

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-106397
(P2024-106397A)

(43)公開日 令和6年8月8日(2024.8.8)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全103頁)

(21)出願番号 (22)出願日	特願2023-10631(P2023-10631) 令和5年1月27日(2023.1.27)	(71)出願人 株式会社藤商事 大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号 (74)代理人 110001645 弁理士法人谷藤特許事務所 (72)発明者 今山 武成 大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式会社藤商事内 Fターム (参考) 2C333 AA11 BA03 CA29 CA49
---------------------	---	---

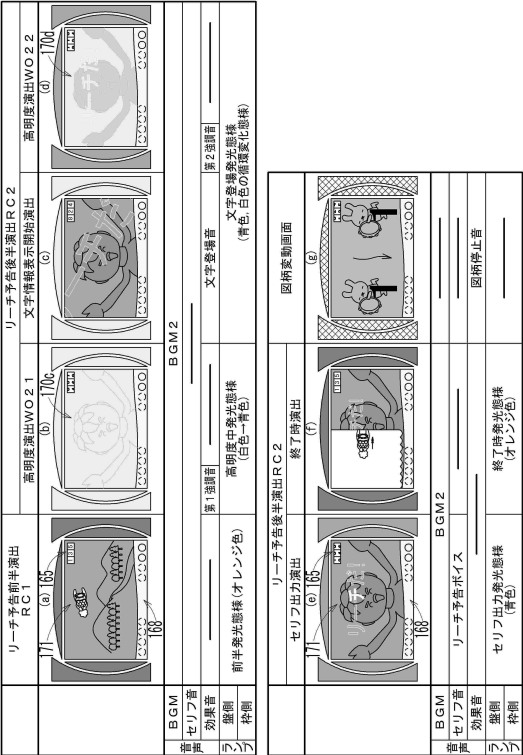
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】 画像表示手段に表示する画像に対し、特定のシーンやその切り替えを視覚的に強調することで、より効果的な演出を実行することが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 画像表示手段への画像表示を含む演出を実行可能な遊技機で、高強度画像を表示することによりその後側の所定画像の視認性を低下させる高強度演出を実行可能とし、高強度演出には、実行中に演出シナリオの切り替えを行うシナリオ切替時高強度演出と、実行中に演出シナリオの切り替えを行わないシナリオ非切替時高強度演出とがあり、シナリオ切替高強度演出では第1表示パターンで高強度画像を表示し、シナリオ非切替時高強度演出では第1表示パターンとは異なる第2表示パターンで高強度画像を表示する。

【選択図】 図16



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

画像表示手段への画像表示を含む演出を実行可能な

遊技機において、

前記演出は、高集中度画像を表示することによりその後側の所定画像の視認性を低下させる高集中度演出を含み、

前記高集中度演出には、実行中に演出シナリオの切り替えを行うシナリオ切替時高集中度演出と、実行中に演出シナリオの切り替えを行わないシナリオ非切替時高集中度演出とがあり、

前記シナリオ切替高集中度演出では第 1 表示パターンで前記高集中度画像を表示し、

前記シナリオ非切替時高集中度演出では前記第 1 表示パターンとは異なる第 2 表示パターンで前記高集中度画像を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記シナリオ非切替時高集中度演出よりも前記シナリオ切替高集中度演出の方が実行時間が長い

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記シナリオ切替高集中度演出と前記シナリオ非切替時高集中度演出とで前記高集中度画像の最小透過率を異ならせた

ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機等の遊技機では、遊技状態に応じて、液晶表示手段等の画像表示手段への画像表示を中心とする各種演出を実行可能となっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】 特開 2022-030912 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

この種の遊技機においては、画像表示手段に任意のアニメーション、その他の画像を表示するだけでなく、これに LED 発光や音声出力を組み合わせることで、演出効果をより高めることができ、また演出を多様化することも可能である。しかしながら、画像表示手段に表示する画像そのものについても、特定のシーンやその切り替えを視覚的に強調するような処理を行うことで、遊技者にとってより魅力的な演出が可能になると考えられる。

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、画像表示手段に表示する画像に対し、特定のシーンやその切り替えを視覚的に強調することで、より効果的な演出を実行することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、画像表示手段への画像表示を含む演出を実行可能な遊技機において、前記演出は、高集中度画像を表示することによりその後側の所定画像の視認性を低下させる高集中度演出を含み、前記高集中度演出には、実行中に演出シナリオの切り替えを行うシナリオ切替時高集中度演出と、実行中に演出シナリオの切り替えを行わないシナリオ非切替時高集中度演出と、

出とがあり、前記シナリオ切替高明度演出では第１表示パターンで前記高明度画像を表示し、前記シナリオ非切替時高明度演出では前記第１表示パターンとは異なる第２表示パターンで前記高明度画像を表示するものである。

また、前記シナリオ非切替時高明度演出よりも前記シナリオ切替高明度演出の方が実行時間が長くなるように構成してもよい。

また、前記シナリオ切替高明度演出と前記シナリオ非切替時高明度演出とで前記高明度画像の最小透過率を異ならせてもよい。

【発明の効果】

【０００６】

本発明によれば、画像表示手段に表示する画像に対し、特定のシーンやその切り替えを視覚的に強調することで、より効果的な演出を実行することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【０００７】

【図１】本発明の一実施形態に係るパチンコ機の全体正面図である。

【図２】同パチンコ機の分解斜視図である。

【図３】同パチンコ機における遊技盤の正面図である。

【図４】同パチンコ機における遊技盤を構成する後部支持部材及び固定装飾手段の正面図である。

【図５】同パチンコ機における遊技盤の要部（上部側）側面断面図である。

【図６】同パチンコ機における遊技盤の要部（下部側）側面断面図である。

【図７】同パチンコ機におけるミニ図柄の変動を示す説明図である。

【図８】同パチンコ機における予告演出の種類と大当り信頼度の設定内容を示す図である。

【図９】同パチンコ機におけるステップアップ予告演出の全体構成を示す図である。

【図１０】同パチンコ機におけるステップアップ予告演出の第３後半演出及び第５後半演出の種類を示す図である。

【図１１】同パチンコ機におけるステップアップ予告演出の具体例の概要を示す図である。

【図１２】同パチンコ機におけるステップアップ予告演出の具体例のうち、高明度演出ＷＯ１１の開始時点から高明度演出ＷＯ１２が終了して装飾図柄の変動画面に移行するまでの期間における画像変化の詳細を示す図（その１）である。

【図１３】同パチンコ機におけるステップアップ予告演出の具体例のうち、高明度演出ＷＯ１１の開始時点から高明度演出ＷＯ１２が終了して装飾図柄の変動画面に移行するまでの期間における画像変化の詳細を示す図（その２）である。

【図１４】同パチンコ機におけるステップアップ予告演出の具体例のうち、高明度演出ＷＯ１１の開始時点から高明度演出ＷＯ１２が終了して装飾図柄の変動画面に移行するまでの期間における画像変化の詳細を示す図（その３）である。

【図１５】同パチンコ機におけるリーチ予告演出の演出態様の種類を示す図である。

【図１６】同パチンコ機におけるリーチ予告演出の具体例の概要を示す図である。

【図１７】同パチンコ機におけるリーチ予告演出の具体例のうち、高明度演出ＷＯ２１の開始時点から装飾図柄の変動画面に移行するまでの期間における画像変化の詳細を示す図（その１）である。

【図１８】同パチンコ機におけるリーチ予告演出の具体例のうち、高明度演出ＷＯ２１の開始時点から装飾図柄の変動画面に移行するまでの期間における画像変化の詳細を示す図（その２）である。

【図１９】同パチンコ機におけるリーチ予告演出の具体例のうち、高明度演出ＷＯ２１の開始時点から装飾図柄の変動画面に移行するまでの期間における画像変化の詳細を示す図（その３）である。

【図２０】同パチンコ機におけるボタン予告演出１の具体例の概要を示す図である。

【図２１】同パチンコ機におけるボタン予告演出１の具体例のうち、ボタン導入演出ＢＡ

10

20

30

40

50

0における画像変化の詳細を示す図である。

【図22】同パチンコ機におけるボタン予告演出1の具体例のうち、高明度演出WO31における画像変化の詳細を示す図である。

【図23】同パチンコ機におけるボタン予告演出1の具体例のうち、高明度演出WO32から高明度演出WO33における画像変化の詳細を示す図である。

【図24】同パチンコ機におけるセリフ予告演出1の種類とその内容、セリフ内容と表示色、キャラクタの種類を示す図である。

【図25】同パチンコ機におけるセリフ予告演出1の具体例の概要を示す図である。

【図26】同パチンコ機におけるセリフ予告演出1の具体例のうち、高明度演出WO41の開始時点から高明度演出WO42の終了時点までの期間における画像変化の詳細を示す図（その1）である。

10

【図27】同パチンコ機におけるセリフ予告演出1の具体例のうち、高明度演出WO41の開始時点から高明度演出WO42の終了時点までの期間における画像変化の詳細を示す図（その2）である。

【図28】同パチンコ機におけるセリフ予告演出1の具体例のうち、高明度演出WO41の開始時点から高明度演出WO42の終了時点までの期間における画像変化の詳細を示す図（その3）である。

【図29】同パチンコ機における疑似連予告演出の具体例の概要を示す図である。

【図30】同パチンコ機における疑似連予告演出の具体例のうち、第1疑似連前半演出PF1Aから高明度演出WO51を経て第1疑似連後半演出PF1Bが開始するまでの期間における画像変化の詳細を示す図である。

20

【図31】同パチンコ機における疑似連予告演出の具体例のうち、第2疑似連前半演出PF2Aから高明度演出WO52を経て第2疑似連後半演出PF2Bが開始するまでの期間における画像変化の詳細を示す図である。

【図32】同パチンコ機におけるボタン予告演出2の具体例の概要を示す図である。

【図33】同パチンコ機におけるボタン予告演出2の具体例のうち、ボタン煽り演出BB1における画像変化の詳細を示す図（その1）である。

【図34】同パチンコ機におけるボタン予告演出2の具体例のうち、ボタン煽り演出BB1における画像変化の詳細を示す図（その2）である。

【図35】同パチンコ機におけるボタン予告演出2の具体例のうち、ボタン煽り演出BB1における画像変化の詳細を示す図（その3）である。

30

【図36】同パチンコ機における割込み予告演出の演出態様の種類を示す図である。

【図37】同パチンコ機における割込み予告演出の具体例の概要を示す図である。

【図38】同パチンコ機における割込み予告演出の具体例のうち、高明度演出WO71の開始時点から高明度演出WO73の終了時点までの期間における画像変化の詳細を示す図（その1）である。

【図39】同パチンコ機における割込み予告演出の具体例のうち、高明度演出WO71の開始時点から高明度演出WO73の終了時点までの期間における画像変化の詳細を示す図（その2）である。

【図40】同パチンコ機における割込み予告演出の具体例のうち、高明度演出WO71の開始時点から高明度演出WO73の終了時点までの期間における画像変化の詳細を示す図（その3）である。

40

【図41】同パチンコ機におけるセリフ予告演出2の具体例の概要を示す図である。

【図42】同パチンコ機におけるセリフ予告演出2の具体例のうち、キャラクタ登場演出SB1からセリフ出力演出SB3までの期間における画像変化の詳細を示す図（その1）である。

【図43】同パチンコ機におけるセリフ予告演出2の具体例のうち、キャラクタ登場演出SB1からセリフ出力演出SB3までの期間における画像変化の詳細を示す図（その2）である。

【図44】同パチンコ機における信頼度示唆演出の具体例の概要を示す図である。

50

【図４５】同パチンコ機における信頼度示唆演出の具体例のうち、第１文字列開始演出ＰＲ１から第２セリフ出力演出ＰＲ４までの期間における画像変化の詳細を示す図（その１）である。

【図４６】同パチンコ機における信頼度示唆演出の具体例のうち、第１文字列開始演出ＰＲ１から第２セリフ出力演出ＰＲ４までの期間における画像変化の詳細を示す図（その２）である。

【図４７】同パチンコ機におけるリーチタイトル表示演出の具体例の概要を示す図である。

【図４８】同パチンコ機におけるリーチタイトル表示演出の具体例のうち、タイトル表示開始演出ＴＳ１からタイトル報知演出ＴＳまでの期間における画像変化の詳細を示す図である。

10

【図４９】同パチンコ機における操作演出の具体例の概要を示す図である。

【図５０】同パチンコ機における操作演出の具体例のうち、操作表示開始演出ＢＣ１から操作促進演出ＢＣ２までの期間における画像変化の詳細を示す図である。

【図５１】同パチンコ機におけるリーチ発展演出の具体例の概要を示す図である。

【図５２】同パチンコ機におけるリーチ発展演出の具体例のうち、高明度演出ＷＯＢ１の期間における画像変化の詳細を示す図（その１）である。

【図５３】同パチンコ機におけるリーチ発展演出の具体例のうち、高明度演出ＷＯＢ１の期間における画像変化の詳細を示す図（その２）である。

【図５４】同パチンコ機におけるリーチ発展演出の具体例のうち、高明度演出ＷＯＢ１の期間における画像変化の詳細を示す図（その３）である。

20

【図５５】同パチンコ機における高明度画像のその他の例を示す説明図である。

【発明を実施するための最良の形態】

【０００８】

以下、発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図１～図５５は本発明をパチンコ機に採用した一実施形態を例示している。図１及び図２において、遊技機本体１は、外枠２と、この外枠２の前側に配置された前枠３とを備えている。前枠３は、左右方向一端側、例えば左端側に配置された上下方向の第１ヒンジ４を介して外枠２に開閉自在及び着脱自在に枢着されており、左右方向における第１ヒンジ４と反対側、例えば右端側に設けられた施錠手段５によって外枠２に対して閉状態で施錠可能となっている。

30

【０００９】

前枠３は、図２に示すように、本体枠６と、その本体枠６の前側に配置されたガラス扉７とを備えている。ガラス扉７は、左右方向一端側、例えば左端側に配置された上下方向の第２ヒンジ８を介して本体枠６に開閉自在及び着脱自在に枢着されており、施錠手段５によって本体枠６に対して閉状態で施錠可能となっている。なお、第１ヒンジ４と第２ヒンジ８とは例えば同一軸心となるように配置されている。

【００１０】

外枠２は、図２に示すように左右一对の縦枠材２ａ，２ｂと上下一対の横枠材２ｃ，２ｄとで矩形状に形成されている。外枠２の前側下部には、樹脂製の前カバー部材９が、下横枠材２ｄの前縁に沿って左右の縦枠材２ａ，２ｂの前側下部を連結するように装着されている。前カバー部材９は、左右の縦枠材２ａ，２ｂよりも前側に突出しており、その上側に本体枠６が配置されている。また外枠２には、第１ヒンジ４を構成する外枠上ヒンジ金具１１が例えば左上部に、同じく外枠下ヒンジ金具１２が左下部における前カバー部材９の上側に夫々配置されている。

40

【００１１】

本体枠６は樹脂製で、前カバー部材９の上側で外枠２の前縁側に略当接可能な矩形状の枠部１３と、この枠部１３内の上部側に設けられた遊技盤装着部１４と、枠部１３内の下部側に設けられた下部装着部１５とを例えば一体に備えている。遊技盤装着部１４には、遊技盤１６が例えば前側から着脱自在に装着され、下部装着部１５には、その前側に、遊技領域２３に向けて遊技球を発射可能な発射手段１７、下部スピーカ１８等が配置されて

50

いる。また本体枠6には、第1ヒンジ4を構成する本体枠上ヒンジ金具19と第2ヒンジ8を構成する本体枠上ヒンジ金具20とが例えば左上部に、第1、第2ヒンジ4、8を構成する本体枠下ヒンジ金具21が例えば左下部に夫々配置されている。

【0012】

ガラス扉7は、図1、図2に示すように、本体枠6の前面側に対応する矩形状に形成された樹脂製の扉ベース22を備えている。この扉ベース22には、遊技盤16の前面側に形成された遊技領域23に対応してガラス窓24の窓孔24aが形成されると共に、例えば窓孔24aの周囲に複数（ここでは4つ）の上部スピーカ25、送風演出装置26等の演出手段が配置され、それら上部スピーカ25等を前側から略覆う上装飾カバー27が装着されている。上装飾カバー27は、その少なくとも一部が透光性を有する発光レンズ部を構成しており、その後側には、多数のLED28aを有する一又は複数のLED基板28が配置されている。

10

【0013】

また扉ベース22の下部前側には、本体枠6の後側に配置された払い出し手段29から払い出された遊技球を貯留して発射手段17に供給する上皿30、その上皿30が満杯のときの余剰球等を貯留する下皿31、発射手段17を作動させるために操作する発射ハンドル32等が配置され、更に上皿30、下皿31等を前側から略覆う下装飾カバー33が装着されている。下装飾カバー33は前向きの膨出状に形成されており、その上部側に、遊技者が押下操作可能な演出ボタン34、十字操作手段35等の操作手段が設けられている。

20

【0014】

扉ベース22の背面側には、窓孔24aを後側から略塞ぐようにガラスユニット36が着脱自在に装着されると共に、第1、第2ヒンジ4、8側の縁部に沿って配置される上下方向のヒンジ端側補強板金37と、開閉端側の縁部に沿って配置される上下方向の開閉端側補強板金38と、窓孔24aの下側に配置される左右方向の下部補強板金39とがねじ止め等により着脱自在に固定されている。また扉ベース22には、第2ヒンジ8を構成するガラス扉上ヒンジ金具40が左上部に、同じくガラス扉下ヒンジ金具41が左下部に夫々配置されている。

【0015】

また、下部補強板金39の背面側には、球送りユニット42、下皿案内ユニット43等が装着されている。球送りユニット42は、上皿30内の遊技球を1個ずつ発射手段17に供給するためのもので、発射手段17の前側に対応して配置されている。下皿案内ユニット43は、上皿30が満杯となったときの余剰球、及び発射手段17により発射されたにも拘わらず遊技領域23に達することなく戻ってきたファール球を下皿31に案内するためのもので、例えば球送りユニット42に隣接してその第1、第2ヒンジ4、8側に配置されている。

30

【0016】

遊技盤16は、ポリカーボネート等の透明な樹脂により形成されたベース板45を備えるいわゆる透明遊技盤で、図3、図4に示すように、ベース板45に対して、ガイドレール51、中央表示枠ユニット52、普通入賞ユニット53、始動ゲートユニット54、第1始動入賞ユニット55、第2始動入賞手段56、大入賞ユニット57、液晶表示手段（画像表示手段）58、可動演出手段59、固定装飾手段60等が装着されている。なお、第2始動入賞手段56は中央表示枠ユニット52上に配置するものとするが、中央表示枠ユニット52とは別のユニットとしてベース板45に装着してもよい。また、遊技盤16は、ベニヤ板等よりなる不透明なベース板を用いてもよい。

40

【0017】

液晶表示手段58、可動演出手段59、固定装飾手段60等は、後部支持部材61等を介してベース板45の後側に配置されている。後部支持部材61は、図4～図6等に示すように、ベース板45よりも後方にベース板45と略平行に配置された後壁部62と、この後壁部62の外周側から略前向きに延設された周壁部63とを一体に備え、周壁部63

50

の前縁側をベース板４５の背面側に当接させた状態でねじ止め等により固定されている。

【００１８】

後部支持部材６１の後壁部６２には略矩形状の開口部６２ａが形成されており、液晶表示手段５８は、表示画面５８ａを開口部６２ａに対応させた状態で後壁部６２の背面側に着脱自在に固定されている。また、可動演出手段５９、固定装飾手段６０は、後部支持部材６１内、即ちベース板４５よりも後側で且つ液晶表示手段５８よりも前側に配置され、後壁部６２等に対して着脱自在に固定されている。

【００１９】

ガイドレール５１は、発射手段１７から発射された遊技球を案内するためのもので、遊技領域２３の周囲を取り囲むようにベース板４５の前面側に略環状に配置されており、図３等に示すように複数、例えば３つの第１～第３レール部材５１ａ～５１ｃによって構成されている。第１レール部材５１ａは、ベース板４５の下部左側から左縁部略中央、上縁部略中央を経て右上部に至る略弓形状に形成されている。第２レール部材５１ｂは、ベース板４５の左上部から左下部にかけて第１レール部材５１ａの内側に並行するように略円弧状に配設されている。なお、第１レール部材５１ａと第２レール部材５１ｂとで挟まれた部分が、発射手段１７によって発射された遊技球を遊技領域２３に案内する発射案内通路６６となっている。第３レール部材５１ｃは、第１レール部材５１ａの右上部側端部と第２レール部材５１ｂの左下部側端部とを接続するように、ベース板４５の右縁部と下縁部とに沿う正面視略Ｌ型に形成されている。

【００２０】

中央表示枠ユニット５２は、液晶表示手段５８の表示枠を構成するもので、略中央に液晶表示手段５８の表示画面５８ａを前側から視認するための表示窓７４を備え、ベース板４５に形成された前後方向貫通状の装着孔（図示省略）に対して前側から着脱自在に装着されている。この中央表示枠ユニット５２は、透明又は半透明の樹脂製で、図３，図５，図６等に示すように、ベース板４５の前面に沿って装着孔の外側に配置され且つその前側を遊技球が通過可能な前面装着板７１と、左右の側部装飾枠７２ａとその上側の上部装飾枠７２ｂとで正面視略門形状に配置され且つ前面装着板７１の内周側で前向きに突設された装飾枠７２と、その装飾枠７２の左右の下端部間に配置されるステージ７３とを備えている。発射手段１７により発射され、発射案内通路６６を経て遊技領域２３の上部側に進入した遊技球は、上部装飾枠７２ｂの頂部で左右に振り分けられ、中央表示枠ユニット５２の左側の左流下領域７６と右側の右流下領域７７との何れかを流下する。

【００２１】

中央表示枠ユニット５２には、左流下領域７６と右流下領域７７の何れか、例えば左流下領域７６側に、遊技球が入球可能なワープ入球口７８が設けられている。左流下領域７６からワープ入球口７８に入球した遊技球は、ステージ案内通路７９に案内され、ステージ７３に対してその左端側から流入する。ステージ７３は、左右両端側よりも中央部が低い緩やかな正面視略Ｖ字状に形成されており、ステージ案内通路７９により案内されてきた遊技球を左右方向に自由に転動させた後、中央落下部８０とそれ以外の部分との何れかから前側に落下させるようになっている。

【００２２】

また中央表示枠ユニット５２上には、普通図柄表示手段９１、普通保留個数表示手段９２、第１特別図柄表示手段９３、第２特別図柄表示手段９４等の各種表示手段が設けられている。もちろん、それら表示手段９１～９４は中央表示枠ユニット５２上に限らず、遊技盤１６の前側の任意の位置に前側から視認可能な状態で配置可能である。

【００２３】

普通入賞ユニット５３は、遊技領域２３内の左下部、即ち左流下領域７６の下部側にガイドレール５１に沿って配置されており、複数、例えば二つの普通入賞口１０１，１０２と、一又は複数、例えば一つのアウト口１０３と、普通入賞口１０１，１０２に入球した遊技球を検出する遊技球検出手段１０４とを備えている。普通入賞口１０１，１０２は、上向き又は斜め上向きに開口しており、普通入賞ユニット５３の下流端寄りの位置に左右

10

20

30

40

50

に隣接して配置されている。普通入賞口 101, 102 に入球した遊技球は、遊技球検出手段 104 により検出された後、遊技盤 16 の後側に案内され、機外に排出される。普通入賞口 101, 102 への遊技球の入球に対しては、一入球当り所定個数の賞球が払い出される。アウト口 103 は略上向きに開口しており、普通入賞口 101, 102 の上流側、即ち左側に隣接して配置されている。アウト口 103 に入球した遊技球は、遊技盤 16 の後側に案内され、機外に排出される。

【0024】

始動ゲートユニット 54 は、遊技領域 23 の右部、即ち右流下領域 77 上に配置され、ベース板 45 に形成された前後方向貫通状の装着孔に対して前側から着脱自在に装着されており、遊技球が上下方向に通過可能な普通図柄始動ゲート 106 と、その普通図柄始動ゲート 106 を通過した遊技球を検出する遊技球検出手段 107 とを備えている。普通図柄始動ゲート 106 は、普通図柄表示手段 91 による普通図柄の変動を開始させるためのもので、右流下領域 77 を流下する遊技球は、普通図柄始動ゲート 106 を通過するか、又は普通図柄始動ゲート 106 を通過することなく下流側に流下する。

10

【0025】

ここで、普通図柄表示手段 91 は、普通図柄を変動表示するためのもので、複数個の普通図柄（例えば「○」「×」の 2 種類）に対応する複数個の発光体（例えば LED）を備え、右流下領域 77 を流下する遊技球が普通図柄始動ゲート 106 を通過し、遊技球検出手段 107 がそれを検出した場合に複数の発光体が所定順序で発光するように点滅して、遊技球検出手段 107 による遊技球検出時に取得された普通乱数情報に含まれる当り判定乱数値が予め定められた当り判定値と一致する場合には当り態様（所定態様）に対応する例えば「○」側の発光体が点灯し、それ以外の場合にははずれ態様に対応する例えば「×」側の発光体が点灯して停止する。普通図柄表示手段 91 の変動後の停止図柄が当り態様となった場合には普通利益状態が発生する。普通利益状態については後述する。

20

【0026】

また、普通図柄表示手段 91 の図柄変動中と普通利益状態中とを含む普通保留期間中に遊技球が普通図柄始動ゲート 106 を通過した場合には、それによって取得された普通乱数情報が予め定められた上限保留個数、例えば 4 個を限度として保留記憶され、普通保留期間が終了する毎に 1 個ずつ消化されて普通図柄の変動が行われる。普通乱数情報の記憶個数（普通保留個数）は、普通保留個数表示手段 92 等によって遊技者に報知される。

30

【0027】

第 1 始動入賞ユニット 55 は、遊技領域 23 内の左右方向略中央における下部側、即ち中央表示枠ユニット 52 とその下側のガイドレール 51 との間に配置され、ベース板 45 に形成された前後方向貫通状の装着孔に対して前側から着脱自在に装着されており、第 1 始動入賞口 111 と、この第 1 始動入賞口 111 に入球した遊技球を検出する遊技球検出手段 112 とを備えている。第 1 始動入賞口 111 は、第 1 特別図柄表示手段 93 による第 1 特別図柄の変動を開始させるための非作動式の入賞口で、ステージ 73 に設けられた中央落下部 80 の下側に対応して上向き開口状に形成されている。第 1 始動入賞口 111 に入球した遊技球は、遊技球検出手段 112 により検出された後、遊技盤 16 の後側に案内され、機外に排出される。第 1 始動入賞口 111 への遊技球の入球に対しては、一入球当り所定個数の賞球が払い出される。また第 1 始動入賞ユニット 55 の下側には、遊技領域 23 の最も下流側の位置に対応してアウト口 114 が設けられている。アウト口 114 に入球した遊技球は、遊技盤 16 の後側に案内され、機外に排出される。

40

【0028】

ここで、第 1 特別図柄表示手段（図柄表示手段）93 は、1 個又は複数個、例えば 1 個の第 1 特別図柄を変動表示可能な 7 セグメント式等の表示手段により構成されており、第 1 始動入賞口 111 に遊技球が入球し、遊技球検出手段 112 がそれを検出した場合（図柄始動条件が成立した場合）に第 1 特別図柄を所定時間変動表示して、遊技球検出手段 112 による遊技球検出時に取得された第 1 特別乱数情報（乱数情報）に含まれる大当り判定乱数値が予め定められた大当り判定値と一致する場合には第 1 大当り態様で、それ以外

50

の場合には第1はずれ態様で夫々停止するようになっている。第1特別図柄表示手段93の変動後の停止図柄が第1大当り態様（特定態様）となった場合には特別利益状態（利益状態）が発生する。特別利益状態については後述する。なお、第1始動入賞口111は左流下領域76を流下してきた遊技球が入球可能である一方、右流下領域77を流下してきた遊技球は入球不可能（又は非常に困難）となっている。

【0029】

第2始動入賞手段56は、右流下領域77における始動ゲートユニット54の下流側で、中央表示枠ユニット52の右側部における前面装着板71上に配置されており、前面装着板71に形成された第2始動入賞口115と、この第2始動入賞口115を遊技球が入球可能な開状態と入球不可能（又は開状態よりも入球困難）な閉状態とに変化可能な開閉部材116と、第2始動入賞口115に入球した遊技球を検出する遊技球検出手段117とを備えている。

10

【0030】

第2始動入賞口115は、第2特別図柄表示手段94による第2特別図柄の変動を開始させるための作動式の入賞口で、前向き開口状に形成されている。開閉部材116は、例えば下部側に設けられた左右方向の回転軸廻りに揺動可能であり、閉状態では前面装着板71と略面一となって第2始動入賞口115を閉鎖することにより遊技球が前側を通過可能となり、開状態では前面装着板71の前側で後ろ下がりの傾斜状となって遊技球を第2始動入賞口115内に案内するようになっている。この開閉部材116は、普通図柄表示手段91の普通図柄が変動後に当り態様で停止した場合に、主制御基板上に構成される普通利益状態発生手段の制御により、所定時間閉状態から開状態に変化し、それによって第2始動入賞口115は遊技球が入球可能（又は入球容易）な状態となる（普通利益状態）。第2始動入賞口115に入球した遊技球は、遊技球検出手段117により検出された後、遊技盤16の後側に案内され、機外に排出される。第2始動入賞口115への遊技球の入球に対しては、一入球当り所定個数の賞球が払い出される。

20

【0031】

ここで、第2特別図柄表示手段（図柄表示手段）94は、1個又は複数個、例えば1個の第2特別図柄を変動表示可能な7セグメント式等の表示手段により構成されており、普通利益状態中に開状態となった第2始動入賞口115に遊技球が入球し、遊技球検出手段117がそれを検出した場合（図柄始動条件が成立した場合）に第2特別図柄を所定時間変動表示して、遊技球検出手段117による遊技球検出時に取得された第2特別乱数情報（乱数情報）に含まれる大当り判定乱数値が予め定められた大当り判定値と一致する場合には第2大当り態様で、それ以外の場合には第2はずれ態様で夫々停止するようになっている。第2特別図柄表示手段94の変動後の停止図柄が第2大当り態様（特定態様）となった場合には特別利益状態が発生する。

30

【0032】

なお、第1特別図柄表示手段93の図柄変動中、第2特別図柄表示手段94の図柄変動中及び特別利益状態中を含む特別保留期間中に第1、第2始動入賞口111、115に遊技球が入球した場合には、それによって取得された第1、第2特別乱数情報が夫々予め定められた上限保留個数、例えば各4個を限度として、所定の保留記憶手段に保留記憶される。そして、特別保留期間が終了した時点で第2特別図柄側の保留記憶が1以上の場合（第2特別図柄に関する図柄変動開始条件が成立した場合）にはその第2特別図柄の保留記憶が消化されて第2特別図柄の変動が行われ、第1特別図柄側の保留記憶のみが1以上の場合（第1特別図柄に関する図柄変動開始条件が成立した場合）にはその第1特別図柄の保留記憶が消化されて第1特別図柄の変動が行われる。このように本実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とが共に変動中になることはなく、また第1特別図柄側と第2特別図柄側との両方に保留記憶がある場合には、第2特別図柄の変動が優先的に行われるようになっている。第1、第2特別乱数情報の記憶個数（第1、第2特別保留個数）は、後述するように液晶表示手段58等によって遊技者に報知される。

40

【0033】

50

大入賞ユニット５７は、右流下領域７７における第２始動入賞手段５６の下流側にガイドレール５１に沿って配置されており、ベース板４５に形成された前後方向貫通状の装着孔に対して前側から着脱自在に装着されている。大入賞ユニット５７は、大入賞口１２１と、この大入賞口１２１を遊技球が入球可能な開状態と入球不可能な閉状態とに変化可能な開閉部材１２２と、一又は複数、例えば一つの普通入賞口１２３と、一又は複数、例えば一つのアウト口１２４と、大入賞口１２１に入球した遊技球を検出する遊技球検出手段１２５と、普通入賞口１２３に入球した遊技球を検出する遊技球検出手段１２６とを備えている。

【００３４】

大入賞ユニット５７の前側上部には、遊技球を遊技領域２３の内側（左側）に向けて案内する左下がりの傾斜面１２８が設けられており、その傾斜面１２８上に、大入賞口１２１が、略上向きに開口する横長略矩形状に形成されている。開閉部材１２２は、大入賞口１２１に対応する板状部材で、傾斜面１２８に合わせて左下がりの傾斜状に形成されており、ベース板４５の前面よりも前側に突出して大入賞口１２１を閉鎖する閉状態と、大入賞口１２１の後側に退避して大入賞口１２１を開放する開状態との間で前後方向にスライド移動可能となっている。大入賞口１２１に入球した遊技球は、遊技球検出手段１２５により検出された後、遊技盤１６の後側に案内され、機外に排出される。なお、開閉部材１２２が閉状態のときには、傾斜面１２８上に落下してきた遊技球は、開閉部材１２２等によって下流側（左側）に向けて案内される。

10

【００３５】

大入賞ユニット５７の開閉部材１２２は、第１，第２特別図柄表示手段９３，９４の第１，第２特別図柄が変動後に第１，第２大当り態様（特定態様）で停止した場合に、主制御基板上に構成される特別利益状態発生手段（利益状態発生手段）の制御により、所定の開放パターンに従って開放して、傾斜面１２８上を流下する遊技球を大入賞口１２１内へと入球させるようになっている（特別利益状態）。ここで、開閉部材１２２の開放パターンは、所定の単位開放動作を５Ｒ、１０Ｒ等の所定ラウンド数実行するように構成されている。単位開放動作とは、大入賞口１２１を開放（閉状態から開状態へ切り替え）してから所定上限時間（例えば２８秒）が経過するか、それまでに所定上限個数（例えば９個）の遊技球が入球することを条件に大入賞口１２１を閉鎖（開状態から閉状態へ切り替え）する動作である。大入賞口１２１への遊技球の入球に対しては、一入球当り所定個数の賞球が払い出される。

20

30

【００３６】

なお、特別利益状態の終了後には、所定の確率で遊技者に有利な特別遊技状態が発生する。本実施形態では、第１，第２特別乱数情報に含まれる大当り判定乱数値が大当り判定値と一致した場合の大当り図柄乱数値に応じて、特別利益状態の終了後に時短状態と確変状態との何れかの特別遊技状態が発生させるようになっている。

【００３７】

時短状態中は、第１，第２特別図柄の変動時間が通常変動時間よりも短い短縮変動時間に切り換えられる他、普通図柄が当り態様となる確率が通常確率（例えば１／１０）から高確率（例えば１／１．３）へ、普通図柄の変動時間が通常変動時間（例えば２７秒）から短縮変動時間（例えば２．７秒）へ、第２始動入賞口１１５の開閉パターンが通常開閉パターン（例えば０．２秒×１回開放）から延長開閉パターン（例えば２秒×３回開放）へ、夫々切り換えられるようになっている。なお、時短状態は特別利益状態の終了後に開始し、次の特別利益状態が発生するか、それまでに第１，第２特別図柄が所定回数（例えば５０回）変動した時点で終了する。

40

【００３８】

確変状態中は、第１，第２特別図柄が第１，第２大当り態様となる確率が通常確率（例えば１／３５０）よりも高い高確率（例えば１／３５）に切り換えられるようになっている。また、確変状態中は、原則として時短状態と同様の切り換えも併せて行われる。なお、確変状態は特別利益状態の終了後に開始し、次の特別利益状態が発生した時点で終了す

50

るが、第 1, 第 2 特別図柄の変動回数等の他の終了条件を付加してもよい。

【0039】

普通入賞口 123 は、大入賞口 121 が設けられた傾斜面 128 の下流側（左側）に上向き開口状に配置されている。傾斜面 128 上に落下し、大入賞口 121 に入球することなく下流側に流下してきた遊技球は、普通入賞口 123 の上側に配置された複数の遊技釘等に案内され、高い確率で普通入賞口 123 に入球するようになっている。普通入賞口 123 に入球した遊技球は、遊技球検出手段 126 により検出された後、遊技盤 16 の後側に案内され、機外に排出される。普通入賞口 123 への遊技球の入球に対しては、一入球当たり所定個数の賞球が払い出される。アウト口 124 は略上向きに開口しており、傾斜面 128 の上流側、即ち右側に隣接して配置されている。アウト口 124 に入球した遊技球は、遊技盤 16 の後側に案内され、機外に排出される。

10

【0040】

続いて、ベース板 45 よりも後側に配置されている液晶表示手段 58、可動演出手段 59、固定装飾手段（装飾部材）60 等について、図 3～図 6 を参照しつつ説明する。液晶表示手段 58 は、長方形の表示画面 58a を備え、その表示画面 58a が例えば縦長となるように表示窓 74 の後側に配置され、後部支持部材 61 により支持されている。

【0041】

可動演出手段 59 は、可動体 141 と、この可動体 141 を移動可能に支持する可動体案内手段 142 と、可動体 141 を駆動する駆動手段（図示省略）とを備えている。可動体 141 は横長矩形状に形成され、その前面側はその機種的主要キャラクタやロゴ等の任意の装飾（ここでは当該遊技機的主要キャラクタであるカップが乗った飛行機の装飾）が施された装飾面 143 となっており、内部には、光を略前向きに照射することによって装飾面 143 を発光させることが可能な多数の LED 151a を有する LED 基板 151 が配置されている。

20

【0042】

可動体案内手段 142 は、可動体 141 を液晶表示手段 58 の表示画面 58a の前面側に沿って所定方向（ここでは上下方向）に移動可能な状態で支持するもので、液晶表示手段 58 の左右両側に沿って配置され、後部支持部材 61 における後壁部 62 の前面側に着脱自在に固定されている。可動体案内手段 142 は、上下方向に配置された左右一对の案内レール 142a を備え、それら各案内レール 142a によって可動体 141 の左右両端部が上下方向移動可能に支持されている。

30

【0043】

可動体 141 は、ステッピングモータ等よりなる駆動手段の駆動により、可動体案内手段 142 に案内されて液晶表示手段 58 の上部側の上部位置（図 5 に実線で示す）と液晶表示手段 58 の前側の下部位置（図 6 に二点鎖線で示す）との間で上下方向に移動可能であり、通常は原点位置である上部位置に保持されている。可動体 141 の上部位置（原点位置）は、表示窓 74 の上側で、上部装飾枠 72b の後側に設定されており、可動体 141 の下部位置（演出位置）は表示窓 74 内（ここでは上下方向略中央）に設定されている。従って、可動体 141 は、通常は表示窓 74 の上側で上部装飾枠 72b の後側（原点位置）に退避しており、リーチ演出中等の所定のタイミングで、演出位置である下部位置まで降下することにより、液晶表示手段 58 の表示画面 58a を一部隠蔽するように表示窓 74 内に出現するようになっている。

40

【0044】

また本実施形態では、ベース板 45 の後側に固定的に配置される固定装飾手段 60 として、表示窓 74 の上側に対応する上部固定装飾手段 60a と、表示窓 74 の下部側に対応する下部固定装飾手段 60b と、表示窓 74 の左側に対応する左部固定装飾手段 60c と、表示窓 74 の右側に対応する右部固定装飾手段 60d とを備えている。

【0045】

上部固定装飾手段 60a は、横長略矩形状で、遊技領域 23 における表示窓 74 よりも上側の領域に対応して、ベース板 45 の後側で、且つ可動体 141 及び液晶表示手段 58

50

の前側に配置されている。これにより、液晶表示手段５８の表示画面５８ａのうち、表示窓７４よりも上側の領域は、その略全体が上部固定装飾手段６０ａの後側に位置している。上部固定装飾手段６０ａは、その前面側が任意の装飾（図示省略）が施された装飾面１４５となっており、内部には、光を略前向きに照射することによって装飾面１４５を発光させることが可能な多数のＬＥＤ１５２ａを有するＬＥＤ基板１５２が配置されている。

【００４６】

下部固定装飾手段６０ｂは、横長略矩形状で、ステージ７３の後側で且つ液晶表示手段５８の前側に配置されており、上部側の一部が正面視で表示窓７４内に位置し、その他の部分が表示窓７４の下側、即ちステージ７３等の後側に位置している。下部固定装飾手段６０ｂは、その前面側が任意の装飾（ここでは当該遊技機のタイトルである「カップ伝説」の文字）が施された装飾面１４６となっており、内部には、光を略前向きに照射することによって装飾面１４６を発光させることが可能な多数のＬＥＤ１５３ａを有するＬＥＤ基板１５３が配置されている。

【００４７】

左部固定装飾手段６０ｃは、表示窓７４の左側から下部左側にわたる領域に対応して、ベース板４５の後側で、且つ液晶表示手段５８よりも前側に配置されている。左部固定装飾手段６０ｃは、その前面側が任意の装飾（図示省略）が施された装飾面１４７となっており、内部には、光を略前向きに照射することによって装飾面１４７を発光させることが可能な多数のＬＥＤ１５４ａを有するＬＥＤ基板１５４が配置されている。右部固定装飾手段６０ｄは、表示窓７４の右側から下部右側にわたる領域に対応して、ベース板４５の後側で、且つ液晶表示手段５８よりも前側に配置されている。右部固定装飾手段６０ｄは、その前面側が任意の装飾（図示省略）が施された装飾面１４８となっており、内部には、光を略前向きに照射することによって装飾面１４８を発光させることが可能な多数のＬＥＤ１５５ａを有するＬＥＤ基板１５５が配置されている。

【００４８】

続いて、液晶表示手段５８への画像表示を中心とする演出について説明する。この演出に使用される演出手段には、液晶表示手段５８の他、前枠３側のＬＥＤ２８ａ、遊技盤１６側のＬＥＤ１５１ａ～１５５ａ等の発光手段、スピーカ１８，２５等の音声出力手段、可動体１４１等があり、それらが演出制御基板により構成される演出実行手段により制御されることによって各種演出が実行される。

【００４９】

液晶表示手段５８は、各種演出画像、報知画像等を表示するもので、図３に示すように、装飾図柄表示手段１６１、ミニ図柄表示手段１６２、保留画像表示手段１６３等を構成しており、第１，第２特別図柄表示手段９３，９４による第１，第２特別図柄の変動表示と並行して装飾図柄表示手段１６１により装飾図柄１６４を、ミニ図柄表示手段１６２によりミニ図柄１６５を夫々変動表示可能である他、保留画像表示手段１６３により、第１，第２特別保留個数を示す第１，第２保留画像Ｘ１～Ｘ４，Ｙ１～Ｙ４等の各種画像を表示可能となっている。

【００５０】

装飾図柄表示手段１６１は、第１，第２始動入賞口１１１，１１５への遊技球の入球（所定の図柄始動条件の成立）に基づいて液晶表示手段５８により装飾図柄１６４を変動表示可能に構成されている。装飾図柄１６４は、表示画面５８ａの左端側で変動表示される左装飾図柄（第１装飾図柄）１６４ａと、表示画面５８ａの右端側で変動表示される右装飾図柄（第２装飾図柄）１６４ｂと、表示画面５８ａの左右方向略中央で変動表示される中装飾図柄（第３装飾図柄）１６４ｃとを備えており、各装飾図柄１６４ａ～１６４ｃは、夫々複数個の図柄を無端状に配列した図柄列で構成されている。また、各装飾図柄１６４ａ～１６４ｃは、「１」～「８」等の数字、その他で構成される本体部（数字部）１６６と、この本体部１６６に付随するキャラクタその他の装飾部１６７とを有し、本体部１６６を表示し装飾部１６７を表示しない非装飾表示態様と、本体部１６６と装飾部１６７とを共に表示する装飾表示態様とを含む複数種類の表示態様に変更可能であるとともに、

拡大、縮小、表示位置の変更等を行うことが可能となっている。

【0051】

装飾図柄164a～164cは、第1，第2特別図柄の変動開始と略同時に所定の変動パターンに従って一斉に縦スクロール等による変動を開始し、第1，第2特別図柄の変動停止に合わせて最終停止するように、左、右、中等の所定の順序で、或いは略同時に停止する。なお装飾図柄164a～164cでは、「2・2・2」，「7・7・7」等、全て同じ図柄となる組み合わせ（所定の組み合わせ）で停止した場合が大当り演出態様、それ以外がはずれ演出態様等となっており、第1，第2特別図柄が第1，第2大当り態様となる場合には装飾図柄164a～164cは大当り演出態様となり、第1，第2特別図柄が第1，第2はずれ態様となる場合には装飾図柄164a～164cははずれ演出態様となる。なお装飾図柄表示手段161は、装飾図柄164a～164cを左右方向に配置して縦スクロール等により変動させるものに限られるものではなく、例えば装飾図柄164a～164cを上下方向に配置して横スクロール等により変動させる場合があってもよい。

10

【0052】

装飾図柄164の変動パターンは、装飾図柄164a～164cの各図柄列が変動する通常変動で始まり、その通常変動で「2・↓・2」，「7・↓・7」等のリーチ状態が成立した場合には、一又は複数段階のリーチ演出（Nリーチ，Sリーチ，SPリーチ等）を経て最終停止するように構成されており、通常変動からリーチ演出に発展して大当り演出態様又ははずれ演出態様となるのがリーチ変動パターン、通常変動からリーチ演出に発展することなくはずれ演出態様となるのが通常変動パターンである。

20

【0053】

ミニ図柄表示手段162は、第1，第2特別図柄表示手段93，94による図柄変動と同期してミニ図柄を表示するミニ図柄変動演出を実行するもので、第1，第2始動入賞口111，115への遊技球の入球に基づいて、装飾図柄164の変動表示に対応して液晶表示手段58によりミニ図柄165を変動表示可能に構成されている。装飾図柄164は、第1，第2特別図柄の変動中であっても常に表示されとは限らず、リーチ演出等の演出内容に応じてその一部又は全部が画面から消える場合があるのに対し、ミニ図柄165は、第1，第2特別図柄の変動中は常に液晶表示手段58に表示されるようになっている。なお、第1，第2特別図柄の変動中の一部期間でミニ図柄165が画面から消える場合があってもよい。また、可動体141が移動する際の一部期間でミニ図柄165が視認困難又は視認不能となる場合があってもよい。

30

【0054】

ミニ図柄165は、図柄列の数（ここでは3つ）や各図柄列を構成する図柄の種類（ここでは「1」～「8」の数字図柄）は装飾図柄164と共通であるが、例えば「1」～「8」等の数字による本体部のみで装飾部は備えておらず、図3に示すように、装飾図柄164よりも小さなサイズで表示画面58aの周辺部近傍等に表示される。また、ミニ図柄165の表示状態は「変動停止状態」と「高速変動状態」のみで、装飾図柄164のような変動中の速度変化（減速、コマ送り等）はなく、第1，第2特別図柄の変動開始時に、所定の変動開始出目による変動停止状態から、又は前回の停止出目から所定の変動開始出目に瞬時に切り替えてから、各図柄列が所定速度で循環変動する高速変動状態に移行し、第1，第2特別図柄の変動停止時に、高速変動状態から所定の変動停止出目による変動停止状態に切り替わるようになっている。なお、ミニ図柄165の高速変動状態での変動速度は常に一定で、図7に示すように、所定のフレームレート（60fps等）で動画表示が行われる液晶表示手段58においてNフレーム毎に図柄列が一巡する速度でミニ図柄165の高速変動表示が行われる。

40

【0055】

また装飾図柄164では、変動停止出目がそのまま次の変動における変動開始出目となるが、ミニ図柄165は予め定められた変動開始出目が常に用いられるようになっており、変動開始時に、前回変動の変動停止出目から所定の変動開始出目に瞬時に切り替えた後、その変動開始出目から高速変動を開始するようになっている。これは、前回変動がリー

50

チはズレ変動や大当たり変動であった場合、その変動停止出目をそのまま変動開始出目としてミニ図柄 1 6 5 の変動を開始すると、左右の図柄又は全図柄が揃ったままで高速変動が行われるため、再びリーチ或いは大当たりになるとの誤解を遊技者に与えてしまう可能性があるからである。従って、ミニ図柄 1 6 5 の変動開始出目は、「1・3・5」等、リーチや大当たりとは無関係の出目に設定する必要がある。なお、ミニ図柄 1 6 5 の変動停止出目は装飾図柄 1 6 4 の変動停止出目と同一である。

【0056】

保留画像表示手段 1 6 3 は、保留記憶手段に記憶されている乱数情報の数を示す保留画像を表示する保留表示演出を実行するもので、図 3 に示すように、第 1，第 2 特別保留個数を示す第 1，第 2 保留画像 X 1～X 4，Y 1～Y 4 等を、所定の保留台座画像 1 6 8 の前側に重ねた状態で液晶表示手段 5 8 に表示可能に構成されている。保留画像表示手段 1 6 3 は、第 1，第 2 始動入賞口 1 1 1，1 1 5 に遊技球が入球することに基づいて第 1，第 2 特別保留個数が増加した場合に、第 1，第 2 保留画像 X 1～，Y 1～を保留台座画像 1 6 8 上に 1 個追加表示し、また第 1，第 2 特別図柄表示手段 9 3，9 4 による第 1，第 2 特別図柄の新たな変動を開始することに基づいて第 1，第 2 特別保留個数が減少した場合に、第 1，第 2 保留画像 X 1～，Y 1～を待ち行列の前側（例えば画面右側）に向けて 1 個分ずつシフトするようになっている。なお、保留台座画像 1 6 8 は、表示画面 5 8 a の周辺部又はその近傍に表示されるようになっており、本実施形態では表示画面 5 8 a の下縁部に沿って横長状に表示される。

【0057】

続いて、装飾図柄 1 6 4 の変動中（装飾図柄 1 6 4 の少なくとも一部が非表示となる期間があってもよい）における演出の具体例について、液晶表示手段 5 8 による画像演出、LED 2 8 a 等の発光手段による発光演出、スピーカ 1 8，2 5 等による音声出力演出の内容を中心に説明する。なお、発光演出を行う発光手段としては、大きく分けて、前枠 3 側の LED 2 8 a を光源とするもの、遊技盤 1 6 側の LED 1 5 1 a～1 5 5 a を光源とするものが存在するが、以下の説明では必要に応じて、前者を「枠側ランプ L a」、後者を「盤側ランプ L b」、それらをまとめて「演出ランプ L」と表現する。

【0058】

以下、図柄変動中に実行される予告演出の具体例として、ステップアップ予告演出、リーチ予告演出、ボタン予告演出 1、セリフ予告演出 1、疑似連予告演出、ボタン予告演出 2、割込み予告演出、セリフ予告演出 2 の 8 種類について順次説明する。なお、これら 8 種類の予告演出は、図 8 に示すような大当たり信頼度の設定に基づいて選択され、実行されるものとする。ここで、「大当たり信頼度」は、所定事象の出現に関する信頼度の一例であり、ここでは装飾図柄 1 6 4 が大当たり演出態様となる信頼度をいう。また、それら 8 種類の予告演出について説明した後、それら各種予告演出等の一部に採用することが可能な各種演出（以下、部分演出という）について、幾つかの例（信頼度示唆演出、リーチタイトル表示演出、操作演出、リーチ発展演出）を説明する。

【0059】

また、以下に演出毎に説明する内容は、各演出に限定されるものではなく、その他の演出に採用してもよい。例えばステップアップ予告演出に登場する高明度演出の構成を、リーチ予告演出、セリフ予告演出等の他の予告演出や、信頼度示唆演出等の部分演出で採用してもよい。

【0060】

〔ステップアップ予告演出〕

図 9～図 1 4 は、リーチ変動パターン又は通常変動パターンにおける通常変動中に実行されるステップアップ予告演出の一例を示している。ステップアップ予告演出（特定予告演出）は、大当たり信頼度に応じて、複数段階（ここでは 5 段階）の演出ステップのうちの所定段階まで実行する演出であり、演出ステップの段階が進むほど大当たり信頼度が高くなるように設定されている。

【0061】

このステップアップ予告演出は、図 9 に示すように、第 1 ～第 5 の 5 段階の演出ステップに対応するゾウ、ライオン、キツネ、リス、クマの 5 種類のキャラクタが夫々風船を狙って順番に矢を発射する内容となっており、何れかのキャラクタが発射した矢が命中して風船が破裂するまで演出ステップが進行するが、まずはステップアップ予告演出が開始することを示すステップアップ導入演出 S T 0 が行われる（図 9（a））。このステップアップ導入演出 S T 0 では、夫々に風船を狙う 5 種類のキャラクタが一斉に登場することにより、当該ステップアップ予告演出の内容を示唆するようになっている。もちろん、各キャラクタが、対応する演出ステップの順序に従って、ゾウ→ライオン→キツネ→リス→クマの順に登場するようにしてもよいし、その他の任意の順序で登場するようにしてもよい。

10

【0062】

ステップアップ導入演出 S T 0（図 9（a））に続いては、第 1 段階として第 1 ステップ演出 S T 1 が開始される。第 1 ステップ演出 S T 1 は、第 1 前半演出 S T 1 A と第 1 後半演出 S T 1 B とで構成されており、まずは第 1 前半演出 S T 1 A が実行される。この第 1 前半演出 S T 1 A では、第 1 キャラクタであるゾウが矢を発射するシーンが行われ（図 9（b1））、その矢が風船に命中した場合には（図 9（d1））、演出ステップはその第 1 段階で終了することが確定し、第 1 後半演出 S T 1 B が行われる。この第 1 後半演出 S T 1 B を含む後半演出については後述する。

【0063】

一方、ゾウが発射した矢が風船に命中しなかった場合には（図 9（c1））、第 1 後半演出 S T 1 B は実行されず、続いて第 2 段階として第 2 ステップ演出 S T 2 の第 2 前半演出 S T 2 A が開始される。この第 2 前半演出 S T 2 A では、第 2 キャラクタであるライオンが矢を発射するシーンが行われ（図 9（b2））、その矢が風船に命中した場合には（図 9（d2））、演出ステップはその第 2 段階で終了することが確定し、第 2 後半演出 S T 2 B が行われる。このように、何れかのキャラクタが発射した矢が風船に命中するまで、ゾウ、ライオン、キツネ、リス、クマの順に矢を発射し（図 9（b1）～（b5））、その矢が風船に命中したとき（図 9（d1）～（d5））、その段階で演出ステップが終了することが確定するとともに、その段階に対応する後半演出 S T 1 B ～S T 5 B が実行される。なお、本実施形態のステップアップ予告演出は第 5 段階までしか存在しないため、少なくとも第 5 前半演出 S T 5 A でクマが放った矢は必ず風船に命中する（図 9（d5））。

20

30

【0064】

また本実施形態のステップアップ予告演出では、第 1 ～第 5 後半演出 S T 1 B ～S T 5 B が夫々複数種類（ここでは各 5 種類）設けられており、所定事象の出現に関する信頼度（ここでは大当り信頼度）に応じてそれら複数種類の何れかが選択されるようになっている。

【0065】

図 10 は、第 1 ～第 5 後半演出 S T 1 B ～S T 5 B のうちの第 3 後半演出 S T 3 B と第 5 後半演出 S T 5 B について、各 5 種類の態様（バリエーション）を例示している。もちろん、その他の第 1，第 2，第 4 後半演出 S T 1 B，S T 2 B，S T 4 B についても、夫々のキャラクタを用いた同様のバリエーションが用意されているが、ここでは省略している。なお、第 1 ～第 5 後半演出 S T 1 B ～S T 5 B では、表示画面 58a の下部側に保留台座画像 168 が、表示画面 58a の上部側にミニ図柄 165 が夫々表示され、保留台座画像 168 の前側に第 1，第 2 保留画像 X1～X4，Y1～Y4 等が表示され、それら保留台座画像 168 及びミニ図柄 165 の後側にステップアップ予告演出画像 169 が表示されるようになっているが、前半演出では、保留台座画像 168 を表示して、後半演出中は保留台座画像 168 を表示しないように構成してもよい。これにより、大当り信頼度に関する表示を行うための後半演出の表示領域を大きくすることができ、よりインパクトある表示演出を実行することが可能となる。第 1 ～第 5 後半演出 S T 1 B ～S T 5 B では変動中の装飾図柄 164 は非表示となっている。

40

50

【0066】

図10(a1)～(e1)に示す5種類の第3後半演出ST3Ba～ST3Beは、ステップアップ予告演出画像169に関し、第3ステップ演出ST3のキャラクタであるキツネが登場する点、及びそのキツネと所定の文字画像とを中心とする基本的な画面レイアウトについては共通しているが、表示される文字画像の内容、その文字画像の表示態様（ここでは表示色）、ステップアップ予告演出画像169の少なくとも一部の表示色（基調色）等が異なっている。

【0067】

即ち、図10(a1)～(e1)に示す第3後半演出ST3Ba～ST3Beのステップアップ予告演出画像169は、キツネのキャラクタ画像がその背景画像を左背景画像と右背景画像とに二分するような位置関係で大きく表示されるとともに、キャラクタ画像（キツネ）とその背景画像とに跨がるように、それらの前側に所定のセリフ文字列（一文字のみで構成される場合があってもよい）よりなる文字画像が横書きで表示されている点で共通している。一方、そのセリフ文字列の内容は5種類全てで異なっており、第3後半演出ST3Ba～ST3Beに対応するセリフ文字列の内容は夫々「いいことありそう」、「よし、がんばろう」、「もっといいことありそう」、「きっと大丈夫」、「最高の気分だね」となっている。また、セリフ文字列の表示色（表示態様）も5種類全てで異なっており、第3後半演出ST3Ba～ST3Beに対応するセリフ文字列の表示色（文字の内部色）は夫々「青色」、「赤色」、「金色」、「デンジャー色」、「虹色（レインボー）」となっている。ここで、「デンジャー色」とは、虹色とは異なる複数色による縞状の配色で、本実施形態では黄色、黒色、赤色の3色を斜めの縞状に配色したものとなっている。

【0068】

更に、第3後半演出ST3Be（図10(e1)）以外の第3後半演出ST3Ba～ST3Bd（図10(a1)～(d1)）のステップアップ予告演出画像169については、基調色がセリフ文字列の表示色に対応しており、夫々の文字色である「青色」、「赤色」、「金色」、「デンジャー色」に対応して「青色」、「赤色」、「金色」、「デンジャー色」の各色がステップアップ予告演出画像169の少なくとも一部（右背景画像等）に使用されている。ここで、基調色としての「デンジャー色」は、黄色、黒色、赤色の3色で構成されている点では文字色としての「デンジャー色」と同じであるが、縞状の配色は黄色と黒色のみで、その黒色ライン上に赤色で「DANGER」の文字列が連続的に配置されている点で文字色としての「デンジャー色」とは異なっている。なお、デンジャー色の構成はこれに限られるものではなく、他の文字色／基調色と異なっていればよい。

【0069】

また図10(a2)～(e2)に示す5種類の第5後半演出ST5Ba～ST5Beは、ステップアップ予告演出画像169に関し、第5ステップ演出ST5のキャラクタであるクマが登場する点、及びそのクマと所定の文字画像とを中心とする基本的な画面レイアウトについては共通しているが、画面に表示される文字画像の内容、その文字画像の表示態様（ここでは表示色）、ステップアップ予告演出画像169の少なくとも一部の表示色（基調色）等が異なっている。

【0070】

即ち、図10(a2)～(e2)に示す第5後半演出ST5Ba～ST5Beのステップアップ予告演出画像169は、クマのキャラクタ画像がその背景画像を左背景画像と右背景画像とに二分するような位置関係で大きく表示されるとともに、キャラクタ画像（クマ）とその背景画像とに跨がるように、それらの前側に所定のセリフ文字列（一文字のみで構成される場合があってもよい）よりなる文字画像が横書きで表示されている点で共通している。一方、そのセリフ文字列の内容は5種類全てで異なっており、第5後半演出ST5Ba～ST5Beに対応するセリフ文字列の内容は夫々「いけるかも」、「あと少し」、「気分は爽快」、「わくわくしてきた」、「大満足!」となっている。また、セリフ文字列の表示色も5種類全てで異なっており、第5後半演出ST5Ba～ST5Beに対

応するセリフ文字列の表示色（文字の内部色）は夫々「青色」、「赤色」、「金色」、「デンジャー色」、「虹色（レインボー）」となっている。以上のように、第5後半演出ST5Ba～ST5Beのセリフ文字列の内容は第3後半演出ST3Ba～ST3Beのセリフ文字列の内容と全て異なっているが、少なくとも一部のセリフ文字列の内容を共通にしてもよい。

【0071】

更に、第5後半演出ST5Be（図10（e2））以外の第5後半演出ST5Ba～ST5Bd（図10（a2）～（d2））のステップアップ予告演出画像169については、画面の基調色がセリフ文字列の表示色に対応しており、夫々の文字色である「青色」、「赤色」、「金色」、「デンジャー色」に対応して「青色」、「赤色」、「金色」、「デンジャー色」の各色が画面の少なくとも一部（背景画像の一部等）に使用されている。

10

【0072】

ここで、大当り信頼度は、第3後半演出ST3BaからST3Beにかけて、また第5後半演出ST5BaからST5Beにかけて、徐々に大きくなるように設定される。即ち、セリフ文字列の表示色と大当り信頼度との関係は、「青色」、「赤色」、「金色」、「デンジャー色」、「虹色（レインボー）」の順に大当り信頼度が上昇する。なお、「虹色（レインボー）」については、大当り信頼度100%、即ち大当り確定であることを示している。このように、第3後半演出ST3Ba～ST3Be及び第5後半演出ST5Ba～ST5Beは、セリフ文字列の表示色等に応じて大当り信頼度が異なっているから、文字画像（特定文字情報）、或いはその文字画像を有するステップアップ予告演出画像169については、大当りに関する信頼度情報を有する特定画像であると言える。その他の第1，第2，第4後半演出についても同様である。

20

【0073】

このように、例えば第3後半演出ST3Ba（図10（a1））、第5後半演出ST5Ba（図10（a2））が甲第1信頼度に対応する甲第1信頼度特定画像の一例であり、第3後半演出ST3Bb（図10（b1））、第5後半演出ST5Bb（図10（b2））が甲第2信頼度に対応する甲第2信頼度特定画像の一例である。本実施形態では、このステップアップ予告演出で採用した「青色」、「赤色」、「金色」、「デンジャー色」、「虹色（レインボー）」の5種類の表示色が、大当りに関する信頼度情報（所定事象の出現に関する信頼度情報）のフルラインナップとなっており、その順に大当り信頼度が高くなるように設定されているが、他の予告演出等においては、信頼度情報としてそれら5種類の表示色の全てを採用する必要はなく、「赤色」、「金色」等の一部のみを採用してもよい。但しその場合でも、大当り信頼度の高低関係（例えば「赤色」よりも「金色」の方が高い）は変わらないものとする。

30

【0074】

なお、ステップアップ予告演出画像169の基調色は文字色と完全に同一である必要はなく、同系色であればよい。また、文字色が「虹色（レインボー）」の第3後半演出ST3Be、第5後半演出ST5Be等についても、セリフ文字列以外の少なくとも一部の表示色を「虹色（レインボー）」とすることによって画面の基調色を文字色に対応させてもよい。また本実施形態では、セリフ文字列のフォントや大きさ等、セリフ文字列に関する表示色以外の表示態様については5種類の第3後半演出ST3Ba～ST3Be、第5後半演出ST5Ba～ST5Be等で略共通としているが、文字色とともに他の表示態様（フォント等）を異ならせてもよいし、文字色は略同じにしてその他の特定表示態様（フォント等）を異ならせることにより、その特定表示態様を信頼度情報としてもよい。

40

【0075】

続いて、当該ステップアップ予告演出の具体例を、演出ステップが第3段階まで進行し、第3後半演出としてST3Bc（図10（c1））が選択される場合を例に挙げて説明するが、まずは図11を参照しつつ概要を説明する。リーチ変動パターンにおける通常変動中にステップアップ予告演出が開始されると、スピーカ18，25から、BGMとしてこのステップアップ予告演出に係るBGM1の出力が開始されるとともに、表示画面58

50

aでは高速変動中の装飾図柄164が非表示となり、下端部側に保留台座画像168が、上端部側にミニ図柄165が夫々表示された状態で、それらの後側にステップアップ導入演出ST0に係る演出画像が表示される(図11(a))。

【0076】

このステップアップ導入演出ST0では、5段階の演出ステップに対応するゾウ、ライオン、キツネ、リス、クマの5種類のキャラクタが勢揃いし、各々が風船に向けて矢を発射する準備をしているステップアップ予告演出画像169が表示されるようになっており、これを見た遊技者は、何れかのキャラクタが風船を割るまで演出ステップが進行する内容のステップアップ予告演出であることを認識することが可能である。また、このステップアップ導入演出ST0(図11(a))では、例えばその開始時に、スピーカ18, 25から効果音として所定の導入音出力される。更に、このステップアップ導入演出ST0(図11(a))中は、演出ランプLの少なくとも一部(ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方)が、このステップアップ導入演出ST0に対応する導入時発光態様、例えばオレンジ色で発光する。なお、「演出ランプLの少なくとも一部」とは、枠側ランプLaと盤側ランプLbの何れか一方のみでもよいし、両方でもよいし、枠側ランプLaの一部と盤側ランプLbの一部の少なくとも一方でもよい。これは以下の全ての説明において同様である。

【0077】

ステップアップ導入演出ST0(図11(a))に続いては、第1段階から所定段階までの一又は複数段階のステップ演出、ここでは第1ステップ演出ST1~第3ステップ演出ST3が順次実行される。即ち、まず第1段階として第1ステップ演出ST1の第1前半演出ST1Aが開始される(図11(b))。この第1前半演出ST1Aでは、第1キャラクタであるゾウが風船を狙って矢を発射するが、ここでは風船に命中させることはできない。

【0078】

また、この第1前半演出ST1A(図11(b))中は、例えばその開始時に、スピーカ18, 25から効果音として所定の第1開始音出力され、更にその第1開始音に続いて、セリフ音として「行くぜ」等の第1前半ボイス出力される。なお、第1前半ボイスの出力は第1開始音の出力終了後に開始してもよいし、第1開始音の出力中に開始してもよい。更に、この第1前半演出ST1A(図11(b))中は、演出ランプLの少なくとも一部(ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方)が、前半演出に対応する前半発光態様(前半演出に対応した第1発光態様)、例えば緑色で発光する。

【0079】

ゾウが発射した矢が風船を外れると、そこで第1前半演出ST1Aは終了し、続いて第2ステップ演出ST2の第2前半演出ST2Aが開始される(図11(c))。この第2前半演出ST2Aでは、第2キャラクタであるライオンが風船を狙って矢を発射するが、第1ステップ演出ST1と同様、ここでは風船に命中させることはできない。

【0080】

また、この第2前半演出ST2A(図11(c))中は、例えばその開始時に、スピーカ18, 25から効果音として所定の第2開始音出力され、更にその第2開始音に続いて、セリフ音として「今度こそ」等の第2前半ボイス出力される。第2開始音は第1開始音と同じでもよいし異なってもよい。また、第2前半ボイスの出力は第2開始音の出力終了後に開始してもよいし、第2開始音の出力中に開始してもよい。更に、この第2前半演出ST2A(図11(c))中は、演出ランプLの少なくとも一部(ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方)が、引き続き前半演出に対応する前半発光態様、例えば緑色で発光する。

【0081】

ライオンが発射した矢が風船を外れると、そこで第2前半演出ST2Aは終了し、続いて第3ステップ演出ST3の第3前半演出ST3Aが開始される(図11(d))。この第3前半演出ST3Aでは、第3キャラクタであるキツネが風船を狙って矢を発射するが

10

20

30

40

50

、図 11 の例ではその矢は見事風船に命中する（図 11（d））。

【0082】

また、この第 3 前半演出 S T 3 A（図 11（d））中は、例えばその開始時に、スピーカ 18，25 から効果音として所定の第 3 開始音が出力され、更にその第 3 開始音に続いて、セリフ音として「どうだ」等の第 3 前半ボイスが出力される。第 3 開始音は第 1，第 2 開始音と同じでもよいし異なってもよい。また、第 3 前半ボイスの出力は第 3 開始音の出力終了後に開始してもよいし、第 3 開始音の出力中に開始してもよい。更に、この第 3 前半演出 S T 2 A（図 11（d））中は、演出ランプ L の少なくとも一部（ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方）が、矢が風船に命中する直前まで引き続き前半演出に対応する前半発光態様、例えば緑色で発光した後、矢が風船に命中する時又はその直前に、前半終了発光態様、例えば短時間の消灯状態に移行する。

10

【0083】

なお、前半発光態様は、前半演出 S T 1 A ～ S T 5 A 毎に異ならせてもよい。この場合、例えば第 2 開始音、第 3 開始音等を契機に発光態様を変更するように構成してもよい。このように構成することにより、ステップアップの段階を遊技者が感得し易いように構成することができる。また、第 2 開始音、第 3 開始音等を契機に、一時的に発光態様を変更するようにしてもよい。この場合、第 1 ～ 第 5 前半演出 S T 1 A ～ S T 5 A で発光態様は変わらないが、少なくとも第 2 開始音、第 3 開始音等が出力されるタイミングの前後では、異なる発光態様（例：白色）で発光されることとなる。このように構成することで、ステップアップの段階が変化したことを遊技者が感得し易いように構成することができる。

20

【0084】

矢が風船に命中すると（図 11（d））、演出ステップはその第 3 段階で終了することが確定し、そのタイミング（第 1 タイミング）で高明度演出 W O 1 1（甲第 1 高明度演出）（図 11（e））が行われるとともに、その高明度演出 W O 1 1 の実行中（又は実行後）に複数種類（ここでは 5 種類）の第 3 後半演出 S T 3 B a ～ S T 3 B e の何れか、ここでは第 3 後半演出 S T 3 B c が実行される（図 11（f））。即ち、高明度演出 W O 1 1 は、前半演出に係る第 1 シーン画像から後半演出に係る第 2 シーン画像へと切り替わるタイミング（第 1 タイミング）で実行される。

【0085】

ここで高明度演出とは、高明度画像 170 を表示することにより、その高明度画像 170 の後側の画像（ここではステップアップ予告演出画像 169）の視認性を低下させる演出である。本実施形態の高明度演出は何れも、いわゆるホワイトアウトと呼ばれるもので、白色の高明度画像 170 を用いるものとするが、高明度画像の色は白色以外の任意色、例えば灰色、黄色、青色、赤色等でもよいし、複数色で構成してもよい。また、高明度画像 170 の後側に何の画像も表示されない場合があってもよい。

30

【0086】

高明度演出 W O 1 1 では、ステップアップ予告演出画像（特定画像）169 よりも前側で、且つミニ図柄 165、保留台座画像 168 及びその前側の保留画像 X 1 ～ X 4，Y 1 ～ Y 4 よりも後側に高明度画像 170 a が表示されるため、保留画像 X 1 ～ X 4，Y 1 ～ Y 4 やミニ図柄 165 の視認性を変化させることなく、ステップアップ予告演出画像（特定画像）169 の視認性を変化させることができる。これは後述する他の高明度演出についても同様である。なお、高明度演出 W O 1 1 では、第 3 後半演出 S T 3 B a ～ S T 3 B e の何れが選択された場合であっても共通の高明度画像 170 a を表示するものとする。その他の第 1，第 2，第 4，第 5 後半演出の場合も同様である。

40

【0087】

但しこれに限らず、ミニ図柄 165、保留画像 X 1 ～，Y 1 ～、保留台座画像 168 の少なくとも一つの前側に高明度画像 170 を表示することにより、それらの視認性も低下させるように構成してもよい。この場合、保留台座画像 168 の前側で且つ保留画像 X 1 ～，Y 1 ～よりも後側に高明度画像 170 を表示するようにしてもよい。これにより、少なくとも保留画像 X 1 ～，Y 1 ～の視認性は低下させることなく、より広範囲でインパクト

50

トのある高明度演出を実行することが可能となる。また、高明度画像170と重ならない表示領域は、高明度画像170が表示されている領域よりも小さくなるように構成することが望ましい。これにより、高明度画像170により後側の画像が隠蔽されている感覚をより強く印象付けることが可能となる。また、高明度画像170と重ならない表示領域は、その後に表示されることとなる第3後半演出ST3Bの画像のうち、信頼度を示唆する情報（文字情報やキャラクタ画像、信頼度色で表示されるその他の画像）が位置しない領域としておくことが望ましい。これにより、表示画面の全領域を高明度画像170により隠蔽せずとも、高明度画像170による隠蔽効果を発揮させることができる。

【0088】

高明度画像170は、画面上の所定範囲に白色で表示されるとともに、その範囲内は任意の透過率に設定される。高明度画像170の透過率は、その表示範囲内で均一であってもよいし、不均一であってもよい。高明度画像170の透過率を不均一とする場合、信頼度を示唆する情報（文字情報やキャラクタ画像、信頼度色で表示されるその他の画像）が位置する領域と、それ以外の領域とで高明度画像170の透過率及び／又は透過率の変化率を異ならせるように構成してもよい。この場合、信頼度を示唆する情報（文字情報やキャラクター画像、信頼度色で表示されるその他の画像）が位置する領域の方が、透過率及び／又は透過率の変化率が低くなるように構成することが望ましい。また、信頼度を示唆する情報のうち、特に重要な文字情報や信頼度色で表示されるその他の画像が位置する領域の方が、キャラクター画像が位置する領域よりも透過率及び／又は透過率の変化率が低くなるように構成してもよいし、その逆でもよい。このように、高明度画像の透過率や透過率の変化率を表示位置に応じて異ならせることにより、高明度演出が単調なものになってしまうことを防止することができる。また、透過率や透過率の変化率の高低から、例えば第3後半演出ST3Bの画像の表示内容を会得させることが可能となり、高明度演出をより複雑で面白みのあるものとすることが可能となる。

【0089】

また高明度画像の大きさ（表示範囲）は時間経過とともに変化させることが可能であり、透過率の値や透過率の分布についても時間経過とともに変化させることが可能である。なお、高明度画像170の透過率が0%であれば、その高明度画像170の後側の画像は完全に視認不能となり、高明度画像170の透過率が100%であれば、その高明度画像170自体が完全に視認不能となる。従って、高明度画像170の所定部分の透過率が100%であるとすれば、そもそもその所定部分は高明度画像170を構成する部分ではないと考えることができる。また、高明度画像170の所定部分の透過率が100%未満の値から100%に変化した場合は、100%に達した時点でその所定部分は高明度画像170の範囲から外れたと考えることができる。

【0090】

高明度演出W011（図11（e））中は、引き続きステップアップ予告演出に係るBGM1の出力が継続される。また高明度演出W011中は、効果音として所定強調音が出力されるが、この所定強調音は、後半演出における大当りに関する信頼度情報に応じて（例えば第3後半演出の場合にはST3Ba～ST3Beの何れが選択されるかに応じて）、第1～第5所定強調音の何れかが選択されるようになっている。即ち、高明度画像170aの表示中に例えば第3後半演出ST3Ba（図10（a1））に係る画像（甲第1信頼度特定画像）を表示する場合、高明度画像170aの表示中にその第3後半演出ST3Baに係る画像（甲第1信頼度特定画像）に対応する第1所定強調音を出力可能であり（第1音演出）、高明度画像170aの表示中に例えば第3後半演出ST3Bc（図10（c1））に係る画像（甲第2信頼度特定画像）を表示する場合、高明度画像170aの表示中にその第3後半演出ST3Bcに係る画像（甲第2信頼度特定画像）に対応する第3所定強調音を出力可能（第2音演出）となっている。これにより、未だセリフ文字列（文字情報）が視認不可能又は視認困難な高明度演出W011中に、先行して信頼度情報を音声により遊技者に報知することができ、演出効果が向上する利点がある。

【0091】

また、後半演出における大当り信頼度毎に共通の所定強調音を出力可能に構成してもよい。例えば、第3後半演出ST3Ba（図10（a1））に係る画像（甲第1信頼度特定画像）を表示する場合と、第3後半演出ST3Bb（図10（b1））に係る画像（乙第1信頼度特定画像）を表示する場合と、第3後半演出ST3Bc（図10（c1））に係る画像（乙第1信頼度特定画像）を表示する場合とで、共通の第1所定強調音を出力し、第3後半演出ST3Bd（図10（d1））に係る画像（甲第1信頼度特定画像）を表示する場合と、第3後半演出ST3Be（図10（e1））に係る画像（乙第1信頼度特定画像）を表示する場合とで、共通の第2強調音を出力するように構成してもよい。これにより、所定強調音の内容によって先行的に信頼度情報の期待度を遊技者に対して報知することができ、演出効果が向上する利点が生じる。

10

【0092】

なお、第1～第5所定強調音は、後半演出における大当りに関する信頼度情報に基づいて、大当り信頼度が高いほど、出力音量及び／又は出力時間が大となるように構成してもよい。この場合、第3後半演出ST3Ba（図10（a1））中に高明度演出WO11を実行する場合（乙第2高明度演出）に出力される第1所定強調音（第2特定音）よりも、第3後半演出ST3Bc（図10（c1））中に高明度演出WO11を実行する場合（乙第1高明度演出）に出力される第3所定強調音（第1特定音）の方が出力音量及び／又は出力時間が大となる。

【0093】

また、第1～第5所定強調音は、後半演出における大当りに関する信頼度情報に基づいて、大当り信頼度が高いほど、振動手段を作動させることによる振動演出を伴うように構成してもよい。例えば、第1～第3所定強調音は振動演出を伴わず、第4～第5所定強調音は振動演出を伴うように構成してもよい。また、第5所定強調音のみ振動演出を伴うように構成してもよい。ここで、振動手段は演出ボタン34等の所定部位を振動させるように構成することができる。また、前述した第1所定強調音と第2所定強調音の2種類の所定強調音を用いる場合には、一方の第2所定強調音のみ振動演出を伴うように構成してもよい。また、必ず振動演出を伴わなければならないわけではなく、所定強調音の実行とともに振動演出を行う場合と行わない場合があってもよい。より好適には、大当りとなる期待度が高いときに限って、振動演出が伴うように構成することが望ましい。

20

【0094】

また高明度演出WO11（第1高明度演出）中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が第1高明度中発光態様（高明度演出に対応した第1発光態様）で発光する（第1発光態様で発光手段を発光させる第1発光演出、第1発光演出）。本実施形態では、高明度演出WO11中の第1高明度中発光態様は、第3後半演出ST3Bの文字色（例えば金色）を含む複数色（例えば金色、緑色、白色の3色）に循環的に変化する循環変化態様となっている。なお、第1高明度中発光態様は、第3後半演出ST3Bの文字色（例えば金色）に対応する色が含まれていればよく、金色等の一色でもよい。これにより、未だセリフ文字列（文字情報）が視認不可能又は視認困難な高明度演出WO11中に、先行して信頼度情報を発光により遊技者に報知することができ、演出効果が向上する利点がある。なお、画像に対応する色で演出ランプLを発光させる場合、その発光色は画像の色と全く同じでなくても同系色（例えば金色の画像に対する発光色を黄色とする）であればよい。

30

【0095】

高明度演出WO11終了後の第3後半演出ST3Bc（図11（f））中は、上述したように、ステップアップ予告演出画像169として、キツネのキャラクタ画像がその背景画像を左背景画像と右背景画像とに二分するような位置関係で大きく表示されるとともに、キャラクタ画像（キツネ）とその背景画像とに跨がるように、それらの前側に「もっといいことありそう」という内容のセリフ文字列が「金色」で表示される。

40

【0096】

また、この第3後半演出ST3Bc（図11（f））中は、引き続きステップアップ予

50

告演出に係るBGM1の出力が継続されるとともに、セリフ音として所定の第3後半ボイスが出力される。この第3後半ボイスは、画面に表示されるセリフ文字列（文字情報）に対応しており、ここでは「もっといいことありそう」と出力される。なお、このセリフ音を出力する際には、キャラクタ画像にいわゆる口パク動作（発語動作）を行わせることが望ましい。

【0097】

更に、第3後半演出ST3Bc（図11（f））中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が、第3後半演出ST3Bcに対応する後半発光態様（特定画像に対応した第3発光態様）、例えばその第3後半演出ST3Bcの文字色（ここでは金色）を含む複数色（ここでは金色、緑色、白色の3色）に循環的に変化する循環変化態様で発光する。このように、後半発光態様はその前の第1高明度中発光態様と同じであってもよいし、異なってもよいが、第3後半演出ST3Bcの文字色（ここでは金色）を含むように構成することが望ましい。これにより、第3後半演出ST3Bcの画像演出の表示が終了した後も、期待度を示す文字色（ここでは金色）に対応した発光態様による発光演出が可能となり、画像演出を見逃した遊技者に対しても、可能な限り大当り信頼度を示す文字色（ここでは金色）による報知を実行することが可能となる。また、この後半発光態様の発光色は、その他の後半演出に対応する色（ここでは青色、赤色、デンジャー色、虹色）を含まないことが望ましい。また、後半発光態様は文字色に対応する発光色（例えば金色）のみで構成してもよい。また、第3後半演出ST3Bcの文字色（ここでは金色）を含まないように構成してもよく、これにより、第3後半演出ST3Bcの演出期間が終了したことを視覚的に感得させることが可能となる。

10

20

【0098】

第3後半演出ST3Bcの実行後は、そのタイミング（第2タイミング）で高明度演出WO12（甲第2高明度演出）が行われる（図11（g））とともに、その高明度演出WO12の実行中に、第3後半演出ST3Bcに係るステップアップ予告演出画像169が装飾図柄164の変動画面に切り替えられる（特定画像終了演出）（図11（h））。ここで、高明度演出WO12は、高明度演出WO11とは高明度画像の表示領域、及び透過率の変化率を異ならせている。これにより、後半演出の開始と終了を明確に表現することが可能となる。なお、高明度演出WO12は、高明度演出WO11と高明度画像の透過率の最小値を同一（0%）としているが、これも異ならせてもよい。また、高明度演出WO12は、高明度演出WO11と、高明度画像の表示領域を同じにしてもよい。また、透過率（の最小値）及び／又は透過率の変化率を同じにしてもよい。これにより、後半演出がまだ継続するかもしれないという期待感を遊技者に与えることが可能となる。また、高明度演出WO12は、少なくとも、後半演出における信頼度を示唆する情報（文字情報やキャラクタ画像、信頼度色で表示されるその他の画像）が位置する領域を高明度画像により隠蔽するように表示することが望ましい。これにより、違和感なく後半演出を終了させるとともに、図柄変動画面へと遷移させることが可能となる。また、少なくとも、後半演出における信頼度を示唆する情報（文字情報やキャラクタ画像、信頼度色で表示されるその他の画像）のうち、いずれか1つが位置する領域を高明度画像により隠蔽するように構成してもよい。

30

40

【0099】

高明度演出WO12（図11（g））中は、例えばBGMの出力が停止される。また高明度演出WO12中は、効果音として特定強調音が出力されるが、この特定強調音は、後半演出における大当りに関する信頼度情報に応じて（例えば第3後半演出の場合にはST3Ba～ST3Beの何れが選択されるかに応じて）、第1～第5特定強調音の何れかが選択されるようになっている。また、高明度演出WO12中は、効果音として共通の特定強調音が出力されるように構成してもよい。すなわち、後半演出における大当りに関する信頼度情報の内容にかかわらず、共通の特定強調音を出力するように構成してもよい。これにより、例えば高明度演出WO11中は、後半演出における大当りに関する信頼度情報に応じて異なる所定強調音を出力する一方、高明度演出WO12中は、大当りに関する信

50

信頼度情報に拘わらず共通の特定強調音を出力することができ、高明度演出W O 1 1と高明度演出W O 1 2とで夫々異なる演出効果による表現を行うことが可能となる。また、高明度演出W O 1 1中の所定強調音は大当りに関する信頼度情報に拘わらず共通とし、高明度演出W O 1 2中の特定強調音は大当りに関する信頼度情報に応じて異なるものとなるように構成してもよい。

【0100】

なお、第1～第5特定強調音は、後半演出における大当りに関する信頼度情報に基づいて、大当り信頼度が高いほど、出力音量及び／又は出力時間が大となるように構成してもよい。この場合、第3後半演出S T 3 B a（図10（a1））中に高明度演出W O 1 2を実行する場合（乙第2高明度演出）に出力される第1特定強調音（第2特定音）よりも、第3後半演出S T 3 B c（図10（c1））中に高明度演出W O 1 2を実行する場合（乙第1高明度演出）に出力される第3特定強調音（第1特定音）の方が出力音量及び／又は出力時間が大となる。また、高明度演出W O 1 2中の第1～第5特定強調音は、高明度演出W O 1 1中の第1～第5所定強調音とは異ならせてもよいし、同じであってもよい。

【0101】

更に、高明度演出W O 1 2（第2高明度演出）中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプL aと盤側ランプL bの両方）が第2高明度中発光態様（第2発光態様）、例えば第3後半演出S T 3 B cの文字色（ここでは金色）を含む複数色（ここでは金色、緑色、白色の3色）に循環的に変化する循環変化態様で発光する（特定画像に応じた特定発光態様で発光手段を発光させる特定発光演出）。このように、後半発光態様は、第1高明度中発光態様、後半発光態様と同じであってもよいし、異なってもよいが、第3後半演出S T 3 B cの文字色（ここでは金色）を含むように構成することが望ましい。また、後半発光態様は、文字色（ここでは金色）を含まないように構成してもよい。また、第1高明度中発光態様は文字色を含み、後半発光態様は文字色を含まないように構成することで、演出表現が単調となってしまうのを避け、演出効果の低下を防止することが可能となる。

【0102】

高明度演出W O 1 2の後に図柄変動画面が開始されると、効果音として、装飾図柄164 a～164 cの停止に合わせて図柄停止音が出力される。

【0103】

続いて、以上のような図11に示すステップアップ予告演出に関し、高明度演出W O 1 1，W O 1 2を中心とする演出期間についてより詳細に説明する。図12～図14は、図11（e）～（h）の期間、即ち高明度演出W O 1 1の開始時点から高明度演出W O 1 2が終了して装飾図柄164の変動画面に移行するまでの期間について、図11よりも更に微小な時間間隔で表示画面及び発光手段の変化を示したものである。なお、図12～図14に示す22コマ（フレーム）の表示画像は、図11（e）～（h）の期間における全フレームを示したのではなく、その全フレームから一定ピッチで抜き出したものである。従って、図12～図14においては、隣り合うフレーム間の時間間隔は全て同じ（ここではAミリ秒とする）である。このように、図11～図14では、コマ数が倍になれば時間も倍になる関係となっており、例えば図11（a）～（c）間と図11（d）～（f）間の経過時間は同じであり、図11（a）～（c）間と図11（d）～（g）間の経過時間は前者よりも後者の方が長くなっている。

【0104】

まず、高明度演出W O 1 1の詳細について説明する。図12（a）～図13（j）に示す高明度演出W O 1 1では、その開始時に、ステップアップ予告演出画像（特定画像）169よりも前側で、且つミニ図柄165、保留台座画像168及びその前側の保留画像X1～X4，Y1～Y4よりも後側に高明度画像170 aが表示され（図12（a））（高明度画像表示処理）、その高明度画像170 aの大きさ（範囲）及び透過率が徐々に変化して最終的に消滅する（図13（j））ようになっている。

【0105】

また高明度画像170aについては、その大きさ（範囲）は表示開始時（図12（a））が最大で、時間経過とともに徐々に小さくなるように構成されている。即ち、高明度演出WO11は、高明度画像170aの大きさ（範囲）を拡大方向に変化させる拡大変化演出と、同じく縮小方向に変化させる縮小変化演出とで構成されるとともに、前者（図12（a））よりも後者（図12（a）～図13（j））の方が実行時間が長くなっている。なお高明度演出WO11では、ステップアップ予告演出画像169全体に対する高明度画像170aのカバー率は100%未満であり、高明度画像170aの大きさ（範囲）が最大のときでも（図12（a））、ステップアップ予告演出画像169の一部分は前側から視認可能となっている。もちろん、高明度画像170aの大きさ（範囲）が最大のとき、ステップアップ予告演出画像169全体に対する高明度画像170aのカバー率が100%となるようにしてもよい。また、ステップアップ予告演出画像のうち、所定情報（文字情報、キャラクタ画像、信頼度色表示画像など）の一部が高明度画像170aにより隠蔽されることで、感得困難及び／又は視認困難になっていればよく、所定情報の全てが隠蔽されている必要はない。

10

20

30

40

50

【0106】

また高明度画像170aは、その範囲内で透過率が略均一となるように設定されている。また高明度画像170aは、その大きさ（範囲）だけでなく透過率についても時間経過とともに変化し（透過率変化処理、透過率変化演出）、表示開始時（図12（a））の透過率が最小（例えば0%）で、時間経過とともに例えば一定の変化率で徐々に大きくなる（上昇する）ように構成されている。即ち、高明度演出WO11は、高明度画像170aの透過率を低下方向に変化させる低透過率変化演出と、高明度画像170aの透過率を上昇方向に変化させる高透過率変化演出とで構成されるとともに、前者（図12（a））よりも後者（図12（a）～図13（j））の方が実行時間が長くなっている。

【0107】

なお、高明度画像170aの最小透過率は0%よりも大であってもよい。また、高明度画像170aの透過率は、変化率（単位時間当たりの変化量）が一定でなくてもよい。また、高明度画像170aの透過率を不均一とし、その不均一な透過率を時間経過とともに変化させるように構成してもよい。また、高明度画像170aの透過率を変化させることなく大きさ（範囲）を変化させてもよいし、高明度画像170aの大きさ（範囲）を変化させることなく透過率を変化させてもよい。但し、高明度画像170aの大きさ（範囲）が小さくなるということは、高明度画像170aの一部分の透過率が上昇して100%に達することにより、その部分が実質的に消滅したと考えることができるから、高明度画像170aの大きさ（範囲）を変化させることは即ち高明度画像170aの透過率を実質的に変化させているとも言える。

【0108】

また高明度演出WO11では、高明度画像170aの後側に表示されるステップアップ予告演出画像169については、例えば高明度画像170aの表示開始時（図12（a））に、その前の第3前半演出ST3Aの画像（図11（d）参照）から第3後半演出ST3Bcの画像（図10（c1）参照）に切り替えられるようになっている。これにより、高明度演出WO11の開始後、高明度画像170aの大きさ（範囲）が徐々に小さくなり、同じく透過率が徐々に上昇するに従って、ステップアップ予告演出画像169の視認性が向上し、やがて高明度画像170aが消滅したとき（図13（j））、ステップアップ予告演出画像169全体（ミニ図柄165等の後側に隠れている部分を除く）が完全に視認可能となる。

【0109】

また、高明度演出WO11中は、演出ランブルLが第1高明度中発光態様で発光する。第1高明度中発光態様は、第3後半演出ST3Bcの文字色（例えば金色）を含む複数色（例えば金色、緑色、白色の3色）に循環的に変化する循環変化態様となっており、例えば文字色に対応する金色での発光が高明度演出WO11の後半或いは終盤に出現するように、緑色（図12（a）～（c））、白色（図12（d）～（f））、金色（図12（g）

～（i））の順に発光色が変化するようにになっている。但しこれに限らず、高明度画像170aの透過率の変化に応じて、演出ランプLの発光態様、例えば輝度及び／又は発光色を変化させるように構成してもよい。これにより、高明度画像170aの透過率の変化と発光態様の変化とがより関連付けられ、演出効果を高めることができる。また、高明度画像170aの透過率の変化に応じて、段階的に演出ランプLの発光態様（例えば輝度や発光色）が変化するように構成してもよい。例えば、高明度画像170aの透過率0%～30%の場合は第1発光態様、31%～70%の場合は第2発光態様、71%～99%の場合は第3発光態様といった具合である。

【0110】

以上のように、高明度演出WO11中は、高明度画像170aの大きさ（範囲）及び／又は透過率の変化によってその後側のステップアップ予告演出画像169の視認性は時間経過とともに変化し、ステップアップ予告演出画像169を構成する文字情報は、所定時点（例えば図12（d））で、視認不可能（又は視認困難）な状態から視認可能（又は視認容易）な状態に移行する。即ち、高明度演出WO11中は、文字情報を視認不可能（又は視認困難）な状態で高明度画像170aの透過率を変化させる第1透過率変化処理と、文字情報の全部を視認可能（又は視認容易）な状態で高明度画像170aの透過率を変化させる第2透過率変化処理とを実行可能であり、前者（例えば図12（a）～（d））と後者（例えば図12（d）～図13（j））で実行時間が異なり、前者よりも後者の実行時間が長くなっている。このように、前者よりも後者の実行時間を長くすることで、遊技者に対して、遊技者が最も興味のある文字情報に関しては早期に開示ができるとともに、高明度画像の表示時間も十分に設けることができ、高明度演出自体の演出効果を高めることができる。

【0111】

なお、第2透過率変化処理よりも第1透過率変化処理の実行時間を長くしてもよいし、前者と後者の実行時間を略同じにしてもよい。第2透過率変化処理よりも第1透過率変化処理の実行時間を長くすることで、文字情報の開示を遅らせることができ、これにより遊技者の期待感や緊張感を煽ることが可能となる。また、一旦文字情報が開示された状態となつてからは、より早期に全体を開示（より早期に文字情報を見やすくするために視認性を高める）することが望ましいので、第1透過率変化処理の実行時間を長く設けた場合には、第2透過率変化処理の実行時間がより短いことが望ましい。

【0112】

なお、文字情報が視認不可能（又は視認困難）な状態と視認可能（又は視認容易）な状態との境界については、例えば文字情報の少なくとも一部が高明度画像と重ならない状態となったタイミングで、その文字情報が視認可能（又は視認容易）となったものと定義してもよい。また、文字情報の全部（全体）が高明度画像と重ならない状態となったタイミングで、その文字情報が視認可能（又は視認容易）となったものと定義してもよい。

【0113】

また、高明度演出WO11中は、文字情報を視認不可能（又は視認困難）な状態で高明度画像170aの大きさ（範囲）を変化させる第1範囲変化処理と、文字情報の全部を視認可能（又は視認容易）な状態で高明度画像170aの大きさ（範囲）を変化させる第2範囲変化処理とを実行可能であり、前者（例えば図12（a）～（d））と後者（例えば図12（d）～図13（j））で実行時間が異なり、前者よりも後者の実行時間が長くなっている。なお、第2範囲変化処理よりも第1範囲変化処理の実行時間を長くしてもよいし、前者と後者の実行時間を略同じにしてもよい。

【0114】

高明度演出WO11が終了し、第3後半演出ST3Bcに関するステップアップ予告演出画像169全体が視認可能になると（図13（j））、画面に表示されているセリフ文字列（文字情報）に対応する「もっといいことありそう」のセリフ音（第3後半ボイス）が出力されるが、ステップアップ予告演出画像169に対しては、そのセリフ音の出力に対応して次のような動的表示が行われる（実行後動的表示処理、実行後変化処理）。即ち

、図13(j)～(o)に示すように、セリフ音(第3後半ボイス)の出力中、キツネのキャラクタ画像がセリフ音に合わせていわゆる口パク動作を行うとともに、セリフ文字列が所定動作(ここでは各文字の揺動)を行う。また、出力中のセリフ音に対応する文字の表示色が一時的に変化(例えば金色から白色)する。これにより、金色で表示された「もっといいことありそう」の文字列上を、白色の部分が例えば左から右に移動するように認識される。なお、キャラクタの口パク動作を伴うことなくセリフ音を出力してもよい。

【0115】

第3後半演出ST3Bcにおける実行後動的表示処理(図13(j)～(o))が終了すると、続いて高明度演出WO12が開始される。図13(o)～図14(v)に示す高明度演出WO12では、高明度演出WO11と同様、ステップアップ予告演出画像169よりも前側で、且つミニ図柄165、保留台座画像168及びその前側の保留画像X1～X4、Y1～Y4よりも後側に高明度画像170bが出現してやがて消滅するようになっているが、この高明度演出WO12(第2高明度演出)における高明度画像170bの表示パターンは、高明度演出WO11(第1高明度演出)における高明度画像170aの表示パターンとは異なっており、その実行時間の長さも異なっている。なお、高明度演出WO12(第2高明度演出)についても、高明度演出WO11(第1高明度演出)と同様に、透過率が低い(例:0%)高明度画像を短時間で表示した後、その時間よりも長い時間をかけて、高明度画像の透過率を上げていくことで、図柄変動画面へと遷移するように構成してもよい。

【0116】

即ち高明度画像170bは、その大きさ(範囲)が時間経過とともに徐々に大きくなって所定時点で最大となり(図13(o)～図14(s))、その後、時間経過とともに徐々に小さくなって最終的に消滅する(図14(s)～(v))ように構成されている。このように高明度演出WO12は、高明度画像170bの大きさ(範囲)を拡大方向に変化させる拡大変化演出と、同じく縮小方向に変化させる縮小変化演出とで構成されるとともに、前者(図13(o)～図14(s))よりも後者(図14(s)～図14(v))の方が実行時間が短くなっている。なお高明度演出WO12では、ステップアップ予告演出画像169全体に対する高明度画像170bのカバー率は100%未満で、高明度画像170bの大きさ(範囲)が最大のときでも(図14(s))、ステップアップ予告演出画像169の一部分は高明度画像170bの範囲から外れている。もちろん、高明度画像170bの大きさ(範囲)が最大のとき、ステップアップ予告演出画像169全体に対する高明度画像170のカバー率が100%となるようにしてもよい。

【0117】

なお、高明度演出WO12(第2高明度演出)と高明度演出WO11(第1高明度演出)とで、ステップアップ予告演出画像全体に対する高明度画像のカバー率を異ならせるように構成してもよく、この場合に、少なくとも信頼度を示唆する情報(文字情報、キャラクタ情報、信頼度色を示唆する表示)については、高明度演出WO12(第2高明度演出)と、高明度演出WO11(第1高明度演出)のいずれにおいても、高明度画像によりカバーしていることが望ましい。また、高明度演出WO12(第2高明度演出)を実行するタイミングにおいては、すでに信頼度を示唆する情報を開示済みであるので、これらの情報が高明度画像により隠蔽されていない領域／範囲が存在していてもよい。

【0118】

また高明度画像170bは、その範囲内で透過率が略均一となるように設定されている。また高明度画像170bは、その大きさ(範囲)だけでなく透過率も変化するようになっており(透過率変化処理、透過率変化演出)、時間経過とともに透過率が例えば一定の変化率で徐々に小さくなって所定時点で最小(ここでは0%)となり(図13(o)～図14(s))、その後、時間経過とともに例えば一定の変化率で徐々に大きくなる(図14(s)～図14(v))ように構成されている。即ち、高明度演出WO12は、高明度画像170bの透過率を低下方向に変化させる低透過率変化演出と、高明度画像170bの透過率を上昇方向に変化させる高透過率変化演出とで構成されるとともに、前者(図1

3 (o) ~ 図 1 4 (s)) よりも後者 (図 1 4 (s) ~ 図 1 4 (v)) の方が実行時間が短くなっている。なお、高明度画像 1 7 0 b の最小透過率は 0 % としているが (図 1 4 (s)) 、0 % よりも大であってもよい。もちろん、高明度画像 1 7 0 b の透過率を不均一とし、その不均一な透過率を時間経過とともに変化させるように構成してもよい。また、低透過率変化演出よりも高透過率変化演出の実行時間を長くしてもよいし、両者の実行時間を略同じにしてもよい。

【0119】

また、高明度画像 1 7 0 b の透過率を変化させることなく大きさ (範囲) を変化させてもよいし、高明度画像 1 7 0 b の大きさ (範囲) を変化させることなく透過率を変化させてもよい。但し、高明度画像 1 7 0 b の大きさ (範囲) が小さくなるということは、高明度画像 1 7 0 b の一部分の透過率が上昇して 1 0 0 % に達することにより、その部分が実質的に消滅したと考えることができるから、高明度画像 1 7 0 b の大きさ (範囲) を変化させることは即ち高明度画像 1 7 0 b の透過率を実質的に変化させているとも言える。

【0120】

また高明度演出 W O 1 2 では、高明度画像 1 7 0 b の後側に表示されるステップアップ予告演出画像 1 6 9 については、例えば高明度画像 1 7 0 b の大きさ (範囲) が最大、透過率が最小となったとき (図 1 4 (s)) 、又はその近傍のタイミングで、装飾図柄 1 6 4 の変動画面 (図 1 1 (h) 参照) に切り替えられるようになっている。これにより、高明度演出 W O 1 2 の開始後、高明度画像 1 7 0 b の大きさ (範囲) が徐々に大きくなり、同じく透過率が徐々に低下するに従って第 3 後半演出 S T 3 B に関するステップアップ予告演出画像 1 6 9 の視認性が低下し、ステップアップ予告演出画像 1 6 9 の視認性が最も低下した時点 (図 1 4 (s)) 、又はその近傍のタイミングで装飾図柄 1 6 4 の変動画面に切り替えられる。そして、その後高明度画像 1 7 0 b の大きさ (範囲) が徐々に小さくなり、同じく透過率が徐々に上昇するに従って装飾図柄 1 6 4 の変動画面の視認性が向上し、やがて高明度画像 1 7 0 b が消滅したとき (図 1 4 (v)) 、装飾図柄 1 6 4 の変動画面全体 (ミニ図柄 1 6 5 等の後側に隠れている部分を除く) が完全に視認可能となる。このように、高明度演出 W O 1 2 の実行中に、ステップアップ予告演出画像 (特定画像) 1 6 9 の表示を終了させる特定画像終了演出を実行するようになっている。

【0121】

なお、高明度演出 W O 1 1 終了後の第 3 後半演出 S T 3 B c 中 (実行後動的表示処理中) は演出ランプ L が後半発光態様で発光し、その後の高明度演出 W O 1 2 中は演出ランプ L が第 2 高明度中発光態様で発光する。本実施形態では、後半発光態様と第 2 高明度中発光態様は何れも第 1 高明度中発光態様と共通で、第 3 後半演出 S T 3 B c の文字色 (例えば金色) を含む複数色 (例えば金色、緑色、白色の 3 色) に循環的に変化する循環変化態様となっており、緑色 (図 1 3 (j) ~ (l)) 、白色 (図 1 3 (m) ~ (o)) 、金色 (図 1 3 (p) ~ (r)) 、緑色 (図 1 4 (s) ~ (u)) の順に発光色が変化するようになっている。なお、後半発光態様と第 2 高明度中発光態様の少なくとも一方を第 1 高明度中発光態様と異ならせてもよい。但しその場合であっても、何れの発光態様にも文字色 (例えば金色) に対応する色が含まれるようにすることが望ましい。

【0122】

以上のように、ステップアップ予告演出は、大当りに関する信頼度情報 (即ち、大当り信頼度に応じて表示色及び内容が異なる文字情報) を有するステップアップ予告演出画像 1 6 9 (特定画像) を表示する前の前半演出と、その大当りに関する信頼度情報を有するステップアップ予告演出画像 1 6 9 (特定画像) を表示する後半演出とを有し、前半演出の実行後、後半演出の開始前又は開始時に、特定画像の前側で高明度演出 W O 1 1 を実行するようになっている。また、演出ランプ (発光手段) L は、前半演出ではこの前半演出に対応した前半発光態様 (第 1 発光態様) で発光し、高明度演出 W O 1 1 ではこの高明度演出 W O 1 1 に対応した第 1 高明度中発光態様 (第 2 発光態様) で発光する。

【0123】

また、ステップアップ予告演出の高明度演出 W O 1 1 , W O 1 2 では、高明度画像 1 7

0 a, 170 bは、ステップアップ予告演出画像169（特定画像）よりも前側且つ第1, 第2保留画像（保留画像）X1～, Y1～、ミニ図柄165よりも後側に表示することで、ステップアップ予告演出画像169の視認性を変化させる一方、第1, 第2保留画像X1～, Y1～、ミニ図柄165の視認性を変化させないようになっている。そして、高
10
明度演出W011は、高明度画像170 aの透過率を低下方向に変化させる低透過率変化演出と、高明度画像170 aの透過率を上昇方向に変化させる高透過率変化演出とで構成されるとともに、前者（図12（a））よりも後者（図12（a）～図13（j））の方が実行時間が長くなっている。一方、高明度演出W012では、低透過率変化演出（図13（o）～図14（s））よりも高透過率変化演出（図14（s）～図14（v））の方が実行時間が短くなっている。

【0124】

また、ステップアップ予告演出の高明度演出W011では、高明度画像170 aを表示する高明度画像表示処理（図12（a））と、高明度画像表示処理により表示された高
明度画像170 aの透過率を変化させる透過率変化処理（図12（a）～図13（j））と
20
を実行可能であり、透過率変化処理により高明度画像170 aの透過率を上昇させることにより、その後側のステップアップ予告演出画像169の視認性を徐々に向上させるようになっている。また、ステップアップ予告演出画像169は、信頼度情報を有する文字画像（特定文字情報）を備え、高明度演出W011中は、文字情報を視認不可能（又は視認困難）な状態で高明度画像170 aの透過率を変化させる第1透過率変化処理と、文字情報の全部を視認可能（又は視認容易）な状態で高明度画像170 aの透過率を変化させる
第2透過率変化処理とを実行可能であり、前者（例えば図12（a）～（d））と後者（例えば図12（d）～図13（j））で実行時間が異なり、前者よりも後者の実行時間が長くなっている。

【0125】

また、ステップアップ予告演出では、第3後半演出ST3Ba（図10（a1））で表示されるステップアップ予告演出画像（甲第1信頼度に対応する甲第1信頼度情報を有する甲第1信頼度特定画像）と、第3後半演出ST3Bc（図10（c1））で表示される
ステップアップ予告演出画像（甲第1信頼度よりも高い甲第2信頼度に対応する甲第2信頼度情報を有する甲第2信頼度特定画像）とを含む複数種類の特定画像の何れかを表示可能であり、高明度演出W011における高明度画像170 aの表示中、第3後半演出ST
30
3Baの場合と第3後半演出ST3Bbの場合とで高明度画像170 aを共通とし、第3後半演出ST3Baの場合、高明度画像170 aの表示中に第3後半演出ST3Baに係る画像（甲第1信頼度特定画像）に対応する第1所定強調音を出力可能であり（第1音演出）、第3後半演出ST3Bcの場合、高明度画像170 aの表示中に第3後半演出ST3Bcに係る画像（甲第2信頼度特定画像）に対応する第3所定強調音を出力可能（第2音演出）となっている。

【0126】

また、ステップアップ予告演出では、高明度演出W012の実行中に、第3後半演出ST3Bcに係るステップアップ予告演出画像169が装飾図柄164の変動画面に切り替
えられることにより、文字画像を含むステップアップ予告演出画像169の表示を終了させる特定画像終了演出を実行可能となっている。また、高明度演出W012の実行中に特
定画像終了演出を実行する際、演出ランプ（発光手段）Lが、後半演出の文字色を含む第
2高明度中発光態様（特定画像に応じた特定発光態様）で発光する（特定発光態様）よう
40
になっている。

【0127】

またステップアップ予告演出においては、大当りに関する信頼度情報を有するステップアップ予告演出画像（特定画像）169を高明度演出W011（第1高明度演出）の実行中に表示した後、高明度演出W012（第2高明度演出）（特定画像終了時演出）の実行中にその表示を終了するようになっている。そして高明度演出W011と高明度演出W012とは実行時間の長さが異なっており、図12～図14の例では高明度演出W012よ
50

りも高明度演出W O 1 1の方が実行時間が長くなっている。

【0128】

またステップアップ予告演出においては、高明度演出W O 1 1の実行中に大当り信頼度情報を有するステップアップ予告演出画像169の表示を行い、高明度演出W O 1 1の終了後に、ステップアップ予告演出画像169の少なくとも一部を動的表示する実行後動的表示処理、同じくステップアップ予告演出画像169の少なくとも一部に対して所定変化（色変化）を行わせる実行後変化処理（図13（j）～（o））を実行するようになっている。

【0129】

またステップアップ予告演出では、高明度画像（甲第1高明度画像）170aを表示する高明度演出（甲第1高明度演出）W O 1 1と、高明度画像（甲第2高明度画像）170bを表示する高明度演出（甲第2高明度演出）W O 1 2とを実行可能であり、前半演出に係る第1シーン画像から後半演出に係る第2シーン画像へと切り替わる第1タイミングで高明度演出（甲第1高明度演出）W O 1 1を実行し、その後の第2タイミングで高明度演出（甲第2高明度演出）W O 1 2を実行するようになっている。

10

【0130】

またステップアップ予告演出では、高明度演出W O 1 1中に、大当り信頼度情報を有する文字画像の表示を開始し、その文字画像の表示を終了する際に高明度演出W O 1 2（特定画像終了時演出）を実行可能となっている。また、高明度演出W O 1 1中は、文字画像における信頼度情報（例えば表示色）に対応する第1高明度中発光態様（第1発光態様）で演出ランプ（発光手段）Lを発光させる第1発光演出を実行し、高明度演出W O 1 2（特定画像終了時演出）中は、第2高明度中発光態様（第2発光態様）で演出ランプ（発光手段）Lを発光させる第2発光演出を実行するようになっている。なお、第2高明度中発光態様（第2発光態様）は第1高明度中発光態様（第1発光態様）と異ならせてもよい。

20

【0131】

またステップアップ予告演出では、第3後半演出S T 3 B a（図10（a1））中に高明度演出W O 1 1を実行する場合（乙第2高明度演出）に出力される第1所定強調音（乙第2特定音）よりも、第3後半演出S T 3 B c（図10（c1））中に高明度演出W O 1 1を実行する場合（乙第1高明度演出）に出力される第3所定強調音（乙第1特定音）の方が出力音量及び／又は出力時間が大となっている。第3所定強調音と略同時に振動演出を実行するように構成してもよい。また、第3所定強調音に代えて振動演出を実行するように構成してもよい。

30

【0132】

またステップアップ予告演出は、文字情報を表示する文字情報表示演出の一例であって、文字情報の表示を開始する際に行う文字情報表示開始演出（第1特定演出）としての高明度演出W O 1 1と、文字情報の表示を終了する際に行う文字情報表示終了演出（第2特定演出）としての高明度演出W O 1 2とを実行可能であり、高明度演出W O 1 1（文字情報表示開始演出）の実行後に、文字情報の表示態様を変化させる表示態様変化処理（文字情報を特定表示態様で表示する特定表示処理）（図13（j）～（o））を実行し、高明度演出W O 1 2（文字情報表示終了演出）の実行中は表示態様変化処理（特定表示処理）を実行しないように構成されている。

40

【0133】

なお、以上のステップアップ予告演出では、第1～第5後半演出S T 1 B～S T 5 Bにおいて実行可能な信頼度表示のバリエーション数を一律5種類（図10）としたが、第1～第5前半演出S T 1 A～S T 5 Aの内容に応じて、その後に実行する第1～第5後半演出S T 1 B～S T 5 Bにおいて実行可能な信頼度示唆のバリエーション数を異ならせてもよい。具体的には、第1～第3後半演出S T 1 B～S T 3 Bの場合は信頼度が低い方から3種類、第4，第5後半演出S T 4 B～S T 5 Bの場合は5種類の信頼度示唆を実行可能としてもよい。また、第4，第5後半演出S T 4 B～S T 5 Bの場合は、第1～第3後半演出S T 1 B～S T 3 Bでは実行されることがない信頼度示唆（信頼度が高い2種類）を

50

実行可能としてもよい。また、第1後半演出ST1Bは3種類、第2後半演出ST2Bは3種類、第3後半演出ST3Bは3種類、第4後半演出ST4Bは5種類、第5後半演出ST5Bは4種類のように、キャラクタや段階に応じて、実行可能な信頼度示唆のバリエーション数を異ならせてもよい。

【0134】

また、各キャラクタの選択率に応じて、選択率が高いキャラクタの信頼度示唆のバリエーション数を多くし、選択率の低いキャラクタの信頼度示唆のバリエーション数を少なくしてもよい。このように構成することで、遊技者に対してより多くの演出バリエーションを見せることができ、遊技者を飽きさせない演出構成とすることができる。また、選択率が高いキャラクタよりも選択率が低いキャラクタの方が信頼度示唆のバリエーション数を多くしてもよい。また、選択率の高い順にゾウ、ライオン、キツネ、リス、クマと設定されている場合に、ゾウ、ライオンよりもキツネ、リスの方が信頼度示唆のバリエーション数を多くしてもよい。更にこの場合、クマはキツネ、リスよりも信頼度示唆のバリエーション数を少なくしてもよい。この場合、クマが選択された場合に実行される信頼度示唆のバリエーションとしては、低信頼度のものは用意されておらず、高信頼度のものだけが用意されるように構成することが望ましい。

10

【0135】

以上のステップアップ予告演出における各種構成は、このステップアップ予告演出に限定して採用されるものではなく、その他の各種演出（予告演出や部分演出）にも同様に採用することが可能である。例えば、ステップアップ予告演出における高明度演出WO11、WO12等の各種構成を、後述するリーチ予告演出、セリフ予告演出等で採用してもよい。

20

【0136】

〔リーチ予告演出〕

図15～図19は、リーチ変動パターン又は通常変動パターンにおける通常変動中に実行されるリーチ予告演出の一例を示している。このリーチ予告演出（特定予告演出）は、リーチ状態の成立に関する予告を行うもので、リーチ予告前半演出RC1とリーチ予告後半演出RC2とで構成されており、選択された変動パターンの種類に応じて、リーチ予告後半演出RC2の演出態様が複数種類（ここでは図15に示す4種類）の中から選択されるように設定されている。なお、大当たり信頼度は、第1演出態様RC2a（図15（a））から第4演出態様RC2d（図15（d））にかけて徐々に高くなるように設定される。このように、例えば第1演出態様RC2a（図15（a））による演出画像が乙第1信頼度に対応する乙第1信頼度特定画像の一例であり、第2演出態様RC2b（図15（b））による演出画像が乙第2信頼度に対応する乙第2信頼度特定画像の一例である。

30

【0137】

このリーチ予告後半演出RC2の複数種類（4種類）の演出態様RC2a～RC2dは、演出画像に登場するキャラクタやその動作については略共通しており、キャラクタ画像等の前側に表示されるセリフ文字列とそれに対応して音声出力されるセリフ音、及び演出画像の基調色が異なっている。即ち図15に示すように、第1～第4演出態様RC2a～RC2dでは全て同じカップのキャラクタ画像が表示されるが、そのキャラクタ画像の前側に表示されるセリフ文字列及びそれに対応するセリフ音の内容は4種類全てで異なっており、夫々「リーチだ!」、「SPリーチだ!」、「大チャンス!!」、「激アツ!!」となっている。

40

【0138】

また、セリフ文字列の表示色、及び演出画像の基調色も4種類全てで異なっており、第1～第4演出態様RC2a～RC2dに対応するセリフ文字列の表示色（内部色）及び基調色は夫々「青色」、「赤色」、「金色」、「デンジャー色」となっている。なお、デンジャー色に関しては上述したとおりである。このように、第1～第4演出態様RC2a～RC2dは、文字列の表示色等に応じて大当たり信頼度が異なっているから、文字画像（特定文字情報）、或いはその文字画像を有するリーチ予告演出画像については、大当たりに関

50

する信頼度情報を有していると言える。なお、共通の文字列に対して複数の表示態様（ここでは表示色）を設けてもよい。「激アツ」等、文字列自体が信頼度を示しているような場合には、例えば金色の「激アツ」よりも、デンジャー色の「激アツ」の方がより高い信頼度を示すように構成する等、信頼度が異なる複数の表示態様（表示色）による演出表現を可能とすることが望ましい。またこの場合、表示色（文字色）以外の表示態様、例えば文字の輪郭の大小等を複数種類設けてもよい。

【0139】

続いて、当該リーチ予告演出の具体例を、第1～第4演出態様RC2a～RC2dのうちの第1演出態様RC2a（図15（a））が選択される場合を例に挙げて説明するが、まずは図16を参照しつつ概要を説明する。リーチ変動パターンにおける通常変動中にリーチ予告演出が開始されると、スピーカ18，25から、BGMとしてこのリーチ予告演出に係るBGM2の出力が開始されるとともに、表示画面58aでは高速変動中の装飾図柄164が非表示となり、下端部側に保留台座画像168が、上端部側にミニ図柄165が夫々表示された状態で、それらの後側にリーチ予告前半演出RC1に係るリーチ予告演出画像171が表示される（図16（a））。このリーチ予告前半演出RC1に係るリーチ予告演出画像171は、カップのキャラクタが空を飛ぶシーンで構成されている。

【0140】

また、このリーチ予告前半演出RC1（図16（a））中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が、リーチ予告前半演出に対応する前半発光態様、例えばオレンジ色で発光する。なお、リーチ予告演出の開始時に、効果音として所定の開始音を出力してもよい。

【0141】

その後、リーチ予告前半演出RC1からリーチ予告後半演出RC2（ここでは第1演出態様RC2a）に移行し、リーチ予告演出画像171は、カップのキャラクタが上半身アップとなるシーンに切り替わる（図16（b）～）。またこのリーチ予告前半演出RC1からリーチ予告後半演出RC2への移行に伴うシーン変更（第1シーン画像から第2シーン画像への切り替え）の際には（第1タイミング）、高明度画像170cを表示することにより、その高明度画像170cの後側の画像（ここではリーチ予告演出画像171）の視認性を低下させる高明度演出（甲第1高明度演出）WO21が実行される（図16（b））。このように、高明度演出WO21が行われる第1タイミングでは、画面上には大当りに関する信頼度情報を有するセリフ文字列（文字画像）は未だ表示されていない。なお、この高明度演出WO21では高明度画像の最小透過率を0%よりも大とするが、高明度画像の最小透過率を0%とし、その後側のキャラクタ画像が完全に視認不能となるように構成してもよい。

【0142】

高明度演出WO21（図16（b））中は、引き続きリーチ予告演出に係るBGM2の出力が継続される。また高明度演出WO21の開始時には、効果音として所定の第1強調音が出力される。また高明度演出WO21中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が高明度中発光態様で発光する。この高明度中発光態様は、リーチ予告後半演出RC2の文字色に対応する特定色（例えば青色）を含んでおり、例えば所定色（ここでは白色）から特定色（ここでは青色）へと変化するように構成されている。なお、この高明度中発光態様は、文字色に対応する特定色を含まないように構成してもよい。これにより、その後表示する文字情報の内容が先バレしてしまうことを防止できる。

【0143】

高明度演出WO21が終了し、リーチ予告演出画像171が完全に視認可能な状態になると（図16（c））、キャラクタ画像の前側で「リーチだ！」のセリフ文字列（文字情報）の表示が開始される（文字情報表示開始演出）。このとき、セリフ文字列は第1動的表示演出を伴って登場する（図16（c）→（d））。即ち、第1動的表示演出が実行される第1動的表示期間に、文字情報の表示を開始する際に行う文字情報表示開始演出（第

1 特定演出) が実行される。この第 1 動的表示演出では、セリフ文字列は所定の表示位置に向けて第 1 変化速度で動作 (ここでは回転を伴う動作) する。

【0144】

文字情報表示開始演出中は、引き続きリーチ予告演出に係る BGM 2 の出力が継続される。またセリフ文字列の表示開始時 (文字情報表示開始演出の開始時) には、効果音として所定の文字登場音出力される。また、文字情報表示開始演出中は、演出ランプ L の少なくとも一部 (ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方) が文字登場発光態様で発光する。この文字登場発光態様は、画面上に表示されるセリフ文字列の文字色 (ここでは青色) を含む複数色 (例えば青色と白色) に循環的に変化する循環変化態様となっている。なお、この循環変化態様に用いる発光色には、セリフ文字列の文字色 (ここでは青色) よりも高信頼度を示す色 (ここでは赤色、金色等) を用いないことが望ましく、この場合、セリフ文字列の文字色に比べて低信頼度を示す色や、信頼度の示唆に用いることのない発光色 (ここでは白色等) を用いることが望ましい。また、セリフ文字列の文字色のみに対応する発光態様を採用してもよいし、連続点灯以外の例えば点滅発光としてもよい。また、特定の発光箇所のみセリフ文字列の文字色に対応した発光色とし、その他の発光箇所については、それ以外の発光態様 (例えば白色や消灯) で発光するように構成してもよい。またこの時、それ以外の発光態様については、セリフ文字列の文字色に対応した発光色 (ここでは青色) よりも高信頼度を示す色 (ここでは赤色、金色等) を用いないことが望ましく、セリフ文字列の文字色に比べて低信頼度を示す色や、信頼度の示唆に用いることのない発光色 (ここでは白色等) を用いることが望ましい。

10

20

【0145】

セリフ文字列が第 1 動的表示演出を経て所定の表示位置に表示されると (第 2 タイミング)、高明度画像 170 d を表示することにより、その高明度画像 170 d の後側の画像 (ここではリーチ予告演出画像 171) の視認性を低下させる高明度演出 (甲第 2 高明度演出) WO 22 が実行される (図 16 (d))。このように、高明度演出 WO 22 が行われる第 2 タイミングでは、大当りに関する信頼度情報を有するセリフ文字列 (文字画像) は既に画面上に表示されている。この高明度演出 WO 22 中は、引き続きリーチ予告演出に係る BGM 2 の出力が継続されるとともに、効果音として所定の第 2 強調音出力される。また高明度演出 WO 22 中は、演出ランプ L の少なくとも一部 (ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方) が引き続き文字登場発光態様で発光する。

30

【0146】

高明度演出 WO 22 が終了し、セリフ文字列を含むリーチ予告演出画像 171 が完全に視認可能な状態になると (図 16 (e))、セリフ音として所定のリーチ予告ボイスが出力される (セリフ出力演出)。このリーチ予告ボイスは、画面に表示されるセリフ文字列に対応しており、ここでは「リーチだ」と出力される。但しこれに限らず、高明度演出 WO 22 の実行中から「リーチだ」のセリフ出力演出を実行するように構成してもよいし、高明度演出 WO 22 の実行前にセリフ文字列が出現したタイミングからセリフ出力演出を実行するように構成してもよい。また、セリフ出力演出中は、引き続きリーチ予告演出に係る BGM 2 の出力が継続されるとともに、演出ランプ L の少なくとも一部 (ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方) が、セリフ文字列の文字色 (即ち信頼度情報) に対応するセリフ出力発光態様 (ここでは青色) で発光する。

40

【0147】

セリフ出力演出が終了すると、リーチ予告演出に係るリーチ予告演出画像 171 の表示を終了して図柄変動画面に切り替えるための終了時演出 (特定画像終了時演出) が実行される (図 16 (f))。この終了時演出中は、演出ランプ L の少なくとも一部 (ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方) が、その前のセリフ出力発光態様 (ここでは青色) や文字登場発光態様 (ここでは青色と白色の循環変化態様) とは異なる終了時発光態様 (例えばオレンジ色) で発光するものとするが、この終了時発光態様を、セリフ出力発光態様や文字登場発光態様のいずれかと同じ発光態様となるように構成してもよい。終了時演出の後に図柄変動画面が開始されると (図 16 (g))、効果音として、装飾図柄 1

50

6 4 a ~ 1 6 4 c の停止に合わせて図柄停止音が出力される。なお、この図 1 6 に示すリーチ予告演出は、図 1 1 に示すステップアップ予告演出とは大当り信頼度が異なっており、ここでは前者よりも後者の方が大当り信頼度が高くなっている（図 8）。

【0148】

なお、高明度演出（甲第 2 高明度演出）W O 2 2 は、高明度演出（甲第 1 高明度演出）W O 2 1 とは異なる実行時間となるように構成してもよいし、同じ実行時間となるように構成してもよい。また両者は、高明度画像の透過率についても異なる透過率としてもよいし同一の透過率となるように構成してもよい。また両者は、高明度画像の表示範囲についても異なる表示範囲としてもよいし、同一の表示範囲としてもよい。また、高明度演出（甲第 1 高明度演出）W O 2 1 の実行中は文字列の表示がなく、高明度演出（甲第 2 高明度演出）W O 2 2 の実行中は文字列の表示を伴うため、高明度演出（甲第 2 高明度演出）W O 2 2 は少なくとも文字列を視認困難にするように高明度画像が表示されればよく、例えばキャラクタ（カップ）部分と文字列部分とで、高明度画像の透過率が異なるように構成してもよい。また、キャラクタ（カップ）部分には高明度画像が重ならない又は一部しか重ならないように実行し、文字列部分には高明度画像が重なるように実行してもよい。また、キャラクタ（カップ）及び／又は文字列を動的に表示する場合には、常に高明度画像の表示範囲内で動的表示されることが望ましい。但しこれに限らず、キャラクタ（カップ）及び／又は文字列の動的表示中にそれらが高明度画像の表示範囲に重なるタイミングと重ならないタイミングとがあるように構成してもよい。これにより、動的表示中にキャラクタ（カップ）及び／又は文字列の視認性を変化させることができ、演出効果を向上させることができる。また、高明度演出の実行中にキャラクタ（カップ）及び／又は文字列を動的表示する際の動的パターンと、高明度演出の実行終了後にキャラクタ（カップ）及び／又は文字列を動的表示する際の動的パターンとが異なるように構成してもよい。

【0149】

続いて、以上のような図 1 6 に示すリーチ予告演出に関し、高明度演出 W O 2 1 , W O 2 2 を中心とする演出期間についてより詳細に説明する。図 1 7 ~ 図 1 9 は、図 1 6（b）~（g）の期間、即ち高明度演出 W O 2 1 の開始時点からリーチ予告演出が終了して装飾図柄 1 6 4 の変動画面に移行するまでの期間について、図 1 6 よりも更に微小な時間間隔で表示画面及び発光手段の変化を示したものである。なお、図 1 7 ~ 図 1 9 に示す 2 0 コマ（フレーム）の表示画像は、図 1 6（b）~（g）の期間における全フレームから一定ピッチで抜き出したものである。従って、図 1 7 ~ 図 1 9 においては、隣り合うフレーム間の時間間隔は全て同じで、ステップアップ予告演出における図 1 2 ~ 図 1 4 と同じ A ミリ秒とする。

【0150】

まず、高明度演出 W O 2 1 の詳細について説明する。図 1 7（a）~（f）に示す高明度演出 W O 2 1 では、その開始時に、リーチ予告演出画像 1 7 1 よりも前側で、且つミニ図柄 1 6 5、保留台座画像 1 6 8 及びその前側の保留画像 X 1 ~ X 4 , Y 1 ~ Y 4 よりも後側に高明度画像 1 7 0 c が表示され（図 1 7（a））、その高明度画像 1 7 0 c の透過率が徐々に変化して最終的に消滅する（図 1 7（f））ようになっている。

【0151】

ここで、高明度画像 1 7 0 c は、リーチ予告演出画像 1 7 1 全体をカバーする範囲（大きさ）に表示されるとともに、透過率はその表示範囲内で均一となっており、表示範囲は時間経過とともに変化せず、透過率は時間経過とともに変化するようになっている（透過率変化処理、透過率変化演出）。高明度画像 1 7 0 c の透過率は、表示開始時（図 1 7（a））が最小（ここでは 2 5 %）で、時間経過とともに例えば一定変化率で徐々に大きくなる（上昇する）ように構成されている（第 1 表示パターン）。即ち、高明度演出 W O 2 1 では、高明度画像 1 7 0 c の透過率を低下方向に変化させる低透過率変化演出と、高明度画像 1 7 0 c の透過率を上昇方向に変化させる高透過率変化演出とで構成されるとともに、前者（図 1 7（a））よりも後者（図 1 7（a）~（f））の方が実行時間が長くなっている。なお高明度画像 1 7 0 c では、最小透過率は 0 % よりも大（ここでは 2 5 %）

であり、この最小透過率となる表示開始時（図17（a））においてもリーチ予告演出画像171は僅かながら視認可能な状態となっている。高明度画像170cの表示開始時の透過率を0%とし、高明度画像170cの表示開始時における後側の表示内容が視認できないように構成してもよい。

【0152】

もちろん、高明度画像170cは、リーチ予告演出画像171のカバー率が100%未満となる表示範囲（大きさ）に設定してもよいし、表示範囲内の透過率を不均一としてもよい。また、透過率を変化させつつ、或いは透過率を変化させることなく、時間経過とともに表示範囲（大きさ）を変化させてもよい。また、高明度画像170cの最小透過率を0%としてもよい。また、低透過率変化演出よりも高透過率変化演出の実行時間を短くしてもよいし、両者の実行時間を略同じにしてもよい。

10

【0153】

また高明度演出W021中における所定時点、例えばその開始時に（図17（a））、演出シナリオが切り替えられ、それによって高明度画像170cの後側のリーチ予告演出画像171が、その前のリーチ予告前半演出RC1の画像からリーチ予告後半演出RC2の画像に切り替えられるようになっている。即ち、高明度演出W021は、第1画像から第2画像に変更する画像変更処理を行う場合に実行可能な画像変更時高明度演出の一例であり、演出シナリオの切り替えを行うタイミングで実行するシナリオ切替時高明度演出の一例である。これにより、高明度演出W021の開始後、高明度画像170cの透過率が徐々に上昇するに従って、リーチ予告演出画像171の視認性が向上し、やがて高明度画像170cが消滅したとき（図17（f））、リーチ予告演出画像171全体（ミニ図柄165等の後側に隠れている部分を除く）が完全に視認可能となる。

20

【0154】

なお、高明度演出W021の実行中、ミニ図柄165は「3・5・7」と「4・6・8」の間（図17（a））から一巡して「8・2・4」（図17（f））に達している。即ち、高明度演出W021の実行時間（図17（a）～（f））は、ミニ図柄165が一巡する期間よりも長くなっている。

【0155】

また、高明度演出W021中は、演出ランプLが高明度中発光態様で発光する。高明度中発光態様は、高明度演出W021中の所定時点まで（図17（a）～（b））は所定色（ここでは白色）で、それ以降（図17（c）～（e））は特定色（ここでは青色）へと変化するように構成されている。

30

【0156】

高明度演出W021が終了し、リーチ予告演出画像171が完全に視認可能な状態になると（図17（f））、それと同時、或いはその後の所定のタイミングで文字情報表示開始演出（図17（f）～（h））が行われる。この文字情報表示開始演出では、「リーチだ！」のセリフ文字列（文字情報）が、キャラクタ画像等の前側に第1動的表示演出を伴って登場する（第1動的表示期間）。この第1動的表示演出では、セリフ文字列は所定の表示位置に向けて第1変化速度で動作（ここでは回転と縮小変化を伴う動作）するようになっている。この回転及び縮小変化を伴う第1動的表示演出により、遊技者はセリフ文字列が例えば時計廻りに回転しつつ画面の奥に向かって移動しているように認識される。なお、この「リーチだ！」のセリフ文字列は「青色」で表示されるが（図15（a））、第1動的表示演出中、セリフ文字列の表示態様（表示色や形状）は変化しない（文字情報を特定表示態様で表示する特定表示処理を実行しない）。

40

【0157】

セリフ文字列が第1動的表示演出を経て所定の表示位置に達すると（図17（h））、高明度画像170dを表示することにより、その高明度画像170dの後側の画像（ここではリーチ予告演出画像171）の視認性を低下させる高明度演出W022（図17（h）～図18（l））が実行される。なお、この高明度演出W022は、高明度演出W021とは異なり、演出シナリオの切り替えを行わない場合、即ちリーチ予告演出画像171

50

の変更を行わないタイミングで実行される。このように、高明度演出W O 2 2は、所定画像の変更（画像変更）を行わない場合に実行可能な画像非変更時高明度演出の一例であり、演出シナリオの切り替えを行わないタイミングで実行するシナリオ非切替時高明度演出の一例である。

【0158】

この高明度演出W O 2 2では、高明度演出W O 2 1と同様、リーチ予告演出画像171よりも前側で、且つミニ図柄165、保留台座画像168及びその前側の保留画像X1～X4，Y1～Y4よりも後側に高明度画像170dが出現してやがて消滅するようになっているが、その高明度画像170dの変化（表示パターン）は高明度演出W O 2 1における高明度画像170bとは異なっている。なお、保留台座画像168及びその前側の保留画像X1～X4，Y1～Y4よりも前側に高明度画像が出現するように構成してもよく、これは他の演出においても同様である。

10

【0159】

即ち、高明度画像170dは、リーチ予告演出画像171全体をカバーする範囲（大きさ）に表示されるとともに、透過率はその表示範囲内で均一となっており、表示範囲は時間経過とともに変化せず、透過率は時間経過とともに変化する（透過率変化処理、透過率変化演出）という点では高明度画像170cと共通であるが、その透過率が、時間経過とともに徐々に小さくなって所定時点で最小（ここでは40%）となり（図17（h）～図18（j））、その後、時間経過とともに徐々に大きくなる（図18（j）～（l））点で異なっている（第2表示パターン）。このように高明度演出W O 2 2では、高明度画像170dの透過率を低下方向に変化させる低透過率変化演出と、高明度画像170dの透過率を上昇方向に変化させる高透過率変化演出とで構成されるとともに、前者（図17（h）～図18（j））と後者（図18（j）～（l））とで実行時間が略同じになっている。もちろん、低透過率変化演出よりも高透過率変化演出の実行時間を長くしてもよいし、その逆でもよい。なお高明度画像170dでは、最小透過率は0%よりも大（ここでは40%）であり、この最小透過率となる所定時点（図18（j））においてもリーチ予告演出画像171は視認可能な状態となっている。

20

【0160】

なお、高明度演出W O 2 2の実行中、ミニ図柄165は「5・7・1」（図17（h））から一巡して「7・1・3」（図18（l））に達している。即ち、高明度演出W O 2 2の実行時間（図17（h）～図18（l））は、ミニ図柄165が一巡する期間よりも長くなっている。また、低透過率変化演出よりも高透過率変化演出の実行時間を長くしてもよいし、その逆であってもよい。

30

【0161】

また、この高明度演出W O 2 2中、セリフ文字列が所定の表示位置に到達したことを強調するための到達強調動作、ここではセリフ文字列の膨張収縮動作（拡大縮小動作）が行われるようになっている（図17（h）～図18（l））。なお、この到達強調動作の種類は任意であり、セリフ文字列のバウンド動作、拡大縮小以外の変形動作等、どのようなものでもよい。また、高明度演出W O 2 2は、セリフ文字列の到達強調動作が完了したタイミングで実行するように構成してもよい。即ち、高明度演出W O 2 2中は、セリフ文字列の変形動作等を実行しないように構成してもよい。或いは、高明度演出W O 2 2中は、セリフ文字列に対して、高明度演出W O 2 2の実行前に行うセリフ文字列の到達強調動作よりも微小な変形動作等しか行わないように構成してもよい。

40

【0162】

また、文字情報表示開始演出から高明度演出W O 2 2にわたる期間中は、演出ランプLが文字登場発光態様で発光する。文字登場発光態様は、画面上に表示されるセリフ文字列の文字色（ここでは青色）を含む複数色（例えば青色と白色）に循環的に変化する循環変化態様となっており、白色（図17（f）～（g））→青色（図17（h）～（i））→白色（図18（j）～（k））のように発光色が変わるようになっている。

【0163】

50

高明度演出W O 2 2が終了し、セリフ文字列を含むリーチ予告演出画像1 7 1全体が視認可能になると(図1 8 (l))、セリフ出力演出が行われ、画面に表示されているセリフ文字列(文字情報)に対応する「リーチだ」のセリフ音(リーチ予告ボイス)が出力されるが、そのセリフ出力演出中(第2動的表示期間)、セリフ文字列に対して第2動的表示演出が行われる(図1 8 (l)～(p))。この第2動的表示演出では、セリフ文字列は第1動的表示演出時の変化速度(第1変化速度)とは異なる第2変化速度(ここでは第1変化速度よりも低速)で、例えばゆっくりと縮小表示される。この縮小表示により、遊技者はセリフ文字列が画面の奥に向かって移動しているように認識される。

【0 1 6 4】

なお、セリフ文字列に対して第2動的表示演出が行われる第2動的表示期間中、ミニ図柄1 6 5は「7・1・3」(図1 8 (l))から一巡して「1・3・5」(図1 8 (p))に達している。即ち、第2動的表示期間(図1 8 (l)～(p))は、ミニ図柄1 6 5が一巡する期間よりも長く、しかも第1動的表示期間(図1 7 (f)～(h))よりも長くなっている。なお、図1 7の例では、第1動的表示期間(図1 7 (f)～(h))はミニ図柄が一巡するよりも短くなっている。

【0 1 6 5】

また、この第2動的表示演出(図1 8 (l)～(p))中、セリフ文字列の表示態様(ここでは表示色)を変化させる表示態様変化処理(文字情報を特定表示態様で表示する特定表示処理)が行われる。この表示態様変化処理は、セリフ文字列(文字情報)の輪郭内で実行されるようになっており、例えば出力中のセリフ音に対応する文字の表示色が一時的に変化(例えば青色から白色)する。これにより、青色で表示された「リーチだ!」の文字列上を、白色の部分が例えば左から右に移動するように認識される。このようにセリフ文字列の輪郭内で所定の変化演出を実行する際、セリフ文字列を動的に表示するように構成してもよいし、静止させた状態でエフェクト画像を表示するように構成してもよい。なお、このセリフ音を出力する際には、キャラクタ画像にいわゆる口パク動作(発語動作)を行わせることが望ましい。また、セリフ文字列上を白色部分が移動する表示態様変化処理(文字情報を特定表示態様で表示する特定表示処理)は、セリフ音の出力に応じて実行することが望ましい。このようにセリフ音の出力タイミングとセリフ文字列上の表示色の変化(移動)動作を同期させることにより、仮に口パク動作(発語動作)を伴わない場合であっても、セリフ音の出力と出力中のセリフ文字との関係をより明確に表現することが可能となる。口パク動作は、高明度画像の表示中から実行するようにしてもよいし、高明度画像の表示が終了した後に実行するように構成してもよい。高明度画像の表示中から口パク動作を実行する場合には、少なくともセリフ文字列の表示中又はセリフ文字列の第1動的表示が終了した後から口パク動作が実行されるように構成することが望ましいが、これに限らず、第1動的表示中から口パク動作を実行するように構成してもよい。

【0 1 6 6】

また、セリフ出力演出中は、演出ランプLが、セリフ文字列の文字色(ここでは青色)に対応するセリフ出力発光態様、即ち青色で発光する(図1 8 (l)～(p))。

【0 1 6 7】

セリフ出力演出(図1 8 (l)～(p))が終了すると(即ち、第2動的表示期間後)、リーチ予告演出に係るリーチ予告演出画像1 7 1の表示を終了して図柄変動画面に切り替えるための終了時演出(特定画像終了時演出、文字情報表示終了演出)が行われる(図1 8 (q)～図1 9 (t))。この終了時演出では、リーチ予告演出画像1 7 1の前側にこのリーチ予告演出画像1 7 1を隠蔽する隠蔽画像1 7 2を表示し、その隠蔽画像1 7 2の表示を終了したときに図柄変動画面が登場するように構成されている。本実施形態の終了時演出では、隠蔽画像1 7 2は、引き幕とそれを引くキャラクタとで構成されており、キャラクタが引き幕を閉じてリーチ予告演出画像1 7 1を隠蔽し(図1 8 (q)～(r))、その後にキャラクタが引き幕を開くことで装飾図柄1 6 4の変動画面(ミニ図柄1 6 5等の後側に隠れている部分を除く)が徐々に視認可能となる(図1 8 (r)→図1 9 (t))。なお、この終了時演出の実行中はセリフ文字列の表示態様(表示色や形状)は変

10

20

30

40

50

化しない（文字情報を特定表示態様で表示する特定表示処理は実行しない）。またここでは、隠蔽画像 172 として白色画像を採用しているが、これに限らず、例えば信頼度を示唆する表示色を用いてもよいし、その他の色を用いてもよい。また、隠蔽画像 172 の透過率は 0 % よりも大であってもよい。また、隠蔽画像 172 をその他の色にする場合には、少なくとも高明度画像とは異なる色や模様による画像を採用することが望ましい。また隠蔽画像 172 は、保留台座画像 168 や保留画像 X 1 ~ X 4 , Y 1 ~ Y 4 に重なるようにそれらの前側を含む領域に表示するように構成してもよい。また、隠蔽画像 172 の表示期間は高明度画像の表示期間と異なるように構成してもよいし、同一の期間としてもよいが、異なる期間とする場合には、隠蔽画像 172 の表示期間の方が高明度画像の表示期間よりも長くなるように構成してもよいし、逆に短くなるように構成してもよい。

10

【0168】

また、終了時演出中は、演出ランプ L が、終了時発光態様、例えばオレンジ色で発光する（図 18（q）～図 19（s））。

【0169】

なお、リーチ予告演出において、高明度演出 W O 2 1 , W O 2 2 及び終了時演出の実行時間を比較すると、高明度演出 W O 2 1（図 17（a）～（f））が約 5 A ミリ秒、高明度演出 W O 2 2（図 17（h）～図 18（l））が約 4 A ミリ秒、終了時演出が約 4 A ミリ秒となっているが、終了時演出の実行時間を高明度演出 W O 2 2 の実行時間よりも短くしてもよいし、逆に長くしてもよい。

【0170】

20

以上のように、リーチ予告演出では、高明度画像（甲第 1 高明度画像）170 c を表示する高明度演出（甲第 1 高明度演出）W O 2 1 と、高明度画像（甲第 2 高明度画像）170 d を表示する高明度演出（甲第 2 高明度演出）W O 2 2 とを実行可能であり、リーチ予告前半演出 R C 1 からリーチ予告後半演出 R C 2 への移行に伴うシーン変更（第 1 シーン画像から第 2 シーン画像への切り替え）が行われる第 1 タイミングで高明度演出 W O 2 1 を実行し、その後の第 2 タイミングで高明度演出 W O 2 2 を実行するようになっている。なお、高明度演出 W O 2 1 が行われる第 1 タイミングでは、画面上には大当りに関する信頼度情報を有するセリフ文字列（文字画像）は未だ表示されておらず、その後の第 2 タイミングでは表示されるようになっている。

【0171】

30

またリーチ予告演出では、高明度演出 W O 2 2 よりも前に、大当り信頼度情報を有する文字画像の表示を開始し、その文字画像の表示を終了する際に終了時演出（特定画像終了時演出）を実行可能となっている（図 18（q）～図 19（t））。また、高明度演出 W O 2 2 中は、文字画像における信頼度情報（例えば表示色）に対応する文字登場発光態様（第 1 発光態様）で演出ランプ（発光手段）L を発光させる第 1 発光演出を実行し、終了時演出（特定画像終了時演出）中は、文字登場発光態様（第 1 発光態様）とは異なる終了時発光態様（第 2 発光態様）で演出ランプ（発光手段）L を発光させる第 2 発光演出を実行するようになっている。

【0172】

またリーチ予告演出では、リーチ予告前半演出 R C 1 の画像（第 1 画像）からリーチ予告後半演出 R C 2 の画像（第 2 画像）に切り替える画像変更処理を行う場合に実行可能な高明度演出（画像変更時高明度演出）W O 2 1 と、画像変更処理を行わない場合に実行可能な高明度演出（画像非変更時高明度演出）W O 2 2 とを実行可能であり、高明度演出 W O 2 1 と高明度演出 W O 2 2 とで高明度画像の最小透過率（透過性能）を異ならせている。なおここでは、高明度画像の透過性能の一例として最小透過率を異ならせたが、その他の透過性能、例えば高明度画像の範囲（大きさ）や透過率の分布等を異ならせてもよい。また、画像変更処理は、リーチ予告前半演出 R C 1 の画像（第 1 画像）からリーチ予告後半演出 R C 2 の画像（第 2 画像）に切り替えるものに限らず、所定の第 1 画像から所定の第 2 画像に切り替えるものであればよい。即ち、高明度演出の実行前に表示しているが、実行後には表示されていない画像が第 1 画像に相当し、高明度演出の実行前に表示してい

40

50

ないが、実行後に表示されている画像が第2画像に相当する。このように、高明度演出の前後で、表示が切り替えられる画像（第1画像及び第2画像）があれば、画像変更処理が実行されているものとしてもよい。

【0173】

またリーチ予告演出は、文字情報を表示（ここでは動的表示）する文字情報表示演出の一例であって、文字情報の表示を開始する文字情報表示開始演出（文字情報の表示を開始する際に行う第1特定演出）と、文字情報の表示を終了する終了時演出（文字情報の表示を終了する際に行う第2特定演出）とを実行可能であり、文字情報表示開始演出の実行後（第1特定演出中）に、文字情報の表示態様を変化させる表示態様変化処理（文字情報を特定表示態様で表示する特定表示処理）（図18（l）～（p））を実行し、終了時演出（第2特定演出）の実行中は表示態様変化処理（特定表示処理）を実行しないように構成されている。但しこれに限らず、終了時演出（第2特定演出）の実行中も表示態様変化処理（特定表示処理）を実行するように構成してもよい。この場合、文字情報表示開始演出の実行後（第1特定演出中）に開始した表示態様変化演出を、終了時演出（第2特定演出）の実行中も継続して実行することとなる。また、文字情報表示開始演出の実行後（第1特定演出中）に開始した表示態様変化演出とは異なる別の表示態様変化演出を終了時演出（第2特定演出）の実行中に実行するように構成してもよい。

10

【0174】

また、リーチ予告演出では、演出シナリオの切り替えを行うタイミングで実行する高明度演出（シナリオ切替時高明度演出）WO21と、演出シナリオの切り替えを行わないタイミングで実行する高明度演出（シナリオ非切替時高明度演出）WO22とがあり、高明度演出WO21では第1表示パターンで高明度画像170cを表示し、高明度演出WO22では第1表示パターンとは異なる第2表示パターンで高明度画像170dを表示するようになっており、高明度演出WO22（図17（h）～図18（l））よりも高明度演出WO21（図17（a）～（f））の方が実行時間が長くなっている。また上述したように、高明度演出WO21と高明度演出WO22とでは高明度画像の最小透過率（透過性能）が異なっており、高明度演出WO21の高明度画像170cよりも高明度演出WO22の高明度画像170dの方が最小透過率が大きくなっている。なお、高明度演出WO21の高明度画像170cよりも高明度演出WO22の高明度画像170dの最小透過率を小さくしてもよいし、略同じであってもよい。また、その他の透過性能、例えば高明度画像の最大範囲（大きさ）や透過率分布等を高明度演出WO21と高明度演出WO22とで異ならせてもよい。この場合、高明度演出WO21が大で高明度演出WO22が小でもよいし、高明度演出WO21が小で高明度演出WO22が大でもよい。

20

30

【0175】

また、リーチ予告演出では、セリフ文字列が所定の表示位置に向けて第1変化速度で動作（ここでは回転と縮小変化を伴う動作）する第1動的表示演出と、セリフ文字列が第1動的表示演出時の変化速度（第1変化速度）とは異なる第2変化速度（ここでは第1変化速度よりも低速）で、例えばゆっくりと縮小表示される第2動的表示演出とを実行可能であり、第2動的表示演出中に、セリフ文字列（文字情報）の表示態様（ここでは表示色）を変化させる表示態様変化処理（文字情報を特定表示態様で表示する特定表示処理）を実行し、第1動的表示演出中は表示態様変化処理（特定表示処理）を実行しないようになっている。なお、表示態様変化処理（特定表示処理）はセリフ文字列（文字情報）の輪郭内で実行される。また、第1動的表示演出中に、セリフ文字列（文字情報）の表示を開始する文字情報表示開始演出（文字情報の表示を開始する際に行う第1特定演出）が行われる。セリフ文字列（文字情報）の表示を終了する終了時演出（文字情報の表示を終了する際に行う第2特定演出）の実行中はセリフ文字列の表示態様（表示色や形状）は変化しない（特定表示処理は実行しない）。

40

【0176】

また、リーチ予告演出では、セリフ文字列が所定の表示位置に向けて第1変化速度で動的表示する第1動的表示期間と、セリフ文字列が第1変化速度よりも遅い第2変化速度で

50

動的表示する第2動的表示期間とがあり、第1動的表示期間（図17（f）～（h））よりも第2動的表示期間（図18（l）～（p））の方が長くなっている。また、第1動的表示期間中に、セリフ文字列（文字情報）の表示を開始する際に行う文字情報表示開始演出（第1特定演出）を実行し、第2動的表示期間後に、セリフ文字列（文字情報）の表示を終了する際に行う終了時演出（第2特定演出）を実行するようになっている。なお、第2動的表示期間はミニ図柄165の変動が一巡するよりも長くなっている。また、第1動的表示期間もミニ図柄165の変動が一巡するよりも長くなっている。

【0177】

またリーチ予告演出は、文字情報を表示する文字情報表示演出の一例であって、文字情報の表示を開始する際に行う文字情報表示開始演出（第1特定演出）と、文字情報の表示を終了する際に行う終了時演出（第2特定演出）とを実行可能であり、文字情報表示開始演出の実行後に、文字情報の表示態様を変化させる表示態様変化処理（文字情報を特定表示態様で表示する特定表示処理）（図18（l）～（p））を実行し、終了時演出の実行中は表示態様変化処理（特定表示処理）を実行しないように構成されている。

【0178】

また、リーチ予告演出では、リーチ予告演出画像171を第1画像から第2画像に変更する画像変更処理を行う場合に実行可能な高明度演出（画像変更時高明度演出）WO21と、リーチ予告演出画像（所定画像）171の変更を行わない（画像変更処理を行わない）場合に実行可能な高明度演出（画像非変更時高明度演出）WO22とがあり、高明度演出WO22と高明度演出WO21とは実行時間が略同じとなっており、その高明度演出WO21，WO22の実行時間は、ミニ図柄165の変動が一巡するよりも長くなっている。なお、高明度演出（画像変更時高明度演出）WO21の実行時間を高明度演出（画像非変更時高明度演出）WO22の実行時間よりも長くしてもよいし、その逆でもよい。

【0179】

また、高明度演出（画像変更時高明度演出）WO21と高明度演出（画像非変更時高明度演出）WO22とでは高明度画像の最小透過率が異なっている。即ち、高明度演出WO21の高明度画像170cは最小透過率が25%であるのに対し、高明度演出WO22の高明度画像170dは最小透過率が40%であり、高明度演出WO21の高明度画像170cよりも高明度演出WO22の高明度画像170dの方が最小透過率が大きくなっている。

【0180】

以上のリーチ予告演出における各種構成は、このリーチ予告演出に限定して採用されるものではなく、その他の各種演出（予告演出や部分演出）にも同様に採用することが可能である。例えば、リーチ予告演出における高明度演出WO21，WO22、終了時演出等の各種構成を、前述のステップアップ予告演出、後述するボタン予告演出1，2、セリフ予告演出等で採用してもよい。即ち、高明度演出や終了時演出の実行を伴う（予告）演出であれば、本予告演出における高明度演出WO21，WO22、終了時演出等の内容を別の演出で採用するように構成してもよい。また、これに伴い実行される文字情報表示開始演出や、表示態様変化処理などに関しても、同様に採用可能であるのは言うまでもない。

【0181】

〔ボタン予告演出1〕

図20～図23は、リーチ変動パターンにおけるリーチ変動中に実行されるボタン予告演出1の一例を示している。このボタン予告演出（操作演出）1は、遊技者に演出ボタン（操作手段）34の操作を要求する（遊技者による操作手段の操作に関連する）演出で、操作有効期間中に演出ボタン34が操作された場合を含む一又は複数の条件の何れかの成立に基づいて所定の操作後演出を実行することにより、大当たり信頼度等を示唆するようになっている。操作後演出には複数種類、例えば操作後成功演出と操作後失敗演出の2種類があり、操作後失敗演出よりも操作後成功演出の方が大当たり信頼度が高くなっている。

【0182】

続いて、当該ボタン予告演出1の具体例を、操作後演出として操作後成功演出が選択さ

れる場合を例に挙げて説明するが、まずは図20を参照しつつ概要を説明する。リーチ変動パターンにおけるリーチ成立後にボタン予告演出1が開始されると、スピーカ18, 25から、BGMとしてこのボタン予告演出1に係るBGM3の出力が開始されるとともに、表示画面58aでは、リーチを構成する左装飾図柄164a及び右装飾図柄164bを残して高速変動中の中装飾図柄164cが非表示となり、下端部側に保留台座画像168が、上端部側にミニ図柄165が夫々表示された状態で、それらの後側にボタン導入演出BA0に係るボタン予告演出画像173が表示される(図20(a), (b))。

【0183】

このボタン導入演出BA0のボタン予告演出画像173では、例えばすまし顔をしたキャラクタ画像174と、「キャラを笑わせろ」等の文字列画像175とが例えばその順番で画面に表示されるようになっており、これを見た遊技者は、キャラクタが笑うか笑わないかで大当たりとなる可能性を示唆する演出であることを認識することが可能である。また、このボタン導入演出BA0(図20(a), (b))では、例えばその開始時に、スピーカ18, 25から効果音として所定の導入音出力されるとともに、文字列画像175の表示に合わせて、その文字列画像175に対応するセリフ音、即ち「キャラを笑わせろ」のボタン導入ボイスが出力される。更に、このボタン導入演出BA0(図20(a), (b))中は、演出ランプLの少なくとも一部(ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方)が、このボタン導入演出BA0に対応する導入時発光態様(所定発光態様)、例えば水色で発光する。

【0184】

ボタン導入演出BA0(図20(a), (b))に続いては、演出ボタン(操作手段)34の操作を促す操作促進画像176を表示する操作促進演出BA1(図20(c)~(d))が行われる。ここで、操作促進画像176は、操作対象である演出ボタン(操作手段)34を示すボタン画像(操作対象画像)176aと、操作対象である演出ボタン34に対する操作態様を示す操作態様報知画像176bとで構成されており、例えば「キャラを笑わせろ」の文字列画像175に代えて画面の略中央に表示されるようになっている。なお、操作態様報知画像176bは、演出ボタン34の押圧方向を示す矢印と「PUSH」の文字列とで構成されている。

【0185】

また、操作促進演出BA1の実行中には、高明度画像170eを表示することにより、その高明度画像170eの後側の画像(ここでは操作促進画像176)の視認性を低下させる高明度演出WO31が実行される(図20(c))。この高明度演出WO31により、操作促進画像176の出現、即ち操作有効期間の開始を強調することができる。この高明度演出WO31中は、引き続きボタン予告演出1に係るBGM3の出力が継続される。また高明度演出WO31の開始時には、効果音として所定の第1強調音出力される。また高明度演出WO31中は、演出ランプLの少なくとも一部(ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方)が第1高明度中発光態様、例えば青色で発光する。また図示しないが、操作有効期間の経過状況を示すゲージ部を表示するように構成してもよい。この場合、ゲージ部は、高明度画像170eの表示が終わったタイミング(図20(d))で表示が開始され、操作有効期間の経過に応じてゲージ部の表示態様が変化するように表示される。また、高明度画像170eの表示範囲については、その後にゲージ部が表示される予定の領域に重なる範囲で表示されるように構成してもよいし、ゲージ部が表示される予定の領域とは重ならない範囲で、操作促進画像のみと重なる領域に表示されるように構成してもよい。また、キャラクタ画像に重なるように高明度画像を表示してもよい。また、高明度演出WO31の実行時間は、高明度演出WO21, WO22の実行時間と異ならせるように構成してもよい。その場合、後者よりも前者の方が長くてもよいし、短くてもよい。

【0186】

操作促進演出BA1中は、高明度演出WO31の終了後も引き続きボタン予告演出1に係るBGM3の出力が継続される。また高明度演出WO31の終了後は、演出ランプLの

少なくとも一部（ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方）が操作待ち発光態様、例えば青色点滅で発光する。

【0187】

操作促進演出 B A 1 中、即ち操作有効期間中に演出ボタン 3 4 が操作されると、高明度画像 1 7 0 f を表示することにより、その高明度画像 1 7 0 f の後側の画像（ここでは操作促進画像 1 7 6）の視認性を低下させる高明度演出 W O 3 2 が行われる（図 2 0（e））とともに、その高明度演出 W O 3 2 中に、操作後演出 B A 2 として操作後成功演出 B A 2 A が開始される。ここで、高明度演出 W O 3 2 では、操作促進画像 1 7 6 に対応する範囲で高明度画像 1 7 0 f の表示が開始され（図 2 0（e））、その高明度画像 1 7 0 f の表示中（高明度演出 W O 3 2 中）に操作促進画像 1 7 6 は画面から消去され、例えばすまし顔のキャラクタ画像 1 7 4 が所定動作を開始する（図 2 0（f））。その場合、高明度演出 W O 3 2 における高明度画像 1 7 0 f の透過率を低下させ、操作促進画像 1 7 6 を視認不能とした状態で、画面から消去するように構成してもよい。

10

【0188】

そして、高明度画像 1 7 0 g を表示することにより、その高明度画像 1 7 0 g の後側の画像（ここではキャラクタ画像 1 7 4）の視認性を低下させる高明度演出 W O 3 3 が行われ（図 2 0（g））、その高明度演出 W O 3 3 中に、キャラクタ画像 1 7 4 はすまし顔から笑顔に変化するようになっている。その場合、高明度演出 B A 3 3 における高明度画像 1 7 0 g の透過率を向上させ、キャラクタ画像 1 7 4 が視認可能な状態（視認性は低下した状態）で、キャラクタ画像 1 7 4 を変化させるように構成してもよい。

20

【0189】

操作後成功演出 B A 2 A の実行中も、引き続きボタン予告演出 1 に係る B G M 3 の出力が継続される。また高明度演出 W O 3 2，W O 3 3 の開始時には、効果音として夫々第 2，第 3 強調音が出力される。また高明度演出 W O 3 2 中は、演出ランプ L の少なくとも一部（ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方）が第 2 高明度中発光態様、例えば白色で発光し、その後の高明度演出 W O 3 3 中は、演出ランプ L の少なくとも一部（ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方）が成功時発光態様、例えば赤色で発光する。また、高明度演出 W O 3 2 の終了後、高明度演出 W O 3 3 の開始までの間は、演出ランプ L は一時消灯する。なお、操作後失敗演出の場合には、高明度演出 W O 3 3 中は成功時発光態様とは異なる失敗時発光態様、例えば緑色で発光する。

30

【0190】

以上の操作後成功演出 B A 2 A が終了すると、大当りの変動結果演出が行われ、中装飾図柄 1 6 4 c が停止して「7・7・7」等の大当り演出態様が成立する（図 2 0（h））。この大当りの変動結果演出では、効果音として大当り停止音出力されるとともに、演出ランプ L の少なくとも一部（ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方）が大当り停止時発光態様、例えば赤色点滅で発光する。

【0191】

続いて、以上のような図 2 0 に示すボタン予告演出 1 に関し、ボタン導入演出 B A 0、高明度演出 W O 3 1～3 3 を中心とする演出期間についてより詳細に説明する。図 2 1 は図 2 0（a）～（b）の期間について、図 2 2 は図 2 0（c）～（d）の期間について、また図 2 3 は図 2 0（e）～（g）の期間について、夫々図 2 0 よりも更に微小な時間間隔で表示画面及び発光手段の変化を示したものである。なお、図 2 1～図 2 3 においては、隣り合うフレーム間の時間間隔は全て同じで、ステップアップ予告演出における図 1 2～図 1 4 と同じ A ミリ秒とする。

40

【0192】

まず、ボタン導入演出 B A 0 の詳細について説明する。ボタン導入演出 B A 0 では、図 2 1（a）～図 2 1（e）に示すように、「キャラを笑わせる」の文字列画像 1 7 5 が、例えばその文字列の先頭から末尾にかけて所定速度で順番に出現するように画面上に表示される。この文字列画像 1 7 5 は、操作後演出として操作後成功演出と操作後失敗演出の何れが選択された場合であっても共通の表示態様で表示される。即ち、文字列画像 1 7 5

50

は、所定事象の出現に関する信頼度（大当り信頼度等）に応じた表示態様よりなる信頼度情報が付加されない非特定文字情報の一例である。なお、文字列画像175の表示開始から表示完了（即ち文字列画像175が認識容易になる）まで（図21（a）～図21（e））に要する時間は4Aミリ秒である。

【0193】

ここで、文字列画像175は、文字色として赤色（特定色）と白色（非特定色）が用いられ、各行の先頭文字、即ち一列目の「キャラを」のうちの「キ」と二列目の「笑わせる」のうちの「笑」が赤色で、それ以外の文字が白色（非特定色）で表示されており、赤色（特定色）を付した文字の数よりも赤色（特定色）を付さない文字の数の方が多くなっている。また、文字列画像175が表示されるボタン導入演出BA0（図20（a），（b））中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が、導入時発光態様で発光するが（図20（a），（b））、この導入時発光態様における発光色は特定色（赤色）に対応しない例えば水色となっている（図21（a）～図21（e））。なお、文字列画像175を表示する際、演出ランプLが特定色に対応する色で発光する場合があってもよい。

【0194】

なお、文字列画像175の文字色を全て赤色（特定色）とし、演出ランプLが赤色（特定色）とは異なる色で発光するように構成してもよい。また、文字列画像175の文字色を全て赤色（特定色）とするが、信頼度を示唆する色として用いない場合においては、文字列画像175の輪郭を、信頼度を示唆する色として赤色（特定色）を用いた時の文字列の輪郭と異ならせることが望ましい。この場合、信頼度を示唆する色として赤色（特定色）を用いた文字列の輪郭として赤色（特定色）を採用するようにしてもよいし、それ以外の色を採用してもよい。それ以外の色を採用する場合には、少なくとも信頼度を示唆する色として表現しない場合には使用されない色を採用することが望ましい。また、輪郭の色に限らず、輪郭の太さや形を異ならせてもよい。また、文字列画像を表示する際の効果音を異ならせるように構成してもよい。例えば、信頼度を示唆する色として用いない場合には効果音は出力せず、信頼度を示唆する色として用いる場合には効果音を出力するように構成してもよい。また、文字列画像175の文字色を全て赤色（特定色）とするが、信頼度を示唆する色としては用いない場合においては、文字列画像175の輪郭を赤色（特定色）以外で構成することが望ましい。この場合、文字の輪郭の太さや形を拡張することで、文字の赤色（特定色）の部分よりも輪郭部分の方が表示範囲が多くなるように構成してもよい。また、文字列画像175のうち、特定の文字のみ輪郭部分の太さや形を異ならせるようにしてもよい。このような輪郭表現が行われる際には、文字色が赤色（特定色）であっても信頼度を示唆する色としては用いないように構成してもよい。またこの場合、特定の文字以外の文字色については赤色（特定色）としてもよいし、赤色（特定色）以外の色としてもよい。また逆に、このような演出表現が行われるのは、信頼度を示唆する色として表現する時のみとし、信頼度を示唆しない色として表現する際には、このような演出表現を行わないように構成してもよい。

【0195】

以上のとおり、文字列画像175では、文字色として赤色（特定色）が用いられているが、上述したように文字列画像175は信頼度情報が付加されない非特定文字情報であり、この赤色（特定色）は所定事象の出現に関する信頼度（大当り信頼度等）を示唆するものではない。このように文字列画像175では、各文字の表示色として特定色を含む複数色を用いることにより、文字列の外観を多様化し見栄えをよくすることができ、しかも特定色は一部の文字にのみ用いられており、演出ランプLは特定色に対応しない色（水色）で発光するようになっているため、この特定色が信頼度を示唆するものであると誤解される可能性を低くすることができる。また、演出ランプLを特定色に対応しない色で発光させる場合、文字列画像175のうち、特定色以外で構成された文字色に対応する色で、演出ランプLを発光させるようにしてもよい。例えば、文字列画像175のうち、特定の文字の文字色として赤色（特定色）を用いて表示し、それ以外の文字の文字色を白色（

非特定色)を用いて表示している場合、演出ランプLを白色(非特定色)で発光させるように構成してもよい。また、文字の輪郭色で演出ランプLを発光させるように構成してもよい。例えば、文字の輪郭色が黄色(非特定色)の場合、演出ランプLを黄色(非特定色)で発光させるように構成してもよい。

【0196】

但し、これに限らず文字列画像175を所定事象の出現に関する信頼度(大当り信頼度や、ボタン予告演出の成功期待度)を示す表示態様で表示するように構成してもよい。またその場合、異なる信頼度を示す複数の表示態様の何れかにより文字列画像175を表示可能に構成した場合であっても、その後に行う高明度演出は共通とすることが望ましい。またこれに限らず、異なる信頼度を示す複数の表示態様の何れかにより文字列画像175を表示可能に構成した場合には、低信頼度の文字列画像175を表示する場合と、高信頼度の文字列画像175を表示する場合とで、異なる高明度演出を実行するように構成してもよい。例えば、高信頼度の文字列画像175を表示する場合の方が、より広範囲に高明度画像を表示するように構成してもよい。即ち、低信頼度の文字列画像175を表示する場合には、操作促進画像に重なる範囲で高明度画像を表示する一方、高信頼度の文字列画像175を表示する場合には、操作促進画像のみならず、図柄やボタン予告演出、キャラクタ画像、背景演出など、その他の表示物の全て又は少なくともいずれか一つと重なる領域に高明度画像を表示するように構成してもよい。その逆に、低信頼度の文字列画像175を表示する場合の方が、より広範囲に高明度画像を表示するように構成してもよい。

【0197】

続いて、高明度演出W031の詳細について説明する。図22(a)~(e)に示す高明度演出(第1範囲高明度演出)W031では、その開始時に、ボタン予告演出画像173よりも前側で、且つミニ図柄165、保留台座画像168及びその前側の保留画像X1~X4、Y1~Y4よりも後側に高明度画像170eが表示され(図22(a))、その高明度画像170eの大きさ及び透過率が徐々に変化して最終的に消滅する(図22(e))ようになっている。ここで、高明度画像170eは、ボタン予告演出画像173の一部、ここでは左右の装飾図柄164a、164bの間の領域に対応する大きさ(範囲)に表示されるとともに、透過率はその表示範囲内で均一であり、大きさ(範囲)及び透過率は時間経過とともに変化している。

【0198】

高明度画像170eの表示が開始されると(図22(a))、その時点で文字列画像175が消去され、高明度画像170eの表示範囲内に操作促進画像176が表示される。高明度画像170eの大きさ(範囲)は表示開始時(図22(a))が最大で、時間経過とともに徐々に小さくなるように構成されている。即ち、高明度演出W031では、高明度画像170eの大きさ(範囲)を拡大方向に変化させる拡大変化演出と、同じく縮小方向に変化させる縮小変化演出とで構成されるとともに、前者(図22(a))よりも後者(図22(a)~(e))の方が実行時間が長くなっている。なお、複数種類の操作促進画像のいずれか1つを表示可能に構成した場合には、表示する操作促進画像に応じて、高明度画像の表示サイズを異ならせるように構成してもよい。また、複数種類の操作促進画像のうち、高信頼度(大当り信頼度やボタン予告演出の成功期待度が高いもの)に対応する操作促進画像を表示する場合には、低信頼度に対応する操作促進画像を表示する場合と比べて、高明度画像の表示範囲を広くするように構成してもよい。この時、高信頼度に対応する操作促進画像として、低信頼度に対応する操作促進画像よりも大きい表示サイズのものを採用し、操作促進画像の表示サイズに応じた高明度画像を表示することで、高明度画像の表示範囲内に操作促進画像を表示するとともに、信頼度に応じて高明度画像の表示サイズが異なるように構成してもよい。また、高信頼度に対応する操作促進画像を表示する場合においては、操作促進画像の表示サイズよりもさらに広範囲に高明度画像を表示することで、図柄、ボタン予告演出キャラクタ画像、背景画像などの全て又は少なくともいずれか1つと重なるように構成してもよい。

【0199】

また高明度画像170eの透過率は、表示開始時（図22（a））が最小（例えば10%）で、時間経過とともに例えば一定の変化率で徐々に大きくなる（上昇する）ように構成されている（透過率変化処理、透過率変化演出）。即ち、高明度演出WO31では、高明度画像170eの透過率を低下方向に変化させる低透過率変化演出と、高明度画像170eの透過率を上昇方向に変化させる高透過率変化演出とで構成されるとともに、前者（図22（a））よりも後者（図22（a）～（e））の方が実行時間が長くなっている。

【0200】

高明度演出WO31中は、演出ランプLが第1高明度中発光態様（ここでは青色）で発光する（図22（a）～（d））。なお、高明度画像170eでは、最小透過率は0%よりも大（例えば10%）であり、この最小透過率となる表示開始時（図22（a））においても、操作促進画像176は僅かながら視認可能な状態となっているが、高明度画像170eの最小透過率は0%であってもよい。また、高明度画像170eの大きさのみを変化させ、透過率は一定としてもよいし、透過率のみを変化させ、大きさは一定としてもよい。また、高明度画像170eの透過率は不均一であってもよい。また、低透過率変化演出よりも高透過率変化演出の実行時間を短くしてもよいし、両者の実行時間を略同じにしてもよい。

【0201】

高明度画像170eが消滅して高明度演出WO31が終了すると（図22（e））、演出ボタン34が操作されて操作有効期間が終了するまで、操作促進画像176は演出ボタン34が押下操作される様子を示すように動的表示される（図22（f））。またその間、演出ランプLは操作待ち発光態様（ここでは青色点滅）で発光する。なお、演出ランプLの操作待ち発光態様を消灯状態としてもよい。また、一部の演出ランプを青色点滅とし、その他の演出ランプを消灯状態としてもよいし、一部の演出ランプを消灯状態とし、その他の演出ランプを青色点滅としてもよい。また、操作有効期間は、操作促進画像176の表示開始時、即ち高明度演出WO31の開始時（図22（a））に開始してもよいし、高明度画像170eの消滅時、即ち高明度演出WO31の終了時（図22（e））に開始してもよいし、それらの間の任意のタイミングで開始してもよい。

【0202】

続いて、高明度演出WO32，WO33の詳細について説明する。操作有効期間中（図22（f））に演出ボタン34が操作されると、操作促進演出BA1から操作後成功演出BA2Aに移行するとともに、まずは高明度演出WO32が行われる（図23（a））。この高明度演出（第2範囲高明度演出）WO32では、高明度演出WO31と同様、ボタン予告演出画像173よりも前側で、且つミニ図柄165、保留台座画像168及びその前側の保留画像X1～X4，Y1～Y4よりも後側に高明度画像170fが表示され（図23（a））、その高明度画像170fの大きさ及び透過率が徐々に変化して最終的に消滅する（図23（d））ようになっているが、その高明度画像170fの変化は高明度演出WO31における高明度画像170e（図22（a）～（e））とは異なっている。

【0203】

即ち高明度画像170fは、操作促進画像176に対応する大きさ（範囲）で表示開始した後（図23（a））、その大きさ（範囲）が時間経過とともに徐々に大きくなって所定時点で最大となり（図23（b））、その後、時間経過とともに徐々に小さくなって最終的に消滅する（図23（b）～（d））ように構成されている。このように高明度演出WO32では、高明度画像170fの大きさ（範囲）を拡大方向に変化させる拡大変化演出と、同じく縮小方向に変化させる縮小変化演出とで構成されるとともに、前者（図23（a）～（b））よりも後者（図23（b）～（d））の方が実行時間が長くなっている。また、高明度演出（第2範囲高明度演出）WO32における高明度画像170fの最大範囲（第2範囲）は、高明度演出（第1範囲高明度演出）WO31における高明度画像170eの最大範囲（第1範囲）よりも広がっている。

【0204】

また高透明度画像170fは、例えば透過率が均一で時間経過とともに変化するようになっており（透過率変化処理、透過率変化演出）、時間経過とともに透過率が徐々に小さくなって所定時点で最小（最低）となり（図23（a）～（b））、その後、時間経過とともに徐々に大きくなる（図23（b）～（d））ように構成されている。即ち、高透明度演出WO32では、高透明度画像170fの透過率を低下方向に変化させる低透過率変化演出と、高透明度画像170fの透過率を上昇方向に変化させる高透過率変化演出とで構成されるとともに、前者（図23（a）～（b））よりも後者（図23（b）～（d））の方が実行時間が長くなっている。なお、高透明度画像170fの最小（最低）透過率は0%よりも大（例えば20%）としているが、0%であってもよい。また、高透明度画像170fの大きさのみを変化させ、透過率は一定としてもよいし、透過率のみを変化させ、大きさは一定としてもよい。また、高透明度画像170fの透過率は不均一であってもよい。また、低透過率変化演出よりも高透過率変化演出の実行時間を短くしてもよいし、両者の実行時間を略同じにしてもよい。

10

【0205】

また、高透明度演出WO31と高透明度演出WO32とで、高透明度画像の最小透過率（透過性能）を異ならせるように構成してもよいし、高透明度画像の表示範囲（透過性能）を異ならせるように構成してもよい。またこの場合、高透明度演出WO31よりも高透明度演出WO32の方が高透明度画像の最小透過率を小さくすることが望ましく、また高透明度演出WO31よりも高透明度演出WO32の方が高透明度画像の表示範囲は大きくすることが望ましい。これにより、操作促進画像の表示前後、または遊技者による操作手段の操作の前後で、異なる高透明度演出を実行することができ、さらに操作後の成功時には、よりインパクトのある高透明度演出を実行することが可能となる。

20

【0206】

高透明度演出WO32中は、高透明度画像170fの後側でまず操作促進画像176が消去され（図23（a）→（b））、その後にキャラクタ画像174がすまし顔のまま回転、その他の所定動作を行う（図23（b）～（d））ようになっている。また高透明度演出WO32中は、演出ランプLが第2高透明度中発光態様（ここでは白色）で発光する（図22（a）～（c））。そして、高透明度演出WO32が終了した後、キャラクタ画像174が拡大しつつすまし顔から笑顔に切り替えられるが（図23（d）→（e））、その際に高透明度演出WO33が行われる。

30

【0207】

高透明度演出WO33は、キャラクタ画像174が笑顔に変化したことを強調するためのもので、キャラクタ画像174がすまし顔から笑顔に変化するタイミングで、そのキャラクタ画像174の表示範囲に対応する高透明度画像170gを表示するようになっている（図23（e））。高透明度画像170gの消滅により高透明度演出WO33が終了すると、笑顔のキャラクタ画像174が完全に視認可能な状態となる（図23（f））。また演出ランプLは、高透明度演出WO32後に一旦消灯し、高透明度演出WO33以降は成功時発光態様（ここでは赤色）で発光する（図23（d）～（f））。

【0208】

ここで、高透明度画像170gの最小（最低）透過率は0%よりも大（例えば10%）とするが、0%であってもよい。また、高透明度画像170gは透過率が均一であるとするが、不均一であってもよい。なお、この高透明度演出WO33の実行時間（高透明度画像170gの表示時間）は、高透明度演出WO31，WO32の各実行時間よりも短くなっている。また、高透明度演出WO33における高透明度画像170gの最大範囲（第2範囲）は、高透明度演出WO31における高透明度画像170eの最大範囲（第1範囲）よりも広がっている。

40

【0209】

以上のように、演出ボタン34が操作されたことに基づいて高透明度演出（第2高透明度演出）WO32，WO33が行われるとともに、その高透明度演出WO32，WO33の実行中に、操作後成功演出（操作後演出）BA2Aが実行されるようになっている。

50

【0210】

以上説明したように、ボタン予告演出1では、第1範囲に高明度画像170eを表示する高明度演出（第1範囲高明度演出）WO31と、第1範囲よりも広い第2範囲に高明度画像170fを表示する高明度演出（第2範囲高明度演出）WO32とを実行可能であり、演出ボタン（操作手段）34の操作を促す操作促進画像176を表示する操作促進演出と、演出ボタン34の操作後に行われる操作後演出とを実行可能であり、操作促進演出の実行中に高明度演出WO31を実行可能であり、演出ボタン34が操作された場合に高明度演出WO32を実行可能であり、高明度演出WO32の実行中に操作後演出を実行可能となっている。なお、操作促進画像176の前側に表示される高明度画像と、キャラクタ画像174の前側に表示される高明度画像とで、透過率を異ならせるように構成してもよい。この場合、操作促進画像176の前側に表示される高明度画像の方が透過率が低く、キャラクタ画像174の前側に表示される高明度画像の方が透過率が高くなるように構成してもよいし、その逆でもよい。

10

【0211】

以上のボタン予告演出1における各種構成は、このボタン予告演出1に限定して採用されるものではなく、その他の各種演出（予告演出や部分演出）にも同様に採用することが可能である。例えば、ボタン予告演出1における高明度演出WO31，WO32，WO33等の各種構成を、前述のステップアップ予告演出、リーチ予告演出、後述するセリフ予告演出等で採用してもよい。

20

【0212】

〔セリフ予告演出1〕

図24～図28は、リーチ変動パターン又は通常変動パターンにおける通常変動中、或いはリーチ変動パターンにおけるリーチ変動中に実行されるセリフ予告演出1の一例を示している。このセリフ予告演出1は、キャラクタがセリフを発する演出であり、図24に示すように、セリフの種類やキャラクタの種類、セリフ文字の表示態様等に応じて大当たり信頼度が異なるように制御される。本実施形態のセリフ予告演出1では、図24に示すように、「呪いを感じる」、「呪いを解く鍵がここに」、「これは…」、「おみくじ引いたら大吉だったよ」、「最高の気分だね」の5種類のセリフL1～L5（図24（b））と、男の子と女の子の2種類のキャラクタC1，C2（図24（c））の組み合わせが異なる6種類の演出態様が設けられており、それら6種類の演出態様に関する大当たり信頼度の高低は図24（a）に示すように設定されている。なお、セリフL1～L5に対応するセリフ文字については、夫々異なる表示態様（ここでは表示色）で表示され、夫々の表示色は「青色」、「赤色」、「金色」、「デンジャー色」、「虹色（レインボー）」となっている（図24（b））。

30

【0213】

なお、キャラクタC1，C2毎に同数（例えば6種類）の演出態様を設けてもよいし、キャラクタC1はL3～L5、キャラクタC2はL1～L5のように、それぞれ演出態様の種類数を異ならせるように構成してもよい。また、文字列に関する1つの表示態様（例えば赤色）に対して複数の演出態様を設ける場合があってもよく、この場合、文字列に関する1つの表示態様（例えば赤色）に対する演出態様の数をキャラクタ毎に異ならせてもよい。即ち、文字色を赤色とする場合の演出態様の種類を、例えばキャラクタC1では2種類、キャラクタC2では1種類としてもよい。文字列に関する1つの表示態様（例えば表示色）に対して複数の演出態様を設ける場合には、演出態様毎にセリフ内容を異ならせることが望ましい。

40

【0214】

続いて、当該セリフ予告演出1の具体例を、セリフL5とキャラクタC1が選択された場合を例に挙げて説明するが、まずは図25を参照しつつ概要を説明する。リーチ変動パターン又は通常変動パターンにおける通常変動中（或いはリーチ変動パターンにおけるリーチ変動中）にセリフ予告演出1が開始されると、スピーカ18，25から、BGMとしてこのセリフ予告演出1に係るBGM4の出力が開始されるとともに、表示画面58aで

50

は装飾図柄 164 が非表示となり、下端部側に保留台座画像 168 が、上端部側にミニ図柄 165 が夫々表示された状態で、それらの後側に、例えば 2 種類のキャラクタ C1, C2 が共に登場するセリフ前半演出 SA1 に係るセリフ予告演出画像 181a が表示される (図 25 (a))。またセリフ前半演出 SA1 中は、演出ランプ L の少なくとも一部 (ここでは枠側ランプ La と盤側ランプ Lb の両方) がセリフ前半発光態様、例えば白色で発光する。

【0215】

そしてその後、そのセリフ前半演出 SA1 からセリフ後半演出 SA2 へと移行し、セリフ予告演出画像 181a (図 25 (a)) は、高明度演出 WO41 (図 25 (b)) を経てセリフ後半演出 SA2 に係るセリフ予告演出画像 181b (図 25 (c)) へと切り替えられ、演出ランプ L の少なくとも一部 (ここでは枠側ランプ La と盤側ランプ Lb の両方) が、セリフ前半発光態様 (ここでは白色) からセリフ後半発光態様 (ここではオレンジ色) へと切り替えられる。ここで、高明度演出 WO41 は、高明度画像 170h を表示することにより、その高明度画像 170h の後側の画像 (ここではセリフ予告演出画像 181a, 181b) の視認性を低下させるものである。なお、セリフ予告演出画像 181b では、キャラクタ C1, C2 のうち、選択された一方のキャラクタ (ここでは男の子のキャラクタ C1) のみが表示されるものとする。

【0216】

高明度演出 WO41 (図 25 (b)) 中は、引き続きセリフ予告演出に係る BGM4 の出力が継続されるとともに、効果音として、高明度画像 170h の透過率が低下する前半には高明度前半強調音が、同じく透過率が上昇する後半には高明度後半強調音が夫々出力される。

【0217】

高明度演出 WO41 (図 25 (b)) が終了し、セリフ予告演出画像 181b (図 25 (c)) が完全に視認可能な状態になると (図 25 (c))、セリフ予告演出画像 181b に、セリフ画像 182 が追加表示される (図 25 (d))。ここで、セリフ画像 182 は、吹き出し画像 182a と、その吹き出し画像 182a 内に表示されるセリフ文字 182b とで構成されている。ここでは、セリフ文字 182b は「最高の気分だね」の文字列で構成されている。

【0218】

そして、セリフ画像 182 の表示開始後の所定時点で、セリフ出力演出が開始され、画面に表示されているセリフ文字 182b に対応する「最高の気分だね」のセリフ音 (予告ボイス) が出力されるとともに、セリフ予告演出画像 181b のうちのセリフ画像 182 の範囲に対応して高明度演出 WO42 が行われる (図 25 (e))。この高明度演出 WO42 では、セリフ出力の進行に応じて、例えばセリフ出力の進行に先行するタイミングでセリフ画像 182 上を高明度画像 170i が移動することにより、その高明度画像 170i の後側の画像 (ここではセリフ文字 182b) の視認性を一時的に低下させるようになっている。

【0219】

また、セリフ画像 182 の表示開始後は、演出ランプ L の少なくとも一部 (ここでは枠側ランプ La と盤側ランプ Lb の両方) がセリフ出力発光態様で発光する。セリフ出力発光態様は、例えばその前のセリフ後半発光態様の発光色を含む複数色 (ここではオレンジ色と白色) に循環的に変化する循環変化態様となっている。

【0220】

続いて、以上のような図 25 に示すセリフ予告演出に関し、高明度演出 WO41, WO42 を中心とする演出期間についてより詳細に説明する。図 26 ~ 図 28 は図 25 (a) ~ (e) の全期間について、図 25 よりも更に微小な時間間隔で表示画面及び発光手段の変化を示したものである。なお、図 26 ~ 図 28 においては、隣り合うフレーム間の時間間隔は全て同じで、ステップアップ予告演出における図 12 ~ 図 14 と同じ A ミリ秒とする。

10

20

30

40

50

【0221】

まず、高光度演出W041の詳細について説明する。図26(a)～図27(r)に示す高光度演出W041では、セリフ予告演出画像181aがセリフ予告演出画像181bへと切り替えられる際に、それらセリフ予告演出画像181a, 181bよりも前側で、且つミニ図柄165、保留台座画像168及びその前側の保留画像X1～X4, Y1～Y4よりも後側に高光度画像170hが表示されるようになっている。

【0222】

ここで、高光度画像170hは、セリフ予告演出画像181a, 181b全体をカバーする範囲(大きさ)に表示されるとともに、透過率はその表示範囲内で均一となっており、表示範囲は時間経過とともに変化せず、透過率は時間経過とともに変化している(透過率変化処理、透過率変化演出)。高光度画像170hの透過率は、時間経過とともに例えば100%から0%へと徐々に低下し(図26(a)～(i))、更に時間経過とともに例えば0%から100%へと徐々に上昇する(図27(j)～(r))ように構成されている。また、高光度画像170hの透過率が低下する前半期間中、演出ランプLはセリフ前半発光態様(ここでは白色)で発光し(図26(a)～(i))、高光度画像170hの透過率が上昇する後半期間中、演出ランプLはセリフ後半発光態様(ここではオレンジ色)で発光する(図27(j)～(r))。なお、セリフ前半発光態様とセリフ後半発光態様を共通の発光態様(例えば白色)となるように構成してもよい。

【0223】

なお、高光度画像170hの透過率が0%になってその後側の画像が完全に視認不可能となったとき(図26(i), 図27(j))、セリフ予告演出画像181aがセリフ予告演出画像181bへと切り替えられる。このように、高光度演出W041は、演出画像を変更するタイミングでその前側に高光度画像170hを表示するようになっている。また、リーチ演出中に実行する場合には、リーチ演出からスペシャルリーチ演出へと切り替えるタイミングでその前側に高光度画像を表示するよう構成してもよい。

【0224】

また、高光度演出W041の演出期間のうち、高光度画像170hの透過率が低下する前半期間では、例えば図26(a)～(i)の各フレームにおける高光度画像170hの透過率の値は夫々100%→95%→88%→79%→68%→55%→40%→23%→0%で、その透過率の変化率及び変化量が徐々に大きくなっている。即ち、例えば図26(a)→(e)の期間(第1透過率変化演出)における高光度画像170hの透過率の変化率を第1変化率、同じく変化量を第1変化量とし、その後の図26(e)→(i)の期間(第2透過率変化演出)における高光度画像170hの透過率の変化率を第2変化率、同じく変化量を第2変化量とすると、第1変化率よりも第2変化率の方が大きく、第1変化量よりも第2変化量の方が大きくなっている。このように、徐々に透過率の変化率及び変化量を大きくすることで、透過率変化演出が単調となることを防止することができる。また、後半に向けて透過率の変化率及び変化量を徐々に大きくすることで、透過率変化演出が開始したことを遊技者に把握させた後、比較的スムーズに短時間で低透過率の状態へと遷移させることが可能となっている。またこれに限らず、透過率の変化率及び変化量を徐々に小さくするように構成してもよい。この場合、後半に向けて変化率及び変化量が小さくなるため、後半に向けてより余韻を感じさせる透過率変化演出を実行することができる。とともに、透過率変化演出の単調化を防止し、演出効果を高めることが可能となる。

【0225】

また、高光度演出W041の演出期間のうち、高光度画像170hの透過率が上昇する後半期間では、例えば図27(j)～(r)の各フレームにおける高光度画像170hの透過率の値は夫々0%→23%→40%→55%→68%→79%→88%→95%→100%で、その透過率の変化率及び変化量が徐々に小さくなっている。即ち、例えば図27(j)→(n)の期間(第2透過率変化演出)における高光度画像170hの透過率の変化率を第2変化率、同じく変化量を第2変化量とし、その後の図27(n)→(r)の期間(第1透過率変化演出)における高光度画像170hの透過率の変化率を第1変化率

、同じく変化量を第1変化量とすると、第1変化率よりも第2変化率の方が大きく、第1変化量よりも第2変化量の方が大きくなっている。なお、徐々に透過率の変化率及び変化量を大きくするように構成してもよい。これにより、透過率変化演出が単調となることを防止することができる。また、後半に向けて透過率の変化率及び変化量を徐々に大きくすることで、透過率変化演出が開始したことを遊技者に把握させた後、比較的スムーズに短時間で低透過率の状態へと遷移させることが可能となっている。

【0226】

また、第1透過率変化演出の第1変化率、第1変化量よりも第2透過率変化演出における第2変化率、第2変化量の方が小さくなるように構成してもよいし、略同一となるように構成してもよい。また、第1透過率変化演出と第2透過率変化演出とが、それぞれ透過率の変化率、変化量が大きくなるように構成した場合、又はそれぞれ透過率の変化率、変化量が小さくなるように構成した場合、いずれの場合であっても、第1変化率と第2変化率、第1変化量と第2変化量が異なるように構成することが望ましい。またこの場合であっても第1変化率、第1変化量よりも第2変化率、第2変化量の方が大きくなるように構成してもよいし、小さくなるように構成してもよい。このように第1変化率と第2変化率、第1変化量と第2変化量を異ならせることにより、多種多様な透過率変化演出を実行することができ、演出効果を向上させることが可能となる。

【0227】

なお、高明度演出W041の実行中、ミニ図柄165は「8・2・4」（図26（a））から複数回巡回して「2・4・6」と「3・5・7」との間（図27（r））に達している。即ち、高明度演出W041の実行時間（図26（a）～図27（r））は、ミニ図柄165が一巡する期間よりも長くなっている。

【0228】

続いて、高明度演出W042の詳細について説明する。高明度演出W041の終了によってセリフ予告演出画像181bが完全に視認可能な状態になると（図27（r））、セリフ予告演出画像181bに、吹き出し画像182aとセリフ文字182bよりなるセリフ画像182が追加表示される（図28（s））とともに、セリフ文字182bに対応する「最高の気分だね」のセリフ音（予告ボイス）が出力されるが、そのセリフ音の出力に対応して高明度演出W042（図28（s）～（w））が行われる。ここで、高明度演出W042は、セリフ文字の並び順に、その前側に高明度画像を表示するものであるが、これに限らず、セリフ文字の全部に対して、その前側に高明度画像を表示するものであってもよい。またその際、高明度画像を、セリフ文字の全部を完全に覆う形で前側に表示するものに限らず、セリフ文字の全体を略覆う状態となっていれば、一部のセリフ文字が高明度画像と重ならず視認可能（又は視認容易）な状態となっていてもよい。

【0229】

なお、セリフ文字182bは、その種類及び表示態様（表示色）によって大当たり信頼度が異なっており（図24（a）、（b））、大当たり信頼度（所定事象の出現に関する信頼度）に応じた表示態様よりなる信頼度情報が付加された特定文字情報の一例である。高明度演出W042中、演出ランプLはセリフ出力発光態様（ここではオレンジ色と白色の循環変化態様）で発光する（図28（s）～（w））。また、選択されたキャラクタの種類に応じて異なるセリフ出力発光態様が行われるように構成してもよい。また、選択されたキャラクタの如何によらず、共通のセリフ出力発光態様を実行可能となるように構成してもよい。また、セリフ文字の表示色に応じたセリフ出力発光態様を実行するように構成してもよい。

【0230】

高明度演出W042で用いられる高明度画像170iは、セリフ文字182bの一文字分程度の大きさで、その透過率は例えば均一で0%よりも大きな値（例えば20%）に設定されており、セリフ出力の進行に応じて、例えばそのセリフ出力の進行に先行するタイミングでセリフ画像182上を移動するようになっている（図28（s）～（w））。なお、高明度画像170iの透過率は0%よりも大（例えば20%）であるため、高明度画

像 170 i の後側の文字も視認可能となっているが、後側の文字が視認不能となるようにより低い透過率の高明度画像を表示するように構成してもよい。このように、高明度演出 W O 4 2 では、セリフ文字（特定文字情報）182 b の表示領域に対応して高明度画像 170 i を表示するように構成されている。なお、セリフ出力に応じてそれに先行するようにセリフ文字 182 b を先頭側から順次表示するとともに、そのセリフ文字 182 b の表示に合わせて高明度画像 170 i を移動表示するように構成してもよい。

【0231】

なお、高明度演出 W O 4 2 の実行中、ミニ図柄 165 は「5・7・1」（図 28（s））から一巡して「7・1・3」（図 28（w））に達している。即ち、高明度演出 W O 4 2 の実行時間（図 28（s）～（w））は、ミニ図柄 165 が一巡する期間よりも長くなっている。

10

【0232】

以上のように、セリフ予告演出 1 では、例えば図 26（a）→（e）の期間（第 1 透過率変化演出）における高明度画像 170 h の透過率の変化率を第 1 変化率、同じく変化量を第 1 変化量とし、その後の図 26（e）→（i）の期間（第 2 透過率変化演出）における高明度画像 170 h の透過率の変化率を第 2 変化率、同じく変化量を第 2 変化量とすると、第 1 変化率よりも第 2 変化率の方が大きく、第 1 変化量よりも第 2 変化量の方が大きくなっている。このように、高明度画像 170 h の透過率を低下させる場合には、第 1 透過率変化演出の実行後に第 2 透過率変化演出を実行する。また、例えば図 27（j）→（n）の期間（第 2 透過率変化演出）における高明度画像 170 h の透過率の変化率を第 2 変化率、同じく変化量を第 2 変化量とし、その後の図 27（n）→（r）の期間（第 1 透過率変化演出）における高明度画像 170 h の透過率の変化率を第 1 変化率、同じく変化量を第 1 変化量とすると、第 1 変化率よりも第 2 変化率の方が大きく、第 1 変化量よりも第 2 変化量の方が大きくなっている。このように、高明度画像 170 h の透過率を上昇させる場合には、第 2 透過率変化演出の実行後に第 1 透過率変化演出を実行する。

20

【0233】

またセリフ予告演出 1 では、セリフ予告演出画像（所定画像）を変更する画像変更処理を行う場合に実行可能な高明度演出（画像変更時高明度演出）W O 4 1 と、セリフ予告演出画像（所定画像）の変更を行わない（画像変更処理を行わない）場合に実行可能な高明度演出（画像非変更時高明度演出）W O 4 2 とがあり、高明度演出 W O 4 2 よりも高明度演出 W O 4 1 の方が実行時間が長くなっており、その高明度演出 W O 4 1 の実行時間は、ミニ図柄 165 の変動が一巡するよりも長くなっている。ちなみに、高明度演出 W O 4 2 の実行時間についても、ミニ図柄 165 の変動が一巡するよりも長くなっているが、こちらはミニ図柄 165 の変動が一巡するよりも短くしてもよい。

30

【0234】

また、高明度演出（画像変更時高明度演出）W O 4 1 と高明度演出（画像非変更時高明度演出）W O 4 2 とでは高明度画像の最小透過率が異なっている。即ち、高明度演出 W O 4 1 の高明度画像 170 h は最小透過率が 0 % であるのに対し、高明度演出 W O 4 2 の高明度画像 170 i は最小透過率が 0 % よりも大であり、高明度演出 W O 4 1 の高明度画像 170 h よりも高明度演出 W O 4 2 の高明度画像 170 i の方が最小透過率が大きくなっている。なお、高明度演出 W O 4 1 の高明度画像 170 h よりも高明度演出 W O 4 2 の高明度画像 170 i の最小透過率を小さくしてもよいし、略同じであってもよい。

40

【0235】

以上のセリフ予告演出 1 における各種構成は、このセリフ予告演出に限定して採用されるものではなく、その他の各種演出（予告演出や部分演出）にも同様に採用することが可能である。例えば、セリフ予告演出 1 における高明度演出 W O 4 1、W O 4 2、セリフ出力演出等の各種構成を、前述のステップアップ予告演出、リーチ予告演出等、後述する疑似連予告演出、ボタン予告演出 2 等で採用してもよい。高明度演出 W O 4 1 の前にキャラクタによるセリフ予告演出を実行するように構成してもよい。その際のセリフ予告演出は、信頼度の示唆を伴わないセリフ予告演出であることが望ましい。また、その際のセリフ

50

予告演出が信頼度の示唆を伴ってもよいが、高明度演出W O 4 1の後に実行されるセリフ予告演出（図28（s）～（w））よりも信頼度の示唆内容が低くなっていることが望ましく、セリフ予告演出（図28（s）～（w））で実行される予定の内容を示唆する形でのセリフ予告演出であってもよい。また、高明度演出W O 4 1中における高明度画像の透過率が低下する期間、例えば図27（k）～（r）の期間にセリフ予告演出を実行するように構成してもよい。その際のセリフ予告演出についても、信頼度の示唆を伴わないセリフ予告演出であることが望ましい。また、その際のセリフ予告演出が信頼度の示唆を伴ってもよいが、高明度演出W O 4 1の後に実行されるセリフ予告演出（図28（s）～（w））よりも信頼度の示唆内容が低くなっていることが望ましく、セリフ予告演出（図28（s）～（w））で実行される予定の内容を示唆する形でのセリフ予告演出であってもよい。

10

【0236】

〔疑似連予告演出〕

図29～図31は、通常変動パターンにおける通常変動中に実行される疑似連予告演出の一例を示している。疑似連予告演出は、第1，第2特別図柄が1回変動する間に装飾図柄164による疑似図柄変動を複数回実行する演出で、装飾図柄164の変動において疑似連表示が出現した場合（例えば中装飾図柄164cが「@」等の所定の疑似連図柄で停止した場合）に新たな疑似図柄変動が開始されるようになっており、疑似図柄変動の回数（疑似連回数）が多いほど大当たり信頼度が高くなるように設定されている。

【0237】

以下、当該疑似連予告演出の具体例を、1回目及び2回目の疑似図柄変動が行われる場合を例に挙げて説明するが、まずは図29を参照しつつ概要を説明する。疑似連予告演出を実行する場合には、例えばリーチ変動パターン又は通常変動パターンにおける通常変動中、スピーカ18，25から、BGMとして1回目の疑似図柄変動に係るBGM5が出力されるとともに、表示画面58aでは例えば装飾図柄164が非表示となり、下端部側に保留台座画像168が、上端部側にミニ図柄165が夫々表示された状態で、それらの後側に、1回目の疑似図柄変動の前半演出（第1疑似連前半演出P F 1 A）に係る第1疑似連前半演出画像191aが表示される（図29（a））。

20

【0238】

第1疑似連前半演出画像191aは、任意のキャラクタ（ここではカップ）のキャラクタ画像192aを含んでおり、1回目の疑似図柄変動に対応する第1表示色（ここでは青色）を基調とする色彩で表現されている。また第1疑似連前半演出P F 1 A中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が、例えば第1表示色に対応する第1疑似連前半発光態様、ここでは青色で発光する。

30

【0239】

その後、第1疑似連前半演出画像191aが第1疑似連後半演出画像194aへと切り替えられることにより、第1疑似連前半演出P F 1 A（図29（a））から第1疑似連後半演出P F 1 B（図29（c））へと移行するが、その移行の際に高明度演出W O 5 1（図29（b））が行われる。即ち、第1疑似連前半演出画像191aの前側に任意形状、例えば長方形の第1移行領域195aが表示され、その第1移行領域195a内に第1疑似連後半演出画像194aの一部が表示されるが、高明度演出W O 5 1では、第1移行領域（第1領域）195aに高明度画像170jを表示することにより、その高明度画像170jの後側の画像（ここでは第1疑似連後半演出画像194a）の視認性を低下させるようになっている。またその高明度演出W O 5 1中、画面には任意の文字列（ここでは「始めは…」）よりなる文字画像193aが、例えば第1移行領域195aの外側に表示される。

40

【0240】

高明度演出W O 5 1（図29（b））中は、引き続き1回目の疑似図柄変動に係るBGM5の出力が継続されるとともに、効果音として第1疑似連高明度強調音が出力される。また高明度演出W O 5 1中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLa

50

と盤側ランプL bの両方)が、例えば第1表示色に対応する第1疑似連高明度発光態様(例えば青色点滅)で発光する。

【0241】

高明度画像170 jが消滅することによって高明度演出W O 5 1(図29(b))が終了し、第1移行領域195 a内の第1疑似連後半演出画像194 aが完全に視認可能な状態になると、第1移行領域195 aが画面全体に拡大して、第1疑似連後半演出画像194 a全体が視認可能な状態となる(図29(c))。なお、第1疑似連後半演出画像194 aはキャラクタ画像196 aを含んでいるが、このキャラクタ画像196 aは、キャラクタ画像192 aと同種類のキャラクタが用いられるとともにキャラクタ画像192 aよりも拡大して表示されるようになっている。

10

【0242】

その後、装飾図柄164の図柄変動画面に移行し、中装飾図柄164 cが疑似連図柄「@」で停止する(疑似連表示が出現する)ことによって2回目の疑似図柄変動への移行が確定する(図29(d))。図柄変動画面の表示中は、例えばBGMの出力は停止され、効果音として、装飾図柄164 a~164 cの停止に合わせて図柄停止音が出力される。

【0243】

続く2回目の疑似図柄変動では、スピーカ18, 25から、BGMとして2回目の疑似図柄変動に係るBGM6が出力されるとともに、表示画面58 aでは例えば装飾図柄164が非表示となり、下端部側に保留台座画像168が、上端部側にミニ図柄165が夫々表示された状態で、それらの後側に、2回目の疑似図柄変動の前半演出(第2疑似連前半演出P F 2 A)に係る第2疑似連前半演出画像191 bが表示される(図29(e))。

20

【0244】

第2疑似連前半演出画像191 bは、任意のキャラクタ(ここでは第1疑似連前半演出画像191 aと同じカップ)のキャラクタ画像192 bを含んでおり、2回目の疑似図柄変動に対応する第2表示色(ここでは赤色)を基調とする色彩で表現されている。また第2疑似連前半演出P F 2 A中は、演出ランプLの少なくとも一部(ここでは枠側ランプL aと盤側ランプL bの両方)が、例えば第2表示色に対応する第2疑似連前半発光態様、ここでは赤色で発光する。なお本実施形態では、キャラクタ画像192 aとキャラクタ画像192 bを基調色が異なる略同一の画像としている。

【0245】

その後、第2疑似連前半演出画像191 bが第2疑似連後半演出画像194 bへと切り替えられることにより、第2疑似連前半演出P F 2 A(図29(e))から第2疑似連後半演出P F 2 B(図29(g))へと移行するが、その移行の際に高明度演出W O 5 2(図29(f))が行われる。即ち、第2疑似連前半演出画像191 bの前側に任意形状、例えば長方形の第2移行領域195 bが表示され、その第2移行領域195 b内に第2疑似連後半演出画像194 bの一部が表示されるが、高明度演出W O 5 2では、第2移行領域(第2領域)195 bに高明度画像170 kを表示することにより、その高明度画像170 kの後側の画像(ここでは第2疑似連後半演出画像194 b)の視認性を低下させるようになっている。またその高明度演出W O 5 1中、画面には任意の文字列(ここでは「今度は…」)よりなる文字画像193 bが、例えば第2移行領域195 bの内側に表示される。なお、第2移行領域195 bは第1移行領域195 aよりも広く形成されている。高明度演出W O 5 2中も、文字列よりなる文字画像を第2移行領域195 bの外側に表示するように構成してもよい。

30

40

【0246】

高明度演出W O 5 2(図29(f))中は、引き続き2回目の疑似図柄変動に係るBGM6の出力が継続されるとともに、効果音として第2疑似連高明度強調音が出力される。ここで、第1疑似連高明度強調音と第2疑似連高明度強調音は異なる強調音であることが望ましい。異なる強調音とする場合には、第1疑似連高明度強調音よりも第2疑似連高明度強調音の方が、音量が大きいなど、派手な音声であることが望ましい。また、音声データを削減することを目的として、第1疑似連高明度強調音と第2疑似連高明度強調音を共

50

通の強調音としてもよい。また高明度演出W O 5 2 中は、演出ランプ L の少なくとも一部（ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方）が、例えば第 2 表示色に対応する第 2 疑似連高明度発光態様（例えば赤色点滅）で発光する。

【0247】

高明度画像 170 k が消滅することによって高明度演出 W O 5 2（図 29（f））が終了し、第 2 移行領域 195 b 内の第 2 疑似連後半演出画像 194 b が完全に視認可能な状態になると、第 2 移行領域 195 b が画面全体に拡大して、第 2 疑似連後半演出画像 194 b 全体が視認可能な状態となる（図 29（g））。なお、第 2 疑似連後半演出画像 194 b はキャラクタ画像 196 b を含んでいるが、このキャラクタ画像 196 b は、キャラクタ画像 192 b と同種類のキャラクタが用いられるとともにキャラクタ画像 192 b よりも大きく表示されるようになっている。また本実施形態では、キャラクタ画像 196 b とキャラクタ画像 196 a とで略同じ（基調色は除く）画像が用いられているが、キャラクタ画像 196 b の方がキャラクタ画像 196 a よりも大きく表示されるようになっている。但しこれに限らず、キャラクタ画像 196 a、196 b を同じ大きさで表示するように構成してもよい。

【0248】

その後、装飾図柄 164 の図柄変動画面に移行し、中装飾図柄 164 c が疑似連図柄「@」で停止する（疑似連表示が出現する）ことによって 3 回目の疑似図柄変動への移行が確定する（図 29（h））。図柄変動画面の表示中は、例えば B G M の出力は停止され、効果音として、装飾図柄 164 a ～ 164 c の停止に合わせて図柄停止音が出力される。

【0249】

続いて、以上のような図 29 に示す疑似連予告演出に関し、高明度演出 W O 5 1、W O 5 2 を中心とする演出期間についてより詳細に説明する。図 30 は図 29（a）～（c）の期間について、また図 31 は図 29（e）～（g）の期間について、夫々図 29 よりも更に微小な時間間隔で表示画面及び発光手段の変化を示したものである。なお、図 30、図 31 においては、隣り合うフレーム間の時間間隔は全て同じで、ステップアップ予告演出における図 12～図 14 と同じ A ミリ秒とする。

【0250】

まず高明度演出 W O 5 1 の詳細について説明する。高明度演出 W O 5 1 では、まず任意形状（ここでは長方形）の第 1 移行領域 195 a が、所定の表示開始動作、ここでは画面上の所定点を中心とする拡大動作を経て第 1 疑似連前半演出画像 191 a の前側に表示される（図 30（a）～（c））とともに、その第 1 移行領域 195 a の外側に任意の文字列（ここでは「始めは…」）よりなる文字画像 193 a が表示される。なお、この第 1 移行領域 195 a 内には、その表示開始時から第 1 疑似連後半演出画像 194 a の一部が表示されるものとするが、第 1 移行領域 195 a 内には更に第 1 疑似連後半演出画像 194 a の前側に高明度画像 170 j が重ねて表示されるため、その高明度画像 170 j によって第 1 疑似連後半演出画像 194 a の視認性は低下した状態となる。

【0251】

本実施形態の高明度画像 170 j は、その大きさ（範囲）が第 1 移行領域 195 a の表示範囲全体に対応し、透過率は均一で、第 1 移行領域 195 a の表示開始時点での透過率は 0 % であるとする。従って、第 1 移行領域 195 a の表示開始時点（図 30（b）～（c））ではその内側の第 1 疑似連後半演出画像 194 a は視認不可能である。もちろん、第 1 移行領域 195 a の表示開始時点での高明度画像 170 j の透過率は 0 % より大でもよい。

【0252】

第 1 移行領域 195 a が所定の表示開始動作を経て所定の大きさで表示されると（図 30（c））、その後は時間経過とともに高明度画像 170 j の透過率が徐々に上昇し（透過率変化処理、透過率変化演出）、それに伴って第 1 移行領域 195 a 内では第 1 疑似連後半演出画像 194 a の視認性が徐々に上昇する（図 30（c）～（g））。そして、高明度画像 170 j の透過率が 100 % に達することにより高明度画像 170 j が消滅し、

高明度演出W O 5 1が終了すると（図30（g））、第1移行領域195aが画面全体に拡大し、文字画像193aが画面上から消去され、これによって第1疑似連前半演出画像191aは完全に第1疑似連後半演出画像194aに切り替えられる（図30（g）～（i））。なお、高明度演出W O 5 1中は、演出ランプLは、第1表示色（ここでは青色）に対応する第1疑似連高明度発光態様（例えば青色点滅）で発光する。

【0253】

続いて高明度演出W O 5 2の詳細について説明する。高明度演出W O 5 2では、まず任意形状（ここでは長方形）の第2移行領域195bが、所定の表示開始動作、ここでは画面上の所定点を中心とする拡大動作を経て第2疑似連前半演出画像191bの前側に表示される（図31（a）～（c））とともに、任意の文字列（ここでは「今度は…」）よりなる文字画像193bが、例えば第2移行領域195bの内側に対応する位置に表示される。なお、この第2移行領域195b内には、その表示開始時から第2疑似連後半演出画像194bの一部が表示されるものとするが、第2移行領域195b内には更に第2疑似連後半演出画像194bの前側に高明度画像170kが重ねて表示されるため、その高明度画像170kによって第2疑似連後半演出画像194bの視認性は低下した状態となる。

10

【0254】

本実施形態の高明度画像170kは、その大きさ（範囲）が第2移行領域195bの表示範囲全体に対応し、透過率は均一で、第2移行領域195bの表示開始時点での透過率は0%であるとする。従って、第2移行領域195bの表示開始時点では第2疑似連後半演出画像194bは視認不可能である。もちろん、第2移行領域195bの表示開始時点での高明度画像170kの透過率は0%より大でもよい。なお、所定の表示開始動作後の第2移行領域（第2領域）195bの大きさは、第1移行領域（第1領域）195aよりも広がっている。

20

【0255】

第1移行領域195aが所定の表示開始動作を経て所定の大きさで表示されると（図31（c））、その後は時間経過とともに高明度画像170kの透過率が徐々に上昇し（透過率変化処理、透過率変化演出）、それに伴って第2移行領域195b内では第2疑似連後半演出画像194bの視認性が徐々に上昇する（図31（c）～（g））。そして、高明度画像170kの透過率が100%に達することにより高明度画像170kが消滅し、高明度演出W O 5 2が終了すると（図31（g））、第2移行領域195bが画面全体に拡大し、文字画像193bが画面上から消去され、これによって第2疑似連前半演出画像191bは完全に第2疑似連後半演出画像194bに切り替えられる。なお、高明度演出W O 5 2中は、演出ランプLは、第2表示色（ここでは赤色）に対応する第2疑似連高明度発光態様（例えば赤色点滅）で発光する。なお、図29（a）～（d）の疑似連演出と、図29（e）～（h）の疑似連演出とで共通のランプ演出を実行するように構成してもよい。

30

【0256】

以上説明したように、疑似連予告演出では、1回目の疑似図柄変動中に第1移行領域（第1領域）195aに対してキャラクタ画像（第1キャラクタ画像）196aの視認性が変化するように高明度画像（特定第1高明度画像）170jを表示する高明度演出（特定第1高明度演出）W O 5 1と、2回目の疑似図柄変動中に第2移行領域（第2領域）195bに対してキャラクタ画像（第2キャラクタ画像）196bの視認性が変化するように高明度画像（特定第2高明度画像）170kを表示する高明度演出（特定第2高明度演出）W O 5 2とを実行可能であり、第2移行領域（第2領域）195bは第1移行領域（第1領域）195aよりも広く、キャラクタ画像（第2キャラクタ画像）196bはキャラクタ画像（第1キャラクタ画像）196aよりも大きく表示されるようになっている。

40

【0257】

なお、疑似連図柄（ここでは「@」）の前側に高明度画像を表示するように構成してもよい。疑似連図柄「@」が停止表示されるタイミングでその前側に高明度画像を表示する

50

ことで、疑似連図柄「@」が停止表示する前の視認性を低下させるように構成してもよい。また、図29(d)のタイミングで表示する疑似連図柄「@」と、図29(h)のタイミングで表示する疑似連図柄「@」とで異なる高明度画像を表示するように構成してもよい。また、図29(d)のタイミングでは高明度画像を表示せず、図29(h)のタイミングで高明度画像を表示するように構成してもよいし、その逆でもよい。また、疑似連図柄「@」が停止表示されることで、疑似連演出が継続する場合にのみ、疑似連図柄「@」の前側に高明度画像が表示されるように構成してもよい。そして、疑似連図柄「@」が停止表示されない場合（疑似連失敗）には、疑似連図柄「@」の前側に高明度画像が表示されないように構成してもよい。またこれらの場合、高明度画像の表示位置は疑似連図柄「@」の前側に限られず、少なくとも疑似連図柄「@」が停止表示されるタイミングの前後で高明度演出が実行されるようにすればよい。また、疑似連図柄「@」が停止表示されるタイミングで高明度画像を表示する場合であっても、疑似連図柄「@」の表示前に、キャラクタ画像に対して高明度演出を実行するように構成してもよい。またこの場合には、キャラクタ画像に対する高明度演出を実行しないように構成してもよい。また、疑似連図柄「@」が停止表示されるタイミングで高明度演出を表示する場合、キャラクタ画像に対する高明度演出とは異なる高明度演出を実行するように構成してもよいし、共通の高明度演出を実行するように構成してもよい。

10

【0258】

以上の疑似連予告演出における各種構成は、この疑似連予告演出に限定して採用されるものではなく、その他の各種演出（予告演出や部分演出）にも同様に採用することが可能である。例えば、疑似連予告演出における高明度演出W051, W052等の各種構成を、前述のステップアップ予告演出、リーチ予告演出等、後述するボタン予告演出2等で採用してもよい。また、図29(a)～(d)の疑似連演出では高明度演出を行わず、図29(e)～(h)の疑似連演出では高明度演出を行うように構成してもよい。この場合、図29(a)～(d)の疑似連演出よりも図29(e)～(h)の疑似連演出の方が疑似連成功率が高くなるように構成することが望ましいが、その逆の関係となるように構成してもよい。このように、疑似連演出が複数ある場合には、高明度演出を伴うものと伴わないものを実行可能に構成するようにしてもよい。

20

【0259】

〔ボタン予告演出2〕

図32～図35は、リーチ変動パターン又は通常変動パターンにおける通常変動中、或いはリーチ変動パターンにおけるリーチ変動中に実行されるボタン予告演出2の一例を示している。このボタン予告演出（操作手段）2は、ボタン予告演出1と同様、遊技者に演出ボタン（操作手段）34の操作を要求する（遊技者による操作手段の操作に関連する）演出で、操作有効期間中に演出ボタン34が操作された場合を含む一又は複数の条件の何れかの成立に基づいて所定の操作後演出を実行することにより、大当たり信頼度等を示唆するようになっている。操作後演出には複数種類、例えば操作後成功演出と操作後失敗演出の2種類があり、大当たり信頼度は操作後失敗演出よりも操作後成功演出の方が高くなっている。

30

【0260】

続いて、当該ボタン予告演出2の具体例を、操作後演出として操作後成功演出が選択される場合を例に挙げて説明するが、まずは図32を参照しつつ概要を説明する。リーチ変動パターン又は通常変動パターンにおける通常変動中（或いはリーチ変動パターンにおけるリーチ変動中）にボタン予告演出2が開始されると、スピーカ18, 25から、BGMとしてこのボタン予告演出1に係るBGM7の出力が開始されるとともに、ボタン導入演出BB0が開始される。

40

【0261】

ボタン導入演出BB0では、装飾図柄164が非表示となり、下端部側に保留台座画像168が、上端部側にミニ図柄165が夫々表示された状態で、それらの後側に「モンスターを倒せ！」等の文字列画像201を含むボタン導入演出画像202が表示される（図

50

3 2 (a))。これを見た遊技者は、モンスターを倒せるか否かで大当たりとなる可能性を示唆する演出であることを認識することが可能である。そして、ボタン導入演出画像 2 0 2 の前側に高明度画像 1 7 0 l を表示する高明度演出 W O 6 1 を経て、ボタン導入演出画像 2 0 2 に、モンスターのキャラクタ画像 2 0 3 a が付加される (図 3 2 (b) ~ (c))。また、このキャラクタ画像 2 0 3 a の前側にはエフェクト画像 (特定画像) 2 0 4 が重ねて表示される。このエフェクト画像 2 0 4 は、例えば画面の内側から外側に向けて放射状に表示される、いわゆる「集中線」で構成されている。

【0 2 6 2】

また、このボタン導入演出 B B 0 (図 3 2 (a) ~ (c)) では、例えばその開始時に、スピーカ 1 8, 2 5 から効果音として所定の導入音が出力されるとともに、文字列画像 2 0 1 に対応するセリフ音、即ち「モンスターを倒せ」のボタン導入ボイスが出力され、高明度演出 W O 6 1 の開始時には、効果音として第 1 強調音が出力される。更に、演出ランプ L の少なくとも一部 (ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方) が、ボタン導入演出 B B 0 の開始時には (図 3 2 (a))、ボタン導入演出 B B 0 に対応する導入時発光態様、例えば緑色で発光し、高明度演出 W O 6 1 中は (図 3 2 (b) ~ (c))、第 1 高明度中発光態様、例えば白色で発光する。

【0 2 6 3】

以上のボタン導入演出 B B 0 に続いては、ボタン煽り演出 B B 1 が行われる (図 3 2 (d))。このボタン煽り演出 B B 1 は、モンスターのキャラクタ画像 2 0 3 a を有する第 1 煽り画像 (個別画像) 2 0 5 a と、モンスターと対決するカップのキャラクタ画像 2 0 3 b を有する第 2 煽り画像 (個別画像) 2 0 5 b とを高速で切り替える切替表示演出となっている。第 1 煽り画像 2 0 5 a 及び第 2 煽り画像 2 0 5 b の前側には、「モンスターを倒せ！」等の文字列画像 2 0 1 とエフェクト画像 2 0 4 とが引き続き表示されるようになっている。なお、第 1 煽り画像 2 0 5 a, 第 2 煽り画像 2 0 5 b, 文字列画像 2 0 1, エフェクト画像 2 0 4 は、ボタン導入演出画像 2 0 2 と同様、保留台座画像 1 6 8 やミニ図柄 1 6 5 の後側に表示される。

【0 2 6 4】

なお、このボタン煽り演出 B B 1 で登場する複数のキャラクタは、そのキャラクタが勝つことによって遊技者が有利な状態を示唆することになる「味方キャラ」と、逆にそのキャラクタが勝つことによって遊技者が不利な状態を示唆することになる「敵キャラ」とを含んでおり、当該ボタン煽り演出 B B 1 においては、モンスターのキャラクタ画像 2 0 3 a は「敵キャラ」に相当し、カップのキャラクタ画像 2 0 3 b は「味方キャラ」に相当するものとする。

【0 2 6 5】

また、ボタン煽り演出 B B 1 中 (図 3 2 (d)) は、引き続き B G M 7 が出力されるとともに、効果音として新たに煽り音が継続的に出力されるが、B G M 7 については、ボタン煽り演出 B B 1 の途中で例えばフェードアウトにより出力が停止される。また、ボタン煽り演出 B B 1 中 (図 3 2 (d)) は、演出ランプ L の少なくとも一部 (ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方) がボタン煽り発光態様で発光する。このボタン煽り発光態様は、複数の個別画像 (ここでは第 1, 第 2 煽り画像 2 0 5 a, 2 0 5 b) に対応する複数の発光色 (ここでは白色とオレンジ色) を循環的に切り替える循環変化態様となっている。

【0 2 6 6】

なお、このボタン煽り演出 B B 1 は、ボタン予告演出の一部として実行される場合に限られるものではなく、その他の煽り演出と同様、ボタン予告演出以外の各種予告演出やリーチ演出において実行することが可能である。

【0 2 6 7】

ボタン煽り演出 B B 1 に続いては、高明度画像 1 7 0 m を表示する高明度演出 W O 6 2 (図 3 2 (e)) を経て、演出ボタン (操作手段) 3 4 の操作を促す操作促進画像 2 0 6 を表示する操作促進演出 B B 2 (図 3 2 (f)) が行われる。ここで、操作促進画像 2 0

10

20

30

40

50

6 は、操作対象である演出ボタン（操作手段）34を示すボタン画像（操作対象画像）206aと、操作対象である演出ボタン34に対する操作態様を示す操作態様報知画像206bとで構成されている。操作促進演出BB2中は、モンスターのキャラクタ画像203aとカップのキャラクタ画像203bが共に表示されるようになっており、操作促進画像206は、それらキャラクタ画像203a，203bの間に表示される。なお、この操作促進演出BB2中についても、キャラクタ画像203a，203b等の前側に文字列画像201とエフェクト画像204とが引き続き表示される。

【0268】

また、高明度演出WO62の開始時には、効果音として第2強調音が出力される。また、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が、高明度演出WO62中は、第2高明度中発光態様、例えば青色で発光し、操作促進演出BB2中は操作待ち発光態様、例えば青色点滅で発光する。

【0269】

操作促進演出BB2中、即ち操作有効期間中（図32（f））に演出ボタン34が操作されると、高明度画像170nを表示することにより、その高明度画像170nの後側の画像（ここでは操作促進画像206等）の視認性を低下させる高明度演出WO63（図32（g））を経て、操作後演出BB3として操作後成功演出BB3A（図32（h））が開始される。ここで、高明度演出WO63では、操作促進画像206及びキャラクタ画像203a，203bに対応する範囲で高明度画像170nの表示が開始され、その高明度画像170n表示中（高明度演出WO63中）に操作促進画像206，キャラクタ画像203b，文字列画像201，エフェクト画像204は画面から消去され、例えばモンスターのキャラクタ画像203aが倒れた状態で表示されるとともに、「成功」等の新たな文字列画像207が表示される。

【0270】

また、高明度演出WO63の開始時には、効果音として第3強調音が出力され、操作後成功演出BB3A中は、効果音として成功音が出力される。また、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が、高明度演出WO63中は、第3高明度中発光態様、例えば白色で発光し、操作後成功演出BB3A中は成功時発光態様、例えば赤色で発光する。

【0271】

続いて、以上のような図32に示すボタン予告演出2に関し、ボタン煽り演出BB1についてより詳細に説明する。図33～図35は、図32（d）に示すボタン煽り演出BB1の期間について、1フレーム毎の表示画面及び発光手段の変化を示したものである。

【0272】

このボタン煽り演出BB1では、モンスターのキャラクタ画像203aを有する第1煽り画像（個別画像）205aと、カップのキャラクタ画像203bを有する第2煽り画像（個別画像）205bとを切り替えて交互に表示するように構成されている。またこのとき、「敵キャラ」に対応する第1煽り画像205aが先に、「味方キャラ」に対応する第2煽り画像205bが後に表示されるようになっている。なお、逆に「味方キャラ」に対応する第2煽り画像205bが先に、「敵キャラ」に対応する第1煽り画像205aが後に表示されるように構成してもよい。

【0273】

そして、そのボタン煽り演出BB1の演出期間は、複数（ここでは5種類）の第1～第5切替表示期間で構成されており、最初の第1切替表示期間では各画像205a，205bが8フレームずつ各1回（計2回）表示され（図33（a1），（a2））、続く第2切替表示期間では各画像205a，205bが6フレームずつ各2回（計4回）表示され（図33（b1）～（b4））、続く第3切替表示期間では各画像205a，205bが4フレームずつ各3回（計6回）表示され（図34（c1）～（c6））、続く第4切替表示期間では各画像205a，205bが2フレームずつ各3回（計6回）表示され（図35（d1）～（d6））、続く第5切替表示期間では各画像205a，205bが1フ

10

20

30

40

50

レーンずつ各6回（計12回）表示される（図35（e1）～（e12））ようになっている。

【0274】

このように、ボタン煽り演出BB1中、各画像205a、205bの表示継続時間（即ち第1煽り画像205aと第2煽り画像205bとの間の切り替え時間間隔）は、切替表示期間が進むにつれて8フレーム→6フレーム→4フレーム→2フレーム→1フレームと徐々に短くなるとともに、同じ表示継続時間の場合の切替回数は、切替表示期間が進むにつれて1回→2回→3回→3回→6回と徐々に増加している。なお、第1～第5切替表示期間の全期間にわたって、第1、第2煽り画像205a、205bの前側には文字列画像201とエフェクト画像（特定画像）204とが表示される。

10

【0275】

また、第1煽り画像205aは、第2煽り画像205bの表示期間を挟んでその前後でキャラクタ画像203aの表示位置が変化し（第1動作）、そのキャラクタ画像203aの表示位置は時間経過とともに徐々に画面中央から左右方向一方側（ここでは右側）に移動するようになっている（図33（a1）→（b1）→（b3）→図34（c1）→（c3）…の各1フレーム目を参照）。また、第1煽り画像205aは、連続して表示される複数フレームにおいて、第1動作とは異なる第2動作、例えば同一位置での揺動動作を行うようになっている（図33（a1）等の全フレームを参照）。

【0276】

また第2煽り画像205bについても、第1煽り画像205aの表示期間を挟んでその前後でキャラクタ画像203bの表示位置が変化し（第1動作）、そのキャラクタ画像203bの表示位置は時間経過とともに徐々に画面中央から左右方向他方側（ここでは左側）に移動するようになっている（図33（a2）→（b2）→（b4）→図34（c2）→（c4）…の各1フレーム目を参照）。また、第2煽り画像205bは、連続して表示される複数フレームにおいて、第1動作とは異なる第2動作、例えば同一位置での揺動動作を行うようになっている（図33（a2）等の全フレームを参照）。

20

【0277】

これにより、ボタン煽り演出BB1の開始時には共に画面の略中央に表示されていたキャラクタ画像203a、203bが、時間経過とともに徐々に左右に移動し、ボタン煽り演出BB1が終了して一つの画面に表示される際（図32（f））には互いに向かい合って対峙する形となる。

30

【0278】

なお、上記のようにフレーム表示期間の切替タイミング（例：8フレーム期間→6フレーム期間）においてキャラクタ画像の表示位置を変更するように構成してもよいし、表示位置を変更しないように構成してもよい。また、キャラクタ画像が複数ある場合には、特定のキャラクタ（例：第1煽り画像）は表示位置を変更する一方、別のキャラクタ（例：第2煽り画像）については表示位置を変更しないように構成してもよい。また、同一の煽り画像が連続して表示される複数フレームにおいて（例：図33（a1）の全フレーム）、揺動動作を伴わないように構成してもよい。また、第2動作は揺動動作に限定されず、煽り画像を徐々に拡大表示したり、徐々に縮小表示するように表示してもよい。またこの場合に、フレーム表示期間の切替タイミング（例：8フレーム期間→6フレーム期間）において、煽り画像の拡大率をより高めたものに切り替えて表示したり、煽り画像の縮小率をより高めたものに切り替えて表示したりしてもよい。

40

【0279】

また、ボタン煽り演出BB1中、演出ランプLは、複数の個別画像（ここでは第1、第2煽り画像205a、205b）に対応する複数の発光色（ここでは白色とオレンジ色）を循環的に切り替える循環変化態様で発光するが、この複数の発光色の切替時間間隔は、時間経過とともに徐々に短くなるように制御される。図33～図35の例では、第1、第2煽り画像205a、205bの切替タイミングに合わせて演出ランプLの発光色を切り替えているが、第1、第2煽り画像205a、205bの切替タイミングと演出ランプL

50

の発光色の切替タイミングとは一致しなくてもよい。

【0280】

以上説明したように、ボタン予告演出2では、複数種類（ここでは2種類）の第1，第2煽り画像（個別画像）205a，205bを交互に切り替えて表示するボタン煽り演出（切替表示演出）BB1が行われ、このボタン煽り演出BB1では、第1，第2煽り画像205a，205bを第1時間（例えば8フレームに対応する時間）ずつ表示する第1切替表示期間と、第1，第2煽り画像205a，205bを第1時間よりも短い第2時間（例えば6フレームに対応する時間）ずつ表示する第2切替表示期間とを設け、第1切替表示期間よりも第2切替表示期間の方が第1，第2煽り画像205a，205bを切り替える切替回数が多くなっている。また、第1切替表示期間と第2切替表示期間とに跨がって、第1，第2煽り画像205a，205bよりも前側にエフェクト画像（特定画像）204を表示するようになっている。

10

【0281】

また、第1煽り画像（特定個別画像）205aはキャラクタ画像203aを含み、第1煽り画像（特定個別画像）205aを表示する第1表示状態と、その第1表示状態の後、第2煽り画像（他の個別画像）205bへの切り替えを経て再び第1煽り画像205aを表示する第2表示状態とで、キャラクタ画像203aの表示位置を異ならせている。同様に、第2煽り画像（特定個別画像）205bはキャラクタ画像203bを含み、第2煽り画像（特定個別画像）205aを表示する第1表示状態と、その第1表示状態の後、第1煽り画像（他の個別画像）205aへの切り替えを経て再び第2煽り画像205bを表示する第2表示状態とで、キャラクタ画像203bの表示位置を異ならせている。

20

【0282】

以上のボタン煽り演出BB1に関する変更例について以下説明する。図33～図35では、いわゆる「集中線」を構成するエフェクト画像204が、ボタン煽り演出BB1の開始当初から表示される例を示したが、ボタン煽り演出BB1中の所定時点でエフェクト画像204を表示するように構成してもよい。この場合、各画像205a，205bの表示継続時間が最も長い切替表示期間（ここでは図33（a1），（a2）の期間）中にエフェクト画像204の表示を開始することが望ましい。また、その期間中でも特に、「敵キャラ」に対応する第1煽り画像205aと「味方キャラ」に対応する第2煽り画像205bとを切り替える前（ここでは第1煽り画像205aを表示中の図33（a1）の期間中）にエフェクト画像204の表示を開始することが望ましいが、第1煽り画像205aと第2煽り画像205bとを切り替えた後（ここでは第2煽り画像205bを表示中の図33（a2）の期間中）にエフェクト画像204の表示を開始してもよい。また、各画像205a，205bの表示継続時間が最も長い切替表示期間（ここでは図33（a1），（a2）の期間）ではなくそれ以降の切替表示期間中にエフェクト画像204の表示を開始してもよい。ただこの場合でも、その切替表示期間のうち、「敵キャラ」に対応する第1煽り画像205aの表示中にエフェクト画像204の表示を開始することが望ましい。

30

【0283】

また、「集中線」を構成するエフェクト画像204の表示態様を、各画像205a，205bの表示継続時間の長さに応じて変化させてもよい。例えば、切替表示期間が8フレーム→6フレーム→4フレームのように順次短くなるに従って集中線の太さを太く（又は細く）したり、集中線の数も多く（又は少なく）したり、集中線の色を変化（例えば信頼度情報を付加）させることが考えられる。また同様に、エフェクト画像204の表示態様を各画像205a，205bの切り替えに応じて変化させてもよい。また、第1煽り画像205aを表示する場合と第2煽り画像205bを表示する場合とでエフェクト画像204の表示態様を異ならせてもよい。

40

【0284】

図33～図35では、ボタン煽り演出BB1の最初から最後まで一貫して、「敵キャラ」に対応する第1煽り画像205aと「味方キャラ」に対応する第2煽り画像205bとを交互に切り替えるように構成した例を示したが、各画像205a，205bの表示継続

50

時間が徐々に短くなってきた所定のタイミング、例えば1フレーム毎に切り替える第5切替表示期間に入った時点で、それまでとは異なる種類の画像、例えば「敵キャラ」と「味方キャラ」を共に表示した敵味方画像に切り替えるように構成してもよい。この場合、その敵味方画像を連続的に表示するようにしてもよいし、敵味方画像と、「敵キャラ」も「味方キャラ」も表示されない白色画像等を交互に切り替えて表示するようにしてもよい。

【0285】

図33～図35では、各画像205a, 205bの切替タイミングと、演出ランプLの発光色の切替タイミングとを同期させた例を示したが、8フレーム毎に画像を切り替える第1切替表示期間中、演出ランプLの発光色はそれよりも短い約6フレーム毎に切り替え、6フレーム毎に画像を切り替える第2切替表示期間中、演出ランプLの発光色はそれよりも短い約4フレーム毎に切り替えるなど、各画像205a, 205bの切替タイミングと、演出ランプLの発光色の切替タイミングとは同期させなくてもよい。また、各画像205a, 205bの表示継続時間が所定長さ（例えば6フレーム）になるまでは、画像の切替頻度よりも演出ランプLの発光色の切替頻度を多く（同一発光色の継続期間を短く）し、それ以降は画像の切替頻度よりも演出ランプLの発光色の切替頻度を少なく（同一発光色の継続期間を長く）してもよい（第5切替表示期間中、画像は1フレーム毎に切り替えるが演出ランプLの発光色は約3フレーム毎に切り替える等）。また、演出ランプLの発光色の切替タイミングを時間経過とともに短くする場合、その発光色の切替タイミングを変更するタイミングは画像の切替タイミングを変更するタイミングと一致させなくてもよい。また、演出ランプLの発光色の切替タイミングは一定（短くならない）であってもよい。

【0286】

「敵キャラ」を表示する際に表示する「集中線」と、「味方キャラ」を表示する際に表示する「集中線」を異ならせてもよい。また、図33(a1)のタイミングで「敵キャラ」を表示する際と、図33(b1)のタイミングで「敵キャラ」を表示する際とで異なる「集中線」を表示するように構成してもよい。同様に、図33(a2)のタイミングで「味方キャラ」を表示する際と、図33(b2)のタイミングで「味方キャラ」を表示する際とで異なる「集中線」を表示するように構成してもよい。また、これらのタイミングにかかわらず、図33(b1)と図33(b3)、図33(b2)と図33(b4)で「集中線」を異ならせてもよい。

【0287】

また、切替表示期間毎に異なる「集中線」を表示するように構成してもよい。但しこの場合、全ての切替表示期間の「集中線」を異ならせる必要はなく、少なくとも一つの切替表示期間の「集中線」を他の切替表示期間の「集中線」と異ならせればよい。また、切替表示期間が複数ある場合に、第1表示態様による「集中線」を表示する一又は複数の切替表示期間と、第1表示態様とは異なる第2表示態様による「集中線」を表示する一又は複数の切替表示期間とを設けてもよい。この場合、第1表示態様による「集中線」を表示する切替表示期間よりも第2表示態様による「集中線」を表示する切替表示期間の方が多くなるように構成してもよいし、その逆でもよい。また、異なる「集中線」とは、表示態様が異なっていればよく、例えば線長や線色、表示箇所や動的パターンなどのいずれかが違っていれば、異なる「集中線」に該当する。

【0288】

また、切替表示期間の進行に応じて各キャラクタ画像の表示位置を変更するものに限らず、或いはそれに加えて、切替表示期間の進行に応じて各キャラクタ画像を拡大又は縮小するように構成してもよい。その場合、各キャラクタは、「集中線」の略中央部分に向けて拡大又は縮小されることが望ましい。また、「集中線」は、演出ランプの発光色に応じた線色で表示するように構成してもよいし、演出ランプの発光色とは異なる線色で表示するように構成してもよい。例えば、演出ランプの発光色が切替表示期間の進行に応じて変化するような場合には、演出ランプの発光色の変化に応じて「集中線」の線色も変化するように構成してもよいし、見た目の煩雑さを回避するために、「集中線」の線色は演出ラ

ンプの発光色とは異なる線色を採用してもよい。ちなみに、演出ランプの発光色が切替表示期間の進行に応じて変化しない場合であっても、同様の構成としてもよい。

【0289】

以上のボタン予告演出2における各種構成は、このボタン予告演出2に限定して採用されるものではなく、その他の各種演出（予告演出や部分演出）にも同様に採用することが可能である。例えば、ボタン予告演出2における高明度演出WO61，WO62，WO63、ボタン煽り演出BB1等の各種構成を、前述のステップアップ予告演出、リーチ予告演出等で採用してもよい。

【0290】

〔割込み予告演出〕

図36～図40は、リーチ変動パターンにおけるリーチ変動中に実行される割込み予告演出の一例を示している。この割込み予告演出は、リーチ変動中に割り込んで実行されるもので、この割込み予告演出が実行されない場合（割込みされることなくリーチ変動が継続される場合）に比べて大当り信頼度が高くなるように構成されている。なお、本実施形態における割込み予告演出の大当り信頼度は、図8に示すように他の予告演出よりも高くなっている。

【0291】

また、この割込み予告演出には複数種類（ここでは図36に示す2種類）の演出態様（バリエーション）が用意されている。なお、大当り信頼度は、第1演出態様IRa（図36（a））よりも第2演出態様IRb（図36（b））の方が高くなるように設定される。これら複数種類（2種類）の演出態様IRa，IRbは、演出画像に登場するキャラクタやその動作については略共通しており、キャラクタ画像等の前側に表示されるセリフ文字列とそれに対応して音声出力されるセリフ音、及び演出画像の基調色が異なっている。即ち図36に示すように、第1，第2演出態様IRa，IRbでは同じカップのキャラクタ画像が表示されるが、そのキャラクタ画像の前側に表示されるセリフ文字列及びそれに対応するセリフ音の内容は異なっており、夫々「ラッキー!」、「チャンス!」となっている。

【0292】

また、セリフ文字列の表示色、及び演出画像の基調色も異なっており、第1，第2演出態様IRa，IRbに対応するセリフ文字列の表示色（内部色）及び基調色は夫々「赤色」、「金色」となっている。このように、第1，第2演出態様IRa，IRbは、文字列の表示色等に応じて大当り信頼度が異なっているから、文字画像（特定文字情報）、或いはその文字画像を有する割込み予告演出画像については、大当りに関する信頼度情報を有していると言える。なお上述したように、この割込み予告演出はそれ自体の大当り信頼度が高いため（図8）、大当り信頼度の低い一部の演出態様（ここではセリフ文字列の表示色及び基調色が「青色」の演出態様）は用意されていない。もちろん、複数種類の演出態様としては、大当りに関する信頼度情報としての文字色が「赤色」、「金色」等の2種類のものに限らず、「赤色」、「金色」、「デンジャー色」等の3種類以上であってもよいし、「虹色（レインボー）」を含んでもよい。

【0293】

続いて、当該割込み予告演出の具体例を、第1，第2演出態様IRa，IRbのうちの第2演出態様IRb（図36（b））が選択される場合を例に挙げて説明するが、まずは図37を参照しつつ概要を説明する。リーチ変動パターンによるリーチ変動中、割込み予告演出が出現する前に、まず割込み予告前煽り演出IR0が行われる。この割込み予告前煽り演出IR0では、スピーカ18，25から、BGMとしてBGM8が出力されるとともに、表示画面58aではリーチを構成する左右の装飾図柄164a，164bが、本体部166のみの状態で周辺部近傍（例えば画面上部側）に縮小表示されるとともに、下端部側に保留台座画像168が、上端部側にミニ図柄165が夫々表示された状態で、それらの後側に割込み予告前煽り演出IR0に係る演出画像211が表示される（図37（a），（b））。

10

20

30

40

50

【0294】

この割込み予告前煽り演出 I R 0 では、左右の装飾図柄 1 6 4 a , 1 6 4 b は、信頼度情報を構成する青色、赤色、金色等以外の色（ここでは緑色）で表示される。この割込み予告前煽り演出 I R 0 に係る演出画像 2 1 1 は、カップのキャラクタがスモークを出しながら縦横無尽に空を飛ぶシーンで構成されている。なお、この割込み予告前煽り演出 I R 0 は、割込み予告演出が出現するか否かの煽り演出であるから、その後に割込み予告演出が出現する場合はもちろん、割込み予告演出が出現しない場合も実行可能となっている。

【0295】

また、この割込み予告前煽り演出 I R 0（図 3 7（a）,（b））中は、演出ランプ L の少なくとも一部（ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方）が、割込み予告前煽り演出に対応する煽り発光態様、例えば紫色で発光する。なお、割込み予告前煽り演出 I R 0 中は、所定の効果音、例えばカップのキャラクタの飛行に対応する飛行音を出力してもよい。

10

【0296】

割込み予告前煽り演出 I R 0 に続いては、第 2 演出態様 I R b（図 3 6（b））による割込み予告演出が開始されるが、この割込み予告演出は、割込み予告第 1 演出 I R 1 b（図 3 7（d））、割込み予告第 2 演出 I R 2 b（図 3 7（f））、割込み予告第 3 演出 I R 3 b（図 3 7（h））で構成されている。また、割込み予告前煽り演出 I R 0 から割込み予告第 1 演出 I R 1 b への移行時には高明度演出 W O 7 1（図 3 7（c））が、割込み予告第 1 演出 I R 1 b から割込み予告第 2 演出 I R 2 b への移行時には高明度演出 W O 7 2（図 3 7（e））が、割込み予告第 2 演出 I R 2 b から割込み予告第 3 演出 I R 3 b への移行時には高明度演出 W O 7 3（図 3 7（g））が夫々実行されるようになっている。

20

【0297】

高明度演出 W O 7 1（図 3 7（c））は、高明度画像 1 7 0 o を表示することにより、その高明度画像 1 7 0 o の後側の画像の視認性を低下させるもので、この高明度演出 W O 7 1 中に、高明度画像 1 7 0 o の後側の画像は、割込み予告前煽り演出 I R 0 に係る演出画像 2 1 1 から割込み予告第 1 演出 I R 1 b に係る演出画像 2 1 2 に切り替えられる。高明度演出 W O 7 1 中は、高明度画像 1 7 0 o と共に、画面の中央側から外側に向けた放射状のエフェクト画像である集中線 2 1 3 が表示される。この集中線 2 1 3 は、選択されている演出態様（ここでは第 2 演出態様 I R b）の文字色とは異なる色（ここでは水色）で表示される。割込み予告第 1 演出 I R 1 b に係る演出画像 2 1 2（図 3 7（d））は、キャラクタ画像と集中線 2 1 4 とを備えており、この集中線 2 1 4 は、選択されている演出態様（ここでは第 2 演出態様 I R b）の文字色（信頼度情報）に対応する色（ここでは金色）で表示される。なお、集中線 2 1 4 は文字色（信頼度情報）とは異なる色で表示してもよい。

30

【0298】

高明度演出 W O 7 1（図 3 7（c））中は、引き続き B G M 8 の出力が継続される。また高明度演出 W O 7 1 の開始時には、効果音として所定の第 1 強調音が出力される。また高明度演出 W O 7 1 中は、演出ランプ L の少なくとも一部（ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方）が第 1 高明度中発光態様で発光する。この第 1 高明度中発光態様は、第 2 演出態様 I R b に対応する文字色とは異なる色（ここでは白色）で構成されているものとするが、文字色に対応する色を含むように構成してもよい。

40

【0299】

また割込み予告第 1 演出 I R 1 b（図 3 7（d））中は引き続き B G M 8 の出力が継続されるとともに、演出ランプ L の少なくとも一部（ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方）が割込み予告第 1 発光態様で発光する。この割込み予告第 1 発光態様は、第 1 高明度中発光態様と共通（ここでは白色）とするが、第 1 高明度中発光態様と異ならせてもよい。またこのとき、割込み予告第 1 発光態様は、文字色に対応する色（ここでは金色）を含むように構成してもよい。

【0300】

50

高明度演出W O 7 2は、高明度画像1 7 0 pを表示することにより、その高明度画像1 7 0 pの後側の画像の視認性を低下させるもので、この高明度演出W O 7 2中に、高明度画像1 7 0 pの後側の画像は、割込み予告第1演出I R 1 bに係る演出画像2 1 2から割込み予告第2演出I R 2 bに係る演出画像2 1 5に切り替えられる。割込み予告第2演出I R 2 bに係る演出画像2 1 5は、キャラクタ画像と文字列画像2 1 6（ここでは第2演出態様I R bに対応する金色の「チャンス！」の文字列）とを備えている。

【0301】

高明度演出W O 7 2（図37（e））中は、引き続きB G M 8の出力が継続される。また高明度演出W O 7 2の開始時には、効果音として所定の第2強調音が出力される。また高明度演出W O 7 2中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプL aと盤側ランプL bの両方）が第2高明度中発光態様で発光する。この第2高明度中発光態様は、第2演出態様I R bに対応する文字色（ここでは金色）を含んでおり、例えば白色、金色、オレンジ色の循環変化態様となっている。ただしこれに限らず、高明度演出W O 7 2における効果音やランプ態様を、高明度演出W O 7 1や高明度演出W O 7 3と同様の演出内容、即ち効果音として第1強調音又は第3強調音を採用し、ランプ態様として第1高明度中発光態様又は第3高明度中発光態様を採用してもよい。

【0302】

また割込み予告第2演出I R 2 b（図37（f））中は引き続きB G M 8の出力が継続されるとともに、「チャンス！」の文字列画像2 1 6に対応する割込み予告ボイスが出力される。なおこのとき、キャラクタ画像は口パク（発語動作）を行わないものとするが、口パク動作を行うようにしてもよい。また、割込み予告第2演出I R 2 b中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプL aと盤側ランプL bの両方）が割込み予告第2発光態様で発光する。この割込み予告第2発光態様は、第2高明度中発光態様と同じく第2演出態様I R bに対応する文字色（ここでは金色）を含んでおり、例えば白色、金色、オレンジ色の循環変化態様とするが、第2高明度中発光態様とは少なくとも一部を異ならせてもよい。

【0303】

高明度演出W O 7 3は、高明度画像1 7 0 qを表示することにより、その高明度画像1 7 0 qの後側の画像の視認性を低下させるもので、この高明度演出W O 7 3中に、高明度画像1 7 0 qの後側の画像は、割込み予告第2演出I R 2 bに係る演出画像2 1 5から割込み予告第3演出I R 3 bに係る演出画像2 1 6に切り替えられる。割込み予告第3演出I R 3 bに係る演出画像2 1 6は、左右の装飾図柄1 6 4 a，1 6 4 bを含んでいるが、この演出画像2 1 6に係る装飾図柄1 6 4 a，1 6 4 bは、第2演出態様I R bに対応する表示色（ここでは金色）で表示される。

【0304】

高明度演出W O 7 3（図37（g））中は、引き続きB G M 8の出力が継続される。また高明度演出W O 7 3の開始時には、効果音として所定の第3強調音が出力される。また高明度演出W O 7 3中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプL aと盤側ランプL bの両方）が第3高明度中発光態様で発光する。この第3高明度中発光態様は、第2演出態様I R bに対応する文字色（ここでは金色）を含む循環変化態様（ここでは金色とオレンジ色）となっている。ただしこれに限らず、高明度演出W O 7 3における効果音やランプ態様を、高明度演出W O 7 1や高明度演出W O 7 2と同様の演出内容、即ち効果音として第1強調音又は第2強調音を採用し、ランプ態様として第1高明度中発光態様又は第2高明度中発光態様を採用してもよい。

【0305】

また割込み予告第3演出I R 3 b（図37（h））中は引き続きB G M 8の出力が継続されるとともに、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプL aと盤側ランプL bの両方）が割込み予告第3発光態様で発光する。この割込み予告第3発光態様は、第3高明度中発光態様と共通（ここでは金色とオレンジ色の循環変化態様）とするが、第3高明度中発光態様と少なくとも一部を異ならせてもよい。

【0306】

続いて、以上のような図37に示す割込み予告演出に関し、高明度演出W071～W073を含む略全ての演出期間についてより詳細に説明する。図38～図40は、図37(b)～(h)の期間について、図37よりも更に微小な時間間隔で表示画面及び発光手段の変化を示したものである。なお、図38～図40においては、隣り合うフレーム間の時間間隔は全て同じで、ステップアップ予告演出における図12～図14と同じAミリ秒とする。

【0307】

まず、高明度演出W071の詳細について説明する。図38(a)～(h)に示す高明度演出W071では、割込み予告前煽り演出I R0に係る演出画像211よりも前側で、且つ装飾図柄164a, 164b、ミニ図柄165、保留台座画像168及びその前側の保留画像X1～X4, Y1～Y4よりも後側に高明度画像170oが表示され、その高明度画像170oは、大きさが徐々に変化して最終的に消滅するようになっている。即ち高明度画像170oは、その大きさ(範囲)が時間経過とともに徐々に大きくなって所定時点で最大となり(図38(a)～(e))、その後、時間経過とともに徐々に小さくなって最終的に消滅する(図38(e)～(h))ように構成されている。このように高明度演出W071は、高明度画像170oの大きさ(範囲)を拡大方向に変化させる拡大変化演出と、同じく縮小方向に変化させる縮小変化演出とで構成されるとともに、前者(図38(a)～(e))よりも後者(図38(e)～(h))の方が実行時間が短くなっているが、後者よりも前者の実行時間を短くしてもよいし、略同じであってもよい。

【0308】

なお高明度演出W071では、演出画像211全体に対する高明度画像170oのカバー率は100%未満で、高明度画像170oの大きさ(範囲)が最大のときでも(図38(e))、その後側の画像の一部分は高明度画像170oの範囲から外れている。また、高明度演出W071の少なくとも一部の期間中(図38(d)～(e))、高明度画像170oの周辺部に、選択されている演出態様(ここでは第2演出態様I R b)の文字色(ここでは金色)とは異なる色(ここでは水色)の集中線213が表示される。もちろん、高明度画像170oの大きさ(範囲)が最大のとき、その後側の画像全体に対する高明度画像170oのカバー率が100%となるようにしてもよい。

【0309】

また高明度画像170oは、その範囲内で透過率が略均一となるように設定されている。また高明度画像170oは、時間経過とともに大きさは変化するが透過率は変化せず、例えば0%の透過率が維持されるようになっている。なお、高明度画像170oの透過率は0%より大でもよいし、不均一でもよく、透過率が時間経過とともに変化するように構成してもよい。

【0310】

また、高明度演出W071中に、高明度画像170oの後側の画像は、割込み予告前煽り演出I R0に係る演出画像211から割込み予告第1演出I R1bに係る演出画像212に切り替えられるが、高明度画像170oの大きさを縮小方向に変化させる縮小変化演出(図38(e)～(h))においては、切り替え後の演出画像212の前側に、切替強調画像217が表示されるようになっている。この切替強調画像217は、演出画像212への画像の切り替えを強調するもので、演出画像212の略全体を隠蔽する状態で表示開始される(図38(f))とともに、その後徐々にその隠蔽状態を解消する(図38(g)～(i))ように構成されており、ここでは演出画像212の前側にあるガラスが粉々に割れて飛散し、演出画像212の前側から消滅する動画で構成されている。なお、高明度演出W071中は演出ランプLが第1高明度中発光態様(ここでは白色)で発光する。

【0311】

高明度演出W071を経て登場する割込み予告第1演出I R1bに係る演出画像212(図38(i)～図39(j))は、キャラクタ画像と集中線214とを備えており、こ

の集中線 2 1 4 は、選択されている演出態様（ここでは第 2 演出態様 I R b）の文字色（信頼度情報）に対応する色（ここでは金色）で表示される。なお、割込み予告第 1 演出 I R 1 b 中（図 3 8（i）～図 3 9（j））は、演出ランプ L が割込み予告第 1 発光態様（ここでは白色）で発光するものとするが、演出ランプ L を文字色（信頼度情報）に対応する色（ここでは金色）で発光させてもよい。

【0312】

続いて、高光度演出 W O 7 2 の詳細について説明する。図 3 9（j）～図 4 0（s）に示す高光度演出 W O 7 2 では、割込み予告第 1 演出 I R 1 b に係る演出画像 2 1 2 よりも前側で、且つ装飾図柄 1 6 4 a，1 6 4 b、ミニ図柄 1 6 5、保留台座画像 1 6 8 及びその前側の保留画像 X 1～X 4，Y 1～Y 4 よりも後側に高光度画像 1 7 0 p が表示され、その高光度画像 1 7 0 p は、大きさが徐々に変化して最終的に消滅するようになっている。即ち高光度画像 1 7 0 p は、その大きさ（範囲）が時間経過とともに徐々に大きくなって所定時点で最大となり（図 3 9（j）～（n））、その後、時間経過とともに徐々に小さくなって最終的に消滅する（図 3 9（n）～図 4 0（s））ように構成されている。このように高光度演出 W O 7 2 は、高光度画像 1 7 0 p の大きさ（範囲）を拡大方向に変化させる拡大変化演出と、同じく縮小方向に変化させる縮小変化演出とで構成されるとともに、前者（図 3 9（j）～（n））よりも後者（図 3 9（n）～図 4 0（s））の方が実行時間が長くなっているが、後者よりも前者の実行時間を長くしてもよいし、略同じであってもよい。

【0313】

なお高光度演出 W O 7 2 では、その後側の画像全体に対する高光度画像 1 7 0 p のカバー率は 1 0 0 % 未満で、高光度画像 1 7 0 p の大きさ（範囲）が最大ときでも（図 3 9（n））、その後側の画像の一部分は高光度画像 1 7 0 p の範囲から外れている。また高光度画像 1 7 0 p は、その範囲内で透過率が略均一となるように設定されている。また高光度画像 1 7 0 p は、時間経過とともに大きさは変化するが透過率は変化せず、例えば 0 % の透過率が維持されるようになっている。なお、高光度画像 1 7 0 p の透過率は 0 % より大でもよいし、不均一でもよく、透過率が時間経過とともに変化するよう構成してもよい。

【0314】

また、高光度演出 W O 7 2 中、高光度画像 1 7 0 p の後側の画像は例えば維持された状態で、高光度画像 1 7 0 p の前側に、信頼度情報を示す金色で表示される「チャンス！」の文字列画像 2 1 6 が、所定の文字列出現動作を伴って表示される（図 3 9（o）～図 4 0（s））。この文字列出現動作は任意であるが、本実施形態では、文字列を構成する各文字が画面外の任意の方向から順次画面中央等の所定位置に向けて移動するように構成されている。なお、「チャンス！」の文字列画像 2 1 6 の文字列出現動作を、高光度画像 1 7 0 p の後側で実行するように構成してもよい。この場合、文字列出現のタイミングでは、高光度画像 1 7 0 p によって「チャンス！」の文字列画像 2 1 6 が認識困難となる。そしてその後、高光度画像 1 7 0 p が徐々に消滅するに従って「チャンス！」の文字列画像 2 1 6 が認識容易となる。このように構成することで、文字列画像の表示に関する演出効果を向上させることが可能となる。また、「チャンス！」の文字列画像 2 1 6 以外に、期待度を示唆する文字列（「激熱」など）を表示可能に構成してもよい。このように複数種類の文字列画像を表示可能に構成することで、文字列画像の表示に関する演出効果をさらに向上させることが可能となる。

【0315】

ここで「チャンス！」の文字列画像 2 1 6 に対応する割込み予告ボイスは、例えば文字列出現動作を伴う文字列画像 2 1 6 の表示開始時（図 3 9（o））、或いはその文字列出現動作中の所定時点で出力が開始されるようになっているが、文字列画像 2 1 6 を構成する全ての文字が所定位置に表示された時点（図 4 0（s））で割込み予告ボイスの出力を開始してもよい。なお、高光度演出 W O 7 2 中は、演出ランプ L が第 2 高光度中発光態様（ここでは白色、金色、オレンジ色の循環変化態様）で発光し、その後の割込み予告第 2

演出 I R 2 b 中は、演出ランプ L が第 2 高集中度中発光態様と同じ割込み予告第 2 発光態様（ここでは白色、金色、オレンジ色の循環変化態様）で発光する。

【0316】

文字列画像 2 1 6 を構成する全ての文字が所定位置に表示され、割込み予告ボイスの出力が終了して割込み予告第 2 演出 I R 2 b が終了すると、高集中度演出 W O 7 3 を経て割込み予告第 3 演出 I R 3 b に移行する。図 4 0 (s) ~ (w) に示す高集中度演出 W O 7 3 では、割込み予告第 2 演出 I R 2 b に係る演出画像 2 1 5 及び装飾図柄 1 6 4 a, 1 6 4 b よりも前側で、且つミニ図柄 1 6 5、保留台座画像 1 6 8 及びその前側の保留画像 X 1 ~ X 4, Y 1 ~ Y 4 よりも後側に高集中度画像 1 7 0 q が表示され、その高集中度画像 1 7 0 q は、大きさが徐々に変化して最終的に消滅するようになっている。このように、高集中度演出 W O 7 3 は、高集中度演出 W O 7 1, W O 7 2 とは異なり、装飾図柄 1 6 4 a, 1 6 4 b の前側に表示されることによって該装飾図柄 1 6 4 a, 1 6 4 b の視認性を低下させるようになっている。

10

【0317】

なお高集中度画像 1 7 0 q は、時間経過とともに大きさは変化するが透過率は変化せず、例えば 0 % の透過率が維持されるようになっている。なお、高集中度画像 1 7 0 q の透過率は 0 % より大でもよいし、不均一でもよく、透過率が時間経過とともに変化するように構成してもよい。高集中度画像 1 7 0 q の大きさが徐々に小さくなると、この高集中度画像 1 7 0 q に隠れていた装飾図柄 1 6 4 a, 1 6 4 b が視認可能となるが（図 4 0 (v)）、このとき、装飾図柄 1 6 4 a, 1 6 4 b は、以前の緑色ではなく、第 2 演出態様 I R b に対応する表示色（ここでは金色）で表示される。その際、装飾図柄 1 6 4 a, 1 6 4 b をそのまま金色で再登場させるのではなく、高集中度演出 W O 7 3 の終了後に、緑色の装飾図柄 1 6 4 a, 1 6 4 b を金色に変化させる表示色変化アニメーションを実行するように構成してもよい。

20

【0318】

高集中度演出 W O 7 3 中は、演出ランプ L が第 3 高集中度中発光態様（ここでは金色、オレンジ色の循環変化態様）で発光し、その後の割込み予告第 3 演出 I R 3 b 中は、演出ランプ L が第 3 高集中度中発光態様と同じ割込み予告第 3 発光態様（ここでは金色、オレンジ色の循環変化態様）で発光する。

【0319】

なお、図 3 8 (e)、図 3 9 (n)、図 4 0 (u) においては、高集中度画像を画面全体に表示するように構成してもよい。また、図 3 8 ~ 図 4 0 に示す高集中度画像 1 7 0 o, 1 7 0 p, 1 7 0 q に関して、透過率を変化させるように構成してもよい。具体的には、高集中度画像の表示範囲が大きくなるにしたがって透過率を低下させたり、逆に表示範囲が小さくなるにしたがって透過率を向上させるように構成してもよい。また、高集中度画像の表示範囲を一定とし、透過率を変化させることで、高集中度画像による視認性を変化させるように構成してもよい。この場合、例えば図 3 8 (e)、図 3 9 (n)、図 4 0 (u) のように広範囲に高集中度画像を表示し、その後は表示範囲を変更することなく透過率を変化させるように構成することが望ましい。但しこれに限らず、高集中度画像の透過率を低下させる場合に表示範囲を変更せず、高集中度画像の透過率を向上させる場合には表示範囲が小さくなるように変化させてもよい。また、高集中度演出 W O 7 1 ~ W O 7 3 において、高集中度画像をそれぞれ異なる透過率や表示範囲となるように設定してもよい。また、高集中度画像の透過率や表示範囲を異ならせる場合には、高集中度演出 W O 7 1 ~ W O 7 3 毎に、前述の内容を如何様に採用してもよいものとする。

30

40

【0320】

以上の割込み予告演出における各種構成は、この割込み予告演出に限定して採用されるものではなく、その他の各種演出（予告演出や部分演出）にも同様に採用することが可能である。例えば、割込み予告演出における高集中度演出 W O 7 1, W O 7 2, W O 7 3 等の各種構成を、前述のステップアップ予告演出、リーチ予告演出、後述のセリフ予告演出 2 等で採用してもよい。また、以上の割込み予告演出では、高集中度演出 W O 7 1 及び割込み

50

予告第1演出IR1bの実行後、高明度演出WO72及び割込み予告第2演出IR2bを行い、その後、高明度演出WO73及び割込み予告第3演出IR3bを実行するように構成したが、これに限らず、以下のように構成してもよい。例えば、高明度演出WO71の実行後、割込み予告第1演出IR1bのみを実行するものでもよい。また、高明度演出WO71の実行後、割込み予告第1演出IR1bを実行し、その後高明度演出WO73及び割込み予告第3演出IR3bを実行して、演出を終えるようにしてもよい。また、割込み予告前煽り演出IR0の実行後、高明度演出WO72及び割込み予告第2演出IR2bのみを実行するものでもよい。また、割込み予告前煽り演出IR0の実行後、高明度演出WO72及び割込み予告第2演出IR2bを実行した後、高明度演出WO73及び割込み予告第3演出IR3bを実行して演出を終えるようにしてもよい。また、高明度演出WO71及び高明度演出WO72及び高明度演出WO73は適宜実行順所を変更するように構成してもよく、例えば高明度演出WO72の実行後、割込み予告第1演出IR1bを実行するようにしてもよいし、高明度演出WO71の実行後に割込み予告第2演出IR2bを実行してもよい。このように、高明度演出WO71～WO73と割込み予告第1演出IR1b～割込み予告第3演出IR3bを如何様に組み合わせてもよい。

10

【0321】

〔セリフ予告演出2〕

図41～図43は、リーチ変動パターン又は通常変動パターンにおける通常変動中、或いはリーチ変動パターンにおけるリーチ変動中に実行されるセリフ予告演出2の一例を示している。このセリフ予告演出2は、キャラクタがセリフを発する演出であり、上述したセリフ予告演出1と同様、図24に示す設定のもとで実行されるものとする。なお、C1，C2の各キャラクタは、夫々「ショージ」、「フジコ」という名前であるとする。

20

【0322】

続いて、当該セリフ予告演出2の具体例を、セリフL2とキャラクタC2が選択された場合を例に挙げて説明するが、まずは図41を参照しつつ概要を説明する。リーチ変動パターン又は通常変動パターンにおける通常変動中（或いはリーチ変動パターンにおけるリーチ変動中）にセリフ予告演出2が開始されると、スピーカ18，25から、BGMとしてこのセリフ予告演出2に係るBGM9の出力が開始されるとともに、表示画面58aでは装飾図柄164が非表示となり、下端部側に保留台座画像168が、上端部側にミニ図柄165が夫々表示された状態で、それらの後側に、例えば2種類のキャラクタC1，C2が共に登場するキャラクタ登場演出SB1に係る演出画像221が表示される（図41（a））。またキャラクタ登場演出SB1中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）がキャラクタ登場発光態様、例えば白色で発光する。

30

【0323】

そしてその後、そのキャラクタ登場演出SB1からセリフ出力前演出SB2へと移行する。セリフ出力前演出SB2では、演出画像221に表示されている2種類のキャラクタC1，C2のうち、セリフを発するのは何れであることを示すキャラクタ指定画像222が表示される（図41（b））。このキャラクタ指定画像222は、所定形状（ここでは略円形）のキャラクタ表示枠222aと、そのキャラクタ表示枠222a内に表示されるキャラクタ顔画像222bとで構成されている。キャラクタ指定画像222の表示開始時には、キャラクタ表示枠222a内に高明度画像170rを表示する高明度演出WO81が実行され、その高明度演出WO81後にキャラクタ表示枠222a内のキャラクタ顔画像222bが視認可能となるように構成されている。

40

【0324】

セリフ出力前演出SB2の後にはセリフ出力演出SB3へと移行する。セリフ出力演出SB3（図41（c）～（e））では、キャラクタ指定画像222の近傍にセリフ文字表示画像223とキャラクタ名表示画像224とが表示された後（図41（c））、キャラクタ指定画像222、セリフ文字表示画像223、キャラクタ名表示画像224の少なくとも一部の領域、例えばそれらの略全ての領域に対応して高明度画像170sを表示する高

50

明度演出W O 8 2が実行される（図4 1（d））。なお、セリフ文字表示画像2 2 3は、所定形状（ここでは横長帯状）のセリフ表示枠2 2 3 aと、そのセリフ表示枠2 2 3 a内に表示されるセリフ文字列2 2 3 bとで構成されている。

【0 3 2 5】

またセリフ出力演出S B 3では、セリフ音として、セリフ文字表示画像2 2 3に表示されるセリフ文字列2 2 3 bに対応する予告ボイスが出力される。この予告ボイスの出力は、ここではセリフ文字表示画像2 2 3の表示開始時に開始され、高明度演出W O 8 2の終了後の所定時点で終了するものとするが、予告ボイスの出力開始のタイミングはこれに限られるものではなく、セリフ文字表示画像2 2 3の表示が完了して高明度演出W O 8 2が開始されるタイミングでもよいし、高明度演出W O 8 2が終了するタイミングでもよい。また、セリフ出力前演出S B 2の開始時に予告ボイスの出力を開始してもよい。なお、予告ボイスの出力に合わせて、キャラクタ指定画像2 2 2及びキャラクタ名表示画像2 2 4で指定されたキャラクタ（ここではキャラクタC 2）の口パク動作（発語動作）が行われる。

10

【0 3 2 6】

また、セリフ出力前演出S B 2からセリフ出力演出S B 3にかけての演出期間中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプL aと盤側ランプL bの両方）がセリフ出力時発光態様（例えば白色→青色）で発光する。

【0 3 2 7】

続いて、以上のような図4 1に示すセリフ予告演出2に関し、高明度演出W O 8 1，W O 8 2を含む略全ての演出期間についてより詳細に説明する。図4 2～図4 3は、図4 1（a）～（e）の期間について、図4 1よりも更に微小な時間間隔で表示画面及び発光手段の変化を示したものである。なお、図4 2～図4 3においては、隣り合うフレーム間の時間間隔は全て同じで、ステップアップ予告演出における図1 2～図1 4と同じAミリ秒とする。

20

【0 3 2 8】

セリフ予告演出2のキャラクタ登場演出S B 1では、例えば装飾図柄1 6 4が非表示となり、ミニ図柄1 6 5、保留台座画像1 6 8及びその前側の保留画像X 1～X 4，Y 1～Y 4よりも後側に、2種類のキャラクタC 1，C 2を含む演出画像2 2 1が表示される（図4 2（a））。また、キャラクタ登場演出S B 1中（図4 2（a））は、演出ランプLがキャラクタ登場発光態様（ここでは白色）で発光する。

30

【0 3 2 9】

そして、続くセリフ出力前演出S B 2では、演出画像2 2 1に対して、キャラクタ指定画像2 2 2が追加的に表示される。キャラクタ指定画像2 2 2は、例えば徐々に拡大するように表示されるが（図4 2（b）→（c））、このとき、キャラクタ表示枠2 2 2 a内には透過率0%の高明度画像1 7 0 rが表示されるため、キャラクタ表示枠2 2 2 a内のキャラクタ顔画像2 2 2 bは視認不可能な状態となっている（高明度演出W O 8 1）。高明度画像1 7 0 rは、その大きさについてはキャラクタ表示枠2 2 2 aの拡大に従って拡大し、透過率は均一であるとする。なお、高明度画像1 7 0 rの透過率は0%より大でもよいし、不均一であってもよい。

40

【0 3 3 0】

キャラクタ指定画像2 2 2が所定位置に所定の大きさで表示されると、高明度画像1 7 0 rの透過率が100%に変化することによって高明度演出W O 8 1が終了し、キャラクタ表示枠2 2 2 a内のキャラクタ顔画像2 2 2 bが視認可能な状態となる（図4 2（d））。キャラクタ指定画像2 2 2の表示が完了すると、それと略同時、或いはその後の所定のタイミングで、セリフ出力前演出S B 2からセリフ出力演出S B 3に移行し、キャラクタ指定画像2 2 2の近傍においてセリフ文字表示画像2 2 3とキャラクタ名表示画像2 2 4の追加表示が開始される。ここで、セリフ文字表示画像2 2 3については、セリフ文字列2 2 3 bの羅列方向（即ち右方向）に向けて伸長するように表示される（図4 2（d）～（e））。

50

【0331】

そして、セリフ文字表示画像223とキャラクタ名表示画像224の表示が完了すると（図42（e））、キャラクタ指定画像222、セリフ文字表示画像223、キャラクタ名表示画像224の少なくとも一部の領域（ここではそれらの略全ての領域）に対応して高明度画像170sを表示する高明度演出W082が実行される（図42（e）～図43（k））。この高明度演出W082では、高明度画像170sの透過率が不均一で、その変化も一定ではないが、例えば透過率が100%になるタイミングはその領域全体で略同一となっている。即ち、図42（e）～図43（k）の例では、高明度画像170sの透過率は、キャラクタ指定画像222及びキャラクタ名表示画像224に対応する領域（高明度画像170saとする）に関しては100%→60%→20%→40%→60%→80%→100%のように変化するのに対し、セリフ文字表示画像223に対応する領域（高明度画像170sbとする）に関しては100%→70%→40%→55%→70%→85%→100%のように変化しており、透過率が100%よりも小となるタイミングと、透過率が再び100%になるタイミングについては、キャラクタ指定画像222及びキャラクタ名表示画像224に対応する高明度画像170saと、セリフ文字表示画像223に対応する高明度画像170sbとで略同一となっている。

10

【0332】

なお、キャラクタ指定画像222及びキャラクタ名表示画像224に対してのみ高明度演出を実行する（セリフ文字表示画像223に対しては高明度演出を実行しない）ようにしてもよい。また、セリフ文字表示画像223に対応する領域に対してのみ高明度演出を実行する（キャラクタ指定画像222及びキャラクタ名表示画像224に対しては高明度演出を実行しない）ようにしてもよい。また、キャラクタ指定画像222及びキャラクタ名表示画像224に対して高明度演出を実行するタイミングと、セリフ文字表示画像223に対して高明度演出を実行するタイミングを異ならせるように構成してもよい。この場合、先にキャラクタ指定画像222及びキャラクタ名表示画像224に対して高明度演出を実行し、その後にセリフ文字表示画像223に対して高明度演出を実行するようにしてもよいし、その逆でもよい。

20

【0333】

またセリフ出力演出SB3では、セリフ音として、セリフ文字表示画像223に表示されるセリフ文字列223bに対応する予告ボイス（ここでは「呪いを解く鍵がここに」）が出力されるとともに、その予告ボイスの出力に合わせて、キャラクタ指定画像222及びキャラクタ名表示画像224で指定されたキャラクタ（ここではキャラクタC2）の口パク動作（発語動作）が行われる。この予告ボイスの出力及び口パク動作は、例えばセリフ文字表示画像223の表示開始時（図42（d））に開始され、高明度演出W082の終了（図43（k））後の所定時点終了する。なお、キャラクタによる口パク動作の開始タイミングは、セリフ音の出力開始と略同時であることが望ましいが、セリフ音の出力開始よりも後でもよいし前でもよい。また、キャラクタによる口パク動作の終了タイミングについても、セリフ音の出力終了と略同時であることが望ましいが、セリフ音の出力終了よりも後でもよいし前でもよい。

30

【0334】

また、セリフ出力前演出SB2からセリフ出力演出SB3にかけての演出期間中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）がセリフ出力時発光態様（例えば白色→青色）で発光する。この場合、演出ランプLの発光色は、所定時点で白色から青色に切り替わるようにしてもよいし、全体が白色で表示された状態から青色の範囲が徐々に広がって最終的に全体が青色となるようにしてもよい。

40

【0335】

以上のセリフ予告演出2における各種構成は、このセリフ予告演出2に限定して採用されるものではなく、その他の各種演出（予告演出や部分演出）にも同様に採用することが可能である。例えば、セリフ予告演出2における高明度演出W081，W082等の各種構成を、前述のステップアップ予告演出、リーチ予告演出、セリフ予告演出1等で採用し

50

てもよい。

【0336】

続いて、各種予告演出等の一部に採用することが可能な部分演出について、幾つかの例（信頼度示唆演出、リーチタイトル表示演出、操作演出、リーチ発展演出）を説明する。

【0337】

〔信頼度示唆演出〕

図44～図46は、大当り信頼度等、所定事象の出現に関する信頼度を示唆する信頼度示唆演出の一例を示している。信頼度示唆演出では、表示される文字列の内容やその表示色等により大当り信頼度を示唆するように構成されている。なお、本実施形態の信頼度示唆演出では、複数組設けられている文字列のうち、「いいことありそう」、「いけるかも」の文字列を表示することによって大当り信頼度を示唆している。

10

【0338】

以下、当該信頼度示唆演出について、まずは図44を参照しつつ概要を説明する。この信頼度示唆演出では、まず第1文字列開始演出PR1（図44（a））が行われる。この第1文字列開始演出PR1では、第1演出画像231の前側に、第1文字列232が第1動作（ここでは文字毎に個別の回転・移動動作）を伴いつつ登場する。ここで、第1演出画像231は、例えば複数のキャラクタを含んで構成されており、第1文字列232は「いいことありそう」という文字列で構成されている。なお、第1演出画像231及び第1文字列232は、表示画面58aの下端部側に保留台座画像168が、上端部側にミニ図柄165が夫々表示された状態で、それらの後側に表示される。また、第1文字列開始演出PR1中は、BGMとしてBGM10が出力されるとともに、効果音として、第1文字列232の登場に合わせて第1文字登場音出力され、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が、例えば第1文字列232の登場に合わせて所定色（ここでは金色）で点滅する第1文字登場発光態様で発光する。

20

【0339】

第1文字列開始演出PR1に続いては高明度演出WO91が行われる。この高明度演出WO91は、第1文字列232の登場を強調するもので、高明度画像170tを表示することにより、その高明度画像170tの後側の画像（ここでは第1演出画像231及び第1文字列232）の視認性を低下させるように構成されている（図44（b）,（c））。この高明度演出WO91中、高明度画像170tの後側で第1演出画像231及び第1文字列232の視認性は一旦低下してその後向上するが、その際、第1演出画像231及び第1文字列232は第2動作（ここでは第1演出画像231と第1文字列232とが一体的に揺動する動作）を行う。また、高明度演出WO91中は、引き続きBGM10が出力されるとともに、効果音として所定の高明度強調音出力される。また高明度演出WO91中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が高明度中発光態様、例えば白色で発光する。

30

【0340】

高明度演出WO91に続いては、第1セリフ出力演出PR2（図44（d））が行われる。この第1セリフ出力演出PR2では、第1演出画像231及び第1文字列232が、高明度演出WO91中の第2動作とは異なる第3動作（ここでは画面中央付近を中心とする縮小（ズームアウト）動作）を行うとともに、第1文字列232に対して所定の第1内部変化表示が行われる。この第1内部変化表示は、各文字の表示色を部分的に変化させつつその変化箇所を移動させるもので、例えば光の反射を動的に表現することができる。また、第1セリフ出力演出PR2中は、引き続きBGM10が出力されるとともに、セリフ音として、第1文字列232に対応する「いいことありそう」の第1予告ボイス出力され、効果音として所定の第1変化音出力される。また第1セリフ出力演出PR2中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が第1セリフ発光態様（ここでは金色発光箇所が移動）で発光する。

40

【0341】

第1セリフ出力演出PR2の後は第2文字列開始演出PR3（図44（e））に切り替

50

えられる。この第2文字列開始演出PR3では、それまでの第1演出画像231及び第1文字列232に代えて、第2文字列233（ここでは「いけるかも」）が第4動作（ここでは画面中央付近を中心とする縮小（ズームアウト）動作）を伴いつつ登場する。この縮小動作を行うことにより、第2文字列233は画面の奥に向かって第1変化速度で移動しているように認識される。なおこのとき、画面上には、第2文字列233の第4動作に対応して、画面の中央側から外側に向けた放射状のエフェクト画像である集中線234が表示される。また、第2文字列開始演出PR3中は、引き続きBGM10が出力されるとともに、効果音として、第2文字列233の登場に合わせて第2文字登場音が出力され、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が、第2文字登場発光態様（例えば金色）で発光する。

10

【0342】

第2文字列開始演出PR3により、第2文字列233が画面上の所定箇所に所定の大きさで表示されると、引き続き第2セリフ出力演出PR4（図44（f））が行われる。この第2セリフ出力演出PR4では、第2文字列233の動作が、それまでの第4動作から第5動作に移行する。第5動作は、例えば第4動作と同種の動作（ここでは画面中央付近を中心とする縮小（ズームアウト）動作）であって、第4動作よりも変化速度が低速に設定される。これにより、第2文字列233は画面の奥に向かってそれまでの第1変化速度よりも遅い第2変化速度で移動しているように認識される。もちろん、第5動作は第4動作と異なる種類の動作であってもよい。

【0343】

20

また第2セリフ出力演出PR4中は、第2文字列233に対して所定の第2内部変化表示が行われる。この第2内部変化表示は、第1内部変化処理と同様、各文字の表示色を部分的に変化させつつその変化箇所を移動させるもので、例えば光の反射を動的に表現することができる。なお、第2内部変化表示は第1内部変化表示と同じであってもよいし、変化させる色の種類や変化速度等の少なくとも一つが異なってもよい。また、第2セリフ出力演出PR4中は、引き続きBGM10が出力されるとともに、セリフ音として、第2文字列233に対応する第2予告ボイスが出力され、効果音として所定の第2変化音が出力される。また第2セリフ出力演出PR4中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が第2セリフ発光態様（ここでは金色発光箇所が移動）で発光する。

30

【0344】

ここで、文字列の動作中（第1～第5動作）は、演出ランプLについても動的な発光態様で発光させてもよい。また、動的な発光態様として、文字列の動作方向に応じて発光色や輝度に変化する発光態様としてもよいし、文字列の動作方向には対応しない動的な発光態様としてもよい。また、文字列の動作パターン（例えば、前述の第1動作～第5動作など）に応じて、演出ランプLをそれぞれ異なる動的な発光態様で発光させてもよいし、文字列の動作パターンに拘わらず演出ランプLを共通の動的な発光態様で発光させてもよい。このように構成することにより、文字列の動作と発光態様とをより一体的なものとして構成することができ、演出効果を向上させることができる。またこれに限らず、文字列の動作中における演出ランプLの発光態様を非動的なものとしてもよい。非動的な発光態様とは、所定色の点灯状態を維持し、或いは点滅状態とするなどである。また、文字列の動作パターン（例えば、前述の第1動作～第5動作など）に応じて、演出ランプLをそれぞれ異なる非動的な発光態様で発光させてもよいし、文字列の動作パターンに拘わらず演出ランプLを共通の非動的な発光態様で発光させてもよい。このように構成することにより、文字列の動作をより際立たせることができ、演出効果を向上させることができる。

40

【0345】

続いて、以上のような図44に示す信頼度示唆演出に関し、その略全ての演出期間についてより詳細に説明する。図45～図46は、図44（a）～（f）の期間について、図44よりも更に微小な時間間隔で表示画面及び発光手段の変化を示したものである。なお、図45～図46においては、隣り合うフレーム間の時間間隔は全て同じで、ステップア

50

ップ予告演出における図 1 2 ～図 1 4 と同じ A ミリ秒とする。

【 0 3 4 6 】

信頼度示唆演出の第 1 文字列開始演出 P R 1 (図 4 5 (a) ～ (b)) では、ミニ図柄 1 6 5、保留台座画像 1 6 8 及び保留画像 X 1 ～ X 4、Y 1 ～ Y 4 よりも後側で、複数のキャラクタよりなる第 1 演出画像 2 3 1 の前側に、第 1 文字列 2 3 2 が登場する。このとき、第 1 演出画像 2 3 1 は文字毎に個別の回転・移動動作 (第 1 動作) を伴って表示され、それに対応して第 1 文字登場音が出力され、演出ランプ L の少なくとも一部 (ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方) が第 1 文字登場発光態様 (金色点滅) で発光するため、遊技者に第 1 文字列 2 3 2 の登場を強く印象付けることができる。

【 0 3 4 7 】

以上の第 1 文字列開始演出 P R 1 に続いては高明度演出 W O 9 1 が行われる。この高明度演出 W O 9 1 (図 4 5 (b) ～ (i)) では、第 1 演出画像 2 3 1 及び第 1 文字列 2 3 2 よりも前側で、且つミニ図柄 1 6 5、保留台座画像 1 6 8 及び保留画像 X 1 ～ X 4、Y 1 ～ Y 4 よりも後側に高明度画像 1 7 0 t が表示される。この高明度演出 W O 9 1 は、高明度画像 1 7 0 t の大きさ (範囲) を拡大方向に変化させる拡大変化演出 (図 4 5 (b) ～ (e)) と、同じく縮小方向に変化させる縮小変化演出 (図 4 5 (e) ～ (i)) とで構成されている。ここで、拡大変化演出 (図 4 5 (b) ～ (e)) では、高明度画像 1 7 0 t が画面中央部から外側に向けて拡大し、高明度画像 1 7 0 t 以外の領域は画面の外周側で徐々に狭くなるのに対し、縮小変化演出 (図 4 5 (e) ～ (i)) では、高明度画像 1 7 0 t が画面中央部側から外側に向けて縮小し、高明度画像 1 7 0 t 以外の領域は画面の中央部側から外側に向けて徐々に拡大するように構成されている。

【 0 3 4 8 】

ここで、高明度画像 1 7 0 t の拡大、縮小については時間経過に対して均一でなくてもよく、例えば縮小変化演出の終盤において、第 1 演出画像 2 3 1 及び第 1 文字列 2 3 2 の略全体が視認可能となった状態で高明度画像 1 7 0 t の縮小変化を遅くし、或いは一定時間停止してもよい (図 4 5 (g) ～ (h))。なお、高明度画像 1 7 0 t は、その範囲内で透過率が略均一となるように設定され、時間経過とともに大きさは変化するが透過率は変化せず、例えば 0 % の透過率が維持されるものとするが、高明度画像 1 7 0 t の透過率は 0 % より大でもよいし不均一でもよく、透過率が時間経過とともに変化するように構成してもよい。また、高明度演出 W O 9 1 における縮小変化演出中 (図 4 5 (e) ～ (i))、高明度画像 1 7 0 t の後側の第 1 演出画像 2 3 1 及び第 1 文字列 2 3 2 は徐々に視認性が向上するが、その際、第 1 演出画像 2 3 1 及び第 1 文字列 2 3 2 は例えば一体的にゆらゆらと揺動する (第 2 動作)。また、高明度演出 W O 9 1 中は、演出ランプ L の少なくとも一部 (ここでは枠側ランプ L a と盤側ランプ L b の両方) が高明度中発光態様 (例えば白色) で発光する。

【 0 3 4 9 】

なお図 4 5 の例では、第 1 文字列開始演出 P R 1 において第 1 文字列 2 3 2 の第 1 動作が終了し、第 1 文字列 2 3 2 が所定位置に達した後で高明度演出 W O 9 1 が開始されるように構成したが、第 1 文字列 2 3 2 の第 1 動作が終了する前、即ち第 1 文字列 2 3 2 が所定位置に達する前に高明度演出 W O 9 1 が開始されるように構成してもよい。

【 0 3 5 0 】

高明度演出 W O 9 1 が終了すると、第 1 セリフ出力演出 P R 2 が行われる。この第 1 セリフ出力演出 P R 2 (図 4 5 (i) ～図 4 6 (j)) では、セリフ音として、第 1 文字列 2 3 2 に対応する「いいことありそう」の第 1 予告ボイスが出力されるが、その際、第 1 演出画像 2 3 1 及び第 1 文字列 2 3 2 は一体的に低速で縮小する (第 3 動作) とともに、第 1 文字列 2 3 2 に対して、各文字の表示色が部分的に変化しつつその変化箇所が移動する第 1 内部変化表示が行われる。これにより、第 1 演出画像 2 3 1 及び第 1 文字列 2 3 2 は画面の奥に向かってゆっくりと移動し、また第 1 文字列 2 3 2 は光が部分的に反射し且つその位置が変化しているように認識されるため、信頼度情報である第 1 文字列 2 3 2 を遊技者に強く印象付けることができる。

【0351】

以上の第1セリフ出力演出PR2が終了して第2文字列開始演出PR3（図46（k）～（m））に移行すると、それまでの第1演出画像231及び第1文字列232に代えて、「いけるかも」の第2文字列233と集中線234とが、比較的早い変化速度の縮小動作（第4動作）を伴って登場する。この縮小動作を行うことにより、第2文字列233は画面の奥に向かって第1変化速度で移動しているように認識されるため、遊技者にその登場を強く印象付けることができる。また、第2文字列開始演出PR3中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が第2文字登場発光態様（例えば金色）で発光する。

【0352】

そして、第2文字列233が所定の大きさに達すると、第2文字列開始演出PR3から第2セリフ出力演出PR4（図46（n）～（r））に移行する。これにより、セリフ音として、第2文字列233に対応する「いけるかも」の第2予告ボイスが出力されるが、その際、画面上では集中線234が消去されるとともに、第2文字列233の縮小動作がそれまでよりも低速に切り替えられ（第5動作）、第2文字列233は画面の奥に向かってそれまでの第1変化速度よりも遅い第2変化速度でゆっくりと移動しているように認識される。これにより、遊技者は信頼度情報である第2文字列233を容易且つ確実に認識することが可能である。またこの第2セリフ出力演出PR4では、第2文字列233に対して、各文字の表示色が部分的に変化しつつその変化箇所が移動する第2内部変化表示が行われる。これにより、第2文字列233は光が部分的に反射し且つその位置が変化しているように認識されるため、信頼度情報である第2文字列233を遊技者に強く印象付けることができる。また第2セリフ出力演出PR4中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が第2セリフ発光態様（ここでは金色発光箇所が移動）で発光する。ここで、集中線234は、図46（k）～（m）の期間（第4動作中の期間）に限らず、図46（k）～（r）の期間（第4，第5動作中の期間）に表示するように構成してもよい。また、少なくとも文字列を動的表示している期間は集中線を表示するように構成することが望ましい。また、集中線は、文字列の移動方向に対応した表示態様となるように表示することが望ましい。

【0353】

以上の信頼度示唆演出における各種構成は、この信頼度示唆演出に限定して採用されるものではなく、その他の各種演出（予告演出や部分演出）にも同様に採用することが可能である。例えば、信頼度示唆演出における高明度演出WO91，第1文字列開始演出PR1，第1セリフ出力演出PR2，第2文字列開始演出PR3，第2セリフ出力演出PR4等の各種構成を、前述のステップアップ予告演出、セリフ予告演出1、後述するリーチタイトル表示演出、リーチ発展演出等で採用してもよい。また、文字列を動的表示している際に、その他の表示物がある場合には、その他の表示物については動的表示を行わないことが望ましい。これにより、文字列をより印象的に表示することが可能となる。また、その他の表示物を動的表示させてもよいが、その場合には、文字列の動的表示よりも、その他の表示物の移動距離が短くなるように構成したり、文字列の動的表示よりもその他の表示物の動的速度が遅くなるように構成することで、文字列をより印象付けるように工夫することが望ましい。また、あえて文字列の移動距離の方がその他の表示物の移動距離よりも短くなるように構成したり、動的速度が遅くなるように構成したりすることで、文字列の印象を薄め、遊技者に感得されにくいような演出表現となるように構成してもよい。

【0354】

〔リーチタイトル表示演出〕

図47～図48は、リーチ演出のタイトルを表示するリーチタイトル表示演出の一例を示している。以下、当該リーチタイトル表示演出について、まずは図47を参照しつつ概要を説明する。このリーチタイトル表示演出では、まずタイトル表示開始演出TS1（図47（a））が行われる。このタイトル表示開始演出TS1では、リーチを構成する左右の装飾図柄164a，164bが、例えば本体部166のみの状態で周辺部近傍（例えば

画面上部側)に縮小表示されており、その状態で、画面中央部付近の第1表示位置にタイトル文字列241が表示される。なお、タイトル表示開始演出TS1中は、BGMとしてBGM11が出力されるとともに、効果音として、タイトル文字列241の登場に合わせてタイトル登場音が出力され、演出ランプLの少なくとも一部(ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方)が、例えば所定色(ここでは白色)で点滅するタイトル登場発光態様で発光する。

【0355】

その後のキャラクタ表示開始演出TS2(図47(b))では、タイトル文字列241が第1表示位置から例えば画面下側の第2表示位置に向けて第1速度で移動(第1動作)するとともに、画面上の空いたスペースにキャラクタ画像242が出現する。このキャラクタ表示開始演出TS2中は、引き続きBGM11が出力されるとともに、効果音として、キャラクタ画像242の登場に合わせてキャラクタ登場音が出力され、演出ランプLの少なくとも一部(ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方)が、例えば所定色(ここでは赤色)で点滅するキャラクタ登場発光態様で発光する。

10

【0356】

そして、続くタイトル報知演出TS3では、タイトル文字列241を構成する各文字が、個別に異なる動作(第2動作)を行うことにより、各文字の配置関係が表示開始時点の第1配置関係から第2配置関係に移行するとともに、タイトル文字列241に対して所定の内部変化表示が行われる。この内部変化表示は、各文字の表示色を部分的に変化させつつその変化箇所を移動させるもので、例えば光の反射を動的に表現することができる。なお、第1動作は、タイトル文字列241を構成する全ての文字が第1速度で一体的に動作するのに対し、第2動作は、各文字が第1速度よりも低速で個別に動作し、その動作の種類(回転、平行移動、拡大、縮小等)や動作速度等は文字毎に異なっており、中には全く動作しない文字があってもよい。

20

【0357】

なお、タイトル報知演出TS3中は、引き続きBGM11が出力されるとともに、演出ランプLの少なくとも一部(ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方)が、例えば所定色(ここでは赤色)で点滅するタイトル報知発光態様で発光する。なお、ここではタイトル報知発光態様をキャラクタ登場発光態様と共通としたが、異なってもよい。

【0358】

続いて、以上のような図47に示すリーチタイトル表示演出に関し、その略全ての演出期間についてより詳細に説明する。図48は、図47(a)～(c)の期間について、図47よりも更に微小な時間間隔で表示画面及び発光手段の変化を示したものである。なお、図48においては、隣り合うフレーム間の時間間隔は全て同じで、ステップアップ予告演出における図12～図14と同じAミリ秒とする。

30

【0359】

リーチタイトル表示演出のタイトル表示開始演出TS1(図48(a)～(b))では、装飾図柄164a、164b、ミニ図柄165、保留台座画像168及び保留画像X1～X4、Y1～Y4よりも後側で、且つ画面中央部付近の第1表示位置に、「カップ大冒険」の文字列よりなるタイトル文字列241が、各文字の大きさ、位置、姿勢がきれいに揃っていない第1配置関係となるように配置された状態で表示される。このとき、演出ランプLの少なくとも一部(ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方)が、例えば所定色(ここでは白色)で点滅するタイトル登場発光態様で発光する。

40

【0360】

そして、続くキャラクタ表示開始演出TS2(図48(c)～(d))では、タイトル文字列241が第1表示位置から例えば画面下側の第2表示位置に向けて、各文字が第1配置関係を保持した状態で第1速度で移動(第1動作)する。また、そのタイトル文字列241の移動によって空いたスペースに、新たにキャラクタ画像242が表示される。このとき、演出ランプLの少なくとも一部(ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方)が、例えば所定色(ここでは赤色)で点滅するキャラクタ登場発光態様で発光する。

50

【0361】

そして、続くタイトル報知演出TS3（図48（e）～（h））では、タイトル文字列241を構成する各文字が、個別に異なる動作（第2動作）を行うことにより、各文字の配置関係が表示開始時点の第1配置関係から第2配置関係に移行する。この第2動作は、各文字が個別に動作し、また全く動作しない文字（ここでは「冒」の文字）があってもよく、その動作の種類や動作速度は文字毎に異なっており、その動作速度は第1動作における第1速度よりも遅くなっている。また、このタイトル報知演出TS3中、タイトル文字列241に対して、各文字の表示色を部分的に変化させつつその変化箇所を移動させる内部変化表示が行われる。この内部変化表示により、例えば光の反射を動的に表現することができる。なお、タイトル報知演出TS3中は、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方）が、例えば所定色（ここでは赤色）で点滅するタイトル報知発光態様で発光する。

10

【0362】

なお、各文字の内部変化表示に関しては、全ての文字に対して一斉に実行するように構成してもよい。ここでいう「一斉」とは、内部変化表示を開始するタイミングが一斉であってもよいし、内部変化表示を行う過程で同時に行われているタイミングがあればよいという意味である。また、内部変化表示の表示態様を時間経過とともに変化させるように構成してもよい。例えば、内部変化表示の開始時点では第1表示態様（例えば光の反射を動的に表現）とし、所定時間経過後に第2表示態様（例えば写し鏡のような表現）に変更するように構成してもよい。このように、時間経過とともに内部変化表示の態様を変化させることで、演出効果を向上させることができる。また、リーチ演出の内容に応じて、異なる内部変化表示を実行するように構成してもよい。ここでいう「異なる」とは、内部変化表示の表示態様や、内部変化表示の実行時間、内部変化表示の実行範囲などの少なくともいずれかが異なっていればよい。このように、リーチ演出に応じて異なる内部変化表示を実行することで、演出表現が単調となることを避け、より演出効果の高い表現とすることが可能となる。以上の内部変化表示に関する変形例は、当該リーチタイトル表示演出だけでなく、内部変化表示を実行する全ての演出に適用可能である。

20

【0363】

以上のリーチタイトル表示演出における各種構成は、このリーチタイトル表示演出に限定して採用されるものではなく、その他の各種演出（予告演出や部分演出）にも同様に採用することが可能である。例えば、リーチタイトル表示演出におけるタイトル表示開始演出TS1、キャラクタ表示開始演出TS2、タイトル報知演出TS3等の各種構成を、前述のステップアップ予告演出、セリフ予告演出1、後述するリーチ発展演出等で採用してもよい。上記の例では、キャラクタ表示開始演出TS2では文字列に対して第1動作を実行するが内部変化表示を実行せず、タイトル報知演出TS3では文字列に対して第2動作と内部変化表示とを実行するものとしたが、文字列に対して内部変化表示のみを実行し、動的表示を実行しない場合があってもよい。このように、演出の内容に応じて、内部変化表示のみを行う演出と、動的表示のみを行う演出と、両方を行う演出とを分けるように構成してもよい。また例えば、第1演出と第2演出の両方で文字列の動的表示を行いつつ、第1演出ではさらに内部変化表示を行う一方、第2演出では内部変化表示を行わないように構成してもよい。また例えば、第1演出と第2演出の両方で文字列の内部変化表示を行いつつ、第1演出ではさらに動的表示を行う一方、第2演出では動的表示を行わないように構成してもよい。もちろん、第1演出と第2演出の両方で文字列の動的表示と内部変化表示とを行うように構成してもよい。

30

40

【0364】

〔操作演出〕

図49～図50は、遊技者に演出ボタン34等の操作手段の操作を要求する（遊技者による操作手段の操作に関連する）操作演出の一例を示している。以下、当該操作演出について、まずは図49を参照しつつ概要を説明する。この操作演出では、まず操作表示開始演出BC1（図49（a））が行われる。この操作表示開始演出BC1では、画面上に、

50

操作対象である演出ボタン（操作手段）34を示すボタン画像（操作対象画像）251と、「キャラを笑わせろ」等の文字列画像252とが表示される。このとき、ボタン画像251と文字列画像252は、第1変化速度での縮小表示等の第1動作が行われる。

【0365】

そして、操作表示開始演出BC1に続いては高明度演出WOA1（図49（b））が行われる。この高明度演出WOA1は、ボタン画像251及び文字列画像252の登場を強調するもので、高明度画像170uを表示することにより、その高明度画像170uの後側の画像（ここではボタン画像251及び文字列画像252）の視認性を低下させるように構成されている。

【0366】

そして、高明度演出WOA1に続いては操作促進演出BC2（図49（c））が行われる。この操作促進演出BC2では、文字列画像252が、第1動作よりも低速で動作する（第2動作）。この第2動作は、第1動作とは異なり、各文字が中央側にゆっくりと移動する動作とするが、第2動作を第1動作と同種の動作（例えば縮小動作）としてもよい。また、例えばボタン画像251の前側に、操作対象である演出ボタン34に対する操作態様を示す「PUSH!」等の操作態様報知画像253が表示される。この操作態様報知画像253は、文字列画像252とは異なる第3動作を行うようになっている。この第3動作は、文字毎に揺動、上下動等の動作を不規則に行うものとするが、全ての文字を一体的に動作させてもよい。更に、操作促進演出BC2中は、文字列画像252に対して所定の内部変化表示が行われる。この内部変化表示は、各文字の表示色を部分的に変化させつつその変化箇所を移動させるもので、例えば光の反射を動的に表現することができる。

【0367】

なお、当該操作演出中は、BGMとしてBGM12が出力されるとともに、操作表示開始演出BC1の開始時には、次の高明度演出WOA1にわたって所定の強調音出力される。また、当該操作演出中は、演出ランプLは消灯状態が維持されるようになっている。

【0368】

続いて、以上のような図49に示す操作演出に関し、その略全ての演出期間についてより詳細に説明する。図50は、図49（a）～（c）の期間について、図49よりも更に微小な時間間隔で表示画面及び発光手段の変化を示したものである。なお、図50においては、隣り合うフレーム間の時間間隔は全て同じで、ステップアップ予告演出における図12～図14と同じAミリ秒とする。

【0369】

操作演出の操作表示開始演出BC1（図50（a）～（c））では、ミニ図柄165、保留台座画像168及び保留画像X1～X4，Y1～Y4よりも後側に、操作対象である演出ボタン（操作手段）34を示すボタン画像（操作対象画像）251と、「キャラを笑わせろ」の文字列画像252とが、第1動作を伴いつつ表示される。第1動作は、第1変化速度にて縮小する動作であり、例えば画面から大きくはみ出した状態から徐々に画面内に収まるように表示される。

【0370】

操作表示開始演出BC1に続いては高明度演出WOA1が行われる。この高明度演出WOA1（図50（c）～（g））では、ボタン画像251及び文字列画像252よりも前側で、且つミニ図柄165、保留台座画像168及びその前側の保留画像X1～X4，Y1～Y4よりも後側に高明度画像170uが表示され、その高明度画像170uは、大きさが徐々に変化して最終的に消滅するようになっている。即ち高明度画像170uは、その大きさ（範囲）が時間経過とともに徐々に大きくなって所定時点で最大となり（図50（c）～（e））、その後、時間経過とともに徐々に小さくなって最終的に消滅する（図50（e）～（g））ように構成されている。このように高明度演出WOA1は、高明度画像170uの大きさ（範囲）を拡大方向に変化させる拡大変化演出と、同じく縮小方向に変化させる縮小変化演出とで構成されるとともに、前者（図50（c）～（e））と後者（図50（e）～（g））の実行時間が略同じとなっているが、後者よりも前者の実行

10

20

30

40

50

時間を短くしてもよいし、その逆でもよい。

【0371】

また高明度画像170uは、その範囲内で透過率が略均一となるように設定されているものとするが、透過率を不均一としてもよい。また高明度画像170uは、時間経過とともに大きさは変化するが透過率は変化せず、例えば0%の透過率が維持されるものとするが、高明度画像170uの透過率は0%より大でもよいし、透過率が時間経過とともに変化するように構成してもよい。また、高明度画像170uの表示が終了したタイミングで振動手段による振動演出を開始するように構成してもよい。これにより、高明度画像170uの表示が終了し、ボタン画像251が表示されたタイミングで振動演出を実行することが可能となり、振動演出の実行タイミングとボタン画像251の表示タイミングを合わせることができる。また、高明度画像170uの表示中に振動演出を開始するように構成してもよい。これにより、ボタン画像251の表示開始に遅れることなく振動演出を実行可能となり、各演出を並行的且つ統合的に実行することが可能となる。また、高明度画像170uの表示中から振動演出を実行する場合には、高明度画像170uの表示開始タイミングから並行して振動演出を実行するように構成してもよいし、高明度画像170uの表示を開始した後、高明度画像170uの表示中（時間経過とともに表示範囲を変更したり、透過率を変化している最中）に振動演出を開始するように構成してもよい。

10

【0372】

また、演出ボタン34が押下されたことに応じて高明度演出を実行するように構成してもよい。またこの時、演出ボタンの押下に応じて振動手段による振動演出を実行させる場合には、高明度演出の実行中から振動手段による振動演出を開始させてもよい。これにより、高明度演出中の演出効果を向上させることができる。また、これに限らず高明度演出の実行後に振動手段による振動演出を実行させるように構成してもよい。また、高明度演出の実行開始後、高明度画像の透過率を向上させた段階で振動演出を実行させるように構成してもよい。また、高明度演出の実行中に行われる振動演出と高明度演出の実行後に行われる振動演出とで振動態様を異ならせるように構成してもよい。例えば、高明度演出中は控えめな振動演出を実行し、高明度演出の実行後は激しめな振動演出を実行するように構成してもよいし、その逆でもよい。また、高明度演出中に行う振動演出と、高明度演出の実行後に行う振動演出とで実行時間を異ならせるように構成してもよい。例えば、高明度演出中に行う振動演出の方が高明度演出の実行後に行う振動演出よりも実行時間を短くしてもよい。

20

30

【0373】

また、演出ボタン34が押下されたことに応じて可動体を可動させるように構成してもよい。この場合、高明度演出の実行中から可動体の動作を開始させるように構成してもよいし、高明度演出の実行後に可動体の動作を開始させるように構成してもよい。また、高明度演出の実行開始後、高明度画像の透過率を向上させた段階で可動体の動作を開始させるように構成してもよい。また、高明度演出中における可動体の動作時間と、高明度演出の実行後における可動体の動作時間とを異ならせるように構成してもよい。例えば、高明度演出中における可動体の動作時間の方が高明度演出の実行後における可動体の動作時間よりも短くなるように構成してもよい。また前述の内容に関して、操作演出の演出パターンが複数ある場合に、夫々の操作演出において共通の高明度演出を実行するように構成してもよいし、操作演出の演出パターンに応じて異なる高明度演出を実行するように構成してもよい。また、操作演出の演出パターンに応じて異なる高明度演出を実行する場合と、共通の高明度演出を実行する場合とがあってもよい。例えば、高明度演出W O A 1は、操作演出の演出パターンに応じて異なる内容（一方では高明度演出を非実行とし、他方では高明度演出を実行するような場合も含む）とし、演出ボタン34の押下後に行われる高明度演出については、共通の高明度演出を実行するように構成してもよい。このように、操作演出の演出パターンに応じて、種々の高明度演出を実行可能とすることで、操作演出の演出効果を高めることができる。

40

【0374】

50

高明度演出W O A 1が終了し、ボタン画像2 5 1及び文字列画像2 5 2の全体が視認可能な状態になると、操作促進演出B C 2（図5 0（g）～（i））が行われる。この操作促進演出B C 2では、ボタン画像2 5 1の前側に、操作対象である演出ボタン3 4に対する操作態様を示す「P U S H！」等の操作態様報知画像2 5 3が表示される。また、文字列画像2 5 2は、第1動作よりも低速で中央部側に移動する（第2動作）とともに、各文字の表示色を部分的に変化させつつその変化箇所を移動させる内部変化表示が行われる。この内部変化表示により、例えば光の反射を動的に表現することができる。なお、文字列画像2 5 2の第2動作は、文字毎に異なる動きであってもよい。また、操作態様報知画像2 5 3は、文字毎に揺動、上下動等の動作を不規則に行う（第3動作）。このように、操作態様報知画像2 5 3に対して文字列画像2 5 2とは異なる動作を行わせることにより、操作態様報知画像2 5 3が文字列画像2 5 2に埋没することを防止して遊技者の注意を引くことができる。

10

【0 3 7 5】

以上の操作演出における各種構成は、この操作演出に限定して採用されるものではなく、その他の各種演出（予告演出や部分演出）にも同様に採用することが可能である。例えば、操作演出における高明度演出W O A 1等の各種構成を、前述のステップアップ予告演出、セリフ予告演出1、後述するリーチ発展演出等で採用してもよい。

【0 3 7 6】

〔リーチ発展演出〕

図5 1～図5 4は、リーチ成立時に実行されるリーチ発展演出の一例を示している。以下、当該リーチ発展演出について、まずは図5 1を参照しつつ概要を説明する。このリーチ発展演出では、まず左右の装飾図柄1 6 4 a，1 6 4 bが「8・8」等の同一図柄で停止してリーチが成立すると（図5 1（a））、発展前演出R S 1（図5 1（b））が行われる。発展前演出R S 1では、左右の装飾図柄1 6 4 a，1 6 4 bが縮小されて周辺部に移動した後、その装飾図柄1 6 4 a，1 6 4 bの後側に発展前画像2 6 1が表示される。この発展前画像2 6 1は、第1キャラクタを含んで構成されている。なお、当該リーチ発展演出中は、B G MとしてB G M 1 3が出力されるとともに、リーチ成立時（図5 1（a））には効果音として図柄停止音が出力され、また発展前演出R S 1（図5 1（b））の開始時には、セリフ音として「みてるよ」等の発展前ボイスが出力される。また、リーチ成立から発展前演出R S 1にかけて、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプL aと盤側ランプL bの両方）が、例えばオレンジ色と白色に交互に切り替えられるリーチ成立発光態様で発光する。

20

30

【0 3 7 7】

その後、発展後演出R S 2に移行することにより、発展前画像2 6 1が、第2キャラクタを含む発展後画像2 6 2に切り替えられるが（図5 1（d））、その切替時に高明度演出W O B 1が行われる（図5 1（c））。高明度演出W O B 1は、高明度画像1 7 0 vを表示することにより、その高明度画像1 7 0 vの後側の画像（ここでは発展前画像2 6 1及び発展後画像2 6 2）の視認性を低下させるものである。また高明度演出W O B 1中の所定のタイミング、例えば高明度画像1 7 0 vの透過率が0 %に達した後、その透過率が上昇に転じるとき、又はその前の所定のタイミングで、切替強調音出力される。また、演出ランプLの少なくとも一部（ここでは枠側ランプL aと盤側ランプL bの両方）が、高明度演出W O B 1の前半は高明度中第1発光態様（例えば白色）で発光し、高明度演出W O B 1の後半、例えば切替強調音の出力開始以降は高明度中第2発光態様（例えばオレンジ色と白色の交互切り替え）で発光し、発展後演出R S 2中は発展後発光態様（例えばオレンジ色）で発光する。なお、切替強調音を、高明度画像の透過率が0 %に達するよりも前から出力する場合、高明度画像の透過率が0 %に達した後も、切替強調音出力されていることが望ましい。また切替強調音は、高明度演出の後の発展後演出の実行中にその出力を終了させるように構成してもよい。

40

【0 3 7 8】

続いて、以上のような図5 1に示すリーチ発展演出に関し、高明度演出W O B 1の演出

50

期間についてより詳細に説明する。図52～図54は、図51(c)に示す高明度演出WOB1の演出期間について、図51よりも更に微小な時間間隔で表示画面及び発光手段の変化を示したものである。なお、図52～図54においては、隣り合うフレーム間の時間間隔は全て同じで、ステップアップ予告演出における図12～図14と同じAミリ秒とする。

【0379】

図52(a)～図54(v)に示す高明度演出WOB1では、発展前画像261から発展後画像262へと切り替えられる際に、それら発展前画像261及び発展後画像262よりも前側で、且つ左右の装飾図柄164a, 164b、ミニ図柄165、保留台座画像168及び保留画像X1～X4, Y1～Y4よりも後側に高明度画像170vが表示されるようになっている。

10

【0380】

ここで、高明度画像170vは、その後側の発展前画像261、発展後画像262全体をカバーする範囲(大きさ)に表示されるとともに、透過率はその表示範囲内で略均一となっており、表示範囲は時間経過とともに変化せず、透過率は時間経過とともに変化している(透過率変化処理、透過率変化演出)。高明度画像170vの透過率は、時間経過とともに例えば100%から0%へと徐々に低下し(図52(a)～(i))、0%に達した後はその状態を所定時間維持した後(図52(i)～図53(r))、更に時間経過とともに例えば0%から100%へと徐々に上昇する(図53(r)～図54(v))ように構成されている。

20

【0381】

ここで、高明度画像170vの透過率が低下する透過率低下期間(図52(a)～(i))と、透過率が維持される透過率維持期間(図52(i)～図53(r))と、透過率が上昇する透過率上昇期間(図53(r)～図54(v))の長さを比較すると、透過率上昇期間は透過率低下期間と透過率維持期間の何れもよりも短く、また透過率維持期間は透過率低下期間よりも長くなっている。このように、透過率が0%の状態(透過率維持期間)を長時間設けることで、リーチ演出に発展する際に抑揚やメリハリを持たせて演出効果を向上させることができる。なお、透過率維持期間は、透過率低下期間と略同じ長さか又は短くてもよい。また、透過率維持期間における高明度画像170vの透過率は0%より高くてもよい。また、透過率維持期間における高明度画像170vの表示範囲は、その後側の発展前画像261等に対するカバー率が100%よりも小となるように設定してもよい。

30

【0382】

なお本実施形態では、透過率低下期間と透過率維持期間については何れもミニ図柄165が一巡する期間よりも長く、透過率上昇期間はミニ図柄165が一巡する期間と略同じとなっているが、透過率上昇期間はミニ図柄165が一巡する期間よりも短くしてもよい。また、透過率維持期間をミニ図柄165が一巡する期間よりも長くし、透過率低下期間と透過率上昇期間をミニ図柄165が一巡する期間よりも短くしてもよい。

【0383】

また、高明度演出WOB1の演出期間のうち、高明度画像170vの透過率が低下する透過率低下期間では、例えば図52(a)～(i)の各フレームにおける高明度画像170vの透過率の値は夫々100%→95%→88%→79%→68%→55%→40%→23%→0%で、その透過率の変化率及び変化量が徐々に大きくなっている。即ち、例えば図52(a)→(e)の期間(第1透過率変化演出)における高明度画像170vの透過率の変化率を第1変化率、同じく変化量を第1変化量とし、その後の図52(e)→(i)の期間(第2透過率変化演出)における高明度画像170vの透過率の変化率を第2変化率、同じく変化量を第2変化量とすると、第1変化率よりも第2変化率の方が大きく、第1変化量よりも第2変化量の方が大きくなっている。このように、徐々に透過率の変化率及び変化量を大きくすることで、透過率変化演出が単調となることを防止することができる。また、透過率の変化率及び変化量を徐々に大きくすることで、透過率変化演出が

40

50

開始したことを遊技者に把握させた後、比較的スムーズに短時間で低透過率の状態へと遷移させることが可能となる。またこれに限らず、透過率の変化率及び変化量を徐々に小さくするように構成してもよい。この場合、より余韻を感じさせる透過率変化演出を実行することができるとともに、透過率変化演出の単調化を防止し、演出効果を高めることが可能となる。

【0384】

また、高明度演出WOB1の演出期間のうち、高明度画像170vの透過率が上昇する透過率上昇期間では、例えば図53(r)～54(v)の各フレームにおける高明度画像170vの透過率の値は夫々0%→40%→70%→90%→100%で、その透過率の変化率及び変化量が徐々に小さくなっている。即ち、例えば図53(r)→54(t)の期間(第2透過率変化演出)における高明度画像170vの透過率の変化率を第2変化率、同じく変化量を第2変化量とし、その後の54(t)→(v)の期間(第1透過率変化演出)における高明度画像170vの透過率の変化率を第1変化率、同じく変化量を第1変化量とすると、第1変化率よりも第2変化率の方が大きく、第1変化量よりも第2変化量の方が大きくなっている。なお、徐々に透過率の変化率及び変化量を大きくするように構成してもよい。これにより、透過率変化演出が単調となることを防止することができる。また、透過率の変化率及び変化量を徐々に大きくすることで、透過率変化演出が開始したことを遊技者に把握させた後、比較的スムーズに短時間で低透過率の状態へと遷移させることが可能となる。

【0385】

なお、高明度画像170vの透過率が上昇する透過率上昇期間(図53(r)～図54(v))においては、切り替え後の発展後画像262の前側に、切替強調画像263が表示されるようになっていく。この切替強調画像263は、発展後画像262への画像の切り替えを強調するもので、発展後画像262の略全体を隠蔽する状態で表示開始される(図54(s))とともに、その後に徐々にその隠蔽状態を解消する(図54(t)～(v))ように構成されており、ここでは発展後画像262の前側にあるガラスが粉々に割れて飛散し、発展後画像262の前側から徐々に消滅する動画で構成されている。このように、透過率上昇期間を透過率低下期間よりも短くするとともに、透過率上昇期間では切り替え後の発展後画像262が視認可能となる際にその前側で切替強調画像263による動画を表示することにより、リーチ演出に発展する際に抑揚やメリハリを持たせて演出効果を向上させることができる。

【0386】

また、高明度演出WOB1中は、演出ランプLの少なくとも一部(ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方)が、まずは高明度中第1発光態様(例えば白色)で発光を開始する。そして、例えば透過率低下期間、透過率維持期間を経過して透過率上昇期間が開始されるタイミングで、切替強調音が出力されるとともに、演出ランプLの少なくとも一部(ここでは枠側ランプLaと盤側ランプLbの両方)が、高明度中第2発光態様(例えばオレンジ色と白色の交互切り替え)へと切り替えられるようになっていく。なお、切替協調音の出力及び演出ランプLの高明度中第2発光態様への切替タイミングは、透過率維持期間中でもよい。また、切替協調音の出力タイミングと演出ランプLの高明度中第2発光態様への切替タイミングは異なってもよく、例えば透過率維持期間中に切替協調音の出力を開始した後、透過率上昇期間の開始タイミングで演出ランプLの高明度中第2発光態様への切替を行ってもよいし、その逆でもよい。

【0387】

以上のリーチ発展演出における各種構成は、このリーチ発展演出に限定して採用されるものではなく、その他の各種演出(予告演出や部分演出)にも同様に採用することが可能である。例えば、リーチ発展演出における高明度演出WOB1等の各種構成を、前述のステップアップ予告演出、セリフ予告演出1、信頼度示唆演出等で採用してもよい。

【0388】

以上、8種類の予告演出、及び4種類の部分演出について個別に説明したが、続いてそ

これらの演出の中から複数組を選んで比較する。

【0389】

〔ステップアップ予告演出とリーチ予告演出の比較〕

まず、ステップアップ予告演出とリーチ予告演出とを比較する。なお本実施形態では、大当たり信頼度については、リーチ予告演出（第2特定予告演出）よりもステップアップ予告演出（第1特定予告演出）の方が高くなっている（図8）が、逆であってもよい。また、ここではステップアップ予告演出とリーチ予告演出の間で各種の比較を行うが、それら各種の比較の対象となっている2つの演出はステップアップ予告演出とリーチ予告演出に限られるものではなく、異なる種類、或いは同じ種類の2つの演出であればよい（もちろん、予告演出と部分演出の比較でもよいし、部分演出同士の比較でもよい）。

10

【0390】

ステップアップ予告演出の高明度演出（第1予告高明度演出）W011（図12（a）～図13（j））と、リーチ予告演出の高明度演出（第2予告高明度演出）W021（図17（a）～図17（f））とを比較すると、その実行時間については後者（約5Aミリ秒）よりも前者（約9Aミリ秒）の方が長いことは明らかである。一方、高明度画像による視認性の低下度合いについて高明度演出W011と高明度演出W021とを比較すると、高明度演出W011の高明度画像170aについては最小透過率が0%であるのに対し、高明度演出W021の高明度画像170cについては最小透過率が0%よりも大となっており、後者よりも前者の方が高明度画像の透過率による視認性の低下度合いが大きくなっている。一方、高明度演出W011と高明度演出W021とで高明度画像の範囲（大き

20

【0391】

このように、高明度演出W011と高明度演出W021とを比較すると、高明度画像の透過率による視認性の低下度合いについては後者よりも前者の方が大きく、高明度画像の範囲による視認性の低下度合いについては後者よりも前者の方が小さくなっているが、例えば高明度演出W011の高明度画像170aは範囲（大きさ）を変化させず、高明度演出W021の高明度画像170cは時間経過とともに範囲（大きさ）を変化させるようにすれば、高明度画像の透過率と範囲（大きさ）の両方による視認性の低下度合いについて後者よりも前者の方が大きくなる。

30

【0392】

なお、高明度演出W011の高明度画像170aの透過率は、約9Aミリ秒で0%から100%へと変化しているのに対し、高明度演出W021の高明度画像170cの透過率は、約5Aミリ秒で20%から100%へと変化しているため、単位時間当たりの透過率の変化量は前者よりも後者のほうが大きくなっている。

【0393】

また、高明度演出中に出力される強調音の出力音量及び出力時間について高明度演出（乙第1高明度演出）W011と高明度演出（乙第2高明度演出）W021とを比較すると、高明度演出W011において出力される強調音（第1特定音）の方が、高明度演出W021において出力される強調音（第2特定音）よりも出力音量が大きく、また出力時間も長いものとする。

40

【0394】

また、ステップアップ予告演出（第1特定予告演出）では、大当たり信頼度に応じて異なる複数種類（例えば図10（a1）～（e1）、（a2）～（e2））の中から選択されるステップアップ予告演出画像169を表示し、高明度演出W011（図12（a）～図13（j））では、そのステップアップ予告演出画像169の種類に拘わらず（即ち甲第1信頼度特定画像を表示する場合と甲第2信頼度特定画像を表示する場合の何れにおいても）、その前に共通の高明度画像（第1所定高明度画像）170aを表示するように構成されている。一方、リーチ予告演出（第2特定予告演出）では、大当たり信頼度に応じて異なる複数種類（例えば図15（a）～（d））の中から選択されるリーチ予告演出画像1

50

7 1 を表示し、高明度演出 W O 2 2 (図 1 7 (h) ~ 図 1 8 (l)) では、そのリーチ予告演出画像 1 7 1 の種類に拘わらず (即ち乙第 1 信頼度特定画像を表示する場合と乙第 2 信頼度特定画像を表示する場合の何れにおいても) 、その前に共通の高明度画像 (第 2 所定高明度画像) 1 7 0 d を表示するように構成されている。そして、高明度演出 W O 1 1 の高明度画像 1 7 0 a と高明度演出 W O 2 2 の高明度画像 1 7 0 d とでは表示パターンが異なっている。

【 0 3 9 5 】

〔ステップアップ予告演出とボタン予告演出 1 の比較〕

続いて、ステップアップ予告演出とボタン予告演出 1 とを比較する。なお本実施形態では、大当たり信頼度については、ボタン予告演出 1 (第 2 特定予告演出) よりもステップアップ予告演出 (第 1 特定予告演出) の方が高くなっている (図 8) が、逆であってもよい。また、出現率についてもボタン予告演出 1 (第 2 特定予告演出) よりもステップアップ予告演出 (第 1 特定予告演出) の方が高いものとするが、逆であってもよい。また、ここではステップアップ予告演出とボタン予告演出 1 の間で各種の比較を行うが、それら各種の比較の対象となっている 2 つの演出はステップアップ予告演出とボタン予告演出に限られるものではなく、異なる種類、或いは同じ種類の 2 つの演出であればよい (もちろん、予告演出と部分演出の比較でもよいし、部分演出同士の比較でもよい) 。

10

【 0 3 9 6 】

ステップアップ予告演出とボタン予告演出 1 とは、何れも文字情報を画面に表示するように構成されているが、ステップアップ予告演出 (特定文字情報予告演出) で表示される「もっといいことありそう」等の文字情報は、大当たり信頼度に応じた表示態様 (表示色) よりなる信頼度情報が付加された特定文字情報であるのに対し (図 1 0) 、ボタン予告演出 1 (非特定文字情報予告演出) で表示される「キャラを笑わせろ」等の文字情報は、そのような信頼度情報が付加されていない非特定文字情報である点で両者は相違している。

20

【 0 3 9 7 】

また、ステップアップ予告演出 (特定文字情報予告演出) では、高明度演出 W O 1 1 を実行して特定文字情報の表示を行うとともに、その高明度演出 W O 1 1 中で且つ特定文字情報の全部が視認可能となる前から特定文字情報に応じた第 1 高明度中発光態様で演出ランプ L を発光させるのに対し (図 1 1 ~ 図 1 3) 、ボタン予告演出 1 (非特定文字情報予告演出) では、高明度演出を実行することなく非特定文字情報の表示を行うとともに、非特定文字情報に拘わらず導入時発光態様 (所定発光態様) で演出ランプ L を発光させるようになっている (図 2 0 等) 。

30

【 0 3 9 8 】

また、ボタン予告演出 1 (非特定文字情報予告演出) において非特定文字情報が認識容易となるまでの時間は約 4 A ミリ秒 (図 2 1 (a) ~ (e)) であるのに対し、ステップアップ予告演出 (特定文字情報予告演出) において特定文字情報が認識容易となるまでの時間は約 7 A ミリ秒 (図 1 2 (a) ~ (h)) であり、前者よりも後者の方が長くなっている。

【 0 3 9 9 】

また、ステップアップ予告演出 (第 1 文字情報予告演出) では、「もっといいことありそう」等の文字情報 (所定文字情報) を構成する全ての文字に赤色等の特定色を付しており、その特定色によって大当たり信頼度を示唆しているのに対し、ボタン予告演出 1 (第 2 文字情報予告演出) では、「キャラを笑わせろ」の文字情報 (所定文字情報) を構成する全ての文字のうちの一部にのみ特定色 (ここでは赤色) を付しているが、その特定色によっては大当たり信頼度を示唆していない点で両者は相違している。また、ステップアップ予告演出 (第 1 文字情報予告演出) では、演出ランプ L を特定色に対応する発光色で発光させるのに対し、ボタン予告演出 1 (第 2 文字情報予告演出) では、演出ランプ L を特定色に対応しない発光色で発光させる点でも両者は相違している。なお、ボタン予告演出 1 (第 2 文字情報予告演出) における「キャラを笑わせろ」の文字情報 (所定文字情報) については、特定色 (ここでは赤色) を付した文字の数よりも特定色を付さない文字の数

40

50

の方が多くなっている。

【0400】

なお本実施形態では、第1文字情報予告演出は、ステップアップ予告演出の他、リーチ予告演出、セリフ予告演出1、割込み予告演出等が該当するのに対し、第2文字情報予告演出はボタン予告演出1のみである。このように、第2文字情報予告演出の数よりも第1文字情報予告演出の数の方が多くなるように構成することが望ましい。

【0401】

〔ステップアップ予告演出とセリフ予告演出の比較〕

続いて、ステップアップ予告演出とセリフ予告演出とを比較する。なお、ここではステップアップ予告演出とセリフ予告演出の間で各種の比較を行うが、それら各種の比較の対象となっている2つの演出はステップアップ予告演出とセリフ予告演出に限られるものではなく、異なる種類、或いは同じ種類の2つの演出であればよい（もちろん、予告演出と部分演出の比較でもよいし、部分演出同士の比較でもよい）。

【0402】

ステップアップ予告演出の高明度演出（丙第2高明度演出、丁第2高明度演出）WO11（図12（a）～図13（j））と、セリフ予告演出の高明度演出（丙第1高明度演出、丁第1高明度演出）WO42（図28（s）～図28（w））とを比較すると、前者は高明度画像（丙第2高明度画像、丁第2高明度画像）170aを「もっといいことありそう」等の特定文字情報とその背景画像の表示領域に対応し且つキツネ等のキャラクタ画像と重なるように表示しているのに対し、後者は高明度画像（丙第1高明度画像、丁第1高明度画像）170iを「最高の気分だね」等の特定文字情報の表示領域に対応し且つ男の子等のキャラクタ画像と重ならないように表示している点で両者は相違している。即ち、ステップアップ予告演出の高明度演出（丙第2高明度演出、丁第2高明度演出）WO11における高明度画像（丙第2高明度画像、丁第2高明度画像）170aの方が、セリフ予告演出の高明度演出（丙第1高明度演出、丁第1高明度演出）WO42における高明度画像（丙第1高明度画像、丁第1高明度画像）170iよりも、キャラクタ画像が視認困難となるように表示される。そして、高明度演出WO11（図12（a）～図13（j））と高明度演出WO42（図28（s）～図28（w））とで実行時間を比較すると、後者（約4Aミリ秒）よりも前者（約9Aミリ秒）の方が長くなっている。

【0403】

〔リーチ予告演出とセリフ予告演出の比較〕

続いて、リーチ予告演出とセリフ予告演出とを比較する。なお、ここではリーチ予告演出とセリフ予告演出の間で各種の比較を行うが、それら各種の比較の対象となっている2つの演出はリーチ予告演出とセリフ予告演出に限られるものではなく、異なる種類、或いは同じ種類の2つの演出であればよい（もちろん、予告演出と部分演出の比較でもよいし、部分演出同士の比較でもよい）。

【0404】

リーチ予告演出の高明度演出（丙第2高明度演出、丁第2高明度演出）WO22（図17（h）～図18（l））と、セリフ予告演出の高明度演出（丙第1高明度演出、丁第1高明度演出）WO42（図28（s）～図28（w））とを比較すると、前者は高明度画像（丙第2高明度画像、丁第2高明度画像）170dを「リーチだ！」等の特定文字情報とその背景画像の表示領域に対応し且つカップのキャラクタ画像と重なるように表示しているのに対し、後者は高明度画像（丙第1高明度画像、丁第1高明度画像）170iを「最高の気分だね」等の特定文字情報の表示領域に対応し且つ男の子等のキャラクタ画像と重ならないように表示している点で両者は相違している。即ち、リーチ予告演出の高明度演出（丙第2高明度演出、丁第2高明度演出）WO22における高明度画像（丙第2高明度画像、丁第2高明度画像）170dの方が、セリフ予告演出の高明度演出（丙第1高明度演出、丁第1高明度演出）WO42における高明度画像（丙第1高明度画像、丁第1高明度画像）170iよりも、キャラクタ画像が視認困難となるように表示される。そして、高明度演出WO22（図17（h）～図18（l））と高明度演出WO42（図28（

s)～図28(w))とで実行時間を比較すると、両者は略同じ(約4Aミリ秒)となっている。もちろん、高明度演出WO22と高明度演出WO42とで実行時間を異ならせてもよく、その場合、後者よりも前者を長くしてもよいしその逆でもよい。

【0405】

以上、本発明の実施形態について詳述したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば、高明度演出で表示される高明度画像170について、実施形態では、時間経過とともに大きさと透過率(均一)が変化する場合や、大きさと透過率の内、透過率(均一)のみが時間経過とともに変化し、大きさについては後ろの画像に対するカバー率100%のまま変化しない場合、大きさと透過率のうち、大きさのみが時間経過とともに変化し、透過率(こ

10

【0406】

また図55(c)は、高明度画像170の透過率が不均一で、時間経過とともに大きさと透過率に変化する場合を示している。なお、図55(c)の例では、高明度画像170の中央から外側に向けて透過率の変化率が徐々に大きくなっているが、逆に高明度画像170の中央から外側に向けて透過率の変化率が徐々に小さくなるように構成してもよい。また、図55(c)では、高明度画像170の内部で透過率が段階的に変化している例を示したが、高明度画像170の内部で透過率が略連続的に変化するように構成してもよい。

20

【0407】

高明度演出の種類を、高明度画像の大きさ及び／又は位置と透過率(均一)が時間経過とともに変化する第1形態、高明度画像の大きさ及び／又は位置と透過率(不均一)が時間経過とともに変化する第2形態、高明度画像の大きさ及び／又は位置と透過率のうち、大きさ及び／又は位置が時間経過とともに変化するが透過率(均一)は変化しない第3形態、高明度画像の大きさ及び／又は位置と透過率のうち、大きさ及び／又は位置が時間経過とともに変化するが透過率(不均一)は変化しない第4形態、高明度画像の大きさ及び／又は位置と透過率のうち、透過率(均一)は時間経過とともに変化するが大きさ及び／又は位置は変化しない第5形態、高明度画像の大きさ及び／又は位置と透過率のうち、透

30

【0408】

リーチ予告演出では、高明度演出WO21, WO22の何れも第5形態としたが、高明度演出WO21を第1～第4, 第6形態の何れかとしてもよいし、高明度演出WO22を第1～第4, 第6形態の何れかとしてもよい。この場合、高明度演出WO21, WO22は同じ形態であってもよいし、異なる形態であってもよく、その組み合わせは任意である。ボタン予告演出1では、高明度演出WO31～WO33の何れも第1形態としたが、高明度演出WO31を第2～第6形態の何れかとしてもよいし、高明度演出WO32を第2～第6形態の何れかとしてもよいし、高明度演出WO33を第2～第6形態の何れかとしてもよい。この場合、高明度演出WO31～WO33は同じ形態であってもよいし、異なる形態であってもよく、その組み合わせは任意である。セリフ予告演出1では、高明度演出WO41を第5形態、高明度演出WO42を第3形態としたが、高明度演出WO41を第1～第4, 第6形態の何れかとしてもよいし、高明度演出WO42を第1, 第2, 第4

40

50

～第6形態の何れかとしてもよい。この場合、高明度演出W O 4 1, W O 4 2は同じ形態であってもよいし、異なる形態であってもよく、その組み合わせは任意である。

【0409】

疑似連予告演出では、高明度演出W O 5 1, W O 5 2の何れも第5形態としたが、高明度演出W O 5 1を第1～第4, 第6形態の何れかとしてもよいし、高明度演出W O 5 2を第1～第4, 第6形態の何れかとしてもよい。この場合、高明度演出W O 5 1, W O 5 2は同じ形態であってもよいし、異なる形態であってもよく、その組み合わせは任意である。ボタン予告演出2では、高明度演出W O 6 1～W O 6 3の何れもどの態様であるかを明示していないが、高明度演出W O 6 1を第1～第6形態の何れかとしてもよいし、高明度演出W O 6 2を第1～第6形態の何れかとしてもよいし、高明度演出W O 6 3を第1～第6形態の何れかとしてもよい。この場合、高明度演出W O 6 1～W O 6 3は同じ形態であってもよいし、異なる形態であってもよく、その組み合わせは任意である。割込み予告演出では、高明度演出W O 7 1～W O 7 3の何れも第3形態としたが、高明度演出W O 7 1を第1, 第2, 第4～第6形態の何れかとしてもよいし、高明度演出W O 7 2を第1, 第2, 第4～第6形態の何れかとしてもよいし、高明度演出W O 7 3を第1, 第2, 第4～第6形態の何れかとしてもよい。この場合、高明度演出W O 7 1～W O 7 3は同じ形態であってもよいし、異なる形態であってもよく、その組み合わせは任意である。

【0410】

セリフ予告演出2では、高明度演出W O 8 1を第3形態、高明度演出W O 8 2を第6形態としたが、高明度演出W O 8 1を第1, 第2, 第4～第6形態の何れかとしてもよいし、高明度演出W O 8 2を第1～第5形態の何れかとしてもよい。この場合、高明度演出W O 8 1, W O 8 2は同じ形態であってもよいし、異なる形態であってもよく、その組み合わせは任意である。信頼度示唆演出では、高明度演出W O 9 1を第3形態としたが、高明度演出W O 9 1を第1, 第2, 第4～第6形態の何れかとしてもよい。リーチタイトル表示演出では、高明度演出W O A 1を第3形態としたが、高明度演出W O A 1を第1, 第2, 第4～第6形態の何れかとしてもよい。操作演出では、高明度演出W O B 1を第5形態としたが、高明度演出W O B 1を第1～第4, 第6形態の何れかとしてもよい。以上のように、予告演出毎、或いは予告演出中の高明度演出毎に高明度演出の態様を異ならせることにより、予告演出毎に様々な高明度演出を実行することができ、表現の単調化を防ぎ、演出効果を高めることが可能となる。

【0411】

実施形態のステップアップ演出では、例えば第3後半演出S T 3 Bとして5種類(図10(a1)～(e1))の何れが選択された場合であっても、また第5後半演出S T 5 Bとして5種類(図10(a2)～(e2))の何れが選択された場合であっても、高明度演出W O 1 1, W O 1 2においては夫々共通の高明度画像170a, 170bを表示するように構成したが、大当り信頼度等に応じて異なる高明度画像を表示するように構成してもよい。同様に、実施形態のリーチ予告演出では、第1～第4演出態様(図15(a)～(d))の何れが選択された場合であっても、高明度演出W O 2 2においては共通の高明度画像170dを表示するように構成したが、大当り信頼度等に応じて異なる高明度画像を表示するように構成してもよい。この場合、大当り信頼度等に応じて高明度画像の大きさ、透過率の少なくとも一つを異ならせてもよいし、高明度画像の大きさ及び／又は透過率の変化パターンを異ならせてもよい。

【0412】

所定事象の出現に関する信頼度情報を有する特定画像の表示を終了する際に行う特定画像終了時演出として、実施形態のステップアップ予告演出では高明度演出W O 1 2を例示し、同じくリーチ予告演出では特定画像を一時的に隠蔽する隠蔽画像172を表示する例を示したが、これに限られるものではなく、単に文字情報を画面から消去するような演出も特定画像終了時演出に含まれる。

【0413】

高明度演出を含む予告演出A, Bを実行可能である場合に、予告演出Aと予告演出Bと

で、高明度画像の最小透過率、透過率の変化率等を異ならせてもよいし、高明度画像の透過率を時間経過により変化させるか否か、高明度画像の大きさを時間経過により変化させるか否かを異ならせてもよい。またこの場合、予告演出Aと予告演出Bとで所定事象の出現に関する信頼度を異ならせてもよいが、高明度画像の最小透過率が高い方が信頼度が高く、透過率が増加する時間が長い方が信頼度が高くなるように構成することが望ましい。

【0414】

上述した全ての演出（図9～図14のステップアップ予告演出、図15～図19のリーチ予告演出、図20～図23のボタン予告演出1、図24～図28のセリフ予告演出1、図29～図31の疑似連予告演出、図32～図35のボタン予告演出2、図36～図40の割込み予告演出、図41～図43のセリフ予告演出2、図44～図46の信頼度示唆演出、図47～図48のリーチタイトル表示演出、図49～図50の操作演出、図51～図54のリーチ発展演出）のうち、図51～図54のリーチ発展演出を除く演出において画面上に文字列を表示する例を示したが、それら文字列を表示する各演出は次のように構成してもよい（もちろん、図51～図54のリーチ発展演出についても文字列を表示するとともにその文字列について次のように構成してもよい）。即ち、上記の例では平面的な文字列を表示しているが、これに限らず立体的な文字列を表示するように構成してもよい。具体的には、文字自体が側面部分を有するように立体的な文字表現とすることで、文字自体を所定速度で回転表示（動的表示）させた場合に、文字の側面部分と正面部分との見える角度が変化するように動的表示演出を実行することができる。これにより、例えば文字列の表示を開始した時点では文字の正面部分に比べて側面部分が多く見えるように表示し、その後、文字を動的表示させて、徐々に文字の正面部分が側面部分に比べて多く見えるように表示することで、文字の見え方が側面部分から正面部分へと徐々に変化するので、動的表示の実行時間の経過に応じて、遊技者が文字列を感得しやすくなるような演出表現を行うことが可能となる。また、そのような動的表示演出を、文字列を形成する各文字に対して実行するように構成してもよく、この場合、文字によって側面部分と正面部分の見える角度を異ならせるように構成してもよい。また、文字列を形成する各文字の大きさを異ならせてもよく、この場合、文字のサイズによって側面部分と正面部分の見える角度を異ならせるように構成してもよい。また、文字列を形成する各文字に対して、異なる速度の回転表示（動的表示）を行うように構成してもよい。これにより、側面部分が多く見える状態から正面部分が多く見える状態へと遷移する速度を文字毎に異ならせることが可能となる。また、側面部分が多く見える状態から正面部分が多く見える状態へと遷移するパターンに限らず、文字列の表示開始時点では正面部分がより多く見えるようにし、その後、動的表示の時間経過に応じて側面部分がより多く見えるように構成してもよい。また、文字に応じて、側面部分がより見えやすい状態で表示された後、正面部分が徐々に見えやすくなるように遷移する動的表示を行うものと、正面部分がより見えやすい状態で表示された後、側面部分が徐々に見えやすくなるように遷移する動的表示を行うものとに分けて表示するように構成してもよい。

【0415】

上述した全ての演出のうち、文字列を表示する各演出においては、文字列の種類や信頼度（大当り信頼度等）に応じて文字の輪郭の表示態様、例えば輪郭線の種類（色、幅等）を異ならせてもよい。例えばリーチ予告演出に関する図15の例では、「リーチだ!」、「SPリーチだ!」、「大チャンス!!」、「激アツ!!」の4種類の文字列のうち、同種の「リーチだ!」、「SPリーチだ!」については第1輪郭線を採用し、それ以外の「大チャンス!!」、「激アツ!!」については第2輪郭線を採用するように構成してもよい。また、それら4種類の文字列のうち、比較的信頼度の高くない「リーチだ!」、「SPリーチだ!」、「大チャンス!!」については第1輪郭線を採用し、比較的信頼度の高い「激アツ!!」については、第1輪郭線とは異なる第2輪郭線を採用するように構成してもよい。また、比較的信頼度の高い「激アツ!!」については、輪郭線の色を信頼度に応じた「デンジャー色」とすることが望ましい。また、「リーチだ!」、「SPリーチだ!」、「大チャンス!!」についても夫々信頼度に応じた輪郭色としてもよい。また、複

10

20

30

40

50

数種類の文字列の輪郭線を信頼度に応じた色にする場合には、比較的信頼度の高い文字列（例えば「大チャンス！！」及び「激アツ！！」）については、それ以外の文字列とは異なる輪郭幅としたり、立体的に表現された輪郭線とするなど、色以外の輪郭線の表示態様についても比較的信頼度が低いものとの差別化を図ることが望ましい。

【0416】

上述した全ての演出のうち、文字列を表示する各演出においては、予告演出毎に各文字列の表示色（内部色）を異ならせてもよい。例えばリーチ予告演出に関する図15の例では、文字列の表示色（内部色）として、「リーチだ！」が青色、「SPリーチだ！」が赤色、「大チャンス！！」が金色、「激アツ！！」がデンジャー色としているが、異なる予告演出ではこれと異なる表示色、例えば「リーチだ！」が青色、「SPリーチだ！」が紫色、「大チャンス！！」が赤色、「激アツ！！」が金色としてもよい。この場合、予告同士を比べると、同じ「大チャンス！！」であっても赤色の場合と金色の場合とが存在することになるが、この場合には、例えば金色の「大チャンス！！」の方が赤色の「大チャンス！！」に比べて信頼度が高くなるように設定される。このように同様または共通の文字列であっても予告毎に付与する表示色を信頼度に応じて異ならせることで、予告演出の信頼度示唆が単調となることを防止することができ、遊技者を飽きさせにくくするといった演出効果を向上させることが可能となる。また、第1予告において「リーチだ！」が青色、「SPリーチだ！」が赤色、「大チャンス！！」が金色、「激アツ！！」がデンジャー色とし、第2予告において「リーチだ！」が青色、「SPリーチだ！」が紫色、「大チャンス！！」が赤色、「激アツ！！」が金色とする場合、第1予告の方が同種の文字列に対して付与されている信頼度が高いが、このように信頼度が高い予告（第1予告）の方が低い予告（第2予告）に比べて、予告の出現タイミングが遅くなるように設定することが望ましい。具体的には、第1予告はリーチ後の後半タイミングで、第2予告はリーチ前の前半タイミングであったり、第1予告はリーチ後のタイミングで、第2予告はリーチ前のタイミングであったり、第1予告はリーチ後の後半タイミングで、第2予告はリーチ後の前半タイミングであったり、第1予告はSPリーチ中で、第2予告はリーチ中であったり、などが考えられる。いずれにしても、第1予告の方が第2予告よりも後に実行されるように構成することが望ましく、その関係性が成り立っているのであれば、それぞれの詳細な出現タイミングについては、前述のものを如何様に組み合わせてもよい。但しこれに限らず、第1予告を第2予告よりも先に実行するように構成してもよい。その場合であっても、出現タイミングの関係性さえ守られていれば、それぞれの詳細な出現タイミングについては、前述のものを如何様に組み合わせてもよい。

【0417】

文字列が信頼度情報を有する場合に、大当り信頼度に応じて文字の輪郭の太さ、色、幅などを異ならせるように構成してもよい。また、文字の輪郭部分についても、大当り信頼度を示唆する基調色で表示するように構成してもよい。また、例えば文字色が「赤色」の場合は輪郭色を文字列の基調色と異なる色（例えば白）とし、「金色」の場合は輪郭色を文字列の基調色と同じ色（例えば金色）となるように構成してもよい。このように、大当り信頼度の高低に応じて、文字の輪郭色を異ならせるように構成してもよい。また、文字の輪郭色に限らず、輪郭の太さ、幅、輪郭の有無を異ならせるように構成してもよい。また、大当り信頼度の高低に限らず、予告の内容によって、文字の輪郭の太さ、色、幅などを異ならせるように構成してもよい。例えば、第1予告における「赤色」の文字の輪郭と、第2予告における「赤色」の文字の輪郭を異ならせるように構成してもよい。またこの場合、第1予告の信頼度や出現率と第2予告の信頼度や出現率を異ならせておくことが望ましく、これにより同等の信頼度を示唆するもの（例えば赤色）であっても、予告自体の信頼度や出現率の高低に準じた文字の輪郭表現を採用することができる。これにより、一見同等の信頼度を示唆する基調色であったとしても、それぞれ異なる信頼度や出現率が設定されていることを、遊技者に感得させる余地を持たせることが可能となる。

【0418】

セリフ音等の音声出力を伴う演出の場合、キャラクタ画像等による口パク（発語動作）

を行う予告演出と行わない予告演出とを設け、夫々の信頼度を異ならせるように構成してもよい。例えば、口パクを行う予告演出の方が行わない予告演出に比べて信頼度が高くなるように構成してもよい。また、口パクを行わない予告演出よりも口パクを行う予告演出の方が、高信頼度の信頼度示唆パターンが含まれるように構成してもよい。また、口パクを行わない予告演出よりも口パクを行う予告演出の方が、高信頼度の信頼度示唆パターンが出現しやすいように構成してもよい。これにより、口パクを行う予告演出が発生した場合には、より信頼度の高い信頼度示唆パターンが発生することを遊技者が期待することができる。また、口パクを行わない予告演出よりも口パクを行う予告演出の方が、予告の実行時間が長くなるように構成してもよい。これにより、口パクを行う予告演出においては余裕のある演出尺とできることで、より長尺のセリフを設定できる一方、全体の演出尺が長くなりすぎないように、口パクを行わない予告演出の演出尺を短く設定し、全体としてセリフを伴う演出の実行時間のバランスを調整することができる。

10

【0419】

所定リーチ（例えばSPリーチ）演出前に行われる操作演出中は、保留台座画像や保留画像を表示するように構成し、所定リーチ（SPリーチ）演出中に行われる操作演出中（又は所定リーチ演出中）は、保留台座画像や保留画像を表示しないように構成してもよい。またこの場合、所定リーチ（SPリーチ）演出前に行われる操作演出では、保留台座画像や保留画像の前側に重ならない表示サイズの高明度画像を表示し、所定リーチ（SPリーチ）演出後に行われる操作演出は、保留台座画像や保留画像が表示されていないため、所定リーチ（SPリーチ）演出前にそれらが表示されていた領域を使用して、より表示サイズの大きな高明度画像を表示するように構成してもよい。また、操作演出に限らず、所定リーチ（SPリーチ）演出前と所定リーチ（SPリーチ）演出後とで、上述のように高明度画像の表示サイズを異ならせるように構成してもよい。また、所定リーチ（SPリーチ）演出前と所定リーチ（SPリーチ）演出後とで区別するものに限らず、保留台座画像や保留画像（その他、カスタマイズ画像や変動回数表示画像やミニキャラ画像など、高明度画像よりも表示プライオリティの高いもの）を表示している場合と、それらを表示していない場合とで、高明度画像の表示サイズを異ならせるように構成してもよい。即ち、高明度画像よりも表示プライオリティの高い表示物がある場合と、高明度画像よりも表示プライオリティの高い表示物がない場合とで、高明度画像の表示サイズを異ならせるように構成してもよい。また、高明度画像よりも表示プライオリティの高い表示物がある場合に、それらの表示物と重ならない（それらの表示物の後側に重ならない）表示サイズで高明度画像を表示するようにしてもよいし、それらの表示物と重なる（それらの表示物の後側に重なる）表示サイズで高明度画像を表示するようにしてもよい。前者の場合には、高明度画像の表示サイズを小さくできるので、画像データをより圧縮、低減することが可能であり、後者の場合には、高明度画像の表示サイズを大きくインパクトのあるものとして表示することが可能となる。

20

30

【0420】

高明度演出の開始前にセリフ音等を出力する演出（例えば図51～図54に示すリーチ発展演出）においては、セリフ音は高明度演出の開始までにその出力が終了するように構成してもよい。また、セリフ音の出力中に高明度演出を開始させ、高明度演出の実行中にセリフ音の出力が終了するように構成してもよい。また、高明度演出を開始した後にセリフ音の出力を開始するように構成してもよい。但しいずれの場合であっても、少なくとも高明度演出が終了するよりも前にセリフ音の出力を終了させることが望ましい。

40

【0421】

高明度演出の開始後にセリフ演出を実行する場合、高明度演出の実行中（透過率が100%となる前）からセリフ音の出力を開始するように構成してもよいし、高明度演出の終了後（透過率が100%となった後）にセリフ音の出力を開始するように構成してもよい。また、高明度演出の実行中（透過率が100%となる前）からセリフ音の出力を開始する場合には、キャラクタ画像の口パク動作（セリフ音に合わせた口パク）は伴わないように構成することが望ましい。なぜなら、高明度演出によりその後側に表示されたキャラ

50

クタ画像の視認性が低下しているにもかかわらず、その状態で口パク動作を実行したとしても、遊技者が認識できない可能性があるためである。そのため、高明度演出を伴うセリフ演出においては、キャラクタ画像の口パクを伴わない実行態様としておくことが望ましい。そして、キャラクタ画像の口パクを伴うセリフ演出については、高明度演出の実行を伴わない演出シーンにて使用することが望ましい。このようにセリフ演出と高明度演出の関係性を考慮して、キャラクタ画像の口パク動作の有無を使い分けることで、演出データを削減するとともに、適材適所で効果的な演出表現を実現することができる。

【0422】

但しこれに限らず、高明度演出を伴うセリフ演出においてもキャラクタ画像の口パク動作を実行するように構成してもよい。その場合、例えば高明度演出の終了後にセリフ演出及びキャラクタ画像の口パク動作を開始させることが望ましい。また、高明度演出の実行中からセリフ演出及びキャラクタ画像の口パク動作を開始させる場合には、少なくともキャラクタ画像に重ならない領域で高明度演出を実行することが望ましい。また、キャラクタ画像と重なる領域で高明度演出を実行する場合には、少なくともキャラクタ画像の前側の高明度演出の透過率が100%、又は略100%になったタイミングからセリフ演出及びキャラクタ画像の口パク動作を実行することで、キャラクタ画像及び／又はキャラクタ画像の口パク動作の視認性を低下させない状態でセリフ演出を実行することが可能となる。また、高明度演出の実行中からセリフ演出の文字列の表示を開始し、それに伴うセリフ音を出力する場合、少なくとも文字列の一部が視認可能となったタイミングからセリフ音の出力を開始することが望ましい。これにより、遊技者はセリフの内容は把握できずとも、少なくとも文字列に対するセリフ音の出力が開始されたということは認識できるため、セリフ演出に対する期待感を抱いた状態で、その後の高明度演出の透過率の変化に伴う文字列の開示を楽しむことができる。

【0423】

また、高明度演出の実行中からセリフ演出の文字列の表示を開始し、それに伴うセリフ音を出力する場合、少なくとも文字列の一部を視認可能とする場合には、信頼度に基づく文字列の色を認識可能な状態とすることが望ましい。これにより、遊技者はセリフ演出の信頼度を把握した状態でその後の高明度演出の透過率の変化に伴う文字列の開示を楽しむことができる。一方で、高明度演出の実行中からセリフ演出の文字列の表示を開始し、それに伴うセリフ音を出力する場合、少なくとも文字列の一部を視認可能とする場合には、信頼度に基づく文字列の色を認識不能又は認識困難な状態としてもよい。これにより、遊技者はセリフ演出の信頼度を把握できないのでその後の高明度演出の透過率の変化に伴う文字列の開示により一喜一憂することができる。

【0424】

また、本発明はパチンコ機に限らず、スロットマシン、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の遊技機においても同様に実施することが可能である。

【0425】

ここまで記載した実施例のように、予告に応じて高明度演出の演出態様を異ならせることにより、高明度演出の演出表現が単調化してしまうことを防止することができ、演出効果を高めることができる。また、単純に高明度演出の内容を異ならせるだけでなく、予告の内容や種類に応じた高明度演出を実行する点を考慮したことにより、より適切な演出表現を実現することが可能となっている。

【符号の説明】

【0426】

- 58 液晶表示手段（画像表示手段）
- 93 第1特別図柄表示手段（図柄表示手段）
- 94 第2特別図柄表示手段（図柄表示手段）
- L 演出ランプ（発光手段）
- L a 枠側ランプ
- L b 盤側ランプ

10

20

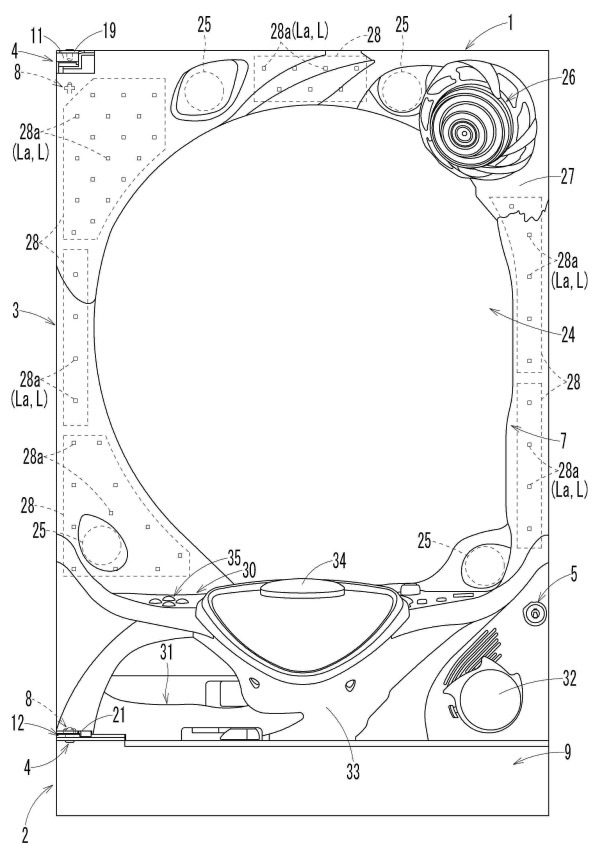
30

40

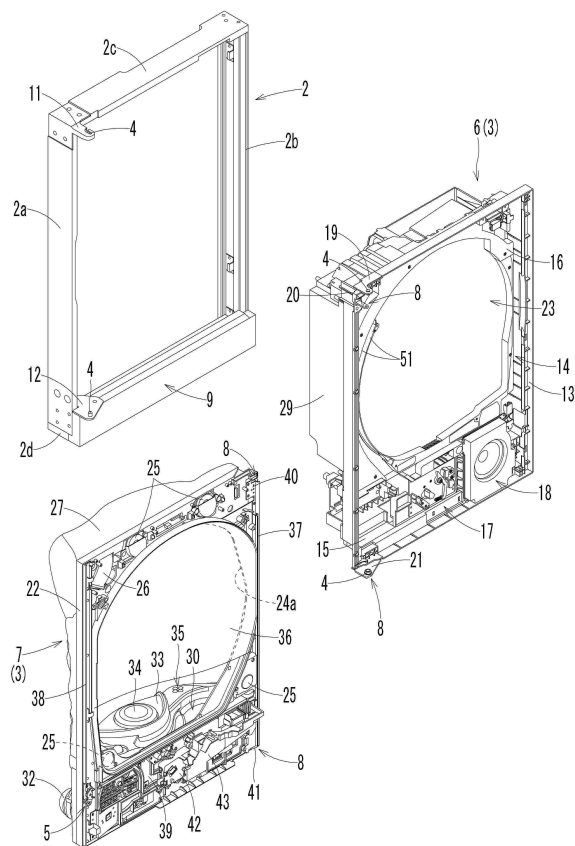
50

【図面】

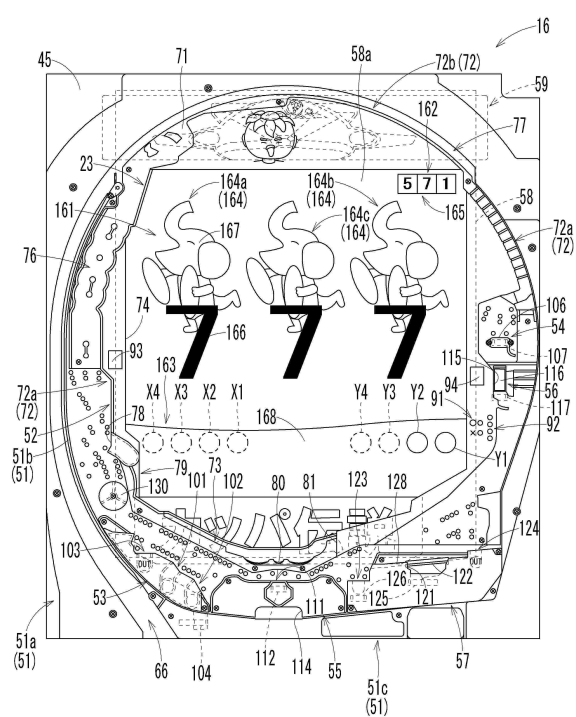
【図 1】



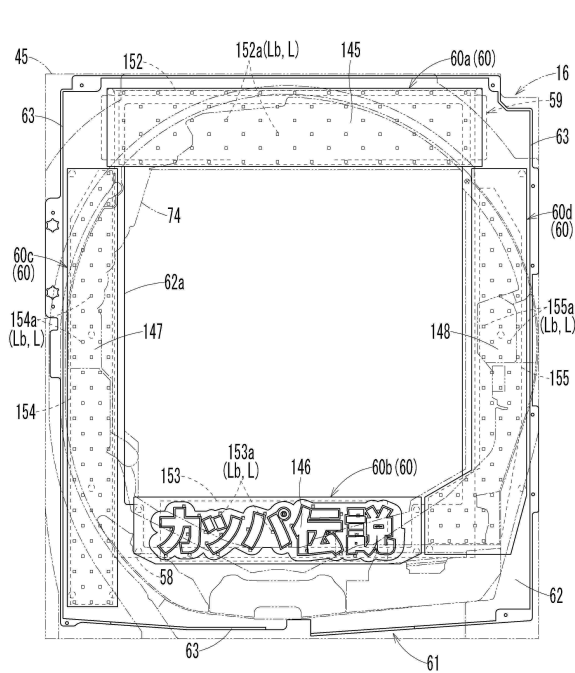
【圖 2】



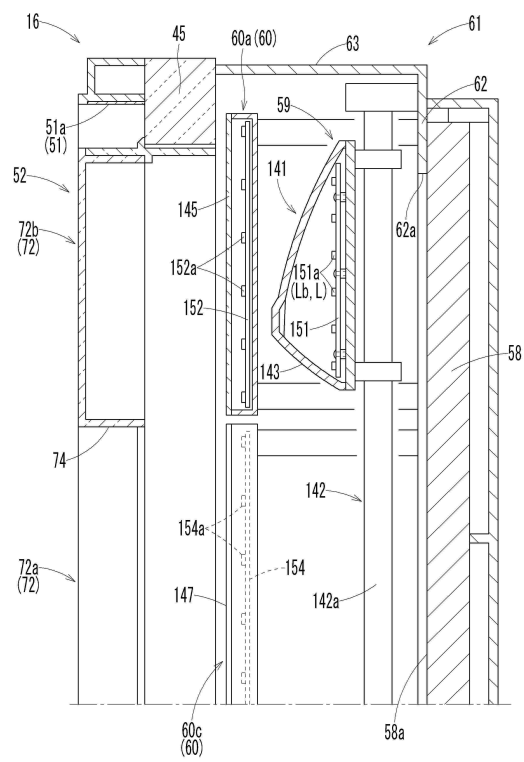
【圖 3】



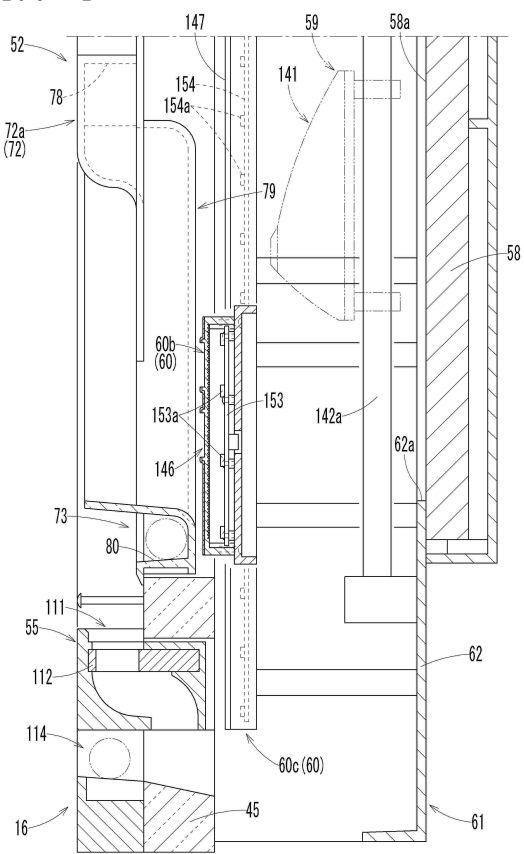
【図 4】



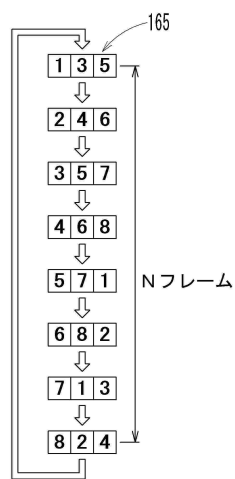
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

予告演出の種類	大当り信頼度
ステップアップ予告	高
リーチ予告	↑
ボタン予告 1	↑
セリフ予告	↑
疑似連予告	↓
ボタン予告 2	低

10

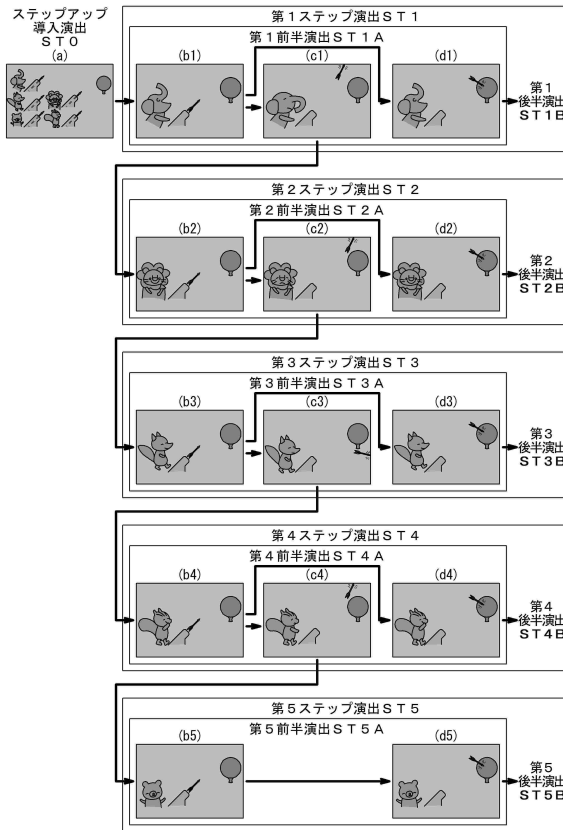
20

30

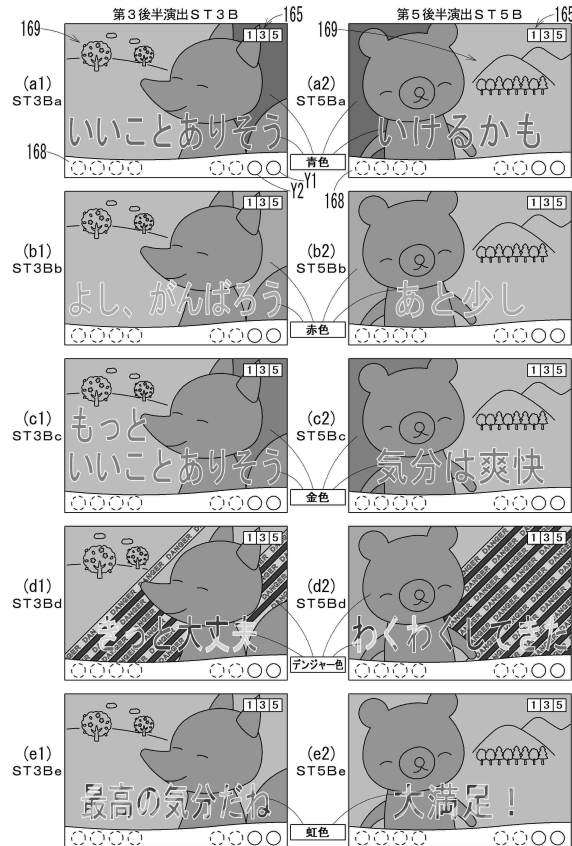
40

50

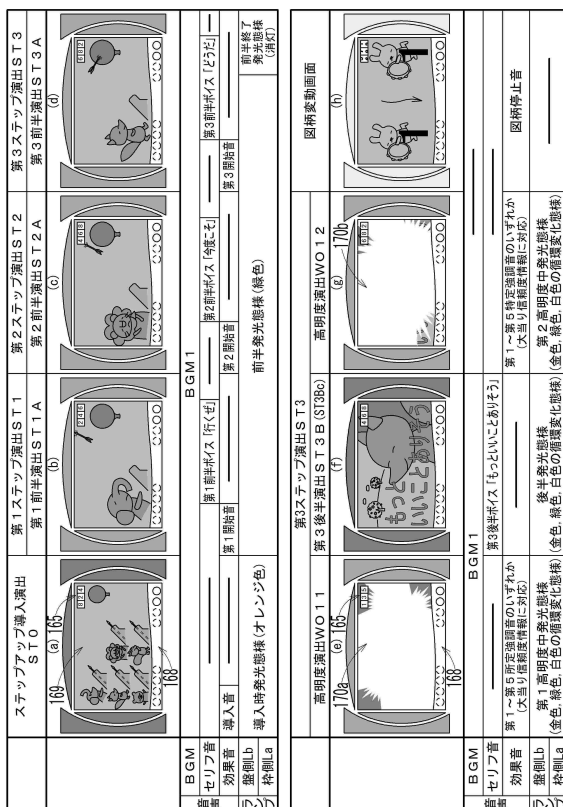
【圖 9】



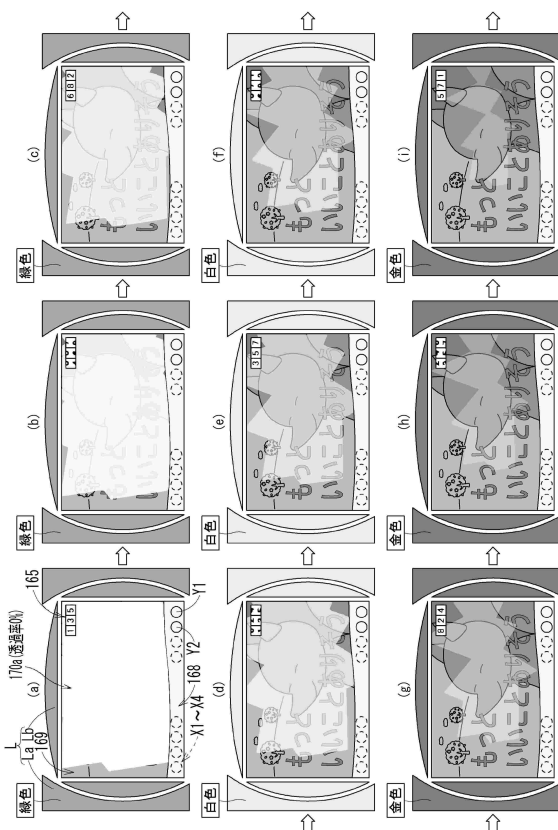
【圖 10】



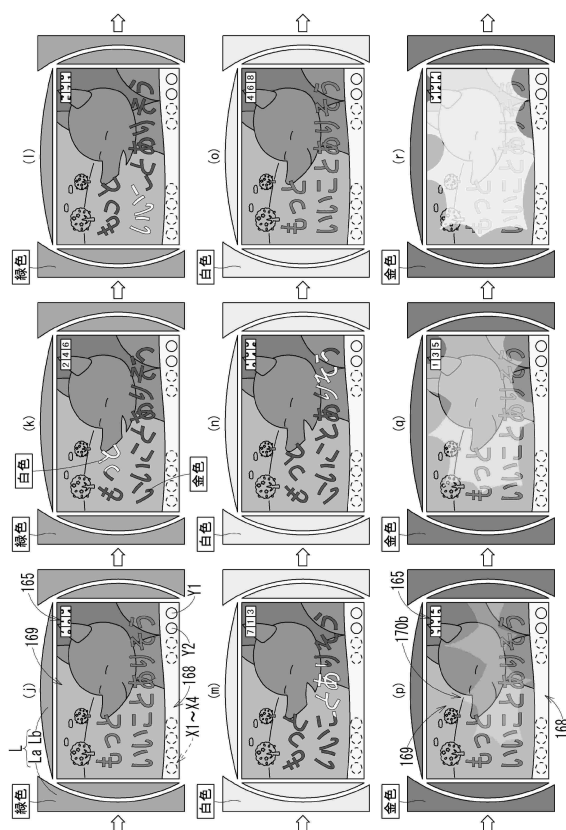
【図 1 1】



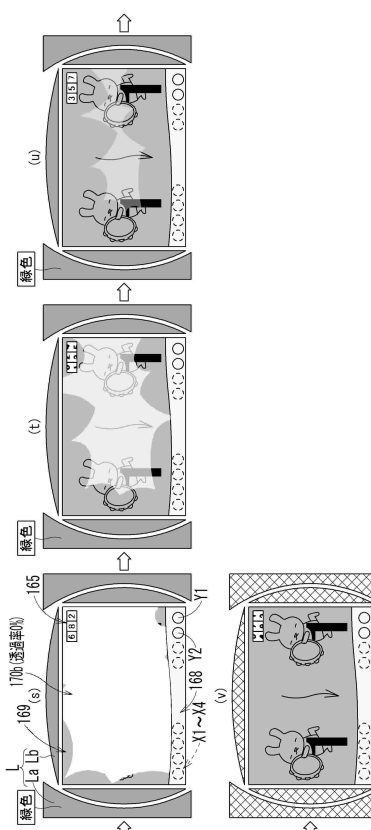
【圖 12】



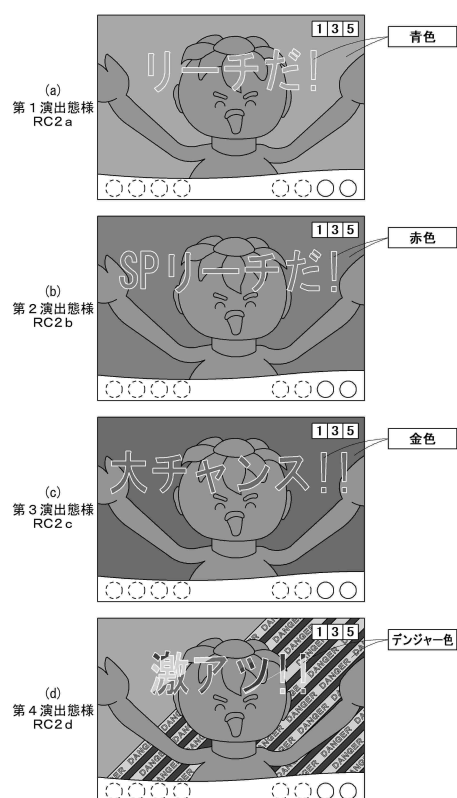
【圖 13】



【図 14】



【図 15】



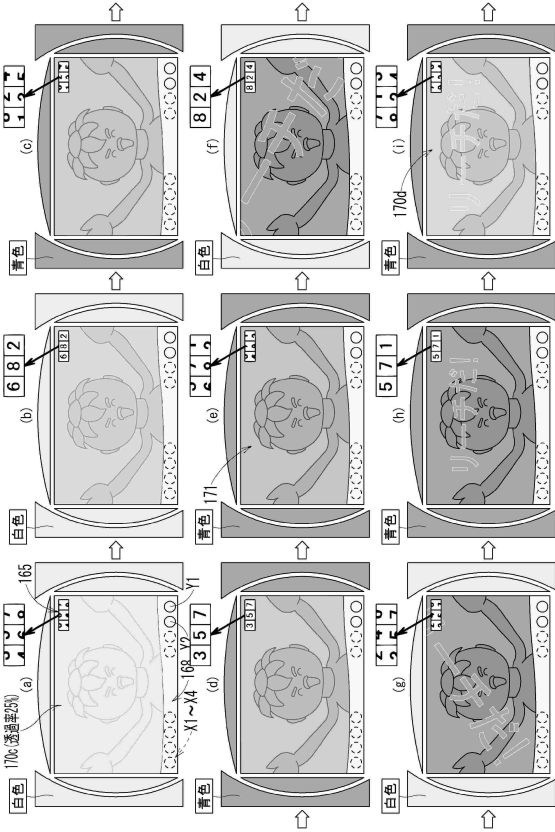
【図 16】

	リーチ予告後半演出 RC1	高明度演出WO1 RC1	(a) 168	文字情報表示開始演出	リーチ予告後半演出 RC2	高明度演出 WO 2 2
BGM						
音源	セリフ音			第1強讀書	文字登場音	第2強讀書
効果音					高明度中発光態様 (白色一青色)	文字登場発光態様 (黄色、白色の順に黄変化態様)
変調						
制御						

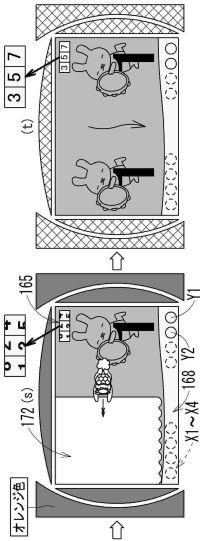
	リーチ予告後半演出 RC2	終了時演出	(f) 170c	図柄変動画面
セリフ出力演出	(e) 169			
BGM				
音源	セリフ音			
効果音				
変調				
制御				

	リーチ予告ホイス	図柄停止音
BGM		
音源		
効果音		
変調		
制御		

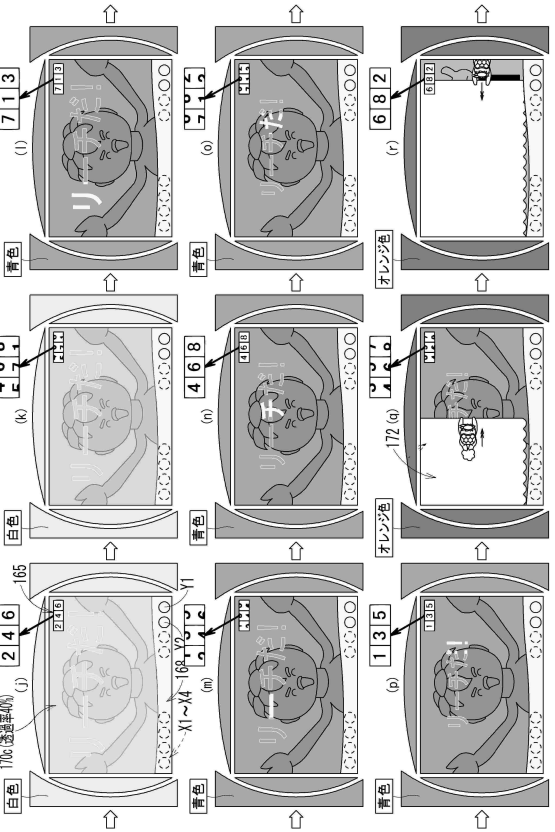
【図 17】



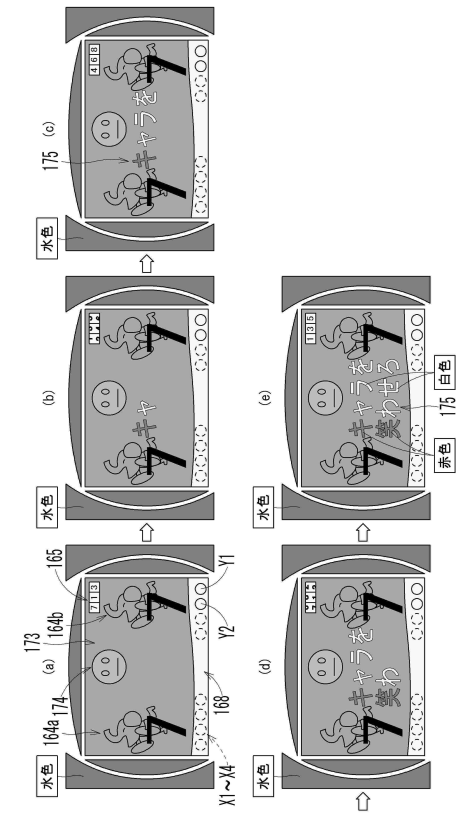
【図 19】



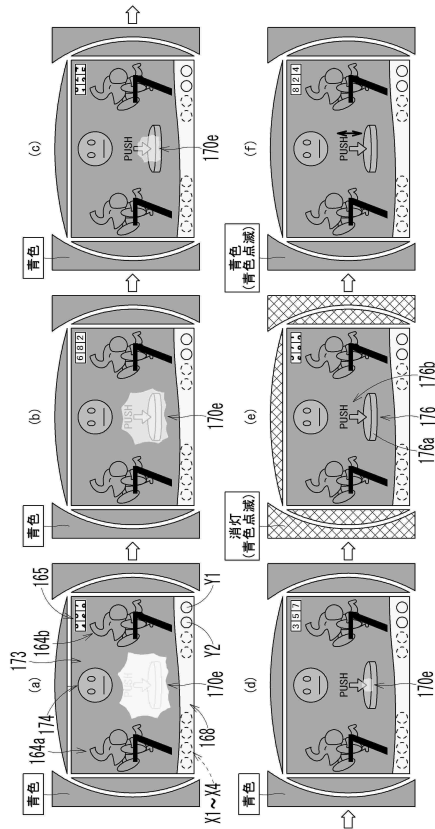
【図 18】



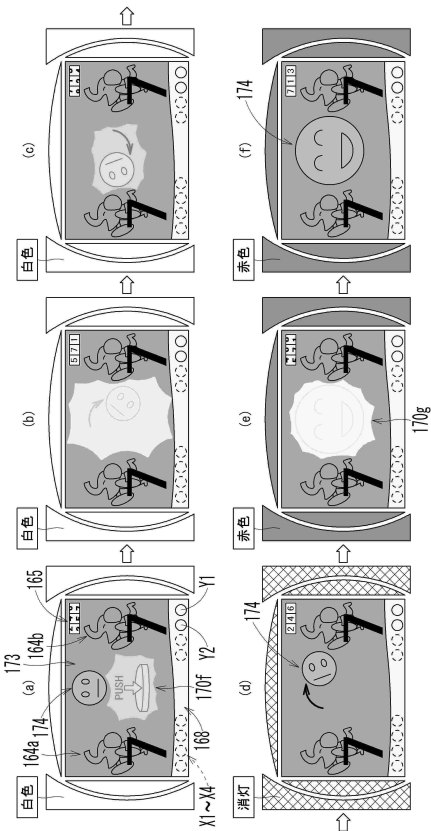
【図 2 1】



【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】

(a)セリフ予告演出の種類とその内容

セリフ種類	キャラ種類	大当たり信頼度
L 1	C 1	低 ↑ 高
L 2	C 2	
L 3	C 1	
L 4	C 2	
L 5	C 1	
L 5	C 2	

(b)セリフ内容と表示色

L 1	呪いを感じる (青色)
L 2	呪いを解く鍵がここに (赤色)
L 3	これは… (金色)
L 4	おみくじ引いたら大吉だったよ (デンジャー色)
L 5	最高の気分だね (虹色)

(c)キャラ種類

C 1	 (ショージ)
C 2	 (フジコ)

10

20

30

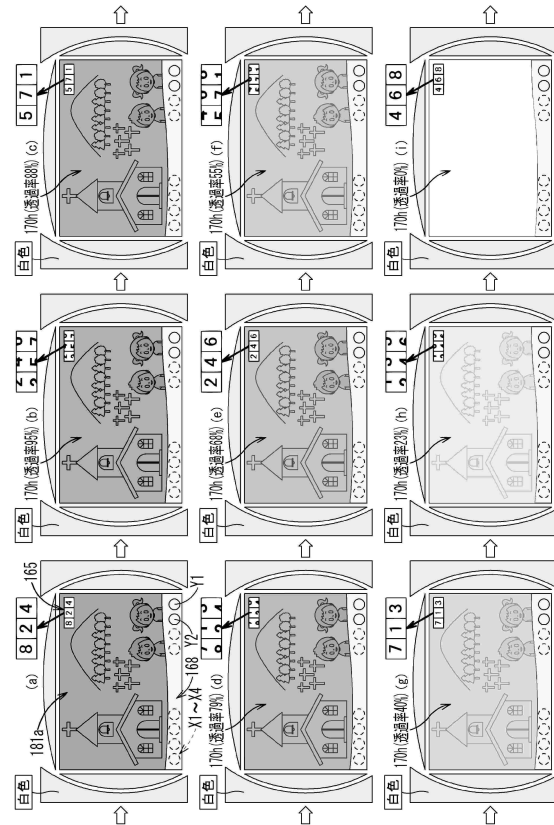
40

50

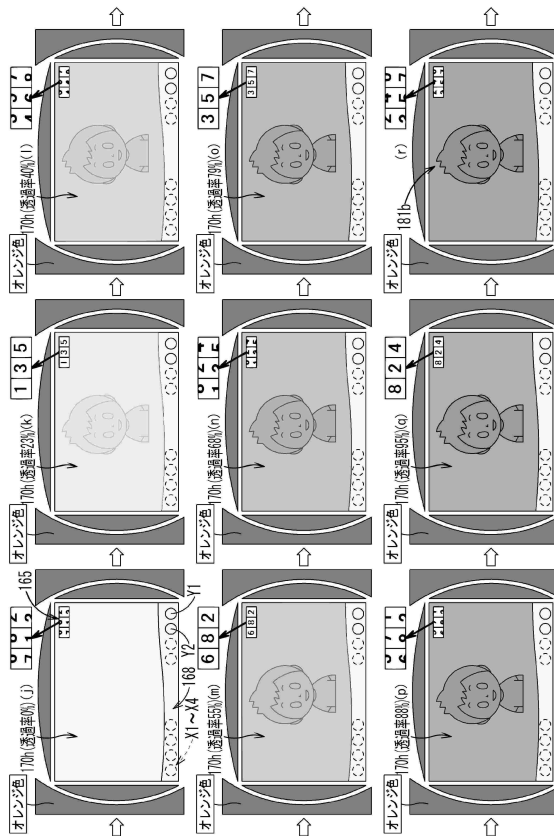
【図 25】

[illegible]

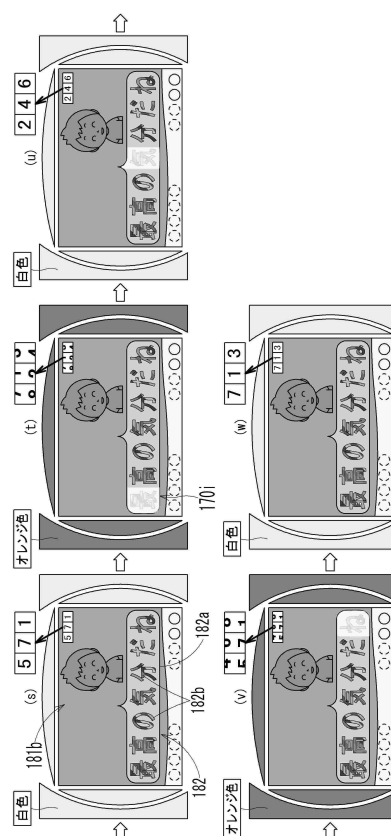
【圖 26】



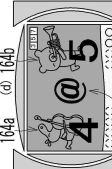
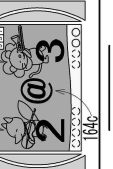
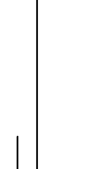
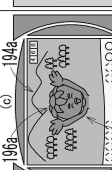
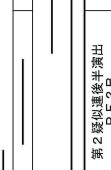
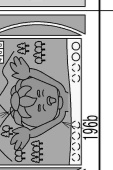
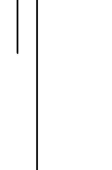
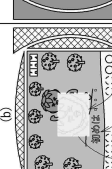
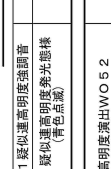
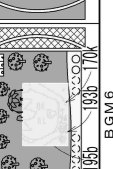
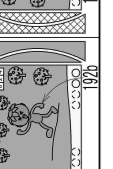
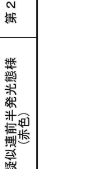
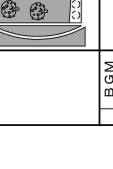
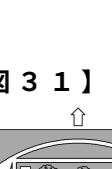
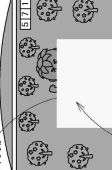
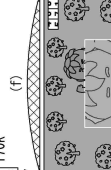
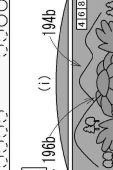
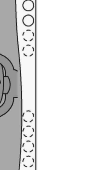
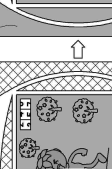
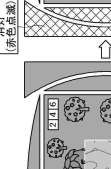
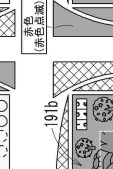
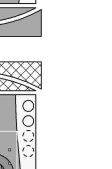
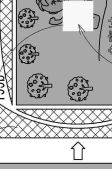
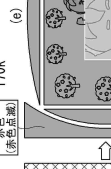
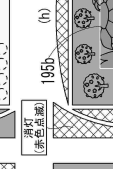
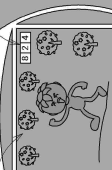
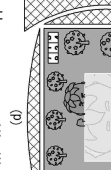
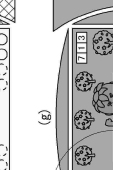
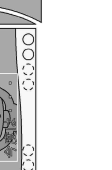
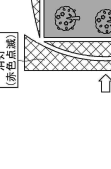
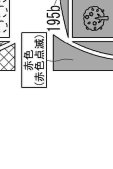
【圖 27】



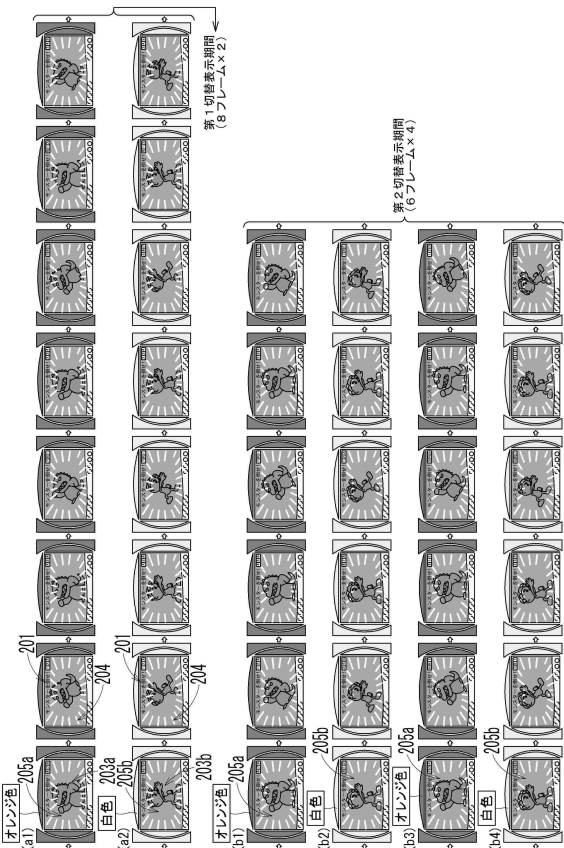
【圖 28】



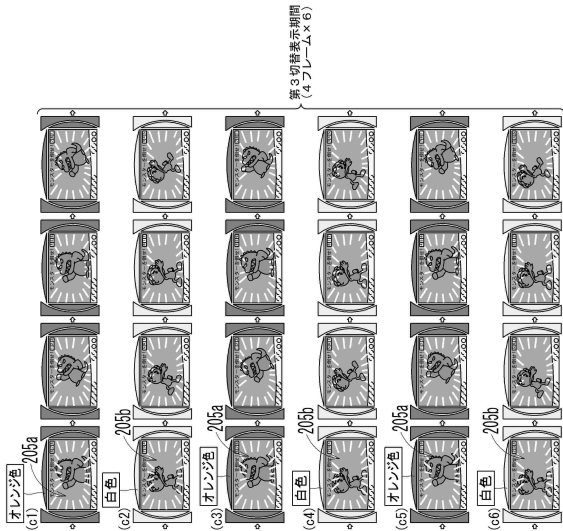
【図 29】

	第 1 疑似連前半演出 PF 1 A	高明度演出WO5 1	第 1 疑似連後半演出 PF 1 B	図柄変動画面
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

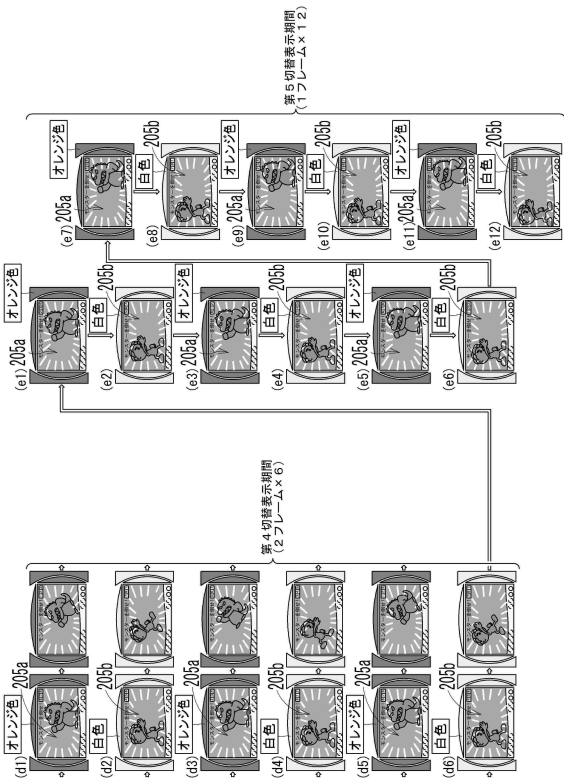
【図 3 3】



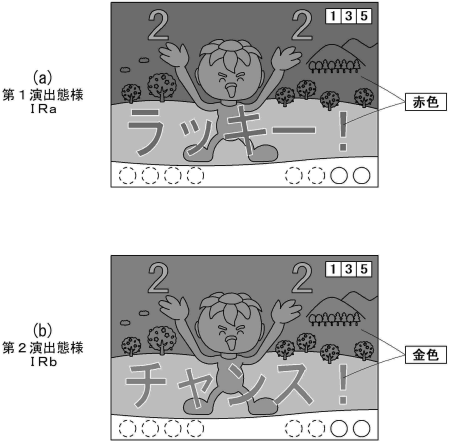
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

20

30

40

50

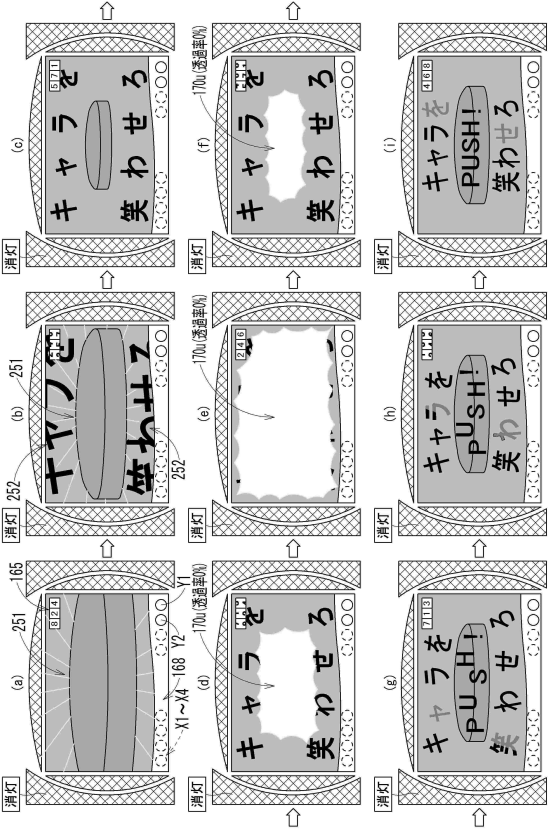
【図 49】

	操作表示開始演出BC1	高明度演出WOA1	操作促進演出BC2
BGM	BGM12		
音セリフ音			
効果音	強調音		
ラ 盤側Lb	消灯		
ラ 枠側La			

【図 51】

	リーチ成立	発展即演出RS1	高明度演出WOB1	発展後演出RS2
BGM	BGM13			
音セリフ音	発展即ボイス「みてろよ」			
効果音	図柄停止音			
ラ 盤側Lb	リーチ成立発光態様 (オレンジ色/白色切替)			
ラ 枠側La	キャラクター登場発光態様 (赤色点滅)			

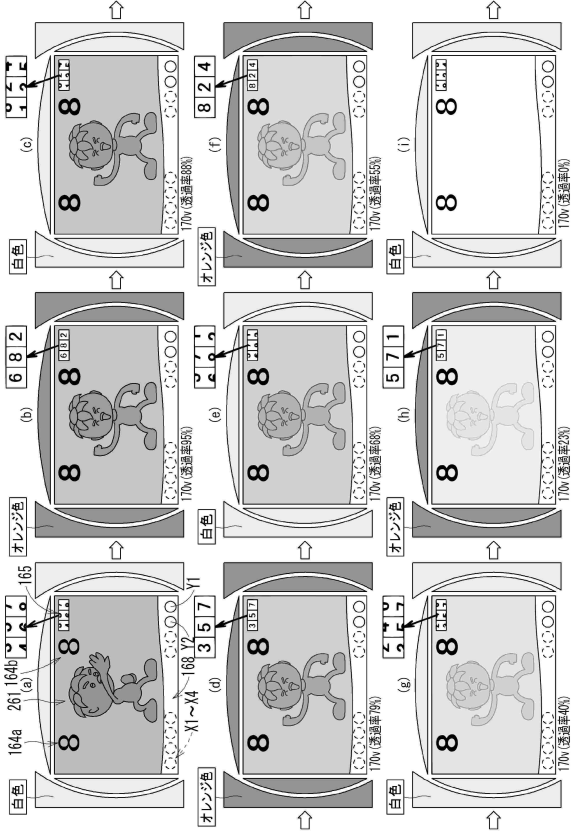
【図 50】



10

20

【図 52】

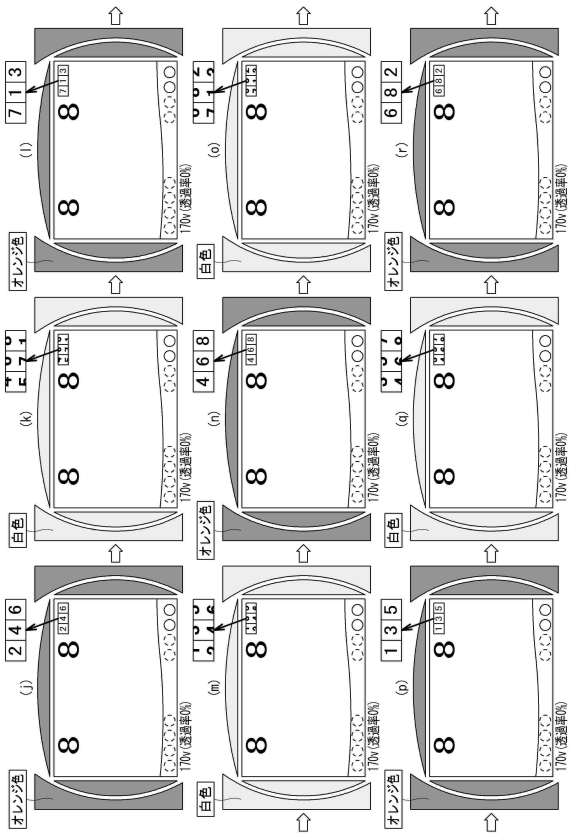


30

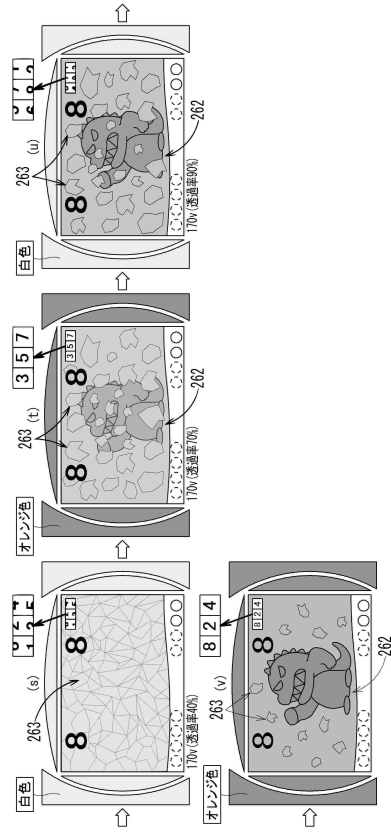
40

50

【図 5 3】



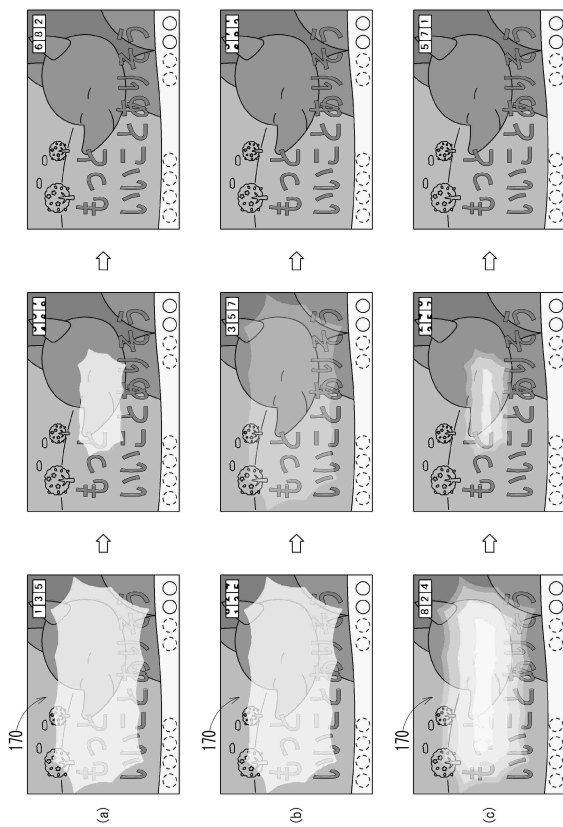
【図 5 4】



10

20

【図 5 5】



30

40

50