択処理P_ABXEXECを実行することにより（ステップＡＫＳ５０６）、普通図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを取得する。このときに取得されたアドレスは、ポインタに設定される。この後、サブルーチンの呼出命令により、ポインタの指す処理を実行することで（ステップＡＫＳ５０７）、普通図柄プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。こうして選択された処理が終了して、復帰命令により普通図柄プロセス処理P_FPROCにリターンすると、この普通図柄プロセス処理P_FPROCも終了し、復帰命令により遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにリターンする。

【１９８４】

図２８３－３３（Ｂ）は、普通図柄プロセス処理P_FPROCにおいて用いられる普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例ＡＫＴ５１の構成例を示している。普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、ポインタとして用いられるＣＰＵ１０３の内部レジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例ＡＫＴ５１の普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードが００［Ｈ］である場合の普通図柄通常処理P_FNORMと、普通図柄プロセスコードが０１［Ｈ］である場合の普通図柄変動処理P_FSCRLと、普通図柄プロセスコードが０２［Ｈ］である場合の普通図柄停止処理P_FSTOPと、普通図柄プロセスコードが０３［Ｈ］である場合の普通電動役物作動前処理P_FINTと、普通図柄プロセスコードが０４［Ｈ］である場合の普通電動役物作動処理P_FOPENと、に対応するアドレス値をポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【１９８５】
普通図柄通常処理P_FNORMは、記憶された普通図柄保留情報の有無などにもとづいて普図ゲームを開始するか否かの判定と、普通図柄の可変表示において停止表示する確定普通図柄の決定と、普通図柄の変動パターンである普通図柄変動パターンの決定と、を可能にする。普通図柄変動処理P_FSCRLは、普通図柄表示器２０において普通図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、普通図柄変動パターンに対応する普図変動時間が経過したか否かの判定を可能にする。普通図柄停止処理P_FSTOPは、普通図柄表示器２０において普通図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、普通図柄停止時間が経過したか否かの判定を可能にする。普通図柄停止時間が経過した場合に、普図表示結果に対応して、普通図柄プロセスコードの更新や各種設定を可能にする。この実施例では、すべての普図表示結果に対応して、普通図柄プロセスコードを０３［Ｈ］に更新可能であればよい。普通電動役物作動前処理P_FINTおよび普通電動役物作動処理P_FOPENは、普通電動役物ソレノイド８１の制御により、可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を閉鎖状態から開放状態へと変化可能にするための処理である。
【１９８６】
図２８３－３４は、普通図柄の可変表示である普図ゲームの制御に関するデータ構成の使用例を説明するための図である。例えば図２８３－３３（Ａ）に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCは、ステップＡＫＳ５０５によりロードした普通図柄プロセスコードを用いて、ステップＡＫＳ５０６の２バイトデータ選択処理P_ABXEXECを実行することにより、ステップＡＫＳ５０７では普通図柄プロセスコードに対応して選択された処理を実行可能にする。普通図柄プロセスコードは、普通図柄制御データエリアに設けられ、普図ゲームや第２始動入賞口の制御状態に対応して記憶値を更新可能である。ステップＡＫＳ５０３のゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONは、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を読出可能であり、読み出された乱数ＭＲ２－１について、その値を示す数値データを普通図柄当り図柄用バッファに格納して保存可能にする。普通図柄当り図柄用バッファは、普通図柄当り図柄用バッファエリアに設けられ、普通図柄保留記憶数が上限値に達するまで、読み出された乱数ＭＲ２－１の値を示す数値データを記憶可能である。このように、普通図柄プロセス処理P_FPROCや、普通図柄プロセス処理P_FPROCにおいて実行可能な処理は、普通図柄制御データエリアや普通図柄当り図柄用バッファエリアにおける記憶データを用いて、普通図柄の可変表示である普図ゲームに関する制御を可能にする。
【１９８７】
図２８３－３４（Ａ）は、普通図柄制御データエリアの構成例ＡＫＢ５１を示している。構成例ＡＫＢ５１の普通図柄制御データエリアは、普通図柄の可変表示である普図ゲームや、その表示結果にもとづいて制御可能な第２始動入賞口の閉鎖状態や開放状態など、普通図柄プロセス処理P_FPROCなどによる制御に関する各種データを記憶可能である。この普通図柄制御データエリアは、アドレスＦ０３Ｅ［Ｈ］の普通図柄プロセスコードと、アドレスＦ０３Ｆ［Ｈ］のゲート通過記憶カウンタと、アドレスＦ０４０［Ｈ］の普通図柄バッファと、アドレスＦ０４１［Ｈ］の普通電動役物開放パターンタイマと、アドレスＦ０４３［Ｈ］の普通電動役物開放ポインタと、アドレスＦ０４５［Ｈ］の普通電動役物入賞個数カウンタと、アドレスＦ０４Ａ［Ｈ］の普通図柄プロセスタイマと、を含んでいる。
【１９８８】
普通図柄プロセスコードは、普通図柄プロセス処理P_FPROCにおいて選択される処理を指定可能である。ゲート通過記憶カウンタは、ゲートスイッチ２１により検出された遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。普通図柄バッファは、普通図柄指定値に対応するデータを格納可能である。普通図柄指定値は、普通図柄表示器２０による普通図柄の可変表示における表示結果となる確定普通図柄に対応した指定値であり、普通図柄当り図柄指定値を含む。普通図柄当り図柄指定値は、普通図柄の可変表示において表示結果が「普図当り」の場合に、普通図柄表示器２０により表示される確定普通図柄に対応した指定値である。普通電動役物開放パターンタイマは、第２始動入賞口を開放状態に制御する

残り時間に対応した計時値を格納可能である。普通電動役物開放ポインタは、第２始動入賞口を開放状態に制御する時間が設定される普通電動役物開放パターンテーブルの記憶アドレスを指定可能である。普通電動役物入賞個数カウンタは、第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出された遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。普通図柄プロセスタイマは、普通図柄プロセス処理P_FPROCによる制御時間に対応した計時値を格納可能である。

【１９８９】

図２８３－３４（Ｂ）は、普通図柄当り図柄用バッファエリアの構成例ＡＫＢ５２を示している。構成例ＡＫＢ５２の普通図柄当り図柄用バッファエリアは、遊技球が通過ゲート４１を通過した場合に読み出された普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、その値を示す数値データを記憶可能である。この普通図柄当り図柄用バッファエリアは、アドレスＦ０４６［Ｈ］～Ｆ０４９［Ｈ］の普通図柄当り図柄用バッファ番号「１」～「４」を含んでいる。普通図柄当り図柄用バッファ番号「１」～「４」は、バッファ番号「１」～「４」が割り当てられた普通図柄当り図柄用バッファであり、通過ゲート４１を遊技球が通過した順に乱数ＭＲ２－１の値を記憶可能である。これにより、普通図柄当り図柄用バッファの記憶情報は、通過ゲート４１を通過した遊技球の個数を示し、また、各通過に対応して読み出された乱数ＭＲ２－１の値を示す。

【１９９０】

図２８３－３５は、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONの一例を示すフローチャートである。ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONは、図２８３－３３（Ａ）に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ５０２においてゲートスイッチ通過対応フラグがオンである場合に、ステップＡＫＳ５０３にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６０１）。ゲート通過記憶カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられたゲート通過記憶カウンタのアドレスである。続いて、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタをロードする（ステップＡＫＳ６０２）。

【１９９１】

ステップＡＫＳ６０２の次に、ゲート通過記憶カウンタの計数値がカウンタ最大値以上であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ６０３）。例えば、ステップＡＫＳ６０２によりロードされた値と、「４」などのカウンタ最大値と、を比較可能な比較復帰命令により、カウンタ最大値以上の場合に（ステップＡＫＳ６０３；Ｙｅｓ）、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONが終了して普通図柄プロセス処理P_FPROCにリターンする。これに対し、カウンタ最大値未満の場合に（ステップＡＫＳ６０３；Ｎｏ）、ゲート通過記憶カウンタの計数値を１加算するように更新する（ステップＡＫＳ６０４）。この場合に、ポインタが指すアドレスの記憶データをインクリメントする算術論理演算命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値を１加算する更新が可能になる。

【１９９２】

ステップＡＫＳ６０４の後に、ポインタを設定するための転送命令などにより、普通図柄当り図柄用バッファアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６０５）。この場合に、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられたバッファ番号「０」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、ポインタに設定される。そして、ステップＡＫＳ６０２によりロードされた値を、ポインタの格納値に加算する。これにより、普通図柄当り図柄用バッファエリアにおいて、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を記憶させる普通図柄当り図柄用バッファのアドレスを、ポインタにセットすることができる。これに続き、普通図柄当り図柄用乱数カウンタをストアして（ステップＡＫＳ６０６）、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONが終了する。ステップＡＫＳ６０６では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における普通図柄当り図柄用乱数カウンタの下位アドレスを指定して読み出した値を、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数カウ

ンタから取得した乱数ＭＲ２－１の値を、普通図柄当り図柄用バッファに格納できればよい。

【１９９３】

図２８３－３６は、普通図柄通常処理P_FNORMの一例を示すフローチャートである。普通図柄通常処理P_FNORMは、図２８３－３３（Ａ）に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ５０５によりロードされた普通図柄プロセスコードが００［Ｈ］である場合に、ステップＡＫＳ５０７にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、普通図柄通常処理P_FNORMを実行した場合に、ゲート通過記憶カウンタをロードする（ステップＡＫＳ６２１）。この場合に、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域におけるゲート通過記憶カウンタの下位アドレスを指定して読み出した値を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに設定するための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値を取得できればよい。そして、ＣＰＵ１０３のフラグレジスタにおける第２ゼロフラグがオン状態である場合に処理をリターンさせる演算復帰命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ６２２）。このとき、第２ゼロフラグがオン状態であれば、ゲート通過記憶カウンタの計数値が「０」であることに対応して（ステップＡＫＳ６２２；Ｙｅｓ）、普通図柄通常処理P_FNORMが終了し、普通図柄プロセス処理P_FPROCにリターンする。

【１９９４】

ステップＡＫＳ６２２に対応してゲート通過記憶カウンタの計数値が「０」ではない場合に（ステップＡＫＳ６２２；Ｎｏ）、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄設定用テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６２３）。普通図柄当り図柄設定用テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された普通図柄当り図柄設定用テーブルのアドレスである。その後、バッファ番号「１」の普通図柄当り図柄用バッファをロードする（ステップＡＫＳ６２４）。ステップＡＫＳ６２４では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域におけるバッファ番号「１」の普通図柄当り図柄用バッファの下位アドレスを指定して読み出した値を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに設定するための転送命令により、バッファ番号「１」の普通図柄当り図柄用バッファに記憶された普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を読出可能であればよい。

【１９９５】

ステップＡＫＳ６２４により普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を読み出すと、第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が実行される（ステップＡＫＳ６２５）。ステップＡＫＳ６２５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、ステップＡＫＳ６２４により読み出した乱数ＭＲ２－１の値が比較値としてセットされ、ステップＡＫＳ６２３によりアドレスがセットされた普通図柄当り図柄設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す普通図柄当り図柄指定値を、普通図柄表示器２０による表示結果として決定可能にする。このようなステップＡＫＳ６２５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により普通図柄当り図柄指定値が決定されると、その普通図柄当り図柄指定値を普通図柄バッファにストアする（ステップＡＫＳ６２６）。普通図柄バッファは、図２８３－３４（Ａ）に示された普通図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０４０［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ６２６では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、普通図柄当り図柄指定値をストアすればよい。

【１９９６】

ステップＡＫＳ６２６の次に、ゲート通過記憶カウンタの計数値を１減算する（ステップＡＫＳ６２７）。そして、普通図柄当り図柄用バッファをシフトさせる（ステップＡＫＳ６２８）。この場合に、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用バッファエリアにおいて、バッファ番号「２」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、転送元を指定するポインタにセットされる。また、バッファ番号「１」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、転送先を指定するバッファポインタにセットされる。さらに、普通図柄当り図柄用バッファエリアのデータサイズに対応した転送回数がセット

される。その後、ブロック転送命令により、普通図柄当り図柄用バッファの記憶内容を順次に転送してシフトさせればよい。このとき、バッファ番号「４」の普通図柄当り図柄用バッファをクリアして、記憶内容を初期化しておく。

【１９９７】

ステップＡＫＳ６２８の後に、ポインタを設定するための転送命令により、第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６２９）。第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルのアドレスである。また、時短チェック処理により、時短機能フラグが時短作動指定値ではないことを確認する（ステップＡＫＳ６３０）。このとき、時短機能フラグが時短作動指定値であれば（ステップＡＫＳ６３０；Ｎｏ）、ポインタを設定するための転送命令により、第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６３１）。第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルのアドレスである。

【１９９８】

ステップＡＫＳ６３０に対応して時短機能フラグが時短作動指定値ではない場合や（ステップＡＫＳ６３０；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ６３１の後に、ＲＳ３ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップＡＫＳ６３２）。この場合に、機能制御レジスタエリアにおけるＲＳ３ソフトラッチ乱数値レジスタのアドレスを指定して読み出した格納値を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに設定するための転送命令により、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１として使用可能に設定すればよい。そして、第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が実行される（ステップＡＫＳ６３３）。ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、ステップＡＫＳ６３２により読み出した乱数ＭＲ３－１の値が比較値としてセットされ、ステップＡＫＳ６２９によりアドレスがセットされた第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたはステップＡＫＳ６３１によりアドレスがセットされた第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す普通図柄変動パターンを決定可能にする。

【１９９９】

ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により普通図柄変動パターンが決定されると、その普通図柄変動パターンに対応した普通図柄変動時間を設定する（ステップＡＫＳ６３４）。ステップＡＫＳ６３４では、普通図柄変動時間テーブルと、普通図柄変動パターン指定データと、を用いて時間データ展開処理を実行することにより、普通図柄変動パターンの決定結果に対応した普通図柄変動時間を設定可能にする。続いて、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄変動時ワークテーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６３５）。普通図柄変動時ワークテーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された普通図柄変動時ワークテーブルのアドレスである。その次に、データセット処理P_DATASETを実行して（ステップＡＫＳ６３６）、普通図柄通常処理P_FNORMが終了する。ステップＡＫＳ６３６のデータセット処理P_DATASETは、ステップＡＫＳ６３５によりアドレスがセットされた普通図柄変動時ワークテーブルを用いて、普通図柄プロセスコードを普通図柄変動処理指定値となる０１［Ｈ］に設定し、普通図柄変動中表示バッファの格納値を普通図柄変動中表示データとなる０１［Ｈ］に設定する。また、普通図柄表示更新タイマをクリアすることにより初期化可能にする。

【２０００】

図２８３－３７は、普通図柄通常処理P_FNORMに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。普通図柄通常処理P_FNORMでは、ステップＡＫＳ６２３によりアドレスがセットされた普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いて、ステップＡＫＳ６２５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2を実行することにより、普通図柄当り図柄指定値を決定可能にする。また、ステップＡＫＳ６２９によりアドレスがセットされた第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたはステップＡＫＳ６３１によりアドレスがセッ

トされた第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて、ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2を実行することにより、普通図柄変動パターンを決定可能にする。ステップＡＫＳ６３４では、普通図柄変動時間テーブルを用いて、普通図柄変動パターンの決定結果に対応した普通図柄変動時間を設定可能にする。また、図２８３－３３（Ａ）に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCのステップＡＫＳ５０７では、普通図柄プロセスコードが０３［Ｈ］に対応して普通電動役物作動前処理P_FINTが実行される場合に、普通電動役物作動時ワーク設定テーブルなどを用いて、第２始動入賞口に対応して設けられた普通電動役物の開放時間を決定可能にする。

【２００１】

このように、普通図柄通常処理P_FNORMは、普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いて、普通図柄当り図柄指定値を決定可能にする。また、普通図柄通常処理P_FNORMは、第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたは第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて、普通図柄変動パターンを決定可能にする。さらに、普通図柄通常処理P_FNORMは、普通図柄変動時間テーブルを用いて、普通図柄変動時間を決定可能にする。普図ゲームの実行結果に対応して実行される普通電動役物作動前処理P_FINTは、普通電動役物の開放時間を決定可能である。

【２００２】

図２８３－３７（Ａ）は、普通図柄当り図柄設定用テーブルの構成例ＡＫＴ６１を示している。構成例ＡＫＴ６１の普通図柄当り図柄設定用テーブルは、先頭アドレス１Ｂ５４［Ｈ］に第１普通図柄当り図柄指定値と対応する値００［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ５５［Ｈ］に処理数を示す値０３［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ５６［Ｈ］以降における記憶データは、第１～第３普通図柄当り図柄指定値に対応した振り分け判定値を示している。ステップＡＫＳ６２５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例ＡＫＴ６１の普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いた場合に、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に対応して、第１～第３普通図柄当り図柄指定値のいずれかに決定可能である。構成例ＡＫＴ６１において、第１普通図柄当り図柄指定値は００［Ｈ］であり、第２普通図柄当り図柄指定値は０１［Ｈ］であり、第３普通図柄当り図柄指定値は０２［Ｈ］である。例えば、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１が乱数最小値の「０」に対応した００［Ｈ］である場合に、第１普通図柄当り図柄指定値が決定される。

【２００３】

図２８３－３７（Ｂ１）は、第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルの構成例ＡＫＴ６２を示している。構成例ＡＫＴ６２の第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルは、先頭アドレス１Ｂ５９［Ｈ］に普通図柄変動パターンＦＰＺ１指定値と対応する値００［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ５Ａ［Ｈ］に処理数を示す値０４［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ５Ｂ［Ｈ］以降における記憶データは、普通図柄変動パターンＦＰＺ１～ＦＰＺ４に対応した振り分け判定値を示している。ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例ＡＫＴ６２の第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いた場合に、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１に対応して、普通図柄変動パターンＦＰＺ１～ＦＰＺ４のいずれかに決定可能である。

【２００４】

図２８３－３７（Ｂ２）は、第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルの構成例ＡＫＴ６３を示している。構成例ＡＫＴ６３の第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルは、先頭アドレス１Ｂ５Ｆ［Ｈ］に普通図柄変動パターンＦＰＺ５指定値と対応する値０４［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ６０［Ｈ］に処理数を示す値０４［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ６１［Ｈ］以降における記憶データは、普通図柄変動パターンＦＰＺ５～ＦＰＺ８に対応した振り分け判定値を示している。ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例ＡＫＴ６３の第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いた場合に、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１に対応して、普通図柄変動パターンＦＰＺ５～ＦＰＺ８のいずれかに決定可能である。

【２００５】

図２８３－３７（Ｃ）は、普通図柄変動時間決定例ＡＫＤ６１を示している。決定例ＡＫＤ６１では、普通図柄変動パターンＦＺＰ１～ＦＺＰ４に対応して普通図柄変動時間が１０００［ｍｓ］に決定され、普通図柄変動パターンＦＺＰ５～ＦＺＰ８に対応して普通図柄変動時間が１００［ｍｓ］に決定される。ステップＡＫＳ６３４では、ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により決定された普通図柄変動パターンに対応した普通図柄変動時間が設定される。普通図柄変動パターンＦＺＰ１～ＦＺＰ４は、時短機能フラグがオフである場合に、構成例ＡＫＴ６１の第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて決定可能である。普通図柄変動パターンＦＺＰ５～ＦＺＰ８は、時短機能フラグがオンである場合に、構成例ＡＫＴ６２の第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて決定可能である。これにより、時短制御が行われている場合の方が、時短制御が行われていない場合よりも、普通図柄の可変表示時間である普通図柄変動時間は短くなるように設定可能になる。

【２００６】

図２８３－３７（Ｄ）は、普通電動役物開放時間決定例ＡＫＤ６２を示している。普通電動役物作動前処理P_FINTでは、時短作動指定値や普通図柄当り図柄指定値に対応して、普通電動役物開放時間を決定可能である。普通電動役物開放時間は、時短作動指定値が時短状態ではないことを示す「×」に対応した値００［Ｈ］の場合に、すべての普通図柄当り図柄指定値００［Ｈ］～０２［Ｈ］に対応して、１６ｍｓに決定される。これに対し、普通電動役物作動時間は、時短作動指定値が時短状態であることを示す「○」に対応した値０１［Ｈ］の場合に、すべての普通図柄当り図柄指定値００［Ｈ］～０２［Ｈ］に対応して、５０００ｍｓに決定される。

【２００７】

このように、普通電動役物開放時間は、普通図柄当り図柄指定値がいずれの値である場合にも、時短作動指定値に対応して、異なる時間に決定可能である。普通図柄当り図柄指定値は、普通図柄当り図柄用バッファから読み出された普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に対応して決定可能である。そして、時短作動指定値が同一値であれば、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１が乱数最小値の「０」である場合と、乱数最小値以外である場合とで、共通となる普通電動役物作動時間に決定される。したがって、普通図柄表示器２０における普通図柄の可変表示である特図ゲームに対応して、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１が乱数最小値の「０」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を第２乱数値とした場合に、第２乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２００８】

図２８３－１に示された遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂにより、遊技用乱数に含まれる乱数値のうち、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１について、それぞれの値を示す数値データを更新可能である。また、ＣＰＵ１０３が図２８３－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMなどを実行することにより、遊技用乱数に含まれる乱数値のうち、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２について、それぞれの値を示す数値データを更新可能である。

【２００９】

図２８３－１８に示された特別図柄通常処理のステップＡＫＳ２４８において、図２８３－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONが実行された場合に、ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理やステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理により、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否かを判定可能になる。そして、特別図柄判定処理P_TDECISION

のステップＡＫＳ３０８において、図２８３－２２に示された特別図柄情報設定処理P_TZU_SETが実行された場合に、ステップＡＫＳ３２６の大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUあるいはステップＡＫＳ３３３により、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を用いて特別図柄の表示結果となる確定特別図柄に対応した大当り図柄指定値や小当り図柄指定値を決定可能になる。また、図２８３－３６に示された普通図柄通常処理のステップＡＫＳ６２５にて第２振り分け判定値比較処理P_HANTEISが実行された場合に、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を用いて普通図柄の表示結果となる確定普通図柄に対応した普通図柄当り図柄指定値を決定可能になる。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を用いて決定された大当り図柄指定値は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３０において、図２８３－２４（Ｃ）に示された大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１のように、大入賞口開放回数最大値を設定可能にする。普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を用いて決定された普通図柄当り図柄指定値は、図２８３－３３（Ａ）に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCのステップＡＫＳ５０７において、普通図柄プロセスコードが０３［Ｈ］に対応して普通電動役物作動前処理P_FINTが実行される場合に、図２８３－３７（Ｄ）に示された普通電動役物開放時間決定例ＡＫＤ６２のように、普通電動役物開放時間を設定可能にする。したがって、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる表示結果の決定に用いられ、遊技者にとって有利な大当り遊技状態の種類を設定可能にする。普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、普通図柄表示器２０による表示結果の決定に用いられ、始動領域となる第２始動入賞口を遊技球が通過しやすい誘導状態に変化させる変化態様を設定可能にする。

【２０１０】

このように、各種の遊技用乱数となる乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能であるところ、第１乱数値となる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２と、第２乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１とを、図２８３－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMにより呼び出して実行可能な初期値変更乱数更新処理P_RANCPといった、共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能である。ここで、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、その更新範囲が「０」～「１９８」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「１９９」なので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。したがって、共通となる更新処理により更新可能な第１乱数値と第２乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。こうして、共通となる更新処理がプログラム容量の増大を防止し、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることで乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０１１】

なお、第１乱数値となる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、その更新範囲が「０」～「１９９」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「２００」なので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数以外になる。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、確定特別図柄における大当り図柄指定値の決定に用いられ、大当り図柄指定値に対応して、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるか否かが決定される場合もある。この場合に、大当り図柄指定値の決定割合は、確変状態に制御される割合である確変突入率に対応することになる。確変突入率は、パチンコ遊技機１における重要な仕様に含まれ、明確に認識しやすい値にすることが望ましい。しかしながら、仮に、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、更新範囲に含まれる乱数の総数が素数であれば、確変突入率の分母が素数になり、百分率で示すことが困難になるので、確変突入率を認識しにくくなるおそれがある。そこで、共通となる更新処理により更新可能な当り図柄用の乱数ＭＲ１－２および普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１のうち、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である一方で、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではないものとしてもよい。これにより、乱数値の同期発生を抑制しつつ、パチンコ遊技機１の仕様を明確に認識できるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０１２】

第１乱数値となる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２についても、更新範囲に含まれる乱数値

の総数が素数であるようにしてもよい。これにより、共通の更新処理により更新可能な乱数値の同期発生を、より確実に抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０１３】

図２８３－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４は第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２を更新可能であり、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８は第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を更新可能である。そして、乱数更新処理P_RANDOMは、第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２および第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を、共通となる内部格納手段であるＣＰＵ１０３のＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタを用いて更新可能である。このように、共通となる内部格納手段を用いて第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０１４】

図２８３－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３は、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を第１乱数値とし、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を第２乱数値とした場合に、第１乱数値および第２乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第１更新手段となる。また、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４のうちから第３乱数値および第４乱数値となるものを設定した場合に、第３乱数値および第４乱数値を乱数用クロック信号となるシステムクロック入力によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第２更新手段となる。そして、例えば普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、その更新範囲が「０」～「１９８」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「１９９」なので、第２乱数値の更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。これに対し、例えばハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２は、その更新範囲が「０」～「６５５１８」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「６５５１９」であり、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３は、その更新範囲が「０」～「２４０」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「２４１」であり、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４は、その更新範囲が「０」～「２５０」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「２５１」なので、第３乱数値と第４乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。こうして、第１更新手段と第２更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０１５】

１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４のうちから第１乱数値および第２乱数値となるものを設定した場合に、第１乱数値および第２乱数値を乱数用クロック信号となるシステムクロック入力により更新可能な第１更新手段となる。図２８３－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３は、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１のうちから第３乱数値となるものを設定した場合に、第３乱数値を乱数更新処理により更新可能な第２更新手段となる。パチンコ遊技機１における電力供給の開始にもとづいて、図２７７に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを実行するＣＰＵ１０３は、ステップＳ１において図２８３－７に示された電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行した場合に、ステップＡＫＳ１３の機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタエリアの格納値を設定する。このときに、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂに対応して設けられた最大値設定レジスタの格納値を設定することで、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂによって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能である。そして、第１更新手段となる１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂは、最大値設定処理において、第１乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第１乱数の更新を開始した後に、第２乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第２乱数の更新を

開始する。図２７７に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを実行するＣＰＵ１０３は、ステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行した後に、ステップＳ８～Ｓ１１のループ処理を実行中に、タイマ割込みの発生に対応して、図２７８に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTを実行可能になり、ステップＳ５６において乱数更新処理P_RANDOMを実行することで、第３乱数値の更新を開始する。このように、第２更新手段となる乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおいて最大値設定処理を実行した後に、第３乱数値の更新を可能にするので、例えば特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１といった、遊技価値との関連度が高い乱数値の更新を先に開始することにより不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０１６】

図２８３－９（Ｂ）に示されたＲＷＭアクセスプロテクトレジスタのビットデータＲＡＰにおいて、ビット番号「０」のビットデータＲＡＭ０は、パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、初期値である０［Ｂ］に設定される。これにより、ＲＷＭとなるＲＡＭ１０２は、特定格納領域であるＲＷＭアクセスプロテクトレジスタの格納値が第１格納値に設定されたことに対応して、アクセス禁止となる。図２８３－７に示された電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行したＣＰＵ１０３は、ステップＡＫＳ１３の機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタエリアの格納値を設定し、その後にステップＡＫＳ１４によりＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにアクセス許可出力値をストアする。このように、機能に関する格納領域である機能設定レジスタエリアに格納値を設定した後に、記憶手段としてのＲＡＭ１０２へのアクセスを許可する第２格納値を特定格納領域であるＲＷＭアクセスプロテクトレジスタに設定可能である。そして、第２格納値を設定した次の処理として、図２７７に示された遊技制御用のメイン処理P_MAIN処理においてステップＳ２のＲＷＭチェック処理P_RWM_CHKなどを実行することで、記憶手段であるＲＡＭ１０２の記憶内容にもとづいて制御状態を復旧可能か否かを確認する確認処理を実行可能である。こうして、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することがないようにして、確認処理を確実に実行できるとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０１７】

図２８３－１０に示された電源断処理P_POWER_OFFを実行するＣＰＵ１０３は、ステップＡＫＳ３９のチェックサム算出処理P_SUM_CALCにより作成されたチェックサムデータをステップＡＫＳ４０によりチェックサムバッファにストアすることで、電力供給の停止に対応して、制御状態を復旧させるための復旧情報となるチェックサムデータを、記憶手段であるＲＡＭ１０２のチェックサムバッファといった記憶領域に記憶させる停止時記憶処理を実行可能である。このような停止時記憶処理が実行された後に、ステップＡＫＳ４１において出力値データにセットされたクリアデータを、ステップＡＫＳ４２においてＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにストアすることで、第１格納値を特定格納領域に設定する停止時格納処理を実行可能である。停止時格納処理が実行された後に、ステップＡＫＳ４８、ＡＫＳ４９のループ処理により遊技制御を実行しない待機状態に移行させる。この待機状態であるときに電力供給が回復したことに対応して、ステップＡＫＳ４９において電源確認信号入力ビットが「０」ではない場合に、ステップＡＫＳ５０において電源断復旧時ベクタテーブルアドレスをスタックポインタにセットしてから、割込みリターン命令により、電源断処理P_POWER_OFFを終了させることで、パチンコ遊技機１の起動にもとづく起動時処理として、図２７７に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを、先頭から実行可能にする。これにより、電力供給が回復した場合に不安定な動作を防止するとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０１８】

図２８３－２に示された遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるアドレスマップにおいて、アドレスＦＥ００［Ｈ］～ＦＥＢＦ［Ｈ］が割り当てられた内蔵レジスタの機能設定レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路を用いた機能設定のための第１領域となり、アドレスＦＦ００［Ｈ］～ＦＦＦＦ［Ｈ］が

割り当てられた内蔵レジスタの機能制御レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路を用いた機能制御のための第２領域となる。このうち、アドレスＦＦ００［Ｈ］のＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、ＲＷＭであるＲＡＭ１０２へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域となる。パチンコ遊技機１における電力供給の開始にもとづいて、図２７７に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを実行するＣＰＵ１０３は、ステップＳ１において図２８３－７に示された電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行した場合に、ステップＡＫＳ５～ＡＫＳ７により、第２領域である機能制御レジスタエリアの格納値を設定する制御用格納処理を実行可能である。このような制御用格納処理が実行された後に、ステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３により、第１領域である機能設定レジスタエリアの格納値を設定する設定用格納処理を実行可能である。このような設定用格納処理が実行された後に、ステップＡＫＳ１４により、記憶手段であるＲＡＭ１０２へのアクセスを許可する格納値を、特定格納領域としてのＲＷＭアクセスプロテクトレジスタに設定することができる。こうして、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０１９】

（特徴部０１ＡＫの課題解決手段および効果）

（１－１）　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、

乱数値を更新可能な更新手段と、

特別識別情報の可変表示を実行可能な第１表示手段と、

普通識別情報の可変表示を実行可能な第２表示手段と、を備え、

第１表示手段による表示結果に対応して、有利状態の種類が決定され、

第２表示手段による表示結果に対応して、始動領域を遊技媒体が通過しやすい誘導状態に変化させる変化態様が決定され、

更新手段は、

第１表示手段による表示結果の決定に用いられる第１乱数値および第２表示手段による表示結果の決定に用いられる第２乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、

第１乱数値および第２乱数値を共通となる内部格納手段を用いて更新可能であり、

第１乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではなく、

第２乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。特別識別情報は、例えば特別図柄などであればよい。第１表示手段は、例えば第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂなどであればよい。普通識別情報は、例えば普通図柄などであればよい。第２表示手段は、例えば普通図柄表示器２０などであればよい。第１表示手段による表示結果は、例えば特別図柄の表示結果となる確定特別図柄などであればよい。第２表示手段による表示結果は、例えば普通図柄の表示結果となる確定普通図柄などであればよい。有利状態の種類は、例えば大入賞口開放回数最大値などであればよい。変化態様は、例えば普通電動役物開放時間などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ２－１などであればよい。更新処理は、例えば初期値変更乱数更新処理P_RANCPなどであればよい。内部格納手段は、例えばＣＰＵ１０３のＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタなどであればよい。第１乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ１－２の大きさが「６５５３６」などであればよい。第２乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ２－１の大きさが「１９９」などであればよい。

このような構成によれば、共通となる更新処理がプログラム容量の増大を防止し、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることで第１乱数値と第２乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０２０】

（１－２）　更新手段は、更新処理を実行する場合、更新対象乱数値と、乱数最大値と、乱数初期値と、に関する設定をした後に、更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更とを

実行可能であってもよい。
　ここで、更新処理を実行する場合の設定は、例えばステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３、ＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７の部分などであればよい。更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更は、例えばステップＡＫＳ６４、ＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する部分などであればよい。
　このような構成においては、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０２１】
（１－３）　更新手段は、特定更新処理により、第１乱数値を更新した後に第２乱数値を更新してもよい。
　ここで、特定更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。
　このような構成においては、遊技者の注目度が高い表示結果の決定に用いられる第１乱数値を第２乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０２２】
（１－４）　更新手段は、特定更新処理により、第１乱数値と第２乱数値とに対応して共通更新用処理を呼び出すことにより、第１乱数値および第２乱数値を更新し、第１乱数値および第２乱数値の初期値を変更可能であってもよい。
　ここで、共通更新用処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMにおけるステップＡＫＳ６４、ＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPなどであればよい。
　このような構成においては、共通更新用処理によりプログラム容量の増大を防止し、第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０２３】
（１－５）　更新手段は、特定更新処理により、共通となる内部格納手段を用いて、第１乱数値および第２乱数値を更新可能であってもよい。
　例えば乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップＡＫＳ６１、ＡＫＳ６５によりＨＬレジスタが設定され、ステップＡＫＳ６２、ＡＫＳ６６によりＢレジスタが設定され、ステップＡＫＳ６３、ＡＫＳ６７によりＤＥレジスタが設定された後に、ステップＡＫＳ６４、ＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行することなどであればよい。
　このような構成においては、共通となる内部格納手段を用いて第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０２４】
（１－６）　更新手段は、特定更新処理により、共通更新用処理の前に参照先情報を内部格納手段に格納する場合、第１乱数値と第２乱数値とに対応して共通となる命令を用いて異なる参照先情報を内部格納手段に設定可能であってもよい。
　ここで、内部格納手段は、例えばＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタなどであればよい。共通となる命令は、ＬＤ命令やＬＤＱ命令などの転送命令であればよい。異なる参照先情報は、例えば当り図柄用乱数カウンタのアドレスＦ０８１［Ｈ］と普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスＦ０５２［Ｈ］や、当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスＦ０５０［Ｈ］と普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスＦ０５３［Ｈ］などであればよい。
　このような構成においては、共通となる命令を用いて第１乱数値や第２乱数値を更新可能とすることにより、第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０２５】
（１－７）　更新手段は、更新処理を実行する場合、更新対象乱数値を更新した後に、該更新対象乱数値が乱数初期値と一致したことに対応して、乱数初期値を変更可能である、
　例えば初期値変更乱数更新処理P_RANCPにおいて、ステップＡＫＳ１０１により更新対象乱数値を更新した後に、ステップＡＫＳ１０５にて乱数初期値データバッファの格納値と一致したことに対応して、ステップＡＫＳ１０８により新たな乱数初期値を格納する

ことなどであればよい。
　このような構成においては、更新対象乱数値の更新や乱数初期値の変更により、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０２６】
（１－８）　更新手段は、更新処理を実行して更新対象乱数値を更新する場合、
　更新対象乱数値を乱数最大値と比較すること、
　比較の結果が乱数最大値未満であれば更新対象乱数値を１加算すること、
　比較の結果が乱数最大値以上であれば更新対象乱数値を乱数最小値に変更すること、
を含む単一の比較加算命令を最初に実行してもよい。
　ここで、比較加算命令は、例えばステップＡＫＳ１０１の部分などであればよい。
　このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０２７】
（１－９）　更新手段は、第１乱数値を更新する場合と第２乱数値を更新する場合とで、いずれも比較加算命令を最初に実行してもよい。
　例えばステップＡＫＳ６４、ＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPにおけるステップＡＫＳ１０１の部分などであればよい。
　このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、第１乱数値や第２乱数値における不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０２８】
（１－１０）　第１表示手段による表示結果を決定する場合、第１乱数値が乱数最小値であるときに、第１乱数値が乱数最小値以外であるときよりも有利度が高い表示結果に決定されず、
　第２表示手段による表示結果を決定する場合、第２乱数値が乱数最小値であるときに、第２乱数値が乱数最小値以外であるときよりも有利度が高い表示結果に決定されなくてもよい。
　ここで、有利度が高い表示結果に決定されないことは、例えば大入賞口開放回数決定例ＡＫＤ０１や大入賞口開放態様決定例ＡＫＤ０２などであればよい。
　このような構成においては、第１乱数値や第２乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０２９】
（１－１１）　更新手段は、
　乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値更新処理を実行可能であり、
　比較加算命令を実行した後に、該比較加算命令による更新後の更新対象乱数値を乱数初期値と比較し、
　更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致しない場合、更新後の更新対象乱数値を現在の乱数値として格納し、
　更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、初期値更新処理により得られた初期値用乱数値を、現在の乱数値として格納するとともに、新たな乱数初期値として格納してもよい。
　ここで、初期値用乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－３や乱数ＭＲ２－２などであればよい。初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITなどであればよい。乱数初期値と比較することは、例えばステップＡＫＳ１０５の部分などであればよい。乱数初期値と一致しない場合は、例えばステップＡＫＳ１０５にてＹｅｓの場合などであればよい。乱数初期値と一致した場合は、例えばステップＡＫＳ１０５にてＮｏの場合におけるステップＡＫＳ１０６～ＡＫＳ１０８の部分などであればよい。
　このような構成においては、新たな乱数初期値の設定により乱数値の不確定性が高められ、現在の乱数値としても格納することによりデータ容量の増大を防止して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０３０】
（１－１２）　更新手段は、
　更新対象乱数値が第１乱数値である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第１初期値用乱数値を更新する第１初期値更新処理と、
　更新対象乱数値が第２乱数値である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第２初期値用乱数値を更新する第２初期値更新処理と、を含む初期値更新処理を実行可能であってもよい。
　ここで、第１初期値用乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－３などであればよい。第１初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITにおけるステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２の部分などであればよい。第２初期値用乱数値は、例えば乱数ＭＲ２－２などであればよい。第２初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITにおけるステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４の部分などであればよい。
　このような構成においては、第１初期値用乱数値や第２初期値用乱数値の更新により、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０３１】
（１－１３）　更新手段は、初期値更新処理により、第１初期値用乱数値を更新した後に第２初期値用乱数値を更新してもよい。
　例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITにおいて、ステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２の後に、ステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４を実行することなどであればよい。
　このような構成においては、優先度が高い第１初期値用乱数値を優先度が低い第２初期値用乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０３２】
（１－１４）　更新手段は、初期値更新処理を実行する場合、更新対象初期値用乱数値と、初期値用乱数最大値と、に関する設定にもとづいて、
　更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、
　比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を１加算すること、
　比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令を実行してもよい。
　ここで、比較加算命令は、例えばステップＡＫＳ８２、ＡＫＳ８４の部分などであればよい。
　このような構成においては、比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０３３】
（１－１５）　更新手段は、
　更新対象乱数値を更新可能な乱数更新処理と、
　更新対象乱数値に対応した乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値用乱数更新処理と、を実行可能であり、
　所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第１処理は、乱数更新処理と、初期値用乱数更新処理と、を含み、
　第１処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第２処理は、乱数更新処理を含まず、初期値用乱数更新処理を含んでもよい。
　ここで、更新対象乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２や乱数ＭＲ２－１などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。初期値用乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－３や乱数ＭＲ２－２などであればよい。初期値用乱数更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITなどであればよい。第１処理は、例えば遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTなどであればよい。第２処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINにおけるステップＳ８～Ｓ１０の部分などであればよい。
　このような構成においては、初期値用乱数更新処理により初期値用乱数値の不確定性が

高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０３４】
（１－１６）　更新処理は、
　更新対象乱数値を更新可能な乱数更新処理と、
　更新対象乱数値に対応した乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値用乱数更新処理と、を含み、
　乱数更新処理および初期値用乱数更新処理は、遊技の進行を制御するタイマ割込み処理において、呼び出されて実行可能であり、
　初期値用乱数更新処理は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理の後に繰り返される待機時処理において、呼び出されて実行可能であってもよい。
　ここで、更新対象乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２や乱数ＭＲ２－１などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。初期値用乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－３や乱数ＭＲ２－２などであればよい。初期値用乱数更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITなどであればよい。タイマ割込み処理は、例えば遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINにおけるステップＳ１～Ｓ７の部分などであればよい。待機時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINにおけるステップＳ８～Ｓ１０の部分などであればよい。
　このような構成においては、初期値用乱数更新処理により初期値用乱数値の不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０３５】
（２－１）　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、
　乱数値を更新可能な更新手段と、
　更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、
　更新手段は、有利状態に制御するか否かを判定するための第１乱数値と、該第１乱数値と異なる第２乱数値と、を更新可能であり、
　第１乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であり、
　第２乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数よりも小さい所定数であり、
　第１乱数値の方が第２乱数値よりも更新速度が速くてもよい。
　ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－１などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。特定バイト数は、例えば２バイトであればよい。特定数は、例えば乱数ＭＲ１－１の大きさである「６５５３６」などであればよい。所定数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」などであればよい。更新速度が速いことは、例えば乱数値比較例ＡＫＡ２３における乱数ＭＲ１－１の更新速度が１５０００［回／ｍｓ］と乱数ＭＲ３－２の更新速度が４６９［回／ｍｓ］などであればよい。
　このような構成においては、有利状態に関する第１乱数値の更新速度が速いことにより意図的な有利状態の制御が困難になるように、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０３６】
（２－２）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、
　乱数値を更新可能な更新手段と、
　更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、
　更新手段は、第１乱数値と、該第１乱数値と異なる第２乱数値と、を更新可能であり、

第１乱数値は、更新速度が第１速度であり、
第２乱数値は、更新速度が第１速度の整数倍となる第２速度であり、
第１乱数値と第２乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。
ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４などであればよい。第１速度は、例えば４６９［回／ｍｓ］などであればよい。第２速度は、例えば９３８［回／ｍｓ］などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。
このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第１乱数値と第２乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０３７】
（２－３）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、
乱数値を更新可能な更新手段と、
更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、
更新手段は、第１乱数値と、該第１乱数値と異なる第２乱数値と、該第１乱数値および該第２乱数値と異なる第３乱数値と、を更新可能であり、
処理手段は、第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値とで、共通となる抽出条件の成立により抽出可能であり、
第１乱数値は、更新速度が第１速度であり、
第２乱数値および第３乱数値は、更新速度が第１速度の整数倍となる第２速度であり、
第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。
ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３などであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－４などであればよい。第１速度は、例えば４６９［回／ｍｓ］などであればよい。第２速度は、例えば９３８［回／ｍｓ］などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。
このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０３８】
（２－４）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、
乱数値を更新可能な更新手段と、
更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、
更新手段は、
　第１乱数値および第２乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第１更新手段と、
　第３乱数値および第４乱数値を乱数用クロック信号によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第２更新手段と、を含み、

第１乱数値と第２乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、
第３乱数値と第４乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。
ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂや乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCや普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ２－１などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３などであればよい。第４乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－４などであればよい。乱数用クロック信号は、例えばシステムクロックなどであればよい。更新範囲に含まれる乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ２－１の大きさである「１９９」、乱数ＭＲ１－２の大きさである「２００」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。
このような構成においては、第１更新手段と第２更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０３９】
（３－１）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、
乱数値を更新可能な更新手段と、
更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、
更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、
処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により機能に関する格納領域に格納値を設定するときに、更新手段によって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、
更新手段は、
特定バイト数で構成される第１乱数値を更新可能な第１更新手段と、
該特定バイト数よりも小さい所定バイト数で構成される第２乱数値を更新可能な第２更新手段と、を含み、
処理手段は、最大値設定処理を実行する場合、第１乱数値の乱数最大値を設定した後に、第２乱数値の乱数最大値を設定してもよい。
ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路１０４などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINなどであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３の部分などであればよい。特定バイト数は、例えば２バイトであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。第１更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａなどであればよい。所定バイト数は、例えば１バイトであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４などであればよい。第２更新手段は、例えば８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。第１乱数値の乱数最大値を設定することや、第２乱数値の乱数最大値を設定することは、機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてステップＡＫＳ１３を実行することなどであればよい。
このような構成においては、特定バイト数の第１乱数値に関する設定の後に所定バイト数の第２乱数値に関する設定を行うことにより第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０４０】
（３－２）　更新手段は、乱数最大値が設定された乱数値から順に更新を開始してもよい。
　例えば機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてチャネル番号「０」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ０、チャネル番号「２」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ２、チャネル番号「１」～「３」の８ビット乱数回路チャネルＲＳ１～ＲＳ３に最大値を設定する部分などであればよい。
　このような構成においては、乱数値の更新を開始するタイミングにより乱数値の不確定性が高められ、処理負担を軽減して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０４１】
（３－３）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、
　乱数値を更新可能な更新手段と、
　更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、
　更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、
　処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により機能に関する格納領域に格納値を設定するときに、更新手段によって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、
　更新手段は、
　　第１乱数値および第２乱数値を乱数用クロック信号により更新可能な第１更新手段と、
　　第３乱数値を乱数更新処理により更新可能な第２更新手段と、を含み、
　第１更新手段は、処理手段が実行する最大値設定処理において、第１乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第１乱数値の更新を開始した後に、第２乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第２乱数値の更新を開始し、
　第２更新手段は、処理手段が最大値設定処理を実行した後に、第３乱数値の更新を開始してもよい。
　ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路１０４や乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCや普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINなどであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３の部分などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－１、ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４などであればよい。第１更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２、ＭＲ２－１などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。第２更新手段は、例えばステップＳ５６の乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてチャネル番号「０」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ０、チャネル番号「２」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ２に最大値を設定する部分などであればよい。第２乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてチャネル番号「１」～「３」の８ビット乱数回路チャネルＲＳ１～ＲＳ３に最大値を設定する部分などであればよい。第３乱数値の更新を開始は、例えばステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONが実行された後に遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにおいてステップＳ５６の乱数更新処理P_RANDOMを実行する部分などであればよい。
　このような構成においては、遊技価値と関連度が高い乱数ＭＲ１－１などの更新を先に開始することにより不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０４２】

（４－１）　遊技制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、
　更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、
　機能に関する格納領域のうちの特定格納領域は、電力供給の開始に対応して、記憶手段へのアクセスを禁止する第１格納値に設定可能であり、
　処理手段は、
　　機能に関する格納領域に格納値を設定した後に、記憶手段へのアクセスを許可する第２格納値を特定格納領域に設定可能であり、
　　第２格納値を特定格納領域に設定した次の処理として、記憶手段の記憶内容にもとづいて制御状態を復旧可能か否かを確認する確認処理を実行可能であってもよい。
　ここで、記憶手段は、例えばＲＡＭ１０２などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。特定格納領域は、例えばＲＷＭアクセスプロテクトレジスタなどであればよい。第１格納値は、例えば００［Ｈ］などであればよい。第２格納値は、例えば０１［Ｈ］などであればよい。第２格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおいてステップＡＫＳ１４を実行することなどであればよい。確認処理は、例えばステップＳ２のＲＷＭチェック処理P_RWM_CHKなどであればよい。
　このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することがないようにして、確認処理を確実に実行できるとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０４３】
（４－２）　処理手段は、
　　電力供給の停止に対応して、制御状態を復旧させるための復旧情報を記憶手段に記憶させる停止時記憶処理を実行可能であり、
　　停止時記憶処理が実行された後に、第１格納値を特定格納領域に設定する停止時格納処理を実行可能であり、
　　停止時格納処理が実行された後に、遊技制御を実行しない待機状態に移行させ、該待機状態であるときに電力供給が回復したことに対応して、遊技機の起動にもとづく起動時処理の最初から実行可能であってもよい。
　復旧情報は、例えばチェックサムデータなどであればよい。停止時記憶処理は、例えば電源断処理P_POWER_OFFにおけるステップＡＫＳ３９のチェックサム算出処理やステップＡＫＳ４０の部分などであればよい。停止時格納処理は、例えば電源断処理P_POWER_OFFにおけるステップＡＫＳ４１、ＡＫＳ４２の部分などであればよい。待機状態に移行させることは、例えば電源断処理P_POWER_OFFにおいてステップＡＫＳ４８、ＡＫＳ４９を実行することなどであればよい。起動時処理の最初から実行可能であることは、例えば電源断処理P_POWER_OFFにおいてステップＡＫＳ５０を実行してからＲＥＴ命令を実行することなどであればよい。
　このような構成においては、電力供給が回復した場合に不安定な動作を防止するとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０４４】
（４－３）　遊技制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、
　更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、
　格納手段は、機能に関する格納領域として、
　　機能設定のための第１領域と、
　　機能制御のための第２領域と、を含み、
　第２領域は、記憶手段へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域を含み、
　処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、
　　第２領域に格納値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、
　　制御用格納処理が実行された後に、第１領域に格納値を設定する設定用格納処理を実

行可能であり、
　設定用格納処理が実行された後に、記憶手段へのアクセスを許可する格納値を特定格納領域に設定可能であってもよい。
　ここで、記憶手段は、例えばＲＡＭ１０２などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。第１領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアなどであればよい。第２領域は、例えば設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。特定格納領域は、例えばＲＷＭアクセスプロテクトレジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINなどであればよい。制御用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップＡＫＳ５～ＡＫＳ７の部分などであればよい。設定用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３の部分などであればよい。格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおいてステップＡＫＳ１４を実行することなどであればよい。
　このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０４５】
（SKY２０２１－６６４）　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、
　乱数値を更新可能な更新手段と、
　前記乱数値には、第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、が含まれ、
　前記第１乱数値の決定結果の方が、前記第２乱数値の決定結果よりも、出玉率への影響が大きく、
　前記更新手段は、
　　前記第１乱数値および前記第２乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、
　　前記第１乱数値を更新した後、前記第２乱数値を更新し、
　前記第１乱数値を更新処理により更新する前に、特定命令を用いて第１乱数値用の参照先情報を内部格納手段に設定し、
　前記第２乱数値を更新処理により更新する前に、前記特定命令を用いて第２乱数値用の参照先情報を内部可能手段に設定する。
　ここで、出玉率とは、遊技機へ打ち込まれた遊技球数を分母とし、遊技者に払い出された遊技球を分子として、算出される率である。遊技機毎に設計値として定められている。１００％を超えると遊技機へ打ち込まれた遊技球数よりも遊技者に払い出された遊技球の方が多いことを示す。
　ここで、第１乱数値は、当り図柄用乱数（ＭＲ１－２）が対応し、第２乱数値は、普通図柄当り図柄用乱数（ＭＲ２－１）が対応する。当り図柄用乱数は、遊技球を獲得する主の契機となる大当りラウンド数を決定するために用いられる乱数である（大当りラウンド数が紐づいた特別図柄の表示結果を決めるための乱数）（図２８３－２４（Ｃ）参照）。普通図柄当り図柄用乱数は、普通電動役物の開放時間を決定するために用いられる乱数である（普通電動役物の開放時間が紐づいた普通図柄の表示結果を決めるための乱数）（図２８３－３７（Ｄ）参照）。当り図柄用乱数による決定は、大当りラウンド数を決めるためのものであり、普通図柄当り図柄用乱数による決定は、普通電動役物の開放時間を決めるためのものであり、当り図柄用乱数の方が遊技球獲得数に影響が大きいものとなっている。大入賞口への入球により獲得できる遊技球は１５球であるのに対し、普通電動役物への入球により獲得できる遊技球は１球である。
　このような構成においては、第１乱数値の方が遊技者の出玉への影響が大きいため、処理を先に行うことで、不具合等で乱数値が一定となってしまうこと（更新がされずに偏る時間を発生させてしまう）ことを極力防止し、共通の命令により乱数の更新を行うことで、安定的な更新を行うことができる。

【２０４６】
（ＳＫＹ２０２１－６６５）　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、
乱数値を更新可能な更新手段と、
前記乱数値には、第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、が含まれ、
前記更新手段は、
前記第１乱数値および前記第２乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、
前記乱数値を乱数最大値と比較すること、比較の結果が乱数最大値未満であれば前記乱数値を１加算すること、比較の結果が乱数最大値以上であれば前記乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令が前記第１乱数値における更新処理および前記第２乱数値における更新処理の最初の処理であり、
前記第１乱数値が前記乱数最小値である場合は、前記第１乱数値が前記乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い決定結果とならず、
前記第２乱数値が前記乱数最小値である場合は、前記第２乱数値が前記乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い決定結果とならない。
ここで、有利度が高い表示結果に決定されないことは、例えば大入賞口開放回数決定例ＡＫＤ０１や大入賞口開放態様決定例ＡＫＤ０２などであればよい。また、図２８３－３７（Ｄ）の普通電動役物開放時間決定例における普通電動役物開放時間は、通常状態（時短作動指定値×）において一律１６ｍｓ、特別状態（時短作動指定値〇）において一律５０００ｍｓといったように有利不利がないように設計されているが、図２８３－３７（Ｄ）の普通電動役物開放時間決定例における普通図柄当り図柄指定値「００」の普通電動役物開放時間は１６ｍｓ、５０００ｍｓとなっているが、他の開放時間と比べ、相対的に不利とするために、１０ｍｓ、３０００ｍｓとするようにしてもよい。そのようにすることで、第１乱数値（当り図柄用乱数（ＭＲ１－２））による結果である大入賞口開放回数、第２乱数値（普通図柄当り図柄用乱数（ＭＲ２－１））による結果である普通電動役物開放時間、のいずれも乱数最小値（００Ｈ）となった場合に、有利な決定結果（大入賞口開放回数であれば１０回、普通電動役物開放時間であれば５０００ｍｓ）とならないようにすることができる。
このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になり、仮に不具合が発生した場合には、乱数値が最小乱数値に若干偏ってしまうことになるが、その際にも、有利度が高い決定結果とならない設計であるため、不具合をあえて誘発させることを防止することができ、結果として、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０４７】
（ＳＫＹ２０２１－７０８）　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、
乱数値を更新可能な更新手段と、
前記乱数値には、前記有利状態に制御するか否かに関する処理に用いられる第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、が含まれ、
前記第１乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であり、
前記第２乱数値は、前記特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が前記特定数よりも小さい所定数であり、
前記更新手段による前記第１乱数値の更新の方が、該更新手段による前記第２乱数値の更新よりも更新速度が速い。
ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－１などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。特定バイト数は、例えば２バイトであればよい。特定数は、例えば乱数ＭＲ１－１の大きさである「

６５５３６」などであればよい。所定数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」などであればよい。更新速度が速いことは、例えば乱数値比較例ＡＫＡ２３における乱数ＭＲ１－１の更新速度が１５０００［回／ｍｓ］と乱数ＭＲ３－２の更新速度が４６９［回／ｍｓ］などであればよい。

このような構成においては、有利状態に関する第１乱数値の更新速度が速いことにより意図的な有利状態の制御が困難になるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０４８】

（ＳＫＹ２０２１－７０９）　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、

乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、が含まれ、

前記第１乱数値は、更新速度が第１速度であり、

前記第２乱数値は、更新速度が前記第１速度の整数倍となる第２速度であり、

前記第１乱数値と前記第２乱数値は、同一の契機で取得される乱数値であり、

前記第１乱数値と前記第２乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、

前記第１乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第２乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理Ｐ_ＴＰＲＯＣを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４などであればよい。第１速度は、例えば４６９［回／ｍｓ］などであればよい。第２速度は、例えば９３８［回／ｍｓ］などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。

このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第１乱数値と第２乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０４９】

（ＳＫＹ２０２１－７１０）　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、

乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、該第１乱数値と該第２乱数値とは異なる第３乱数値と、が含まれ、

前記第１乱数値は、更新速度が第１速度であり、

前記第２乱数値および前記第３乱数値は、更新速度が前記第１速度の整数倍となる第２速度であり、

前記第１乱数値と前記第２乱数値と前記第３乱数値は、同一の契機で取得される乱数値であり、

前記第１乱数値と前記第２乱数値と前記第３乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、

前記第１乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第２乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第３乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理Ｐ_ＴＰＲＯＣを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３などであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－４などであればよい。第１速度は、例えば４６９［回／ｍｓ］などであればよい。第２速度は、例えば９３８［回／ｍｓ］などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５

５１９」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。
　このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０５０】
（ＳＫＹ２０２１－７１１）　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、
　第１乱数値および第２乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第１更新手段と、
　第３乱数値および第４乱数値を乱数用クロック信号によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第２更新手段と、を備え、
　前記第１乱数値と前記第２乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、
　前記第３乱数値と前記第４乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。
　ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂや乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理Ｐ_ＴＰＲＯＣや普通図柄プロセス処理Ｐ_ＦＰＲＯＣを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ２－１などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭなどであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３などであればよい。第４乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－４などであればよい。乱数用クロック信号は、例えばシステムクロックなどであればよい。更新範囲に含まれる乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ２－１の大きさである「１９９」、乱数ＭＲ１－２の大きさである「２００」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。
　このような構成においては、第１更新手段と第２更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【２０５１】
（ＳＫＹ２０２１－７１２）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、
　遊技の制御を行う遊技制御手段と、
　第１乱数値および第２乱数値を乱数用クロック信号により更新可能な第１更新手段と、
　第３乱数値を乱数更新処理により更新可能な第２更新手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により格納領域に格納値を設定するときに、前記第１乱数値および前記第２乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、
　前記第１更新手段は、前記最大値設定処理において、前記第１乱数値の乱数最大値が設定されたことにより前記第１乱数値の更新を開始した後に、前記第２乱数値の乱数最大値が設定されたことにより前記第２乱数値の更新を開始可能であり、
　前記第２更新手段は、前記第１乱数値の更新および前記第２乱数値の更新が開始された後に、第３乱数値の更新を開始可能である。
　ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路１０４や乱数更新処理Ｐ_ＲＡＮＤＯＭを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理Ｐ_ＴＰＲＯＣや普通図柄プロセス処理Ｐ_ＦＰＲＯＣを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理Ｐ_ＭＡＩＮなどであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理Ｐ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮにおけるステップＡＫＳ

１１～ＡＫＳ１３の部分などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－１、ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４などであればよい。第１更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２、ＭＲ２－１などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。第２更新手段は、例えばステップＳ５６の乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてチャネル番号「０」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ０、チャネル番号「２」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ２に最大値を設定する部分などであればよい。第２乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてチャネル番号「１」～「３」の８ビット乱数回路チャネルＲＳ１～ＲＳ３に最大値を設定する部分などであればよい。第３乱数値の更新を開始は、例えばステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONが実行された後に遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにおいてステップＳ５６の乱数更新処理P_RANDOMを実行する部分などであればよい。

このような構成においては、遊技価値と関連度が高い乱数ＭＲ１－１などの更新を先に開始することにより不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０５２】

（SKY２０２１－７１３）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

遊技の制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

遊技の制御の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

前記格納手段は、機能に関する格納領域として、

遊技の制御に関する機能設定のための第１領域と、

遊技の制御に関する機能制御のための第２領域と、を含み、

前記第２領域は、前記記憶手段へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域を含み、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、

前記第２領域に格納値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、

前記制御用格納処理が実行された後に、前記第１領域に格納値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、

前記設定用格納処理が実行された後に、前記記憶手段へのアクセスを許可する格納値を前記特定格納領域に設定可能である。

ここで、記憶手段は、例えばＲＡＭ１０２などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。第１領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアなどであればよい。第２領域は、例えば設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。特定格納領域は、例えばＲＷＭアクセスプロテクトレジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINなどであればよい。制御用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップＡＫＳ５～ＡＫＳ７の部分などであればよい。設定用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３の部分などであればよい。格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおいてステップＡＫＳ１４を実行することなどであればよい。

このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【２０５３】

上述のように、本発明は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

特別識別情報の可変表示を実行可能な第１表示手段と、
普通識別情報の可変表示を実行可能な第２表示手段と、
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な演出実行手段と、を備え、
前記第１表示手段による表示結果に対応して、前記有利状態の種類が決定され、
前記第２表示手段による表示結果に対応して、始動領域を遊技媒体が通過しやすい誘導状態に変化させる変化態様が決定され、
前記更新手段は、
前記第１表示手段による表示結果の決定に用いられる第１乱数値および前記第２表示手段による表示結果の決定に用いられる第２乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、
前記第１乱数値および前記第２乱数値を共通となる内部格納手段を用いて更新可能であり、
前記第１乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではなく、
前記第２乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、
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み、
前記報知演出は、第１報知演出と第２報知演出とを含み、
前記第１報知演出および前記第２報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、
前記第１報知演出および前記第２報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、
前記第１報知演出と前記第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、
前記第１報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第１報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、
前記第２報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第２報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い、
ことを特徴とする。
本発明によれば、共通となる更新処理がプログラム容量の増大を防止し、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることで第１乱数値と第２乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。このことは、遊技機の信頼性の向上につながる。さらには、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強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。このように、本発明は、興趣の向上を図る好適な演出を実行できるとともに、信頼性にも優れる。ゆえに、本発明は、高い商品性を有する。
【２０５４】
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。

【２０５５】

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。

【２０５６】

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）。

【２０５７】

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。

【２０５８】

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。

【２０５９】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

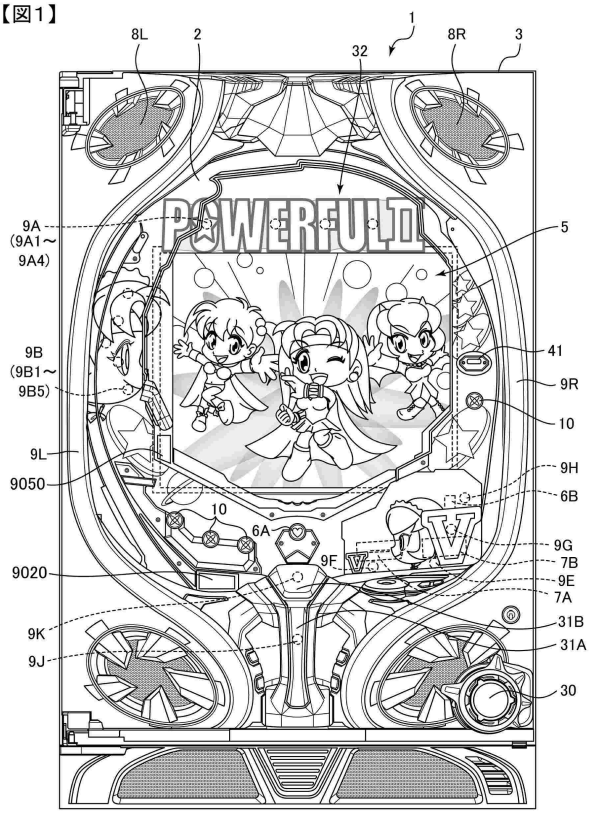
【２０６０】

１　パチンコ遊技機
２　遊技盤
３　遊技機用枠
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
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
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

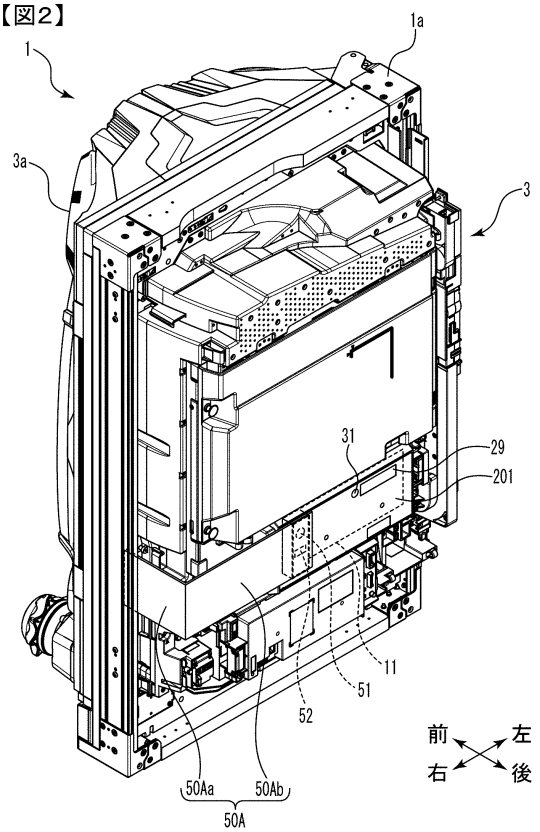
【図面】
【図１】

【図1】



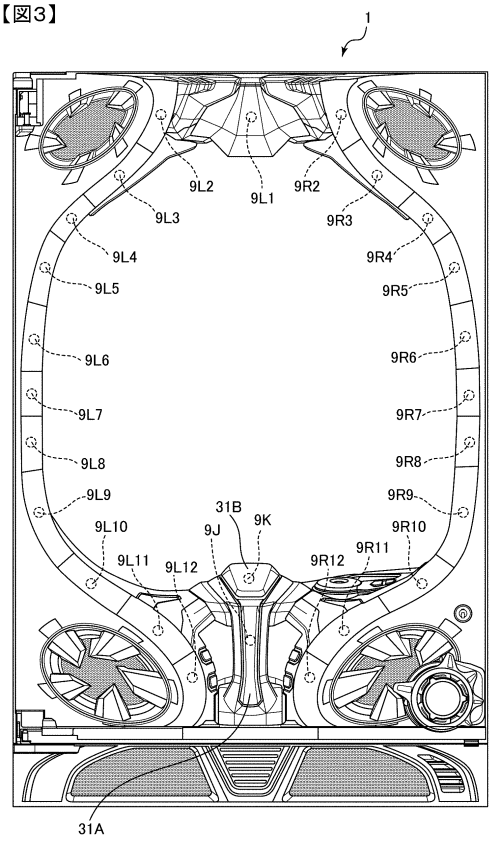
【図２】

【図2】



【図３】

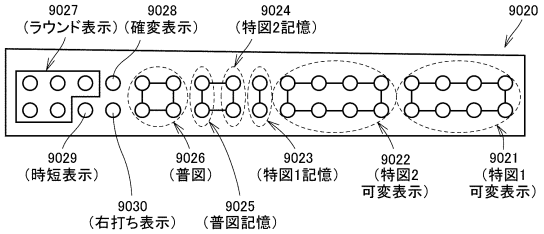
【図3】



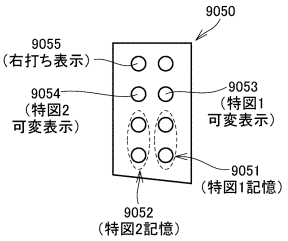
【図４】

【図4】

(a)特図LED基板



(b)第4図柄ユニット

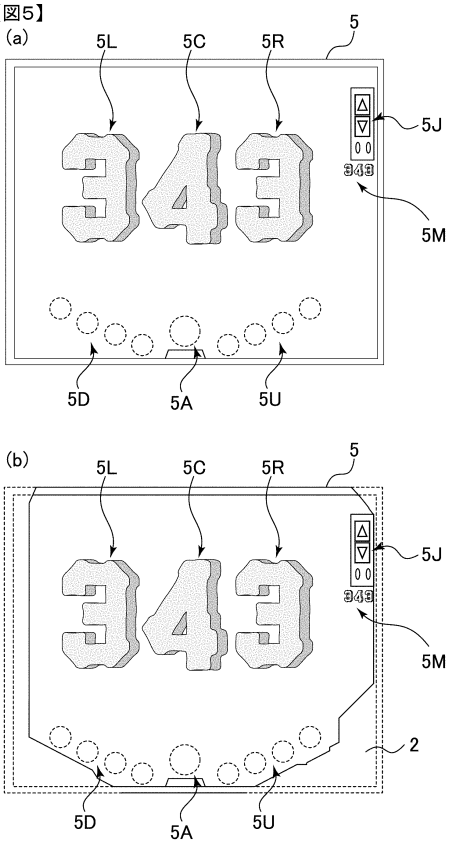


(c)第4図柄ユニットとSPリーチ時の遊技効果ランプとの関係

演出制御コマンド	第4図柄ユニット	遊技効果ランプ
変動パターンコマンド	停止を示す消灯から変動を示す点滅に切り替える	維持
図柄確定コマンド	変動を示す点滅から停止を示す消灯に切り替える	維持

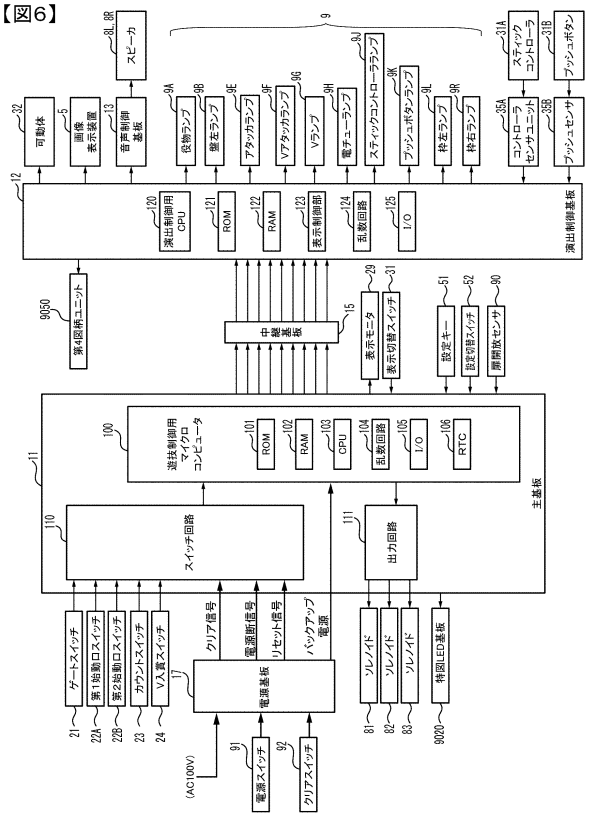
【図５】

【図5】



【図６】

【図6】



【図７】

【図7】

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベース （変動50回まで）	3
通常大当り2	低確率	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り1	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り2	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り3	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り4	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り5	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り6	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	5
確変大当り7	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	7
確変大当り8	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	10
確変大当り9	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	10

【図８】

【図8】

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当り判定 （通常時、確変時共通）	65536
ランダム2	大当り種類判定 （第1特図、第2特図共通）	100
ランダム3	後変動パターン判定 （ハズレ時）	65519
ランダム4	後変動パターン判定 （当り時）	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄当り判定	201

【図９】

【図9】

(a)大当り判定

状態	ランダム1判定値数 （最大判定値65536）		大当り確率	ハズレ確率
通常時	205	→	約1/320	約319/320
確変時	789	→	約1/83	約82/83

(b)第1特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 （最大判定値100）
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	37
確変大当り3	4
確変大当り4	4

(c)第2特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 （最大判定値100）
確変大当り5	10
確変大当り6	5
確変大当り7	5
確変大当り8	70
確変大当り9	10

【図１０】

【図10】

演出制御コマンド

MODE	EXT	名称	内容
80	××	前変動パターン××指定	図柄の前変動パターンの指定（××＝前変動パターン番号）
81	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
81	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
84	××	後変動パターン××指定	図柄の後変動パターンの指定（××＝後変動パターン番号）
8C	01	表示結果1指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定（通常大当り1指定）	通常大当り1に決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定（通常大当り2指定）	通常大当り2に決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定（確変大当り1指定）	確変大当り1に決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定（確変大当り2指定）	確変大当り2に決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定（確変大当り3指定）	確変大当り3に決定されていることの指定
8C	07	表示結果7指定（確変大当り4指定）	確変大当り4に決定されていることの指定
8C	08	表示結果8指定（確変大当り5指定）	確変大当り5に決定されていることの指定
8C	09	表示結果9指定（確変大当り6指定）	確変大当り6に決定されていることの指定
8C	10	表示結果10指定（確変大当り7指定）	確変大当り7に決定されていることの指定
8C	11	表示結果11指定（確変大当り8指定）	確変大当り8に決定されていることの指定
8C	12	表示結果12指定（確変大当り9指定）	確変大当り9に決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定（第1飾り図柄の変動開始指定）
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定（第2飾り図柄の変動開始指定）
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示に移行することを指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当り1を開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	通常大当り2を開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	確変大当り1を開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定	確変大当り2を開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定	確変大当り3を開始することの指定
A0	06	大当り開始6指定	確変大当り4を開始することの指定
A0	07	大当り開始7指定	確変大当り5を開始することの指定
A0	08	大当り開始8指定	確変大当り6を開始することの指定
A0	09	大当り開始9指定	確変大当り7を開始することの指定
A0	10	大当り開始10指定	確変大当り8を開始することの指定
A0	11	大当り開始11指定	確変大当り9を開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A3	01	大当り終了1指定	通常大当り1を終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	通常大当り2を終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	確変大当り1を終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定	確変大当り2を終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定	確変大当り3を終了することの指定
A3	06	大当り終了6指定	確変大当り4を終了することの指定
A3	07	大当り終了7指定	確変大当り5を終了することの指定
A3	08	大当り終了8指定	確変大当り6を終了することの指定
A3	09	大当り終了9指定	確変大当り7を終了することの指定
A3	10	大当り終了10指定	確変大当り8を終了することの指定
A3	11	大当り終了11指定	確変大当り9を終了することの指定
AD	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	××	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン種別）を指定
C7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	bit4=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	bit4=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

【図１１】

【図11】

前変動パターン(メイン側)

前変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間[ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246
8	80	07	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246
9	80	08	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80	09	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861
11	80	0A	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861
12	80	0B	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【図１２】

【図12】

後変動パターン(メイン側)

後変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間[ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	擬似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

【図１３】

【図13】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個,保留1個→0個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(c)保留3個→2個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(d)保留4個→3個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図１４】

【図14】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1,2、確変大当り1,2,5,6,7,8用

後変動パターン		ランダム4判定値数(最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用

後変動パターン		ランダム4判定値数(最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

後変動パターン		ランダム4判定値数(最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	4
10	SP前半(当り)	14
11	SP前半→SP後半(当り)	114
12	SP前半→最終リーチ(当り)	107

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

【図１５】

【図15】

前変動パターン判定

(a)後変動番号1用

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

(b)後変動番号2用

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

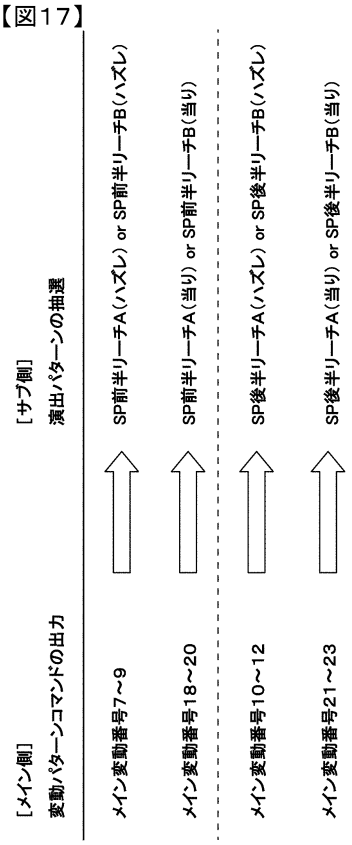
【図16】

全変動パターン(メイン側)

メイン変動番号	前変動パターン 前変動番号	前変動パターン 内容	前変動パターン 変動時間[ms]	前変動パターン フレーム数	後変動パターン 後変動番号	後変動パターン 内容	後変動パターン 変動時間[ms]	後変動パターン フレーム数
1	1	通常変動	12700	381	1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
2	2	短縮変動	6700	201	2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
3	3	超短縮変動	2700	81	3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
4	1	通常変動	12700	381	4	擬似連ガセ→非リーチ(ハズレ)	9300	279
5	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
7	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
8	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
9	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
10	5	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
11	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
12	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
14	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
15	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
16	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	9	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
17	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	9	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
18	4	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630	10	SP前半(当り)	93300	2801
19	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246	10	SP前半(当り)	93300	2801
20	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861	10	SP前半(当り)	93300	2801
21	5	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
22	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
23	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288
25	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288
26	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

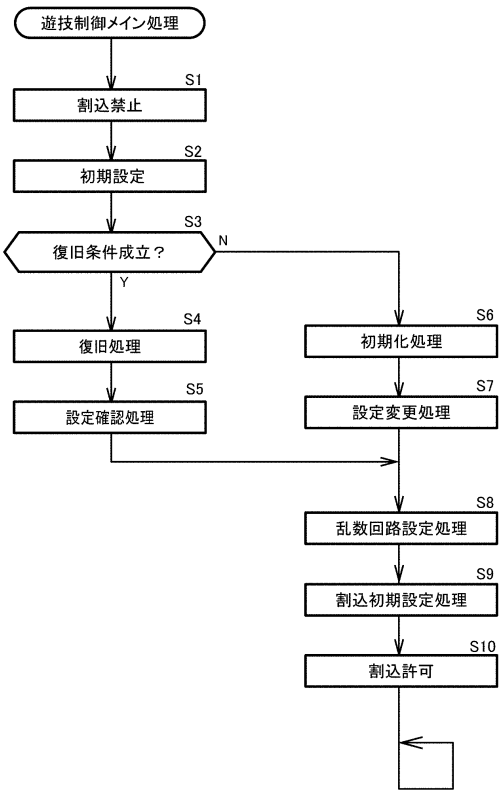
【図１７】

【図17】

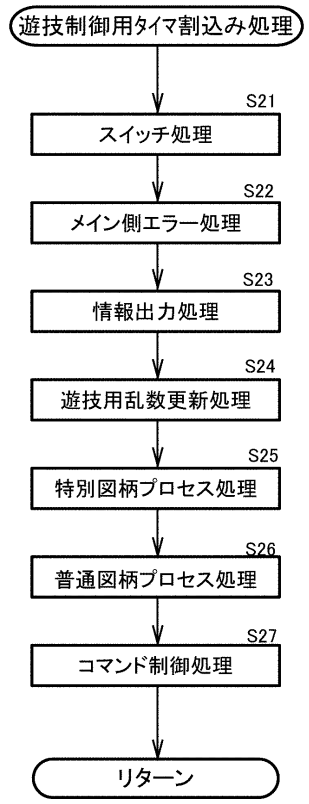


【図１８】

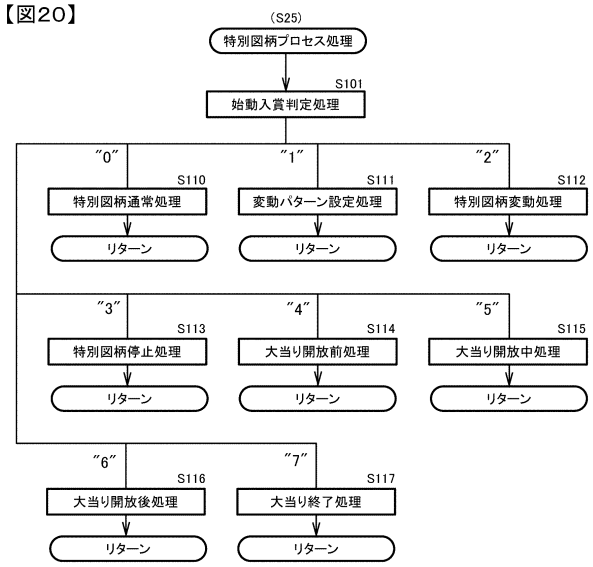
【図18】



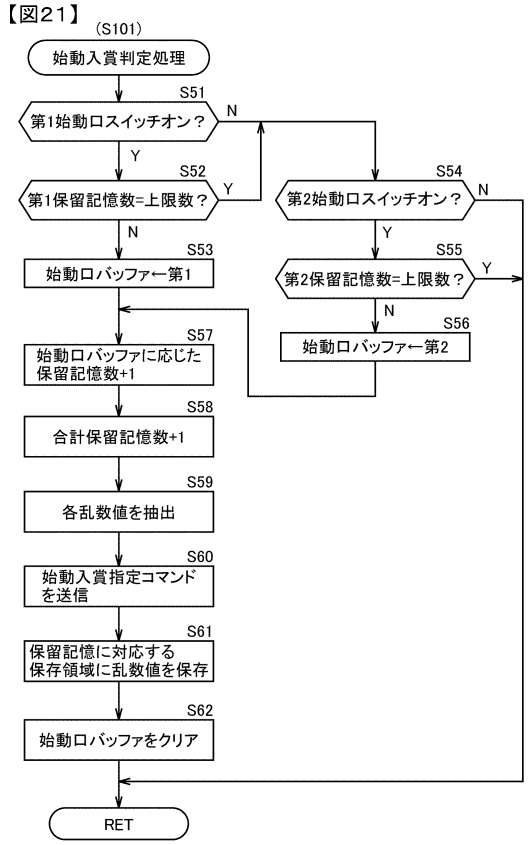
【図１９】



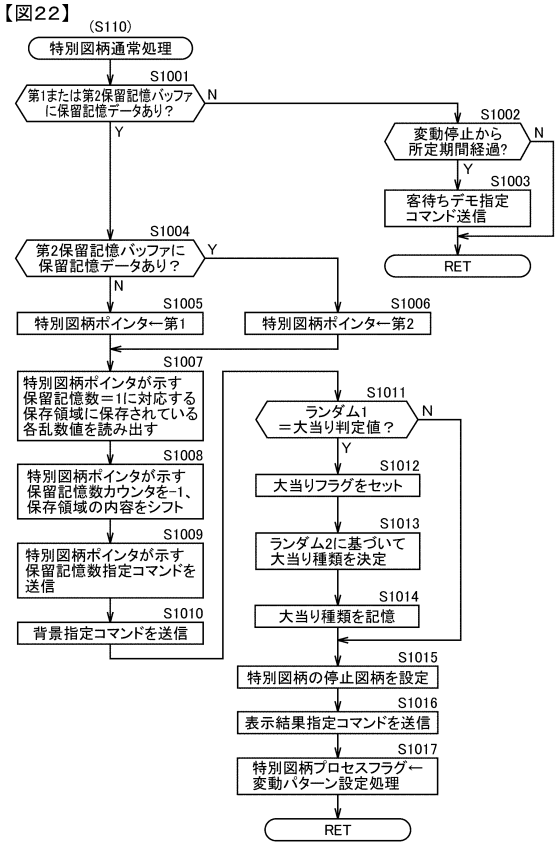
【図２０】



【図２１】

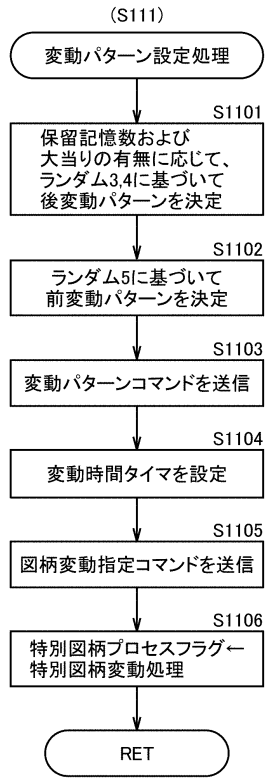


【図２２】



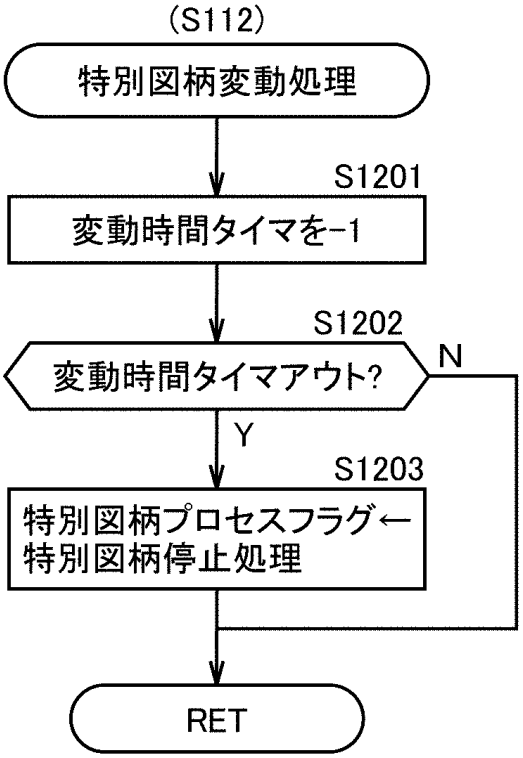
【図２３】

【図23】



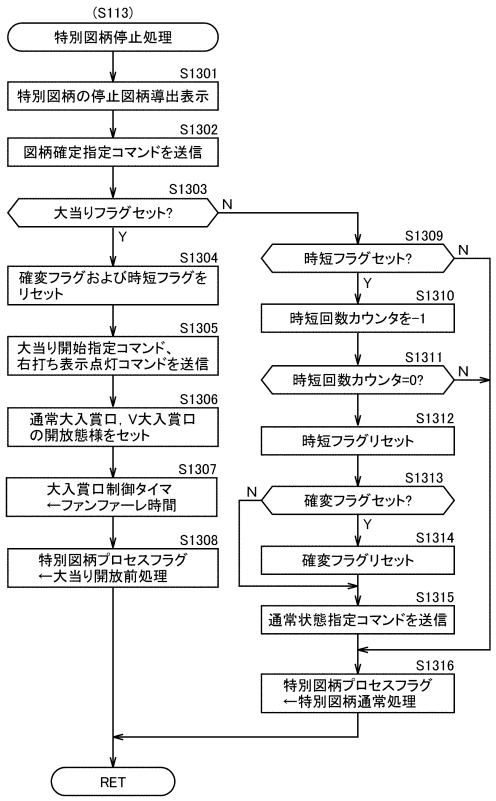
【図２４】

【図24】



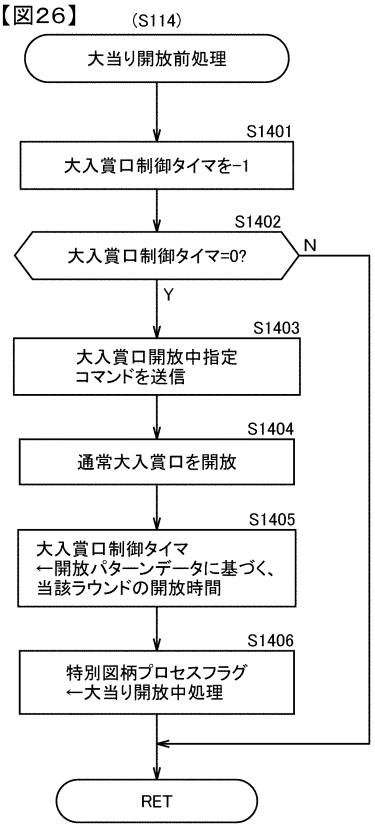
【図２５】

【図25】



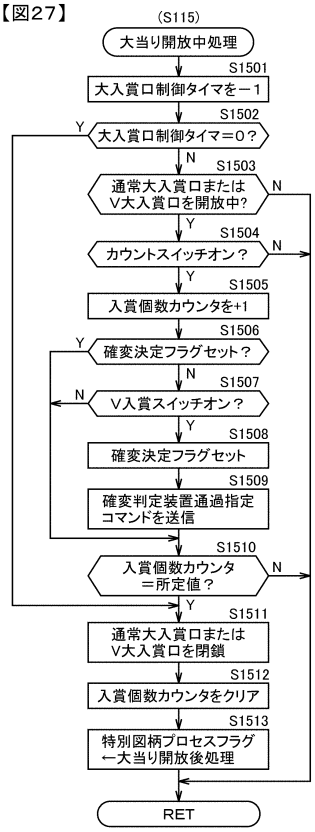
【図２６】

【図26】



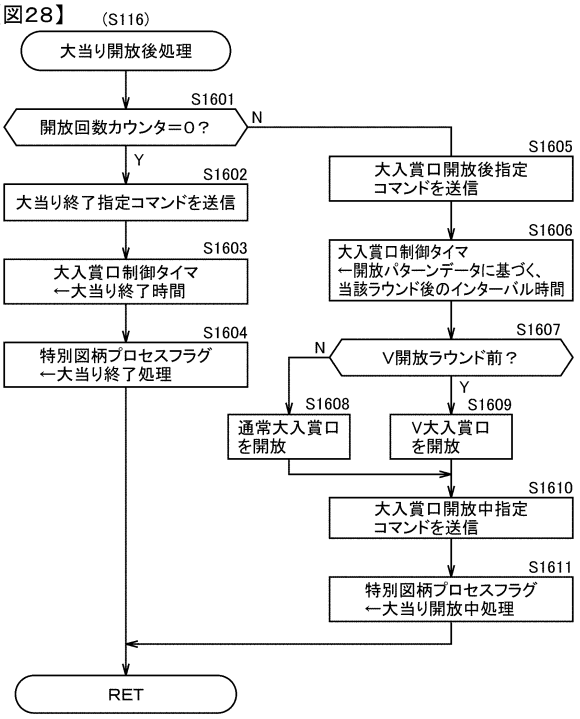
【図２７】

【図27】



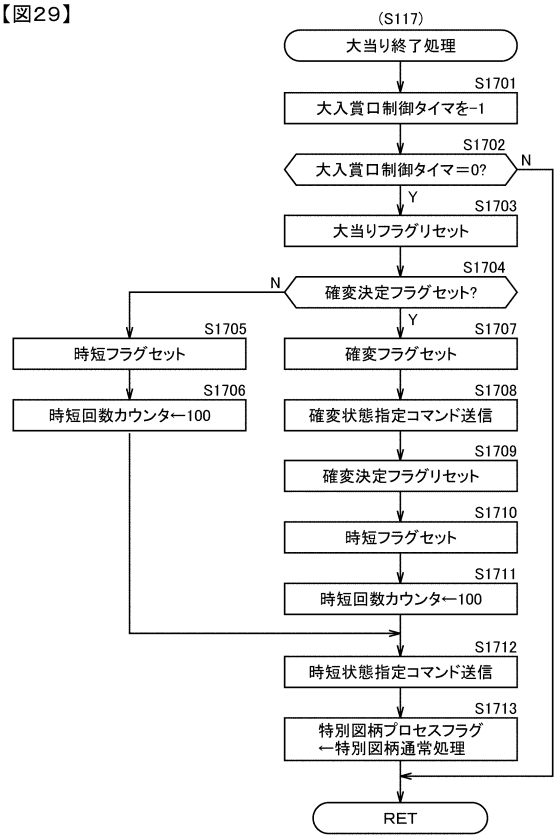
【図２８】

【図28】



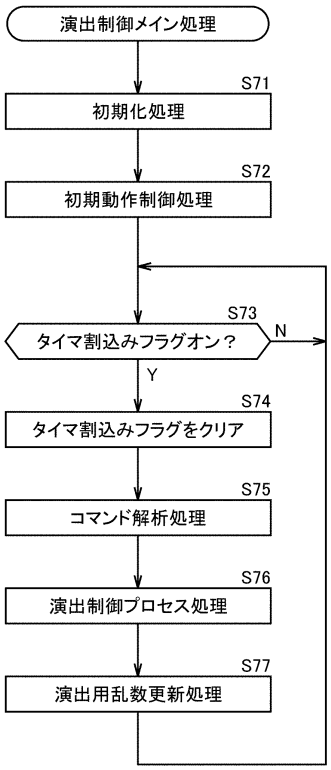
【図２９】

【図29】



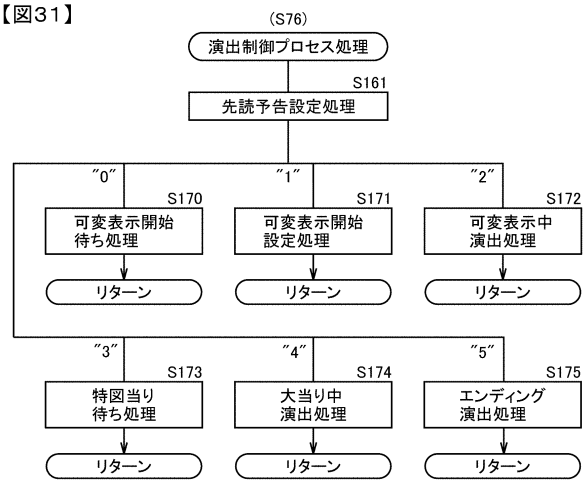
【図３０】

【図30】



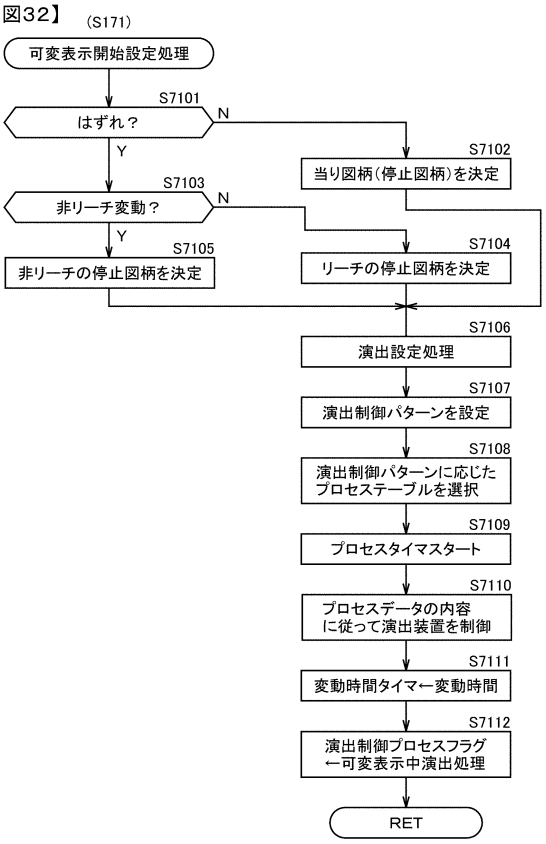
【図３１】

【図31】



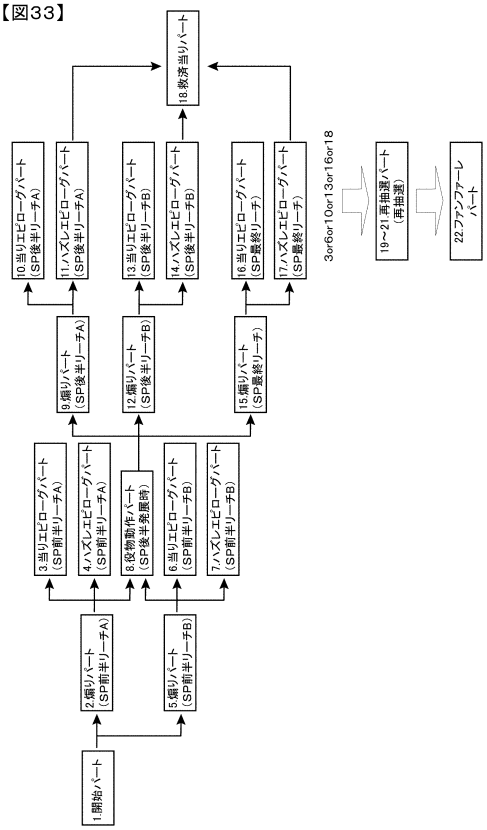
【図３２】

【図32】



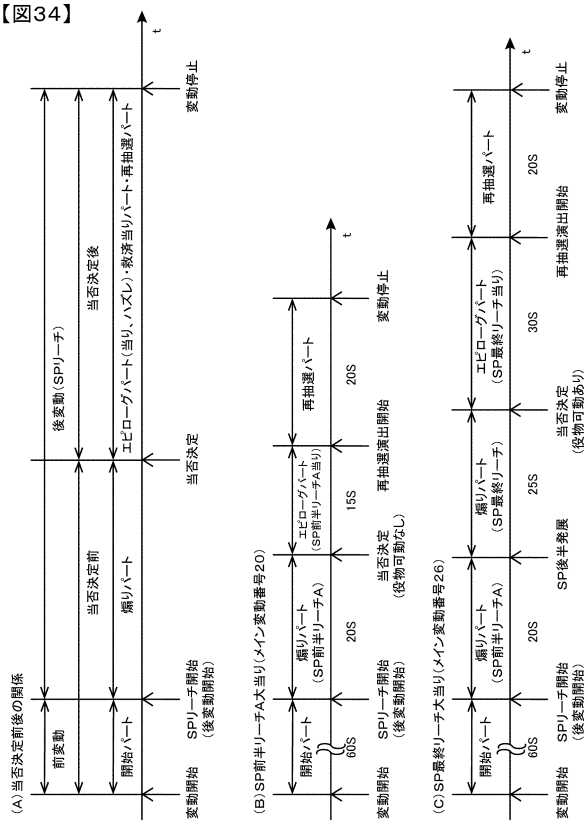
【図３３】

【図33】



【図３４】

【図34】



【図３５】

【図35】

1．開始パート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
a1	ta1	変動開始	背景黄点灯
a2	ta2	next停止	赤点滅
a3	ta3	×2表示	白点滅(2回)
a4	ta4	再変動	背景黄点灯
a5	ta5	next停止	赤点滅
a6	ta6	×3表示	白点滅(2回)
a7	ta7	再変動	背景黄点灯
a8	ta8	リーチテンパイ	赤点滅
a9	ta9	背景暗転開始	赤点灯
a10	ta10	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a11	ta11	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a12	ta12	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a13	ta13	シャッター閉まる	赤点灯(輝度低下で維持)
a14	ta14	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a15	ta15	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a16	ta16	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a17	ta17	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a18	ta18	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a19	ta19	シャッター開く(SP前半リーチAの画面)	消灯

150msec

150msec

【図３６】

【図36】

2．煽りパート（SP前半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
b1	tb1	タイトル表示	消灯
b2	tb2	タイトル消える	赤点滅
b3	tb3	敵キャラ登場	赤点灯
b4	tb4	対峙	左：緑点灯、右：赤点灯
b5	tb5	対峙	左：緑点滅、右：赤点灯
b6	tb6	対峙	左：緑点灯、右：赤点滅
b7	tb7	夢夢アップ	緑点滅
b8	tb8	夢夢追っかけ	緑点滅
b9	tb9	爆チュー逃げる	赤点滅
b10	tb10	部屋背景	黄点灯(長)
b11	tb11	夢夢追っかけ	左：緑点滅、右：赤点灯
b12	tb12	夢夢追っかけ	左：緑点灯、右：赤点灯
b13	tb13	爆チュー逃げる	赤点滅
b14	tb14	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
b15	tb15	爆チューアップ	赤点灯
b16	tb16	夢夢アップ	緑点灯
b17	tb17	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
b18	tb18	当否決定前	白点灯

1560msec

150msec

210msec

600000msec
(10分データ)

2000msec
表示維持

【図３７】

【図37】

3．当りエピローグパート（SP前半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
c1	tc1	爆チュー捕まえる	白点滅(tb18より明るめ)
c2	tc2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
c3	tc3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
c4	tc4	図柄出し	白点滅
c5	tc5	図柄出し	白点滅
c6	tc6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec
(10分データ)

4．ハズレエピローグパート（SP前半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
d1	td1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tb18より暗め)
d2	td2	残念	白点灯(td1より暗め)
d3	td3	画面暗転	消灯
d4	td4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データ
をループ

【図３８】

【図38】

5．煽りパート（SP前半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
e1	te1	タイトル表示	消灯
e2	te2	タイトル消える	緑点滅
e3	te3	対戦キャラ登場	緑点灯
e4	te4	対峙	左：緑点灯、右：クリーム点灯
e5	te5	対峙	左：緑点滅、右：クリーム点灯
e6	te6	対峙	左：緑点灯、右：クリーム点滅
e7	te7	夢夢のターン	緑点滅
e8	te8	パック表示	白点滅(2回)
e9	te9	ボインゴ防ぐ	クリーム点灯
e10	te10	パック宙を舞う	左：緑点灯、右：クリーム点灯
e11	te11	ボインゴターン	クリーム点滅
e12	te12	パック表示	白点滅(3回)
e13	te13	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e14	te14	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e15	te15	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e16	te16	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e17	te17	当否決定前	白点灯

150msec

210msec

150msec

150msec

150msec

600000msec
(10分データ)

2000msec
表示維持

【図３９】

【図39】

6．当りエピローグパート（SP前半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
f1	tf1	夢夢攻撃	白点滅(te17より明るめ)
f2	tf2	ボインゴ攻撃受ける	レインボー点灯(なめらか)
f3	tf3	夢夢勝利	レインボー点灯(なめらか)
f4	tf4	静止画	レインボー点灯(なめらか)
f5	tf5	図柄出し	白点滅
f6	tf6	図柄出し	白点滅
f7	tf7	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec (10分データ)

7．ハズレエピローグパート（SP前半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
g1	tg1	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g2	tg2	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g3	tg3	残念	白点灯(tg1,tg2より暗め)
g4	tg4	画面暗転	消灯
g5	tg5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データをループ

【図４０】

【図40】

8．役物動作パート（SP後半発展時）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
h1	th1	役物落下	赤点滅
h2	th2	役物落下	赤点滅
h3	th3	役物落下	赤点滅

7000msec

【図４１】

【図41】

9．煽りパート（SP後半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
i1	ti1	タイトル表示	黄点灯(短)
i2	ti2	対峙	左：白点灯、右：赤点灯
i3	ti3	対峙	左：緑点滅、右：赤点灯
i4	ti4	対峙	左：紫点滅、右：赤点灯
i5	ti5	対峙	左：白点灯、右：赤点滅
i6	ti6	ジャム表示	紫点滅
i7	ti7	夢夢表示	緑点滅
i8	ti8	爆チュー表示	赤点滅
i9	ti9	ジャム追っかけ	紫点滅
i10	ti10	爆チュー逃げる	赤点滅
i11	ti11	部屋背景	黄点灯(長)
i12	ti12	ジャム追っかけ	左：紫点滅、右：赤点灯
i13	ti13	ジャム追っかけ	左：紫点灯、右：赤点灯
i14	ti14	ジャムジャンプ	白点滅(3回)
i15	ti15	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i16	ti16	爆チュー捕まえられず	左：紫点滅、右：赤点灯
i17	ti17	夢夢宇幕	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

1130msec

1560msec

210msec

150msec

1330msec

210msec

150msec

210msec

1000msec

600000msec (10分データ)

SP前半より長い3000msec表示維持

【図４２】

【図42】

10．当りエピローグパート（SP後半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
j1	tj1	爆チュー捕まえる	白点滅(ti39より明るめ)
j2	tj2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
j3	tj3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
j4	tj4	図柄出し	白点滅
j5	tj5	図柄出し	白点滅
j6	tj6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec (10分データ)

11．ハズレエピローグパート（SP後半リーチA）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
k1	tk1	爆チュー捕まえられず	白点灯(ti39より暗め)
k2	tk2	爆チューアップ	白点灯(tk1より暗め)
k3	tk3	残念	白点灯(tk1より暗め)
k4	tk4	画面暗転	消灯
k5	tk5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データをループ

【図４３】

【図43】

12．煽りパート（SP後半リーチB）

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
n1	tn1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
n2	tn2	対峙	左：白点滅、右：赤点灯	
n3	tn3	カニ攻撃	白点滅(2回)	150msec
n4	tn4	2人逃げる	白点滅(3回)	210msec
n5	tn5	2人ジャンプ	黄点灯(短)	1130msec
n6	tn6	ビームが通過	黄点灯(長)	1560msec
n7	tn7	2人が安堵	左：紫点滅、右：ピンク点灯	
n8	tn8	ジャムアップ	紫点滅	
n9	tn9	ジャム攻撃	紫点滅	
n10	tn10	カニダメージ受ける	赤点滅	
n11	tn11	対峙	左：白点灯、右：赤点灯	150msec
n12	tn12	カニ攻撃	白点滅(2回)	210msec
n13	tn13	2人逃げる	白点滅(3回)	1330msec
n14	tn14	ビーム	黄点灯(中)	
n15	tn15	2人がダメージ受ける	白点滅(3回)	210msec
n16	tn16	2人が立ち上がる	左：紫点灯、右：ピンク点灯	
n17	tn17	ナナアップ	ピンク点灯	
n18	tn18	ナナ祈り	ピンク点滅	
n19	tn19	カニ混乱	白点滅(3回)	210msec
n20	tn20	カニ怒る	赤点灯	
n21	tn21	カニ攻撃	赤点滅	
n22	tn22	ナナダメージ受ける	白点滅(3回)	210msec
n23	tn23	ジャムリモコン操作	紫点滅	
n24	tn24	ジャムリモコン操作	紫点灯	150msec
n25	tn25	天から手が出る	白点滅(2回)	150msec
n26	tn26	カニを捕まえに行く	白点滅(2回)	600000msec (10分データ)
n27	tn27	当否決定前	白点灯維持	

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)

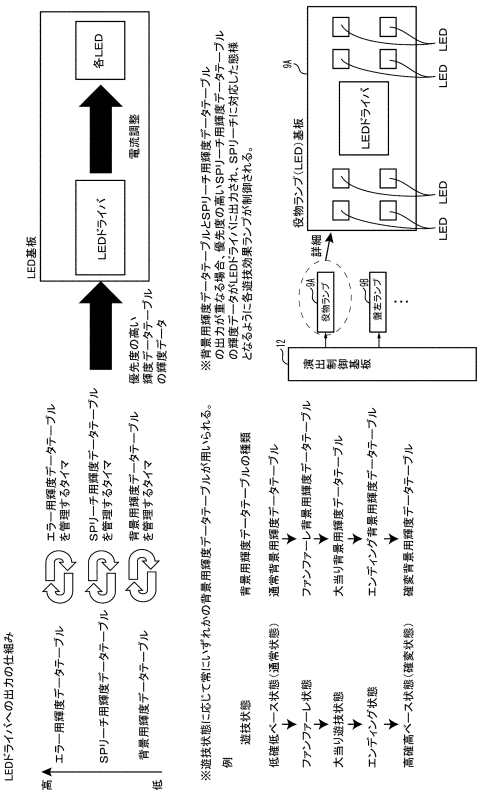
22．ファンファーレパート

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)

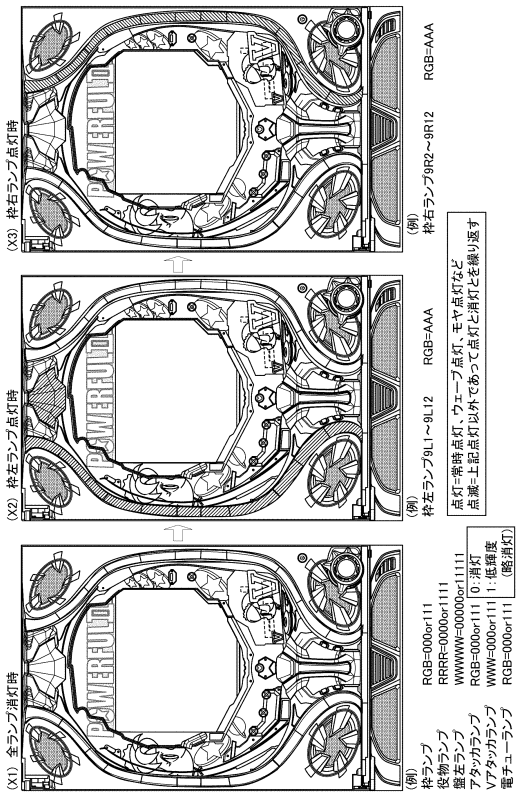
【図５２】

【図52】



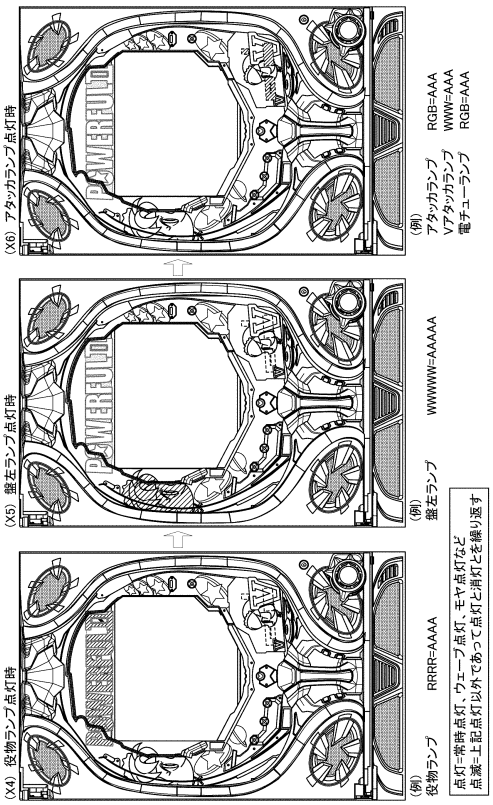
【図５３】

【図53】



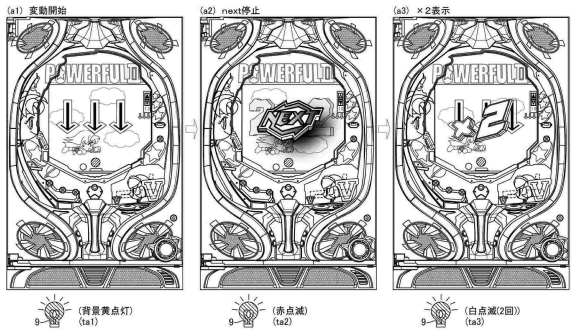
【図５４】

【図54】



【図５５】

【図55】



【図５６】

【図56】



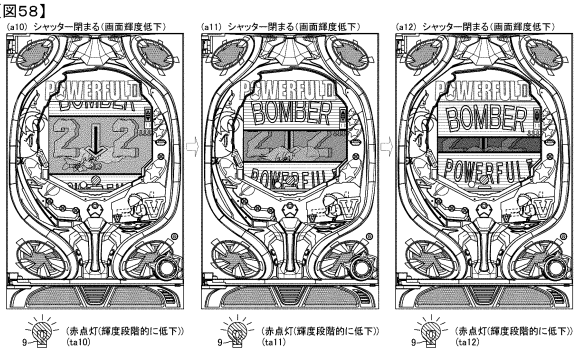
【図５７】

【図57】



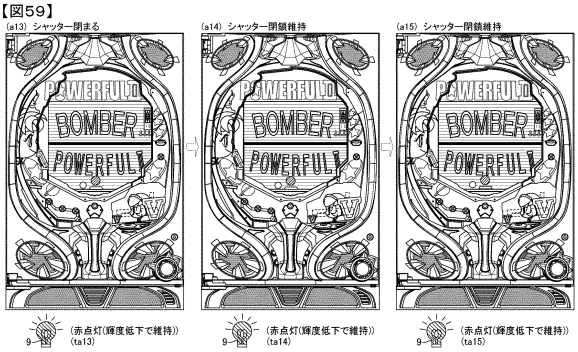
【図５８】

【図58】



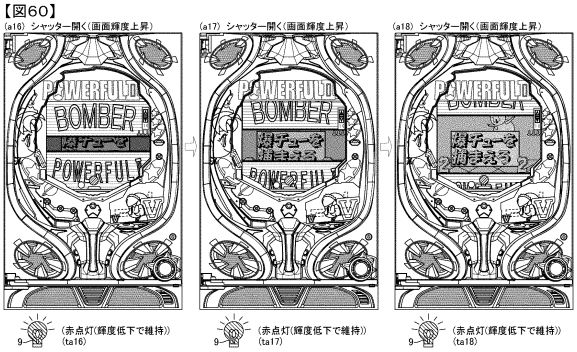
【図５９】

【図59】



【図６０】

【図60】



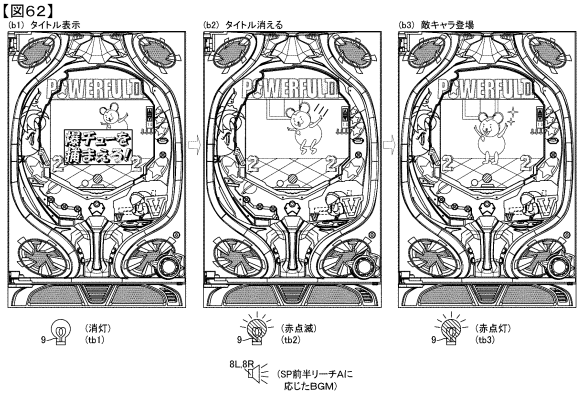
【図６１】

【図61】



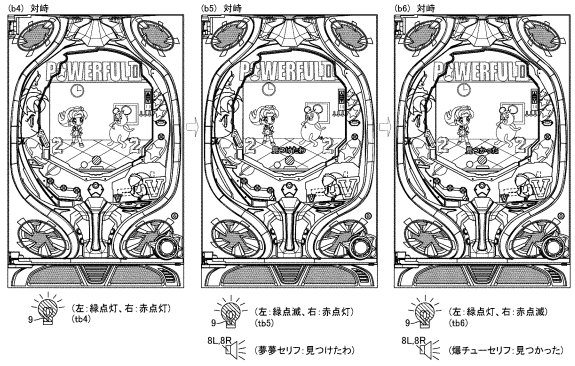
【図６２】

【図62】



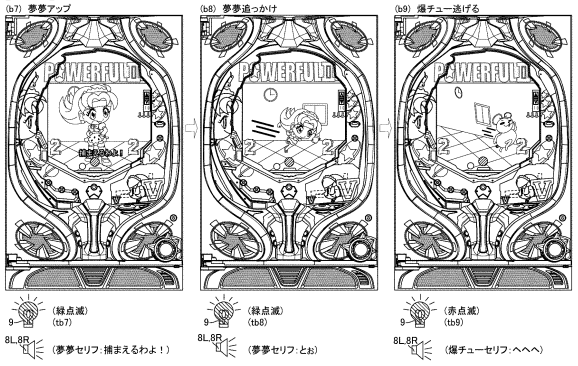
【図６３】

【図63】



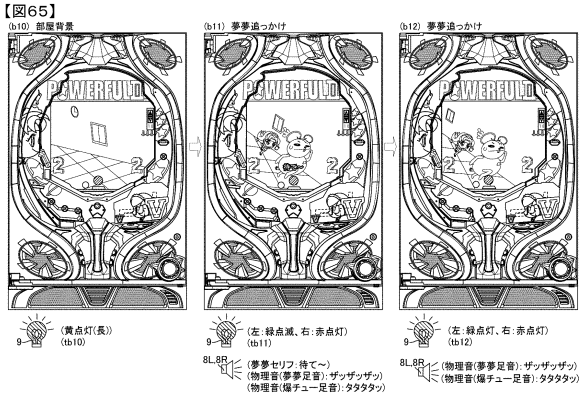
【図６４】

【図64】



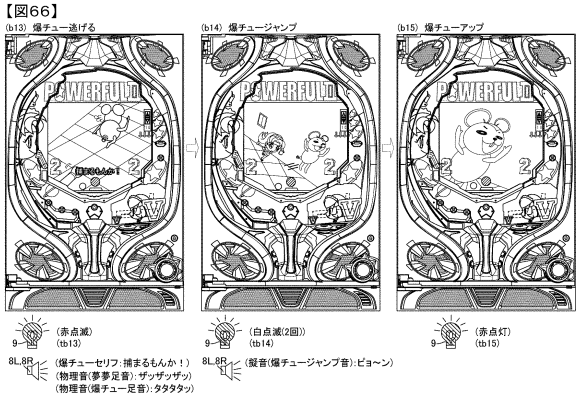
【図６５】

【図65】



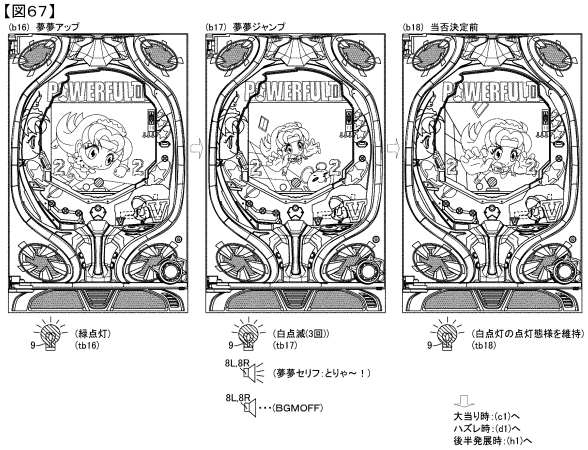
【図６６】

【図66】



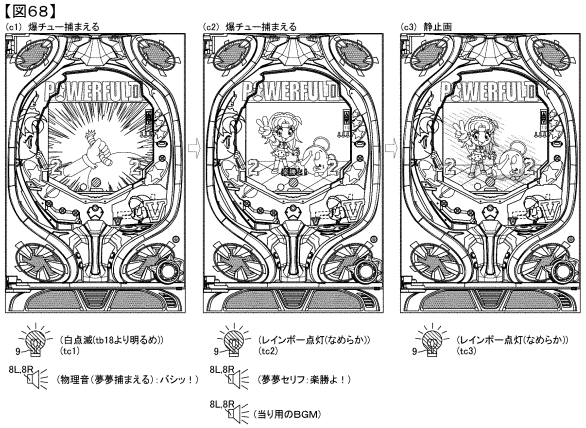
【図６７】

【図67】



【図６８】

【図68】



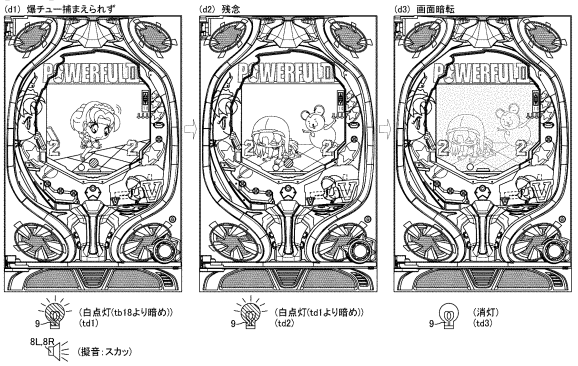
【図６９】

【図69】



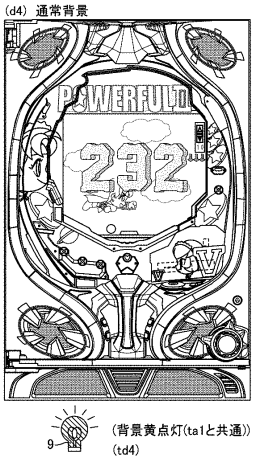
【図７０】

【図70】



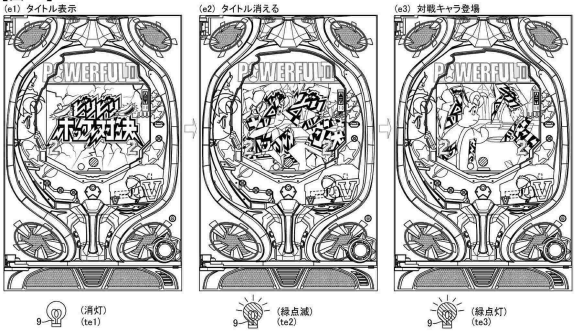
【図７１】

【図71】



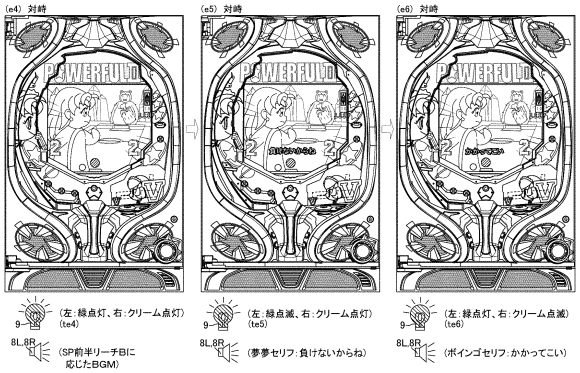
【図７２】

【図72】



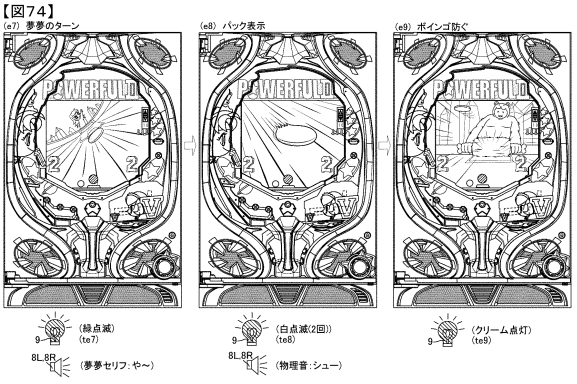
【図７３】

【図73】

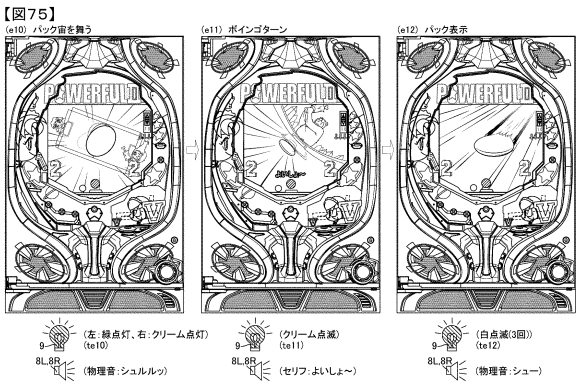


【図７４】

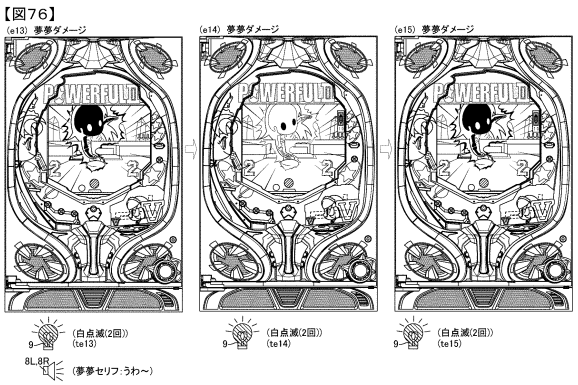
【図74】



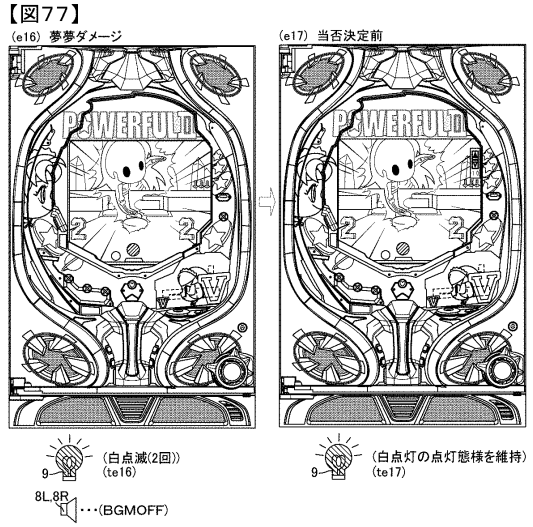
【図７５】



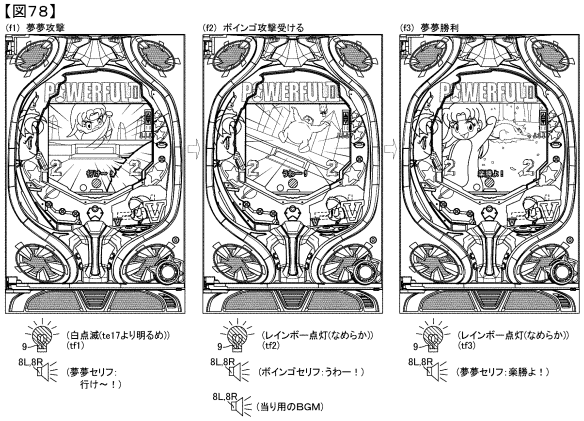
【図７６】



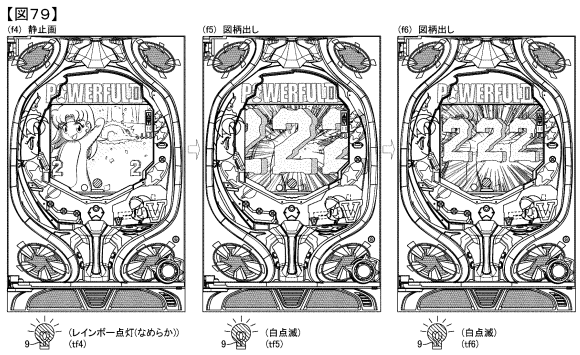
【図７７】



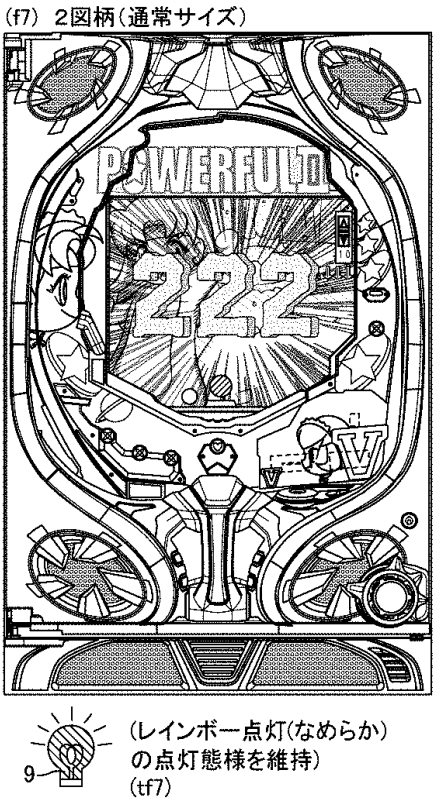
【図７８】



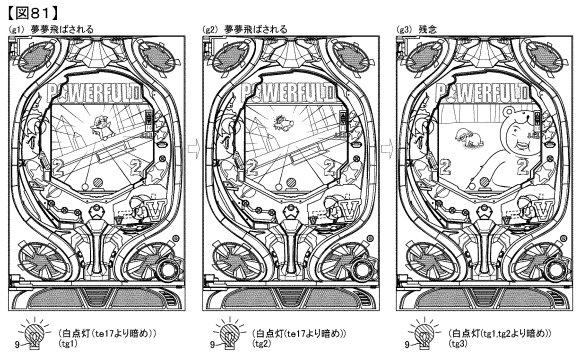
【図７９】



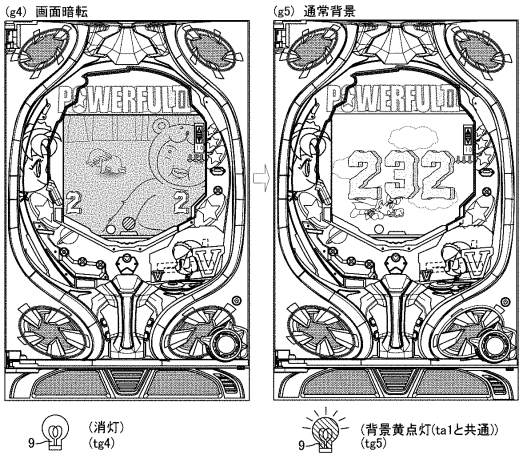
【図８０】



【図８１】



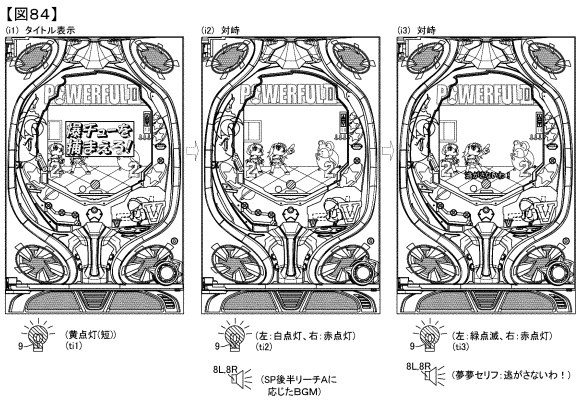
【図８２】



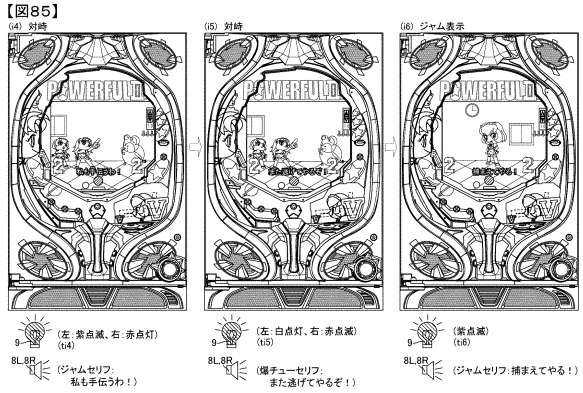
【図８３】



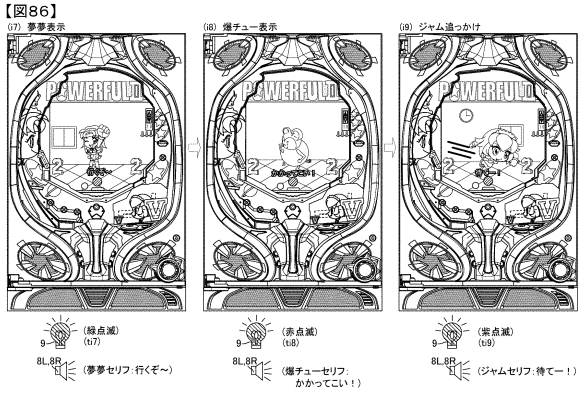
【図８４】



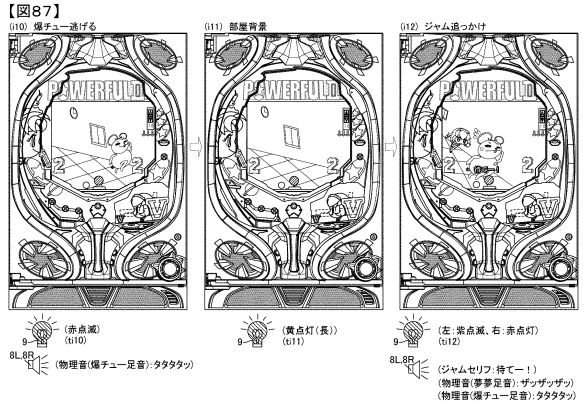
【図８５】



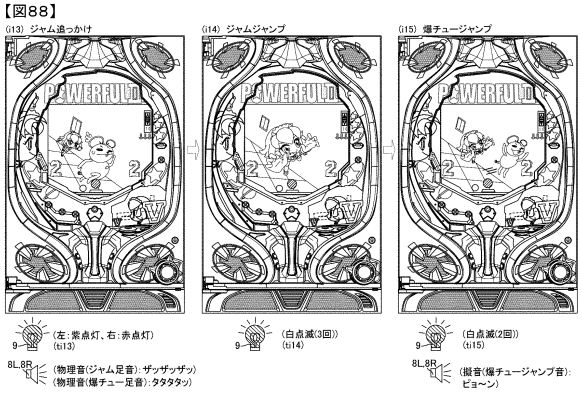
【図８６】



【図８７】

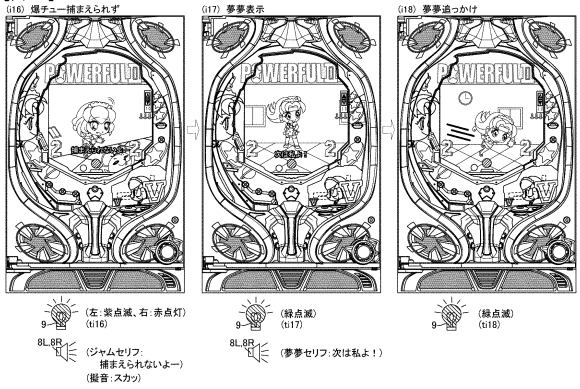


【図８８】



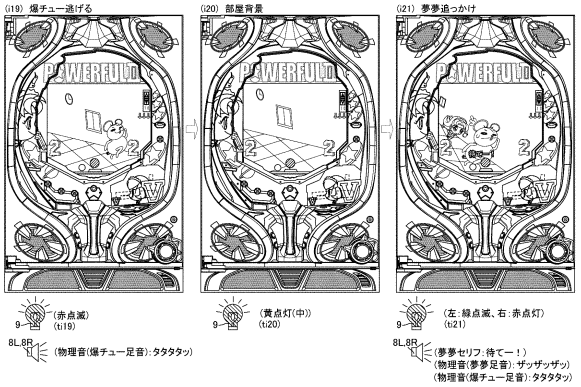
【図８９】

【図89】



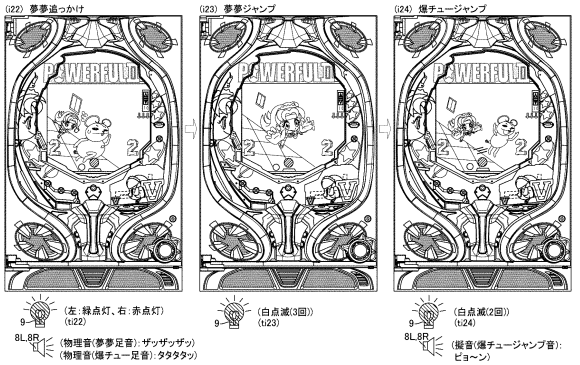
【図９０】

【図90】



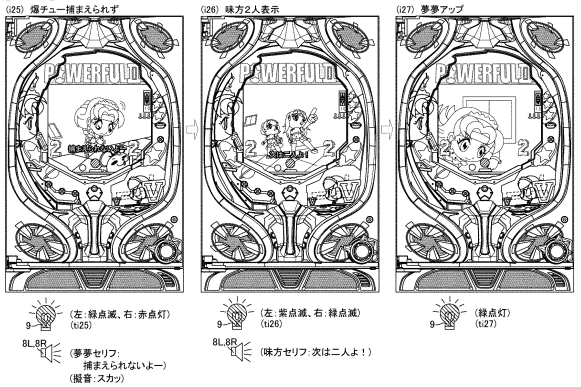
【図９１】

【図91】



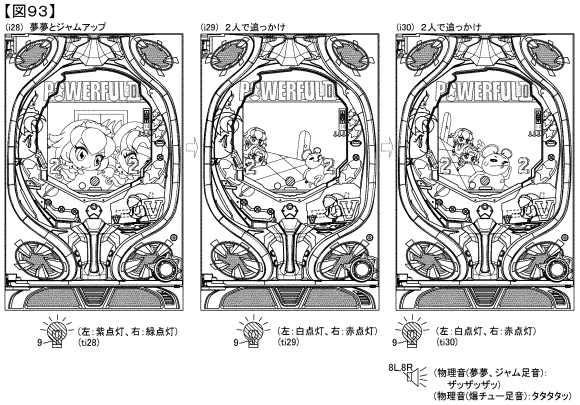
【図９２】

【図92】



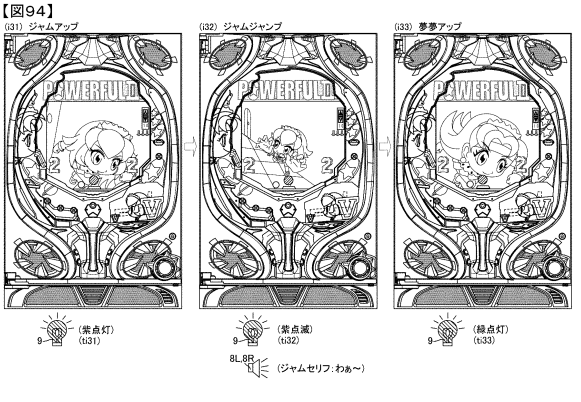
【図９３】

【図93】



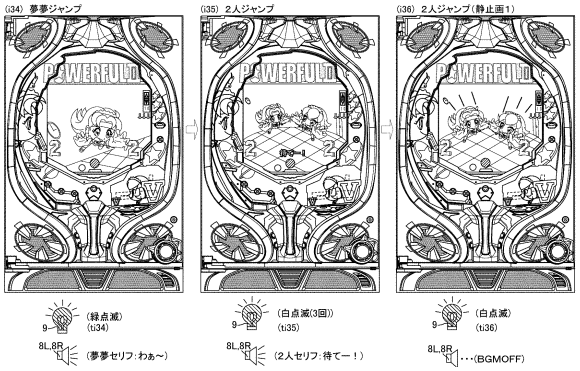
【図９４】

【図94】



【図９５】

【図95】



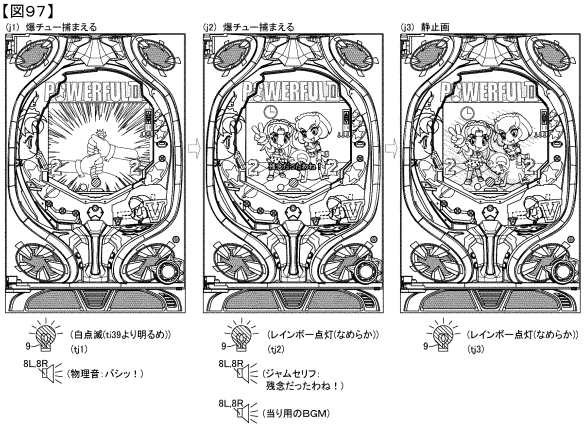
【図９６】

【図96】



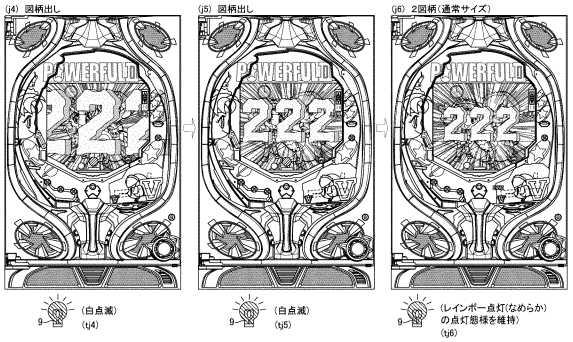
【図９７】

【図97】

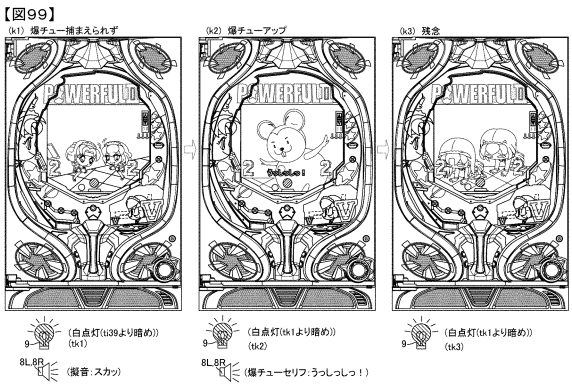


【図９８】

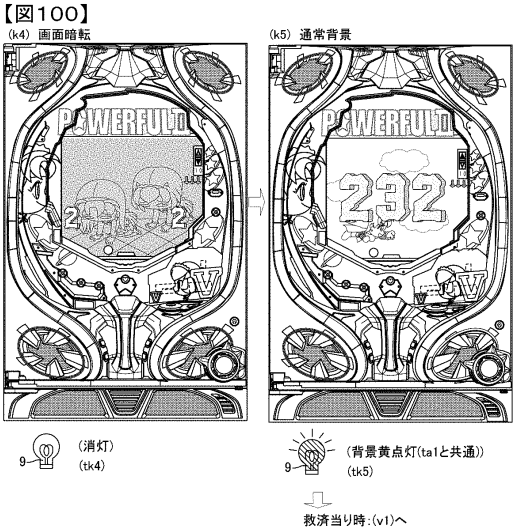
【図98】



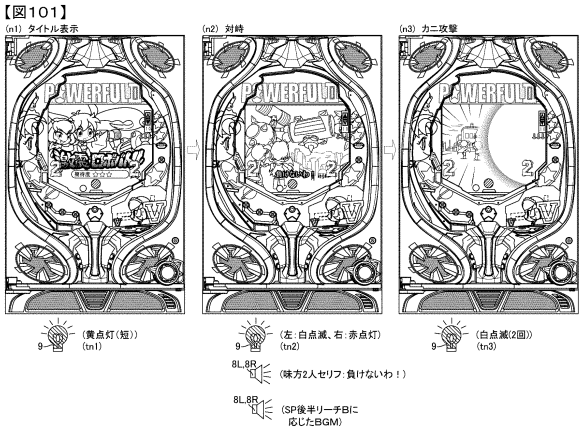
【図９９】



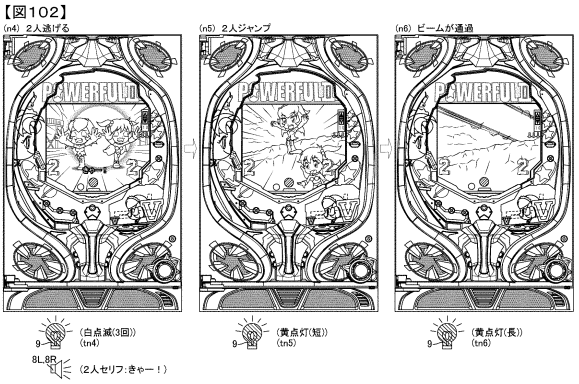
【図１００】



【図１０１】

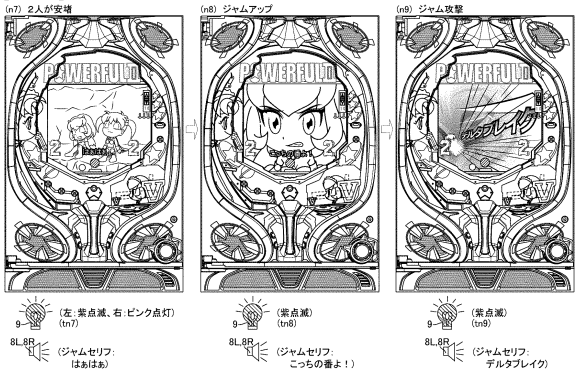


【図１０２】



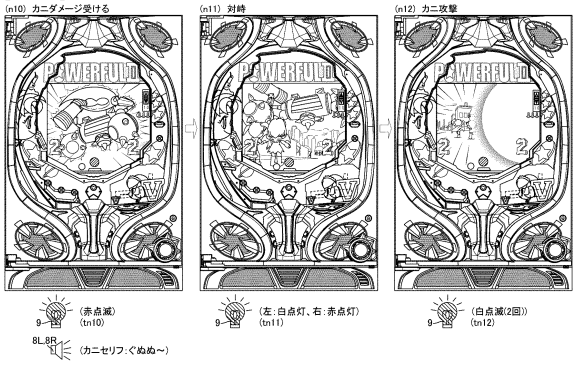
【図１０３】

【図103】



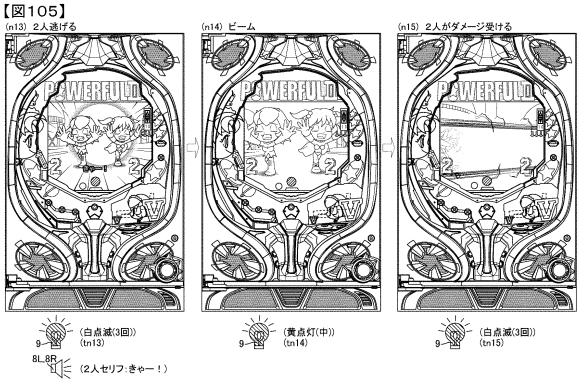
【図１０４】

【図104】



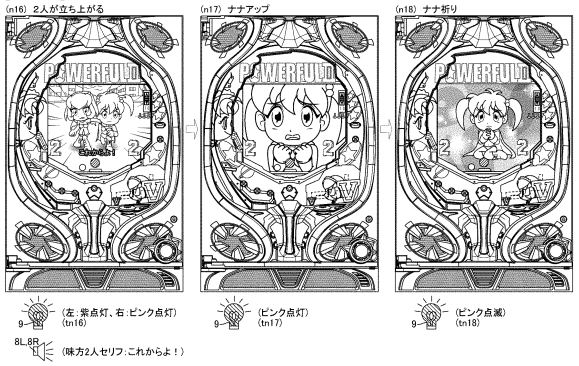
【図１０５】

【図105】



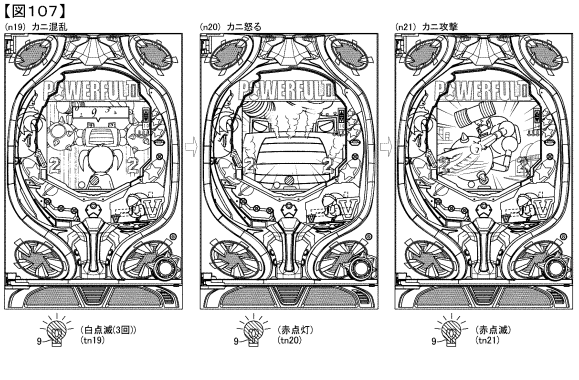
【図１０６】

【図106】



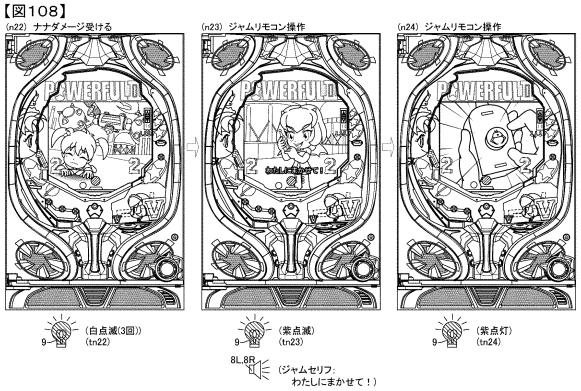
【図１０７】

【図107】



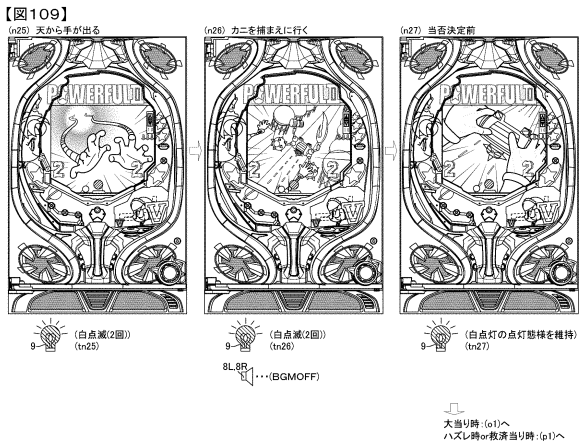
【図１０８】

【図108】



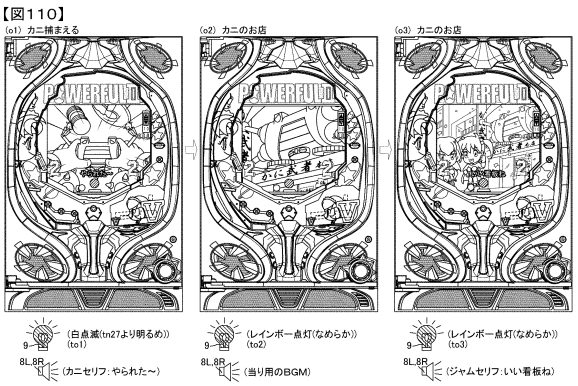
【図１０９】

【図109】



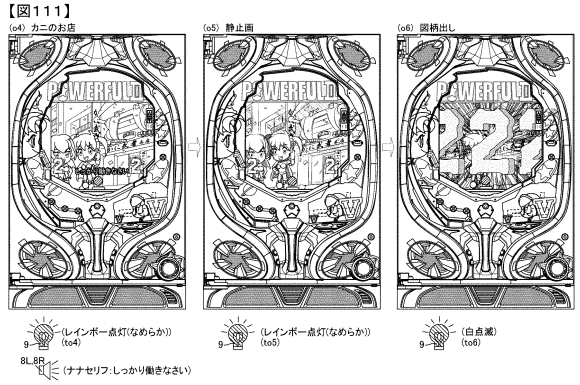
【図１１０】

【図110】



【図１１１】

【図111】



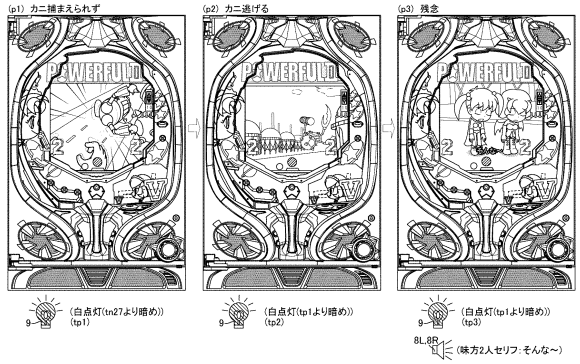
【図１１２】

【図112】



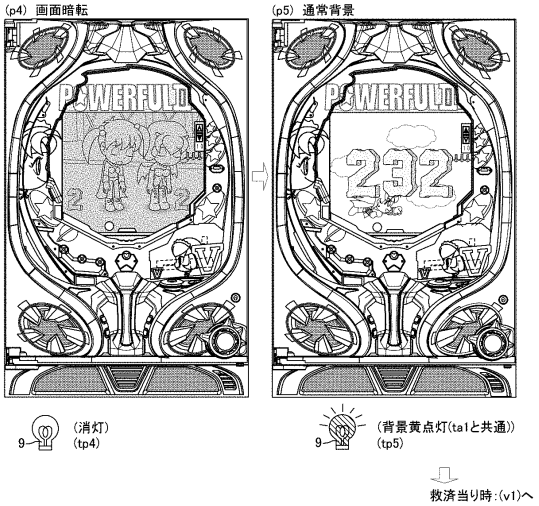
【図１１３】

【図113】



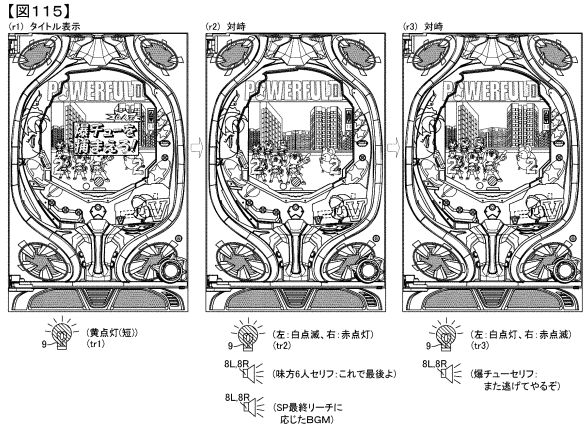
【図１１４】

【図114】



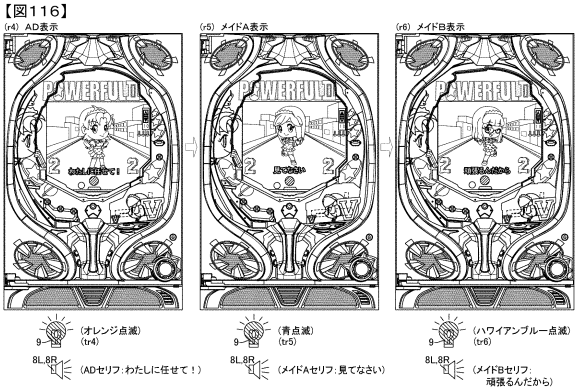
【図１１５】

【図115】



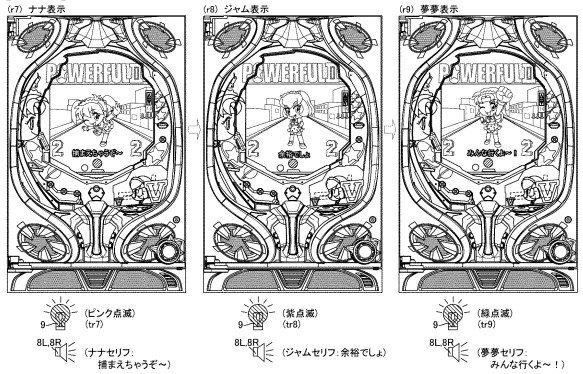
【図１１６】

【図116】



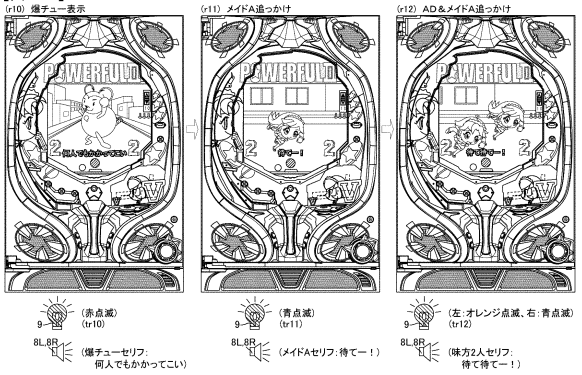
【図１１７】

【図117】



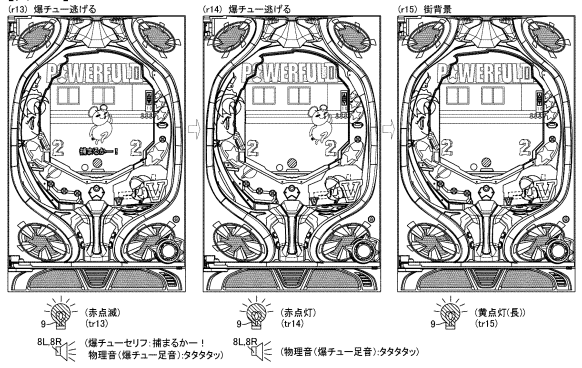
【図１１８】

【図118】



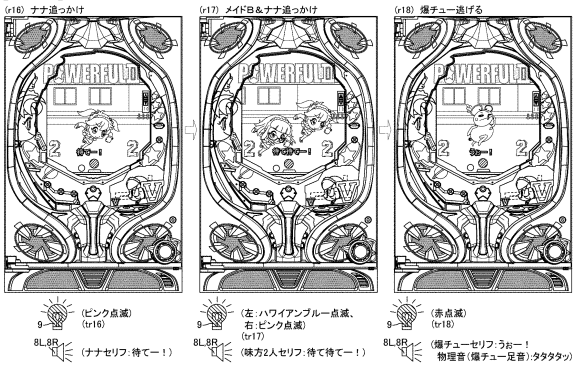
【図１１９】

【図119】



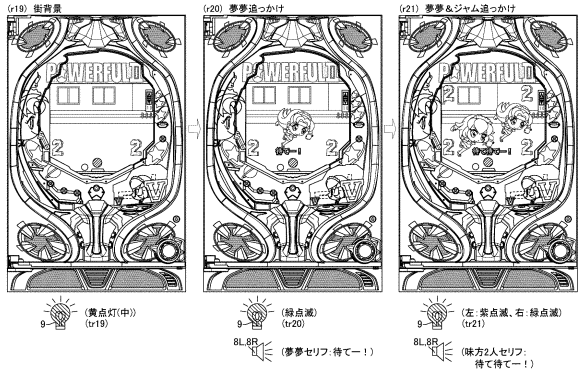
【図１２０】

【図120】



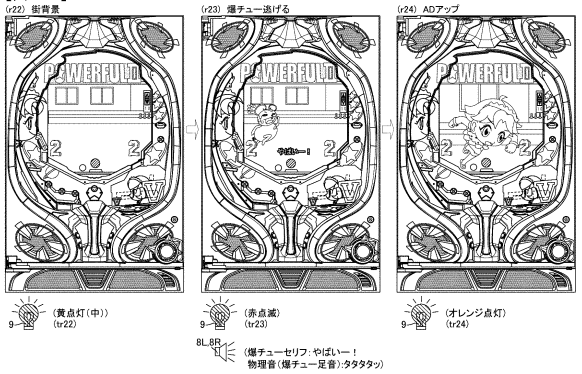
【図１２１】

【図121】



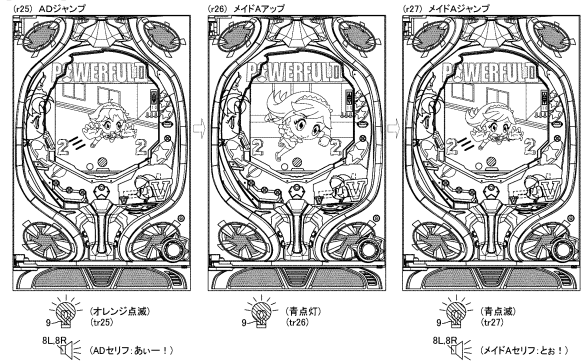
【図１２２】

【図122】



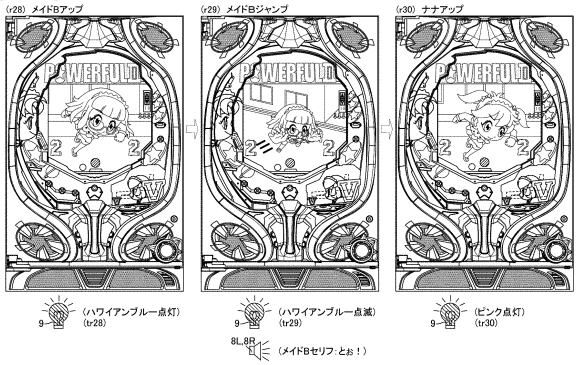
【図１２３】

【図123】



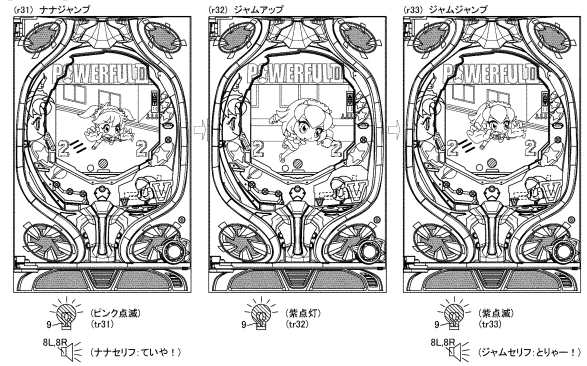
【図１２４】

【図124】



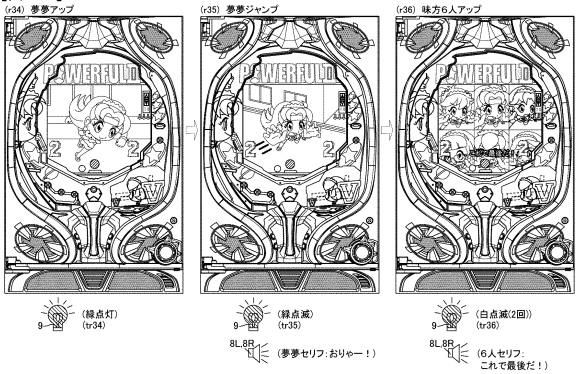
【図１２５】

【図125】



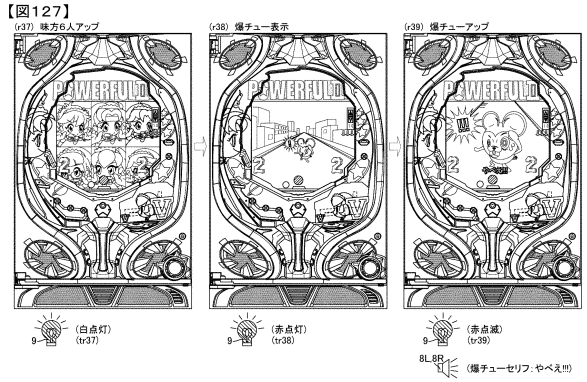
【図１２６】

【図126】



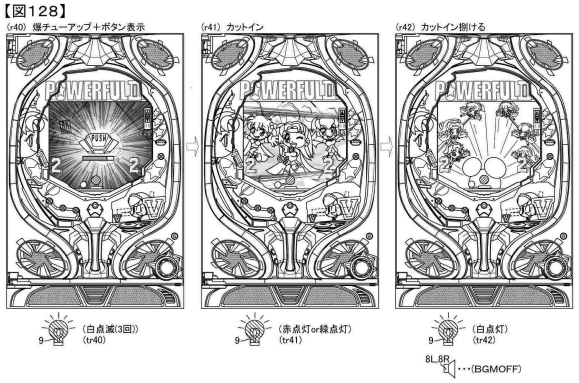
【図１２７】

【図127】



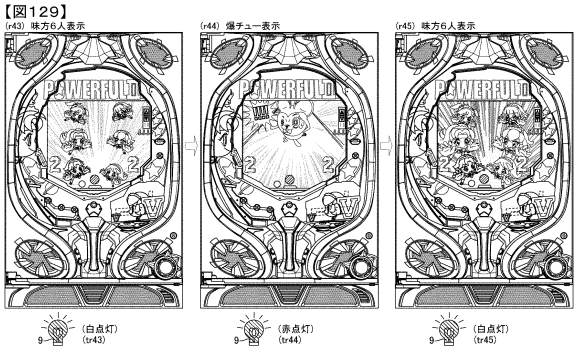
【図１２８】

【図128】



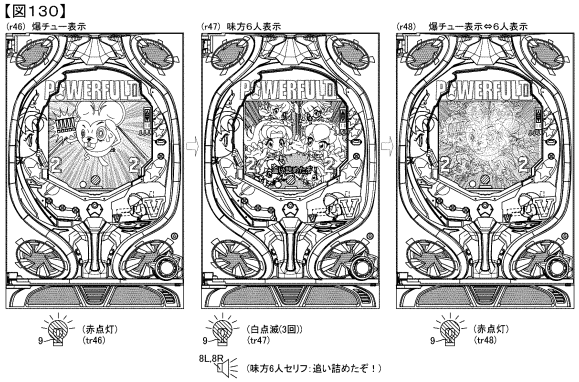
【図１２９】

【図129】



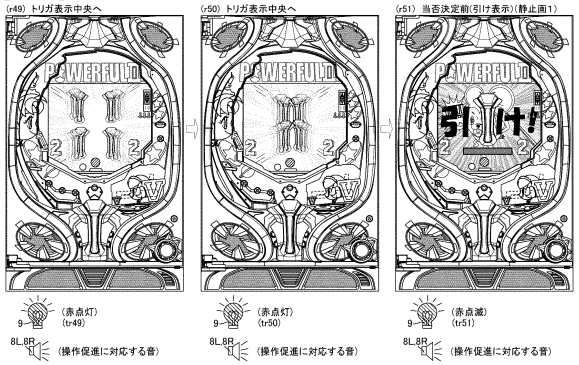
【図１３０】

【図130】



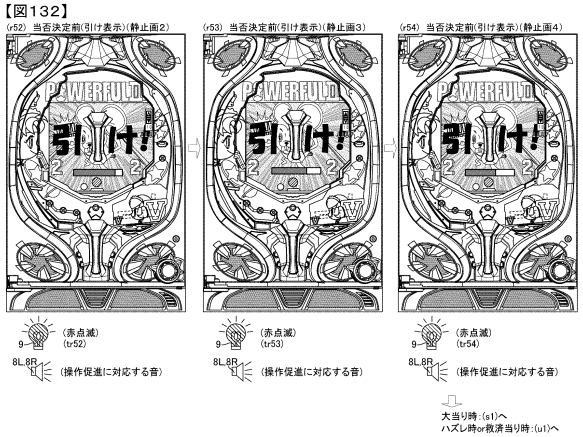
【図１３１】

【図131】



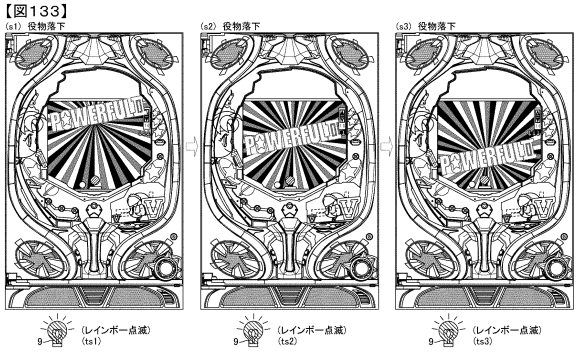
【図１３２】

【図132】



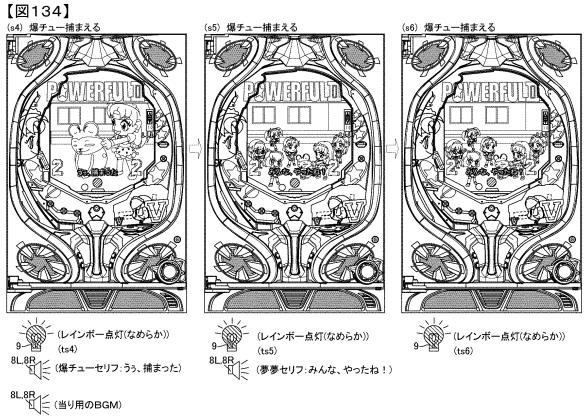
【図１３３】

【図133】

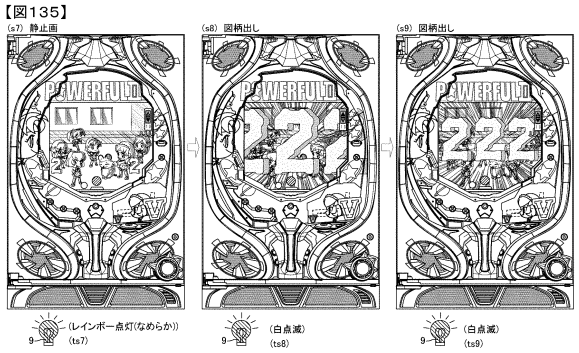


【図１３４】

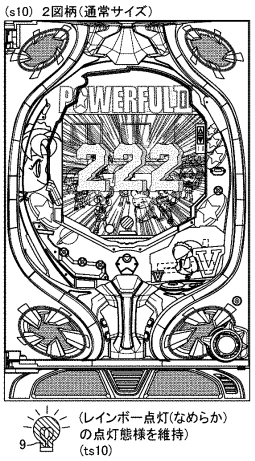
【図134】



【図１３５】



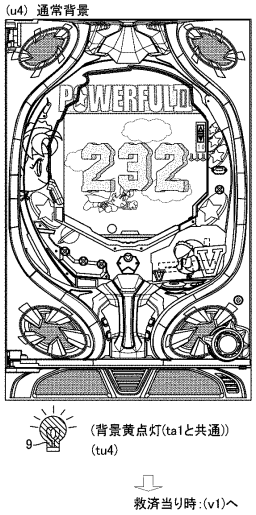
【図１３６】



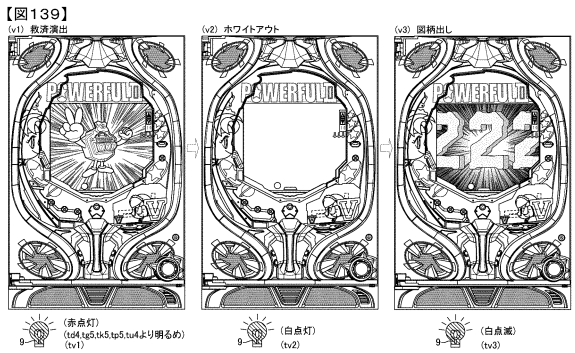
【図１３７】



【図１３８】



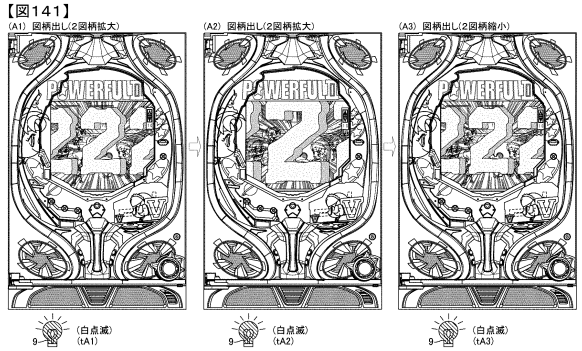
【図１３９】



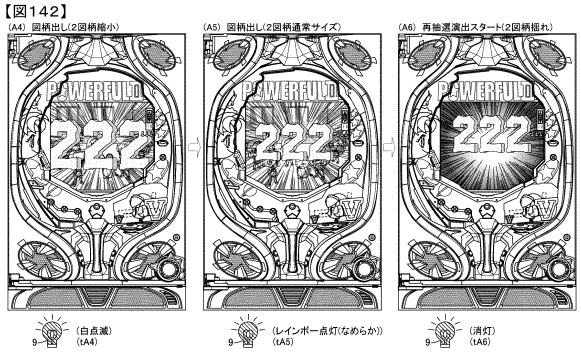
【図１４０】



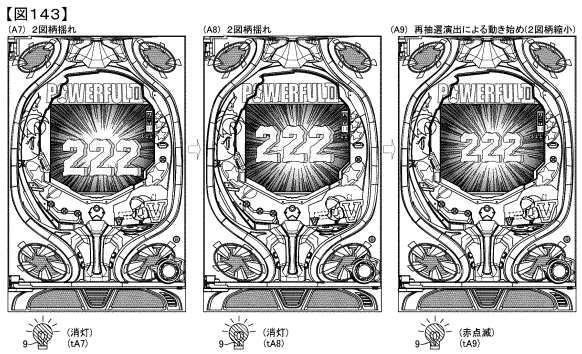
【図１４１】



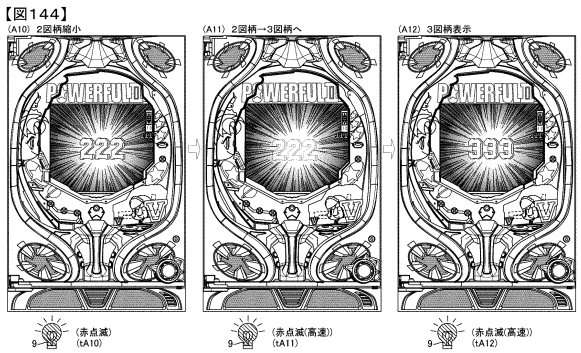
【図１４２】



【図１４３】

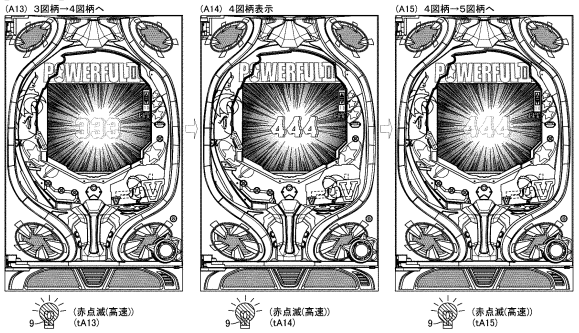


【図１４４】



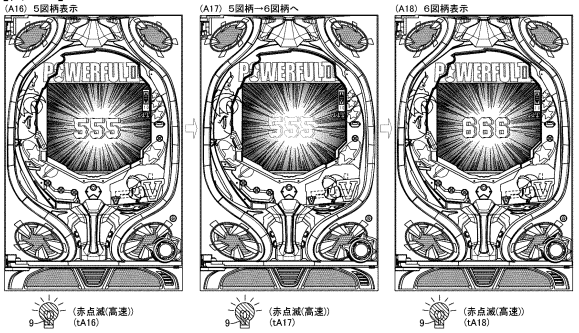
【図１４５】

【図145】



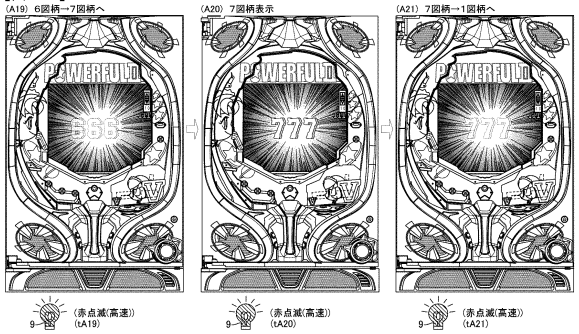
【図１４６】

【図146】



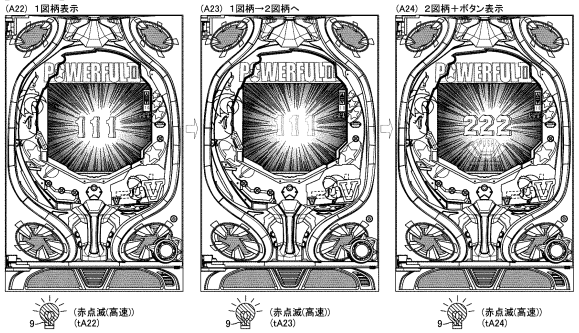
【図１４７】

【図147】



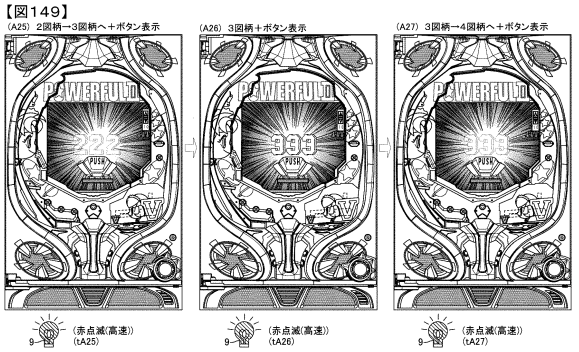
【図１４８】

【図148】



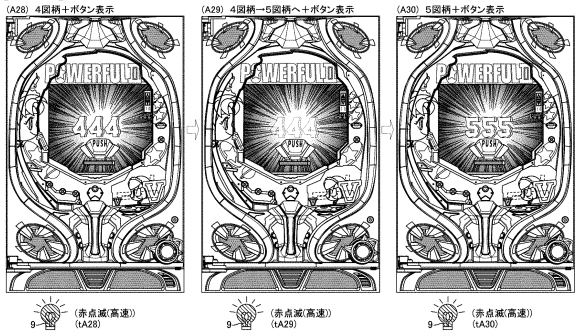
【図１４９】

【図149】



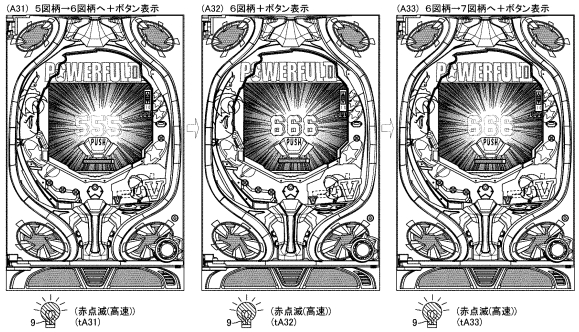
【図１５０】

【図150】



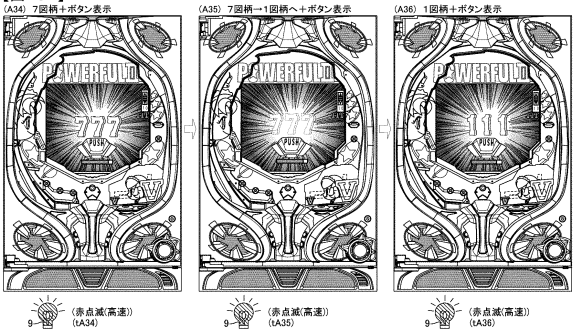
【図１５１】

【図151】



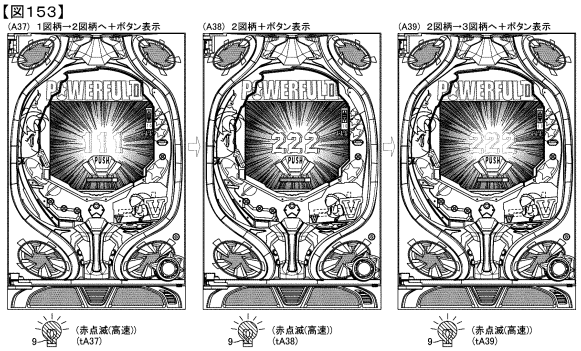
【図１５２】

【図152】



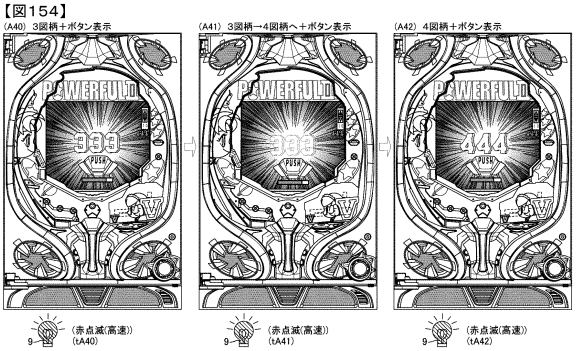
【図１５３】

【図153】



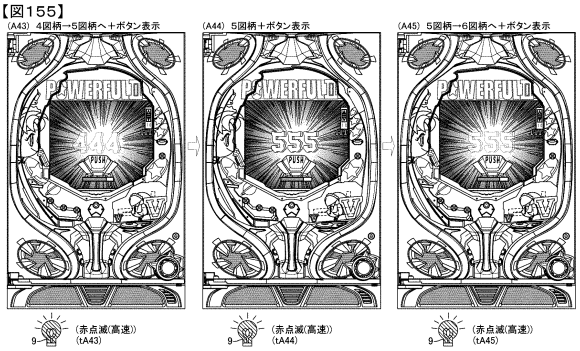
【図１５４】

【図154】



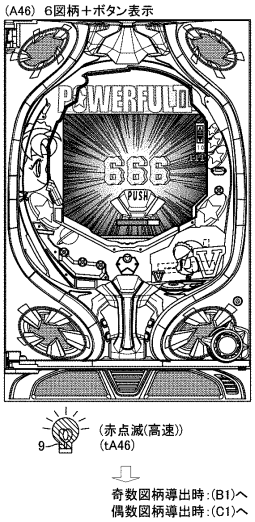
【図１５５】

【図155】



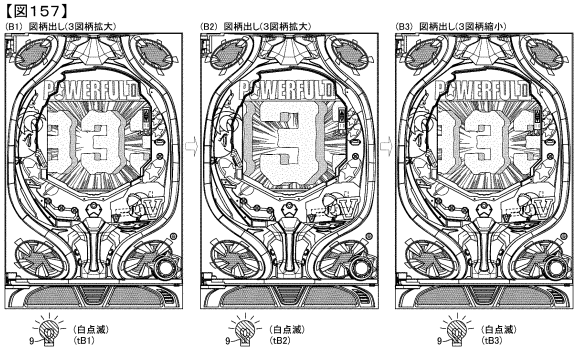
【図１５６】

【図156】



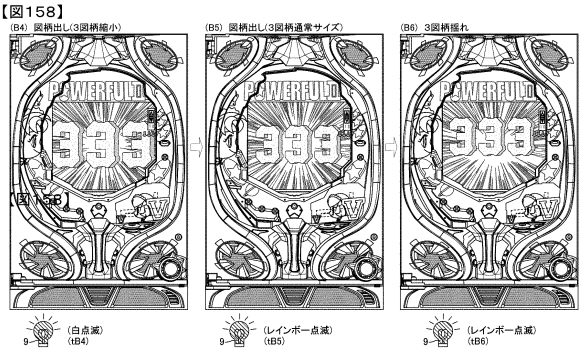
【図１５７】

【図157】



【図１５８】

【図158】



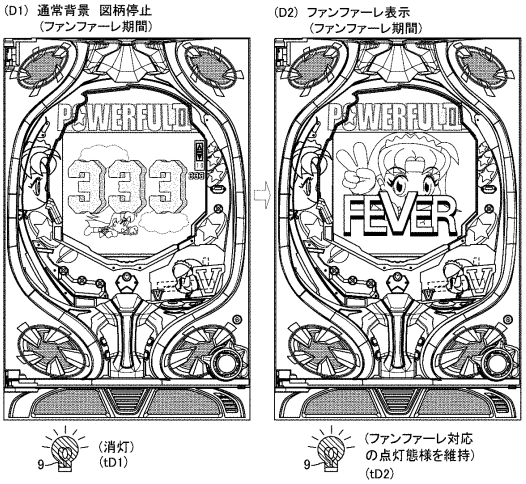
【図１５９】

【図159】



【図１６０】

【図160】



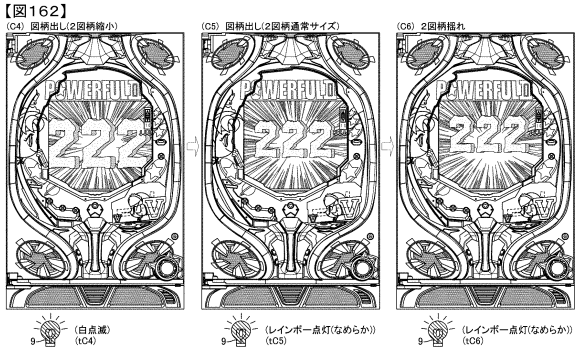
【図１６１】

【図161】



【図１６２】

【図162】



【図１６３】

【図163】



【図１６４】

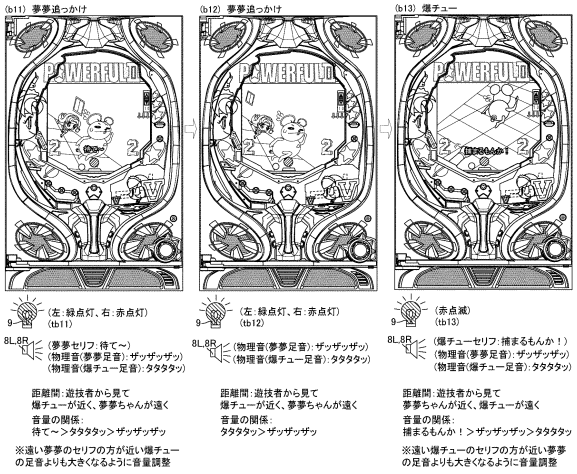
【図164】



【図１６５】

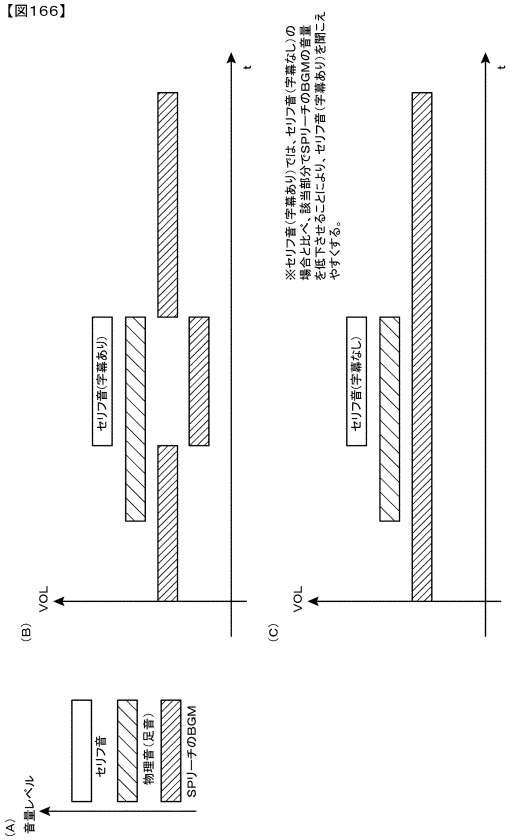
【図165】

(b11)～(b13)部分の詳細説明図



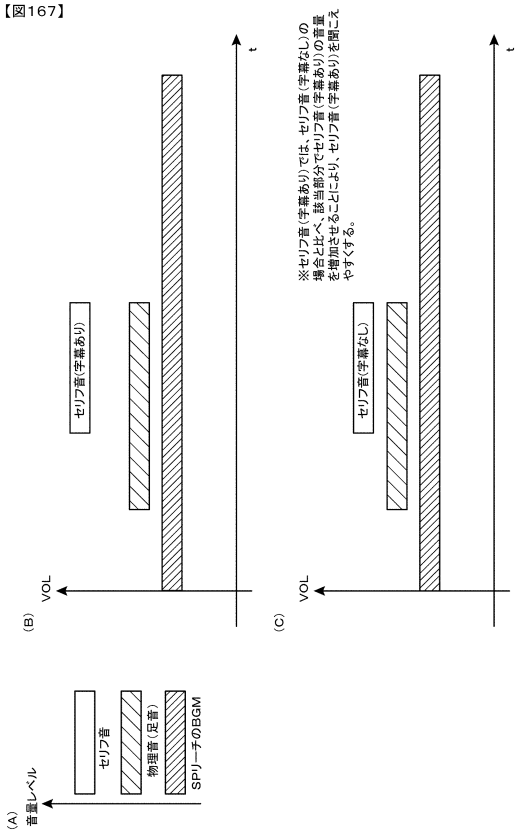
【図１６６】

【図166】



【図１６７】

【図167】



【図１６８】

【図168】

(r24)～(r27)部分の詳細説明図



【図１６９】

【図169】

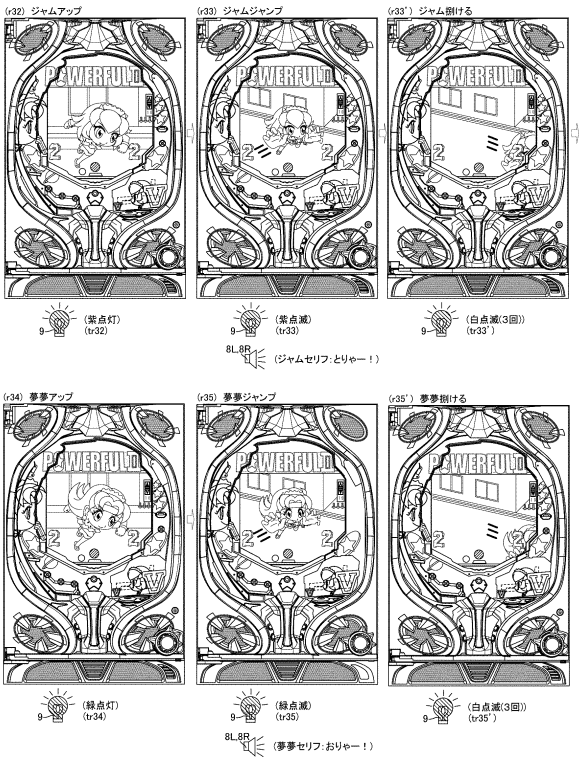
(r28)～(r31)部分の詳細説明図



【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】

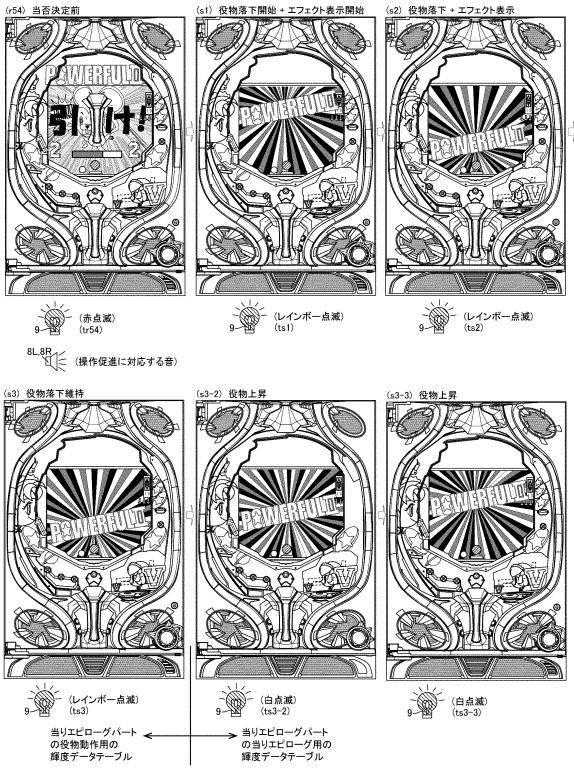
(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図



【図１７３】

【図173】

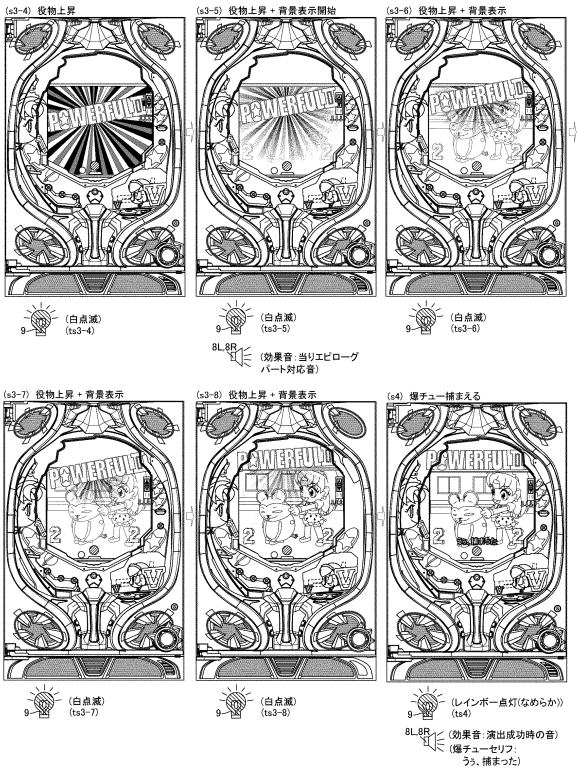
(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図



【図１７４】

【図174】

(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図



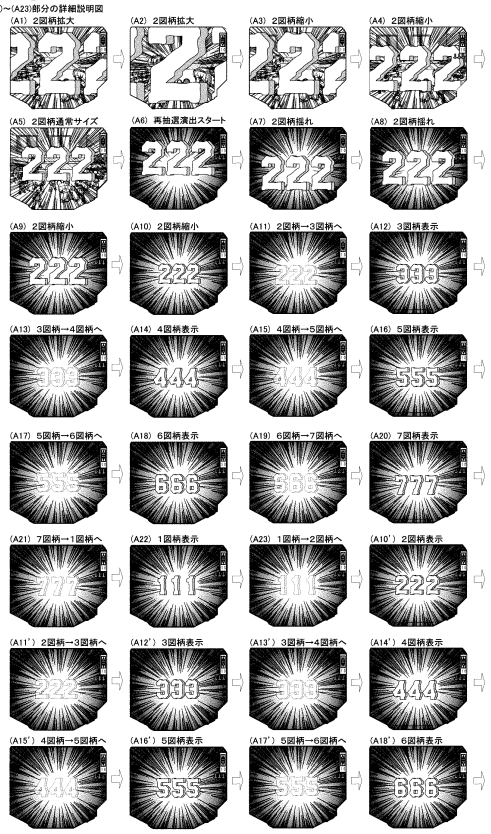
【図１７５】

【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

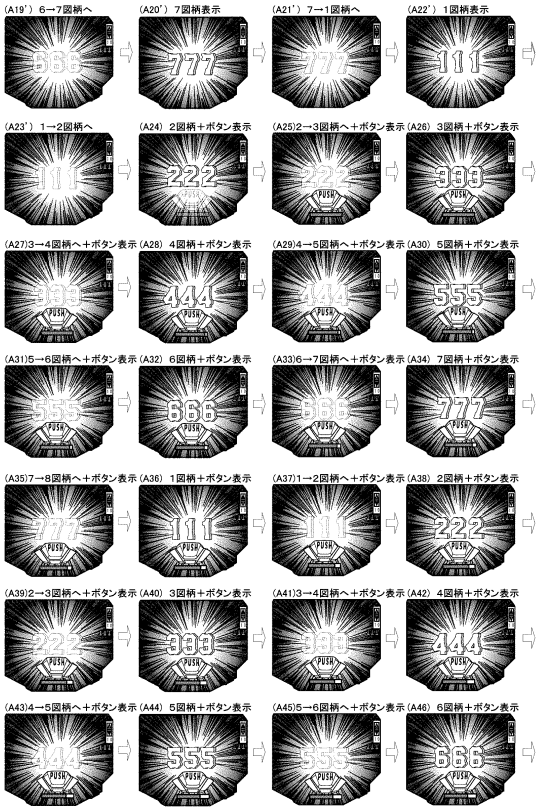
【図１７６】

【図176】
(A1)～(A23)部分の詳細説明図



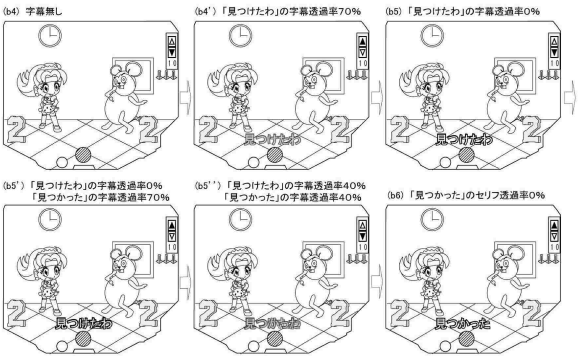
【図１７７】

【図177】
(A24)～(A46)部分の詳細説明図

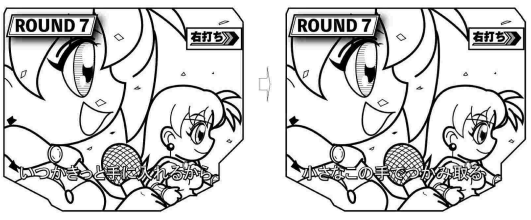


【図１７８】

【図178】
(A) (b4)～(b6)部分の詳細説明図



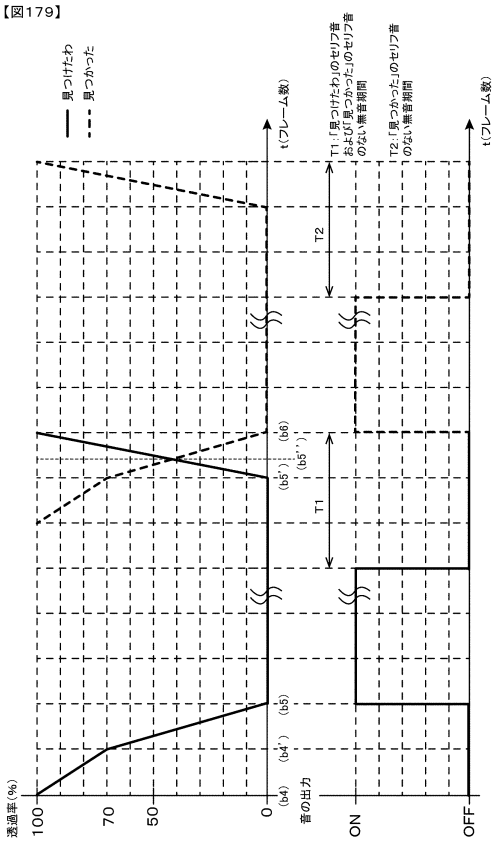
(B) 大当りラウンド中の比較図



※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。

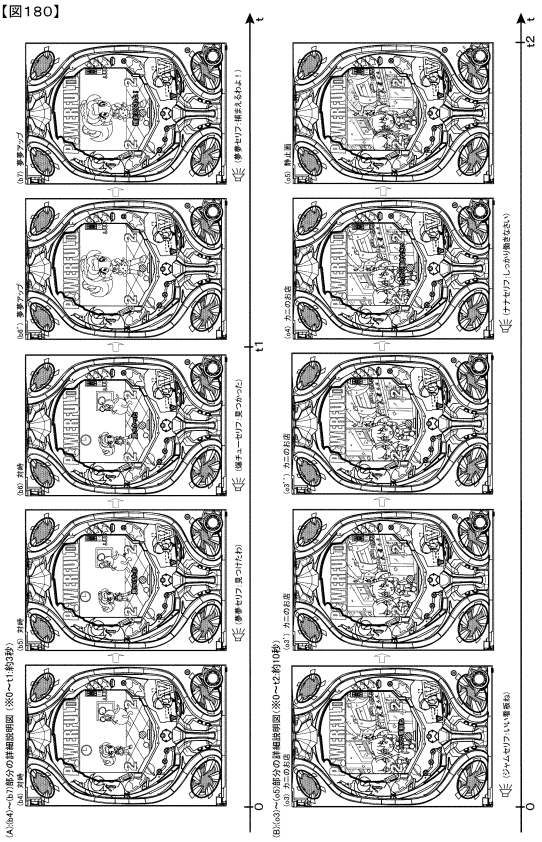
【図１７９】

【図179】



【図１８０】

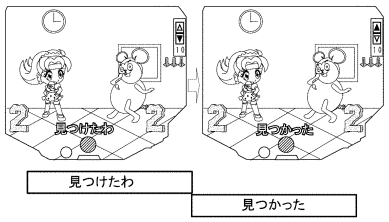
【図180】



【図１８１】

【図181】

(A)比較例1



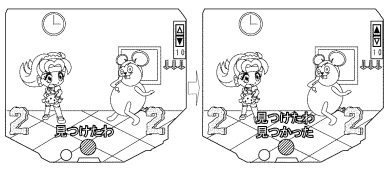
※似たような字幕表示が空白期間無しで切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難い。

(B)比較例2

見つけたわ ⇨ 見つけたわ ⇨ 見つかった

※フェードをかけずに字幕表示を重ねると見難い。

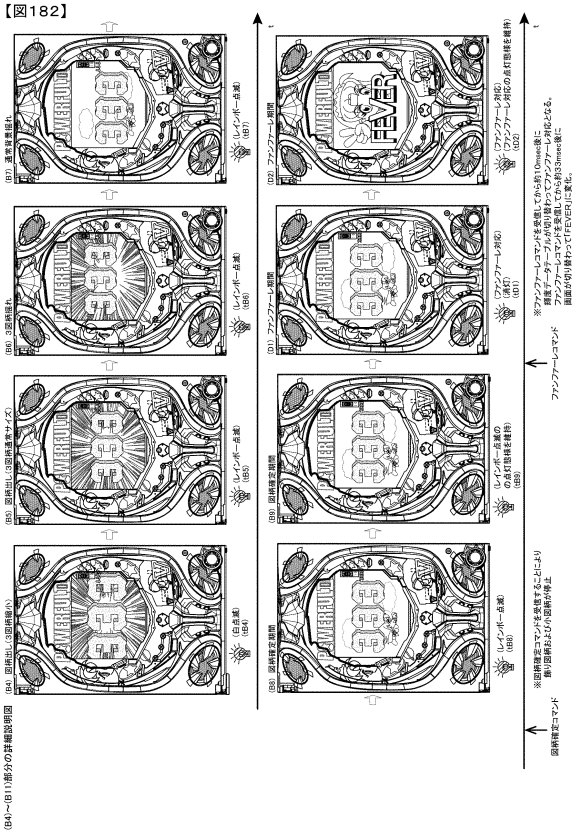
(C)比較例3



※字幕表示を2段にすると演出の妨げとなる。

【図１８２】

【図182】



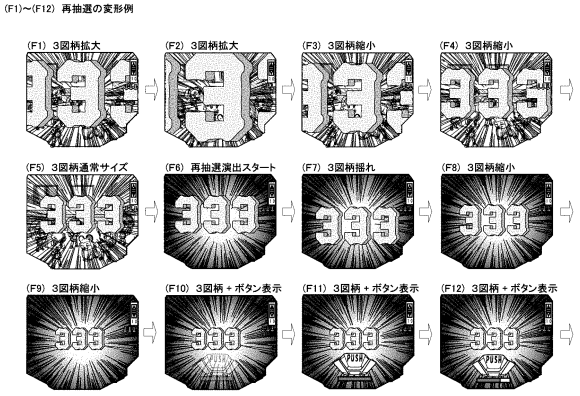
【図１８３】

【図183】



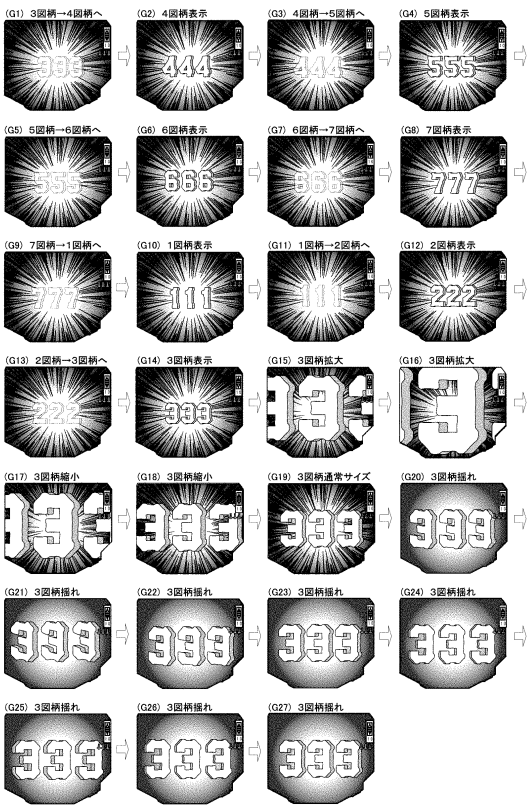
【図１８４】

【図184】



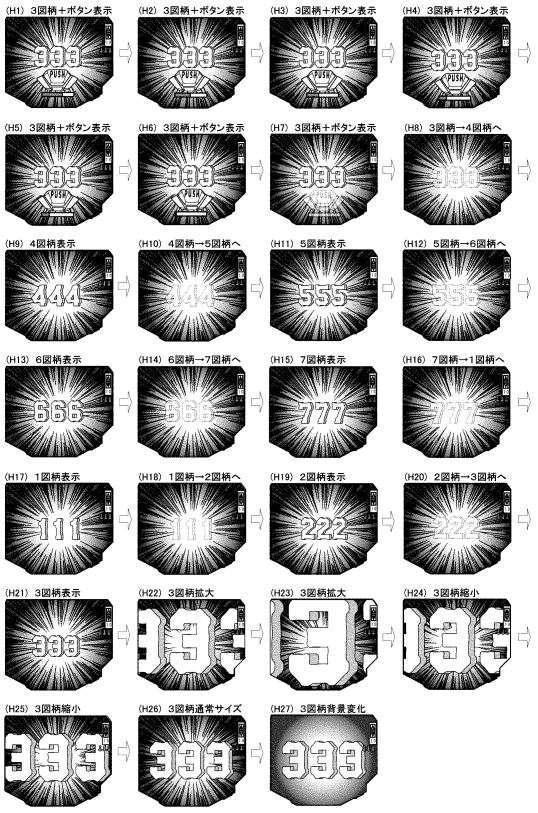
【図１８５】

【図185】



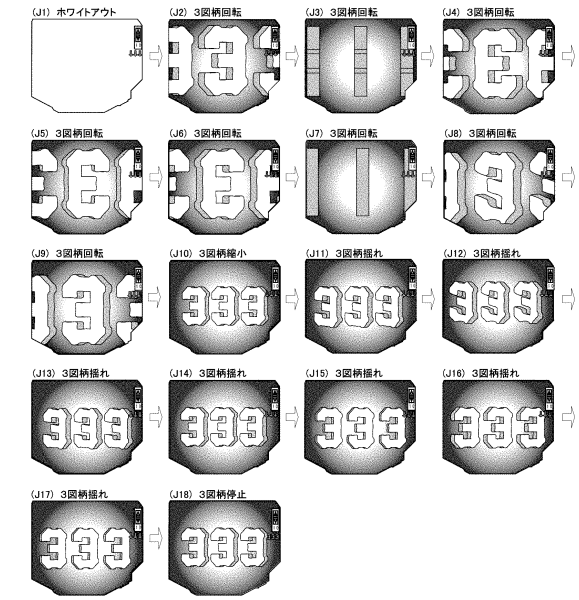
【図１８６】

【図186】



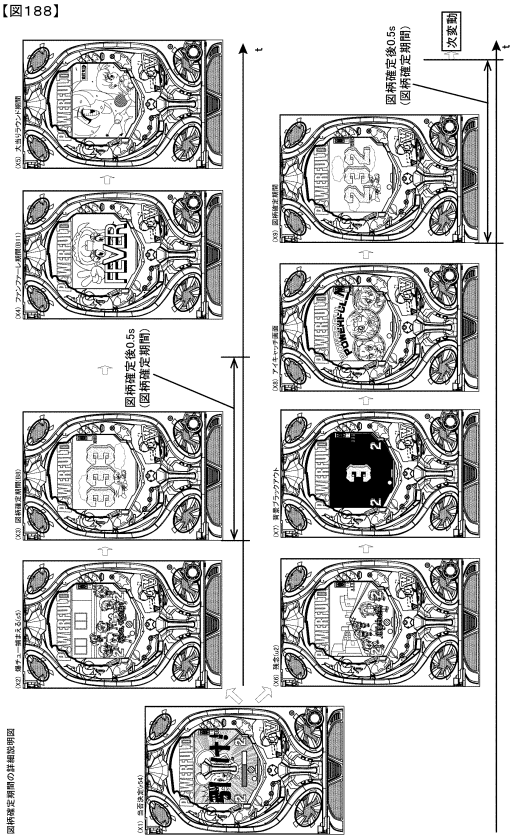
【図１８７】

【図187】



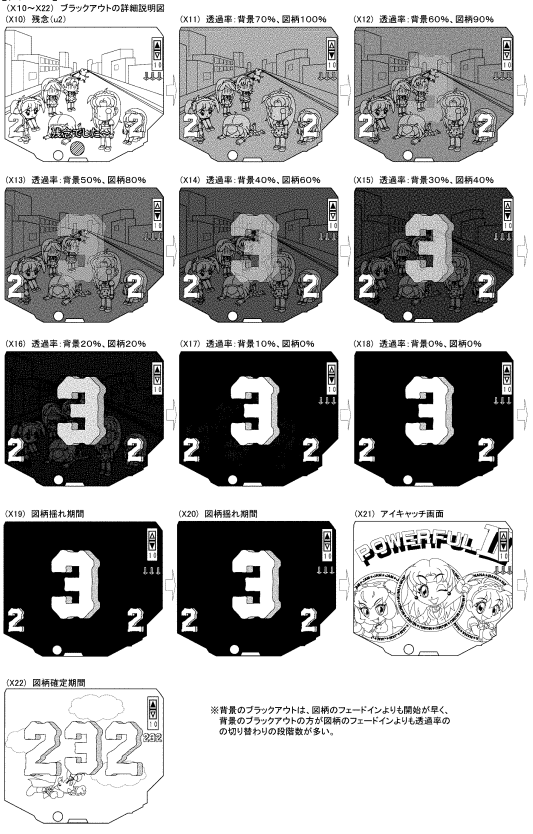
【図１８８】

【図188】



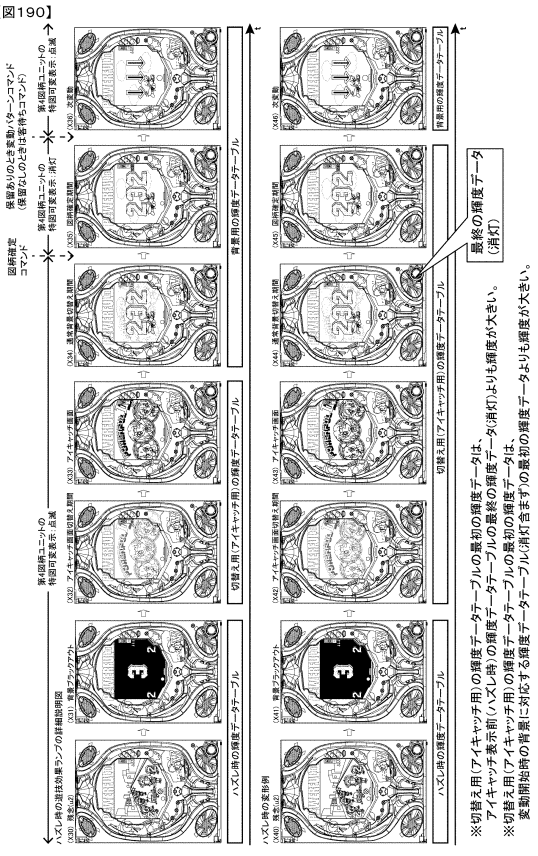
【図１８９】

【図189】



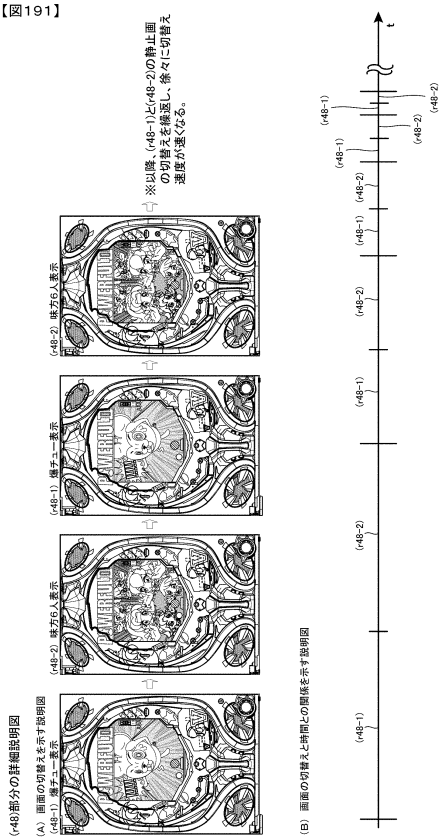
【図１９０】

【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

【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	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	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	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

【図２３７】

【図237】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5a）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00088
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5d）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20	0x22200
20	0x00022
20	0x22244
20	0x44466
20	0x66688
20	0x88866
20	0x66644
20	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5b）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x22200
30	0x00022
30	0x22244
30	0x44466
30	0x66688
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5e）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66644
40	0x44422
30	0x22200
40	0x00000
600000	0x00000

共通赤カットイン輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL5c）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11188
30	0x88800
30	0x00088
30	0x88811
30	0x11188
30	0x88822
30	0x22288
30	0x88833
30	0x33388
30	0x88844
30	0x44488
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

【図２３８】

【図238】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5a）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x888C00
30	0x000C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5b）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x300600	0x666900
30	0x600900	0x888C00
30	0x900C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5c）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x100100	0x111100
30	0x100100	0x888C00
30	0x100C00	0x000000
30	0xC00000	0x888C00
30	0x000C00	0x111100
30	0xC00100	0x888C00
30	0x100C00	0x222200
30	0xC00200	0x888C00
30	0x200C00	0x333300
30	0xC00300	0x888C00
30	0x300C00	0x444400
30	0xC00400	0x888C00
30	0x400C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00

【図２３９】

【図239】

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5d）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x300600	0x666900
20	0x600900	0x888C00
20	0x900C00	0x666900
20	0xC00900	0x444600
20	0x900600	0x222300
20	0x600300	0x000000
20	0x300000	0x222300
20	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
（アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5e）

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0xC00C00	0x666C00
40	0xC00C00	0x444800
30	0xC00800	0x222300
40	0x800300	0x000000
30	0x300000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【図２４０】

【図240】

共通緑カットイン輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	3970	WS6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS6
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS6

【図２４１】

【図241】

共通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】

【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	0x000000	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】

【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】

【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

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
(枠ランプ用振テーブル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	―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	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	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	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900	0x900900
30	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	0x800800	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	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700
30	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	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
(枠ランプ用振テーブル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
(枠ランプ用振テーブル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
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
(枠ランプ用振テーブル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
(枠ランプ用振テーブル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	―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	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	0x600600	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
(枠ランプ用振テーブル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
(枠ランプ用振テーブル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
(枠ランプ用振テーブル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	0xD00D00	0xD0D0D0	0xD0D0D0
30	0xB0B0B0	0xB0B0B0	0xB0B0B0	0xB0B0B0	0xB0B0B0	0xB0B0B0	0xB00B00	0xB0B0B0	0xB0B0B0	0xB00B00	0xB0B0B0	0xB0B0B0

【図２５５】

【図255】

※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

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）

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	0x550550	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880

背景輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW21b）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
50	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
310	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770
50	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770	0x770770
260	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550
50	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550	0x550550
300	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880

【図２６１】

【図261】
当り時とハズレ時とにおけるランプの比較
【ハズレ時】



輝度データテーブルW8

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

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

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

輝度データテーブルW15

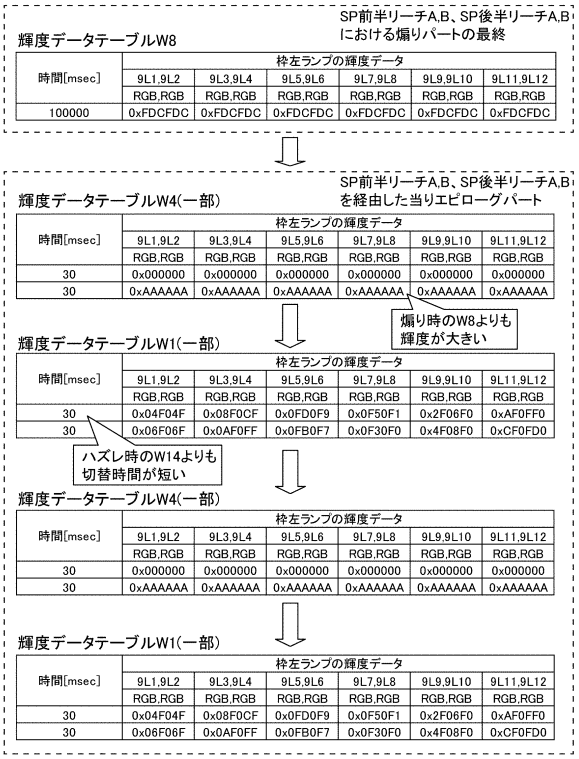
時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
10	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444
550	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111
600000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111

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

【図２６２】

【図262】
当り時とハズレ時とにおけるランプの比較
【当り時】



輝度データテーブルW8

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

輝度データテーブルW4(一部)

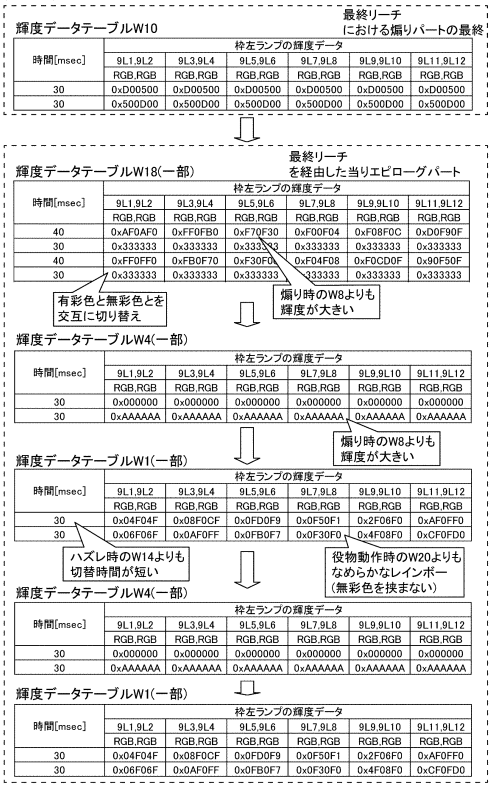
時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

【図２６３】

【図263】
当り時とハズレ時とにおけるランプの比較
【当り時】



輝度データテーブルW10

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00

輝度データテーブルW18(一部)

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

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

輝度データテーブルW4(一部)

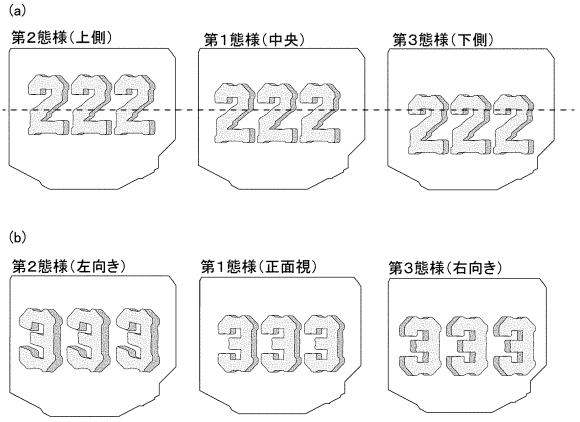
時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

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

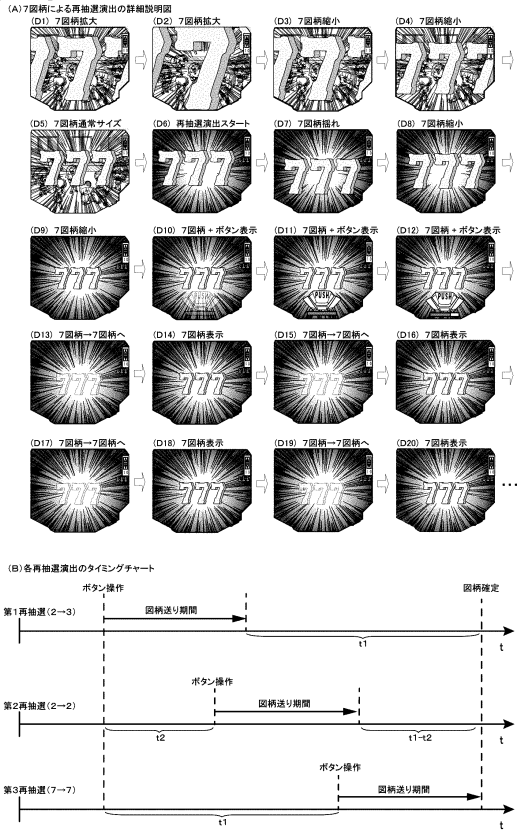
【図２６４】

【図264】
図柄の揺れ態様について



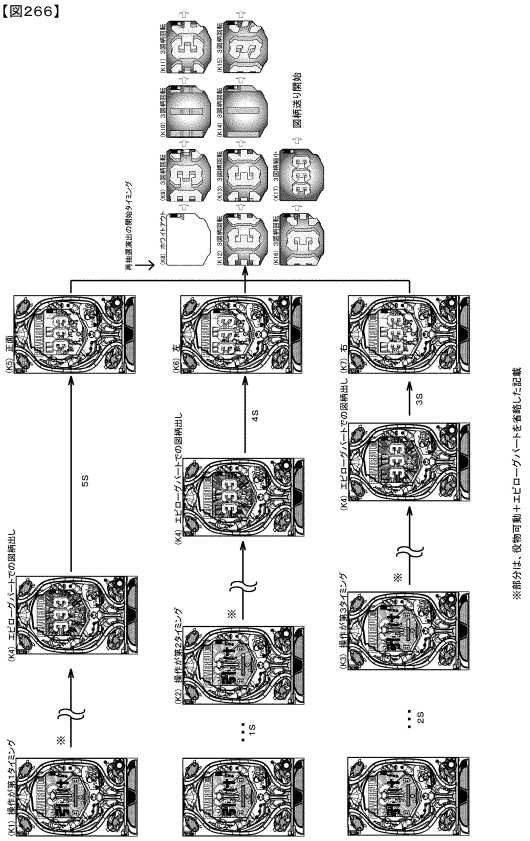
【図２６５】

【図265】



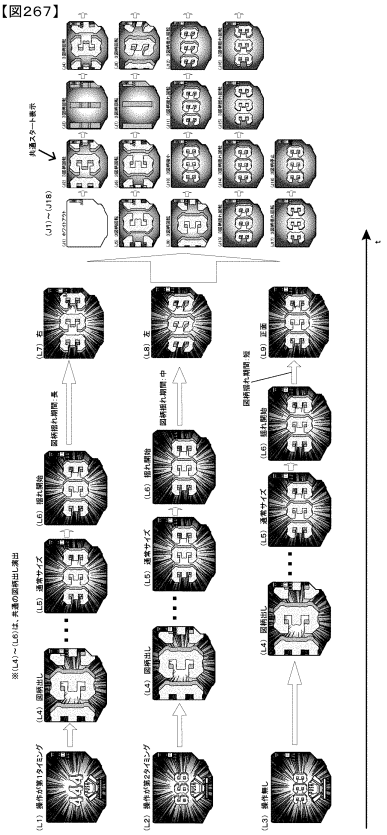
【図２６６】

【図266】



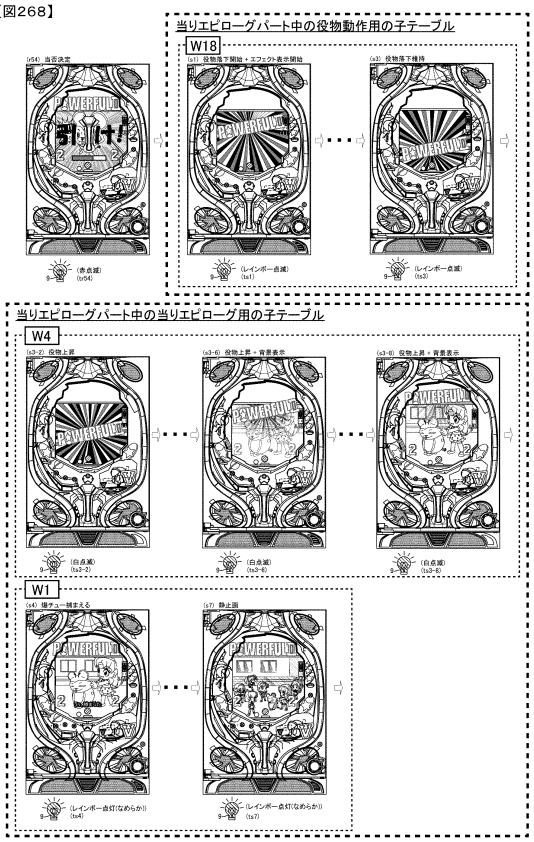
【図２６７】

【図267】



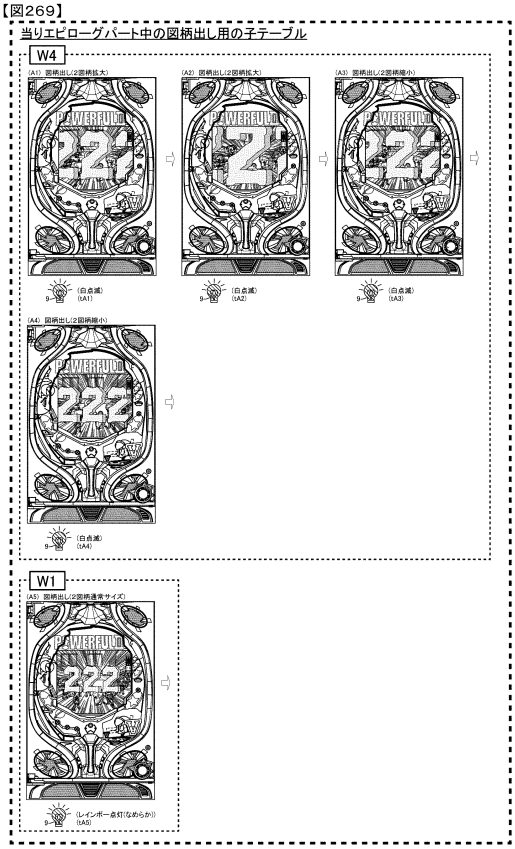
【図２６８】

【図268】



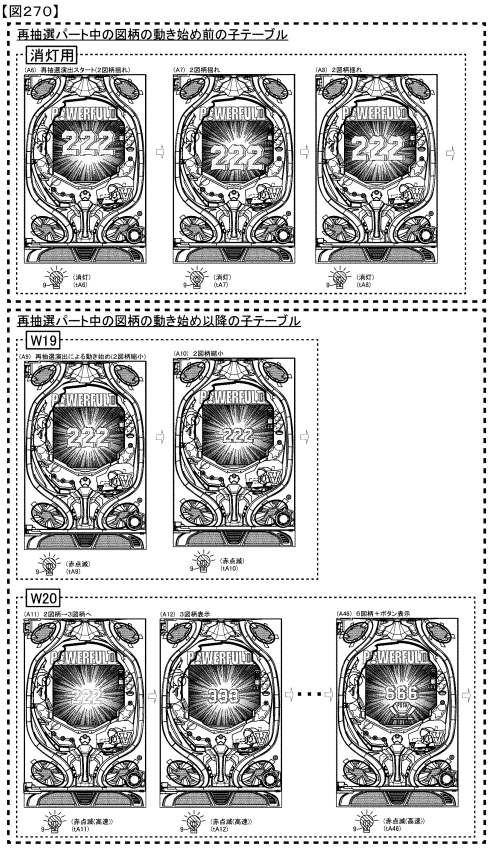
【図２６９】

【図269】



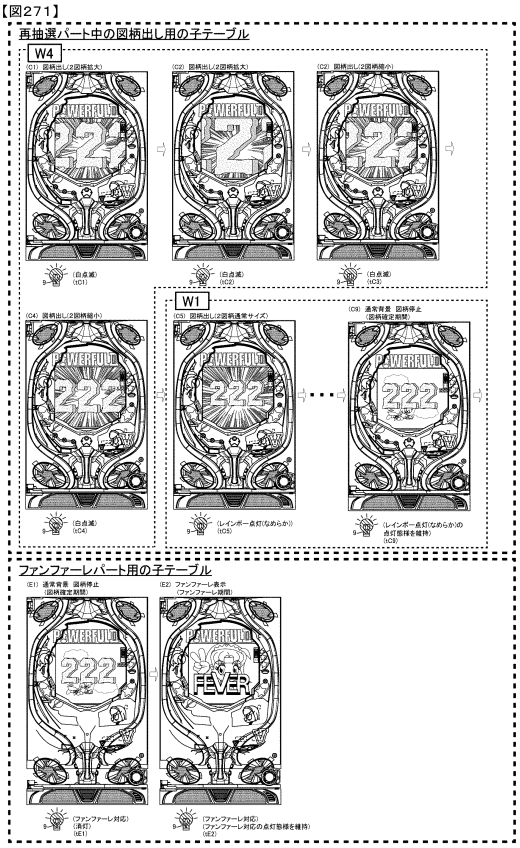
【図２７０】

【図270】



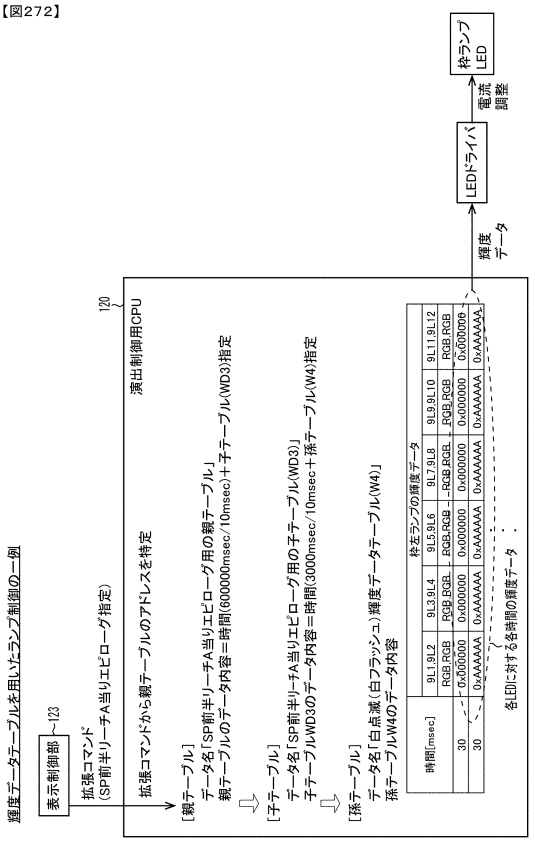
【図２７１】

【図271】



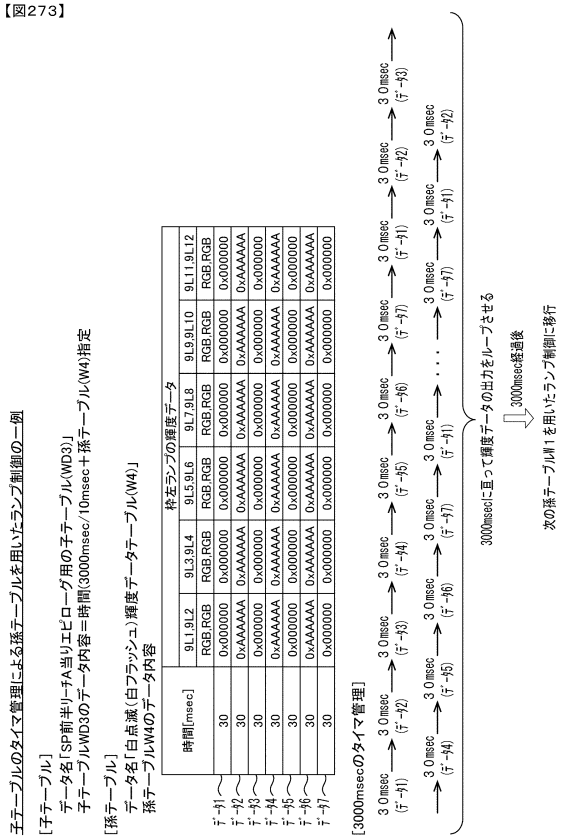
【図２７２】

【図272】



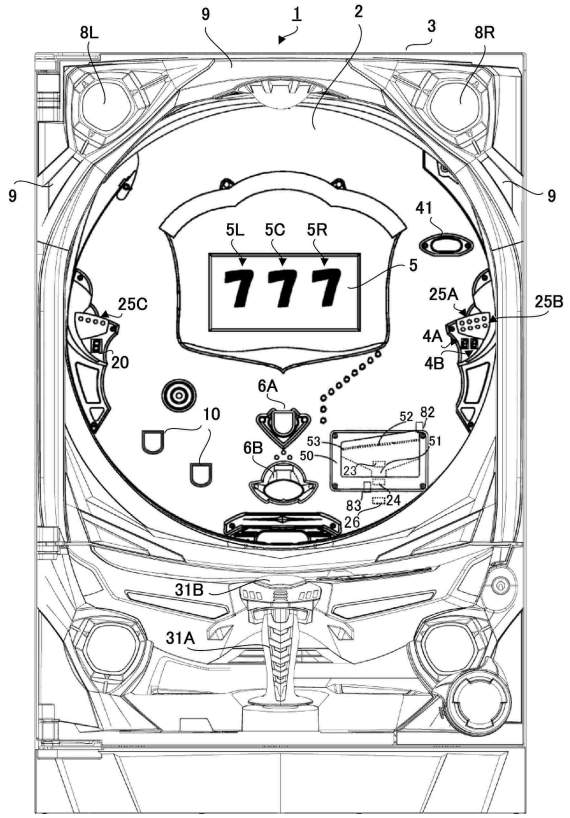
【図２７３】

【図273】



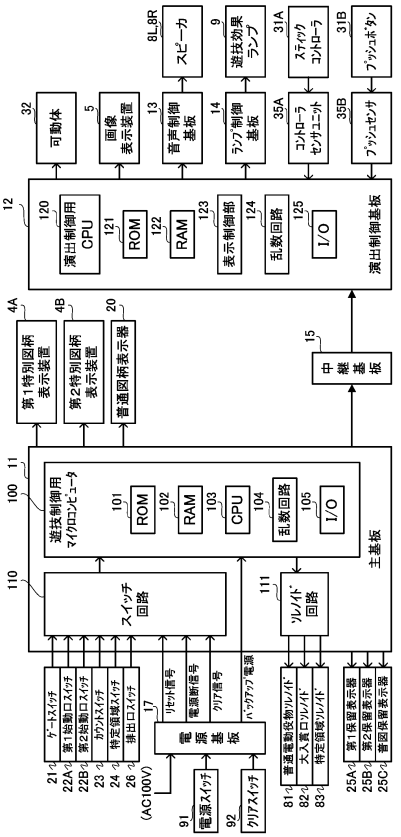
【図２７４】

【図274】



【図２７５】

【図275】



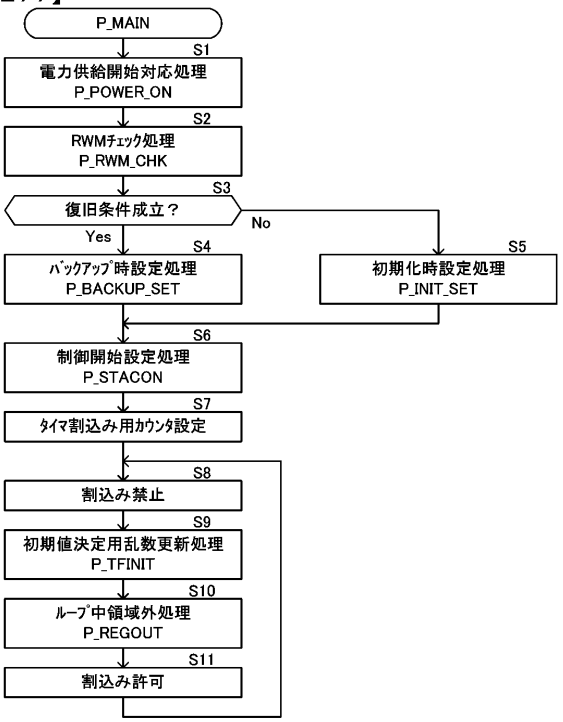
【図２７６】

【図276】

乱数	用途
MR1-1	特別図柄判定用
MR1-2	当り図柄用
MR1-3	当り図柄用初期値
MR2-1	普通図柄当り図柄用
MR2-2	普通図柄当り図柄用初期値
MR3-1	普通図柄変動パターン用
MR3-2	ハズレ演出選択用
MR3-3	変動パターン種別選択用
MR3-4	変動パターン用

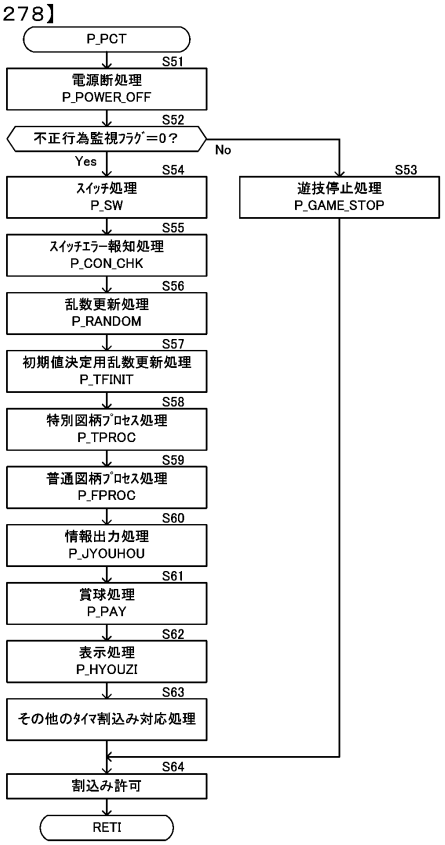
【図２７７】

【図277】



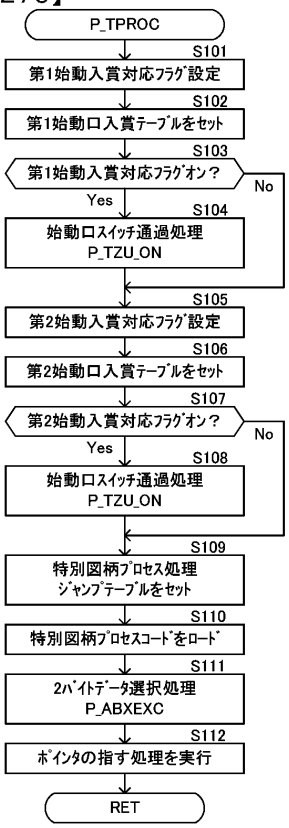
【図２７８】

【図278】



【図２７９】

【図279】



【図２８０】

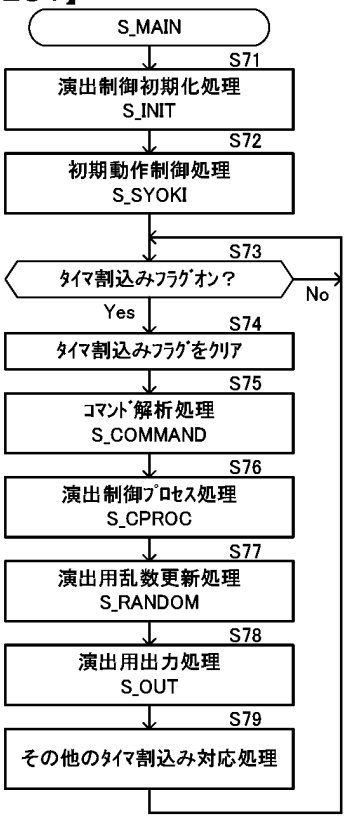
【図280】

TT01

特別図柄ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	ﾎﾟｲﾝﾀ設定
00	特別図柄通常処理 P_TNORMAL のｱﾄﾞﾚｽ
01	特別図柄変動処理 P_TSTART のｱﾄﾞﾚｽ
02	特別図柄停止処理 P_TSTOP のｱﾄﾞﾚｽ
03	小当り開放前処理 P_TLFAN のｱﾄﾞﾚｽ
04	小当り開放中処理 P_TLOPEN のｱﾄﾞﾚｽ
05	小当り開放後処理 P_TLCLSF のｱﾄﾞﾚｽ
06	小当り排出球待機処理 P_TLOUT のｱﾄﾞﾚｽ
07	小当り終了処理 P_TLEND のｱﾄﾞﾚｽ
08	大入賞口開放前処理 P_TINT のｱﾄﾞﾚｽ
09	大入賞口開放中処理 P_TOPEN のｱﾄﾞﾚｽ
0A	大入賞口開放後処理 P_TCLSF のｱﾄﾞﾚｽ
0B	大当り終了処理 P_TEND のｱﾄﾞﾚｽ

【図２８１】

【図281】



【図２８２】

【図282】

（A）



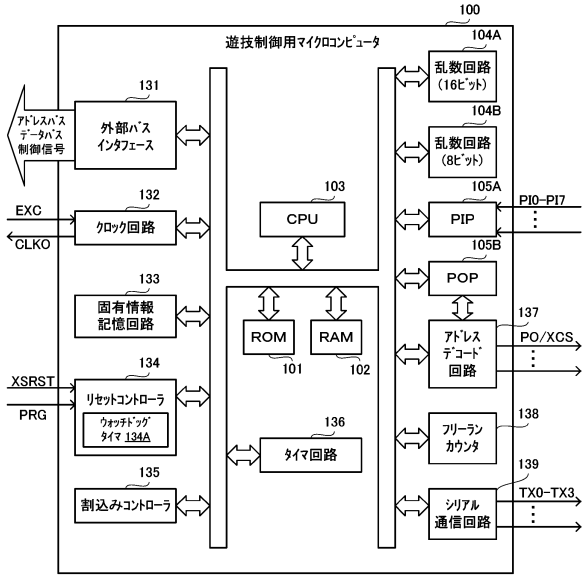
（B）

TT02

演出制御ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	演出制御ﾎﾟｲﾝﾀ設定
00	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ待ち処理のｱﾄﾞﾚｽ
01	演出図柄変動開始処理のｱﾄﾞﾚｽ
02	演出図柄変動中処理のｱﾄﾞﾚｽ
03	演出図柄変動停止処理のｱﾄﾞﾚｽ
04	小当り表示処理のｱﾄﾞﾚｽ
05	小当り開放中処理のｱﾄﾞﾚｽ
06	小当り終了演出処理のｱﾄﾞﾚｽ
07	大当り表示処理のｱﾄﾞﾚｽ
08	ﾗｳﾝﾄﾞ中処理のｱﾄﾞﾚｽ
09	ﾗｳﾝﾄﾞ後処理のｱﾄﾞﾚｽ
0A	大当り終了演出処理のｱﾄﾞﾚｽ

【図２８３－１】

【図283－1】



【図２８３－２】

【図283－2】

ROM	遊技ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ領域	0000[H]
	未使用領域	0B0A[H]
	遊技ﾃﾞｰﾀ領域	1200[H]
	未使用領域	1D71[H]
	非遊技ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ領域	2000[H]
	非遊技ﾃﾞｰﾀ領域	248E[H]
	未使用領域	2520[H]
	ROMｺﾒﾝﾄ領域	2E00[H]
	未使用領域	2E40[H]
	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ管理ｴﾘｱ	3FC0[H]
空き	なし	4000[H]
RAM	遊技ﾜｰｸ領域	F000[H]
	未使用領域	F0DF[H]
	遊技ｽﾀｯｸ領域	F1EC[H]
	未使用領域	F200[H]
	非遊技ﾜｰｸ領域	F300[H]
	未使用領域	F32C[H]
	非遊技ｽﾀｯｸ領域	F3F2[H]
空き	なし	F400[H]
内蔵ﾚｼﾞｽﾀ	機能設定ﾚｼﾞｽﾀｴﾘｱ	FE00[H]
空き	なし	FEC0[H]
未使用	未使用領域	FED0[H]
空き	なし	FEFE[H]
内蔵ﾚｼﾞｽﾀ	機能制御ﾚｼﾞｽﾀｴﾘｱ	FF00[H] FFFF[H]

【図２８３－３】

【図283－3】

AKA01

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	設定値[H]
FE00	割込みﾏｽｸﾚｼﾞｽﾀ	7E
FE01	PTC0ﾌﾟﾘｽｹｰﾗﾚｼﾞｽﾀ	F0
FE02	PTC0制御ﾚｼﾞｽﾀ	00/83
FE03	PTC0ｶｳﾝﾀ設定ﾚｼﾞｽﾀ	FA
FE04	PTC1ﾌﾟﾘｽｹｰﾗﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE05	PTC1制御ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE06	PTC1ｶｳﾝﾀ設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE07	PTC2ﾌﾟﾘｽｹｰﾗﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE08	PTC2制御ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE09	PTC2ｶｳﾝﾀ設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE0A～FE0B	SCU0ﾎﾞｰﾚｰﾄﾚｼﾞｽﾀ	0018
FE0C	SCU0通信設定ﾚｼﾞｽﾀ	D0
FE0D	SCU0FIFOﾄﾘｶﾞﾚﾍﾞﾙ設定ﾚｼﾞｽﾀ	00
FE0E～FE0F	SCU1ﾎﾞｰﾚｰﾄﾚｼﾞｽﾀ	000A
FE10	SCU1通信設定ﾚｼﾞｽﾀ	90
FE11	SCU1FIFOﾄﾘｶﾞﾚﾍﾞﾙ設定ﾚｼﾞｽﾀ	00
FE12～FE13	SCT2ﾎﾞｰﾚｰﾄﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE14	SCT2通信設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
････	･･･････････････	････
FE1A	WDTｽﾀｰﾄﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE1B～FE1C	WDTｸﾘｱﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
････	･･･････････････	････
FE2C	入力ﾎﾟｰﾄ番号「0」制御ﾚｼﾞｽﾀ	40
FE2D	入力ﾎﾟｰﾄ番号「1」制御ﾚｼﾞｽﾀ	40
FE2E	入力ﾎﾟｰﾄ番号「2」制御ﾚｼﾞｽﾀ	40
････	･･･････････････	････
FE36	ﾊｰﾄﾞﾗｯﾁ選択ﾚｼﾞｽﾀ	77
FE37	RL乱数列周期選択ﾚｼﾞｽﾀ	00
FE38	RS乱数列周期選択ﾚｼﾞｽﾀ	00
FE39～FE3A	RL0更新ｸﾛｯｸ数設定ﾚｼﾞｽﾀ	0000
FE3B	RS更新ｸﾛｯｸ数設定ﾚｼﾞｽﾀ番号「0」	00
FE3C	RS更新ｸﾛｯｸ数設定ﾚｼﾞｽﾀ番号「1」	00
FE3F～FE40	RL0最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	FFFF
FE41～FE42	RL1最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE43～FE44	RL2最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	FFEE
FE45～FE46	RL3最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE47	RS0最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE48	RS1最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	F0
FE49	RS2最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	FA
FE4A	RS3最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	E8

【図２８３－４】

【図283－4】

AKA02

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	設定値[H]
FF00	RWMｱｸｾｽﾌﾟﾛﾃｸﾄﾚｼﾞｽﾀ	00/01
FF01	内部情報ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
････	･･･････････････	････
FF25	SCU0受信FIFOﾗｲﾝﾃﾞｰﾀﾚｼﾞｽﾀ	1F
FF26	SCU0ｽﾃｰﾀｽﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF27	SCU0ﾃﾞｰﾀﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF28	SCU0ｺﾏﾝﾄﾞﾚｼﾞｽﾀ	C0
FF29	SCU1受信FIFOﾗｲﾝﾃﾞｰﾀﾚｼﾞｽﾀ	00
FF2A	SCU1ｽﾃｰﾀｽﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF2B	SCU1ﾃﾞｰﾀﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF2C	SCU1ｺﾏﾝﾄﾞﾚｼﾞｽﾀ	80
････	･･･････････････	････
FF35	入力ﾎﾟｰﾄ番号「3」ﾚｼﾞｽﾀ	XX
････	･･･････････････	････
FF60～FF61	RL0ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FF62～FF63	RL1ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF64～FF65	RL2ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FF66～FF67	RL3ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FF68	RS0ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FF69	RS1ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF6A	RS2ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF6B	RS3ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	XX
････	･･･････････････	････
FF88～FF89	RL0ﾊｰﾄﾞﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ番号「0」	XXXX
････	･･･････････････	････
FF98～FF99	RL0ﾊｰﾄﾞﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ番号「1」	XXXX
････	･･･････････････	････
FFF0	入力ﾎﾟｰﾄ番号「0」ﾚｼﾞｽﾀ	XX
FFF1	入力ﾎﾟｰﾄ番号「1」ﾚｼﾞｽﾀ	XX
FFF2	入力ﾎﾟｰﾄ番号「2」ﾚｼﾞｽﾀ	XX

【図２８３－５】

【図283－5】

（A）

AKA11

乱数	MR1-1	MR1-2	MR1-3
範囲	0～65535	0～199	0～199
大きさ	65536	200	200
素数	×	×	×
ﾊﾞｲﾄ数	2	1	1
最大値設定方法	ﾚｼﾞｽﾀ初期設定	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｺｰﾄﾞ即値設定	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｺｰﾄﾞ即値設定
更新方法	ﾊｰﾄﾞ更新	ｿﾌﾄ更新SA1	ｿﾌﾄ更新SA2
更新条件	ｼｽﾃﾑｸﾛｯｸ入力	ﾀｲﾏ割込み	ﾀｲﾏ割込みﾒｲﾝ処理内ﾙｰﾌﾟ中
取得条件	始動入賞(ﾊｰﾄﾞ+ｿﾌﾄ)	始動入賞(ｿﾌﾄ)	MR1-2一巡
周期	4.369ms	800ms	不定

（B）

AKA12

乱数	MR2-1	MR2-2
範囲	0～198	0～198
大きさ	199	199
素数	○	○
ﾊﾞｲﾄ数	1	1
最大値設定方法	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｺｰﾄﾞ即値設定	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｺｰﾄﾞ即値設定
更新方法	ｿﾌﾄ更新SA1	ｿﾌﾄ更新SA2
更新条件	ﾀｲﾏ割込み	ﾀｲﾏ割込みﾒｲﾝ処理内ﾙｰﾌﾟ中
取得条件	普通図柄作動口通過(ｿﾌﾄ)	MR2-1一巡
周期	796ms	不定

（C）

AKA13

乱数	MR3-1	MR3-2	MR3-3	MR3-4
範囲	0～232	0～65518	0～240	0～250
大きさ	233	65519	241	251
素数	○	○	○	○
ﾊﾞｲﾄ数	1	2	1	1
最大値設定方法	ﾚｼﾞｽﾀ初期設定	ﾚｼﾞｽﾀ初期設定	ﾚｼﾞｽﾀ初期設定	ﾚｼﾞｽﾀ初期設定
更新方法	ﾊｰﾄﾞ更新	ﾊｰﾄﾞ更新	ﾊｰﾄﾞ更新	ﾊｰﾄﾞ更新
更新条件	ｼｽﾃﾑｸﾛｯｸ入力	ｼｽﾃﾑｸﾛｯｸ入力	ｼｽﾃﾑｸﾛｯｸ入力	ｼｽﾃﾑｸﾛｯｸ入力
取得条件	普通図柄変動開始	始動入賞	始動入賞	始動入賞
周期	0.249ms	139.774ms	0.257ms	0.268ms

【図２８３－６】

【図283－6】

（A） 16ﾋﾞｯﾄ乱数周期設定例

AKA21

16ﾋﾞｯﾄ乱数RLnが一巡する周期

・最大値が2^m-1の場合(m=9～16)

$$16ﾋﾞｯﾄ乱数列が一巡する周期 = \frac{1}{ｶｳﾝﾄｸﾛｯｸ周波数} \times (最大値+1)$$

・最大値が2^m-1以外の場合(m=9～16)

$$16ﾋﾞｯﾄ乱数列が一巡する周期 = \frac{32}{ｶｳﾝﾄｸﾛｯｸ周波数} \times (最大値+1)$$

（B） 8ﾋﾞｯﾄ乱数周期設定例

AKA22

8ﾋﾞｯﾄ乱数RSnが一巡する周期

・最大値が2^m-1の場合(m=5～8)

$$8ﾋﾞｯﾄ乱数列が一巡する周期 = \frac{1}{ｶｳﾝﾄｸﾛｯｸ周波数} \times (最大値+1)$$

・最大値が2^m-1以外の場合(m=5～8)

$$8ﾋﾞｯﾄ乱数列が一巡する周期 = \frac{16}{ｶｳﾝﾄｸﾛｯｸ周波数} \times (最大値+1)$$

（C） 乱数値比較例

AKA23

乱数値	最大値	周期[ms]	更新速度[回/ms]
MR1-1	65535	4.369	15,000
MR3-2	65518	139.774	469
MR3-3	240	0.257	938
MR3-4	250	0.268	938

【図２８３－７】

【図283－7】



【図２８３－８】

【図283－8】

機能設定レジスタ格納値テーブル AKT01

アドレス[H]	記憶データ	内容
1200	18	処理数
1201	00	割込みマスクレジスタ下位アドレス
1202	7E	IRQ割込み使用出力値
1203	01	PTC0プリスケーラレジスタ下位アドレス
1204	F0	カウンタクロック選択出力値
1205	02	PTC0制御レジスタ下位アドレス
1206	83	PTC0割込み用出力値
1207	0A	SCU0ボーレート設定レジスタ第1下位アドレス
1208	18	SCU0ボーレート出力値下位バイト
1209	0B	SCU0ボーレート設定レジスタ第2下位アドレス
120A	00	SCU0ボーレート出力値上位バイト
120B	0C	SCU0通信設定レジスタ下位アドレス
120C	D0	SCU0通信設定出力値
120D	0D	SCU0送信トリガレベル設定レジスタ下位アドレス
120E	00	SCU0送信トリガ設定出力値
120F	0E	SCU1ボーレート設定レジスタ第1下位アドレス
1210	0A	SCU1ボーレート出力値下位バイト
1211	0F	SCU1ボーレート設定レジスタ第2下位アドレス
1212	00	SCU1ボーレート出力値上位バイト
1213	10	SCU1通信設定レジスタ下位アドレス
1214	90	SCU1通信設定出力値
1215	11	SCU1送信トリガレベル設定レジスタ下位アドレス
1216	00	SCU1送信トリガ設定出力値
1217	36	乱数ハードラッチ設定レジスタ下位アドレス
1218	77	ハイアクティブ設定出力値
1219	37	RL乱数列周期選択レジスタ下位アドレス
121A	00	RL乱数列周期設定出力値
121B	38	RS乱数列周期選択レジスタ下位アドレス
121C	00	RS乱数列周期設定出力値
121D	39	RL0更新クロック設定レジスタ下位アドレス
121E	00	RL0乱数更新クロック数選択出力値
121F	3B	RS更新クロック数設定レジスタ番号「0」下位アドレス
1220	00	第1RS乱数更新クロック数選択出力値
1221	3C	RS更新クロック数設定レジスタ番号「1」下位アドレス
1222	00	第2RS乱数更新クロック数選択出力値
1223	3F	RL0最大値設定レジスタ第1下位アドレス
1224	00	RL0最大値下位バイト
1225	40	RL0最大値設定レジスタ第2下位アドレス
1226	FF	RL0最大値上位バイト（→ RL0更新開始）
1227	43	RL2最大値設定レジスタ第1下位アドレス
1228	EE	RL2最大値下位バイト
1229	44	RL2最大値設定レジスタ第2下位アドレス
122A	FF	RL2最大値上位バイト（→ RL2更新開始）
122B	48	RS1最大値設定レジスタ下位アドレス
122C	F0	RS1最大値　（→ RS1更新開始）
122D	49	RS2最大値設定レジスタ下位アドレス
122E	FA	RS2最大値　（→ RS2更新開始）
122F	4A	RS3最大値設定レジスタ下位アドレス
1230	E8	RS3最大値　（→ RS3更新開始）

【図２８３－９】

【図283－9】

（A）

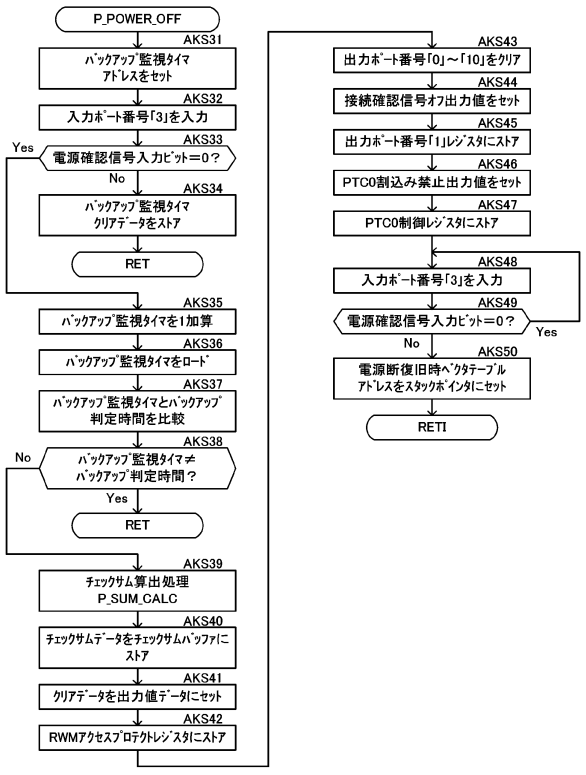
ビット番号	7	6	5	4	3	2	1	0
RAP	0	0	0	0	0	0	0	RAP0

（B） RWMアクセスプロテクトレジスタ（RAP）

ビット番号	ビット名	意味
0	RAP	RWMアクセス制御ビット 0：アクセス禁止（初期値） 1：アクセス許可

【図２８３－１０】

【図283－10】



【図２８３－１１】

【図283－11】

（A） ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟﾃﾞｰﾀｴﾘｱ AKB01

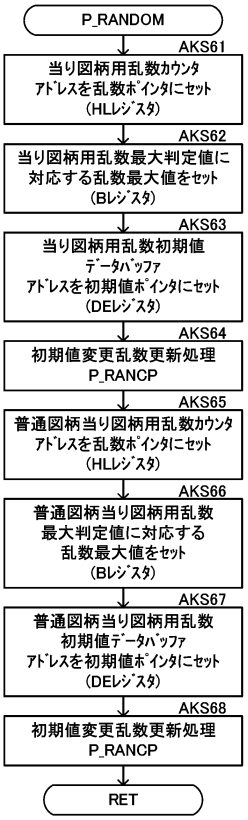
ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F000	ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟ監視ﾀｲﾏ	1
・・・・	・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・
F0DE	ﾁｪｯｸｻﾑﾊﾞｯﾌｧ	1

（B） 電源断復旧時ﾍﾞｸﾀﾃｰﾌﾞﾙ AKT11

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容
0016	00	ﾒｲﾝ処理P_MAINの下位ｱﾄﾞﾚｽ
0017	00	ﾒｲﾝ処理P_MAINの上位ｱﾄﾞﾚｽ

【図２８３－１２】

【図283－12】



【図２８３－１３】

【図283－13】

（A） 当り図柄用乱数ﾃﾞｰﾀｴﾘｱ AKB11

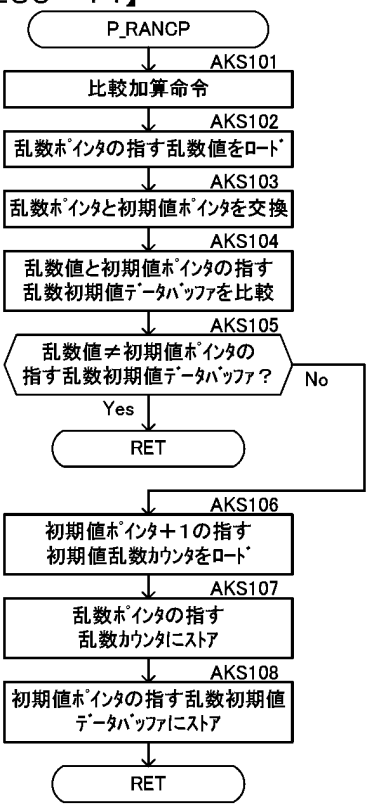
ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F050	当り図柄用乱数初期値ﾃﾞｰﾀﾊﾞｯﾌｧ	1
F051	当り図柄用初期値乱数ｶｳﾝﾀ	1
F052	普通図柄当り図柄用乱数ｶｳﾝﾀ	1
F053	普通図柄当り図柄用乱数初期値ﾃﾞｰﾀﾊﾞｯﾌｧ	1
F054	普通図柄当り図柄用初期値乱数ｶｳﾝﾀ	1

（B） 特別図柄用乱数ﾊﾞｯﾌｧｴﾘｱ AKB12

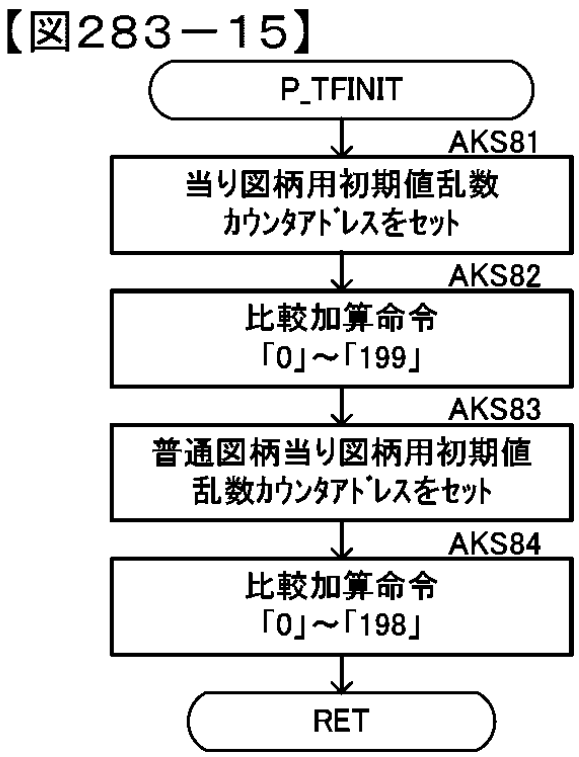
ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F07F	特別図柄判定用乱数ﾊﾞｯﾌｧ	2
F081	当り図柄用乱数ｶｳﾝﾀ	1
F082	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別選択用乱数ﾊﾞｯﾌｧ	1
F083	変動ﾊﾟﾀｰﾝ用乱数ﾊﾞｯﾌｧ	1
F084	ﾊｽﾞﾚ演出選択用乱数ﾊﾞｯﾌｧ	2

【図２８３－１４】

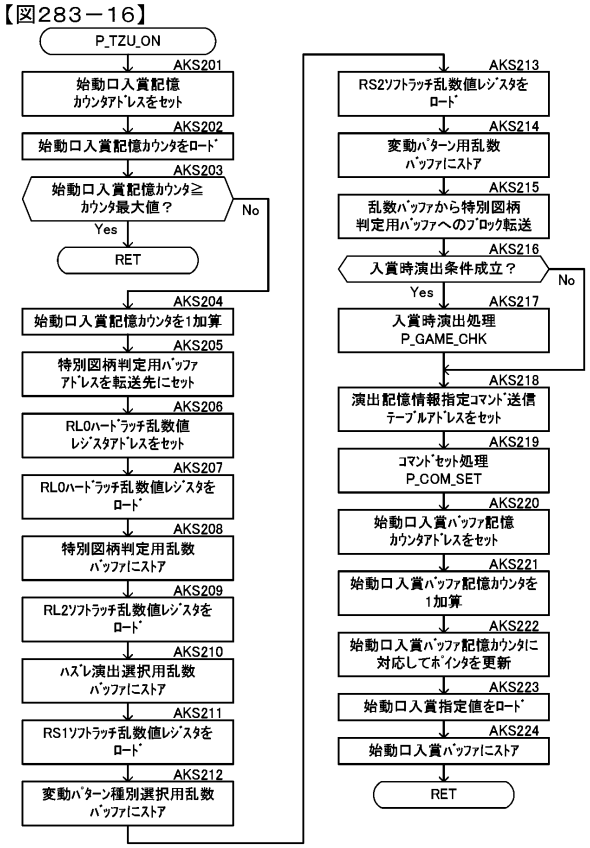
【図283－14】



【図２８３－１５】



【図２８３－１６】



【図２８３－１７】

【図283－17】

（A1） 第1始動口入賞ﾃｰﾌﾞﾙ AKT21

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
14DA	34	第1始動口入賞記憶ｶｳﾝﾀの下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
14DB	88	RL0ﾊｰﾄﾞﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ番号「0」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
14DC	67	第1特別図柄判定用ﾊﾞｯﾌｧ番号「1」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
14DD	148F	第1演出記憶情報指定ｺﾏﾝﾄﾞ送信ﾃｰﾌﾞﾙのｱﾄﾞﾚｽ	2
14DF	01	始動口入賞指定値「1」	1

（A2） 第2始動口入賞ﾃｰﾌﾞﾙ AKT22

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
14E0	99	第2始動口入賞記憶ｶｳﾝﾀの下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
14E1	98	RL0ﾊｰﾄﾞﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ番号「1」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
14E2	A0	第2特別図柄判定用ﾊﾞｯﾌｧ番号「1」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
14E3	1491	第2演出記憶情報指定ｺﾏﾝﾄﾞ送信ﾃｰﾌﾞﾙのｱﾄﾞﾚｽ	2
14E5	02	始動口入賞指定値「2」	1

（B1） 特別図柄制御ﾃﾞｰﾀｴﾘｱ AKB21

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F030	特別図柄ﾌﾟﾛｾｽﾀｲﾏ	2
F032	当りﾌﾗｸﾞ	1
F033	特別図柄ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	1
F034	第1始動口入賞記憶ｶｳﾝﾀ	1
F035	大当り図柄判定ﾊﾞｯﾌｧ	1
F036	小当り図柄判定ﾊﾞｯﾌｧ	1
F037	大入賞口入賞個数ｶｳﾝﾀ	1
F038	大入賞口開放回数ｶｳﾝﾀ	1
F039	大入賞口開放ﾊﾟﾀｰﾝﾀｲﾏ	2
F03B	大入賞口開放ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙﾎﾟｲﾝﾀ	2
F03D	ﾃﾞﾓ表示ﾌﾗｸﾞ	1
・・・・	・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・
F099	第2始動口入賞記憶ｶｳﾝﾀ	1

（B2） 始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧｴﾘｱ AKB22

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F0BA	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ記憶ｶｳﾝﾀ	1
F0BB	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「0」	1
F0BC	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「1」	1
F0BD	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「2」	1
F0BE	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「3」	1
F0BF	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「4」	1
F0C0	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「5」	1
F0C1	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「6」	1
F0C2	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「7」	1
F0C3	始動口入賞ﾊﾞｯﾌｧ番号「8」	1

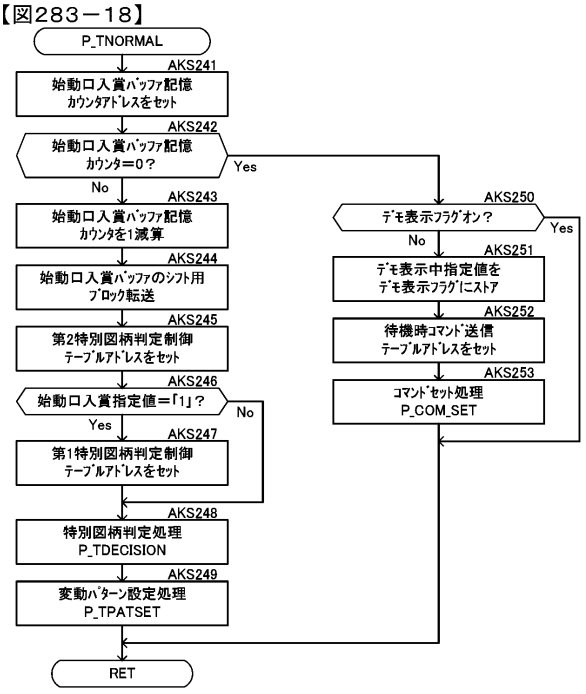
（C1） 第1演出記憶情報指定ｺﾏﾝﾄﾞ送信ﾃｰﾌﾞﾙ AKT23

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
148F	C0	第1演出記憶情報指定ｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ	1
1490	87	第1始動口入賞記憶ｶｳﾝﾀ参照指定値	1

（C2） 第2演出記憶情報指定ｺﾏﾝﾄﾞ送信ﾃｰﾌﾞﾙ AKT24

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1491	C1	第2演出記憶情報指定ｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ	1
1492	8E	第2始動口入賞記憶ｶｳﾝﾀ参照指定値	1

【図２８３－１８】



【図２８３－１９】

【図283－19】

（A1） 第1特別図柄判定制御ﾃｰﾌﾞﾙ AKT31

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
13B4	13C2	第1特別図柄ﾊﾞｯﾌｧｼﾌﾄ制御ﾃｰﾌﾞﾙのｱﾄﾞﾚｽ	2
13B6	61	第1特別図柄判定用ﾊﾞｯﾌｧ番号「0」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
13B7	63	第1当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「0」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
13B8	B8	第1特別図柄ﾊﾞｯﾌｧの下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
13B9	12BB	第1特別図柄当り判定後ﾜｰｸ設定ﾃｰﾌﾞﾙのｱﾄﾞﾚｽ	2

（A2） 第2特別図柄判定制御ﾃｰﾌﾞﾙ AKT32

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
13BB	13C8	第2特別図柄ﾊﾞｯﾌｧｼﾌﾄ制御ﾃｰﾌﾞﾙのｱﾄﾞﾚｽ	2
13BD	9A	第2特別図柄判定用ﾊﾞｯﾌｧ番号「0」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
13BE	9C	第2当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「0」の下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
13BF	B9	第2特別図柄ﾊﾞｯﾌｧの下位ｱﾄﾞﾚｽ	1
13C0	12C0	第2特別図柄当り判定後ﾜｰｸ設定ﾃｰﾌﾞﾙのｱﾄﾞﾚｽ	2

（B） 待機時ｺﾏﾝﾄﾞ送信ﾃｰﾌﾞﾙ AKT33

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1420	03	処理数	1
1421	94	第2特定回数指定ｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ	1
1422	92	特定回数ｺﾏﾝﾄﾞﾊﾞｯﾌｧ参照指定値	1
1423	8C	背景色指定ｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ	1
1424	81	特別図柄状態指定ｺｰﾄﾞ参照指定値	1
1425	9F	客待ちﾃﾞﾓｺﾏﾝﾄﾞ上位ﾊﾞｲﾄ	1
1426	03	客待ちﾃﾞﾓｺﾏﾝﾄﾞ下位ﾊﾞｲﾄ	1

【図２８３－２０】

【図283－20】



【図２８３－２１】

【図283－21】

（A） 特別図柄判定例 AKC01

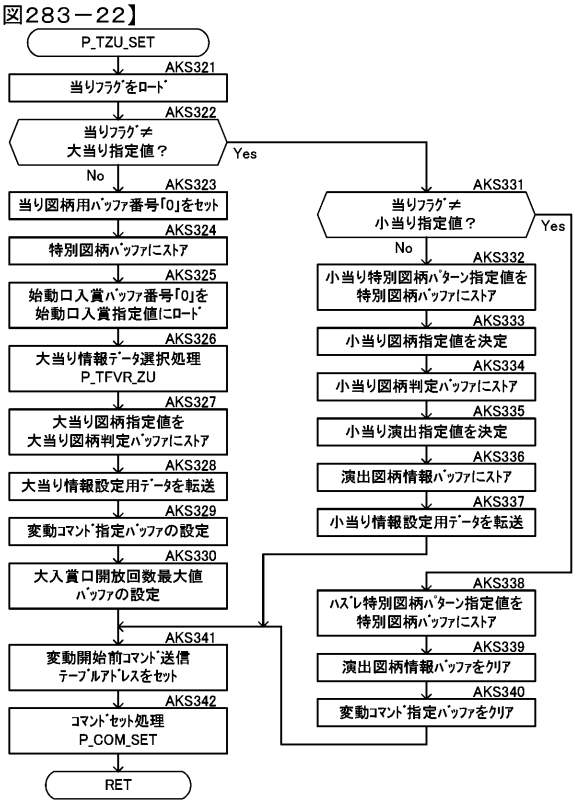
始動口入賞指定値	MR1-1	判定結果
1	0～21000	ﾊｽﾞﾚ
	21001～21285	小当り
	21286～60000	ﾊｽﾞﾚ
	60001～60285	大当り
	60286～65535	ﾊｽﾞﾚ
2	0～21000	ﾊｽﾞﾚ
	21001～29282	小当り
	29283～60000	ﾊｽﾞﾚ
	60001～60285	大当り
	60286～65535	ﾊｽﾞﾚ

（B） 特別図柄ﾊﾞｯﾌｧｴﾘｱ AKB31

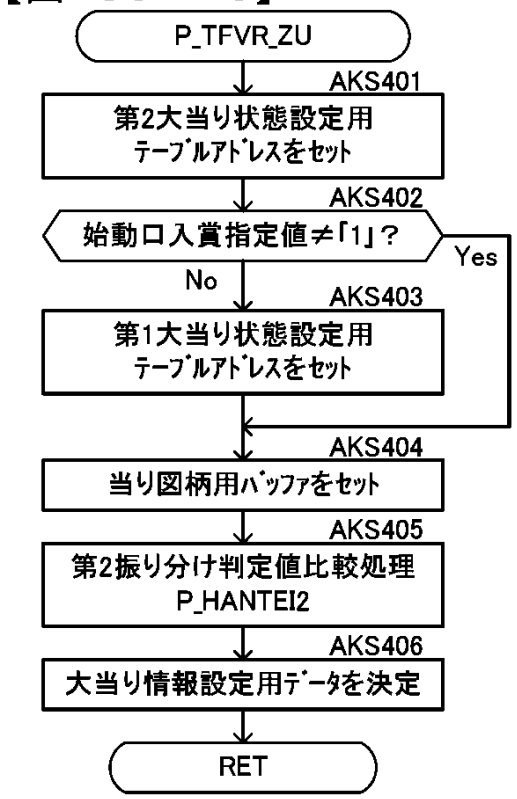
ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F0B8	第1特別図柄ﾊﾞｯﾌｧ	1
F0B9	第2特別図柄ﾊﾞｯﾌｧ	1

【図２８３－２２】

【図283－22】



【図２８３－２３】



【図２８３－２４】

【図283－24】

（A1） 第1大当り状態設定用ﾃｰﾌﾞﾙ AKT41

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1AFD	00	大当り図柄指定値「1」	1
1AFE	0A	処理数	1
1AFF	0C	大当り図柄指定値「1」振り分け判定値	1
1B00	34	大当り図柄指定値「2」振り分け判定値	1
1B01	38	大当り図柄指定値「3」振り分け判定値	1
1B02	64	大当り図柄指定値「4」振り分け判定値	1
1B03	6C	大当り図柄指定値「5」振り分け判定値	1
1B04	80	大当り図柄指定値「6」振り分け判定値	1
1B05	8C	大当り図柄指定値「7」振り分け判定値	1
1B06	A0	大当り図柄指定値「8」振り分け判定値	1
1B07	B0	大当り図柄指定値「9」振り分け判定値	1
1B08	C8	大当り図柄指定値「10」振り分け判定値	1

（A2） 第2大当り状態設定用ﾃｰﾌﾞﾙ AKT42

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B09	0A	大当り図柄指定値「11」	1
1B0A	04	処理数	1
1B0B	44	大当り図柄指定値「11」振り分け判定値	1
1B0C	78	大当り図柄指定値「12」振り分け判定値	1
1B0D	BA	大当り図柄指定値「13」振り分け判定値	1
1B0E	C8	大当り図柄指定値「14」振り分け判定値	1

（B） 演出図柄情報ｴﾘｱ AKB41

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F056	演出図柄情報ﾊﾞｯﾌｧ	1
F057	ﾌｧﾝﾌｧｰﾚ表示ﾊﾞｯﾌｧ	1
F058	大当り終了表示ﾊﾞｯﾌｧ	1
F059	変動ｺﾏﾝﾄﾞ指定ﾊﾞｯﾌｧ	1
F05A	大入賞口開放回数最大値ﾊﾞｯﾌｧ	1
・・・・	・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・
F05F	小当りﾌｧﾝﾌｧｰﾚ表示ﾊﾞｯﾌｧ	1
F060	小当りｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ表示ﾊﾞｯﾌｧ	1

（C） 大入賞口開放回数最大値決定例

AKD01

大当り図柄指定値[H]	大入賞口開放回数最大値[H]
00	04
01	04
02	04
03	04
04	04
05	04
06	04
07	04
08	0A
09	0A
0A	02
0B	04
0C	07
0D	0A

【図２８３－２５】

【図283－25】

（A1） 第1小当り状態設定用ﾃｰﾌﾞﾙ AKT43

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B0B	00	小当り図柄指定値「1」	1
1B0C	01	処理数	1
1B0D	C8	小当り図柄指定値「1」振り分け判定値	1

（A2） 第2小当り状態設定用ﾃｰﾌﾞﾙ AKT44

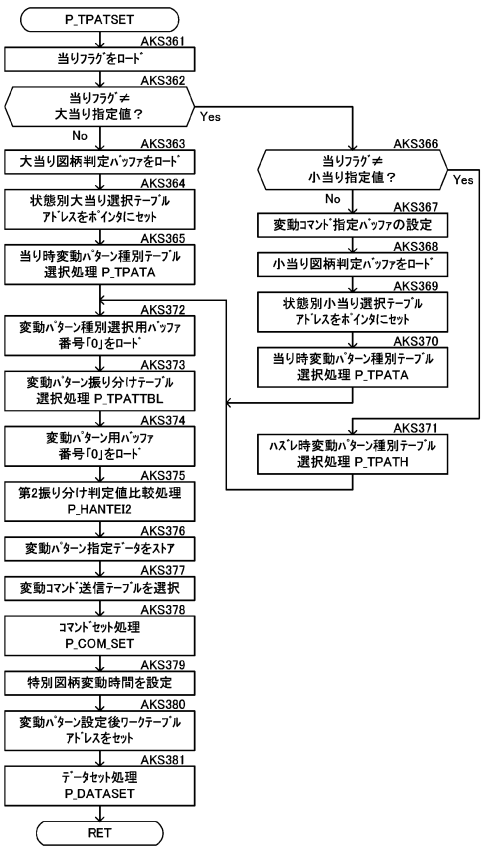
ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B0E	01	小当り図柄指定値「2」	1
1B0F	06	処理数	1
1B10	14	小当り図柄指定値「2」振り分け判定値	1
1B11	16	小当り図柄指定値「3」振り分け判定値	1
1B12	64	小当り図柄指定値「4」振り分け判定値	1
1B13	68	小当り図柄指定値「5」振り分け判定値	1
1B14	6E	小当り図柄指定値「6」振り分け判定値	1
1B15	C8	小当り図柄指定値「7」振り分け判定値	1

（B） 大入賞口開放態様決定例 AKD02

始動口入賞指定値	大入賞口開放時間[ms]×開放回数
1	36×15(= 540)
2	1600× 1(=1600)

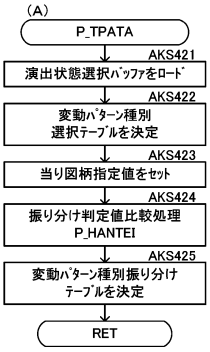
【図２８３－２６】

【図283－26】



【図２８３－２７】

【図283－27】



(B1)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ決定例
[大当り] AKD11

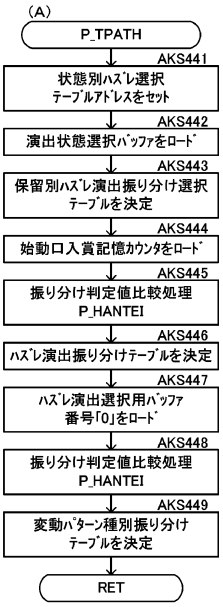
大当り図柄 指定値[H]	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 振り分けﾃｰﾌﾞﾙ
00	AKU01
01	AKU01
02	AKU02
03	AKU02
04	AKU01
05	AKU01
06	AKU02
07	AKU02
08	AKU03
09	AKU03
0A	AKU01
0B	AKU02
0C	AKU02
0D	AKU03

(B2)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ決定例
[小当り] AKD12

小当り図柄 指定値[H]	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 振り分けﾃｰﾌﾞﾙ
00	AKU11
01	AKU12
02	AKU12
03	AKU12
04	AKU12
05	AKU12
06	AKU12

【図２８３－２８】

【図283－28】



(B1)
ﾊｽﾞﾚ演出振り分けﾃｰﾌﾞﾙ決定例
[第1特図ﾊｽﾞﾚ] AKD21

第1保留記憶数	ﾊｽﾞﾚ演出 振り分けﾃｰﾌﾞﾙ
0	AKV01
1	AKV02
2	AKV03
3	AKV04

(B2)
ﾊｽﾞﾚ演出振り分けﾃｰﾌﾞﾙ決定例
[第2特図ﾊｽﾞﾚ] AKD22

第2保留記憶数	ﾊｽﾞﾚ演出 振り分けﾃｰﾌﾞﾙ
0～3	AKV11

(C)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ決定例
[AKV01の場合] AKD23

MR3-2	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 振り分けﾃｰﾌﾞﾙ
0～55824	AKU21
55825～62429	AKU22
62430～64202	AKU23
64203～65188	AKU24
65189～65534	AKU25

【図２８３－２９】

【図283－29】

(A)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU01

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～ 2	CPA01
3～137	CPA02
138～218	CPA03
219	CPA04
220～240	CPA05

(B1)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU11

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～240	CPB01

(B2)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU12

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～240	CPB02

(C1)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU21

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～120	CPC01
121～240	CPC02

(C2)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU22

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～240	CPC03

(C3)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU23

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～240	CPC04

(C4)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU24

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～166	CPC05
167～222	CPC06
223～240	CPC07

(C5)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU25

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～240	CPC08

【図２８３－３０】

【図283－30】

(A1)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPA01

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0	PA01
1	PA02
2	PA03
3	PA51
4～250	PA52

(A2)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPA02

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～ 23	PA04
24～ 47	PA05
48～ 71	PA06
72～ 79	PA07
80～ 87	PA08
88～ 95	PA09
96～127	PA10
128～159	PA11
160～168	PA21
169～238	PA22
239～247	PA23
248～250	PA54

(A3)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPA03

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～ 23	PA31
24～ 47	PA32
48～ 71	PA33
72～ 79	PA34
80～ 87	PA35
88～ 95	PA36
96～127	PA37
128～159	PA38
160～168	PA24
169～238	PA25
239～247	PA26
248～250	PA55

(A4)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPA04

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～250	PA41

(A5)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPA05

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～250	PA42

(B1)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPB01

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～250	PB01

(B2)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPB02

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～45	PB11
46～75	PB12
76～175	PB13
176～250	PB14

【図２８３－３１】

【図283－31】

（A）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC01

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～250	PC01

（B）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC02

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～58	PC12
59～71	PC13
72～191	PC15
192～216	PC16
217～231	PC24
232～236	PC27
237～248	PC33
249～250	PC49

（C）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC03

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～47	PC11
48～70	PC12
71～73	PC13
74～75	PC14
76～195	PC15
196～210	PC16
211～225	PC17
226～240	PC18
241～250	PC101

（D）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC04

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～19	PC19
20	PC20
21	PC21
22	PC22
23～42	PC23
43～45	PC24
46～142	PC25
143～239	PC26
240～242	PC27
243～250	PC102

【図２８３－３２】

【図283－32】

（A）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC05

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～60	PC28
61～120	PC29
121～135	PC30
136～150	PC31
151～160	PC32
161～170	PC33
171～178	PC34
179～186	PC35
187～194	PC36
195～202	PC37
203～210	PC38
211～218	PC39
219～226	PC40
227～234	PC41
235～242	PC42
243～250	PC43

（B）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC06

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～12	PC44
13～26	PC45
27～29	PC46
30～32	PC47
33～37	PC48
38～42	PC49
43～62	PC50
63～82	PC51
83～109	PC52
110～136	PC53
137～143	PC54
144～150	PC55
151～160	PC56
161～170	PC57
171～210	PC58
211～250	PC59

（C）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC07

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～12	PC60
13～26	PC61
27～29	PC62
30～32	PC63
33～37	PC64
38～42	PC65
43～62	PC66
63～82	PC67
83～109	PC68
110～136	PC69
137～143	PC70
144～150	PC71
151～160	PC72
161～170	PC73
171～210	PC74
211～250	PC75

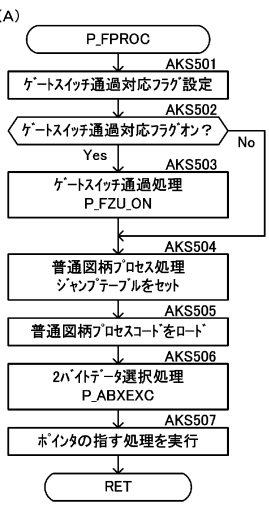
（D）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC08

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～250	PC02

【図２８３－３３】

【図283－33】

（A）



（B） AKT51

普通図柄ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	ﾎﾟｲﾝﾀ設定
00	普通図柄通常処理 P_FNORM のｱﾄﾞﾚｽ
01	普通図柄変動処理 P_FSCRL のｱﾄﾞﾚｽ
02	普通図柄停止処理 P_FSTOP のｱﾄﾞﾚｽ
03	普通電動役物作動前処理 P_FINT のｱﾄﾞﾚｽ
04	普通電動役物作動処理 P_FOPEN のｱﾄﾞﾚｽ

【図２８３－３４】

【図283－34】

（A） 普通図柄制御ﾃﾞｰﾀｴﾘｱ AKB51

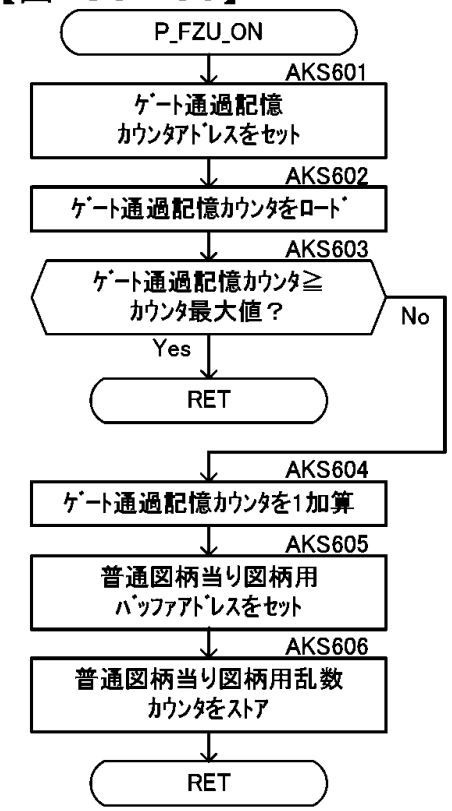
ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F03E	普通図柄ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	1
F03F	ｹﾞｰﾄ通過記憶ｶｳﾝﾀ	1
F040	普通図柄ﾊﾞｯﾌｧ	1
F041	普通電動役物開放ﾊﾟﾀｰﾝﾀｲﾏ	2
F043	普通電動役物開放ﾎﾟｲﾝﾀ	2
F045	普通電動役物入賞個数ｶｳﾝﾀ	1
****	**********	****
F04A	普通図柄ﾌﾟﾛｾｽﾀｲﾏ	2

（B） 普通図柄当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧｴﾘｱ AKB52

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F046	普通図柄当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「1」	1
F047	普通図柄当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「2」	1
F048	普通図柄当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「3」	1
F049	普通図柄当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「4」	1

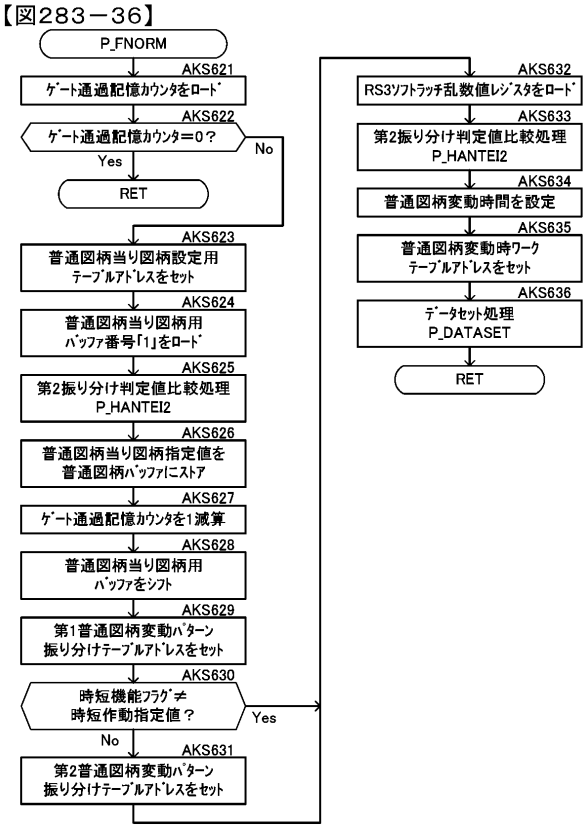
【図２８３－３５】

【図283－35】



【図２８３－３６】

【図283－36】



【図２８３－３７】

【図283－37】

（A） 普通図柄当り図柄設定用ﾃｰﾌﾞﾙ AKT61

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B54	00	第1普通図柄当り図柄指定値	1
1B55	03	処理数	1
1B56	42	振り分け判定値（第1普通図柄当り図柄指定値）	1
1B57	84	振り分け判定値（第2普通図柄当り図柄指定値）	1
1B58	C7	振り分け判定値（第3普通図柄当り図柄指定値）	1

（B1） 第1普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝ振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKT62

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B59	00	普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP1指定値	1
1B5A	04	処理数	1
1B5B	3A	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP1）	1
1B5C	74	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP2）	1
1B5D	AE	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP3）	1
1B5E	E9	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP4）	1

（B2） 第2普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝ振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKT63

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B5F	04	普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP5指定値	1
1B60	04	処理数	1
1B61	3A	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP5）	1
1B62	74	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP6）	1
1B63	AE	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP7）	1
1B64	E9	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP8）	1

（C） 普通図柄変動時間決定例 AKD61

普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝ	普通図柄変動時間[ms]
FZP1～FZP4	1000
FZP5～FZP8	100

（D） 普通電動役物開放時間決定例 AKD62

時短作動指定値	普通図柄当り図柄指定値	普通電動役物開放時間 [ms]
×	00	16
	01	16
	02	16
○	00	5000
	01	5000
	02	5000

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０２０－１２７６５５（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－０１０６７１（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－００７７０３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１２６５０５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１９５５６５（ＪＰ，Ａ）
特開２０２３－０３８５８２（ＪＰ，Ａ）
特許第７５０４７３２（ＪＰ，Ｂ２）
「【パチンコ実機】CR北斗の拳7転生 part1」，YouTube [online] [video]，パチTV，2018年05月01日，［2023/09/19検索］，〈URL: https://www.youtube.com/watch?v=Mr4DunmMd-E〉，6:28～18:56

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ７／０２