

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7471968号
(P7471968)

(45)発行日 令和6年4月22日(2024.4.22)

(24)登録日 令和6年4月12日(2024.4.12)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全472頁)

(21)出願番号	特願2020-151025(P2020-151025)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号
(22)出願日	令和2年9月9日(2020.9.9)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2022-45425(P2022-45425A)	審査官	井上 昌宏
(43)公開日	令和4年3月22日(2022.3.22)		
審査請求日	令和5年7月6日(2023.7.6)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

を備え、

前記所定演出は、第 1 所定演出と第 2 所定演出とを含み、

前記第 1 所定演出および前記第 2 所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第 1 所定演出および前記第 2 所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第 1 所定演出と前記第 2 所定演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出

識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、
前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり、

前記特定演出識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なり、

前記示唆演出において表示される前記特定演出識別情報と、前記報知演出において表示される前記特定演出識別情報の大きさは異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

を備え、

前記所定演出は、第1所定演出と第2所定演出とを含み、

前記第1所定演出および前記第2所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1所定演出および前記第2所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1所定演出と前記第2所定演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり、

前記特殊識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なり、
前記示唆演出において表示される前記特殊識別情報と、前記報知演出において表示される前記特殊識別情報の大きさは異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、装飾図柄（演出識別情報）の可変表示を実行可能であるとともに、該装飾図柄の可変表示中に擬似連図柄（特定演出識別情報）の仮停止と再可変表示とを含

10

20

30

40

50

む擬似連演出（特定演出）を実行可能なものがある（特許文献１）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２０１６－１３１８７６号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、特許文献１にあっては、擬似連図柄が仮停止する際に何ら演出が実行されないため、擬似連図柄が仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができないばかりか、擬似連図柄が仮停止したことに対して遊技者の高揚感を高めることができないという問題がある。

【０００５】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

（Ａ） 特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

を備え、

前記所定演出は、第１所定演出と第２所定演出とを含み、

前記第１所定演出および前記第２所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第１所定演出および前記第２所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第１所定演出と前記第２所定演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第１低視認状態に一旦低下させた後に、該第１低視認状態よりも更に視認性が低い第２低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり、

前記特定演出識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なり、

前記示唆演出において表示される前記特定演出識別情報と、前記報知演出において表示される前記特定演出識別情報の大きさは異なる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができるため、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

(B) 複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、
所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、
を備え、
前記所定演出は、第1所定演出と第2所定演出とを含み、
前記第1所定演出および前記第2所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、
前記第1所定演出および前記第2所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、
前記第1所定演出と前記第2所定演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、
前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり、
前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり、
前記特殊識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なり、
前記示唆演出において表示される前記特殊識別情報と、前記報知演出において表示される前記特殊識別情報の大きさは異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができるため、遊技興趣を向上させることができる。

(1) 特定演出識別情報(例えば、擬似連図柄)を含む複数種類の演出識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行って表示結果を導出表示し、特定演出識別情報(例えば、擬似連図柄)を含む複数種類の演出識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、遊技機1)であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出(例えば、擬似連演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出(例えば、仮停止示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する仮停止報知演出(例えば、仮停止報知演出)を実行可能な仮停止報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

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

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート(たとえば、煽りパート)と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパート(たとえば、当りエピローグパート)

10

20

30

40

50

とを含んで構成され、

前記報知演出は、第1報知演出（たとえば、SP後半リーチAの報知演出）と第2報知演出（たとえば、SP最終リーチの報知演出）とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり（たとえば、図175に示すように、セリフ音に対して字幕表示がされるときとされないときとがある）、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり（たとえば、図175に示すセリフ数）、

前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く（たとえば、図175のSP後半リーチAの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、SP後半リーチAの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い）、

前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く（たとえば、図175のSP最終リーチの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、SP最終リーチの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い）、

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

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図284-33及び図284-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記仮停止報知演出実行手段は、前記仮停止報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図284-34及び図284-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図284-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。また、導入パート（SPリーチ開始時）において遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、仮停止報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0007】

10

20

30

40

50

(2) 複数種類の演出識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行って表示結果を導出表示し、特定演出識別情報(例えば、擬似連図柄)を含む複数種類の演出識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、遊技機1)であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報(例えば、擬似連図柄)を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出(例えば、擬似連演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

10

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出(例えば、仮停止示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する仮停止報知演出(例えば、仮停止報知演出)を実行可能な仮停止報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

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

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

20

前記報知演出は、第1報知演出(たとえば、SP後半リーチAの報知演出)と第2報知演出(たとえば、SP最終リーチの報知演出)とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり(たとえば、図175に示すように、セリフ音に対して字幕表示がされるときとされないときとがある)、

30

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり(たとえば、図175に示すセリフ数)、

前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く(たとえば、図175のSP後半リーチAの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、SP後半リーチAの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い)、

前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く(たとえば、図175のSP最終リーチの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、SP最終リーチの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い)、

40

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

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり(例えば、図284-33及び図284-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示す

50

ることによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記仮停止報知演出実行手段は、前記仮停止報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図284-34及び図284-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図284-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。また、導入パート（SPリーチ開始時）において遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、仮停止報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0008】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の（３）、（４）の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2016-131876号公報に示されているような、装飾図柄（演出識別情報）の可変表示を実行可能であるとともに、該装飾図柄の可変表示中に擬似連図柄（特定演出識別情報）の仮停止を再可変表示を含む擬似連演出（特定演出）を実行可能なものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、擬似連図柄が仮停止する際に何ら演出が実行されないため、擬似連図柄が仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができないばかりか、擬似連図柄が仮停止したことに対して遊技者の高揚感を高めることができないという問題があり、この点に鑑み、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができる遊技機の提供が求められている。

【0009】

（３） 特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する仮停止報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な仮停止報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であ

10

20

30

40

50

り（例えば、図 284-33 及び図 284-34 に示すように、画像表示装置 5 において集中線を密度 D1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D2 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分））、

前記仮停止報知演出実行手段は、前記仮停止報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図 284-34 及び図 284-35 に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置 5 の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図 284-44 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、仮停止報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0010】

（４） 複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する仮停止報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な仮停止報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図 284-33 及び図 284-34 に示すように、画像表示装置 5 において集中線を密度 D1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D2 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記仮停止報知演出実行手段は、前記仮停止報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図 284-34 及び図 284-35 に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置 5 の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図 284-44 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 におい

10

20

30

40

50

て非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、仮停止報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0011】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】枠ランプを説明するための図である。

【図4】特図LED基板、第4図柄ユニット、および第4図柄ユニットと遊技効果ランプとの関係を説明するための図である。

【図5】画像表示装置における画面の表示態様を説明するための図である。

【図6】パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。

【図7】当り種別を説明するための図である。

【図8】各乱数を説明するための図である。

【図9】大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。

【図10】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。

【図11】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。

【図12】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。

【図13】ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

【図14】大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

【図15】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

【図16】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。

【図17】サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。

【図18】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図20】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図21】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図22】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図23】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図24】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。

【図25】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図26】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図27】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図28】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。

【図29】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図30】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図31】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図32】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図33】一連の演出の流れを説明するための図である。

【図34】当否決定前後の関係、SP前半リーチA大当り、SP最終リーチ大当りを説明するための図である。

10

20

30

40

50

- 【図 3 5】開始パートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 3 6】煽りパート（S P 前半リーチ A）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 3 7】当りエピローグパート（S P 前半リーチ A）、ハズレエピローグパート（S P 前半リーチ A）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 3 8】煽りパート（S P 前半リーチ B）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 3 9】当りエピローグパート（S P 前半リーチ B）、ハズレエピローグパート（S P 前半リーチ B）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 0】役物動作パート（S P 後半発展時）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 1】煽りパート（S P 後半リーチ A）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 2】当りエピローグパート（S P 後半リーチ A）、ハズレエピローグパート（S P 後半リーチ A）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 3】煽りパート（S P 後半リーチ B）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 4】当りエピローグパート（S P 後半リーチ B）、ハズレエピローグパート（S P 後半リーチ B）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 5】煽りパート（S P 最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 6】煽りパート（S P 最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 7】当りエピローグパート（S P 最終リーチ）、ハズレエピローグパート（S P 最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 8】救済当りパートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 9】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 0】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 1】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 2】LED ドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
- 【図 5 3】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。
- 【図 5 4】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。
- 【図 5 5】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 5 6】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 5 7】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 5 8】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 5 9】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 0】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 1】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 2】煽りパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 3】煽りパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 4】煽りパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 5】煽りパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 6】煽りパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 7】煽りパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 8】当りエピローグパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 9】当りエピローグパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 7 0】ハズレエピローグパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 7 1】ハズレエピローグパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 7 2】煽りパート（S P 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図107】煽りパート（SP後半リーチB）における演出態様を説明するための図である。

【図108】煽りパート（SP後半リーチB）における演出態様を説明するための図である。

【図109】煽りパート（SP後半リーチB）における演出態様を説明するための図である。

【図110】当りエピソードパート（SP後半リーチB）における演出態様を説明するための図である。

【図111】当りエピソードパート（SP後半リーチB）における演出態様を説明するための図である。

【図112】当りエピソードパート（SP後半リーチB）における演出態様を説明するための図である。

【図113】ハズレエピログパート（SP後半リーチB）における演出態様を説明するための図である。

【図114】ハズレエピログパート（SP後半リーチB）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 5】 煽りパート（SP 最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 6】 煽りパート（SP 最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 7】 煽りパート（SP 最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 8】 煽りパート（SP 最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 9】 煽りパート（SP 最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 2 0】 煽りパート（SP 最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 2 1】 煽りパート（SP 最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 2 2】 煽りパート（SP 最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図 1.2.3】 楯りパート（SP 最終リーチ）における演出能様を説明するための図である。

【図1.2.4】 楯りパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図1.2.5】振りパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図1.3.6】振りパート（SP最終リーグ）における演出態様を説明するための図である。

【図1.3.7】 振りパート（SR最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図1.2.8】 楯りパート（SP最終リーク）における演出態様を説明するための図である。

【図1.3.9】 振りパート（SR最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図1.30】 振りパート（SR最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図131】 振りパート（SR最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図1.3.2】 楕円パート（SR最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図133】当りエピローグパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である

【図134】当りエピソードパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図135】当りエピソードパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である

【図 1 3 6】 当りエピソードパート（SP 最終リーチ）における演出態様を説明するための図である

【図137】ハズレエピソードパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図138】ハズレエピソードパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である

【図139】敷落当りパートにおける演出態様を説明するための図である

【図1.40】救済当りパートにおける演出態様を説明するための図である。

【図 1 4 1】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 4 2】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 4 3】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 4 4】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 4 5】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 4 6】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

10

【図 1 4 7】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 4 8】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 4 9】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 0】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 1】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

20

【図 1 5 2】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 3】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 4】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 5】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 6】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

30

【図 1 5 7】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 8】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 9】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 0】ファンファーレパートにおける演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 1】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 2】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

40

【図 1 6 3】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 4】ファンファーレパートにおける演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 5】（b 1 1）～（b 1 3）部分の詳細説明図である。

【図 1 6 6】音量レベルを説明するための図である。

【図 1 6 7】音量レベルを説明するための図である。

【図 1 6 8】（r 2 4）～（r 2 7）部分の詳細説明図である。

【図 1 6 9】（r 2 8）～（r 3 1）部分の詳細説明図である。

【図 1 7 0】（r 3 2）～（r 3 5）部分の詳細説明図である。

50

- 【図171】 (b18) ~ (i1) における役物動作の詳細説明図である。
- 【図172】 (b18) ~ (i1) における役物動作の詳細説明図である。
- 【図173】 (r54) ~ (s4) における役物動作の詳細説明図である。
- 【図174】 (r54) ~ (s4) における役物動作の詳細説明図である。
- 【図175】 字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。
- 【図176】 (A1) ~ (A23) 部分の詳細説明図である。
- 【図177】 (A24) ~ (A46) 部分の詳細説明図である。
- 【図178】 (b4) ~ (b6) 部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。
- 【図179】 セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。
- 【図180】 (b4) ~ (b6) 部分の詳細説明図および (o3) ~ (o5) 部分の詳細説明図である。
- 【図181】 字幕の比較例を説明するための図である。
- 【図182】 (B4) ~ (B11) 部分の詳細説明図である。
- 【図183】 図柄出しの変形例を説明するための図である。
- 【図184】 再抽選の変形例を説明するための図である。
- 【図185】 再抽選の変形例を説明するための図である。
- 【図186】 再抽選の変形例を説明するための図である。
- 【図187】 再抽選の変形例を説明するための図である。
- 【図188】 図柄確定期間の詳細説明図である。
- 【図189】 ブラックアウトの詳細説明図である。
- 【図190】 ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。
- 【図191】 (r48) 部分の詳細説明図である。
- 【図192】 開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図193】 開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図194】 SP前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図195】 SP前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図196】 SP前半リーチAの当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図197】 SP前半リーチAのハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図198】 SP前半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図199】 SP前半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図200】 SP前半リーチBの当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図201】 SP前半リーチBのハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図202】 SP後半発展時の役物動作パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図203】 SP後半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図204】 SP後半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図205】SP後半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

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

【図207】SP後半リーチAのハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図208】SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図209】SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

10

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

【図211】SP後半リーチBのハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図212】SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図213】SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図214】SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

20

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

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

【図217】救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図218】再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図219】再抽選パート（操作促進前）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

30

【図220】再抽選パート（操作促進後に図柄昇格）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図221】再抽選パート（操作促進後に図柄維持）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図222】ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図223】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図224】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

40

【図225】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図226】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図227】なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図228】役物動作赤点減輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図229】黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

50

【図 2 3 0】白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 1】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 2】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 3】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 4】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図 2 3 5】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 6】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 7】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 8】共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 9】共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

20

【図 2 4 0】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 1】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 2】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 3】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 4】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

30

【図 2 4 5】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 6】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 7】共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 8】共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 9】操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

40

【図 2 5 0】トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 1】シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 2】ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 3】救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 4】救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

50

【図 2 5 5】 当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 6】 当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 7】 再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 8】 再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 9】 背景輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図 2 6 0】 背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 6 1】 当り時とハズレ時におけるランプ制御の比較を説明するための図である。

【図 2 6 2】 当り時とハズレ時におけるランプ制御の比較を説明するための図である。

【図 2 6 3】 当り時とハズレ時におけるランプ制御の比較を説明するための図である。

【図 2 6 4】 図柄の揺れ態様を説明するための図である。

【図 2 6 5】 再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 6】 再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 7】 再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 8】 輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

20

【図 2 6 9】 輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 7 0】 輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 7 1】 輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 7 2】 輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図 2 7 3】 子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図 2 7 4】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2 7 5】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 2 7 6】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 2 7 7】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 2 7 8】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7 9】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 0】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 8 1】 通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図 2 8 2】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 3】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 4-1】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 2 8 4-2】 第 2 可動体の動作を示す図である。

【図 2 8 4-3】 画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

40

【図 2 8 4-4】 画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図 2 8 4-5】 (A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 2 8 4-6】 各乱数を示す説明図である。

【図 2 8 4-7】 (A) は、表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、(B) は、表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。

【図 2 8 4-8】 (A) は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、各種大当りの内容を示す図である。

【図 2 8 4-9】 変動パターンを例示する図である。

【図 2 8 4-10】 可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図 2 8 4-11】 (A) は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図で

50

あり、(B)は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図284-12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図284-13】(A)は、入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、(B)は、変動カテゴリーコマンドの内容を示す図である。

【図284-14】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図284-15】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図284-16】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図284-17】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図284-18】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図284-19】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図284-20】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図284-21】(A)は、大当たりの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図であり、(B)は、はずれの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図である。

【図284-22】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図284-23】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。

【図284-24】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。

【図284-25】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。

【図284-26】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。

【図284-27】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。

【図284-28】擬似連演出における各演出期間と演出内容の説明図である。

【図284-29】(A)は予告演出決定処理(擬似連演出実行時用)の一例を示すフローチャートであり、(B)は予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合を示す図である。

【図284-30】(A)は予告演出決定処理(擬似連演出非実行時用)の一例を示すフローチャートであり、(B)は予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合を示す図である。

【図284-31】(A)特別仮停止報知演出実行決定割合を示す図であり、(B)は仮停止報知演出期間決定割合を示す図である。

【図284-32】スピーカから出力される音の出力態様を示す図である。

【図284-33】擬似連図柄が非停止の場合の仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様を示す図である。

【図284-34】擬似連図柄が仮停止する場合の仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様を示す図である。

【図284-35】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図284-36】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図284-37】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図284-38】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図284-39】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図284-40】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図284-41】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図284-42】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 2 8 4 - 4 3】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 4 4】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 4 5】仮停止示唆演出期間及び仮停止報知演出期間における左右の飾り図柄の視認性の変化の説明図である。

【図 2 8 4 - 4 6】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 4 7】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 4 8】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 2 8 5 - 1】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図 2 8 5 - 2】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図 2 8 5 - 3】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図 2 8 5 - 4】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 2 8 5 - 5】変形例における画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図 2 8 5 - 6】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 2 8 5 - 7】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 2 8 5 - 8】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 2 8 5 - 9】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 2 8 5 - 1 0】変形例における集中線やエフェクト画像の透過度を示す説明図である。

【図 2 8 5 - 1 1】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 3】

＜パチンコ遊技機の構成など＞

図 1 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。図 1 には、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 における主要部材の配置レイアウトが示されている。遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0 0 1 4】

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

10

20

30

40

50

【0015】

なお、パチンコ遊技機1において可変表示される特別図柄としては、2種類の特別図柄が設けられている。たとえば、一方の特別図柄を「第1特図」や「第1特別図柄」ともいい、他方の特別図柄を「第2特図」や「第2特別図柄」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。

【0016】

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

10

【0017】

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

【0018】

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

20

【0019】

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

【0020】

画像表示装置5の左側の遊技盤2上には、パチンコ遊技機1で実行される演出において登場する夢夢ちゃんというキャラクタが描かれている。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公である。また、画像表示装置5の右下の遊技盤2上には、パチンコ遊技機1で実行される演出において登場するジャムちゃんというキャラクタが描かれている。ジャムちゃんは、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクタである。

30

【0021】

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

【0022】

入賞球装置6Aは、たとえば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（たとえば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

40

【0023】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図6参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口（電チュー）を形成する。可変入賞球装置6Bは、たとえば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞

50

口が開放状態になるともいう)。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個(たとえば3個)の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

たとえば、特別可変入賞球装置7Aは、パチンコ遊技機1の奥側に位置する遊技盤2と、パチンコ遊技機1の手前側(遊技者側)に位置するガラス扉枠3a(図2参照)との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド82がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入(通過)できなくなる。一方、ソレノイド82がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

【0027】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ23によって検出される。遊技球がカウントスイッチ23(図6参照)によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球(たとえば、1回の検出ごとに10個)が遊技者に払い出される。通常大入賞口に遊技球が進入したときには、たとえば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。また、カウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数が上限数(たとえば、10個)に達すると、1ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

【0028】

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

【0029】

たとえば、特別可変入賞球装置7Bは、遊技盤2とガラス扉枠3aとの間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球によるV大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド83がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の手前側にスライド移動することでV大入賞口を閉鎖状態として、遊技球がV大入賞口に進入(通過)できなくなる。一方、ソレノイド83がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側にスライド移動することでV大入賞口を開放状態として、遊技球がV大入賞口に進入しやすくなる。

【0030】

V大入賞口に進入した遊技球は、V大入賞口の内部に設けられた特定領域(V入賞領域とも称する)を通過することでV入賞スイッチ24(図6参照)によって検出される。遊

10

20

30

40

50

技球がV入賞スイッチ24によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当り遊技状態のラウンド中においてV大入賞口に遊技球が進入したことを条件にV入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口およびV大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

【0031】

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

【0032】

パチンコ遊技機1においては、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0033】

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

【0034】

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

【0035】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられている。

【0036】

遊技盤2の所定位置（図1では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。可動体32は、「POWERFULII」という文字列により構成されている。「POWERFULII」は、パチンコ遊技機1の機種名であってもよいし、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツを表す名称（たとえば、アニメのタイトルや歌手の名前など）であってもよい。また、可動体32に付された文字は、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクターの名前（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）を示してもよい。本実施の形態においては、パチンコ遊技機1の機種名（パワフルII）が可動体32に示されている。

【0037】

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

【0038】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者などによって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30が設けられている。

【0039】

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

【0040】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作（前後左右方向への操作、遊技者の手前に引く操作）が可能な操作桿としてのスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aの本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知するコントローラセンサユニット35A（図6参照）

10

20

30

40

50

が設けられている。また、スティックコントローラ 3 1 A には、スティックコントローラ 3 1 A を振動動作させるためのバイブレータ用モータ（図示省略）が内蔵されている。なお、スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者の手前に引く操作が可能であるため、「トリガ」とも称する。

【0041】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押圧操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 6 参照）により検出される。

【0042】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作など）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0043】

パチンコ遊技機 1 は、遊技盤 2 の左下に特図 LED 基板 9 0 2 0 を備える。特図 LED 基板 9 0 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって制御され、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数などを、LED の点灯／点滅／消灯によって報知する LED 基板である。特図 LED 基板 9 0 2 0 においては、複数の LED による点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図ゲームにおける特別図柄（第 1 特図）の種類や第 2 特図ゲームにおける特別図柄（第 2 特図）の種類を表す。たとえば、後述する図 4（a）に示すように、特図 LED 基板 9 0 2 0 においては、特図 1 可変表示部 9 0 2 1 に設けられた複数の LED による点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図の種類を表し、特図 2 可変表示部 9 0 2 2 に設けられた複数の LED による点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第 2 特図の種類を表す。なお、本実施の形態においては、「点灯態様」という用語を、後述する枠ランプなどの各種ランプにおける点灯、点滅、および消灯を含む概念として用いる。

【0044】

さらに、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 の左下に第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 を備える。第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 は、演出制御用 CPU 1 2 0 によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、LED の点灯／点滅／消灯によって報知する LED 基板である。第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 においては、複数の LED による点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図ゲームにおける特別図柄（第 1 特図）の種類や第 2 特図ゲームにおける特別図柄（第 2 特図）の種類を表す。たとえば、後述する図 4（b）に示すように、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 においては、特図 1 可変表示部 9 0 5 3 に設けられた複数の LED による点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図の種類を表し、特図 2 可変表示部 9 0 5 4 に設けられた複数の LED による点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第 2 特図の種類を表す。

【0045】

パチンコ遊技機 1 は、遊技盤 2 および遊技機用枠 3 において複数のランプ（遊技効果ランプとも称する。）を備える。具体的には、パチンコ遊技機 1 は、可動体 3 2 に設けられた役物ランプ 9 A と、遊技盤 2 の左側に設けられた盤左ランプ 9 B と、特別可変入賞球装置 7 B の付近に設けられたアタッカランプ 9 E と、特別可変入賞球装置 7 A の付近に設けられた V アタッカランプ 9 F と、V 大入賞口が開放して V 入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることや V 入賞が発生したことを報知する V ランプ 9 G と、可変入賞球装置 6 B の付近に設けられた電チューランプ 9 H と、スティックコントローラ 3 1 A に設けられたスティックコントローラランプ 9 J と、プッシュボタン 3 1 B に設けられたプッシュボタンランプ 9 K と、遊技機用枠 3 の左側に設けられた枠左ランプ 9 L と、遊技機用枠 3 の右側に設けられた枠右ランプ 9 R とを備える。V ランプは、大当りが発生したことを報知するものであってもよい。

【0046】

役物ランプ 9 A は、役物ランプ 9 A 1 ～ 9 A 4 といった複数のランプから構成されてい

10

20

30

40

50

る。具体的には、可動体 3 2 に含まれる「POWERFUL II」という文字が付された部材が 4 分割されており、役物ランプ 9 A 1 は「P」および「O」の部分の裏側、役物ランプ 9 A 2 は「W」および「E」の部分の裏側、役物ランプ 9 A 3 は「R」および「F」の部分の裏側、役物ランプ 9 A 4 は「U」および「L」の部分の裏側に各々配置されている。これにより、役物ランプ 9 A 1 ～ 9 A 4 が「POWERFUL II」という文字が付された部材の裏側で点灯（発光）することで、「POWERFUL II」が点灯（発光）するようになっている。

【0047】

盤左ランプ 9 B は、盤左ランプ 9 B 1 ～ 9 B 5 といった複数のランプから構成されている。遊技盤 2 の左側には、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツにおいて主人公（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）が描かれており、盤左ランプ 9 B 1 ～ 9 B 5 は、その主人公が描かれた遊技盤 2 の部分の裏側に各々配置されている。これにより、盤左ランプ 9 B 1 ～ 9 B 5 が主人公が描かれた遊技盤 2 の部分の裏側で点灯（発光）することで、主人公が描かれた遊技盤 2 の部分が点灯（発光）するようになっている。

【0048】

アタッカランプ 9 E は、特別可変入賞球装置 7 B の付近において遊技盤 2 の裏側に配置されている。これにより、アタッカランプ 9 E が遊技盤 2 の裏側で点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置 7 B の付近を点灯（発光）するようになっている。また、V アタッカランプ 9 F は、特別可変入賞球装置 7 A の付近において遊技盤 2 の裏側に配置されている。これにより、V アタッカランプ 9 F が遊技盤 2 の裏側で点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置 7 A の付近を点灯（発光）するようになっている。

【0049】

V ランプ 9 G は、「V」と描かれた遊技盤 2 の部分の裏側に配置されている。これにより、V ランプ 9 G が「V」と描かれた遊技盤 2 の部分の裏側で点灯（発光）することで、「V」と描かれた遊技盤 2 の部分が点灯（発光）するようになっている。電チューランプ 9 H は、可変入賞球装置 6 B の付近に配置されており、点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置 7 B の付近を点灯（発光）するようになっている。

【0050】

スティックコントローラランプ 9 J は、スティックコントローラ 3 1 A に設けられており、点灯（発光）することで、スティックコントローラ 3 1 A を点灯（発光）するようになっている。プッシュボタンランプ 9 K は、プッシュボタン 3 1 B に設けられており、点灯（発光）することで、プッシュボタン 3 1 B を点灯（発光）するようになっている。

【0051】

枠左ランプ 9 L は、遊技機用枠 3 の左側に設けられた複数のランプ 9 L 1 ～ 9 L 1 2 （図 3 で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠 3 の左側を点灯（発光）するようになっている。枠右ランプ 9 R は、遊技機用枠 3 の右側に設けられた複数のランプ 9 R 2 ～ 9 R 1 2 （図 3 で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠 3 の右側を点灯（発光）するようになっている。なお、枠左ランプ 9 L および枠右ランプ 9 R を総称して枠ランプとも称する。また、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、アタッカランプ 9 E、V アタッカランプ 9 F、V ランプ 9 G、電チューランプ 9 H、スティックコントローラランプ 9 J、プッシュボタンランプ 9 K、枠左ランプ 9 L、および枠右ランプ 9 R を、総称して遊技効果ランプ 9 とも称する。

【0052】

図 2 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、たとえば電源

基板 1 7 (図 6 参照) の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

【 0 0 5 3 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 0 (図 6 参照) が配置されている。表示モニタ 2 9 は、たとえば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 0 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 0 5 4 】

表示モニタ 2 9 は、たとえば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口 (アタッカ) への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口 (電チュー) への入賞による賞球数と大入賞口 (アタッカ) への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 2 9 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 2 9 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【 0 0 5 5 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【 0 0 5 6 】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

【 0 0 5 7 】

図 3 は、枠ランプを説明するための図である。枠左ランプ 9 L は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って左回りに、枠左ランプ 9 L 1 ~ 9 L 1 2 の 1 2 個のランプ群を有する。枠左ランプ 9 L は、複数のランプ (この例では 1 2 個のランプ) を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠 3 の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ 9 R は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って右回りに、枠左ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 の 1 1 個のランプ群を有する。枠右ランプ 9 R は、複数のランプ (この例では 1 1 個のランプ) を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠 3 の右側付近を発光させる。

【 0 0 5 8 】

図 4 は、特図 LED 基板 9 0 2 0 および第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 を説明するための図である。図 4 (a) に示すように、特図 LED 基板 9 0 2 0 は、第 1 特図の可変表示を示す特図 1 可変表示部 9 0 2 1 と、第 2 特図の可変表示を示す特図 2 可変表示部 9 0 2 2 と、第 1 特図ゲームに対応する第 1 保留記憶数を示す特図 1 記憶表示部 9 0 2 3 と、第 2 特図ゲームに対応する第 2 保留記憶数を示す特図 2 記憶表示部 9 0 2 4 と、普図保留記憶数を示す普図記憶表示部 9 0 2 5 と、普通図柄の可変表示を示す普図表示部 9 0 2 6 と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部 9 0 3 0 と、確変状態の有無を示す確変表示部 9 0 2 8 と、時短状態の有無を示す時短表示部 9 0 2 9 と、大当たりのラウンド数を示すラウンド表示部 9 0 2 7 とを備える。各表示部は、LED などの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

【 0 0 5 9 】

たとえば、特図1可変表示部9021は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図2可変表示部9022は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

【0060】

さらに、特図LED基板9020は、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。CPU103は、図柄確定後に、演出制御用CPU120に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用CPU120に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりを有する場合、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部9030を点灯させてもよい。この場合、CPU103は、演出制御用CPU120に大当たり終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を消灯させる。

【0061】

ここで、右打ちとは、遊技盤2に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路と第2流下経路とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）である。第1流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口が存在しない経路である。第2流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V大入賞口）が存在する経路である。遊技者が第1流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第1流下経路を通過して、第1始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第2流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第2流下経路を通過して、第2始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V大入賞口）の方へと流れ込む。

【0062】

本実施の形態においては、大当たりが発生した後の大当たり遊技、および大当たり遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第2始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部9030は、右打ちをすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、第2始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば3個）の賞球が払い出されるとともに第2特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば10個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当たりのラウンド中においてはV大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、V大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第1流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

【0063】

図4(b)に示すように、第4図柄ユニット9050は、第1特図ゲームに対応する第1

保留記憶数を示す特図1記憶表示部9051と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部9052と、第1特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図1可変表示部9053と、第2特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図2可変表示部9054と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部9055とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

【0064】

たとえば、特図1可変表示部9053は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図2可変表示部9054は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

【0065】

以下では、特図1可変表示部9021や特図1可変表示部9053におけるLEDなどの点灯手段によって第1特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第1特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。また、特図2可変表示部9022や特図2可変表示部9054におけるLEDなどの点灯手段によって第2特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第2特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。

【0066】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第4図柄ユニット9050の右打ち表示部9055におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9055におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。演出制御用CPU120は、図柄確定後に、CPU103から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、CPU103から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりを有する場合、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部9055を点灯させてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、CPU103から大当たり終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を消灯させる。

【0067】

図4(c)は、第4図柄ユニットと遊技効果ランプとの関係を説明するための図である。パチンコ遊技機1では、演出制御コマンドのうち、後述する前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンド、あるいは図柄確定コマンドを演出制御用CPU120が受信したときに、第4図柄ユニット9050と遊技効果ランプとで、点灯／点滅／消灯などの点灯態様の切り替え有無を異ならせる。前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、後述する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103から、演出制御基板12の演出制御用CPU120に対して出力されるコマンドであり、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドで1セットでCPU103から演出制御用CPU120に対して出力される。以下では、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドをまとめて変動パターンコマンドとも称する。

【0068】

具体的には、演出制御用CPU120は、CPU103から変動パターンコマンドを受信したときに、第4図柄ユニット9050におけるLED（特図1可変表示9053や特図2可変表示9054）の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームに対応する変動パターンコマンドをCPU103から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図1可変表示9053の点灯態様を、第1特別図柄の停止を示す消灯から、第1特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。また、演出

制御用CPU120は、第2特図ゲームに対応する変動パターンコマンドをCPU103から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図2可変表示9054の点灯態様を、第2特別図柄の停止を示す消灯から、第2特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。

【0069】

一方、演出制御用CPU120は、CPU103から変動パターンコマンドを受信しても、遊技効果ランプにおけるLED（枠ランプなど）の点灯態様を変化させることなく、当該変動パターンコマンドを受信する前の点灯態様を維持させる。

【0070】

また、演出制御用CPU120は、CPU103から図柄確定コマンドを受信したときに、第4図柄ユニット9050におけるLED（特図1可変表示9053や特図2可変表示9054）の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをCPU103から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図1可変表示9053の点灯態様を、第1特別図柄の変動を示す点滅から、第1特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。また、演出制御用CPU120は、第2特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをCPU103から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図2可変表示9054の点灯態様を、第2特別図柄の変動を示す点滅から、第2特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。

【0071】

一方、演出制御用CPU120は、CPU103から図柄確定コマンドを受信しても、遊技効果ランプにおけるLED（枠ランプなど）の点灯態様を変化させることなく、当該図柄確定コマンドを受信する前の点灯態様を維持させる。

【0072】

このように、パチンコ遊技機1は、第4図柄ユニット9050においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに応じてランプ（LED）の態様が変わる。それに対し、パチンコ遊技機1は、遊技効果ランプ9においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに関わらずそのコマンド受信の前後でランプの態様が維持される。なお、パチンコ遊技機1は、変動パターンコマンドを受信したことに応じて遊技効果ランプ9の態様が変わるようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機1は、遊技状態が通常状態から大当り後の時短状態へと変化した場合に、時短状態が開始される変動パターンコマンドを受信したことに応じて通常状態の点灯態様から時短状態の点灯態様へと遊技効果ランプ9の態様を変化させてもよい。

【0073】

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

【0074】

画像表示装置5の画面の下端部には、第1保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリア5Dと、第2保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリア5Uと、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア5Aとが設けられている。

【0075】

画像表示装置5の画面の右上端部には、特別図柄の可変表示中であることを示す第4図柄5Jが表示される。第4図柄5Jの下部には、第1保留記憶数や第2保留記憶数を示す

数字が表示される。保留数を示す数字は、左側が第 1 保留記憶数、右側が第 2 保留記憶数
を示している。保留数を示す表示の下部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄 5
M が表示されている。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り
図柄、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表
示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が横方向に並列されて
いる。また、小図柄 5 M は、可変表示中は非表示化させることがなく、常時、画像表示装
置 5 の画面に表示されている図柄でもある。

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

< 基板構成 >

図 6 は、パチンコ遊技機 1 に搭載された各種基板などを説明するための図である。図 6
に示すように、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1
3、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、た
とえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置され
ている。さらには、電源スイッチ 9 1 に接続された電源基板 1 7 も搭載されている。各種
制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子
回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現す
るように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【 0 0 7 9 】

パチンコ遊技機 1 では、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といいた交流電
源からの電力を、電源基板 1 7 により主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板
を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、たとえば交流（A C）を直流（D
C）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（たとえば直流 1 2 V
や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【 0 0 8 0 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行
（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大
当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイ
クロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、出力回路 1 1 1 などを有する。

【 0 0 8 1 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、たとえば 1 チップ
のマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Ran
dom Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱
数回路 1 0 4 と、I / O（Input/Output port）1 0 5 と、RTC（Real Time Clock
）1 0 6 とを備える。

【 0 0 8 2 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の
進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0
1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決
定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメイン

10

20

30

40

50

メモリとして使用される。RAM 102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM 101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【0083】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときを使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0084】

I/O 105は、たとえば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（特図LED基板9020などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0085】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23、V入賞スイッチ24）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【0086】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、たとえば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92に対する押圧操作などに応じてオン状態となる。

【0087】

出力回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号を、ソレノイド81、ソレノイド82、またはソレノイド83に伝送する。

【0088】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ30、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【0089】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況などを指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、たとえば主基板11における各種の決定結果（たとえば、特図ゲームの表示結果（大当たり種類を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（たとえば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。

【0090】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知などの各種報知を含む）を実

10

20

30

40

50

行する機能を有する。

【0091】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0092】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

10

【0093】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0094】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0095】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。演出制御用CPU120は、演出画像の表示に同期した音声出力を行うために音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うための輝度データ（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をLEDドライバに供給したりする。また、演出制御用CPU120は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

20

【0096】

音声制御基板13は、スピーカ8L，8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L，8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L，8Rから出力させる。

30

【0097】

詳しくは後述するが、各遊技効果ランプは、LED（ランプ）と当該LEDに電流を供給するLEDドライバとが搭載された遊技効果ランプLED基板を有する。LEDドライバは、演出制御用CPU120からの輝度データに基づき遊技効果ランプ9に含まれる各LED（ランプ）に対する電流を調整することで、遊技効果ランプ9を点灯／点滅／消灯させる。このようにして、演出制御用CPU120は、遊技効果ランプ9の点灯／点滅／消灯を制御する。

【0098】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

40

【0099】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、たとえば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、輝度データの信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0100】

演出制御基板12および音声制御基板13といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、

50

1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0101】

第4図柄ユニット9050は、演出制御基板12に接続されており、演出制御用CPU120の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【0102】

＜遊技の進行の概略＞

上述した構成を備えるパチンコ遊技機1においては、以下のようにして遊技が進行する。パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などに遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（たとえば4）まで保留される。

10

【0103】

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

【0104】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021による第1特図ゲームが開始される。

20

【0105】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、特図LED基板9020の特図2可変表示部9022による第2特図ゲームが開始される。

【0106】

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

30

【0107】

特図ゲームにおいて、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せが、特定の特別図柄（大当り図柄、後述の大当り種類に応じて実際の図柄は異なる。）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「大当り」となる。なお、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せにおける、特定の特別図柄（大当り図柄）に対応する点灯態様を、「特定表示結果」とも称する。また、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せが、大当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「ハズレ」となる。なお、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せにおける、大当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。

40

【0108】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。なお、有利状態として小当り遊技状態に制御されるようにしてもよい。ここで、小当りとは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数まで許容される当りである。なお、小当り遊技状態が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、小当り遊技状態の前後において、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、大当り種類と同様に、「小当

50

り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0109】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（たとえば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば9個）に達するまでのタイミングとのうちのいずれか早いタイミングまで継続される。この所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（10回や7回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

10

【0110】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多いほど、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0111】

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

20

【0112】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種類に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0113】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させたりするなどにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

30

【0114】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0115】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたことなどといった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変など）ともいう。

40

【0116】

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

【0117】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状

50

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

【0118】

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

【0119】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。なお、演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、表示に加えて、または表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【0120】

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

【0121】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0122】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に依拠して表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、たとえば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチとがある。また、スーパーリーチには、スーパーリーチの前半部分で終了するスーパーリーチの前半、スーパーリーチの前半から発展するスーパーリーチの後半、およびスーパーリーチの前半から発展する最終リーチがある。本実施の形態においては、ノーマルリーチで可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出される方が、大当たり信頼度が高い。また、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出される方が、大当たり信頼度が高い。また、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、最終リーチで可変表示の表示結果が導出される方が、大当たり信頼度が高い。なお、以下では、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」、「スーパーリーチの前半」を「SP前半（SP前半リーチ）」、「スーパーリーチの後半」を「SP後半（SP後半リーチ）」、「最終リーチ」を「SP最終（SP最終リーチ）」とも称する。

【0123】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」に対応する点灯態様の組合せ（上述した特定表示結果）となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄

10

20

30

40

50

表示エリア 5 L, 5 C, 5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（たとえば、「7」など）が揃って停止表示される。

【0124】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（たとえば、「7」など）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（たとえば、「6」など）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。昇格演出としては、たとえば、大当り表示結果として非確変図柄（通常図柄）を仮停止させた後に確変図柄に昇格するか否かを煽るための再抽選演出を実行してもよい。また、大当り遊技状態中に非確変大当りから確変大当りに昇格するラウンド昇格演出を実行してもよい。

10

【0125】

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

20

【0126】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、たとえば、大当り信頼度を予告する予告演出などが飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

30

【0127】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0128】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【0129】

また、たとえば特図ゲームなどが実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

40

【0130】

＜大当りに関する各種テーブル＞

図 7 および図 8 を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。

【0131】

〔当り種別〕

図 7 は、当り種別を説明するための図である。図 7 に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別（種類）ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、および、大当りにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。

50

【0132】

具体的には、大当りの種別としては、通常大当り1, 2および確変大当り1~9が設けられている。なお、以下では、各ラウンドの標記を「R」で表すことがある。たとえば、1ラウンド目は1R目、2ラウンド目は2R目とも称する。

【0133】

通常大当り1は、3ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り1においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、50回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【0134】

通常大当り2は、3ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り2においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【0135】

確変大当り1~5は、3ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り1においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【0136】

確変大当り6は、5ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り6においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【0137】

確変大当り7は、7ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り7においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【0138】

確変大当り8, 9は、10ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り8, 9においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【0139】

[各乱数]

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

【0140】

ランダム3およびランダム4は、変動パターンの中の後変動に対応する変動パターン（以下、後変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（後変動パターン判定用）ランダムカウンタである。後変動とは、特別図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。なお、ランダム3は、ハズレ時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1ずつ更新され、1から加算更新されてその上限である65519まで加算更新された後、再度1から加算更新される。ランダム4は、当り時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である239まで加算更新された後、再度1から加算更新される。

【0141】

ランダム5は、変動パターンの中の前変動に対応する変動パターン（以下、前変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（前変動パターン判定用）ランダムカウンタである。前変動とは、特別図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。ランダム5は、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である251まで加算更新された後、再度1から加算更新される。ランダム6は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）ランダムカウンタである。ランダム6は、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である201まで加算更新された後、再度1から加算更新される。

【0142】

本実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御されるか否かが大当り判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて決定される。そして、複数種類の大当りのうち、いずれの大当りとするかが、大当り種類判定用乱数（ランダム2）の値に基づいて決定される。このとき、ランダム2の値に基づいて大当り図柄も決定するようにすればよい。

【0143】

また、まず、後変動パターン判定用乱数（ランダム3、4）を用いて当りまたはハズレに応じて後変動パターンが決定され、前変動パターン判定用乱数（ランダム5）を用いて前変動パターンが決定される。このように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

【0144】

[大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル]

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

【0145】

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

【0146】

通常時大当り判定テーブルには、図9（a）の上欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図9（a）の下欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、通常時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値が設定されている。これにより、確変状態においては、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【0147】

CPU103は、所定の時期に、乱数回路104のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダム1）の値と比較するが、大当り判定用乱数値が図9（a）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、または、確変大当り）にすることに決定する。なお、図9（a）には、大当りになる確率（割合）またはハズレになる確率（割合）が示されている。

【0148】

図9（b）、（c）は、大当り種類判定テーブルを示す説明図である。図9（b）は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第1特図大当り種類判定テーブルである。図9（c）は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第2特図大当り種類判定テーブルである。

【0149】

図9（b）の第1特図大当り種類判定テーブルには、大当り種類判定用のランダム2の値と比較される数値であって、通常大当り1，2および確変大当り1～4のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図9（b）に示すように、第1特図について、通常大当り1は100個のランダム2のうちの25個のランダム2の値が割り当てられ、通常大当り2は100個のランダム2のうちの25個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り1は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り2は100個のランダム2のうちの37個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り3は100個のランダム2のうちの4個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り4は100個のランダム2のうちの4個のランダム2の値が割り当てられている。

10

【0150】

図9（c）の第2特別図柄大当り種類判定テーブルには、ランダム2の値と比較される数値であって、確変大当り5～9のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図9（c）に示すように、第2特図について、確変大当り5は100個のランダム2のうちの10個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り6は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り7は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り8は100個のランダム2のうちの70個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り9は100個のランダム2のうちの10個のランダム2の値が割り当てられている。

20

【0151】

このような各種の大当り種類判定テーブルを用いて、CPU103は、大当り種類として、ランダム2の値が一致した大当り種類判定値に対応する種類を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム2の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種類と、大当り種類に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【0152】

<演出制御コマンド>

図10は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用CPU120へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を示す。なお、図10に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「（H）」は16進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

30

【0153】

コマンド80XX（H）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、前変動に対応する変動パターン（前変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（XXは、前変動パターンの番号に対応）。サブ側における前変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。複数種類の前変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される前変動パターンのそれぞれに対応する前変動パターンコマンドがある。

40

【0154】

コマンド84XX（H）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、後変動に対応する変動パターン（後変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（XXは、後変動パターンの番号に対応）。サブ側における後変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。複数種類の後変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される後変動パターンのそれぞれに対応する後変動パターンコマンドがある。

【0155】

50

前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、2つのコマンドが1セットとなってCPU103から演出制御用CPU120に送信される。演出制御用CPU120は、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドのうち、いずれか一方のみを受信しただけでは変動パターンを特定することができず、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドの両方を受信することで変動パターンを特定することができる。
【0156】

コマンド8101(H)は、第1特図の可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8102(H)は、第2特図の可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。演出制御用CPU101は、コマンド8101(H)またはコマンド8102(H)を受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

10

【0157】

コマンド8C01(H)は、ハズレに決定されていることを示す表示結果1指定コマンド(ハズレ指定コマンド)である。コマンド8C02(H)は、通常大当たり1に決定されていることを示す表示結果2指定コマンド(通常大当たり1指定コマンド)である。コマンド8C03(H)は、通常大当たり2に決定されていることを示す表示結果3指定コマンド(通常大当たり2指定コマンド)である。コマンド8C04(H)は、確変大当たり1に決定されていることを示す表示結果4指定コマンド(確変大当たり1指定コマンド)である。コマンド8C05(H)は、確変大当たり2に決定されていることを示す表示結果5指定コマンド(確変大当たり2指定コマンド)である。コマンド8C06(H)は、確変大当たり3に決定されていることを示す表示結果6指定コマンド(確変大当たり3指定コマンド)である。コマンド8C07(H)は、確変大当たり4に決定されていることを示す表示結果7指定コマンド(確変大当たり4指定コマンド)である。コマンド8C08(H)は、確変大当たり5に決定されていることを示す表示結果8指定コマンド(確変大当たり5指定コマンド)である。コマンド8C09(H)は、確変大当たり6に決定されていることを示す表示結果9指定コマンド(確変大当たり6指定コマンド)である。コマンド8C10(H)は、確変大当たり7に決定されていることを示す表示結果10指定コマンド(確変大当たり7指定コマンド)である。コマンド8C11(H)は、確変大当たり8に決定されていることを示す表示結果11指定コマンド(確変大当たり8指定コマンド)である。コマンド8C12(H)は、確変大当たり9に決定されていることを示す表示結果12指定コマンド(確変大当たり9指定コマンド)である。ハズレ指定コマンド、通常大当たり1, 2指定コマンド、および確変大当たり1~9指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて8C系コマンドとも称する。

20

【0158】

コマンド8D01(H)は、第1特図の可変表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特図の可変表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。第1図柄変動指定コマンドおよび第2図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて8D系コマンドとも称する。コマンド8F00(H)は、第1特図や第2特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

30

【0159】

コマンド9000(H)は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定(電源投入時の初期画面を表示することを指定)する初期化指定コマンドである。コマンド9200(H)は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定(停電復旧画面を表示することを指定)する停電復旧指定コマンドである。コマンド9500(H)は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド9501(H)は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド9502(H)は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて95系コマンドや背景指定コマンドとも称する。

40

【0160】

50

コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちのデモンストレーション表示に移行することを指定する客待ちデモ指定コマンドである。演出制御用 CPU 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにより現在保留が無いと判断する。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 3 0 秒後にデモンストレーション用の映像を画像表示装置 5 に流す。なお、演出制御用 CPU 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 3 0 秒後にデモンストレーション用のランプ態様で遊技効果ランプ 9 を点灯させる。なお、デモンストレーション用の遊技効果ランプ 9 の点灯態様は、通常状態での遊技効果ランプ 9 の点灯態様よりも賑やか（輝度が高い、点滅の態様が多い、レインボー点灯など）である。これにより、パチンコ遊技機 1 の魅力を遊技者に示すことができる。なお、客待ちのデモンストレーション表示においては、通常状態での背景（以下、通常背景とも称する）が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R において飾り図柄が停止して表示される。また、客待ちのデモンストレーション表示においては、遊技機 1 のタイトル（たとえば、「POWERFUL II」）が表示されたり、演出の一部の紹介画像（静止画または動画）が表示されたりする場合もある。

10

【0161】

コマンド A 0 0 1 (H) は、通常大当たり 1 の開始を指定する大当たり開始 1 指定コマンドである。コマンド A 0 0 2 (H) は、通常大当たり 2 の開始を指定する大当たり開始 2 指定コマンドである。コマンド A 0 0 3 (H) は、確変大当たり 1 の開始を指定する確変大当たり開始 3 指定コマンドである。コマンド A 0 0 4 (H) は、確変大当たり 2 の開始を指定する確変大当たり開始 4 指定コマンドである。コマンド A 0 0 5 (H) は、確変大当たり 3 の開始を指定する確変大当たり開始 5 指定コマンドである。コマンド A 0 0 6 (H) は、確変大当たり 4 の開始を指定する確変大当たり開始 6 指定コマンドである。コマンド A 0 0 7 (H) は、確変大当たり 5 の開始を指定する確変大当たり開始 7 指定コマンドである。コマンド A 0 0 8 (H) は、確変大当たり 6 の開始を指定する確変大当たり開始 8 指定コマンドである。コマンド A 0 0 9 (H) は、確変大当たり 7 の開始を指定する確変大当たり開始 9 指定コマンドである。コマンド A 0 1 0 (H) は、確変大当たり 8 の開始を指定する確変大当たり開始 1 0 指定コマンドである。コマンド A 0 1 1 (H) は、確変大当たり 9 の開始を指定する確変大当たり開始 1 1 指定コマンドである。大当たり開始 1 ~ 1 1 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 0 系コマンドとも称する。

20

【0162】

A 1 X X (H) は、X X で示す回数（ラウンド）の大入賞口の開放中を示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンドを、A 1 系コマンドとも称する。A 2 X X (H) は、X X で示す回数（ラウンド）の大入賞口の閉鎖を示す大入賞口開放後指定コマンドである。大入賞口開放後指定コマンドを、A 2 系コマンドとも称する。

30

【0163】

コマンド A 3 0 1 (H) は、通常大当たり 1 の終了を指定する大当たり終了 1 指定コマンドである。コマンド A 3 0 2 (H) は、通常大当たり 2 の終了を指定する大当たり終了 2 指定コマンドである。コマンド A 3 0 3 (H) は、確変大当たり 1 の終了を指定する大当たり終了 3 指定コマンドである。コマンド A 3 0 4 (H) は、確変大当たり 2 の終了を指定する大当たり終了 4 指定コマンドである。コマンド A 3 0 5 (H) は、確変大当たり 3 の終了を指定する大当たり終了 5 指定コマンドである。コマンド A 3 0 6 (H) は、確変大当たり 4 の終了を指定する大当たり終了 6 指定コマンドである。コマンド A 3 0 7 (H) は、確変大当たり 5 の終了を指定する大当たり終了 7 指定コマンドである。コマンド A 3 0 8 (H) は、確変大当たり 6 の終了を指定する大当たり終了 8 指定コマンドである。コマンド A 3 0 9 (H) は、確変大当たり 7 の終了を指定する大当たり終了 9 指定コマンドである。コマンド A 3 1 0 (H) は、確変大当たり 8 の終了を指定する大当たり終了 1 0 指定コマンドである。コマンド A 3 1 1 (H) は、確変大当たり 9 の終了を指定する大当たり終了 1 1 指定コマンドである。大当たり終了 1 ~ 1 1 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 3 系コマンドとも称する。

40

【0164】

コマンド A D 0 0 (H) は、V 入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コ

50

マンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、V大入賞口を通過した遊技球がV入賞領域に進入してV入賞スイッチ24により検出されるときに送信されるコマンドである。

【0165】

コマンドB100(H)は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドB200(H)は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

【0166】

コマンドC1XX(H)は、第1保留記憶数がXXで示す数になったことを指定する第1保留記憶数指定コマンドである。第1保留記憶数指定コマンドを、C1系コマンドとも称する。コマンドC2XX(H)は、第2保留記憶数がXXで示す数になったことを指定する第2保留記憶する指定コマンドである。第2保留記憶数指定コマンドを、C2系コマンドとも称する。

10

【0167】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(H)は、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種類判定、変動パターン種類判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC4XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種類の判定結果を示す図柄指定コマンドである。

【0168】

C7XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

20

【0169】

MODEがFD(H)でありかつ、EXTの4bit目が0であるコマンドは、右打ち表示の消灯を示す右打ち表示消灯指定コマンドである。MODEデータがFD(H)でありかつ、EXTデータの4bit目が1であるコマンドは、右打ち表示の点灯を示す右打ち表示点灯指定コマンドである。本実施の形態においては、特に右打ち表示点灯指定コマンドを、FD系コマンドとも称する。

【0170】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時に、大当たりとなるか否か、大当たりの種類、変動パターン種類判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりとなることを指定する値、および、大当たりの種類を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動種別コマンドのEXTデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

30

【0171】

<変動パターン>

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

40

【0172】

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

【0173】

50

〔メイン側の前変動パターン〕

図 1 1 は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号 1 は、通常変動（たとえば、1 3 秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（8 0 0 0（H））である。前変動番号 2 は、短縮変動（たとえば、7 秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（8 0 0 1（H））である。前変動番号 3 は、超短縮変動（たとえば、3 秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（8 0 0 2（H））である。

〔0 1 7 4〕

前変動番号 4 は、ノーマルリーチ（ノーマル or SP 前半）（リーチ態様となった後にノーマルリーチで終了するか SP 前半リーチで終了するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（8 0 0 3（H））である。前変動番号 5 は、ノーマルリーチ（SP 後半発展）（リーチ態様となった後に SP 後半リーチに発展するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（8 0 0 4（H））である。前変動番号 6 は、ノーマルリーチ（最終リーチ発展）（リーチ態様となった後に最終リーチに発展するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（8 0 0 5（H））である。

〔0 1 7 5〕

前変動番号 7 は、擬似変動を 1 回した後にノーマルリーチ（ノーマル or SP 前半）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（8 0 0 6（H））である。擬似変動とは、飾り図柄の可変表示（変動表示）が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開するような可変表示（変動表示）である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、1 個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。前変動番号 8 は、擬似変動を 1 回した後にノーマルリーチ（SP 後半発展）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（8 0 0 7（H））である。前変動番号 9 は、擬似変動を 1 回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（8 0 0 8（H））である。

〔0 1 7 6〕

前変動番号 1 0 は、擬似変動を 2 回した後にノーマルリーチ（ノーマル or SP 前半）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（8 0 0 9（H））である。前変動番号 1 1 は、擬似変動を 2 回した後にノーマルリーチ（SP 後半発展）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（8 0 0 A（H））である。前変動番号 1 2 は、擬似変動を 2 回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（8 0 0 B（H））である。

〔0 1 7 7〕

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置 5 にアニメーション（動画）が表示される。なお、パチンコ遊技機 1 においては、動画を構成する静止画 1 枚分（フレームと称する）につき、約 3 3 . 3 m s e c 分の時間を要する。たとえば、前変動番号 7 ～ 9 のパターンの場合、変動時間として 4 1 5 0 0 m s e が設定されており、そのフレーム数は、約 1 2 4 6 枚となる。また、前変動番号 1 0 ～ 1 2 のパターンの場合、変動時間として 6 2 0 0 0 m s e が設定されており、そのフレーム数は、約 1 8 6 1 枚となる。

〔0 1 7 8〕

〔メイン側の後変動パターン〕

図 1 2 は、メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号 1 は、1 3 秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8 4 0 0（H））である。後変動番号 2 は、7 秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8 4 0 1（H））である。後変動番号 3 は、3 秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8 4 0 2（H））である。後変動番号 4 は、

擬似連ガセを実行することを指定する後変動パターンコマンド（８４０３（Ｈ））である。擬似連ガセとは、擬似連を実行すると見せかけて結局は擬似連を実行しない演出などである。

【０１７９】

後変動番号５は、ノーマルリーチ（ハズレ）（リーチ態様となるがＳＰリーチに発展することなくハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０４（Ｈ））である。後変動番号６は、ＳＰ前半（ハズレ）（ＳＰリーチに発展するがＳＰリーチの前半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０５（Ｈ））である。後変動番号７は、ＳＰ後半（ハズレ）（ＳＰリーチの後半に発展するがＳＰリーチの後半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０６（Ｈ））である。後変動番号８は、最終リーチ（ハズレ）（最終リーチに発展するが最終リーチでハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０７（Ｈ））である。

10

【０１８０】

後変動番号９は、ノーマルリーチ（当り）（リーチ態様となって当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０８（Ｈ））である。後変動番号１０は、ＳＰ前半（当り）（ＳＰリーチに発展してＳＰリーチの前半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０９（Ｈ））である。後変動番号１１は、ＳＰ後半（当り）（ＳＰリーチの後半に発展してＳＰリーチの後半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０Ａ（Ｈ））である。後変動番号１２は、最終リーチ（当り）（最終リーチに発展して最終リーチで当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０Ｂ（Ｈ））である。

20

【０１８１】

〔後変動パターンの判定〕

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

30

【０１８２】

具体的には、図１３（ａ）に示すように、消化後の保留記憶数が０個の場合、後変動番号１，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【０１８３】

消化後の保留記憶数が１個の場合、後変動番号１，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

40

【０１８４】

消化後の保留記憶数が２個の場合、後変動番号２，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【０１８５】

消化後の保留記憶数が３個の場合、後変動番号３，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられてい

50

る。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率（後変動番号6～8の選択率）は、約 $1/102$ となっている。

【0186】

このように、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動番号が決定されるため、残っている保留記憶数に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【0187】

図14は、大当たり時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図14に示すように、大当たり判定において大当たり決定された場合、図8で説明したランダム4を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定において大当たり決定された場合、大当たりの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定される。

10

【0188】

具体的には、図14(a)に示すように、通常大当たり1, 2、確変大当たり1, 2, 5～8のいずれかに決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約 $1/1.1$ となっている。

【0189】

確変大当たり3, 9のいずれかに決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約 $1/1.1$ となっている。

20

【0190】

確変大当たり4に決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約 $1/1.1$ となっている。

【0191】

このように、大当たりの種類に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定されるため、大当たりの種類に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0192】

また、図13に示すように、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約 $1/102$ となっているのに対して、大当たり時がそれよりも高い約 $1/1.1$ となっているため、SPリーチや最終リーチに発展した場合には、大当たりが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

【0193】

〔前変動パターンの判定〕

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

40

【0194】

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

50

動パターンに決定された場合、前変動番号 1 の前変動パターンに決定される。

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

[全変動パターン]

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

【0198】

図 17 は、サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。図 17 に示すように、サブ側である演出制御用 CPU 120 は、メイン側である CPU 103 から受信した変動パターンコマンドに基づき、演出パターンを抽選によって決定する。

【0199】

たとえば、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からメイン変動番号 7 ~ 9 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 前半リーチ A のハズレパターンの演出、または、SP 前半リーチ B のハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からメイン変動番号 18 ~ 20 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 前半リーチ A の当りパターンの演出、または、SP 前半リーチ B の当りパターンの演出のいずれかに決定する。

【0200】

演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からメイン変動番号 10 ~ 12 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 後半リーチ A のハズレパターンの演出、または、SP 後半リーチ B のハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からメイン変動番号 21 ~ 23 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 後半リーチ A の当りパターンの演出、または、SP 後半リーチ B の当りパターンの演出のいずれかに決定する。

【0201】

<動作>

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0202】

[主基板 11 の主要な動作]

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。

【0203】

(特別図柄プロセス処理)

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

10

20

30

40

50

P U 1 0 3によって遊技制御メイン処理が実行される。

【 0 2 0 4 】

図 1 8に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、C P U 1 0 3は、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポートなど）のレジスタ設定、R A M 1 0 2をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

【 0 2 0 5 】

次に、C P U 1 0 3は、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ R A M が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【 0 2 0 6 】

C P U 1 0 3は、復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 で Y）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。C P U 1 0 3は、ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【 0 2 0 7 】

C P U 1 0 3は、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 で N）、初期化処理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 0 2 0 8 】

ステップ S 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【 0 2 0 9 】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 0 2 1 0 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドル 3 0 の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した

10

20

30

40

50

表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0211】

CPU103は、ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【0212】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、CPU103は、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【0213】

パチンコ遊技機1が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機1を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0214】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。たとえば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L，8Rから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ9といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0215】

クリア信号は、たとえば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92の押圧操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオンであるとともに設定キー51がオンである場合には、クリアスイッチ92がオンであればステップS6の初期化处理とともにステップS7の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ92がオフであればステップS4の復旧処理とともにステップS5の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定キー51がオフである場合には、クリアスイッチ92がオンであればステップS6の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ92がオフであればステップS4の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【0216】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS8）。そして、CPU103は、所定時間（たとえば2ms）ごとに定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS9）、割込みを許可する（ステップS10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（たとえば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0217】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

10

20

30

40

50

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

【0218】

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

【0219】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S26）。CPU103 がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普図表示部 9026 を駆動することにより行われ、普図記憶表示部 9025 を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0220】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理などが行われてもよい。その後、CPU103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S27）。CPU103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S27 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0221】

（特別図柄プロセス処理）

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

【0222】

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

10

20

30

40

50

マンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 19 に示すステップ S 27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

【0223】

ステップ S 101 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103 は、RAM 102 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 110 ～ S 117 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 110 ～ S 117）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信するための送信設定が行われる。

【0224】

ステップ S 110 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【0225】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 11 における他の決定、演出制御基板 12 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 12 においては、各種のテーブルが ROM 121 に格納されている。

【0226】

ステップ S 111 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0227】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無など）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類など）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0228】

ステップ S 112 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、特図1可変表示部 9021 や特図2可変表示部 9022 において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【0229】

ステップ S 113 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、特図1可変表示部 9021 や特図2可変表示部 90

10

20

30

40

50

22にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0230】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、たとえば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【0231】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【0232】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【0233】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【0234】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。たとえば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出玉率が変わるようになっている。たとえば設定値は1～6の6段階からなり、6が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる。この例において、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当たりの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当たりの当選確率は設定値に関わらず一定であるのに対し、大当たり遊技状態における

10

20

30

40

50

ラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0235】

パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当たり確率が $1/320$ 、確変状態が 65% の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当たり確率が $1/200$ 、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆる V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当たり確率が $1/320$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（いわゆる 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1～3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1～3 のいずれかである場合よりも大当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（たとえば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4～6 のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1～3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過するごとに所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4～6 の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0236】

大当たり種別は、大当たり種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当たり種別は、設定値に関わらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値に関わらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値に関わらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【0237】

（始動入賞判定処理）

図 21 は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。CPU 103 は、図 20 に示す特別図柄プロセス処理の S101 において始動入賞判定処理を実行する。始動入賞判定処理において CPU 103 は、まず、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 22A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであるか否かを判定する（ステップ S51）。このとき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであれば（ステップ S51 で Y）、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S52）。CPU 103 は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステ

ップS 5 2にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS 5 2でN）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップS 5 3）。

【0238】

ステップS 5 1にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップS 5 1でN）、ステップS 5 2にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップS 5 2でY）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS 5 4）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（ステップS 5 4でY）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS 5 5）。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS 5 5にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS 5 5でN）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップS 5 6）。

【0239】

ステップS 5 3、ステップS 5 6の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップS 5 7）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップS 5 8）。たとえば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0240】

ステップS 5 8の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、大当たり判定用の乱数値ランダム1や大当たり種類判定用の乱数値ランダム2、変動パターン判定用の乱数値ランダム3、4を示す数値データを抽出する（ステップS 5 9）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップS 6 0）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図示しない第1特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第2特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される。

【0241】

大当たり判定用の乱数値ランダム1や大当たり種類判定用の乱数値ランダム2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ランダム3、4は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップS 5 9の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0242】

ステップ S 5 9 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ S 6 0）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには R O M 1 0 1 における第 1 始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには R O M 1 0 1 における第 2 始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 2 始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 9 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 0 2 4 3 】

C P U 1 0 3 は、ステップ S 6 0 の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する（ステップ S 6 1）。その後、C P U 1 0 3 は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S 6 2）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【 0 2 4 4 】

（特別図柄通常処理）

20

図 2 2 は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図 2 2 に示すように、特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、第 1 保留記憶バッファ（第 1 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第 2 保留記憶バッファ（第 2 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップ S 1 0 0 1）。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップ S 1 0 0 1 で N）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップ S 1 0 0 2）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップ S 1 0 0 2 で N）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップ S 1 0 0 2 で Y）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップ S 1 0 0 3）、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

30

【 0 2 4 5 】

第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには（ステップ S 1 0 0 1 で Y）、C P U 1 0 3 は、保留特定領域に設定されているデータのうちの 1 番目のデータが「第 2」を示すデータであるか否かを判定する（ステップ S 1 0 0 4）。保留特定領域に設定されている 1 番目のデータが「第 2」を示すデータでない（すなわち、「第 1」を示すデータである）場合（ステップ S 1 0 0 4 で N）、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタ（第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第 1」を示すデータを設定する（ステップ S 1 0 0 5）。保留特定領域に設定されている 1 番目のデータが「第 2」を示すデータである場合（ステップ S 1 0 0 4 で Y）、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータを設定する（ステップ S 1 0 0 6）。

40

【 0 2 4 6 】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されたか「第 2」を示すデータが設定されたかに応じて、第 1 特別図柄の変動表示と、第 2 特別図

50

柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄の変動表示が行われる。

【0247】

ステップS1004～ステップS1006の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄の変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄の変動表示に優先して実行される。

【0248】

次に、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する（ステップS1007）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。

【0249】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップS1008）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0250】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM102の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。

【0251】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数）=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【0252】

次に、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップS1009）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【0253】

次に、CPU103は、背景指定コマンドを送信し（ステップS1010）、保留記憶バッファからランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（ステップS1011）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読

10

20

30

40

50

み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0254】

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

【0255】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変フラグは、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数（たとえば、100回）の変動表示が行われたという条件と、次回の大当たりが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【0256】

大当たり判定用乱数（ランダム1）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップS1011でN）、後述するステップS1015に進む。

【0257】

ステップS1011において大当たり判定用乱数（ランダム1）の値がいずれかの大当たり判定値に一致すれば、CPU103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ステップS1012）。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図9（b）の第1特別図柄大当たり種類判定用テーブルおよび図9（c）の第2特別図柄大当たり種類判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図9（b）に示す第1特別図柄大当たり種類判定用テーブルを選択する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図9（c）の第2特別図柄大当たり種類判定用テーブルを選択する。そして、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当たり種類判定用の乱数（ランダム2）の値と一致する値に対応した大当たり種別および大当たり図柄を決定する（ステップS1013）。

【0258】

また、CPU103は、決定した大当たり種別を示す大当たり種別データをRAM102における大当たり種別バッファに設定する（ステップS1014）。

【0259】

次に、CPU103は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップS1015）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、ステップS1014により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。

【0260】

そして、CPU103は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップS1016）、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップS1017）。

【0261】

（変動パターン設定処理）

図23は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図23に示すように、変動パターン設定処理において、CPU103は、保留記憶数および大当りの有無に応じて、ランダム3、4に基づいて後変動パターンを決定する（ステップS1101）。具体的には、CPU103は、ハズレ時の場合、保留記憶数に応じて図13に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム3の値とに基づいて後変動パターンを決定する。また、CPU103は、大当り時の場合、大当りの種類に応じて図14に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム4の値とに基づいて後変動パターンを決定する。

【0262】

次に、CPU103は、ランダム5に基づいて、前変動パターンを決定する（ステップS1102）。具体的には、CPU103は、S1102で決定した後変動パターンに応じて図15に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した前変動パターン判定テーブルと、ランダム5の値とに基づいて前変動パターンを決定する。

【0263】

次に、CPU103は、決定した変動パターン（前変動パターンおよび後変動パターン）に対応する変動パターンコマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップS1103）。

【0264】

次に、CPU103は、RAM102に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS1104）。そして、CPU103は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行い（ステップS1105）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップS112）に対応した値に更新する（ステップS1106）。

【0265】

（特別図柄変動処理）

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

【0266】

（特別図柄停止処理）

図25は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図25に示すように、特別図柄停止処理において、CPU103は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図1可変表示部9021または特図2可変表示部9022に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS1301）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には特図1可変表示部9021での第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には特図

10

20

30

40

50

2 可変表示部 9 0 2 2 での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップ S 1 3 0 2）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用 CPU 1 2 0 に送信される。次に、CPU 1 0 3 は、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 3）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には（ステップ S 1 3 0 3 で N）、ステップ S 1 3 0 9 に移行する。

【0 2 6 7】

大当たりフラグがセットされている場合には（ステップ S 1 3 0 3 で Y）、CPU 1 0 3 は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップ S 1 3 0 4）。次に、演出制御用 CPU 1 2 0 に、大当たり開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップ S 1 3 0 5）。

10

【0 2 6 8】

また、ROM 1 0 1 に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口および V 大入賞口について、開放回数（たとえば、5 回や 1 0 回）、開放時間（たとえば、2 9 秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、0 . 5 秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップ S 1 3 0 6）。たとえば、3 R の通常大当りの場合、1 ~ 3 R の全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などを RAM 1 0 2 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5 R の確変大当りの場合、1 ~ 3 R 目および 5 R 目に通常大入賞口を開放させ、4 R 目に V 大入賞口を開放させる開放態様などを RAM 1 0 2 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、1 0 R の確変大当りの場合、1 ~ 8 R 目および 1 0 R 目に通常大入賞口を開放させ、9 R 目に V 大入賞口を開放させる開放態様などを RAM 1 0 2 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（5 回や 1 0 回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

20

【0 2 6 9】

また、大入賞口制御タイマに、大当たり表示時間であるファンファーレ時間（大当たりが発生したことをたとえば、画像表示装置 5 において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ S 1 3 0 7）。以降、大当たり開放前処理において、大入賞口制御タイマが 1 減算されて、0 になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（ステップ S 1 1 4）に対応した値に更新し（ステップ S 1 3 0 8）、処理を終了する。

30

【0 2 7 0】

ステップ S 1 3 0 3 で大当たりフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップ S 1 3 0 4 で N）、CPU 1 0 3 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 9）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップ S 1 3 0 9 で N）、ステップ S 1 3 1 6 の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には（ステップ S 1 3 0 9 で Y）、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウント値を 1 減算する（ステップ S 1 3 1 0）。次に、CPU 1 0 3 は、時短回数カウンタの値が 0 になったか否かを確認する（ステップ S 1 3 1 1）。時短回数カウンタの値が 0 になった場合は（ステップ S 1 3 1 1 で Y）、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする（ステップ S 1 3 1 2）。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（1 0 0 回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップ S 1 3 1 1 において、時短回数カウンタの値が 0 になっていない場合には（ステップ S 1 3 1 1 で N）、ステップ S 1 3 1 6 の処理へ移行する。

40

【0 2 7 1】

ステップ S 1 3 1 2 の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 3 1 3）。確変フラグがセットされている場合には（ステップ S 1 3 1 3 で Y）、確変フラグをリセットする（ステップ S 1 3 1 4）。次に、CPU 1 0 3 は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用 CPU 1 2 0 に通常状態指定コマンドを送信し（ステップ S 1 3

50

15)、ステップS1316に進む。ステップS1313において確変フラグがセットされていない場合には(ステップS1313でN)、ステップS1314の処理を行わずに、ステップS1315に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS110)に対応した値に更新し(ステップS1316)、処理を終了する。

【0272】

(大当り開放前処理)

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

10

【0273】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には(ステップS1402でY)、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定コマンドを送信する(ステップS1403)。そして、開放パターンに応じてソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する(ステップS1404)。これにより、1R目においては通常大入賞口が開放する。

【0274】

次に、CPU103は、開放パターンデータ(たとえば、ステップS1306によりRAM102に記憶されたデータ)に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間(大入賞口開放時間)に応じた大入賞口開放時間(たとえば、29秒)を設定する(ステップS1405)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理(ステップS115)に応じた値に更新し(ステップS1406)、処理を終了する。

20

【0275】

(大当り開放中処理)

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

【0276】

そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否かを確認する(ステップS1502)。大入賞口制御タイマの値が0になっているときは(ステップS1502でY)、ステップS1511の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは(ステップS1502でN)、通常大入賞口またはV大入賞口を開放中か否かを判定する(ステップS1503)。通常大入賞口またはV大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

30

【0277】

ステップS1503で、通常大入賞口またはV大入賞口が開放中でないと判定された場合には(ステップS1503でN)、処理を終了する。

【0278】

通常大入賞口またはV大入賞口が開放中であれば(ステップS1503でY)、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ24がオンになっているか否かを判定する(ステップS1504)。カウントスイッチ23とV入賞スイッチ24のいずれもがオンになっていなければ(ステップS1504でN)、処理を終了する。一方、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ24のいずれか一方がオンとなっていれば(ステップS1504でY)、入賞個数カウンタを+1(加算更新)する(ステップS1505)。

40

【0279】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS1506)。確変決定フラグは、V入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば(ステップS1506でY)、ステップS1510の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットさ

50

れていなければ（ステップS1506でN）、V入賞スイッチ24がオンになっているか否かを判定する（ステップS1507）。V入賞スイッチ24がオンになっていなければ（ステップS1507でN）、ステップS1510の処理へ移行する。一方、V入賞スイッチがオンになっていれば（ステップS1507でY）、確変決定フラグをセットし（ステップS1508）、確変判定装置通過指定コマンドを送信し（ステップS1509）、ステップS1510の処理へ移行する。

【0280】

そして、CPU103は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば10）になっているか否かを判定する（ステップS1510）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ（ステップS1510でN）、処理を終了する。

10

【0281】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには（ステップS1510でY）、CPU103は、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド83を駆動してV大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う（ステップS1511）。次に、CPU103は、入賞個数カウンタの値をクリアする（0にする）処理を行う（ステップS1512）。次に、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放後処理（ステップS116）に応じた値に更新し（ステップS1513）、処理を終了する。

【0282】

（大当たり開放後処理）

20

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

【0283】

開放回数カウンタの値が0であれば（ステップS1601でY）、演出制御用CPU120に大当たり終了指定マンドを送信し（ステップS1602）、大入賞口制御タイマに大当たり終了時間（大当たり遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップS1603）、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり終了処理（ステップS117）に応じた値に更新し（ステップS1604）、処理を終了する。

30

【0284】

ステップS1601において、開放回数カウンタの値が0でなければ（ステップS1601でN）、演出制御用CPU120に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップS1605）、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する（ステップS1606）。

【0285】

次に、CPU103は、V大入賞口が開放するラウンド（V開放ラウンドとも称する）の前、すなわち、次のラウンドがV開放ラウンドであるか否かを判定する（ステップS1607）。V開放ラウンド前でない場合（ステップS1607でN）、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う（ステップS1608）。一方、V開放ラウンド前である場合（ステップS1607でY）、ソレノイド83を駆動してV大入賞口を開放する制御を行う（ステップS1609）。

40

【0286】

ステップS1608またはステップS1609の後、CPU103は、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップS1610）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放中処理（ステップS115）に応じた値に更新し（ステップS1611）、処理を終了する。

【0287】

（大当たり終了処理）

図29は、大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図29に示すように、

50

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を1減算する（ステップS1701）。そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップS1702）。大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップS1702でN）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が0になっていれば（ステップS1702でY）、大当りフラグをリセットする（ステップS1703）。

【0288】

次に、CPU103は、V入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1704）。確変決定フラグがセットされていなければ（ステップS1704でN）、ステップS1705の処理へ移行する。ステップS1704において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップS1704でY）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップS1707）。次に、演出制御用CPU120に確変状態指定コマンドを送信し（ステップS1708）、確変決定フラグをリセットし（ステップS1709）、ステップS1710の処理へ移行する。

10

【0289】

ステップS1710では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップS1710）、時短回数カウンタに100をセットする（ステップS1711）。そして、ステップS1712の処理へ移行する。

【0290】

一方、ステップS1704において、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップS1704でN）、ステップS1705では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップS1705）、時短回数カウンタに100をセットし（ステップS1706）、ステップS1712の処理へ移行する。

20

【0291】

ステップS1712では、演出制御用CPU120に時短状態指定コマンドを送信する（ステップS1712）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新し（ステップS1713）、処理を終了する。なお、演出制御用CPU120側は、CPU103から送信される確変状態指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

30

【0292】

〔演出制御基板12の主要な動作〕

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。

【0293】

（演出制御メイン処理）

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

40

【0294】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、たとえばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（たとえば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73でN）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機

50

する。

【0295】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、たとえば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発光することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、たとえば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、たとえばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【0296】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73でY)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、たとえば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。たとえば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容などを演出制御プロセス処理などで確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

20

【0297】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。演出制御プロセス処理では、たとえば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L, 8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンドなどに応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【0298】

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

【0299】

(演出制御プロセス処理)

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

40

【0300】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、たとえばRAM1

50

22に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0301】

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

【0302】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果などを反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0303】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、LEDドライバに対する指令（ランプ制御データ）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、たとえば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0304】

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

【0305】

ステップS174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受

10

20

30

40

50

信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

【0306】

ステップS175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、たとえば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0307】

(可変表示開始設定処理)

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

【0308】

演出制御用CPU120は、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ハズレ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないハズレの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し(ステップS7105)、ステップS7106へ進む。

【0309】

ステップS7103の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合(リーチ変動パターンであると判定した場合)は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(ステップS7104)、ステップS7106へ進む。

【0310】

また、ステップS7101の処理でハズレとすることに決定されていない場合(大当たりとすることが決定された場合)に、演出制御用CPU101は、大当たりの種別に応じて、大当たり図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(ステップS7102)、ステップS7106へ進む。

【0311】

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

【0312】

ステップS7107では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。ステップS7107においては、変動パターンコマンドによって指定された変動パターン、および、ステップS7106の処理で決定した演出の演出制御パターンなどにより指定された各種演出制御(演出動作)パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決

10

20

30

40

50

定する。

【0313】

ROM121に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置5の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

【0314】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、輝度データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミングなどが設定されている。

【0315】

次に、演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS7108）。そして、選択したプロセステーブルのプロセステータにおけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（ステップS7109）。

【0316】

ステップS7109の処理を実行したら、プロセステータの内容（表示制御実行データ、輝度データ、音番号データ）にしたがって演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ8L，8R）の制御を開始する（ステップS7110）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために指令を出力する。また、各種LEDなどの発光体を点灯／消灯制御を行わせるために、LEDドライバに対して制御信号（ランプ制御データ）を出力する。また、スピーカ8L，8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0317】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップS7111）、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にし（ステップS7112）、可変表示開始設定処理が終了する。

【0318】

<遊技の進行の詳細>

上述したように構成されているパチンコ遊技機1においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機1においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入すると、第1特図ゲームが開始される。第1特図ゲームの結果、特図1可変表示部9021が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たりが発生する。

【0319】

第1特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、通常大当たり1，2、確変大当たり1～4がある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置5の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第2流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図LED基板9020の右打ち表示部9030および第4図柄ユニット9050の右打ち表示部9055においてもたとえばLEDなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

10

20

30

40

50

【0320】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、3Rの通常大当りの場合は3回、10Rの確変大当りの場合は10回）に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間（たとえば29秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば10個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【0321】

大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、100回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、大当りラウンド中にV入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（たとえば100回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。

10

【0322】

大当りラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り（初当りとも称する）が発生した以降、大当りラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【0323】

時短状態においては、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、また、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、さらに、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6Bが開状態になる頻度を高くすることにより第2始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第2始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。

20

【0324】

大当りラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入することで、第2特図ゲームが開始される。第2特図ゲームの結果、特図2可変表示部9022が大当り図柄を示す表示態様となると、大当り（連チャン当りとも称する）が発生する。

30

【0325】

第2特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、確変大当り5～9がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。

【0326】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、10回）に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間（たとえば29秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば10個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

40

【0327】

そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、100回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【0328】

50

初当りの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当たりが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置 5、右打ち表示部 9030、および右打ち表示部 9055 による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

【0329】

＜演出の流れ＞

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

【0330】

〔開始パート〕

開始パートは、前変動パターンに対応する演出が実行されるパートである。開始パートは、変動が開始され擬似連やノーマルリーチが実行された後に S P リーチが開始するまでの期間を示すパートでもある。なお、開始パートには非リーチハズレとなる変動も含まれる。

【0331】

〔煽りパート（導入パート）〕

煽りパート（導入パート）は、S P リーチ（スーパーリーチとも称する）の開始時（S P リーチのタイトル表示の開始タイミング）から大当たりかハズレかの分岐を向かえるタイミングまでを含む。また、煽りパートは、実行する演出により大当たりとなるかハズレとなるかを煽るパートである。煽りパートは、開始パートの後に実行される S P 前半リーチ A や S P 前半リーチ B に対応するパート、S P 前半リーチから発展する S P 後半リーチ A、S P 後半リーチ B、S P 最終リーチのいずれかに対応するパートが含まれる。なお、S P 前半リーチ A、S P 前半リーチ B をまとめて S P 前半、S P 後半リーチ A、S P 後半リーチ B、S P 最終リーチをまとめて S P 後半と称することもある。

【0332】

〔エピソードパート〕

エピソードパートは、各煽りパートの後ににおいて大当たり表示結果となることを報知する当りエピソードパート、および、ハズレ表示結果となることを報知するハズレエピソードパートを含む。当りエピソードパートにおいては、エピソードパートの少なくとも最終部分において、変動中の図柄が大当たり表示結果となって大当たり遊技状態に制御される旨を報知するようなストーリー展開による演出が実行される。ハズレエピソードパートにおいては、エピソードパートの少なくとも最終部分において、変動中の図柄がハズレ表示結果となって大当たり遊技状態に制御されない旨を報知するようなストーリー展開による演出が実行される。

【0333】

また、エピソードパートにおいて、大当たり表示結果となることの報知は、後述する最終リーチのように、導入パート後、当否報知を行うときに役物可動により報知するときと、最終リーチ以外の S P リーチのように、役物を用いず液晶（画像表示装置 5）におけるストーリー展開により報知するときとがある。エピソードパートのうち、役物可動により報

10

20

30

40

50

知する当りエピログパートを当否報知パートとも称する。具体的には、S P前半リーチA、BおよびS P後半リーチA、Bにおいては、導入パートの後に実行されるエピログパートにおいて、大当りが発生する場合は上述したような当りエピログパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御される旨が報知され、大当りが発生しない場合はハズレエピログパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。ストーリー演出における最初のストーリー展開によって、当りか否かが示唆されることもある。一方、最終リーチにおいては、導入パートの後に実行されるエピログパートにおいて、先ずは当否報知パート（役物動作パート）によって役物が動作することで大当り遊技状態に制御されるか否かの分岐があり、その後、大当りが発生する場合は上述したような当りエピログパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御される旨が報知され、大当りが発生しない場合はハズレエピログパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。このように、最終リーチにおける当りエピログパートには、当否報知パートと、その後に訪れる当りエピログパートまたはハズレエピログパートとが含まれる。

【0334】

また、S P前半リーチAに対応して、S P前半リーチAの当りエピログパート、S P前半リーチAのハズレエピログパートが実行される。S P前半リーチBに対応して、S P前半リーチBの当りエピログパート、S P前半リーチBのハズレエピログパートが実行される。S P後半リーチAに対応して、S P後半リーチAの当りエピログパート、S P後半リーチAのハズレエピログパートが実行される。S P後半リーチBに対応して、S P後半リーチBの当りエピログパート、S P後半リーチBのハズレエピログパートが実行される。S P最終リーチに対応して、S P最終リーチの当りエピログパート、S P最終リーチのハズレエピログパートが実行される。

【0335】

〔役物動作パート〕

役物動作パートは、可動体32を動作させることによりS P前半からS P後半へ発展することを示す演出が実行されるS P後半発展時の期間に対応するパートである。役物動作パートは、S P前半リーチAの煽りパートあるいは、S Pリーチ前半Bの煽りパートの後に実行される。そして、役物動作パートの後は、S P後半リーチAの煽りパート、S P後半リーチBの煽りパート、S P最終リーチの煽りパートのいずれかが実行される。

【0336】

〔救済当りパート〕

救済当りパートは、一旦ハズレと見せかけてその後大当りであることを示唆する救済当り演出が実行されるパートである。救済当りパートは、S P後半リーチAのハズレエピログパート、S P後半リーチBのハズレエピログパート、あるいはS P最終リーチのハズレエピログパートのいずれかから発展することがあるパートである。

【0337】

〔再抽選パート〕

再抽選パートは、大当り表示結果が表示される当りエピログパートの後に実行されるパートである。具体的には、再抽選演出は、S P前半リーチAの当りエピログパート、S Pリーチ前半Bの当りエピログパート、S P後半リーチAの当りエピログパート、S P後半リーチBの当りエピログパート、S P最終リーチの当りエピログパート、および救済当りパートの後に実行される。なお、本実施例においては各当りパート（当りエピログパート、救済当りパート）の後に必ず再抽選パートが実行されるが、再抽選演出パートに移行しない場合があってもよい。たとえば、救済パートの後は再抽選パートが実行されないようにしてもよいし、当りエピログパートの後に再抽選パートが実行されないようにしてもよいし、大当り表示結果として確変図柄（確変となることを示す奇数図柄）が導出される場合には再抽選パートが実行されないようにしてもよい。

【0338】

〔当否決定前後の関係〕

次に、一連の演出を当否決定の前後のタイミングで区切った場合の例について説明する。図34は、当否決定前後の関係、SP前半リーチA大当り、SP最終リーチ大当りを説明するための図である。ここで、当否決定とは、煽りパートの最終段階において大当り表示結果となるかハズレ表示結果となるかの分岐を示す演出のことである。図34(A)に示すように、一連の演出は、変動開始から変動停止までにおいて、当否決定の前後のタイミングで当否決定前と当否決定後とで実行されるパートに分けることができる。当否決定前のパートには、開始パート、煽りパートが含まれる。また、当否決定後のパートには、エピログパート（当り、ハズレ）、救済当りパート、再抽選パートが含まれる。

【0339】

このように、変動開始から変動停止までの一連の演出は、複数のパートから構成されている。また、変動開始から変動停止までをSPリーチ開始（後変動開始）の前後で分けることもできる。このような場合には、SPリーチ開始前が前述した前変動の変動パターンに対応し、SPリーチ開始後が前述した後変動の変動パターンに対応する。

【0340】

次に、図34(B)を用いて各変動パターンのうちSP前半リーチA大当りの変動パターンであるメイン変動番号20の変動パターンについて説明する。SP前半リーチA大当りの変動パターンでは、変動開始からSPリーチ開始（後変動開始）までが開始パートとなる。そして、SPリーチ開始（後変動開始）から当否決定までが煽りパート（SP前半リーチA）となる。SP前半リーチA大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピログパート（SP前半リーチA当り）となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、SP前半リーチA大当りの変動パターンでは、開始パートが60秒、煽りパート（SP前半リーチA）が20秒、エピログパート（SP前半リーチA当り）が15秒、再抽選パートが20秒となるような時間が設定されている。

【0341】

次に、図34(C)を用いて各変動パターンのうちSP最終リーチ大当りの変動パターンであるメイン変動番号26の変動パターンについて説明する。SP最終リーチ大当りの変動パターンでは、変動開始からSPリーチ開始（後変動開始）までが開始パートとなる。そして、SPリーチ開始（後変動開始）からSP後半発展までが煽りパート（SP前半リーチA）となる。そして、SP後半発展から当否決定までが煽りパート（SP最終リーチ）となる。SP最終リーチ大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピログパート（SP最終リーチ当り）となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、SP最終リーチ大当りの変動パターンでは、開始パートが60秒、煽りパート（SP前半リーチA）が20秒、煽りパート（SP最終リーチ）が25秒、エピログパート（SP最終リーチ当り）が30秒、再抽選パートが20秒となるような時間が設定されている。

【0342】

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

【0343】

＜シナリオについて＞

次に、一連の演出の中で実行される演出内容と遊技効果ランプ9との対応関係についてパート毎のシナリオにより説明する。ここで述べるシナリオとは、一連の演出の各場面がどのような内容で進行するかをまとめた台本の役割がある。各パートのシナリオは、後述する各パートに対応した演出態様を説明するための図に対応している。画像表示装置5

10

20

30

40

50

の画面上で実行される演出や、遊技効果ランプ 9 の態様などの内容は、後述する演出態様を説明するための図を用いて詳細に説明する。以下では、各パートのシナリオを説明するための図と、後述する演出態様を説明するための図との対応関係を説明する。

【0344】

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

10

【0345】

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

20

【0346】

図 41 は、煽りパート（SP 後半リーチ A）のシナリオを説明するための図である。図 33 の番号 9 に対応する煽りパート（SP 後半リーチ A）のシナリオは、後述する図 84～図 96 の演出態様に対応している。図 42 は、当りエピログパート（SP 後半リーチ A）、ハズレエピログパート（SP 後半リーチ A）のシナリオを説明するための図である。図 33 の番号 10 に対応する当りエピログパート（SP 後半リーチ A）のシナリオは、後述する図 97～図 98 の演出態様に対応している。図 33 の番号 11 に対応するハズレエピログパート（SP 後半リーチ A）のシナリオは、後述する図 99～図 100 の演出態様に対応している。

30

【0347】

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

40

【0348】

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

50

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

【０３４９】

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

【０３５０】

<ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み>

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

【０３５１】

より具体的に説明すると、演出制御基板１２のＲＯＭ１２１やＲＡＭ１２２には、各遊技効果ランプ９をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、ＳＰリーチ中の各パート（煽りパート、当りエピローグパート、ハズレエピローグパート、および役物動作パートなど）において用いられるＳＰリーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。

【０３５２】

さらに、背景用輝度データテーブルは、低確低ベース状態（通常状態）において用いられる通常背景用輝度データテーブルと、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用輝度データテーブルと、大当たり遊技状態のラウンド中において用いられる大当たり背景用輝度データテーブルと、大当たり遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディング背景用輝度データテーブルと、高確高ベース状態（確変状態）において用いられる確変背景用輝度データテーブルとを含む。

【０３５３】

上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当たり遊技状態、エンディング状態、および確変状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに

基づく輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。

【０３５４】

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

【０３５５】

たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにＳＰリーチに発展した場合、当該ＳＰリーチに対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにＳＰリーチに発展すると、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきＳＰリーチに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。なお、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、ＳＰリーチが終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力され、大当たりとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【０３５６】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度データテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、ＳＰリーチなどに発展すると、当該ＳＰリーチに対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチが終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。

【０３５７】

また、たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ中においてＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルをＳＰリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきＳＰリーチに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにエラーが発生すると、エラー用輝度データテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。なお、エラー用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、エラーが解除されて再びＳＰリーチ中の遊技状態に戻った場合には、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【０３５８】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中のＳＰリーチに対応するランプ制

10

20

30

40

50

御の時間をタイマによって計時しながら、当該SPリーチに対応するSPリーチ用輝度データテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルを、SPリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用CPU120は、SPリーチ用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用CPU120は、エラー用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ9をランプ制御している間においても、SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、エラー用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはLEDドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用CPU120は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。

【0359】

＜遊技効果ランプの点灯態様＞

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

【0360】

本実施形態においては、枠ランプ、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、および電チューランプ9Hといった各遊技効果ランプ9の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ9の態様を「点灯態様」とも称する。

【0361】

「消灯」という用語は、遊技効果ランプ9が点灯しておらず輝度が0となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ9が点灯しているがその輝度が極低輝度（たとえば、後述する輝度「1」）となる状態を含む。

【0362】

たとえば、図53（X1）に示すように、枠ランプの輝度データとして規定されるRGB（Red、Green、Blue）のデータが「000」である場合、枠ランプは「消灯」する。また、枠ランプの輝度データ（RGBのデータ）が「111」である場合、枠ランプは極低輝度で白色に点灯する。本実施の形態においては、このようなRGBのデータが「111」となる枠ランプの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0363】

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

【0364】

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

【0365】

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

【0366】

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

【0367】

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

【0368】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ9が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ9に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ9が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ9の点灯を含む。なお、輝度データは、16進数のデータであって「0」から「F」まで指定することができ、「0」が輝度がなく、「1」が最も輝度が低く、「F」が最も輝度が高くなる。

【0369】

たとえば、図53(X2)に示すように、枠左ランプ9L1～9L12の輝度データ(RGBのデータ)が「AAA」である場合、枠左ランプ9L1～9L12は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、枠左ランプ9L1～9L12は明るく点灯する。

【0370】

図53(X3)に示すように、枠右ランプ9R2～9R12の輝度データ(RGBのデータ)が「AAA」である場合、枠右ランプ9R2～9R12は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、枠右ランプ9R2～9R12は明るく点灯する。

【0371】

図54(X4)に示すように、役物ランプ9Aの輝度データ(RRRRのデータ)が「AAAA」である場合、役物ランプ9Aは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、役物ランプ9Aは明るく点灯する。

【0372】

図54(X5)に示すように、盤左ランプ9Bの輝度データ(WWWWWのデータ)が「AAAAA」である場合、盤左ランプ9Bは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、盤左ランプ9Bは明るく点灯する。

【0373】

図54(X6)に示すように、アタッカランプ9Eの輝度データ(RGBのデータ)が「AAA」である場合、アタッカランプ9Eは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、アタッカランプ9Eは明るく点灯する。Vアタッカランプ9Fの輝度データ(WWWのデータ)が「AAA」である場合、Vアタッカランプ9Fは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、Vアタッカランプ9Fは明るく点灯する。電チューランプ9Hの輝度

10

20

30

40

50

データ（RGBのデータ）が「AAA」である場合、電チューランプ9Hは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、電チューランプ9Hは明るく点灯する。

【0374】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ9が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第1輝度と当該第1輝度よりも高い第2輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。たとえば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「0」や「1」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施の形態においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ9が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

【0375】

＜パチンコ遊技機1の演出態様＞

次に、図55～図164を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機1の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、メイン変動番号9、12、15、20、23、26のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。

【0376】

具体的には、メイン変動番号9の変動パターンが選択された場合、図33に示す複数のルートのうち、開始パート（1）、SP前半リーチAの煽りパート（2）、SP前半リーチAのハズレエピログパート（4）の順に演出が遷移するか、あるいは、開始パート（1）、SP前半リーチBの煽りパート（5）、SP前半リーチBのハズレエピログパート（7）の順に演出が遷移する。

【0377】

メイン変動番号12の変動パターンが選択された場合、開始パート（1）、SP前半リーチAの煽りパート（2）、役物動作パート（8）、SP後半リーチAの煽りパート（9）、SP後半リーチAのハズレエピログパート（11）の順に演出が遷移するか、開始パート（1）、SP前半リーチAの煽りパート（2）、役物動作パート（8）、SP後半リーチBの煽りパート（12）、SP後半リーチBのハズレエピログパート（14）の順に演出が遷移するか、開始パート（1）、SP前半リーチBの煽りパート（5）、役物動作パート（8）、SP後半リーチAの煽りパート（9）、SP後半リーチBのハズレエピログパート（14）の順に演出が遷移するか、開始パート（1）、SP前半リーチBの煽りパート（5）、役物動作パート（8）、SP後半リーチBの煽りパート（12）、SP後半リーチBのハズレエピログパート（14）の順に演出が遷移する。

【0378】

メイン変動番号15の変動パターンが選択された場合、開始パート（1）、SP前半リーチAの煽りパート（2）、役物動作パート（8）、SP最終リーチの煽りパート（15）、SP最終リーチのハズレエピログパート（17）の順に演出が遷移するか、開始パート（1）、SP前半リーチBの煽りパート（5）、役物動作パート（8）、SP最終リーチの煽りパート（15）、SP最終リーチのハズレエピログパート（17）の順に演出が遷移する。

【0379】

メイン変動番号20の変動パターンが選択された場合、開始パート（1）、SP前半リーチAの煽りパート（2）、SP前半リーチAの当りエピログパート（3）の順に演出が遷移するか、開始パート（1）、SP前半リーチBの煽りパート（5）、SP前半リーチBの当りエピログパート（6）の順に演出が遷移する。

【0380】

メイン変動番号20の変動パターンが選択された場合、開始パート（1）、SP前半リーチAの煽りパート（2）、役物動作パート（8）、SP後半リーチAの煽りパート（9）、SP後半リーチAの当りエピログパート（10）の順に演出が遷移するか、開始パ

10

20

30

40

50

ート（１）、ＳＰ前半リーチＡの煽りパート（２）、役物動作パート（８）、ＳＰ後半リーチＢの煽りパート（１２）、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパート（１３）の順に演出が遷移するか、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＢの煽りパート（５）、役物動作パート（８）、ＳＰ後半リーチＡの煽りパート（９）、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパート（１０）の順に演出が遷移するか、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＢの煽りパート（５）、役物動作パート（８）、ＳＰ後半リーチＢの煽りパート（１２）、ＳＰ後半リーチＢの当りエピローグパート（１３）の順に演出が遷移する。

【０３８１】

メイン変動番号２６の変動パターンが選択された場合、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＡの煽りパート（２）、役物動作パート（８）、ＳＰ最終リーチの煽りパート（１５）、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパート（１６）の順に演出が遷移するか、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＢの煽りパート（５）、役物動作パート（８）、ＳＰ最終リーチの煽りパート（１５）、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパート（１６）の順に演出が遷移する。

【０３８２】

また、図中においては、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプの態様やスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される演出音などについても示されている。なお、本実施の形態において当りエピローグ後は必ず再抽選パートが実行されるようになっているが、再抽選演出が実行されず当りエピローグパートで終了する変動パターンがあってもよい。また、全変動パターンの一例には、救済当りパートに対応する変動パターンの記載は省略していたが、救済当りパートに対応する変動パターンについても説明する。なお、当りの場合はハズレの変動パターンよりも変動時間が長いため、ハズレと見せかけて当りとなる救済当りパートは、その変動時間を利用して救済当りパートによる演出を実行してもよい。

【０３８３】

〔開始パートにおける演出態様〕

図５５～図６１を参照しながら、開始パートにおける演出態様について説明する。

【０３８４】

図５５（ａ１）に示すように、１個の保留記憶に基づき可変表示（変動表示）が開始すると、画像表示装置５の画面上では、飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、第４図柄５Ｊが可変表示し、さらに、小図柄５Ｍが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、通常遊技状態中の変動において登場するキャラクタとして夢夢ちゃんと言う女の子が飛んでいる画像が表示される。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機１で実行される演出において味方キャラクタとして登場する主要なキャラクタである。

【０３８５】

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

【０３８６】

図５５（ａ２）に示すように、左右の飾り図柄が「２」図柄で仮停止するリーチ態様となった後に、中図柄に擬似連図柄としての「NEXT」図柄が停止する。「NEXT」図柄が停止することにより、擬似的な変動の２変動目が開始されることが示される。「NEXT」図柄の停止時には、遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。なお、ここで言う「点滅」は、図５３および図５４を参照しながら説明したように、ランプが点灯と消灯とを繰り返す。

返すことを含み、以下の説明においても同様である。その後、図55(a3)に示すように、擬似連演出による2回目の可変表示が行われることを示す「×2」の文字が表示される。「×2」の表示時には、遊技効果ランプ9が白色で2回点滅する。

【0387】

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

【0388】

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

【0389】

その後、図58(a10)に示すように、飾り図柄、夢夢ちゃんのキャラクタ画像の表示を隠すようにシャッターの形状の画像（以下、単にシャッターとも称する）が表示される。飾り図柄のレイヤや夢夢ちゃんのキャラクタのレイヤよりもシャッターのレイヤの方が優先度が高い。優先度が高いとは画像のレイヤ（画像の層）が前面側に位置するということである。図58(a10)に示すように、シャッターは画面の上下から画面の中央に向けて閉まるように表示される。シャッターの画像により、シャッターよりも後ろの画像が視認できなくなっていく。また、シャッターが徐々に閉鎖する状況に合わせて画面輝度が徐々に低下する。（a10）のシャッターが閉まる状態では、段階的に輝度を低下させながら遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。

【0390】

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

【0391】

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

【0392】

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

10

【0393】

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

20

【0394】

〔煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様〕

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

30

【0395】

図62(b1)に示すように、SP前半リーチAが実行される煽りパートでは、「爆チューを捕まえる！」とのSP前半リーチAに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるSP前半の演出の内容が示される。(b1)のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は消灯している。その後、図62(b2)に示すように、タイトル表示が消去されるとともに、爆チューという敵キャラクターが着地する様子を示す画像が表示される。(b2)のタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。また、(b2)のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、SP前半リーチAに対応するBGMが出力される。その後、図62(b3)に示すように、敵キャラである爆チューが画面中央に着地してポーズを取る画像が表示される。(b3)の敵キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。

40

【0396】

その後、図63(b4)に示すように、味方キャラクターである夢夢ちゃんと敵キャラクターである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。(b4)の対峙の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクターに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ9は、爆チューが表示されている右側が爆チューのキャラクターに対応して赤色で点灯する。その後、(b5)に示すように、キャラクターが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する字幕表示「見つけたわ」が表示される。(b5)の対峙の状態において、左側の遊技

50

効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0397】

その後、図63(b6)に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「見つかった」に対応する字幕表示「見つかった」が表示される。(b6)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【0398】

その後、図64(b7)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(b7)に示すように、夢夢アップの画面において夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ！」に対応する字幕表示「捕まえるわよ！」が表示される。また、(b7)の夢夢アップの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(b8)に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示される。また、(b8)の夢夢追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフ「とお」を発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(b9)に示すように、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画像が表示される。また、(b9)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフ「へへへ」を発していることに対応して赤色で点滅する。

【0399】

その後、図65(b10)に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(b10)の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(b11)に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。(b11)に示すように、夢夢追っかけの画面において夢夢ちゃんのセリフ「待て～」に対応する字幕表示「待て～」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理的な音（以下、物理音と称する）としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b11)の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0400】

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

【0401】

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

【0402】

その後、図66(b14)に示すように、画面右側の爆チューが画面左側の夢夢ちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(b14)に示すように、爆チューの

10

20

30

40

50

ジャンプの映像に合わせ擬似的な音（以下、擬音と称する）としての爆チューのジャンプ音「ピョ〜ン」が出力される。また、（b 1 4）の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で2回点滅する。その後、（b 1 5）に示すように、敵キャラクタである爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、（b 1 5）に示すように、爆チューアップの画面において、遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0 4 0 3】

その後、図67（b 1 6）に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、（b 1 6）に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、（b 1 7）に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。（b 1 7）に示すように、夢夢ジャンプの画面において夢夢ちゃんのセリフ「とりゃ〜！」が出力される。また、（b 1 7）の夢夢ジャンプの状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

【0 4 0 4】

その後、図67（b 1 8）に示すように、夢夢ちゃんが拡大されて表示される当否決定の場面における画面が表示される。また、（b 1 8）の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定の場面に対応するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。（b 1 8）の状態から、SP前半リーチAでの大当たりとなることが決定されていた場合には、（c 1）の演出へ移行する。（b 1 8）の状態から、SP前半リーチAでのハズレとなることが決定されていた場合には、（d 1）の演出へ移行する。（b 1 8）の状態から、後半のSPリーチへ発展することが決定されていた場合には、（h 1）の演出へ移行する。

【0 4 0 5】

〔当りエピローグパート（SP前半リーチA）における演出態様〕

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

【0 4 0 6】

図68（c 1）に示すように、SP前半リーチAの当りエピローグパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、（c 1）の爆チュー捕まえるの状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえる映像に合わせ、物理音としての夢夢ちゃんが捕まえる音「バシッ！」が出力される。また、（c 1）の爆チュー捕まえるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえることに対応して（b 1 8）の点灯態様を示す（t b 1 8）の白色よりも明るめの白色で点滅する。

【0 4 0 7】

その後、図68（c 2）に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをしている画像が表示される。（c 2）に示すように、爆チューを捕まえるの状態では、夢夢ちゃんのセリフ「楽勝よ！」に対応する字幕表示「楽勝よ！」が表示される。また、（c 2）の状態において、遊技効果ランプ9は、大当たりとなったことを示すようにレインボー色でなめらかに点灯する。以下、レインボー色のなめらかな点灯をレインボー点灯（なめらか）とも称する。また、（c 2）の状態において、当り用のBGMが出力される。その後、（c 3）に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをしている画像が劇画風の静止画で表示される。（c 3）の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯（なめらか）となる。

【0 4 0 8】

その後、図69（c 4）に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「2 2 2」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（c 4）に示すように、図柄

10

20

30

40

50

出しでは「2 2 2」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(c 4)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、明るめの白色で点滅する。その後、(c 5)に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が(c 4)の状態よりも縮小されて表示される。(c 5)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(c 6)に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が(c 5)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(c 6)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

【0 4 0 9】

〔ハズレエピローグパート(S P前半リーチA)における演出態様〕

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

【0 4 1 0】

図70(d 1)に示すように、S P前半リーチAのハズレエピローグパートでは、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(d 1)の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての夢夢ちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、(d 1)の爆チュー捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して(b 1 8)の点灯態様を示す(t b 1 8)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【0 4 1 1】

その後、図70(d 2)に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、爆チューが喜んでいる画像が表示される。(d 2)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(d 1)の点灯態様を示す(t d 1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(d 3)に示すように、画面が暗転される。(d 3)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図71(d 4)に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「2 3 2」の図柄が表示される。(d 4)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a 1)の点灯態様を示す(t a 1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。

【0 4 1 2】

〔煽りパート(S P前半リーチB)における演出態様〕

図72～図77を参照しながら、煽りパート(S P前半リーチB)における演出態様について説明する。煽りパート(S P前半リーチB)は、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるボインゴとがホッケーで対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート(S P前半リーチB)では、夢夢ちゃんがボインゴに勝てば大当たり、夢夢ちゃんがボインゴに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【0 4 1 3】

図72(e 1)に示すように、S P前半リーチBが実行される煽りパートでは、「ビリビリホッケー対決」とのS P前半リーチBに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるS P前半の演出の内容が示される。(e 1)のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は消灯している。その後、図72(e 2)に示すように、画面がひび割れタイトル表示が消去される画像が表示される。(e 2)の画面がひび割れタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ9が緑色で点滅する。その後、(e 3)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるボインゴとが画面上に現れる対戦キャラ登場の画像が表示される。(e 3)の対戦キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ9が緑色で点灯する。

【0 4 1 4】

その後、図73(e 4)に示すように、味方キャラクタである画面左手前の夢夢ちゃんと敵キャラクタである画面右奥のボインゴとが向かい合う対峙の画像が表示される。(e

10

20

30

40

50

4)の対峙の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ9は、ボインゴが表示されている右側がボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。また、(e4)のタイトル表示が消えたタイミングで、SP前半リーチBに対応するBGMが出力される。その後、(e5)に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「負けないからね」に対応する字幕表示「負けないからね」が表示される。(e5)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

【0415】

その後、図73(e6)に示すように、キャラクタが対峙している画面においてボインゴのセリフ「かかってこい」に対応する字幕表示「かかってこい」が表示される。(e6)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ボインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。

【0416】

その後、図74(e7)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんがパックを打つ画像が表示される。また、(e7)に示すように、夢夢ちゃんのターンである画面において、夢夢ちゃんのセリフ「や～」が出力される。また、(e7)の夢夢ターンの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(e8)に示すように、夢夢ちゃんが打ったパックが拡大表示される。また、(e8)のパック表示の状態において、遊技効果ランプ9は、パックが動作する物理音「シュー」に対応して白色で2回点滅する。その後、(e9)に示すように、ボインゴが夢夢ちゃんのパックを防ぐ状態の画像が表示される。また、(e9)のボインゴ防ぐの状態において、遊技効果ランプ9は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

【0417】

その後、図75(e10)に示すように、弾かれたパックが宙を舞う画像が表示される。(e10)のパック中を舞うの状態において、パックが回転する物理音「シュルルッ」が出力される。また、(e10)の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。その後、(e11)に示すように、敵キャラクタであるボインゴがパックを打つ画像が表示される。また、(e11)に示すように、ボインゴのターンである画面において、ボインゴのセリフ「よいしょ～」が出力される。また、(e11)のボインゴターンの状態において、遊技効果ランプ9は、ボインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。その後、(e12)に示すように、ボインゴが打ったパックが拡大表示される。また、(e12)のパック表示の状態において、遊技効果ランプ9は、パックが動作する物理音「シュー」に対応して白色で3回点滅する。

【0418】

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

10

20

30

40

50

受けたことに対応して白色で2回点滅する。

【0419】

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

10

【0420】

〔当りエピローグパート（SP前半リーチB）における演出態様〕

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

20

【0421】

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

【0422】

その後、図78(f2)に示すように、夢夢ちゃんの攻撃を受けたボインゴが吹っ飛ぶ画像が表示される。(f2)に示すように、ボインゴ攻撃受けるの状態では、ボインゴのセリフ「うわー！」に対応する字幕表示「うわー！」が表示される。また、(f2)の状態において、遊技効果ランプ9は、大当たりとなったことを示すレインボー点灯（なめらか）となる。また、(f2)の状態において、当り用のBGMが出力される。その後(f3)に示すように、夢夢ちゃんがガッツポーズし、ボインゴが倒れている夢夢勝利の画像が表示される。(f3)に示すように、夢夢勝利の状態では、夢夢ちゃんのセリフ「楽勝よ！」に対応する字幕表示「楽勝よ！」が表示される。また、(f3)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯（なめらか）となる。

30

【0423】

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

40

【0424】

50

〔ハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様〕

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

【０４２５】

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

【０４２６】

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

【０４２７】

〔役物動作パート（後半発展時）における演出態様〕

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

【０４２８】

図８３（ｈ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＡまたはＳＰ前半リーチＢからＳＰ後半リーチＡ、ＳＰ後半リーチＢ、ＳＰ最強リーチのうちのいずれかの後半のＳＰリーチへ発展するときには、役物としての可動体３２が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。（ｈ１）に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクタや縮小された「２」の飾り図柄が視認できなくなる。また、（ｈ１）の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。

【０４２９】

その後、（ｈ２）の状態では、（ｈ１）の状態からさらに役物が落下する。（ｈ２）の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。その後、（ｈ３）の状態では、縮小された「２」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「Ｐ」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。（ｈ３）の状態では、遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。（ｈ３）の状態から役物が上昇する演出が実行される。役物上昇後にＳＰ後半リーチＡに発展することが決定されていた場合には、（ｉ１）の演出へ移行する。役物上昇後にＳＰ後半リーチＢに発展することが決定されていた場合には、（ｎ１）の演出へ移行する。役物上昇後にＳＰ最終リーチに発展することが決定されていた場合には、（ｒ１）の演出へ移行する。

【０４３０】

〔煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様〕

図８４～図９６を参照しながら、煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）における演出態様について説明する。煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）は、味方キャラクタである夢夢ちゃん

およびジャムちゃんが敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート（SP後半リーチA）では、夢夢ちゃんとジャムちゃんとの爆チューを捕まえることができれば大当たり、夢夢ちゃんとジャムちゃんとの爆チューを捕まえることができればハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【0431】

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

【0432】

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

【0433】

その後、図85（i6）に示すように、ジャムちゃんが表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「捕まえてやる！」に対応する字幕表示「捕まえてやる！」が表示される。（i6）のジャム表示の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、図86（i7）に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「行くぞ～」に対応する字幕表示「行くぞ～」が表示される。（i7）の夢夢表示の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。

【0434】

その後、図86（i8）に示すように、爆チューが表示されるときに、爆チューのセリフ「かかってこい！」に対応する字幕表示「かかってこい！」が表示される。（i8）の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、（i9）に示すように、ジャムちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。（i9）のジャム追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。

【0435】

その後、図87（i10）に示すように、爆チューがジャムちゃんから逃げる画像が表示されるときに、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、（i1

0)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図87(i11)に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(i11)の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(i12)に示すように、画面左側のジャムちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。また、(i12)に示すように、ジャム追っかけの画面においてジャムちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(i12)に示すように、ジャムちゃんの映像に合わせ物理音としてのジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、(i12)のジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

10

【0436】

その後、図88(i13)に示すように、画面左側のジャムちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(i13)に示すように、ジャムちゃんの映像に合わせ物理音としてのジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、(i13)のジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(i14)に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i14)に示すように、ジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

20

【0437】

その後、図88(i15)に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(i15)に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョ〜ン」が出力される。また、(i15)の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で2回点滅する。その後、図89(i16)に示すように、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(i16)の爆チュー捕まえられずの状態では、ジャムちゃんのセリフ「捕まえられないよー」に対応する字幕表示「捕まえられないよー」が表示される。また、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としてのジャムちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、(i16)の爆チュー捕まえられずの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

30

【0438】

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

40

【0439】

その後、図90(i19)に示すように、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画像が表示されるときに、物理音として爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、(i19)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図90(i20)に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(i20)の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点

50

灯する。その後、(i 2 1)に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。(i 2 1)に示すように、夢夢追っかけの画面において夢夢ちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。また、(i 2 1)に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、(i 2 1)の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0440】

その後、図91(i 2 2)に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(i 2 2)に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、(i 2 2)の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(i 2 3)に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i 2 3)に示すように、夢夢ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

【0441】

その後、図91(i 2 4)に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(i 2 4)に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョ〜ン」が出力される。また、(i 2 4)の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で2回点滅する。その後、図92(i 2 5)に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(i 2 5)の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんのセリフ「捕まえられないよー」に対応する字幕表示「捕まえられないよー」が表示される。また、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての夢夢ちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、(i 2 5)の爆チュー捕まえられずの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0442】

その後、図92(i 2 6)に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんという味方2人が表示される。(i 2 6)に示すように、味方2人が表示されるときに、味方2人のセリフ「次は2人よ！」に対応する字幕表示「次は2人よ！」が表示される。(i 2 6)の味方2人表示の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(i 2 7)に示すように、夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(i 2 7)の夢夢アップの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。

【0443】

その後、図93(i 2 8)に示すように、画面左側にジャムちゃん、画面右側に夢夢ちゃんが拡大されて表示される。(i 2 8)に示すように、夢夢とジャムアップの状態では、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、(i 2 9)に示すように、画面左側の夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人が、画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。(i 2 9)に示すように、2人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0444】

その後、図30(i30)に示すように、画面左側の夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人が画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(i30)では、(i29)よりも2人が爆チューに近づいた画像が表示される。(i30)に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i30)の2人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0445】

その後、図94(i31)に示すように、ジャムちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(i31)に示すように、ジャムアップの画面において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。その後、(i32)に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i32)に示すように、ジャムジャンプの画面においてジャムちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。また、(i32)のジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して紫色で点滅する。

【0446】

その後、図94(i33)に示すように、夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(i33)に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、図95(i34)に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i35)に示すように、夢夢ジャンプの画面において夢夢ちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。また、(i34)の夢夢ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して緑色で点滅する。その後、(i35)に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人がジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i35)に示すように、2人ジャンプの状態において、味方2人のセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(i35)の2人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、2人がジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

【0447】

その後、図95(i36)に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんと2人がジャンプしている画像が静止画1として表示される。(i36)の2人ジャンプの状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、2人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。その後、図96(i37)に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人がジャンプしている画像が静止画2として表示される。(i37)の2人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、2人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。その後、(i38)に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人がジャンプしている画像が静止画3として表示される。(i38)の2人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、2人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。

【0448】

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

【0449】

[当りエピローグパート(SP後半リーチA)における演出態様]

10

20

30

40

50

図 9 7 ~ 図 9 8 を参照しながら、当りエピソードパート（S P 後半リーチ A）における演出態様について説明する。当りエピソードパート（S P 後半リーチ A）は、夢夢ちゃんとジャムちゃんとの爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

【0 4 5 0】

図 9 7（j 1）に示すように、S P 後半リーチ A の当りエピソードパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんとジャムちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、（j 1）の爆チュー捕まえるの状態では、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえる映像に合わせ、物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんが捕まえる音「バシッ！」が出力される。また、（j 1）の爆チュー捕まえるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューを捕まえることに対応して（i 3 9）の点灯態様を示す（t i 3 9）の白色よりも明るめの白色で点滅する。

10

【0 4 5 1】

その後、図 9 7（j 2）に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをし、爆チューの上にジャムちゃんが乗っている画像が表示される。（j 2）に示すように、爆チューを捕まえるの状態では、ジャムちゃんのセリフ「残念だったわね！」に対応する字幕表示「残念だったわね！」が表示される。また、（j 2）の状態において、遊技効果ランプ 9 は、大当りとなったことを示すレインボー点灯（なめらか）となる。また、（j 2）の状態において、当り用の B G M が出力される。その後、（j 3）に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをし、爆チューの上にジャムちゃんが乗っている画像が劇画風の静止画で表示される。（j 3）の静止画の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯（なめらか）となる。

20

【0 4 5 2】

その後、図 9 8（j 4）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「2 2 2」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（j 4）に示すように、図柄出しでは「2 2 2」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（j 4）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、（j 5）に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が（j 4）の状態よりも縮小されて表示される。（j 5）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、（j 6）に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が（j 5）の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。（j 6）の 2 図柄（通常サイズ）の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯（なめらか）の点灯態様を維持する。

30

【0 4 5 3】

〔ハズレエピソードパート（S P 後半リーチ A）における演出態様〕

図 9 9 ~ 図 1 0 0 を参照しながら、ハズレエピソードパート（S P 後半リーチ A）における演出態様について説明する。ハズレエピソードパート（S P 後半リーチ A）は、夢夢ちゃんとジャムちゃんとの爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【0 4 5 4】

図 9 9（k 1）に示すように、S P 後半リーチ A のハズレエピソードパートでは、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、（k 1）の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、（k 1）の爆チュー捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して（i 3 9）の点灯態様を示す（t i 3 9）の白色よりも暗めの白色で点灯する。

40

【0 4 5 5】

その後、図 9 9（k 2）に示すように、爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、（k 2）に示すように、爆チューアップの画面において、爆チューのセリフ「うっしっしっ！」に対応する字幕表示「うっしっしっ！」が表示される。（k 2）の爆チューア

50

ップの状態において、遊技効果ランプ9は、(k 1)の点灯態様を示す(t k 1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(k 3)に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんとジャムちゃんが膝をついて残念がる画像が表示される。(k 3)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(k 1)の点灯態様を示す(t k 1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図100(k 4)に示すように、画面が暗転される。(k 4)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、(k 5)に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(k 5)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a 1)の点灯態様を示す(t a 1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。(k 5)の状態から、救済当たりとなることが決定されていた場合には、(v 1)の演出へ移行する。

10

【0456】

〔煽りパート(S P後半リーチB)における演出態様〕

図101～図109を参照しながら、煽りパート(S P後半リーチB)における演出態様について説明する。煽りパート(S P後半リーチB)は、味方キャラクタであるジャムちゃんおよびナナちゃんと敵キャラクタであるカニのロボットとが対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート(S P後半リーチB)では、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットがボインゴに勝てば大当たり、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【0457】

20

図101(n 1)に示すように、S P後半リーチBが実行される煽りパートでは、「激震ロボバトル」とのS P後半リーチBに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるS P後半の演出の内容が示される。タイトル表示の下には、このリーチでの大当たり期待度が星の数で示される。なお、この大当たり期待度を示す表示は、他のS Pリーチで表示されるようにしてもよい。(n 1)のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯している。その後、(n 2)に示すように、味方キャラクタであるジャムちゃんおよびナナちゃん(左端のキャラクタ)と敵キャラクタであるカニのロボットとが向かい合う対峙の画像が表示される。(n 2)に示すように、キャラクタが対峙している画面において味方2人のセリフ「負けないわ!」に対応する字幕表示「負けないわ!」が表示される。(n 2)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人がセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、(n 2)のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、S P後半リーチBに対応するBGMが出力される。

30

【0458】

その後、図101(n 3)に示すように、敵キャラクタであるカニがビームを撃つカニ攻撃の画像が表示される。また、(n 3)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの攻撃に対応して白色で2回点滅する。その後、図102(n 4)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんがカニのビームから逃げる画像が表示される。(n 4)に示すように、2人が逃げている画面において、味方2人のセリフ「きゃー!」に対応する字幕表示「きゃー!」が表示される。(n 4)の2人逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、2人が走って逃げる動作に対応して白色で3回点滅する。

40

【0459】

その後、図102(n 5)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの2人がカニのビームから逃げるために岩場の窪みに逃げる画像が表示される。(n 5)の2人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(n 6)に示すように、岩場の上をビームが通過する画像が表示される。(n 6)のビームが通過の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、図103(n 7)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの2人が岩場の影で安堵する画像が表示される。(n 7)に示すように、2人が安堵している画面においてジャムのセリフ「はあはあ」に対応する字幕表示

50

「はぁはぁ」が表示される。(n 7)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。

【0460】

その後、図103(n 8)に示すように、ジャムちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(n 8)に示すように、ジャムアップの画面においてジャムちゃんのセリフ「こっちの番よ！」に対応する字幕表示「こっちの番よ！」が表示される。また、(n 8)のジャムアップの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、(n 9)に示すように、ジャムちゃんがカニに向けてデルタブレイクの言う技により攻撃する画像が表示される。また、(n 9)のジャム攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフ「デルタブレイク」を発していることに対応して紫色で点滅する。

10

【0461】

その後、図104(n 10)に示すように、ジャムちゃんの攻撃によりカニがダメージを受ける画像が表示される。また、(n 10)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニがセリフ「ぐぬぬ～」を発していることに対応して赤色で点滅する。その後、(n 11)に示すように、ジャムちゃんおよびナナちゃんの2人とカニとが向かい合う対峙の画像が表示される。(n 11)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(n 12)に示すように、敵キャラクタであるカニがビームを撃つカニ攻撃の画像が表示される。また、(n 12)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの攻撃に対応して白色で2回点滅する。

20

【0462】

その後、図105(n 13)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんがカニのビームから逃げる画像が表示される。(n 13)に示すように、2人が逃げている画面において、味方2人のセリフ「きゃー！」に対応する字幕表示「きゃー！」が表示される。(n 13)の2人逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、2人が走って逃げる動作に対応して白色で3回点滅する。その後、(n 14)に示すように、ビームがジャムちゃんとナナちゃんに近づいた画像が表示される。(n 14)のビームの状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(n 15)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの2人がカニのビームをくらいダメージを受ける画像が表示される。また、(n 15)の2人がダメージ受けるの状態において、遊技効果ランプ9は、2人がダメージを受けたことに対応して白色で3回点滅する。

30

【0463】

その後、図106(n 16)に示すように、ダメージを受けたジャムちゃんとナナちゃんが立ち上がる画像が表示される。(n 16)に示すように、2人が立ち上がる画面において、味方2人のセリフ「これからよ！」に対応する字幕表示「これからよ！」が表示される。(n 16)の2人立ち上がるの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。その後、(n 17)に示すように、ナナちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(n 17)のナナアップの状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。その後、(n 18)に示すように、ナナちゃんが祈りを捧げる画面が表示される。ナナちゃんの祈りを捧げる動作は敵を混乱させる演出として実行される。また、(n 18)のナナ祈りの状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんの祈りを捧げる動作に対応してピンク色で点滅する。

40

【0464】

その後、図107(n 19)に示すように、ナナちゃんの祈りの演出によりカニが混乱する画像が表示される。また、(n 19)のカニ混乱の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの混乱動作に対応して白色で3回点滅する。その後、(n 20)に示すように、

50

混乱から回復したカニが怒る画像が表示される。(n 2 0)のカニ怒るの状態において、遊技効果ランプ9は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(n 2 1)に示すように、カニが腕を振りかぶり攻撃する画像が表示される。また、(n 2 1)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの攻撃に対応して赤色で点滅する。

【0465】

その後、図108(n 2 2)に示すように、ナナちゃんがカニの攻撃をくらいダメージを受ける画像が表示される。また、(n 2 2)のナナダメージ受けるの状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で3回点滅する。その後、(n 2 3)に示すように、ジャムちゃんがりモコンを持って操作する画像が表示される。(n 2 3)に示すように、ジャムリモコン操作の画面においてジャムのセリフ「わたしにまかせて！」に対応する字幕表示「わたしにまかせて！」が表示される。また、(n 2 3)のジャムリモコン操作の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、(n 2 4)に示すように、ジャムちゃんがリモコンのボタンを押そうとする画像が表示される。(n 2 4)に示すように、ジャムリモコン操作の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがりモコンを操作することに対応して紫色で点灯する。

【0466】

その後、図109(n 2 5)に示すように、天から手が出てくる演出が実行される。(n 2 5)に示すように、天から手が出る状態において、遊技効果ランプ9は、白色で2回点滅する。その後、(n 2 6)に示すように、天から伸びた手がカニを捕まえに行く画像が表示される。(n 2 6)に示すように、カニを捕まえに行く状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、白色で2回点滅する。その後、(n 2 7)に示すように、カニと手が拡大された画像が表示される当否決定前の場面となる。(n 2 7)の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定前の場面对應するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(n 2 7)の状態から、SP後半リーチBでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(o 1)の演出へ移行する。(n 2 7)の状態から、SP後半リーチBでのハズレとなること、あるいは、救済当たりとなることが決定されていた場合には、(p 1)の演出へ移行する。

【0467】

〔当りエピソードパート(SP後半リーチB)における演出態様〕

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

【0468】

図110(o 1)に示すように、SP後半リーチBの当りエピソードパートでは、天から伸びた手がカニを捕まえる画像が表示される。また、(o 1)に示すように、カニを捕まえた画面においてカニのセリフ「やられた～」に対応する字幕表示「やられた～」が表示される。また、(o 1)のカニ捕まえるの状態において、遊技効果ランプ9は、カニを捕まえることに対応して(n 2 7)の点灯態様を示す(t n 2 7)の白色よりも明るめの白色で点滅する。その後、(o 2)に示すように、捕まえられたカニがお店の看板として設置された画像が表示される。また、(o 2)カニが看板となったお店の状態において、遊技効果ランプ9は、大当たりとなったことを示すレインボー点灯(なめらか)となる。また、(o 2)の状態において、当り用のBGMが出力される。

【0469】

その後、図110(o 3)に示すように、カニが看板となったお店の前にジャムちゃんとナナちゃんが表示される画面となる。また、(o 3)に示すように、カニが看板となったお店の画面においてジャムちゃんのセリフ「いい看板ね」に対応する字幕表示「いい看板ね」が表示される。また、(o 3)のカニが看板となったお店の状態において、遊技

10

20

30

40

50

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

【0470】

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

【0471】

〔ハズレエピログパート（SP後半リーチB）における演出態様〕

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

【0472】

図113（p1）に示すように、SP後半リーチBのハズレエピログパートでは、天から伸びた手がカニを捕まえられなかった画像が表示される。また、（p1）のカニ捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ9は、カニを捕まえられなかったことに対応して（n27）の点灯態様を示す（tn27）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（p2）に示すように、カニが横歩きで逃げて行く画像が表示される。（p2）のカニ逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、（p1）の点灯態様を示す（tp1）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（p3）に示すように、カニに逃げられたジャムちゃんとナナちゃんが俯いて残念がる画像が表示される。また、（p3）に示すように、残念がる画面において、味方2人のセリフ「そんな～」に対応する字幕表示「そんな～」が表示される。また、（p3）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、（p1）の点灯態様を示す（tp1）の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【0473】

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

【0474】

〔煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様〕

図115～図132を参照しながら、煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様について説明する。煽りパート（SP最終リーチ）は、味方キャラクタである、夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃん、メイドA、メイドB、ADの6人が敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート（SP最終リーチ）では、6人が爆チューを捕まえることができれば大当たり、6人が爆チューを捕ま

10

20

30

40

50

えることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。また、煽りパート（SP最終リーチ）は、全てのリーチの中で最も大当たり期待度が高いリーチである。

【0475】

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

【0476】

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

【0477】

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

【0478】

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

。その後、(r 1 2) に示すように、A DとメイドAが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、味方2人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」が表示される。(r 1 2) のA D&メイドA追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、A Dのキャラクタがセリフを発していることに対応してオレンジ色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、メイドAのキャラクタがセリフを発していることに対応して青色で点滅する。

【0 4 7 9】

その後、図1 1 9 (r 1 3) に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「捕まるかー！」に対応する字幕表示「捕まるかー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(r 1 3) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、(r 1 4) に示すように、爆チューが逃げて画面から捌けていく画像が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(r 1 4) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点灯する。その後、(r 1 5) に示すように、街の背景が画面上に表示される。(r 1 5) の街背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。

【0 4 8 0】

その後、図1 2 0 (r 1 6) に示すように、ナナちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、ナナちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(r 1 6) のナナ追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんがセリフを発していることに対応してピンク色で点滅する。その後、(r 1 7) に示すように、メイドBとナナちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、味方2人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」が表示される。(r 1 7) のメイドB&ナナ追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、メイドBのキャラクタがセリフを発していることに対応してハワイアンブルー色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ナナちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応してピンク色で点滅する。

【0 4 8 1】

その後、図1 2 0 (r 1 8) に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「うおー！」に対応する字幕表示「うおー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(r 1 8) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図1 2 1 (r 1 9) に示すように、街の背景が画面上に表示される。(r 1 9) の街背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。

【0 4 8 2】

その後、図1 2 1 (r 2 0) に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(r 2 0) の夢夢追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(r 2 1) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、味方2人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」が表示される。(r 2 1) の夢夢&ジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。

【0 4 8 3】

その後、図1 2 2 (r 2 2) に示すように、街の背景が画面上に表示される。(r 2 2) の街背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(r 2 3) に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「やばいー！」に対応する字幕表示「やばいー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足

10

20

30

40

50

音「タタタッ」が出力される。また、(r 2 3)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。

【0484】

その後、図122(r 24)に示すように、ADのキャラクタがアップとなった場面では、ADに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、図123(r 25)に示すように、ADがジャンプする動作を実行する場面では、オレンジ色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときADのセリフ音として「あいー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r 26)に示すように、メイドAのキャラクタがアップとなった場面では、メイドAに対応した青色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r 27)に示すように、メイドAがジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときメイドAのセリフ音として「とお！」が出力されるが字幕は表示されない。

10

【0485】

その後、図124(r 28)に示すように、メイドBのキャラクタがアップとなった場面では、メイドBに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r 29)に示すように、メイドBがジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときメイドBのセリフ音としてメイドAと同じセリフ「とお！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r 30)に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、図125(r 31)に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。

20

【0486】

その後、図125(r 32)に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r 33)に示すように、ジャムちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、紫色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときジャムちゃんのセリフ音として「とりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、図126(r 34)に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、夢夢ちゃんに対応した緑色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r 35)に示すように、夢夢ちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、緑色で遊技効果ランプ9が点滅する。このとき夢夢ちゃんのセリフ音として「おりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。

30

【0487】

その後、図126(r 36)に示すように、分割された画面上に6人のキャラクタの顔がアップされる画像が表示される。(r 36)に示すように、味方6人アップの画像が表示されるときに、味方6人のセリフ「これで最後だ！」に対応する字幕表示「これで最後だ！」が表示される。また、(r 36)の味方6人アップの状態において、遊技効果ランプ9は、6人がセリフを発していることに対応して白色で2回点滅する。その後、図127(r 37)に示すように、味方6人アップの画像が引き続き表示される。また、(r 37)の味方6人アップの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点灯する。

40

【0488】

その後、図127(r 38)に示すように、街の背景とともに爆チューが表示される。また、(r 38)の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(r 39)に示すように、爆チューが拡大されて表示される。また、(r 39)に示すように、爆チューアップの画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「やべえ!!!」に対応する字幕表示「やべえ!!!」が表示される。また、(r 39)の爆チューアップの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【0489】

その後、図128(r 40)に示すように、爆チューアップの画像に重ねてプッシュボ

50

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

10

【０４９０】

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

20

【０４９１】

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

【０４９２】

その後、図１３１（ｒ４９）に示すように、スティックコントローラ３１Ａ（トリガ）に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される。（ｒ４９）に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに伴って遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音出力される。また、（ｒ４９）のトリガ表示中央への状態において、遊技効果ランプ９は赤色で点灯する。その後、（ｒ５０）に示すように、（ｒ４９）よりもトリガ表示が画面の中央に集まってくる画像が表示される。（ｒ５０）に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに伴って遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音出力される。また、（ｒ５０）のトリガ表示中央への状態において、遊技効果ランプ９は赤色で点灯する。

30

【０４９３】

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

40

【０４９４】

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

50

r 5 3) に示すように、爆チューの画像が静止画 3 として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、(r 5 2) のときよりも減少している。(r 5 3) の引け表示(静止画 3)が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点滅する。

【0 4 9 5】

その後、図 1 3 2 (r 5 4) に示すように、爆チューの画像が静止画 4 として表示される当否決定前の場面となる。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、(r 5 3) のときよりも減少している。(r 5 4) の当否決前定の場面として引け表示(静止画 4)が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点滅する。(r 5 4) の状態から、S P 最終リーチでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(s 1) の演出へ移行する。(r 5 4) の状態から、S P 最終リーチでのハズレとなること、あるいは、救済当たりとなることが決定されていた場合には、(u 1) の演出へ移行する。

【0 4 9 6】

〔当りエピローグパート(S P 最終リーチ)における演出態様〕

図 1 3 3 ~ 図 1 3 6 を参照しながら、当りエピローグパート(S P 最終リーチ)における演出態様について説明する。当りエピローグパート(S P 最終リーチ)は、6 人が爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されることが告知されるパートである。

【0 4 9 7】

図 1 3 3 (s 1) に示すように、S P 最終リーチの当りエピローグパートでは、(s 1) に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。このエフェクト画像は、S P リーチ後半へと発展する際のエフェクト画像よりも派手な演出態様となっている。また、当該エフェクト画像により、爆チューのキャラクタや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、(s 1) の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。

【0 4 9 8】

その後、図 1 3 3 (s 2) の状態では、(s 1) の状態からさらに役物が落下する。(s 2) の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。その後、(s 3) の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。(s 3) の状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。(s 3) の状態から役物が上昇する演出が実行される。その後、図 1 3 4 (s 4) に示すように、役物上昇後の状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえた場面が表示される。また、(s 4) に示すように、爆チューのセリフ「うう、捕まった」に対応する字幕表示「うう、捕まった」が表示される。(s 4) の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー点灯(なめらか)となる。また、(s 4) の状態において、当り用の B G M が出力される。

【0 4 9 9】

その後、図 1 3 4 (s 5) に示すように、爆チューを捕まえて 6 人が喜んでいる画像が表示される。また、(s 5) に示すように、夢夢ちゃんのセリフ「みんな、やったね！」に対応する字幕表示「みんな、やったね！」が表示される。(s 5) の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー点灯(なめらか)となる。その後、(s 6) に示すように、続いて爆チューを捕まえて 6 人が喜んでいる画像が表示される。また、(s 6) に示すように、字幕表示「みんな、やったね！」が続けて表示される。(s 6) の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー点灯(なめらか)となる。

【0 5 0 0】

その後、図 1 3 5 (s 7) に示すように、爆チューを捕まえて 6 人が喜んでいる画像が劇画風の静止画で表示される。(s 7) の静止画の状態において、遊技効果ランプ 9 は、

10

20

30

40

50

レインボー点灯（なめらか）となる。その後、（s 8）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「2 2 2」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。

（s 8）に示すように、図柄出しでは「2 2 2」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（s 8）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、（s 9）に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が（s 8）の状態よりも縮小されて表示される。（s 9）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、図136（s 10）に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が（s 9）の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。（s 10）の2図柄（通常サイズ）の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯（なめらか）の点灯態様を維持する。

10

【0501】

〔ハズレエピローグパート（SP最終リーチ）における演出態様〕

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

【0502】

図137（u 1）に示すように、SP最終リーチのハズレエピローグパートでは、爆チューが逃げていく画像が表示される。また、（u 1）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して（r 5 4）の点灯態様を示す（t r 5 4）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（u 2）に示すように、爆チューが遠くに逃げて爆チューを捕まえられなかった6人が残念がる画像が表示される。また、（u 2）に示すように、残念の画面において、爆チューのセリフ「残念でした～」に対応する字幕表示「残念でした～」が表示される。（u 2）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、（u 1）の点灯態様を示す（t u 1）の白色よりも暗めの白色で点灯する。

20

【0503】

その後、図137（u 3）に示すように、画面が暗転される。（u 3）の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図138（u 4）に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「2 3 2」の図柄が表示される。（u 4）の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、（a 1）の点灯態様を示す（t a 1）と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。（u 4）の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、（v 1）の演出へ移行する。

30

【0504】

〔救済当りパートにおける演出態様〕

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

【0505】

図139（v 1）に示すように、救済当りパートでは、ドラム君というキャラクタが画面上に表示される救済演出が実行される。ドラム君が表示されることで遊技者はハズレと見せかけた復活当りであることを認識できる。（v 1）の救済演出において、遊技効果ランプ9は、（t d 4, t g 5, t p 5, t u 4）よりも明るめの赤色で点灯する。その後、（v 3）に示すように、画面がホワイトアウトする。（v 2）のホワイトアウトにおいて、遊技効果ランプ9は、白色で点灯する。

40

【0506】

その後、図140（v 3）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「2 2 2」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（v 3）に示すように、図柄出しでは「2 2 2」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（

50

v 3) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、図 1 4 0 (v 4) に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が (v 3) の状態よりも縮小されて表示される。(v 4) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、(v 5) に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が (v 4) の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(v 5) の 2 図柄 (通常サイズ) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 (なめらか) の点灯態様を維持する。

【0507】

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

図 1 4 1 ~ 図 1 5 6 を参照しながら、再抽選パート (ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出) における演出態様について説明する。図 1 4 1 ~ 図 1 5 6 では、煽り演出における図柄出しの詳細な演出から、再抽選演出においてボタン操作がされるまでの一連の演出の流れについて説明する。

【0508】

図 1 4 1 (A 1) に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「2 2 2」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(A 1) に示すように、2 図柄拡大の状態では、「2 2 2」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。

(A 1) の 2 図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、(A 2) に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が (A 1) の状態よりも拡大されて表示される。(A 2) の 2 図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、(A 3) に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が縮小されて表示される。(A 3) の 2 図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅で点灯する。

【0509】

その後、図 1 4 2 (A 4) に示すように、図柄組合せ「2 2 2」がさらに縮小されて表示される。(A 4) の 2 図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、(A 5) に示すように、図柄組合せ「2 2 2」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。(A 5) の 2 図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、(A 6) に示すように、背景が切り替わり再抽選演出がスタートする。(A 6) の状態では、図柄組合せ「2 2 2」が上下に揺れる揺れ期間となる。(A 6) においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。(A 6) の 2 図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ 9 は、消灯する。

【0510】

ここで、(A 5) の状態から (A 6) の状態にかけては、図柄が揺れている期間を省略している。具体的には、図柄が通常サイズのときに図柄は揺れている。そして、通常サイズになった後、引き続き再抽選パートの図柄揺れが開始される。このとき、図柄出しが完了することに関連するタイミング (たとえば、通常サイズになる直前タイミング、通常サイズになってからのタイミング、図柄揺れを開始するタイミングなどを含む) で、遊技効果ランプ 9 は、白色の点滅からレインボー色のなめらか点灯に切り替わる。これにより、図柄出しから再抽選演出にかけてスムーズな図柄出し、スムーズな揺れ期間への移行、図柄揃いによる祝福を画面とランプの発光により実行することができる。その後、図 1 4 3 (A 7) の図柄揺れ期間においては、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。(A 7) の 2 図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ 9 は、消灯する。

【0511】

その後、図 1 4 3 (A 8) に示すように、図柄揺れ期間においては、図柄が中央に表示された画面が表示されている。(A 8) に示すように、2 図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ 9 は、消灯する。その後、(A 9) に示すように、再抽選演出による動き始めの期間において 2 図柄が (A 8) の状態よりも縮小されて表示される。(A 9) の 2 図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ 9 は、赤色で点滅する。その後、図 1 4 4 (A 10) に示すように、(A 9) の状態からさらに 2 図柄が縮小されて表示される。(A 10) の 2 図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ 9 は、赤色で点滅する。

【0512】

10

20

30

40

50

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

10

【0513】

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

20

【0514】

〔再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様〕

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

【0515】

図157 (B1)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「333」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(B1)に示すように、3図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「333」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(B1)の3図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(B2)に示すように、図柄組合せ「333」が(B1)の状態よりも拡大されて表示される。(B2)の3図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(B3)に示すように、図柄組合せ「333」が縮小されて表示される。(B3)の3図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。

30

【0516】

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

40

50

【0517】

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

10

【0518】

〔再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様〕

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

【0519】

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

20

【0520】

その後、図162（C4）に示すように、図柄組合せ「222」がさらに縮小されて表示される。（C4）の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、（C5）に示すように、図柄組合せ「222」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。（C5）の2図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、（C6）に示すように、背景が（A46）の状態に戻り、図柄組合せ「222」が上下に揺れる揺れ期間となる。（C6）においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。（C6）の2図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、図163（C7）に示すように背景が通常背景へと変化する。（C7）の通常背景においても図柄揺れ期間が継続する。（C7）の通常背景揺れの状態では、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。（C7）の通常背景揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。

30

【0521】

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

40

【0522】

50

＜パチンコ遊技機 1 の演出態様における特徴部分の説明＞

次に、前述したパチンコ遊技機 1 の演出態様における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。

【 0 5 2 3 】

(開始 5)

前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実みをもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

10

【 0 5 2 4 】

(開始 6)

また、前述したシャッターは、画面中央に向けて画面の上下の端から閉まっていく態様である。これによれば、徐々に画面輝度が変化していく演出を好適に見せることができる。また、シャッターは、襖のように画面両端から中央に向かって閉まっていく態様であってもよい。また、シャッターは、画面の上端から画面の下端に向かって閉まっていく態様であってもよい。

20

【 0 5 2 5 】

(開始 7)

また、前述した図 5 8 に示すように、シャッターの淵の画像は、黒色で表現されている。これによれば、図 5 8 (a 1 2) に示すようなシャッターが閉まりきる寸前において、画面輝度が下がっているときに実行される演出とシャッターの淵との境界を曖昧にし、違和感を無くすることができる。図 6 0 (a 1 6) に示すようなシャッターが開き始めるときも同様に違和感を無くすることができる。

【 0 5 2 6 】

(開始 8)

また、前述した図 6 0 , 図 6 1 に示すように、シャッターが開いた後は、S P 前半リーチが開始される。シャッターが開ききるまでは、S P 前半リーチの演出が開始されずに徐々に画面輝度が高くなり、シャッター開放後に S P 前半の演出が進行する。これによれば、S P 前半リーチの演出は、遊技者にとって注目したい演出のため、シャッターが開く前に演出が実行されてしまうことで不満を与えてしまうことを防止できる。

30

【 0 5 2 7 】

(開始 1 0)

また、前述した図 5 7 (a 9) に示すように、シャッターの閉鎖が開始される前に画面の輝度が先に下がり、シャッターが完全に閉鎖するタイミングに合わせてシャッターが閉まりきるようになっている。ここで、シャッターが閉鎖するタイミングと合わせて画面の輝度を低下させてしまうと、画面暗転のスピードが速くなり過ぎてしまう恐れがある。そこで、事前に画面輝度を低下することを開始することにより、画面暗転のスピードを適切なものとして、一連の演出を好適に見せることができる。

40

【 0 5 2 8 】

(開始 1 2)

また、前述したシャッターが開放するまでは、いずれの S P 前半リーチが開始されるかを遊技者に分からなくしている。これによれば、いずれの演出が実行されるかに期待を持たすことができる。

【 0 5 2 9 】

(開始 1 3)

50

なお、前述したシャッターによる演出は、S P前半に発展するタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、擬似連における再変動2回目から再変動3回目のタイミングであってもよい。また、シャッターが閉鎖してから開放するときに当該変動の保留表示であるアクティブ保留の変化を示唆するアイコン画像（たとえば、緑色の保留画像）を表示し、当該アイコン画像に対応してアクティブ保留が変化（たとえば、青色から緑色に変化するなど）するようにしてもよい。また、S P前半リーチからS P後半リーチへ発展するタイミングでシャッターによる演出を実行してもよい。これによれば、シャッターによる演出の興趣を向上させることができる。

【0530】

（開始15）

また、前述したシャッターが閉まり自動で開くパターン以外に、シャッターが閉まった後にボタン画像が表示され、ボタン操作を実行することによりシャッターが開放するパターンを設けてもよい。これによれば、シャッターによる演出が複数種類設けられるため、シャッターによる演出の興趣が向上する。

【0531】

（煽り1）

また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、S P前半リーチBやS P後半リーチBなど）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピソードパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピソードパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。

【0532】

（煽り2）

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

【0533】

（煽り3）

なお、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示は、煽りパートの別の場面における字幕表示よりも長い期間表示されるように設定されるようにしてもよい。これによれば、味方キャラクタをしっかりと認識させることができる。

【0534】

（煽り4）

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

【0535】

（煽り5）

また、前述した煽りパートにおいては、前半のタイミングで実行される第1煽りパートとしてのS P前半リーチA、S P前半リーチBと、後半のタイミングで実行される第2煽りパートとしてのS P後半リーチA、S P後半リーチB、S P最終リーチとがあった。そして、第1煽りパートであっても、第2煽りパートであっても味方キャラクタが活躍する場面がある。また、いずれの煽りパートであっても一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートであっても味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【0536】

（煽り6）

10

20

30

40

50

また、前述した煽りパートにおいては、S P前半リーチBに対応する煽りパートにおいては、夢夢ちゃんのキャラクタが活躍し、S P後半リーチBに対応する煽りパートにおいては、ジャムちゃんやナナちゃんのキャラクタが活躍する場面があった。そして、S P前半リーチBでは、一番最初に活躍する味方キャラクタの夢夢ちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。またS P後半リーチBでは、一番最初に活躍する味方キャラクタのジャムちゃんとナナちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートにおいても、味方キャラクタを好適に認識させることができる。なお、活躍するキャラクタは1人であっても2人以上であってもよい。また、前半の煽りパートと後半の煽りパートとで活躍するキャラクタが同じであってもよい。

10

【0537】

(煽り11)

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

【0538】

(煽りカットイン2)

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

20

【0539】

(煽りカットイン3)

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

30

【0540】

(当否1)

また、前述の図132(r54)に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピソードパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当たりか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当たりとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。

【0541】

(当否2)

また、前述の図130(r47)～図132(r54)に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出が視認できなくなる。そして、その後に実行されていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。

40

【0542】

(当否3)

また、前述の図130(r48)～図131(r51)に示すように、操作手段が操作

50

可能となるための導入画像（（r 4 9）～（r 5 0）の画像）が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像（（r 5 1）の画像）に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。

【0 5 4 3】

（当否 4）

また、前述の図 1 3 2（r 5 1）～図 1 3 2（r 5 4）においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしっぽが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしっぽが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

10

【0 5 4 4】

（当否 5）

また、促進表示の表示中に進行する演出は、促進表示が表示される前に実行されていた演出よりも進行が遅くなっている。これによれば、操作手段を操作させるための促進表示に対して遊技者を注目させることができ、促進表示と演出の進行とのバランスを取ることができる。なお、促進表示の表示中に進行する演出は、導入画像が表示中に進行する演出よりも進行の速度が遅くなっていようによい。これによれば、促進表示の表示中と、導入画像の表示中とで演出の進行速度に違いを持たせることができる。

20

【0 5 4 5】

（当否 6）

また、前述の図 1 3 0（r 4 7）に示すような導入画像が表示される前のセリフには、エコーをかけるようにすることが好ましい。これによれば、導入画像が表示される前に遊技者を盛り上げることができる。

【0 5 4 6】

（当否 7）

また、前述の図 1 3 0（r 4 7）～図 1 3 1（r 4 9）に示すように、導入画像が表示される前の字幕表示を削除した後導入画像が表示される。これによれば、導入画像と字幕表示との表示されるタイミングが重なることを防止することができる。

30

【0 5 4 7】

（当否 1 4）

また、前述の図 9 5（i 3 6）～図 9 6（i 3 9）にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの 2 人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、（i 3 9）のタイミングでは、1 枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。1 枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像 1 枚を流用して使用できるため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、2 人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図 9 5（i 3 6）～図 9 6（i 3 9）において示したようりも多くの画像（たとえば、1 0 枚）を用いてもよい。

40

【0 5 4 8】

（当否 1 6）

また、前述の図 1 3 1（r 4 9）～図 1 3 2（r 5 4）にかけては、スティックコントローラ 3 1 A（トリガ）に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期

50

間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。

【0549】

(当否18)

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

10

【0550】

(エピソード1)

前述した当りエピソードパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクターが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクターが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピソードパートでは、煽りパートよりも演出におけるの画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。

【0551】

(エピソード4)

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

20

【0552】

(エピソード6)

前述した図134(s5)～(s6)に示すように、当りエピソードパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピソードパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するときに文字数が多い方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピソードパートと煽りパートとで同数(たとえば、5文字)の字幕表示がされる場合には、当りエピソードパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

30

【0553】

(エピソード15)

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

40

【0554】

(エピソード17)

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

【0555】

50

(エピローグ 18)

前述した図 135 (s 7) に示すように、当りエピローグパートにおいて流れていた映像は、図柄出しの演出が実行される前のタイミングで静止画となる。これによれば、図柄出しの開始のタイミングから図柄が見え難くなることを防止することができる。

【0556】

(エピローグ 19)

前述した図 135 (s 7) に示すように、当りエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付さることで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピローグパートとすることができる。

10

【0557】

(エピローグ 21)

前述した図 134 (s 6) に示す図柄出しの前の字幕表示は、表示を徐々に消去するフェード効果を付さないようにすることが望ましい。ここで、その他のタイミングで表示される字幕表示に対しては、表示を徐々に消すフェード効果を付してもよい。これによれば、最終の字幕表示以外は、フェード効果を付すことで効果的な切り替えとすることができるとともに、最終の字幕表示を瞬時に消去することで最終の字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

20

【0558】

(エピローグ 22)

前述した図 136 (s 10) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができ、好適な当りエピローグパートとすることができる。

【0559】

(エピローグ 23)

前述した図 136 (s 10) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。ここで、飾り図柄の図柄出しが終了するタイミングで飾り図柄と小図柄との動きを同期させるようにしてもよい。具体的には、飾り図柄の図柄出しが終了し上下に図柄が揺れている図柄揺れ期間において、小図柄も飾り図柄と同じ動きで上下に揺れるようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄との動きを合わせることで、当りエピローグパートにおける演出の流れを好適に見せることができる。

30

【0560】

(エピローグ 24)

前述した図 157 (B 1) ~ 図 158 (B 5) に示すように、再抽選パートにおける図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができる。

40

【0561】

(エピローグ 25)

前述した図 136 (s 10) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が一旦図柄が揃っている状態で表示されるようにしてもよい。そして、再抽選パートに移行することに連動して、飾り図柄と小図柄との両方が再度変動するようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄とを同期して好適な表示とすることができる。

50

【0562】

(再抽選演出3)

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

10

【0563】

(再抽選演出6)

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

20

【0564】

(再抽選演出16)

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

30

【0565】

(再抽選演出17)

前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

【0566】

(再抽選演出18)

前述した図柄出しの演出では、当りエピソードパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ、データ容量を削減することができる。なお、当りエピソードパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。

40

【0567】

<演出態様に関する詳細説明>

次に、前述した演出態様に関して、特に言及すべき特徴部分や変形例について、図165～図191を参照しながら、詳細に説明する。

【0568】

[煽り12, 13, 15について]

図165では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0569】

((b11)～(b13)部分の詳細説明図)

50

図165は、前述したSP前半リーチAの(b11)～(b13)部分の詳細説明図である。図165(b11)に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。このキャラクタ配置に合わせ枠左ランプは夢夢ちゃんに対応した緑点灯となり、枠右ランプは爆チューに対応した赤点灯となる。また、(b11)の状態では、セリフ音として夢夢ちゃんのセリフ「待て～」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。

【0570】

また、(b11)に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に爆チュー、後方に夢夢ちゃんという関係である。遊技者から見た位置関係は、爆チューが近くに居て、夢夢ちゃんが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「待て～」の夢夢ちゃんのセリフ音>爆チューの足音「タタタッ」>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、遠い夢夢ちゃんのセリフ音の方が、近い爆チューの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

【0571】

図165(b12)では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向、前後方向ともに(b11)の状態と同様である。(b12)では、セリフ音は出力されず、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」と、物理音としての爆チューの足音「タタタッ」とが出力される。音量の関係は、「爆チューの足音「タタタッ」>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、セリフ音が出力されない場合には、画面上の前後関係に合うように、近い爆チューの足音が遠い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

【0572】

図165(b13)では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。また、(b13)の状態では、セリフ音として爆チューのセリフ「捕まるもんか！」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b13)に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に夢夢ちゃん、後方に爆チューという関係である。遊技者から見た位置関係は、夢夢ちゃんが近くに居て、爆チューが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「捕まるもんか！」の爆チューのセリフ音>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」>爆チューの足音「タタタッ」という関係である。このように、遠い爆チューのセリフ音の方が、近い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

【0573】

(煽り12)

煽りパートにおいては、SPリーチのBGMが出力されるとともに、セリフ音と物理音(動作音とも称する)とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ8L, 8Rから出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

【0574】

(煽り13)

ここで、パチンコ遊技機1における各種の演出を実際に作るときの作業工程について説明する。まず、パチンコ遊技機1においてSPリーチなどの変動時間に対応した各演出用の映像が作成される。この映像に合わせて、BGMや物理音、擬音、効果音、セリフ音などの演出音を専用のソフトで1つずつ付けていく。出来上がった映像と音とを流し、さらに音の強弱を付けていく。このような一連の作業工程において、映像上の実際の距離感の

10

20

30

40

50

ままりアリティを持って音を出力することよりも、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるように音のデータが設定されている。これにより、一連の演出を好適に示すことができる。

【0575】

(煽り15)

また、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【0576】

[煽り14, 16について]

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

【0577】

(音量レベルの説明)

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

【0578】

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

【0579】

(煽り14)

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

【0580】

(煽り16)

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

【0581】

(音量レベルの説明)

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

10

20

30

40

50

とが重なって出力される場合には、セリフ音を物理音よりも大きくする調整をする。

【0582】

(煽り16)

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

【0583】

[煽り7，8について]

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

【0584】

((r24)～(r27)部分の詳細説明図)

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

【0585】

その後、(r26)に示すように、メイドAのキャラクタがアップとなった場面では、メイドAに対応した青色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r27)に示すように、メイドAがジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときメイドAのセリフ音として「とお！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r27')に示すように、メイドAが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

【0586】

((r28)～(r31)部分の詳細説明図)

図169は、前述した最終リーチの(r28)～(r31)部分の詳細説明図である。(r28)に示すように、メイドBのキャラクタがアップとなった場面では、メイドBに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r29)に示すように、メイドBがジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときメイドBのセリフ音としてメイドAと同じセリフ「とお！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r29')に示すように、メイドBが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

【0587】

その後、(r30)に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r31)に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r31')に示すように、ナナちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

【0588】

((r32)～(r35)部分の詳細説明図)

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

10

20

30

40

50

されない。その後、(r 3 2')に示すように、ジャムちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

【0589】

その後、(r 3 4)に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、夢夢ちゃんに対応した緑色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r 3 5)に示すように、夢夢ちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、緑色で遊技効果ランプ9が点滅する。このとき夢夢ちゃんのセリフ音として「おりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r 3 5')に示すように、夢夢ちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

【0590】

ここで、r 2 5, r 2 7, r 2 9, r 3 1, r 3 3, r 3 5のような場面では、出力されるセリフは気合を入れているような一言のセリフである。そして、これら特定のシーンでは、シーンの切替えが他のシーンよりも早くなっている。また、これら特定のシーンでは、他の字幕を付したシーンと比べると字幕がストーリー展開に直接的に関係しない。これらの理由により、セリフに対応した字幕表示が付されていない。

【0591】

(煽り7)

図168～図170に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する(たとえば、r 2 5, r 2 7, r 2 9, r 3 1, r 3 3, r 3 5の場面)。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ9の輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。

【0592】

(煽り8)

また、図168～図170に示したように、キャラクタが登場する場面(たとえば、r 2 4, r 2 6, r 2 8, r 3 0, r 3 2, r 3 4)では、その前のシーンにおいて該当するキャラクタに対応する色以外の色で遊技効果ランプ9を点灯させる制御が行われる。具体的には、(r 2 4)の場面の前では、(r 2 2)の黄色や(r 2 3)の赤色で遊技効果ランプ9が点灯／点滅した後にADのキャラクタに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r 2 6)の場面の前では、(r 2 5)のオレンジ色や(r 2 5')の白色で遊技効果ランプ9が点灯／点滅した後にメイドAのキャラクタに対応した青色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r 2 8)の場面の前では、(r 2 7)の青色や(r 2 7')の白色で遊技効果ランプ9が点灯／点滅した後にメイドBのキャラクタに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r 3 0)の場面の前では、(r 2 9)のハワイアンブルー色や(r 2 9')の白色で遊技効果ランプ9が点灯／点滅した後にナナちゃんのキャラクタに対応したピンク色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r 3 2)の場面の前では、(r 3 1)のピンク色や(r 3 1')の白色で遊技効果ランプ9が点灯／点滅した後にジャムちゃんのキャラクタに対応した紫色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r 3 4)の場面の前では、(r 3 3)の紫色や(r 3 3')の白色で遊技効果ランプ9が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクタに対応した緑色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクタが登場する前に該当するキャラクタに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクタに対応する色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクタが変化すること、変化したキャラクタがいずれのキャラクタであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

10

20

30

40

50

【0593】

〔開始1～4について〕

図171～図172の特徴部分について、番号を振って説明する。

【0594】

（（b18）～（i1）における役物動作の詳細説明図）

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

10

【0595】

その後、（h2）の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。（h2）の状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。また、効果音として役物の落下に対応する役物対応音が出力される。その後、（h3）の状態では、（h2）の状態での落下位置で役物の位置が維持される。（h3）の状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。

20

【0596】

その後、（h4）に示すように、役物が上昇（役物が進出位置から退避位置へ移動する）を開始する。（h4）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。（h3）状態から（h4）の退避中の状態となるとときに、役物動作パートの輝度データテーブルからSP後半リーチA（煽りパート）の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、（h5）の状態では、役物がさらに上昇する。（h5）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。

【0597】

図172は、（b18）～（i1）における役物動作の詳細説明図である。（h5）の後、（h6）の状態では、役物がさらに上昇する。（h6）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。その後、（h7）に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる（透過率が高くなる）ことで、SP後半リーチAに対応する背景がうっすら見え始める。（h7）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。また、効果音としてSP後半リーチに対応するBGMであるSP後半対応音が出力される。なお、BGMとともにSP後半のタイトルに関連した効果音が出力されるようにしてもよい。その後、（h8）の状態では、（h7）の状態からさらに役物が上昇する。（h8）の状態では、（h7）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（h8）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。

30

【0598】

その後、（h9）の状態では、役物がさらに上昇する。（h9）の状態では、（h8）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（h9）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。その後、（h10）の状態では、役物がさらに上昇する。（h10）の状態では、（h9）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（h10）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。その後、（i1）の状態では、エフェクト画像が無くなりSP後半リーチAの開始の場面に対応したタイトルがくっきりと表示される。（i1）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。

40

【0599】

（開始1）

50

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

【0600】

（開始2）

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

【0601】

（開始3）

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

【0602】

（開始4）

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

【0603】

〔エピローグ7，8，10～14，20について〕

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

【0604】

((r54) ~ (s4))における役物動作の詳細説明図)

図173は、(r54) ~ (s4)における役物動作の詳細説明図である。(r54)の当否決定前の場面では、操作促進に対応する音出力されるとともに、遊技効果ランプ9は赤色で点滅する。このとき画面上には爆チューのキャラクタとともにスティックコントローラ31A(トリガ)に対応する操作画像が表示されている。また、操作画像の下方には、操作の促進を促す操作促進表示としてタイムゲージが表示されている。遊技者が所定期間内にスティックコントローラ31Aを引く動作を実行するか、所定期間が経過することにより、役物としての可動体32が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。ここで、当否報知の場面において役物が落下している時間は、SP後半に発展する場面において役物が落下している時間よりも長くなっている。

10

【0605】

(s1)に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。このエフェクト画像は、SPリーチ後半へと発展する際のエフェクト画像よりも派手な演出態様となっている。具体的には、(s1)のような当否報知の場面におけるエフェクト画像は、レインボー色である。なお、SP後半に発展する場面におけるエフェクト画像は、青色や赤色である。また、当該エフェクト画像により、爆チューのキャラクタや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、(s1)の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。

20

【0606】

その後、(s2)の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物が落下する。(s2)の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。その後、(s3)の状態では、(s2)の状態での落下位置で役物の位置が維持される。(s3)の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。

【0607】

その後、(s3-2)に示すように、役物が上昇(役物が進出位置から退避位置へ移動する)を開始する。(s3-2)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。(s3)の状態から(s3-2)の退避中状態となるとときに、当りエピログパートの役物動作の輝度データテーブルから当りエピログパートの当りエピログ用の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、(s3-3)の状態では、役物がさらに上昇する。(s3-3)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。

30

【0608】

図174は、(r54) ~ (s4)における役物動作の詳細説明図である。(s3-3)の後、(s3-4)の状態では、役物がさらに上昇する。(s3-4)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、(s3-5)に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる(透過率が高くなる)ことで、SP最終リーチの当りエピログパートに対応する背景がうっすら見え始める。(s3-5)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。また、効果音としてSP最終リーチの当りエピログパートに対応するBGMである当りエピログパート対応音出力される。その後、(s3-6)の状態では、(s3-5)の状態からさらに役物が上昇する。(s3-6)の状態では、(s3-5)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(s3-6)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。

40

【0609】

その後、(s3-7)の状態では、役物がさらに上昇する。(s3-7)の状態では、(s3-6)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(s3-7)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、(s3-8)の状態では、役物がさらに上昇する。(s3-8)の状態では、(s3-7)の状態よりも

50

エフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(s 3-8)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、(s 4)の状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえた場面が表示される。このとき、効果音として演出成功時の音が出力される。また、爆チューのセリフ「うう、捕まった」とともに字幕表示がされる。(s 4)の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色でなめらかに点灯する。

【0610】

(エピローグ7)

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

【0611】

(エピローグ8)

役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、戻り動作の開始のタイミングに関連した上昇中のタイミングとなる。これによれば、戻り動作の開始に関連したタイミングでエピローグに対応する表示に切り替えられるため、役物が初期位置に戻る前に役物動作に対応したエフェクト画像の表示が終了する。よって、役物が初期位置へ戻った際にエフェクト画像が表示されているという状況を防ぐことができ、演出の美観を損ねることがない。なお、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、役物が上昇を開始するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、役物は落下位置において回転動作や移動動作を実行するようにしてもよい。

【0612】

(エピローグ10)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応するBGMが出力されるようにしてもよい。これによれば、BGMによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【0613】

(エピローグ11)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応する効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、効果音によりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【0614】

(エピローグ12)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応するBGMおよび効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、BGMと効果音とによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【0615】

(エピローグ13)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示がされている状況ではセリフ音が出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、字幕が見え難いタイミングで字幕

10

20

30

40

50

が表示されることを避け、エピローグパートを好適に実行することができる。

【0616】

(エピローグ14)

役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、セリフをしっかりと認識させることができ、エピローグパートを好適に実行することができる。

【0617】

(エピローグ20)

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

【0618】

[エピローグ2, 3, 5について]

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

【0619】

(字幕数とセリフ数との関係)

図175は、字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。図175では、各SPリーチの種類と、各SPリーチに対応するエピローグの種類とにおいて、演出中のキャラクタのセリフの数と、セリフに対応する字幕の数の数を示している。たとえば、SP前半リーチAの場合、セリフ数8に対し字幕数5である。また、SP前半リーチAの当りエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。SP前半リーチAのハズレエピローグパートの場合は、セリフが無いいため字幕も無い。

【0620】

また、SP前半リーチBの場合、セリフ数5に対し字幕数3である。また、SP前半リーチBの当りエピローグパートの場合、セリフ数3に対し字幕数3である。SP前半リーチBのハズレエピローグパートの場合は、セリフが無いため字幕も無い。また、SP後半リーチAの場合、セリフ数16に対し字幕数14である。また、SP後半リーチAの当りエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。SP後半リーチAのハズレエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。

【0621】

また、SP後半リーチBの場合、セリフ数9に対し字幕数7である。また、SP後半リーチBの当りエピローグパートの場合、セリフ数3に対し字幕数3である。SP後半リーチBのハズレエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。また、SP最

終リーチの場合、セリフ数 27 に対し字幕数 19 である。また、SP 最終リーチの当りエピソード部分の場合、セリフ数 2 に対し字幕数 2 である。SP 最終リーチのハズレエピソード部分の場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。

【0622】

(エピソード 2)

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

10

【0623】

(エピソード 3)

図 175 に示すように、エピソード部分においては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピソード部分において、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。

【0624】

20

(エピソード 5)

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

30

【0625】

[再抽選演出 1, 4, 5, 7~18 について]

図 176, 図 177 では、再抽選部分における特徴部分について、番号を振って説明する。

【0626】

(再抽選部分の詳細説明)

図 176 は、再抽選部分における (A1) ~ (A23) 部分の詳細説明図である。図 177 は、再抽選部分における (A24) ~ (A46) 部分の詳細説明図である。

40

【0627】

大当り表示結果が導出される際には、(A1), (A2) に示すように図柄が拡大表示された後、(A3), (A4) に示すように図柄が縮小される。その後、(A5) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(A6) に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ再抽選演出がスタートする。ここで、(A5) の状態から (A6) の状態にかけては、図柄が揺れている期間を省略している。具体的には、図柄が通常サイズのときに図柄は揺れている。そして、通常サイズになった後、引き続き再抽選部分の図柄揺れが開始される。このとき、図柄出しが完了することに関連するタイミング (たとえば、通常サイズになる直前タイミング、通常サイズになってからのタイミング、図柄揺れを開始するタイミングなどを含む) で、遊技効果ランプ 9 は、白色の点滅からレインボ

50

一色のなめらか点灯に切り替わる。これにより、図柄出しから再抽選演出にかけてスムーズな図柄出し、スムーズな揺れ期間への移行、図柄揃いによる祝福を画面とランプの発光により実行することができる。

【0628】

その後、(A7)、(A8)に示すように図柄上下に揺れる揺れ期間となる。その後、(A9)、(A10)に示すように、中央に位置する「2」図柄が一旦縮小される。その後、(A11)～(A23)にかけて飾り図柄として用いられている「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後に再び、(A10')～(A23')にかけて飾り図柄として用いられる「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。

10

【0629】

その後、(A24)に示すように、全ての飾りが2周期した後に、最初に表示されていた「2」図柄とともにボタン画像がうっすら表示される。その後、(A25)～(A46)にかけて飾り図柄が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と高速で変動するとともに、時間の経過に合わせてボタン画像の下に表示されるタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。操作有効期間内にプッシュボタン31Bが操作された場合、あるいは、操作有効期間内にプッシュボタン31Bが操作されずボタン操作の有効期間が終了した場合には、図157～図164に示すように奇数図柄あるいは偶数図柄が導出表示され、大当りに移行する。

20

【0630】

(再抽選演出1)

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

30

【0631】

(再抽選演出4)

再抽選演出における図柄送り演出の開始時は、当りエピソードパートから表示したままだった飾り図柄を縮小した状態から変動が開始される。これによれば、異なる飾り図柄に変更する処理を実行することなく、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【0632】

(再抽選演出5)

図柄送り演出では縮小された図柄により変動が開始され変動中の図柄の大きさは均一の縮小サイズである。これによれば、図柄送り演出時の変動の見た目をなめらかにすることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

40

【0633】

(再抽選演出7)

図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後に再度「2」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されて

50

いた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【0634】

(再抽選演出8)

再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られる。このように、飾り図柄の数字が順番に送られるため、一連の演出の流れをよく見せることができる。

10

【0635】

(再抽選演出9)

再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が0%の「2」図柄、透過度が50%の「2」図柄、透過度が0%の「3」図柄、透過度が50%の「3」図柄、透過度が0%の「4」図柄、透過度が50%の「4」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できちんと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

【0636】

(再抽選演出10)

再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

20

【0637】

(再抽選演出11)

図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。

30

【0638】

(再抽選演出12)

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

【0639】

(再抽選演出13)

なお、再抽選演出の開始時の図柄は、2図柄以外の場合もある。このような場合であっても、動作促進表示としてのボタン画像が表示されるタイミングは一定である。たとえば、2図柄の場合、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び2図柄が表示されるタイミングであった。5図柄の場合も同様に、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び5図柄が表示されるタイミングであればよい。つまり、いずれの図柄により再抽選演出が開始されたとしても送られる図柄の数は同一である。これによれば、制御を一定にできるため処理負担を軽減することができる。

40

【0640】

(再抽選演出14)

抽選演出では、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に偶数図柄(たとえば2図柄)を表示するパターン、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば

50

3 図柄)を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄(たとえば7 図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば7 図柄)を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。

【0641】

(再抽選演出15)

抽選演出では、偶数図柄(たとえば2 図柄)を表示した後に偶数図柄(たとえば2 図柄)を表示するパターン、偶数図柄(たとえば2 図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば3 図柄)を表示するパターン、奇数図柄(たとえば7 図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば7 図柄)を表示するパターンのいずれであっても、共通のデータを用いている。つまり、演出のデータは同じで、飾り図柄に関するデータをパターンにより変更する設計となっている。これによれば、専用のパターンを設けなくてよいので、データ量を削減することができる。

【0642】

[煽り21~27について]

図178~図181では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0643】

(フェード効果)

図178は、煽りパートにおける(b4)~(b6)部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。煽りパートにおいては、セリフに対する字幕に対しフェード効果が付される。フェード効果は、表示が徐々に鮮明となるフェードインと、表示が徐々に消去されていくフェードアウトとで構成される効果である。図178(A)では、煽りパートであるSP前半リーチAにおいて、フェード効果が付された演出の一部について説明する。

【0644】

(b4)の状態では、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する画面が表示されている。その後、(b4')に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率70%で表示される。その後、(b5)に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率0%で表示される。このように、セリフに対応する字幕が表示されるときにフェードインの効果が付される。なお、(b4')の状態では、「見つけたわ」のセリフ音の出力はされておらず、(b5)の状態のように字幕透過率0%のときにセリフ音の出力がされている。

【0645】

その後、(b5')に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の透過率0%の字幕の下のレイヤに、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の透過率70%の字幕がフェードイン効果を付して表示される。その後、(b5'')に示すように、「見つけたわ」の字幕の透過率と「見つかった」の字幕の透過率とがともに40%となった状態で表示される。その後、(b6)に示すように、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の字幕が透過率0%で表示される。このように、夢夢ちゃんのセリフに対応する字幕「見つけたわ」は、(b5')~(b6)へと徐々にフェードアウトしていく。それに対し、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の字幕は、(b5')~(b6)へと徐々にフェードインしていく。なお、(b5')、(b5'')の状態では、「見つかった」のセリフ音の出力はされておらず、(b6)の状態のように字幕透過率0%のときにセリフ音の出力がされている。

【0646】

図178は(B)に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。たとえば、図178(B)では、ナナちゃんが歌った歌の進行に合わ

10

20

30

40

50

せて「いつかきっと手に入れるから」と字幕（歌詞）が表示される。その後、すぐに「小さなこの手でつかみ取る」と歌の進行に合わせて字幕（歌詞）が表示される。大当たりラウンド中のこのような字幕（歌詞）が続けて表示される場合は、フェード効果は付されないようになっている。これは、楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕（歌詞）を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。

【0647】

（煽り21）

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

【0648】

（煽り22）

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

【0649】

（字幕表示の変形例）

第1の字幕と第2の字幕とが重なるタイミングで表示される際には、2つの字幕の両方にフェード効果を付すのではなく、いずれか一方の字幕にフェード効果を付すようにしてもよい。具体的には、第1の字幕表示にフェード効果を付さず、第2の字幕表示にフェード効果を付すパターン、第1の字幕表示にフェード効果を付し、第2の字幕表示にフェード効果を付さないパターンが考えられる。前述した第1の字幕表示にフェード効果を付すとともに、第2の字幕表示にフェード効果を付すパターンに入れ替えて、いずれかのパターンを適用してもよい。また、フェード効果を付す場合に、第1の字幕表示の上に第2の字幕表示を重ねてもよいし、第1の字幕表示の下に第2の字幕表示を重ねるようにしてもよい。

【0650】

また、字幕が表示されるタイミングが重なる場合について、第1のキャラクタと第2のキャラクタとのセリフに対する字幕について説明した。しかし、同一のキャラクタが続けてセリフを発する場合に、第1のセリフに対する字幕表示の後、第2のセリフに対する字幕表示が重なるようにしてもよい。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付してもよい。

【0651】

（煽り24）

図178は（B）に示すように、大当たりラウンド中は、楽曲に合わせてキャラクタが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕（歌詞）が表示される。しかしながら、大当たりラウンド中は、字幕（歌詞）が続けて表示される場合であってもフェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕（歌詞）を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当たりラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機1に搭載のコンテンツの代表的な楽

曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当りラウンド中に省略することができ、一連の演出のをよく見せることができる。

【0652】

(字幕の透過率と音の出力との関係について)

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

10

【0653】

その後、「見つけたわ」のセリフ音が出力される期間、「見つけたわ」の字幕は透過率0%で表示される。そして、「見つけたわ」のセリフ音の出力が終了した後の3フレームの無音期間であるT1の期間において、2フレームに亘り引き続き「見つけたわ」の字幕が透過率0%で表示される。その後、T1の残り1フレームの期間に亘り、「見つけたわ」の字幕が透過率0%から透過率100%で表示される。これにより、1フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

【0654】

20

また、T1の期間では、「見つかった」のセリフ音に関しても出力されていないが、T1の期間開始時の1フレーム後を起点として、「見つかった」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。具体的には、「見つかった」の字幕は、透過率100%から1フレーム後に透過率70%で表示される。さらに、その1フレーム後に透過率0%で表示される。これにより、2フレームの期間に亘り「見つかった」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。

【0655】

その後、「見つかった」のセリフ音が出力される期間、「見つかった」の字幕は透過率0%で表示される。そして、「見つかった」のセリフ音の出力が終了した後の3フレームの無音期間であるT2の期間において、2フレームに亘り引き続き「見つかった」の字幕が透過率0%で表示される。その後、T2の残り1フレームの期間に亘り、「見つかった」の字幕が透過率0%から透過率100%で表示される。これにより、1フレームの期間に亘り「見つかった」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

30

【0656】

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

【0657】

(煽り23)

40

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

【0658】

(煽りパートとエピローグパートとにおける字幕の対比)

図180は、(b4)～(b6)部分の詳細説明図および(o3)～(o5)部分の詳細説明図である。図180(A)は、煽りパートにおける(b4)～(b6)部分の詳細

50

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

【0659】

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

10

【0660】

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

20

【0661】

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

【0662】

ここで、パチンコ遊技機1においては、最初に映像が作成されて、その後にセリフ等の音声が付けられる。その後、各セリフに対応した字幕表示が付けられる。仮に、時間尺が多めに取れない0～t1の期間において字幕表示を一旦消去するための期間を長くした映像を作り直すと手間がかかってしまう。そこで、フェード効果を付すことにより映像を作り直さなくとも字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。また、カニの看板のお店が表示される当りエピローグパートのように時間尺に余裕がある場合であっても一律にフェード効果を付すことにより、全体の作業負担が減少し、字幕の切り替え時に違和感が生じることがないようにすることができる。

30

【0663】

(煽り26)

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

40

【0664】

(煽り25)

ここで、図示はしていないが、エピローグパートであっても字幕表示のタイミングが重なる場合がある。しかしながら、図180に示すように、エピローグパートでは、煽りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、

50

煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。

【0665】

〔煽り27について〕

図181では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0666】

(煽り27)

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

【0667】

〔エピローグ23について〕

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

【0668】

図182は、(B4)～(B11)部分の詳細説明図である。図182により、画面上の飾り図柄や小図柄を用いた演出と、遊技効果ランプ9を用いた演出との対応関係について説明する。(B4)に示すように、再抽選パートの図柄出しの演出において、拡大されていた「3」図柄が縮小される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白色で点滅する。次いで、(B5)に示すように、「3」図柄が通常サイズで表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色で点滅する。次いで、(B6)に示すように、「3」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色で点滅する。

【0669】

次いで、(B7)に示すように、画面が再抽選用の背景から通常背景に変化し、この通常背景において、引続き「3」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色で点滅する。その後、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、(B8)に示すように、飾り図柄および小図柄が確定停止する。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色で点滅する。(B9)に示すように、図柄確定期間は、所定期間(たとえば、0.5s)継続し、画面上は(B8)と同様の表示が維持される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色の点滅の点灯態様が維持される。

【0670】

その後、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約10msec後に遊技効果ランプ9の態様が切り替わってファンファーレ対応となる。また、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約33msec後に画面が切り替わって「FEVER

10

20

30

40

50

」が表示される態様に変化する。具体的には、(D 1) に示すように、ファンファーレコマンドを受信した後のファンファーレ期間において、画面は(B 9)の状態を維持する。それに対し、遊技効果ランプ9の態様は画面の態様よりも早くファンファーレ対応に切替わる。(D 1)における遊技効果ランプ9の態様は消灯である。次いで、(D 2)に示すように、遊技効果ランプ9の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「F E V E R」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ9は、ファンファーレ対応の点灯態様が維持される。

【0671】

〔エピローグ28～31について〕

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

【0672】

図183は、図柄出しの変形例を説明するための図である。変形例においては、(Y 1)～(Y 7)の順に図柄出しが実行されるようにしてもよい。具体的には、(Y 1)に示すように、爆チューを捕まえる場面で縮小された飾り図柄(縮小図柄)が画面の左上で「222」の状態で揃う。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。次いで、(Y 2)に示すように、画面が静止画となり縮小図柄が上下に微小に揺れる。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。

【0673】

次いで、(Y 3)に示すように、画面の左上の縮小された飾り図柄が一旦消去される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。次いで、(Y 4)に示すように、画面の中央から消去されていた「222」の飾りが図柄拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。次いで、(Y 5)に示すように、「222」の飾り図柄が(Y 4)の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。次いで、(Y 6)に示すように、「222」の飾り図柄が(Y 5)の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。次いで、(Y 7)に示すように、「222」の飾り図柄が(Y 6)の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。

【0674】

変形例の図柄出しでは、飾り図柄が、SPリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、(Y 1)に示すような当りエピローグパート時に図柄が揃う。そして、(Y 2)に示すような縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は、画面中央の位置から拡大されて図柄第の演出が実行される。

【0675】

(エピローグ28)

当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態(当りエピローグの映像が流れている状態)のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置(画面左上隅の位置)にある。画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピローグパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

【0676】

(エピローグ29)

当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「２２２」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピローグ映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

【０６７７】

（エピローグ３０）

当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に表示される。また、画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、（Ｙ１）で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

【０６７８】

（エピローグ３１）

変形例においては、飾り図柄が、ＳＰリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動する。これによれば、ＳＰリーチ開始時から位置させることで、ＳＰリーチ中も演出の展開を邪魔しないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【０６７９】

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

【０６８０】

その後、（Ｆ１０）に示すように、「３」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、（Ｆ１１）に示すように、「３」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、（Ｆ１２）に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。

【０６８１】

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

【０６８２】

その後、（Ｇ１５），（Ｇ１６）に示すように図柄が拡大表示された後、（Ｇ１７），（Ｇ１８）に示すように図柄が縮小される。その後、（Ｇ１９）に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、背景が図柄揺れ用の背景に切り替えられる。ここでは、図柄揺れとして、図柄が画面上を奥側と手前側とに回転動作をすることで図柄を揺らす動作が実行される。具体的には、（Ｇ２０）～（Ｇ２１）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（Ｇ２２）～（Ｇ２３）にかけて図柄が手前側に揺れことにより初期位置へと変化する。その後、（Ｇ２４）～（Ｇ２５）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（Ｇ２６）～（Ｇ２７）に

かけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。

【0683】

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

10

【0684】

その後、(H22)、(H23)に示すように図柄が拡大表示された後、(H24)、(H25)に示すように図柄が縮小される。その後、(H26)に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(H27)に示すように、背景が(G20)～(G27)で示した背景に切り替えられる。プッシュボタン31Bが操作されない場合の(H22)～(H26)における図柄出しの動きは、プッシュボタン31Bが操作された場合の(G15)～(G19)における図柄出しの動きと同じである。しかしながら、プッシュボタン31Bが操作された場合は、プッシュボタン31Bが操作されなかった場合のタイムゲージの減少分の時間が3図柄を揺らす演出を実行する期間で吸収されている。つまり、ボタンがどのタイミングで操作されたとしても、ボタンが操作されるまでの期間が3図柄を揺らす演出の尺で吸収されることになる。

20

【0685】

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

30

【0686】

その後、(J10)に示すように、「3」図柄が縮小表示された後に、(J11)～(J12)にかけて図柄が奥側に揺れた後、(J13)～(J14)にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、(J15)～(J16)にかけて図柄が手前側に揺れた後、(J17)～(J18)にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。(J11)～(J18)にかけての図柄揺れの動きは、(G20)～(G27)にかけての図柄の揺れの動きと同じである。そして、(J18)において図柄が通常位置で綺麗に停止する。

【0687】

[ハズレ1～7について]

ハズレエピソードパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

40

【0688】

(図柄確定期間について)

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

【0689】

(X1)の状態から当りエピソードパートに移行する場合は、(X2)に示すように、

50

爆チューを捕まえた（s 5）の状態の画像が表示される。その後、（X 3）に示すように、通常画面に制御された後に（B 8）のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち0.5 s間継続される。その後、（X 4）に示すように、（B 1 1）のようなファンファーレ期間となる。その後、（X 5）に示すように、大当たりラウンド期間となる。

【0 6 9 0】

（X 1）の状態からハズレエピソードパートに移行する場合は、（X 6）に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念（u 2）の状態の画像が表示される。その後、（X 7）に示すように、背景がブラックアウトするとともに「2 3 2」のハズレ表示結果を示す図柄組合せが表示される。その後、（X 8）に示すように、遊技者の目を引き付ける効果のあるキャラクタ画像が描かれたアイキャッチ画像が表示される。その後、通常画面に制御された後に（X 9）のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち0.5 s間継続される。図柄確定期間終了後に次の変動表示に対応する保留記憶があれば、次の変動表示が開始される。

【0 6 9 1】

（ブラックアウトの詳細説明）

図1 8 9は、ブラックアウトの詳細説明図である。図1 8 9（X 1 0）～（X 2 2）の順でブラックアウトの詳細を説明する。（X 1 0）に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念（u 2）の状態の画像が表示される。この状態から、ブラックアウトの背景が透過率を徐々に低下させて表示されるとともに、中央に表示される飾り図柄の1つである「3」を示す中図柄の背景が透過率を徐々に低下させて表示される。透過率を低下させることにより、ブラックアウト背景が徐々に暗くなり、中図柄が徐々にくっきりと現れるようになる。

【0 6 9 2】

（X 1 0）の後、（X 1 1）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が7 0 %、中図柄の透過率が1 0 0 %で表示される。その後、（X 1 2）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が6 0 %、中図柄の透過率が9 0 %で表示される。その後、（X 1 3）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が5 0 %、中図柄の透過率が8 0 %で表示される。その後、（X 1 4）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が4 0 %、中図柄の透過率が6 0 %で表示される。その後、（X 1 5）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が3 0 %、中図柄の透過率が4 0 %で表示される。その後、（X 1 6）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が2 0 %、中図柄の透過率が2 0 %で表示される。その後、（X 1 7）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が1 0 %、中図柄の透過率が0 %で表示される。その後、（X 1 8）に示すように、ブラックアウト背景の透過率が0 %、中図柄の透過率が0 %で表示される。

【0 6 9 3】

その後、（X 1 9）～（X 2 0）に亘って中図柄である「3」の図柄が上下に揺れる図柄揺れ期間となる。図柄揺れ期間後は、（X 2 1）に示すように、アイキャッチ画像が表示される。その後、（X 2 2）に示すように、図柄確定期間となる。図1 8 9に示すように、背景のブラックアウトは、中図柄のフェードインよりも開始が早く、背景のブラックアウトの方が中図柄のフェードインよりも透過率の切り替わりの段階数が多くなっている。

【0 6 9 4】

（ハズレ1）

図1 8 8に示すように、当否決定後にハズレとなる場合には、ハズレエピソードパートにおいてブラックアウト背景時にハズレ図柄が表示される。その後、アイキャッチ画面による切り替わり画像が表示された後に、リーチ開始時の通常背景に画面が切り替わる。これによれば、アイキャッチ画面により、ハズレ時の画面の切り替わりを好適に見せることができる。

【0 6 9 5】

（ハズレ2）

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

【0696】

(ハズレ3)

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

【0697】

(ハズレ4)

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

【0698】

(ハズレ5)

ブラックアウトする前のハズレ時の映像は、表示される画像が切り替わっていくのに対し、ブラックアウトする際の画像は、表示される画像に変化がない。これによれば、変化のない画像の状態ブラックアウトが開始されることで、ブラックアウトを好適に見せることができる。なお、画像が切り替わるとは、画面の絵が切り替わること、映像の角度が切り替わること、表示されている場面自体が切り替わることを含む。また、画像に変化がないとは、同じ静止画であること、動画であっても映像の角度は切り替わらず、動いているとしても一部の映像のみが微小に動いていることを含む。

【0699】

(ハズレ6)

ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、(X18)～(X20)に示すように、透過率が0%の中図柄と、透過率が0%のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、(X19)～(X20)に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を1周期として、少なくとも2周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を含む所定期間は、中図柄が透過率100%から透過率0%の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていればよい。また、所定期間は、アイキャッチが表示される期間よりも長く設定されていればよい。これによれば、背景が透過率0%のブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

【0700】

(ハズレ7)

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

【0701】

〔ハズレ 8, 10～17 について〕

ハズレエピログパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

〔0702〕

（ハズレ時の遊技効果ランプについて）

図 190 は、ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。図 190 には、第 4 図柄ユニット 9050 の特図可変表示の点灯態様についても記載されている。図 190 (X30)～(X36) がハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図であり、(X40)～(X46) がハズレ時の変形例を示す図である。なお、図 190 に示す例は、SP 最終リーチにおけるハズレ時の演出を示しているが、SP 前半リーチ A, B や SP 後半リーチ A, B など、その他のリーチにおけるハズレ時の演出に対して、図 190 に示す技術を適用してもよい。

10

〔0703〕

本実施の形態では、(X30) の味方キャラクタ 6 人が残念がっている演出から (X31) の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。なお、図 190 に示すハズレ時の輝度データテーブルは、後述する図 216 に示すハズレエピログパートにおける子テーブル WD17 の時間 t_{u1} ～ t_{u3} で指定された孫テーブルに対応する。

〔0704〕

背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。アイキャッチ画像とは、遊技者の注目を集める画像であり、本実施の形態においては、SP リーチにおける一連の演出の結果、ハズレ図柄が導出（仮停止）されて通常画面に戻る前にアイキャッチ画像が表示される。

20

〔0705〕

(X32) のアイキャッチ画面への切替え期間から (X33) のアイキャッチ画面の表示にかけて、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルが用いられる。その後、(X34) の通常画面への切替え期間および (X35) の図柄確定期間を経由して、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに実行される (X36) の次変動にかけて、背景用の輝度データテーブルが用いられる。なお、図 190 に示す背景用の輝度データテーブルは、後述する図 216 に示すハズレエピログパートにおける子テーブル WD17 の時間 t_{u4} で指定された孫テーブル 26 に対応する。

30

〔0706〕

なお、(X35) の図柄確定期間の後に保留なしのときに客待ちコマンドを受信したときも背景用の輝度データテーブルが維持される。なお、客待ちコマンドを受信することに対応して、演出画面がデモンストレーション表示となり、デモンストレーション用の輝度データテーブルが用いられてもよい。

〔0707〕

第 4 図柄ユニット 9050 の特図可変表示との関係では、(X30) から (X34) にかけて、第 4 図柄ユニット 9050 の特図可変表示は、点滅している。そして、図柄確定コマンドを受信することにより、(X35) の状態では第 4 図柄ユニット 9050 の特図可変表示が、消灯となる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信することにより、(X36) の状態では第 4 図柄ユニット 9050 の特図可変表示が、点滅となる。なお、(X35) の図柄確定期間の後に保留なしのときは客待ちコマンドを受信しても第 4 図柄ユニット 9050 の特図可変表示は消灯を維持する。

40

〔0708〕

また、ハズレ時の変形例として、各状態における輝度データテーブルが本実施の形態と異なるようにしてもよい。具体的には、(X40) の残念から (X41) の背景ブラックアウトにかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。その後、(X42) のアイキャッチ画面切り替え期間、(X43) のアイキャッチ画面、(X44) の通常画面切り替え期間、(X45) の図柄確定期間にかけて、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。そして、(X36) の次変動において、

50

背景用の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。

【0709】

ここで、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ表示前（ハズレ時）の輝度データテーブルの最終の輝度データ（消灯）よりも輝度が大きくなっている。また、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル（消灯含まず）の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。

【0710】

（ハズレ8）

ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【0711】

（ハズレ10）

アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ後、保留記憶がなく客待ちデモ指定コマンドを受信したとしても背景用の輝度データテーブルが継続して用いられる。これによれば、背景用の輝度データテーブルに切り替えた以降は、継続して同じ輝度データテーブルを用いることができるため、違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【0712】

（ハズレ11）

第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット9050の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【0713】

（ハズレ12）

第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット9050の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【0714】

（ハズレ13）

ハズレ時の変形例を説明する。（X40）の味方キャラクタ6人が残念がっている演出

10

20

30

40

50

から（X 4 1）の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。（X 4 2）のアイキャッチ画面への切替え期間から（X 4 5）の図柄確定期間にかけて、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

10

【0715】

（ハズレ14）

切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。

20

【0716】

（ハズレ15）

図柄確定後に、保留記憶がない場合には、客待ち指定コマンドを受信することにより、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。

【0717】

（ハズレ16）

切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ画像の表示前（ハズレ時）の輝度データテーブルの最終の輝度データ（消灯）よりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わる前よりも遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

30

【0718】

（ハズレ17）

切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル（消灯含まず）の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わるときに遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

40

【0719】

〔当否8～12について〕

当否決定に関連する部分における特徴部分について、番号を振って説明する。

【0720】

（（r 4 8）部分の詳細説明）

図191は、（r 4 8）部分の詳細説明図である。図191（r 4 8）は、当否決定前の最終の煽りが実行される場面である。図191（A）は、画面の切り替えを示す説明図であり、図191（B）は、画面の切り替えと時間との関係を示す説明図である。図191（A）に示すように、（r 4 8）部分では、（r 4 8-1）のような爆チューの表示が

50

された後に、(r 4 8 - 2) のような味方 6 人の表示がされる。その後、再び (r 4 8 - 1) のような爆チューの表示がされた後に、(r 4 8 - 2) のような味方 6 人の表示がされる。以降、(r 4 8 - 1) と (r 4 8 - 2) との静止画の切り替えが繰返され、図 1 9 1 (B) に示すように、徐々に切り替え速度が速くなる。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とは、時間経過とともに徐々に拡大して表示されるようになっている。

【0 7 2 1】

(当否 8)

煽りパートにおける (r 4 8) の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、(r 4 8) の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、(r 4 8) において実行される演出は、爆チューの画像と味方 6 人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

【0 7 2 2】

(当否 9)

図 1 9 1 (B) に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興味が向上する。また、交互に画像が切り替わることで、味方キャラクタと敵キャラクタとをそれぞれ 1 枚の画像を用いて実行していることを気付にくくすることができる。

【0 7 2 3】

(当否 1 0)

(r 4 8) におけるスローモーション期間の演出を S P 前半リーチから S P 後半リーチ、S P 最終リーチへの発展タイミングで実行するようにしてもよい。これによれば、S P 前半リーチから発展するタイミングにおいても好適に演出を実行することができる。

【0 7 2 4】

(当否 1 1)

(r 4 8) におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が 2 枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像 1、画像 2、画像 3、画像 4、画像 1 … と 4 枚の画像を繰返し用いることにより、キャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

【0 7 2 5】

(当否 1 2)

(r 4 8) におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまふ。しかしながら、スローモーション期間の動きを早く

することにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなることがなく、データ容量を削減させつつ、動作している様子をより忠実に表現することができる。

【0726】

＜遊技効果ランプに関する説明＞

次に、遊技効果ランプ9のランプ制御について、図192～図260を参照しながら説明する。

【0727】

〔輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について〕

演出制御用CPU120は、ROM121やRAM122に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ9に含まれる複数のランプのうちの1または複数のランプをランプ制御によって点灯／点滅／消灯させる。

10

【0728】

具体的には、表示制御部124は、主基板11に搭載されたCPU105から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の1フレーム(33msec)で1減算されるカウンタである。表示制御部124は、サブ変動時間が各パートに対応する表示(たとえば、開始パートや煽りパートなどの各パートにおける各種表示(リーチ表示など))を開始するタイミングとなったときに、ROM121やRAM122に格納された画像データ(動画データ、アニメーションデータ)に基づき、画像表示装置5の表示制御を行う。表示制御部124は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置5に表示させる演出表示(演出シーン)に対応して拡張コマンドを設定し、当該拡張コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部124から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部124によって表示制御が行われる演出表示(演出シーン)に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

20

【0729】

たとえば、図272は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図272に示すように、表示制御部124がSP前半リーチAの当りエピソードにおける表示制御を行う場合、当該SP前半リーチAの当りエピソードを指定するための拡張コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部124から受信した拡張コマンドに基づき、SP前半リーチAの当りエピソードに対応する親テーブルのアドレスを特定する。

30

【0730】

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

40

【0731】

詳しくは図206を用いて後述するが、図272に示すように、SP前半リーチA当りエピソード用の親テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分間)が指定されており、演出制御用CPU120は、この600000msec(10分間)を計時するために10msecごとにカウンタ

50

を1減算する。すなわち、演出制御用CPU120は、カウンタの減算処理を60000回実行することで、600000msec（10分間）を計時したことになる。演出制御用CPU120は、最大600000msec（10分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。SP前半リーチA当りエピソード用の親テーブルにおいては、子テーブルとしてWD3が指定されている。

【0732】

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

【0733】

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

【0734】

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

【0735】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。たとえば、枠ランプは、「R」、「G」、「B」といった3つの素子からなるLEDによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、0～Fまでの16段階に電流値が分かれており、輝度データが0の場合は電流値が最低値（たとえば、0）となり、輝度データがFの場合は電流値が最大値となる。たとえば、「R」の素子に「A」の輝度データが出力されると、当該「A」の輝度データに対応する電流が「R」の素子に流れ、「G」の素子に「1」の輝度データが出力されると、当該「1」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れ、「G」の素子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

【0736】

枠ランプは、RGBの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠ランプは、輝度データに基づく発光によって、前述した各キャラクターに応じた色で点灯することができる。一例としては、夢夢ちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。メイドAが登場するような演出においては、輝度データとして「00F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが青色に点灯する。メイドBが登場するような演出においては、輝度データとして「0AC」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがハワイアンブルー色に点灯する。ADが登場するような演出においては、輝度データとして「FF0」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが黄色に点灯する。ジャムちゃんが登場するような演出におい

10

20

30

40

50

ては、輝度データとして「A 5 F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが紫色に点灯する。ナナちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「F 3 F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがピンク色に点灯する。爆チューが登場するような演出においては、輝度データとして「F 0 0」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。ボイゴが登場するような演出においては、輝度データとして「F E A」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがクリーム色に点灯する。

【0737】

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

【0738】

上述したように、演出制御用CPU120は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（たとえば、10msec周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【0739】

具体的には、演出制御用CPU120は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用CPU120は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が0になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【0740】

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

【0741】

演出制御用CPU120は、10msecごとにカウンタを1減算することで子テーブ

10

20

30

40

50

ルWD3によって指定された3000msecを計時し、当該計時が3000msecに到達するまで、孫テーブルW4に基づき30msec間隔でデータ1～データ7の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ7まで出力した後、未だ計時が3000msecに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、やがて、計時が3000msecに到達すると、その時点で孫テーブルW4に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブルW1に基づく輝度データの出力を開始する。このように、演出制御用CPU120は、子テーブルによって指定された時間が経過するまで、輝度データの出力をループさせるようになっている。

【0742】

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

【0743】

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

【0744】

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

【0745】

このように、孫テーブルの最後に指定された輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に600000msec（10分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。

【0746】

上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルによって構成されているが、以下で説明する各パートにおいて用いられる輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、特徴的なテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することがある。

【0747】

〔開始パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0748】

10

20

30

40

50

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

【0749】

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

【0750】

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

【0751】

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

【0752】

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

【0753】

このように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが閉まりきる前の時間ta1～ta12においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間ta13～ta18においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演

10

20

30

40

50

出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【0754】

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

10

【0755】

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

20

【0756】

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

30

【0757】

〔SP前半リーチA煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0758】

40

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

【0759】

たとえば、時間 t_{b10} の1560msec間においては、孫テーブルW3が指定されている。孫テーブルW3は、後述する図229に示す黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW3に対応する。図229に示すように、孫テーブルW3にお

50

いては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして180msec間隔で「440」、「660」、および「880」がまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかったように点灯させる。

【0760】

時間tb14の150msec間および時間tb17の210msec間においては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【0761】

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

【0762】

時間tb14および時間tb17のいずれにおいても、孫テーブルW4が指定されているが、時間tb14では、150msecという1周期よりも短い時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間tb17では、210msecからなる1周期の時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

【0763】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD2において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【0764】

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

【0765】

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

【0766】

また、SP前半リーチA煽りパートの子テーブルWD2においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。

10

【0767】

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

20

【0768】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯/点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0769】

また、SP前半リーチA煽りパートの子テーブルWD2においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。

【0770】

たとえば、時間tb11において、演出制御用CPU120は、図65(b11)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間tb8および時間tb9において、演出制御用CPU120は、図63(b8)、(b9)に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

30

【0771】

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

40

【0772】

[SP前半リーチA当りエピログパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

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

【0773】

図196(a1)に示すように、SP前半リーチAの当りエピログパートに用いられる当りエピログ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するラン

50

ブ制御時に参照される子テーブル（WD3，YD3，LD3，AD3）を指定する情報とが格納されている。

【0774】

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

【0775】

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

【0776】

前述したように、当否分岐（tb18）における白点灯はRGBのデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後のtc1における白点滅はRGBのデータが「FFF」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色（白色）でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0777】

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

【0778】

図196（b1）に示すように、SP前半リーチAの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD0，YD0，LD0，AD0）を指定する情報とが格納されている。

【0779】

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

【0780】

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

【0781】

当りエピソードパートの最後となる時間tc6においては、図69（c6）に示したよ

10

20

30

40

50

うな最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間 $t c 6$ においては最大 10 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル $W D 3$ に対応するタイマの値が 0 になるまで、10 分間に亘って孫テーブル $W 1$ に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0782】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間 $t c 2$ および時間 $t c 3$ に対して孫テーブル $W 1$ が指定され、当該孫テーブル $W 1$ に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間 $t c 6$ に対しても孫テーブル $W 1$ が指定され、当該孫テーブル $W 1$ に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0783】

〔S P 前半リーチ A ハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0784】

図 197 (a1) に示すように、S P 前半リーチ A のハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 600000 msec (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ($W D 4$, $Y D 4$, $L D 4$, $A D 4$) を指定する情報とが格納されている。

【0785】

図 197 (a2) に示すように、S P 前半リーチ A のハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の子テーブル $W D 4$ では、枠ランプについて、S P リーチ前半 A におけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル $W D 4$ に含まれる各孫テーブルは、図 52 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。また、共通ハズレエピソード用の子テーブル $W D 4$ は、S P リーチ前半 A, B、S P リーチ後半 A, B、および S P 最終リーチにおいて共通で用いられる。

【0786】

たとえば、時間 $t d 1$ の 200 msec 間においては、孫テーブル $W 1 3$ が指定されている。孫テーブル $W 1 3$ は、後述する図 252 に示すハズレ 1 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル $W 1 3$ に対応する。図 252 に示すように、孫テーブル $W 1 3$ においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、最初の 10 msec で「888」が指定され、次の 190 msec で「444」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル $W 1 3$ に基づきランプ制御を行うことで、図 67 (b18) に示した当否分岐の後、図 70 (d1) に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【0787】

前述したように、当否分岐 ($t b 18$) における白点灯は RGB のデータが「FDC」であるのに対して、ハズレ報知後の $t d 1$ における白点灯は RGB のデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 ($t b 18$) における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができ

10

20

30

40

50

るため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【0788】

時間 $t d 2$ の $5800 msec$ 間においては、孫テーブル $W 14$ が指定されている。孫テーブル $W 14$ は、後述する図 252 に示すハズレ 2 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル $W 14$ に対応する。図 252 に示すように、孫テーブル $W 14$ においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして $250 msec$ 間隔で「444」または「111」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル $W 14$ に基づきランプ制御を行うことで、図 70 (d2) に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを $t d 1$ よりも暗めの白色で点灯させる。

10

【0789】

前述したように、当り時 ($t c 2$, $t c 3$) におけるレインボー点灯は RGB のデータが $30 msec$ 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 ($t d 2$) における暗めの白点灯は RGB のデータが当り時よりも長い $250 msec$ 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0790】

20

時間 $t d 3$ においては、孫テーブル $W 15$ が指定されている。孫テーブル $W 15$ は、後述する図 253 に示すハズレ 3 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル $W 15$ に対応する。図 253 に示すように、孫テーブル $W 15$ においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、最初の $10 msec$ で「444」が指定され、次の $550 msec$ で「111」が指定され、最後の $600000 msec$ (10 分間) で「111」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル $W 15$ に基づきランプ制御を行うことで、図 70 (d3) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【0791】

時間 $t d 4$ においては、孫テーブル $W 21$ が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル $W 21$ に基づきランプ制御を行うことで、図 71 (d4) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。すなわち、ハズレ時において通常画面が表示された状態で用いられる孫テーブル $W 21$ は、通常背景に対応する点灯態様であり、開始パートにおける時間 $t a 1$ 、時間 $t a 4$ 、および時間 $t a 7$ で指定される孫テーブル $W 21$ と共通する。

30

【0792】

時間 $t d 4$ において、孫テーブル $W 21$ に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。具体的には、演出制御用 CPU 120 は、後述する図 260 に示す孫テーブル $W 21$ に基づき、保留ありの場合に次の変動を指定する変動パターンコマンドを受信するまで、あるいは、保留なしの場合に時間経過で客待ちコマンドを受信するまで、RGB のデータを切り替えながらランプ制御を行い、最終の RGB のデータに基づくランプ制御を行っても未だ変動パターンコマンドや客待ちコマンドを受信していなければ、再び最初の RGB のデータに基づくランプ制御を行う。

40

【0793】

図 190 に示したように、時間 $t d 3$ で枠ランプが消灯してから、時間 $t d 4$ で通常画面が表示されるような演出に対応させて枠ランプが背景黄点灯のパターンで点灯するまでの間においては、アイキャッチ画面が表示されるとともに当該アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブルに基づく枠ランプが点灯する。このように、ハズレ時における枠ランプのランプ制御においては、アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブル (孫テーブル) が用いられた後、通常画面に対応する輝度データテーブルとして開始パートにおい

50

ても用いられる孫テーブルW 2 1 が用いられる。これにより、アイキャッチ画面が表示された後であって、図柄が確定するまでに用いる輝度データテーブルを別途用意する必要がなく、開始パートにおいても用いられる孫テーブルW 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプによる演出を違和感なく遊技者に見せることができる。

【0794】

〔SP前半リーチB 煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

10

【0795】

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

【0796】

20

たとえば、時間te8の150msec間および時間te12の210msec間においては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間te8および時間te12のいずれにおいても、孫テーブルW4が指定されているが、時間te8では、150msecという1周期よりも短い時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間te12では、210msecからなる1周期の時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

【0797】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD5において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

30

【0798】

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

40

【0799】

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

【0800】

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

50

する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0801】

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

10

【0802】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0803】

また、SP前半リーチB煽りパートの子テーブルWD5においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

20

【0804】

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

【0805】

このように、図74（e7）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発していることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

30

【0806】

〔SP前半リーチB当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0807】

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

40

【0808】

図200（a2）に示すように、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブルWD6では、枠ランプについて、SP前半リーチBの当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD6に含まれ

50

る各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【 0 8 0 9 】

たとえば、時間 t f 1 においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 7 (e 1 7) に示した当否分岐の後、図 7 8 (f 1) に示したような夢夢ちゃんがパックを打ち返すような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【 0 8 1 0 】

当否分岐 (t e 1 7) における白点灯は、後述する図 2 4 9 に示す孫テーブル W 8 に基づいており、その R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、当り確定後の t f 1 における白点滅は R G B のデータが「 F F F 」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色 (白色) でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 0 8 1 1 】

時間 t f 2 ~ t f 4 においては、孫テーブル W 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 8 (f 2) ~ (f 4) に示したようなボインゴが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【 0 8 1 2 】

図 2 0 0 (b 1) に示すように、 S P 前半リーチ B の当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (W D 0 , Y D 0 , L D 0 , A D 0) を指定する情報が格納されている。

【 0 8 1 3 】

図 2 0 0 (b 2) に示すように、 S P 前半リーチ B の当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブル W D 0 では、枠ランプについて、 S P リーチ前半 B の当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【 0 8 1 4 】

たとえば、時間 t f 5 および時間 t f 6 の 5 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 9 (f 5) , (f 6) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【 0 8 1 5 】

当りエピソードパートの最後となる時間 t f 7 においては、図 8 0 (f 7) に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間 t f 7 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 6 に対応するタイマの値が 0 になるまで、 1 0 分間に亘って孫テーブル W 1 に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【 0 8 1 6 】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間 t f 2 ~ t f 4 に対して孫テーブル W 1 が指定され、当該孫テーブル W 1 に基づき、ボインゴが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間 t f 7 に対しても孫テーブル W 1 が指定され、当該孫テーブル W 1 に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを

10

20

30

40

50

用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、粋ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0817】

〔SP前半リーチBハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0818】

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

【0819】

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

【0820】

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

【0821】

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

【0822】

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

【0823】

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

【0824】

時間tg4においては、孫テーブルW15が指定されている。演出制御用CPU120

10

20

30

40

50

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

【0825】

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

【0826】

〔SP後半発展時の役物動作パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0827】

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

【0828】

なお、役物が落下する時間th1～th3の7000msec間においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が落下する時間th1～th3の7000msec間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の落下動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを赤色で点滅させる。

【0829】

これにより、枠ランプや役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が落下する演出に対してより効果的に遊技者に注目させることができる。

【0830】

〔SP後半リーチA煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0831】

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

【0832】

時間 $t_{h4} \sim t_{h10}$ に対応する輝度データは、図171 ($h4$) ~ 図172 ($h10$) に示した役物動作の後半部分 (上昇部分) に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間 $t_{h4} \sim t_{h6}$ においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間 $t_{h7} \sim t_{h10}$ において、孫テーブルW3に基づき、枠ランプがSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々にSP後半リーチAの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、SP後半リーチAに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0833】

なお、役物が上昇する時間 $t_{h4} \sim t_{h10}$ においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間 $t_{h4} \sim t_{h10}$ 間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。

【0834】

これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチAに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【0835】

時間 t_{i1} の 1130msec 間と、時間 t_{i20} の 1330msec 間と、時間 t_{i11} の 1560msec 間とにおいては、孫テーブルW3が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【0836】

ここで、図229に示すように、孫テーブルW3においては、 720msec ($180\text{msec} \times 4$) からなる1周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間 $t_{h7} \sim t_{h10}$ 、および時間 t_{i1} では、1周期を超える 1130msec 間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1130msec に亘って黄色に点灯し、時間 t_{i20} では、1周期を超える 1330msec 間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1330msec に亘って黄色に点灯し、時間 t_{i11} では、2周期を超える 1560msec 間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1560msec に亘って黄色に点灯する。

【0837】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD9において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD9において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出 (ランプ表現) を実現することができる。

【0838】

時間 t_{i15} および時間 t_{i24} の 150msec 間と、時間 t_{i14} 、 t_{i23} 、および時間 t_{i35} の 210msec 間とにおいては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間 t_{i15} 、時間 t_{i24} 、時間 t_{i14} 、時間 t_{i23} 、

10

20

30

40

50

および時間 t_{i35} のいずれにおいても、孫テーブル $W4$ が指定されているが、時間 t_{i15} および時間 t_{i24} では、 150 msec という1周期よりも短い時間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間 t_{i14} 、時間 t_{i23} 、および時間 t_{i35} では、 210 msec からなる1周期の時間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

【0839】

このように、演出制御用 $CPU120$ は、1つの子テーブル $WD9$ において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル $W4$ を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル $W4$ を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【0840】

時間 $t_{i36} \sim t_{i38}$ の 1000 msec 間においては、孫テーブル $W7$ が指定されている。孫テーブル $W7$ は、後述する図249に示す操作促進なし煽り1輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル $W7$ に対応する。図249に示すように、孫テーブル $W7$ においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、 30 msec 間隔で交互に「 FDC 」と「 300 」とが指定されている。演出制御用 $CPU120$ は、孫テーブル $W7$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【0841】

SP 後半リーチ A の煽りパートの最後となる時間 t_{i39} においては、図95（ $i39$ ）に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ）において夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 t_{i39} においては最大10分間に亘って孫テーブル $W8$ に基づきランプ制御が行われるようになっている。図249に示すように、孫テーブル $W8$ においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、 100000 msec で「 FDC 」が指定されており、子テーブル $WD2$ に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブル $W8$ に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

【0842】

このように、 SP 後半リーチ A における子テーブル $WD9$ では、操作促進がないリーチであって、孫テーブル $W7$ に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブル $W8$ に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われない SP 後半リーチ A の煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブル $W7$ の最後の輝度データ（ RGB のデータ）である「 FDC 」（白色の点灯）を利用するように、孫テーブル $W8$ の輝度データ（ RGB のデータ）が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【0843】

さらに、図95（ $i39$ ）に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【0844】

また、図249に示すように、時間 $t_{i36} \sim t_{i38}$ の 1000 msec 間で用いられる孫テーブル $W7$ の最後の RGB のデータは、「 FDC 」が指定され、さらに、その後の時間 t_{i39} で用いられる孫テーブル $W8$ の最後の RGB のデータも、同じく「 FDC 」が指定されている。これにより、演出制御用 $CPU120$ は、孫テーブル $W7$ に基づき

「F D C」の輝度データをL E Dドライバに出力した状態を維持して、その後、孫テーブルW 8に基づき「F D C」の輝度データを継続してL E Dドライバに出力するため、データ量を増やし過ぎることなく、より簡単なランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【0 8 4 5】

また、S P後半リーチA 煽りパートの子テーブルW D 9においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるR G Bのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるR G Bのデータ）が指定されている。

10

【0 8 4 6】

たとえば、時間t i 2において、演出制御用C P U 1 2 0は、図8 4（i 2）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんおよびジャムちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの2人に対応する白色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間t i 3において、演出制御用C P U 1 2 0は、図8 4（i 3）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間t i 4において、演出制御用C P U 1 2 0は、図8 5（i 4）に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、ジャムちゃんに対応する紫色で枠左ランプを点滅させる。時間t i 5において、演出制御用C P U 1 2 0は、図8 5（i 5）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

20

【0 8 4 7】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0 8 4 8】

また、S P後半リーチA 煽りパートの子テーブルW D 9においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるR G Bのデータ）が指定されている。

30

【0 8 4 9】

たとえば、時間t i 2 1において、演出制御用C P U 1 2 0は、図9 0（i 2 1）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間t i 3 2および時間t i 3 4において、演出制御用C P U 1 2 0は、図9 4（i 3 2）および図9 5（i 3 4）に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【0 8 5 0】

このように、図9 4（i 3 2）および図9 5（i 3 4）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるR G Bのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発していることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

40

【0 8 5 1】

〔S P後半リーチA 当りエピログパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図2 0 6は、S P後半リーチAの当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【0 8 5 2】

50

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

【0853】

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

【0854】

たとえば、時間 t_{j1} ～ t_{j3} においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図96(i39)に示した当否分岐の後、図97(j1)に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0855】

当否分岐(t_{i39})における白点灯は、後述する図249に示す孫テーブルW8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後の t_{j1} における白点滅はRGBのデータが「FFF」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色(白色)でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0856】

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

【0857】

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

【0858】

図206(b2)に示すように、SP後半リーチAの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SP後半リーチAの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0859】

たとえば、時間 t_{j4} および時間 t_{j5} の5000msec間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図98(j4), (j5)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【0860】

当りエピソードパートの最後となる時間 t_{j6} においては、図98(j6)に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間 t_{j6} においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD10に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色

10

20

30

40

50

の点灯を維持する。

【0861】

このように、当りエピログパートの子テーブルにおいては、時間 t_{j2} 、 t_{j3} に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間 t_{j6} に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピログパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピログ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピログパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

10

【0862】

〔SP後半リーチAハズレエピログパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図207は、SP後半リーチAのハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【0863】

図207(a1)に示すように、SP後半リーチAのハズレエピログパートに用いられる共通ハズレエピログ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD4, YD4, LD4, AD4)を指定する情報とが格納されている。

20

【0864】

図207(a2)に示すように、SP後半リーチAのハズレエピログパートに用いられる共通ハズレエピログ用の子テーブルWD4では、枠ランプについて、SPリーチ前半Bにおけるハズレエピログパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0865】

たとえば、時間 t_{k1} の200msec間においては、孫テーブルW13が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、図96(i39)に示した当否分岐の後、図99(k1)に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

30

【0866】

当否分岐(t_{i39})における白点灯は、後述する図249に示す孫テーブルW8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、ハズレ報知後の t_{k1} における白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW13に基づいており、そのRGBのデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐(t_{i39})における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

40

【0867】

時間 t_{k2} および時間 t_{k3} の5800msec間においては、孫テーブルW14が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、図99(k2), (k3)に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを t_{k1} よりも暗めの白色で点灯させる。

【0868】

当り時(t_{j2} , t_{j3})におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブルW1に基づいており、そのRGBのデータが30msec間隔で切り替わるのに対し

50

て、ハズレ時（ t_{k2} ， t_{k3} ）における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msで切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0869】

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

【0870】

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

【0871】

【SP後半リーチB煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル】

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

【0872】

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

【0873】

時間 t_{h4} ～ t_{h10} に対応する輝度データは、図171（ $h4$ ）～図172（ $h10$ ）に示した役物動作の後半部分（上昇部分）に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間 t_{h4} ～ t_{h6} においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間 t_{h7} ～ t_{h10} において、孫テーブルW3に基づき、枠ランプがSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々にSP後半リーチBの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、SP後半リーチBに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0874】

なお、役物が上昇する時間 t_{h4} ～ t_{h10} においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間 t_{h4} ～ t_{h10} 間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。

【0875】

これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊

10

20

30

40

50

技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチBに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【0876】

時間 t_{n5} の1130msec間と、時間 t_{n14} の1330msec間と、時間 t_{n6} の1560msec間とにおいては、孫テーブルW3が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【0877】

ここで、図229に示すように、孫テーブルW3においては、720msec(180msec $\times$ 4)からなる1周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間 t_{h7} ～ t_{h10} 、時間 t_{n1} 、および時間 t_{n5} では、1周期を超える1130msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1130msecに亘って黄色に点灯し、時間 t_{n14} では、1周期を超える1330msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1330msecに亘って黄色に点灯し、時間 t_{n6} では、2周期を超える1560msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1560msecに亘って黄色に点灯する。

【0878】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD12において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD12において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出(ランプ表現)を実現することができる。

【0879】

時間 t_{n3} 、時間 t_{n12} 、および時間 t_{n25} の150msec間と、時間 t_{n4} 、 t_{n13} 、時間 t_{n15} 、時間 t_{n19} 、および時間 t_{n22} の210msec間とにおいては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間 t_{n3} 、時間 t_{n12} 、時間 t_{n25} 、時間 t_{n4} 、時間 t_{n13} 、時間 t_{n15} 、時間 t_{n19} 、および時間 t_{n22} のいずれにおいても、孫テーブルW4が指定されているが、時間 t_{n3} 、時間 t_{n12} 、および時間 t_{n25} では、150msecという1周期よりも短い時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間 t_{n4} 、時間 t_{n13} 、時間 t_{n15} 、時間 t_{n19} 、および時間 t_{n22} では、210msecからなる1周期の時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

【0880】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD12において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出(ランプ表現)を実現することができる。

【0881】

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

【0882】

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

【0883】

また、SP後半リーチB煽りパートの子テーブルWD12においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0884】

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

【0885】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0886】

また、SP後半リーチB煽りパートの子テーブルWD12においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0887】

たとえば、時間 t_{n18} において、演出制御用CPU120は、図106（ $n18$ ）に示したようなナナちゃんが祈るような演出に対応させて、ナナちゃんに対応するピンク色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間 t_{n10} において、演出制御用CPU120は、図104（ $n10$ ）に示したようなキャラクタ（カニ）のセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタ（カニ）に対応する色（赤色）で枠ランプを点滅させる。

【0888】

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

【0889】

〔SP後半リーチB当りエピログパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0890】

図210（a1）に示すように、SP後半リーチBの当りエピログパートに用いられる当りエピログ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われ

10

20

30

40

50

る最大時間として600000msec（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD13，YD13，LD13，AD13）を指定する情報とが格納されている。

【0891】

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

【0892】

たとえば、時間t01においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図109（n27）に示した当否分岐の後、図110（o1）に示したようなカニを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0893】

当否分岐（tn27）における白点灯は、後述する図249に示す孫テーブルW8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後のt01における白点滅はRGBのデータが「FFF」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色（白色）でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0894】

時間t02～t05においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図110（o2）～図111（o5）に示したような捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【0895】

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

【0896】

図210（b2）に示すように、SP後半リーチBの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SPリーチ後半Bの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0897】

たとえば、時間t06および時間t07の500000msec間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図111（o6）および図112（o7）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【0898】

当りエピソードパートの最後となる時間t08においては、図112（o8）に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間t08においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD13に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

10

20

30

40

50

【0899】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間 $t_{o2} \sim t_{o5}$ に対して孫テーブル $W1$ が指定され、当該孫テーブル $W1$ に基づき、捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間 t_{o8} に対しても孫テーブル $W1$ が指定され、当該孫テーブル $W1$ に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

10

【0900】

〔SP後半リーチBハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図211は、SP後半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【0901】

図211(a1)に示すように、SP後半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD4, YD4, LD4, AD4)を指定する情報とが格納されている。

20

【0902】

図211(a2)に示すように、SP後半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4では、枠ランプについて、SPリーチ後半Bにおけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0903】

たとえば、時間 t_{p1} の200msec間においては、孫テーブル $W13$ が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブル $W13$ に基づきランプ制御を行うことで、図109(n27)に示した当否分岐の後、図113(p1)に示したようなカニを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

30

【0904】

当否分岐(t_{n27})における白点灯は、後述する図249に示す孫テーブル $W8$ に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、ハズレ報知後の t_{p1} における白点灯は、後述する図252に示す孫テーブル $W13$ に基づいており、そのRGBのデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時には、当否分岐(t_{n27})における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

40

【0905】

時間 t_{p2} および時間 t_{p3} の5800msec間においては、孫テーブル $W14$ が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブル $W14$ に基づきランプ制御を行うことで、図113(p2), (p3)に示したようなジャムちゃんとナナちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを t_{p1} よりも暗めの白色で点灯させる。

【0906】

当り時($t_{o2} \sim t_{o5}$)におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブル $W1$ に基づいており、そのRGBのデータが30msec間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(t_{p2} , t_{p3})における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テ

50

ーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msec間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0907】

時間tp4においては、孫テーブルW15が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、図114(p4)に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【0908】

時間tp5においては、孫テーブルW21が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、図114(p5)に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間tp5において、孫テーブルW21に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

【0909】

[SP最終リーチ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図212は、SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図212に示すように、SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD15, YD15, LD15, AD15)を指定する情報が格納されている。

【0910】

図213および図214は、SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD15に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図213および図214に示すように、枠ランプの子テーブルWD15では、枠ランプについて、SP最終リーチの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0911】

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

【0912】

なお、役物が上昇する時間th4~th10においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間th4~th10間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。

【0913】

これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP最終リーチに発展し

10

20

30

40

50

たことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【0914】

時間 t_{r1} の 1130 msec 間と、時間 t_{r19} および時間 t_{r22} の 1330 msec 間と、時間 t_{r15} の 1560 msec 間においては、孫テーブル $W3$ が指定されている。演出制御用 $CPU120$ は、孫テーブル $W3$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを SP リーチの背景に対応する黄色でもやがかったように点灯させる。

【0915】

ここで、図 229 に示すように、孫テーブル $W3$ においては、 720 msec ($180\text{ msec} \times 4$) からなる 1 周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間 $t_{h7} \sim t_{h10}$ 、および時間 t_{r1} では、1 周期を超える 1130 msec 間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W3$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1130 msec に亘って黄色に点灯し、時間 t_{r19} および時間 t_{r22} では、1 周期を超える 1330 msec 間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W3$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1330 msec に亘って黄色に点灯し、時間 t_{r15} では、2 周期を超える 1560 msec 間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W3$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1560 msec に亘って黄色に点灯する。

【0916】

このように、演出制御用 $CPU120$ は、1 つの子テーブル $WD15$ において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル $W3$ に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル $W3$ を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1 つの子テーブル $WD15$ において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル $W3$ を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、 SP リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【0917】

さらに、 SP 後半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル $WD9$ 、 SP 後半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル $WD12$ 、および SP 最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブル $WD15$ のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル $W3$ を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、 SP リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、 SP 前半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル $WD2$ や SP 前半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル $WD5$ においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル $W3$ を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、 SP リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

【0918】

時間 t_{r36} の 150 msec 間と、時間 t_{r40} および時間 t_{r47} の 210 msec 間においては、各々孫テーブル $W4$ が指定されている。演出制御用 $CPU120$ は、孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間 t_{r36} 、時間 t_{r40} 、および時間 t_{r47} のいずれにおいても、孫テーブル $W4$ が指定されているが、時間 t_{r36} では、 150 msec という 1 周期よりも短い時間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 2 回に亘って白点滅し、時間 t_{r40} および時間 t_{r47} では、 210 msec からなる 1 周期の時間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 3 回に亘って白点滅する。

【0919】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD15において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

10

【0920】

さらに、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2、SP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

20

【0921】

時間tr41においては、孫テーブルW5または孫テーブルW6が指定されている。演出設定処理において赤カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間tr41において孫テーブルW5が指定され、演出設定処理において緑カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間tr41において孫テーブルW6が指定される。

【0922】

孫テーブルW5は、後述する図233～図235に示す共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW5a～W5eに対応する。図233～図235に示すように、孫テーブルW5（W5a～W5e）においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初に30msec間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の20msec間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に30msecと40msecとで交互にRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW5に基づきランプ制御を行うことで、図128（r41）に示したようなカットイン演出（赤カットイン演出）に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

30

【0923】

孫テーブルW6は、後述する図242～図244に示す共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW6a～W6eに対応する。図242～図244に示すように、孫テーブルW6（W6a～W6e）においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初に30msec間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の20msec間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に30msecと40msecとで交互にGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW6に基づきランプ制御を行うことで、図128（r41）に示したようなカットイン演出（緑カットイン演出）に対応させて、枠ランプを緑色で点灯させる。

40

【0924】

図128（r40）、（r41）に示したように、押しボタン31Bが表示されてカットイン演出が実行されるときには、キャラクタがセリフを発することなく、字幕表示もされないようになっている。さらに、SP最終リーチにおいてカットイン演出以外の場面でランプ制御の対象となる枠ランプは、カットイン演出においても引き続きランプ制御

50

の対象となっている。

【0925】

これにより、カットイン演出を実行するにあたって遊技者にブッシュボタン31Bの操作を促す表示（ボタン表示）と字幕表示とが重なることがなく、両者が重なることによっていずれかの表示を認識し難くさせてしまったり、表示の内容を誤認させてしまったりすることを防止することができる。さらに、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルW4，W5，W6におけるRGBのデータ）は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されていることで、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

10

【0926】

なお、本実施の形態においては、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のSP最終リーチにおける演出とで、いずれも枠ランプを用いている点でランプ制御の対象が共通しているが、これに限らない。たとえば、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のSP最終リーチにおける演出とで、枠ランプ、役物ランプ9A、および盤左ランプ9Bなど、いずれか1つ以上の遊技効果ランプ9のみを用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよいし、全ての遊技効果ランプ9を用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよい。

20

【0927】

時間tr49および時間tr50の860msecにおいては、孫テーブルW9が指定されている。孫テーブルW9は、後述する図250に示すトリガ表示輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW9に対応する。図250に示すように、孫テーブルW9においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msecで「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW9に基づきランプ制御を行うことで、図131（r49），（r50）に示したようなスティックコントローラ31A（トリガ）が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【0928】

SP最終リーチの煽りパートの最後となる時間tr51～tr54においては、孫テーブルW10が指定されている。孫テーブルW10は、後述する図250に示す操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW10に対応する。図250に示すように、孫テーブルW10においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msec間隔で「500」または「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW10に基づきランプ制御を行うことで、図131（r51）～図132（r54）に示したようなスティックコントローラ31A（トリガ）を引くことを遊技者に促すような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。時間tr51～tr54においては最大10分間に亘って孫テーブルW10に基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD15に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW10に基づき枠ランプが赤色の点滅を維持する。

30

40

【0929】

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

【0930】

ここで、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2、SP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、およびSP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブル

50

WD 1 2のように、スティックコントローラ 3 1 A（トリガ）を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われない場合には、煽りパートの最後の当否分岐で枠ランプが白色で点灯することを維持して、その後、当りエピローグパートまたはハズレエピローグパートに移行する。一方、S P 最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD 1 5のように、スティックコントローラ 3 1 A（トリガ）を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われる場合には、図 1 3 0（r 4 7）に示したように味方キャラクタが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出において白点滅した後、さらに、図 1 3 0（r 4 8）に示したように爆チューと味方キャラクタとが交互に切り替わって表示されるような演出に対応させて枠ランプが赤色で点灯した後、孫テーブルW 9に切り替えて当該孫テーブルW 9に基づき、図 1 3 1（r 4 9），（r 5 0）に示したようなスティックコントローラ 3 1 A（トリガ）が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプが赤色で点灯する。

10

【0 9 3 1】

このように、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないS Pリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるS Pリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（B G M）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。さらに、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるS P最終リーチにおいては、孫テーブルW 1 0に基づき、輝度データ（R G Bのデータ）が3 0 m s e c間隔で、「5 0 0」と「D 0 0」との間で順次切り替わる。これにより、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。

20

【0 9 3 2】

また、S P最終リーチ煽りパートの子テーブルWD 1 5においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるR G Bのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるR G Bのデータ）が指定されている。

30

【0 9 3 3】

たとえば、時間t r 2において、演出制御用C P U 1 2 0は、図 1 1 5（r 2）に示したような画面の左側に位置する味方キャラクタ6人と画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、味方キャラクタ6人に対応する白色で枠左ランプを点滅させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。さらに、画面の左側に位置する味方キャラクタ6人は、セリフを発しているため、演出制御用C P U 1 2 0は、枠左ランプを白色で点滅させる。また、時間t r 3において、演出制御用C P U 1 2 0は、図 1 1 5（r 3）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

40

【0 9 3 4】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0 9 3 5】

また、S P最終リーチ煽りパートの子テーブルWD 1 5においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるR G Bのデータ）が指定されている。

【0 9 3 6】

50

たとえば、時間 t_{r11} において、演出制御用 CPU 120 は、図 118 ($r11$) に示したようなメイド A が爆チューを追いかけるような演出に対応させて、メイド A に対応する青色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間 t_{r25} 、時間 t_{r27} 、時間 t_{r29} 、時間 t_{r31} 、時間 t_{r33} 、および時間 t_{r35} において、演出制御用 CPU 120 は、図 123 ($r25$)、($r27$)、図 124 ($r29$)、図 125 ($r31$)、($r33$)、および図 126 ($r35$)、に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【0937】

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

【0938】

〔SP 最終リーチ当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0939】

図 215 (a1) に示すように、SP 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる役物動作の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 60000 msec (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (WD16a, YD16a, LD16a, AD16a) を指定する情報とが格納されている。

【0940】

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

【0941】

たとえば、時間 $t_{s1} \sim t_{s3}$ の 10000 msec 間においては、孫テーブル W18 が指定されている。孫テーブル W18 は、後述する図 256 に示す当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W18 に対応する。図 256 に示すように、孫テーブル W18 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、最初の 40 msec で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の 30 msec で「333」が指定され、このような RGB のデータが繰り返し指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W18 に基づきランプ制御を行うことで、図 132 ($r54$) に示した当否分岐の後、図 133 ($s1$) ～ ($s3$) に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【0942】

図 215 (b1) に示すように、SP 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 60000 msec (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (WD16b, YD16b, LD16b, AD16b) を指定する情報とが格納されている。

【0943】

図 215 (b2) に示すように、SP 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブル WD16b では、枠ランプについて、SP 最終リーチの当

10

20

30

40

50

リエピローグパートにおける当リエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD16bに含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【0944】

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

【0945】

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

【0946】

図215(c1)に示すように、SP最終リーチの当リエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報が格納されている。

【0947】

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

【0948】

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

【0949】

当リエピローグパートの最後となる時間ts10においては、図136(s10)に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間ts10においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD16に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0950】

このように、当リエピローグパートの子テーブルにおいては、時間ts4～ts7に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間ts10に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当リエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当リエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

10

20

30

40

50

【0951】

また、SP最終リーチ当りエピログパートの子テーブルWD16においては、役物が落下するような演出では、レインボー色の有彩色と、無彩色（「333」のRGBデータ）とが交互に切り替わるように、枠ランプがランプ制御される。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが爆チューを捕まえるような演出においては、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色の点灯によって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、SP最終リーチのエピログパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

10

【0952】

〔SP最終リーチハズレエピログパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0953】

図216(a1)に示すように、SP最終リーチのハズレエピログパートに用いられるハズレエピログ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000msec（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD17，YD17，LD17，AD17）を指定する情報とが格納されている。

20

【0954】

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

【0955】

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

30

【0956】

当否分岐(tr54)における赤点滅は、後述する図250に示す孫テーブルW10に基づいており、そのRGBのデータが「D00」を含むのに対して、ハズレ報知後のtu1における白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW13に基づいており、そのRGBのデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐(tr54)における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【0957】

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

40

【0958】

当り時(ts4～ts7)におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブルW1に基づいており、そのRGBのデータが30msec間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(tu1)における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msec間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分

50

かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0959】

また、SP前半リーチAの子テーブルWD4、SP前半リーチBの子テーブルWD7、SP後半リーチAの子テーブルWD11、およびSP後半リーチBの子テーブルWD14においても、SP最終リーチの子テーブルWD17と同様に、孫テーブルW14に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用CPU120は、SP前半リーチA、BやSP後半リーチA、Bにおいては、5800msec間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、SP最終リーチにおいては、3900msec間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

【0960】

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

【0961】

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

【0962】

〔救済当りパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0963】

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

【0964】

このように、ハズレ時に用いられる子テーブルWD4、WD7、WD11、WD14、WD17の各々で最後に指定された孫テーブルW21に基づく枠ランプの点灯態様から、

救済当りに用いられる子テーブルWD 18の最初に指定された孫テーブルW 16に基づく
枠ランプの点灯態様に切り替わることで、さらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、
救済当り時には、ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊
技効果ランプ9の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者
により分かり易く見せることができる。

【0965】

なお、本実施の形態においては、ハズレ報知後に一旦通常背景に対応する黄色で枠ラン
プが点灯し、さらに、救済当り時には、救済演出に対応する赤色でさらに明るく枠
ランプが点灯するものであった。しかしながら、このような態様に限らない。たとえば、
ハズレ時に用いられる子テーブルWD 4, WD 7, WD 11, WD 14, WD 17の各々
で最後においては、孫テーブルW 15が指定されることで、最後の輝度データ(RGBの
データ)として、「111」が指定されてもよい。これにより、ハズレ時の最後では、枠
ランプが白系統で消灯する。さらに、救済当り時に用いられる子テーブルWD 18の最初
に指定された孫テーブルW 16における最初の輝度データ(RGBのデータ)として、「
AAA」が指定されてもよい。これにより、ハズレ報知後の救済当り時の最初では、枠ラ
ンプが白系統で明るく点灯する。このようにすれば、救済当り時には、ハズレ報知
後の状態と同色(白色)でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯する
ため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、
遊技者により分かり易く見せることができる。

【0966】

時間tv2の700msにおいて、孫テーブルW 17が指定されている。孫テー
ブルW 17は、後述する図255に示す救済当り2輝度データテーブルにおける枠ランプ
用の孫テーブルW 17に対応する。図255に示すように、孫テーブルW 17においては、
枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で
各ランプに対して「AAA」や「DDD」など、白色系統のデータが指定されている。演
出制御用CPU120は、孫テーブルW 17に基づきランプ制御を行うことで、図139
(v2)に示したホワイトアウトの演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【0967】

時間tv3および時間tv4の5000ms間においては、孫テーブルW 4が指定
されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うこと
で、図140(v3), (v4)に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色
で点滅させる。

【0968】

救済当りパートの最後となる時間tv5においては、孫テーブルW 1が指定されている。
演出制御用CPU120は、孫テーブルW 1に基づきランプ制御を行うことで、図140
(v5)に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレイン
ボー色でなめらかに点灯させる。時間tv5においては最大10分間に亘って孫テーブル
に基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD 18に対応するタイマ
の値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW 1に基づき枠ランプがレインボー色
の点灯を維持する。

【0969】

[再抽選パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図218は、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例
を説明するための図である。図218に示すように、再抽選パートに用いられる輝度デ
ータテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる
最大時間として60000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ
制御時に参照される子テーブル(WD 19, YD 19, LD 19, AD 19)を指定する
情報とが格納されている。

【0970】

(操作促進前に用いられる輝度データテーブル)

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

【0971】

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

【0972】

このように、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出によって図柄が動き出すような演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出によって図柄が動き出すことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0973】

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

【0974】

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

【0975】

（操作促進後に図柄が昇格する場合に用いられる輝度データテーブル）

図220は、再抽選パート（操作促進後に図柄昇格）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図220に示す枠ランプの子テーブルWD20は、図219に示した枠ランプの子テーブルWD19の続きである。図220に示すように、枠ランプの子テーブルWD20では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0976】

たとえば、時間tB1～tB4の5000msec間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図157（B1）～図158（B4）に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「3」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0977】

時間tB5～tB9においては、孫テーブルW18が指定されている。演出制御用CP

10

20

30

40

50

U120は、孫テーブルW18に基づきランプ制御を行うことで、図157（B5）～（B9）に示したような「3」の図柄が縮小表示されて通常のサイズで表示され、当該「3」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色で点滅させる。

【0978】

なお、時間tB5～tB9におけるランプ制御によるレインボー色の点滅は、孫テーブルW1に基づくランプ制御によるなめらかなレインボー色の点灯よりも、激しい点灯態様となっている。たとえば、時間tB5～tB9においては、レインボー色のなめらかな点灯よりも激しく点滅する。時間tB5～tB9においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD20に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがレインボー色の点滅を維持する。

【0979】

このように、再抽選パートの子テーブルWD20においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピソードパートの子テーブルWD3，WD6，WD10，WD13，WD16と同じようにレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間tB5～tB9におけるレインボー色の点滅は、当りエピソードパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【0980】

また、消灯を挟んで再抽選演出によって図柄が動き出して、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW19におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかなレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピソードパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。

【0981】

また、図159（B7）～（B9）に示したような「3」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点滅するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点滅させる開始契機を設計者が決め易い。

【0982】

さらに、図159（B7）に示したような「3」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点滅は、その後、図159（B8），（B9）に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【0983】

（操作促進後に図柄が昇格しない場合に用いられる輝度データテーブル）

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

【0984】

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

10

20

30

40

50

、枠ランプを白色で点滅させる。

【0985】

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

【0986】

このように、再抽選パートの子テーブルWD21においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピソードパートの子テーブルWD3，WD6，WD10，WD13，WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピソードパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピソードパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0987】

また、当りエピソードパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出による図柄の動き出しが実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW19やW20におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピソードパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。

【0988】

また、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間 t_{B5} ～ t_{B9} におけるレインボー色の点灯は、再抽選によって「2」の図柄から昇格することなく「2」の図柄が維持される場合の時間 t_{C5} ～ t_{C9} におけるレインボー色のなめらかな点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、再抽選で当り図柄が昇格した場合は、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができ、再抽選で当り図柄が昇格しなかった場合は、当りエピソードパートにおいて用いられて孫テーブルW1と共通の孫テーブルW1を用いて、データ容量を削減することができる。

【0989】

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

【0990】

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

【0991】

[ファンファーレパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図222は、ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ

10

20

30

40

50

用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD 2 2に含まれる各孫テーブルは、図5 2を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図2 2 2に示すように、枠ランプの子テーブルWD 2 2では、枠ランプについて、ファンファーレパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0 9 9 2】

たとえば、時間t D 1およびt E 1においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図1 6 0 (D 1) または図1 6 4 (E 1) に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

10

【0 9 9 3】

時間t D 2およびt E 2においては、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図1 6 0 (D 2) または図1 6 4 (E 2) に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。時間t D 2およびt E 2においては最大1 0分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD 2 2に対応するタイマの値が0になるまで、1 0分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがファンファーレ態様の点灯を維持する。

【0 9 9 4】

20

〔なめらかレインボー輝度データテーブル〕

図2 2 3は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図2 2 3に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0分) と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(W S 1, Y S 1, L S 1, A S 1)を指定する情報が格納されている。

【0 9 9 5】

図2 2 4は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図2 2 4に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ9について、所定の時間帯で参照される孫テーブル(W 1, Y 1, L 1, A 1)が指定されている。

30

【0 9 9 6】

図2 2 5は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図2 2 5に示すように、枠ランプ用の孫テーブルW 1においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【0 9 9 7】

40

図2 2 6は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図2 2 6に示すように、役物ランプ用の孫テーブルY 1においては、役物ランプ9 Aに出力される「RRRR」のデータとして、6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0分) に対して「FFFF」のデータが指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルY 1に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ9 Aを赤色で点灯させる。盤左ランプ用の孫テーブルL 1においては、盤左ランプ9 Bに出力される「WWWWW」のデータとして、6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0分) に対して「FFFFFF」のデータが指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルL 1に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ9 Bを白色で点灯させる。

【0 9 9 8】

50

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

【0999】

〔役物動作赤点滅輝度データテーブル〕

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

【1000】

〔黄色もや輝度データテーブル〕

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

【1001】

〔白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブル〕

図230は、白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図230に示すように、孫テーブルW4においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30msec間隔で交互に「000」と「AAA」とが指定されており、最初の30msecが「000」（消灯）、次の30msecが「AAA」（白色で点灯）、次の30msecが「000」（消灯）、次の30msecが「AAA」（白色で点灯）、次の30msecが「000」（消灯）、次の30msecが「AAA」（白色で点灯）、最後の30msecが「000」（消灯）となっている。すなわち、210msec（30msec×7）からなる1周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り返し替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅（白フラッシュ）する。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【1002】

〔共通赤カットイン輝度データテーブル〕

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

【1003】

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

【1004】

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

10

【1005】

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

20

【1006】

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

30

【1007】

図238および図239は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図238および図239に示すように、アタッカランプ用の孫テーブルA5a, A5b, A5cにおいては、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとして、30msec間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとしては、Rのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルA5dにおいては、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとして、20msec間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとしては、Rのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルA5eにおいては、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9Fに出力される「WWW」のデータ、および電チ

40

50

ューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル A 5 (A 5 a ~ A 5 e) に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E、V アタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H の各々を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【1008】

〔共通緑カットイン輝度データテーブル〕

図 240 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 240 に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる時間として 3970 msec と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (WS6, YS6, LS6, AS6) を指定する情報が格納されている。

【1009】

図 241 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 241 に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル (W6 (W6 a ~ W6 e), Y6 (Y6 a ~ Y6 e), L6 (L6 a ~ L6 e), A6 (A6 a ~ A6 e)) が指定されている。

【1010】

図 242 ~ 図 244 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 242 ~ 図 244 に示すように、孫テーブル W6 a, W6 b, W6 c においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec 間隔で G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W6 d においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、20 msec 間隔で G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W6 e においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W6 (W6 a ~ W6 e) に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを緑色で点灯させる。

【1011】

図 245 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 245 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y6 a, Y6 b, Y6 c においては、役物ランプ 9 A に出力される「RRRR」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y6 d においては、役物ランプ 9 A に出力される「RRRR」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y6 e においては、役物ランプ 9 A に出力される「RRRR」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル Y6 (Y6 a ~ Y6 e) に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9 A を共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【1012】

図 246 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 246 に示すように、盤左ランプ用の孫テーブル L6 a, L6 b, L6 c においては、盤左ランプ 9 B に出力される「WWWWW」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L6 d においては、盤左ランプ 9 B に出力される「WWWWW」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L6 e においては、盤左

10

20

30

40

50

ランプ 9 B に出力される「WWWW」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル L 6 (L 6 a ~ L 6 e) に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を共通 6 カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【1013】

図 247 および図 248 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 247 および図 248 に示すように、アタッカランプ用の孫テーブル A 6 a, A 6 b, A 6 c においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 6 d においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 6 e においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル A 6 (A 6 a ~ A 6 e) に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H の各々を共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【1014】

〔操作促進なし時の煽り輝度データテーブル〕

図 249 は、操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 249 に示すように、孫テーブル W 7 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、30 msec 間隔で交互に「FDC」と「300」とが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W 7 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【1015】

孫テーブル W 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、100000 msec で「FDC」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W 8 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【1016】

〔操作促進あり時の煽り輝度データテーブル〕

図 250 は、トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 250 に示すように、孫テーブル W 9 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、30 msec で「D00」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W 9 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【1017】

孫テーブル W 10 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、30 msec 間隔で「500」または「D00」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W 10 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【1018】

[シャッター輝度データテーブル]

図251は、シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図251に示すように、孫テーブルW11においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msec間隔で「A00」から「600」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW11に基づきランプ制御を行うことで、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

【1019】

孫テーブルW12においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msecで「600」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW12に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【1020】

[ハズレ輝度データテーブル]

図252および図253は、ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図252に示すように、孫テーブルW13においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msecで「888」が指定され、次の190msecで「444」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【1021】

孫テーブルW14においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして250msec間隔で「444」または「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをt d 1よりも暗めの白色で点灯させる。

【1022】

図253に示すように、孫テーブルW15においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msecで「444」が指定され、次の550msecで「111」が指定され、最後の600000msec（10分間）で「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを消灯させる。

【1023】

[救済当り輝度データテーブル]

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

【1024】

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

【1025】

[当り確定輝度データテーブル]

図256は、当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図256に示すように、孫テーブルW18においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msecで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の30msecで「

10

20

30

40

50

3 3 3」が指定され、このようなRGBのデータが繰り返し指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW18に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを七色で点滅させる。

【1026】

〔再抽選演出輝度データテーブル〕

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

10

【1027】

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

【1028】

〔背景輝度データテーブル〕

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

20

【1029】

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

【1030】

孫テーブルW21bにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして「550」、「770」、または「880」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21bに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

30

【1031】

＜輝度データの参照について＞

上記のように輝度データテーブルについて説明したが、以下では、当りエピローグパート以降のランプ制御によって用いられる輝度データテーブルについて、演出内容ごとに整理しながら説明する。

【1032】

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

40

【1033】

当りエピローグパートの時間ts3-2～ts3-8においては、当りエピローグパート中の当りエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル4に基づくランプ制御が行

50

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

【1034】

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

10

【1035】

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

【1036】

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

20

【1037】

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

【1038】

再抽選パートの時間tA9, tA10においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブルW19に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、図143(A9)および図144(A10)に示したような「2」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

30

【1039】

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

40

【1040】

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

【1041】

再抽選パートの時間tC5～tC9においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テ

50

ブルが用いられ、孫テーブル 1 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 162 (C 5) ~ 図 163 (C 9) に示したような「2」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1042】

ファンファーレパートの時間 $t E 1$ においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用 CPU 120 は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 160 (D 1) または図 164 (E 1) に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【1043】

ファンファーレパートの時間 $t E 2$ においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用 CPU 120 は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 160 (D 2) または図 164 (E 2) に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。

【1044】

このように、各演出パートの各タイミングにおいては、予め決まった子テーブルがセットされており、演出制御用 CPU 120 は、各演出パートの各タイミングにおいてセットされた子テーブルを参照し、当該子テーブルによって指定された孫テーブル（輝度データテーブル）に含まれる輝度データ（たとえば、RGB のデータ）を用いて演出に対応するランプ制御を行うようになっている。

【1045】

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

【1046】

＜パチンコ遊技機 1 のランプ制御における特徴部分の説明＞

次に、前述したパチンコ遊技機 1 のランプ制御における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。

【1047】

（開始 9）

図 193 に示すように、開始パートの子テーブル WD 1 においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行される SP 前半リーチ A の煽りパートや SP 前半リーチ B の煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各 SP 前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、SP 前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、SP 前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【1048】

（開始 11，開始 14）

図 193 に示すように、開始パートの子テーブル WD 1 においては、シャッターが閉まりきる前の時間 $t a 1 \sim t a 12$ においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 $t a 13 \sim t a 18$ においては

10

20

30

40

50

、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【1049】

(煽り7, 煽り9)

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

【1050】

(煽り10)

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

【1051】

(煽り17)

演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD9において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出(ランプ表現)を実現することができる。

【1052】

(煽り18)

演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠

ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【1053】

（煽り19）

SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2やSP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

【1054】

（煽り20）

SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2、SP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【1055】

（煽りカットイン1）

カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルW4、W5、W6におけるRGBのデータ）は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

【1056】

（当否13）

当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないSPリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【1057】

（当否15）

SP後半リーチAにおける子テーブルWD9では、操作促進がないリーチであって、孫

10

20

30

40

50

テーブルW7に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルW8に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないSP後半リーチAの煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブルW7の最後の輝度データ（RGBのデータ）である「FDC」（白色の点灯）を利用するように、孫テーブルW8の輝度データ（RGBのデータ）が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【1058】

（当否17）

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

【1059】

（当否20）

SP前半リーチAの子テーブルWD4、SP前半リーチBの子テーブルWD7、SP後半リーチAの子テーブルWD11、およびSP後半リーチBの子テーブルWD14においても、SP最終リーチの子テーブルWD17と同様に、孫テーブルW14に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用CPU120は、SP前半リーチA、BやSP後半リーチA、Bにおいては、5800ms間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、SP最終リーチにおいては、3900ms間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

【1060】

（当否21）

ハズレ時に用いられる子テーブルWD4、WD7、WD11、WD14、WD17の各々で最後に指定された孫テーブルW26に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブルWD18の最初に指定された孫テーブルW16に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、同色（黄色）かつさらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色（黄色）でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【1061】

（エピソード9）

役物が上昇するときにおいては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチAに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【1062】

（エピソード26）

当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示

10

20

30

40

50

時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【1063】

(エピローグ27)

再抽選パートの子テーブルWD21, WD22においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【1064】

(再抽選演出2)

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

【1065】

(再抽選演出7, 再抽選演出14, 再抽選演出16)

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

【1066】

(再抽選演出19)

再抽選パートの子テーブルWD21においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【1067】

(再抽選演出20)

再抽選パートの子テーブルWD20においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「2

」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間 $tB7 \sim tB9$ におけるレインボー色の点灯は、当りエピログパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【1068】

＜ランプ制御に関する詳細説明＞

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

【1069】

〔当り時とハズレ時におけるランプ制御の比較について〕

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

【1070】

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

【1071】

その後、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、B、SP最終リーチの各々における煽りパートを経由したハズレエピログパートにおいては、まず、孫テーブルW13に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW13においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msで「888」が指定され、次の190msで「444」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐の後、リーチ演出で味方キャラクタが敗北するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【1072】

孫テーブルW13に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW14に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW14においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして250ms間隔で「444」または「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが残念がっている演出に対応させて、枠ランプを孫テーブルW13に基づく白色の点灯よりも暗めの白色で点灯させる。

【1073】

孫テーブルW14に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW15に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW15においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msで「444」が指定され、次の550msで「111」が指定され、最後の600000ms（10分間）で「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、ハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【1074】

10

20

30

40

50

孫テーブルW15に基づきランプ制御が行われた後、図190を参照しながら説明したように、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、リーチ前の開始パートにおいても用いられていた孫テーブルW26に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW26においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、通常背景に対応する黄色のパターンに対応するデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW26に基づきランプ制御を行うことで、リーチ前の開始パートと同様に、枠ランプを通常背景に対応する黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

【1075】

次に、図262を参照しながら、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由して当りエピログパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。

【1076】

図262に示すように、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルW8に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW8に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【1077】

その後、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由した当りエピログパートにおいては、まず、孫テーブルW19に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW19においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msecで「FFF」が指定され、次の30msecで「333」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【1078】

孫テーブルW19に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW1においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msec間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1079】

孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW21においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして20msec間隔で各ランプに対して順番に「AAA」が指定され、最終的に600000msec（10分）で各ランプに対して「000」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

【1080】

孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1081】

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

【1082】

図263に示すように、SP最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テ

10

20

30

40

50

ブルW10に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW10に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【1083】

その後、SP最終リーチにおける煽りパートを経由した当りエピログパートにおいては、まず、孫テーブルW20に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW20においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の30msで「333」が指定され、このようなRGBのデータが繰り返し指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づきランプ制御を行うことで、役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

10

【1084】

孫テーブルW20に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1085】

孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

20

【1086】

孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1087】

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

【1088】

（当否19）

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

30

40

【1089】

（役物動作1）

図262および図263に示すように、当りエピログパートにおいては、孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのRGBのデータが30ms間隔で切り替わる。これに対して、図261に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルW14に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのRGBのデータが当り時

50

よりも長い250msの間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【1090】

(役物動作2)

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

【1091】

(図柄の揺れ態様について)

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

【1092】

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

【1093】

(再抽選演出の変形例)

図265は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図265(A)が7図柄による再抽選演出の詳細説明図である。また、図265(B)が各再抽選演出のタイミングチャートである。図265(A)に示すように、(D1)、(D2)に示すように図柄が拡大表示された後、(D3)、(D4)に示すように図柄が縮小される。その後、(D5)に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(D6)に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、(D7)に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、(D8)～(D9)にかけて「7」図柄が縮小されて表示される。

【1094】

その後、(D10)に示すように、「7」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、(D11)に示すように、「7」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、(F12)に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。(D12)の状態から遊技者が押しボタン31Bを操作した場合、(D13)～(D20)に示すように、「7」が高速変動し、薄い表示とくっきりした

10

20

30

40

50

表示とが繰り返される。(D20)の後も同様の高速変動を繰り返す。

【1095】

図265(B)に示すように、各再抽選演出のタイミングチャートに示すように、ボタン操作により図柄高速変動する再抽選演出が実行されるときに図柄送り期間はいずれの再抽選演出でも同様である。ここで、再抽選演出には、偶数図柄から奇数図柄に成り上がる第1再抽選演出と、偶数図柄から偶数図柄で変化しない第2再抽選演出と、7図柄から7図柄で変化しない第3再抽選演出とがある。たとえば、第1再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからすぐに操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間(t1)があり、その後図柄が確定する。

【1096】

また、第2再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからt2後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間(t1-t2)があり、その後図柄が確定する。また、第3再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからt1後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間が無く、そのまま図柄が確定する。このように、どのようなタイミングでボタンが操作されたとしても図柄送り期間は一定であり、その後の図柄揺れ期間から図柄確定までの期間でボタン操作までも時間が吸収されるようになっている。このような関係は、第1再抽選演出～第3再抽選演出のいずれの再抽選演出でボタン操作が実行された場合も同様である。

【1097】

〔再抽選演出26～28について〕

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【1098】

(再抽選演出の変形例)

図266は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図266の(K1)～(K3)に示すように、当否決定の場面のいずれのタイミングでボタンが操作されたとしても、ホワイトアウト後に飾り図柄は同じ動きをする。具体的には、(K1)に示すように促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピソードパートが実行され、(K4)に示すようなエピソードパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において5秒後には(K5)に示すように3図柄が正面を向いた状態となる。

【1099】

また、(K2)に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後1秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピソードパートが実行され、(K4)に示すようなエピソードパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において4秒後には(K6)に示すように3図柄が正面より左側を向いた状態となる。また、(K3)に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後2秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピソードパートが実行され、(K4)に示すようなエピソードパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において3秒後には(K7)に示すように3図柄が正面より右側を向いた状態となる。

【1100】

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

【1101】

(再抽選演出 26)

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

10

【1102】

(再抽選演出 27)

ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。

【1103】

(再抽選演出 28)

ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

20

【1104】

(再抽選演出 29)

複数の S P リーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このような S P リーチでは、操作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このような S P リーチであっても尺ずれが発生する S P リーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が 1 つしかない場合でも違和感を生じさせないようにすることができ、また、再抽選演出を 1 つとすることでデータ容量を削減することができる。

30

【1105】

(再抽選演出 30)

図 266 に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置（K3）から正面位置（K5）を経由して左側の位置（K6）へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

40

【1106】

[再抽選演出 21～25 について]

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【1107】

(再抽選演出の変形例)

50

図 2 6 7 は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。(L 1) は、図柄送り期間において動作促進表示が表示されてから早いタイミングで操作された場合の図である。

(L 2) は、動作促進表示が表示されてから(L 1) よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。(L 3) は、動作促進表示が表示されてから(L 2) よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。そして、図 2 6 7 の(L 1) ~ (L 3) に示すように、再抽選演出における図柄送り期間において、いずれのタイミングでボタンが操作されたとしても図柄出しは同じように行われ。その後、ホワイトアウトを挟み飾り図柄は同じ動きをした後に停止する。具体的には、(L 1) に示すように、動作促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、(L 4) ~ (L 5) に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、(L 6) に示すように、図柄の揺れが開始され、所定期間経過後に(L 7) に示すような 3 図柄が正面よりも右を向いた状態となる。

10

【1 1 0 8】

また、(L 2) に示すように、動作促進表示がされた後(L 1) よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、(L 4) ~ (L 5) に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、(L 6) に示すように、図柄の揺れが開始され、(L 1) のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に(L 8) に示すような 3 図柄が正面よりも右を向いた状態となる。また、(L 3) に示すように、動作促進表示がされた後(L 2) よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、(L 4) ~ (L 5) に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、(L 6) に示すように、図柄の揺れが開始され、(L 2) のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に(L 9) に示すような 3 図柄が正面を向いた状態となる。

20

【1 1 0 9】

このように、第 1 の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として(J 1) ~ (J 1 0) に示すように、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる演出が実行される。その後、(J 1 1) ~ (J 1 7) に示すように、図柄の揺れの期間後に図柄が停止する。なお、図 2 6 7 においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

30

【1 1 1 0】

(再抽選演出 2 1)

変形例においては、図 2 6 7 の(L 1) ~ (L 3) に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者が押しボタン 3 1 B を操作することにより、(L 4) ~ (L 6) に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングで押しボタン 3 1 B が操作されたとしても、(L 4) ~ (L 5) に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第 1 の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に(J 1) ~ (J 1 8) にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、押しボタン 3 1 B がいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

40

【1 1 1 1】

(再抽選演出 2 2)

操作有効期間中の第 1 タイミングで押しボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる(図 2 6 7 (L 3))

50

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

10

【1112】

(再抽選演出23)

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

【1113】

(再抽選演出24)

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

20

【1114】

(再抽選演出25)

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

30

【1115】

<主な構成および効果>

以下に、パチンコ遊技機1の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

【1116】

(F2019-116)

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

40

可動体(たとえば、役物、可動体32)と、

表示手段(たとえば、画像表示装置5)と、を備え、

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

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

50

ーグパート（たとえば、当りエピローグパート）とを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音出力され、該セリフ音に対してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり（たとえば、図 1 1 5（r 2）に示す例）、

前記表示手段は、導入パートから当否報知パートに移行するタイミングにおいて、導入パートにおける演出表示に対して特定動作を促す促進表示の導入表示を優先して表示を行うことで、演出表示を視認困難な状態とし、その後、演出表示を視認可能な状態で、促進表示を行い（たとえば、図 1 3 1（r 4 9）～図 1 3 2（r 5 4）に示す例）、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置（たとえば、退避位置）から前記表示手段の前面側の第 2 位置（たとえば、進出位置）に進出し（たとえば、図 1 3 3 に示す例）、

10

前記表示手段は、

前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い（たとえば、図 1 7 3，図 1 7 4 に示す例）、

エピローグパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕の表示を行い、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示を行い（たとえば、図 1 3 4～図 1 3 6 に示す例）、

エピローグパートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い（たとえば、図 1 7 5 に示す例）。

20

【1 1 1 7】

具体的には、煽りパートとしての各 S P リーチにおいて最初にセリフを発するキャラクタは味方キャラクタとなっている（たとえば、図 1 1 5（r 2））。これによれば、S P リーチ開始時に遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、煽りパートから当否報知パートに移行するタイミングで、煽りパートにおける演出の表示に対しトリガを操作を促すトリガ表示の導入画像を優先して表示することで煽りパートの演出表示が見えなくなり、その後トリガボタンを操作する画像と煽りパートにおける演出が視認できるようになる（たとえば、図 1 3 1（r 4 8）～（r 5 1））。これによれば、導入画像によりインパクトを与えつつ、導入画像からトリガボタンの画像となることで煽りパートの演出が確認できるため遊技者を盛り上げることができる。また、役物の退避が完了するまでに当りエピローグパートの背景表示となるた演出の流れの中で表示の美観を損ねないようにすることができる。また、当りエピローグパートにおいて最終のセリフ字幕の表示が終了してから図柄が拡大表示されるため、字幕表示が図柄に重なること、および図柄出しのメッセージであると勘違いすることを防ぐことができる。また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、S P 前半リーチ B や S P 後半リーチ B など）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。また、展開の遅い当りエピローグパートにおいて、字幕がしっかりと付されるため、キャラクタが何を喋っているかを分かり易くし祝福感を強調することができる。また、展開の早い煽りパートにおいては映像の切り替わりで内容を伝えるのを第 1 に、補助的な字幕表示で映像の展開を邪魔しないようにすることができる。これにより、一連の演出を好適に見せることができる。

30

40

【1 1 1 8】

（F 2 0 1 9－1 1 7）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

50

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第1報知演出のエピログパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第2報知演出のエピログパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

【1119】

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

【1120】

(F2019-118)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

エピローグパートにおいて表示された前記第1図柄を用いて、前記第1再抽選演出または前記第2再抽選演出を実行し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【1121】

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

【1122】

(F2019-119)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出

10

20

30

40

50

出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【1123】

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

【1124】

(F2019-120)

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

演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120）と、

発光手段（たとえば、枠ランプ等）と、

前記発光手段を制御する発光制御手段（たとえば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し（たとえば、輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、

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

前記有利状態は、第1有利状態（たとえば、昇格なし通常大当たり遊技状態）と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態（たとえば、昇格ありの確変大当たり遊技状態）を含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パー

10

20

30

40

50

ト（たとえば、煽りパート）と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパート（たとえば、当りエピローグパート）と、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パート（たとえば、再抽選パート）とを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パート（図142（A6）～図156（A46））と後半パート（たとえば、図157（B1）～図158（B6）または図161（C1）～図161（C6））とを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄（たとえば、2図柄）を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄（たとえば、3図柄または7図柄）を表示する第1再抽選演出（たとえば、図142（A6）～図156（A46）、図157（B1）～図158（B6））を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄（たとえば、2図柄）を再び表示する第2再抽選演出（たとえば、図142（A6）～図156（A46）、図161（C1）～図161（C6））を実行可能であり、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第2図柄（たとえば、7図柄）を表示した後に当該第2図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第2図柄を再び表示する第3再抽選演出（たとえば、図142（A6）～図156（A46）、図265（D6）～（D20））を実行可能であり、

前記第1再抽選演出と前記第2再抽選演出と前記第3再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され（たとえば、図265（B）に示すように演出尺が同一である）、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し（たとえば、図142（A5）に示すなめらかなレインボー色の点灯に対応する輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し（たとえば、図144（A6）に示す再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該再抽選演出用の輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し（たとえば、図158（B5）以降、図162（C5）以降になめらかなレインボー色の点灯に対応する輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し（たとえば、図159（B8）以降、図163（C8）以降に、なめらかなレインボー色の点灯に対応する輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する（たとえば、図160（D1）以降、図164（E1）以降に、なめらかなレインボー色の点灯に対応する輝度データテーブルから、ファンファーレ対応の点灯に対応する輝度データテーブルへ切り替え、当該ファンファーレ対応の点灯に対応する輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）。

10

20

30

40

50

【1125】

具体的には、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。

【1126】

（F2019-121）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出実行手段と、
発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて前記第1図柄を一旦表示するときと、前記第2再抽選演出の後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示するときとで同一または略同一のアニメーションで当該第1図柄を表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手

10

20

30

40

50

段を制御する。

【1127】

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

【1128】

(F2019-122)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出実行手段と、
発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

後半パートで前記第1図柄を再び表示してから図柄確定期間となるまで、当該第1図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第1図柄が揺れているように当該第1図柄を表示する揺れ表示を行い、

後半パートで前記第2図柄を表示してから前記図柄確定期間となるまで、当該第2図柄の表示態様を前記第1態様と前記第2態様と前記第3態様とに変化させることで当該第2図柄が揺れているように当該第2図柄を表示する揺れ表示を行い、

前記第1態様は、前記第2態様および前記第3態様のいずれよりも、遊技者が図柄を視認しやすい態様であり、

前記演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

前記第1再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングで行われた場合、前記第1再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに前記第2図柄が前記第2態様となるように当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を揺れ表示で表示し、

前記第1再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第1タイミングと異なる第2タイミングで行われた場合、前記第1再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第2図柄が前記第3態様となるように当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を揺れ表示で表示

10

20

30

40

50

し、

前記第1再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第1タイミングおよび前記第2タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第2図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第2図柄を揺れ表示で表示し、その後に、前記図柄確定期間となるとときに当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を前記第1態様で停止表示し、

前記第2再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第1タイミングで行われた場合、前記第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングになったときに前記第1図柄が前記第2態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

前記第2再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第2タイミングで行われた場合、前記第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第1図柄が前記第3態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

前記第2再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第1タイミングおよび前記第2タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第1図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第1図柄を揺れ表示で表示し、その後に、前記図柄確定期間となるとときに当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を前記第1態様で停止表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【1129】

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

【1130】

(F2019-126)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。

【1131】

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

【1132】

(F2019-127)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に

10

20

30

40

50

制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

【1133】

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

20

【1134】

(F2019-128)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記表示手段は、

40

導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対して前記表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、前記特定領域にセリフ字幕が表示されず、

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

50

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

【1135】

具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルW4，W5，W6におけるRGBのデータ）は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

【1136】

（F2019-129）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記報知演出は第1報知演出と第2報知演出とを含み、
前記第1報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、
前記表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、
前記音出力手段は、音出力を継続し、
前記発光制御手段は、第1報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、
前記表示手段は、前記特定動作を促す前記促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、
前記音出力手段は、音出力をせず、
前記発光制御手段は、第2報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、
第2報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。

【1137】

具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないSPリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【1138】

（F2019-130）

10

20

30

40

50

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートは、第1シーンと、当該第1シーンより後の第2シーンと、を含んで構成され、

前記第1シーンにおいて、第1動画データが用いられ、
前記第2シーンにおいて、第2動画データが用いられ、
前記第2シーンの方が前記第1シーンよりも演出の進行速度が遅く、
前記第1動画データは、複数の特定キャラクタ画像により、特定キャラクタの動きが表現される動画データであり、

前記第2動画データは、1の特定キャラクタ画像とエフェクト画像とにより、前記特定キャラクタの動きが表現される動画データである。

【1139】

具体的には、煽りパートにおける（r48）の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、（r48）の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、（r48）において実行される演出は、爆チューの画像と味方6人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

【1140】

（F2019-131）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、

前記遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、
前記遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、

前記遮蔽表示が開放動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。

【1141】

具体的には、前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実味をもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、

10

20

30

40

50

後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

【1142】

(F2019-132)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

【1143】

具体的には、煽りパートにおいては、SPリーチのBGMが出力されるとともに、セリフ音と物理音（動作音とも称する）とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ8L，8Rから出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

【1144】

(F2019-133)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピログパートにおいて、前記第1図柄を一旦表示するときに、当該第1図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第1図柄が揺れているように当該第1図柄を表示するものであり、

エピログパートから再抽選パートへ移行する場合において、前記第1図柄が前記第1態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと

10

20

30

40

50

、前記第1図柄が前記第2態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第1図柄が前記第3態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、

前記演出実行手段は、前記第1図柄が前記第1態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第1図柄が前記第2態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第1図柄が前記第3態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、前記第1図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第1図柄を表示して前記第1再抽選演出または前記第2再抽選演出を実行し、

10

前記発光制御手段は、

エピログパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

20

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【1145】

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

30

【1146】

（F2020-005）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

40

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

50

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【1147】

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

10

【1148】

(F2020-006)

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

表示手段（たとえば、画像表示装置5）と、

複数の発光手段（たとえば、枠ランプ等）と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段（たとえば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し（たとえば、輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、

20

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

前記有利状態に制御される旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパート（たとえば、当りエピソードパート）とを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパート（たとえば、ハズレエピソードパート）とを含んで構成され、

30

前記表示手段は、

第2エピソードパートにおいて、前記有利状態に制御されない旨を報知する表示を行い（たとえば、図190(X30)の残念の表示）、

その後、切替表示を行い（たとえば、図190(X33)のアイキャッチの表示）、

その後、背景表示を行い（たとえば、図190(X34)(X35)の通常背景の表示）、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い（たとえば、図190(X35)に示すように図柄確定コマンドの受信により図柄を確定停止する）、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し（たとえば、図190(X36)に示すように図柄確定コマンドの受信により図柄を確定停止する）、

40

複数の発光手段は、演出用発光手段と、第4図柄用発光手段とを含み（たとえば、枠ランプ等、第4図柄ユニットのLED）、

前記発光制御手段は、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて、前記演出用発光手段を制御し（たとえば、ハズレエピソードパートにおいて、ハズレ時の輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて前記演出用発光手段を制御し（たとえば、アイキャッチの表示が行われるときに、切替え用（アイキャッチ

50

用)の輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する)、

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該背景表示に対応する輝度データテーブルを用いて前記演出用発光手段を制御し(たとえば、通常背景の表示が行われるときに、背景用の輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する)、

図柄の停止表示が行われるときに、第4図柄変動用の輝度データテーブルから第4図柄停止用の輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該第4図柄停止用の輝度データテーブルを用いて前記第4図柄用発光手段を制御し(たとえば、図柄の停止表示が行われるときに、第4図柄変動用の輝度データテーブルから第4図柄停止用の輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該第4図柄停止用の輝度データテーブルを用いて第4図柄のLEDの発光を制御する)、

10

図柄の停止表示が行われるときに、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて前記演出用発光手段を制御し(たとえば、図柄の停止表示が行われるときに、背景用の輝度データテーブルを継続して用いて枠ランプ等を制御する)、

図柄の変動表示が開始されるときに、第4図柄変動用の輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該第4図柄変動用の輝度データテーブルを用いて前記第4図柄用発光手段を制御し(たとえば、図柄の変動表示が開始されるときに、第4図柄変動用の輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該第4図柄用の輝度データテーブルを用いて第4図柄のLEDの発光を制御する)、

図柄の変動表示が開始されるときに、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて前記演出用発光手段を制御する(たとえば、図柄の変動表示が開始されるときに、背景用の輝度データテーブルを継続して用いて枠ランプ等を制御する)。

20

【1149】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

30

【1150】

〔開始1〕

当否報知パートまでにおいて、可動体が第1位置から表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

表示手段は、可動体が第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

発光制御手段は、可動体が第2位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブル

40

50

ルを用いて発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、音出力手段は、可動体が第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

【1151】

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

【1152】

〔開始2〕

可動体の可動前に、特定表示位置に縮小された図柄が表示されており、可動体が可動することにより、特定表示位置に可動体が被るものであり、可動体が可動することに応じて、縮小表示されている図柄の表示レイヤよりも優先されるレイヤにおいて、可動体の可動に対応するエフェクト表示が行われ、可動体が退避を開始し、特定表示位置に位置しなくなった以降において、エフェクト表示から、縮小された図柄が表示された状態の切替後の演出に対応する表示に切り替わる。

【1153】

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

【1154】

〔開始 3〕

可動体が可動し、特定表示位置に到達する前にエフェクト表示が行われる。

【1155】

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

【1156】

〔開始 4〕

エフェクト表示から発展後の演出の表示に切り替えられるときに、エフェクト表示が可動体に関連する画像を用いて切り替えられる。

【1157】

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

【1158】

〔開始 5〕

閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、

遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、

遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、

遮蔽表示が開放動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。

【1159】

具体的には、前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実味をもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

【1160】

〔開始 6〕

遮蔽表示に対応する画像は、画面中央に画面両端から扉が閉まっていく形状、または、画面の一方の端部から他方の端部に向かって扉が閉まっていく形状を有する。

【1161】

具体的には、前述したシャッターは、画面中央に向けて画面の上下の端から閉まっていく態様である。これによれば、徐々に画面輝度が変化していく演出を好適に見せることができる。また、シャッターは、襖のように画面両端から中央に向かって閉まっていく態様であってもよい。また、シャッターは、画面の上端から画面の下端に向かって閉まっていく態様であってもよい。

【1162】

〔開始 7〕

遮蔽表示において、演出表示を視認不能としていく対面する扉同士の淵の色は黒色で表

10

20

30

40

50

現されている。

【1163】

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

【1164】

[開始8]

遮蔽表示が閉鎖動作を経て開放動作を行った後は導入パートに対応する表示が行われるものであり、

遮蔽表示が開放動作を行っている途中段階において導入パートに対応する表示が行われ、導入パートに対応する表示の明度が段階的に上がっていく一方で、遮蔽表示の解放動作が終了するまでは、当該導入パートに対応する表示は進行せず、遮蔽表示の解放動作が終了してから当該導入パートに対応する表示が進行し始める。

【1165】

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

【1166】

[開始9]

遮蔽表示の解放動作が終了したときには発光手段を消灯させ、

遮蔽表示の解放動作が終了して1フレーム分の画像が表示された後に、導入パートに対応する表示が進行するとともに発光手段の発光が開始する。

【1167】

具体的には、図193に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行されるSP前半リーチAの煽りパートやSP前半リーチBの煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各SP前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、SP前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、SP前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【1168】

[開始10]

演出表示は、遮蔽表示の閉鎖動作を開始するよりも前に暗転し始め、当該演出表示が完全に暗転するタイミングに合わせて閉鎖動作を終了する。

【1169】

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

【1170】

[開始11]

遮蔽表示により演出表示が視認不能となる場合、

10

20

30

40

50

遮蔽表示が行われるまで輝度データは輝度が切替えられるシナリオ構成となっており、遮蔽表示が閉鎖状態となることにより演出表示が視認不能となっている間から遮蔽表示が解放状態となることにより演出表示が視認可能となることに関連するタイミングまで輝度データが維持されるシナリオ構成となっている。

【1171】

具体的には、図193に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが閉まりきる前の時間 t_{a1} ～ t_{a12} においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 t_{a13} ～ t_{a18} においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯状態によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯状態を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

10

【1172】

[開始12]

演出表示は、導入パートが開始される前の表示と、導入パート中の表示とを含み、

開始パートにおいて所定演出に対応する表示が行われている間に遮蔽表示が閉鎖動作を行い、その後、遮蔽表示が解放動作を行うことで、導入パートが開始し、

20

導入パートは、複数種類あり、遮蔽表示の解放動作が終了するまで、いずれの導入パートが実行されるかを認識不能とする。

【1173】

具体的には、前述したシャッターが開放するまでは、いずれのSP前半リーチが開始されるかを遊技者に分からなくしている。これによれば、いずれの演出が実行されるかに期待を持たすことができる。

【1174】

[開始13]

遮蔽表示は導入パートに移行するタイミング以外のタイミングにおいても行われることがある。

30

【1175】

具体的には、前述したシャッターによる演出は、SP前半に発展するタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、擬似連における再変動2回目から再変動3回目のタイミングであってもよい。また、シャッターが閉鎖してから開放するときに当該変動の保留表示であるアクティブ保留の変化を示唆するアイコン画像（たとえば、緑色の保留画像）を表示し、当該アイコン画像に対応してアクティブ保留が変化（たとえば、青色から緑色に変化するなど）するようにしてもよい。また、SP前半リーチからSP後半リーチへ発展するタイミングでシャッターによる演出を実行してもよい。これによれば、シャッターによる演出の興趣を向上させることができる。

【1176】

40

[開始14]

輝度データが維持されるタイミングは、遮蔽表示の閉鎖動作が終了したタイミング、遮蔽表示の閉鎖動作が終了してから所定期間が経過したタイミング、または、遮蔽表示の閉鎖動作に関連したタイミングである。

【1177】

具体的には、図193に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが閉まりきる前の時間 t_{a1} ～ t_{a12} においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 t_{a13} ～ t_{a18} においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝

50

度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【1178】

[開始15]

輝度データが維持される期間は、遮蔽表示が閉鎖態様となった後にそのまま解放動作を行うまでの期間、または、遮蔽表示が閉鎖態様となって、遊技者による動作を促す促進表示が行われるまでの期間である。

【1179】

具体的には、前述したシャッターが閉まり自動で開くパターン以外に、シャッターが閉まった後にボタン画像が表示され、ボタン操作を実行することによりシャッターが開放するパターンを設けてもよい。これによれば、シャッターによる演出が複数種類設けられるため、シャッターによる演出の興趣が向上する。

【1180】

[開始16]

遮蔽表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、維持される輝度データから変化する輝度データへと切り替わり、促進表示が行われた後に再び維持される輝度データに切り替わる。

【1181】

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

【1182】

[開始17]

促進表示は、ボタン画像と遊技者の動作を促す促進文字とを含む表示であり、

促進文字が表示されるときに当該促進文字に対応する音出力され、当該音に紐づいて輝度データが変化する輝度データが組み込まれている。

【1183】

具体的には、図58および図59に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、促進表示においては、遊技者の動作を促す音声（たとえば、「押せ」の音声）が出力されるとともに、遊技者の動作を促す文字（たとえば、「押せ」の文字）が表示されてもよい。さらに、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ9

10

20

30

40

50

（たとえば、粋ランプ）の点灯態様を変化させる輝度データテーブルに基づき、当該遊技効果ランプ9のランプ制御が行われてもよい。このようにすれば、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ9の点灯態様が変化するため、遊技者の動作を促す音声および遊技効果ランプ9の点灯態様によって、遊技者の動作を促す文字表示を強調させることができ、遊技者に対してより効果的に促進表示に対応する動作を行わせることができる。

【1184】

〔煽り1〕

導入パートは、

有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでのパートであって、

味方キャラクタと敵キャラクタとが争う展開で表示が更新されていくシーンと、味方キャラクタがダメージを負うシーンとを含み、

表示の切り替え間隔がエピソードパートよりも早く、

表示の切り替え数がエピソードパートよりも多い。

【1185】

具体的には、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、SP前半リーチBやSP後半リーチBなど）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピソードパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピソードパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。

【1186】

〔煽り2〕

導入パートにおいては、最初に、味方キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【1187】

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

【1188】

〔煽り3〕

導入パートにおいて、最初のセリフ字幕の表示尺は、長めに設定されている。

【1189】

具体的には、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示は、煽りパートの別の場面における字幕表示よりも長い期間表示されるように設定されるようにしてもよい。これによれば、味方キャラクタをしっかりと認識させることができる。

【1190】

〔煽り4〕

味方キャラクタのセリフ音出力される一方で当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示されないシーンがある。

【1191】

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

【1192】

〔煽り5〕

第1導入パートから第2導入パートに展開されることがあり、

第1導入パートおよび第2導入パートのいずれにおいても味方キャラクタが活躍し、

第1導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音

10

20

30

40

50

に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第2導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【1193】

具体的には、前述した煽りパートにおいては、前半のタイミングで実行される第1煽りパートとしてのSP前半リーチA、SP前半リーチBと、後半のタイミングで実行される第2煽りパートとしてのSP後半リーチA、SP後半リーチB、SP最終リーチとがあった。そして、第1煽りパートであっても、第2煽りパートであっても味方キャラクタが活躍する場面がある。また、いずれの煽りパートであっても一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートであっても味方キャラクタを好適に認識させることができる。

10

【1194】

[煽り6]

第1導入パートにおいては第1キャラクタが活躍し、

第2導入パートにおいては第2キャラクタが活躍し、

第1導入パートにおいて、最初に第1キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第2導入パートにおいて、最初に第2キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【1195】

20

具体的には、前述した煽りパートにおいては、SP前半リーチBに対応する煽りパートにおいては、夢夢ちゃんのキャラクタが活躍し、SP後半リーチBに対応する煽りパートにおいては、ジャムちゃんやナナちゃんのキャラクタが活躍する場面があった。そして、SP前半リーチBでは、一番最初に活躍する味方キャラクタの夢夢ちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。またSP後半リーチBでは、一番最初に活躍する味方キャラクタのジャムちゃんとナナちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートにおいても、味方キャラクタを好適に認識させることができる。なお、活躍するキャラクタは1人であっても2人以上であってもよい。また、前半の煽りパートと後半の煽りパートとで活躍するキャラクタが同じであってもよい。

30

【1196】

[煽り7]

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。

40

【1197】

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

50

に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図 6 4 (b 8)、(b 9)、図 7 4 (e 7)、図 9 4 (i 3 2)、図 9 5 (i 3 4)、図 1 0 4 (n 1 0)、図 1 2 3 (r 2 5)、(r 2 7)、図 1 2 4 (r 2 9)、図 1 2 5 (r 3 1)、(r 3 3)、および図 1 2 6 (r 3 5)などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける RGB のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【1 1 9 8】

[煽り 8]

キャラクタの登場シーンにおいては、キャラクタに対応する色以外の色で発光手段が発光する。

【1 1 9 9】

具体的には、図 1 6 8～図 1 7 0 に示したように、キャラクタが登場する場面（たとえば、r 2 4、r 2 6、r 2 8、r 3 0、r 3 2、r 3 4）では、その前のシーンにおいて該当するキャラクタに対応する色以外の色で遊技効果ランプ 9 を点灯させる制御が行われる。具体的には、(r 2 4)の場面の前では、(r 2 2)の黄色や(r 2 3)の赤色で遊技効果ランプ 9 が点灯／点滅した後に A D のキャラクタに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、(r 2 6)の場面の前では、(r 2 5)のオレンジ色や(r 2 5')の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯／点滅した後にメイド A のキャラクタに対応した青色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、(r 2 8)の場面の前では、(r 2 7)の青色や(r 2 7')の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯／点滅した後にメイド B のキャラクタに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、(r 3 0)の場面の前では、(r 2 9)のハワイアンブルー色や(r 2 9')の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯／点滅した後にナナちゃんのキャラクタに対応したピンク色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、(r 3 2)の場面の前では、(r 3 1)のピンク色や(r 3 1')の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯／点滅した後にジャムちゃんのキャラクタに対応した紫色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、(r 3 4)の場面の前では、(r 3 3)の紫色や(r 3 3')の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクタに対応した緑色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクタが登場する前に該当するキャラクタに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ 9 を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクタに対応する色で遊技効果ランプ 9 を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクタが変化すること、変化したキャラクタがいずれのキャラクタであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

【1 2 0 0】

[煽り 9]

画面の一方側に位置するキャラクタに対応する色で発光手段が発光し、画面の他方側に位置するキャラクタに対応する色で発光手段が発光する。

【1 2 0 1】

具体的には、図 6 4 (b 8)、(b 9)、図 7 4 (e 7)、図 9 4 (i 3 2)、図 9 5 (i 3 4)、図 1 0 4 (n 1 0)、図 1 2 3 (r 2 5)、(r 2 7)、図 1 2 4 (r 2 9)、図 1 2 5 (r 3 1)、(r 3 3)、および図 1 2 6 (r 3 5)などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける RGB のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

10

20

30

40

50

【1202】

[煽り10]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

10

導入パートは、

第1キャラクタと、第2キャラクタとが表示されており、第1キャラクタが発するセリフ音出力される第1シーンと、

第1キャラクタと、第2キャラクタとが表示されており、第2キャラクタが発するセリフ音出力される第2シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

第1シーンにおいて、第1シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第2シーンにおいて、第2シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

20

第1シーンに対応する輝度データテーブルは、複数種類の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段を第1キャラクタに対応する発光色とし、複数種類の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段を第2キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第1キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数種類の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わり、複数種類の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらないように構成され、

第2シーンに対応する輝度データテーブルは、複数種類の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段を第1キャラクタに対応する発光色とし、複数種類の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段を第2キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第2キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数種類の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらず、複数種類の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わるように構成される。

30

【1203】

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

40

50

技者に見せることができる。

【1204】

[煽り11]

第1キャラクタと第2キャラクタとが表示されている状態において、第1キャラクタのセリフ音が出力されるシーンと、第2キャラクタのセリフ音が出力されるシーンと、の各々でセリフ字幕が表示され、当該セリフ字幕は一定のフォントで、一定の位置に表示される。

【1205】

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

10

【1206】

[煽り12]

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

【1207】

具体的には、煽りパートにおいては、SPリーチのBGMが出力されるとともに、セリフ音と物理音（動作音とも称する）とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ8L、8Rから出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

20

【1208】

[煽り13]

導入パートにおいて行われる演出に合わせてBGM、動作音、効果音、およびセリフ音などの各種音が出力されるものであり、

設計段階において、導入パートにおいて行われる演出に対応する表示とともに各種音が出力されることで、当該各種音の音量調整が行われる。

30

【1209】

具体的には、パチンコ遊技機1における各種の演出を実際に作るときの作業工程について説明する。まず、パチンコ遊技機1においてSPリーチなどの変動時間に対応した各演出用の映像が作成される。この映像に合わせて、BGMや物理音、擬音、効果音、セリフ音などの演出音を専用のソフトで1つずつ付けていく。出来上がった映像と音とを流し、さらに音の強弱を付けていく。このような一連の作業工程において、映像上の実際の距離感のままリアリティを持って音を出力することよりも、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音が出力されるように音のデータが設定されている。これにより、一連の演出を好適に示すことができる。

40

【1210】

[煽り14]

一のキャラクタに対応する動作音の出力とセリフ音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【1211】

具体的には、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、図166(B)に示すように、セリフ音の出力期

50

間に合わせSPリーチのBGMを小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【1212】

[煽り15]

画面の正面視において、距離感が遠い第1キャラクタのセリフ音の出力と、距離感が近い第2キャラクタの動作音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【1213】

具体的には、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【1214】

[煽り16]

動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われない場合と、動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われる場合とでは、字幕表示が行われないセリフ音の音量よりも字幕表示が行われるセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【1215】

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

【1216】

[煽り17]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、
上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、
輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記発光制御手段は、

導入パートにおける第1シーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第2シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第1時間分用いる時間データと、で構成され、

10

20

30

40

50

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第2時間分用いる時間データと、で構成される。

【1217】

具体的には、演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD9において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

10

【1218】

[煽り18]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、
上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、
輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、
前記発光制御手段は、

20

導入パートにおける第1シーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

30

導入パートにおける第1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第2シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

40

【1219】

具体的には、演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現する

50

ことができる。

【1220】

[煽り19]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出とを含み、

前記発光制御手段は、

第1報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第2報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第2報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第1時間分用いる時間データと、で構成され、

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第2時間分用いる時間データと、で構成される。

【1221】

具体的には、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2やSP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

【1222】

[煽り20]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出とを含み、

前記発光制御手段は、

第1報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第2報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第2報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

【1223】

[煽り21]

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

特定シーンにおいて、第1セリフ字幕が表示されている状態で、第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび第2セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【1224】

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

【1225】

[煽り22]

複数のキャラクタが対峙する煽りのシーンにおいて、

一方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第1字幕が表示され、その後、他方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第2字幕が表示され、

第1字幕が透過率0%で表示されている箇所に重なるように第2字幕が透過率50%で表示され、その後、第2字幕が透過率0%で表示されるときには第1字幕の表示は終了する。

【1226】

具体的には、図178(A)に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一の

10

20

30

40

50

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

【1227】

[煽り23]

第2字幕に対応するセリフ音は、

第1字幕と第2字幕とが重なるように表示され、かつ、少なくともどちらか一方にフェード効果が付されているときには出力されず、

第2字幕のみが表示されるときに出力される。

【1228】

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

【1229】

[煽り24]

有利状態においては、楽曲が出力され、かつ歌詞表示が行われ、

歌詞表示における第1字幕の表示から第2字幕の表示に切り替わるときは、いずれの字幕の表示にもフェード効果が付されない。

【1230】

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

【1231】

[煽り25]

導入パートおよびエピローグパートのいずれにおいて、キャラクタのセリフ音が重なる場合があり、

エピローグパートよりも導入パートの方が、セリフ音が重なる割合が高い。

【1232】

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

【1233】

[煽り26]

字幕の表示が重ならない所定のシーンにおいても、
字幕が表示されるとき、または、当該字幕の表示が消えるときでフェード効果が付される。

【1 2 3 4】

具体的には、図180に示すように、第1字幕と第2字幕とが被らない(○3)～(○5)部分における所定のシーンにおいても、字幕表示についてフェード効果を付している。なお、フェード効果については、フェードインとフェードアウトとのうち少なくともいずれか一方の効果を付すようにしてもよい。映像の作成の後に作成される字幕表示において、字幕表示が被るか否かでフェード効果を付していくのは手間がかかる。そこで、字幕表示に対し一律にフェード効果を付すことにより、作業負担が増加することを防止できる。

10

【1 2 3 5】

[煽り27]

フェード効果が付されない第1字幕の表示と第2字幕の表示とが入れ替わる場合があり、第1字幕の表示と第2字幕の表示との間においては、何も表示しない空白期間を設けることも考えうるが、長いセリフ音やテンポの速いセリフ音が出力される場合は違和感が出てしまうため、当該空白期間を設けない。

【1 2 3 6】

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

20

30

【1 2 3 7】

[煽りカットイン1]

表示手段は、

導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対して表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、特定領域にセリフ字幕が表示されず、

40

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

【1 2 3 8】

具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ(孫テーブルW4, W5, W6におけるRGBのデータ)は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計さ

50

れている。これにより、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

【1239】

[煽りカットイン2]

促進表示が行われるボタン前のシーンではセリフ字幕が表示されている。

【1240】

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

10

【1241】

[煽りカットイン3]

カットイン表示が終了するタイミングにおいてはセリフ音に対応する字幕表示が行われず、セリフ音が出力されない期間の後、セリフ音が出力され、かつ当該セリフ音に対応する字幕表示が行われる。

【1242】

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

20

【1243】

[当否1]

当否報知パートにおいては、

有利状態に制御されるか否かの当否が遊技者に報知され、

遊技者による特定動作を促す促進表示が行われ、

導入パートとエピソードパートとの間に実行され、

促進表示が行われた後に可動体が可動する。

【1244】

具体的には、前述の図132(r54)に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピソードパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当たりか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当たりとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。

30

【1245】

[当否2]

導入パートの後に実行される当否報知パートにおいて、

促進表示が行われる前の展開表示が行われている状態で、促進表示の導入表示が行われることで、展開表示が視認できなくなり、その後展開表示を視認可能な状態で、促進表示が行われる。

40

【1246】

具体的には、前述の図130(r47)～図132(r54)に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出が視認できなくなる。そして、その後に実行されていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。

【1247】

50

[当否 3]

展開表示は、導入表示の背面側で行われる。

【1 2 4 8】

具体的には、前述の図 1 3 0 (r 4 8) ~ 図 1 3 1 (r 5 1) に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像 ((r 4 9) ~ (r 5 0) の画像) が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像 ((r 5 1) の画像) に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。

【1 2 4 9】

[当否 4]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われる。

【1 2 5 0】

具体的には、前述の図 1 3 2 (r 5 1) ~ 図 1 3 2 (r 5 4) においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしっぽが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしっぽが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

【1 2 5 1】

[当否 5]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われるときに、当該促進表示が行われる前と比べて遅く進行する。

【1 2 5 2】

具体的には、促進表示の表示中に進行する演出は、促進表示が表示される前に実行されていた演出よりも進行が遅くなっている。これによれば、操作手段を操作させるための促進表示に対して遊技者を注目させることができ、促進表示と演出の進行とのバランスを取ることができる。なお、促進表示の表示中に進行する演出は、導入画像が表示中に進行する演出よりも進行の速度が遅くなっていようによい。これによれば、促進表示の表示中と、導入画像の表示中とで演出の進行速度に違いを持たせることができる。

【1 2 5 3】

[当否 6]

導入表示の前のセリフ音にエコーがかけられる。

【1 2 5 4】

具体的には、前述の図 1 3 0 (r 4 7) に示すような導入画像が表示される前のセリフには、エコーをかけるようにすることが好ましい。これによれば、導入画像が表示される前に遊技者を盛り上げることができる。

【1 2 5 5】

[当否 7]

促進表示が行われる前の展開表示が行われている間に表示されていたセリフ音の出力を終了させてから、導入表示が行われる。

【1 2 5 6】

具体的には、前述の図 1 3 0 (r 4 7) ~ 図 1 3 1 (r 4 9) に示すように、導入画像が表示される前の字幕表示を削除した後に導入画像が表示される。これによれば、導入画像と字幕表示との表示されるタイミングが重なることを防止することができる。

【1 2 5 7】

[当否 8]

導入パートは、所定の期間と、所定の期間の後であって当否報知の前のスローモーション期間とから構成されており、

所定の期間において、複数の画像データを用いてキャラクタの動きが描写され、

スローモーション期間において、1つの画像データに効果演出が付されてキャラクタの

10

20

30

40

50

動きが描写される。

【1258】

具体的には、煽りパートにおける（r48）の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、（r48）の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、（r48）において実行される演出は、爆チューの画像と味方6人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

10

【1259】

[当否9]

味方キャラクタおよび敵キャラクタが登場する導入パートと、導入パート後の決着パートとが含まれる演出があり、

導入パートは、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる所定期間があり、

20

所定期間中に促進表示が行われているときに遊技者の動作が行われることで決着パートへの移行が可能であり、

所定期間において、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる速度が徐々に速くなり、当該速度が最も速くなってから促進表示が行われ、

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる描写についても、敵と味方の各々が1つの画像データで再現されている。

【1260】

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

30

【1261】

[当否10]

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる上記所定期間は、一のリーチ演出から他のリーチ演出へとリーチ演出が発展するシーンにおいても適用される。

40

【1262】

具体的には、（r48）におけるスローモーション期間の演出をSP前半リーチからSP後半リーチ、SP最終リーチへの発展時タイミングで実行するようにしてもよい。これによれば、SP前半リーチから発展するタイミングにおいても好適に演出を実行することができる。

【1263】

[当否11]

敵キャラクタは、当該敵キャラクタの一部を変化させるために、複数の画像データを用いて描写するが、当該敵キャラクタ自体の画像データは流用され、当該一部のみを変化させる。

50

【1264】

具体的には、(r48)におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が2枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像1、画像2、画像3、画像4、画像1…と4枚の画像を繰返し用いることにより、キャラクタの髪や毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

【1265】

[当否12]

スローモーション期間において、キャラクタの一部分が変化する。

【1266】

具体的には、(r48)におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪や毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪や毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまふ。しかしながら、スローモーション期間の動きを早くすることにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなることなく、データ容量を削減させつつ、動作している様子をより忠実に表現することができる。

【1267】

[当否13]

第1報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、
音出力手段は、音出力を継続し、
発光制御手段は、第1報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
第2報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、表示手段は、特定動作を促す促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、
音出力手段は、音出力をせず、
発光制御手段は、第2報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
第1報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、
第2報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。

【1268】

具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないSPリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐(決めのタイミング)を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音(BGM)が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【1269】

[当否14]

促進表示が行われないときの表示は、動画像からなる第1表示期間、静止画像からなる第2表示期間、当否で分岐する動画像からなる第3表示期間の順に遷移する。

【1270】

具体的には、前述の図 9 5 (i 3 6) ~ 図 9 6 (i 3 9) にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの 2 人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、(i 3 9) のタイミングでは、1 枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。1 枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像 1 枚を流用して使用できるため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、2 人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図 9 5 (i 3 6) ~ 図 9 6 (i 3 9) において示したようりも多くの画像（たとえば、1 0 枚）を用いてもよい。

【 1 2 7 1 】

[当否 1 5]

促進表示が行われない場合における、輝度データを用いた発光手段を制御するためのシナリオは、

第 1 表示期間に対応する第 1 シナリオと、

第 2 表示期間に対応する第 2 シナリオと、

第 3 表示期間に対応する第 3 シナリオと、があり、

第 1 シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、

第 2 シナリオは、所定の輝度データを維持するシナリオであり、

第 3 シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオである。

【 1 2 7 2 】

具体的には、S P 後半リーチ A における子テーブル W D 9 では、操作促進がないリーチであって、孫テーブル W 7 に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブル W 8 に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われない S P 後半リーチ A の煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブル W 7 の最後の輝度データ（R G B のデータ）である「F D C」（白色の点灯）を利用するように、孫テーブル W 8 の輝度データ（R G B のデータ）が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【 1 2 7 3 】

[当否 1 6]

促進表示が行われるときの表示は促進表示が行われる前の導入表示が行われる第 1 表示期間、動画像からなる第 2 表示期間、当否で分岐する動画像からなる第 3 表示期間の順に遷移する。

【 1 2 7 4 】

具体的には、前述の図 1 3 1 (r 4 9) ~ 図 1 3 2 (r 5 4) にかけては、スティックコントローラ 3 1 A (トリガ) に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。

【 1 2 7 5 】

[当否 1 7]

促進表示が行われる場合における、輝度データを用いた発光手段を制御するためのシナリオは、

第 1 表示期間に対応する第 1 シナリオと、

第 2 表示期間に対応する第 2 シナリオと、

第 3 表示期間に対応する第 3 シナリオと、があり、

第 1 シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、

第2シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、
第3シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオである。

【1276】

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

【1277】

[当否18]

当否報知パートからの流れとして、

有利状態に制御されない旨が決定されているときには、有利状態に制御されない旨が決定されているときの表示が行われ、その後、通常背景に対応する表示が行われる。

【1278】

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

【1279】

[当否19]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピログパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

導入パートにおいて、導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第2エピログパートにおいて、第2エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第2エピログパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が低く設定される。

【1280】

具体的には、図261に示すように、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由してハズレエピログパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ(RGBのデータ)が「FDC」であるのに対して、ハズレエピログパートにおける最初の輝度データ(RGBのデータ)が「888」や「444」である。これにより、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々におけるハズ

10

20

30

40

50

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

【1281】

[当否20]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出と、を含み、

前記有利状態に制御される旨を報知する第1報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルと、第3上位テーブルと、第4上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、第1報知演出用輝度データテーブルと、第2報知演出用輝度データテーブルと、特定輝度データテーブルを含み、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出における導入パートにおいて、第1上位テーブルと、第1報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出における導入パートにおいて、第2上位テーブルと、第2報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出におけるエピソードパートにおいて、第3上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピソードパートにおいて、第4上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出におけるエピソードパートで用いられる特定輝度データテーブルと、前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピソードパートで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

第3上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第1時間分用いる時間データと、で構成され、

10

20

30

40

50

第4上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第1時間と異なる第2時間分用いる時間データと、で構成される。

【1282】

具体的には、SP前半リーチAの子テーブルWD4、SP前半リーチBの子テーブルWD7、SP後半リーチAの子テーブルWD11、およびSP後半リーチBの子テーブルWD14においても、SP最終リーチの子テーブルWD17と同様に、孫テーブルW14に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用CPU120は、SP前半リーチA、BやSP後半リーチA、Bにおいては、5800msの間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、SP最終リーチにおいては、3900msの間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

10

【1283】

[当否21]

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、

前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成される第1パターンと、

30

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートと、第2エピソードパート後に実行され、有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第2パターンと、があり、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

40

前記第2パターンの報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2パターンの報知演出における救済報知パートにおいて、救済報知パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

救済報知パートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定される。

【1284】

[ハズレ1]

当否報知パートからの流れとして、

50

有利状態に制御されない旨が決定されているときにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像が表示され、かつ、飾り図柄により有利状態に制御されない旨の決定が報知されるハズレ時エピソードパートが実行され、

その後、切替表示が行われ、リーチ開始時の背景に対応する画像に切り替える。

【1285】

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

10

【1286】

[ハズレ2]

ハズレ時エピソードパートにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトで表示され、かつ、飾り図柄の中図柄がフェードインで表示される。

【1287】

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

20

【1288】

[ハズレ3]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像をブラックアウトさせる際に1枚の画像の透過率を100%から0%とするまでの段階数は、中図柄の画像の透過率を100%から0%とするまでの段階数よりも多い。

【1289】

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

30

【1290】

[ハズレ4]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトする方が、飾り図柄の中図柄のフェードインよりも先に行われる。

【1291】

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

40

【1292】

[ハズレ5]

ブラックアウトする前の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表示される画像のカットが変化し、

ブラックアウトする際の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表示される画像のカットが変化しない。

50

【1293】

具体的には、ブラックアウトする前のハズレ時の映像は、表示される画像が切り替わっていくのに対し、ブラックアウトする際の画像は、表示される画像に変化がない。これによれば、変化のない画像の状態でブラックアウトが開始されることで、ブラックアウトを好適に見せることができる。なお、画像が切り替わるとは、画面の絵が切り替わること、映像の角度が切り替わること、表示されている場面自体が切り替わることを含む。また、画像に変化がないとは、同じ静止画であること、動画であっても映像の角度は切り替わらず、動いているとしても一部の映像のみが微小に動いていることを含む。

【1294】

[ハズレ6]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトしていき、飾り図柄の中図柄がフェードインしていった結果、中図柄の透過率が0%となり、ブラックアウトに要する1枚の画像の透過率が0%となった期間が、所定期間維持され、

所定期間において、図柄自体の揺れを少なくとも2周期分させ、

所定期間は、中図柄の画像が透過率100%の状態から透過率0%の状態になる期間より長く、切替表示が行われている期間よりも長い。

【1295】

具体的には、ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、(X18)～(X20)に示すように、透過率が0%の中図柄と、透過率が0%のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、(X19)～(X20)に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を1周期として、少なくとも2周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を含む所定期間は、中図柄が透過率100%から透過率0%の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていけばよい。また、所定期間は、アイキャッチが表示される期間よりも長く設定されていけばよい。これによれば、背景が透過率0%のブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

【1296】

[ハズレ7]

切替表示は、遊技機に関する情報を含んで構成された表示である。

【1297】

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

【1298】

[ハズレ8]

有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

表示手段は、

第2エピソードパートにおいて、有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

10

20

30

40

50

発光制御手段は、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて、演出用の発光手段を制御し、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに、第4図柄停止用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、第4図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御する。

【1299】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1300】

〔ハズレ9〕

リーチ開始時の背景に対応する輝度データテーブルは、変更条件が成立するまで輝度データをループして参照するものであり、

導入パートにおいては、背景に対応する輝度データは用いられないが、当該背景に対応する輝度データは更新されている。

【1301】

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

ラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。これにより、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。

【1302】

[ハズレ10]

導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルに切り替えられた後、図柄確定コマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが用いられ、その後、保留がない場合に客待ちコマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが継続して用いられる。

【1303】

具体的には、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、保留記憶がなく客待ちデモ指定コマンドを受信したとしても背景用の輝度データテーブルが継続して用いられる。これによれば、背景用の輝度データテーブルに切り替えた以降は、継続して同じ輝度データテーブルを用いることができるため、違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1304】

[ハズレ11]

図柄確定したときに、特図の発光手段が停止し、

図柄確定コマンドを受けることで、第4図柄用の発光手段が点滅から消灯に切り替わる。

【1305】

具体的には、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット9050の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【1306】

[ハズレ12]

次の変動が開始されたときに、特図の発光手段が点滅し、

次の変動コマンドを受けることで、第4図柄用の発光手段が消灯から点滅に切り替わる。

【1307】

具体的には、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット9050の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【1308】

[ハズレ13]

当否報知パートに対応する輝度データテーブルから有利状態に制御されない旨の決定に対応する輝度データテーブルに切り替わり、

切替表示が行われることに応じて、切替表示に対応する輝度データテーブルに切り替わり、

リーチ開始時の背景に切り替わった以降、切替表示に対応する輝度データテーブルの最終の輝度データが用いられ、図柄確定コマンドを受けても輝度データが切り替わることなく、図柄確定期間も輝度データが用いられ続け、次の変動コマンドを受けたときに次の変動に対応する輝度データテーブルに切り替わる。

【1309】

具体的には、図190に示すように、(X40)の味方キャラクタ6人が残念がっている演出から(X41)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。(X42)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X45)の図柄確定期間にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられる。その後、保

10

20

30

40

50

留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

10

【1310】

[ハズレ14]

最終の輝度データは消灯データとなっており、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルには消灯を維持する輝度データは含まれない。

【1311】

具体的には、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。

20

【1312】

[ハズレ15]

客待ちコマンドを受けることで、切替表示に対応する輝度データテーブルから客待ちコマンドに対応する輝度データテーブルに切り替わる。

【1313】

具体的には、図柄確定後に、保留記憶がない場合には、客待ち指定コマンドを受信することにより、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。

30

【1314】

[ハズレ16]

切替表示に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データは、有利状態に制御されない旨の決定に対応する輝度データテーブルの最後の輝度データよりも高輝度に設定されている。

【1315】

具体的には、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ画像の表示前（ハズレ時）の輝度データテーブルの最終の輝度データ(消灯)よりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わる前よりも遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

40

【1316】

[ハズレ17]

切替表示に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データは、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データよりも高輝度に設定されている。

【1317】

具体的には、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル(消灯含まず)の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わるときに遊技効

50

果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

【1318】

[役物動作1]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否を報知する当否報知パート、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否を報知する当否報知パート、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における当否報知パート以降において、当り用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における当否報知パート以降において、ハズレ用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

当り用輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、ハズレ用輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

【1319】

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

【1320】

[役物動作2]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

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

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパート用輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

【1321】

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

【1322】

【エピローグ1】

エピローグパートは、有利状態に制御される旨の決定が報知された後の祝福パートであって、敵キャラクタがやられるシーンがあり、味方キャラクタがダメージを負うシーンがなく、表示の切り替え数が導入パートよりも少ないパートである。

【1323】

具体的には、前述した当りエピローグパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあると同時に、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピローグパートでは、煽りパートよりも演出における画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。

【1324】

【エピローグ2】

エピローグパートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合は、導入パートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合よりも高い。

【1325】

具体的には、図175に示すように、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるSPリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことがで

10

20

30

40

50

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

【1326】

〔エピローグ3〕

エピローグパートにおいては、セリフ字幕が必ず表示される。

【1327】

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

10

【1328】

〔エピローグ4〕

導入パートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音出力される場合にはセリフ字幕が表示されないが、

エピローグパートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音出力される場合にはセリフ字幕が表示される。

【1329】

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

20

【1330】

〔エピローグ5〕

第1導入パートと第2導入パートとがあり、それぞれ展開が異なり、セリフ数も異なるが、エピローグパートにおいて、キャラクタのセリフ音の出力に対してセリフ字幕が表示される割合は、導入パートにおいて、キャラクタのセリフ音の出力に対してセリフ字幕が表示される割合よりも高い。

30

【1331】

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

40

【1332】

〔エピローグ6〕

エピローグパートにおける最終的に表示されるセリフ字幕は他のシーンで表示される同数の文字のセリフ字幕に比べて長く表示される。

【1333】

具体的には、前述した図134（s5）～（s6）に示すように、当りエピローグパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される

50

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

【1334】

[エピローグ7]

可動体が進出位置に位置しているときに、可動体用の背景表示が行われており、

可動体が退避する退避パターンに従って可動体が動作するもので、退避パターンが終了するまでに、可動体用の背景表示がエピローグ表示に切り替わる。

10

【1335】

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

20

【1336】

[エピローグ8]

変形していた部材が、収納動作し、戻り動作を行うものであり、

エピローグ表示に切り替わるタイミングは、戻り動作の開始タイミングに連動している。

【1337】

具体的には、役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、戻り動作の開始のタイミングに関連した上昇中のタイミングとなる。これによれば、戻り動作の開始に関連したタイミングでエピローグに対応する表示に切り替えられるため、役物が初期位置に戻る前に役物動作に対応したエフェクト画像の表示が終了する。よって、役物が初期位置へ戻った際にエフェクト画像が表示されているという状況を防ぐことができ、演出の美観を損ねることがない。なお、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、役物が上昇を開始するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、役物は落下位置において回転動作や移動動作を実行するようにしてもよい。

30

【1338】

[エピローグ9]

戻り動作中に可動体の発光手段がフェードアウトにより消灯に近づいていく。

【1339】

具体的には、役物が上昇するときにおいては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチAに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

40

【1340】

[エピローグ10]

エピローグに対応する画像に連動したBGMで切り替わりが示唆され、

エピローグ表示が開始されることに連動して、BGMが出力される。

50

【1341】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応するBGMが出力されるようにしてもよい。これによれば、BGMによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【1342】

[エピローグ11]

エピローグ表示が開始されることに連動して、切り替わりを示唆する効果音が出力される。

【1343】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応する効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、効果音によりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【1344】

[エピローグ12]

エピローグ表示が開始されることに連動して、BGMおよび切り替わりを示唆する効果音が出力される。

【1345】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応するBGMおよび効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、BGMと効果音とによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【1346】

[エピローグ13]

可動体の戻り動作中におけるエピローグ表示においては、セリフ音が出力されず、
可動体の収納後のエピローグ表示においては、セリフ音が出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

【1347】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示がされている状況ではセリフ音が出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、字幕が見え難いタイミングで字幕が表示されることを避け、エピローグパートを好適に実行することができる。

【1348】

[エピローグ14]

可動体の退避のタイミングでセリフ音が出力され発生、
可動体の収納が完了したタイミングでセリフ音が出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

【1349】

具体的には、役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、セリフをしっかりと認識させることができ、エピローグパートを好適に実行することができる。

【1350】

[エピローグ15]

エピローグパートの最後に出力されるセリフ音に対応するセリフ字幕の表示は、図柄出しの開始タイミングで終了する。

【1351】

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

10

20

30

40

50

こと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

【1352】

[エピローグ17]

エピローグ中に流れていた動画は、図柄出しが完了して遊技者が最終的に揃った図柄を認識するタイミングにおいて、静止画となっている。

【1353】

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

【1354】

[エピローグ18]

図柄出しが始まる前に流れている動画を静止画とする。

【1355】

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

【1356】

[エピローグ19]

静止と同時に特殊効果が付される。

【1357】

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

【1358】

[エピローグ20]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

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

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクターが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用輝度

10

20

30

40

50

データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

【1359】

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

【1360】

[エピローグ21]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する第1シーンと、

エピローグパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕を表示し、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第2シーンと、があり、

第2シーンにおいて最終セリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付されない一方、第1シーンにおいてセリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付される。

【1361】

[エピローグ22]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

【1362】

具体的には、前述した図136(s10)に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェ

10

20

30

40

50

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

【1363】

[エピソード23]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、装飾図柄の図柄出しが終了するタイミングで装飾図柄と小図柄の動きが同期する。

【1364】

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

【1365】

[エピソード24]

再抽選パートにおける図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

【1366】

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

【1367】

[エピソード25]

再抽せんパートの前において、小図柄は有利状態に制御される旨が決定されていることを示す態様となっており、再抽せんパートに移行することに連動して、小図柄が再び変動する。

【1368】

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

【1369】

[エピソード26]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行

10

20

30

40

50

されるエピソードパートとを含んで構成され、

エピソードパートは、

エピソードパートに対応するストーリー展開での表示が行われる第1シーンと、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第2シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピソードパートにおける第1シーンにおいて、第1上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピソードパートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピソードパートにおける第1シーンにおいて、エピソードパートに対応する第1輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、特定タイミングにおいて、エピソードパートに対応する第1輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

エピソードパートにおける第2シーンにおいて、拡大表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄を拡大表示の終了に関連するタイミングにおいて、拡大表示用輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピソードパートにおける第1シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、エピソードパートにおける第2シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

20

第1上位テーブルは、エピソードパートに対応する輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第2上位テーブルは、拡大表示用輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

【1370】

具体的には、当りエピソードパートにおいては、当り報知演出時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

30

【1371】

[エピソード27]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートと、当該エピソードパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

エピソードパートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、報知演出の結果を報知する結果報知シーンを含んで構成され、

再抽選パートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、再抽選の結果を報知する再抽選結果報知シーンを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

50

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、第1上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、第2上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄を拡大表示の終了に関連するタイミングにおいて、結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄を拡大表示の終了に関連するタイミングにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

第1上位テーブルは、結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第2上位テーブルは、再抽選結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

【1372】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD21, WD22においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【1373】

[エピローグ28]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用い

10

20

30

40

50

て前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピソードパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【1374】

具体的には、当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピソードの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）にある。画面が静止画となり当りエピソードの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピソードパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピソードパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピソードパートを好適に見せることができる。

10

【1375】

[エピソード29]

20

エピソードパートにおいて、

エピソードに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が揃った状態で表示領域の端側に位置する。

【1376】

具体的には、当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピソードの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「222」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピソード映像が流れている最中でも縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

【1377】

30

[エピソード30]

エピソードパートにおいて、

エピソードに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が表示領域の端側に位置され、

エピソードに対応する画像の表示が終了するタイミングに関連して、表示されているセリフ音の出力が終了し、飾り図柄が表示領域の端側に表示している状態が終了し、飾り図柄が表示領域の中央を用いて拡大表示する。

【1378】

具体的には、当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピソードの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に表示される。また、画面が静止画となり当りエピソードの映像が終了するタイミングに関連して、（Y1）で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。

40

【1379】

[エピソード31]

導入パートの開始時において、表示領域の端側に飾り図柄が位置する。

【1380】

50

具体的には、飾り図柄が、SPリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動するようにしもよい。これによれば、SPリーチ開始時から位置させることで、SPリーチ中も演出の展開を邪魔しないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1381】

[再抽選演出1]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

10

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて表示された第1図柄を用いて、第1再抽選演出または第2再抽選演出を実行し、

20

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

30

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【1382】

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

40

【1383】

[再抽選演出2]

一旦飾り図柄揃いを仮停止させている背景に対応する画像が表示されているときに、発

50

光手段が消灯し、再抽選画面に移行する際に発光手段が再抽選に対応する発光態様で発光する。

【1384】

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

【1385】

[再抽選演出3]

再抽選画面へ移行させるときは、一旦飾り図柄揃いを仮停止させ、

仮停止させているときにおいては、飾り図柄揃いがエフェクトを伴って揺れ表示を行っているが、当該エフェクトを伴った揺れ表示は維持されつつ、背景に対応する画像および発光手段の発光態様が再抽選用のものに切り替わる。

【1386】

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

【1387】

[再抽選演出4]

図柄送り開始時において、エピローグから表示が維持されていた飾り図柄が縮小し、縮小してから図柄送りが開始する。

【1388】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出の開始時は、当りエピローグパートから表示したままだった飾り図柄を縮小した状態から変動が開始される。これによれば、異なる飾り図柄に変更する処理を実行することなく、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【1389】

[再抽選演出5]

図柄送りは、縮小サイズで開始され、他の図柄の縮小サイズもすべて均一となる。

【1390】

具体的には、図柄送り演出では縮小された図柄により変動が開始され変動中の図柄の大きさは均一の縮小サイズである。これによれば、図柄送り演出時の変動の見た目をなめらかにすることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【1391】

[再抽選演出6]

縮小サイズで複数種類の飾り図柄が図柄送り中において、動作促進表示、動作の受け付け、縮小サイズよりも少し大きい飾り図柄の表示、および、拡大した飾り図柄の表示の順に遷移する。

【1392】

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

10

20

30

40

50

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

【1393】

[再抽選演出7]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

第1再抽選演出は、前半パートで入替表示を開始してから、後半パートで第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

第2再抽選演出は、前半パートで入替表示を開始してから、後半パートで第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

発光制御手段は、

エピログパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【1394】

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

10

20

30

40

50

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

10

【1395】

[再抽選演出8]

予め定められたパターンによる図柄送りは、一旦仮停止させた図柄から次の図柄に順番に送り、最後の図柄が送られた後、再び一旦仮停止させた図柄に戻り、また次の図柄に順番に送るような演出であり、

予め定められたパターンは、1、2、3、4、5、6、7、8の順番であってそれをループするパターンである。

【1396】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られる。このように、飾り図柄の数字が順番に送られるため、一連の演出の流れをよく見せることができる。

20

【1397】

[再抽選演出9]

予め定められたパターンで図柄送りがされている最中においては、送られる飾り図柄の全てが、一旦、飾り図柄が仮停止したときと同じ解像度で表示される。

【1398】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が0%の「2」図柄、透過度が50%の「2」図柄、透過度が0%の「3」図柄、透過度が50%の「3」図柄、透過度が0%の「4」図柄、透過度が50%の「4」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できちんと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

30

【1399】

[再抽選演出10]

図柄送りが開始された以降においては、昇格するか否かの報知がされるまで、複数種類の飾り図柄の表示時間の各々が同じである。

【1400】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

40

【1401】

[再抽選演出11]

動作促進表示は、図柄送り中に行われ、

動作促進表示が行われる位置は、図柄送り中の図柄と重ならない位置で行われる。

【1402】

具体的には、図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示

50

される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。

【1403】

[再抽選演出12]

動作促進表示は、図柄送り中に開始されるものであって、予め定められたパターンの2ループ目中に開始される。

【1404】

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

【1405】

[再抽選演出13]

「1」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「5」の図柄であり、

「4」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「8」の図柄である。

【1406】

具体的には、再抽選演出の開始時の図柄は、2図柄以外の場合もある。このような場合であっても、動作促進表示としてのボタン画像が表示されるタイミングは一定である。たとえば、2図柄の場合、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び2図柄が表示されるタイミングであった。5図柄の場合も同様に、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び5図柄が表示されるタイミングであればよい。つまり、いずれの図柄により再抽選演出が開始されたとしても送られる図柄の数は同一である。これによれば、制御を一定にできるため処理負担を軽減することができる。

【1407】

[再抽選演出14]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、前半パートにおいて第2図柄を表示した後に当該第2図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第2図柄を再び表示する第3再抽選演出を実行可能であり、

第1再抽選演出と第2再抽選演出と第3再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され、

発光制御手段は、

エピログパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第

10

20

30

40

50

1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【1408】

具体的には、偶数図柄（たとえば2 図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2 図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2 図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3 図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば7 図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7 図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。また、当りエピログパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピログパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【1409】

[再抽選演出15]

再抽選演出は飾り図柄以外の表示データと、各種飾り図柄の表示データとを組み合わせで表示し、複数種類の再抽選演出の各々のパターンを再現しており、

各々の再抽選演出において共通の表示データを用いていることで、当該各々の再抽選演出の間における演出尺が共通となり、送っている図柄の種類と図柄出しで出される図柄のみの各々の再抽選演出において異なる。

【1410】

具体的には、抽選演出では、偶数図柄（たとえば2 図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2 図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2 図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3 図柄）を表示するパターン、奇数図柄（たとえば7 図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7 図柄）を表示するパターンのいずれであっても、共通のデータを用いている。つまり、演出のデータは同じで、飾り図柄に関するデータをパターンにより変更する設計となっている。これによれば、専用のパターンを設けなくてよいので、データ量を削減することができる。

【1411】

[再抽選演出16]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第1 有利状態と当該第1 有利状態よりも有利な第2 有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて第1図柄を一旦表示するときと、第2再抽選演出の後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示するときとで同一または略同一のアニメーションで当該第1図柄を表示し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【1412】

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

【1413】

[再抽選演出 1 7]

第 1 識別情報を表示するときのアニメーションは、図柄が表示されてから拡大しつつ、第 1 位置に至るまでのアニメーションを含む。

【1 4 1 4】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

【1 4 1 5】

[再抽選演出 1 8]

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いを仮停止させるときと、報知パートで飾り図柄揃いが昇格するか否かを報知するときとにおいて、表示手段は共通の表示データを参照し、

当該共通の表示データと、複数種類の飾り図柄の表示データとを組み合わせ、複数種類の図柄出しの表示が行われる。

【1 4 1 6】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ、データ容量を削減することができる。なお、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。

【1 4 1 7】

[再抽選演出 1 9]

再抽選演出において昇格しなかった場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格しない報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が同じである。

【1 4 1 8】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD 2 1においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD 3, WD 6, WD 1 0, WD 1 3, WD 1 6と共通して孫テーブルW 1が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【1 4 1 9】

[再抽選演出 2 0]

再抽選演出において昇格した場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が異なり、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときよりも、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときの方が、図柄出しにおける発光態様が激しい。

【1 4 2 0】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD 2 0においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD 3, WD 6, WD 1 0, WD 1 3, WD 1 6とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間t B 5～t B 9におけるレインボー色の点灯は、当りエピローグパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなってい

10

20

30

40

50

る。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【1421】

[再抽選演出21]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

後半パートで第1図柄を再び表示してから図柄確定期間となるまで、当該第1図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第1図柄が揺れているように当該第1図柄を表示する揺れ表示を行い、

後半パートで第2図柄を表示してから図柄確定期間となるまで、当該第2図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第2図柄が揺れているように当該第2図柄を表示する揺れ表示を行い、

第1態様は、第2態様および第3態様のいずれよりも、遊技者が図柄を視認しやすい態様であり、

演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

第1再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングで行われた場合、第1再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに第2図柄が第2態様となるように当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を揺れ表示で表示し、

第1再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングと異なる第2タイミングで行われた場合、第1再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングとなったときに第2図柄が第3態様となるように当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を揺れ表示で表示し、

第1再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングおよび第2タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第2図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第2図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるときに当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を第1態様で停止表示し、

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングで行われた場合、第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに第1図柄が第2態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第2タイミングで行われた場合、第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングとなったときに第1図柄が第3態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミング

10

20

30

40

50

および第2タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第1図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第1図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるときに当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を第1態様で停止表示し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

10

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

20

【1422】

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

30

【1423】

[再抽選演出22]

操作の有効期間中の第1タイミングで動作が行われていたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、飾り図柄がゆらゆら表示され、

動作の有効期間中の第1タイミングよりも早い第2タイミングで動作が行われたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、第1タイミングよりも動作が早かった分だけ飾り図柄がゆらゆら表示され、尺が吸収される。

40

【1424】

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

50

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

【1425】

[再抽選演出23]

所定演出は、白色の点滅が行われつつ、ゆらゆらしていた飾り図柄が拡大しながら回転されてから開始する。

【1426】

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

【1427】

[再抽選演出24]

飾り図柄の揺れ表示は第1位置を軸として、飾り図柄がゆらゆら表示され、

揺れ表示は、第1位置、第2位置、第3位置、第2位置、第1位置、第4位置、第5位置、第4位置、第1位置、および第2位置といった順番で飾り図柄が位置するものであり、確定期間となるときは、必ず第2位置、第1位置といった順番に飾り図柄が揺れ表示したときとなるように所定演出が設計されている。

【1428】

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

【1429】

[再抽選演出25]

第2パート中に発光手段の発光態様をレインボーで発光させるときの始点は、所定演出開始時にレインボーで発光させることである。

【1430】

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

【1431】

[再抽選演出26]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実

10

20

30

40

50

行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピログパートにおいて、第1図柄を一旦表示するときに、当該第1図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第1図柄が揺れているように当該第1図柄を表示するものであり、

エピログパートから再抽選パートへ移行する場合において、第1図柄が第1態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときに、第1図柄が第2態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときに、第1図柄が前記第3態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときに、があり、

演出実行手段は、第1図柄が第1態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときに、第1図柄が第2態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときに、第1図柄が第3態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときにのいずれにおいても、第1図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第1図柄を表示して第1再抽選演出または第2再抽選演出を実行し、

発光制御手段は、

エピログパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【1432】

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

10

20

30

40

50

【1 4 3 3】

[再抽選演出 2 7]

複数種類の導入パートのうちいずれの導入パートから当たっても、再抽選演出は共通である。

【1 4 3 4】

具体的には、ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。

【1 4 3 5】

[再抽選演出 2 8]

特定表示後の飾り図柄の動きは、特定表示前に一旦飾り図柄が揺れ表示していた動きの延長上の動きである。

【1 4 3 6】

具体的には、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1 4 3 7】

[再抽選演出 2 9]

複数種類の導入パートは、有利状態に制御されるか否かの報知の分岐で、操作手段の操作がトリガとなって報知されない所定の導入パートが含まれ、

所定の導入パートにおいては、尺がずれるポイントがないため、所定の導入パートで有利状態に制御される旨が決定されている場合は、再抽選演出が実行されるまでの飾り図柄の仮停止の揺れ表示にぶれはないが、尺ズレが起こるリーチと同じ再抽選演出が実行される。

【1 4 3 8】

具体的には、複数の S P リーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このような S P リーチでは、操作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このような S P リーチであっても尺ずれが発生する S P リーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が 1 つしかない場合でも違和感を生じさせないようにすることができ、また、再抽選演出を 1 つとすることでデータ容量を削減することができる。

【1 4 3 9】

[再抽選演出 3 0]

所定の導入パートにおける大当たりでの飾り図柄の揺れ表示の後に再抽選演出へと行く流れにおいて、

特定表示後の飾り図柄の延長上の動きとなるように、再抽選演出へ移行するタイミングが設計されている。

【1 4 4 0】

具体的には、図 2 6 6 に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置 (K 3) から正面位置 (K 5) を経由して左側の位置 (K 6) へ移動する一連の動きのうちいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間

10

20

30

40

50

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

【1441】

＜用語の説明＞

以上、本実施の形態に係る遊技機1について説明した。以下では、本願明細書において用いた幾つかの用語について説明する。

【1442】

「可変表示」（変動表示）は、複数種類の特別図柄（第1特図、第2特図）や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄を変動可能に表示することを含む。

【1443】

図柄の「変動」は、複数種類の特別図柄（第1特図、第2特図）や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄といった、複数種類の図柄の更新表示、複数種類の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小、ランプ（第4図柄ユニット9050、特図1可変表示部9053、特図2可変表示部9054など）の点灯／点滅／消灯などを含む。

【1444】

「飾り図柄」は、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて可変表示する図柄を含む。

【1445】

「縮小図柄」は、飾り図柄が縮小された状態の図柄であって、飾り図柄よりも小さい図柄を含む。縮小図柄が停止表示する際には、飾り図柄と同じ数字図柄が画面の端に飾り図柄よりも小さく表示される。

【1446】

「小図柄」は、飾り図柄よりも小さいサイズで表示されている飾り図柄の変動表示に対応した図柄を含む。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が横方向に並列されている。

【1447】

「図柄確定」は、変動していた、第4図柄ユニット9050、特図1可変表示部9053、特図2可変表示部9054、および飾り図柄などの変動が停止し、最終的にその特図ゲームにおける図柄が確定することを含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lで変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア5Cで変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア5Rで変動する飾り図柄の各々の変動が停止した状態を含む。

【1448】

「図柄確定期間」は、変動していた、第4図柄ユニット9050、特図1可変表示部9053、特図2可変表示部9054、および飾り図柄などの変動が停止することにより表示結果が確定する期間を含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lで変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア5Cで変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア5Rで変動する飾り図柄の各々の変動が停止し、表示結果が確定的に表示された状態を含む。

【1449】

「リーチ」は、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続していることを含み、たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lに「2」の飾り図柄が停止し、右の飾り図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄が停止するが、中の飾り図柄表示エリア5Cでは未だ飾り図柄の可変表示が継続している状態を含む。

【1450】

点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「0」（最も低い輝度を示す値）となる状態を含む。なお、点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させ

10

20

30

40

50

るための輝度データの値が「1」や「2」など、消灯に対応する輝度データ「0」に近い値となる状態を含んでいてもよい。なお、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「1」や「2」など、消灯に対応する輝度データ「0」に近い値となる状態は、「点灯」や「略消灯」に含まれてもよい。

【1451】

点灯手段（発光手段）の「点灯」または「発光」は、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が消灯時よりも高い状態であって、輝度データの値が上述した「消灯」に対応する輝度データの値（「0」）以上の値となる状態を含む。「点灯」は、ランプが常に点灯している常時点灯と、複数のランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、ランプが輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。

10

【1452】

点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプ（点灯手段、発光手段）が「消灯」や「略消灯」、「点灯」以外の状態であって、ランプが「点灯」と「消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。また、点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプが「点灯」と「略消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。

【1453】

「輝度」は、ランプ（点灯手段、発光手段）の明るさを示す値であり、本実施形態においては、輝度に対応するデータとして輝度データが16進数で表される。たとえば、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「0」の場合、当該所定のランプは最も輝度が低く（ランプが暗く）なるようにランプ制御が行われ、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「F」の場合、当該所定のランプは最も輝度が高く（ランプが明るく）なるようにランプ制御が行われる。上述したように、輝度データは、ランプに流れる電流の値に対応しており、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「0」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も小さく、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「F」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も大きくなる。なお、「ランプ」は、LED（発光ダイオード）ランプに限らず、EL（エレクトロルミネセンス）ランプや白熱電球など、如何なる種類のランプも含む。

20

【1454】

ランプの「点灯色」または「発光色」は、当該ランプに含まれる1または複数の発光素子の発光によって表される色を含む。たとえば、ランプが「R」（赤）、「G」（緑）、「B」（青）といった3つの発光素子からなるLEDによって構成される場合、輝度データに基づきLEDドライバによって調整される当該3つの発光素子に対する電流によって、当該3つの発光素子が発光することで様々な色でLEDが点灯する。なお、ランプの「点灯色」は、発光素子の色によって異なり、たとえば、「W」（白）のみ発光素子からなるLEDの場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは白色で点灯し、「R」（赤）のみ発光素子からなるLEDの場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは赤色で点灯する。

30

【1455】

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

40

【1456】

「キャラクタに対応する色」は、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する色は緑色、ジャムちゃんに対応する色は紫色、爆チューに対応する色は赤色という風にキャラクタごとに

50

設定されている色がある。

【1457】

「キャラクタに対応する発光色」は、遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）であって、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、「キャラクタに対応する発光色」は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する緑色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）、ジャムちゃんに対応する紫色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）、爆チューに対応する赤色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）などを含む。

【1458】

「セリフ音」は、パチンコ遊技機1に登場するキャラクタが言葉を発するタイミングに合わせて出力される当該言葉に対応する音を含む。パチンコ遊技機1においては、演出によって登場するキャラクタの映像に合わせて、当該キャラクタが発する言葉に対応する音（セリフ音）が出力される。

10

【1459】

「セリフ字幕」は、セリフ音が出力されるときに画像表示装置5の画面上に表示されるセリフ音に対応する文字を含む。セリフ字幕のことを字幕表示とも称する。

【1460】

「物理音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作によって生じる物理的な音を含む。パチンコ遊技機1においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作によって生じるであろう物理的な音（物理音）が出力される。

20

【1461】

「擬音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作を表現した擬似的な音を含む。パチンコ遊技機1においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作を表現した擬似的な音（擬音）が出力される。

【1462】

「キャラクタのアクション」は、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタが何等かの動作をする演出を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタが爆チューのキャラクタを追いかける動作を含む。

30

【1463】

「再抽選演出」は、飾り図柄の変動表示において確変大当りとならない通常大当り図柄（たとえば、「2」の図柄のような偶数図柄）を一旦仮に停止表示させた後に、当該通常大当り図柄が確変大当り図柄（たとえば、「3」の図柄のような奇数図柄）に昇格するかどうかを煽るために図柄確定前に実行される演出を含む。

【1464】

「入替表示」は、「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄が他の図柄に順次入れ替わることで、次々と飾り図柄が切り替わるような画像の表示を含む。本実施の形態においては、「入替表示」は、「2」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「2」または「3」の図柄が停止するような表示を含む。

40

【1465】

「繰返し表示」は、同じ表示を繰り返すことであり、同じアニメーションを用いた表示を繰り返すことを指す。「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄を同じアニメーションで何度も表示させる表示を含む。一例として、「繰返し表示」は、「7」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「7」の図柄が停止するような表示を含む。

【1466】

「揺れ表示」は、飾り図柄を揺らしながら表示することであり、変動が終了しておらず、変動中であることを示す。

50

【1467】

「停止表示」は、飾り図柄を動かさずに静止させ表示することであり、変動が終了したことを示す。

【1468】

「揺れ速度」は、飾り図柄が揺れ表示をしているときに第1位置から第2位置まで動作するときの速度のことである。

【1469】

「図柄の第1態様」、「図柄の第2態様」、「図柄の第3態様」は、飾り図柄の位置を示す態様である。たとえば、飾り図柄上下に揺れ表示する場合において、第1態様を中央位置とした場合、第2態様は上側の位置、第3態様は下側の位置である。また、飾り図柄が前後方向に揺れ表示する場合において、第1態様を正面の位置とした場合、第2態様は左向きとなる位置、第3態様は右向きとなる位置である。

10

【1470】

「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。

【1471】

「可動体（役物）の「進出」」とは、可動体としての役物が初期位置から移動する動作のことである。役物が移動する可動領域の端の位置が進出位置である。

【1472】

「可動体（役物）の「退避」」とは、可動体としての役物が進出位置から初期位置へ移動する動作のことである。役物が移動する可動領域のうちの初期位置が退避位置である。

20

【1473】

「可動体可動用のエフェクト表示」は、可動体として役物が進出位置へ動作することに合わせて画面上に役物の周囲の視覚効果を高めるための表示である。たとえば、リーチが後半に発展する際や大当りが報知される際の役物動作に合わせて役物動作を目立たせるためのエフェクト画像が表示される。

【1474】

「ストーリー展開」とは、物語や一連の演出が進んでいく事を指す。すなわち、場面の切り替わりなどで一連の流れの物語等が途切れずに、遊技者に対して当該物語を連続して表示する。

30

【1475】

「パート、シーン」は、それぞれ演出を構成する括りを指し、パートの方がシーンよりも大きな括りである。パートは役割毎に分けられる。

【1476】

「シーンの切り替わり」は、主に表示が切り替わることを指し、特に、表示されている背景、キャラクタ、等が切り替わることを指す。

【1477】

「カットイン表示」は、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出である。また、カットイン表示は、カットイン表示の色で大当り期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当り期待度が高い。

40

【1478】

「切替表示（アイキャッチ表示）」は、場面転換の際に表示される演出である。本実施の形態において、アイキャッチ表示は、ハズレを示す状態から通常遊技の状態へと場面転換する際に用いられる。アイキャッチ表示は、スーパーリーチが終了したことがわかりやすくなる役割を持つ。

【1479】

「遮蔽表示（シャッター表示）」は、画像表示装置5がシャッター等の画像を、画像表示装置5が表示する領域の全体を覆うように表示し、遮蔽表示がされる以前に表示されていた画像を、遮蔽する表示である。遮蔽表示は、シャッター以外のものを表示することで

50

、画像を遮蔽してもよい。

【1480】

「輝度データが切り替わる」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが0となり、その次の輝度データが用いられることを指す。輝度データが切り替わることで、ランプの発光態様が切り替わることである。ランプの発光態様が切り替わることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されている印象を与える。

【1481】

「輝度データが切り替わらない」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが0とならず、その輝度データが用いられ続けることを指す。輝度データが切り替わらないことで、ランプの発光態様が一定となる。ランプの発光態様が一定となることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されずに止まっている印象を与える。

10

【1482】

「動画データ」は、アニメーションを含む動画を表示するためのデータである。画像表示装置5に表示する画像を、1秒間に数十枚分、高速で切り替えることで動いているように見せる。動画データは、データを圧縮して保持してもよい。

【1483】

「第1動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために多くの画像を用いて作成される動画データである。

20

【1484】

「第2動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために少ない画像を用いて作成される動画データである。

【1485】

「特定キャラクタの動き」とは、演出に登場する複数のキャラクタのうち、ある特定のキャラクタに対応した動きのことである。

【1486】

「ブラックアウト」は、画像表示装置5の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に黒画像を表示することで暗転し（ブラックアウトする）させる演出である。ブラックアウトは、その暗転した状態の継続時間に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

30

【1487】

「ホワイトアウト」は、画像表示装置5の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に白画像を表示（ホワイトアウトする）させる演出である。ホワイトアウトは、白画像が表示された状態の継続時間に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

【1488】

「視認困難とする特定表示」とは、表示されている飾り図柄を遊技者から見えなくするための画像が画面上に表示することである。たとえば、画面に白色の画像を全面に表示する（ホワイトアウトする）ことで飾り図柄が遊技者から見えなくなる。

40

【1489】

「フェード効果」は、映像技術に用いられるフェードイン、フェードアウトを指す。フェードインは、背景画像などが表示されている状態から徐々に所定の画像が見えている状態に移り変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に表示する。徐々に表示するとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に下げて表示することである。たとえば、透過度100%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ下げて表示していくことで、1秒後に、セリフ画像が表示される。また、フェードアウトは、フェードインとは逆に、背景画像に重なって所定の画像が見えている状態から徐々に背景画像のみに移行変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景の上にセリフを示す画像

50

が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に非表示にすることである。徐々に非表示にすることは、セリフを示す画像の透過度を徐々に上げる。たとえば、透過度 0 % でセリフ画像を表示した後から、0.1 秒ごとに透過度を 10 % ずつ上げていくことで、1 秒後に、セリフ画像が非表示となる。また、フェード効果には、フェードインとフェードアウトとを同時に行い、画像を入れ替えるクロスフェードが含まれる。

【1490】

＜当りを経由しない時短制御例＞

次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行する例を説明する。

（時短図柄を用いた時短制御例）

【1491】

（A1） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置 7 A が作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置 7 A を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行してもよい。

【1492】

（A2） なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【1493】

（A3） また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【1494】

（A4） また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【1495】

（A5） また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第 1 特図と第 2 特図とで異なる確率としてもよい。

【1496】

（A6） また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞時でよい。

【1497】

（A7） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置 7 A 内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【1498】

（A8） なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無

10

20

30

40

50

で変化しないようにする。

【1499】

(A9) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【1500】

(A10) また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

10

【1501】

(A11) また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【1502】

(A12) また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図1と特図2で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

20

【1503】

(A13) また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【1504】

(A14) また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

【1505】

(A15) また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

30

【1506】

(A16) また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【1507】

(A17) また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

40

【1508】

(A18) また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【1509】

(A19) また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

50

【1510】

(A20) また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【1511】

(A21) また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【1512】

(時短図柄を用いたその他の時短制御例)

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【1513】

(B1) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない(時短図柄が表示されても時短状態を上書するような(時短状態が再度発生するような)遊技状態の切替制御をしない)ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい(飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど)。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる(たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する)。

【1514】

(B2) (B1)の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい(たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど)。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1515】

(B3) (B1)の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄(時短図柄)となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄(時短図柄)となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1516】

(B4) (B1)の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間(確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間)が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1517】

(B5) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない(時短図柄が表示されても時短状態を上書するような(時短状態が再度発生するような)遊技状態の切替制御をしない)ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したと

10

20

30

40

50

きに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知（右打ちを指示する報知）に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときに状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【1518】

（B6） 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときに状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【1519】

（B7） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）が終了した後に実行される可変表示（第1可変表示）において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1520】

（B8） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）において当り（小当り、大当り）となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1521】

（B9） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能（たとえば4個の残保留記憶のうち4個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、3個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、4個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能）であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1522】

(B 1 0) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

【1 5 2 3】

(B 1 1) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)における表示結果の確定表示時間(確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間)と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

10

【1 5 2 4】

(B 1 2) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 5 2 5】

(B 1 3) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄(特定表示結果)になる場合と時短図柄(特別表示結果)になる場合とで、共通の特定演出(リーチ演出、予告演出)を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄(特別表示結果)になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄(特別表示結果)が表示されるときに遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。

20

【1 5 2 6】

(B 1 4) 前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1 5 2 7】

(B 1 5) 遊技制御用のCPU103は、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合と、ハズレ図柄(所定表示結果)となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用CPU120は、遊技制御用のCPU103から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1 5 2 8】

(B 1 6) 前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【1 5 2 9】

(B 1 7) 前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい(たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど)。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることがで

50

きる。

【1530】

(B18) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当たりとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1531】

(B18) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当たりとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1532】

(B19) 前記共通の特定演出とは異なる所定演出（たとえば当たりへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示（保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示）を表示する演出）の演出態様に応じて、時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当たりとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1533】

(B20) 時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄（特別表示結果）になることを示唆する演出（時短示唆演出など）を実行した後に、当たり図柄（特定表示結果）を報知する演出（時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当たりなど）を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当たりとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1534】

(B21) 遊技制御用のCPU103は、複数種類設けられた時短図柄（特別表示結果）の種類に応じて時短回数（時短継続期間）が異なる時短状態（特別状態）に制御可能であり（たとえば第1時短図柄：時短50回、第2時短図柄：時短100回など）、演出制御用CPU120は、実行した演出の種類（たとえばリーチ演出の種類など）によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数（継続期間）が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

30

【1535】

(B22) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態（特別状態）に移行（制御）することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用CPU120は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態（特別状態）に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限（まったく実行しない、稀に実行可能とするなど）するようにしてもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときに遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。

40

【1536】

(B23) 保留記憶情報の先読みに基づいて、大当たり遊技状態（特定遊技状態）に移行（制御）可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行

50

可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1537】

(B24) 先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄（特別表示結果）が表示される可変表示である場合と、時短図柄（特別表示結果）が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1538】

(B25) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1539】

(B26) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1540】

（ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例）

次に、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示回数（ハズレとなった可変表示の継続回数）を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態（特別状態）は、所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示の継続回数が特別回数（たとえば1000回）に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態（特別状態）を実行可能としてもよい。

【1541】

(C1) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数（継続回数）が特別回数（たとえば1000回など）に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第1可変表示で前記所定表示結果となったときと、第2可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第1可変表示と第2可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

【1542】

(C2) 前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数（たとえば1000回など）連続して表示されたとことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態（特別状態）に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1543】

(C3) 前記数値情報は、通常状態とは異なる状態(確変状態、時短状態)においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

【1544】

(C4) 前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

10

【1545】

(C5) 通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果(時短図柄)が可変表示結果として表示されたときに、時短状態(特別状態)に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態(特別状態)になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【1546】

(C6) 前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次の有利状態が発生するまでの時短状態(特別状態)に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

20

【1547】

(C7) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

【1548】

(C8) 前記数値情報が前記特別回数(たとえば1000回など)となったことに基づいて前記特別回数以上(たとえばさらに1000回以上など)の期間の時短状態(特別状態)に制御可能であり、前記時短状態(特別状態)中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態(特別状態)に制御可能であり、1回目の時短状態(特別状態)と、2回目の時短状態(特別状態)とで異なる演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態(特別状態)に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、2回目の時短状態の方が1回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、1回目の時短状態(特別状態)と、2回目の時短状態(特別状態)とで同様の演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態(特別状態)に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

30

40

【1549】

(C9) 特図プロセスフラグの値が第1数値(0~2)のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値(4以降)のときに有利状態(大当たり遊技状態)に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値(3)のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するための第3処理を実行する。また、第1経路(左側遊技領域)と第2経路(右側遊技領域)とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第1経路に遊技球を打込み、時短状態(特別状態)では第2経路に遊技球を打込んで遊技が

50

行なわれる。そして、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に制御されていないが、前記第2経路に発射すべき旨の報知（たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知）をするようにしてもよい。また、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のCPU103により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態（特別状態）に移行するときに早め（現実の時短変動開始前）に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

【1550】

（C10） 前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第1処理の実行後に前記第2処理を実行し、前記第3処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1551】

（C11） 前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後（次変動開始、客待ち）に時短状態（特別状態）に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報（特別回数到達フラグ）を第1数値から第2数値に変更し（フラグセット）、時短状態（特別状態）へ制御するときに、当該特別情報を第2数値から第1数値へ変更する（フラグリセット）ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態（特別状態）へ移行させる制御を好適に実行することができる。

【1552】

（C12） 遊技制御用のCPU103は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第1情報のときと前記第2情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

【1553】

（C13） 特図プロセスフラグの値が第1数値（0～2）のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値（4以降）のときに有利状態（大当たり遊技状態）に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値（3）のときに特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第3処理を実行する。また、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第2数値であるときと前記第3数値であるときとに応じた特定情報（背景指定、変動パターン）を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用CPU120（演出制御手段）により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【1554】

（C14） 前記時短状態（特別状態）中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第1数値、前記第2数値、および、前記第3数値とは異なる第4数値とすることにより、再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

【1555】

(C15) 時短状態(特別状態)中においては、前記特定表示結果(当り図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど)。これにより、遊技状況に応じた時短状態(特別状態)の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【1556】

(C16) 時短状態(特別状態)中においては、前記特定表示結果(当り図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど)。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

10

【1557】

(C17) 時短状態(特別状態)中においては、前記特別表示結果(時短図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど)。これにより、遊技状況に応じた時短状態(特別状態)の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

20

【1558】

(C18) 時短状態(特別状態)中においては、前記特別表示結果(時短図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど)。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

30

【1559】

(C19) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報(コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド)を演出制御用CPU120に送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出(所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、100回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど)を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないのであることができる。

40

【1560】

(C20) 遊技制御用CPU103は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報(時短状態に関する情報を特定可能なコマンド)を演出制御用CPU120へ送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出(時短状態回数の終了示唆の演出など)を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値(たとえば127)以下であることを特定可能な第1特定情報(第1背景指定、専用のカウントダウン演出情報)と、可変表示が実行された

50

回数と特別回数との差分が所定値（たとえば１２７）より大きいことを特定可能な第２特定情報（１００回転ごとにカウントダウンするコマンドなど）と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

【１５６１】

（Ｃ２１） 演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記特別回数より少ない第１所定回数（例えば３００回など）の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態（特別状態）に制御されることを示唆する示唆演出（時短状態示唆演出制御用）を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第１所定回数より少ない第２所定回数（たとえば１００回など）の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

10

【１５６２】

（Ｃ２２） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

20

【１５６３】

（Ｃ２３） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

30

40

【１５６４】

（Ｄ１） 可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当りが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【１５６５】

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機１の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特

50

微部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【1566】

上記のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【1567】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（たとえば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

10

【1568】

上記説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナスなど）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【1569】

20

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。たとえば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合または「100%」未満の割合であることも含む。

【1570】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【1571】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

30

【1572】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【1573】

本発明の遊技機としては、他にも、特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、遊技機1）であって、可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する仮停止報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な仮停止報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU1

40

50

20が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、を備え、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出(たとえば、大当たりとなるか否かを報知する報知演出)を実行可能であり、前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート(たとえば、煽りパート)と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパート(たとえば、当りエピローグパート)とを含んで構成され、前記報知演出は、第1報知演出(たとえば、SP後半リーチAの報知演出)と第2報知演出(たとえば、SP最終リーチの報知演出)とを含み、前記第1報知演出および前記第2報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、前記第1報知演出および前記第2報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり(たとえば、図175に示すように、セリフ音に対して字幕表示がされるときとされないときとがある)、前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり(たとえば、図175に示すセリフ数)、前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く(たとえば、図175のSP後半リーチAの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、SP後半リーチAの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い)、前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く(たとえば、図175のSP最終リーチの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、SP最終リーチの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い)、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、該セリフ音に対してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり(たとえば、図115(r2)に示す例)、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり(例えば、図284-33及び図284-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分)、前記仮停止報知演出実行手段は、前記仮停止報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり(例えば、図284-34及び図284-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分)、前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である(例えば、図284-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分)遊技機が挙げられる。

【1574】

このような構成によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。また、導入パート(SPリーチ開始時)において遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、仮停止報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【1575】

つまり、第1報知演出、第2報知演出のいずれにおいても、エピローグパートにおいて

は、セリフ字幕をしっかりと付し、キャラクタが何を喋っているかわかりやすくすることで、祝福感の強調を行い、導入パートにおいては、絵替わりが多いため、絵で伝えることを第一に、補助的な字幕表示で却って邪魔をしてしまわないようにすることで、好適な演出とすることができるとともに、特殊識別情報が仮停止しなかった場合であっても所定タイミングを過ぎた後の所定期間は効果表示が継続表示されるため、効果表示の余韻により示唆演出を遊技者に強く印象付けることができ、所定タイミングを過ぎた直後に効果表示を終了させる場合よりも遊技者の落胆感を和らげることができる。すなわち、遊技場に設置したときに報知演出における一連の演出をより好適に見せることができ遊技興趣が低下しにくい遊技機を提供することができる。

【1576】

あるいは、本発明の遊技機としては、他にも、複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、遊技機1）であって、可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する仮停止報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な仮停止報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（たとえば、大当りとなるか否かを報知する報知演出）を実行可能であり、前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパート（たとえば、当りエピローグパート）とを含んで構成され、前記報知演出は、第1報知演出（たとえば、SP後半リーチAの報知演出）と第2報知演出（たとえば、SP最終リーチの報知演出）とを含み、前記第1報知演出および前記第2報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音出力され、前記第1報知演出および前記第2報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり（たとえば、図175に示すように、セリフ音に対して字幕表示がされるときとされないときとがある）、前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり（たとえば、図175に示すセリフ数）、前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く（たとえば、図175のSP後半リーチAの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、SP後半リーチAの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い）、前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く（たとえば、図175のSP最終リーチの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、SP最終リーチの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い）、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音出力され、該セリフ音に対してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり（たとえば、図115（r2）に示す例）、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図284-33及び図284-34に示すように、画像表示装

10

20

30

40

50

置 5 において集中線を密度 D 1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D 2 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、前記仮停止報知演出実行手段は、前記仮停止報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図 284-34 及び図 284-35 に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置 5 の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図 284-44 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）遊技機が挙げられる。

10

【1577】

このような構成によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。また、導入パート（S P リーチ開始時）において遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、仮停止報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

20

【1578】

つまり、第 1 報知演出、第 2 報知演出のいずれにおいても、エピローグパートにおいては、セリフ字幕をしっかりと付し、キャラクタが何を喋っているかわかりやすくすることで、祝福感の強調を行い、導入パートにおいては、絵替わりが多いため、絵で伝えることを第一に、補助的な字幕表示で却って邪魔をしてしまわないようにすることで、好適な演出とすることができるとともに、特殊識別情報が仮停止しなかった場合であっても所定タイミングを過ぎた後の所定期間は効果表示が継続表示されるため、効果表示の余韻により示唆演出を遊技者に強く印象付けることができ、所定タイミングを過ぎた直後に効果表示を終了させる場合よりも遊技者の落胆感を和らげることができる。すなわち、遊技場に設置したときに報知演出における一連の演出をより好適に見せることができ遊技興趣が低下しにくい遊技機を提供することができる。

30

【1579】

さらに、実行される一連の演出をより好適に見せることができ、また、遊技興趣の低下を回避できる遊技機の形態の一例として、特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する仮停止報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な仮停止報知演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図 284-33 及び図 284-34 に示すように、画像表示装置 5 において集中線を密度 D 1 にて表示することによって左右の飾り図柄

40

50

の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、前記仮停止報知演出実行手段は、前記仮停止報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図284-34及び図284-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図284-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）遊技機が挙げられる。

10

【1580】

あるいは、複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する仮停止報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な仮停止報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図284-33及び図284-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、前記仮停止報知演出実行手段は、前記仮停止報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図284-34及び図284-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図284-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

20

30

【1581】

（パチンコ遊技機1の構成等）

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

40

【1582】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などが

50

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

【1583】

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

10

【1584】

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

【1585】

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

20

【1586】

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

【1587】

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

30

【1588】

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

【1589】

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

40

【1590】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

【1591】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図276参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6

50

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

【1592】

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

【1593】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図276参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【1594】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【1595】

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

【1596】

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

【1597】

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

【1598】

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

【1599】

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

【1600】

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

【1601】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8R

10

20

30

40

50

が設けられている。遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置にはメインランプ9aが設けられており、該メインランプ9aの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ9bが設けられている。更に、遊技盤2における特別可変入賞球装置7の近傍位置にはアタッカランプ9cが設けられている。

【1602】

遊技盤2の所定位置（図274では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。また、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。該可動体ランプ9dと前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9cとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、LEDを含んで構成されている。

10

【1603】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30が設けられている。

【1604】

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

20

【1605】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図276参照）により検出される。

【1606】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図276参照）により検出される。

30

【1607】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【1608】

図275は、パチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ52は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー51や設定切替スイッチ52は、例えば電源基板17の所定位置といった、主基板11の外部に取り付けられてもよい。

40

【1609】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ31が配置されている。表示モニタ29は、例えば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ31は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

【1610】

表示モニタ29は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比

50

は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ29は、パチンコ遊技機1における設定値を表示可能である。表示モニタ29は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【1611】

設定キー51や設定切替スイッチ52は、遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠3には、ガラス窓を有するガラス扉枠3aが回動可能に設けられ、ガラス扉枠3aにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠3aを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【1612】

パチンコ遊技機1において、縦長の方形枠状に形成された外枠1aの右端部には、セキュリティカバー50Aが取り付けられている。セキュリティカバー50Aは、遊技機用枠3を閉鎖したときに、設定キー51や設定切替スイッチ52を含む基板ケース201の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー50Aは、短片50Aaおよび長片50Abを含む略L字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【1613】

（遊技の進行の概略）

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

【1614】

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

【1615】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームが開始される。

【1616】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【1617】

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

【1618】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「ー」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機1における「はずれ」には、大当り遊技を経由

10

20

30

40

50

することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【1619】

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

【1620】

大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当たり遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【1621】

大当たり遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当たり遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【1622】

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

【1623】

大当たり遊技状態が終了した後は、上記大当たり種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【1624】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【1625】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当たり」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当たり」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【1626】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【1627】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合

10

20

30

40

50

のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【1628】

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

【1629】

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

（演出の進行など）

【1630】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【1631】

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

【1632】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【1633】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【1634】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【1635】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（

10

20

30

40

50

例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【1636】

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

10

【1637】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

20

【1638】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【1639】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【1640】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

30

【1641】

（基板構成）

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

40

【1642】

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

【1643】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大

50

当り遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【1644】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM(Read Only Memory)101と、RAM(Random Access Memory)102と、CPU(Central Processing Unit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備える。

【1645】

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

【1646】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値(遊技用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの(ソフトウェアで更新されるもの)であってもよい。

【1647】

I/O105は、例えば各種信号(後述の検出信号)が入力される入力ポートと、各種信号(第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御(駆動)する信号、ソレノイド駆動信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【1648】

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

【1649】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【1650】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号(例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など)を、普通電動役物のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【1651】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ31、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

10

20

30

40

50

【1652】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【1653】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【1654】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【1655】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【1656】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【1657】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【1658】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【1659】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【1660】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【1661】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可

10

20

30

40

50

動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【1 6 6 2】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【1 6 6 3】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【1 6 6 4】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【1 6 6 5】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【1 6 6 6】

（主基板 1 1 の主要な動作）

20

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 2 7 7 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【1 6 6 7】

図 2 7 7 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

30

【1 6 6 8】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

40

【1 6 6 9】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Yes）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【1 6 7 0】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；No）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化

50

処理は、RAM 102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【1671】

ステップS5の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。ステップS5の設定確認処理が実行されるのは、ステップS3において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

10

【1672】

ステップS5の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を表示モニタ29の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【1673】

パチンコ遊技機1が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

20

【1674】

ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

30

【1675】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM 102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

40

【1676】

パチンコ遊技機1が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機1を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【1677】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ9といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

50

【1678】

クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオンであるとともに設定キー51がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS6の初期化处理とともにステップS7の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップS4の復旧処理とともにステップS5の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定キー51がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS6の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップS4の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

10

【1679】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS8）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS9）、割込みを許可する（ステップS10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【1680】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図278のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図278に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

20

30

【1681】

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

【1682】

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

40

【1683】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御

50

処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【1684】

図 2 7 9 は、特別図柄プロセス処理として、図 2 7 8 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【1685】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 2 7 7 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【1686】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ～S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ～S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【1687】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【1688】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【1689】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【1690】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【1691】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【1692】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【1693】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

30

【1694】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【1695】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

40

【1696】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエン

50

ディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【1697】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は1～6の6段階からなり、6が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【1698】

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

【1699】

図280(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図280(A)に示す通りである。

【1700】

図280(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図280(B)に示す通りである。

【1701】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図281に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【1702】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【1703】

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

【1704】

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

【1705】

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

【1706】

また、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【1707】

設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

【1708】

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

【1709】

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

10

【1710】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【1711】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

20

【1712】

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

30

【1713】

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

【1714】

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

40

【1715】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するた

50

めの大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【1716】

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

10

【1717】

尚、本パチンコ遊技機1では、設定可能な設定値を1～6までの6個としているが、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

20

【1718】

大当たり種別は、大当たり種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当たり種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

30

【1719】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図282のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図282に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

40

【1720】

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

【1721】

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

50

込みは、例えば主基板 11 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 120 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない CPU を用いている場合には、割込み禁止命令 (DI 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 CPU 120 は、演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O 125 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 15 を介して主基板 11 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば RAM 122 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 CPU 120 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【1722】

ステップ S 73 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 73 ; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 74)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 75)。コマンド解析処理では、例えば主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを RAM 122 の所定領域に格納したり、RAM 122 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 123 に指示してもよい。

20

【1723】

ステップ S 75 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ S 76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 32 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【1724】

ステップ S 76 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され (ステップ S 77)、演出制御基板 12 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 73 の処理に戻る。ステップ S 73 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【1725】

図 283 は、演出制御プロセス処理として、図 282 のステップ S 76 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 283 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、先読予告設定処理を実行する (ステップ S 161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板 11 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

40

【1726】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、例えば RAM 122 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 170 ~ S 175 の処理のいずれかを選択して実行する。

【1727】

ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “0” (初期値) のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から可変表

50

示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 1 7 2 8 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 1 7 2 9 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 1 7 3 0 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 1 7 3 1 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 1 7 3 2 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は

、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【1733】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【1734】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【1735】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄(例えば、「-」を示す記号)だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい(表示結果としては「-」を示す記号が表示されなくてもよい)。

【1736】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機(例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ(以下、ボーナス等)のうち1以上を搭載するスロット機)にも本発明を適用可能である。

【1737】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【1738】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【1739】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現(「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現)は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合または「100%」未満の割合であることも含む。

【1740】

(本発明の実施の形態における特徴部193SGに関する説明)

次に、本発明の実施の形態における特徴部193SG(以下、本特徴部193SGと略記する)について説明する。

【1741】

10

20

30

40

50

形態 1 の遊技機は、

特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

10

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する仮停止報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な仮停止報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図 284-33 及び図 284-34 に示すように、画像表示装置 5 において集中線を密度 D1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D2 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

20

前記仮停止報知演出実行手段は、前記仮停止報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図 284-34 及び図 284-35 に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置 5 の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図 284-44 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、仮停止報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【1742】

形態 2 の遊技機は、

40

複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 283 に示す可変表

50

示中演出処理を実行する部分)と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する仮停止報知演出(例えば、仮停止報知演出)を実行可能な仮停止報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり(例えば、図284-33及び図284-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分)、

10

前記仮停止報知演出実行手段は、前記仮停止報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり(例えば、図284-34及び図284-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分)、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である(例えば、図284-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、仮停止報知演出が実行されることにより仮停止したことに對する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに對する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【1743】

形態3の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)が仮停止しない場合は、仮停止する場合において前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)が仮停止する所定位置に向けて前記効果表示を移動させる(例えば、変形例193SG-1として図284-48に示すように、集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示する部分)、

30

ことを特徴とする形態1または形態2に記載の遊技機。

この特徴によれば、所定位置が効果表示によって特定できるようになるので、特定演出識別情報(または、特殊識別情報)が仮停止しなかったことを遊技者がより認識し易くなる。

【1744】

形態4の遊技機は、

40

前記効果表示は、前記所定タイミング後の方が、前記所定タイミング前よりも透過性が高い(例えば、図284-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合においては、表示画像データの切替タイミングの前では集中線が密度D2にて表示されており、表示画像データの切替タイミングの後では集中線が密度D1にて表示されているので、表示画像データの切替タイミングの前よりも表示画像データの切替タイミングの後の方が左右の飾り図柄の視認性が高い部分)、

ことを特徴とする形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、特定演出識別情報(または、特殊識別情報)が仮停止する所定タイミング後において効果表示の透過性が高まることで、特定演出識別情報(または、特殊識別情報)が仮停止しないことを遊技者に認識させるとともに、効果表示を透して視認が容

50

易となる背景画像への注目を高めることで、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができる。

【1745】

形態5の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、前記効果表示を、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止する場合において前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する所定位置に、前記特定演出識別情報とは異なるいずれかの演出識別情報（または、演出識別情報）が停止表示される前に消去する（例えば、図284-44に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合には、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて大当たりの組合せとなる「1」、または、はずれの組合せとなる「1」以外の数字の飾り図柄が停止するよりも前に集中線が非表示となる部分）、

ことを特徴とする形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、演出識別情報の停止が仮停止と誤認されてしまうことを防ぐことができる。

【1746】

形態6の遊技機は、

前記仮停止報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形し（例えば、図284-35（G）～図284-35（H）に示すように、擬似連図柄に罅が入って爆発する部分）、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する際に該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の少なくとも一部と重複する演出位置（例えば、第1演出位置）に動作可能な可動体（例えば、第2可動体193SG033）を備える、

ことを特徴とする形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、可動体の動作と特定演出識別情報（または、特殊識別情報）の変形とによって仮停止したことをより一層遊技者に印象付けることができる。

【1747】

形態7の遊技機は、

前記可動体は、

第1動作（例えば、図284-2に示す退避位置から第1演出位置への移動）と、該第1動作よりも前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）に重複する面積が少ない第2動作（例えば、図284-2に示す退避位置から第2演出位置への移動）とを行うことが可能であり、

前記仮停止報知演出においては、前記第1動作を行う（例えば、図284-35（F）に示すように、仮停止報知演出中において第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動する部分）、

ことを特徴とする形態6に記載の遊技機。

この特徴によれば、可動体によって特定演出識別情報（または、特殊識別情報）の視認が困難となってしまうことを防ぎつつ、仮停止したことを遊技者に印象付けることができる。

【1748】

形態8の遊技機は、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、第2可動体LED193SG034）を有し、

前記第1動作においては、前記発光部が前記効果表示に対応した態様にて発光する（例えば、変形例193SG-2に示すように、仮停止報知演出中において、第2可動体LED193SG034を仮停止示唆演出において表示した集中線の色で発光させる部分）、

ことを特徴とする形態7に記載の遊技機。

この特徴によれば、発光部が効果表示に対応した態様にて発光するので、演出効果を向上できる。

【1749】

10

20

30

40

50

形態 9 の遊技機は、

前記可動体の第 1 動作は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が消去されるよりも前に終了する（例えば、図 284-35（F）及び図 284-35（G）に示すように、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となる前に第 2 可動体 193SG033 を第 1 演出位置から退避位置に移動させる部分）、

ことを特徴とする形態 7 または形態 8 に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が消去されることを遊技者が認識し易くできる。

【1750】

形態 10 の遊技機は、

前記仮停止報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形し（例えば、図 284-35（G）～図 284-35（H）に示すように、擬似連図柄に罅が入って爆発する部分）、

前記特定演出識別情報が仮停止した後に、N+1 回目の可変表示が実行されることを示唆する特定演出対応表示（例えば、「×2」、「×3」、「×4」等の表示）を表示可能な特定演出対応表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出対応表示手段により表示される前記特定演出対応表示の少なくとも一部と重複する演出位置（例えば、第 1 演出位置）に動作可能な可動体（例えば、第 2 可動体 193SG033）と、

を備える、

ことを特徴とする形態 1～形態 9 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、可動体の動作によって特定演出対応表示への注目を高めることができ、演出効果を向上できる。

【1751】

形態 11 の遊技機は、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、第 2 可動体 LED 193SG034）を有し、

前記発光部は、前記特定演出対応表示に応じた態様にて発光する（例えば、第 1 可変表示開始回数報知演出として、「×2」を表示する場合は青色、「×3」を表示する場合は緑色、「×4」を表示する場合は赤色でそれぞれ第 2 可動体 LED 193SG034 を発光させる部分）、

ことを特徴とする形態 10 に記載の遊技機。

この特徴によれば、発光部が別可変表示対応表示に対応した態様にて発光するので、特定演出対応表示への注目を促すことが可能となり、演出効果を向上できる。

【1752】

形態 12 の遊技機は、

前記示唆演出が実行された後に前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合において、特殊演出（例えば、画像表示装置 5 の中央部において仮停止示唆画像を表示する部分）を実行可能な特殊演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出が実行される場合に、該示唆演出中における演出識別情報の可変表示よりも優先して該示唆演出の演出表示を表示し（例えば、通常の飾り図柄に替えて、擬似連図柄を該画像表示装置 5 の上方から下方に向けて移動表示させる部分）、

前記特殊演出実行手段は、前記特殊演出として、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が所定位置に移動して仮停止する前記所定タイミングまでの第 1 演出期間（例えば、図 284-33 に示すように、仮停止示唆演出における表示画像データ切替タイミング前の期間）と、前記所定タイミングで前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しなかったことで前記所定位置を過ぎた位置へ移動する第 2 演出期間

10

20

30

40

50

（例えば、図 284-33 に示すように、仮停止示唆演出における表示画像データ切替タイミング後の期間）と、の移行に関する演出を実行可能である（例えば図 284-33、図 284-35、図 284-44 に示すように、画像表示装置 5 の中央部において仮停止示唆画像を表示しつつ集中線を表示する部分）、

ことを特徴とする形態 1～形態 11 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、示唆演出における表示制御が容易となるとともに、特殊演出によって、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しない場合における第 2 演出期間への移行が不自然となってしまうことを防ぐことができる。

【1753】

形態 13 の遊技機は、

前記特殊演出実行手段は、前記特殊演出として、前記所定位置に仮停止している前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）に、該所定位置とは異なる位置であって前記第 2 演出期間に対応した位置における半透明状態の前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を重複して表示する演出を実行可能である（例えば、画像表示装置 5 の中央部において仮停止示唆画像を表示する部分）、

ことを特徴とする形態 12 に記載の遊技機。

この特徴によれば、第 2 演出期間への移行をより一層自然なものにできる。

【1754】

形態 14 の遊技機は、

前記画像表示手段は、複数の描画レイヤに描画された表示を合成して表示可能であって（例えば、図 284-3 及び図 284-4 に示すように、画像データ 1、画像データ 2、画像データ 3、画像データ 4 として描画されたデータを合成して画像表示装置 5 において表示可能な部分）、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）および前記特殊演出の演出表示が描画される描画レイヤと、前記示唆演出の演出表示が描画される描画レイヤとが異なる（例えば、図 284-3 に示すように、画像データ 1 として仮停止示唆画像が描画され、画像データ 2 として飾り図柄や擬似連図柄が描画され、画像データ 4 として集中線が描画されている部分）、

ことを特徴とする形態 12 または形態 13 に記載の遊技機。

この特徴によれば、示唆演出の演出表示とは個別に特定演出識別情報（または、特殊識別情報）および特殊演出の演出表示を描画できるので、示唆演出と特定演出識別情報（または、特殊識別情報）および特殊演出の自由度を高めることができる。

【1755】

形態 15 の遊技機は、

前記仮停止報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形した後に移動させて消去する演出を実行可能であり（例えば、図 284-35（G）～図 284-35（H）、図 284-36（I）及び図 284-36（J）に示すように、擬似連図柄に罅が入って爆発した後に遊技者側に向けて移動表示されて非表示となる部分）、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が消去された後に、N+1 回目の可変表示が実行されることを示唆する特定演出対応表示（例えば、「×2」、「×3」、「×4」等の表示）を表示可能な特定演出対応表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を更に備え、

前記特定演出対応表示手段は、前記特定演出対応表示を移動させて消去可能し（例えば、図 284-37 に示すように、「×2」、「×3」、「×4」等の表示を遊技者側に向けて移動表示した後に非表示とする部分）、

N+1 回目の可変表示における演出識別情報は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が消去されてから前記特定演出対応表示が消去されるまでの間に視認可能となる（例えば、図 284-37（O）に示すように、画像表示装置 5 において「×2」、「×3」、「×4」等を表示しているときは左右の飾り図柄が遊技者から視認可能であ

10

20

30

40

50

る部分)、

ことを特徴とする形態1～形態14のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、仮停止報知演出と特定演出対応表示の演出効果を高めることができるとともに、特定演出対応表示が消去される前に演出識別情報が視認可能となるので、可変表示が再開されることを遊技者が認識し易くできる。

【1756】

形態16の遊技機は、

前記有利状態となる可能性が高いことを、前記演出識別情報を用いて予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分)を備え、

前記予告演出実行手段は、前記特定演出対応表示が消去される際に、前記予告演出の実行を制限する(例えば、変形例193SG-3に示すように、第1可変表示開始回数報知演出として「×2」、「×3」、「×4」の表示が遊技者側に向けて移動表示(拡大表示)される場合については、該予告演出実行を制限する部分)、

ことを特徴とする形態15に記載の遊技機。

この特徴によれば、予告演出の実行によって、可変表示が再開されることを認識し易くできなくなってしまうことを防止できる。

【1757】

形態17の遊技機は、

前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)および前記特定演出対応表示のいずれの移動も、遊技している遊技者方向に向けての移動である(例えば、擬似連図柄が爆発して遊技者側に向けて移動表示される部分と、「×2」、「×3」、「×4」等の表示が遊技者側に向けて移動表示される部分)、

ことを特徴とする形態15または形態16に記載の遊技機。

この特徴によれば、遊技者に与える印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【1758】

形態18の遊技機は、

前記仮停止報知演出が実行された後に特別画像を表示することによって仮停止した前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)を視認困難とする特別演出(例えば、変形例193SG-4に示す爆風の画像等の視認性阻害画像を表示する部分)を実行可能な特別演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図283に示す可変表示中演出処理を実行する部分)を備え、

前記特定演出実行手段は、前記特別演出によって前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)を視認困難とされた後に可変表示の再開に対応した表示を視認可能とする(例えば、変形例193SG-4に示すように、視認性阻害画像を非表示とした後に再可変表示を実行する部分)、

ことを特徴とする形態1～形態17のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、可変表示の再開に対応した演出識別情報を含む表示が開始される前に、特定演出識別情報(または、特殊識別情報)が視認困難となる特別演出が実行されるので、可変表示が再開されることを解り易くできる。

【1759】

形態19の遊技機は、

前記演出識別情報の可変表示および各演出の演出表示を表示可能な画像表示手段(例えば、画像表示装置5)と、

前記画像表示手段の遊技者側に設けられ、該画像表示手段の表示を遊技者が視認可能な透明性を有する板材であって、外周側面から光を投入することによって前記特別画像を表示可能な導光板(例えば、変形例193SG-4に示す導光板)と、

を備え、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出において、前記導光板に前記特別画像を表示することによって前記画像表示手段に表示されている前記特定演出識別情報(または、前記

10

20

30

40

50

特殊識別情報)を視認困難とする(例えば、変形例193SG-4に示すように、擬似連図柄が仮停止したときには導光板に視認性阻害画像を表示させることで画像表示装置5に表示されている擬似連図柄を遊技者から視認困難とする部分)、

ことを特徴とする形態18に記載の遊技機。

この特徴によれば、導光板に特別画像が表示されるため、遊技者の印象を高めることができるので、特別演出の演出効果を高めることができる。

【1760】

形態20の遊技機は、

前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)が仮停止しない場合において、前記所定タイミング前における該特定演出識別情報(または、該特殊識別情報)の移動速度は、前記所定タイミング後における該特定演出識別情報(または、該特殊識別情報)の移動速度と異なる(例えば、図284-33に示すように、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はV1だが、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度はV3である部分)、

ことを特徴とする形態1～形態19のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、特定演出識別情報(または、特殊識別情報)が仮停止する所定タイミング前であるか後であるかを遊技者が把握し易くできる。

【1761】

形態21の遊技機は、

前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)が仮停止する場合において、前記所定タイミング前における該特定演出識別情報(または、該特殊識別情報)の仮停止の所定位置への移動速度は、前記所定タイミング後において前記所定位置を通り過ぎた該特定演出識別情報(または、該特殊識別情報)が前記所定位置に戻るときの移動速度と異なる(例えば、変形例193SG-5に示すように、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に仮停止しなかった場合であっても、擬似連図柄が一旦画像表示装置5の下方に向けて移動を開始した後に画像表示装置5の中央部に戻り仮停止する場合を設ける。また、この場合には、表示画像データ切替タイミングよりも前の擬似連図柄の移動速度と、一旦画像表示装置5の中央部を通過した後に該画像表示装置5の中央部に戻るときの擬似連図柄の移動速度と、を異ならせる部分)、

ことを特徴とする形態1～形態20のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、所定位置を通り過ぎる前の移動であるか、通り過ぎた後の戻る移動であるのかを遊技者が把握し易くできる。

【1762】

形態22の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、前記所定位置を通り過ぎた前記特定演出識別情報(または、該特殊識別情報)が前記所定位置に戻るときにおいては、前記効果表示の表示を規制する(例えば、変形例193SG-5に示すように、擬似連図柄が一旦画像表示装置5の中央部を通過した後に該画像表示装置5の中央部に戻る場合には、再度の集中線の表示を実行しない部分)、

ことを特徴とする形態21に記載の遊技機。

この特徴によれば、通り過ぎた後の戻る移動であることをより一層解り易くできる。

【1763】

形態23の遊技機は、

前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)が仮停止する場合において、前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)が仮停止する前における移動速度は、仮停止した後において該特定演出識別情報(または、該特殊識別情報)が移動する移動速度と異なる(例えば、図284-34に示すように、擬似連図柄の仮停止タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はV1だが、擬似連図柄の仮停止タイミング後での擬似連図柄の移動速度はV2である部分)、

ことを特徴とする形態1～形態19のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、仮停止する前の移動であるのか、仮停止した後の移動であるのかを遊技者が把握し易くできる。

【1764】

形態24の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する前における移動方向は、仮停止した後において該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が移動する移動方向と異なる（例えば、図284-34及び図284-35に示すように、仮停止前の擬似連図柄は上方から下方に向けて移動するが、仮停止後の擬似連図柄は遊技者側（手前側）に向けて移動する部分）、

ことを特徴とする形態23に記載の遊技機。

この特徴によれば、仮停止した後の移動であることをより一層解り易くでき、移動の誤認を防ぐことができる。

【1765】

図284-1は、本特徴部193SGにおける制御基板などを示す構成図である。図284-1に示すように、本特徴部193SGのパチンコ遊技機1には、第2可動体193SG033が設けられている。該第2可動体193SG033は、図示しない駆動モータを備えており、演出制御用CPU120が該駆動モータの制御を行うことによって動作可能となっている。また、第2可動体193SG033内には、該第2可動体193SG033を発光させるための第2可動体LED193SG034が内蔵されている。尚、第2可動体LED193SG034はランプ制御基板14に接続されている。

【1766】

図284-2（A）に示すように、非動作時の第2可動体193SG033は、画像表示装置5と遊技盤2との間において、画像表示装置5の下方位置（退避位置）に配置されている。尚、該退避位置において第2可動体193SG033は、大部分が遊技盤2によって隠蔽されているため、遊技者から視認困難な状態となっている。

【1767】

本特徴部193SGにおける第2可動体193SG033は、可変表示中において後述する仮停止報知演出、第1可変表示開始回数報知演出の実行時と、スーパーリーチのリーチ演出中の大当たり報知として図284-2（A）に示す退避位置から上方に向けて動作する。

【1768】

このうち、仮停止報知演出の実行時と第1可変表示開始回数報知演出の実行時は、図284-2（B）に示すように、第2可動体193SG033が退避位置から画像表示装置5の正面位置である第1演出位置まで移動（動作）する一方で、スーパーリーチのリーチ演出中の大当たり報知の実行時は、図284-2（C）に示すように、第2可動体193SG003が退避位置から画像表示装置5の正面位置であり且つ第1演出位置よりも上方位置である第2演出位置まで移動（動作）する。

【1769】

尚、特に図示しないが、第1演出位置または第2演出位置に移動した第2可動体193SG033は、所定期間の経過に応じて第1演出位置または第2演出位置から再度退避位置に戻るようになっている。

【1770】

更に、本特徴部193SGにおいて、第2可動体193SGは、仮停止報知演出中において退避位置から第1演出位置に移動することによって、正面視で一部が擬似連図柄と重複するようになっている（図284-35（F）参照）。一方で、第2可動体193SG033が退避位置から第2演出位置に移動する場合とは、スーパーリーチ演出中の大当たり報知の実行時のみに限定されている。つまり、第2可動体193SG033の退避位置から第1演出位置への移動は、退避位置から第2演出位置への移動よりも擬似連図柄と重複する面積が多い動作でもある。

【1771】

10

20

30

40

50

次に、本特徴部 193 SG における表示制御部 123 について説明する。表示制御部 123 における CGROM には、画像表示装置 5 に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 による指示に基づいて CGROM に記憶されている 1 の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置 5 に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置 5 に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率 0 % として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

10

【1772】

図 284-3 (A) ~ 図 284-3 (D) 及び図 284-4 (A) ~ 図 284-4 (D) に示すように、例えば、画像表示装置 5 に画像を表示する場合としては、画像データ 1 ~ 4 を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置 5 に画像を表示する。このうち図 284-3 は、本特徴部 193 SG における仮停止示唆演出（図 284-3 5 参照）として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図 284-4 は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【1773】

図 284-3 (A) に示すように、画像データ 1 は、仮停止示唆演出の実行中において画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C）に擬似連図柄（本特徴部では「NEXT」と表示されている図柄）が停止（仮停止）することを示唆する仮停止示唆画像を表示するために描画されるデータである。

20

【1774】

尚、本特徴部 193 SG における擬似連図柄は、飾り図柄の一部として、後述する仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置 5 において表示される特殊な図柄であり、該擬似連図柄が仮停止することによって飾り図柄の再可変表示（擬似連演出）が実行される図柄である。しかしながら、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は、飾り図柄とは異なる図柄として、後述する仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置 5 において表示される図柄であってもよい。

30

【1775】

更に、本特徴部 193 SG では、擬似連図柄を飾り図柄の一部として仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置 5 において表示される特殊な図柄とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は通常の飾り図柄とともに仮停止示唆演出や仮停止報知演出中の期間においても可変表示の一部として表示される図柄であってもよい。

【1776】

更に、擬似連図柄を飾り図柄とは異なる図柄とする場合は、画像表示装置 5 の中央部に一旦通常の飾り図柄（本特徴部「1」~「9」の数字の図柄）を仮停止させた後、該仮停止させた飾り図柄が擬似連図柄に変化することによって擬似連演出が実行される場合を設けてもよい。

40

【1777】

図 284-3 (B) 及び図 284-4 (A) に示すように、画像データ 2 は、仮停止示唆演出の実行中において前述した擬似連図柄を画像表示装置 5 の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置 5 の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部 193 SG では「1」~「9」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。

【1778】

また、該画像データ 2 は、仮停止示唆演出の実行時は「左」、「右」の各飾り図柄表示

50

エリア 5 L、5 Rにおいて飾り図柄の揺動表示を表示するとともに、仮停止示唆演出の非実行時には「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて飾り図柄の可変表示を表示する画像データでもある。

【1779】

図 284-4 (B) に示すように、画像データ 3 は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置 5 の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

【1780】

図 284-3 (C) 及び図 284-4 (C) に示すように、画像データ 4 は、画像表示装置 5 の外周縁部から該画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【1781】

図 284-3 及び図 284-4 に示すように、これら画像データ 1～4 には画像表示装置 5 にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ 1 が最も高く設定されている。また、画像データ 2 の表示優先度は画像データ 1 よりも低く設定されており、画像データ 3 の表示優先度は画像データ 2 よりも低く設定されている。そして、画像データ 4 の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置 5 における画像の表示優先度：画像データ 1 > 画像データ 2 > 画像データ 3 > 画像データ 4）。つまり、画像表示装置 5 では、画像データ 1 に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ 2 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ 3 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像と画像データ 2 に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ 4 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像と画像データ 2 に基づく画像及び画像データ 3 に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

【1782】

尚、特に図示しないが本特徴部 193 SG における画像データには、画像データ 1～画像データ 4 の他に、画像表示装置 5 において背景画像を表示するために描画される画像データ 5 も含まれている。該画像データ 5 の表示優先度は、画像データ 4 よりも低く設定されている。つまり、本特徴部 193 SG では、画像表示装置 5 において表示される画像のうち、背景画像が最も下層のデータとして表示されるようになっている。

【1783】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図 284-3 (D) に示すように、画像データ 2 に基づく画像（擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示）が画像データ 4 に基づく画像（集中線）よりも優先して表示され、画像データ 1 に基づく画像（仮停止示唆画像）が画像データ 2 に基づく画像と画像データ 4 に基づく画像よりも優先して表示されるようになっており、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図 284-4 (D) に示すように、画像データ 3 に基づく画像（擬似連図柄の中央部から下方に向けての移動表示）が画像データ 4 に基づく画像（集中線）よりも優先して表示され、画像データ 2 に基づく画像（飾り図柄の上方から下方に向けての移動表示）が画像データ 3 に基づく画像と画像データ 4 に基づく画像よりも優先して表示されるようになっている。

【1784】

尚、本特徴部 193 SG における集中線は透過率が高く設定されている（例えば、50%）。このため、図 284-3 (C) 及び図 284-4 (D) に示すように、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄、仮停止示唆画像を視認可能となっている。

【1785】

特に、本特徴部 193 SG では、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用 CPU 120（表示制御部 123）は、図 284-3 に示す画像データを画像表示装置 5 に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。

る。また、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング（図284-33参照）において、画像表示装置5に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ（図284-3）から図284-4に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データ（図284-4）に切り替えるようになっている。

【1786】

図284-5（A）は、本特徴部193SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図284-5（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【1787】

図284-5（A）に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L，5C，5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【1788】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図284-5（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【1789】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図284-5（B）に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【1790】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

【1791】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【1792】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【1793】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【1794】

コマンド C 1 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少し

10

20

30

40

50

たとき)に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【1795】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加(または減少)を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【1796】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別(確変や非確変や突確)の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【1797】

尚、図284-5(A)に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【1798】

図284-6は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図284-6に示すように、本特徴部193SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普通図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【1799】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1~MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1~MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【1800】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「100」の範囲の値をとる。

【1801】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「997」の範囲の値をとる。

【1802】

普通図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普通図ゲームにおける

10

20

30

40

50

可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【1803】

図284-7(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部193SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【1804】

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

【1805】

本特徴部193SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【1806】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部193SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部193SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部193SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【1807】

また、図284-7(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【1808】

本特徴部193SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【1809】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部193S

10

20

30

40

50

Gにおける特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【1810】

図284-8(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部193SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示(変動表示)が行われた特別図柄が第1特図(第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム)であるか第2特図(第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム)であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値(判定値)が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

20

【1811】

ここで、本特徴部193SGにおける大当り種別について、図284-8(B)を用いて説明すると、本特徴部193SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【1812】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド(10R)確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド(5R)確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当りC」による大当り遊技は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回(いわゆる2ラウンド)繰返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置7の開放期間が他の大当り遊技よりも短い(例えば、0.1秒)高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

30

40

【1813】

また、特に図示はしないが、本特徴部193SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りCと同じ開放期間(本特徴部193SGでは0.1秒)となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【1814】

50

つまり、本特徴部 193SG においては、「確変大当り C」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図 284-9 に示す PC1-1）にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置 7 の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置 7 の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当り C」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当り C の大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

【1815】

確変大当り A や確変大当り B の大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A や確変大当り B である場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【1816】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部 193SG では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【1817】

図 284-8 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【1818】

尚、図 284-8 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【1819】

よって、前述したように、「確変大当り B」や「確変大当り C」に対する判定値の割り当てが、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当り A」に対する判定値の割り当ても第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当り A」については、第 2 特図の特図ゲームである場合の方が第 1 特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【1820】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【1821】

図284-9は、本特徴部193SGにおける変動パターンを示している。本特徴部193SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【1822】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部193SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを2種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、3種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよいし、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみとしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、…のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【1823】

尚、本特徴部193SGにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当りC」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

【1824】

図284-9に示すように、本特徴部193SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【1825】

また、本特徴部193SGにおけるノーマルリーチ変動パターンには、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を実行しない変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を1回実行する変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を1回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【1826】

更に、本特徴部193SGにおけるスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に擬似連演出を2回実行する変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を3回実行する変動パターンとがある。尚、スーパーリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を2回実行する変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を3回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【1827】

尚、本特徴部193SGでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変

10

20

30

40

50

表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【1828】

つまり、本特徴部193SGにおけるノーマルリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。

【1829】

また、本特徴部193SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【1830】

図284-10は、本特徴部193SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部193SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【1831】

具体的には、図284-10に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ擬似連演出2回大当たりの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ擬似連演出3回大当たりの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回大当たりの変動パターン）、PB1-3（ノーマルリーチ擬似連演出2回大当たりの変動パターン）、PB1-4（ノーマルリーチ擬似連演出3回大当たりの変動パターン）とから決定する。

【1832】

尚、図284-10に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当たり用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1～PB1-4に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を30%の割合で決定し、PB1-2を45%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を5%の割合で決定する。一方で、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を30%の割合で決定し、PB1-4を45%の割合で決定する。つまり、本特徴部193SGでは、可変表示結果が確変大当たりAや確変大当たりBである場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、可変表示結果が確変大当たりAや確変大当たりBである場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部193SGでは、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【1833】

また、可変表示結果が確変大当たりCや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判

10

20

30

40

50

定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをP C 1-1 (特殊当りの変動パターン) に決定する。つまり、本特徴部193SGでは、可変表示結果が確変大当りCとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りCであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【1834】

また、通常遊技状態 (低ベース状態) において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをP A 1-1 (非リーチはずれの変動パターン)、P A 2-1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン)、P A 2-2 (ノーマルリーチ擬似連演出1回はずれの変動パターン)、P A 2-3 (スーパーリーチ擬似連演出2回はずれの変動パターン)、P A 2-4 (スーパーリーチ擬似連演出3回はずれの変動パターン) から決定する。

【1835】

また、通常遊技状態 (低ベース状態) において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをP A 1-2 (非リーチはずれの短縮変動パターン)、P A 2-1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン)、P A 2-2 (ノーマルリーチ擬似連演出1回はずれの変動パターン)、P A 2-3 (スーパーリーチ擬似連演出2回はずれの変動パターン)、P A 2-4 (スーパーリーチ擬似連演出3回はずれの変動パターン) から決定する。

【1836】

また、通常遊技状態 (低ベース状態) において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをP A 1-3 (非リーチはずれの短縮変動パターン)、P A 2-1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン)、P A 2-2 (ノーマルリーチ擬似連演出1回はずれの変動パターン)、P A 2-3 (スーパーリーチ擬似連演出2回はずれの変動パターン)、P A 2-4 (スーパーリーチ擬似連演出3回はずれの変動パターン) から決定する。

【1837】

また、時短状態 (高ベース状態) において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをP A 1-4 (非リーチはずれの時短用短縮変動パターン) とP A 2-1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン) とから決定する。

【1838】

つまり、本特徴部193SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン (P A 1-1) よりも短い短縮用の変動パターン (P A 1-2、P A 1-3、P A 1-4) により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当りとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【1839】

本特徴部193SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【1840】

第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過 (進

10

20

30

40

50

入)して始動入賞(第1始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過(進入)における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值(例えば「4」)に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【1841】

第2特図保留記憶部は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第2始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過(進入)における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值(例えば「4」)に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【1842】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報(第1保留情報)と、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報(第2保留情報)とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過(進入)したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【1843】

普図保留記憶部は、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值(例えば「4」)に達するまで記憶する。

30

【1844】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

40

【1845】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【1846】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部

50

をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【1847】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

10

【1848】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1849】

図275に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図284-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア193SG190が設けられている。図284-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア193SG190は、演出制御フラグ設定部193SG191と、演出制御タイマ設定部193SG192と、演出制御カウンタ設定部193SG193と、演出制御バッファ設定部193SG194とを備えている。

20

【1850】

演出制御フラグ設定部193SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部193SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【1851】

演出制御タイマ設定部193SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部193SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

30

【1852】

演出制御カウンタ設定部193SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部193SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【1853】

演出制御バッファ設定部193SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部193SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

40

【1854】

本特徴部193SGでは、図284-11(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部193SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、可変表示中の第1特図に対応し

50

た格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

10

【1855】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

20

【1856】

更に、本特徴部193SGの始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aには、先読予告設定処理（図280）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されたことにより表示パターンの決定が未決定である旨を示す表示未決定フラグと、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

30

【1857】

また、本特徴部193SGの始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aには、演出制限フラグを第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。尚、演出制限フラグとは、コマンド解析処理（図284-18）において、第1始動入賞口や第2始動入賞口にて始動入賞が発生したが図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが後述する第1保留記憶数通知待ち時間、または第2保留記憶数通知待ち時間内に受信されない場合に、当該エントリが先読予告演出の対象ではないことを示すフラグである。

【1858】

40

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が画像表示装置5の下部に設けられている第1保留記憶表示エリア193SG5D、第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（◇））または「2」（星（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア193SG5D、第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告さ

50

れるようになっている。

【1859】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

10

【1860】

図284-11(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図284-11(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

20

【1861】

次に、図278のステップS101において実行される本特徴部193SGの始動入賞判定処理について、図284-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS101）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ193SGS101；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ193SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ193SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ193SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ193SGS103）。

30

40

【1862】

ステップ193SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ193SGS101；N）、ステップ193SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ193SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS104）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ193SGS104；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを

50

判定する（ステップ193SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ193SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ193SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ193SGS106）。

【1863】

ステップ193SGS103、ステップ193SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ193SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ193SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【1864】

ステップ193SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ193SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ193SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部に乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部に乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【1865】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ193SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【1866】

ステップ193SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ193SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図277に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基

板 1 2 に対して伝送される。

【1867】

ステップ 193SGS111 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ 193SGS112）。その後、例えば ROM 101 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 193SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 277 に示すステップ S27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【1868】

ステップ 193SGS113 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ 193SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ 193SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ 193SGS115）、ステップ 193SGS104 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ 193SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ 193SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 22A と第 2 始動口スイッチ 22B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

20

【1869】

図 284-13（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図 284-13 のステップ 193SGS112 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部 193SG において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図 278 のステップ S110、図 284-14）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図 278 のステップ S111、図 284-15）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU 103 がステップ 193SGS112 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用 CPU 120 などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

30

【1870】

図 284-13（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU 103 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ 193SGS121）。CPU 103 は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

40

【1871】

ステップ 193SGS121 の処理に続いて、図 284-7 に示す特図表示結果判定テーブル 1 を選択してセットする（ステップ 193SGS122）。その後、図 284-12 のステップ 193SGS109 にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR1 を示

50

す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ193SGS123）。大当り判定範囲には、ステップ193SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

10

【1872】

ステップ193SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ193SGS123；N）、図284-7に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする（ステップ193SGS124）。その後、図284-12のステップ193SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ193SGS125）。

【1873】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ193SGS125；Y）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ193SGS126）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ193SGS127）して、ステップ193SGS138に進む。

20

【1874】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ193SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ193SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ193SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ193SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

30

【1875】

尚、本特徴部193SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、例えば、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～497までの498個（約50%）の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～597までの598個（約60%）の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～697までの698個（約70%）の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cで

40

50

は、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち898～997までの100個（約10%）の判定値が割り当てられている。

【1876】

このため、ステップ193SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

【1877】

また、ステップ193SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ193SGS123；Y）、図284-13（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ193SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【1878】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ193SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ193SGS134a）。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合（ステップ193SGS134a；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ193SGS135）、ステップ193SGS138に進む。

【1879】

また、判定した大当たり種別が非確変大当たりでない場合（ステップ193SGS134a；N）は、更に、判定した大当たり種別が、確変大当たりAまたは確変大当たりBであるか否かを判定する（ステップ193SGS134b）。

【1880】

判定した大当たり種別が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合（ステップ193SGS134b；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択してセットして（ステップ193SGS136）、ステップ193SGS138に進む。

【1881】

判定した大当たり種別が確変大当たりAまたは確変大当たりBでない場合（ステップ193SGS134b；N）、つまり、判定した大当たり種別が確変大当たりCである場合には、特殊大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ193SGS137）、ステップ193SGS138に進む。

【1882】

ステップ193SGS127、ステップ193SGS130、ステップ193SGS131、ステップ193SGS135、ステップ193SGS136、ステップ193SGS137の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ193SGS138）。本特徴部193SGでは、図284-13（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通

10

20

30

40

50

して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【1883】

その後、ステップ193SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ193SGS132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【1884】

図284-14は、特別図柄通常処理として、図279のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図284-14に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ193SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ193SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【1885】

ステップ193SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ193SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ193SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1886】

ステップ193SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ193SGS143）。

【1887】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ193SGS144）、ステップ193SGS149に移行する。

【1888】

一方、ステップ193SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ193SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ193SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ193SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ193SGS145の処理は、ステップ193SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【1889】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決

10

20

30

40

50

定できればよい。

【1890】

ステップ193SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ193SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ193SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1891】

ステップ193SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ193SGS147）。

【1892】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後（ステップ193SGS148）、ステップ193SGS149に移行する。

【1893】

ステップ193SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図284-7に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ193SGS150a）。尚、このステップ193SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【1894】

このように、ステップ193SGS149で選択される特図表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ193SGS150aの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【1895】

ステップ193SGS150aにて「大当り」と判定された場合には（ステップ193SGS150a；Y）、遊技制御フラグ設定部に大当りフラグをオン状態とする（ステップ193SGS152）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図284-8（A）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ193SGS153）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ193SGS154）。

【1896】

ステップ193SGS154の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ193SGS155）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、確変大当りAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当りBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当りCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

10

【1897】

一方、ステップ193SGS150aにて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ193SGS150a；N）、S150bに進んで、図284-7に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「小当り」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ193SGS150c）。尚、ステップ193SGS150cにおいては、変動特図が第1特図である場合には、第1特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定し、変動特図が第2特図である場合には、第2特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する。

20

【1898】

ステップ193SGS150cにおいて特図表示結果を「小当り」とすると決定された場合には（ステップ193SGS150c；Y）、遊技制御フラグ設定部に設けられた小当りフラグをオン状態にする（ステップ193SGS151）。

【1899】

一方、ステップ193SGS150cにおいて特図表示結果を「小当り」とすると決定しなかった場合には（ステップ193SGS150c；N）、ステップ193SGS156に進む。

【1900】

ステップ193SGS156においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（小当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ193SGS150aにて特図表示結果が「大当り」と判定された場合には、ステップ193SGS154における大当り種別が「確変大当りA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

30

40

【1901】

ステップ193SGS156にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ193SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

50

【1902】

尚、ステップ193SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ193SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ193SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

10

【1903】

図284-15は、変動パターン設定処理として、図279のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図284-15に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ193SGS161）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ193SGS161；Y）、大当り種別バッファ値から大当り種別を特定する（ステップ193SGS162）。

【1904】

そして、特定した大当り種別が「確変大当りC」であるか否かを判定し（ステップ193SGS163）、「確変大当りC」ではない場合、つまり、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「非確変大当り」のいずれかである場合には（ステップ193SGS163；N）、特定した大当り種別に応じて大当り用変動パターン判定テーブルAまたは大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。具体的には、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、特定した大当り種別が「確変大当りA」または「確変大当りB」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。

20

【1905】

一方、特定した大当り種別が「確変大当りC」である場合には（ステップ193SGS163；Y）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ193SGS165）。

30

【1906】

ステップ193SGS161における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ（ステップ193SGS161；N）、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ193SGS166）。小当りフラグがオン状態にされている場合には（ステップ193SGS166；Y）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットし（ステップ193SGS167）、ステップ193SGS175に進む。

【1907】

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ193SGS166；N）、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ193SGS168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ193SGS168；Y）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ193SGS169）。

40

【1908】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ193SGS168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取るなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が1または2であるか否かを判定する（ス

50

テップ193SGS170)。

【1909】

特定した変動特図の保留記憶数が1または2である場合(ステップ193SGS170; N)には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする(ステップ193SGS171)。

【1910】

また、特定した変動特図の保留記憶数が1または2ではない場合には(ステップ193SGS170; N)、特定した変動特図の保留記憶数が3であるか否かを更に判定する(ステップ193SGS172)。

【1911】

特定した変動特図の保留記憶数が3である場合(ステップ193SGS172; Y)には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする(ステップ193SGS173)。

【1912】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合(ステップ193SGS172; N)には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして(ステップ193SGS174)、ステップ193SGS175に進む。

【1913】

ステップ193SGS164、ステップ193SGS165、ステップ193SGS167、ステップ193SGS169、ステップ193SGS171、ステップ193SGS173、ステップ193SGS174の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択(セット)された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルA~Dのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップ193SGS175)。

【1914】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ193SGS175の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ193SGS170の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【1915】

ステップ193SGS175にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップ193SGS176)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【1916】

ステップ193SGS176の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップ193SGS177)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予

10

20

30

40

50

め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【1917】

ステップ193SGS177の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ193SGS178）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ193SGS179）、変動パターン設定処理を終了する。

【1918】

ステップ193SGS177でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図278に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【1919】

図284-16は、特別図柄停止処理として、図279のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS112の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ193SGS180）。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ193SGS181）。そして、大当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定し（ステップ193SGS182）、大当たりフラグがオフにされている場合（ステップ193SGS182；N）には、更に、小当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ193SGS183）。

【1920】

小当たりフラグがオン状態にされている場合には、演出制御基板12に、小当りに対応する当り開始5指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ193SGS190a）。そして、小当り表示時間タイマに小当り表示時間に相当する値を設定する（ステップ193SGS190b）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、2回）をセットする（ステップ193SGS190c）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップS118）に対応した値である“8”に更新し（ステップ193SGS190d）、特別図柄停止処理を終了する。

【1921】

一方、大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ193SGS182；Y）にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ193SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当りA）、当り開始2指定コマンド（確変大当りB）、当り開始3指定コマンド（確変大当りC）、当り開始4指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ193SGS185）。

【1922】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ193SGS186）。

10

【1923】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ193SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りAの場合には10回、確変大当りBの場合には5回、確変大当りCの場合には2回）をセットする（ステップ193SGS188）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS114）に対応した値である“4”に更新する（ステップ193SGS189）。

【1924】

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ193SGS183；N）、ステップ193SGS190においてCPU103は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ193SGS190；Y）には、ステップ193SGS196に進む。

20

【1925】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ193SGS190；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－1する（ステップ193SGS191）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ193SGS193）、「0」でない場合（ステップ193SGS193；N）にはステップ193SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ193SGS193；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ193SGS194）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ193SGS195）、ステップ193SGS196に進む。

30

【1926】

ステップ193SGS196では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【1927】

図284－17は、大当り終了処理として、図279のS117にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

40

【1928】

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ193SGS201）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ193SGS201；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ193SGS202）、処理を終了する。

【1929】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ193SGS201；Y）には、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ193SGS203）。そして

50

、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ193SGS204）。経過していなければ処理を終了する。

【1930】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ193SGS204；Y）、CPU103は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ193SGS205）。

【1931】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ193SGS205；N）には、更に、記憶されている大当り種別が確変大当りCであるか否かを判定する（ステップ193SGS206）。

10

【1932】

記憶されている大当り種別が確変大当りCである場合には（ステップ193SGS206；Y）、確変フラグをオン状態にした後（ステップ193SGS210）、ステップ193SGS213に進む。

【1933】

一方、記憶されている大当り種別が確変大当りCでない場合、つまり、大当り種別が確変大当りAまたは確変大当りBである場合には（ステップ193SGS206；N）、確変フラグをオン状態にし（ステップ193SGS207）、時短フラグをオン状態にし（ステップ193SGS208）、時短回数カウンタに「0」をセットした後（ステップ193SGS209）、ステップ193SGS213に進む。

20

【1934】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ193SGS205；Y）には、ステップ193SGS211とステップ193SGS212を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、ステップ193SGS213に進む。

【1935】

ステップ193SGS213では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ193SGS214）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ193SGS215）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ193SGS216）。

30

【1936】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図284-18は、コマンド解析処理として、図279のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図284-18に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ193SGS221）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ193SGS221；N）、後述するステップ193SGS223またはステップ193SGS225にて設定（セット）される第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定し（ステップ193SGS237）、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過していなければ（ステップ193SGS2375；N）、コマンド解析処理を終了する。一方、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過している場合、つまり、設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過までに第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドを受信しなかった場合には（ステップ193SGS237；Y）、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが未だ格納されていないエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、当該格納未完了のエントリの演出制限フラグをオン状態とし（ステップ193SGS238）、コマンド解析処理を終了する。

40

50

【1937】

ステップ193SGS221にて受信コマンドがある場合には（ステップ193SGS221；Y）、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS222）。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ193SGS222；Y）、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ193SGS223）。例えば、ステップ193SGS223の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部193SG192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【1938】

ステップ193SGS222にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ193SGS222；N）、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS224）。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ193SGS224；Y）、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ193SGS225）。例えば、ステップ193SGS225の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【1939】

ステップ193SGS224にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ193SGS224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS226）。ステップ193SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ193SGS226；N）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS227）。ステップ193SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ193SGS227；N）、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS228）。そして、第1保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ193SGS228；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ193SGS229）。

【1940】

ステップ193SGS228にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ193SGS228；N）、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS230）。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ193SGS230；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ193SGS231）。

【1941】

そして、ステップ193SGS229、ステップ193SGS231の処理のいずれかを実行した後は、格納したエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、未受信のコマンドがあれば演出制限フラグをオン状態にする（ステップ193SGS232）。

【1942】

ステップ193SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップ193SGS226；Y）、ステップ193SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ193SGS227；Y）、あるいはステップ193SGS223、ステップ193SGS225、ステップ193SGS232の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを、図284-11に示す始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ193SGS233）、ステップ193SGS221の処理に戻る。

【1943】

尚、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマン

10

20

30

40

50

ド)とともに保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【1944】

ステップ193SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には(ステップ193SGS230;N)、その他の受信コマンドに応じた設定を行う(ステップ193SGS234)。そして、ステップ193SGS223またはステップ193SGS225にて設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定し(ステップ193SGS235)、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過していなければ(ステップ193SGS235;N)、ステップ193SGS221の処理に戻る。一方、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過している場合、つまり、設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過までに第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドを受信しなかった場合には(ステップ193SGS235;Y)、格納したエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、該当する格納未完了のエントリの演出制限フラグをオン状態にしたのち(ステップ193SGS236)、ステップ193SGS221の処理に戻る。

【1945】

図284-19は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先ず、先読予告設定処理において先読予告演出の有無とともに該先読予告演出の演出パターン(保留記憶表示の表示パターン)を決定し(S161)、次いで、画像表示装置5の第1保留記憶表示エリア193SG005D及び第2保留記憶表示エリア193SG005Uにおける保留記憶表示を、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する(ステップ193SGS162)。

【1946】

図284-20は、先読予告設定処理として、図278のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図284-20に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、可変表示の実行中であるか否かを判定する(ステップ193SGS240a)。可変表示の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が1~3のいずれかであるか否かによって判定すればよい。

【1947】

可変表示の実行中でない場合(ステップ193SGS240a;N)はステップ193SGS241に進み、可変表示の実行中である場合(ステップ193SGS240a;Y)は、更に第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中であるか否かを判定する(ステップ193SGS240b)。尚、第1可変表示開始回数報知演出とは、図284-29(E)、図284-30(L)、図284-31(S)に示すように、擬似連演出として再可変表示が開始された後に、1の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出である。また、ステップ193SGS240aにおいて第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中であるか否かは、実行中の可変表示のプロセデータを参照して判定すればよい。

【1948】

第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中でない場合(ステップ193SGS240b;N)はステップ193SGS241に進み、第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中である場合(ステップ193SGS240b;Y)は、ステップ193SGS250に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中は、先読予告演出を実行しないようになっている。

【1949】

10

20

30

40

50

ステップ193SGS241において演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aをチェックする。そして、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、表示未決定フラグがオン状態である（「1」にセットされている）エントリが有るか否かにより判定する（ステップ193SGS242）。

【1950】

表示未決定フラグがオン状態であるエントリが無い場合は（ステップ193SGS242；N）、先読予告設定処理を終了し、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有る場合は（ステップ193SGS242；Y）、該エントリの図柄指定コマンドが第4図柄指定または第6図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS243a）。図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ193SGS243a；Y）、ステップ193SGS250に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、確変大当りCまたは小当りとなる保留記憶については、先読予告演出を実行しないようになっている。

【1951】

一方、図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドでない場合には、該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示すコマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS243b）。該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドでない場合、つまり、大当り（確変大当りA、確変大当りB、非確変大当りのいずれか）を示すコマンドである場合は（ステップ193SGS243b；N）、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する（ステップ193SGS244）。

【1952】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ193SGS244において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ193SGS245）。

【1953】

ステップ193SGS245においては、例えば、図284-21（A）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図284-21（A）に示す決定割合の設定例では、ステップ193SGS244の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【1954】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。

【1955】

尚、可変表示結果が確変大当りC以外の大当りとなる場合は、先読予告演出が非実行に決定される場合無く、必ず先読予告演出の実行が決定されて表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβのどちらかの表示パターン（予告種別）が決定される。

【1956】

また、図284-21（A）に示すように、大当り種別が「確変大当りA」である場合

には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当たり種別が「確変大当たりB」または「非確変大当たり」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。

【1957】

このような設定により、可変表示結果が「大当たり」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターンβの表示が実行された場合は、表示パターンαの表示が実行された場合よりも大当たり種別が確変大当たりAである割合が高くなり、遊技者の確変大当たりAとなることに対する期待感を高めることができる。

【1958】

尚、本特徴部193SGでは、可変表示結果が確変大当たりC以外の「大当たり」である場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示する表示パターンαまたは白色の星形（☆）に表示する表示パターンβのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が確変大当たりC以外の「大当たり」である場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

【1959】

また、ステップ193SGS243bにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ193SGS243b；Y）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ193SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC600Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

【1960】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ193SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ193SGS248）。

【1961】

ステップ193SGS248においては、例えば、図284-21（B）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図284-21（B）に示す決定割合の設定例では、ステップ193SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【1962】

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（○）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。

【1963】

10

20

30

40

50

図 2 8 4 - 2 1 (B) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

【 1 9 6 4 】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されている。

【 1 9 6 5 】

尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンβが決定される割合が最も低く設定されている。

【 1 9 6 6 】

更に、図 2 8 4 - 2 1 (A) に示すように、可変表示結果が「大当たり」である場合においては、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。

【 1 9 6 7 】

更に、可変表示結果が「はずれ（非リーチ）」、「はずれ（スーパーリーチ）」、「はずれ（その他）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンαが決定される割合が、表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当たり（確変 A）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンβが決定される割合が、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。

【 1 9 6 8 】

このような設定により、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）された場合には、表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高く、特に表示パターンβが実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当たり」であり、かつ大当たり種別が「確変大当たり A」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【 1 9 6 9 】

ステップ 1 9 3 S G S 2 4 8 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 9 3 S G S 2 4 7 において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ 1 9 3 S G S 2 4 9 ）。

【 1 9 7 0 】

ステップ 1 9 3 S G S 2 4 5 の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（

10

20

30

40

50

ステップ193SGS249; Y)、決定した表示パターン(予告種別)に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする(ステップ193SGS246)。具体的には、ステップ193SGS245またはステップ193SGS248において決定した表示パターン(予告種別)が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ193SGS245またはステップ193SGS248において決定した表示パターン(予告種別)が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ193SGS251に進む。

【1971】

また、ステップ193SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は(ステップ193SGS249; N)、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「0」をセットした後(ステップ193SGS250)、ステップ193SGS251に進む。

【1972】

尚、ステップ193SGS246またはステップ193SGS250実行後、演出制御用CPU120は、当該エントリの表示未決定フラグの値を「0」に変更する(ステップ193SGS251)。その後、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する(ステップ193SGS252)。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容に応じて、画像表示装置5の下方位置に設けられている第1保留記憶表示エリア193SG5Dおよび第2保留記憶表示エリア193SG5Uの保留表示が更新される。

【1973】

具体的には、第1特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第1特図保留記憶数が2つであれば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア193SG5Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア193SG5Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア193SG5Dに表示される。

【1974】

また、第2特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第1特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第2特図保留記憶数が2つであれば、例えば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、1の保留記憶表示が「○」の表示態様、1の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保

10

20

30

40

50

留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。

【1975】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに応じて、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部193SGでは画面の中央方向）にシフトする。

【1976】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの保留記憶にもとづいて、第1保留記憶表示エリア193SG5Dや第2保留記憶表示エリア193SG5Uにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第1保留記憶表示エリア193SG5Dや第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示されるようになる。

【1977】

尚、本特徴部193SGにおいては、ステップ193SGS252の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1保留記憶表示エリア193SG5Dおよび第2保留記憶表示エリア193SG5Uの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【1978】

また、本特徴部193SGでは、ステップ193SGS242において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ193SGS242において第1特図と第2特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第1特図保留記憶にも第2特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「1」または「2」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第1特図の保留記憶の保留表示と第2特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

【1979】

また、本特徴部193SGでは、前述のように第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

【1980】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第1特図における保留

10

20

30

40

50

記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第1特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【1981】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第2特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【1982】

図284-22は、図283に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ193SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ193SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【1983】

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

【1984】

また、ステップ193SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ193SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ193SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ193SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ193SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【1985】

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

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

【1986】

ステップ193SGS272またはステップ193SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ193SGS275）。

【1987】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）及び変動パターンに応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ193SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【1988】

尚、本特徴部193SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当たりと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当たりに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当たりCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【1989】

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

【1990】

次いで、演出制御用CPU120は、当該変動パターンが可変表示中に擬似連演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する（ステップ193SGS277）。当該変動パターンが可変表示中に擬似連演出を実行する変動パターンである場合（ステップ193SGS277；Y）は、擬似連演出を実行する可変表示用の予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を実行して可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出を決定する（ステップ193SGS278）。

【1991】

ステップ193SGS278の実行後、演出制御用CPU120は、当該変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する。当該変動パターンがスーパーリ

10

20

30

40

50

ーチ変動パターンである場合（１９３ＳＧＳ２７９；Ｙ）は、可変表示結果に基づいて、仮停止報知演出に代えて特別仮停止報知演出を実行するか否かを決定する（ステップ１９３ＳＧＳ２８０）。仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出であり、特別仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力することに加えて画像表示装置５に表示する背景画像を仮停止回数に応じた背景画像（仮停止回数が１回目なら第１特別背景画像、２回目なら第２特別背景画像、３回目なら第３特別背景画像）に更新することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出である。

10

【１９９２】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別仮停止報知演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ１９３ＳＧＳ２８１）。特別仮停止報知演出の実行を決定した場合（ステップ１９３ＳＧＳ２８１；Ｙ）は、特別仮停止報知演出の実行と変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してステップ１９３ＳＧＳ２８７に進む（ステップ１９３ＳＧＳ２８２）。

【１９９３】

当該変動パターンがノーマルリーチ変動パターンである場合（１９３ＳＧＳ２７９；Ｎ）や特別仮停止報知演出の非実行を決定した場合（１９３ＳＧＳ２８１；Ｎ）は、可変表示結果に基づいて仮停止報知演出期間を２秒と１．５秒とから決定する（ステップ１９３ＳＧＳ２８３）。そして、該ステップ１９３ＳＧＳ２８３において決定した仮停止報知演出期間と変動パターンに応じてプロセステーブルを選択してステップ１９３ＳＧＳ２８７に進む（ステップ１９３ＳＧＳ２８４）。

20

【１９９４】

また、当該変動パターンが可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンである場合（ステップ１９３ＳＧＳ２７７；Ｎ）は、擬似連演出を実行しない可変表示用の予告演出決定処理を実行して可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出を決定する（ステップ１９３ＳＧＳ２８５）。ステップ１９３ＳＧＳ２８５において予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定した後は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してステップ１９３ＳＧＳ２８７に進む（１９３ＳＧＳ２８６）。

30

【１９９５】

ステップ１９３ＳＧＳ２８７において演出制御用ＣＰＵ１２０は、１９３ＳＧＳ２８２、１９３ＳＧＳ２８４、１９３ＳＧＳ２８６のいずれかで選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１９３ＳＧＳ２８７）。

【１９９６】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

40

【１９９７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ１９３ＳＧＳ２８８）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒから

50

の音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【1998】

尚、本特徴部 193 SG では、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【1999】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ 193 SGS 289）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ 193 SGS 290）。尚、所定時間は例えば 30ms であり、演出制御用 CPU 120 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを VRAM に書き込み、表示制御部 123 が VRAM に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S172）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（ステップ 193 SGS 291）。

【2000】

演出制御用 CPU 120 は、可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を -1 し、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し、プロセスタイマがタイマアウトした場合は、次のプロセスデータへの切り替えを行い、改めて次のプロセスタイマをスタートさせるとともに次のプロセスデータのないように従って演出装置の制御を行うことで飾り図柄の可変表示を実行する。尚、演出制御用 CPU 120 は、可変表示開始設定処理において予告演出の実行を決定している場合、可変表示中演出処理内において予告演出を実行するための予告演出実行処理を実行可能となっている。

【2001】

次に、擬似連演出を実行する可変表示の流れについて説明する。先ず、図 284-23 (A) に示すように、変動パターンが可変表示中に擬似連演出を 1 回実行するノーマルリーチ変動パターンである場合は、先ず、リーチとなった後に飾り図柄の仮停止を示唆する仮停止示唆演出が実行される。尚、本特徴部 193 SG における仮停止示唆演出は、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R において飾り図柄が仮停止した後に、「中」の飾り図柄表示エリア 5C において擬似連図柄が通常よりも低速で可変表示を行う演出である。尚、仮停止示唆演出期間の長さは、可変表示開始設定処理のステップ 193 SG 283 にて決定した仮停止報知演出期間の長さに応じて異なっている。

【2002】

仮停止報知演出期間が仮停止報知演出期間 A（2 秒）に決定されている場合は、1 回目の仮停止タイミング A となった時点で仮停止示唆演出が終了するとともに、擬似連図柄の仮停止が実行され仮停止報知演出が 2 秒間に亘って実行される。また、仮停止報知演出期間が仮停止報知演出期間 B（1.5 秒）に決定されている場合は、1 回目の仮停止タイミング B となった時点で仮停止示唆演出が終了するとともに、擬似連図柄の仮停止が実行され仮停止報知演出が 1.5 秒間に亘って実行される。尚、図 284-23 (A) に示すように、仮停止報知演出期間 A と仮停止報知演出期間 B とは、同一タイミング、つまり、仮停止報知演出は、演出期間が 1.5 秒と 2 秒のどちらに決定されている場合であっても、必ず特定のタイミングで終了するように設定されている。

【2003】

そして、仮停止報知演出が終了すると、再可変表示報知演出が実行される。再可変表示報知演出は、再可変表示報知音をスピーカ 8L、8R から出力することに加えて画像表示装置 5 に再可変表示回数に応じたキャラクタの画像（再可変表示回数が 1 回目ならキャラ

10

20

30

40

50

クタAの画像、2回目ならキャラクタBの画像、3回目ならキャラクタCの画像)を表示することによって飾り図柄の再可変表示が実行されることを遊技者に報知する演出である。

【2004】

尚、1回目の再可変表示は、該再可変表示報知演出中に実行される。再可変表示報知演出が終了すると、該再可変表示報知演出の終了タイミングから第1可変表示開始回数報知演出が実行される。第1可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置5に再可変表示回数を含む飾り図柄の可変表示回数を表示するとともに、画像表示装置5の左右両端において可変表示回数に応じた色のエフェクト画像を表示する演出である。つまり、当該1回目の再可変表示に対応する第1可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置5において「×2」を表示するとともに、画像表示装置5の左右両端において青色のエフェクト画像を表示する演出であり、2回目の再可変表示に対応する第1可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置5において「×3」を表示するとともに、画像表示装置5の左右両端において緑色のエフェクト画像を表示する演出であり、3回目の再可変表示に対応する第1可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置5において「×4」を表示するとともに、画像表示装置5の左右両端において赤色のエフェクト画像を表示する演出である。

10

【2005】

そして、第1可変表示開始回数報知演出が終了すると、該第1可変表示開始回数報知演出の終了タイミングから第2可変表示開始回数報知演出が実行される。第2可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置5に再可変表示回数を含む飾り図柄の可変表示回数を第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズで表示する演出である。

20

【2006】

第2可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、仮停止示唆演出が実行される。このとき、擬似連図柄は仮停止せずにノーマルリーチのリーチ演出が実行される。

【2007】

図284-23(B)に示すように、特別仮停止報知演出の非実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を2回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図284-23(A)に示す変動パターンが可変表示中に擬似連演出を1回実行するノーマルリーチ変動パターンである場合と同じく、リーチとなった後に仮停止示唆演出と、それぞれ1回目の擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出及び1回目の仮停止と再可変表示が実行された後、再度リーチとなり2回目の擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、2回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、仮停止示唆演出が実行される。このとき、擬似連図柄は仮停止せずにスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

30

【2008】

尚、1回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間A(2秒)にて実行された場合は、2回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間A(2秒)にて実行され、1回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間B(1.5秒)にて実行された場合は、2回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間B(1.5秒)にて実行される。

40

【2009】

また、前述したように2回目の再可変表示報知演出では、画像表示装置5において1回目の再可変表示演出とは異なるキャラクタ(キャラクタB)の画像が表示される。また、2回目の第1可変表示開始回数報知演出及び第2可変表示開始回数報知演出では、画像表示装置5において1回目の第1可変表示開始回数報知演出及び第2可変表示開始回数報知演出とは異なり「×3」(2回目の第2可変表示開始回数報知演出では2回目の第1可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×3」)が表示される。

【2010】

図284-25に示すように、特別仮停止報知演出の非実行が決定されており且つ変動

50

パターンが可変表示中に擬似連演出を3回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図284-23(B)に示す変動パターンが可変表示中に擬似連演出を2回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合と同じく、リーチとなった後に仮停止示唆演出と、それぞれ2回目までの擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、そして、2回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、3回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行され、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【2011】

尚、1回目及び2回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間A(2秒)にて実行された場合は、3回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間A(2秒)にて実行され、1回目及び2回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間B(1.5秒)にて実行された場合は、3回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間B(1.5秒)にて実行される。

【2012】

また、前述したように3回目の再可変表示報知演出では、画像表示装置5において1回目及び2回目の再可変表示演出とは異なるキャラクタ(キャラクタC)の画像が表示される。また、3回目の第1可変表示開始回数報知演出及び第2可変表示開始回数報知演出では、画像表示装置5において2回目の第1可変表示開始回数報知演出及び第2可変表示開始回数報知演出とは異なり「×4」(3回目の第2可変表示開始回数報知演出では3回目の第1可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×4」)が表示される。

【2013】

図284-26に示すように、特別仮停止報知演出の実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を2回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、先ず、仮停止示唆演出が実行される。

【2014】

尚、該可変表示では、1回目の仮停止タイミングAとなった時点で仮停止報知演出が終了するとともに、飾り図柄の仮停止が実行され特別仮停止報知演出が2秒間に亘って実行される。つまり、特別仮停止報知演出が実行する可変表示では、特別仮停止報知演出が非実行である(仮停止報知演出が実行される)可変表示とは異なり、仮停止示唆演出期間と特別仮停止報知演出期間は不変となっている。

【2015】

特別仮停止報知演出の終了後は、再可変表示報知演出と第1可変表示開始回数報知演出が実行されることなく1回目の飾り図柄の再可変表示が実行される。また、暫くして第2可変表示開始回数報知演出が実行される。つまり、該可変表示では、1回目の特別仮停止報知演出が実行された後は、1回目の再可変表示報知演出としてキャラクタ(キャラクタA)の画像の表示や第1可変表示開始回数報知演出としての画像表示装置5での「×2」の表示が実行されず、第2可変表示開始回数報知演出としての画像表示装置5にて第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×2」の表示のみが実行される

【2016】

そして、1回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行された後は、2回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行された後、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【2017】

尚、2回目の第2可変表示開始回数報知演出としては、図284-23(B)と同じく画像表示装置5にて第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×3」の表示が実行される。

【2018】

図284-27に示すように、特別仮停止仮停止報知演出の実行が決定されており且つ

10

20

30

40

50

変動パターンが可変表示中に擬似連演出を3回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図284-26と同じく仮停止示唆演出と、それぞれ2回目までの飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行された後、3回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行され、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【2019】

尚、3回目の第2可変表示開始回数報知演出としては、図284-23(B)と同じく画像表示装置5にて第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×4」の表示が実行される。

【2020】

尚、一部は前述したが、図284-28に示すように、本特徴部193SGにおける仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ8L、8Rから出力することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出であり、2秒間または1.5秒間に亘って実行される演出である。

【2021】

特別仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ8L、8Rから出力することに加えて画像表示装置5に表示する背景画像を仮停止回数に応じた背景画像（仮停止回数が1回目なら第1特別背景画像、2回目なら第2特別背景画像、3回目なら第3特別背景画像）に更新することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出である。尚、特別仮停止報知演出として画像表示装置5に表示された特別背景画像は、次の特別背景画像への更新タイミングまたは、可変表示が終了するまで表示される画像である一方で、仮停止報知音の出力期間（特別仮停止報知演出期間）は、仮停止報知演出の一部と同じく2秒間である。

【2022】

再可変表示報知演出とは、再可変表示報知音をスピーカ8L、8Rから出力することに加えて画像表示装置5に再可変表示回数に応じたキャラクタの画像（再可変表示回数が1回目ならキャラクタAの画像、2回目ならキャラクタBの画像、3回目ならキャラクタCの画像）を表示することによって飾り図柄の再可変表示が実行されることを遊技者に報知する演出である。尚、再可変表示報知演出の演出期間（画像表示装置5におけるキャラクタの画像の表示期間とスピーカ8L、8Rからの再可変表示報知音の出力期間）は、再可変表示の実行回数にかかわらず3秒間である。尚、前述したように、擬似連演出を実行する可変表示では、擬似連演出の実行回数（仮停止・再可変表示の実行回数）が多いほど大当たり期待度が高く設定されているので、再可変表示報知演出については、最終的にキャラクタCの画像が表示される場合が最も大当たり期待度が高く、最終的にキャラクタAの画像が表示される場合が最も大当たり期待度が低く設定されている。

【2023】

第1可変表示開始回数報知演出とは、擬似連演出として再可変表示が開始された後に、1の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出であり、画像表示装置5においてこれら再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数（1回目の第1可変表示開始回数報知演出では「×2」、2回目の第1可変表示開始回数報知演出では「×3」、3回目も第1可変表示開始回数報知演出では「×4」）を表示する演出である。尚、これら第1可変表示開始回数報知演出の演出期間は、再可変表示を含む飾り図柄の可変表示回数にかかわらず1秒間である。

【2024】

第2可変表示開始回数報知演出とは、第1可変表示開始回数報知演出の後に1の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出であり、画像表示装置5においてこれら再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数（1回目の第1可変表示開始回数報知演出では「×2」、2回目の第1可変表示開始回数報知演出では「×3」、3回目も第1可変表示開始回数報知演出では「×4」）を第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズで表示する演出である。尚、これら

第2可変表示開始回数報知演出の演出期間は、再可変表示を含む飾り図柄の可変表示回数にかかわらず2秒間である。

【2025】

図284-29(A)は、図284-22における可変表示開始設定処理の予告演出決定処理(擬似連演出実行時用)を示すフローチャートである。予告演出決定処理(擬似連演出実行時用)において演出制御用CPU120は、先ず、可変表示結果と変動パターンを特定する(ステップ193SGS301)。そして、予告演出実行決定用の乱数値を抽出し、該乱数値と図示しない予告演出決定用テーブルを用いて、擬似連演出を実行する当該可変表示での予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定する(ステップ193SGS302)。

10

【2026】

具体的には、図284-29(B)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、予告演出の非実行を5%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を20%の割合で決定し、群予告演出の実行を45%の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を30%の割合で決定する。

【2027】

尚、カットイン予告演出とは、図284-29(F)に示すように画像表示装置5においてカットイン画像が表示される演出であり、群予告演出とは、図284-29(G)に示すように多数のキャラクタが画像表示装置5の表示領域を横切るように表示される演出である。

20

【2028】

可変表示結果がはずれ且つスーパーリーチ変動パターン(スーパーリーチはずれ)である場合は、予告演出の非実行を40%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を30%の割合で決定し、群予告演出の実行を25%の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を5%の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれ且つノーマルリーチ変動パターン(ノーマルリーチはずれ)である場合は、予告演出の非実行を90%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を8%の割合で決定し、群予告演出の実行を2%の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を0%の割合で決定する。

【2029】

つまり、本特徴部193SGにおいて擬似連演出を実行する可変表示では、カットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、予告演出としてカットイン予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合よりも大当たり期待度が高く設定されており、予告演出として群予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出のみが実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されており、予告演出としてカットイン予告演出と群予告演出の両方が実行される場合が最も大当たり期待度が高く設定されている(擬似連演出を実行する可変表示における予告演出に関する大当たり期待度: カットイン予告演出+群予告演出>群予告演出>カットイン演出>非実行)。

30

【2030】

ステップ193SGS302の実行後、演出制御用CPU120は、予告演出の実行を決定(カットイン予告演出と群予告演出の少なくとも一方の実行を決定)したか否かを判定する(ステップ193SGS303)。いずれの予告演出の実行も決定していない場合(ステップ193SGS303; N)は予告演出決定処理(擬似連演出実行時用)を終了し、いずれかの予告演出の実行を決定した場合(ステップ193SGS303; Y)は、決定した予告演出を記憶するとともに、予告演出開始待ちタイマをセットして予告演出決定処理(擬似連演出実行時用)を終了する(ステップ193SGS304、ステップ193SGS305)。

40

【2031】

尚、図284-32に示すように、これら予告演出の実行可能期間は、再可変表示報知演出期間及び第1可変表示開始回数報知演出期間重複している。特に予告演出としてカッ

50

トイン予告演出と群予告演出の両方の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出期間及び第1可変表示開始回数報知演出期間において、これらカットイン予告演出と群予告演出が重複して実行される。

【2032】

また、本特徴部193SGでは、予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）においていずれかの予告演出の実行が決定した場合は、全ての再可変表示報知演出期間において同一の予告演出が実行される（図284-29～図284-31参照）。

【2033】

図284-30（A）は、図284-22における可変表示開始設定処理の予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を示すフローチャートである。予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンを特定する（ステップ193SGS311）。そして、予告演出実行決定用の乱数値を抽出し、該乱数値と図示しない予告演出決定用テーブルを用いて、擬似連演出が実行されない当該可変表示での予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定する（ステップ193SGS312）。

【2034】

具体的には、図284-30（B）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、予告演出の非実行を5%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を30%の割合で決定し、群予告演出の実行を65%の割合で決定する。

【2035】

可変表示結果がはずれ且つスーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を40%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を35%の割合で決定し、群予告演出の実行を25%の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれ且つノーマルリーチ変動パターン（ノーマルリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を90%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を8%の割合で決定し、群予告演出の実行を2%の割合で決定する。

【2036】

つまり、本特徴部193SGにおいて擬似連演出が実行されない可変表示では、カットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、予告演出としてカットイン予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合よりも大当たり期待度が高く設定されており、予告演出として群予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出のみが実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示における予告演出に関する大当たり期待度：群予告演出>カットイン演出>非実行）。

【2037】

ステップ193SGS312の実行後、演出制御用CPU120は、予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ193SGS313）。予告演出の実行を決定していない場合（ステップ193SGS313；N）は予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を終了し、予告演出の実行を決定した場合（ステップ193SGS313；Y）は、決定した予告演出を記憶するとともに、予告演出開始待ちタイマをセットして予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を終了する（ステップ193SGS314、ステップ193SGS315）。

【2038】

尚、擬似連演出が実行されない該可変表示において予告演出を実行する場合は、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまでの期間中であれば任意の期間にて予告演出を実行してよい。

【2039】

図284-31（A）は、演出制御用CPU120が図284-22におけるステップ193SG280において特別仮停止報知演出を実行するか否かを決定する場合の決定割合を示す図である。図284-22におけるステップ193SG280において演出制御

10

20

30

40

50

用CPU120は、可変表示結果が大当たり（スーパーリーチ大当たり）であれば、特別仮停止報知演出の非実行（仮停止報知演出の実行）を20%の割合で決定し、特別仮停止報知演出の実行（仮停止報知演出の非実行）を80%の割合で決定する。一方で、可変表示結果がはずれ（スーパーリーチはずれ）であれば、特別仮停止報知演出の非実行（仮停止報知演出の実行）を80%の割合で決定し、特別仮停止報知演出の実行（仮停止報知演出の非実行）を20%の割合で決定する。

【2040】

つまり、本特徴部193SGでは、擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行する場合（飾り図柄の仮停止に応じてスピーカ8L、8Rから仮停止報知音出力されるとともに画像表示装置5に特別背景画像が表示される場合）は、特別仮停止報知演出が実行されない場合（飾り図柄の仮停止に応じてスピーカ8L、8Rから仮停止報知音出力されるのみの場合；仮停止報知演出が実行される場合）よりも大当たり期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示における大当たり期待度：特別仮停止報知演出実行＞特別仮停止報知演出非実行）。

【2041】

また、前述したように、特別仮停止報知演出が実行される場合に注目すると、可変表示中に擬似連演出が1回実行される場合については、1回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第1特別背景画像が表示されるのみであるが、可変表示中に擬似連演出が2回実行される場合については、1回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第1特別背景画像が表示された後、2回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第1特別背景画像に替えて第2特別背景画像が表示され（第1特別背景画像から第2特別背景画像に更新され）、3回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第2特別背景画像に替えて第3特別背景画像が表示され（第2特別背景画像から第3特別背景画像に更新され）になっている。

【2042】

つまり、擬似連演出を実行する可変表示については、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当たり期待度が高く設定されているため、最終的に画像表示装置5に表示される背景画像が第3特別背景画像である場合が最も大当たり期待度が高く設定されており、最終的に画像表示装置5に表示される背景画像が第1特別背景画像である場合が最も大当たり期待度が低く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示において最終的に画像表示装置5に表示される特別背景画像に関する大当たり期待度：第3特別背景画像＞第2特別背景画像＞第1特別背景画像）。

【2043】

図284-31(B)は、演出制御用CPU120が図284-22におけるステップ193SG283において可変表示結果に基づいて仮停止報知演出期間を決定する場合の決定割合を示す図である。図284-22におけるステップ193SG283において演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たりであれば、仮停止報知演出期間を60%の割合で仮停止報知演出期間A（2秒）に決定するとともに40%の割合で仮停止報知演出期間B（1.5秒）に決定する。一方で、可変表示結果がはずれであれば、仮停止報知演出期間を40%の割合で仮停止報知演出期間A（2秒）に決定するとともに60%の割合で仮停止報知演出期間B（1.5秒）に決定する。つまり、擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行しない場合について、仮停止報知演出の演出期間が2秒に設定されている場合は、仮停止報知演出の演出期間が1.5秒に設定されている場合よりも大当たり期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行しない場合の仮停止報知演出の演出期間に関する大当たり期待度：仮停止報知演出期間A（2秒）＞仮停止報知演出期間B（1.5秒））。

【2044】

また、本特徴部193SGでは、仮停止報知演出期間を2秒間と1.5秒とから決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、仮停止報知演出期間は1の期間に一義的に決定してもよいし、また、3以上の期間から決定してもよい。

【2045】

また、本特徴部193SGでは、仮停止報知演出期間が長い方が、仮停止報知演出期間が短い場合よりも大当たり期待度が高い形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、仮停止報知演出期間が短い方が、仮停止報知演出期間が長い場合よりも大当たり期待度が高いようにしてもよい。

【2046】

次に、可変表示中においてスピーカ8L、8Rから出力される音の出力態様について説明する。図284-32に示すように、先ず、スピーカ8L、8Rは、可変表示の進行にもとづいてBGM（楽曲）を出力可能となっている。該BGMは、再可変表示報知演出期間を除く可変表示中において出力される。また、スピーカ8L、8Rは、仮停止示唆音と仮停止報知音と再可変表示報知音及び第1可変表示開始回数報知音を出力可能となっている。このうち仮停止示唆音は仮停止示唆演出期間中のみ出力され、仮停止報知音は仮停止報知演出期間中のみ出力され、再可変表示報知音は再可変表示報知演出期間中のみ出力され、第1可変表示開始回数報知音は第1可変表示開始回数報知演出期間中のみ出力される。

【2047】

更に、スピーカ8L、8Rは、カットイン予告演出音と群予告演出音を出力可能となっている。このうちカットイン予告演出音は、カットイン予告演出の実行が決定されている場合に、カットイン予告演出実行期間中にのみ出力され、群予告演出音は、群予告演出の実行が決定されている場合に、群予告演出実行期間中にのみ出力される。

【2048】

つまり、図284-32に示すように、擬似連演出を実行する可変表示中については、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される再可変表示報知演出期間中はスピーカ8L、8RからのBGMの出力が制限される一方で、該再可変表示報知演出期間を除く可変表示中においてはスピーカ8L、8RからのBGMの出力が制限されない。更に、仮停止示唆演出期間中は、スピーカ8L、8RからBGMと仮停止示唆音の2種類の音出力される一方で、第1可変表示開始回数報知演出期間中は、スピーカ8L、8Rから第1可変表示開始回数報知音に加えてBGMとカットイン予告演出音と群予告演出音を含む最大で4種類の音出力されるようになっている。

【2049】

次に、仮停止示唆演出期間中における画像表示装置5での各画像の表示態様について説明する。先ず、図284-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合の仮停止示唆演出期間において、画像表示装置5では、画像データ2での描画によって、画像表示装置5における上方から下方に向けての擬似連図柄の移動表示が実行される。該擬似連図柄の移動表示は、仮停止示唆演出期間の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングまでの期間にかけて、速度V1にて実行される。尚、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ2として擬似連図柄は描画されない、つまり、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ2としての擬似連図柄は非表示となる。

【2050】

また、擬似連図柄の速度V1の移動表示の途中からは、画像データ1での描画によって、画像表示装置5にて仮停止示唆画像が表示される。該仮停止示唆画像は、前述した擬似連図柄の速度V1の移動表示の途中から表示画像データ切替タイミングの期間にかけて表示される一方で、その他の期間においては表示されない（非表示となる）。

【2051】

また、表示画像データ切替タイミングの直前からは、画像データ3での描画によって、画像表示装置5の中央部での擬似連図柄の表示が開始される。該画像データ3の描画による擬似連図柄は、表示画像データ切替タイミングまでは移動しない（速度0）が、表示画像データ切替タイミングからは画像表示装置5の中央部から下方に向けて前述した速度V1よりも高速である速度V3での移動表示となる。尚、該画像データ3の描画による擬似連図柄の速度V3での移動表示は、該擬似連図柄が画像表示装置5の表示領域外に移動することによって非表示となる。

【2052】

更に、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ2での描画によって、画像表示装置5における上方から下方に向けての飾り図柄の移動表示（可変表示）が実行される。該飾り図柄の移動表示（可変表示）は、表示画像データ切替タイミングから速度V1より高速且つ速度V3よりも低速である速度V2（速度： $V3 > V2 > V1$ ）にて実行される。尚、該飾り図柄の移動表示（可変表示）は、リーチ演出の開始タイミングまで継続する。

【2053】

そして、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ4での描画によって、画像表示装置5にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから一定期間にかけては密度（表示密度）がD1にて表示された後、該D1よりも高密度であるD2にて表示される。つまり、集中線は、画像表示装置5において表示が開始から一定期間が経過することで表示本数が増加する。そして、集中線は、表示画像データ切替タイミングからは再度密度D1にて表示された後に非表示となる。

10

【2054】

このため、擬似連図柄が非停止となる仮停止示唆演出期間において、該仮停止示唆演出の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングにかけては、集中線が密度D1にて表示されることにより左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに表示されている飾り図柄）の視認性が仮停止示唆演出の実行前の状態（視認性：高）よりも低くなっている（視認性：中）。更に、集中線の密度がD1からD2に変化することによって左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに表示されている飾り図柄）の視認性がより低くなる（視認性：低）。

20

【2055】

また、表示画像データ切替タイミングから集中線の表示終了タイミングにかけては、集中線が密度D1にて表示されることにより集中線が密度D2にて表示される場合よりも左右の飾り図柄の視認性が高くなる（視認性：中）。そして、集中線の表示終了タイミング以降は、集中線の表示が終了している（非表示である）ことにより、左右の飾り図柄の視認性が最も高くなっている（視認性：高）。

【2056】

図284-34に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合の仮停止示唆演出期間において、画像表示装置5では、画像データ2での描画によって、画像表示装置5における上方から下方に向けての擬似連図柄の移動表示が実行される。該擬似連図柄の移動表示は、仮停止示唆演出期間の開始タイミングから仮停止示唆演出の終了タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）までの期間にかけて、速度V1にて実行される。可変表示の開始タイミングから擬似連図柄の仮停止タイミングまでに要する期間は、図284-33に示す擬似連図柄が仮停止しない場合における可変表示の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングまでに要する期間と同一となっている。更に、当該仮停止示唆演出の実行後は仮停止報知演出が実行されるが、該仮停止報知演出実行期間において擬似連図柄は「中」の飾り図柄表示エリア5Cで仮停止（速度V0）された後に非表示となる。

30

【2057】

また、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ4での描画によって、画像表示装置5にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから仮停止示唆演出の終了タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）にかけては集中線の密度（表示密度）がD2にて表示される一方で、仮停止示唆演出の終了タイミングからは非表示となる。

40

【2058】

そして、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ4での描画によって、画像表示装置5にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから一定期間にかけては密度（表示密度）がD1にて表示された後、該D1よりも高密度であるD2にて表示される。つまり、集中線は、画像表示装置5において表示

50

が開始から一定期間が経過することで表示本数が増加する。そして、集中線は、擬似連図柄の仮停止タイミングからは非表示となる。

【2059】

このため、擬似連図柄が非停止となる仮停止示唆演出期間において、該仮停止示唆演出の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングにかけては、集中線が密度D1にて表示されることにより左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに表示されている飾り図柄）の視認性が仮停止示唆演出の実行前の状態（視認性：高）よりも低くなっている（視認性：中）。更に、集中線の密度がD1からD2に変化することによって左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに表示されている飾り図柄）の視認性がより低くなる（視認性：低）。また、擬似連図柄の仮停止タイミングからは、集中線の表示が終了している（非表示である）ことにより、左右の飾り図柄の視認性が最も高くなっている（視認性：高）。

10

【2060】

尚、図284-34には図示していないが、仮停止示唆演出の終了タイミング以降、つまり、仮停止報知演出期間中は、擬似連図柄が仮停止することにより画像データ1の描画によって飾り図柄の仮停止報知用のエフェクト画像が擬似連図柄の周囲にて表示される。該飾り図柄の仮停止報知用のエフェクト画像は、その後画像表示装置5の表示領域全体での表示に切り替わる（図284-35参照）。尚、本特徴部193SGにおける仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が0%に設定されている画像である。

【2061】

20

つまり、仮停止報知演出期間においては、一旦集中線が非表示となったことにより仮停止示唆演出実行期間よりも左右の飾り図柄の視認性が高くなる（視認性：中）が、画像表示装置5の表示領域全域における仮停止報知用のエフェクト画像の表示によって左右の飾り図柄が視認不能となる（視認性：視認不能）。

【2062】

しかしながら、画像データ2における擬似連図柄の仮停止の表示が終了するタイミングからは、同じく画像データ2の描画によって擬似連図柄の遊技者側（パチンコ遊技機1の手前側）に向けての速度V2での移動表示が実行される。このとき、画像表示装置5の表示領域全体にて擬似連図柄の移動表示（拡大表示）が実行されるため、左右の擬似連図柄は再度視認不能となる。

30

【2063】

尚、該仮停止示唆演出において擬似連図柄が仮停止する場合においては、画像データ3の描画による画像表示装置5での擬似連図柄の移動表示と画像データ2の描画による画像表示装置5での飾り図柄の移動表示は（可変表示）実行されない。

【2064】

次に、本特徴部193SGにおいて仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置5の表示態様について、図284-35～図284-47に基づいて説明する。

【2065】

まず、可変表示の開始時に特別仮停止報知演出の非実行が決定された場合は、図284-35（A）～図284-35（C）に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにおいて飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、1回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて速度V1にて移動してくる。このとき、画像表示装置5では、画像表示装置5の該周縁部から該画像表示装置5の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア5C）に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度D1にて表示されているが、一定期間の経過によって密度がD2に変化する。

40

【2066】

そして、該可変表示が擬似連演出を実行しないノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1による可変表示である場合には、図284-35（D）に示すように、擬似連図

50

柄は仮停止することなく速度V2にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置5にて表示されている集中線の密度はD2からD1に変化する。一方で、該可変表示が擬似連演出を実行する変動パターン(PA2-2~PA2-4、PB1-2~PB1-4のいずれか)である場合は、図284-35(E)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ8L、8Rから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動するとともに、内蔵されている第2可動体LED193SG034によって青色に発光する。

【2067】

次いで、図284-35(F)及び図284-35(G)に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置5の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第2可動体193SG033による青色発光が終了する。このとき、第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。

【2068】

更に、図284-35(G)及び図284-35(H)に示すように、第2可動体193SG033の第1演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図284-36(I)及び図284-36(J)に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字(本特徴部193SGであれば擬似連演出が実行されることを示す「NEXT」の各アルファベット)が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

【2069】

次いで、図284-37(K)~図284-37(P)に示すように、1回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置5においてキャラクタAの画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される。このとき、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第1可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【2070】

そして、再可変表示報知演出が終了すると、1回目の第1可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5において「×2」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置5の左右両端部において青色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第2可動体193SG033が再度退避位置から第1演出位置に移動して青色に発光する。

【2071】

尚、1回目の第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において表示される「×2」の画像は、一旦画像表示装置5において表示された後、更に大きいサイズにて表示されて非表示となる(図284-37(O)及び図284-37(P)参照)。

【2072】

第1可変表示開始回数報知演出が終了すると、第2可動体193SG033の青色での発光が終了するとともに、該第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。また、1回目の第2可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5の左上部において第1可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×2」の画像が表示される。

【2073】

1回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了して暫くすると、図284-38(R)~図284-38(T)に示すように、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄が停止(揺動停止)してリーチとなった後に、2回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて速

10

20

30

40

50

度V1にて移動してくる。このとき、画像表示装置5では、画像表示装置5の該周縁部から該画像表示装置5の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア5C）に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度D1にて表示されているが、一定期間の経過によって密度がD2に変化する。

【2074】

そして、該可変表示が擬似連演出を1回のみ実行するノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-2やノーマルリーチ大当りの変動パターンPB1-2である場合には、図284-38（U）に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度V2にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置5に表示されている集中線の密度はD2からD1に変化する。一方で、該可変表示が2回以上擬似連演出を実行する変動パターン（PA2-3、PA2-4、PB1-3、PB1-4のいずれか）である場合は、図284-38（V）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ8L、8Rから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動するとともに、内蔵されている第2可動体LED193SG034によって緑色に発光する。

10

【2075】

次いで、図284-38（W）及び図284-38（X）に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置5の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第2可動体193SG033による緑色発光が終了する。このとき、第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。

20

【2076】

更に、図284-38（X）及び図284-38（Y）に示すように、第2可動体193SG033の第1演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図284-39（Z）及び図284-39（a）に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字（本特徴部193SGであれば擬似連演出が実行されることを示す「NEXT」の各アルファベット）が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

30

【2077】

次いで、図284-40（b）～図284-40（h）に示すように、2回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置5においてキャラクタBの画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される。また、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第1可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【2078】

そして、再可変表示報知演出が終了すると、2回目の第1可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5において「×3」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置5の左右両端部において緑色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第2可動体193SG033が再度退避位置から第1演出位置に移動して緑色に発光する。

40

【2079】

尚、2回目の第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において表示される「×3」の画像は、一旦画像表示装置5において表示された後、更に大きいサイズにて表示されて非表示となる（図284-40（f）及び図284-40（g）参照）。

【2080】

第1可変表示開始回数報知演出が終了すると、2回目の第2可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5の左上部において第1可変表示開始回数報知演出よりも小さいサ

50

イズの「×3」の画像が表示される。

【2081】

2回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了して暫くすると、図284-41(e)～図284-41(g)に示すように、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄が停止(揺動停止)してリーチとなった後に、3回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて速度V1にて移動してくる。このとき、画像表示装置5では、画像表示装置5の該周縁部から該画像表示装置5の中央部(「中」の飾り図柄表示エリア5C)に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度D1にて表示されているが、一定期間の経過によって密度がD2に変化する。

10

【2082】

そして、該可変表示が擬似連演出を2回のみ実行するスーパーリーチはずれの変動パターンPA2-3やスーパーリーチ大当りの変動パターンPB1-3である場合には、図284-41(h)に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度V2にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置5に表示されている集中線の密度はD2からD1に変化する。一方で、該可変表示が2回以上擬似連演出を実行する変動パターン(PA2-3、PA2-4、PB1-3、PB1-4のいずれか)である場合は、図284-41(i)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ8L、8Rから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動するとともに、内蔵されている第2可動体LED193SG034によって赤色に発光する。

20

【2083】

次いで、図284-41(j)及び図284-41(k)に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置5の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第2可動体193SG033による赤色発光が終了する。このとき、第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。

【2084】

更に、図284-41(k)及び図284-41(l)に示すように、第2可動体193SG033の第1演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図284-42(m)及び図284-42(n)に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字(本特徴部193SGであれば擬似連演出が実行されることを示す「NEXT」の各アルファベット)が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

30

【2085】

次いで、図284-43(o)～図284-43(u)に示すように、3回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置5においてキャラクタCの画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される。また、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第1可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

40

【2086】

そして、再可変表示報知演出が終了すると、3回目の第1可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5において「×4」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置5の左右両端部において赤色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第2可動体193SG033が再度退避位置から第1演出位置に移動して赤色に発光する。

【2087】

50

尚、3回目の第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において表示される「×4」の画像は、一旦画像表示装置5において表示された後、更に大きいサイズにて表示されるようになっている（図284-43（s）及び図284-43（t）参照）。

【2088】

第1可変表示開始回数報知演出が終了すると、3回目の第2可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5の左上部において第1可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×4」の画像が表示される。

【2089】

ここで仮停止示唆演出の実行時について説明する。図284-44（A）及び図284-44（B）に示すように仮停止示唆演出の実行時は、前述したように画像表示装置5において擬似連図柄が速度V1にて上方から下方に向けて移動するとともに、集中線が密度D2にて表示されている。該仮停止示唆演出が進行することで擬似連図柄が仮停止位置に向けて近接していくと、画像表示装置5の中央（飾り図柄の仮停止位置）において該上方から下方に向けて速度V1にて移動する擬似連図柄（画像データ2での描画による擬似連図柄）とは異なる擬似連図柄（画像データ3での描画による擬似連図柄）が表示され、擬似連図柄の仮停止が示唆される。

【2090】

そして、該仮停止示唆演出の結果として飾り図柄が仮停止する場合は、図284-44（C）、に示すように擬似連図柄が仮停止することによって該擬似連図柄の周囲に仮停止報知用のエフェクト画像が表示されるとともに、退避位置から第1演出位置に移動した第2可動体193SG033が仮停止回数（擬似連回数）に応じた色（1回目の仮停止なら青色、2回目の仮停止なら緑色、3回目の仮停止なら赤色）で発光する。また、このとき画像表示装置5において表示されていた集中線は非表示となる。

【2091】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として飾り図柄が仮停止しない場合は、図284-44（D）及び図284-44（E）に示すように、画像表示装置5の中央における擬似連図柄（画像データ3での描画による擬似連図柄）が非表示となるとともに、それまで上方から下方に向けて速度V1で移動していた擬似連図柄（画像データ2での描画による擬似連図柄）が速度V2にて仮停止位置を通過し、そのまま画像表示装置5の下方に向けて移動して非表示となる。併せて、画像表示装置5の上方から下方に向けて通常の飾り図柄の移動表示が実行される（可変表示が実行される）。

【2092】

画像表示装置5に表示されている集中線は、擬似連図柄の速度V2での移動が開始されたタイミングから密度がD2からD1に変化する（表示されている集中線の本数が減少する）。そして、密度がD1に変化した後の集中線は、画像表示装置5から擬似連図柄が非表示となってから一定期間後に非表示となる。

【2093】

尚、図284-44（F）及び図284-44（G）に示すように、集中線が非表示となった後は、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて暫く擬似連図柄を除く飾り図柄にて可変表示が実行された後、変動パターンに応じたリーチ演出が実行され、最終的に大当たりまたははずれを示す飾り図柄が導出表示される（本特徴部193SGであれば、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて大当たりの組合せとなる「1」、または、はずれの組合せとなる「1」以外の数字の飾り図柄が停止する）。つまり、仮停止示唆演出において擬似連図柄が仮停止しなかった場合については、擬似連図柄が画像表示装置5から非表示となった後も集中線の表示が継続されるが、該集中線の表示は、飾り図柄が大当たりまたははずれの組合せで停止する前（より正確にはリーチ演出が開始されるよりも前）に非表示となる。

【2094】

以上のように、特別仮停止報知演出非実行の場合の可変表示については、図284-45に示すように、左右の飾り図柄（「右」と「左」の飾り図柄表示エリア5L，5Rに表

10

20

30

40

50

示されている飾り図柄)は、仮停止示唆演出期間中においては、集中線が密度D1にて表示されることにより仮停止示唆演出の実行前よりも視認性が低くなる(視認性:低)。また、左右の飾り図柄(「右」と「左」の飾り図柄表示エリア5L, 5Rに表示されている飾り図柄)は、集中線の密度D2に変化することによって更に視認性が低くなる(視認性:中)。

【2095】

また、仮停止報知演出期間中における左右の飾り図柄は、該仮停止報知演出の開始タイミング(擬似連図柄の仮停止タイミング)から擬似連図柄の周囲に仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間中において仮停止示唆演出期間よりも視認性が高くなっている(視認性:中)。

10

【2096】

尚、仮停止報知演出期間中において仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置5の表示領域全体での表示となつてからは、残りの仮停止報知演出期間中(擬似連図柄の遊技者側に向けての移動表示)及び再可変表示報知演出期間にかけて遊技者から視認不能となる。

【2097】

そして、可変表示開始回数報知演出の開始タイミングからは、左右の飾り図柄が画像表示装置にて再度表示される。このとき、これら左右の飾り図柄は、画像表示装置5の中央にて表示されている「×2」、「×3」、「×4」等の表示が一部重複することによって仮停止報知演出の開始直後と同等の視認性(視認性:中)となっている。

20

【2098】

その後、左右の飾り図柄は、「×2」、「×3」、「×4」等の表示が拡大表示される(遊技者側に向けて移動表示される)ことによって遊技者から視認不能となった後、これら「×2」、「×3」、「×4」等の表示が画像表示装置5の左上部での小表示に切り替わることによって最も視認性の高い状態(視認性:高)となる。

【2099】

尚、本特徴部193SGでは、図284-36~図284-37、図284-39~図284-40、図284-42~図284-43に示すように、仮停止報知演出の実行期間と再可変表示報知演出の実行期間が異なる(仮停止報知演出の実行後に再可変表示報知演出が実行される)形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら仮停止報知演出の実行期間と再可変表示報知演出との実行期間は一部重複していてもよい。例えば、図284-36~図284-37に示すように、仮停止報知演出として画像表示装置5において擬似連図柄が爆発して手前側に移動表示されるときに、擬似連図柄の一部(例えば、「E」の文字)が画像表示装置5の全表示領域で表示された後に消去されるようにする一方で、該擬似連図柄の一部の背面側において再可変表示報知演出としてのキャラクタの画像の表示が開始されるようにする。このようにすることで、擬似連図柄が消去される過程で該キャラクタの画像が徐々に遊技者に視認されるようになり演出効果を向上することができ、更に、画像表示装置5に表示されている画像の移行を違和感なく行うことが可能となる。

30

【2100】

また、本特徴部193SGでは、図284-35(H)等に示すように、仮停止報知演出として、画像表示装置5において擬似連図柄に罅が入る画像を表示し、該画像自体が爆発する表示を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら罅が入る画像と爆発する画像とは異なる画像であってもよい。例えば、仮停止報知演出として、画像表示装置5において擬似連図柄に罅が入る画像を表示した後、これら罅から煙や光が発生する画像を表示する。そして、該煙や光の画像によって擬似連図柄を遊技者から視認困難とし、擬似連図柄に替えて爆発する画像を表示すればよい。このようにすることによっても、画像表示装置5に表示されている画像の移行を違和感なく行うことが可能となる。

40

【2101】

50

次に、可変表示の開始時に特別仮停止報知演出の実行が決定された場合は、図 284-46 (A)～図 284-46 (C) に示すように、可変表示が開始されて暫くするとリーチとなる。そして、1 回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア 5C において擬似連演出の実行を示す擬似連図柄の通常よりも低速（速度 V1）での移動表示が実行される。そして、仮停止再演出期間が終了すると同時に擬似連図柄が仮停止する。このとき、スピーカ 8L、8R から仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。

【2102】

図 284-46 (D)～図 284-46 (H) に示すように、仮停止報知音の出力が終了すると、画像表示装置 5 において第 1 特別背景画像の表示が開始されるとともに、1 回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。このとき、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【2103】

そして、カットイン演出や群予告演出が終了すると、第 1 可変表示開始回数報知演出が実行されることなく 1 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が実行される。

【2104】

以降は、図 284-47 (I)～図 284-47 (N) に示すように、2 回目の飾り図柄の仮停止が実行されることによって画像表示装置 5 に表示されている第 1 特別背景画像が第 2 特別背景画像に表示されるとともに、飾り図柄の再可変表示、カットイン予告演出、群予告演出、2 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が実行され、3 回目の飾り図柄の仮停止が実行されることによって画像表示装置 5 に表示されている第 2 特別背景画像が第 3 特別背景画像に表示されるとともに、飾り図柄の再可変表示、カットイン予告演出、群予告演出、3 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、リーチ演出が実行されて飾り図柄が大当たりまたははずれを示す組合せで導出表示される。

【2105】

以上、本特徴部 193SG におけるパチンコ遊技機 1 にあっては、図 284-33 及び図 284-34 に示すように、仮停止示唆演出として、画像表示装置 5 において集中線を密度 D1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D2 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させることにより、該仮停止示唆演出によって擬似連図柄が仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができる。そして、仮停止報知演出としては、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置 5 の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とすることによって、擬似連図柄が仮停止したことに対する高揚感を高めることができる。

【2106】

更に、図 284-44 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されるので、擬似連図柄が仮停止しない場合に、擬似連図柄が仮停止するはずであったタイミング後においても集中線が継続表示されていることで、擬似連図柄が仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、擬似連図柄が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【2107】

また、図 284-33 に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合においては、表示画像データの切替タイミングの前では集中線が密度 D2 にて表示されており、表示画像データの切替タイミングの後では集中線が密度 D1 にて表示されているので、表示画像データの切替タイミングの前よりも表示画像データの切替タイミングの後の方が左右の飾り図柄の視認性が高くなっている。つまり、表示画像データの切替タイミング後では、集中線の透過性を高めることによって、擬似連図柄が仮停止しないことを遊技者に認識させるとともに、集中線を透して背景画像への注目を高めることで、擬似連図柄が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができる。

【2108】

また、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに左右の飾り図柄と併せて大当りまたははずれとなる組み合わせの飾り図柄が停止する前に集中線が非表示となるので、擬似連図柄が仮停止しなかった後の飾り図柄の停止が仮停止であると遊技者から誤認されてしまうことを防ぐことができる。

【2109】

また、図284-35(G)～図284-35(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動するとともに、画像表示装置5において擬似連図柄に罅が入って爆発する画像(遊技者側に向けて擬似連図柄が移動する画像)が表示されるので、これら第2可動体193SG033の動作と擬似連図柄の爆発の表示により擬似連図柄が仮停止したことをより一層遊技者に印象付けることができる。

10

【2110】

特に、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止する場合においては仮停止報知演出として第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動することによって、正面視で擬似連図柄と該第2可動体193SG033の一部が重複するので、第2可動体193SG033によって擬似連図柄が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぎつつ、擬似連図柄が仮停止したことを遊技者に対して印象付けることができる。

【2111】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が変形する例として該擬似連図柄が爆発する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が変形する例としては、擬似連図柄が特定の図形の形状(例えば円形や三角形等)に変化するものや、擬似連図柄の大きさが仮停止前と異なるもの等であってもよい。

20

【2112】

また、本特徴部193SGでは、擬似図柄が仮停止した場合には、第2可動体193SG033を退避位置から第1演出位置に移動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止した場合には、第2可動体193SG033に加えて、或いは替えて、可動体32を第1演出位置または該第1演出位置とは異なる位置であって、正面視で擬似連図柄の少なくとも一部と重複する位置に移動させてもよい。

【2113】

また、図284-35(F)及び図284-35(G)に示すように、仮停止報知演出においては、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となる前に第2可動体193SG033が第1演出位置から退避位置に移動させられるので、該第2可動体193SG033の移動によって遊技者は擬似連図柄が画像表示装置5から非表示となることを認識し易くなる。

30

【2114】

また、本特徴部193SGの可変表示では、最大で3回の擬似連演出を実行可能であって、これら擬似連演出として擬似連図柄が仮停止して再可変表示が実行される毎に、第1可変表示開始回数報知演出として該再可変表示回数に応じた「×2」、「×3」、「×4」等の表示を画像表示装置5において表示するようになっている。更に、図284-37(O)に示すように、第1可変表示開始回数報知演出の実行時には、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動し、該第2可動体193SG033と「×2」、「×3」、「×4」等の表示の一部が正面視で重複するようになっているので、これら可変表示回数に応じた「×2」、「×3」、「×4」等の表示に対しての注目を集めることができ、演出効果を向上できる。

40

【2115】

更に、図284-37(O)、図284-40(f)、図284-43(s)に示すように、可変表示開始回数報知演出として、「×2」を表示する場合は第2可動体193SG033を青色、「×3」を表示する場合は第2可動体193SG033を緑色、「×4」を表示する場合は第2可動体193SG033を赤色でそれぞれ発光させることによ

50

て第1可変表示開始回数報知演出の表示への遊技者の注目を促すことが可能となり、演出効果を向上できる。

【2116】

尚、本特徴部193SGでは、第1可変表示開始回数報知演出の実行時には、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動し、該第2可動体193SG033と「×2」、「×3」、「×4」等の表示の一部が正面視で重複する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1可変表示開始回数報知演出の実行時には、第2可動体193SG033と「×2」、「×3」、「×4」等の表示が完全に重複するものであってもよい。

【2117】

また、図284-33、図284-35、図284-44に示すように仮停止示唆演出としては、画像表示装置5の中央部において仮停止示唆画像としての擬似連図柄を表示しつつ集中線を表示するので、演出制御用CPU120による仮停止示唆演出の表示制御が容易となるとともに、擬似連図柄が仮停止しない場合は、表示画像データ切替タイミングにおいて画像データの切替（図284-3に示す画像データから図284-4に示す画像データへの切替）が不自然となってしまうことを防ぐことができる。特に表示画像データ切替タイミング後は、画像表示装置5の中央部から擬似連図柄が下方に向けて移動するので、予め仮停止示唆画像として擬似連図柄を画像表示装置5の中央部に表示しておくことによって、表示画像データ切替タイミングにおける画像データの切替をより一層遊技者に違和感を与える異なる自然に行うことができる。

【2118】

また、本特徴部193SGの遊技機では、演出制御用CPU120は、図284-3及び図284-4に示すように、画像データ1、画像データ2、画像データ3、画像データ4として描画されたデータを合成して画像表示装置5に画像を表示可能となっている。特に、仮停止し画像としての擬似連図柄は最も表示優先度の高い画像データ1として描画され、飾り図柄や擬似連図柄は画像データ1よりも表示優先度が低い画像データ2として描画され、仮停止示唆演出としての集中線は最も表示優先度の低い画像データ4として描画されるので、移動表示中（可変表示中）の飾り図柄や擬似連図柄、仮停止示唆画像としての擬似連図柄、仮停止示唆演出としての集中線自由度を高めることができる。

【2119】

また、前記特徴部193SGでは、図284-35（H）、図284-36（I）、図284-36（J）に示すように、仮停止報知演出として画像表示装置5において擬似連図柄が爆発して手前側に移動表示される場合は、左右の飾り図柄が遊技者から視認不能となっている一方で、図284-37（O）に示すように、第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において「×2」等が表示されているときは、左右の飾り図柄が遊技者から視認可能となっているので、仮停止報知演出と第1可変表示開始回数報知演出（特に「×2」等の表示）の演出効果を高めることができるとともに、第1可変表示開始回数報知演出中に左右の飾り図柄が遊技者から視認可能となるので、再可変表示が実行されることを遊技者が認識し易くできる。

【2120】

また、図284-35（H）、図284-36（I）、図284-36（J）等に示す擬似連図柄が爆発して移動表示される部分と、図284-37（O）、図284-37（P）等に示す「×2」、「×3」、「×4」等の表示が移動表示される部分とは、どちらも遊技者側に向けての移動表示（拡大表示）であるので、これら遊技者側に向けての移動表示によって仮停止報知演出と第1可変表示開始回数報知演出の演出効果を高めることができる。

【2121】

また、図284-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合について、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はV1だが、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度はV3であるので、遊技者は、擬似連図柄の

10

20

30

40

50

移動速度によって擬似連図柄が仮停止するタイミングの前であるか後であるか（表示画像データ切替タイミングの前であるか後であるか）を遊技者が把握し易くできる。

【2122】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも低速である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも高速であってもよい。

【2123】

また、図284-34に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合においては、擬似連図柄の仮停止タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はV1だが、擬似連図柄の仮停止タイミング後での擬似連図柄の移動速度はV2であるので、擬似連図柄の移動表示については、該擬似連図柄の移動速度によって仮停止する前であるか仮停止した後であるのかを遊技者が把握し易くできる。

【2124】

特に、本特徴部193SGでは、図284-34及び図284-35に示すように、仮停止前の擬似連図柄は上方から下方に向けて移動するが、仮停止後の擬似連図柄は遊技者側（手前側）に向けて移動するので、擬似連図柄の移動方向によって仮停止する前であるか仮停止した後であるのかを遊技者がより一層解り易くでき、擬似連図柄の移動表示の誤認を防ぐことができる。

【2125】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止する前と仮停止した後で該擬似連図柄の移動方向が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止する前と仮停止した後で該擬似連図柄の移動方向が同一であってもよい。更に、擬似連図柄が仮停止した後の該擬似連図柄の移動方向は、仮停止前の擬似連図柄の移動方向と異なっていれば遊技者側（手前側）に向けての移動でなくともよい。

【2126】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度が表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも遅い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の画像を表示するための表示フレーム数と、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄を表示するための表示フレーム数と、が異なってもよい。また、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄が表示されている期間（擬似連図柄が表示されている演出期間）と、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄が表示されている期間が異なってもよい。つまり、本発明において『特定演出識別情報（本特徴部193SGにおける擬似連図柄）が移動する移動速度が異なる』ことには、擬似連図柄を表示するための表示フレーム数が異なることや、擬似連図柄を表示している期間（擬似連図柄が表示されている演出期間）も含まれている。

【2127】

以上、本発明の特徴部193SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【2128】

例えば、前記特徴部193SGでは、仮停止示唆演出中に画像表示装置5において集中線を表示することによって、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア5C）に仮停止するか否かに対して遊技者を注目させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例193SG-1として図284-48（A）～図284-48（D）に示すように、仮停止示唆演出中に画像表示装置5において集中

10

20

30

40

50

線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行（擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に向けての移動表示）に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示してもよい。このようにすることで、遊技者は擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に停止する可能性があることを特定できるようになるので、擬似連図柄が仮停止しなかった場合には遊技者が該仮停止しなかったことをより認識し易くできる。

【2129】

また、前記特徴部193SGでは、仮停止示唆演出として画像表示装置5において集中線を表示し、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止した場合には、仮停止回数に応じた色にて第2可動体193SG033（第2可動体LED293SG034）を発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例193SG-2として、仮停止示唆演出を実行する際には、画像表示装置5において該仮停止示唆演出の実行回数に応じた色にて集中線を表示してもよい。例えば、1回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を青色、2回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を緑色、3回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を赤色にて表示する。このようにすることで、仮停止報知演出として第2可動体193SG033を発光させる際には、仮停止示唆演出として表示された集中線と同色で第2可動体193SG033の発光が行われるので、演出効果を向上できる。

【2130】

また、前記特徴部193SGでは、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出としてカットイン予告演出と群予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例193SG-3として、予告演出としては、例えば、可変表示の開始タイミングや擬似連図柄が仮停止した場合の再可変表示タイミングから飾り図柄の表示態様を変化させたり可変表示の方向を変化させる演出等を実行可能としてもよい。

【2131】

尚、このように、予告演出として飾り図柄の表示態様を変化させたり可変表示の方向を変化させる演出を実行可能とする場合は、第1可変表示開始回数報知演出として「×2」、「×3」、「×4」の表示が遊技者側に向けて移動表示（拡大表示）される場合については、該予告演出実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって再可変表示が実行されることを遊技者が認識できなくなってしまうことを防止することができる。

【2132】

また、前記特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置5において該擬似連図柄の遊技者からの視認性を損なう画像を表示することなく再可変表示を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例193SG-4として、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置5において仮停止している擬似連図柄の視認性を低下させる視認性阻害画像（例えば、爆風の画像等）を表示し、該視認性阻害画像を非表示とした後に再可変表示を実行するようにしてもよい。このようにすることで、再可変表示が実行される前に、視認性阻害画像が表示されるので、再可変表示が実行されることを解り易くできる。

【2133】

更には、透過性を有する板材であって外周側面から光を投入することによって前述した視認性阻害画像を表示可能である導光板をパチンコ遊技機1において画像表示装置5の手前側（画像表示装置5と遊技者との間の位置）に設けてもよい。このようにすることで、擬似連図柄が仮停止したときには導光板に視認性阻害画像を表示させることで画像表示装置5に表示されている擬似連図柄を遊技者から視認困難とし、遊技者の印象を高めることができ、視認性阻害画像の演出効果を高めることができる。

【2134】

また、前記特徴部193SGでは、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に仮停止しなかった場合は、必ず擬似連図柄がそのまま画像表示装置5の下方に向けて移動表示して非

10

20

30

40

50

表示となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 9 3 S G-5 として、擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部に仮停止しなかった場合であっても、擬似連図柄が一旦画像表示装置 5 の下方に向けて移動を開始した後に画像表示装置 5 の中央部に戻り仮停止する場合を設けてもよい。この場合は、表示画像データ切替タイミングよりも前の擬似連図柄の移動速度と、一旦画像表示装置 5 の中央部を通過した後に該画像表示装置 5 の中央部に戻るときの擬似連図柄の移動速度と、を異ならせることで、擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部を通過する前であるか、或いは画像表示装置 5 の中央部を一旦通過した後のかを遊技者が把握し易くしてもよい。

【2 1 3 5】

更に、擬似連図柄が一旦画像表示装置 5 の中央部を通過した後に該画像表示装置 5 の中央部に戻る場合には、再度の集中線の表示を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、擬似連図柄が一旦画像表示装置 5 の中央部を通過した後に該画像表示装置 5 の中央部に戻ることを遊技者により一層解り易くできる。

【2 1 3 6】

また、前記特徴部 1 9 3 S G では、可変表示中に擬似連演出を最大で 3 回まで実行可能であり、可変表示中に 3 回の擬似連演出が実行された場合は、擬似連演出が 2 回実行された場合と同じくスーパーリーチのリーチ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中に擬似連演出が最大回数（本特徴部 1 9 3 S G であれば 3 回）実行された場合は、可変表示中に擬似連演出が最大回数未満実行された場合とは異なるリーチ演出（例えば、他のスーパーリーチのリーチ演出よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高い全回転リーチ演出等）が実行されるようにしてもよい。尚、このように可変表示中に擬似連演出が最大回数実行された場合は、仮停止報知演出の後に再可変表示報知演出を経由せずに、全回転リーチ演出が実行されるようにしてもよい。

【2 1 3 7】

また、前記特徴部 1 9 3 S G では、擬似連演出として、左右の飾り図柄に同一の数値を示す図柄が停止した状態（リーチ状態）で中央（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C）に擬似連図柄が仮停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は、リーチ状態以外で仮停止してもよい。更には、前述したように、擬似連演出としては、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に擬似連図柄とは異なる飾り図柄が仮停止してもよい。尚、擬似連演出として「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に擬似連図柄とは異なる飾り図柄が仮停止する形態については、「1 3 5」や「2 4 6」等の奇数や偶数の組合せ、「1 1 2」や「3 3 4」等の所謂ズレ目の組合せ等、特定の組合せで飾り図柄が仮停止可能としてもよい。

【2 1 3 8】

（本発明の実施の形態における特徴部 2 2 5 S G に関する説明）

次に本発明の実施の形態における特徴部 2 2 5 S G（以下、本特徴部 2 2 5 S G と記載する）について説明する。尚、本特徴部 2 2 5 S G では、前述した特徴部のパチンコ遊技機 1 と同一構成である箇所については記述を省略する。

【2 1 3 9】

形態 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記表示手段に表示されている特定画像の表示により前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 2 8 3 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記特定画像を移動表示する前段演出（例えば、図 2 8 5-4（C）～図 2 8 5-4（E）に示す仮停止示唆演出）と、

10

20

30

40

50

前記前段演出を実行した後に前記特定画像を停止表示する成功態様となる第1後段演出（例えば、図285-4（G）～図285-4（H）に示すように、擬似連図柄が仮停止する部分）と、

前記前段演出を実行した後に前記特定画像の移動表示を継続する失敗態様となる第2後段演出（例えば、図285-4（F）に示すように、擬似連図柄が仮停止せずに継続して移動表示され非表示となる部分）と、を実行可能である、

ことを特徴部としている。

この特徴によれば、示唆演出の演出成功と演出失敗とを把握し易くなり、示唆演出の興趣を向上できる。

【2140】

形態2の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示（例えば、図285-1に示すように、透過率50%の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分）され、

前記第1後段演出においては、前記特定画像が停止表示される際に不透明のエフェクト表示が表示されることで、該特定画像が一旦視認困難とされ（例えば、図285-4（G）に示すように、透過率0%の仮停止報知用のエフェクト画像が表示される部分）、

前記第2後段演出においては、前記不透明のエフェクト表示が表示されない（例えば、図285-4（F）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、

ことを特徴部としている形態1に記載の遊技機。

この特徴によれば、半透明のエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、特定画像が停止表示される際に視認困難となることで該停止表示時における違和感を低減できるとともに停止表示されたことを強調することができるので、後段演出の興趣も向上できる。

【2141】

形態3の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示され（例えば、変形例225SG-1として図285-5に示すように、飾り図柄や擬似連図柄が集中線よりも優先して表示される部分）、

前記第1後段演出が実行される場合は、該第1後段演出が実行される際に不透明のエフェクト表示が表示されることで、前記特定画像が一旦視認困難とされ（例えば、図285-6（G）に示すように、透過率0%の仮停止報知用のエフェクト画像が表示される部分）、

前記第2後段演出が実行される場合は、前記不透明のエフェクト表示が表示されない（例えば、図285-6（F）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、

ことを特徴部としている形態1に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像の背景側にエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、特定画像が停止表示される際に視認困難とされることで該停止表示時における違和感を低減できるとともに停止表示されたことを強調することができるので、後段演出の興趣も向上できる。

【2142】

形態4の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示され（例えば、変形例225SG-1として図285-5に示すように、飾り図柄や擬似連図柄が集中線よりも優先して表示される部分）、

前記第2後段演出においては、前記失敗態様となる前から前記特定画像の背景側にエフ

10

20

30

40

50

エクト表示が表示されるとともに、前記特定画像が消去された後においても所定期間に亘ってエフェクト表示が表示される（例えば、変形例 2 2 5 S G - 2 として図 2 8 5 - 7 (F) ~ 図 2 8 5 - 7 (H) に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は、該擬似連図柄の移動表示により画像表示装置 5 にて非表示となった後も集中線が継続して表示される部分）、

ことを特徴部としている形態 1 に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像の背景側にエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、第 2 後段演出においても、失敗態様となる前から特定画像が消去された後の所定期間までエフェクト表示が表示されることによって、後段演出の興趣も向上できる。

10

【2 1 4 3】

形態 5 の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示され（例えば、図 2 8 5 - 1 に示すように、透過率 5 0 % の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分）、

前記第 2 後段演出においては、前記失敗態様となる前から前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示されるとともに、前記特定画像が消去された後においても所定期間に亘ってエフェクト表示が表示される（例えば、変形例 2 2 5 S G - 3 として図 2 8 5 - 8 (F) ~ 図 2 8 5 - 8 (H) に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は、該擬似連図柄の移動表示により画像表示装置 5 にて非表示となった後も集中線が継続して表示される部分）、

20

ことを特徴部としている形態 1 に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、第 2 後段演出においても、失敗態様となる前から特定画像が消去された後の所定期間までエフェクト表示が表示されることによって、後段演出の興趣も向上できる。

【2 1 4 4】

形態 6 の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明で透明度が高い高透過のエフェクト表示が表示され（例えば、図 2 8 5 - 1 に示すように、透過率 5 0 % の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分）、

30

前記第 1 後段演出においては、前記特定画像が停止表示される際に前記高透過のエフェクト表示よりも透明度が低い低透過のエフェクト表示が表示されることで、該特定画像が一旦視認困難とされ（例えば、変形例 2 2 5 S G - 4 として図 2 8 5 - 9 に示すように、画像表示装置 5 において透過率が 2 0 % である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなる部分）、

前記第 2 後段演出においては、前記低透過のエフェクト表示が表示されない（例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、

40

ことを特徴部としている形態 1 に記載の遊技機。

この特徴によれば、高透過のエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、特定画像が停止表示される際に低透過エフェクト表示が表示されることで該停止表示時における違和感を低減できるとともに停止表示されたことを強調することができるので、後段演出の興趣も向上できる。

【2 1 4 5】

形態 7 の遊技機は、

前記第 1 後段演出は、前記特定画像の大きさが前記前段演出における大きさよりも拡大される演出を含む（例えば、図 2 8 5 - 1 及び図 2 8 5 - 2 に示すように、擬似連図柄が

50

仮停止する場合は、仮停止した後の擬似連図柄は仮停止するよりも大きいサイズで表示される部分)、

ことを特徴部としている形態 2 ～形態 6 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、停止表示された特定画像の視認性を向上できるとともに、停止表示されたことをより強調することができる。

【2146】

形態 8 の遊技機は、

前記前段演出におけるエフェクト表示の強調度合いは、該前段演出の進行に応じて高くなる(例えば、図 285-4 (C) ～図 285-4 (E) に示すように、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線が画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示されていく部分)、

ことを特徴部としている形態 2 ～形態 7 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像が停止表示されることへの期待感を高めることができ、前段演出の興趣をより向上できる。

【2147】

形態 9 の遊技機は、

特定事象が発生することを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)を備え、

エフェクト表示が前記第 1 後段演出及び前記第 2 後段演出において表示されている期間においては、前記予告演出の実行が制限される(例えば、変形例 225SG-5 として、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限する部分)、

ことを特徴部としている形態 2 ～形態 8 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、予告演出の視認性がエフェクトによって低下して、予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【2148】

形態 10 の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として、前記表示手段に第 1 特定画像(例えば、擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L1 である画像)を表示して前記前段演出と前記第 1 後段演出または前記前段演出と前記第 2 後段演出を行う第 1 示唆演出(例えば、変形例 225SG-5 として図 285-11 (C) に示す擬似連示唆演出)と、前記表示手段に前記第 1 特定画像よりも表示寸法が小さい第 2 特定画像(例えば、アクティブ表示変化示唆演出としての左右幅寸法が L2 (L1 > L2) である矢の画像)を表示して前記前段演出と前記第 1 後段演出または前記前段演出と前記第 2 後段演出を行う第 2 示唆演出(例えば、変形例 225SG-5 として図 285-11 (D) ～図 285-11 (F) に示すアクティブ表示変化示唆演出)とを実行可能であって、

前記第 1 示唆演出として前記第 1 後段演出を実行する際には不透明のエフェクト表示または低透過のエフェクト表示を表示し(例えば、図 285-11 (B) に示すように、画像表示装置 5 において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率 0% の仮停止報知用のエフェクト画像を表示する部分)、

前記第 2 示唆演出として前記第 1 後段演出を実行する際には前記不透明のエフェクト表示または前記低透過のエフェクト表示を表示しない(例えば、図 285-11 (D) ～図 285-11 (F) に示すように、画像表示装置 5 においてアクティブ表示変化予告演出として矢の画像を表示する一方で透過率 0% の仮停止報知用のエフェクト画像を表示しない部分)、

ことを特徴部としている形態 2 ～形態 9 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、第 2 示唆演出では、第 1 後段演出が実行される際に不透明のエフェクト表示または低透過のエフェクト表示を表示しないので、表示寸法が小さい第 2 特定画像がエフェクト表示によって解り難くなってしまうことを防ぐことができる。

【2149】

まず、本特徴部 2 2 5 S G における表示制御部 1 2 3 について説明する。表示制御部 1 2 3 における C G R O M には、画像表示装置 5 に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 による指示に基づいて C G R O M に記憶されている 1 の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置 5 に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置 5 に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率 0 % として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

10

【 2 1 5 0 】

図 2 8 5 - 1 (A) ~ 図 2 8 5 - 1 (C) 、 図 2 8 5 - 2 (A) ~ 図 2 8 5 - 2 (C) 、 図 2 8 5 - 3 (A) ~ 図 2 8 5 - 3 (C) に示すように、例えば、画像表示装置 5 に画像を表示する場合としては、画像データ 1 ~ 4 を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置 5 に画像を表示する。このうち図 2 8 5 - 1 は、本特徴部 2 2 5 S G における仮停止示唆演出として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図 2 8 5 - 2 は、擬似連図柄が仮停止した場合の画像データであり、図 2 8 5 - 3 は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

20

【 2 1 5 1 】

図 2 8 5 - 2 (A) に示すように、画像データ 1 は、仮停止報知演出として画像表示装置 5 の表示領域全体で擬似連図柄が仮停止したことを報知するためのエフェクト画像（仮停止報知用のエフェクト画像）を表示するために描画されるデータである。

【 2 1 5 2 】

図 2 8 5 - 1 (A) に示すように、画像データ 2 は、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 の外周縁部から該画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【 2 1 5 3 】

図 2 8 5 - 1 (B) 、 図 2 8 5 - 2 (B) 、 図 2 8 5 - 3 (A) に示すように、画像データ 3 は、仮停止示唆演出の実行中において擬似連図柄を画像表示装置 5 の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータである。また、擬似連図柄が仮停止する場合においては、該仮停止した擬似連図柄を移動表示中よりも大きいサイズ（図 2 8 5 - 1 (B) に示すように、仮停止前における擬似連図柄の左右幅寸法は a 、上下幅寸法は b であるが、図 2 8 5 - 2 (B) に示すように、仮停止時における擬似連図柄の左右幅寸法は x ($x > a$) 、上下幅寸法は y ($y > b$)) で表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置 5 の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部 2 2 5 S G では「1」~「9」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。

30

【 2 1 5 4 】

図 2 8 5 - 3 (B) に示すように、画像データ 4 は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置 5 の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

40

【 2 1 5 5 】

図 2 8 5 - 1 ~ 図 2 8 5 - 3 に示すように、これら画像データ 1 ~ 4 には画像表示装置 5 にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ 1 が最も高く設定されている。また、画像データ 2 の表示優先度は画像データ 1 よりも低く設定されており、画像データ 3 の表示優先度は画像データ 2 よりも低く設定されている。そして、画像データ 4 の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置 5 における画像の表示優先度：画像データ 1 > 画像データ 2 > 画像データ 3 > 画像データ 4）。つま

50

り、画像表示装置 5 では、画像データ 1 に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ 2 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ 3 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像と画像データ 2 に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ 4 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像と画像データ 2 に基づく画像及び画像データ 3 に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

【2156】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図 285-1 (C) に示すように、画像データ 2 に基づく画像（集中線）が画像データ 3 に基づく画像（擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。尚、本特徴部 225SG における集中線は透過率が高く設定されている（例えば、50%）ため、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄を視認可能となっている。

10

【2157】

擬似連図柄が仮停止した直後においては、図 285-2 (C) 及び図 285-2 (D) に示すように、画像データ 1 に基づく画像（仮停止報知用のエフェクト画像）が画像データ 3 に基づく画像（仮停止したことで移動表示中よりも大きなサイズとなった擬似連図柄）よりも優先して表示されるようになっている。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は再可変表示の開始前に所定期間が経過することによって非表示となる。

20

【2158】

尚、本特徴部 225SG における仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が 0% に設定されている。つまり、擬似連図柄が仮停止した場合は、図 285-2 (C) 及び図 285-2 (D) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることにより飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認不能となるが、所定期間が経過することによってこれら飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認可能となる。

【2159】

擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図 285-3 (C) に示すように、画像データ 3 に基づく画像（擬似連図柄とは異なる飾り図柄の可変表示）が画像データ 4 に基づく画像（擬似連図柄の画像表示装置 5 の中央部から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。

30

【2160】

特に、本特徴部 225SG では、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用 CPU 120（表示制御部 123）は、図 285-1 に示す画像データを画像表示装置 5 に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。

【2161】

また、演出制御用 CPU 120（表示制御部 123）は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用 CPU 120（表示制御部 123）は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング（前述の特徴部 193 の図 284-3 参照）において、画像表示装置 5 に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ（図 285-1、図 285-2）から図 285-3 に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データに切り替えるようになっている。

40

【2162】

次に、本特徴部 225SG において仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置 5 の表示態様について、図 285-4 に基づいて説明する。

【2163】

まず、図 285-4 (A) ～図 285-4 (C) に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5C において飾り図柄

50

が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、1回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、図285-4(C)～図285-4(E)に示すように、画像表示装置5では、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に向けて移動されていくことに応じて、集中線が画像表示装置5の中央部に向けて移動表示されていく。

【2164】

そして、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120（表示制御部123）が画像データを切り替えることによって、図285-4(F)に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

10

【2165】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図285-4(G)及び図285-4(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【2166】

20

以上、本特徴部225SGにおけるパチンコ遊技機1では、1の可変表示中に擬似連図柄を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示するとともに該擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出を実行可能となっている。更に、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、該擬似連図柄を仮停止するとともに画像表示装置5の表示領域全体において仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって仮停止した擬似連図柄を一旦視認不能とし、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに該擬似連図柄を画像表示装置5の下方に向けて継続して移動表示した後に非表示するので、遊技者が仮停止示唆演出の演出成功（擬似連図柄の仮停止）と演出失敗（擬似連図柄が仮停止しないこと）を把握し易く、仮停止示唆演出の興趣を向上できるようになっている。

30

【2167】

また、仮停止示唆演出中においては画像表示装置5において透過率が高い集中線が表示されることによって、移動表示されている擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させることができ興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際には、画像表示装置5において透過率が0である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって、該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、該擬似連図柄の仮停止の興趣も向上することができる。

【2168】

また、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止時における擬似連図柄が仮停止前よりも大きいサイズで表示される（仮停止前の左右幅寸法はa、上下幅寸法はbであるのに対して、仮停止時の左右幅寸法はx（ $x > a$ ）、上下幅寸法はy（ $y > b$ ））ので、仮停止した擬似連図柄の視認性を向上できるとともに、擬似連図柄の仮停止をより強調することができる。

40

【2169】

尚、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄のサイズを仮停止前よりも大きく表示するタイミングは、仮停止の直前のタイミングや、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となったタイミング等の仮停止後のタイミングであってもよい。

50

【2170】

また、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示することで擬似連図柄が仮停止したことを強調する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、擬似連図柄が仮停止したタイミングから擬似連図柄の形状や色を変化させることによって擬似連図柄が仮停止したことを強調してもよい。

【2171】

また、本特徴部225SGでは、図285-4(C)～図285-4(E)に示すように、仮停止示唆演出として画像表示装置5において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことで、擬似連図柄が仮停止することへの期待感を高めることができ、仮停止示唆演出の興趣を向上できる。

【2172】

尚、本特徴部225SGでは、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することにより擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線の色を変化させることや表示する本数を増やす（集中線の密度を高める）ことによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めてもよい。

【2173】

以上、本発明の特徴部225SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【2174】

例えば、前記特徴部225SGでは、図285-1に示すように、画像データ2として集中線の描画を行い、画像データ3として飾り図柄や擬似連図柄の描画を行うことによって、画像表示装置5において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-1として図285-5(A)～図285-5(C)に示すように、画像データ4として集中線の描画を行うことで、画像表示装置5において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示（集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示）してもよい。

【2175】

このようにすることで、図285-6(A)～図285-6(H)に示すように、仮停止示唆演出中においては、画像表示装置5において集中線を該画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことができるとともに、集中線によって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【2176】

尚、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120（表示制御部123）が画像データを切り替えることによって、図285-6(F)に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【2177】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図285-6(G)及び図285-6(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中

10

20

30

40

50

よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【2178】

以上のように、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、仮停止したことを強調することができ、擬似連図柄の仮停止の興趣を向上できる。

【2179】

また、前記変形例225SG-1では、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、集中線を非表示とした後に、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-2として図285-7(A)～図285-7(H)に示すように、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする一方で、集中線については擬似連図柄が非表示となった後も可変表示の停止タイミングまでを限度として所定期間継続して表示してもよい。

【2180】

このようにすることで、変形例225SG-1と同じく、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【2181】

また、前記変形例225SG-2では、仮停止示唆演出中において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置5において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-3として図285-8(A)～図285-8(H)に示すように、仮停止示唆演出中において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置5において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示してもよい。

【2182】

このようにすることで、前記特徴部225SGと同じく、飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【2183】

また、前記特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止した場合、画像表示装置5において透過率0%の画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、停止した擬似連図柄を一時的に視認不能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく

、変形例 225SG-4 として図 285-9 (A) ~ 図 285-9 (C) に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置 5 において集中線よりも透過率が低い（例えば、20% 等）画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【2184】

つまりは、図 285-10 に示すように、仮停止示唆演出として集中線が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間）においては、該集中線の透過率が高い（例えば、前述した 50%）ことにより遊技者が集中線越しに飾り図柄や擬似連図柄を容易に視認可能である一方で、仮停止報知演出として仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミング以降の期間）においては、集中線よりも透過率が低い（例えば、前述した 20%）ことにより、集中線が表示されている期間よりも遊技者が飾り図柄や擬似連図柄を視認し難くなっているともよい。

10

【2185】

このようにすることで、前記特徴部 225SG と同じく、仮停止示唆演出中は透過率が比較的高い集中線が表示されることによって、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合（仮停止報知演出が実行される場合）は、前記特徴部 225SG と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、該仮停止報知用のエフェクト画像を通して擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、擬似連図柄が仮停止することの興趣を向上できる。

20

【2186】

また、前記特徴部 225SG では、可変表示中に擬似連演出にかかわる演出として仮停止示唆演出と仮停止報知演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中はこれら仮停止示唆演出や仮停止報知演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出（特徴部 193SG における図 284-29 参照）を実行可能としてもよい。尚、これら予告演出は、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 において集中線が表示されているときに実行可能とする一方で、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限することで、予告演出の視認性が仮停止報知用のエフェクト画像によって低下して、該予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

30

【2187】

また、可変表示中に実行可能な予告演出としては、変形例 225SG-5 として図 285-11 に示すように、例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止した場合に、次の擬似連示唆演出の演出結果として更に擬似連図柄が仮停止することを示唆する擬似連示唆演出や、画像表示装置 5 の所定位置（例えば、画像表示装置の中央下部）において実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア 225SG005F を設け、該アクティブ表示の表示態様を変化させることで可変表示結果が大当たりとなることを示唆するアクティブ表示予告演出及び、アクティブ表示の表示態様を変化することを示唆するアクティブ表示変化予告演出を実行可能としてもよい。

40

【2188】

このように、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、例えば、図 285-11 (A) ~ 図 285-11 (C) に示すように、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基いて画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L1 である画像を表示するとともに、該画像表示装置 5 において透過率が 0% である仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、該仮停止から所定期間が経過することによって仮停止報知用のエフェクト画像を非表示とする。つまり、擬似連示唆演出として

50

の画像の表示は擬似連図柄の仮停止タイミングから開始されるが、擬似連示唆演出としての画像が遊技者から視認可能となるのは仮停止報知用のエフェクト画像が非表示化されたタイミングからである。

【2189】

一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、図285-11(A)及び図285-11(D)～図285-11(F)に示すように、擬似連図柄が仮停止したタイミングから画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像の表示を行わず、アクティブ表示変化予告演出の画像(本変形例225SG-5では画像表示装置5の右部からアクティブ表示エリア225SG005Fに向けて飛来する左右幅寸法が $L_2(L_1 > L_2)$ である矢の画像)が表示される。

10

【2190】

該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変化する場合、図285-11(E)に示すように、画像表示装置5の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることによって該アクティブ表示の表示態様が変化し、該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変化しない場合は、図285-11(F)に示すように、画像表示装置5の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることなく画像表示装置5の左部に向けて通過した後に非表示となればよい。

【2191】

このように本変形例225SG-5では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置5において擬似連示唆演出としての画像とともに仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって、一旦擬似連示唆演出としての画像を遊技者から視認不能とする一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに、アクティブ表示変化予告演出の画像として、擬似連示唆演出としての画像よりも表示寸法が短い画像(矢の画像)を表示することで、アクティブ表示変化予告演出が仮停止報知用のエフェクト画像によって遮られて分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。

20

【2192】

尚、本変形例225SG-5では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置5の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L_1 である画像を表示するとともに、該画像表示装置5において透過率が0%である仮停止報知用のエフェクト画像を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置5の上部において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率が0%ではない(例えば、透過率が20%や50%の)仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

30

【2193】

(本発明の実施の形態における特徴部225SGに関する説明)

次に本発明の実施の形態における特徴部225SG(以下、本特徴部225SGと記載する)について説明する。尚、本特徴部225SGでは、前述した特徴部のパチンコ遊技機1と同一構成である箇所については記述を省略する。

40

【2194】

まず、本特徴部225SGにおける表示制御部123について説明する。表示制御部123におけるCGROMには、画像表示装置5に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部123は、演出制御用CPU120による指示に基づいてCGROMに記憶されている1の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置5に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置5に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率0%として配置することで、所定画像の画像データに

50

基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【2195】

図285-1(A)～図285-1(C)、図285-2(A)～図285-2(C)、図285-3(A)～図285-3(C)に示すように、例えば、画像表示装置5に画像を表示する場合としては、画像データ1～4を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置5に画像を表示する。このうち図285-1は、本特徴部225SGにおける仮停止示唆演出として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図285-2は、擬似連図柄が仮停止した場合の画像データであり、図285-3は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

10

【2196】

図285-2(A)に示すように、画像データ1は、仮停止報知演出として画像表示装置5の表示領域全体で擬似連図柄が仮停止したことを報知するためのエフェクト画像（仮停止報知用のエフェクト画像）を表示するために描画されるデータである。

【2197】

図285-1(A)に示すように、画像データ2は、仮停止示唆演出として画像表示装置5の外周縁部から該画像表示装置5の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア5C）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【2198】

図285-1(B)、図285-2(B)、図285-3(A)に示すように、画像データ3は、仮停止示唆演出の実行中において擬似連図柄を画像表示装置5の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータである。また、擬似連図柄が仮停止する場合においては、該仮停止した擬似連図柄を移動表示中よりも大きいサイズ（図285-1(B)に示すように、仮停止前における擬似連図柄の左右幅寸法はa、上下幅寸法はbであるが、図285-2(B)に示すように、仮停止時における擬似連図柄の左右幅寸法はx($x > a$)、上下幅寸法はy($y > b$)）で表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置5の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部225SGでは「1」～「9」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。

20

【2199】

図285-3(B)に示すように、画像データ4は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置5の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

【2200】

図285-1～図285-3に示すように、これら画像データ1～4には画像表示装置5にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ1が最も高く設定されている。また、画像データ2の表示優先度は画像データ1よりも低く設定されており、画像データ3の表示優先度は画像データ2よりも低く設定されている。そして、画像データ4の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置5における画像の表示優先度：画像データ1>画像データ2>画像データ3>画像データ4）。つまり、画像表示装置5では、画像データ1に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ2に基づく画像が画像データ1に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ3に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ4に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像及び画像データ3に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

30

40

【2201】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図285-1(C)に示すように、画像データ

50

2に基づく画像（集中線）が画像データ3に基づく画像（擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。尚、本特徴部225SGにおける集中線は透過率が高く設定されている（例えば、50%）ため、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄を視認可能となっている。

【2202】

擬似連図柄が仮停止した直後においては、図285-2（C）及び図285-2（D）に示すように、画像データ1に基づく画像（仮停止報知用のエフェクト画像）が画像データ3に基づく画像（仮停止したことで移動表示中よりも大きなサイズとなった擬似連図柄）よりも優先して表示されるようになっている。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は再可変表示の開始前に所定期間が経過することによって非表示となる。

10

【2203】

尚、本特徴部225SGにおける仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が0%に設定されている。つまり、擬似連図柄が仮停止した場合は、図285-2（C）及び図285-2（D）に示すように、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることにより飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認不能となるが、所定期間が経過することによってこれら飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認可能となる。

【2204】

擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図285-3（C）に示すように、画像データ3に基づく画像（擬似連図柄とは異なる飾り図柄の可変表示）が画像データ4に基づく画像（擬似連図柄の画像表示装置5の中央部から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。

20

【2205】

特に、本特徴部225SGでは、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、図285-1に示す画像データを画像表示装置5に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。

【2206】

また、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング（前述の特徴部193の図284-33参照）において、画像表示装置5に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ（図285-1、図285-2）から図285-3に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データに切り替えるようになっている。

30

【2207】

次に、本特徴部225SGにおいて仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置5の表示態様について、図285-4に基づいて説明する。

【2208】

40

まず、図285-4（A）～図285-4（C）に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにおいて飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、1回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、図285-4（C）～図285-4（E）に示すように、画像表示装置5では、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に向けて移動されていくことに応じて、集中線が画像表示装置5の中央部に向けて移動表示されていく。

【2209】

そして、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120（表示制御部123）が画像データを切り替えることによって、図285-

50

4 (F) に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【2210】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図285-4 (G) 及び図285-4 (H) に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

10

【2211】

以上、本特徴部225SGにおけるパチンコ遊技機1では、1の可変表示中に擬似連図柄を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示するとともに該擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出を実行可能となっている。更に、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、該擬似連図柄を仮停止するとともに画像表示装置5の表示領域全体において仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって仮停止した擬似連図柄を一旦視認不能とし、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに該擬似連図柄を画像表示装置5の下方に向けて継続して移動表示した後に非表示するので、遊技者が仮停止示唆演出の演出成功（擬似連図柄の仮停止）と演出失敗（擬似連図柄が仮停止しないこと）を把握し易く、仮停止示唆演出の興趣を向上できるようになっている。

20

【2212】

また、仮停止示唆演出中においては画像表示装置5において透過率が高い集中線が表示されることによって、移動表示されている擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させることができ興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際には、画像表示装置5において透過率が0である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって、該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、該擬似連図柄の仮停止の興趣も向上することができる。

30

【2213】

また、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止時における擬似連図柄が仮停止前よりも大きいサイズで表示される（仮停止前の左右幅寸法はa、上下幅寸法はbであるのに対して、仮停止時の左右幅寸法はx ($x > a$)、上下幅寸法はy ($y > b$)）ので、仮停止した擬似連図柄の視認性を向上できるとともに、擬似連図柄の仮停止をより強調することができる。

【2214】

尚、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄のサイズを仮停止前よりも大きく表示するタイミングは、仮停止の直前のタイミングや、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となったタイミング等の仮停止後のタイミングであってもよい。

40

【2215】

また、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示することで擬似連図柄が仮停止したことを強調する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、擬似連図柄が仮停止したタイミングから擬似連図柄の形状や色を変化させることによって擬似連図柄が仮停止したことを強調してもよい。

【2216】

また、本特徴部225SGでは、図285-4 (C) ~図285-4 (E) に示すよう

50

に、仮停止示唆演出として画像表示装置5において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことで、擬似連図柄が仮停止することへの期待感を高めることができ、仮停止示唆演出の興趣を向上できる。

【2217】

尚、本特徴部225SGでは、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することにより擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線の色を変化させることや表示する本数を増やす（集中線の密度を高める）ことによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めてもよい。

10

【2218】

以上、本発明の特徴部225SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【2219】

例えば、前記特徴部225SGでは、図285-1に示すように、画像データ2として集中線の描画を行い、画像データ3として飾り図柄や擬似連図柄の描画を行うことによって、画像表示装置5において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-1として図285-5(A)～図285-5(C)に示すように、画像データ4として集中線の描画を行うことで、画像表示装置5において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示（集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示）してもよい。

20

【2220】

このようにすることで、図285-6(A)～図285-6(H)に示すように、仮停止示唆演出中においては、画像表示装置5において集中線を該画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことができるとともに、集中線によって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【2221】

尚、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120（表示制御部123）が画像データを切り替えることによって、図285-6(F)に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方向けて継続して移動し非表示となる。

30

【2222】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図285-6(G)及び図285-6(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

40

【2223】

以上のように、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、仮停止したことを強調することができ、擬似連図柄の仮停止の興趣を向上できる。

【2224】

50

また、前記変形例 2 2 5 S G - 1 では、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、集中線を非表示とした後に、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 2 2 5 S G - 2 として図 2 8 5 - 7 (A) ~ 図 2 8 5 - 7 (H) に示すように、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする一方で、集中線については擬似連図柄が非表示となった後も可変表示の停止タイミングまでを限度として所定期間継続して表示してもよい。

【2 2 2 5】

このようにすることで、変形例 2 2 5 S G - 1 と同じく、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【2 2 2 6】

また、前記変形例 2 2 5 S G - 2 では、仮停止示唆演出中において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置 5 において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 2 2 5 S G - 3 として図 2 8 5 - 8 (A) ~ 図 2 8 5 - 8 (H) に示すように、仮停止示唆演出中において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置 5 において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示してもよい。

【2 2 2 7】

このようにすることで、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく、飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【2 2 2 8】

また、前記特徴部 2 2 5 S G では、擬似連図柄が仮停止した場合、画像表示装置 5 において透過率 0 % の画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、停止した擬似連図柄を一時的に視認不能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 2 2 5 S G - 4 として図 2 8 5 - 9 (A) ~ 図 2 8 5 - 9 (C) に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置 5 において集中線よりも透過率が低い（例えば、2 0 % 等）画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【2 2 2 9】

つまりは、図 2 8 5 - 1 0 に示すように、仮停止示唆演出として集中線が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間）においては、該集中線の透過率が高い（例えば、前述した 5 0 %）ことにより遊技者が集中線越しに飾り図柄や擬似連図柄を容易に視認可能である一方で、仮停止報知演出として仮停止報知用のエフェクト画像が表

10

20

30

40

50

示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミング以降の期間）においては、集中線よりも透過率が低い（例えば、前述した20%）ことにより、集中線が表示されている期間よりも遊技者が飾り図柄や擬似連図柄を視認し難くなっている。尚、本変形例225SG-4では特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、他の特徴部や変形例と同じく、画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像は表示されない。

【2230】

このようにすることで、前記特徴部225SGと同じく、仮停止示唆演出中は透過率が比較的高い集中線が表示されることによって、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合（仮停止報知演出が実行される場合）は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、該仮停止報知用のエフェクト画像を通して擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、擬似連図柄が仮停止することの興趣を向上できる。

【2231】

また、前記特徴部225SGでは、可変表示中に擬似連演出にかかわる演出として仮停止示唆演出と仮停止報知演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-5として、可変表示中はこれら仮停止示唆演出や仮停止報知演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出（特徴部193SGにおける図284-29参照）を実行可能としてもよい。尚、これら予告演出は、仮停止示唆演出として画像表示装置5において集中線が表示されているときに実行可能とする一方で、仮停止報知演出として画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限することで、予告演出の視認性が仮停止報知用のエフェクト画像によって低下して、該予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【2232】

また、可変表示中に実行可能な予告演出としては、変形例225SG-5として図285-11に示すように、例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止した場合に、次の擬似連示唆演出の演出結果として更に擬似連図柄が仮停止することを示唆する擬似連示唆演出や、画像表示装置5の所定位置（例えば、画像表示装置の中央下部）において実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア225SG005Fを設け、該アクティブ表示の表示態様を変化させることで可変表示結果が大当たりとなることを示唆するアクティブ表示予告演出及び、アクティブ表示の表示態様を変化することを示唆するアクティブ表示変化予告演出を実行可能としてもよい。

【2233】

このように、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、例えば、図285-11(A)～図285-11(C)に示すように、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基いて画像表示装置5の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法がL1である画像を表示するとともに、該画像表示装置5において透過率が0%である仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、該仮停止から所定期間が経過することによって仮停止報知用のエフェクト画像を非表示とする。つまり、擬似連示唆演出としての画像の表示は擬似連図柄の仮停止タイミングから開始されるが、擬似連示唆演出としての画像が遊技者から視認可能となるのは仮停止報知用のエフェクト画像が非表示化されたタイミングからである。

【2234】

一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、図 285-11 (A) 及び図 285-11 (D) ~ 図 285-11 (F) に示すように、擬似連図柄が仮停止したタイミングから画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像の表示を行わず、アクティブ表示変化予告演出の画像（本変形例 225SG-5 では画像表示装置 5 の右部からアクティブ表示エリア 225SG005F に向けて飛来する左右幅寸法が $L_2 (L_1 > L_2)$ である矢の画像）が表示される。

【2235】

該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変化する場合は、図 285-11 (E) に示すように、画像表示装置 5 の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることによって該アクティブ表示の表示態様が変化し、該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変化しない場合は、図 285-11 (F) に示すように、画像表示装置 5 の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることなく画像表示装置 5 の左部に向けて通過した後に非表示となればよい。

【2236】

このように本変形例 225SG-5 では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置 5 において擬似連示唆演出としての画像とともに仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって、一旦擬似連示唆演出としての画像を遊技者から視認不能とする一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに、アクティブ表示変化予告演出の画像として、擬似連示唆演出としての画像よりも表示寸法が短い画像（矢の画像）を表示することで、アクティブ表示変化予告演出が仮停止報知用のエフェクト画像によって遮られて分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。

【2237】

尚、本変形例 225SG-5 では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L_1 である画像を表示するとともに、該画像表示装置 5 において透過率が 0% である仮停止報知用のエフェクト画像を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率が 0% ではない（例えば、透過率が 20% や 50% の）仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【2238】

また、前記特徴部 193SG や前記特徴部 225SG では、複数の飾り図柄のうちの 1 の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置 5 において仮停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示の終了タイミングで保留記憶表示やの表示態様を変化させることで該保留記憶表示に対応する可変表示結果が大当たりとなることを示唆する保留記憶表示変化演出を実行可能とするとともに、複数の飾り図柄のうちの 1 の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、保留記憶表示が変化することを示す図柄（保留記憶表示変化報知図柄）が画像表示装置 5 において停止する場合を設けてもよい。このように保留記憶表示変化報知図柄が画像表示装置 5 において停止する場合においては、該保留記憶表示変化報知図柄が停止するか否かを対象として前記特徴部 193SG や前記特徴部 225SG における仮停止示唆演出に相当する演出（本発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

【2239】

また、前記特徴部 193SG や前記特徴部 225SG では、複数の飾り図柄のうちの 1 の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置 5 において仮停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、画像表示装置 5 において背景画像として

複数の画像を表示可能とし、表示されている背景画像に応じて実行中の可変表示結果が当たりとなる割合を示唆可能とするとともに、複数の飾り図柄のうちの1の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、背景画像が変化することを示す図柄（背景画像変化報知図柄）が画像表示装置5において停止する場合を設けてもよい。このように背景画像変化報知図柄が画像表示装置5において停止する場合においては、該背景画像変化報知図柄が停止するか否かを対象として前記特徴部193SGや前記特徴部225SGにおける仮停止示唆演出に相当する演出（本発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

【2240】

また、前記特徴部193SGでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機1を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機1の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

10

【2241】

また、本明細書では、本発明の遊技機の形態として複数の特徴部や変形例を例示したが、本発明の遊技機としては、これら複数の特徴部や変形例を組合せて実施してもよいし、1の特徴部や変形例のみを実施してもよい。

【2242】

例えば、前記特徴部193SGや前記特徴部225SGでは、複数の飾り図柄のうちの1の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置5において仮停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を飾り図柄の組合せ（停止図柄）によって示唆可能とし、特定の設定値が設定されていることを示唆する図柄の停止を対象として前記特徴部193SGや前記特徴部225SGにおける仮停止示唆演出に相当する演出（本発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

20

【符号の説明】

【2243】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4 A 第1特別図柄表示装置、4 B 第2特別図柄表示装置、5 画像表示装置、5 C, 5 L, 5 R 飾り図柄表示エリア、6 A 入賞球装置、6 B 可変入賞球装置、8 L, 8 R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、15 中継基板、9020 特図LED基板、21 ゲートスイッチ、22 A 第1始動口スイッチ、22 B 第2始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、24 V入賞スイッチ、30 打球操作ハンドル、31 A スティックコントローラ、31 B プッシュボタン、32 可動体、35 A コントローラセンサユニット、35 B プッシュセンサ、41 通過ゲート、9050 第4図柄ユニット、81, 82, 83 ソレノイド、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ROM、102, 122 RAM、103 CPU、104, 124 乱数回路、106 RTC、110 スイッチ回路、111 出力回路、123 表示制御部。

30

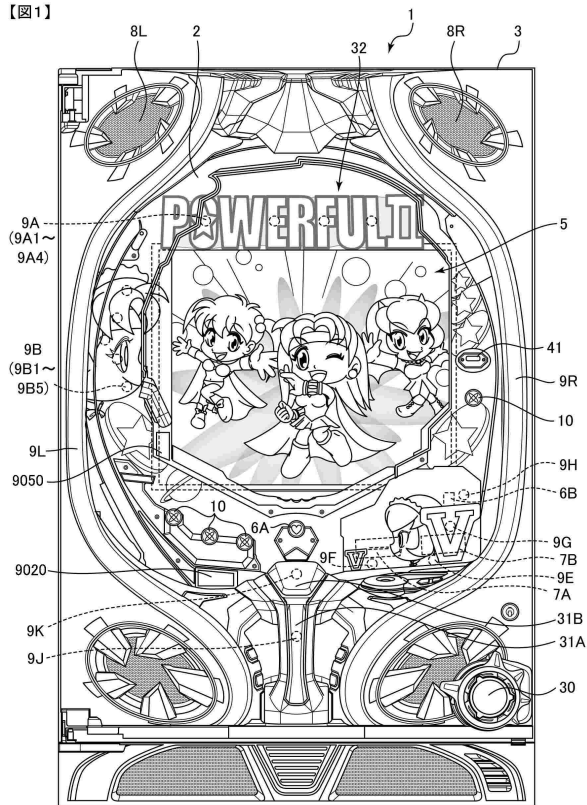
40

50

【図面】

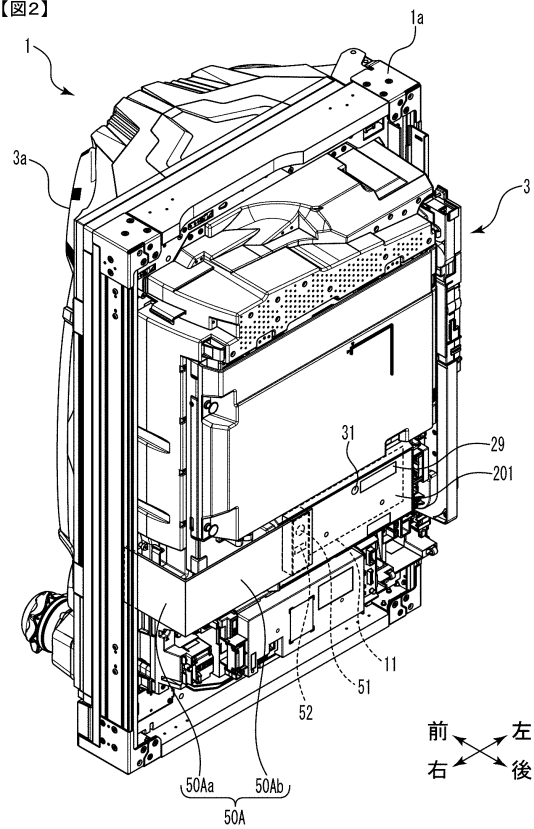
【図 1】

【図1】



【図 2】

【図2】



10

20

前 左
右 後

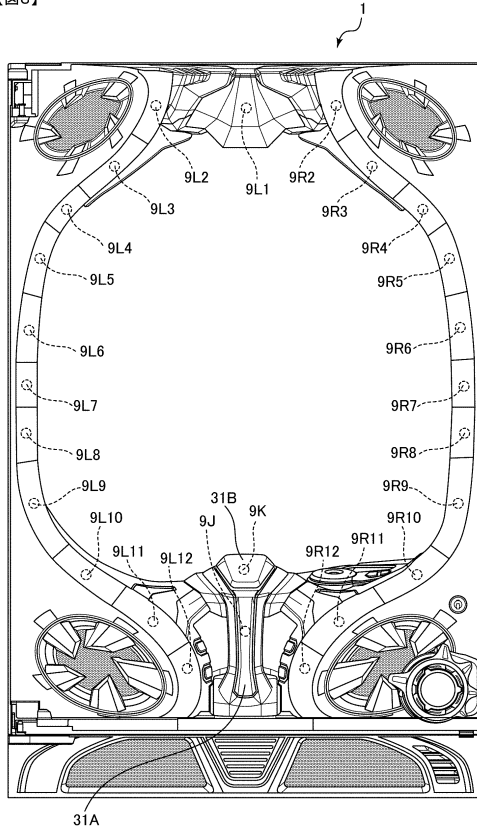
30

40

50

【図3】

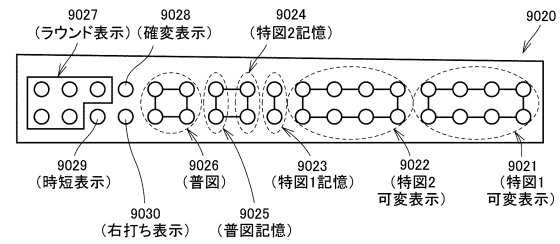
【図3】



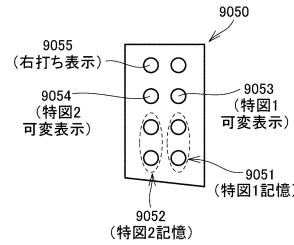
【図4】

【図4】

(a) 特図LED基板



(b) 第4図柄ユニット

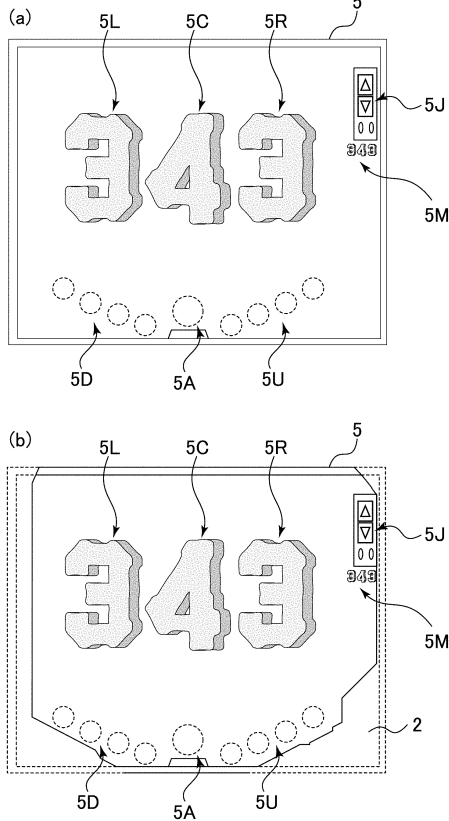


(c) 第4図柄ユニットとSPリーチ時の遊技効果ランプとの関係

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

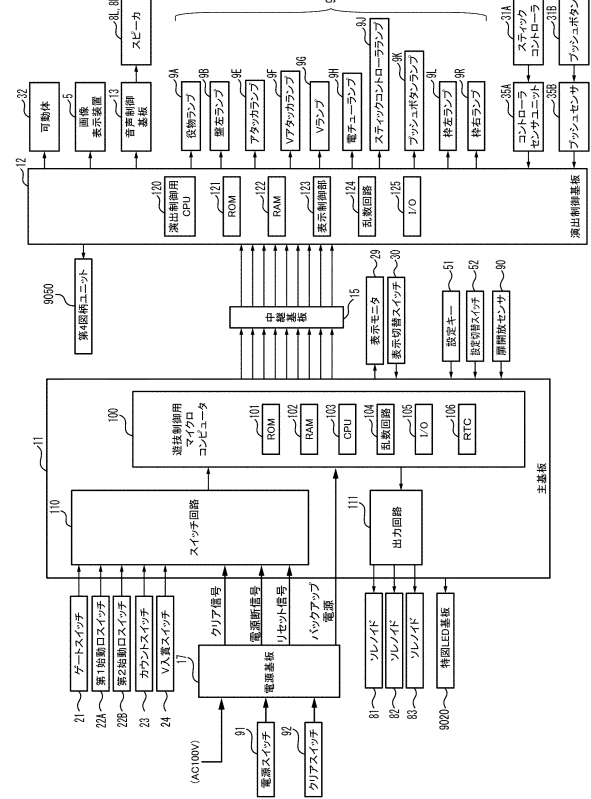
【図5】

【図5】



【図6】

【図6】



【図 7】

【図7】

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

【図 8】

【図8】

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

10

20

【図 9】

【図9】

(a)大当り判定

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

(b)第1特別図柄大当り種類判定

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

(c)第2特別図柄大当り種類判定

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

【図 1 0】

【図10】

演出制御コマンド			
MODE	EXT	名称	内容
B0	××	前変動パターン××指定	図柄の前変動パターンの指定(××=前変動パターン番号)
B1	01	第1特別図柄の可変表示の開始を指定	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
B1	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
B4	××	後変動パターン××指定	図柄の後変動パターンの指定(××=後変動パターン番号)
BC	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
BC	02	表示結果2指定(通常大当り1指定)	通常大当り1に決定されていることの指定
BC	03	表示結果3指定(通常大当り2指定)	通常大当り2に決定されていることの指定
BC	04	表示結果4指定(確変大当り1指定)	確変大当り1に決定されていることの指定
BC	05	表示結果5指定(確変大当り2指定)	確変大当り2に決定されていることの指定
BC	06	表示結果6指定(確変大当り3指定)	確変大当り3に決定されていることの指定
BC	07	表示結果7指定(確変大当り4指定)	確変大当り4に決定されていることの指定
BC	08	表示結果8指定(確変大当り5指定)	確変大当り5に決定されていることの指定
BC	09	表示結果9指定(確変大当り6指定)	確変大当り6に決定されていることの指定
BC	10	表示結果10指定(確変大当り7指定)	確変大当り7に決定されていることの指定
BC	11	表示結果11指定(確変大当り8指定)	確変大当り8に決定されていることの指定
BC	12	表示結果12指定(確変大当り9指定)	確変大当り9に決定されていることの指定
BD	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定(第1図柄の図柄変動開始指定)
BD	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定(第2図柄の図柄変動開始指定)
BF	00	図柄確定終了	図柄の図柄変動を終了することの指定
90	00	初懸け指定(電算投入指定)	電算投入時の初懸け画面を表示することの指定
92	00	停電復帰指定	停電復帰画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	遊技終了表示指定	遊技終了メッセージを表示に移行することの指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当り1を開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	通常大当り2を開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	確変大当り1を開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定	確変大当り2を開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定	確変大当り3を開始することの指定
A0	06	大当り開始6指定	確変大当り4を開始することの指定
A0	07	大当り開始7指定	確変大当り5を開始することの指定
A0	08	大当り開始8指定	確変大当り6を開始することの指定
A0	09	大当り開始9指定	確変大当り7を開始することの指定
A0	10	大当り開始10指定	確変大当り8を開始することの指定
A0	11	大当り開始11指定	確変大当り9を開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01H〜0FH)
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01H〜0FH)
A3	01	大当り終了1指定	通常大当り1を終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	通常大当り2を終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	確変大当り1を終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定	確変大当り2を終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定	確変大当り3を終了することの指定
A3	06	大当り終了6指定	確変大当り4を終了することの指定
A3	07	大当り終了7指定	確変大当り5を終了することの指定
A3	08	大当り終了8指定	確変大当り6を終了することの指定
A3	09	大当り終了9指定	確変大当り7を終了することの指定
A3	10	大当り終了10指定	確変大当り8を終了することの指定
A3	11	大当り終了11指定	確変大当り9を終了することの指定
A0	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1抽動入賞指定	第1抽動入賞があったことの指定
B2	00	第2抽動入賞指定	第2抽動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄確定コマンド	抽動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	××	変動種別コマンド	抽動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	b64=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	b64=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

30

40

50

【図 1 1】

【図11】

前変動パターン(メイン側)

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

【図 1 2】

【図12】

後変動パターン(メイン側)

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

10

【図 1 3】

【図13】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個、保留1個→0個用

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

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用

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

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(c)保留3個→2個用

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

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(d)保留4個→3個用

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

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図 1 4】

【図14】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1.2、確変大当り1.2,5,6,7,8用

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

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用

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

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

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

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

20

30

40

50

【図 1 5】

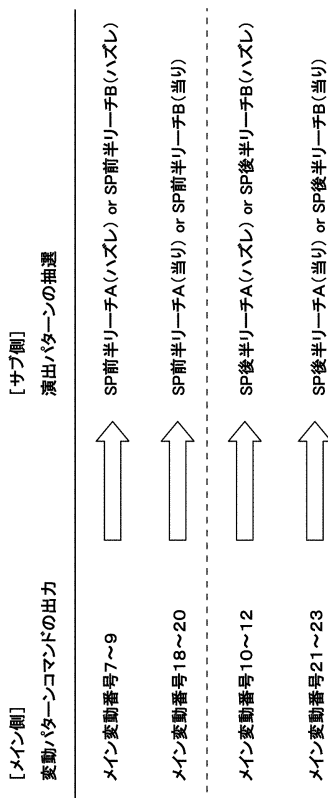
【図15】

前変動パターン判定

(a)後変動番号1用		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動数 (最大特定値251)
1	通常変動	251
(b)後変動番号2用		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動数 (最大特定値251)
2	短縮変動	251
(c)後変動番号3用		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動数 (最大特定値251)
3	短縮短縮変動	251
(d)後変動番号4用		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動数 (最大特定値251)
4	通常変動	251
(e)後変動番号5.6.9用		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動数 (最大特定値251)
5	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	125
6	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	125
(f)後変動番号8.10用		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動数 (最大特定値251)
8	ノーマルリーチ(ノーマルSP後半)	101
9	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP後半)	100
10	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP後半)	50
(g)後変動番号7用		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動数 (最大特定値251)
7	ノーマルリーチ(SP後半)	31
11	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(SP後半)	50
12	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(SP後半)	176
(h)後変動番号11用		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動数 (最大特定値251)
11	ノーマルリーチ(SP後半)	21
12	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(SP後半)	50
13	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(SP後半)	180
(i)後変動番号6用		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動数 (最大特定値251)
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	1
12	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	65
13	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	190
(j)後変動番号12用		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動数 (最大特定値251)
12	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	1
13	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	50
14	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	200

【図 1 7】

【図17】



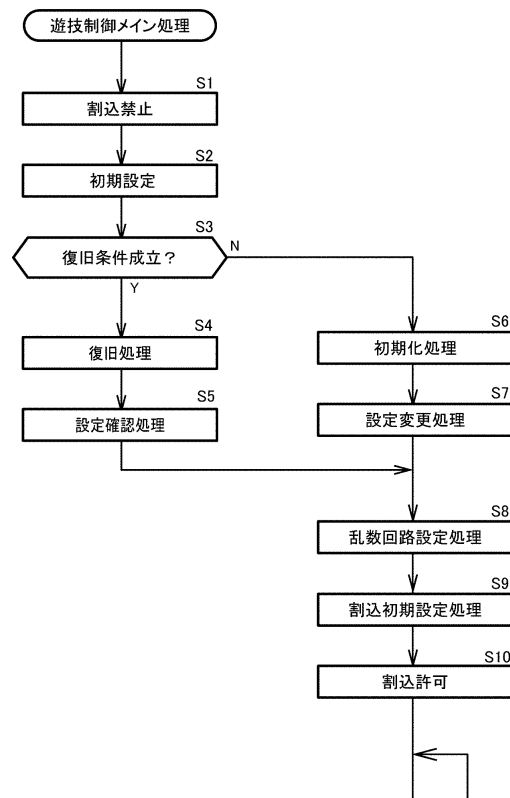
【図 1 6】

【図16】

前変動パターン	後変動パターン	前変動パターン		後変動パターン		後変動パターン	
		前変動番号	内容	後変動番号	内容	前変動番号	内容
1	通常変動	1	通常変動	1	通常変動	1	通常変動
2	短縮変動	2	短縮変動	2	短縮変動	2	短縮変動
3	短縮短縮変動	3	短縮短縮変動	3	短縮短縮変動	3	短縮短縮変動
4	通常変動	4	通常変動	4	通常変動	4	通常変動
5	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	5	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	5	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	5	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)
6	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	6	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	6	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	6	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)
7	ノーマルリーチ(SP後半)	7	ノーマルリーチ(SP後半)	7	ノーマルリーチ(SP後半)	7	ノーマルリーチ(SP後半)
8	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(SP後半)	8	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(SP後半)	8	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(SP後半)	8	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(SP後半)
9	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(SP後半)	9	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(SP後半)	9	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(SP後半)	9	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(SP後半)
10	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	10	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	10	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	10	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
11	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	11	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	11	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	11	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
12	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	12	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	12	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	12	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
13	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	13	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	13	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	13	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
14	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	14	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	14	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	14	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
15	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	15	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	15	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	15	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
16	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	16	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	16	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	16	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
17	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	17	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	17	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	17	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
18	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	18	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	18	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	18	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
19	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	19	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	19	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	19	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
20	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	20	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	20	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	20	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
21	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	21	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	21	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	21	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
22	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	22	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	22	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	22	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
23	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	23	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	23	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	23	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
24	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	24	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	24	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	24	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
25	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	25	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	25	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	25	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)
26	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	26	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	26	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	26	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発露)

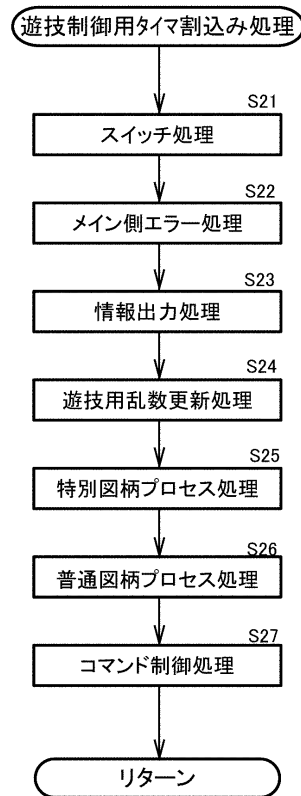
【図 1 8】

【図18】



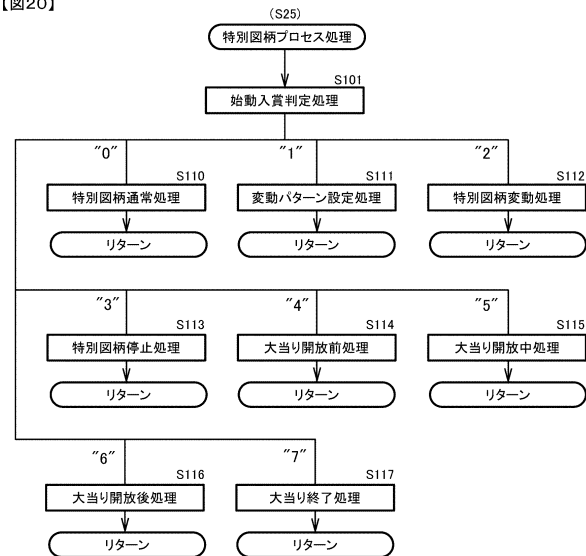
【図 19】

【図19】



【図 20】

【図20】

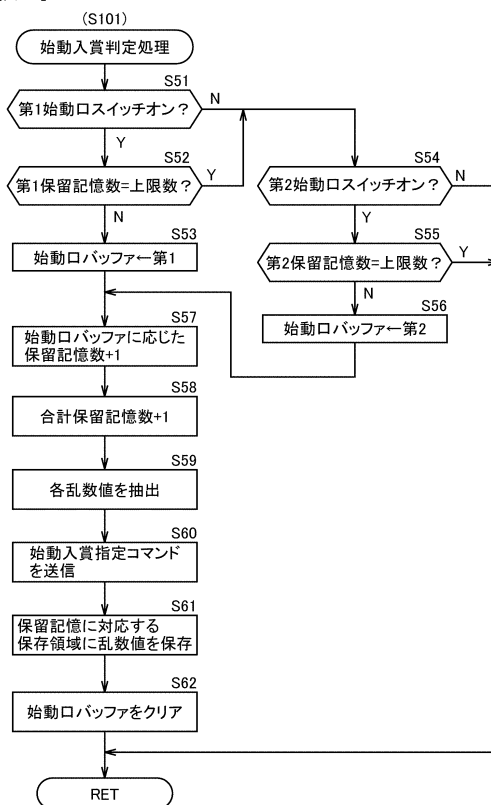


10

20

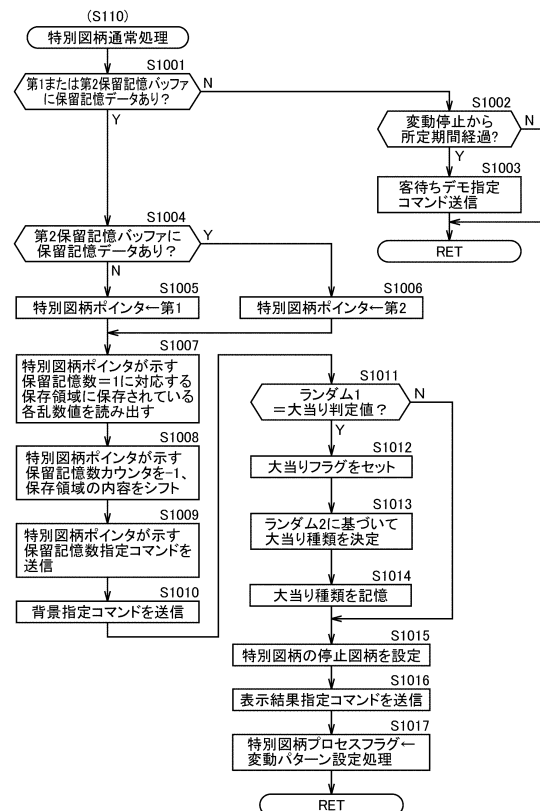
【図 21】

【図21】



【図 22】

【図22】



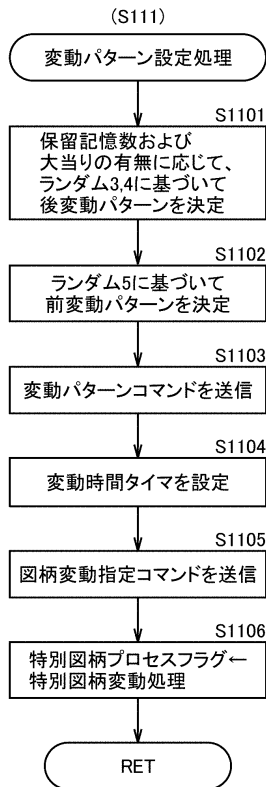
30

40

50

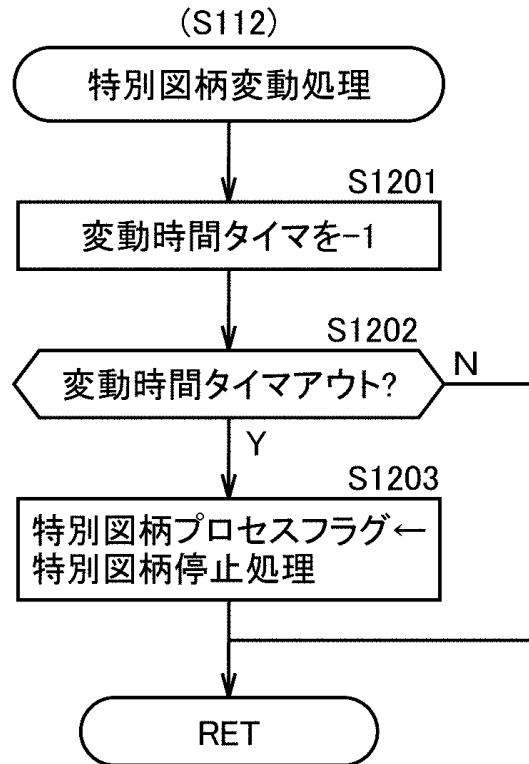
【図 2 3】

【図23】



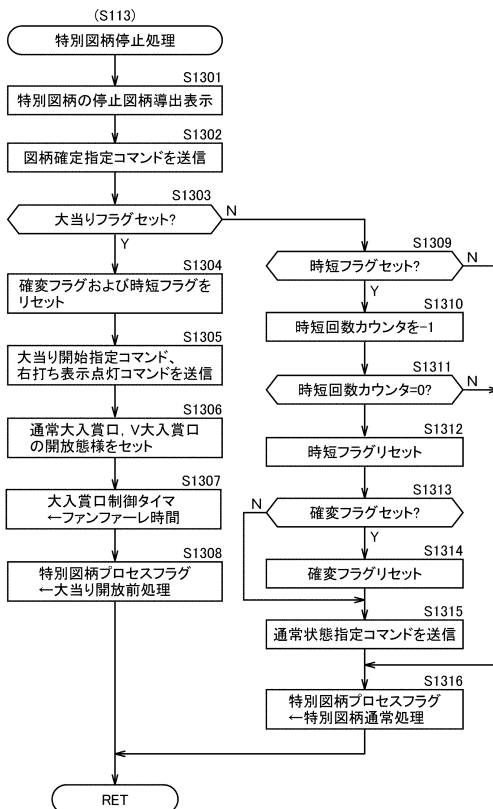
【図 2 4】

【図24】



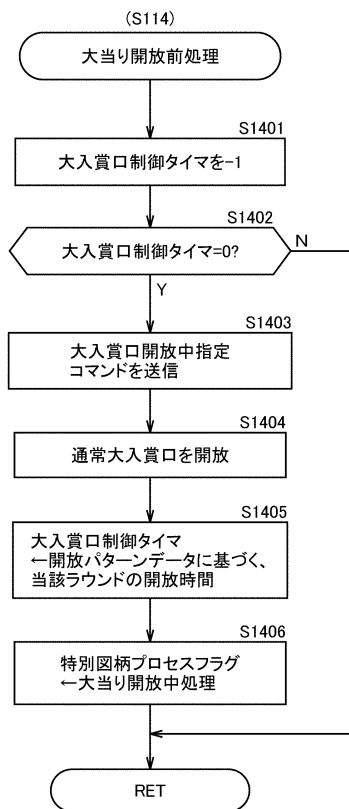
【図 2 5】

【図25】



【図 2 6】

【図26】



10

20

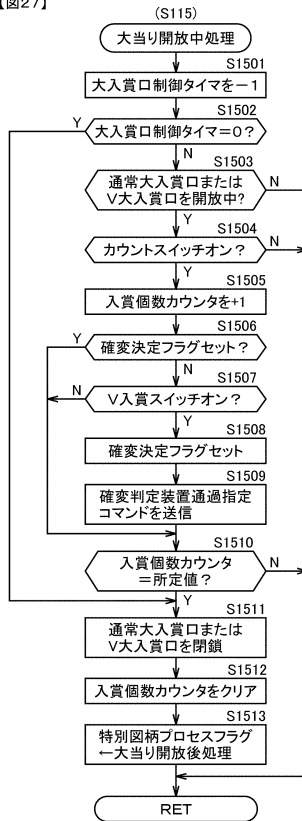
30

40

50

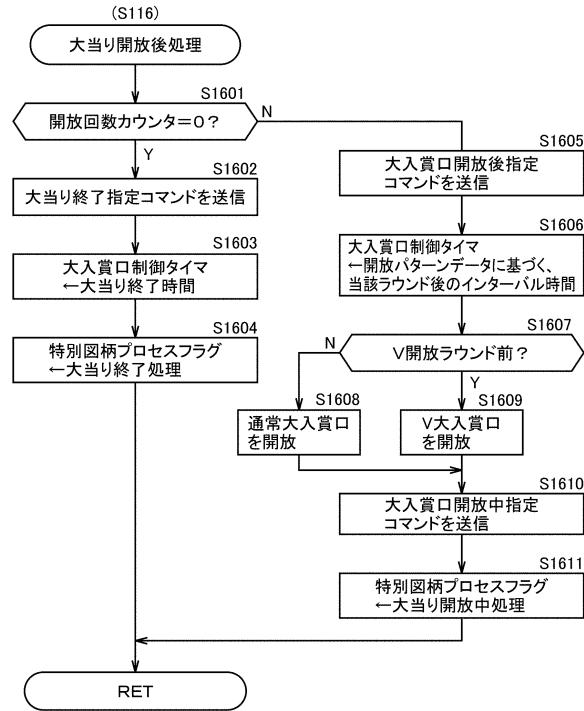
【図 27】

【図27】



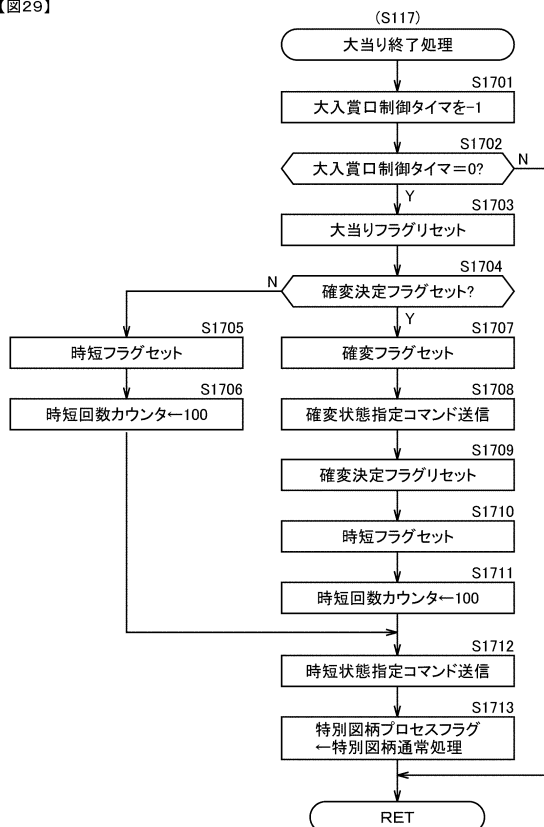
【図 28】

【図28】



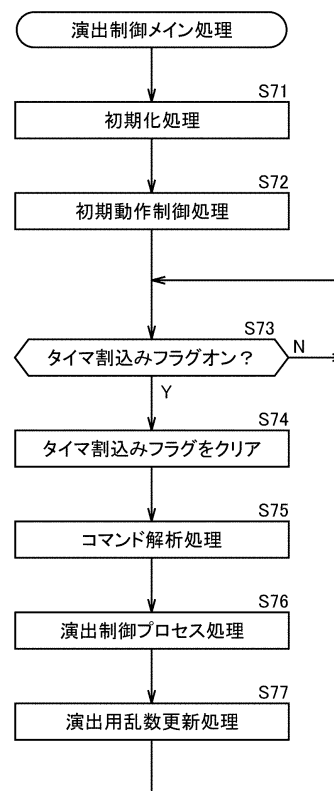
【図 29】

【図29】



【図 30】

【図30】



10

20

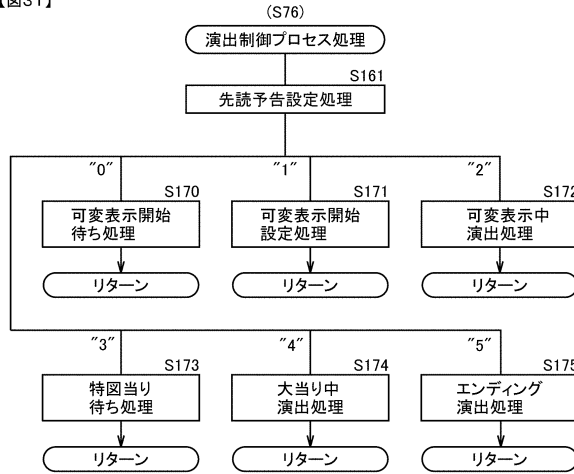
30

40

50

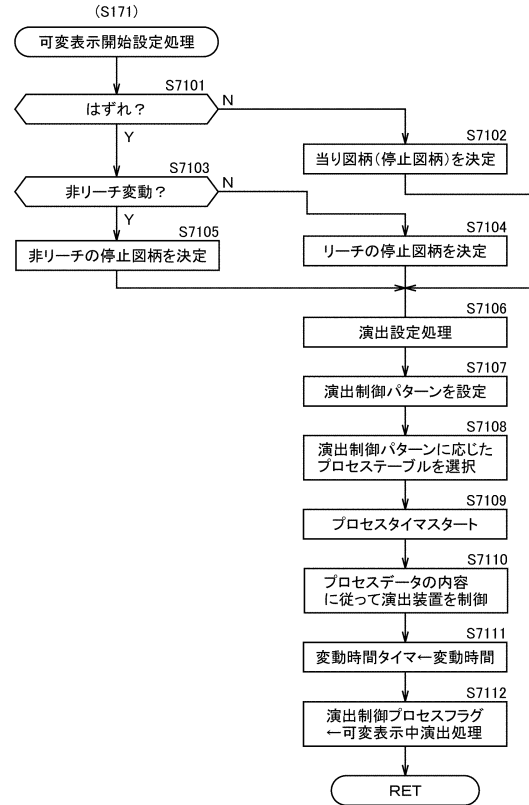
【図 3 1】

【図31】



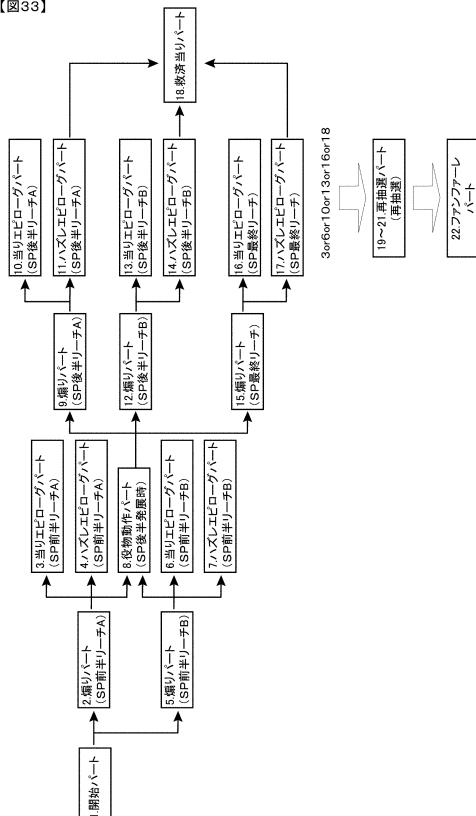
【図 3 2】

【図32】



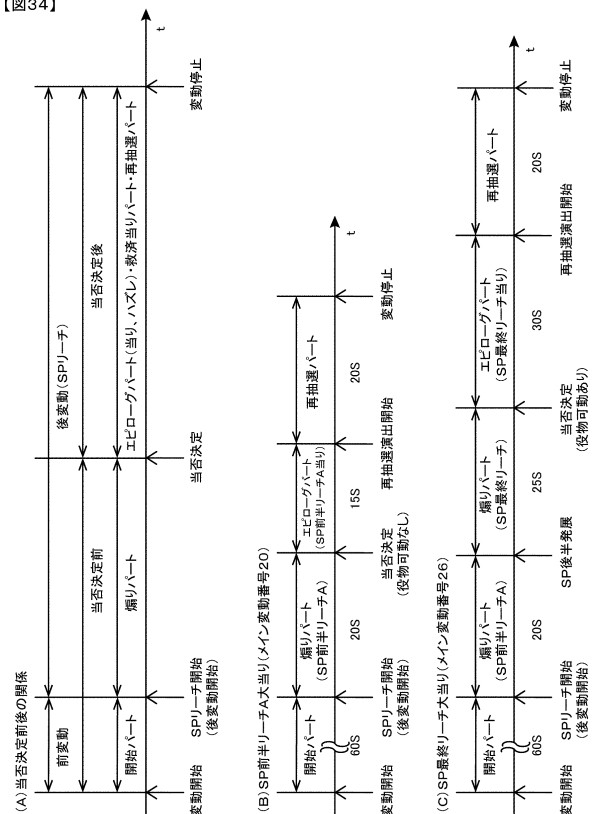
【図 3 3】

【図33】



【図 3 4】

【図34】



10

20

30

40

50

【図 3 5】

【図35】

1. 開始パート

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

【図 3 6】

【図36】

2. 煽りパート (SP前半リーチA)

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

【図 3 7】

【図37】

3. 当りエピソードパート (SP前半リーチA)

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

4. ハズレエピソードパート (SP前半リーチA)

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

【図 3 8】

【図38】

5. 煽りパート (SP前半リーチB)

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

【図 39】

【図39】

6. 当りエピソードパート(SP前半リーチB)

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

5000msec

600000msec
(10分データ)

7. ハズレエピソードパート(SP前半リーチB)

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

200msec

5800msec

輝度データを
ループ

【図 41】

【図41】

9. 爆りパート(SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
i1	ti1	タイトル表示	黄点灯(短)
i2	ti2	対峙	左: 白点灯、右: 赤点灯
i3	ti3	対峙	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i4	ti4	対峙	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i5	ti5	対峙	左: 白点灯、右: 赤点滅
i6	ti6	ジャム表示	紫点滅
i7	ti7	夢夢表示	緑点滅
i8	ti8	爆チュー表示	赤点滅
i9	ti9	ジャム追っかけ	紫点滅
i10	ti10	爆チュー逃げる	赤点滅
i11	ti11	部屋背景	黄点灯(長)
i12	ti12	ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i13	ti13	ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i14	ti14	ジャムジャンプ	白点滅(3回)
i15	ti15	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i16	ti16	爆チュー捕まえられず	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i17	ti17	夢夢字幕	緑点滅
i18	ti18	夢夢追っかけ	緑点滅
i19	ti19	爆チュー逃げる	赤点滅
i20	ti20	部屋背景	黄点灯(中)
i21	ti21	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i22	ti22	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i23	ti23	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
i24	ti24	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i25	ti25	爆チュー捕まえられず	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i26	ti26	味方2人表示	左: 紫点滅、右: 緑点滅
i27	ti27	夢夢アップ	緑点灯
i28	ti28	夢夢とジャムアップ	左: 紫点灯、右: 緑点灯
i29	ti29	2人で追っかけ	左: 白点灯、右: 赤点灯
i30	ti30	2人で追っかけ	左: 白点灯、右: 赤点灯
i31	ti31	ジャムアップ	紫点灯
i32	ti32	ジャムジャンプ	紫点滅
i33	ti33	夢夢アップ	緑点灯
i34	ti34	夢夢ジャンプ	緑点滅
i35	ti35	2人ジャンプ	白点滅(3回)
i36	ti36	2人ジャンプ(静止画1)	白点滅
i37	ti37	2人ジャンプ(静止画2)	白点滅
i38	ti38	2人ジャンプ(静止画3)	白点滅
i39	ti39	当否決定前(静止画4)	白点灯

1130msec

1560msec

210msec

150msec

1330msec

210msec

150msec

210msec

1000msec

600000msec
(10分データ)

SP前半より長い
3000msec
表示維持

【図 40】

【図40】

8. 役物動作パート(SP後半発展時)

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

7000msec

【図 42】

【図42】

10. 当りエピソードパート(SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
j1	tj1	爆チュー捕まえる	白点滅(tj39より明るめ)
j2	tj2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
j3	tj3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
j4	tj4	図柄出し	白点滅
j5	tj5	図柄出し	白点滅
j6	tj6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec
(10分データ)

11. ハズレエピソードパート(SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
k1	tk1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tk39より暗め)
k2	tk2	爆チューアップ	白点灯(tk1より暗め)
k3	tk3	残念	白点灯(tk1より暗め)
k4	tk4	画面暗転	消灯
k5	tk5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データを
ループ

10

20

30

40

50

【図 4 3】

【図43】

12. 煽りパート (SP後半リーチB)

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

SP前半より長い
3000msec
表示維持

【図 4 4】

【図44】

13. 当りエピソードパート (SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
o1	to1	カニ捕まえる	白点滅(tn27より明るめ)	
o2	to2	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o3	to3	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o4	to4	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o5	to5	静止画	レインボー点灯(なめらか)	
o6	to6	図柄出し	白点滅	5000msec
o7	to7	図柄出し	白点滅	
o8	to8	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)

14. ハズレエピソードパート (SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
p1	tp1	カニ捕まえられず	白点灯(tn27より暗め)	200msec
p2	tp2	カニ逃げる	白点灯(tp1より暗め)	5800msec
p3	tp3	残念	白点灯(tp1より暗め)	
p4	tp4	画面暗転	消灯	
p5	tp5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)	輝度データを ループ

【図 4 5】

【図45】

15. 煽りパート (SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
r1	tr1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
r2	tr2	対峙	左: 白点滅、右: 赤点灯	
r3	tr3	対峙	左: 白点灯、右: 赤点滅	
r4	tr4	AD表示	オレンジ点滅	
r5	tr5	メイドA表示	青点滅	
r6	tr6	メイドB表示	ハワイアンブルー点滅	
r7	tr7	ナナ表示	ピンク点滅	
r8	tr8	ジャム表示	紫点滅	
r9	tr9	夢夢表示	緑点滅	
r10	tr10	爆チュー表示	赤点滅	
r11	tr11	メイドA追っかけ	青点滅	
r12	tr12	AD&メイドA追っかけ	左: オレンジ点滅、 右: 青点滅	1560msec
r13	tr13	爆チュー逃げる	赤点滅	
r14	tr14	爆チュー逃げる	赤点灯	
r15	tr15	街背景	黄点灯(長)	
r16	tr16	ナナ追っかけ	ピンク点滅	
r17	tr17	メイドB&ナナ追っかけ	左: ハワイアンブルー点滅、 右: ピンク点滅	
r18	tr18	爆チュー逃げる	赤点滅	
r19	tr19	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r20	tr20	夢夢追っかけ	緑点滅	
r21	tr21	夢夢&ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 緑点滅	
r22	tr22	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r23	tr23	爆チュー逃げる	赤点滅	
r24	tr24	ADアップ	オレンジ点灯	

【図 4 6】

【図46】

15. 煽りパート (SP最終リーチ)

r25	tr25	ADジャンプ	オレンジ点滅
r26	tr26	メイドAアップ	青点灯
r27	tr27	メイドAジャンプ	青点滅
r28	tr28	メイドBアップ	ハワイアンブルー点灯
r29	tr29	メイドBジャンプ	ハワイアンブルー点滅
r30	tr30	ナナアップ	ピンク点灯
r31	tr31	ナナジャンプ	ピンク点滅
r32	tr32	ジャムアップ	紫点灯
r33	tr33	ジャムジャンプ	紫点滅
r34	tr34	夢夢アップ	緑点灯
r35	tr35	夢夢ジャンプ	緑点滅
r36	tr36	味方6人アップ	白点滅(2回)
r37	tr37	味方6人アップ	白点灯
r38	tr38	爆チュー表示	赤点灯
r39	tr39	爆チューアップ	赤点滅
r40	tr40	爆チューアップ+ボタン表示	白点滅(3回)
r41	tr41	カットイン	赤点灯or緑点灯
r42	tr42	カットイン捌ける	白点灯
r43	tr43	味方6人表示	白点灯
r44	tr44	爆チュー表示	赤点灯
r45	tr45	味方6人表示	白点灯
r46	tr46	爆チュー表示	赤点灯
r47	tr47	味方6人表示	白点滅(3回)
r48	tr48	爆チュー表示⇄味方6人表示	赤点灯
r49	tr49	トリガ表示中央へ	赤点灯
r50	tr50	トリガ表示中央へ	赤点灯
r51	tr51	当否決定前(引け表示)(静止画1)	赤点滅
r52	tr52	当否決定前(引け表示)(静止画2)	赤点滅
r53	tr53	当否決定前(引け表示)(静止画3)	赤点滅
r54	tr54	当否決定前(引け表示)(静止画4)	赤点滅

10

20

30

40

50

【図 4 7】

【図47】

16. 当りエピソードパート (SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
s1	ts1	役物落下	レインボー点滅	10000msec
s2	ts2	役物落下	レインボー点滅	
s3	ts3	役物落下	レインボー点滅	
s4	ts4	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)	5000msec
s5	ts5	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)	
s6	ts6	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)	
s7	ts7	静止画	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)
s8	ts8	図柄出し	白点滅	
s9	ts9	図柄出し	白点滅	
s10	ts10	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	

17. ハズレエピソードパート (SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
u1	tu1	爆チュー逃げる	白点灯(tr54より暗め)	200msec
u2	tu2	残念	白点灯(tu1より暗め)	3900msec
u3	tu3	画面暗転	消灯	輝度データを ループ
u4	tu4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)	

【図 4 9】

【図49】

各リーチの当りエピソードパートの最終部分

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A1	ta1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A2	ta2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A3	ta3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A4	ta4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A5	ta5	図柄出し(2図柄通常サイズ)	レインボー点灯(なめらか)

19. 再抽選パート (操作前)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A6	ta6	再抽選演出スタート(2図柄揺れ)	消灯
A7	ta7	2図柄揺れ	消灯
A8	ta8	2図柄揺れ	消灯
A9	ta9	再抽選演出による動き始め(2図柄縮小)	赤点滅
A10	ta10	2図柄縮小	赤点滅(高速)
A11	ta11	2図柄→3図柄へ	赤点滅(高速)
A12	ta12	3図柄表示	赤点滅(高速)
A13	ta13	3図柄→4図柄へ	赤点滅(高速)
A14	ta14	4図柄表示	赤点滅(高速)
A15	ta15	4図柄→5図柄へ	赤点滅(高速)
A16	ta16	5図柄表示	赤点滅(高速)
A17	ta17	5図柄→6図柄へ	赤点滅(高速)
A18	ta18	6図柄表示	赤点滅(高速)
A19	ta19	6図柄→7図柄へ	赤点滅(高速)
A20	ta20	7図柄表示	赤点滅(高速)
A21	ta21	7図柄→1図柄へ	赤点滅(高速)
A22	ta22	1図柄表示	赤点滅(高速)
A23	ta23	1図柄→2図柄へ	赤点滅(高速)
A24	ta24	2図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A25	ta25	2図柄→3図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A26	ta26	3図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A27	ta27	3図柄→4図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A28	ta28	4図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A29	ta29	4図柄→5図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A30	ta30	5図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A31	ta31	5図柄→6図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A32	ta32	6図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A33	ta33	6図柄→7図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A34	ta34	7図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A35	ta35	7図柄→1図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A36	ta36	1図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A37	ta37	1図柄→2図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A38	ta38	2図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A39	ta39	2図柄→3図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A40	ta40	3図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A41	ta41	3図柄→4図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A42	ta42	4図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A43	ta43	4図柄→5図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A44	ta44	5図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A45	ta45	5図柄→6図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A46	ta46	6図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)

【図 4 8】

【図48】

18. 救済当りパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
v1	tv1	救済演出	赤点灯 (td4,te5,tk5,tp5,tu4より明るめ)	19800msec
v2	tv2	ホワイトアウト	白点灯	700msec
v3	tv3	図柄出し	白点滅	5000msec
v4	tv4	図柄出し	白点滅	
v5	tv5	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)

【図 5 0】

【図50】

20. 再抽選パート (操作促進後に奇数図柄導出)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
B1	tb1	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅	
B2	tb2	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅	
B3	tb3	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅	
B4	tb4	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅	
B5	tb5	3図柄通常サイズ	レインボー点滅	
B6	tb6	3図柄揺れ	レインボー点滅	
B7	tb7	通常背景揺れ	レインボー点滅	600000msec (10分データ)
B8	tb8	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅	
B9	tb9	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅	

22. ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
D1	td1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯	600000msec (10分データ)
D2	td2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様	

10

20

30

40

50

【図 5 1】

【図51】

21. 再抽選パート(操作促進後に偶数図柄導出)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
C1	tC1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C2	tC2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C3	tC3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C4	tC4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C5	tC5	2図柄通常サイズ	レインボー点灯
C6	tC6	2図柄揺れ	レインボー点灯
C7	tC7	通常背景揺れ	レインボー点灯(なめらか)
C8	tC8	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)
C9	tC9	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)

600000msec
(10分データ)

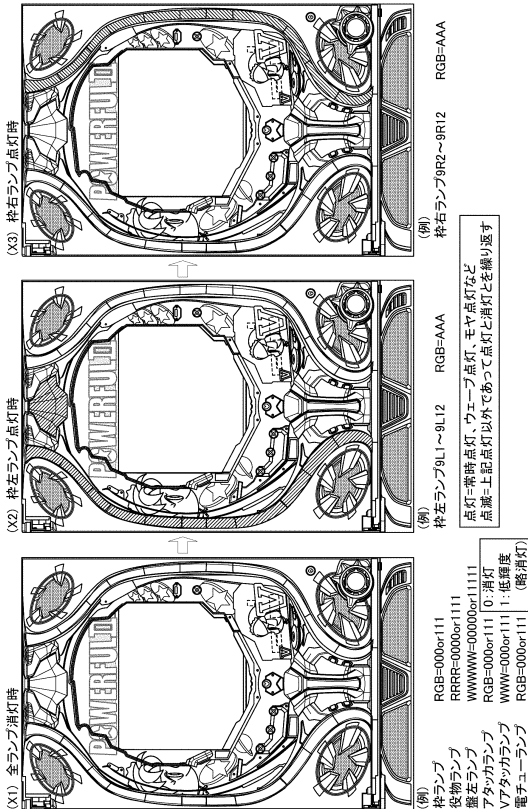
22. ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
E1	tE1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
E2	tE2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec
(10分データ)

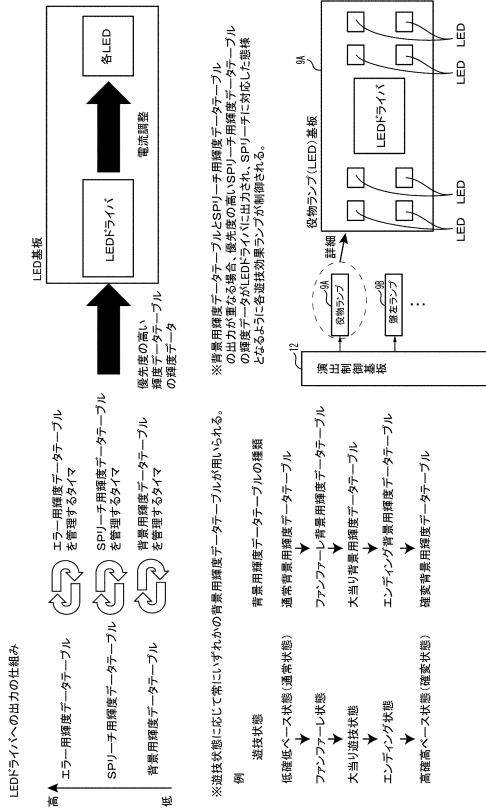
【図 5 3】

【図53】



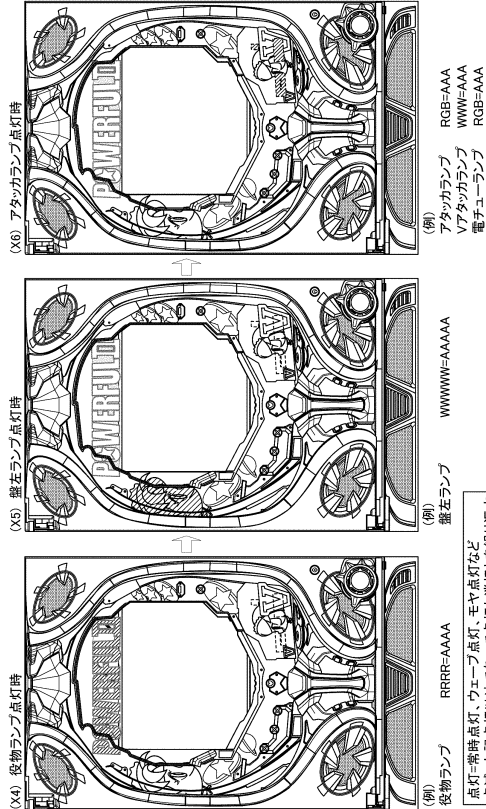
【圖 5 2】

【図52】



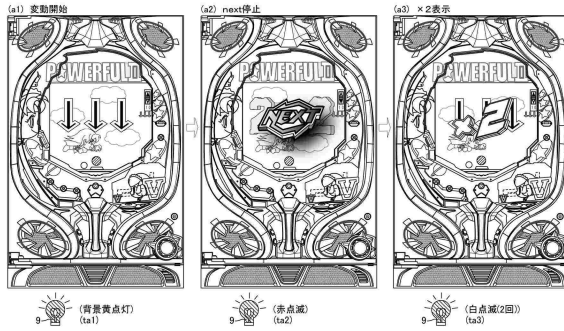
【図 5 4】

【図54】



【図 5 5】

【図55】



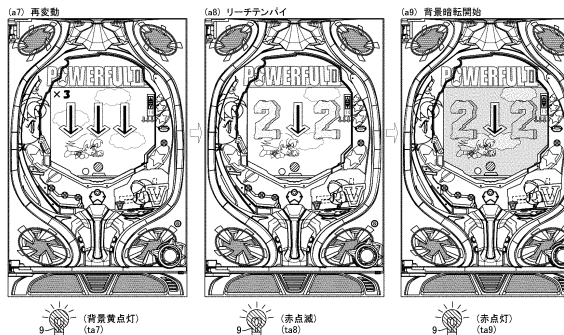
【図 5 6】

【図56】



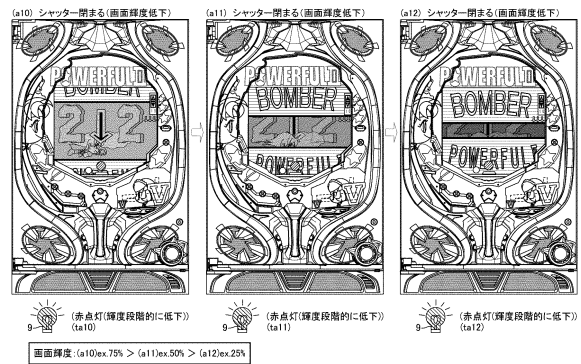
【図 5 7】

【図57】



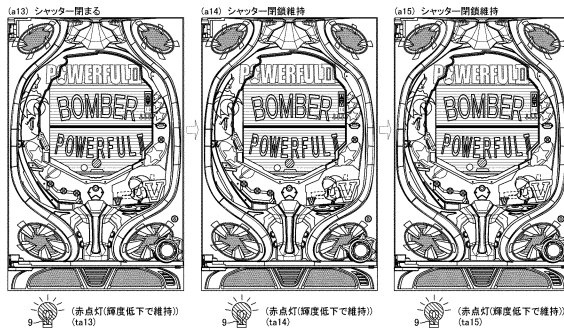
【図 5 8】

【図58】



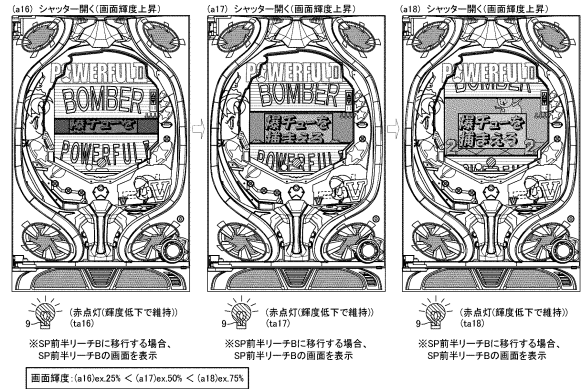
【図 5 9】

【図59】



【図 6 0】

【図60】



10

20

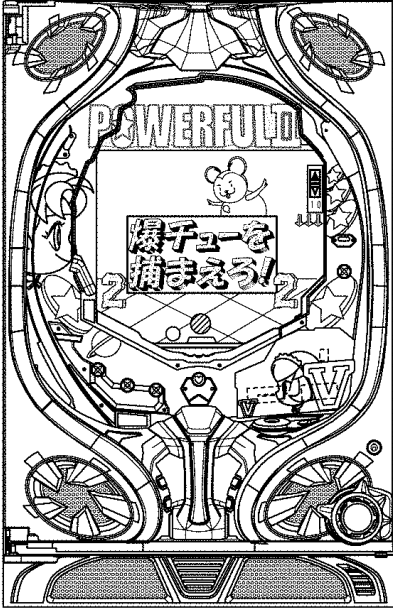
30

40

50

【図 6 1】
【図61】

(a19) シャッター開く(SP前半リーチAの画面)

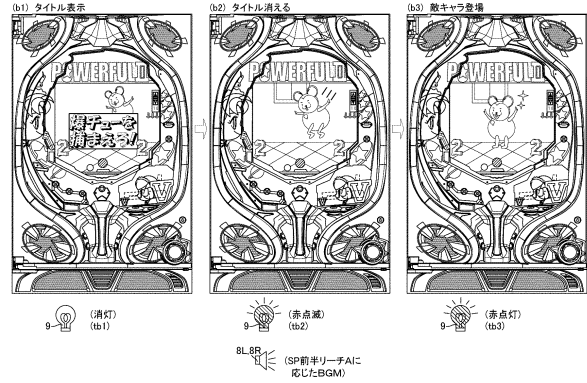


9 (消灯)
(ta19)

※SP前半リーチBに移行する場合、
SP前半リーチBの画面を表示

↓
SP前半リーチA:(b1)へ
SP前半リーチB:(e1)へ

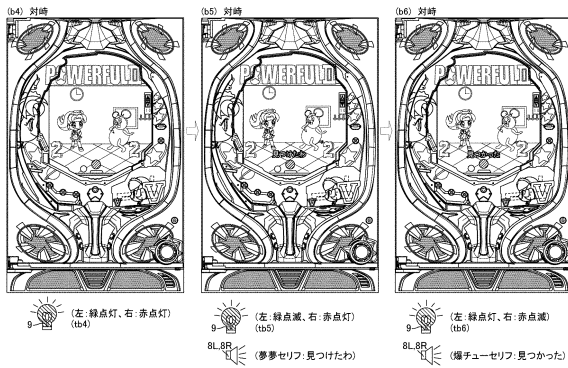
【図 6 2】
【図62】



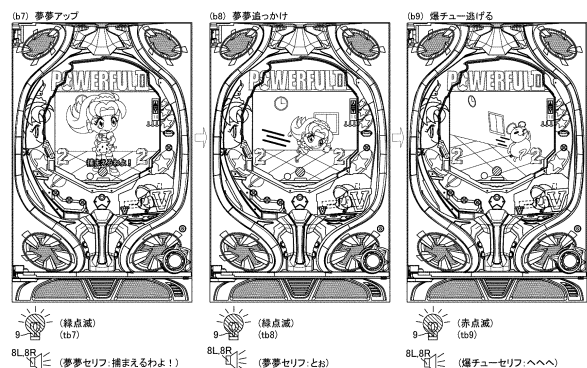
10

20

【図 6 3】
【図63】



【図 6 4】
【図64】



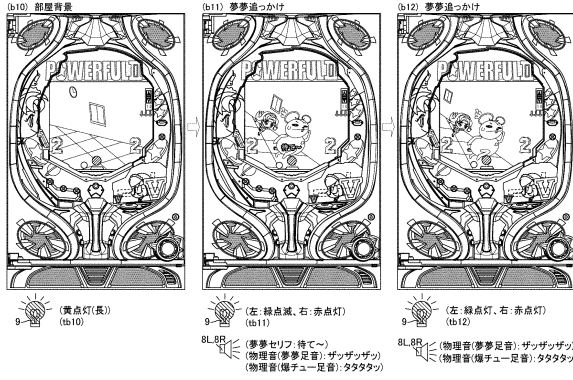
30

40

50

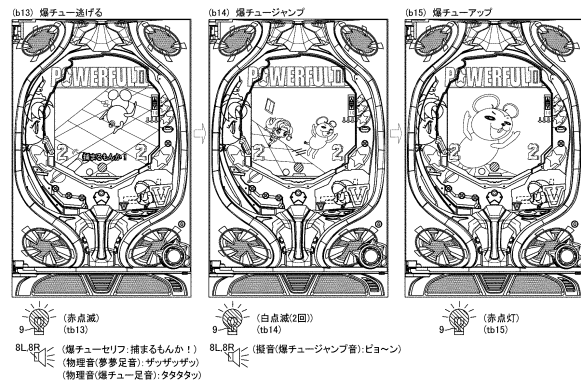
【図 6 5】

【図65】



【図 6 6】

【図66】



10

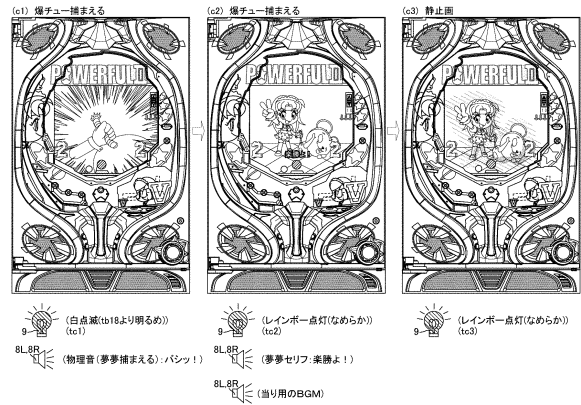
【図 6 7】

【図67】



【図 6 8】

【図68】



20

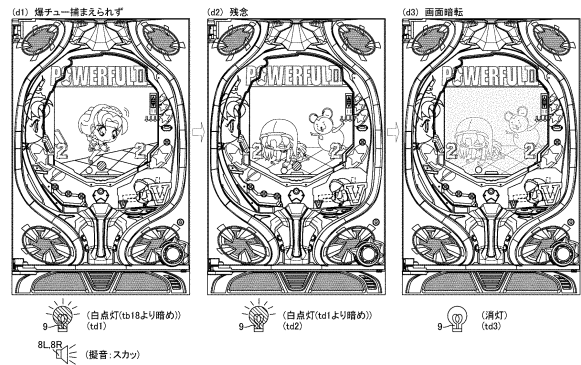
【図 6 9】

【図69】



【図 7 0】

【図70】



30

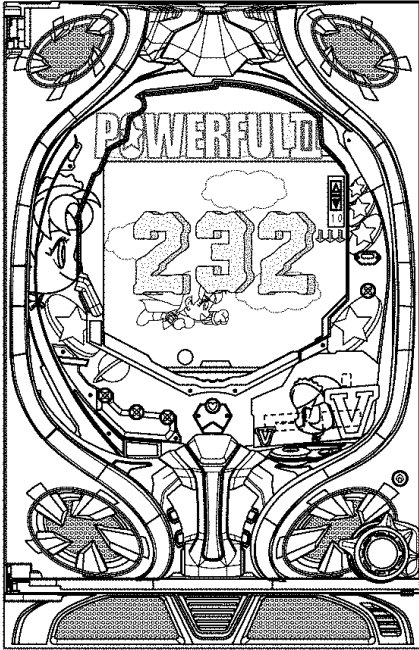
40

50

【図 7 1】

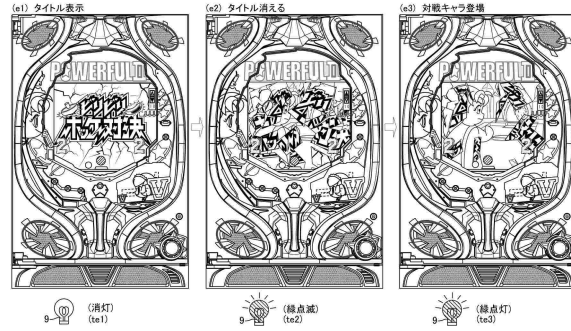
【図 71】

(d4) 通常背景

(背景黄点灯(ta1と共通))
(td4)

【図 7 2】

【図 72】

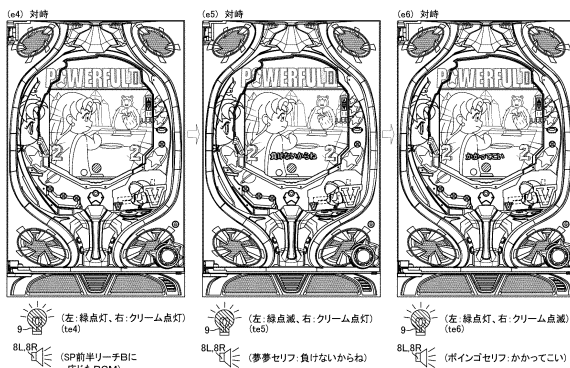
(消灯)
(te1)(緑点滅)
(te2)(緑点滅)
(te3)

10

20

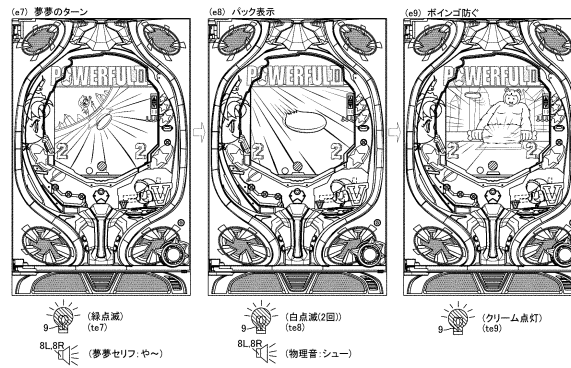
【図 7 3】

【図 73】

(左: 緑点灯, 右: クリーム点灯)
(te4)
8L 8R
(SP前半一子Bに
応じたBGM)(左: 緑点滅, 右: クリーム点灯)
(te5)
9
(夢夢セリフ 負けないからね)(左: 緑点灯, 右: クリーム点滅)
(te6)
8L 8R
(ポインゴセリフ: かかってこい)

【図 7 4】

【図 74】

(緑点滅)
(te7)
8L 8R
(夢夢セリフ: や〜)(白点滅(2回))
(te8)
8L 8R
(物理音: シュー)(クリーム点灯)
(te9)
9
(物理音: シュー)

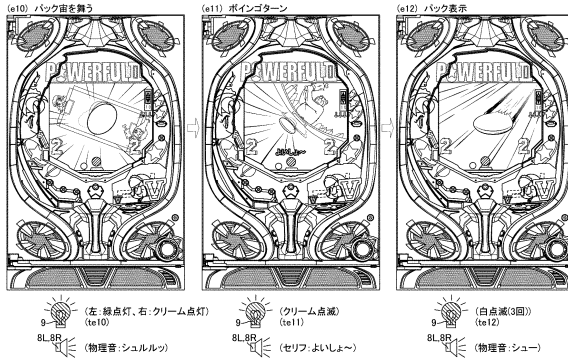
30

40

50

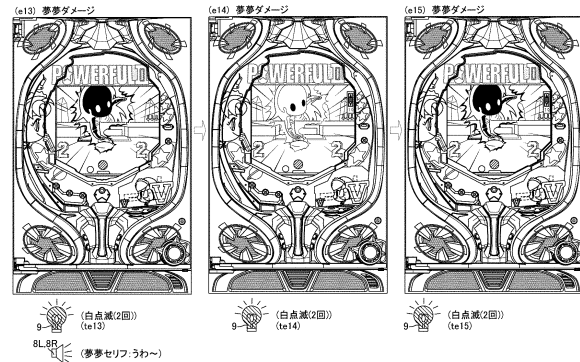
【図 7 5】

【図75】



【図 7 6】

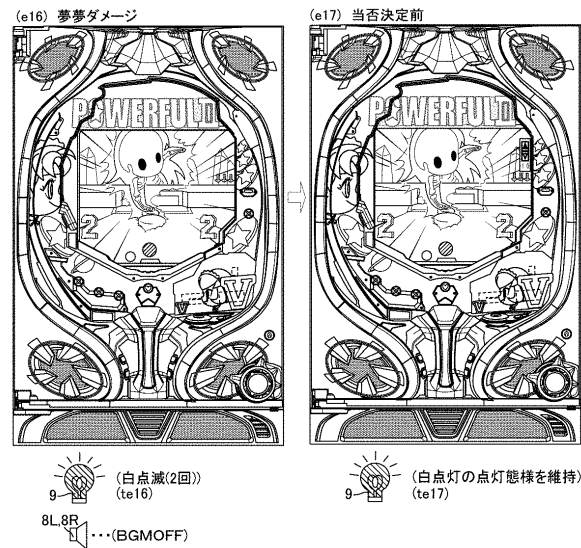
【図76】



10

【図 7 7】

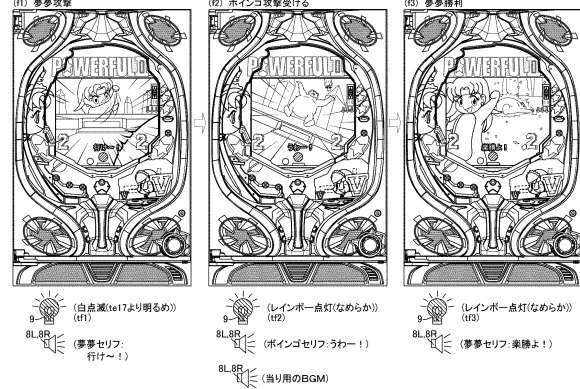
【図77】



大当り時: (f1)へ
ハズレ時: (g1)へ
後半発展時: (h1)へ

【図 7 8】

【図78】



20

30

40

50

【図 79】

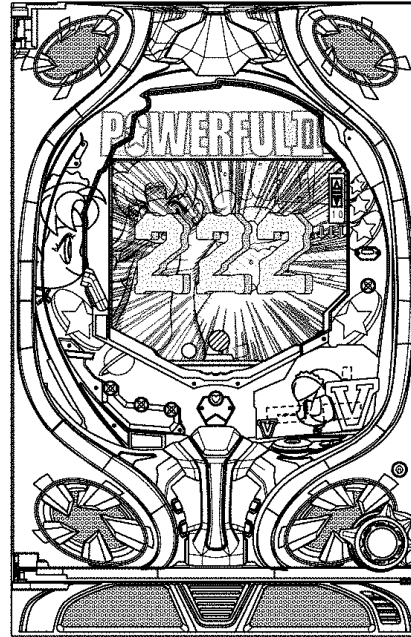
【図79】



【図 80】

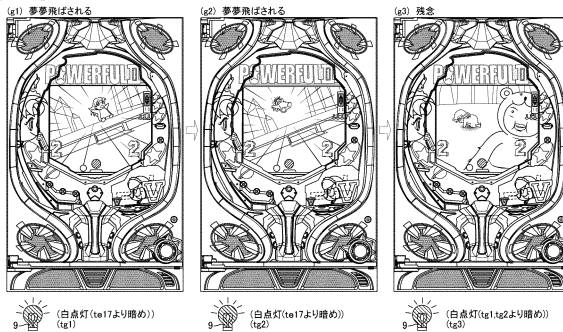
【図80】

(f7) 2図柄(通常サイズ)



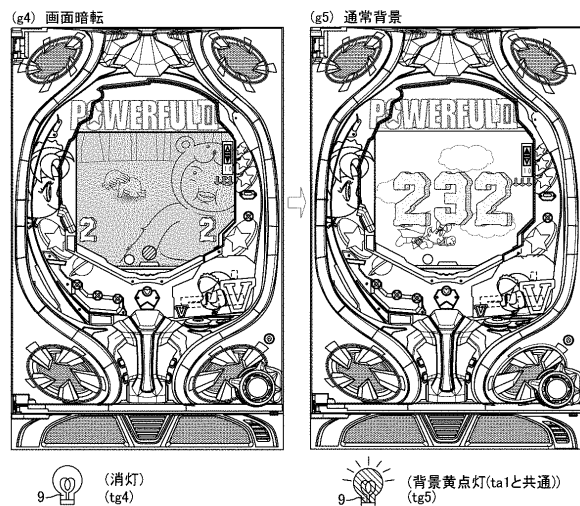
【図 81】

【図81】



【図 82】

【図82】



10

20

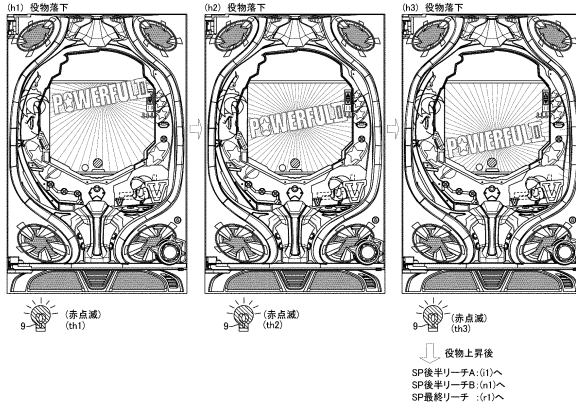
30

40

50

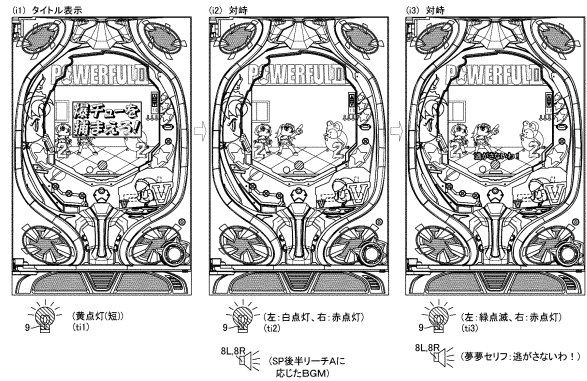
【図 8 3】

【図83】



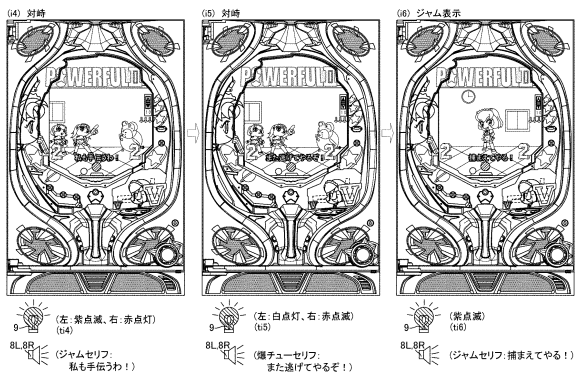
【図 8 4】

【図84】



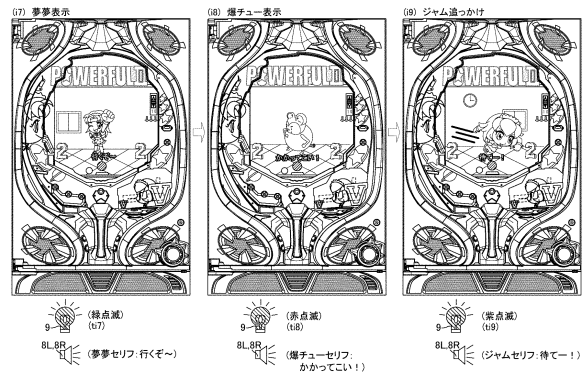
【図 8 5】

【図85】



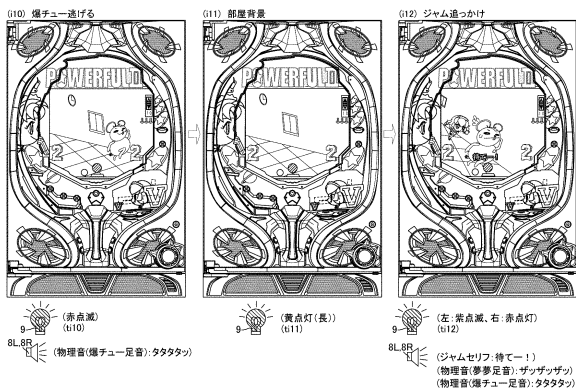
【図 8 6】

【図86】



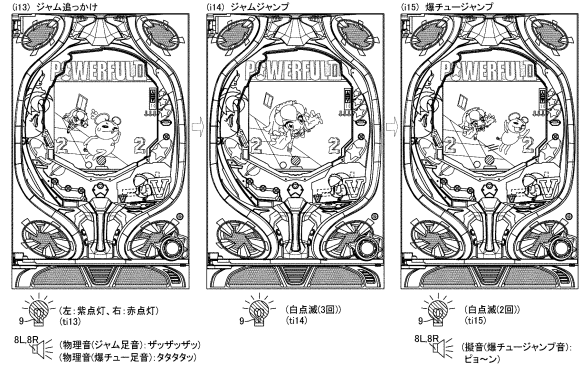
【図 8 7】

【図87】



【図 8 8】

【図88】



10

20

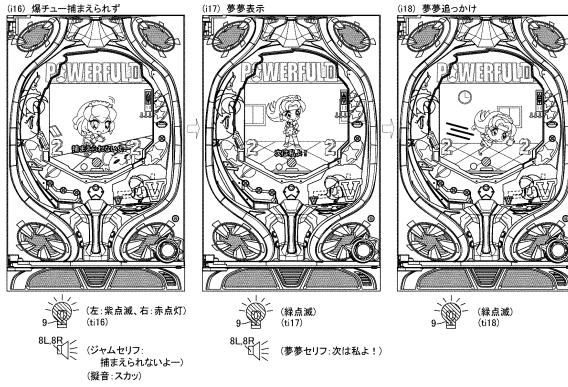
30

40

50

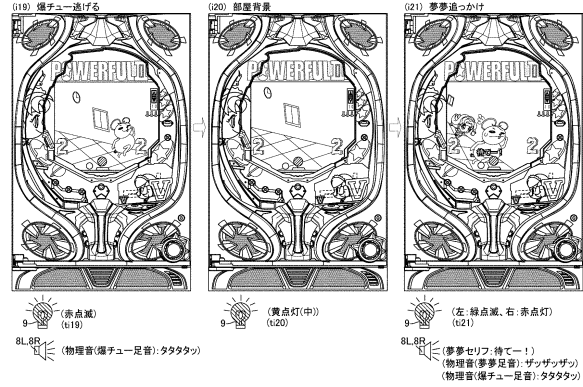
【図 89】

【図89】



【図 90】

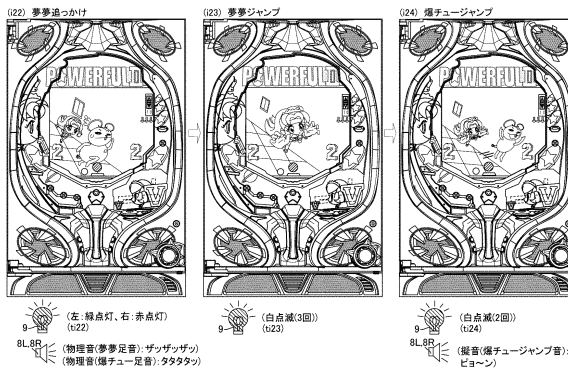
【図90】



10

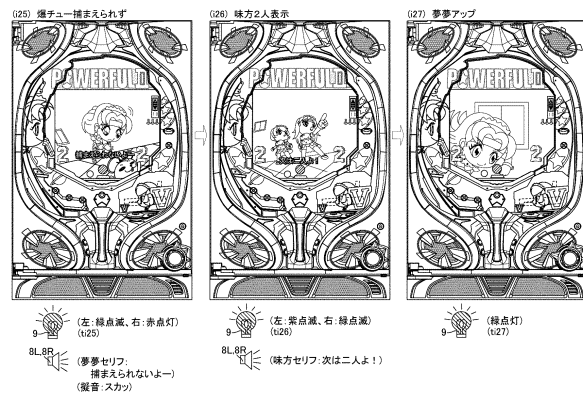
【図 91】

【図91】



【図 92】

【図92】



20

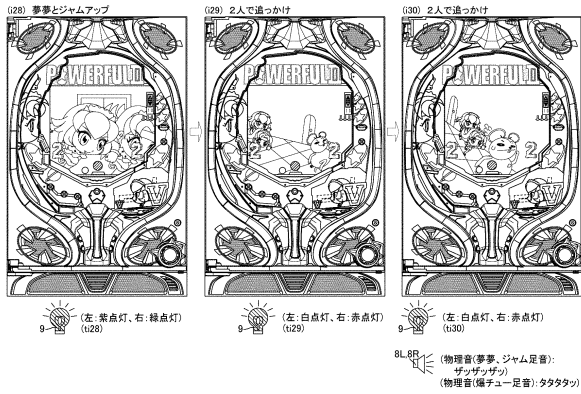
30

40

50

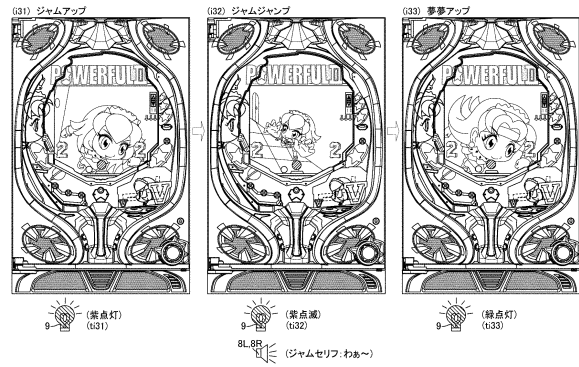
【図 9 3】

【図93】



【図 9 4】

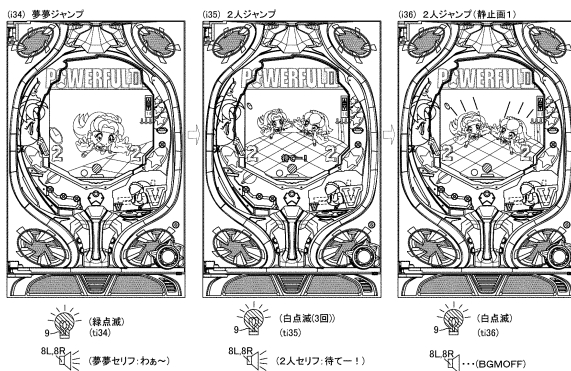
【図94】



10

【図 9 5】

【図95】



【図 9 6】

【図96】



20

30

40

50

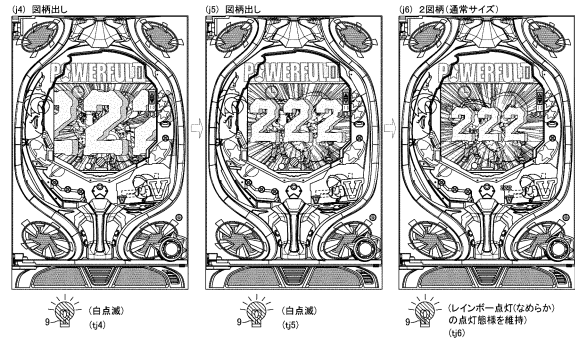
【図 97】

【図97】



【図 98】

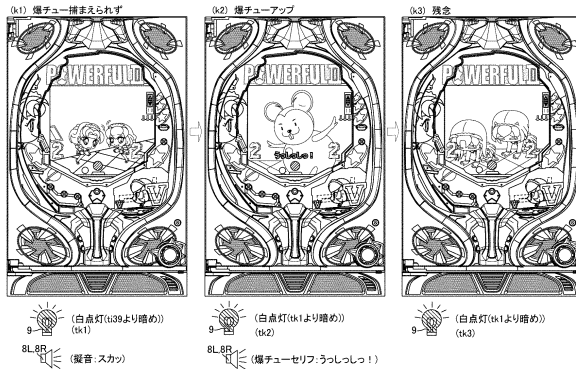
【図98】



10

【図 99】

【図99】



【図 100】

【図100】



20

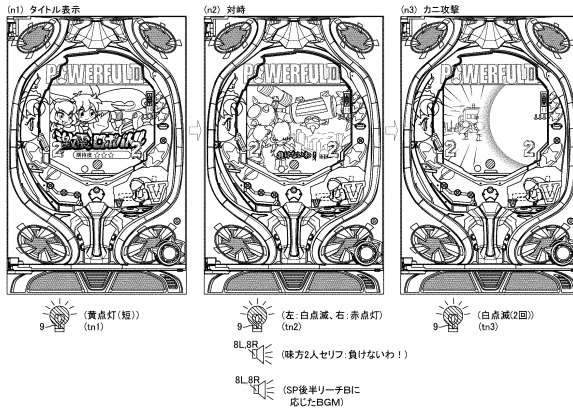
30

40

50

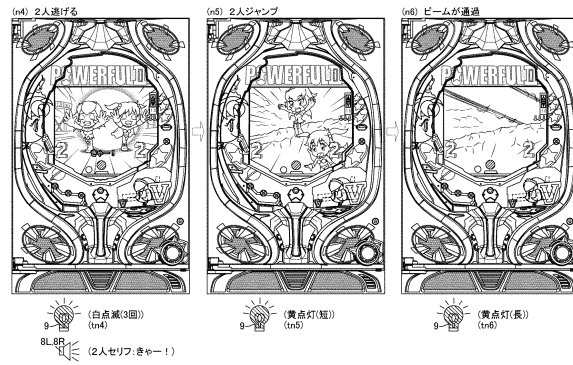
【図101】

【図101】



【図102】

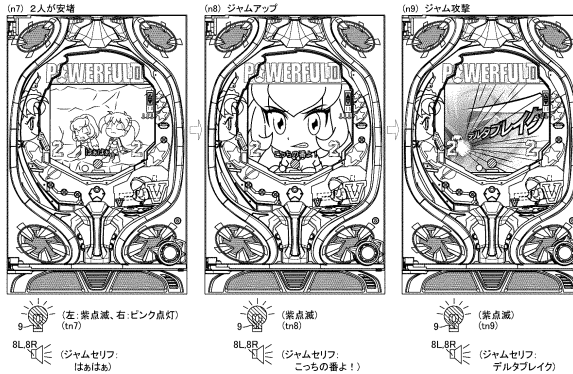
【図102】



10

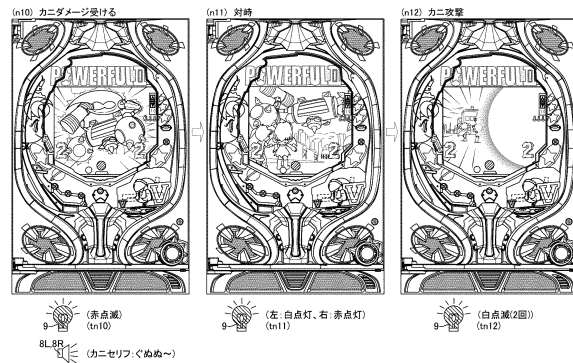
【図103】

【図103】



【図104】

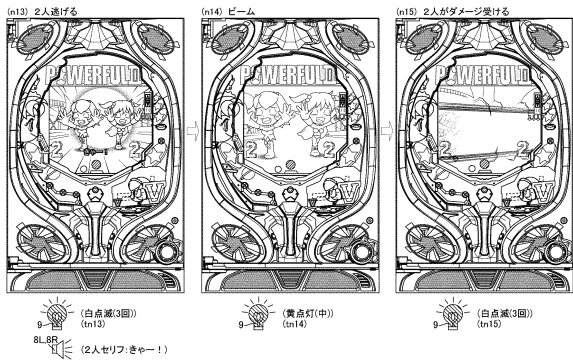
【図104】



20

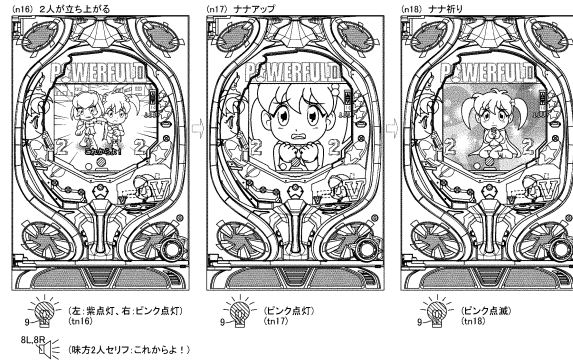
【図105】

【図105】



【図106】

【図106】



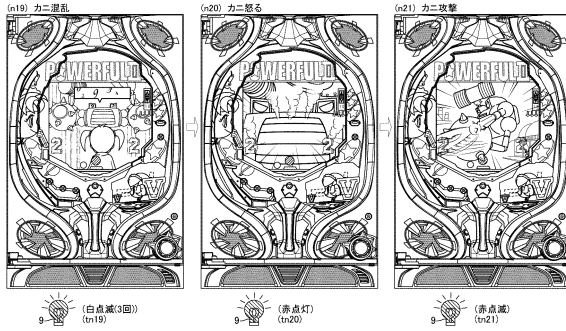
30

40

50

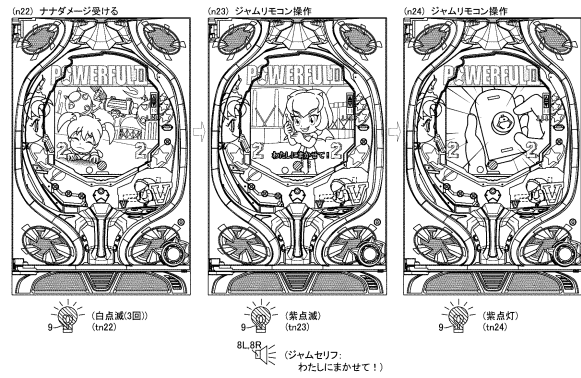
【図107】

【図107】



【図108】

【図108】



10

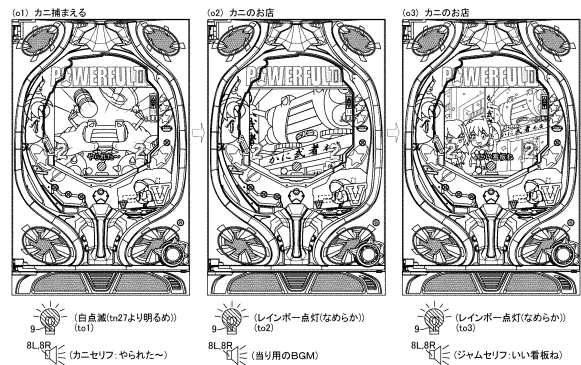
【図109】

【図109】



【図110】

【図110】



20

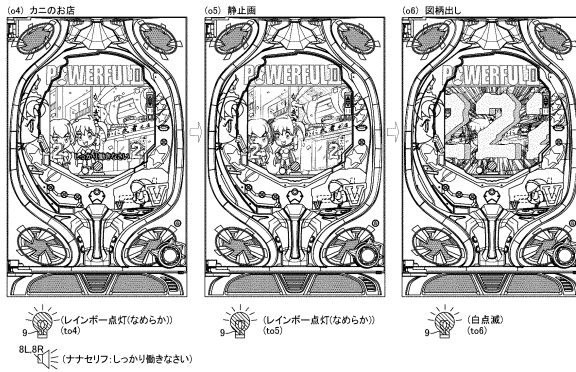
30

40

50

【図 1 1 1】

【図111】



【図 1 1 2】

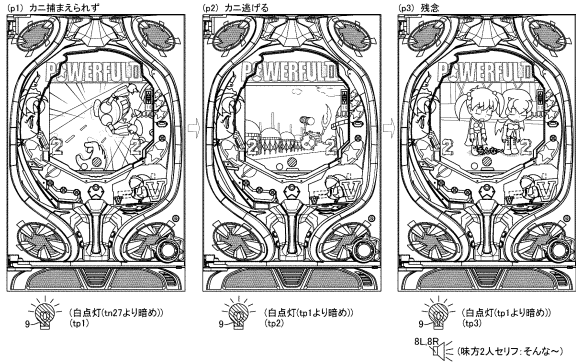
【図112】



10

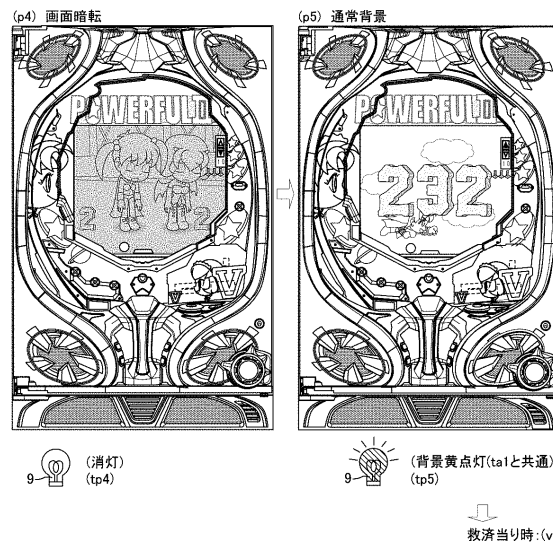
【図 1 1 3】

【図113】



【図 1 1 4】

【図114】



20

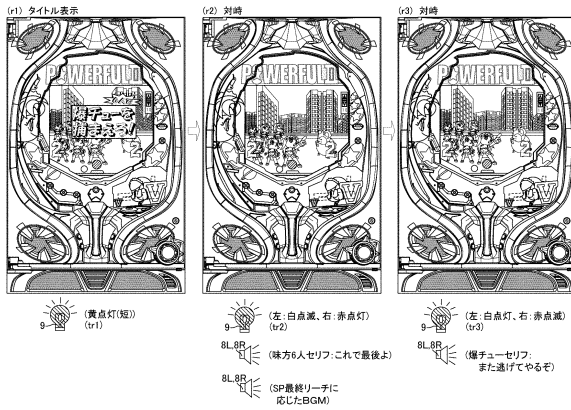
30

40

50

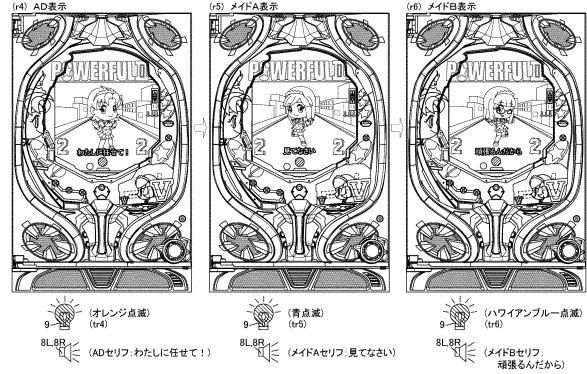
【図 1 1 5】

【図115】



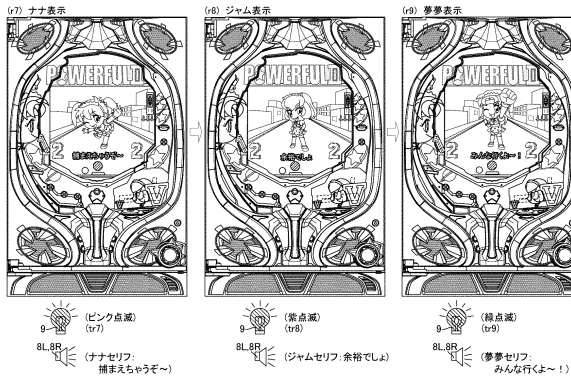
【図 1 1 6】

【図116】



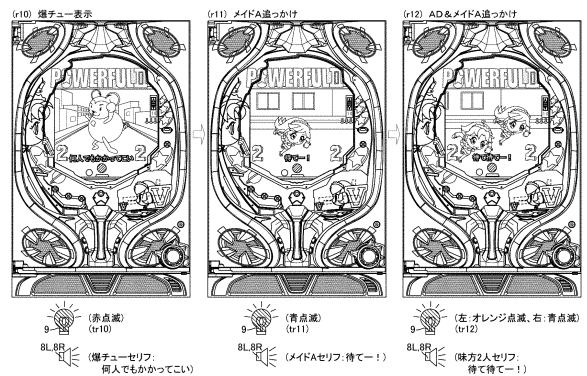
【図 1 1 7】

【図117】



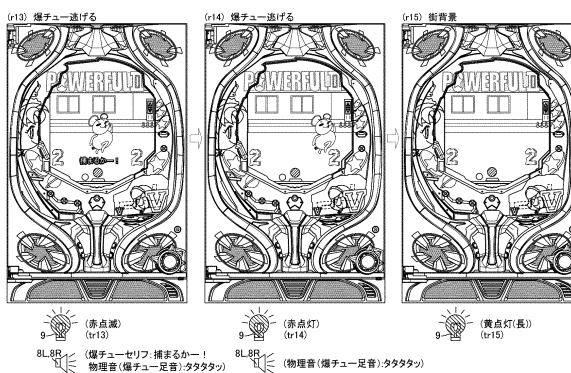
【図 1 1 8】

【図118】



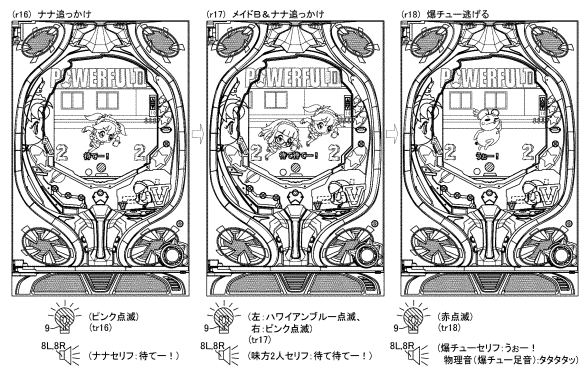
【図 1 1 9】

【図119】



【図 1 2 0】

【図120】



10

20

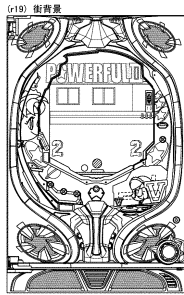
30

40

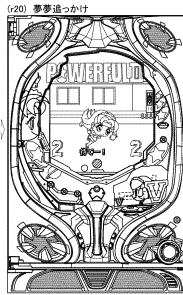
50

【図 1 2 1】

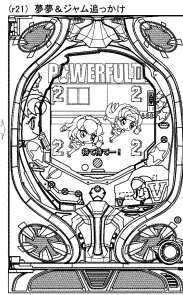
【図121】



9 (黄点灯(中))
(tr19)



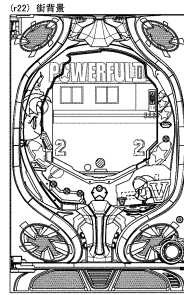
9 (緑点滅)
(tr20)
8L 8R (夢夢セリフ: 待てー！)



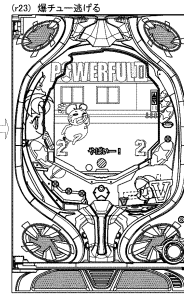
9 (左: 紫点滅, 右: 緑点滅)
(tr21)
8L 8R (味方2人セリフ:
待て待てー！)

【図 1 2 2】

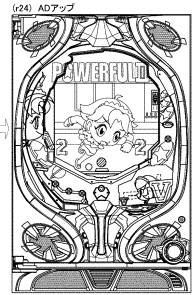
【図122】



9 (黄点灯(中))
(tr22)



9 (赤点滅)
(tr23)
8L 8R (機チューセリフ: やばいー！
物理音(機チュー足音): タタタッ)

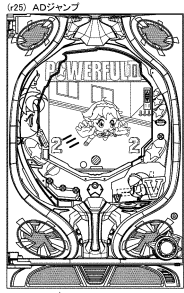


9 (オレンジ点灯)
(tr24)

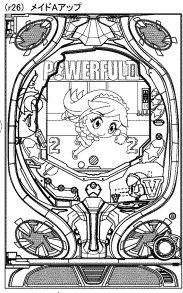
10

【図 1 2 3】

【図123】



9 (オレンジ点滅)
(tr25)
8L 8R (ADセリフ: あいー！)



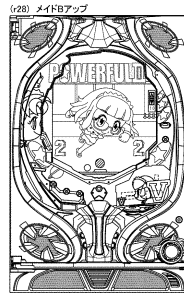
9 (青点灯)
(tr26)



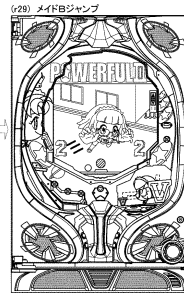
9 (青点滅)
(tr27)
8L 8R (メイドAセリフ: とお！)

【図 1 2 4】

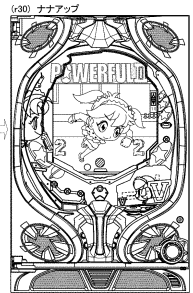
【図124】



9 (ハワイアンブルー点灯)
(tr28)



9 (ハワイアンブルー点滅)
(tr29)
8L 8R (メイドBセリフ: とお！)

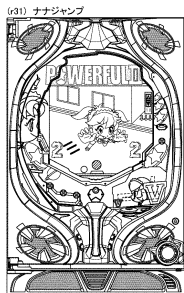


9 (ピンク点灯)
(tr30)

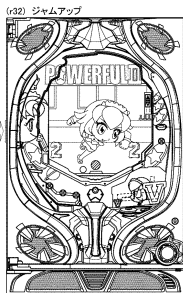
20

【図 1 2 5】

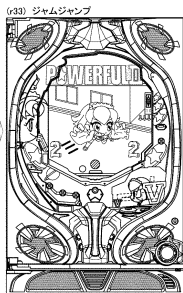
【図125】



9 (ピンク点滅)
(tr31)
8L 8R (ナナセリフ: ていやー！)



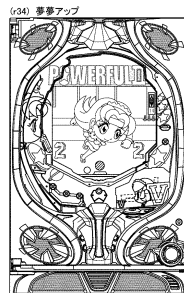
9 (紫点灯)
(tr32)



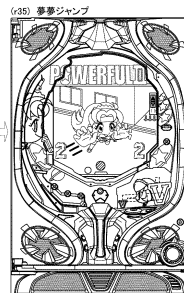
9 (紫点滅)
(tr33)
8L 8R (ジャムセリフ: とりゃー！)

【図 1 2 6】

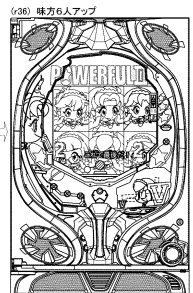
【図126】



9 (緑点灯)
(tr34)



9 (緑点滅)
(tr35)
8L 8R (夢夢セリフ: おりゃー！)



9 (白点滅(2回))
(tr36)
8L 8R (6人セリフ:
これで最後だ！)

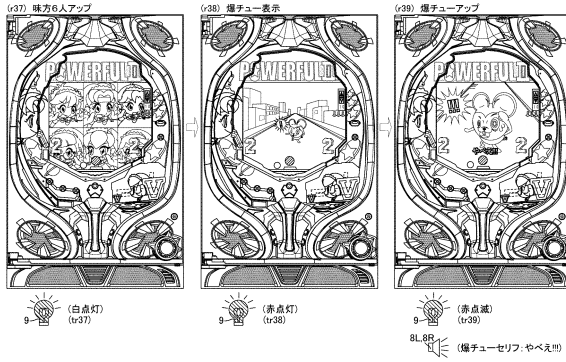
30

40

50

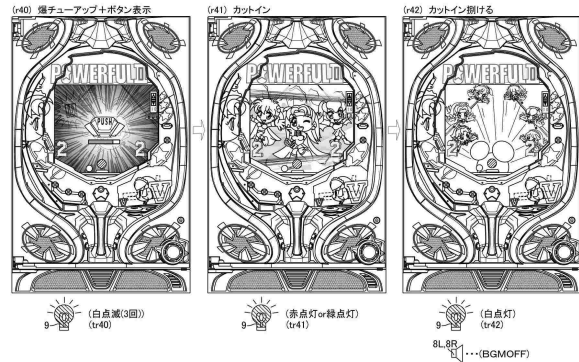
【図 1 2 7】

【図127】



【図 1 2 8】

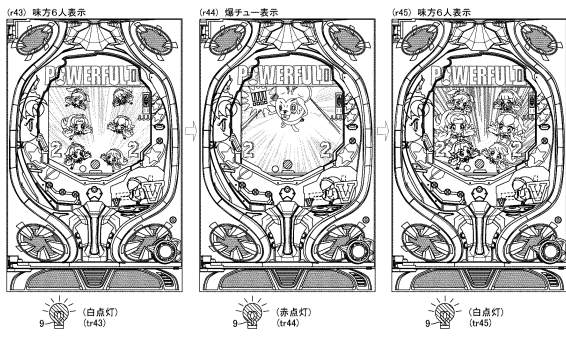
【図128】



10

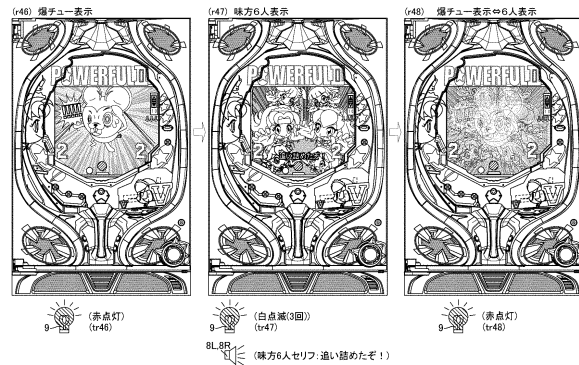
【図 1 2 9】

【図129】



【図 1 3 0】

【図130】



20

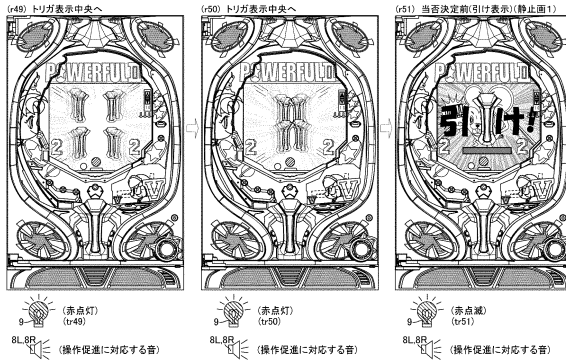
30

40

50

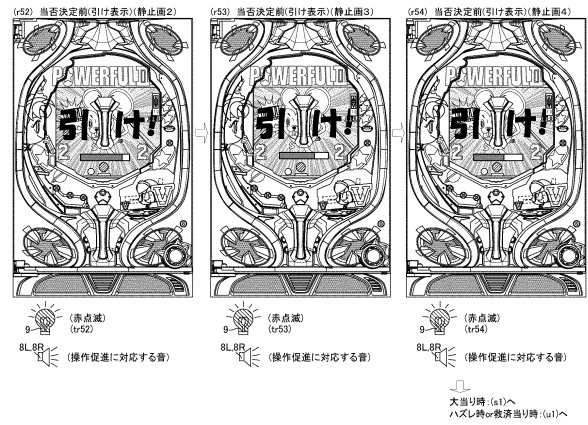
【図 131】

【図131】



【図 132】

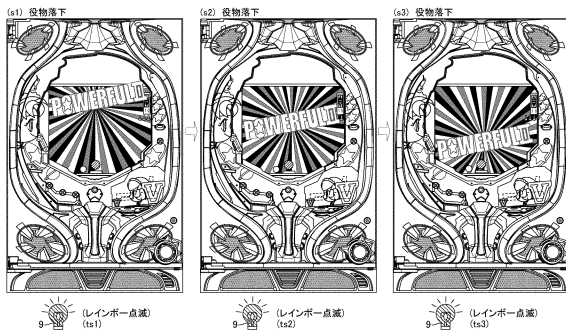
【図132】



10

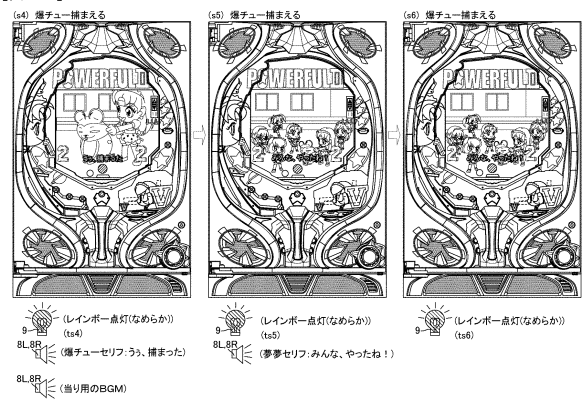
【図 133】

【図133】



【図 134】

【図134】



20

30

40

50

【図135】

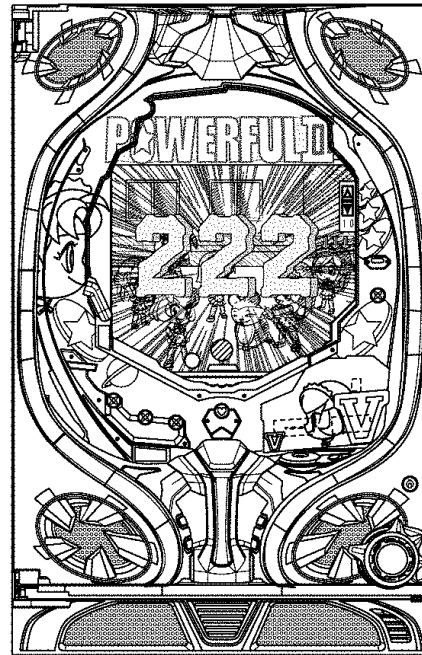
【図135】



【図136】

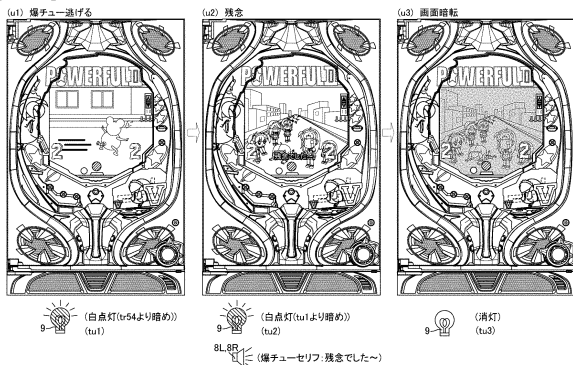
【図136】

(s10) 2図柄(通常サイズ)



【図137】

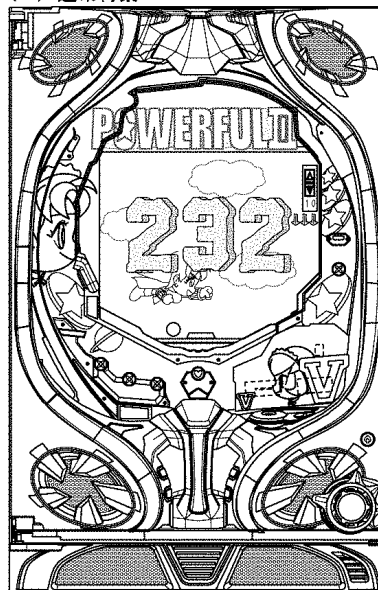
【図137】



【図138】

【図138】

(u4) 通常背景



↓
救済当り時:(v1)へ

10

20

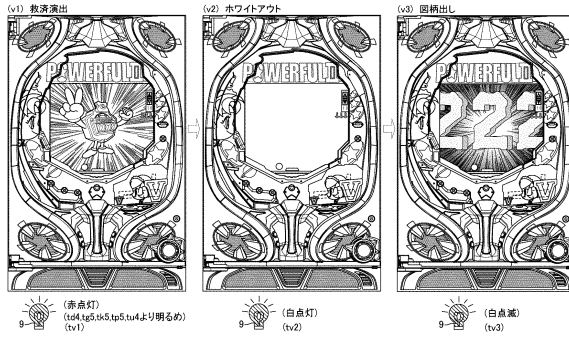
30

40

50

【図 1 3 9】

【図139】



【図 1 4 0】

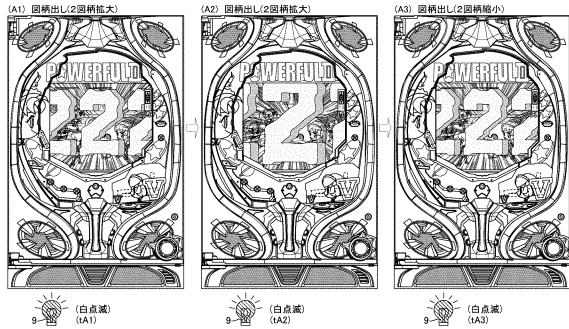
【図140】



10

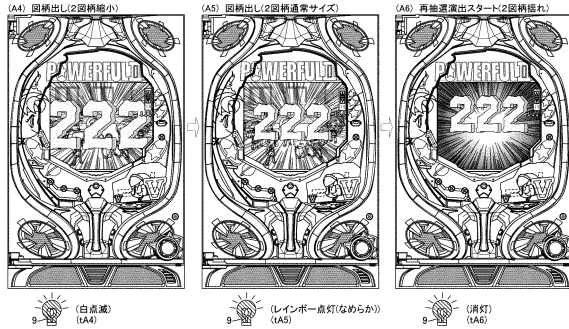
【図 1 4 1】

【図141】



【図 1 4 2】

【図142】



20

30

40

50

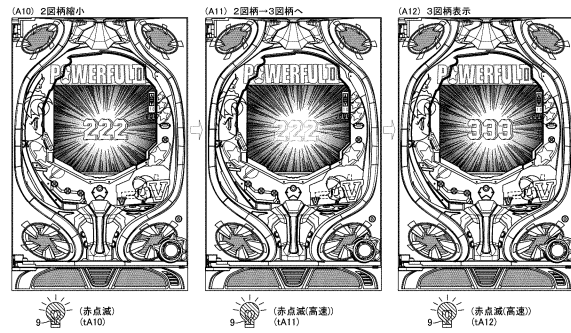
【図143】

【図143】



【図144】

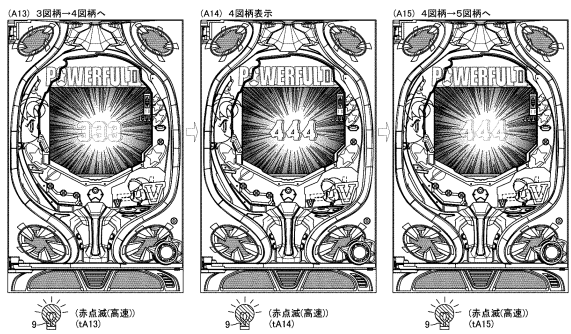
【図144】



10

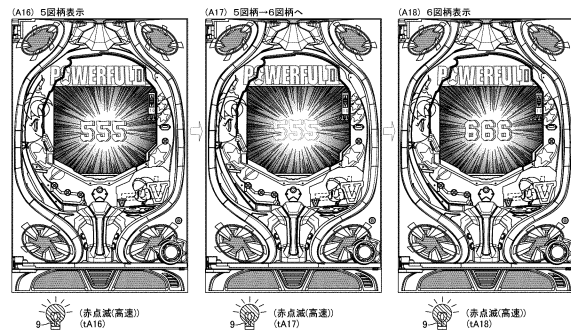
【図145】

【図145】



【図146】

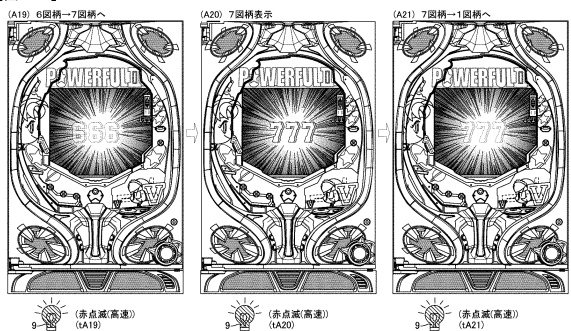
【図146】



20

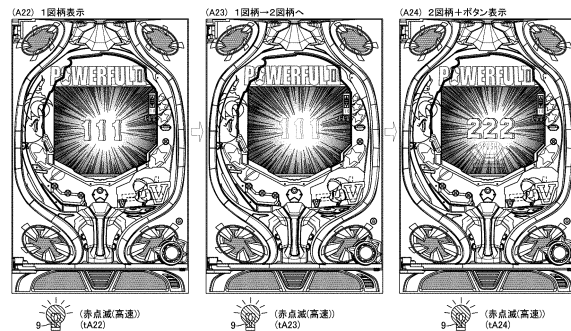
【図147】

【図147】



【図148】

【図148】



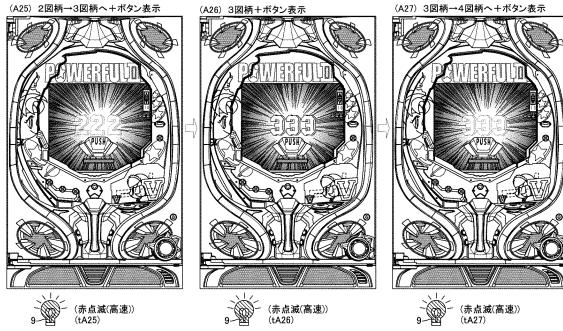
30

40

50

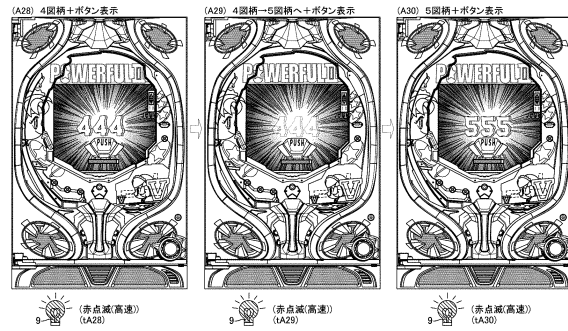
【図 149】

【図149】



【図 150】

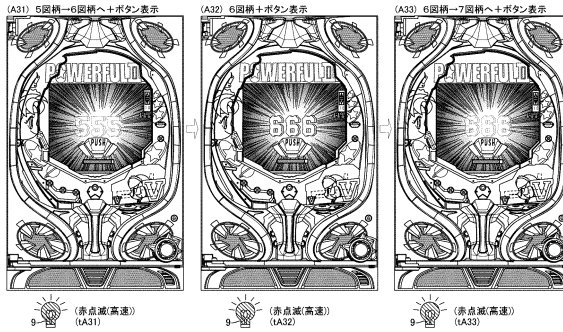
【図150】



10

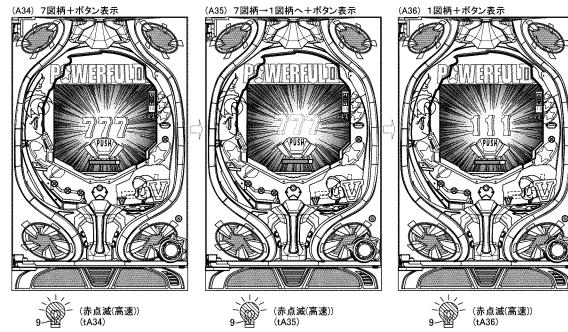
【図 151】

【図151】



【図 152】

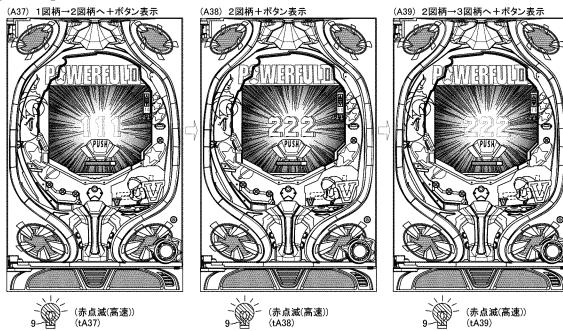
【図152】



20

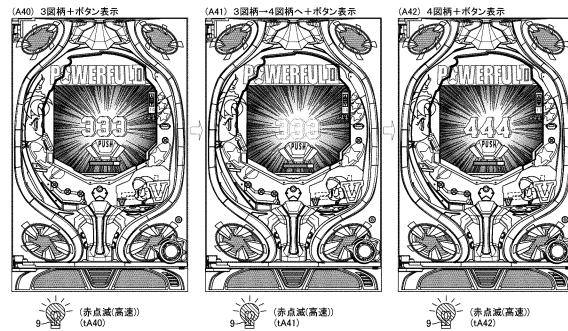
【図 153】

【図153】



【図 154】

【図154】



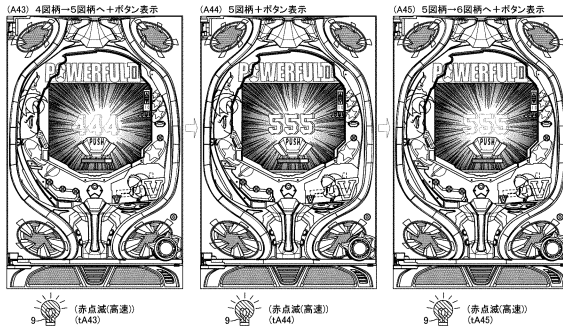
30

40

50

【図 155】

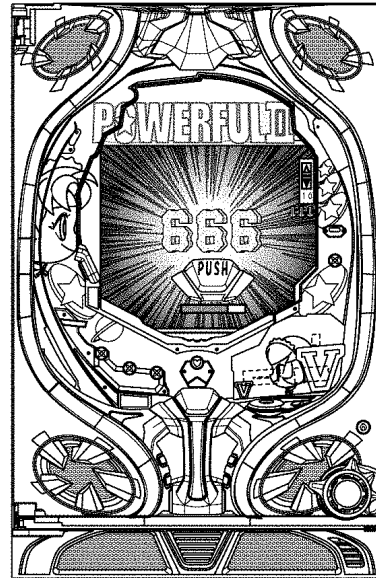
【図155】



【図 156】

【図156】

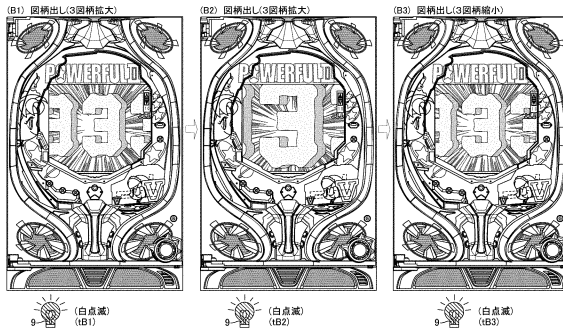
(A46) 6図柄+ボタン表示



奇数図柄導出時:(B1)へ
偶数図柄導出時:(C1)へ

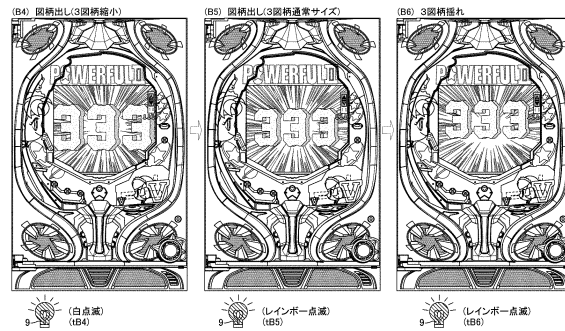
【図 157】

【図157】



【図 158】

【図158】



10

20

30

40

50

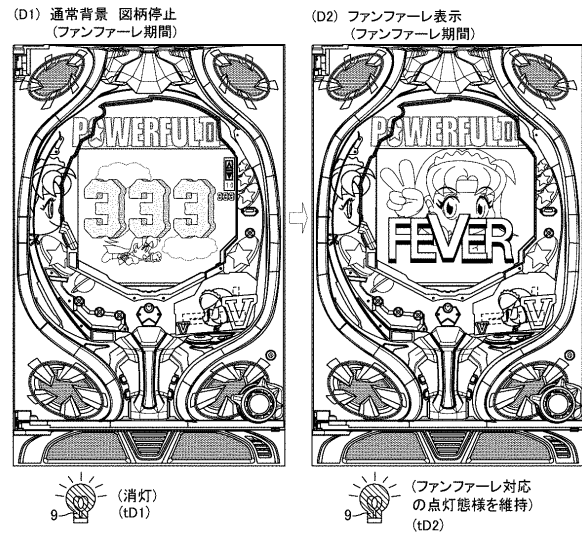
【図 159】

【図159】



【図 160】

【図160】



10

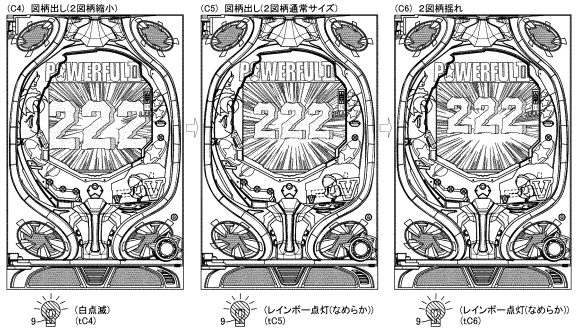
【図 161】

【図161】



【図 162】

【図162】



20

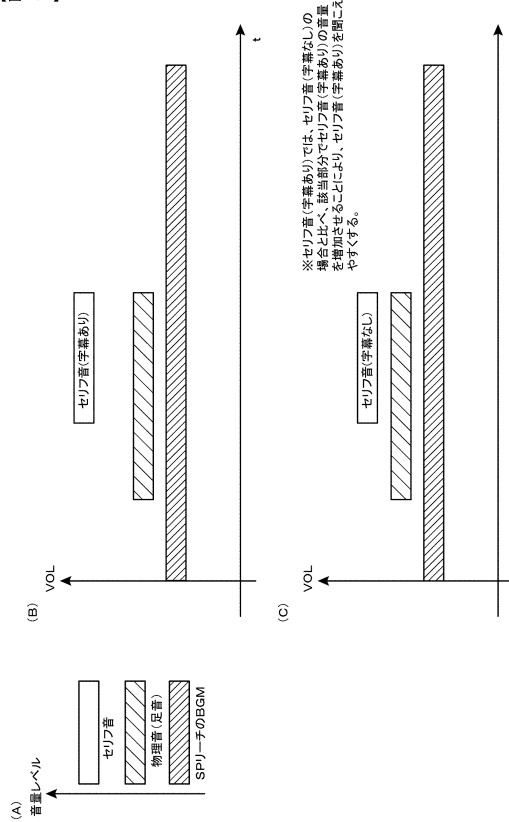
30

40

50

【図167】

【図167】



【図168】

【図168】

(r24)～(r27)部分の詳細説明図



10

20

【図169】

【図169】

(r28)～(r31)部分の詳細説明図



【図170】

【図170】

(r32)～(r35)部分の詳細説明図



30

40

50

【図 171】

【図171】

(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図



【図 172】

【図172】

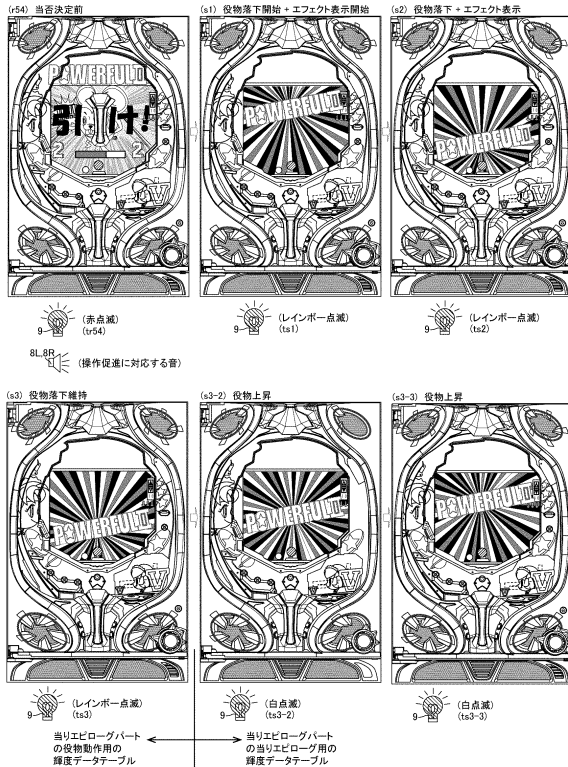
(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図



【図 173】

【図173】

(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図



【図 174】

【図174】

(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図



10

20

30

40

50

【図 175】

【図175】

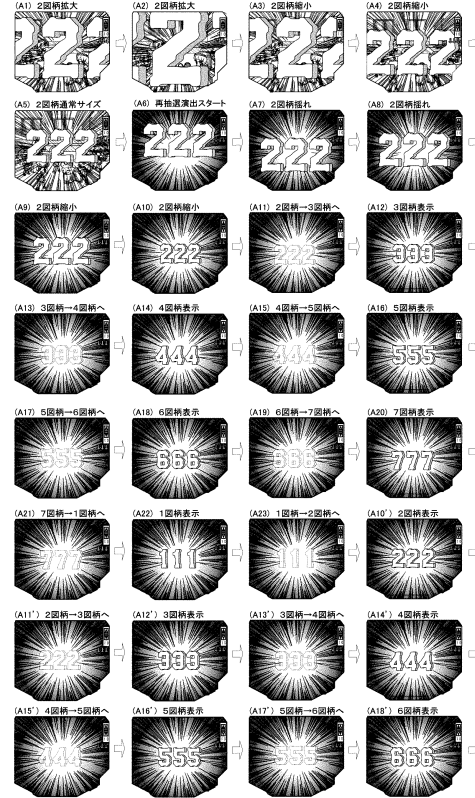
字幕数とセリフ数との関係

SPリーチ種類	字幕数/セリフ数	エピソード種類	字幕数/セリフ数
SP前半リーチA	5/8	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	0/0
SP前半リーチB	3/5	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	0/0
SP後半リーチA	14/16	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	1/1
SP後半リーチB	7/9	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	1/1
SP最終リーチ	19/27	当りエピソード	2/2
		ハズレエピソード	1/1

【図 176】

【図176】

(A1)～(A23)部分の詳細説明図



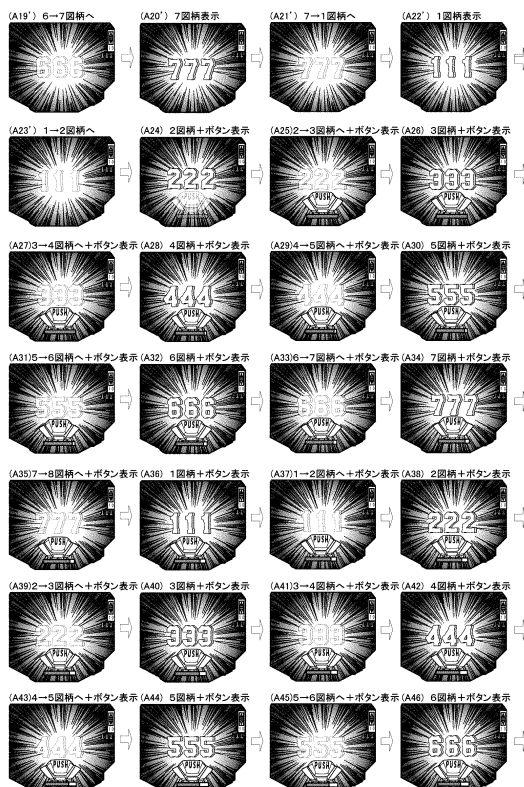
10

20

【図 177】

【図177】

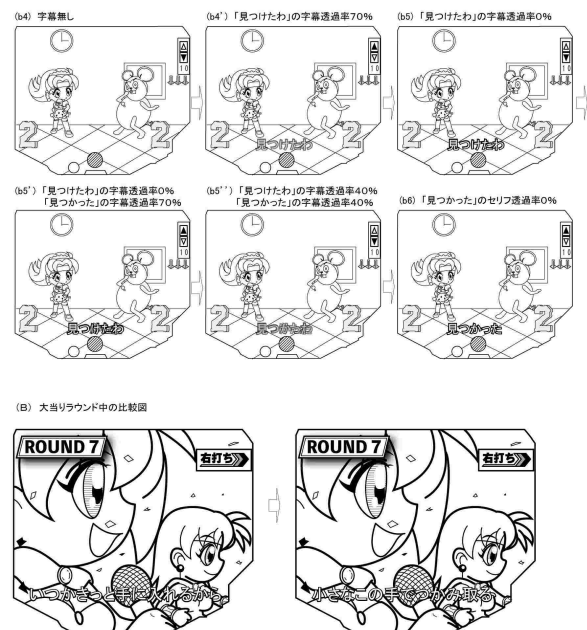
(A24)～(A46)部分の詳細説明図



【図 178】

【図178】

(A) (b4)～(b6)部分の詳細説明図



30

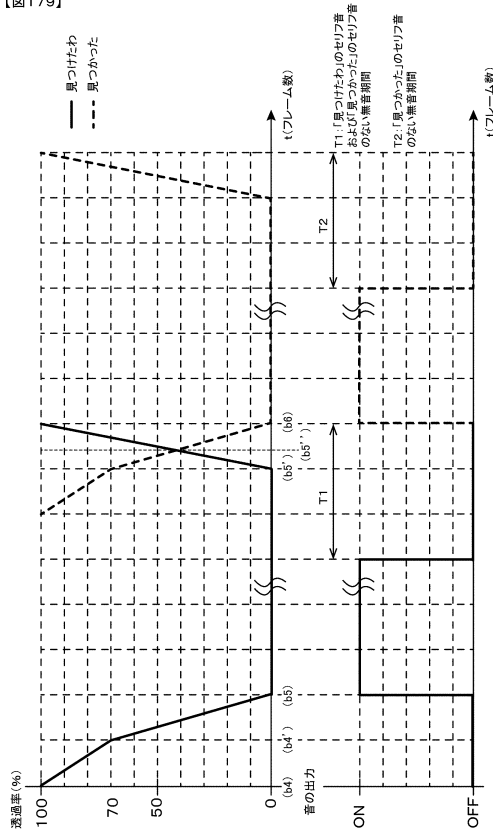
40

※大当りラウンド中は、フェード効果をつけずに楽曲の歌詞字幕を表示する。

50

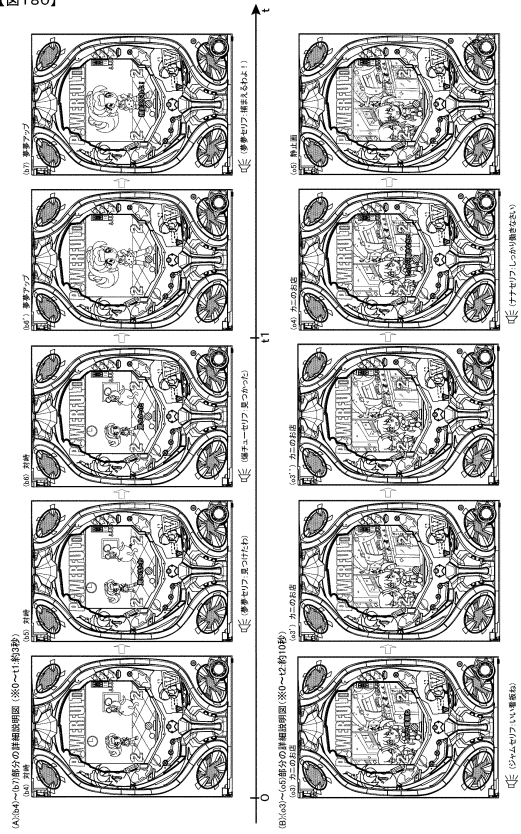
【図179】

【図179】



【図180】

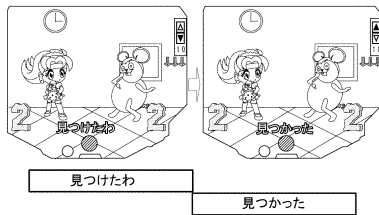
【図180】



【図181】

【図181】

(A) 比較例1



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

(B) 比較例2

見つけたわ 見つけたわ 見つけた

※フェードをかけずに字幕表示を重ねると見難い。

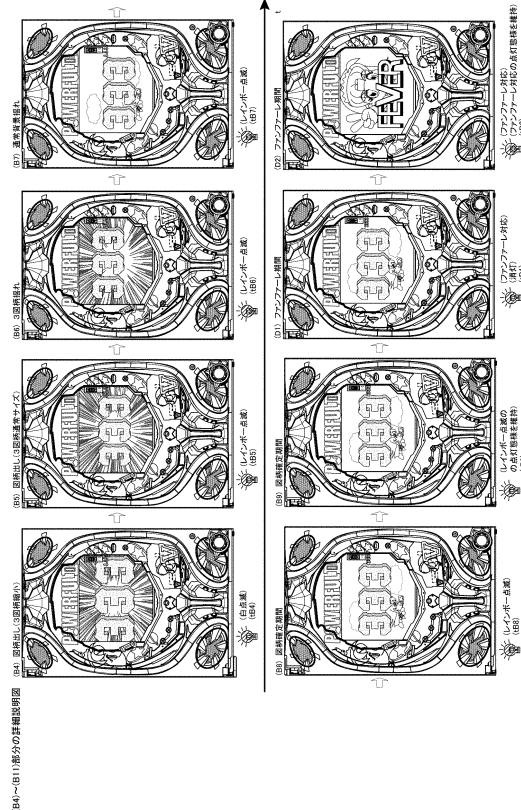
(C) 比較例3



※字幕表示を2段にすると演出の妨げとなる。

【図182】

【図182】



【図 183】

【図183】

(Y1)～(Y7) 図柄出しの変形例

(Y1) 縮小図柄出し

(Y2) 縮小図柄揺れ期間

(Y3) 縮小図柄消失

(Y4) 図柄出し

(Y5) 図柄出し

(Y6) 図柄出し

(Y7) 図柄出し

(Y8) 図柄出し

(Y9) 図柄出し

(Y10) 図柄出し

(Y11) 図柄出し

(Y12) 図柄出し

(Y13) 図柄出し

(Y14) 図柄出し

(Y15) 図柄出し

(Y16) 図柄出し

(Y17) 図柄出し

(Y18) 図柄出し

(Y19) 図柄出し

(Y20) 図柄出し

(Y21) 図柄出し

(Y22) 図柄出し

(Y23) 図柄出し

(Y24) 図柄出し

(Y25) 図柄出し

(Y26) 図柄出し

(Y27) 図柄出し

(Y28) 図柄出し

(Y29) 図柄出し

(Y30) 図柄出し

(Y31) 図柄出し

(Y32) 図柄出し

(Y33) 図柄出し

(Y34) 図柄出し

(Y35) 図柄出し

(Y36) 図柄出し

(Y37) 図柄出し

(Y38) 図柄出し

(Y39) 図柄出し

(Y40) 図柄出し

(Y41) 図柄出し

(Y42) 図柄出し

(Y43) 図柄出し

(Y44) 図柄出し

(Y45) 図柄出し

(Y46) 図柄出し

(Y47) 図柄出し

(Y48) 図柄出し

(Y49) 図柄出し

(Y50) 図柄出し

(Y51) 図柄出し

(Y52) 図柄出し

(Y53) 図柄出し

(Y54) 図柄出し

(Y55) 図柄出し

(Y56) 図柄出し

(Y57) 図柄出し

(Y58) 図柄出し

(Y59) 図柄出し

(Y60) 図柄出し

(Y61) 図柄出し

(Y62) 図柄出し

(Y63) 図柄出し

(Y64) 図柄出し

(Y65) 図柄出し

(Y66) 図柄出し

(Y67) 図柄出し

(Y68) 図柄出し

(Y69) 図柄出し

(Y70) 図柄出し

(Y71) 図柄出し

(Y72) 図柄出し

(Y73) 図柄出し

(Y74) 図柄出し

(Y75) 図柄出し

(Y76) 図柄出し

(Y77) 図柄出し

(Y78) 図柄出し

(Y79) 図柄出し

(Y80) 図柄出し

(Y81) 図柄出し

(Y82) 図柄出し

(Y83) 図柄出し

(Y84) 図柄出し

(Y85) 図柄出し

(Y86) 図柄出し

(Y87) 図柄出し

(Y88) 図柄出し

(Y89) 図柄出し

(Y90) 図柄出し

(Y91) 図柄出し

(Y92) 図柄出し

(Y93) 図柄出し

(Y94) 図柄出し

(Y95) 図柄出し

(Y96) 図柄出し

(Y97) 図柄出し

(Y98) 図柄出し

(Y99) 図柄出し

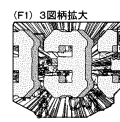
(Y100) 図柄出し

※飾り図柄は、SPリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、当りエピソードパート時に図柄が増え、縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は画面中央の位置から拡大されて図柄出しの演出が実行される。

【図 184】

【図184】

(F1)～(F12) 再抽選の変形例



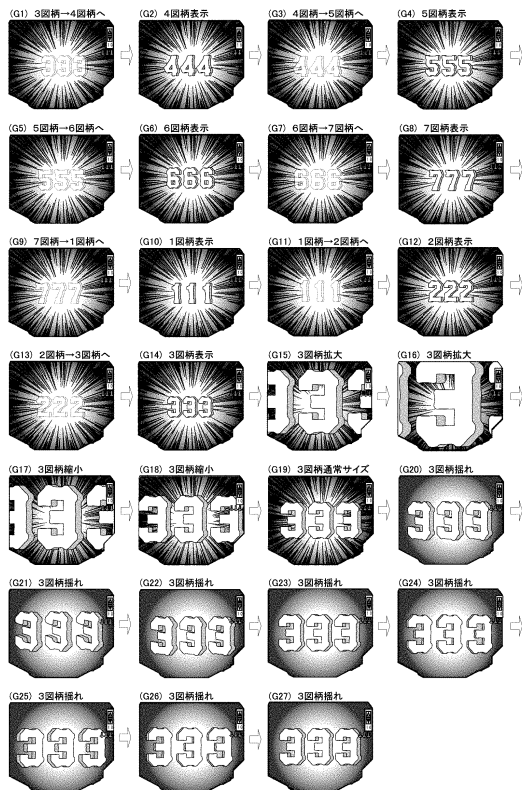
10

20

【図 185】

【図185】

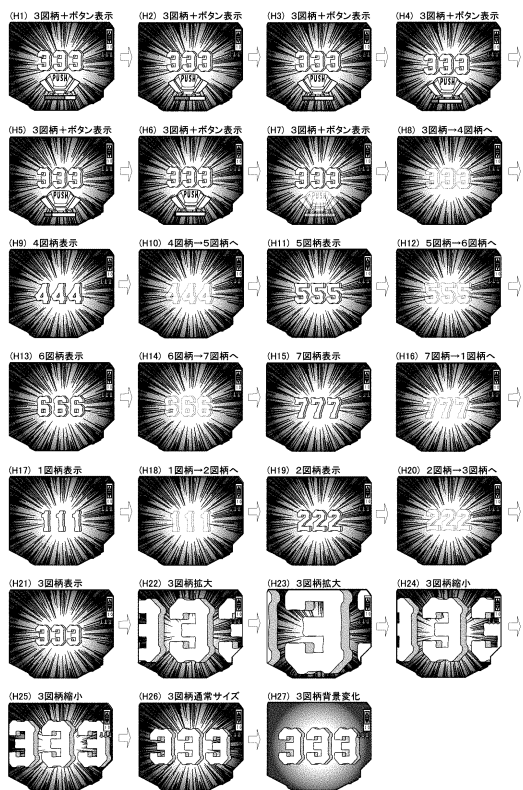
(G1)～(G27) 再抽選の変形例



【図 186】

【図186】

(H1)～(H27) 再抽選の変形例



30

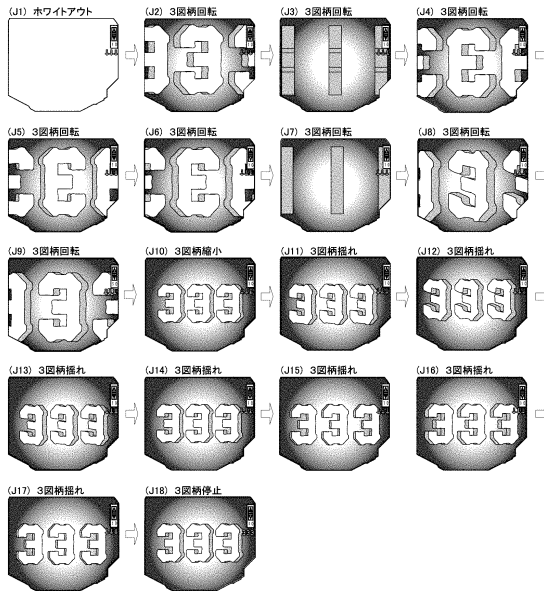
40

50

【図 187】

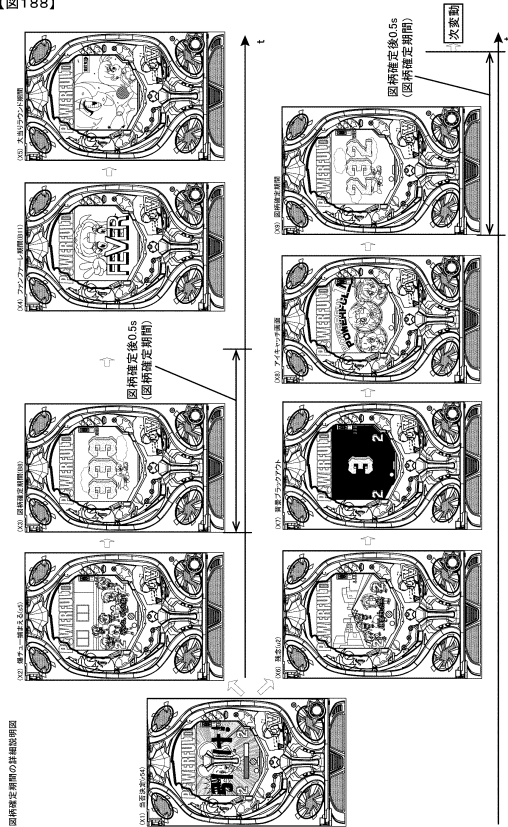
【図187】

(J1)~(J27) 再抽選の変形例



【図 188】

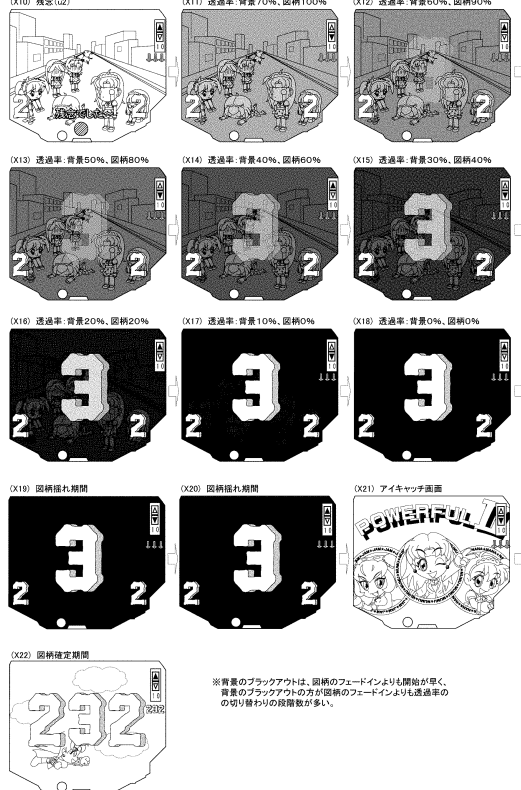
【図188】



【図 189】

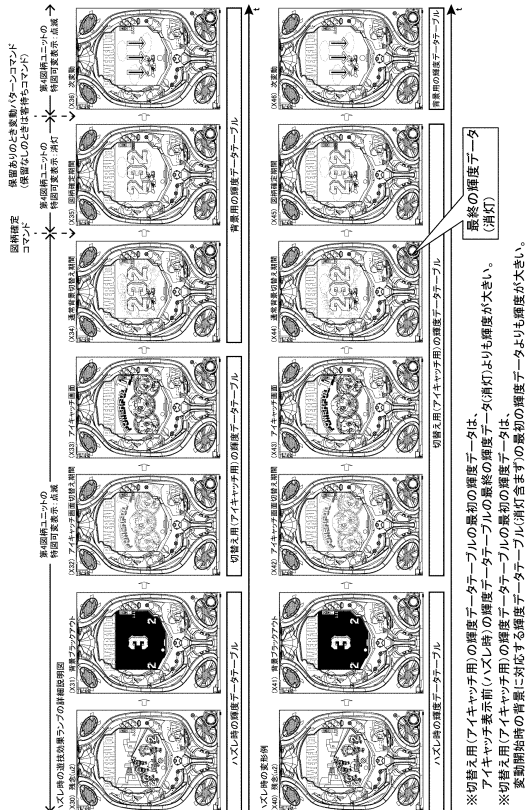
【図189】

(X10)~(X22) ブラックアウトの詳細説明図



【図 190】

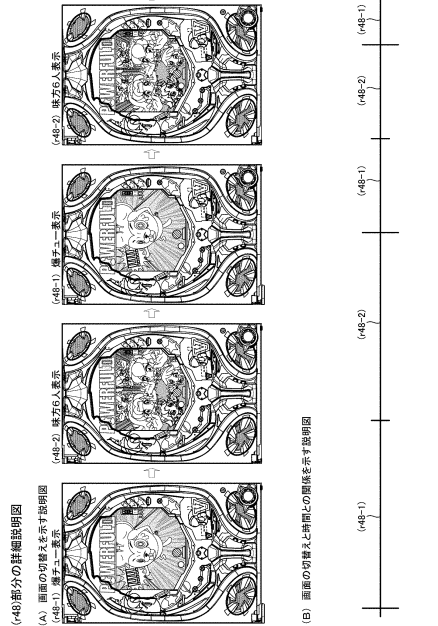
【図190】



【圖 191】

【图191】

※以降、(48-1)と(48-2)の静止画の切替えを繰返し、徐々に切替え速度が遅くなる。



【図 192】

【図192】

1. 開始パート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD1
盤左ランプ(夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD1
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD1

10

20

【図 193】

【图193】

1. 開始パート輝度データテーブル (枠ランプの子テーブルWD1)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ta1	背景黄点灯		W21
ta2	赤点滅		省略
ta3	白点滅(2回)		W4
ta4	背景黄点灯		W21
ta5	赤点滅		省略
ta6	白点滅(2回)		W4
ta7	背景黄点灯		W21
ta8	赤点滅		省略
ta9	赤点灯		省略
ta10～ta12	赤点灯(輝度段階的に低下)		W11
ta13～ta18	赤点灯(輝度低下で維持)		W12
ta19(10分データ)	消灯		省略

シャッター閉まる
途中は段階的に
輝度低下

シャッター開ききつ
後は消灯維持

シャッター閉まり
きつた後は
輝度低下で維持

【図 194】

【図194】

2. SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD2
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD2
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD2
アタックランプ、Vアタックランプ、電チューランプ	600000	AD2

30

40

50

【図 1 9 5】

【図195】

2. SP前半リーチA編りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD2)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tb1	消灯		省略
tb2	赤点滅		省略
tb3	赤点灯		省略
tb4	緑点灯	赤点灯	キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
tb5	緑点滅	赤点灯	
tb6	緑点灯	赤点滅	省略
tb7	緑点滅		省略
tb8	緑点滅		黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
tb9	赤点滅		省略
tb10(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tb11	緑点滅	赤点灯	省略
tb12	緑点灯	赤点灯	キャラクタのアクション に対応する点灯
tb13	赤点滅		省略
tb14(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期よりも短い
tb15	赤点灯		省略
tb16	緑点灯		白点滅輝度データ 1周期と同じ
tb17(210msec)	白点滅(3回)		W4
tb18(10分データ)	白点灯		W8

操作促進なし時は
輝度データが維持

【図 1 9 6】

【図196】

3. SP前半リーチA当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD3
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD3

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD3

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc1(3000msec)	白点滅(tb18より明るめ)		W4
tc2,tc3	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)
よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも
切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc4,tc5(5000msec)	白点滅		W4
tc6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ
を切り替える

【図 1 9 7】

【図197】

4. SP前半リーチAハズレエピソードパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD4)

(a1)共通ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
td1(200msec)	白点灯(tb18より暗め)		W13
td2(5800msec)	白点灯(td1より暗め)		W14
td3	消灯		W15
td4(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと
共通の孫テーブル
(時間異なる)

当否分岐(tb18)
よりも輝度が小さい

当り時よりも
切替時間が長い

【図 1 9 8】

【図198】

5. SP前半リーチB編りパート輝度データテーブル
(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD5
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD5

10

20

30

40

50

【図 1 9 9】

【図199】

5. SP前半リーチB煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD5)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
te1	消灯		省略
te2	緑点滅		省略
te3	緑点灯		省略
te4	緑点灯	クリーム点灯	省略
te5	緑点滅	クリーム点灯	キャラクタの色 に対応する点灯
te6	緑点灯	クリーム点滅	セリブあり時は点滅
te7	緑点滅		省略
te8(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期よりも短い W4
te9	クリーム点灯		省略
te10	緑点灯	クリーム点灯	キャラクタのアクション に対応する点灯
te11	クリーム点滅		省略
te12(210msec)	白点滅(3回)		白点滅輝度データ W4
te13～te16(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期と同じ W4
te17(10分データ)	白点灯		W8

操作促進なし時は
輝度データが維持

【図 2 0 0】

【図200】

6. SP前半リーチB当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD6
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD6

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD6

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf1	白点滅(te17より明るめ)		W4
tf2～tf4	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)
よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも
切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf5,tf6(5000msec)	白点滅		W4
tf7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ
を切り替える

10

【図 2 0 1】

【図201】

7. SP前半リーチBハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tg1,tg2(200msec)	白点灯(te17より暗め)		W13
tg3(5800msec)	白点灯(tg1,tg2より暗め)		W14
tg4	消灯		W15
tg5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

当否分岐(tb18)
よりも輝度が小さい

SP最終リーチと
共通の孫テーブル
(時間異なる)

当り時よりも
切替時間が長い

【図 2 0 2】

【図202】

8. SP後半発展時役物動作パート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD8)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th1～th3(7000msec)	赤点滅		W2

役物動作
の前半部分

役物の退避途中から
輝度データを切替

20

30

40

50

【図 2 0 3】

【図203】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD9
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD9
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD9
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD9

【図 2 0 4】

【図204】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD9)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti2	白点灯	赤点灯	キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
ti3	緑点滅	赤点灯	
ti4	紫点滅	赤点灯	
ti5	白点灯	赤点滅	
ti6	紫点滅		省略
ti7	緑点滅		省略
ti8	赤点滅		省略
ti9	紫点滅		黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
ti10	赤点滅		
ti11(1560msec)	黄点灯(長)		W3
ti12	紫点滅	赤点灯	省略
ti13	紫点灯	赤点灯	省略
ti14(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti15(150msec)	白点滅(2回)		W4

10

・
・
・

20

【図 2 0 5】

【図205】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD9)

・ ・ ・			
ti16	紫点滅	赤点灯	省略
ti17	緑点滅		キャラクタの アクション に対応する点灯
ti18	緑点滅		
ti19	赤点滅		省略
ti20(1330msec)	黄点灯(中)		W3
ti21	緑点滅	赤点灯	省略
ti22	緑点灯	赤点灯	省略
ti23(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti24(150msec)	白点滅(2回)		W4
ti25	緑点滅	赤点灯	白点滅輝度データ 1周期よりも短い
ti26	紫点滅	緑点滅	
ti27	緑点灯		省略
ti28	紫点灯	緑点灯	省略
ti29	白点灯	赤点灯	省略
ti30	白点灯	赤点灯	省略
ti31	紫点灯		省略
ti32	紫点滅		省略
ti33	緑点灯		白点滅輝度データ 1周期と同じ
ti34	緑点滅		
ti35(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti36～ti38(1000msec)	白点滅		W7
ti39(10分データ)	白点灯		W8
操作促進なし時は 輝度データが維持			

【図 2 0 6】

【図206】

10. SP後半リーチA当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD10
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD10
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD10
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD10

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD10

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tj1～tj3	白点滅(tj39より明るめ)		W4
tj2,tj3(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tj39)
よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも
切替時間が短い

30

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
t4,t5(5000msec)	白点滅		W4
t6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1
			輝度データを切り替える

40

50

【図 2 0 7】

【図207】

11. SP後半リーチAハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tk1(200msec)	白点灯(tk3より暗め)		W13
tk2 tk3(580msec)	白点灯(tk1より暗め)		W14
tk4	消灯		W15
tk5(輝度データをループ)	背景黄点灯(tk1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当否分岐(tk39)よりも輝度が小さい

当り時よりも切替時間が長い

【図 2 0 8】

【図208】

12. SP後半リーチB煽りパート輝度データテーブル(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD12
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD12
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD12
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD12

10

【図 2 0 9】

【図209】

12. SP後半リーチB煽りパート輝度データテーブル(枠ランプの子テーブルWD12)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7~th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn2	白点滅	赤点灯	省略
tn3(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn4(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn5(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn6(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tn7	紫点滅	ピンク点灯	キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅
tn8	紫点滅		
tn9	紫点滅		
tn10	赤点滅		省略
tn11	白点灯	赤点灯	省略
tn12(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn13(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn14(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tn15(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn16	紫点灯	ピンク点灯	キャラクタのアクションに対応する点灯
tn17	ピンク点灯		
tn18	ピンク点滅		省略
tn19(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn20	赤点灯		白点滅輝度データ1周期と同じ
tn21	赤点滅		白点滅輝度データ1周期よりも短い
tn22(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn23	紫点滅		白点滅輝度データ1周期よりも短い
tn24	紫点灯		
tn25(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn26(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn27(10分データ)	白点灯		操作促進なし時は輝度データが維持

【図 2 1 0】

【図210】

13. SP後半リーチB当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD13
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD13
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD13
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD13

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD13

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to1	白点滅(tn27より明るめ)		W4
to2~to5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tn27)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to6.to7(5000msec)	白点滅		W4
to8(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

20

30

40

50

【図 2 1 1】

【図211】

14. SP後半リーチBハズレエピソード用データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ\アタッカランプ、電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる子テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tp1(200msec)	白点灯(tr27より暗め)		W13
tp2,tp3(5800msec)	白点灯(tp1より暗め)		W14
tp4	消灯		W15
tp5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の枠テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

当り分岐(n:27)よりも輝度が小さい

【図 2 1 2】

【図212】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD15
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD15
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD15
アタッカランプ\アタッカランプ、電チューランプ	600000	AD15

10

【図 2 1 3】

【図213】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル(枠ランプの子テーブルWD15)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7~th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr2	白点滅	赤点灯	省略
tr3	白点灯	赤点滅	省略
tr4	オレンジ点滅		キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
tr5	青点滅		
tr6	ハワイアンブルー点滅		
tr7	ピンク点滅		省略
tr8	紫点滅		省略
tr9	緑点滅		省略
tr10	赤点滅		キャラクタのアクション に対応する点灯
tr11	青点滅		
tr12	オレンジ点滅	青点滅	省略
tr13	赤点滅	黄色もや輝度データ 1周期よりも長い	省略
tr14	赤点灯		省略
tr15(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tr16	ピンク点滅		省略
tr17	ハワイアンブルー点滅	ピンク点滅	省略
tr18	赤点滅		省略
tr19(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr20	緑点滅		省略
tr21	紫点滅	緑点滅	省略
tr22(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr23	赤点滅		省略

役物動作
の後半部分

【図 2 1 4】

【図214】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル(枠ランプの子テーブルWD15)

tr24	オレンジ点灯	省略
tr25	オレンジ点滅	省略
tr26	青点灯	省略
tr27	青点滅	省略
tr28	ハワイアンブルー点灯	省略
tr29	ハワイアンブルー点滅	省略
tr30	ピンク点灯	省略
tr31	ピンク点滅	省略
tr32	紫点灯	省略
tr33	紫点滅	省略
tr34	緑点灯	省略
tr35	緑点滅	省略
tr36(150msec)	白点滅(2回)	W4
tr37	白点灯	省略
tr38	赤点灯	省略
tr39	赤点滅	省略
tr40(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr41	赤点灯or緑点灯	W5(赤カットイン)or W6(緑カットイン)
tr42	白点灯	省略
tr43	白点灯	省略
tr44	赤点灯	省略
tr45	白点灯	省略
tr46	赤点灯	省略
tr47(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr48	赤点灯	省略
tr49,tr50(860msec)	赤点灯	W9
tr51~tr54(10分データ)	赤点滅	W10

白点滅輝度データ1周期よりも短い

白点滅輝度データ1周期と同じ

カットイン時と煽り時とで共通して枠ランプを用いる

操作促進あり時は輝度データが切り替わる

操作促進あり時は操作促進なし時と異なる態様であり、順次輝度データが切り替わる

20

30

40

50

【図 2 1 5】

【図215】

16. SP最終リーチ当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)役物動作用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD16a
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16a
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16a
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD16a

(a2)役物動作用の子テーブルWD16a

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts1～ts3(10000msec)	レインボー点滅		W18

(b1)当りエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD16b
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16b
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16b
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD16b

(b2)当りエピソード用の子テーブルWD16b

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts3-2～ts3-8	白点滅		W4
ts4～ts7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

(c1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(c2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts8,ts9(5000msec)	白点滅		W4
ts10(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

【図 2 1 7】

【図217】

18. 救済当り輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD18)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tv1(1980msec)	赤点灯 (td4,tg5,tk5,tp5,tu4より明るめ)		W16
tv2(700msec)	白点灯		W17
tv3,tv4(5000msec)	白点滅		W4
tv5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

【図 2 1 6】

【図216】

17. SP最終リーチハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD17
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD17
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD17
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD17

(a2)ハズレエピソード用の子テーブルWD17

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tu1(200msec)	白点灯(tr54より暗め)		W13
tu2(3900msec)	白点灯(tu1より暗め)		W14
tu3	消灯		W15
tu4(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

10

20

【図 2 1 8】

【図218】

19. 再抽選輝度データテーブル
(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD19
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD19
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD19
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD19

30

40

50

【図 2 1 9】

【図219】

19. 再抽選(操作促進前)輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD19)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA6~tA8(10分データ)	消灯		省略

再抽選演出による図柄の動き始め前に一旦消灯

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA9,tA10	赤点滅		W19
tA11~tA46(10分データ)	赤点滅(高速)		W20

【図 2 2 0】

【図220】

20. 再抽選(操作促進後に図柄昇格あり)輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD20)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tB1~tB4(5000msec)	白点滅		W4
tB5~tB9(10分データ)	レインボー点滅		W18

レインボー点灯(なめらか)よりも激しめ

【図 2 2 1】

【図221】

21. 再抽選(操作促進後に図柄昇格なし)輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD21)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tC1~tC4(5000msec)	白点滅		W4
tC5~tC9(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

レインボー点灯(なめらか)を維持

【図 2 2 2】

【図222】

22. ファンファーレ輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD22)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tD1,tE1	消灯		省略
tD2,tE2(10分データ)	ファンファーレ対応の点灯態様		省略

(tB9),(tC9)とは異なる点灯態

【図 2 2 3】

【図223】

なめらかレインボー輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WS1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YS1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LS1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AS1

【図 2 2 4】

【図224】

なめらかレインボー輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル
	600000msec間
枠ランプ(右&左)	W1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A1

10

20

30

40

50

【図 2 2 5】

【图225】

なめらかレインボー輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW1)

※ 枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

		枠をラップの繰度データ							
時間[msec]		9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12		
		RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
30		0x04F04F	0x080FCF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F0BF0	0xA0FF0F		
		0x06F06F	0x0A0FFD	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCFF0D0		
		0x08F0F8	0x0C0FD0	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0		
		0x0A0FA0	0x0E0FFB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8FC0FC	0xF0D0F9		
		0x0C0FCF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F0BF0	0xA0FF0F	0xFF0FB0		
		0x0F0FFD	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCFF0D0	0xF090F5		
		0x0FD0F9	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xF0FB0F	0x70F3F0		
		0x0FB0F8	0x0F70F3	0x0F40F0	0x8FC0FC	0xF0D0F9	0xF50F10		
		0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F0BF0	0xA0FF0F	0xBF07F0	0x3F00F0		
		0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCFF0D0	0xF090F5	0xF10F02		
		0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0x70F3F0	0xF00F04		
		0x0F30F3	0x0F04F0	0x8FC0FC	0xF0D0F9	0xF50F10	0xF02F06		
		0x0F10F1	0x2F06F0	0xA0FF0F	0xBF07F0	0x3F00F0	0xF04F08		
		0x0F00F0	0x4F08F0	0xCFF0D0	0xF090F5	0xF10F02	0xF06F0A		
		0x0F80F8	0xCFF0D0	0xF090F5	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F		
		0xA0FA0F	0xFF0FB0	0x70F3F0	0xF00F04	0xF8F0C0	0xD0F90F		
		0xCFF0D0	0xF0D0F9	0xF50F10	0xF02F06	0xF0A0F8	0xB0F70F		
		0xFF0FB0	0xBF07F0	0x3F00F0	0xF04F08	0xCFF0D0	0x90F50F		
		0xF0D0F9	0xF50F10	0xF02F06	0xF0A0F8	0xB0F70F	0x3F00F0		
		0xF707F0	0x3F00F0	0xF04F08	0xCFF0D0	0x90F50F	0xF10F02		
		0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F3F0	0x00F04F		
		0xF30F30	0xF00F04	0xF8F0C0	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F		
		0xF10F10	0xF02F06	0xF0A0F8	0xB0F70F	0x3F00F0	0x04F08F		
		0xF00F00	0x4F08F0	0xCFF0D0	0xF090F5	0xF10F02	0xF06F0A		
		0xF02F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F3F0	0xF00F04	0xF8F0C0		
		0xF04F04	0xF8F0C0	0xD0F90F	0x90F50F	0x02F06F	0xA0FF0F		
		0xF06F06	0xF0A0F8	0xB0F70F	0x3F00F0	0xF04F08	0xCFF0D0		
		0xF08F08	0xF0CDD0	0x90F50F	0xF10F02	0xF06F0A	0xFF0FB0		
		0xF0A0FA	0xF0FB0F	0x70F3F0	0xF00F04	0x8FC0FC	0xF0D0F9		
		0xF0C0FC	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0xA0FF0F	0xBF07F0		
		0xF0FF0F	0xB0F70F	0x3F00F0	0xF04F08	0xCFF0D0	0xF090F5		
		0xD0FDD0	0xF090F5	0xF10F02	0xF06F0A	0xFF0FB0	0xF07F30		
		0xB0FB0F	0x70F3F0	0xF00F04	0xF8F0C0	0xF0D0F9	0xF05F10		
		0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0xA0FF0F	0xBF07F0	0x3F00F0		
		0x70F70F	0x3F00F0	0xF04F08	0xCFF0D0	0xF090F5	0x0F12F0		
		0x50F50F	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F3F0	0x0F04F0		
		0x30F30F	0x0F04F0	0x8FC0FC	0xF0D0F9	0xF05F10	0xF02F06		
		0x10F10F	0x02F06F	0xA0FF0F	0xBF07F0	0x3F00F0	0xF04F08		
		0x0F00F0	0x4F08F0	0xCFF0D0	0xF090F5	0xF12F0F	0x6F0A0F		
		0x0x2F02F	0x06F0AF	0xCFF0FB	0x07F0F3	0x0F04F0	0x8FC0FC		

【図 2 2 6】

【図226】

なめらかレインボー輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY1)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
600000	0xFFFF

なめらかレインボー輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL1)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
600000	0xFFFF

10

20

【圖 2 2 7】

【図227】

なめらかレインボー輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA1)

時間[msec]	アタックランブの遅延データ	
	アタカ	V7ATカ電子チュー
	RGB, RGB	WWW, RGB
30	0x2F00F1	0xFFFFF05
30	0x4F00F0	0xFFFFF03
30	0x6F02F0	0xFFFFF01
30	0x8F04F0	0xFFFFF00
30	0xAF06F0	0xFFFFF20
30	0xCF08F0	0xFFFFF40
30	0xFF0AF0	0xFFFFF60
30	0xF0DC0F	0xFFFFF80
30	0xFB0FF0	0xFFFFFA0
30	0x9F0DF0	0xFFFFFC0
30	0x7F0BF0	0xFFFFFE0
30	0x5F09F0	0xFFFFF00
30	0x3F07F0	0xFFFFF20
30	0x1F05F0	0xFFFFF40
30	0xF003F0	0xFFFFF60
30	0xF02F10	0xFFFFF80
30	0xF04F00	0xFFFFFA0
30	0xF06F02	0xFFFFFB0
30	0xF08F04	0xFFFFFD0
30	0xF0A0F6	0xFFFFFE0
30	0xF0C0F8	0xFFFFF00
30	0xF0E0FA	0xFFFFF20
30	0xF0FF0C	0xFFFFF40
30	0x80FFF0	0xFFFFFA0
30	0x9FDD0F	0xFFFFFC0
30	0x70FB0F	0xFFFFFE0
30	0x50F90F	0xFFFFF00
30	0x30F70F	0xFFFFF20
30	0x10F50F	0xFFFFF40
30	0x00F30F	0xFFFFF60
30	0x02F10F	0xFFFFF80
30	0x04F00F	0xFFFFFA0
30	0x06F02F	0xFFFFFB0
30	0x08F04F	0xFFFFFD0
30	0x0AF06F	0xFFFFFE0
30	0x0CF08F	0xFFFFF00
30	0x0EF0AF	0xFFFFF20
30	0x0FD0CF	0xFFFFF40
30	0x0FB0FF	0xFFFFFA0
30	0x0F90DF	0xFFFFFC0
30	0x0F70FB	0xFFFFFE0
30	0x0F50F9	0xFFFFF00
30	0x0F30F7	0xFFFFF20
30	0x0F10F5	0xFFFFF40
30	0x0ED0F3	0xFFFFF60

【圖 2 2 8】

【図228】

役物動作赤点減輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW2)

※ 枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

[illegible]

30

40

【図 2 2 9】

【図229】

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
180	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660
180	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440
180	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660
180	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

【図 2 3 0】

【図230】

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

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

【図 2 3 1】

【図231】

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	3970	WS5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS5
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS5

【図 2 3 2】

【図232】

点灯箇所	参照対象となる係テーブル				
	240msec間	630msec間	660msec間	2110msec間	600000msec間
枠ランプ(右&左)	WSa(W5)	WSb(W5)	WSd(W5)	WSd(W5)	WSa(W5)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	YSa(Y5)	YSb(Y5)	YSd(Y5)	YSd(Y5)	YSa(Y5)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	LSa(L5)	LSb(L5)	LSd(L5)	LSd(L5)	LSa(L5)
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	ASa(A5)	ASb(A5)	ASd(A5)	ASd(A5)	ASa(A5)

共通赤カットイン輝度データテーブル
(子テーブル)

10

20

30

40

50

【図 2 3 3】

【図233】

[illegible]

共通赤カットイン輝度データテーブル
(枠ランブ用孫テーブルW5a)

共通赤カットイン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW5b)

[illegible]

【図 2 3 4】

【图234】

[illegible]

共通赤カットイン輝度データーテーブル
(控ランプ用輝度データーW59)

【図 2 3 5】

【図235】

[illegible]共通赤カットイン輝度データテーブル
(梓ランブ用孫テーブルW5d)

共通赤カットイン輝度データーテーブル
(控ランプ用 輝度データー W5g)

[illegible]

【図 2 3 6】

【圖236】

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY5a)

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

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY5b)

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

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY5c)

[illegible]

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY5d)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
20	RRRR
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY5e)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0xAAAA
40	0xAAAA
30	0xAAAA
40	0xAAB8
30	0x8833
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
60000	0x0000

【図 2 3 7】

【図237】

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL5a)

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

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL5d)

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

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL5b)

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

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL5e)

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

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL5c)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11188
30	0x88800
30	0x00088
30	0x88811
30	0x11188
30	0x88822
30	0x22288
30	0x88833
30	0x33388
30	0x88844
30	0x44466
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

【図 2 3 8】

【図238】

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

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

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

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

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

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x100100	0x111100
30	0x100100	0x888C00
30	0x100C00	0x000000
30	0xC00000	0x888C00
30	0x000C00	0x111100
30	0xC00100	0x888C00
30	0x100C00	0x222200
30	0xC00200	0x888C00
30	0x200C00	0x333300
30	0xC00300	0x888C00
30	0x300C00	0x444400
30	0xC00400	0x888C00
30	0x400C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00600	0x888C00
30	0x600C00	0x555500
30	0xC00700	0x888C00
30	0x700C00	0x555500
30	0xC00800	0x888C00
30	0x800C00	0x555500
30	0xC00900	0x888C00
30	0x900C00	0x555500
30	0xC00A00	0x888C00
30	0xA00C00	0x555500

【図 2 3 9】

【図239】

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

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

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

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

【図 2 4 0】

【図240】

共通緑カットイン輝度データテーブル
(親テーブル)

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

10

20

30

40

50

【図 2 4 1】

【図241】

点灯箇所	参照対象となる系テーブル				
	240msec間	630msec間	660msec間	2110msec間	60000msec間
持ランプ(左)	W6a(W6)	W6b(W6)	W6c(W6)	W6d(W6)	W6e(W6)
役持ランプ(POWERFULの文字付近)	Y6a(Y6)	Y6b(Y6)	Y6c(Y6)	Y6d(Y6)	Y6e(Y6)
旗走ランプ(参参ちゃんの旗脚付近)	L6a(L6)	L6b(L6)	L6c(L6)	L6d(L6)	L6e(L6)
アタカランプ(アタカランプの電灯付近)	AG6(A6)	AGb(A6)	AGc(A6)	AGd(A6)	AGe(A6)

共通緑カットイン輝度データテーブル

【図 2 4 2】

【図242】

[illegible]

共通線カッター輝度データーテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW6a)

【図 2 4 3】

【図243】

[illegible]

共通線カットイン輝度データーブル
枠ランプ用孫データーW6c)

【図 2 4 4】

【图244】

[illegible]

共通線カッターイン輝度データーテーブル
枠ランプ用線テーブルW6d)

共通線カットイン輝度データーテーブル
(採ランプ用標準データーW6b)

時間[sec]	対スラブの振動モード				対スラブの振動モード				対スラブの振動モード			
	9.1.9.1.2	9.1.9.1.4	9.1.5.6.8	9.1.7.8.8	9.1.9.1.0	9.1.11.1.2	- 9P2	9P5.9P4	9P5.9P6	9P8.9P10	9P11.9P12	
0	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	- RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	
10	0.000020	0.040040	0.040040	0.020020	0.020020	0.020020	0.000020	0.020040	0.040070	0.070070	0.070040	
20	0.000000	0.020020	0.020020	0.010010	0.010010	0.010010	0.000040	0.010040	0.070040	0.040040	0.040040	
30	0.040020	0.020020	0.020020	0.010010	0.010010	0.010010	0.000040	0.070040	0.040070	0.070070	0.040040	
40	0.000000	0.000000	0.000000	0.020020	0.020020	0.020020	0.000040	0.040070	0.040070	0.070070	0.040040	
50	0.040020	0.020020	0.020020	0.010010	0.010010	0.010010	0.000040	0.070040	0.040070	0.070070	0.040040	
60	0.000000	0.000000	0.000000	0.020020	0.020020	0.020020	0.000040	0.040070	0.040070	0.070070	0.040040	
70	0.040020	0.020020	0.020020	0.010010	0.010010	0.010010	0.000040	0.070040	0.040070	0.070070	0.040040	
80	0.000000	0.000000	0.000000	0.020020	0.020020	0.020020	0.000040	0.040070	0.040070	0.070070	0.040040	
90	0.040020	0.020020	0.020020	0.010010	0.010010	0.010010	0.000040	0.070040	0.040070	0.070070	0.040040	
100	0.000000	0.000000	0.000000	0.020020	0.020020	0.020020	0.000040	0.040070	0.040070	0.070070	0.040040	
110	0.040020	0.020020	0.020020	0.010010	0.010010	0.010010	0.000040	0.070040	0.040070	0.070070	0.040040	
120	0.000000	0.000000	0.000000	0.020020	0.020020	0.020020	0.000040	0.040070	0.040070	0.070070	0.040040	
130	0.040020	0.020020	0.020020	0.010010	0.010010	0.010010	0.000040	0.070040	0.040070	0.070070	0.040040	
140	0.000000	0.000000	0.000000	0.020020	0.020020	0.020020	0.000040	0.040070	0.040070	0.070070	0.040040	
150	0.040020	0.020020	0.020020	0.010010	0.010010	0.010010	0.000040	0.070040	0.040070	0.070070	0.040040	
160	0.000000	0.000000	0.000000	0.020020	0.020020	0.020020	0.000040	0.040070	0.040070	0.070070	0.040040	
170	0.040020	0.020020	0.020020	0.010010	0.010010	0.010010	0.000040	0.070040	0.040070	0.070070	0.040040	
180	0.000000	0.000000	0.000000	0.020020	0.020020	0.020020	0.000040	0.040070	0.040070	0.070070	0.040040	
190	0.040020	0.020020	0.020020	0.010010	0.010010	0.010010	0.000040	0.070040	0.040070	0.070070	0.040040	
200	0.000000	0.000000	0.000000	0.020020	0.020020	0.020020	0.000040	0.040070	0.040070	0.070070	0.040040	
210	0.040020	0.020020	0.020020	0.010010	0.010010	0.010010	0.000040	0.070040	0.040070	0.070070	0.040040	
220	0.000000	0.000000	0.000000	0.020020	0.020020	0.020020	0.000040	0.040070	0.040070	0.070070	0.040040	
230	0.040020	0.020020	0.020020	0.010010	0.010010	0.010010	0.000040	0.070040	0.040070	0.070070	0.040040	
240	0.000000	0.000000	0.000000	0.020020	0.020020	0.020020	0.000040	0.040070	0.040070	0.070070	0.040040	
250	0.040020	0.020020	0.020020	0.010010	0.010010	0.010010	0.000040	0.070040	0.040070	0.070070	0.040040	
260	0.000000	0.000000	0.000000	0.020020	0.020020	0.020020	0.000040	0.040070	0.040070	0.070070	0.040040	
270	0.040020	0.020020	0.020020	0.010010	0.010010	0.010010	0.000040	0.070040	0.040070	0.070070	0.040040	
280	0.000000	0.000000	0.000000	0.020020	0.020020	0.020020	0.000040	0.040070	0.040070	0.070070	0.040040	
290	0.040020	0.020020	0.020020	0.010010	0.010010	0.010010	0.000040	0.070040	0.040070	0.070070	0.040040	
300	0.000000	0.000000	0.000000	0.020020	0.020020	0.020020	0.000040	0.040070	0.040070	0.070070	0.040040	

共通線カットイン輝度データーテーブル
(採ランプ用標準データーW6b)

共通線カットイン輝度データーブル
検ランプ用データーブルW6a)

[illegible]

共通線カットイン輝度データーテーブル
検ランプ用データー(W6a)

【図 2 4 5】

【図245】

共通緑カットイン
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通緑カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY6d)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200

共通緑カットイン
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0022
30	0x2244
30	0x4477
30	0x77AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通緑カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY6e)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x8888
40	0x8888
30	0x8888
40	0x8855
30	0x5533
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
600000	0x0000

共通緑カットイン
輝度データテーブル

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

【図 2 4 6】

【図246】

共通緑カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL6a)

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

共通緑カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL6d)

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

共通緑カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL6b)

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

共通緑カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL6e)

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

共通緑カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL6c)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11188
30	0x88800
30	0x00088
30	0x88811
30	0x11188
30	0x88822
30	0x22288
30	0x88833
30	0x33388
30	0x88844
30	0x44466
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

【図 2 4 7】

【図247】

共通緑カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6a)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6b)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x020040	0x666070
30	0x040070	0x8880A0
30	0x0700A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6c)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x010010	0x111010
30	0x010010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x000000
30	0x0A0000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x111010
30	0x0A0010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x222020
30	0x0A0020	0x8880A0
30	0x0200A0	0x333030
30	0x0A0030	0x8880A0
30	0x0300A0	0x444040
30	0x0A0040	0x8880A0
30	0x0400A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0

【図 2 4 8】

【図248】

共通緑カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6d)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x020040	0x666070
20	0x040070	0x8880A0
20	0x0700A0	0x666070
20	0x0A0070	0x444040
20	0x070040	0x222020
20	0x040020	0x000000
20	0x020000	0x222020
20	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6e)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x0A00A0	0x6660A0
40	0x0A00A0	0x444050
30	0x0A0050	0x222030
40	0x050030	0x000000
30	0x030000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

10

20

30

40

50

【図 249】

【图249】

[illegible]

【図 250】

【图250】

[illegible]

【図 2 5 1】

【图251】

[illegible]

【図 2 5 2】

【図252】

[illegible]

【図 2 5 3】

【図253】

ハズレの輝度データテーブル (枠ランブ用係テーブルW15)												
時間[msec]	枠左ランブの輝度データ						枠右ランブの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	— 9P2	9P3.9P4	9P5.9P6	9P7.9P8	9P9.9P10	9P11.9P12
10	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	— RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
50	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x000000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111
800000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111

【図 2 5 4】

【図254】

基準当り輝度データテーブル (枠ランブ用係テーブルW16)												
時間[msec]	枠左ランブの輝度データ						枠右ランブの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	— 9P2	9P3.9P4	9P5.9P6	9P7.9P8	9P9.9P10	9P11.9P12
30	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00
30	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00

10

20

【図 2 5 5】

【図255】

縦向き当り輝度データテーブル
(枠ランブ用係テーブルW17)

※枠右ランブの輝度データは
枠左ランブの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランブの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
30	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
	0xD010510	0xD010510	0xD010510	0xD010510	0xD010510	0xD010510
30	0x510D10	0x510D10	0x510D10	0x510D10	0x510D10	0x510D10
	0xD031510	0xD031510	0xD031510	0xD031510	0xD031510	0xD031510
30	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31
	0xD063521	0xD063521	0xD063521	0xD063521	0xD063521	0xD063521
30	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63
	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632
30	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97
	0xD0BA643	0xD0BA643	0xD0BA643	0xD0BA643	0xD0BA643	0xD0BA643
30	0x754D8A	0x754D8A	0x754D8A	0x754D8A	0x754D8A	0x754D8A
	0xD0B754	0xD0B754	0xD0B754	0xD0B754	0xD0B754	0xD0B754
30	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB
	0xD0D766	0xD0D766	0xD0D766	0xD0D766	0xD0D766	0xD0D766
30	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD
	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888
30	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD
	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999
30	0xA00DDD	0xA00DDD	0xA00DDD	0xA00DDD	0xA00DDD	0xA00DDD
	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA
30	0xB8BDDD	0xB8BDDD	0xB8BDDD	0xB8BDDD	0xB8BDDD	0xB8BDDD
	0xDDDB8B	0xDDDB8B	0xDDDB8B	0xDDDB8B	0xDDDB8B	0xDDDB8B
30	0xC00DDD	0xC00DDD	0xC00DDD	0xC00DDD	0xC00DDD	0xC00DDD
	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC
20	0xC00DDD	0xC00DDD	0xC00DDD	0xC00DDD	0xC00DDD	0xC00DDD
	0xC00DDD	0xC00DDD	0xC00DDD	0xC00DDD	0xC00DDD	0xC00DDD

【図 2 5 6】

【図256】

当り確定輝度データテーブル
(枠ランブ用係テーブルW18)

※枠右ランブの輝度データは
枠左ランブの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランブの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
40	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
40	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0C0D0	0x90F50F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0C0D0	0x90F50F	0x10F02F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF00F00	0xF04F08	0xF0C0D0	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF08F08	0xF0C0D0	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF0CF0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AFF0F	0xF0BF0F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xD0FD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AFF0F	0xF0BF0F	0x0F30F0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x10F10F	0x02F06F	0x0AFF0F	0xF0BF0F	0x0F30F0	0x0F40F0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0C0F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x06F06F	0x0AF0FF	0xF0BF0F	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0C0F	0xF0DF0F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0C0F	0xF0DF0F	0xF50F10
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0C0F	0xF0DF0F	0xF50F10	0xF02F06
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x4F04F0	0x8F0C0F	0xF0DF0F	0xF50F10	0xF02F06	0xF0A0FF
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F

30

40

50

【圖 2 5 7】

【图257】

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

再抽選演出輝度データーテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW19)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB:RGB	RGB:RGB	RGB:RGB	RGB:RGB	RGB:RGB	RGB:RGB
60	0x00F00	0x00F00	0x00F00	0x00F00	0x00F00	0x00F00
60	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700

【圖 2 5 8】

【図258】

再抽選演出輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW20)

※ 枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700

10

20

【図 2 5 9】

【図259】

背景輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる係数テーブル	
	1930msec間	1930msec間
枠ランプ(右&左)	W21a(W21)	W21b(W21)
役物ランプ「POWERFUL」の文字付近)	Y21a(Y21)	Y21b(Y21)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21a(L21)	L21b(L21)
アタッカーランプ/アタカランプ/電チューランプ	A21a(A21)	A21b(A21)

【図 260】

【図260】

背景輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW21a)

※ 枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

[illegible]

30

40

50

【図 2 6 1】

【図261】

当り時とハズレ時におけるランプの比較
〔ハズレ時〕

輝度データテーブルW8						
SP前半リーチA.B、SP後半リーチA.B、最終リーチにおける煽りハートの最終						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
100000	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC

輝度データテーブルW10						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00

輝度データテーブルW13						
SP前半リーチA.B、SP後半リーチA.B、最終リーチを経由したハズレエピソードパート						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
10	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888
190	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444

輝度データテーブルW14						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
250	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111
250	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444

輝度データテーブルW15						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
10	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444
550	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111
600000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111

輝度データテーブルW21(一部)						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550

【図 2 6 3】

【図263】

当り時とハズレ時におけるランプの比較
〔当り時〕

輝度データテーブルW10						
最終リーチにおける煽りハートの最終						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00

輝度データテーブルW18(一部)						
最終リーチを経由した当りエピソードパート						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
40	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08FDC	0xD0F90F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF0F0F0	0xF80F70	0xF30F0A	0xF04F08	0xF0C00F	0x90F50F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333

輝度データテーブルW4(一部)						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

輝度データテーブルW1(一部)						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

輝度データテーブルW4(一部)						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

輝度データテーブルW1(一部)						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

【図 2 6 2】

【図262】

当り時とハズレ時におけるランプの比較
〔当り時〕

輝度データテーブルW8						
SP前半リーチA.B、SP後半リーチA.Bにおける煽りハートの最終						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
100000	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC

輝度データテーブルW4(一部)						
SP前半リーチA.B、SP後半リーチA.Bを経由した当りエピソードパート						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

輝度データテーブルW1(一部)						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

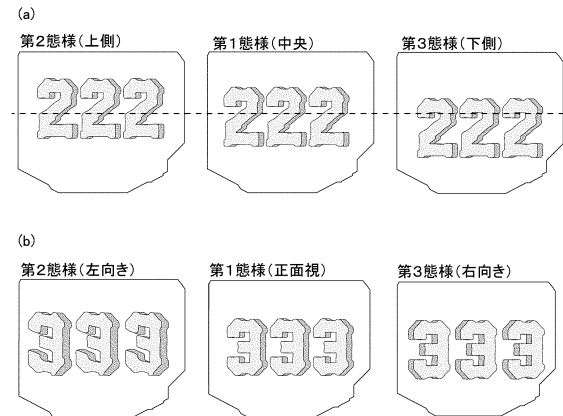
輝度データテーブルW4(一部)						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

輝度データテーブルW1(一部)						
枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

【図 2 6 4】

【図264】

図柄の揺れ態様について



10

20

30

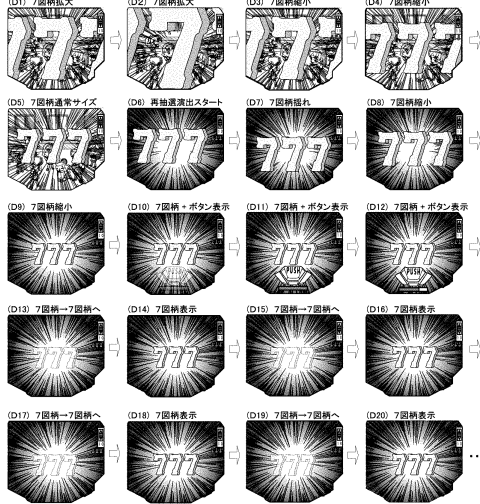
40

50

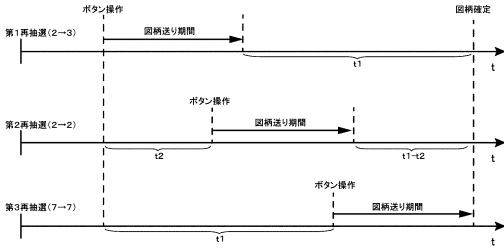
【図 265】

【図265】

(A) 7図柄による再抽選演出の詳細説明図

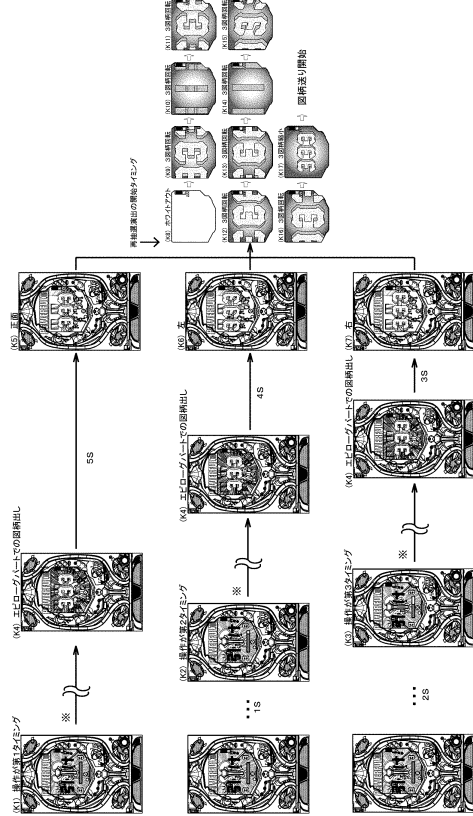


(B) 各再抽選演出のタイミングチャート



【図 266】

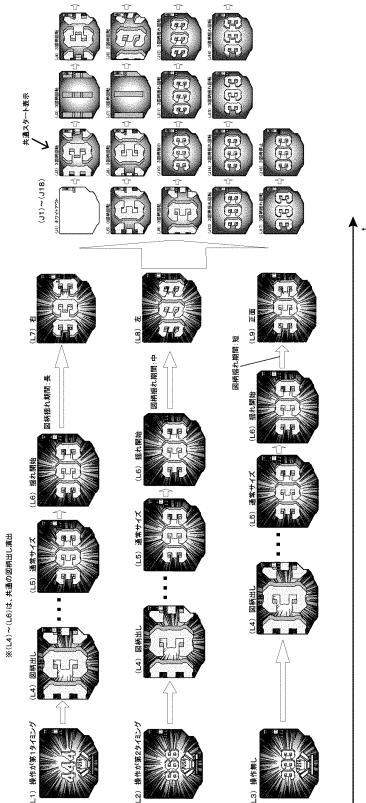
【図266】



※ 図柄は、役物可動+エピソードパートを省略した図柄

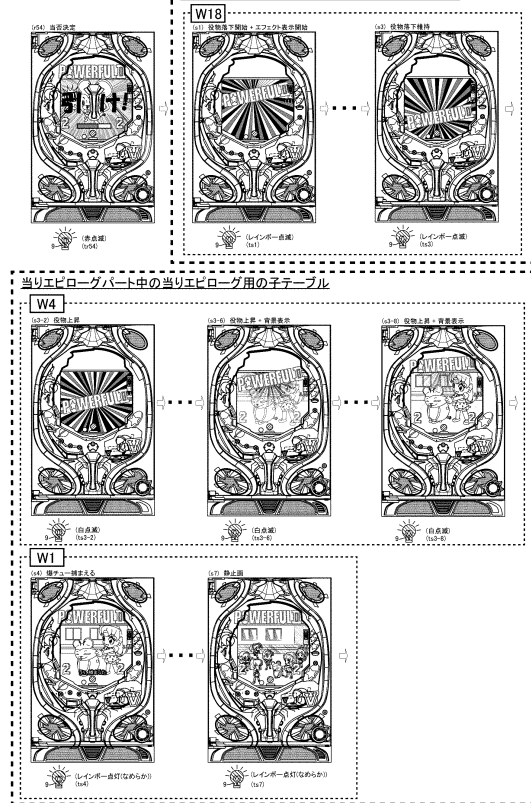
【図 267】

【図267】



【図 268】

【図268】



10

20

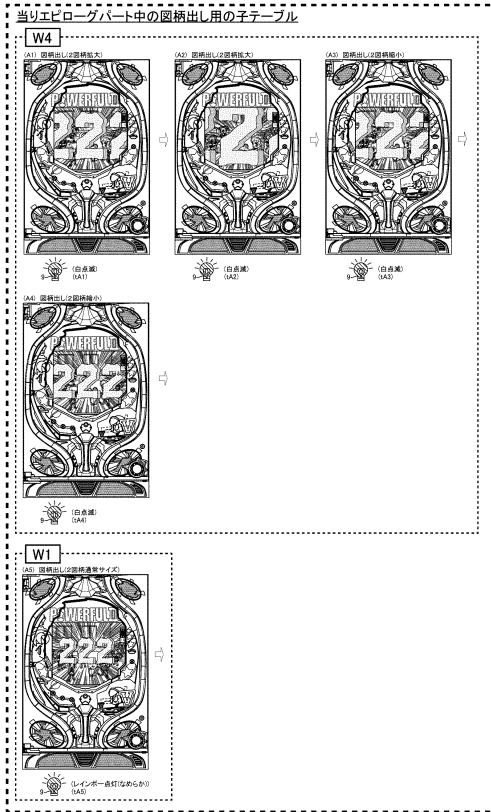
30

40

50

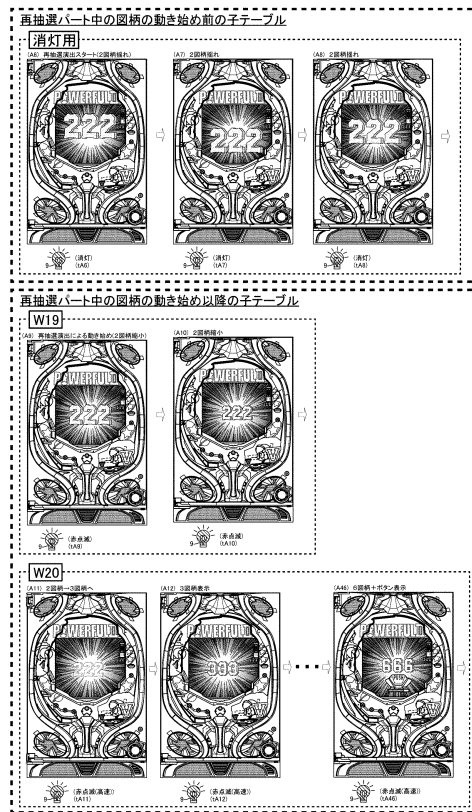
【圖 2 6 9】

【図269】



【図 270】

【図270】

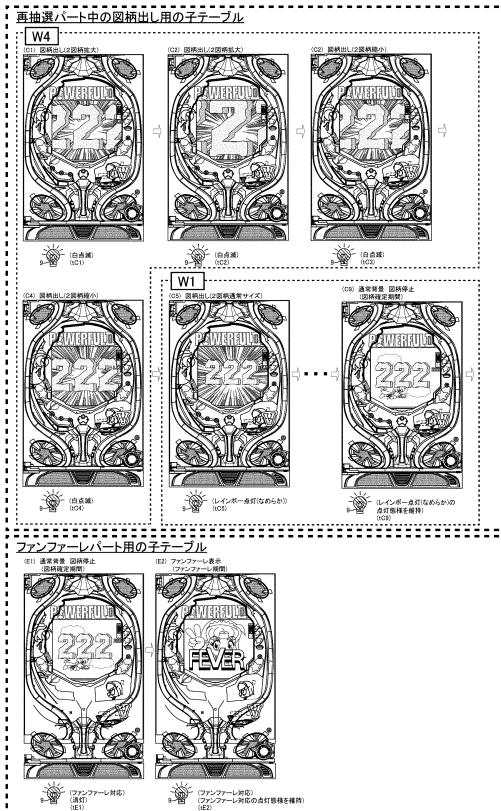


10

20

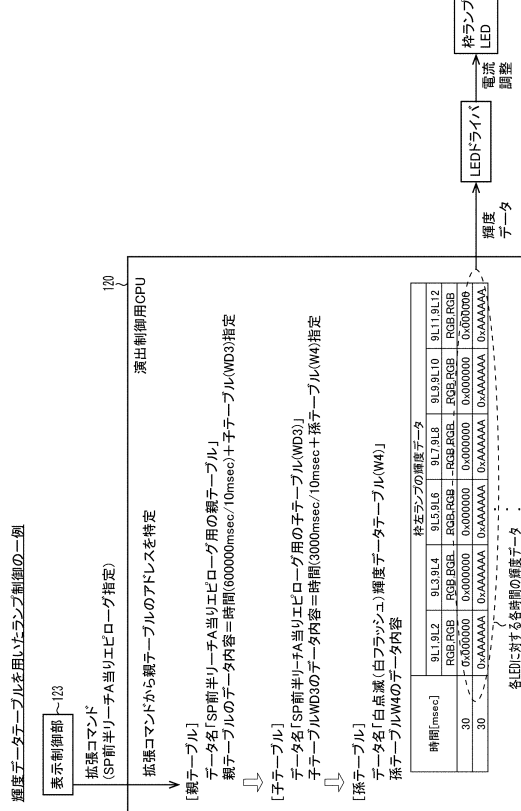
【図 2 7 1】

【图271】



【図 272】

【図272】



30

40

【圖 2 7 3】

【図273】

子テーブルのタイム管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例

[子テェーブル]

データ名「SP前半リーチA当りエピソード用の子テーブル(WD3)」
子テーブルWD3のデータ内容＝時間(3000msec/10msec＋孫テーブル(W4)指定

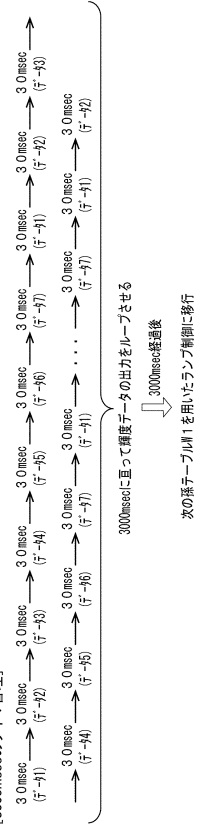
[孫デーブル]

データ名「白点減(白フラッシュ)輝度データテーブル(W4)」

孫デーブルW4のデータ内容

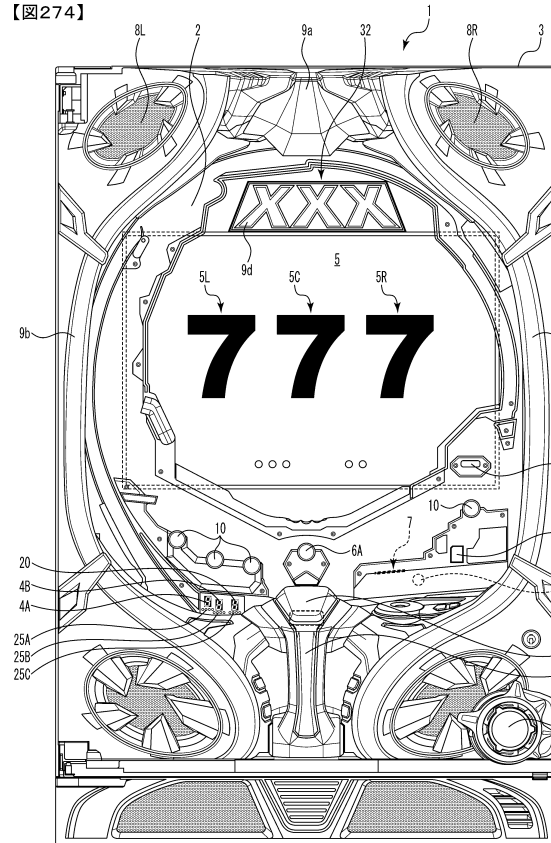
[illegible]

[3000msecのタイマ管理]



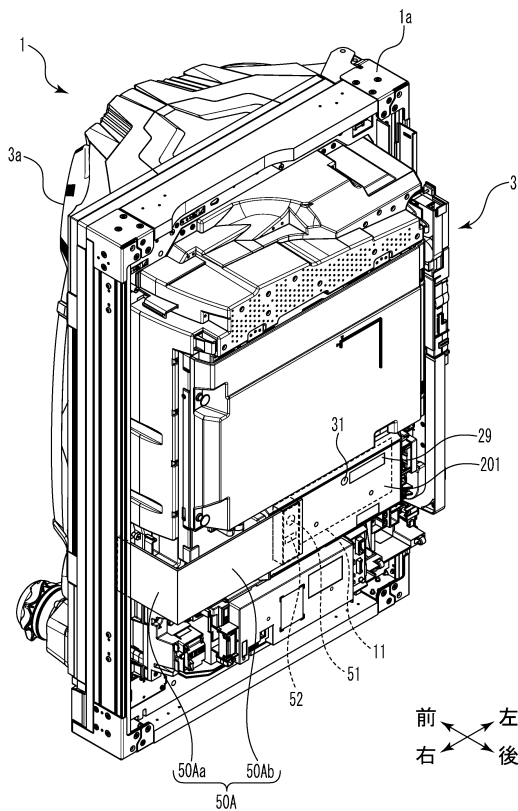
【圖 274】

【図274】



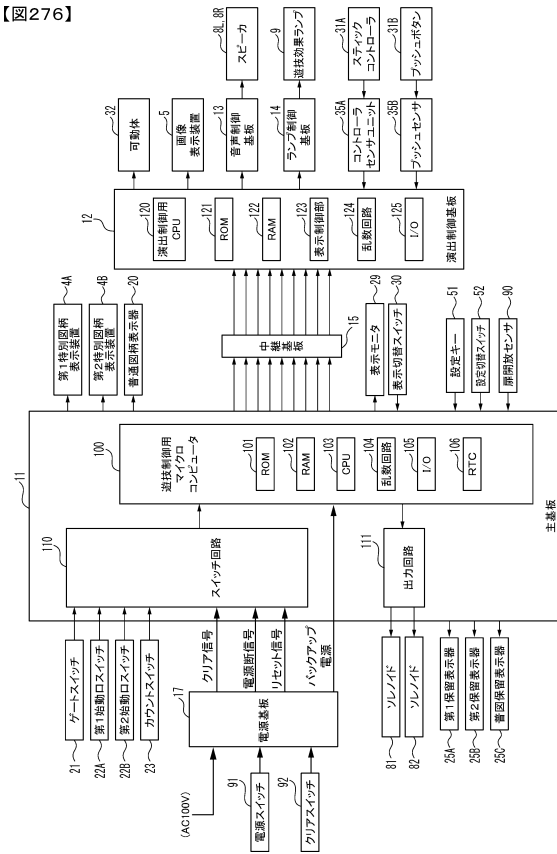
【図 275】

【図275】

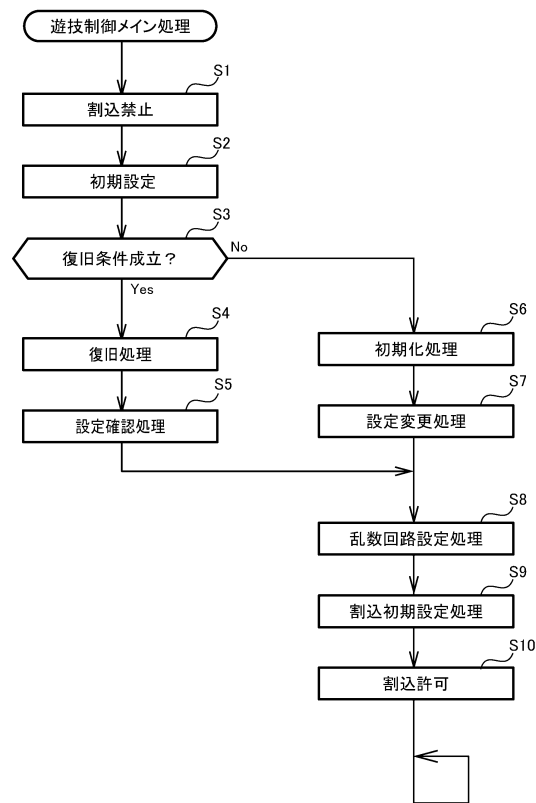


【図 276】

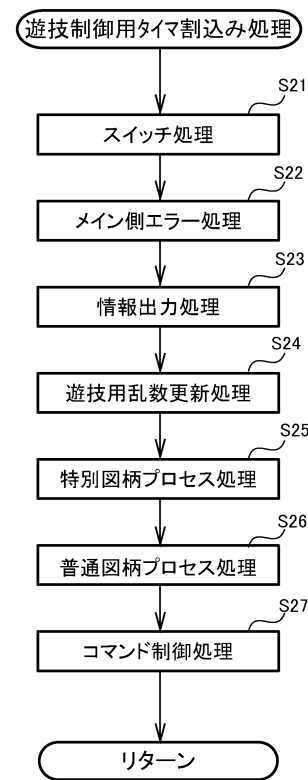
【図276】



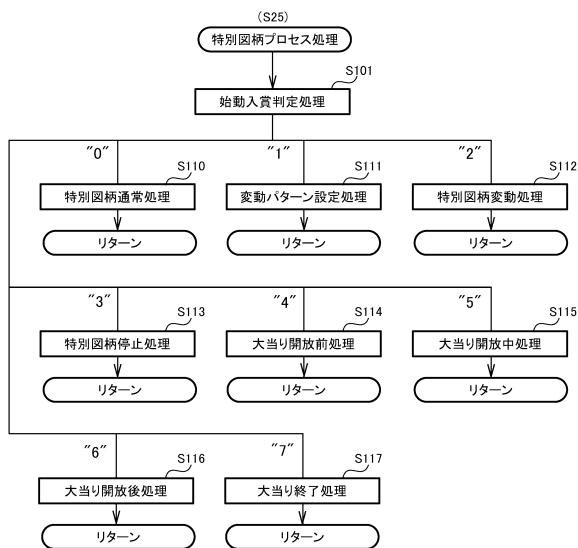
【図 2 7 7】
【図277】



【図 2 7 8】
【図278】



【図 2 7 9】
【図279】



【図 2 8 0】
【図280】

(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	65317~65535 はすれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き	-	-	-	-	-	-
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	65317~65535 はすれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き	-	-	-	-	-	-
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

10

20

30

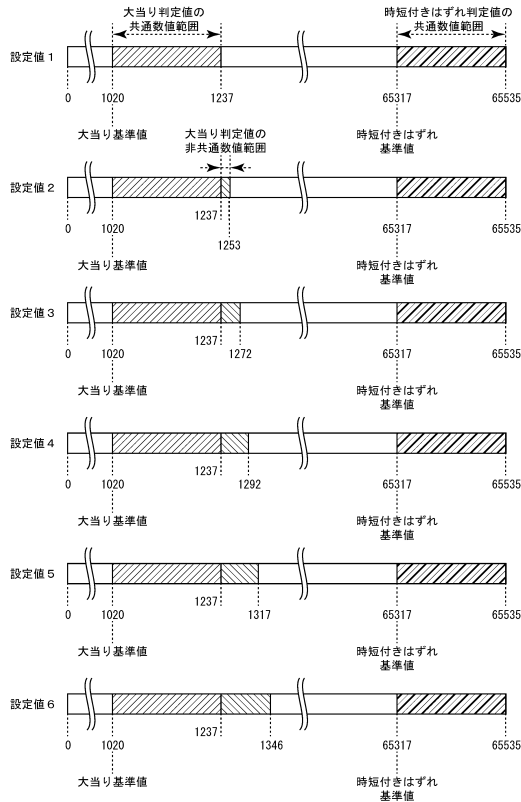
40

50

【圖 2 8 1】

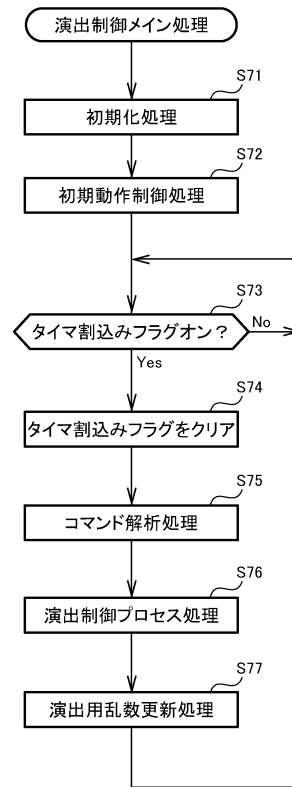
【図281】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【圖 2 8 2】

【図282】

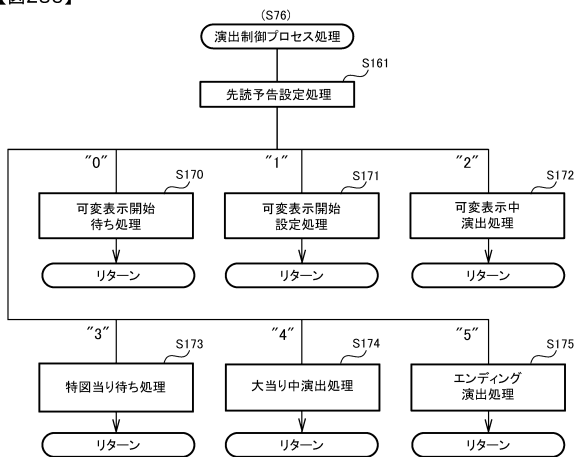


10

20

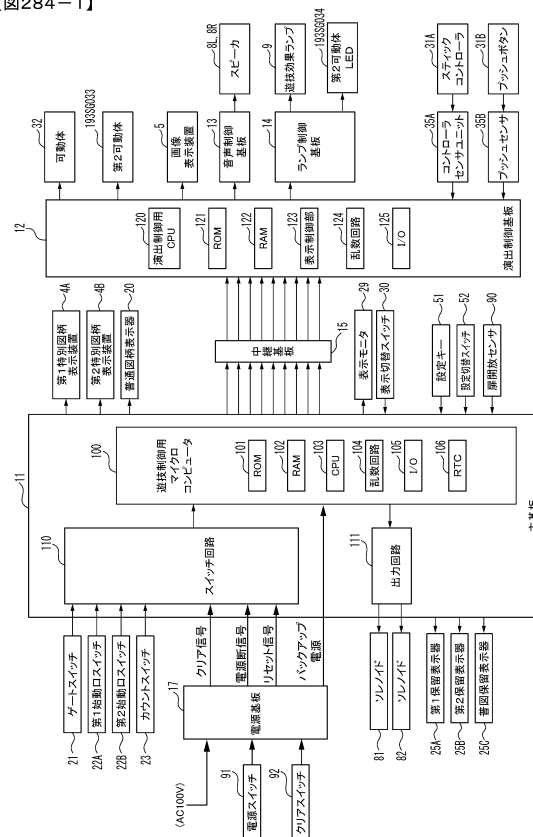
【図 283】

【図283】



【図 284-1】

【図284-1】



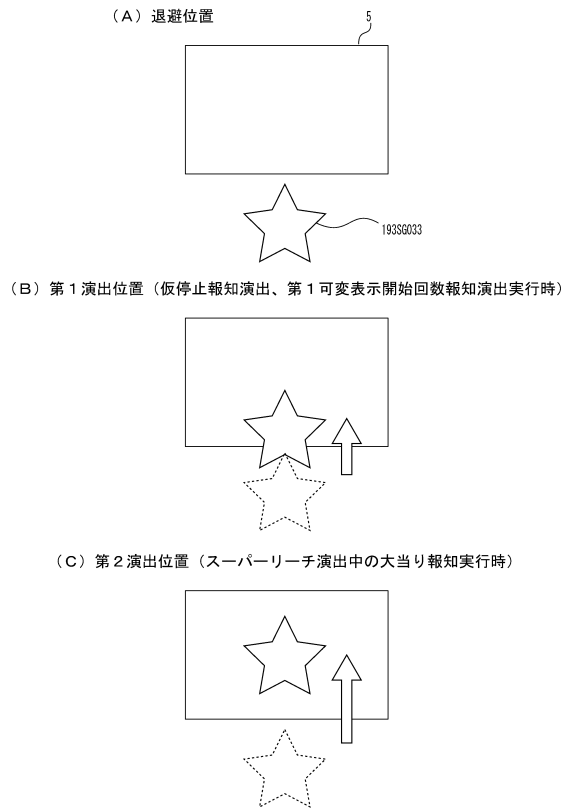
30

40

50

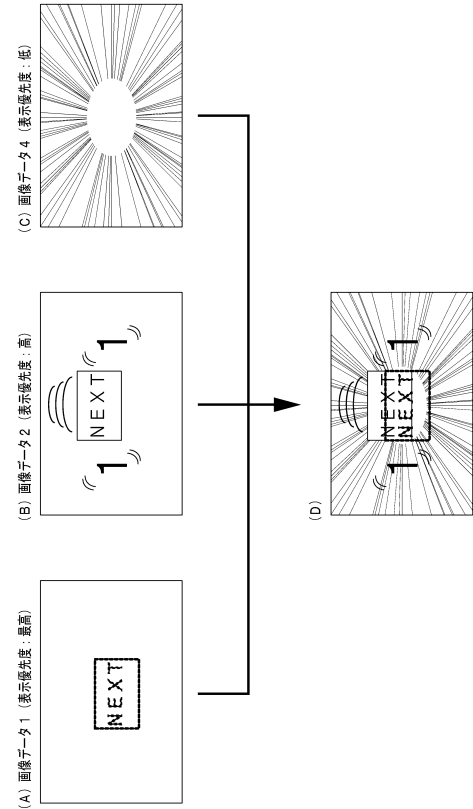
【図 2 8 4 - 2】

【図284-2】



【図 2 8 4 - 3】

【図284-3】

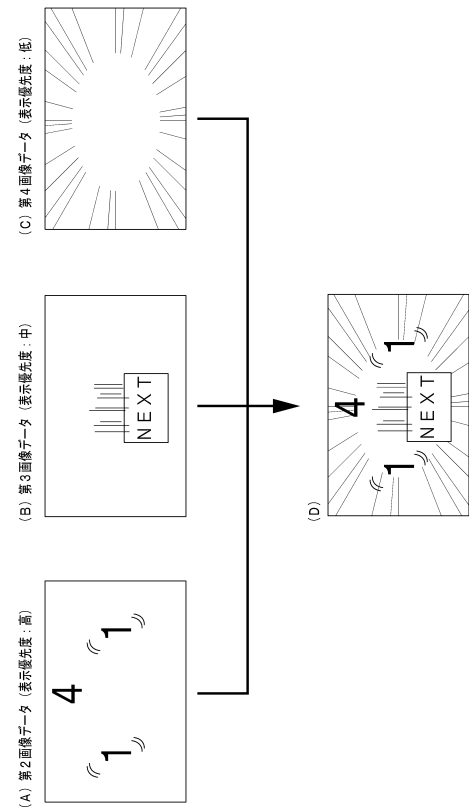


10

20

【図 2 8 4 - 4】

【図284-4】



【図 2 8 4 - 5】

【図284-5】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

30

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

40

50

【図 2 8 4 - 6】

【図284-6】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図 2 8 4 - 7】

【図284-7】

(A) 特図表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

10

(B) 特図表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000～54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 2 8 4 - 8】

【図284-8】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C(突確)	次回大当りまで	無し	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

【図 2 8 4 - 9】

【図284-9】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回大当り)
PG1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

20

30

40

50

【図 284-10】

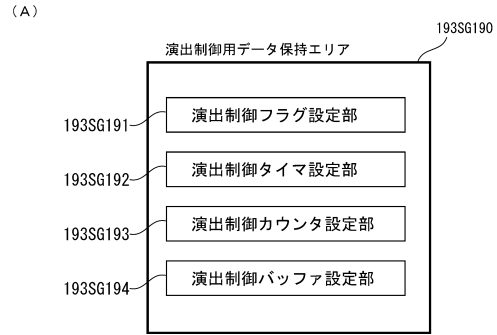
【図284-10】

可変表示結果	非確定 大当り	確定大当り AorB	確定大当り Cor小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パ ターンテーブルA	大当り用変動パ ターンテーブルB	特等当り用 変動パターンテーブル	はずれ用変動パ ターンテーブルA	はずれ用変動パ ターンテーブルB	はずれ用変動パ ターンテーブルC	はずれ用変動パ ターンテーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	-	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	70	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	-	-	80
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	-	-	30	20	10	20
PA2-2(ノーマルR擬似連1回ははずれ)	-	-	-	10	10	10	-
PA2-3(スーパーR擬似連2回ははずれ)	-	-	-	7	7	7	-
PA2-4(スーパーR擬似連3回ははずれ)	-	-	-	3	3	3	-
PB1-1(ノーマルR大当り)	30	5	-	-	-	-	-
PB1-2(ノーマルR擬似連1回大当り)	45	20	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーR擬似連2大当り)	20	30	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーR擬似連3大当り)	5	45	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	100	-	-	-	-

(数値は%)

【図 284-11】

【図284-11】



(B)

193SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

バッファ番号	始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	表示 未決定 フラグ	保留表示 フラグ	
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0	0
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	0	1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	1	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—

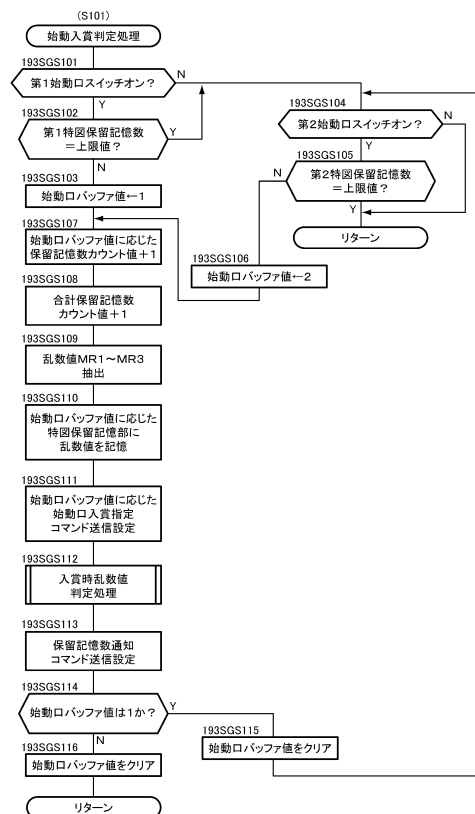
保留表示フラグ "0" ← ○

保留表示フラグ "1" ← ◇

保留表示フラグ "2" ← ☆

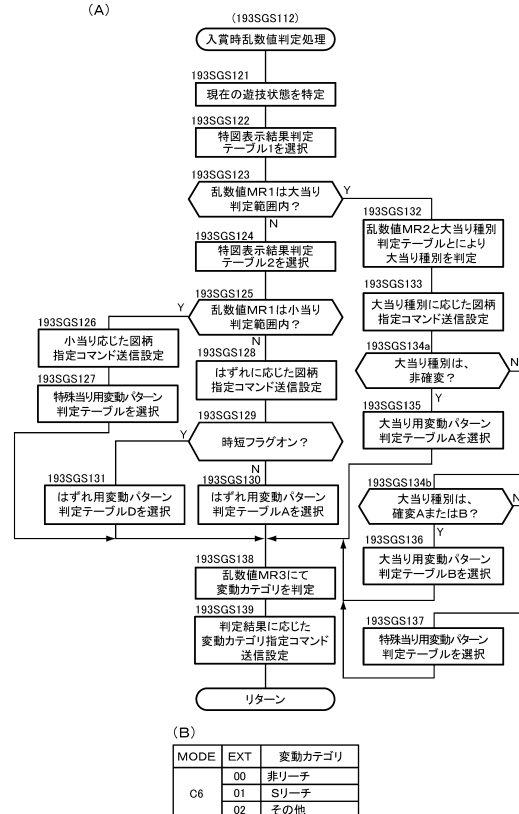
【図 284-12】

【図284-12】



【図 284-13】

【図284-13】



10

20

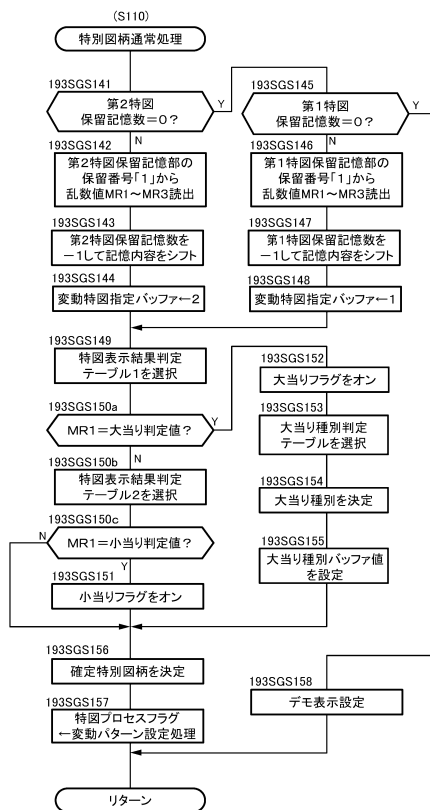
30

40

50

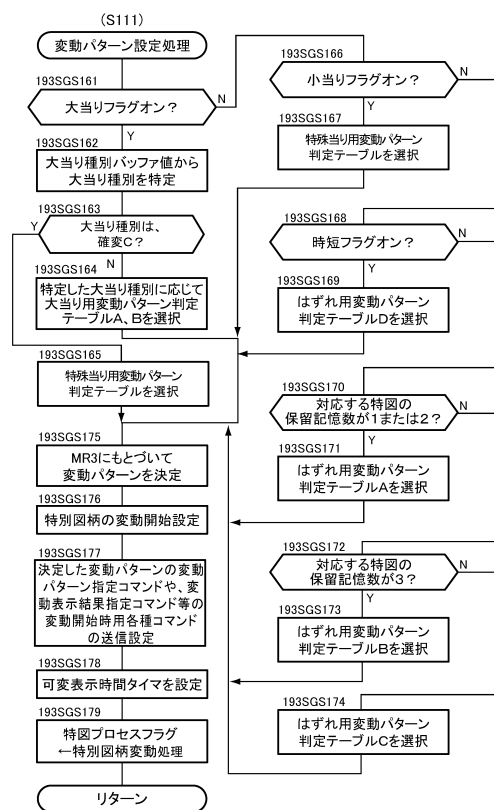
【図 284-14】

【図284-14】



【図 284-15】

【図284-15】

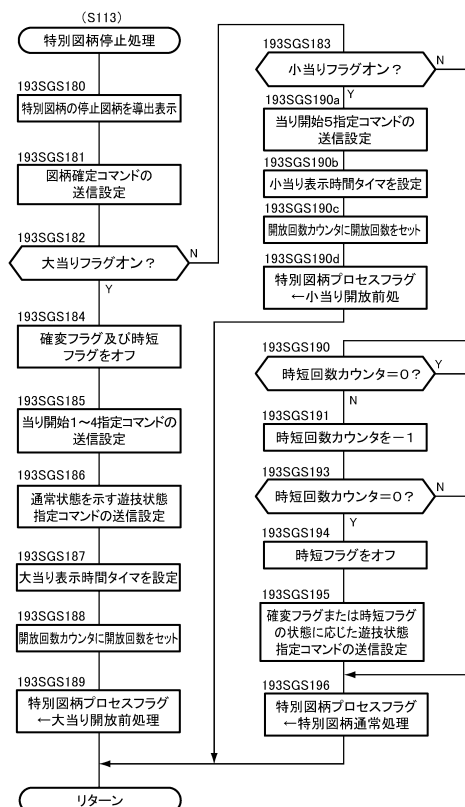


10

20

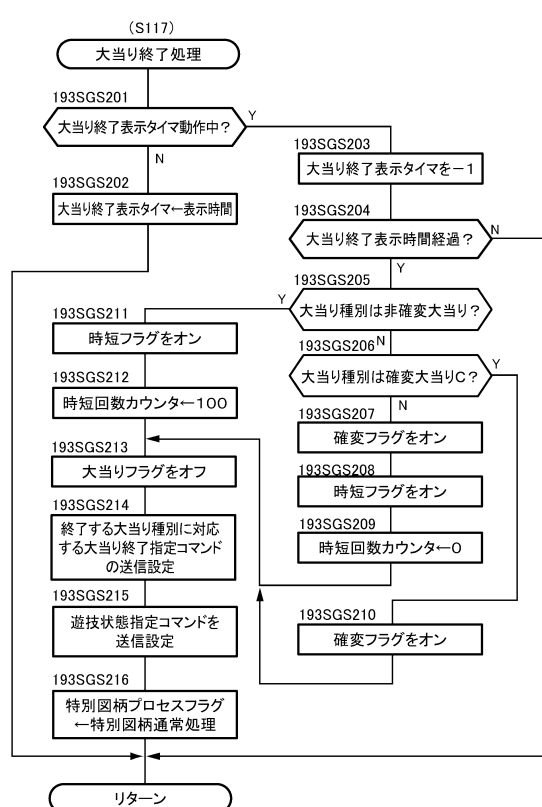
【図 284-16】

【図284-16】



【図 284-17】

【図284-17】



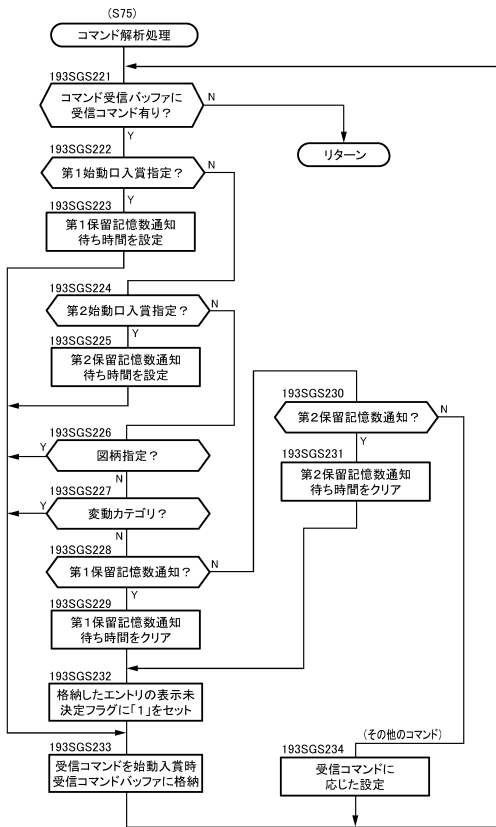
30

40

50

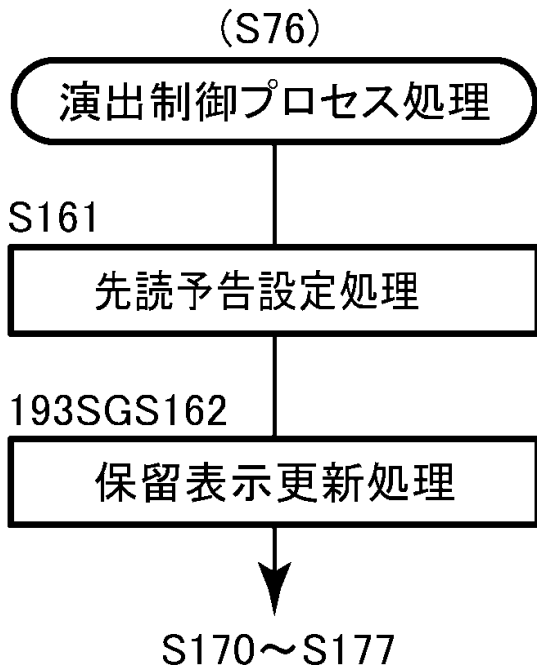
【図 284-18】

【図284-18】



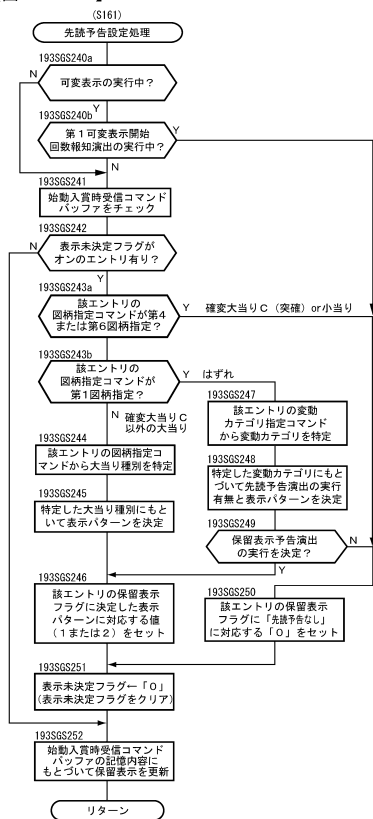
【図 284-19】

【図284-19】



【図 284-20】

【図284-20】



【図 284-21】

【図284-21】

(A) 193SGS245における決定割合

可変表示結果	先読予告演出 なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
大当たり (非確変・確変B)	0%	70%	30%
大当たり (確変A)	0%	30%	70%

(B) 193SGS248における決定割合

可変表示結果及び 変動カテゴリ	先読予告演出 なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%
はずれ (その他)	75%	20%	5%
はずれ (Sリーチ)	65%	25%	10%

10

20

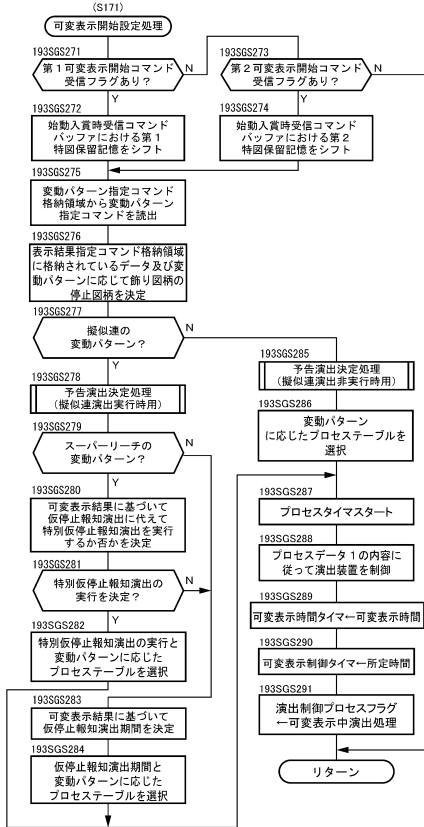
30

40

50

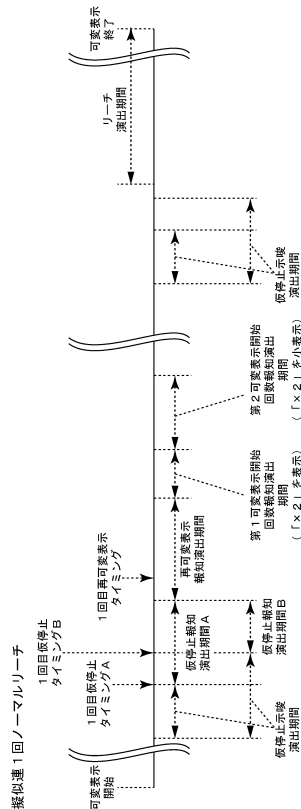
【図 284-22】

【図284-22】



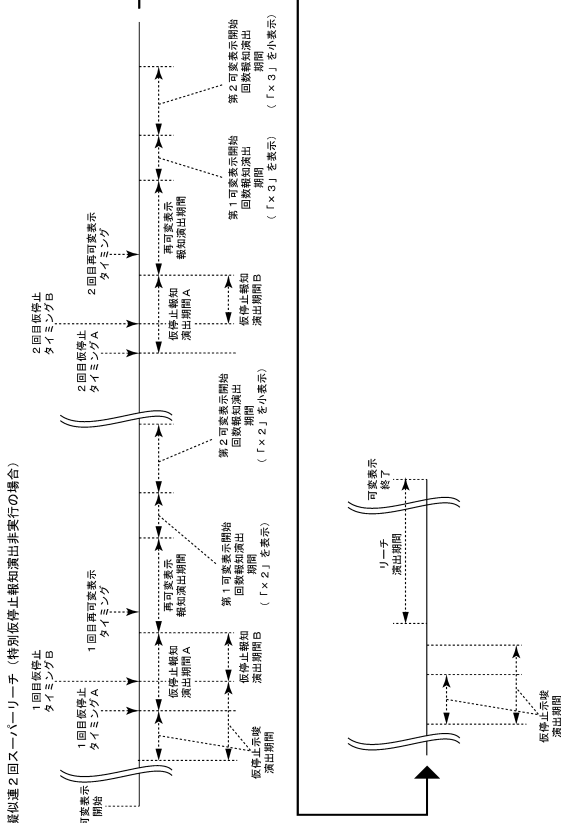
【図 284-23】

【図284-23】



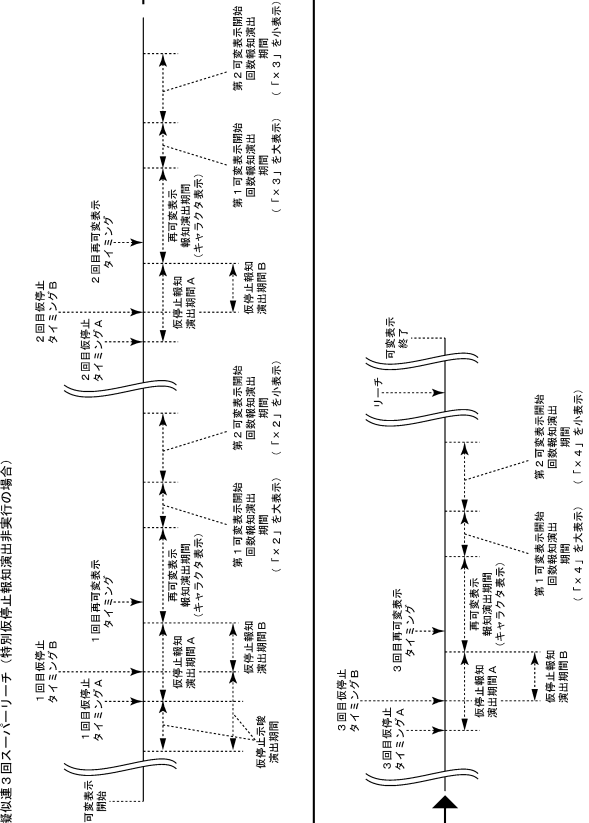
【図 284-24】

【図284-24】



【図 284-25】

【図284-25】



10

20

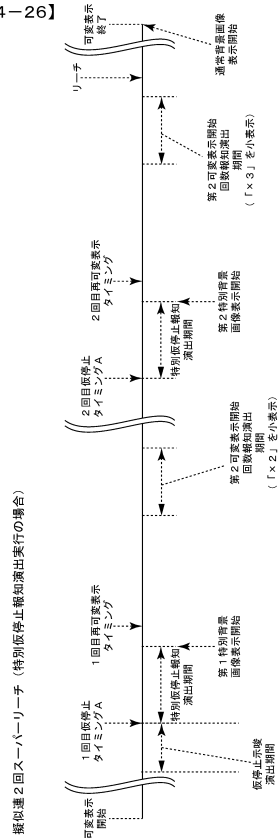
30

40

50

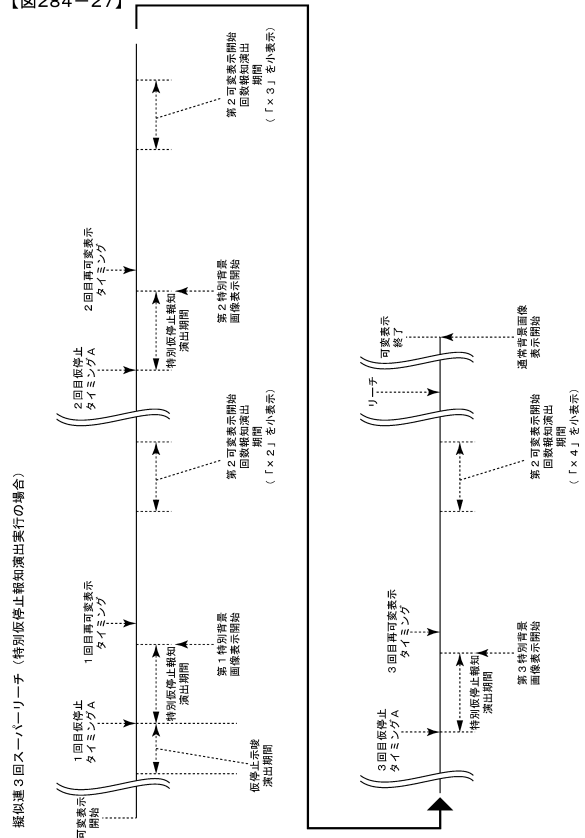
【図 284-26】

【図284-26】



【図 284-27】

【図284-27】



【図 284-28】

【図284-28】

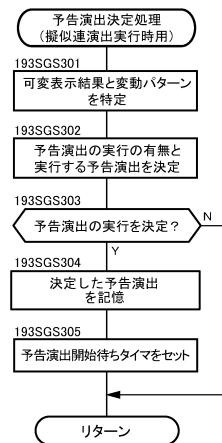
疑似連演出における各演出期間と演出内容

演出	演出期間	内容
仮停止通知演出 (期間A)	2秒	仮停止通知音出力
仮停止通知演出 (期間B)	1.5秒	仮停止通知音出力
特別仮停止通知演出 (1回目)	2秒	仮停止通知音出力+ 第1特別背景画像表示
特別仮停止通知演出 (2回目)	2秒	仮停止通知音出力+ 第2特別背景画像表示
特別仮停止通知演出 (3回目)	2秒	仮停止通知音出力+ 第3特別背景画像表示
再可変表示通知演出 (1回目)	3秒	キャラクタA画像表示+ 再可変表示通知音出力
再可変表示通知演出 (2回目)	3秒	キャラクタB画像表示+ 再可変表示通知音出力
再可変表示通知演出 (3回目)	3秒	キャラクタC画像表示+ 再可変表示通知音出力
第1可変表示開始 回数通知演出 (1回目)	1秒	可変表示回数 (「x2」) をサイズ大で表示+ 青色エフェクト表示開始
第1可変表示開始 回数通知演出 (2回目)	1秒	可変表示回数 (「x3」) をサイズ大で表示+ 緑色エフェクト表示開始
第1可変表示開始 回数通知演出 (3回目)	1秒	可変表示回数 (「x4」) をサイズ大で表示+ 赤色エフェクト表示開始
第2可変表示開始 回数通知演出 (1回目)	2秒	可変表示回数 (「x2」) をサイズ小で表示
第2可変表示開始 回数通知演出 (2回目)	2秒	可変表示回数 (「x3」) をサイズ小で表示
第2可変表示開始 回数通知演出 (3回目)	2秒	可変表示回数 (「x4」) をサイズ小で表示

【図 284-29】

【図284-29】

(A)



(B)

予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合

可変表示結果	非実行	カットイン演出	群予告演出	カットイン演出+ 群予告演出
大当り	5%	20%	45%	30%
Sリーチはずれ	40%	30%	25%	5%
Nリーチはずれ	90%	8%	2%	0%

※：全ての予告演出実行可能期間において同一の予告演出を実行

10

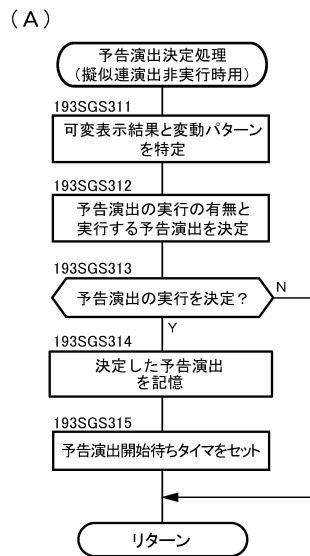
20

30

40

50

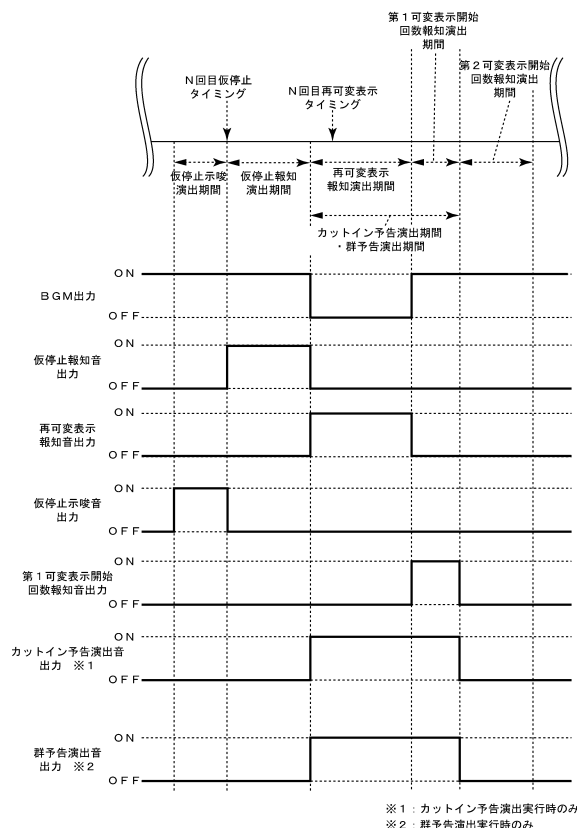
【図 2 8 4 - 3 0】
【図284-30】



(B)
予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合

可変表示結果	非実行	カットイン予告演出	群予告演出
大当たり	5%	30%	65%
Sリーチはずれ	40%	35%	25%
Nリーチはずれ	90%	8%	2%

【図 2 8 4 - 3 2】
【図284-32】



※1：カットイン予告演出実行時のみ
※2：群予告演出実行時のみ

【図 2 8 4 - 3 1】
【図284-31】

(A) 特別仮停止報知演出実行決定割合

可変表示結果	非実行	実行
大当たり	20%	80%
はずれ	80%	20%

(B) 仮停止報知演出期間決定割合

可変表示結果	仮停止報知演出期間 A	仮停止報知演出期間 B
大当たり	60%	40%
はずれ	40%	60%

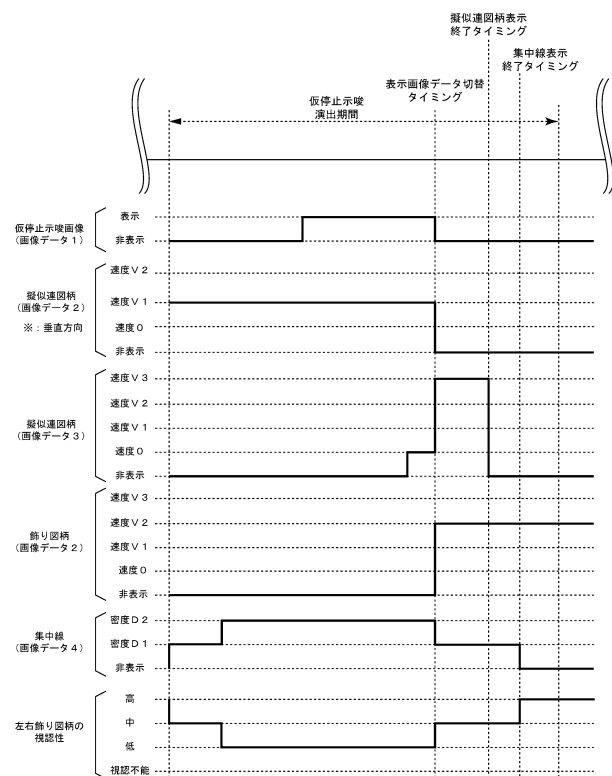
※：擬似連演出を複数回実行する場合は、仮停止報知演出期間を同一期間に決定

10

20

【図 2 8 4 - 3 3】
【図284-33】

仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様 (擬似連図柄非停止の場合)



30

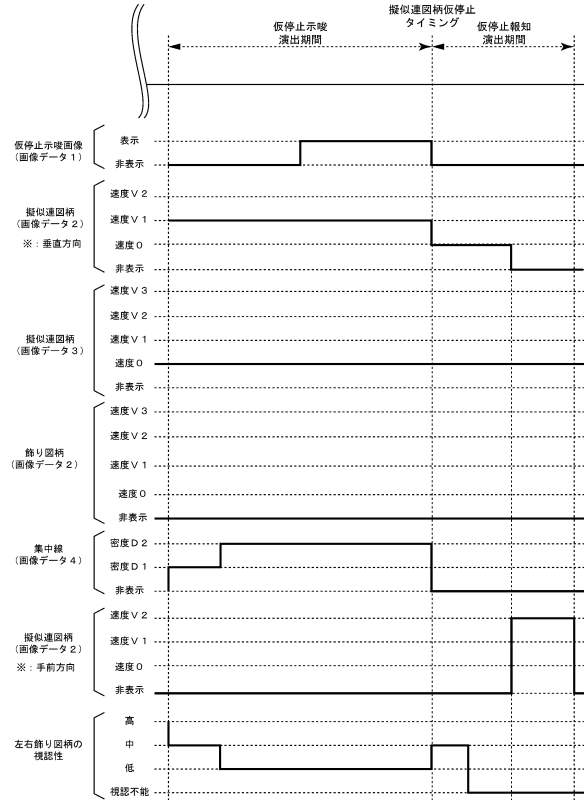
40

50

【図 284-34】

【図284-34】

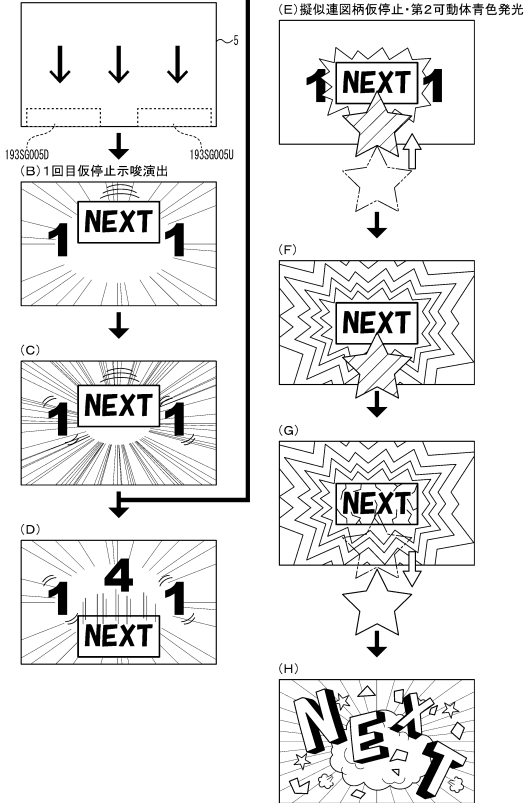
仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様（疑似連図柄停止の場合）



【図 284-35】

【図284-35】

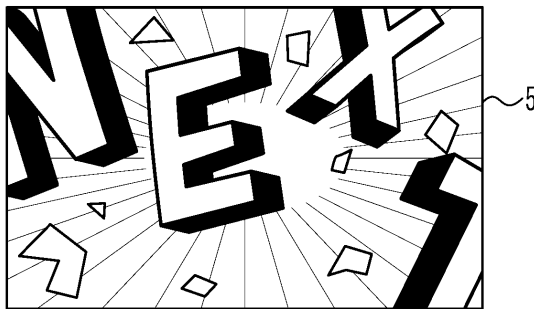
(A) 可変表示開始



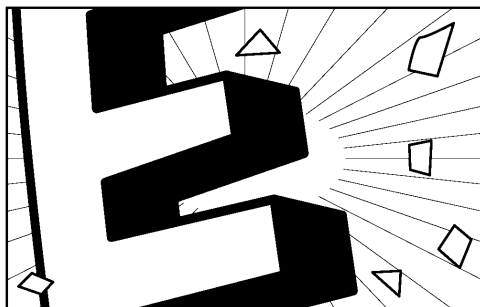
【図 284-36】

【図284-36】

(I)



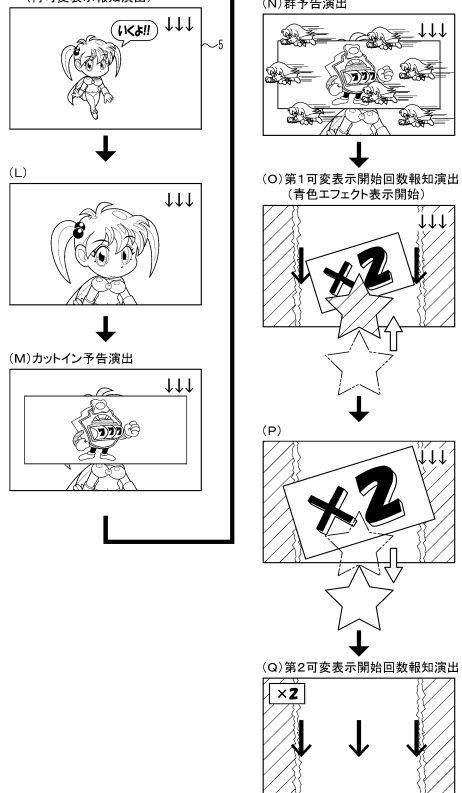
(J)



【図 284-37】

【図284-37】

(K) 1回目再可変表示 (再可変表示報知演出)



10

20

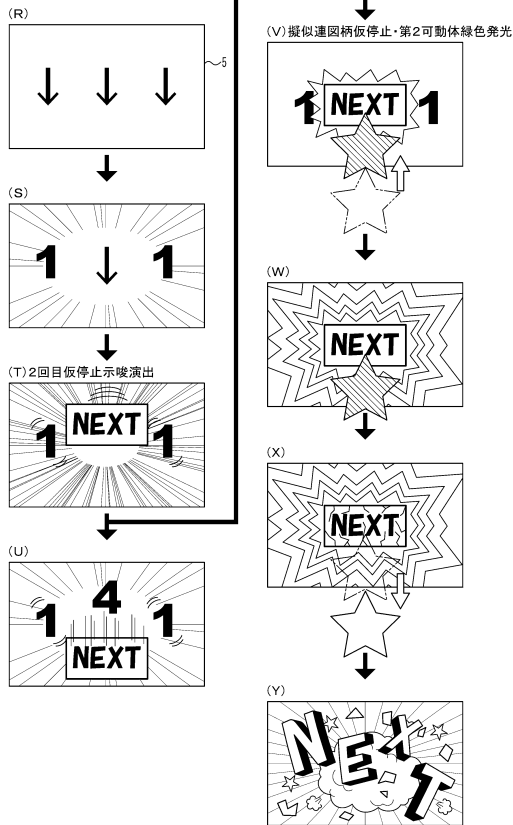
30

40

50

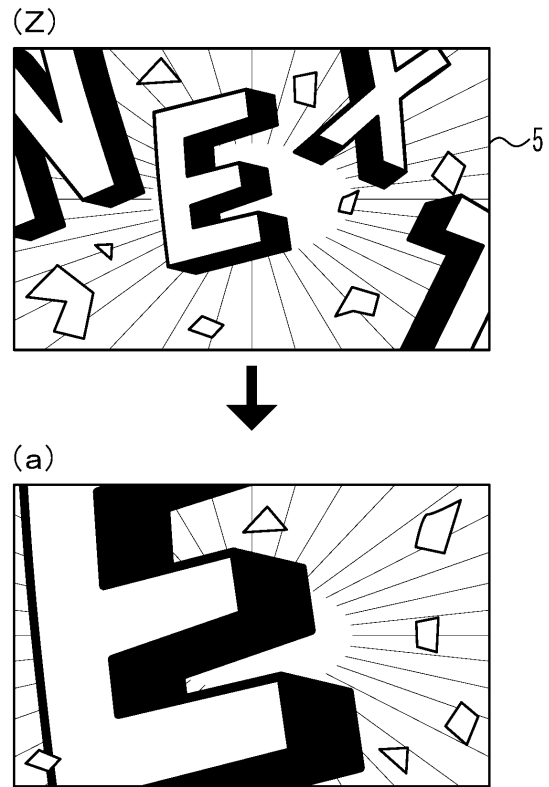
【図 284-38】

【図284-38】



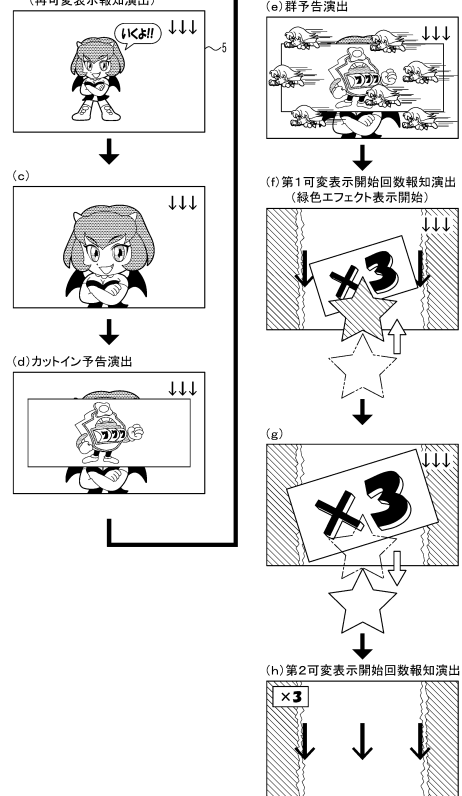
【図 284-39】

【図284-39】



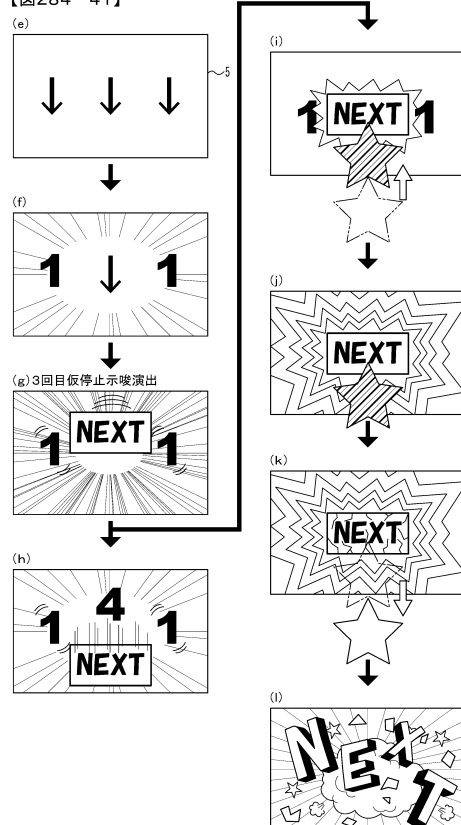
【図 284-40】

【図284-40】

(b) 2回目再可変表示
(再可変表示報知演出)

【図 284-41】

【図284-41】



10

20

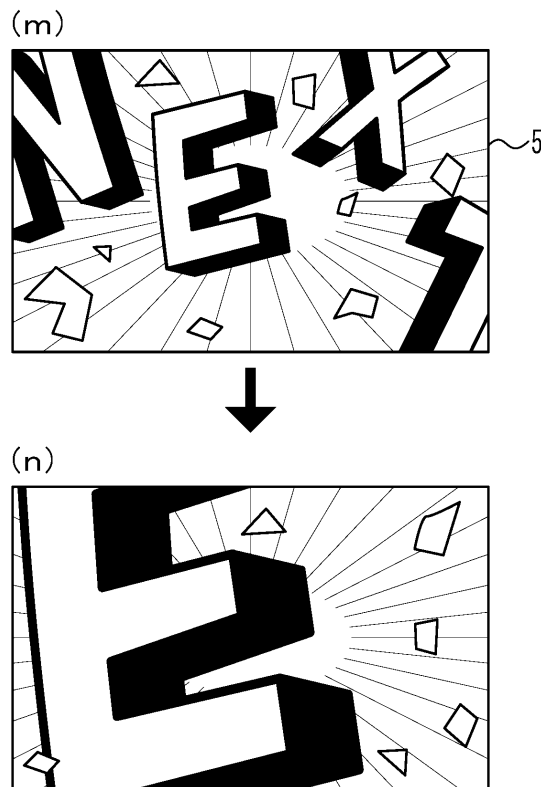
30

40

50

【図 2 8 4 - 4 2】

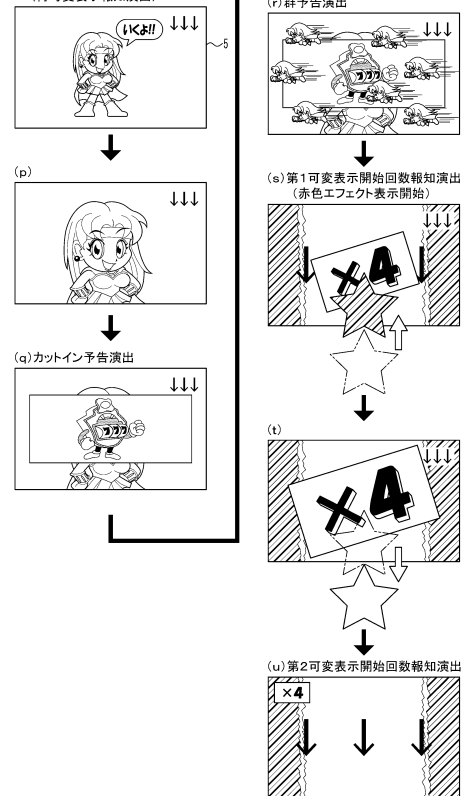
【図284-42】



【図 284-43】

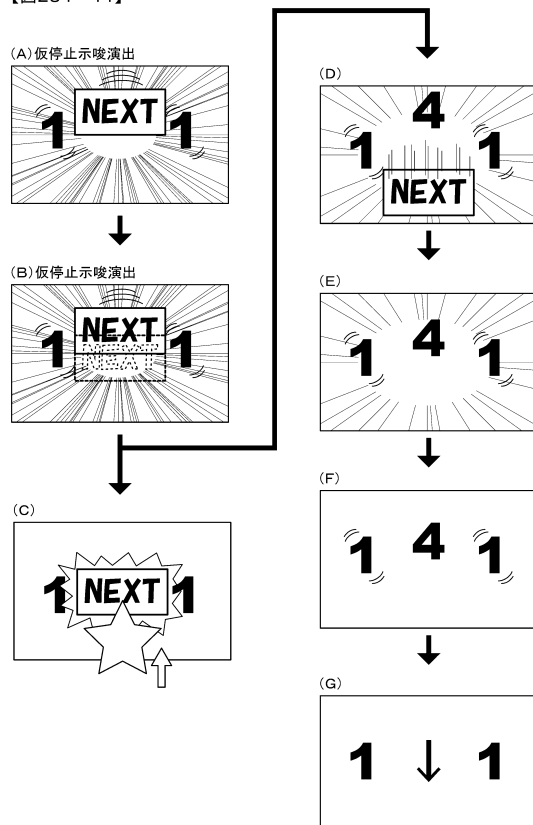
【图284-43】

(o) 3回目再可変表示
(再可変表示報知演出)



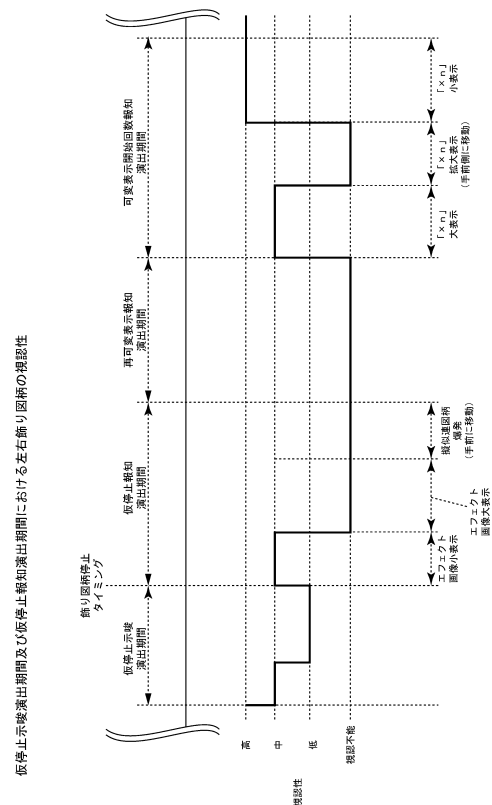
【図 284-44】

【图284-44】



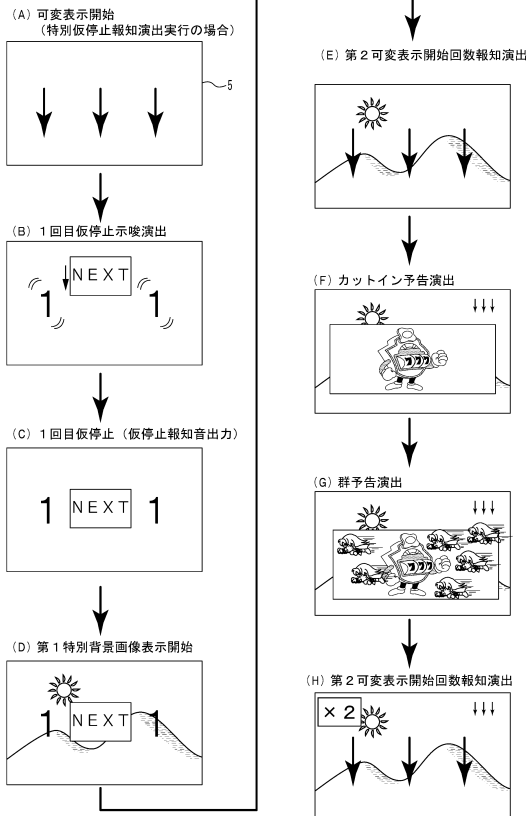
【図 284-45】

【図284-45】



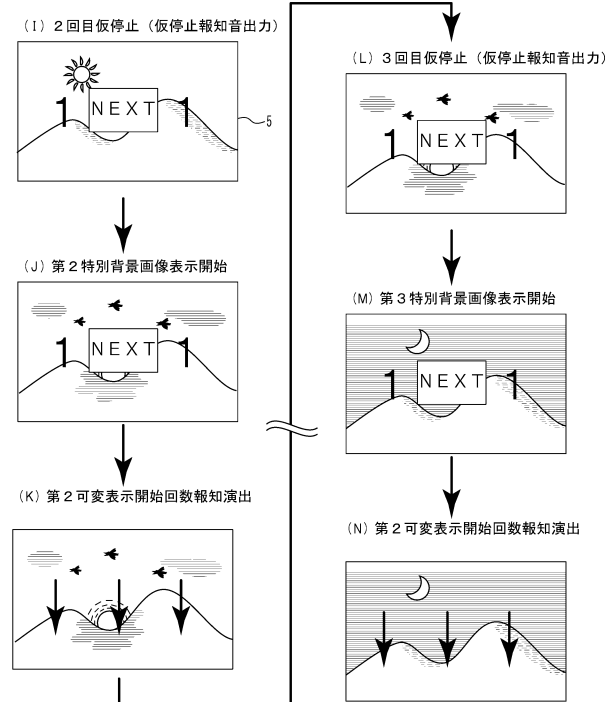
【図 284-46】

【図284-46】



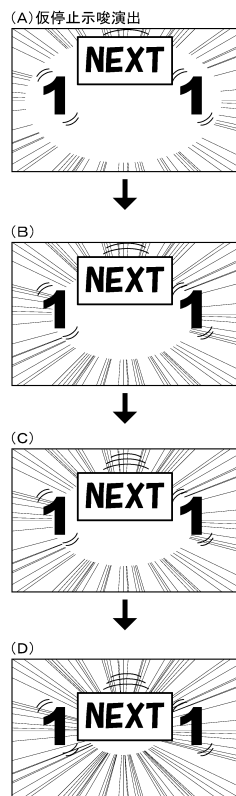
【図 284-47】

【図284-47】



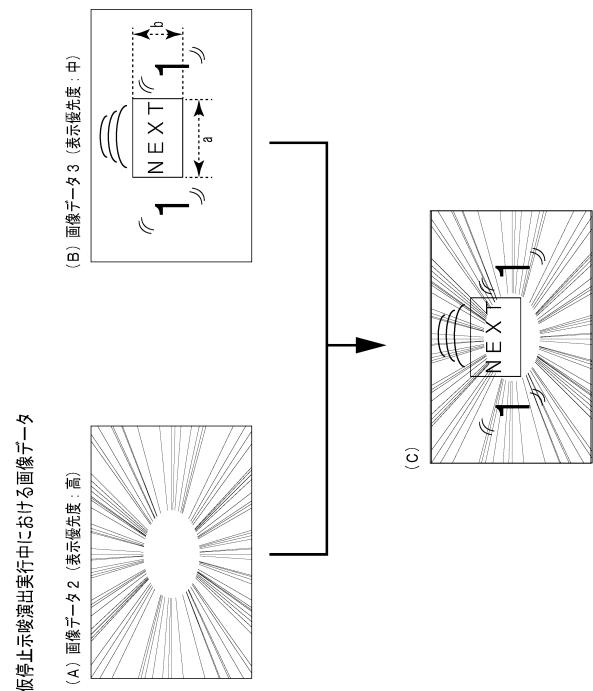
【図 284-48】

【図284-48】 変形例 193SG-1



【図 285-1】

【図285-1】



10

20

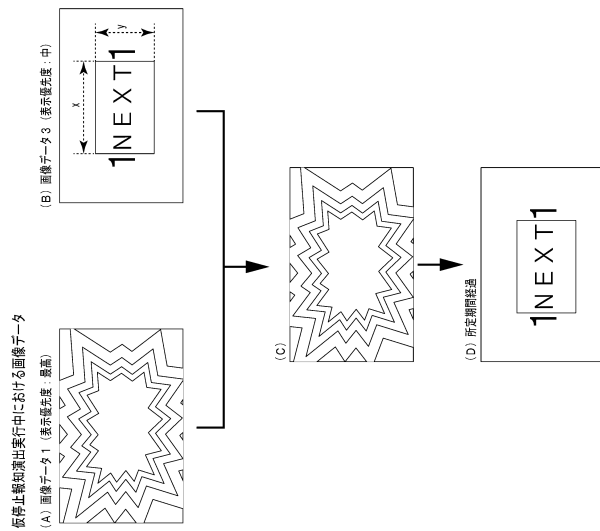
30

40

50

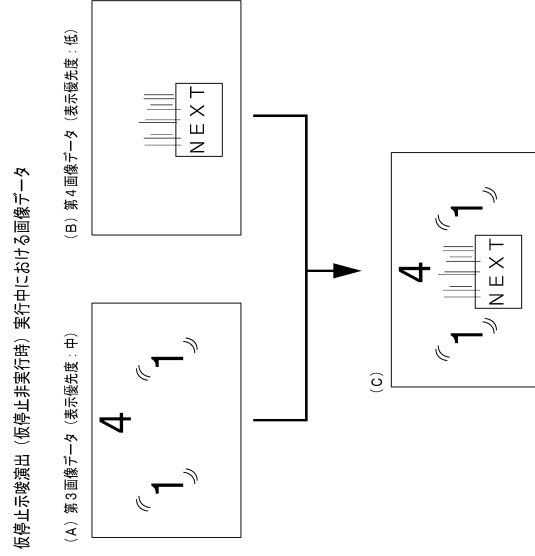
【図 285-2】

【図285-2】



【図 285-3】

【図285-3】

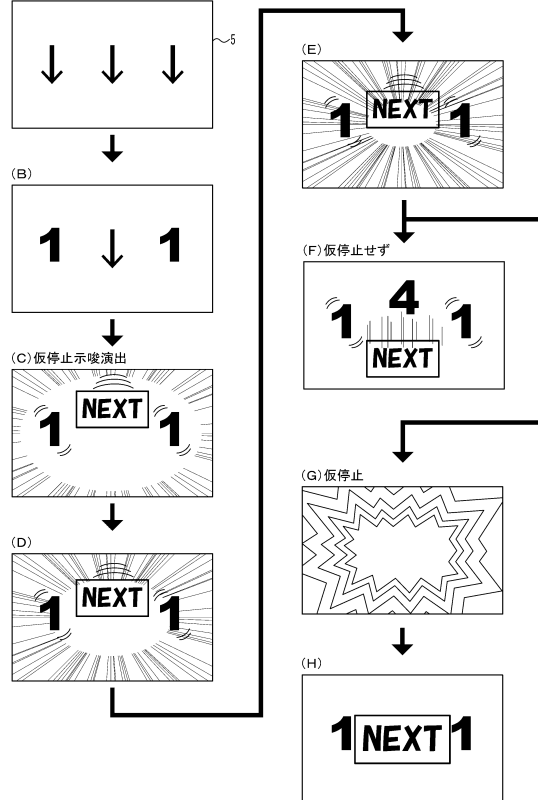


10

【図 285-4】

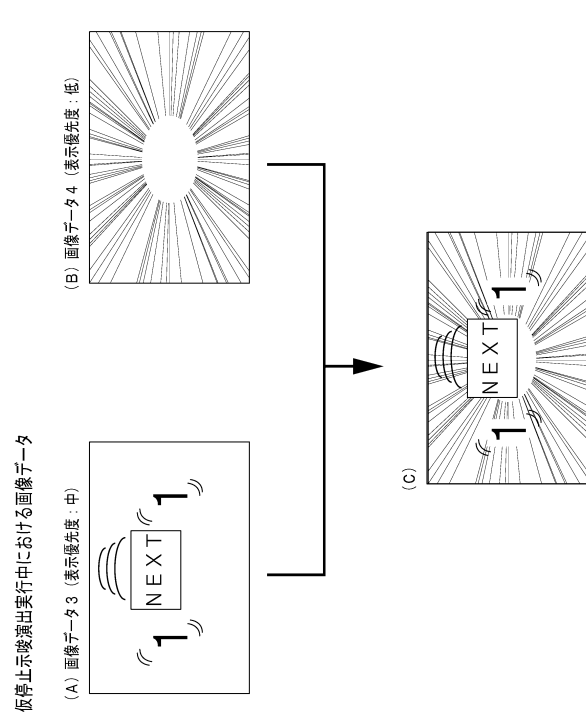
【図285-4】

(A) 可変表示中



【図 285-5】

【図285-5】変形例 2 2 5 S G - 1



20

30

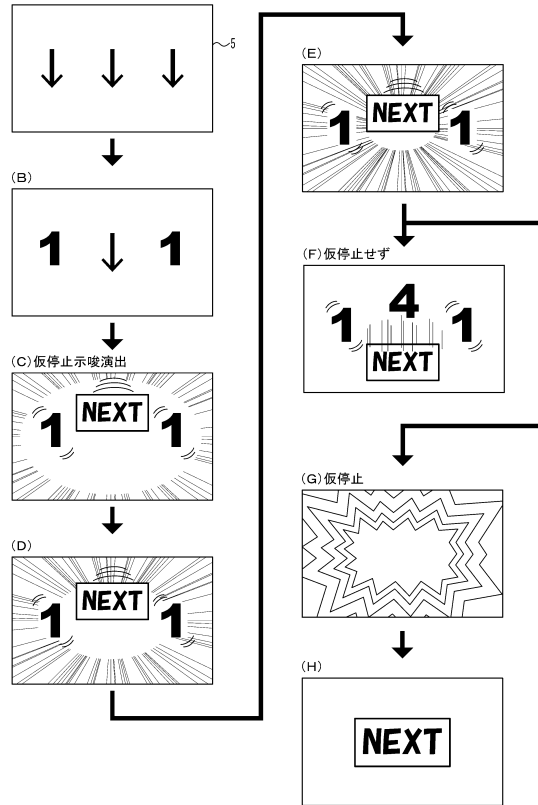
40

50

【図 285-6】

【図285-6】

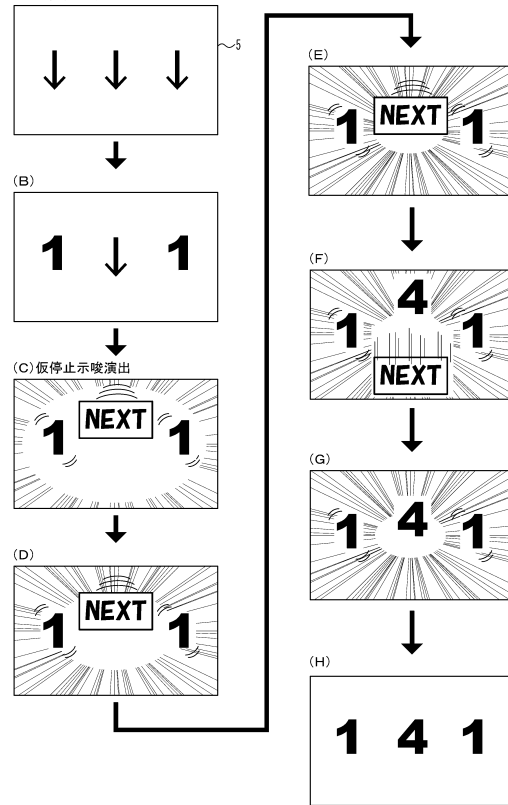
(A) 可変表示中



【図 285-7】

【図285-7】 変形例 2 2 5 S G-2

(A) 可変表示中



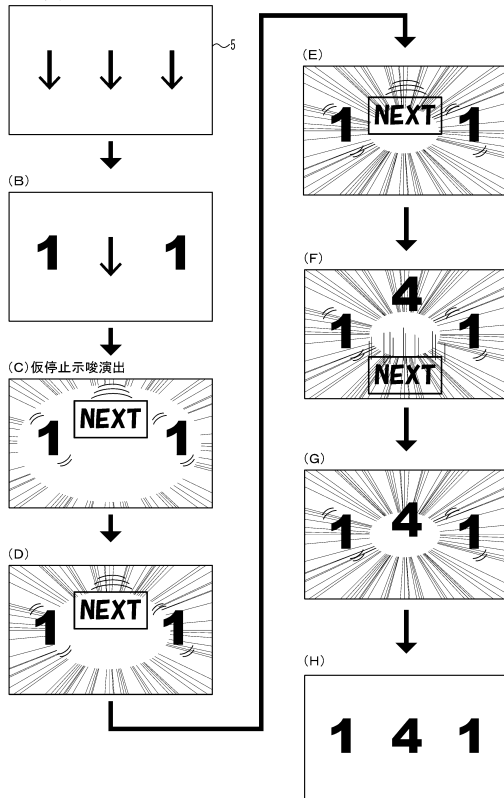
10

20

【図 285-8】

【図285-8】 変形例 2 2 5 S G-3

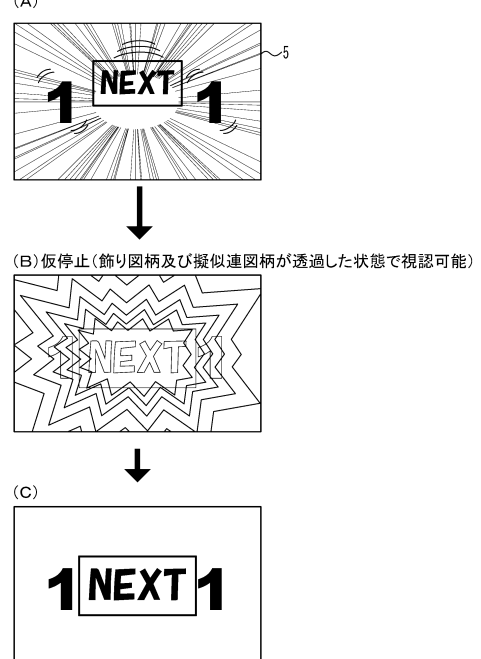
(A) 可変表示中



【図 285-9】

【図285-9】 変形例 2 2 5 S G-4

(A)



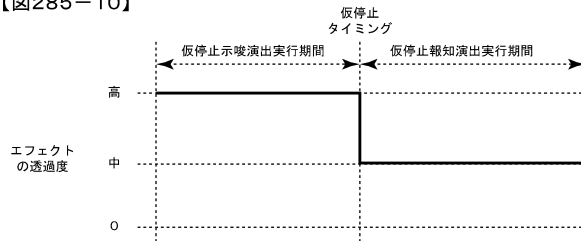
30

40

50

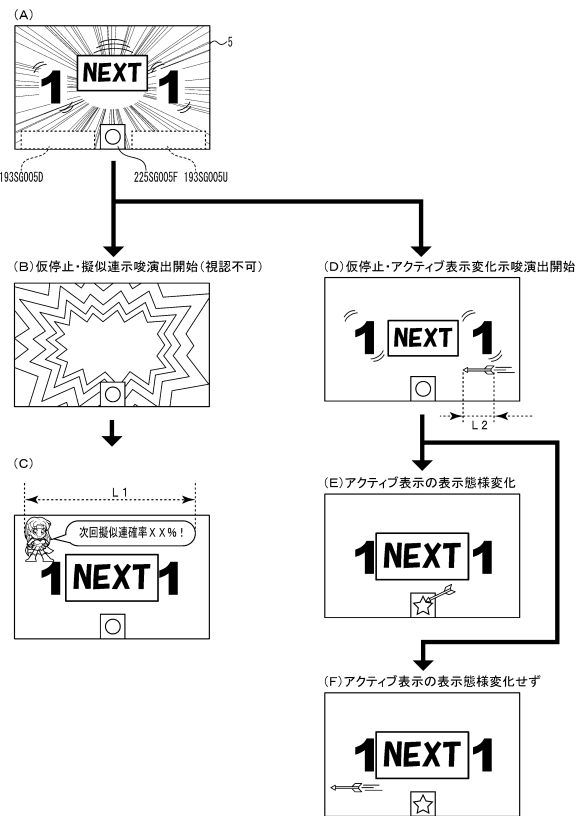
【図 285-10】

【図285-10】



【図 285-11】

【図285-11】 変形例 225SG-5



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2019-93265 (JP, A)
特開 2019-93291 (JP, A)
特開 2017-153502 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02