

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7500340号
(P7500340)

(45)発行日 令和6年6月17日(2024.6.17)

(24)登録日 令和6年6月7日(2024.6.7)

(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
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全421頁)

(21)出願番号	特願2020-137990(P2020-137990)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22)出願日	令和2年8月18日(2020.8.18)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2022-34278(P2022-34278A)	審査官	辻野 安人
(43)公開日	令和4年3月3日(2022.3.3)		
審査請求日	令和5年6月8日(2023.6.8)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
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前記報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御される旨が前記報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第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、
前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまで前記報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が前記報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第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、前記有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第2パターンと、があり、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまで前記報知演出のストーリーに沿った態

様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が前記報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートとは共通であり、

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、

前記第1パターン~~の報知演出における第1エピソードパートにおいて、第1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、~~

10

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、~~

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初に用いられる輝度データは、導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が低く設定され、

導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が第1輝度で発光し、

第2エピ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初に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が前記第1輝度よりも低い輝度の第2輝度で発光し、

20

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、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルと、救済報知パートに対応する輝度データテーブルと、が異なり、

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、

特定シーンにおいて、

30

キャラクタが発するセリフ音に対応する字幕表示を行い、キャラクタの動作に対応する動作音に対応する字幕表示を行わず、

キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力される、

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】

40

【0002】

従来、可変表示が開始されてから終了するまでにおける複数のパート（たとえば、導入パート、当否決定パート、エピソードパートなど）を設け、遊技者の興味を高める遊技機が知られている（特許文献1）。また、大当り図柄のうち、非確変図柄（通常大当り図柄）で仮停止した後に大当り図柄が再変動し、その後に非確変図柄または確変図柄が停止するような再抽選演出を実行する遊技機が知られている（特許文献2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2019-118411号公報

50

【文献】特開2016-179389号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述した遊技機によれば、実行される一連の演出の流れをより良く見せることに関してはまだまだ改良の余地があった。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、実行される一連の演出をより好適に見せることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

()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前記報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御される旨が前記報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第1エピロークパートとを含んで構成される第1パターンと、

前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまで前記報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が前記報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第2エピロークパートと、第2エピロークパート後に実行され、前記有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第2パターンと、があり、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまで前記報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が前記報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第2エピロークパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートとは共通であり、

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、

前記第1パターンの報知演出における第1エピロークパートにおいて、第1エピローク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第2エピロークパートにおいて、第2エピローク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、

第2エピロークパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が低く設定され、

導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が第1輝度で発光し、

第2エピロークパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が前記第1輝度よりも低

10

20

30

40

50

い輝度の第 2 輝度で発光し、
救済報知パートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、
第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定され、
第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルと、救済報知パートに対応する輝度データテーブルと、が異なり、

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、

特定シーンにおいて、

キャラクタが発するセリフ音に対応する字幕表示を行い、キャラクタの動作に対応する動作音に対応する字幕表示を行わず、

キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、報知演出を好適な輝度制御にて実行でき興趣が向上する。

(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、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第 1 エピローグパートにおいて、第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第 2 エピローグパートにおいて、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて 1 の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて 1 の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されており、

前記導入パートは、第 1 導入パートと前記第 1 導入パートと異なる第 2 導入パートとを含み、

さらに、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体（例えば、遊技球 P）を貯留可能な貯留部（例えば、球タンク形成部 2 0 1）

と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部（例えば、払出装置 2 0 0）と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路（例えば、第 1

10

20

30

40

50

誘導通路や第2誘導通路)を形成する誘導通路形成部(例えば、第1誘導通路形成部202や第2誘導通路形成部204)と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部(例えば、第1カバー部310、第2カバー部320、第3カバー部330)と、

を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材(例えば、ねじ部材N1~N6、N11~N16)の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部(例えば、長孔316A~316C、凹溝326A~326C、凹部336)が設けられ(図295、図297参照)、

前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部(例えば、孔部271A~271H)が複数設けられている(図284、図285、図300参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、実行される報知演出を好適な輝度制御にて実行でき興趣が向上する。さらに、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0007】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段(A)に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2003-96050号公報に示されているような、遊技場に設置された遊技島から供給される遊技媒体を貯留可能な貯留部と、遊技媒体を払出すことが可能な払出装置(払出部)と、貯留部に供給された遊技媒体を払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、を備え、これら貯留部や誘導通路形成部がねじ部材により遊技枠に取付けられたもの等があった。

【0008】

上記記載の遊技機では、これら貯留部や誘導通路形成部を遊技枠に取付けるためのねじ部材や遊技島の内部に取付けられたねじ部材等が外れて、貯留部や誘導通路形成部に落下した場合、遊技媒体とともにねじ部材が払出装置に混入してしまい、遊技媒体を正常に払出しすることができなくなったり、払出装置が故障したり、あるいは、遊技媒体とともにねじ部材が遊技者に払出されたりすることがあるという問題があった。

【0009】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、払出部にねじ部材が混入することを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0010】

手段(A)の遊技機は、

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

遊技媒体(例えば、遊技球P)を貯留可能な貯留部(例えば、球タンク形成部201)と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部(例えば、払出装置200)と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路(例えば、第1誘導通路や第2誘導通路)を形成する誘導通路形成部(例えば、第1誘導通路形成部202や第2誘導通路形成部204)と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部(例えば、第1カバー部310、第2カバー部320、第3カバー部330)と、

を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材(例えば、ねじ部材N1~N6、N11~N16)の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部(例えば、長孔316A~316C、凹溝326A~326C、凹部336)が設けられ(図295、図297参照)、

前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を

10

20

30

40

50

制限するための特定制限部（例えば、孔部 271A ~ 271H）が複数設けられている（図 284、図 285、図 300 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【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も良いし、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。

【図 35】開始パートのシナリオを説明するための図である。

【図 36】煽りパート（SP 前半リーチ A）のシナリオを説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図37】当りエピローグパート（SP前半リーチA）、ハズレエピローグパート（SP前半リーチA）のシナリオを説明するための図である。

【図38】煽りパート（SP前半リーチB）のシナリオを説明するための図である。

【図39】当りエピローグパート（SP前半リーチB）、ハズレエピローグパート（SP前半リーチB）のシナリオを説明するための図である。

【図40】役物動作パート（SP後半発展時）のシナリオを説明するための図である。

【図41】煽りパート（SP後半リーチA）のシナリオを説明するための図である。

【図42】当りエピローグパート（SP後半リーチA）、ハズレエピローグパート（SP後半リーチA）のシナリオを説明するための図である。

【図43】煽りパート（SP後半リーチB）のシナリオを説明するための図である。

10

【図44】当りエピローグパート（SP後半リーチB）、ハズレエピローグパート（SP後半リーチB）のシナリオを説明するための図である。

【図45】煽りパート（SP最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。

【図46】煽りパート（SP最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。

【図47】当りエピローグパート（SP最終リーチ）、ハズレエピローグパート（SP最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。

【図48】救済当りパートのシナリオを説明するための図である。

【図49】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオを説明するための図である。

【図50】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。

20

【図51】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。

【図52】LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。

【図53】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。

【図54】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。

【図55】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図56】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図57】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図58】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

30

【図59】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図60】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図61】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図62】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図63】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図64】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図65】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図66】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図67】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図68】当りエピローグパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

40

【図69】当りエピローグパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図70】ハズレエピローグパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図71】ハズレエピローグパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図72】煽りパート（SP前半リーチB）における演出態様を説明するための図である。

【図73】煽りパート（SP前半リーチB）における演出態様を説明するための図である。

【図74】煽りパート（SP前半リーチB）における演出態様を説明するための図である。

50

【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。

【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。

10

【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。

【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。

20

【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。

【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。

30

【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。

【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。

40

【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。

【図 1 7 1】（ b 1 8 ） ~ （ i 1 ） における役物動作の詳細説明図である。

【図 1 7 2】（ b 1 8 ） ~ （ i 1 ） における役物動作の詳細説明図である。

50

- 【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。 10
- 【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。 20
- 【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。 30
- 【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。 40
- 【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。
- 【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。 50

【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。

【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。

10

【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。

【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。

20

【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。

【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。

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

【図230】白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

50

【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。

【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。

10

【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。

【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。

20

【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。

【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。

30

【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。

【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。

40

【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。

【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。

50

【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。

【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。

10

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

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

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

【図 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。

【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。

20

【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】 パチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 2 7 5】 パチンコ遊技機の構成を示すブロック図である。

【図 2 7 6】 パチンコ遊技機を示す背面図である。

【図 2 7 7】 パチンコ遊技機を示す左側面図である。

【図 2 7 8】 遊技盤が取付けられた遊技機用枠を示す平面図である。

【図 2 7 9】 パチンコ遊技機を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。

30

【図 2 8 0】 遊技機枠から遊技盤が取外された状態を示す斜視図である。

【図 2 8 1】 通路形成体の遊技機用枠への取付構造を示す分解斜視図である。

【図 2 8 2】 遊技機用枠の背面上部を示す拡大背面図である。

【図 2 8 3】 (A) は第 1 通路形成体を示す平面図、(B) は第 1 通路形成体を示す背面図である。

【図 2 8 4】 (A) は図 2 8 3 (A) の A - A 断面図、(B) は図 2 8 3 (A) の B - B 断面図、(C) は図 2 8 3 (A) の C - C 断面図である。

【図 2 8 5】 (A) は第 1 誘導通路形成部を示す平面図、(B) は (A) の D - D 断面図である。

【図 2 8 6】 (A) は第 1 カバー体を示す平面図、(B) は (A) の E - E 断面図、(C) は (A) の F - F 断面図である。

40

【図 2 8 7】 (A) は第 2 カバー体を示す平面図、(B) は (A) の G - G 断面図、(C) は (A) の H - H 断面図である。

【図 2 8 8】 (A) は第 3 カバー体を示す平面図、(B) は (A) の I - I 断面図、(C) は (A) の J - J 断面図、(D) は第 3 カバー体を示す斜視図、(E) は球止め部材を示す斜視図である。

【図 2 8 9】 (A) は球止め部材が第 1 状態である状態を示す第 1 誘導通路形成部を示す縦断面図、(B) は球止め部材が第 2 状態である状態を示す第 1 誘導通路形成部を示す縦断面図である。

【図 2 9 0】 (A) はターミナル基板が取付けられた基板取付枠を示す斜視図、(B) は

50

(A) の K - K 断面、(C) は(B) の L - L 断面図である。

【図 2 9 1】遊技枠の背面における球タンク部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。

【図 2 9 2】(A) は遊技枠の背面における球タンク部の周辺を示す平面図、(B) は(A) の M - M 断面図である。

【図 2 9 3】遊技枠の背面における第 1 誘導通路形成部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。

【図 2 9 4】遊技枠の背面における第 1 誘導通路形成部の周辺を示す平面図である。

【図 2 9 5】(A) は図 2 9 4 の N - N 断面図、(B) はねじ部材の回転状態を示す図、(C) は図 2 9 4 の O - O 断面図である。

10

【図 2 9 6】(A) は図 2 9 4 の P - P 断面図、(B) は図 2 9 4 の Q - Q 断面図である。

【図 2 9 7】図 2 9 4 の R - R 断面図である。

【図 2 9 8】図 2 9 4 の S - S 断面図である。

【図 2 9 9】(A) は球止め部材が第 1 状態であるときのねじ部材の滞留状態、(B) は(A) の T - T 断面図、(C) は球止め部材が第 2 状態であるときのねじ部材の滞留状態、(D) は(C) の U - U 断面図である。

【図 3 0 0】ねじ部材の移動状況を示す第 1 誘導通路形成部の縦断面図である。

【図 3 0 1】カバー部上の遊技球の移動状態を示す第 1 誘導通路形成部の縦断面図である。

【図 3 0 2】(A) は変形例としてのカバー部を示す概略背面図、(B) はケーブルがカバー部に交差するように配線された状態を示す概略背面図である。

20

【図 3 0 3 - 1】特徴部 0 5 3 S G における遊技機の構成を示すブロック図である。

【図 3 0 3 - 2】実施例 1 における遊技制御基板の実装面を示す図である。

【図 3 0 3 - 3】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。

【図 3 0 3 - 4】実施例 1 における遊技制御基板に入力回路及び出力回路が実装された状態の実装面を示す図である。

【図 3 0 3 - 5】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成されたデータバスの構成を示す図である。

【図 3 0 3 - 6】実施例 1 における遊技制御基板の実装面においてデータバスから分岐した配線パターンを示す図である。

【図 3 0 3 - 7】実施例 1 における遊技制御基板の実装面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。

30

【図 3 0 3 - 8】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。

【図 3 0 3 - 9】実施例 1 における遊技制御基板に実装された低電圧部品と高電圧部品の接続態様を示す回路図である。

【図 3 0 3 - 1 0】実施例 1 における遊技制御基板の実装面に実装されたコネクタの構成を示す図である。

【図 3 0 3 - 1 1】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成されたコネクタ周辺の配線パターンを示す図である。

【図 3 0 3 - 1 2】実施例 1 における遊技制御基板が基板ケースに収納された状態を示す図である。

40

【図 3 0 3 - 1 3】実施例 1 における遊技制御基板に実装された遊技制御用マイクロコンピュータへのバックアップ電源の供給に係る回路図である。

【図 3 0 3 - 1 4】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンを示す図である。

【図 3 0 3 - 1 5】実施例 1 における遊技制御基板の実装面に形成された配線パターンとハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンとの関係を示す図である。

【図 3 0 3 - 1 6】実施例 1 における遊技制御基板が遊技機に取付けられた状況の一例を示す図である。

【図 3 0 3 - 1 7】実施例 1 における遊技制御基板が遊技機に取付けられた状況の一例を

50

示す図である。

【図 3 0 3 - 1 8】実施例 2 における遊技制御基板の実装面を示す図である。

【図 3 0 3 - 1 9】実施例 2 における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。

【図 3 0 3 - 2 0】実施例 2 における遊技制御基板のハンダ面に遊技制御用マイクロコンピュータと入力回路及び出力回路との接続に関連して形成された配線パターンを示す図である。

【図 3 0 3 - 2 1】実施例 2 における遊技制御基板の実装面に遊技制御用マイクロコンピュータと入力回路及び出力回路との接続に関連して形成された配線パターンを示す図である。

【図 3 0 3 - 2 2】実施例 2 における遊技制御基板における遊技制御用マイクロコンピュータと入力回路及び出力回路との接続に係る回路図である。

10

【図 3 0 3 - 2 3】実施例 3 における遊技制御基板に実装される特定電子部品の構造を示す斜視図であり、(A)は、特定電子部品の上方からの斜視図であり、(B)は、特定電子部品の下方からの斜視図である。

【図 3 0 3 - 2 4】実施例 3 における遊技制御基板に特定電子部品がハンダ付けされた状態を示す断面図である。

【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。

20

【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。

30

【0 0 1 5】

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。

40

【0 0 1 6】

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。

【0 0 1 7】

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

50

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。

【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。

【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。

【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、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる(第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。)。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる(第2始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個(たとえば3個)の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【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。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 6 】

たとえば、特別可変入賞球装置 7 A 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 3 a（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 8 2 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 8 2 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。

10

【 0 0 2 7 】

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 2 3 によって検出される。遊技球がカウントスイッチ 2 3（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 1 0 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 1 0 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 2 3 によって検出された遊技球の個数が上限数（たとえば、1 0 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。

【 0 0 2 8 】

パチンコ遊技機 1 においては、特別可変入賞球装置 7 A の隣に V 可変入賞球装置 7 B が設けられている。V 可変入賞球装置 7 B は、ソレノイド 8 3（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。

20

【 0 0 2 9 】

たとえば、特別可変入賞球装置 7 B は、遊技盤 2 とガラス扉枠 3 a 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 8 3 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 8 3 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。

30

【 0 0 3 0 】

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 2 4（図 6 参照）によって検出される。遊技球が V 入賞スイッチ 2 4 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。

40

【 0 0 3 1 】

一般入賞口 1 0 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。

【 0 0 3 2 】

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。

【 0 0 3 3 】

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 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

50

【 0 0 3 4 】

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。

【 0 0 3 5 】

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 8 L , 8 R が設けられている。

【 0 0 3 6 】

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 3 2 が設けられている。可動体 3 2 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 3 2 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 3 2 に示されている。

10

【 0 0 3 7 】

本実施の形態において、可動体 3 2 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 3 2 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 3 2 は、役物とも称される。

20

【 0 0 3 8 】

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）3 0 が設けられている。

【 0 0 3 9 】

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。

30

【 0 0 4 0 】

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A 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 3 5 A（図 6 参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 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。

40

【 0 0 4 1 】

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押しボタン 3 1 B が設けられている。押しボタン 3 1 B に対する操作は、押しボタンセンサ 3 5 B（図 6 参照）により検出される。

【 0 0 4 2 】

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 や押しボタン 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。

【 0 0 4 3 】

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

50

基板 9020 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 によって制御され、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数などを、LED の点灯 / 点滅 / 消灯によって報知する LED 基板である。特図 LED 基板 9020 においては、複数の LED による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図ゲームにおける特別図柄（第 1 特図）の種類や第 2 特図ゲームにおける特別図柄（第 2 特図）の種類を表す。たとえば、後述する図 4（a）に示すように、特図 LED 基板 9020 においては、特図 1 可変表示部 21 に設けられた複数の LED による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図の種類を表し、特図 2 可変表示部 22 に設けられた複数の LED による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 2 特図の種類を表す。なお、本実施の形態においては、「点灯態様」という用語を、後述する枠ランプなどの各種ランプにおける点灯、点滅、および消灯を含む概念として用いる。

10

【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 9050 を備える。第 4 図柄ユニット 9050 は、演出制御用 CPU 120 によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、LED の点灯 / 点滅 / 消灯によって報知する LED 基板である。第 4 図柄ユニット 9050 においては、複数の LED による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図ゲームにおける特別図柄（第 1 特図）の種類や第 2 特図ゲームにおける特別図柄（第 2 特図）の種類を表す。たとえば、後述する図 4（b）に示すように、第 4 図柄ユニット 9050 においては、特図 1 可変表示部 53 に設けられた複数の LED による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図の種類を表し、特図 2 可変表示部 54 に設けられた複数の LED による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 2 特図の種類を表す。

20

【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 32 に設けられた役物ランプ 9A と、遊技盤 2 の左側に設けられた盤左ランプ 9B と、特別可変入賞球装置 7B の付近に設けられたアタッカランプ 9E と、特別可変入賞球装置 7A の付近に設けられた V アタッカランプ 9F と、V 大入賞口が開放して V 入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることや V 入賞が発生したことを報知する V ランプ 9G と、可変入賞球装置 6B の付近に設けられた電チューランプ 9H と、スティックコントローラ 31A に設けられたスティックコントローラランプ 9J と、プッシュボタン 31B に設けられたプッシュボタンランプ 9K と、遊技機用枠 3 の左側に設けられた枠左ランプ 9L と、遊技機用枠 3 の右側に設けられた枠右ランプ 9R とを備える。V ランプは、大当りが発生したことを報知するものであってもよい。

30

【0046】

役物ランプ 9A は、役物ランプ 9A1 ~ 9A4 といった複数のランプから構成されている。具体的には、可動体 32 に含まれる「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 9A1 は「P」および「O」の部分の裏側、役物ランプ 9A2 は「W」および「E」の部分の裏側、役物ランプ 9A3 は「R」および「F」の部分の裏側、役物ランプ 9A4 は「U」および「L」の部分の裏側に各々配置されている。これにより、役物ランプ 9A1 ~ 9A4 が「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。

40

【0047】

盤左ランプ 9B は、盤左ランプ 9B1 ~ 9B5 といった複数のランプから構成されている。遊技盤 2 の左側には、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツにおいて主人公（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）が描かれており、盤左ランプ 9B1 ~ 9B5 は、その主人公が描かれた遊技盤 2 の部分の裏側に各々配置されている。これにより、盤左ランプ 9B1 ~ 9B5 が主人公が描かれた遊技盤 2 の部分の裏側で点灯（発光）することで、主人公が描かれた遊技盤 2 の部分が点灯（発光）するようになっている。

50

【 0 0 4 8 】

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。

【 0 0 4 9 】

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。

【 0 0 5 0 】

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。

【 0 0 5 1 】

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。

【 0 0 5 2 】

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

10

20

30

40

50

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れればよい。

【 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 2 1 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 2 2 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。

【 0 0 6 0 】

さらに、特図 LED 基板 9 0 2 0 は、右打ち表示部 9 0 3 0 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 9 0 3 0 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 9 0 3 0 における LED などの点灯手段が消灯する。CPU 1 0 3 は、図柄確定後に、演出制御用 CPU 1 2 0 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 9 0 3 0 を点灯させ、

10

20

30

40

50

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30は、右打ちすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、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ができる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、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55とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

【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】

10

20

30

40

50

以下では、特図 1 可変表示部 9 0 2 1 や特図 1 可変表示部 9 0 5 3 における L E D 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 9 0 2 2 や特図 2 可変表示部 9 0 5 4 における L E D 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。

【 0 0 6 6 】

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 9 0 5 0 の右打ち表示部 5 5 における L E D 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 9 0 5 5 における L E D などの点灯手段が消灯する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄確定後に、C P U 1 0 3 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 9 0 5 5 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、C P U 1 0 3 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 9 0 5 5 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 C P U 1 2 0 は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部 9 0 5 5 を点灯させてもよい。この
場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 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 5 5 を消灯させる。

10

【 0 0 6 7 】

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 C P U 9 0 1 2 0
が受信したときに、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 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 1 0 0 の C P U 1 0 3 から、
演出制御基板 1 2 の演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 0 3 から演出制御
用 C P U 1 2 0 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。

20

【 0 0 6 8 】

具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 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 9 0 5 0 における L E D (特図 1 可変表示 9 0 5 3 や特
図 2 可変表示 9 0 5 4) の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 は
、第 1 特図ゲームに対応する変動パターンコマンドを C P U 1 0 3 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 9 0 5 3 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 C P U 1 2 0 は、第 2 特図ゲームに対応する変動パターンコマンドを C P U 1 0 3
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 9 0 5 4
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。

30

40

【 0 0 6 9 】

一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 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 L E D (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。

【 0 0 7 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 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 9 0 5 0 における L E D (特図 1 可変表示 9 0 5 3 や特図 2 可変表
示 9 0 5 4) の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 0 3 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 9 0 5 3 の点灯

50

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

【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特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（たとえば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【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5Mが表示されている。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が横方向に並列されている。また、小図柄5Mは、可変表示中は非表示化させることがなく、常時、画像表示装置5の画面に表示されている図柄でもある。

【0076】

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

【0077】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【 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 といっ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。

20

【 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)、大当たり遊技状態、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 (Random 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。

30

【 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 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 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 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

40

【 0 0 8 3 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するとき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 1 0 3 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。

【 0 0 8 4 】

I / O 1 0 5 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 9 0 2 0 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。

【 0 0 8 5 】

50

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 22 A および第 2 始動口スイッチ 22 B）、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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）を実行する機能を有する。

【0091】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

40

【0092】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 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、ROM 121 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、RAM 122 がメインメモリとして使用される。

【0093】

演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35 A やプッシュセンサ 35 B 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。

50

【 0 0 9 4 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 0 9 5 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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 1 3 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 L E D ドライバに供給したりする。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

10

【 0 0 9 6 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L , 8 R 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 8 L , 8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L , 8 R から出力させる。

【 0 0 9 7 】

詳しくは後述するが、各遊技効果ランプは、L E D (ランプ) と当該 L E D に電流を供給する L E D ドライバとが搭載された遊技効果ランプ L E D 基板を有する。L E D ドライバは、演出制御用 C P U 1 2 0 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 L E D (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 C P U 1 2 0 は、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 点滅 / 消灯を制御する。

20

【 0 0 9 8 】

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 C P U 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。

【 0 0 9 9 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、たとえば主基板 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、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。

30

【 0 1 0 0 】

演出制御基板 1 2 および音声制御基板 1 3 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。

【 0 1 0 1 】

第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 は、演出制御基板 1 2 に接続されており、演出制御用 C P U 1 2 0 の制御によって各表示部を点灯 (点滅) 可能となっている。

40

【 0 1 0 2 】

< 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 3 0 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 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 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 4 1 を通過した場合 (遊技球が通過ゲート 4 1 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。

【 0 1 0 3 】

50

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 6 B 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）。

【 0 1 0 4 】

入賞球装置 6 A 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 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 1 0 5 】

可変入賞球装置 6 B 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 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 2 可変表示部 2 2 による第 2 特図ゲームが開始される。

10

【 0 1 0 6 】

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。

【 0 1 0 7 】

特図ゲームにおいて、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 に設けられた複数の L E D 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 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 に設けられた複数の L E D 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 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 に設けられた複数の L E D 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 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 に設けられた複数の L E D 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。

20

【 0 1 0 8 】

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

30

【 0 1 0 9 】

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 2 9 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（1 0 回や 7 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

40

【 0 1 1 0 】

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

50

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。

【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、高ペース制御）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。

【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。

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

【0118】

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

【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

10

20

30

40

50

い。

【 0 1 2 0 】

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 5 L, 5 C, 5 R 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伴って、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。

【 0 1 2 1 】

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。

10

【 0 1 2 2 】

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伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（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。

20

30

【 0 1 2 3 】

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。

【 0 1 2 4 】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」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「確変大当たり」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、大当た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、大当たり遊技状態中に非確変大当たりから確変大当たりへ昇格するラウンド昇格演出を実行してもよい。

40

【 0 1 2 5 】

50

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、大当た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。

【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、大当た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た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）における大当た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。

10

【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。

20

【0128】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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）。

【0130】

<大当た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、大当たりに関する各種テーブルについて説明する。

30

【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、大当たりにおける当りの種別（種類）ごとに、大当たり遊技状態の終了後の大当たり確率、大当たり遊技状態の終了後のベース、および、大当たりにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。

【0132】

具体的には、大当たりの種別としては、通常大当たり1, 2および確変大当たり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。

40

【0133】

通常大当たり1は、3ラウンドの大当た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たりである。通常大当たり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】

通常大当たり2は、3ラウンドの大当た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たりである。通常大当たり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。

50

【 0 1 3 5 】

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。

【 0 1 3 6 】

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。

10

【 0 1 3 7 】

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。

【 0 1 3 8 】

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。

20

【 0 1 3 9 】

〔 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。

【 0 1 4 0 】

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

30

【 0 1 4 1 】

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

40

【 0 1 4 2 】

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

50

うにすればよい。

【 0 1 4 3 】

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。

【 0 1 4 4 】

[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、ROM 1 0 1 に記憶されている。

10

【 0 1 4 5 】

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、ROM 1 0 1 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。

【 0 1 4 6 】

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。

20

【 0 1 4 7 】

CPU 1 0 3 は、所定の時期に、乱数回路 1 0 4 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。

30

【 0 1 4 8 】

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。

【 0 1 4 9 】

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 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 2 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、通常大当り 2 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 2 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 1 は 1 0 0 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 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 3 7 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 3 は 1 0 0 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 1 0 0 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。

40

【 0 1 5 0 】

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 1 0

50

0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1000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1000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1000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。

【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。

10

【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。

【0153】

20

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。

【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。

30

【0155】

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。

40

【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。

【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、通常大当り1に決定され

50

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 8 C 0 3（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 8 C 0 4（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 8 C 0 5（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 8 C 0 6（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 8 C 0 7（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 8 C 0 8（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 8 C 0 9（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 8 C 1 0（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 1 0 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 8 C 1 1（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 1 1 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 8 C 1 2（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 1 2 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 8 C 系コマンドとも称する。

10

【 0 1 5 8 】

コマンド 8 D 0 1（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 8 D 0 2（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 8 D 系コマンドとも称する。コマンド 8 F 0 0（H）は、第 1 特図や第 2 特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

20

【 0 1 5 9 】

コマンド 9 0 0 0（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 9 2 0 0（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 9 5 0 0（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 9 5 0 1（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 9 5 0 2（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 9 5 系コマンドや背景指定コマンドとも称する。

30

【 0 1 6 0 】

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。

40

50

【 0 1 6 1 】

コマンド A 0 0 1 (H) は、通常大当り 1 の開始を指定する大当り開始 1 指定コマンドである。コマンド A 0 0 2 (H) は、通常大当り 2 の開始を指定する大当り開始 2 指定コマンドである。コマンド A 0 0 3 (H) は、確変大当り 1 の開始を指定する確変大当り開始 3 指定コマンドである。コマンド A 0 0 4 (H) は、確変大当り 2 の開始を指定する確変大当り開始 4 指定コマンドである。コマンド A 0 0 5 (H) は、確変大当り 3 の開始を指定する確変大当り開始 5 指定コマンドである。コマンド A 0 0 6 (H) は、確変大当り 4 の開始を指定する確変大当り開始 6 指定コマンドである。コマンド A 0 0 7 (H) は、確変大当り 5 の開始を指定する確変大当り開始 7 指定コマンドである。コマンド A 0 0 8 (H) は、確変大当り 6 の開始を指定する確変大当り開始 8 指定コマンドである。コマンド A 0 0 9 (H) は、確変大当り 7 の開始を指定する確変大当り開始 9 指定コマンドである。コマンド A 0 1 0 (H) は、確変大当り 8 の開始を指定する確変大当り開始 1 0 指定コマンドである。コマンド A 0 1 1 (H) は、確変大当り 9 の開始を指定する確変大当り開始 1 1 指定コマンドである。大当り開始 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。

10

【 0 1 6 2 】

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。

20

【 0 1 6 3 】

コマンド A 3 0 1 (H) は、通常大当り 1 の終了を指定する大当り終了 1 指定コマンドである。コマンド A 3 0 2 (H) は、通常大当り 2 の終了を指定する大当り終了 2 指定コマンドである。コマンド A 3 0 3 (H) は、確変大当り 1 の終了を指定する大当り終了 3 指定コマンドである。コマンド A 3 0 4 (H) は、確変大当り 2 の終了を指定する大当り終了 4 指定コマンドである。コマンド A 3 0 5 (H) は、確変大当り 3 の終了を指定する大当り終了 5 指定コマンドである。コマンド A 3 0 6 (H) は、確変大当り 4 の終了を指定する大当り終了 6 指定コマンドである。コマンド A 3 0 7 (H) は、確変大当り 5 の終了を指定する大当り終了 7 指定コマンドである。コマンド A 3 0 8 (H) は、確変大当り 6 の終了を指定する大当り終了 8 指定コマンドである。コマンド A 3 0 9 (H) は、確変大当り 7 の終了を指定する大当り終了 9 指定コマンドである。コマンド A 3 1 0 (H) は、確変大当り 8 の終了を指定する大当り終了 1 0 指定コマンドである。コマンド A 3 1 1 (H) は、確変大当り 9 の終了を指定する大当り終了 1 1 指定コマンドである。大当り終了 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。

30

【 0 1 6 4 】

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 2 4 により検出されるときに送信されるコマンドである。

【 0 1 6 5 】

コマンド B 1 0 0 (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 B 2 0 0 (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。

40

【 0 1 6 6 】

コマンド C 1 X X (H) は、第 1 保留記憶数が X X 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、C 1 系コマンドとも称する。コマンド C 2 X X (H) は、第 2 保留記憶数が X X 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、C 2 系コマンドとも称する。

【 0 1 6 7 】

コマンド C 4 X X (H) およびコマンド C 6 X X (H) は、第 1 始動入賞口または第 2

50

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

【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。

10

【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。

20

【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。

【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。

30

【0173】

[メイン側の前変動パターン]

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

40

【0174】

前変動番号4は、ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)(リーチ態様となった後にノーマルリーチで終了するかSP前半リーチで終了するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8003(H))である。前変動番号5は、ノーマルリーチ(SP後半発展)(リーチ態様となった後にSP後半リーチに発展するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8004(H))である。前変動番号6は、ノーマルリーチ(最終リーチ発

50

展) (リーチ態様となった後に最終リーチに発展するリーチ) を指定する前変動パターンコマンド (8005 (H)) である。

【0175】

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 (8006 (H)) である。擬似変動とは、飾り図柄の変動表示 (変動表示) が開始されてから当該変動表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該変動表示を一旦仮停止させた後に当該変動表示を再開するような変動表示 (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変動表示を、擬似的に複数回の変動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変動表示を「再変動表示」とも称する。前変動番号8は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ (SP後半発展) を実行することを指定する前変動パターンコマンド (8007 (H)) である。前変動番号9は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ (最終リーチ発展) を指定する前変動パターンコマンド (8008 (H)) である。

10

【0176】

前変動番号10は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ (ノーマル 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 (8009 (H)) である。前変動番号11は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ (SP後半発展) を実行することを指定する前変動パターンコマンド (800A (H)) である。前変動番号12は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ (最終リーチ発展) を指定する前変動パターンコマンド (800B (H)) である。

20

【0177】

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置5にアニメーション (動画) が表示される。なお、パチンコ遊技機1においては、動画を構成する静止画1枚分 (フレームと称する) につき、約33.3ms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41500msが設定されており、そのフレーム数は、約1246枚となる。また、前変動番号10~12のパターンの場合、変動時間として62000msが設定されており、そのフレーム数は、約1861枚となる。

【0178】

[メイン側の後変動パターン]

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

30

【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。

40

【0180】

50

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。

【0181】

[後変動パターンの判定]

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

【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。

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

【0188】

10

20

30

40

50

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

【0189】

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

10

【0190】

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

【0191】

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

【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、大当り時がそれよりも高い約1/1.1となっているため、SPリーチや最終リーチに発展した場合には、大当りが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

される。

【 0 1 9 7 】

[全変動パターン]

図 1 6 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 1 3 ~ 図 1 5 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 1 6 に示すようなメイン変動番号 1 ~ 2 6 の変動パターンのいずれかとなる。

【 0 1 9 8 】

図 1 7 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 1 7 に示すように、サブ側である演出制御用 CPU 1 2 0 は、メイン側である CPU 1 0 3 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。

10

【 0 1 9 9 】

たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 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 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からメイン変動番号 1 8 ~ 2 0 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。

【 0 2 0 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からメイン変動番号 1 0 ~ 1 2 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 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からメイン変動番号 2 1 ~ 2 3 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。

20

【 0 2 0 1 】

< 動作 >

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 2 0 2 】

[主基板 1 1 の主要な動作]

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。

【 0 2 0 3 】

(特別図柄プロセス処理)

図 1 8 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 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。

【 0 2 0 4 】

図 1 8 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、CPU 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（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポートなど）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

40

【 0 2 0 5 】

次に、CPU 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 RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板 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

50

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った場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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。

【 0 2 1 1 】

C P U 1 0 3 は、ステップ S 7 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 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。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。

40

【 0 2 1 2 】

ステップ S 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、C P U 1 0 3 は、設

50

定キー 5 1 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 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 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 2 9 を消灯させる。設定変更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、設定変更終了コマンドが送信される。

【 0 2 1 3 】

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。

【 0 2 1 4 】

演出制御基板 1 2 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 8 L , 8 R 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。

【 0 2 1 5 】

クリア信号は、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 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 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチ 9 2 がオンであればステップ S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 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 9 2 がオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 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 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチ 9 2 がオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ 9 2 がオフであればステップ S 4 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。

【 0 2 1 6 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8 ）。そして、C P U 1 0 3 は、所定時間（たとえば 2 m s ）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 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 0 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（たとえば 2 m s ）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 2 1 7 】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図 1 9 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 C P U 1 0 3 は、C T C 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 1 9 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 1 9 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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 S 2 1 ）。続いて、C P U 1 0 3 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 S 2 2 ）。この後、C P U 1 0 3 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 S 2 3 ）。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 8 】

C P U 1 0 3 は、情報出力処理に続いて、主基板 1 1 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 S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込みごとに特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【 0 2 1 9 】

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 S 2 6）。C P U 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基

10

【 0 2 2 0 】

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、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 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 S 2 7 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 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。

20

【 0 2 2 1 】

（特別図柄プロセス処理）

図 2 0 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 1 9 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、C P U 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）。

【 0 2 2 2 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 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、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 9 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。

30

【 0 2 2 3 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 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 1 7 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 1 7）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。

40

【 0 2 2 4 】

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「大当り

50

」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、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）。

【 0 2 2 5 】

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。

10

【 0 2 2 6 】

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。

20

【 0 2 2 7 】

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。

【 0 2 2 8 】

ステップ S 1 1 2 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 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 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。

30

【 0 2 2 9 】

ステップ S 1 1 3 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 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 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。

40

【 0 2 3 0 】

ステップ S 1 1 4 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 8 2 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

50

間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 2 3 1 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態として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 2 3 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 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

10

【 0 2 3 2 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 0 2 3 3 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

20

【 0 2 3 4 】

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

30

【 0 2 3 5 】

パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 3 2 0、確変状態が 6 5 % の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 2 0 0、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が

40

50

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、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。

10

【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。

20

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

30

【0238】

ステップS51にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップS51でN）、ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップS52でY）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS54）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（ステップS54でY）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS55）。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS55にて第2

40

50

特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS55でN）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップS56）。

【0239】

ステップS53、ステップS56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S57）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップS58）。たとえば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

10

【0240】

ステップS58の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、大当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S59）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップS60）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図示しない第1特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第2特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される。

20

【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S59の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

30

【0242】

ステップS59の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップS60）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図19に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0243】

CPU103は、ステップS60の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する（ステップS61）。その後、CPU103は、始動口バッファをクリアし

50

て、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS62）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0244】

（特別図柄通常処理）

図22は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図22に示すように、特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファ（第1特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第2保留記憶バッファ（第2特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップS1001）。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップS1001でN）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップS1002）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップS1002でN）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップS1002でY）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップS1003）、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次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。

【0245】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには（ステップS1001でY）、CPU103は、保留特定領域に設定されているデータのうちの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S1004）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータでない（すなわち、「第1」を示すデータである）場合（ステップS1004でN）、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第1」を示すデータを設定する（ステップS1005）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータである場合（ステップS1004でY）、CPU103は、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する（ステップS1006）。

【0246】

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

【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

10

20

30

40

50

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 RAM 102 の保留記憶バッファに格納する。また、CPU 103 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 RAM 102 の保留記憶バッファに格納する。

【0249】

そして、CPU 103 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タ値を 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、CPU 103 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タ値を 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タ値を 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。

10

【0250】

すなわち、CPU 103 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、RAM 102 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、RAM 102 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。

20

【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、CPU 103 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 CPU 120 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、CPU 103 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、CPU 103 は、第 2 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

30

【0253】

次に、CPU 103 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、CPU 103 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。

40

【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、CPU 103 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

50

を行う。すなわち、CPU 103は、大当り判定用乱数（ランダム1）の値が図9（a）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップS1011でY）、ステップS1012に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【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リセットされる。具体的には、確変フラグは、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数（たとえば、100回）の変動表示が行われたという条件と、次回の大当りが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

10

【0256】

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

【0257】

ステップS1011において大当り判定用乱数（ランダム1）の値がいずれかの大当り判定値に一致すれば、CPU 103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップS1012）。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図9（b）の第1特別図柄大当り種類判定用テーブルおよび図9（c）の第2特別図柄大当り種類判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する。具体的には、CPU 103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図9（b）に示す第1特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。また、CPU 103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図9（c）の第2特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。そして、CPU 103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種類判定用の乱数（ランダム2）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（ステップS1013）。

20

30

【0258】

また、CPU 103は、決定した大当り種別を示す大当り種別データをRAM 102における大当り種別バッファに設定する（ステップS1014）。

【0259】

次に、CPU 103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。

40

【0260】

そして、CPU 103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、CPU 103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）

50

。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、大当たり時の場合、大当た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。

10

【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）。

20

【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21または特図2可変表示部22に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS1301）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には特図1可変表示部21での第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には特図2可変表示部22での第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップS1302）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用CPU120に送信される。次に、CPU103は、大当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S1303）。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S1303でN）、ステップS1309に移行する。

30

40

【0267】

大当たりフラグがセットされている場合には（ステップS1303でY）、CPU103は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップS1304）。次に、演出制御用CPU120に、大当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S1305）。

【0268】

また、RO101に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口およびV大入賞口について、開放回数（たとえば、5回や10回）、開放時間（たとえば、29秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、0.5秒）などの開放態様を示すデ

50

ータを所定の記憶領域にセットする（ステップS1306）。たとえば、3Rの通常大当りの場合、1～3Rの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5Rの確変大当りの場合、1～3R目および5R目に通常大入賞口を開放させ、4R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、10Rの確変大当りの場合、1～8R目および10R目に通常大入賞口を開放させ、9R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（5回や10回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

【0269】

また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間であるファンファーレ時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS1307）。以降、大当り開放前処理において、大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS114）に対応した値に更新し（ステップS1308）、処理を終了する。

【0270】

ステップS1303で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップS1304でN）、CPU103は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1309）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップS1309でN）、ステップS1316の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には（ステップS1309でY）、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウント値を1減算する（ステップS1310）。次に、CPU103は、時短回数カウンタの値が0になったか否かを確認する（ステップS1311）。時短回数カウンタの値が0になった場合は（ステップS1311でY）、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする（ステップS1312）。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（100回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップS1311において、時短回数カウンタの値が0になっていない場合には（ステップS1311でN）、ステップS1316の処理へ移行する。

【0271】

ステップS1312の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1313）。確変フラグがセットされている場合には（ステップS1313でY）、確変フラグをリセットする（ステップS1314）。次に、CPU103は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率/低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用CPU120に通常状態指定コマンドを送信し（ステップS1315）、ステップS1316に進む。ステップS1313において確変フラグがセットされていない場合には（ステップS1313でN）、ステップS1314の処理を行わずに、ステップS1315に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新し（ステップS1316）、処理を終了する。

【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。

【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 8 2 を駆動して通常大入賞口を開放する（ステップ S 1 4 0 4）。これにより、1 R 目においては通常大入賞口が開放する。

【0 2 7 4】

次に、CPU 1 0 3 は、開放パターンデータ（たとえば、ステップ S 1 3 0 6 により RAM 1 0 2 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、2 9 秒）を設定する（ステップ S 1 4 0 5）。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 S 1 1 5）に応じた値に更新し（ステップ S 1 4 0 6）、処理を終了する。

【0 2 7 5】

（大当り開放中処理）

図 2 7 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 2 7 に示すように、大当り開放中処理において、CPU 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値を - 1（減算更新）する（ステップ S 1 5 0 1）。

【0 2 7 6】

そして、CPU 1 0 3 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 S 1 5 0 2）。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 S 1 5 0 2 で Y）、ステップ S 1 5 1 1 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 S 1 5 0 2 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 S 1 5 0 3）。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。

【0 2 7 7】

ステップ S 1 5 0 3 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 S 1 5 0 3 で N）、処理を終了する。

【0 2 7 8】

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 S 1 5 0 3 で Y）、カウントスイッチ 2 3 または V 入賞スイッチ 2 4 がオンになっているか否かを判定する（ステップ S 1 5 0 4）。カウントスイッチ 2 3 と V 入賞スイッチ 2 4 のいずれもがオンになっていなければ（ステップ S 1 5 0 4 で N）、処理を終了する。一方、カウントスイッチ 2 3 または V 入賞スイッチ 2 4 のいずれか一方がオンとなっていれば（ステップ S 1 5 0 4 で Y）、入賞個数カウンタを + 1（加算更新）する（ステップ S 1 5 0 5）。

【0 2 7 9】

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 S 1 5 0 6）。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 S 1 5 0 6 で Y）、ステップ S 1 5 1 0 の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ S 1 5 0 6 で N）、V 入賞スイッチ 2 4 がオンになっているか否かを判定する（ステップ S 1 5 0 7）。V 入賞スイッチ 2 4 がオンになっていなければ（ステップ S 1 5 0 7 で N）、ステップ S 1 5 1 0 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 S 1 5 0 7 で Y）、確変決定フラグをセットし（ステップ S 1 5 0 8）、確変判定装置通過指定コマンドを送信し（ステップ S 1 5 0 9）、ステップ S 1 5 1 0 の処理へ移行する。

【0 2 8 0】

そして、CPU 1 0 3 は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば 1 0）になっているか否かを判定する（ステップ S 1 5 1 0）。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 S 1 5 1 0 で N）、処理を終了する。

【0 2 8 1】

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 S 1 5 1 0 で Y）、CPU 1 0 3 は、ソレノイド 8 2 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 8 3 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 S 1 5 1 1）。次に、CPU 1 0 3 は、入賞個数カウンタの値をクリアする（0 にする）処

10

20

30

40

50

理を行う（ステップS 1 5 1 2）。次に、CPU 1 0 3は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放後処理（ステップS 1 1 6）に応じた値に更新し（ステップS 1 5 1 3）、処理を終了する。

【0 2 8 2】

（大当り開放後処理）

図28は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図28に示すように、大当り開放後処理において、CPU 1 0 3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S 1 6 0 1）。

【0 2 8 3】

開放回数カウンタの値が0であれば（ステップS 1 6 0 1でY）、演出制御用CPU 1 2 0に大当り終了指定マンドを送信し（ステップS 1 6 0 2）、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップS 1 6 0 3）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップS 1 1 7）に応じた値に更新し（ステップS 1 6 0 4）、処理を終了する。

10

【0 2 8 4】

ステップS 1 6 0 1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S 1 6 0 1でN）、演出制御用CPU 1 2 0に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップS 1 6 0 5）、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S 1 6 0 6）。

20

【0 2 8 5】

次に、CPU 1 0 3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S 1 6 0 7）。V開放ラウンド前でない場合（ステップS 1 6 0 7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S 1 6 0 8）。一方、V開放ラウンド前である場合（ステップS 1 6 0 7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S 1 6 0 9）。

【0 2 8 6】

ステップS 1 6 0 8またはステップS 1 6 0 9の後、CPU 1 0 3は、演出制御用CPU 1 2 0に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップS 1 6 1 0）。そして、CPU 1 0 3は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップS 1 1 5）に応じた値に更新し（ステップS 1 6 1 1）、処理を終了する。

30

【0 2 8 7】

（大当り終了処理）

図29は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図29に示すように、大当り終了処理において、CPU 1 0 3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S 1 7 0 1）。そして、CPU 1 0 3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S 1 7 0 2）。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S 1 7 0 2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S 1 7 0 2でY）、大当りフラグをリセットする（ステップS 1 7 0 3）。

40

【0 2 8 8】

次に、CPU 1 0 3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S 1 7 0 4）。確変決定フラグがセットされていないければ（ステップS 1 7 0 4でN）、ステップS 1 7 0 5の処理へ移行する。ステップS 1 7 0 4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S 1 7 0 4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S 1 7 0 7）。次に、演出制御用CPU 1 2 0に確変状態指定コマンドを送信し（ステップS 1 7 0 8）、確変決定フラグをリセットし（ステップS 1 7 0 9）、ステップS 1 7 1 0の処理へ移行する。

50

【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。

【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。

【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。

【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

20

30

40

50

【 0 2 9 6 】

ステップ S 7 3 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 7 3 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 S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、たとえば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信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 R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 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 1 2 3 に指示してもよい。

10

【 0 2 9 7 】

ステップ S 7 5 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 7 6）。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 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 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 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 1 1 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。

【 0 2 9 8 】

ステップ S 7 6 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 7 7）、演出制御基板 1 2 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 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

20

【 0 2 9 9 】

（演出制御プロセス処理）

図 3 1 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 3 0 のステップ S 7 6 にて実行される処理である。図 3 1 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、たとえば、主基板 1 1 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。

30

【 0 3 0 0 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、たとえば R A M 1 2 2 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 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 3 0 1 】

ステップ S 1 7 0 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 1 1 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。

40

【 0 3 0 2 】

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、その決定結果などを反映した

50

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。

【 0 3 0 3 】

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、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 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。

【 0 3 0 4 】

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ときに、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。

【 0 3 0 5 】

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“ 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 CPU 1 2 0 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 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。

【 0 3 0 6 】

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“ 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 CPU 1 2 0 は、たとえば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 3 0 7 】

（可変表示開始設定処理）

図 3 2 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 3 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 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 S 7 1 0 1）。演出制御用 CPU 1 2 0 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

10

20

30

40

50

したか否か確認する（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。

10

【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。

20

【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定する。

30

【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。

40

【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】

50

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

【0316】

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

10

【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>

20

上述したように構成されているパチンコ遊技機1においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機1においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入すると、第1特図ゲームが開始される。第1特図ゲームの結果、特図1可変表示部21が大当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20の右打ち表示部30および第4図柄ユニット50の右打ち表示部55においてもたとえばLEDなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

30

【0320】

大当た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の通常大当たりの場合は3回、10Rの確変大当たりの場合は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。

40

【0321】

大当た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、大当たりラウンド中に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。

【0322】

大当たりラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部30、および右打ち表示部55によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当たり（初当たりとも称する）が発生した以降、大当たりラウン

50

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。

10

【0324】

大当たりラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入することで、第2特図ゲームが開始される。第2特図ゲームの結果、特図2可変表示部22が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たり（連チャン当りとも称する）が発生する。

【0325】

第2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、確変大当たり5～9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。なお、画像表示装置5、右打ち表示部30、および右打ち表示部55による右打ち促進演出は、初当たり時から継続している。

20

【0326】

大当た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。

【0327】

そして、大当たり遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当たり時と同様に、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たりラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部30、および右打ち表示部55によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当たりが発生した以降、大当た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た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。

30

【0328】

初当た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30、および右打ち表示部55による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

40

【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、当りエピローグパート、ハズレエピローグパート、役物動作パート、救済当りパート、再抽選パート、およびファンフ

50

アーレパートが含まれる。再抽選パートの後は、大当り遊技状態へ移行するまでに実行されるファンファーレパートとなる。なお、煽りパートのことを導入パートとも称する。また、当りエピログパートと、ハズレエピログパートとをまとめてエピログパートとも称する。

【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、変動が開始され疑似連やノーマルリーチが実行された後にSPリーチが開始するまでの期間を示すパートでもある。なお、開始パートには非リーチハズレとなる変動も含まれる。

10

【0331】

[煽りパート(導入パート)]

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

20

【0332】

[エピログパート]

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

30

【0333】

また、エピログパートにおいて、大当り表示結果となることの報知は、後述する最終リーチのように、導入パート後、当否報知を行うときに役物可動により報知するときと、最終リーチ以外のSPリーチのように、役物を用いず液晶(画像表示装置5)におけるストーリー展開により報知するときとがある。エピログパートのうち、役物可動により報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、SP前半リーチA、BおよびSP後半リーチA、Bにおいては、導入パートの後に実行されるエピログパートにおいて、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、ま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。

40

50

【 0 3 3 4 】

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

【 0 3 3 5 】

〔 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。

【 0 3 3 6 】

〔 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のハズレエピソードパート、S P後半リーチBのハズレエピソードパート、あるいはS P最終リーチのハズレエピソード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。

【 0 3 3 7 】

〔 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ソード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の当りエピソードパート、S Pリーチ前半Bの当りエピソードパート、S P後半リーチAの当りエピソードパート、S P後半リーチBの当りエピソードパート、S P最終リーチの当りエピソードパート、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（当りエピソードパート、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、当りエピソード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。

【 0 3 3 8 】

〔 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、S P前半リーチA大当り、S P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、エピソードパート（当り、ハズレ）、救済当りパート、再抽選パートが含まれる。

【 0 3 3 9 】

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S P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、S P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、S P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。

【 0 3 4 0 】

10

20

30

40

50

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

10

【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ーグパート(SP最終リーチ当り)となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、SP最終リーチ大当りの変動パターンでは、開始パートが60秒、煽りパート(SP前半リーチA)が20秒、煽りパート(SP最終リーチ)が25秒、エピローグパート(SP最終リーチ当り)が30秒、再抽選パートが20秒となるような時間が設定されている。

20

【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、エピローグパートの時間が長くなっている。これにより、期待度の高い変動程遊技者を煽る期間を長くできるとともに、当たったときの余韻の時間も長くできるため、祝福感を高めることができる。

【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に説明する。ここで述べるシナリオとは、一連の演出の各場面がどのような内容で進行するかをまとめた台本の役割がある。各パートのシナリオは、後述する各パートに対応した演出態様を説明するための図に対応している。画像表示装置5の画面上で実行される演出や、遊技効果ランプ9の態様などの内容は、後述する演出態様を説明するための図を用いて詳細に説明する。以下では、各パートのシナリオを説明するための図と、後述する演出態様を説明するための図との対応関係を説明する。

30

【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、当りエピローグパート(SP前半リーチA)、ハズレエピローグパート(SP前半リーチA)のシナリオを説明するための図である。図33の番号3に対応する当りエピローグパート(SP前半リーチA)のシナリオは、後述する図68~図69の演出態様に対応している。図33の番号4に対応するハズレエピローグパート(SP前半リーチA)のシナリオは、後述する図70~図71の演出態様に対応している。

40

【0345】

50

図 3 8 は、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 3 の番号 5 に対応する煽りパート（S P 前半リーチ B）のシナリオは、後述する図 7 2 ~ 図 7 7 の演出態様に対応している。図 3 9 は、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 3 3 の番号 6 に対応する当りエピローグパート（S P 前半リーチ B）のシナリオは、後述する図 7 8 ~ 図 8 0 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 7 に対応するハズレエピローグパート（S P 前半リーチ B）のシナリオは、後述する図 8 1 ~ 図 8 2 の演出態様に対応している。図 4 0 は、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 3 3 の番号 8 に対応する役物動作パート（S P 後半発展時）のシナリオは、後述する図 8 3 の演出態様に対応している。

10

【 0 3 4 6 】

図 4 1 は、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 3 3 の番号 9 に対応する煽りパート（S P 後半リーチ A）のシナリオは、後述する図 8 4 ~ 図 9 6 の演出態様に対応している。図 4 2 は、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 3 3 の番号 1 0 に対応する当りエピローグパート（S P 後半リーチ A）のシナリオは、後述する図 9 7 ~ 図 9 8 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 1 1 に対応するハズレエピローグパート（S P 後半リーチ A）のシナリオは、後述する図 9 9 ~ 図 1 0 0 の演出態様に対応している。

【 0 3 4 7 】

20

図 4 3 は、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 3 3 の番号 1 2 に対応する煽りパート（S P 後半リーチ B）のシナリオは、後述する図 1 0 1 ~ 図 1 0 9 の演出態様に対応している。図 4 4 は、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 3 3 の番号 1 3 に対応する当りエピローグパート（S P 後半リーチ B）のシナリオは、後述する図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 1 4 に対応するハズレエピローグパート（S P 後半リーチ B）のシナリオは、後述する図 1 1 3 ~ 図 1 1 4 の演出態様に対応している。

【 0 3 4 8 】

図 4 5 および図 4 6 は、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 3 3 の番号 1 5 に対応する煽りパート（S P 最終リーチ）のシナリオは、後述する図 1 1 5 ~ 図 1 3 2 の演出態様に対応している。図 4 7 は、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 3 3 の番号 1 6 に対応する当りエピローグパート（S P 最終リーチ）のシナリオは、後述する図 1 3 3 ~ 図 1 3 6 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 1 7 に対応するハズレエピローグパート（S P 最終リーチ）のシナリオは、後述する図 1 3 7 ~ 図 1 3 8 の演出態様に対応している。図 4 8 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 3 3 の番号 1 8 に対応する救済当りパートのシナリオは、後述する図 1 3 9 ~ 図 1 4 0 の演出態様に対応している。

30

【 0 3 4 9 】

図 4 9 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 3 3 の番号 1 9 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 1 4 1 ~ 図 1 5 6 の演出態様に対応している。図 5 0 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 3 3 の番号 2 0 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 1 5 7 ~ 図 1 5 9 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 2 2 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 1 6 0 の演出態様に対応している。図 5 1 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 3 3 の番号 2 1 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

40

50

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ル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。

10

【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、当りエピログパート、ハズレエピログパート、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。

20

【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、ファンファール演出が実行されるファンファール状態において用いられるファンファール背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態のラウンド中において用いられる大当り背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディン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、ファンファール状態、大当り遊技状態、エンディング状態、および確変状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づく輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。

30

【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。

40

【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

50

制御される。なお、S Pリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがL E D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L E Dドライバに出力されないが、S P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L E D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L E Dドライバに出力される。

【0356】

より具体的には、演出制御用C P U 1 2 0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L E Dドライバに輝度データを出力するが、S Pリーチなどに発展すると、当該S Pリーチに対応するS P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L E Dドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用C P U 1 2 0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C P U 1 2 0は、S P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、S P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L E D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C P U 1 2 0は、S P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L E Dドライバに出力し始める。

【0357】

また、たとえば、演出制御用C P U 1 2 0は、S Pリーチ中においてS P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S P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L E Dドライバに出力する。これにより、S Pリーチ用輝度データテーブルに基づきS P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L E Dドライバに出力されている期間においては、S Pリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データはL E Dドライバに出力されないが、エラーが解除されて再びS Pリーチ中の遊技状態に戻った場合には、S Pリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがL E Dドライバに出力される。

【0358】

より具体的には、演出制御用C P U 1 2 0は、制御中のS Pリーチに対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該S Pリーチに対応するS Pリーチ用輝度データテーブルを用いてL E D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、S Pリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いてL E Dドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用C P U 1 2 0は、S P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C P U 1 2 0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、S P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S P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S P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L E D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C P U 1 2 0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、S P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L E Dドライバに出力し始める。

【0359】

<遊技効果ランプの点灯態様>

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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)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。

30

【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。

40

【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RG

50

B (R e d、 G r e e n、 B l u e) のデータが「 0 0 0 」である場合、電チューランプ 9 H は「 消灯」する。また、電チューランプ 9 H の輝度データ (R G B のデータ) が「 1 1 1 」である場合、電チューランプ 9 H 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 R G B のデータが「 1 1 1 」となる電チューランプ 9 H の状態を、便宜上「 略消灯」と称する場合がある。

【 0 3 6 8 】

「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。

10

【 0 3 6 9 】

たとえば、図 5 3 (X 2) に示すように、枠左ランプ 9 L 1 ~ 9 L 1 2 の輝度データ (R G B のデータ) が「 A A A 」である場合、枠左ランプ 9 L 1 ~ 9 L 1 2 は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、枠左ランプ 9 L 1 ~ 9 L 1 2 は明るく点灯する。

【 0 3 7 0 】

図 5 3 (X 3) に示すように、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 の輝度データ (R G B のデータ) が「 A A A 」である場合、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 は明るく点灯する。

20

【 0 3 7 1 】

図 5 4 (X 4) に示すように、役物ランプ 9 A の輝度データ (R R R R のデータ) が「 A A A A 」である場合、役物ランプ 9 A は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、役物ランプ 9 A は明るく点灯する。

【 0 3 7 2 】

図 5 4 (X 5) に示すように、盤左ランプ 9 B の輝度データ (W W W W W のデータ) が「 A A A A A 」である場合、盤左ランプ 9 B は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、盤左ランプ 9 B は明るく点灯する。

【 0 3 7 3 】

図 5 4 (X 6) に示すように、アタッカランプ 9 E の輝度データ (R G B のデータ) が「 A A A 」である場合、アタッカランプ 9 E は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、アタッカランプ 9 E は明るく点灯する。Vアタッカランプ 9 F の輝度データ (W W W のデータ) が「 A A A 」である場合、Vアタッカランプ 9 F 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 9 F は明るく点灯する。電チューランプ 9 H の輝度データ (R G B のデータ) が「 A A A 」である場合、電チューランプ 9 H は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、電チューランプ 9 H は明るく点灯する。

30

【 0 3 7 4 】

「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。

40

【 0 3 7 5 】

< パチンコ遊技機 1 の演出態様 >

次に、図 5 5 ~ 図 1 6 4 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

50

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 のハズレエピローグパート(4)の順に演出が遷移するか、あるいは、開始パート(1)、SP前半リーチ B の煽りパート(5)、SP前半リーチ B のハズレエピローグパート(7)の順に演出が遷移する。

【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 のハズレエピローグパート(11)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチ A の煽りパート(2)、役物動作パート(8)、SP後半リーチ B の煽りパート(12)、SP後半リーチ B のハズレエピローグパート(14)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチ B の煽りパート(5)、役物動作パート(8)、SP後半リーチ A の煽りパート(9)、SP後半リーチ B のハズレエピローグパート(14)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチ B の煽りパート(5)、役物動作パート(8)、SP後半リーチ B の煽りパート(12)、SP後半リーチ B のハズレエピローグパート(14)の順に演出が遷移する。

【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ーグパート(17)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチ B の煽りパート(5)、役物動作パート(8)、SP最終リーチの煽りパート(15)、SP最終リーチのハズレエピローグパート(17)の順に演出が遷移する。

【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 の当りエピローグパート(3)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチ B の煽りパート(5)、SP前半リーチ B の当りエピローグパート(6)の順に演出が遷移する。

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

【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】

10

20

30

40

50

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 8 L , 8 R 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ソード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ソード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。

【 0 3 8 3 】

[開始パートにおける演出態様]

図 5 5 ~ 図 6 1 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。

【 0 3 8 4 】

図 5 5 (a 1) 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 5 L , 5 C , 5 R において飾り図柄が可変表示するとともに、第 4 図柄 5 J が可変表示し、さらに、小図柄 5 M 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。

【 0 3 8 5 】

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 8 L , 8 R 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 CPU 1 2 0 は、図 5 2 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 5 3 および図 5 4 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。

【 0 3 8 6 】

図 5 5 (a 2) 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「 N E X T 」図柄が停止する。「 N E X T 」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。「 N E X T 」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 5 3 および図 5 4 を参照しながら説明したように、ランプが点灯と消灯とを繰り返すことを含み、以下の説明においても同様である。その後、図 5 5 (a 3) 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「 x 2 」の文字が表示される。「 x 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。

【 0 3 8 7 】

その後、図 5 6 (a 4) 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「 x 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 5 6 (a 5) 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「 N E X T 」図柄が停止する。「 N E X T 」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。「 N E X T 」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 5 6 (a 6) 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「 x 3 」の文字が表示される。「 x 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。

【 0 3 8 8 】

その後、図 5 7 (a 7) 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

、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。

【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。

【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。

【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ー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、キャラクター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ー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、味方キャラクター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

10

20

30

40

50

て、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフ「とぉ」を発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(b9)に示すように、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画像が表示される。また、(b9)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフ「へへへ」を発していることに対応して赤色で点滅する。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

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

40

【0403】

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

50

【0404】

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

【0405】

[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。

【0406】

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

【0407】

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

【0408】

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

【0409】

[ハズレエピローグパート(SP前半リーチA)における演出態様]

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

【0410】

図70(d1)に示すように、SP前半リーチAのハズレエピローグパートでは、夢夢

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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、「ピリピリホッケー対決」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。

30

【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 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、(e 4)のタイトル表示が消えたタイミングで、S P前半リーチBに対応するBGMが出力される。その後、(e 5)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。(e 5)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。

40

【0 4 1 5】

その後、図73(e 6)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。(e 6)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。

50

【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)の夢夢ちゃんの状態において、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。

10

【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。

20

【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受けたことに対応して白色で2回点滅する。

30

【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。(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。

40

【0420】

50

[当りエピローグパート (S P 前半リーチ B) における演出態様]

図 7 8 ~ 図 8 0 を参照しながら、当りエピローグパート (S P 前半リーチ B) における演出態様について説明する。当りエピローグパート (S P 前半リーチ B) は、夢夢ちゃんがボインゴに勝利したストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

【 0 4 2 1 】

図 7 8 (f 1) に示すように、S P 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、(f 1) 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、(f 1) 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 (e 1 7) の点灯態様を示す (t e 1 7) の白色よりも明るめの白色で点滅する。

10

【 0 4 2 2 】

その後、図 7 8 (f 2) 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。(f 2) に示すように、ボインゴが攻撃を受けるの状態では、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、(f 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、(f 2) の状態において、当り用の B G M が出力される。その後 (f 3) 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。(f 3) 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、(f 3) 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 2 3 】

その後、(f 4) 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。(f 4) 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 7 9 (f 5) 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。(f 5) 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。(f 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、(f 6) に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が (f 5) の状態よりも縮小されて表示される。(f 6) 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 8 0 (f 7) に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が (f 6) 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。(f 7) 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 2 4 】

[ハズレエピローグパート (S P 前半リーチ B) における演出態様]

図 8 1 ~ 図 8 2 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 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 (S P 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。

40

【 0 4 2 5 】

図 8 1 (g 1) に示すように、S P 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。(g 1) 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 (e 1 7) の点灯態様を示す (t e 1 7) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後 (g 2) に示すように、(g 1) 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。(g 2) 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 (e 1 7) の点灯態様を示す (t e 1 7) の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【 0 4 2 6 】

50

その後、図 8 1 (g 3) に示すように、ポインゴに敗北した夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、ポインゴが笑っている画像が表示される。(g 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、(g 1) , (g 2) の点灯態様を示す (t g 1) , (t g 2) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図 8 2 (g 4) に示すように、画面が暗転される。(g 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、図 8 2 (g 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「 2 3 2 」の図柄が表示される。(g 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。
【 0 4 2 7 】

[役物動作パート (後半発展時) における演出態様]

10

図 8 3 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。

【 0 4 2 8 】

図 8 3 (h 1) に示すように、S P 前半リーチ A または S P 前半リーチ B から S P 後半リーチ A , S P 後半リーチ B , S P 最強リーチのうちのいずれかの後半の S P リーチへ発展するときには、役物としての可動体 3 2 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。(h 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。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、(h 1) 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。

20

【 0 4 2 9 】

その後、(h 2) の状態では、(h 1) の状態からさらに役物が落下する。(h 2) 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、(h 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。(h 3) の状態では、遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。(h 3) 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 S P 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、(i 1) の演出へ移行する。役物上昇後に S P 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、(n 1) の演出へ移行する。役物上昇後に S P 最終リーチに発展することが決定されていた場合には、(r 1) の演出へ移行する。

30

【 0 4 3 0 】

[煽りパート (S P 後半リーチ A) における演出態様]

図 8 4 ~ 図 9 6 を参照しながら、煽りパート (S P 後半リーチ A) における演出態様について説明する。煽りパート (S P 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 (S P 後半リーチ A) では、夢夢ちゃんとジャムちゃんと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爆チューを捕まえることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【 0 4 3 1 】

40

図 8 4 (i 1) に示すように、S P 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 S P 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 S P 後半リーチの演出の内容が示される。(i 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、(i 2) 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。(i 2) 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、(i 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

50

リーチ A に対応する BGM が出力される。その後、(i 3) 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「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。(i 3) 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ーに対応して赤色で点灯する。

【 0 4 3 2 】

その後、図 8 5 (i 4) 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。(i 4) 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ーに対応して赤色で点灯する。その後、(i 5) 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。(i 5) 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 人のキャラクター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。

10

【 0 4 3 3 】

その後、図 8 5 (i 6) 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。(i 6) 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 8 6 (i 7) 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。(i 7) 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。

20

【 0 4 3 4 】

その後、図 8 6 (i 8) 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。(i 8) 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、(i 9) 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。(i 9) 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。

30

【 0 4 3 5 】

その後、図 8 7 (i 1 0) 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、(i 1 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 8 7 (i 1 1) に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(i 1 1) 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、(i 1 2) 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、(i 1 2) 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。(i 1 2) 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、(i 1 2) 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ーに対応して赤色で点灯する。

40

【 0 4 3 6 】

その後、図 8 8 (i 1 3) 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。(i 1 3) に示すように、ジャムちゃんの映像

50

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「タタタッ」が出力される。また、(i 1 3) 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、(i 1 4) 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。(i 1 4) 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。

【 0 4 3 7 】

その後、図88 (i 1 5) 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 1 5) 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 1 5) 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 (i 1 6) 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、(i 1 6) 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、(i 1 6) 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。

【 0 4 3 8 】

その後、図89 (i 1 7) 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。(i 1 7) 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、(i 1 8) 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。(i 1 8) 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。

【 0 4 3 9 】

その後、図90 (i 1 9) 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「タタタッ」が出力される。また、(i 1 9) 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 (i 2 0) に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(i 2 0) 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、(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。

【 0 4 4 0 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 4 4 1 】

その後、図 9 1 (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「ピョーン」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 9 2 (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。

10

【 0 4 4 2 】

その後、図 9 2 (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。

20

【 0 4 4 3 】

その後、図 9 3 (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。

30

【 0 4 4 4 】

その後、図 3 0 (i 3 0) 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。(i 3 0) では、(i 2 9) よりも 2 人が爆チューに近づいた画像が表示される。(i 3 0) 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、(i 3 0) 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。

40

【 0 4 4 5 】

その後、図 9 4 (i 3 1) 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、(i 3 1) 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、(i 3 2) 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。(i 3 2) 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

50

る。また、(i 3 2) 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。

【 0 4 4 6 】

その後、図 9 4 (i 3 3) 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 3 3) 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 9 5 (i 3 4) 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 3 5) 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、(i 3 4) 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、(i 3 5) に示すように、夢夢ちゃん

10

【 0 4 4 7 】

その後、図 9 5 (i 3 6) 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。(i 3 6) 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 9 6 (i 3 7) 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。(i 3 7) 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、(i 3 8) 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。(i 3 8) 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。

20

【 0 4 4 8 】

その後、図 9 6 (i 3 9) 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。(i 3 9) 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。(i 3 9) 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、(j 1) の演出へ移行する。(i 3 9) 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、(k 1) の演出へ移行する。

30

【 0 4 4 9 】

[当りエピローグパート (SP 後半リーチ A) における演出態様]

図 9 7 ~ 図 9 8 を参照しながら、当りエピローグパート (SP 後半リーチ A) における演出態様について説明する。当りエピローグパート (SP 後半リーチ A) は、夢夢ちゃんとジャムちゃんとで爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当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 5 0 】

図 9 7 (j 1) に示すように、SP 後半リーチ A の当りエピローグパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんとジャムちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、(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) の白色よりも明るい白色で点滅する。

40

【 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

50

、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、(j 2)の状態において、当り用のBGM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に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。

【0452】

その後、図98(j 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「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。(j 4)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。(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「222」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「222」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。

10

【0453】

[ハズレエピローグパート(SP後半リーチA)における演出態様]

図99~図100を参照しながら、ハズレエピローグパート(SP後半リーチA)における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート(SP後半リーチA)は、夢夢ちゃんとジャムちゃんとは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。

20

【0454】

図99(k 1)に示すように、SP後半リーチAのハズレエピローグパートでは、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(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 39)の点灯態様を示す(t i 39)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

30

【0455】

その後、図99(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。

40

【0456】

[煽りパート(SP後半リーチB)における演出態様]

図101~図109を参照しながら、煽りパート(SP後半リーチB)における演出態様について説明する。煽りパート(SP後半リーチB)は、味方キャラクタであるジャム

50

ちゃんおよびナナちゃんとの敵キャラクターであるカニのロボットとが対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート（SP後半リーチB）では、ジャムちゃんとナナちゃんとの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の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】

図101（n1）に示すように、SP後半リーチBが実行される煽りパートでは、「激震ロボバトル」とのSP後半リーチBに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるSP後半の演出の内容が示される。タイトル表示の下には、このリーチでの大当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SPリーチで表示されるようにしてもよい。（n1）のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯している。その後、（n2）に示すように、味方キャラクターであるジャムちゃんおよびナナちゃん（左端のキャラクター）と敵キャラクターであるカニのロボットとが向かい合う対峙の画像が表示される。（n2）に示すように、キャラクターが対峙している画面において味方2人のセリフ「負けないわ！」に対応する字幕表示「負けないわ！」が表示される。（n2）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人がセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、カニのキャラクターに対応して赤色で点灯する。また、（n2）のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、SP後半リーチBに対応するBGMが出力される。

10

【0458】

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

20

【0459】

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

30

【0460】

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

40

【0461】

その後、図104（n10）に示すように、ジャムちゃんの攻撃によりカニがダメージを受ける画像が表示される。また、（n10）のカニ攻撃の状態において、遊技効果ラン

50

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

【0462】

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

【0463】

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

【0464】

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

【0465】

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

10

20

30

40

50

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(n25)に示すように、天から手が出てくる演出が実行される。(n25)に示すように、天から手が出る状態において、遊技効果ランプ9は、白色で2回点滅する。その後、(n26)に示すように、天から伸びた手がカニを捕まえに行く画像が表示される。(n26)に示すように、カニを捕まえに行く状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、白色で2回点滅する。その後、(n27)に示すように、カニと手が拡大された画像が表示される当否決定前の場面となる。(n27)の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定前の場面对應するように、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。(n27)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、(o1)の演出へ移行する。(n27)の状態から、SP後半リーチBでのハズレとなること、あるいは、救済当たりとなることが決定されていた場合には、(p1)の演出へ移行する。

10

【0467】

[当りエピローグパート (SP 後半リーチ B) における演出態様]

図110~図112を参照しながら、当りエピローグパート (SP 後半リーチ B) における演出態様について説明する。当りエピローグパート (SP 後半リーチ B) は、ジャムちゃんとナナちゃん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。

20

【0468】

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

30

【0469】

その後、図110(o3)に示すように、カニが看板となったお店の前にジャムちゃんとナナちゃんが表示される画面となる。また、(o3)に示すように、カニが看板となったお店の画面においてジャムちゃんのセリフ「いい看板ね」に対応する字幕表示「いい看板ね」が表示される。また、(o3)のカニが看板となったお店の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。その後、図111(o4)に示すように、カニが看板となったお店の前でジャムちゃんとナナちゃん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。

40

【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。

50

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】

[ハズレエピソードパート(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。ハズレエピソードパート(SP後半リーチB)は、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに敗北したストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【0472】

図113(p1)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り、6人が爆チューを捕まえることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。また、煽りパート(SP最終リーチ)は、全てのリーチの中で最も大当り期待度が高いリーチである。

【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る！」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。

10

20

30

40

50

【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灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、図116(r4)に示すように、ADが表示されるときに、ADのセリフ「わたしに任せて！」に対応する字幕表示「わたしに任せて！」が表示される。(r4)のAD表示の状態において、遊技効果ランプ9は、ADがセリフを発していることに対応してオレンジ色で点滅する。その後、(r5)に示すように、メイドAが表示されるときに、メイドAのセリフ「見てなさい」に対応する字幕表示「見てなさい」が表示される。(r5)のメイドA表示の状態において、遊技効果ランプ9は、メイドAがセリフを発していることに対応して青色で点滅する。その後、(r6)に示すように、メイドBが表示されるときに、メイドBのセリフ「頑張るんだから」に対応する字幕表示「頑張るんだから」が表示される。(r6)のメイドB表示の状態において、遊技効果ランプ9は、メイドBがセリフを発していることに対応してハワイアンブルー色で点滅する。

10

【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。

20

【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、(r12)に示すように、ADとメイドAが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、味方2人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」が表示される。(r12)のAD&メイドA追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ADのキャラクタがセリフを発していることに対応してオレンジ色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、メイドAのキャラクタがセリフを発していることに

30

40

【0479】

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

50

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。

【0480】

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

10

【0481】

その後、図120(r18)に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「うぉー！」に対応する字幕表示「うぉー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(r18)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図121(r19)に示すように、街の背景が画面上に表示される。(r19)の街背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。

【0482】

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

20

30

【0483】

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

【0484】

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

40

【0485】

その後、図124(r28)に示すように、メイドBのキャラクタがアップとなった場面では、メイドBに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後

50

、(r 2 9) に示すように、メイド B がジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときメイド B のセリフ音としてメイド A と同じセリフ「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r 3 0) 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 1 2 5 (r 3 1) 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。

【 0 4 8 6 】

その後、図 1 2 5 (r 3 2) 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 3 3) 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 1 2 6 (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。

【 0 4 8 7 】

その後、図 1 2 6 (r 3 6) 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 3 6) 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 3 6) 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 1 2 7 (r 3 7) 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 3 7) 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。

【 0 4 8 8 】

その後、図 1 2 7 (r 3 8) 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 3 8) 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 3 9) に示すように、爆チューが拡大されて表示される。また、(r 3 9) 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 3 9) 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。

【 0 4 8 9 】

その後、図 1 2 8 (r 4 0) に示すように、爆チューアップの画像に重ねて押しボタン 3 1 B 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、(r 4 0) 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、(r 4 1) 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、(r 4 1) 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。

【 0 4 9 0 】

その後、図 1 2 8 (r 4 2) 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、(r 4 2) 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 1 2 9 (r 4 3) 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

10

20

30

40

50

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。

【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。

10

【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。

20

【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。

【0494】

30

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、(r53)に示すように、爆チューの画像が静止画3として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、(r52)のときよりも減少している。(r53)の引け表示(静止画3)が表示される状態において、操作促進に対応する音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。

40

【0495】

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

50

【0496】

[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133～図136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。

【0497】

図133 (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。

10

【0498】

その後、図133 (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134 (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」が表示がされる。(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BGMが出力される。

20

【0499】

その後、図134 (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。

30

【0500】

その後、図135 (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、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「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。(s 8) 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。(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「222」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「222」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。

40

【0501】

[ハズレエピローグパート (S P 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 (S P 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 (S P 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

50

されないことが報知されるパートである。

【0502】

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

10

【0503】

その後、図137(u3)に示すように、画面が暗転される。(u3)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図138(u4)に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(u4)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a1)の点灯態様を示す(ta1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。(u4)の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、(v1)の演出へ移行する。

【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。

20

【0505】

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

30

【0506】

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

40

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

【0508】

図141(A1)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(A1)に示すように、2図柄拡大

50

の状態では、「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。
 (A1)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、
 (A2)に示すように、図柄組合せ「222」が(A1)の状態よりも拡大されて表示さ
 れる。(A2)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。そ
 の後、(A3)に示すように、図柄組合せ「222」が縮小されて表示される。(A3)
 の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅で点灯する。

【0509】

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

10

【0510】

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

20

【0511】

その後、図143(A8)に示すように、図柄揺れ期間においては、図柄が中央に表示
 された画面が表示されている。(A8)に示すように、2図柄揺れの状態において、遊技
 効果ランプ9は、消灯する。その後、(A9)に示すように、再抽選演出のによる動き始
 めの期間において2図柄が(A8)の状態よりも縮小されて表示される。(A9)の2図
 柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。その後、図144(A1
 0)に示すように、(A9)の状態からさらに2図柄が縮小されて表示される。(A10
)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。

30

【0512】

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(A
 23)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。

40

【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

50

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。

【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。

【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。

【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滅の点灯態様を維持する。その後、図160(D1)のファンファーレ期間において、(B9)の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ9の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、(D2)に示すように、遊技効果ランプ9の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「FEVER」の文字と夢夢ちゃん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。

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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「FEVER」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。

30

【0522】

<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。

【0523】

(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。

40

【0524】

50

(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。

【0525】

(開始 7)

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

【0526】

(開始 8)

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

【0527】

(開始 10)

また、前述した図57(a9)に示すように、シャッターの閉鎖が開始される前に画面の輝度が先に下がり、シャッターが完全に閉鎖するタイミングに合わせてシャッターが閉まりきるようになっている。ここで、シャッターが閉鎖するタイミングに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。

【0528】

(開始 12)

また、前述したシャッターが開放するまでは、いずれのSP前半リーチが開始されるかを遊技者に分からなくしている。これによれば、いずれの演出が実行されるかに期待を持たすことができる。

【0529】

(開始 13)

なお、前述したシャッターによる演出は、SP前半に発展するタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、擬似連における再変動2回目から再変動3回目のタイミングであってもよい。また、シャッターが閉鎖してから開放するときには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。

【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】

10

20

30

40

50

(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。

【 0 5 3 2 】

(煽り 2)

また、前述した図 6 3 (b 5) 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。

【 0 5 3 3 】

(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。

【 0 5 3 4 】

(煽り 4)

また、前述した図 6 7 (b 1 7) 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。

【 0 5 3 5 】

(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。

【 0 5 3 6 】

(煽り 6)

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。

【 0 5 3 7 】

(煽り 1 1)

また、前述の図 6 3 (b 5) , (b 6) 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

10

20

30

40

50

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。

【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。

【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。

【0542】

(当否3)

また、前述の図130(r48)~図131(r51)に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像((r49)~(r50)の画像)が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像((r51)の画像)に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。

【0543】

(当否4)

また、前述の図132(r51)~図132(r54)においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしゃべり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ゃべり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。

【0544】

(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

10

20

30

40

50

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ればよい。これによれば、促進表示の表示中と、導入画像の表示中とで演出の進行速度に違いを持たせることができる。

【0545】

(当否6)

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

【0546】

(当否7)

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

【0547】

(当否14)

また、前述の図95(i36)～図96(i39)にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、(i39)のタイミングでは、1枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当りなら当りエピ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95(i36)～図96(i39)において示したようよりも多くの画像(たとえば、10枚)を用いてもよい。

【0548】

(当否16)

また、前述の図131(r49)～図132(r54)にかけては、スティックコントローラ31A(トリガ)に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当りなら当りエピ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。

【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。

【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、敵キャラクタが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパート

10

20

30

40

50

である。また、当りエピローグパートでは、煽りパートよりも演出におけるの画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。

【0551】

(エピローグ4)

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

10

【0552】

(エピローグ6)

前述した図134(s5)~(s6)に示すように、当りエピローグパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピローグパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するとき文字数が多の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。

20

【0553】

(エピローグ15)

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

【0554】

(エピローグ17)

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

30

【0555】

(エピローグ18)

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

【0556】

(エピローグ19)

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

40

【0557】

(エピローグ21)

前述した図134(s6)に示す図柄出しの前の字幕表示は、表示を徐々に消去するフェード効果を付さないようにすることが望ましい。ここで、その他のタイミングで表示される字幕表示に対しては、表示を徐々に消すフェード効果を付してもよい。これによれば

50

、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。

【0558】

(エピローグ22)

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

10

【0559】

(エピローグ23)

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

20

【0560】

(エピローグ24)

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

【0561】

(エピローグ25)

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

30

【0562】

(再抽選演出3)

前述した図142(A5)に示すように、当りエピローグパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から(A6)に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ9は、なめらかレインボ一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。

40

【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

50

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。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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)

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。

40

【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】

50

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、S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際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S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)

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r27')に示すように、メイドAが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

10

【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「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r29')に示すように、メイドBが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

20

【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されない。その後、(r32')に示すように、ジャムちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

30

【0589】

その後、(r34)に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、夢夢ちゃんに対応した緑色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r35)に示すように、夢夢ちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、緑色で遊技効果ランプ9が点滅する。このとき夢夢ちゃんのセリフ音として「おりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r35')に示すように、夢夢ちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

40

【0590】

ここで、r25, r27, r29, r31, r33, r35のような場面では、出力されるセリフは気合を入れているような一言のセリフである。そして、これら特定のシーンでは、シーンの切替えが他のシーンよりも早くなっている。また、これら特定のシーンでは、他の字幕を付したシーンと比べると字幕がストーリー展開に直接的に関係しない。これらの理由により、セリフに対応した字幕表示が付されていない。

50

【 0 5 9 1 】

(煽り 7)

図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 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。

10

【 0 5 9 2 】

(煽り 8)

また、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。

20

30

【 0 5 9 3 】

[開始 1 ~ 4 について]

図 1 7 1 ~ 図 1 7 2 の特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 5 9 4 】

((b 1 8) ~ (i 1) における役物動作の詳細説明図)

40

図 1 7 1 は、(b 1 8) ~ (i 1) における役物動作の詳細説明図である。(b 1 8) 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、S P 後半リーチに発展する場合に、役物としての可動体 3 2 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。(h 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。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、(h 1) 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。

【 0 5 9 5 】

その後、(h 2) 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

50

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。

【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

10

【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

20

【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

30

【0599】

(開始1)

図171および図172に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP後半リーチAに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル(後述する図202に示す子テーブルWD8)からSP後半リーチAの輝度データテーブル(後述する図204および図205に示す子テーブルWD9)へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でSP後半対応音(たとえば、SP後半のBGM)が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになってい

40

50

【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く。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、美観が良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。

10

【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。

20

【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。

30

【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が出力されるとともに、遊技効果ランプ9は赤色で点滅する。このとき画面上には爆チューのキャラクター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。

40

【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

50

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、(s 1)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、(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。

【0606】

その後、(s 2)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。(s 2)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、(s 3)の状態では、(s 2)の状態での落下位置で役物の位置が維持される。(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。

10

【0607】

その後、(s 3-2)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。(s 3-2)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。(s 3)の状態から(s 3-2)の退避中状態となるときに、当りエピローグパートの役物動作の輝度データテーブルから当りエピローグパートの当りエピローグ用の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、(s 3-3)の状態では、役物がさらに上昇する。(s 3-3)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。

【0608】

図174は、(r 54)~(s 4)における役物動作の詳細説明図である。(s 3-3)の後、(s 3-4)の状態では、役物がさらに上昇する。(s 3-4)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、(s 3-5)に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる(透過率が高くなる)ことで、SP最終リーチの当りエピローグパートに対応する背景がうっすら見え始める。(s 3-5)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。また、効果音としてSP最終リーチの当りエピローグパートに対応するBGMである当りエピローグパート対応音が出力される。その後、(s 3-6)の状態では、(s 3-5)の状態からさらに役物が上昇する。(s 3-6)の状態では、(s 3-5)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。(s 3-6)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。

20

30

【0609】

その後、(s 3-7)の状態では、役物がさらに上昇する。(s 3-7)の状態では、(s 3-6)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。(s 3-7)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、(s 3-8)の状態では、役物がさらに上昇する。(s 3-8)の状態では、(s 3-7)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(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。

40

【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

50

ないようにすることができる。

【0611】

(エピソード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、エピソード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ソード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、エピソード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。

10

【0612】

(エピソード10)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピソードに対応する表示が開始されることに連動してエピソードパートに対応するBGMが出力されるようにしてもよい。これによれば、BGMによりエピソードパートの開始を示唆することで、エピソードパートを好適に開始することができる。

【0613】

(エピソード11)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピソードに対応する表示が開始されることに連動してエピソードパートに対応する効果音出力されるようにしてもよい。これによれば、効果音によりエピソードパートの開始を示唆することで、エピソードパートを好適に開始することができる。

20

【0614】

(エピソード12)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピソードに対応する表示が開始されることに連動してエピソードパートに対応するBGMおよび効果音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ソードパートの開始を示唆することで、エピソードパートを好適に開始することができる。

30

【0615】

(エピソード13)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピソードに対応する表示がされている状況ではセリフ音出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピソード表示においてセリフ音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、エピソードパートを好適に実行することができる。

【0616】

(エピソード14)

役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピソード表示においてセリフ音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、エピソードパートを好適に実行することができる。

40

【0617】

(エピソード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ソードパートへと演出の様子が切り替わる。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ソード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ソード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ソード

50

グパート対応音が出力される。また、(s 3 - 5) ~ (s 3 - 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(s 4)の状態においてセリフ音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。

10

【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ーのセリフの数と、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。

20

【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

30

【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ローグパートの場合、セリフ数2に対し字幕数2である。SP最終リーチのハズレエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。

【0622】

(エピローグ2)

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ー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ー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、キャラクターが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

40

【0623】

50

(エピローグ3)

図175に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピローグパートにおいて、キャラクター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。

【0624】

(エピローグ5)

図175に示すように、煽りパートであるSPリーチには複数の種類があり、それぞれ演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれのSPリーチであっても、エピローグパートにおいてキャラクター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ー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
10
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、キャラクター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。

【0625】

[再抽選演出1, 4, 5, 7~18について]

図176, 図177では、再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明
20
する。

【0626】

(再抽選パートの詳細説明)

図176は、再抽選パートにおける(A1)~(A23)部分の詳細説明図である。図177は、再抽選パートにおける(A24)~(A46)部分の詳細説明図である。

【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。

【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、
40
(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。

【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
50

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 3 1 B 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 3 1 B 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 1 5 7 ~ 図 1 6 4 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。

【 0 6 3 0 】

(再抽選演出 1)

図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

10

【 0 6 3 1 】

(再抽選演出 4)

再抽選演出における図柄送り演出の開始時は、当りエピローグパートから表示したままだった飾り図柄を縮小した状態から変動が開始される。これによれば、異なる飾り図柄に変更する処理を実行することなく、一連の演出の流れをよく見せることができる。

20

【 0 6 3 2 】

(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。

【 0 6 3 3 】

(再抽選演出 7)

図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後再度「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。

30

【 0 6 3 4 】

(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。

40

【 0 6 3 5 】

(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 5 0 % の「2」図柄、透過度が 0 % の「3」図柄、透過度が 5 0 % の「3」

50

図柄、透過度が0%の「4」図柄、透過度が50%の「4」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できっちりと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

【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。

【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。

【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。

【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。

10

20

30

40

50

【 0 6 4 2 】

[煽り 2 1 ~ 2 7 について]

図 1 7 8 ~ 図 1 8 1 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。

【 0 6 4 3 】

(フェード効果)

図 1 7 8 は、煽りパートにおける (b 4) ~ (b 6) 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 1 7 8 (A) では、煽りパートである S P 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。

10

【 0 6 4 4 】

(b 4) 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、(b 4 ') 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 7 0 % で表示される。その後、(b 5) 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、(b 4 ') 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、(b 5) 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。

20

【 0 6 4 5 】

その後、(b 5 ') 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 7 0 % の字幕がフェードイン効果を付して表示される。その後、(b 5 ' ') 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 4 0 % となった状態で表示される。その後、(b 6) 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、(b 5 ') ~ (b 6) 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、(b 5 ') ~ (b 6) へと徐々にフェードインしていく。なお、(b 5 ') , (b 5 ' ') 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、(b 6) 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。

30

【 0 6 4 6 】

図 1 7 8 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 1 7 8 (B) では、ナナちゃんが歌った歌の進行に合わせて「いつかきっと手に入れるから」と字幕 (歌詞) が表示される。その後、すぐに「小さなこの手をつかみ取る」と歌の進行に合わせて字幕 (歌詞) が表示される。大当りラウンド中のこのような字幕 (歌詞) が続けて表示される場合は、フェード効果は付されないようになっている。これは、楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕 (歌詞) を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。

40

【 0 6 4 7 】

(煽り 2 1)

煽りパートにおいては、図 1 7 8 (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

50

る。

【 0 6 4 8 】

(煽り 2 2)

図 1 7 8 (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 7 0 % 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。

10

【 0 6 4 9 】

(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。

20

【 0 6 5 0 】

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。

【 0 6 5 1 】

(煽り 2 4)

図 1 7 8 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。

30

【 0 6 5 2 】

(字幕の透過率と音の出力との関係について)

図 1 7 9 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 1 7 9 は、図 1 7 8 (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「見つけた」とが発せられるときの状況を示している。図 1 7 9 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 1 0 0 % から 1 フレーム後に透過率 7 0 % 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。

40

【 0 6 5 3 】

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

50

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】

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。

10

【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。

【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。

20

【0657】

(煽り23)

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

30

【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】

40

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。

【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

50

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、(03')~(03')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、(04)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。(03)の開始時から(05)の終了時までにおける時間t1は約10秒である。

【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。

10

【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。

20

【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(03)~(05)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。

30

【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、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。

40

【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ふ。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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【0670】

その後、ファンファーレコマンドを受信したことに基いて、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いて、約33msec後に画面が切り替わって「FEVER」が表示される態様に变化する。具体的には、(D1)に示すように、ファンファーレコマンドを受信した後のファンファーレ期間において、画面は(B9)の状態を維持する。それに対し、遊技効果ランプ9の態様は画面の態様よりも早くファンファーレ対応に切替わる。(D1)における遊技効果ランプ9の態様は消灯である。次いで、(D2)に示すように、遊技効果ランプ9の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「FEVER」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ9は、ファンファーレ対応の点灯態様が維持される。

40

【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、(Y1)~(Y7)の順に図柄出しが実行されるようにしてもよい。具体的には、(Y1)に示すように、爆チューを捕まえる場面で縮小された飾り図柄(縮小図柄)が画面の左上で「222」の状態揃う。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

50

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。

10

【0674】

変形例の図柄出しでは、飾り図柄が、S P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。

20

30

【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。

40

【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、(Y 1)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。

50

【 0 6 7 8 】

(エピローグ 3 1)

変形例においては、飾り図柄が、S P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、S Pリーチ開始時から位置させることで、S P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。

【 0 6 7 9 】

図 1 8 4 ~ 図 1 8 7 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、(F 1) ~ (F 1 2) 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、(F 1) , (F 2) に示すように図柄が拡大表示された後、(F 3) , (F 4) に示すように図柄が縮小される。その後、(F 5) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(F 6) 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、(F 7) 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、(F 8) ~ (F 9) にかけて「 3 」図柄が縮小されて表示される。

10

【 0 6 8 0 】

その後、(F 1 0) 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、(F 1 1) 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、(F 1 2) 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。

20

【 0 6 8 1 】

(F 1 2) の状態から遊技者が押しボタン 3 1 B を操作した場合を図 1 8 5 に示す。図 1 8 5 では、(G 1) ~ (G 2 7) において実行される再抽選演出について説明する。(F 1 2) の状態から遊技者が押しボタン 3 1 B を操作した場合には、(G 1) ~ (G 1 3) 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、(G 1 4) 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。

【 0 6 8 2 】

その後、(G 1 5) , (G 1 6) に示すように図柄が拡大表示された後、(G 1 7) , (G 1 8) に示すように図柄が縮小される。その後、(G 1 9) 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、(G 2 0) ~ (G 2 1) にかけて図柄が奥側に揺れた後、(G 2 2) ~ (G 2 3) 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、(G 2 4) ~ (G 2 5) にかけて図柄が手前側に揺れた後、(G 2 6) ~ (G 2 7) 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。

30

【 0 6 8 3 】

(F 1 2) の状態から遊技者が押しボタン 3 1 B を操作しなかった場合を図 1 8 6 に示す。図 1 8 6 では、(H 1) ~ (H 2 7) において実行される再抽選演出について説明する。(F 1 2) の状態から遊技者が押しボタン 3 1 B を操作しなかった場合には、(H 1) ~ (H 6) 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、(H 7) 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、(H 8) ~ (H 2 0) 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、(H 2 1) 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。

40

【 0 6 8 4 】

その後、(H 2 2) , (H 2 3) に示すように図柄が拡大表示された後、(H 2 4) , (H 2 5) に示すように図柄が縮小される。その後、(H 2 6) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(H 2 7) に示すように、背景が(G 2 0) ~ (G 2 7) で示

50

した背景に切り替えられる。プッシュボタン 3 1 B が操作されない場合の (H 2 2) ~ (H 2 6) のおける図柄出しの動きは、プッシュボタン 3 1 B が操作された場合の (G 1 5) ~ (G 1 9) 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 3 1 B が操作された場合は、プッシュボタン 3 1 B 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。

【 0 6 8 5 】

そして、(G 2 7) あるいは (H 2 7) の後に、図 1 8 7 に示すような演出が実行される。図 1 8 7 では、(J 1) ~ (J 1 8) において実行される再抽選演出について説明する。 (G 2 7) あるいは (H 2 7) の後、(J 1) に示すように、画面が一旦ホワイトアウトする。その後、(J 2) ~ (J 9) にかけて「 3 」図柄が一回転する。具体的には、(J 2) の状態から「 3 図柄」の垂直方向を軸にして左回りに (J 3) , (J 4) , (J 5) , (J 6) , (J 7) , (J 8) , (J 9) 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。

10

【 0 6 8 6 】

その後、(J 1 0) に示すように、「 3 」図柄が縮小表示された後に、(J 1 1) ~ (J 1 2) にかけて図柄が奥側に揺れた後、(J 1 3) ~ (J 1 4) 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、(J 1 5) ~ (J 1 6) にかけて図柄が手前側に揺れた後、(J 1 7) ~ (J 1 8) 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。(J 1 1) ~ (J 1 8) にかけての図柄揺れの動きは、(G 2 0) ~ (G 2 7) にかけての図柄の揺れの動きと同じである。そして、(J 1 8) において図柄が通常位置で綺麗に停止する。

20

【 0 6 8 7 】

[ハズレ 1 ~ 7 について]

ハズレエピソードにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 6 8 8 】

(図柄確定期間について)

図 1 8 8 は、図柄確定期間の詳細説明図である。図 1 8 8 の (X 1) は図 1 3 2 の (r 5 4) 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に移行した場合の図柄確定期間の詳細を (X 2) ~ (X 5) により説明する。また、(X 1) の状態からハズレエピソードに移行した場合の図柄確定期間の詳細を (X 6) ~ (X 9) により説明する。

30

【 0 6 8 9 】

(X 1) の状態から当りエピソードに移行する場合は、(X 2) に示すように、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。

40

【 0 6 9 0 】

(X 1) の状態からハズレエピソードに移行する場合は、(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 】

50

(ブラックアウトの詳細説明)

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

【0692】

(X10)の後、(X11)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が70%、中図柄の透過率が100%で表示される。その後、(X12)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が60%、中図柄の透過率が90%で表示される。その後、(X13)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が50%、中図柄の透過率が80%で表示される。その後、(X14)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が40%、中図柄の透過率が60%で表示される。その後、(X15)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が30%、中図柄の透過率が40%で表示される。その後、(X16)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が20%、中図柄の透過率が20%で表示される。その後、(X17)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が10%、中図柄の透過率が0%で表示される。その後、(X18)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が0%、中図柄の透過率が0%で表示される。

【0693】

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

【0694】

(ハズレ1)

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

【0695】

(ハズレ2)

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

【0696】

(ハズレ3)

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

【0697】

10

20

30

40

50

(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。

10

【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。

20

【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。

30

【0701】

[ハズレ8, 10~17について]

ハズレエピソード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50の特図可変表示の点灯態様についても記載されている。図190(X30)~(X36)がハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図であり、(X40)~(X46)がハズレ時の変形例を示す図である。なお、図190に示す例は、SP最終リーチにおけるハズレ時の演出を示しているが、SP前半リーチA, BやSP後半リーチA, Bなど、その他のリーチにおけるハズレ時の演出に対して、図190に示す技術を適用してもよい。

40

【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

50

示すハズレエピソードパートにおける子テーブルWD 1 7の時間t u 1 ~ t u 3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、S P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。

【0705】

(X 3 2)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X 3 3)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、(X 3 4)の通常画面への切替え期間および(X 3 5)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(X 3 6)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に示すハズレエピソードパートにおける子テーブルWD 1 7の時間t u 4で指定された孫テーブル26に対応する。

【0706】

なお、(X 3 5)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50の特図可変表示との関係では、(X 3 0)から(X 3 4)にかけて、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、点滅している。そして、図柄確定コマンドを受信することにより、(X 3 5)の状態では第4図柄ユニット50の特図可変表示が、消灯となる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信することにより、(X 3 6)の状態では第4図柄ユニット50の特図可変表示が、点滅となる。なお、(X 3 5)の図柄確定期間の後に保留なしのときは客待ちコマンドを受信しても第4図柄ユニット50の特図可変表示は消灯を維持する。

【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、(X 4 0)の残念から(X 4 1)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、(X 4 2)のアイキャッチ画面切り替え期間、(X 4 3)のアイキャッチ画面、(X 4 4)の通常画面切り替え期間、(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ようにしてもよい。そして、(X 3 6)の次変動において、背景用の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。

【0709】

ここで、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。

【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る。さ

10

20

30

40

50

らにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

10

【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。

20

【0712】

(ハズレ11)

第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット50の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【0713】

(ハズレ12)

第4図柄ユニット50の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット50の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

30

【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、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

40

【0715】

(ハズレ14)

切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持す

50

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。

【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。

10

【0717】

(ハズレ16)

切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ画像の表示前(ハズレ時)の輝度データテーブルの最終の輝度データ(消灯)よりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わる前よりも遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

【0718】

(ハズレ17)

切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル(消灯含まず)の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わるときに遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

20

【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】

((r48)部分の詳細説明)

図191は、(r48)部分の詳細説明図である。図191(r48)は、当否決定前の最終の煽りが実行される場面である。図191(A)は、画面の切り替えを示す説明図であり、図191(B)は、画面の切り替えと時間との関係を示す説明図である。図191(A)に示すように、(r48)部分では、(r48-1)のような爆チューの表示がされた後に、(r48-2)のような味方6人の表示がされる。その後、再び(r48-1)のような爆チューの表示がされた後に、(r48-2)のような味方6人の表示がされる。以降、(r48-1)と(r48-2)との静止画の切り替えが繰返され、図191(B)に示すように、徐々に切り替え速度が速くなる。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とは、時間経過とともに徐々に拡大して表示されるようになっている。

30

【0721】

(当否8)

煽りパートにおける(r48)の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、(r48)の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、(r48)において実行される演出は、爆チューの画像と味方6人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きになってしまう。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

40

50

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。

【0722】

(当否9)

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

10

【0723】

(当否10)

(r48)におけるスローモーション期間の演出をSP前半リーチからSP後半リーチ、SP最終リーチへの発展時タイミングで実行するようにしてもよい。これによれば、SP前半リーチから発展するタイミングにおいても好適に演出を実行することができる。

【0724】

(当否11)

(r48)におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が2枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像1、画像2、画像3、画像4、画像1...と4枚の画像を繰り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。

20

【0725】

(当否12)

(r48)におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまふ。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。

30

【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。

40

【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(33ms)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、

50

R O M 1 2 1 や R A M 1 2 2 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 1 2 4 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 C P U 1 2 0 に送信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 4 から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部 1 2 4 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。

【 0 7 2 9 】

たとえば、図 2 7 2 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 2 7 2 に示すように、表示制御部 1 2 4 が S P 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 S P 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 C P U 1 2 0 に送信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 4 から受信した拡張コマンドに基づき、S P 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。

10

【 0 7 3 0 】

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 1 9 2 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 9 A と、盤左ランプ 9 B と、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 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 6 0 0 0 0 0 m s e c が指定されている。そして、図 1 9 2 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 W D 1 が指定され、役物ランプ 9 A に対して子テーブル Y D 1 が指定され、盤左ランプ 9 B に対して子テーブル L D 1 が指定され、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 に対して子テーブル A D 1 が指定されている。

20

【 0 7 3 1 】

詳しくは図 2 0 6 を用いて後述するが、図 2 7 2 に示すように、S P 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 6 0 0 0 0 0 m s e c（10 分間）が指定されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、この 6 0 0 0 0 0 m s e c（10 分間）を計時するために 1 0 m s e c ごとにカウンタを 1 減算する。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、カウンタの減算処理を 6 0 0 0 0 回実行することで、6 0 0 0 0 0 m s e c（10 分間）を計時したことになる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s e c（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。S P 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 W D 3 が指定されている。

30

【 0 7 3 2 】

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 1 9 3 に示す枠ランプ用の子テーブルにおいては、t a 1 ~ t a 1 9 といった各時間に対して参照される孫テーブル（W 4、W 1 1、W 1 2、W 2 1 など）が指定されている。

40

【 0 7 3 3 】

詳しくは図 2 0 6 を用いて後述するが、図 2 7 2 に示すように、S P 前半リーチ A 当りエピソード用の子テーブル W D 3 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 3 0 0 m s e c が指定されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 0 m s e c ご

50

とにカウンタを1減算することで3000 msecを計時し、当該計時が3000 msec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、30 msec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に応じた色で点灯することができる。一例としては、夢夢ちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。メイドAが登場するような演出においては、輝度データとして「00F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが青色に点灯する。メイドBが登場するような演出においては、輝度データとして「0AC」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがハワイアンブルー色に点灯する。ADが登場するような演出においては、輝度データとして「FF0」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが黄色に点灯する。ジャムちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「A5F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが紫色に点灯する。ナナちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「F3F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがピンク色に点灯する。爆チューが登場するような演出においては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。ボインゴが登場するような演出においては、輝度データとして「FEA」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがクリーム色に点灯する。

【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30 msec間隔で交互に指定されている。演出制御用CPU120は、10 msec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3000 msecを計時し、当該計時が300 msecに到達するまで、孫テーブルW4に基づき30 msec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

10

20

30

40

50

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、10ms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3000ms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30msの間隔で交互に指定されている。なお、説明の便宜上、最初の30msにおけるデータ「000」をデータ1、次の30msにおけるデータ「AAA」をデータ2、次の30msにおけるデータ「000」をデータ3、次の30msにおけるデータ「AAA」をデータ4、次の30msにおけるデータ「000」をデータ5、次の30msにおけるデータ「AAA」をデータ6、次の30ms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、10msごとにカウンタを1減算することで子テーブルWD3によって指定された3000msを計時し、当該計時が3000msに到達するまで、孫テーブルW4に基づき30msの間隔でデータ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3000ms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3000ms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、60000ms（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

10

20

30

40

50

御が行われてしまうことを防止することができる。

【 0 7 4 3 】

また、後述する図 1 9 3 に示す子テーブルのように、最終の指定箇所に 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 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 1 0 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。

【 0 7 4 4 】

また、後述する図 2 3 5 に示す孫テーブルのように、最終の指定箇所に 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 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 1 0 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。

【 0 7 4 5 】

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 1 0 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繰り返し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 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 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繰り返し続ける不具合を防止することができる。

【 0 7 4 6 】

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。

【 0 7 4 7 】

[開始パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 1 9 2 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 1 9 2 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 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 1 , Y D 1 , L D 1 , A D 1) を指定する情報とが格納されている。

【 0 7 4 8 】

図 1 9 3 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 1 9 3 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 1 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。

【 0 7 4 9 】

たとえば、時間 t a 1、時間 t a 4、および時間 t a 7 においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。孫テーブル W 2 1 は、図 5 2 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 2 6 0 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 W 2 1 に対応する。図 2 6 0 に示すように、孫テーブル W 2 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 R G B のデータとして「 5 5 0 」、「 7 7 0 」、または「 8 8 0 」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 2 1 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。

【 0 7 5 0 】

時間 t a 3 および時間 t a 6 においては、孫テーブル W 4 が指定されている。孫テーブ

10

20

30

40

50

ルW 4 は、後述する図 2 3 0 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W 4 に対応する。図 2 3 0 に示すように、孫テーブルW 4 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「000」と「AAA」とが指定されている。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、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W 4 に基づき150 msec（30
 msec × 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 t a 1 0 ~ t a 1 2 においては、孫テーブルW 1 1 が指定されている。孫テーブル
 W 1 1 は、後述する図 2 5 1 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W 1 1 に対応する。図 2 5 1 に示すように、孫テーブルW 1 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、30 msec 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W 1 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 5 8（a
 1 0）~（a 1 2）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。

10

【0752】

時間 t a 1 3 ~ t a 1 8 においては、孫テーブルW 1 2 が指定されている。孫テーブル
 W 1 2 は、後述する図 2 5 1 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W 1 2 に対応する。図 2 5 1 に示すように、孫テーブルW 1 2 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「60
 0」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 1 2 に基づきランプ制
 御を行うことで、図 5 9（a 1 3）~（a 1 5）および図 6 0（a 1 6）~（a 1 8）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。

20

【0753】

このように、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 ~ t a 1 2 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 1 3 ~ t a 1 8 においては、枠ランプ
 が輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。
 これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演
 出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャ
 ッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後
 の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

30

【0754】

なお、本実施の形態においては、図 5 9（a 1 3）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。

40

【0755】

開始パートの最後となる時間 t a 1 9 においては、図 6 1（a 1 9）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 5 3 を参照しながら説明したように、輝度データ

50

が「0」となる状態であるが、時間 t a 1 9 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 a 1 9 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。

【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。

10

【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(WD2, YD2, LD2, AD2)を指定する情報が格納されている。

20

【0758】

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 b 1 0 の1560ms間ににおいては、孫テーブルW3が指定されている。孫テーブルW3は、後述する図229に示す黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW3に対応する。図229に示すように、孫テーブルW3においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして180ms間隔で「440」、「660」、および「880」がまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

30

【0760】

時間 t b 1 4 の150ms間および時間 t b 1 7 の210ms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。

40

【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、30ms間隔で交互に「000」と「AAA」とが指定されており、最初の30msが「000」(消灯)、次の30msが「AAA」(白色で点灯)、次の30msが「000」(消灯)、次の30msが「AAA」(白色で点灯)、次の30msが「000」(消灯)、次の30msが「AAA」(白色で点灯)、最後の30msが「000」(消灯)となっている。すなわち、210ms(30ms×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

50

フラッシュ)する。たとえば、演出制御用CPU120が210ms(30ms×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150ms(30ms×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、150ms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、210ms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。

10

【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。

20

【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く。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、100000ms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。

30

【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。

40

【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tb

50

6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。

【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。

10

【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。

【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。

20

【0772】

[SP前半リーチA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196は、SP前半リーチA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。

【0773】

図196(a1)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(WD3, YD3, LD3, AD3)を指定する情報が格納されている。

30

【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。

40

【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

50

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、30msの間隔で七色（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)

10

【0778】

図196(b1)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(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報が格納されている。

【0779】

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

20

【0780】

たとえば、時間tc4および時間tc5の5000msの間においては、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。

30

【0781】

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

【0782】

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tc2および時間tc3に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間tc6に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピロ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

40

50

ることができる。

【0783】

[SP前半リーチ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197は、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。

【0784】

図197(a1)に示すように、SP前半リーチ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(WD4, YD4, LD4, AD4)を指定する情報とが格納されている。

10

【0785】

図197(a2)に示すように、SP前半リーチ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A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WD4に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。また、共通ハズレエピログ用の子テーブルWD4は、SPリーチ前半A, B、SPリーチ後半A, B、およびSP最終リーチにおいて共通で用いられる。

【0786】

たとえば、時間td1の200ms間においては、孫テーブルW13が指定されている。孫テーブルW13は、後述する図252に示すハズレ1輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW13に対応する。図252に示すように、孫テーブルW13においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の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、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。

20

【0787】

前述したように、当否分岐(tb18)における白点灯はRGBのデータが「FDC」であるのに対して、ハズレ報知後のtd1における白点灯はRGBのデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐(tb18)における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

30

【0788】

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

40

【0789】

前述したように、当り時(tc2, tc3)におけるレインボー点灯はRGBのデータが30ms間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(td2)における暗めの白点灯はRGBのデータが当り時よりも長い250ms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、

50

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】

時間 t d 3 においては、孫テーブル W 1 5 が指定されている。孫テーブル W 1 5 は、後述する図 2 5 3 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 1 5 に対応する。図 2 5 3 に示すように、孫テーブル W 1 5 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 1 0 m s e c で「4 4 4」が指定され、次の 5 5 0 m s e c で「1 1 1」が指定され、最後の 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分間) で「1 1 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 5 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 0 (d 3) 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。

10

【0791】

時間 t d 4 においては、孫テーブル W 2 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 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 1 (d 4) 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 2 1 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 2 1 と共通する。

【0792】

時間 t d 4 において、孫テーブル W 2 1 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 C P U 1 2 0 は、後述する図 2 6 0 に示す孫テーブル W 2 1 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、R G B のデータを切り替えながらランプ制御を行い、最終の R G B 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 R G B のデータに基づくランプ制御を行う。

20

【0793】

図 1 9 0 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。

30

【0794】

[S P 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 1 9 8 は、S P 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 1 9 8 に示すように、S P 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 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 5 , Y D 5 , L D 5 , A D 5) を指定する情報が格納されている。

40

【0795】

図 1 9 9 は、S P 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 W D 5 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 S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 1 9 9 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 5 では、枠ランプに

50

ついて、S P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】

たとえば、時間 t_{e8} の 150 msec 間および時間 t_{e12} 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_{e8} および時間 t_{e12} 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_{e8} 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_{e12} 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。

10

【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。

20

【0798】

S P前半リーチBの煽りパートの最後となる時間 t_{e17} 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、S P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 t_{e18} 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。

【0799】

これにより、S P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。

30

【0800】

また、S P前半リーチB煽りパートの子テーブルWD5においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0801】

たとえば、時間 t_{e4} 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ポ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、ポ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 t_{e5} において、演出制御用CPU120は、図73(e5)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t_{e6} 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ポインゴがセリフを発するような演出に対応させて、ポ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。

40

【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

50

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。

【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バ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。

10

【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。

【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]

20

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。

【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。

30

【0809】

たとえば、時間tf1においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図77（e17）に示した当否分岐の後、図78（f1）に示したような夢夢ちゃんがバ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。

40

【0810】

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

【0811】

時間tf2～tf4においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図78（f2）～（f4）に示したようなボインゴが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、

50

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 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) を指定する情報とが格納されている。

【 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 W D 0 では、枠ランプについて、 S P リーチ前半 B の当り
10
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。

【 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 】

当りエピローグ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
20
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、当りエピローグ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
30
基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピローグ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【 0 8 1 7 】

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

図 2 0 1 は、 S P 前半リーチ B のハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。
40

【 0 8 1 8 】

図 2 0 1 (a 1) に示すように、 S P 前半リーチ B のハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 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 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。

【 0 8 1 9 】

図 2 0 0 (a 2) に示すように、 S P 前半リーチ B のハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブル W D 4 では、枠ランプについて、 S P リーチ前
50

半 B におけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【 0 8 2 0 】

たとえば、時間 t_{g1} および時間 t_{g2} の 200ms 間においては、孫テーブル W 1 3 が指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 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 7 7 (e 1 7) に示した当否分岐の後、図 8 1 (g 1) に示したような夢夢ちゃんが飛ばされるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【 0 8 2 1 】

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 RGB のデータが「 F D C 」であるのに対して、ハズレ報知後の t_{g1} における白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 3 に基づいており、その RGB のデータが「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 (t e 1 7) 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。

10

【 0 8 2 2 】

時間 t_{g3} の 5800ms 間においては、孫テーブル W 1 4 が指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 1 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 0 (g 2) , (g 3) 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_{g1} よりも暗めの白色で点灯させる。

20

【 0 8 2 3 】

当り時 (t f 2 ~ t f 4) におけるレインボー点灯は、後述する図 2 2 5 に示す孫テーブル W 1 に基づいており、その RGB のデータが 30ms 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 (t_{g3}) における暗めの白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 4 に基づいており、その RGB のデータが当り時よりも長い 250ms 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。

30

【 0 8 2 4 】

時間 t_{g4} においては、孫テーブル W 1 5 が指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に基づきランプ制御を行うことで、図 8 2 (g 4) 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。

【 0 8 2 5 】

時間 t_{g5} においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 8 1 (g 5) 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_{g5} において、孫テーブル W 2 1 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。

40

【 0 8 2 6 】

[S P 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 2 0 2 は、S P 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 W D 8 に含まれる孫テーブルは、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。図 2 0 2 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 8 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 W D 8 は、図 1 7 1 (h 1) ~ (h 3) (図 8 3 (h 1) ~ (h 3)) 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。

50

【 0 8 2 7 】

たとえば、時間 $t_{h1} \sim t_{h3}$ の 7000 msec 間においては、孫テーブル $W2$ が指定されている。孫テーブル $W2$ は、後述する図 228 に示す役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル $W2$ に対応する。図 228 に示すように、孫テーブル $W2$ においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、最初の 40 msec で「A00」が指定され、次の 30 msec で「333」が指定されている。演出制御用 CPU 120 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。

【 0 8 2 8 】

なお、役物が落下する時間 $t_{h1} \sim t_{h3}$ の 7000 msec 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 $t_{h1} \sim t_{h3}$ の 7000 msec 間においては、演出制御用 CPU 120 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。

【 0 8 2 9 】

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。

【 0 8 3 0 】

[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 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 (WD9, YD9, LD9, AD9) を指定する情報が格納されている。

【 0 8 3 1 】

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。

【 0 8 3 2 】

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。

【 0 8 3 3 】

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 CPU 120 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。

【 0 8 3 4 】

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 1130 msec 間と、時間 t_{i20} の 1330 msec 間と、時間 t_{i11} の 1560 msec 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、 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_{i1} 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_{i20} 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_{i11} 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。

【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 150 msec 間と、時間 t_{i14} 、 t_{i23} 、および時間 t_{i35} の 210 msec 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} 、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】

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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「FDC」の輝度データをLEDドライバに出力した状態を維持して、その後、孫テーブルW8に基づき「FDC」の輝度データを継続してLEDドライバに出力するため、データ量を増やし過ぎることなく、より簡単なランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

30

【0845】

また、SP後半リーチA煽りパートの子テーブルWD9においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ (孫テーブルにおけるRGBのデータ) が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ (孫テーブルにおけるRGBのデータ) が指定されている。

40

【0846】

たとえば、時間 t_{i2} において、演出制御用CPU120は、図84 ($i2$) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんおよびジャムちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの2人に対応する白色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間 t_{i3} において、演出制御用CPU120は、図84 ($i3$) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応

50

する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t_{i4} において、演出制御用 CPU 120 は、図 85 ($i4$) に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、ジャムちゃんに対応する紫色で枠左ランプを点滅させる。時間 t_{i5} において、演出制御用 CPU 120 は、図 85 ($i5$) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

【 0847 】

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。

10

【 0848 】

また、SP 後半リーチ A 煽りパートの子テーブル WD 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 RGB のデータ) が指定されている。

【 0849 】

たとえば、時間 t_{i21} において、演出制御用 CPU 120 は、図 90 ($i21$) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間 t_{i32} および時間 t_{i34} において、演出制御用 CPU 120 は、図 94 ($i32$) および図 95 ($i34$) に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

20

【 0850 】

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

【 0851 】

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

30

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

【 0852 】

図 206 (a 1) に示すように、SP 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 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 (WD 10 , YD 10 , LD 10 , AD 10) を指定する情報とが格納されている。

【 0853 】

図 206 (a 2) に示すように、SP 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブル WD 10 では、枠ランプについて、SP 後半リーチ A の当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル WD 10 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。

40

【 0854 】

たとえば、時間 $t_{j1} \sim t_{j3}$ 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 CPU 120 は、孫テーブル W 4 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。

50

【 0 8 5 5 】

当否分岐 (t i 3 9) 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 j 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 5 6 】

時間 t j 2 , t j 3 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 9 7 (j 2) , (j 3) 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

【 0 8 5 7 】

図 2 0 6 (b 1) に示すように、 S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 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 5 8 】

図 2 0 6 (b 2) に示すように、 S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブル W D 0 では、枠ランプについて、 S P 後半リーチ A の当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

20

【 0 8 5 9 】

たとえば、時間 t j 4 および時間 t j 5 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 9 8 (j 4) , (j 5) 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 6 0 】

当りエピローグパートの最後となる時間 t j 6 においては、図 9 8 (j 6) 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 j 6 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 1 0 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。

30

【 0 8 6 1 】

このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間 t j 2 , t j 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 j 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、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピローグ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

40

【 0 8 6 2 】

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

図 2 0 7 は、 S P 後半リーチ A のハズレエピローグパートに用いられる輝度データテ

50

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のハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として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(WD4, YD4, LD4, AD4)を指定する情報とが格納されている。

【0864】

図207(a2)に示すように、SP後半リーチAのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4では、枠ランプについて、SPリーチ前半Bにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0865】

たとえば、時間tk1の200ms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。

【0866】

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

【0867】

時間tk2および時間tk3の5800ms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を負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをtk1よりも暗めの白色で点灯させる。

【0868】

当り時(tj2, tj3)におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブルW1に基づいており、そのRGBのデータが30ms間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(tk2, tk3)における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250ms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。

【0869】

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

【0870】

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

10

20

30

40

50

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600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD12, YD12, LD12, AD12)を指定する情報とが格納されている。

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

【0874】

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。

【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tn5の1130msec間と、時間tn14の1330msec間と、時間tn6の1560msec間とにおいては、孫テーブルW3が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【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×4)からなる1周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間th7~th10、時間tn1、および時間tn5では、1周期を超える1130msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1130msecに亘って黄色に点灯し、時間tn14では、1周期を超える1330msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1330msecに亘って黄色に点灯し、時間tn6では、2周期を超える1560msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1560msecに亘って黄色に点灯する。

10

20

30

40

50

【 0 8 7 8 】

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。

10

【 0 8 7 9 】

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。

20

【 0 8 8 0 】

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。

30

【 0 8 8 1 】

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（大当たり、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。

【 0 8 8 2 】

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。

40

【 0 8 8 3 】

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。

【 0 8 8 4 】

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

50

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tn18において、演出制御用CPU120は、図106(n18)に示したようなナナちゃんが祈るような演出に対応させて、ナナちゃんに対応するピンク色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間tn10において、演出制御用CPU120は、図104(n10)に示したようなキャラクタ(カニ)のセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタ(カニ)に対応する色(赤色)で枠ランプを点滅させる。

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

【0892】

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

【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

10

20

30

40

50

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 o 1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t o 2 ~ t o 5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110（o 2）~図111（o 5）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。

10

【0895】

図210（b 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（WD 0, YD 0, LD 0, AD 0）を指定する情報が格納されている。

【0896】

図210（b 2）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WD 0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。

20

【0897】

たとえば、時間t o 6および時間t o 7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CPU 120は、孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、図111（o 6）および図112（o 7）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t o 8においては、図112（o 8）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 o 8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 13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。

30

【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 o 2 ~ t o 5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、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 o 8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。

40

【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。

50

【0901】

図211(a1)に示すように、SP後半リーチBのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として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(WD4, YD4, LD4, AD4)を指定する情報とが格納されている。

【0902】

図211(a2)に示すように、SP後半リーチBのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4では、枠ランプについて、SPリーチ後半Bにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

10

【0903】

たとえば、時間tp1の200ms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。

【0904】

当否分岐(tn27)における白点灯は、後述する図249に示す孫テーブルW8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、ハズレ報知後のtp1における白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW13に基づいており、そのRGBのデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐(tn27)における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

20

【0905】

時間tp2および時間tp3の5800ms間においては、孫テーブルW14が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、図113(p2), (p3)に示したようなジャムちゃんとナナちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをtp1よりも暗めの白色で点灯させる。

【0906】

当り時(to2~to5)におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブルW1に基づいており、そのRGBのデータが30ms間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(tp2, tp3)における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250ms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。

30

40

【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。

50

【 0 9 0 9 】

[S P 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 2 1 2 は、S P 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 2 1 2 に示すように、S P 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 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 1 5 , Y D 1 5 , L D 1 5 , A D 1 5) を指定する情報とが格納されている。

【 0 9 1 0 】

図 2 1 3 および図 2 1 4 は、S P 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 W D 1 5 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 S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 2 1 3 および図 2 1 4 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 1 5 では、枠ランプについて、S P 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。

10

【 0 9 1 1 】

時間 t h 4 ~ t h 1 0 に対応する輝度データは、図 1 7 1 (h 4) ~ 図 1 7 2 (h 1 0) 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 h 4 ~ t h 6 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 h 7 ~ t h 1 0 において、孫テーブル W 3 に基づき、枠ランプが S P 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 S P 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、S P 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。

20

【 0 9 1 2 】

なお、役物が上昇する時間 t h 4 ~ t h 1 0 においては、役物ランプ 9 A 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 h 4 ~ t h 1 0 間においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、役物ランプ 9 A 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 9 A を徐々に消灯させるように、役物ランプ 9 A の輝度を段階的に低下させる。

30

【 0 9 1 3 】

これにより、役物ランプ 9 A 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、S P 最終リーチに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【 0 9 1 4 】

時間 t r 1 の 1 1 3 0 m s e c 間と、時間 t r 1 9 および時間 t r 2 2 の 1 3 3 0 m s e c 間と、時間 t r 1 5 の 1 5 6 0 m s e c 間とにおいては、孫テーブル W 3 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 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを S P 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。

【 0 9 1 5 】

ここで、図 2 2 9 に示すように、孫テーブル W 3 においては、7 2 0 m s e c (1 8 0 m s e c x 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 h 7 ~ t h 1 0、および時間 t r 1 では、1 周期を超える 1 1 3 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 1 3 0 m s e c に亘って黄色に点灯し、時間 t r 1 9 および時間 t r 2 2 では、1 周期を超える 1 3 3 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 3 3 0 m s e c に亘って黄色に点灯し、時間 t r 1 5 では、2 周期を超える 1 5 6 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 5 6 0 m s e c に亘って黄色に点灯する。

40

【 0 9 1 6 】

50

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。

10

【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。

20

【0918】

時間tr36の150msec間と、時間tr40および時間tr47の210msec間とにおいては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間tr36、時間tr40、および時間tr47のいずれにおいても、孫テーブルW4が指定されているが、時間tr36では、150msecという1周期よりも短い時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間tr40および時間tr47では、210msecからなる1周期の時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

30

【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。

40

【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

50

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。

【0921】

時間 t_{r41} 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 t_{r41} 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 t_{r41} 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 $W5a \sim W5e$ に対応する。図 233 ~ 図 235 に示すように、孫テーブル $W5$ ($W5a \sim W5e$) 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 30 msec 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 20 msec 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 30 msec と 40 msec 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 CPU 120 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。

【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 $W6a \sim W6e$ に対応する。図 242 ~ 図 244 に示すように、孫テーブル $W6$ ($W6a \sim W6e$) 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 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、次の 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、最後に 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 $W6$ 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。

【0924】

図 128 ($r40$)、($r41$) に示したように、プッシュボタン 31B が表示されてカットイン演出が実行されるときには、キャラクタがセリフを発することなく、字幕表示もされないようになっている。さらに、SP 最終リーチにおいてカットイン演出以外の場面でランプ制御の対象となる枠ランプは、カットイン演出においても引き続きランプ制御の対象となっている。

【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プッシュボタン 31B の操作を促す表示（ボタン表示）と字幕表示とが重なることがなく、両者が重なることによっ
ていずれかの表示を認識し難くさせてしまったり、表示の内容を誤認させてしまったりすることを防止することができる。さらに、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブル $W4$ 、 $W5$ 、 $W6$ における RGB のデータ）は、SP 最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されていることで、余計なランプによる点灯/点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

【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

10

20

30

40

50

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。

【0927】

時間 t_{r49} および時間 t_{r50} の 860 msec においては、孫テーブル W 9 が指定されている。孫テーブル W 9 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 W 9 に対応する。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、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。

10

【0928】

SP 最終リーチの煽りパートの最後となる時間 $t_{r51} \sim t_{r54}$ においては、孫テーブル W 10 が指定されている。孫テーブル W 10 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 W 10 に対応する。図 250 に示すように、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、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 $t_{r51} \sim t_{r54}$ においては最大 10 分間に亘って孫テーブル W 10 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 15 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 10 に基づき枠ランプが赤色の点滅を維持する。

20

【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 WD 2、SP 前半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル WD 5、SP 後半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル WD 9、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 WD 12 のように、スティックコントローラ 31A (トリガ) を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われない場合には、煽りパートの最後の当否分岐で枠ランプが白色で点灯することを維持して、その後、当りエピログパートまたはハズレエピログパートに移行する。一方、SP 最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブル WD 15 のように、スティックコントローラ 31A (トリガ) を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われる場合には、図 130 ($r47$) に示したように味方キャラクタが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出において白点滅した後、さらに、図 130 ($r48$) に示したように爆チューと味方キャラクタとが交互に切り替わって表示されるような演出に対応させて枠ランプが赤色で点灯した後、孫テーブル W 9 に切り替えて当該孫テーブル W 9 に基づき、図 131 ($r49$)、($r50$) に示したようなスティックコントローラ 31A (トリガ) が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプが赤色で点灯する。

30

40

【0931】

このように、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われない SP リーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐 (決めのタイミング) を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われる SP リーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに

50

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タイミングを演出することができる。さらに、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSP最終リーチにおいては、孫テーブルW10に基づき、輝度データ（RGBのデータ）が30msc間隔で、「500」と「D00」との間で順次切り替わる。これにより、当否分岐の決めタイミングを、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。

【0932】

また、SP最終リーチ煽り部分の子テーブルWD15においては、キャラクターが登場する場合には当該キャラクター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、キャラクターがセリフを発する場合には当該キャラクター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。

【0933】

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

【0934】

これにより、セリフを発するキャラクターが複数表示される場面において、いずれのキャラクター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る。煽り部分における演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0935】

また、SP最終リーチ煽り部分の子テーブルWD15においては、キャラクターがアクションを起こす場合には当該キャラクター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。

【0936】

たとえば、時間tr11において、演出制御用CPU120は、図118（r11）に示したようなメイドAが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、メイドAに対応する青色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間tr25、時間tr27、時間tr29、時間tr31、時間tr33、および時間tr35において、演出制御用CPU120は、図123（r25）、（r27）、図124（r29）、図125（r31）、（r33）、および図126（r35）、に示したようなキャラクターのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクター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ーのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクター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ー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る。煽り部分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ローグ部分において用いられる輝度データテーブル]

10

20

30

40

50

図 2 1 5 は、S P 最終リーチの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【 0 9 3 9 】

図 2 1 5 (a 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 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 1 6 a , Y D 1 6 a , L D 1 6 a , A D 1 6 a) を指定する情報とが格納されている。

【 0 9 4 0 】

図 2 1 5 (a 2) に示すように、S P 最終リーチの当りエピローグパートに用いられる役物動作の子テーブル W D 1 6 a では、枠ランプについて、S P 最終リーチの当りエピローグパートにおける役物動作部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 1 6 a 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 S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【 0 9 4 1 】

たとえば、時間 t s 1 ~ t s 3 の 1 0 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 8 が指定されている。孫テーブル W 1 8 は、後述する図 2 5 6 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 W 1 8 に対応する。図 2 5 6 に示すように、孫テーブル W 1 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 R G B のデータとして、最初の 4 0 m s e c 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 3 0 m s e c で「 3 3 3 」が指定され、このような R G B のデータが繰り返し指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 8 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 2 (r 5 4) に示した当否分岐の後、図 1 3 3 (s 1) ~ (s 3) 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。

【 0 9 4 2 】

図 2 1 5 (b 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に用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 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 1 6 b , Y D 1 6 b , L D 1 6 b , A D 1 6 b) を指定する情報とが格納されている。

【 0 9 4 3 】

図 2 1 5 (b 2) に示すように、S P 最終リーチの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブル W D 1 6 b では、枠ランプについて、S P 最終リーチの当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 1 6 b 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 S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【 0 9 4 4 】

たとえば、時間 t s 3 - 2 ~ t s 3 - 8 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 1 7 3 (s 3 - 2) ~ 図 1 7 4 (s 3 - 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。

【 0 9 4 5 】

時間 t s 4 ~ t s 7 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 1 3 4 (s 4) ~ 図 1 3 5 (s 7) 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。

【 0 9 4 6 】

図 2 1 5 (c 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に用いられる

10

20

30

40

50

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(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報とが格納されている。

【0947】

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

【0948】

たとえば、時間ts8および時間ts9の5000ms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めの白色で点滅させる。

【0949】

当りエピローグパートの最後となる時間ts10においては、図136(s10)に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間ts10においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD16に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0950】

このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間ts4~ts7に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間ts10に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0951】

また、SP最終リーチ当りエピローグパートの子テーブルWD16においては、役物が落下するような演出では、レインボー色の有彩色と、無彩色(「333」のRGBデータ)とが交互に切り替わるように、枠ランプがランプ制御される。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当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。

【0952】

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

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

【0953】

図216(a1)に示すように、SP最終リーチのハズレエピローグパートに用いられるハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行わ

10

20

30

40

50

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(WD17, YD17, LD17, AD17)を指定する情報とが格納されている。

【0954】

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

【0955】

たとえば、時間tu1の200 msec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。

【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3900 msec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。

【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30 msec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。

【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、5800 msec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、3900 msec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

10

20

30

40

50

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 t_{u3} においては、孫テーブル W_{15} 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 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 t_{u4} 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 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 t_{u4} 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。

【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 WD_{18} 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 プ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 WD_{18} 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 t_{v1} の 1980 msec においては、孫テーブル W_{16} が指定されている。孫テーブル W_{16} 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 W_{16} に対応する。図 254 に示すように、孫テーブル W_{16} 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 30 msec で各ランプに対して「D00」が指定され、次の 30 msec で各ランプに対して「B00」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W_{16} 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 WD_4 , WD_7 , WD_{11} , WD_{14} , WD_{17} の各々で最後に指定された孫テーブル W_{21} 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、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【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、救済当り時においては、救済演出に対応する赤色でさらに明るく枠ランプが点灯するものであった。しかしながら、このような態様に限らない。たとえば、ハズレ時に用いられる子テーブル 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、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色 (白色) でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯する

10

20

30

40

50

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

10

【0967】

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

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

20

【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(WD19, YD19, LD19, AD19)を指定する情報とが格納されている。

30

【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。

40

【0971】

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

【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】

50

図 2 1 9 (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 $t A 9$, $t A 1 0$ においては、孫テーブル $W 1 9$ が指定されている。孫テーブル $W 1 9$ は、後述する図 2 5 7 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 $W 1 9$ に対応する。図 2 5 7 に示すように、孫テーブル $W 1 9$ 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、60 msec 間隔で「F00」と「700」とが交互に指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル $W 1 9$ に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 3 (A 9) および図 1 4 4 (A 1 0) 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 $t A 1 1 \sim t A 4 6$ においては、孫テーブル $W 2 0$ が指定されている。孫テーブル $W 2 0$ は、後述する図 2 5 8 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 $W 2 0$ に対応する。図 2 5 8 に示すように、孫テーブル $W 2 0$ 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 $W 2 0$ よりも短い 30 msec 間隔で「F00」と「700」とが交互に指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル $W 2 0$ に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 4 (A 1 1) ~ 図 1 5 6 (A 4 6) 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 2 2 0 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 2 2 0 に示す枠ランプの子テーブル $W D 2 0$ は、図 2 1 9 に示した枠ランプの子テーブル $W D 1 9$ の続きである。図 2 2 0 に示すように、枠ランプの子テーブル $W D 2 0$ 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 $t B 1 \sim t B 4$ の 5000 msec 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 CPU 120 は、孫テーブル $W 4$ に基づきランプ制御を行うことで、図 1 5 7 (B 1) ~ 図 1 5 8 (B 4) 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 $t B 5 \sim t B 9$ においては、孫テーブル $W 1 8$ が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル $W 1 8$ に基づきランプ制御を行うことで、図 1 5 7 (B 5) ~ (B 9) 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 $t B 5 \sim t B 9$ 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 $W 1$ 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 $t B 5 \sim t B 9$ 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 $t B 5 \sim t B 9$ 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 $W D 2 0$ 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 $W D 2 0$ 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、当りエピログパートの子テーブル $W D 3$, $W D 6$, $W D 1 0$, $W D 1 3$, $W D 1 6$ 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 $t B 5 \sim t$

10

20

30

40

50

B 9におけるレインボー色の点滅は、当りエピローグパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【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W 19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。

10

【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。

20

【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WD 21は、図219に示した枠ランプの子テーブルWD 19の続きである。図221に示すように、枠ランプの子テーブルWD 21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t C 1～t C 4の5000 msec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CPU 120は、孫テーブルW 4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。

30

【0985】

時間t C 5～t C 9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（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 C 5～t C 9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 21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。

40

【0986】

このように、再抽選パートの子テーブルWD 21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 10，WD 13，WD 16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

50

せることができる。

【0987】

また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出による図柄の動き出しが実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW19やW20におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。

【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 $tB5 \sim tB9$ におけるレインボー色の点灯は、再抽選によって「2」の図柄から昇格することなく「2」の図柄が維持される場合の時間 $tC5 \sim tC9$ におけるレインボー色のなめらかな点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、再抽選で当り図柄が昇格した場合は、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができ、再抽選で当り図柄が昇格しなかった場合は、当りエピローグパートにおいて用いられて孫テーブルW1と共通の孫テーブルW1を用いて、データ容量を削減することができる。

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

【0992】

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

【0993】

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

10

20

30

40

50

るまで、10分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがファンファーレ態様の点灯を維持する。

【0994】

[なめらかレインボー輝度データテーブル]

図223は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図223に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(W S 1, Y S 1, L S 1, A S 1)を指定する情報とが格納されている。

10

【0995】

図224は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図224に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ9について、所定の時間帯で参照される孫テーブル(W 1, Y 1, L 1, A 1)が指定されている。

【0996】

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

20

【0997】

図226は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図226に示すように、役物ランプ用の孫テーブルY 1においては、役物ランプ9Aに出力される「RRR」のデータとして、600000msec(10分)に対して「FFFF」のデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルY 1に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ9Aを赤色で点灯させる。盤左ランプ用の孫テーブルL 1においては、盤左ランプ9Bに出力される「WWWWW」のデータとして、600000msec(10分)に対して「FFFFFF」のデータが指定されている。演出制御用CPU120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9Bを白色で点灯させる。

30

【0998】

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A 1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A 1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。

40

【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W 2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W 2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】

50

[黄色もや輝度データテーブル]

図 2 2 9 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 2 2 9 に示すように、孫テーブル W 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 1 8 0 m s e c 間隔で「4 4 0」、「6 6 0」、および「8 8 0」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 3 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。

【 1 0 0 1 】

[白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブル]

図 2 3 0 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 2 3 0 に示すように、孫テーブル W 4 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 間隔で交互に「0 0 0」と「A A A」とが指定されており、最初の 3 0 m s e c が「0 0 0」（消灯）、次の 3 0 m s e c が「A A A」（白色で点灯）、次の 3 0 m s e c が「0 0 0」（消灯）、次の 3 0 m s e c が「A A A」（白色で点灯）、次の 3 0 m s e c が「0 0 0」（消灯）、次の 3 0 m s e c が「A A A」（白色で点灯）、最後の 3 0 m s e c が「0 0 0」（消灯）となっている。すなわち、2 1 0 m s e c（3 0 m s e c × 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 CPU 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、枠ランプを白色で点滅させる。

【 1 0 0 2 】

[共通赤カットイン輝度データテーブル]

図 2 3 1 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 2 3 1 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 3 9 7 0 m s e c 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 5 , Y S 5 , L S 5 , A S 5）を指定する情報が格納されている。

【 1 0 0 3 】

図 2 3 2 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 2 3 2 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（W 5（W 5 a ~ W 5 e）, Y 5（Y 5 a ~ Y 5 e）, L 5（L 5 a ~ L 5 e）, A 5（A 5 a ~ A 5 e））が指定されている。

【 1 0 0 4 】

図 2 3 3 ~ 図 2 3 5 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 2 3 3 ~ 図 2 3 5 に示すように、孫テーブル W 5 a , W 5 b , W 5 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、3 0 m s e c 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 W 5 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、2 0 m s e c 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 W 5 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、3 0 m s e c と 4 0 m s e c 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 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 5（W 5 a ~ W 5 e）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。

【 1 0 0 5 】

図 2 3 6 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 2 3 6 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y 5 a , Y 5 b , Y 5 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、3 0 m s e c 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 Y 5 d

10

20

30

40

50

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 Y 5 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 Y 5 (Y 5 a ~ Y 5 e) に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9 A を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【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 L 5 a, L 5 b, L 5 c においては、盤左ランプ 9 B に出力される「WWWW」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 L 5 d においては、盤左ランプ 9 B に出力される「WWWW」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 L 5 e においては、盤左ランプ 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 5 (L 5 a ~ L 5 e) に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

10

【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 A 5 a, A 5 b, A 5 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、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 A 5 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、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 A 5 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、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。

20

30

40

【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

50

る子テーブルでは、各遊技効果ランプ9について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（W6（W6a～W6e）、Y6（Y6a～Y6e）、L6（L6a～L6e）、A6（A6a～A6e））が指定されている。

【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W6a、W6b、W6cにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30ms/c間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルW6dにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、20ms/c間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルW6eにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30ms/cと40ms/cとで交互にGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW6（W6a～W6e）に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを緑色で点灯させる。

10

【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Y6a、Y6b、Y6cにおいては、役物ランプ9Aに出力される「RRRR」のデータとして、30ms/c間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルY6dにおいては、役物ランプ9Aに出力される「RRRR」のデータとして、20ms/c間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルY6eにおいては、役物ランプ9Aに出力される「RRRR」のデータとして、30ms/cと40ms/cとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルY6（Y6a～Y6e）に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ9Aを共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

20

【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L6a、L6b、L6c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、30ms/c間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルL6dにおいては、盤左ランプ9Bに出力される「WWWW」のデータとして、20ms/c間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルL6eにおいては、盤左ランプ9Bに出力される「WWWW」のデータとして、30ms/cと40ms/cとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルL6（L6a～L6e）に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ9Bを共通6カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

30

【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A6a、A6b、A6cにおいては、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとして、30ms/c間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとしては、Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルA6dにおいては、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとして、20ms/c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

40

50

出力される「RGB」のデータとしては、Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルA6eにおいては、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとして、30msと40msとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとしては、Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルA6(A6a~A6e)に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、および電チューランプ9Hの各々を共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【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、30ms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。

【1015】

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、10000msで「FDC」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW8に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【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、30msで「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW9に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【1017】

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、30ms間隔で「500」または「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW10に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【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、30ms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、30ms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10ms

10

20

30

40

50

c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、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250msで「444」または「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをtd1よりも暗めの白色で点灯させる。

【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10msで「444」が指定され、次の550msで「111」が指定され、最後の60000ms(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。

10

【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30msで各ランプに対して「D00」が指定され、次の30ms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。

20

【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、30ms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。

30

【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、60ms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。

40

【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、30ms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】

50

[背景輝度データテーブル]

図 2 5 9 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 2 5 9 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 (W 2 1 (W 2 1 a , W 2 1 b) , Y 2 1 (Y 2 1 a , Y 2 1 b) , L 2 1 (L 2 1 a , L 2 1 b) , A 2 1 (A 2 1 a , A 2 1 b)) が指定されている。

【 1 0 2 9 】

図 2 6 0 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 2 6 0 に示すように、孫テーブル W 2 1 a においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして「 5 5 0 」または「 8 8 0 」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 2 1 a 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。

10

【 1 0 3 0 】

孫テーブル W 2 1 b においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして「 5 5 0 」、「 7 7 0 」、または「 8 8 0 」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 2 1 b 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。

【 1 0 3 1 】

< 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、当りエピソード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。

20

【 1 0 3 2 】

図 2 6 8 ~ 図 2 7 1 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 2 6 8 に示すように、当りエピソードパートの時間 t s 1 ~ t s 3 においては、当りエピソードパート中の役物動作用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 1 8 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 8 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 2 (r 5 4) に示した当否分岐の後、図 1 3 3 (s 1) ~ (s 3) 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。

30

【 1 0 3 3 】

当りエピソードパートの時間 t s 3 - 2 ~ t s 3 - 8 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 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 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 1 7 3 (s 3 - 2) ~ 図 1 7 4 (s 3 - 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。

【 1 0 3 4 】

当りエピソードパートの時間 t s 4 ~ t s 7 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 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 1 3 4 (s 4) ~ 図 1 3 5 (s 7) 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。

40

【 1 0 3 5 】

図 2 6 9 に示すように、当りエピソードパートの時間 t A 1 ~ t A 4 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 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 1 4 1 (A 1) ~ 図 1 4 2 (A 4) 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。

【 1 0 3 6 】

50

当リエピローグパートの時間 $t A 5$ においては、当リエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル $W 1$ に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 1$ に基づきランプ制御を行うことで、図 $1 4 1$ ($A 5$) 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。

【1037】

図 $2 7 0$ に示すように、再抽選パートの時間 $t A 6 \sim t A 8$ 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 $C P U 1 2 0$ 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 $1 4 2$ ($A 6$) \sim $1 4 3$ ($A 8$) 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。

10

【1038】

再抽選パートの時間 $t A 9$, $t A 1 0$ 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 $W 1 9$ に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 1 9$ に基づきランプ制御を行うことで、図 $1 4 3$ ($A 9$) および図 $1 4 4$ ($A 1 0$) 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。

【1039】

再抽選パートの時間 $t A 1 1 \sim t A 4 6$ 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 $W 2 0$ に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 2 0$ に基づきランプ制御を行うことで、図 $1 4 4$ ($A 1 1$) \sim 図 $1 5 6$ ($A 4 6$) 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。

20

【1040】

図 $2 7 1$ に示すように、再抽選パートの時間 $t C 1 \sim t C 4$ 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 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 4$ に基づきランプ制御を行うことで、図 $1 6 1$ ($C 1$) \sim 図 $1 6 2$ ($C 4$) 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。

30

【1041】

再抽選パートの時間 $t C 5 \sim t C 9$ においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 1 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 1$ に基づきランプ制御を行うことで、図 $1 6 2$ ($C 5$) \sim 図 $1 6 3$ ($C 9$) 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 $C P U 1 2 0$ 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。

40

【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 $C P U 1 2 0$ 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。

【1044】

50

このように、各演出パートの各タイミングにおいては、予め決まった子テーブルがセットされており、演出制御用CPU120は、各演出パートの各タイミングにおいてセットされた子テーブルを参照し、当該子テーブルによって指定された孫テーブル（輝度データテーブル）に含まれる輝度データ（たとえば、RGBのデータ）を用いて演出に対応するランプ制御を行うようになっている。

【1045】

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

10

【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。

20

【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WD1においては、シャッターが閉まりきる前の時間 t_{a11} ～ 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。

30

【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。

40

【1050】

（煽り10）

50

キャラクターが登場する場合には当該キャラクター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、キャラクターがセリフを発する場合には当該キャラクター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ーが複数表示される場面において、いずれのキャラクター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

10

20

30

40

50

つつ、S P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)

S P前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2、S P前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5、S P後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、S P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S P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。

10

【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、S P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(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。

20

30

【1057】

(当否15)

S P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)

S P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。

40

【1059】

(当否20)

S P前半リーチAの子テーブルWD4、S P前半リーチBの子テーブルWD7、S P後半リーチAの子テーブルWD11、およびS P後半リーチBの子テーブルWD14におい

50

ても、S P最終リーチの子テーブルW D 1 7と同様に、孫テーブルW 1 4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C P U 1 2 0は、S P前半リーチA , BやS P後半リーチA , Bにおいては、5 8 0 0 m s e c間、孫テーブルW 1 4に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、S P最終リーチにおいては、3 9 0 0 m s e c間、孫テーブルW 1 4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W 4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

【1060】

(当否21)

ハズレ時に用いられる子テーブルW D 4 , W D 7 , W D 1 1 , W D 1 4 , W D 1 7の各々で最後に指定された孫テーブルW 2 6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W D 1 8の最初に指定された孫テーブルW 1 6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。

20

【1061】

(エピローグ9)

役物が上昇するときにおいては、演出制御用C P U 1 2 0は、役物ランプ9 A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9 Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9 Aの輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ9 A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、S P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。

30

【1062】

(エピローグ26)

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。

【1063】

(エピローグ27)

再抽選パートの子テーブルW D 2 1 , W D 2 2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、当リエピローグパートの子テーブルW D 3 , W D 6 , W D 1 0 , W D 1 3 , W D 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、当リ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、当リ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。

40

【1064】

(再抽選演出2)

50

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マー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~tB9におけるレインボー色の点灯は、当りエピローグパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【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

10

20

30

40

50

。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、100000msで「FDC」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 8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W 10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、「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W 10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W 13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W 13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W 13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W 13に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW 14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W 14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W 13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W 14に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW 15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W 15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】

孫テーブルW 15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W 26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W 26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W 26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W 8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W 8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。

10

20

30

40

50

【 1 0 7 7 】

その後、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由した当りエピローグパートにおいては、まず、孫テーブルW19に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW19においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msで「FFF」が指定され、次の30ms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。

【 1 0 7 8 】

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、30ms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。

10

【 1 0 7 9 】

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20ms間隔で各ランプに対して順番に「AAA」が指定され、最終的に60000ms（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。

20

【 1 0 8 0 】

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。

【 1 0 8 1 】

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

30

【 1 0 8 2 】

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

【 1 0 8 3 】

その後、SP最終リーチにおける煽りパートを経由した当りエピローグパートにおいては、まず、孫テーブルW20に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW20においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の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。

40

【 1 0 8 4 】

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。

【 1 0 8 5 】

50

孫テーブルW 1に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW 2 1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CPU 1 2 0は、孫テーブルW 2 1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。

【1086】

孫テーブルW 2 1に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルW 1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、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。

【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W 1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W 1 4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250ms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いたさせることができ、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ロ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W 2 0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W 2 1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グパートにおける演

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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(t_1)があり、その後図柄が確定する。

40

【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 t_2 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($t_1 - t_2$)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 t_1 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

50

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ログパートが実行され、(K4)に示すようなエピログパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において5秒後には(K5)に示すように3図柄が正面を向いた状態となる。

10

【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ログパートが実行され、(K4)に示すようなエピログパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において4秒後には(K6)に示すように3図柄が正面より左側を向いた状態となる。また、(K3)に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後2秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピログパートが実行され、(K4)に示すようなエピログパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において3秒後には(K7)に示すように3図柄が正面より右側を向いた状態となる。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

(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。

【1104】

(再抽選演出 29)

複数のSPリーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このようなSPリーチでは、操作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このようなSPリーチであっても尺ずれが発生するSPリーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が1つしかない場合でも違和感を生じさせないようにすることができ、また、再抽選演出を1つとすることでデータ容量を削減することができる。

【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。

【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)

図267は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。(L1)は、図柄送り期間において動作促進表示が表示されてから早いタイミングで操作された場合の図である。(L2)は、動作促進表示が表示されてから(L1)よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。(L3)は、動作促進表示が表示されてから(L2)よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。そして、図267の(L1)~(L3)に示すように、再抽選演出における図柄送り期間において、いずれのタイミングでボタンが操作されたとしても図柄出しは同じように行われ。その後、ホワイトアウトを挟み飾り図柄は同じ動きをした後に停止する。具体的には、(L1)に示すように、動作促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、(L4)~(L5)に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、(L6)に示すように、図柄の揺れが開始され、所定期間経過後に(L7)に示すような3図柄が正面よりも右を向いた状態となる。

【1108】

また、(L2)に示すように、動作促進表示がされた後(L1)よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、(L4)~(L5)に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、(L6)に示すように、図柄の揺れが開始され、(L1)のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に(L8)に示すような3図柄が正面よりも右を向いた状態となる。また、(L3)に示すように、動作促進表示がされた後(L

10

20

30

40

50

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、(L4)~(L5)に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、(L6)に示すように、図柄の揺れが開始され、(L2)のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に(L9)に示すような3図柄が正面を向いた状態となる。

【1109】

このように、第1の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となり、第2の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第3の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として(J1)~(J10)に示すように、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる演出が実行される。その後、(J11)~(J17)に示すように、図柄の揺れの期間後に図柄が停止する。なお、図267においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

10

【1110】

(再抽選演出21)

変形例においては、図267の(L1)~(L3)に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者が押しボタン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押しボタン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、押しボタン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。

20

【1111】

(再抽選演出22)

操作有効期間中の第1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。その後に共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

30

40

【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。

50

【 1 1 1 3 】

(再抽選演出 2 4)

図 2 6 7 に示すように、図柄の揺れ期間では、(J 1 0) ~ (J 1 2) にかけて図柄が奥側に揺れた後、(J 1 3) ~ (J 1 4) 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、(J 1 5) ~ (J 1 6) にかけて図柄が手前側に揺れた後、(J 1 7) ~ (J 1 8) 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(J 1 8) 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。

10

【 1 1 1 4 】

(再抽選演出 2 5)

図 2 6 7 の(J 1) 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。(J 1) 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、(J 1) のタイミングではなく共通スタート表示が開始される(J 2) 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。

【 1 1 1 5 】

< 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。

20

【 1 1 1 6 】

(F 2 0 1 9 - 1 1 6)

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、

可動体(たとえば、役物、可動体 3 2)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、当該当否が報知される当否報知パート(たとえば、当りエピローグパートのうちの役物可動により大当たりを報知する当否報知パート)と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパート(たとえば、当りエピローグパート)とを含んで構成され、

30

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 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、演出表示の視認困難な状態とし、その後、演出表示を視認可能な状態で、促進表示を行い(たとえば、図 1 3 1 (r 4 9) ~ 図 1 3 2 (r 5 4) に示す例)、

40

前記有利状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)、

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

50

幕の表示を行い、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示を行い（たとえば、図134～図136に示す例）、

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

【1117】

具体的には、煽りパートとしての各SPリーチにおいて最初にセリフを発するキャラクターは味方キャラクターとなっている（たとえば、図115（r2））。これによれば、SPリーチ開始時に遊技者に的確に味方キャラクターを認識させることができる。また、煽りパートから当否報知パートに移行するタイミングで、煽りパートにおける演出の表示に対しトリガを操作を促すトリガ表示の導入画像を優先して表示することで煽りパートの演出表示が見えなくなり、その後トリガボタンを操作する画像と煽りパートにおける演出が視認できるようになる（たとえば、図131（r48）～（r51））。これによれば、導入画像によりインパクトを与えつつ、導入画像からトリガボタンの画像となることで煽りパートの演出が確認できるため遊技者を盛り上げることができる。また、役物の退避が完了するまでに当りエピローグパートの背景表示となるた演出の流れの中で表示の美観を損ねないようにすることができる。また、当りエピローグパートにおいて最終のセリフ字幕の表示が終了してから図柄が拡大表示されるため、字幕表示が図柄に重なること、および図柄出しのメッセージであると勘違いすることを防ぐことができる。また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクターと敵キャラクター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、味方キャラクター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、キャラクターが何を喋っているかを分かりやす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。

【1118】

（F2019-117）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
 前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
 前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、
 前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクターが発するセリフ音が出力され、
 前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクター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、キャラクターが発するセリフ数が異なり、
 前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクター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ーが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、
 前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクター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ー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】

10

20

30

40

50

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。

10

【 1 1 2 0 】

(F 2 0 1 9 - 1 1 8)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

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、

20

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、

30

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて表示された前記第 1 図柄を用いて、前記第 1 再抽選演出または前記第 2 再抽選演出を実行し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

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

50

段を制御する。

【 1 1 2 1 】

具体的には、図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「 2 」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「 2 」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「 2 」図柄が縮小され、縮小された「 2 」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「 2 」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

10

【 1 1 2 2 】

(F 2 0 1 9 - 1 1 9)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、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、

20

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、

30

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 2 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第 2 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 1 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

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

50

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

【 1 1 2 3 】

具体的には、図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「 2 」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「 2 」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「 2 」図柄が縮小され、縮小された「 2 」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「 2 」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「 2 」, 「 3 」, 「 4 」, 「 5 」, 「 6 」, 「 7 」, 「 1 」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後再度「 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。

【 1 1 2 4 】

(F 2 0 1 9 - 1 2 0)

(5) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、演出実行手段と、発光手段と、前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、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 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前半パートにおいて前記第 2 図柄を表示した後に当該第 2 図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第 2 図柄を再び表示する第 3 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出と前記第 2 再抽選演出と前記第 3 再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第

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。

【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)

(6) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて前記第1図柄を一旦表示するときと、前記第2再抽選演出の後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示するときとで同一または略同一のアニメーションで当該第1図柄を表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

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。

【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)

(7) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

後半パートで前記第1図柄を再び表示してから図柄確定期間となるまで、当該第1図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第1図柄が揺れているように当該第1図柄を表示する揺れ表示を行い、

後半パートで前記第2図柄を表示してから前記図柄確定期間となるまで、当該第2図柄の表示態様を前記第1態様と前記第2態様と前記第3態様とに変化させることで当該第2図柄が揺れているように当該第2図柄を表示する揺れ表示を行い、

10

20

30

40

50

前記第 1 態様は、前記第 2 態様および前記第 3 態様のいずれよりも、遊技者が図柄を視認しやすい態様であり、

前記演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が第 1 タイミングで行われた場合、前記第 1 再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに前記第 2 図柄が前記第 2 態様となるように当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、

前記第 1 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングと異なる第 2 タイミングで行われた場合、前記第 1 再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第 2 図柄が前記第 3 態様となるように当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、

10

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、その後再度、当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、その後、前記図柄確定期間となるときに当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を前記第 1 態様で停止表示し、

前記第 2 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングで行われた場合、前記第 2 再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングになったときに前記第 1 図柄が前記第 2 態様となるように当該第 1 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 1 図柄を揺れ表示で表示し、

20

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、その後再度、当該第 1 図柄を揺れ表示で表示し、その後、前記図柄確定期間となるときに当該第 1 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 1 図柄を前記第 1 態様で停止表示し、

30

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、

40

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。

【 1 1 2 9 】

具体的には、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

50

ている期間において、遊技者がプッシュボタン 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プッシュボタン 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、

10

【 1 1 3 0 】

(F 2 0 1 9 - 1 2 6)

(8) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

20

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。

30

【 1 1 3 1 】

具体的には、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 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 R G B 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 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 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發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

【 1 1 3 2 】

50

(F 2 0 1 9 - 1 2 7)

(9) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、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しする。

【 1 1 3 3 】

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S P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S P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S P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S P前半リーチに対応した音が出力されるようにしてもよい。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにS P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S P前半に対応するものに切り替えられるため、S P前半の煽りパートを好適に表示させることができる。

【 1 1 3 4 】

(F 2 0 1 9 - 1 2 8)

(1 0) 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、

10

20

30

40

50

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、前記表示手段は、

導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対して前記表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、前記特定領域にセリフ字幕が表示されず、

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

【 1 1 3 5 】

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。

【 1 1 3 6 】

(F 2 0 1 9 - 1 2 9)

(1 1) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

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。

【 1 1 3 7 】

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。

10

【1138】

(F2019-130)

(12) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、導入パートは、第1シーンと、当該第1シーンより後の第2シーンと、を含んで構成され、

前記第1シーンにおいて、第1動画データが用いられ、

前記第2シーンにおいて、第2動画データが用いられ、

前記第2シーンの方が前記第1シーンよりも演出の進行速度が遅く、

前記第1動画データは、複数の特定キャラクタ画像により、特定キャラクタの動きが表現される動画データであり、

前記第2動画データは、1の特定キャラクタ画像とエフェクト画像とにより、前記特定キャラクタの動きが表現される動画データである。

20

【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。

30

【1140】

(F2019-131)

(13) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、

前記遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、

40

50

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。

【 1 1 4 1 】

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が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

【 1 1 4 2 】

(F 2 0 1 9 - 1 3 2)

(1 4) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

20

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。

【 1 1 4 3 】

具体的には、煽りパートにおいては、S P リーチのB G M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 8 L , 8 R 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。

30

【 1 1 4 4 】

(F 2 0 1 9 - 1 3 3)

(1 5) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

40

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、

50

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて、前記第 1 図柄を一旦表示するときに、当該第 1 図柄の表示態様を第 1 態様と第 2 態様と第 3 態様とに変化させることで当該第 1 図柄が揺れているように当該第 1 図柄を表示するものであり、

10

エピローグパートから再抽選パートへ移行する場合において、前記第 1 図柄が前記第 1 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 2 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 3 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、

前記演出実行手段は、前記第 1 図柄が前記第 1 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 2 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 3 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、前記第 1 図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第 1 図柄を表示して前記第 1 再抽選演出または前記第 2 再抽選演出を実行し、

20

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、

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前記発光手段を制御する。

【 1 1 4 5 】

具体的には、図 2 6 6 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 3 1 A 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（（ K 4 ）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（ K 8 ）～（ K 1 7 ）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 3 1 A 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。

40

【 1 1 4 6 】

50

(F 2 0 2 0 - 0 0 5)

(1 6) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるときに少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【 1 1 4 7 】

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。

【 1 1 4 8 】

(F 2 0 2 0 - 0 0 6)

(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、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

第2エピローグパートにおいて、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

前記発光制御手段は、

第2エピローグパートにおいて、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて、演出用の前記発光手段を制御し、

前記切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データ

10

20

30

40

50

テーブルを切り替えて、演出用の前記発光手段を制御し、

前記背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の前記発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに、第4図柄停止用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の前記発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の前記発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、第4図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の前記発光手段を制御し、前記背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の前記発光手段を制御する。

【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るタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【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

10

20

30

40

50

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後半の煽り部分を好適に表示させることができる。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

)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。

【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、

10

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が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。

20

【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。

30

【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、違和感を無くすことができる。図60(a16)に示すようなシャッターが開き始めるときも同様に違和感を無くすことができる。

40

【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

50

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。

【 1 1 6 5 】

具体的には、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。

【 1 1 6 6 】

[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。

【 1 1 6 7 】

具体的には、図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 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 S P 前半リーチ A の煽りパートや S P 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 S P 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、S P 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、S P 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。

【 1 1 6 8 】

[開始 1 0]

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。

【 1 1 6 9 】

具体的には、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。

【 1 1 7 0 】

[開始 1 1] (2 0 1 9 - 1 9 4 4)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記表示手段は、閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示を行うことが可能であり、

遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行され、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段は、遮蔽表示を行うときに、遮蔽表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

【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 $t_{a1} \sim t_{a12}$ 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 $t_{a13} \sim t_{a18}$ 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。

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、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。

20

【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。

40

【1176】

[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 $t_{a1} \sim t_{a12}$ 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 $t_{a13} \sim t_{a18}$

50

8においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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が出力され、当該音に紐づいて輝度データが変化する輝度データが組み込まれている。

40

【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

50

字)が表示されてもよい。さらに、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ9(たとえば、枠ランプ)の点灯態様を変化させる輝度データテーブルに基づき、当該遊技効果ランプ9のランプ制御が行われてもよい。このようにすれば、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ9の点灯態様が変わるため、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ログパートよりも早く、

表示の切り替え数がエピログパートよりも多い。

10

【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、エピロ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。

20

【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が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【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。

30

【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が出力される一方で当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示されないシーンがある。

40

【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、

50

第1導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第2導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【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が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第2導入パートにおいて、最初に第2キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

20

【1195】

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。

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

50

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 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 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

【 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。

20

30

【 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。

40

【 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 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せしていることを好適に表現することができ、煽り

50

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 2 0 2 】

[煽り 1 0] (2 0 1 9 - 1 9 3 0)

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
されるエピログパートとを含んで構成され、

導入パートは、

第 1 キャラクタと、第 2 キャラクタとが表示されており、第 1 キャラクタが発するセ
リフ音が出力される第 1 シーンと、

第 1 キャラクタと、第 2 キャラクタとが表示されており、第 2 キャラクタが発するセ
リフ音が出力される第 2 シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

第 1 シーンにおいて、第 1 シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を
制御し、

第 2 シーンにおいて、第 2 シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を
制御し、

第 1 シーンに対応する輝度データテーブルは、複数の発光手段のうち第 1 キャラクタが
表示されている側の発光手段を第 1 キャラクタに対応する発光色とし、複数の発光手段の
うち第 2 キャラクタが表示されている側の発光手段を第 2 キャラクタに対応する発光色と
した輝度データを第 1 キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数の
発光手段のうち第 1 キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わり、複数
の発光手段のうち第 2 キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらな
いように構成され、

第 2 シーンに対応する輝度データテーブルは、複数の発光手段のうち第 1 キャラクタが
表示されている側の発光手段を第 1 キャラクタに対応する発光色とし、複数の発光手段の
うち第 2 キャラクタが表示されている側の発光手段を第 2 キャラクタに対応する発光色と
した輝度データを第 2 キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数の
発光手段のうち第 1 キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらず、複
数の発光手段のうち第 2 キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わるよ
うに構成される。

【 1 2 0 3 】

具体的には、キャラクターが登場する場合には当該キャラクター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ー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 6 3（
b 4）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 b 5 において、演出制御
用 CPU 1 2 0 は、図 6 3（b 5）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 b 6 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 6 3（b 6）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ーが複数表
示される場面において、いずれのキャラクターがセリフを発しているのかについて、枠ラン

10

20

30

40

50

ブの点灯/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。

【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出力されるシーンと、第2キャラクタのセリフ音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出力されることで、当該各種音の音量調整が行われる。

【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際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。

30

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

50

フ音とが重なって出力される場合には、図 1 6 6 (B) に示すように、セリフ音の出力期間に合わせ S P リーチの B G M 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。

【 1 2 1 2 】

[煽り 1 5]

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。

【 1 2 1 3 】

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。

【 1 2 1 4 】

[煽り 1 6]

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かった場合と、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かった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。

【 1 2 1 5 】

具体的には、図 1 6 6 (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、S P リーチの B G M 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 S P リーチの内容に関連している。よって、S P 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。

【 1 2 1 6 】

[煽り 1 7] (2 0 1 9 - 1 9 3 3)

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

10

20

30

40

50

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。

【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](2019-1934)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

20

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、

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、

30

導入パートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第2シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

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

50

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。

【 1 2 2 0 】

[煽り 1 9] (2 0 1 9 - 1 9 3 5)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第 1 上位テーブルと、第 2 上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記報知演出は、第 1 報知演出と、第 2 報知演出とを含み、

前記発光制御手段は、

第 1 報知演出における導入パートの 1 のシーンにおいて、第 1 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第 2 報知演出における導入パートの 1 のシーンにおいて、第 2 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第 1 報知演出における導入パートの 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第 2 報知演出における導入パートの 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第 1 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第 1 時間分用いる時間データと、で構成され、

第 2 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第 2 時間分用いる時間データと、で構成される。

【 1 2 2 1 】

具体的には、S P 後半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル W D 9、S P 後半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル W D 1 2、および S P 最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブル W D 1 5 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 W 3 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、S P 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、S P 前半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル W D 2 や S P 前半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル W D 5 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 W 3 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、S P 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。

【 1 2 2 2 】

[煽り 2 0] (2 0 1 9 - 1 9 3 6)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
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、

10

20

30

40

50

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、

10

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。

20

【 1 2 2 3 】

[煽り 2 1]

導入パートにおいて、キャラクターが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクターが発する第 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。

30

【 1 2 2 4 】

具体的には、煽りパートにおいては、図 1 7 8 (A) に示すように、キャラクター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。

40

【 1 2 2 5 】

[煽り 2 2]

複数のキャラクターが対峙する煽りのシーンにおいて、

一方のキャラクター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、他方のキャラクター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 5 0 % 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。

【 1 2 2 6 】

50

具体的には、図 1 7 8 (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 7 0 % 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。

【 1 2 2 7 】

[煽り 2 3]

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。

【 1 2 2 8 】

具体的には、図 1 7 9 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、透過率 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。

【 1 2 2 9 】

[煽り 2 4]

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。

【 1 2 3 0 】

具体的には、図 1 7 8 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。

【 1 2 3 1 】

[煽り 2 5]

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。

【 1 2 3 2 】

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 1 8 0 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。

【 1 2 3 3 】

10

20

30

40

50

[煽り 2 6]

字幕の表示が重ならない所定のシーンにおいても、
字幕が表示される時、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 1 8 0 に示すように、第 1 字幕と第 2 字幕とが被らない (o 3) ~ (o 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 2 7]

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 1 8 1 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 1 8 1 (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ふ。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 1 8 1 (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ふ。また、図 1 8 1 (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ふ。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、

40

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、特定領域にセリフ字幕が表示されず、

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

【 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 W 4 , W 5 , W 6 における R G B のデータ) は、 S P

50

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。

【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、カットイン表示が揃っ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、

導入パートとエピローグパートとの間に実行され、

促進表示が行われた後に可動体が可動する。

30

【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、煽りパートとエピローグパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当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。

【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。

50

【 1 2 4 7 】

[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ー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ればよい。これによれば、促進表示の表示中と、導入画像の表示中とで演出の進行速度に違いを持たせることができる。

【 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ーの動きが描写され、

10

20

30

40

50

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ーの動きが描写される。

【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ー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、味方キャラクターの画像と敵キャラクターの画像とを、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ー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ー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]

味方キャラクターおよび敵キャラクター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、

20

導入パートは、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる所定期間があり、

所定期間中に促進表示が行われているときに遊技者の動作が行われることで決着パートへの移行が可能であり、

所定期間において、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる速度が徐々に速くなり、当該速度が最も速くなってから促進表示が行われ、

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる描写についても、敵と味方の各々が1つの画像データで再現されている。

【1260】

具体的には、図191(B)に示すように、味方キャラクターの画像と敵キャラクター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、味方キャラクターが有利となる場面が展開されるか敵キャラクター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、味方キャラクターと敵キャラクターとをそれぞれ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]

敵キャラクターは、当該敵キャラクター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、当該敵キャラクター自体の画像データは流用され、当該一部のみを変

50

化させる。

【 1 2 6 4 】

具体的には、(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枚の画像を繰り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。

【 1 2 6 5 】

[当否 1 2]

スローモーション期間において、キャラクタの一部が変化する。

【 1 2 6 6 】

具体的には、(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ものがなく、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。

【 1 2 6 7 】

[当否 1 3]

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。

【 1 2 6 8 】

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。

【 1 2 6 9 】

[当否 1 4]

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。

10

20

30

40

50

【 1 2 7 0 】

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、夢夢ちゃんとジヤムちゃんの 2 人のキャラクター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 人のキャラクター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よりも多くの画像(たとえば、10 枚)を用いてもよい。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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ー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。

40

【 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、

50

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](2019-1937)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピロ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經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。

【1281】

[当否20](2019-1938)

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、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出と、を含み

前記有利状態に制御される旨を報知する第1報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピログパートとを含んで構成され、

20

前記有利状態に制御される旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピログパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルと、第3上位テーブルと、第4上位テーブルとを含み、

30

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、

40

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出におけるエピログパートにおいて、第3上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピログパートにおいて、第4上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出におけるエピログパートで用いられる特定輝度データテーブルと、前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピログパートで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

第3上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第1時間分用いる時間データと、で構成され、

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](2019-1939)

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、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る第1パターンと、

30

前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピログパートと、第2エピログパート後に実行され、前記有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第2パターンと、があり、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピログパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記第2パターンの報知演出における第2エピログパートにおいて、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、

40

前記第2パターンの報知演出における救済報知パートにおいて、救済報知パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

救済報知パートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、第2エピログパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定される。

【1284】

[ハズレ1]

当否報知パートからの流れとして、

有利状態に制御されない旨が決定されているときにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像が表示され、かつ、飾り図柄により有利状態に制御されない

50

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。

【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。

【1288】

[ハズレ3](2020-400)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピ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、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、

前記表示手段は、第2エピソードパートにおいて、飾り図柄を段階的に明瞭となるように表示し、第2エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を段階的に暗くなるように表示することで、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

第2エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を暗くなるように表示していく段階数は、飾り図柄を明瞭となるように表示していく段階数よりも多い。

【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。

【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。

10

20

30

40

50

【 1 2 9 1 】

具体的には、図 1 8 9 に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていき変化の方が、中図柄がフェードインしていき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。

【 1 2 9 2 】

[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。

【 1 2 9 3 】

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。

【 1 2 9 4 】

[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 1 0 0 % 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。

【 1 2 9 5 】

具体的には、ハズレ時の背景がブラックアウトしていきとともに、中図柄がフェードインしていった結果、(X 1 8) ~ (X 2 0) 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、(X 1 9) ~ (X 2 0) 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 1 0 0 % 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。

【 1 2 9 6 】

[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。

【 1 2 9 7 】

具体的には、図 1 8 8 , 図 1 8 9 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「 P O W E R F U L I I 」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。

【 1 2 9 8 】

[ハズレ 8]

10

20

30

40

50

有利状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

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、

20

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るタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

30

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【1305】

具体的には、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット50の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【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。

40

【1307】

具体的には、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット50の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【1308】

[ハズレ13](2020-401)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

50

複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピ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、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、

10

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ことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

前記発光制御手段は、

第2エピ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、

20

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、前記発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、前記発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、変動表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該変動表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御する。

30

【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。

40

【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

50

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。

【 1 3 1 1 】

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。

【 1 3 1 2 】

[ハズレ 1 5]

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。

【 1 3 1 3 】

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。

【 1 3 1 4 】

[ハズレ 1 6] (2 0 2 0 - 4 0 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、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

第 2 エピローグパートにおいて、前記有利状態に制御されない旨を報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

前記発光制御手段は、

第 2 エピローグパートにおいて、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該背景表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示に対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよ

10

20

30

40

50

りも輝度が高く設定されている。

【 1 3 1 5 】

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。

【 1 3 1 6 】

[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。

10

【 1 3 1 7 】

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時に遊技効果ランプ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。

【 1 3 1 8 】

[役物動作1] (2019 - 1940)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピ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、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、

30

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピソードパートにおいて、第1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、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピ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、

40

第1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1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

【 1 3 1 9 】

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30 msec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

50

においては、孫テーブルW 1 4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。

【1320】

[役物動作2](2019-1941)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

【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W 2 0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W 2 1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

10

20

30

40

50

、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。

【 1 3 2 4 】

[エピソード 2]

エピソードパートにおいて、キャラクター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、キャラクター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。

【 1 3 2 5 】

具体的には、図 1 7 5 に示すように、エピソードパートにおいてキャラクター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 S P リーチ中のキャラクター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、キャラクター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、エピソード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。

【 1 3 2 6 】

[エピソード 3]

エピソードパートにおいては、セリフ字幕が必ず表示される。

【 1 3 2 7 】

具体的には、図 1 7 5 に示すように、エピソードパートにおいては、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、当りエピソードパートにおいて、キャラクター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。

【 1 3 2 8 】

[エピソード 4]

導入パートにおいて、敵キャラクターがダメージを負うシーンでセリフ音が出力される場合にはセリフ字幕が表示されないが、

エピソードパートにおいて、敵キャラクターがダメージを負うシーンでセリフ音が出力される場合にはセリフ字幕が表示される。

【 1 3 2 9 】

具体的には、前述した図 1 0 4 (n 1 0) 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 1 1 0 (o 1) 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。

【 1 3 3 0 】

[エピソード 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、エピソードパートにおいて、キャラクター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、キャラクター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。

【 1 3 3 1 】

具体的には、図 1 7 5 に示すように、煽りパートである S P 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 S P リーチであっても、エピソードパートにおいてキャラクターのセリフに対して字幕を表示する割合は

10

20

30

40

50

、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。

【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。

【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。

【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。

10

20

30

40

50

【 1 3 3 8 】

[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。

【 1 3 3 9 】

具体的には、役物が上昇するときにおいては、演出制御用 CPU 1 2 0 は、役物ランプ 9 A 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 9 A を徐々に消灯させるように、役物ランプ 9 A の輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ 9 A 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。

10

【 1 3 4 0 】

[エピローグ 1 0]

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。

【 1 3 4 1 】

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。

20

【 1 3 4 2 】

[エピローグ 1 1]

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。

【 1 3 4 3 】

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。

【 1 3 4 4 】

[エピローグ 1 2]

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。

30

【 1 3 4 5 】

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。

【 1 3 4 6 】

[エピローグ 1 3]

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。

40

【 1 3 4 7 】

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。

【 1 3 4 8 】

[エピローグ 1 4]

50

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](2019-1931)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

10

20

30

40

50

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

【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](2019-1932)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

10

20

30

40

50

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。

【1363】

[エピローグ23]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄の図柄出しが終了するタイミングで装飾図柄と小図柄の動きが同期する。

【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。

【1365】

[エピローグ24]

再抽選パートにおける図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

【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】

[エピローグ25]

再抽せんパートの前において、小図柄は有利状態に制御される旨が決定されていることを示す態様となっており、再抽せんパートに移行することに連動して、小図柄が再び変動する。

【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

10

20

30

40

50

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] (2019 - 1942)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

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、

20

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輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピソードパートにおける第2シーンにおいて、拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

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、

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、拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

40

【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。

【1371】

[エピソード27] (2019 - 1943)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

50

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

10

エピローグパートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、報知演出の結果を報知する結果報知シーンを含んで構成され、

再抽選パートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、再抽選の結果を報知する再抽選結果報知シーンを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、第1上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、第2上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

30

第1上位テーブルは、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第2上位テーブルは、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

【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。

40

【1373】

[エピローグ28] (2020-399)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

50

複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【1374】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）にある。画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピローグパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

【1375】

[エピローグ29]

エピローグパートにおいて、

エピローグに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が揃った状態で表示領域の端側に位置する。

【1376】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「222」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピローグ映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

【1377】

[エピローグ30]

エピローグパートにおいて、

エピローグに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が表示領域の端側に位置され、

10

20

30

40

50

エピローグに対応する画像の表示が終了するタイミングに関連して、表示されているセリフ音の出力が終了し、飾り図柄が表示領域の端側に表示している状態が終了し、飾り図柄が表示領域の中央を用いて拡大表示する。

【1378】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に表示される。また、画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、（Y1）で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

10

【1379】

[エピローグ31]

導入パートの開始時において、表示領域の端側に飾り図柄が位置する。

【1380】

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】

20

[再抽選演出1]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

30

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて表示された第1図柄を用いて、第1再抽選演出または第2再抽選演出を実行し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

40

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

50

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。

【 1 3 8 2 】

具体的には、図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「 2 」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「 2 」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「 2 」図柄が縮小され、縮小された「 2 」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「 2 」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

10

【 1 3 8 3 】

[再抽選演出 2]

一旦飾り図柄揃いを仮停止させている背景に対応する画像が表示されているときに、発光手段が消灯し、再抽選画面に移行する際に発光手段が再抽選に対応する発光態様で発光する。

【 1 3 8 4 】

具体的には、図 1 4 2 (t A 6) 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。

20

【 1 3 8 5 】

[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。

30

【 1 3 8 6 】

具体的には、前述した図 1 4 2 (A 5) 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 (A 6) 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。

【 1 3 8 7 】

[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。

40

【 1 3 8 8 】

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。

【 1 3 8 9 】

[再抽選演出 5]

50

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。

【 1 3 9 0 】

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。

【 1 3 9 1 】

[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。

【 1 3 9 2 】

具体的には、前述した図 1 4 4 (A 1 0) ~ 図 1 5 6 (A 4 6) , 図 1 5 7 (B 1) ~ 図 1 5 8 (B 5) 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。

【 1 3 9 3 】

[再抽選演出 7]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

第 1 再抽選演出は、前半パートで入替表示を開始してから、後半パートで第 2 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

第 2 再抽選演出は、前半パートで入替表示を開始してから、後半パートで第 1 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

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。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後再度「2」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【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。

【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。

10

20

30

40

50

【 1 3 9 9 】

[再抽選演出 1 0]

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。

【 1 4 0 0 】

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。

【 1 4 0 1 】

[再抽選演出 1 1]

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。

【 1 4 0 2 】

具体的には、図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。

【 1 4 0 3 】

[再抽選演出 1 2]

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。

【 1 4 0 4 】

具体的には、図 1 7 6 , 図 1 7 7 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 (A 2 4) , (A 2 5) 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。

【 1 4 0 5 】

[再抽選演出 1 3]

「 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。

【 1 4 0 6 】

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。

【 1 4 0 7 】

[再抽選演出 1 4]

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

20

30

40

50

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、

10

第1再抽選演出と第2再抽選演出と第3再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され、
発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

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。

30

40

【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

50

て表示し、複数種類の再抽選演出の各々のパターンを再現しており、

各々の再抽選演出において共通の表示データを用いていることで、当該各々の再抽選演出の間における演出尺が共通となり、送っている図柄の種類と図柄出しで出される図柄のみが各々の再抽選演出において異なる。

【 1 4 1 0 】

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。

10

【 1 4 1 1 】

[再抽選演出 1 6]

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クパートと、当該エピローク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、

20

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、

エピロークパートにおいて第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、

30

発光制御手段は、

エピロークパートにおいて、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、

40

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。

【 1 4 1 2 】

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

50

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。

10

【1413】

[再抽選演出17]

第1識別情報を表示するときのアニメーションは、図柄が表示されてから拡大しつつ、第1位置に至るまでのアニメーションを含む。

【1414】

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。

20

【1415】

[再抽選演出18]

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いを仮停止させるときと、報知パートで飾り図柄揃いが昇格するか否かを報知するときとにおいて、表示手段は共通の表示データを参照し、

当該共通の表示データと、複数種類の飾り図柄の表示データとを組み合わせ、複数種類の図柄出しの表示が行われる。

30

【1416】

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。

【1417】

[再抽選演出19]

再抽選演出において昇格しなかった場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格しない報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が同じである。

40

【1418】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD21においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を

50

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。

【 1 4 2 1 】

[再抽選演出 2 1]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 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

10

20

30

40

50

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、

10

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第2タイミングで行われた場合、第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングとなったときに第1図柄が第3態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングおよび第2タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第1図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第1図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるときに当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を第1態様で停止表示し、

20

発光制御手段は、

エピロークパートにおいて、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。

【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、遊技者が押しボタン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押しボタン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、押しボタン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

40

50

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。

【 1 4 2 3 】

[再抽選演出 2 2]

操作の有効期間の第 1 タイミングで動作が行われていたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、飾り図柄がゆらゆら表示され、

動作の有効期間の第 1 タイミングよりも早い第 2 タイミングで動作が行われたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、第 1 タイミングよりも動作が早かった分だけ飾り図柄がゆらゆら表示され、尺が吸収される。

【 1 4 2 4 】

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 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）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 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 2 6 7（L 2）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 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 2 6 7（L 1）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 3 1 B 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

20

【 1 4 2 5 】

[再抽選演出 2 3]

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。

【 1 4 2 6 】

具体的には、図 2 6 7 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。

30

【 1 4 2 7 】

[再抽選演出 2 4]

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。

【 1 4 2 8 】

具体的には、図 2 6 7 に示すように、図柄の揺れ期間では、（J 1 0）～（J 1 2）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（J 1 3）～（J 1 4）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、（J 1 5）～（J 1 6）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（J 1 7）～（J 1 8）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（J 1 8）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。

40

【 1 4 2 9 】

[再抽選演出 2 5]

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

50

開始時にレインボーで発光させることである。

【 1 4 3 0 】

具体的には、図 2 6 7 の (J 1) 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。(J 1) 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、(J 1) のタイミングではなく共通スタート表示が開始される (J 2) 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。

【 1 4 3 1 】

[再抽選演出 2 6]

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、

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と、第 1 図柄が第 2 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、第 1 図柄が前記第 3 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、

演出実行手段は、第 1 図柄が第 1 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、第 1 図柄が第 2 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、第 1 図柄が第 3 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、第 1 図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第 1 図柄を表示して第 1 再抽選演出または第 2 再抽選演出を実行し、

発光制御手段は、

エピログパートにおいて、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

10

20

30

40

50

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

【1433】

[再抽選演出27]

複数種類の導入パートのうちいずれの導入パートから当たっても、再抽選演出は共通である。

20

【1434】

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。

【1435】

[再抽選演出28]

特定表示後の飾り図柄の動きは、特定表示前に一旦飾り図柄が揺れ表示していた動きの延長上の動きである。

【1436】

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。

30

【1437】

[再抽選演出29]

複数種類の導入パートは、有利状態に制御されるか否かの報知の分岐で、操作手段の操作がトリガとなって報知されない所定の導入パートが含まれ、

40

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。

【1438】

具体的には、複数のSPリーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このようなSPリーチでは、操作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このようなSPリーチであっても尺ずれが発生するSPリーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が1つしかない場合でも違和

50

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。

【1439】

[再抽選演出30]

所定の導入パートにおける大当りでの飾り図柄の揺れ表示の後に再抽選演出へと行く流れにおいて、

特定表示後の飾り図柄の延長上の動きとなるように、再抽選演出へ移行するタイミングが設計されている。

【1440】

具体的には、図266に示すように、ホワイトアウトの画面の後に飾り図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における飾り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における飾り図柄の動きが飾り図柄が右側の位置(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いずれかの位置となるように設計されている。つまり、飾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、飾り図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、飾り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飾り図柄の動きにより、飾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。

10

【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。

20

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

30

【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。

40

【1447】

「図柄確定」は、変動していた、第4図柄ユニット50、特図1可変表示部53、特図2可変表示部54、および飾り図柄などの変動が停止し、最終的にその特図ゲームにおける図柄が確定することを含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lで変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア5Cで変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア5Rで変動する飾り図柄の各々の変動が停止した状態を含む。

【1448】

50

「図柄確定期間」は、変動していた、第4図柄ユニット50、特図1可変表示部53、特図2可変表示部54、および飾り図柄などの変動が停止することにより表示結果が確定する期間を含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lで変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア5Cで変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア5Rで変動する飾り図柄の各々の変動が停止し、表示結果が確定的に表示された状態を含む。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

【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）に基づくなめらかな点灯と、図256に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づく点滅とで、点灯態様が異なるように、設定された輝度データに応じてレインボー色による点灯態様が異なる場合もある。

10

【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。

20

【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。

【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。

30

【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。

【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。

40

【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。

【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）に昇格するか否かを煽るために図柄確定前に実行される演出を含む。

50

【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。

【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。

10

【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。

【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。

20

【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。

【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。

30

【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。

【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。

40

【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。

【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」

50

シーンの切り替わりとは、主に表示が切り替わることを指し、特に、表示されている背景、キャラクタ、等が切り替わることを指す。

【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。

【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する役割を持つ。

【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、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、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。

【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。

【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たりに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

【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

10

20

30

40

50

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。

【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することを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景の上にセリフを示す画像が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に非表示にすることである。徐々に非表示にするとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に上げる。たとえば、透過度0%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ上げていくことで、1秒後に、セリフ画像が非表示となる。また、フェード効果には、フェードインとフェードアウトとを同時に行い、画像を入れ替えるクロスフェードが含まれる。

【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7Aが作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置7Aを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行してもよい。

【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

10

20

30

40

50

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7A内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

10

【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ハズレ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。

20

【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。

30

【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。

【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。

40

【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。

【1506】

50

(A 1 6) 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。

【 1 5 0 7 】

(A 1 7) 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つて、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。

【 1 5 0 8 】

(A 1 8) 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。

10

【 1 5 0 9 】

(A 1 9) 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（ S T 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。

【 1 5 1 0 】

(A 2 0) また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあつて、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。

【 1 5 1 1 】

(A 2 1) 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。

20

【 1 5 1 2 】

（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。

【 1 5 1 3 】

(B 1) 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味が向上する）。

30

【 1 5 1 4 】

(B 2) (B 1) 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。

40

【 1 5 1 5 】

(B 3) (B 1) 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

50

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。

【 1 5 1 6 】

(B 4) (B 1) 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。

【 1 5 1 7 】

(B 5) 第 1 特別図柄による第 1 可変表示を行った後と、第 2 特別図柄による第 2 可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない(時短図柄が表示されても時短状態を上書するような(時短状態が再度発生するような)遊技状態の切替制御をしない)ようにしてもよい。そして、第 2 可変表示の方が第 1 可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり(時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など)、時短状態中は右打ち報知(右打ちを指示する報知)に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知(左打ちを指示する報知)をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示される時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)。

【 1 5 1 8 】

(B 6) 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時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)。

【 1 5 1 9 】

(B 7) 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。

【 1 5 2 0 】

(B 8) 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

10

20

30

40

50

もとづく可変表示が実行される時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。

10

【1522】

（B10）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行される時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。

20

【1523】

（B11）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）における表示結果の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行される時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。

【1524】

（B12）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次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。

30

【1525】

（B13）通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄（特定表示結果）になる場合と時短図柄（特別表示結果）になる場合とで、共通の特定演出（リーチ演出、予告演出）を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄（特別表示結果）になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次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。

40

【1526】

（B14）前記共通の特定演出を実行した後、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。

【1527】

（B15）遊技制御用のCPU103は、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、

50

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。

【1528】

（B16）前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1529】

（B17）前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい（たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど）。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【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

【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。

【1532】

（B19）前記共通の特定演出とは異なる所定演出（たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示（保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示）を表示する演出）の演出態様に応じて、時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

30

【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当りなど）を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

40

【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。

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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(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。

10

【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。

20

【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。

【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。

30

【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。

【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。

40

【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

50

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。

【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、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

10

20

30

40

50

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。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

記憶されたデータに基づいて、所定情報（コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド）を演出制御用CPU120に送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出（所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、100回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど）を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

【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。

【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、大当た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。

【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。

【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。

10

【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。

【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。

20

【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、「-」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）。

【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。

30

【1569】

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。

40

【1570】

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

【1571】

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本発明に含まれる。

【1572】

50

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、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【 1 5 7 3 】

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。本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の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【 1 5 7 4 】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピ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、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第1エピソードパートにおいて、第1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、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピ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、

第1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1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されており、

前記導入パートは、第1導入パートと前記第1導入パートと異なる第2導入パートとを含み、

さらに、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技媒体（例えば、遊技球P）を貯留可能な貯留部（例えば、球タンク形成部201）と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部（例えば、払出装置200）と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路（例えば、第1誘導通路や第2誘導通路）を形成する誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202や第2誘導通路形成部204）と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第1カバー体310、第2カバー体320、第3カバー体330）と、

を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材N1～N6、N

10

20

30

40

50

11 ~ N16)の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部(例えば、長孔316A~316C、凹溝326A~326C、凹部336)が設けられ(図295、図297参照)、

前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部(例えば、孔部271A~271H)が複数設けられている(図284、図285、図300参照)遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、実行される報知演出を好適な輝度制御にて実行でき興趣が向上する。さらに、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【1575】

つまり、報知演出の実行において有利状態に制御されるか否かに応じて異なる輝度を設定することで好適な演出を実行し有利状態への期待感を持たせつつ、誘導通路形成部内や払出部にねじ部材が落下、混入することを防止することにより故障しにくい遊技機とすることができる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者の興味をひきやすく故障しにくい遊技機を提供することができる。

【1576】

さらに、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる遊技機の一例として、遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であつて、

遊技媒体(例えば、遊技球P)を貯留可能な貯留部(例えば、球タンク形成部201)と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部(例えば、払出装置200)と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路(例えば、第1誘導通路や第2誘導通路)を形成する誘導通路形成部(例えば、第1誘導通路形成部202や第2誘導通路形成部204)と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部(例えば、第1カバー体310、第2カバー体320、第3カバー体330)と、

を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材(例えば、ねじ部材N1~N6、N11~N16)の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部(例えば、長孔316A~316C、凹溝326A~326C、凹部336)が設けられ(図295、図297参照)、

前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部(例えば、孔部271A~271H)が複数設けられている(図284、図285、図300参照)

遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【1577】

(他の形態例)

【1578】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【1579】

(形態)

形態1の遊技機は、

遊技媒体(例えば、遊技球P)を貯留可能な貯留部(例えば、球タンク形成部201)と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部(例えば、払出装置200)と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路(例えば、第1誘導通路や第2誘導通路)を形成する誘導通路形成部(例えば、第1誘導通路形成部202や第2誘導通路形成部204)と、

10

20

30

40

50

を備える

ことを特徴としている。

【1580】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第1カバー部310のカバー部314、第2カバー部320のカバー部324、第3カバー部330のカバー部334）を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材N1～N6、N11～N16）の前記誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）への落下を制限するための所定制限部（例えば、長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336）が設けられている（図295、図297参照）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【1581】

形態3の遊技機は、形態2に記載の遊技機であって、

前記所定制限部（例えば、長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336）は、前記カバー部上に落下した遊技媒体を滞留させることなく該カバー部上から落下可能に設けられている

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、所定制限部に遊技媒体が滞留することがなく、常にねじ部材を滞留させることが可能な状態を維持できるため、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【1582】

形態4の遊技機は、形態2または3に記載の遊技機であって、

前記所定制限部は、前記カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材N1～N6、N11～N16）を該カバー部上に滞留させることが可能な第1滞留部（例えば、長孔316A～316C）と第2滞留部（例えば、凹溝326A～326C）とを含み、

前記第2滞留部は、前記第1滞留部よりも前記払出部（例えば、払出装200）に近い位置に設けられ、該第1滞留部よりも大きい（ $L22B > L21$ ）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、払出部に近づくとつれてねじ部材が滞留部に滞留されやすくなるため、カバー部上に落下したねじ部材が移動して誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【1583】

形態5の遊技機は、形態1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材N1～N6、N11～N16）の前記払出部（例えば、払出装200）への移動を制限するための特定制限部（例えば、孔部271A～271H）が複数設けられている（図285、図300参照）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【1584】

形態6の遊技機は、形態5に記載の遊技機であって、

前記特定制限部は、複数の孔部（例えば、孔部271A～271H）であり、

前記複数の孔部のうち少なくとも2以上の孔部は、前記誘導通路形成部に混入したねじ部材を前記払出部に到達する前に前記誘導通路形成部外に落下させることが可能な大きさを有する（ $L11 > L2$ 、図284参照）

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、誘導通路形成部にねじ部材が混入しても孔部から誘導通路形成部外に落下させることができるため、誘導通路形成部に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。また、誘導通路形成部に混入したねじ部材により遊技媒体の流下が阻害されることを防止することができる。

【1585】

形態7の遊技機は、形態6に記載の遊技機であって、

前記複数の孔部は、それぞれ大きさが異なり、

前記複数の孔部のうち最も大きい所定孔部は、前記払出部に最も近い位置に設けられている（例えば、孔部271Hの左右寸法L12は他の孔部271A～271Gの左右寸法より大きい。図285参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定孔部からねじ部材を好適に誘導通路形成部外に落下させることができるため、誘導通路形成部に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【1586】

形態8の遊技機は、形態6または7に記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）の上面において前記カバー部（例えば、第1カバー体310のカバー部314、第2カバー体320のカバー部324、第3カバー体330のカバー部334）により覆われていない非被覆領域（例えば、非被覆領域350）があり、

複数の前記特定制限部のうち少なくとも一部（例えば、孔部271B～271H）は、前記誘導通路形成部における前記非被覆領域に対応する位置に設けられている（図300参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材が非被覆領域から誘導通路形成部に混入しても、孔部から誘導通路形成部外に落下させることができる。

【1587】

形態9の遊技機は、形態1～8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記貯留部（例えば、球タンク形成部201）が設けられた遊技枠（例えば、遊技機用枠3）を備え、

前記貯留部は、

前記遊技枠の所定部（例えば、第1突出部224）の上面側に配置され、

前記所定部の上面との間にねじ部材が進入しないように該所定部の上面に近接または当接している（ $L30 < L1$ 、図292（B）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材が遊技枠の所定部と貯留部との間に入り込んで部材が破損してしまうことを防止することができる。

【1588】

形態10の遊技機は、形態1～9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）よりも下方位置に取付けられる第1基板（例えば、主基板11、演出制御基板12など）と、

前記誘導通路形成部よりも上方位置に取付けられる第2基板（例えば、ターミナル基板210）と、

を備え、

前記第1基板はねじ部材を用いた取付方法により取付けられる一方で、前記第2基板はねじ部材を用いた取付方法とは異なる取付方法により取付けられる（例えば、基板ケース11A、12Aなどはねじ部材により遊技盤2に取付けられる一方で、ターミナル基板210は、ねじ部材とは異なる取付手段としての複数の規制部235及び係止部236からなる係止手段を用いて基板取付枠211に取付けられる。図290参照）

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【 1 5 8 9 】

形態 1 1 の遊技機は、形態 1 0 に記載の遊技機であって、

前記第 2 基板は、所定の信号を前記遊技機の外部に出力するための配線（例えば、ケーブル C）が接続される外部出力用基板（例えば、ターミナル基板 2 1 0）であり、

前記第 1 基板は、前記外部出力用基板よりも接続される配線数が少ない（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上方に設けられる第 1 基板としてのターミナル基板 2 1 0 の複数の接続孔部 2 3 1 に接続可能なケーブル C の接続本数は第 1 本数（例えば、2 0 本）とされている一方で、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下方に設けられる主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの第 2 基板にも各々の信号線が接続されるが、第 1 本数より少ない本数である第 2 本数（例えば、1 0 本）とされている。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、接続する配線数が多く配線接続作業の際に外力が加わりやすい第 2 基板がねじ部材で取付けられないことで、外部出力用基板に外力が加わることによりねじ部材が外れて誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【 1 5 9 0 】

形態 1 2 の遊技機は、形態 1 0 または 1 1 に記載の遊技機であって、

前記貯留部（例えば、球タンク形成部 2 0 1）が設けられた遊技枠（例えば、遊技機用枠 3）と、

前記外部出力用基板を前記遊技枠に取付けるための取付枠（例えば、基板取付枠 2 1 1）と、

を備え、

前記取付枠は、該取付枠に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への移動を制限するための取付枠制限部（例えば、凹部 2 4 2）を有する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、外部出力用基板の取付枠を利用して、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【 1 5 9 1 】

形態 1 3 の遊技機は、形態 1 ~ 1 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2）の周辺に、該誘導通路形成部に向けて移動してきたねじ部材（例えば、ねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6）の前記誘導通路形成部への落下を制限するための特別制限部（例えば、凹部 2 8 0、2 9 0、2 1 4、2 4 2、2 4 3）が設けられている（図 2 9 5（C）、図 2 9 6（A）（B）、図 2 9 7 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【 1 5 9 2 】

形態 1 4 の遊技機は、形態 1 3 に記載の遊技機であって、

前記特別制限部は、前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2）に向けて移動してきたねじ部材（例えば、ねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6）を該誘導通路形成部に到達する前に滞留させることが可能な特別滞留部（例えば、凹部 2 8 0、2 9 0、2 1 4、2 4 2、2 4 3）であり、被取付部に取付けられたねじ部材の下方に設けられ、

前記被取付部から外れたが前記特別滞留部に滞留しなかったねじ部材が前記カバー部に向けて移動可能である（図 2 9 5（C）、図 2 9 6（A）（B）、図 2 9 7 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、被取付部から外れたねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【 1 5 9 3 】

10

20

30

40

50

例えば、フランジ部 F) を有するねじ部材 (例えば、ねじ部材 N 1 6) にて取付けられている (図 2 8 1 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【 1 5 9 8 】

形態 2 0 の遊技機は、形態 1 ~ 1 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記貯留部 (例えば、球タンク形成部 2 0 1) が設けられた遊技枠 (例えば、遊技機用枠 3) を備え、

前記貯留部は、緩み止め部を有するねじ部材 (例えば、ねじ部材 N 1 1 ~ N 1 4) によって複数個所で前記遊技枠に取付けられ、

前記貯留部及び前記誘導通路形成部 (例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2) を前記遊技枠に取付けるためのねじ部材は、該遊技枠から外れても前記誘導通路形成部外に落下するように取付けられている (図 2 8 1 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、貯留部を取付けるねじ部材を遊技枠から外れにくくする一方で、貯留部と誘導通路形成部を取付けるねじ部材は、外れたとしても誘導通路形成部外に落下するため、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【 1 5 9 9 】

形態 2 1 の遊技機は、形態 2 0 に記載の遊技機であって、

前記貯留部 (例えば、球タンク形成部 2 0 1) 及び前記誘導通路形成部 (例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2) を前記遊技枠 (例えば、遊技機用枠 3) に取付けるための複数のねじ部材のうち、前記遊技機の周縁部近傍の所定ねじ部材 (例えば、ねじ部材 N 1 2) は、アース線 (例えば、アース線 2 2 6) を取付けるためのねじ部材と兼用されている (図 2 8 1 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材を減らすことができるため、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【 1 6 0 0 】

形態 2 2 の遊技機は、形態 2 0 または 2 1 に記載の遊技機であって、

前記貯留部 (例えば、球タンク形成部 2 0 1) を前記遊技枠 (例えば、遊技機用枠 3) に取付けるためのねじ部材 (例えば、ねじ部材 N 1 1 ~ N 1 4) は、該遊技枠を補強するための金属部材 (例えば、金属板 2 2 2) に取付けられている (図 2 8 1 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、貯留部を強固に取付けることができる。

【 1 6 0 1 】

形態 2 3 の遊技機は、形態 2 0 ~ 2 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技枠 (例えば、遊技機用枠 3) における前記誘導通路形成部 (例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2) の上方位置に取付けられているねじ部材 (例えば、ねじ部材 N 3 ~ N 6) は、前記緩み止め部を有するねじ部材とは異なるねじ部材である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【 1 6 0 2 】

形態 2 4 の遊技機は、形態 2 0 ~ 2 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技枠 (例えば、遊技機用枠 3) に着脱可能な遊技盤 (例えば、遊技盤 2) を備え、前記遊技盤における前記誘導通路形成部 (例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2) よりも下方の領域には、落下してきたねじ部材を流下させることが可能な傾斜面 (例えば、カバー一体 2 2 0 の上壁部 2 2 0 H) が設けられている (図 2 9 1 ~ 図 2 9 3、図 3 0 0 参照)

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部から遊技盤に落下したねじ部材が跳ねて再び誘導通路形成部に混入されることを防止することができる。

【1603】

形態25の遊技機は、形態1～24のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、変形例1のカバー部360）を備え、

前記誘導通路形成部は、

一側方（例えば、左側方）に向けて下側に傾斜するように延設される第1通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）と、

前記第1通路形成部の下側の端部から下方に向けて延設される第2通路形成部（例えば、第2誘導通路形成部204）と、

を有し、

前記カバー部は、該カバー部上に落下したねじ部材が移動して下側の端部から前記誘導通路形成部外に落下するように前記第1通路形成部に沿って設けられる（図302（A）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【1604】

形態26の遊技機は、形態2～25のいずれかに記載の遊技機であって、

前記カバー部（例えば、変形例1のカバー部360）における前記所定制限部（例えば、凹部361）の近傍位置に、前記誘導通路形成部に対し交差するように配線（例えば、ケーブルCH）が設けられている（図302（B）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材が配線に引っ掛かり所定制限部に滞留しやすくなる。

【1605】

（パチンコ遊技機1の構成等）

まず、パチンコ遊技機1の構成を説明する。尚、以下の説明においては、遊技者が位置する方向をパチンコ遊技機1の前方とし、その反対の方向を後方とする。また、パチンコ遊技機1の前方に位置する遊技者から見たときの上下左右の方向を基準として説明する。

【1606】

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Yが形成され、この遊技領域Y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。また、遊技機用枠3には、ガラス窓50aを有するガラス扉枠50が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該ガラス扉枠50により遊技領域Yを開閉できるようになっており、ガラス扉枠50を閉鎖したときにガラス窓50aを通して遊技領域Yを透視できるようになっている。

【1607】

図274に示すように、遊技盤2は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する合成樹脂材にて正面視略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール2b等が設けられた盤面板と、該盤面板の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材と、から構成されている。尚、遊技盤2は、ベニヤ板等の非透光性部材にて正面視略四角形状に構成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール2b等が設けられた盤面板にて構成されていてもよい。

【1608】

遊技盤2の所定位置（図274に示す例では、遊技領域Yの左下）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう。）の可変表示（特図ゲームともいう）を行

10

20

30

40

50

う、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【1609】

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

【1610】

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

【1611】

遊技盤2における遊技領域Y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、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。尚、遊技盤2における開口2cには枠状のセンター飾り枠51が設けられている。

【1612】

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

【1613】

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。

【1614】

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

【1615】

また、遊技盤2の所定位置（図274に示す例では、遊技領域の左下）には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【1616】

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

10

20

30

40

50

【 1 6 1 7 】

入賞球装置 6 A 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。

【 1 6 1 8 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 7 5 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 6 B は、例えば、ソレノイド 8 1 によって開閉駆動される始動入賞口扉を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに始動入賞口扉が閉鎖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 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに始動入賞口扉が開放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 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、一對の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。また、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。

10

【 1 6 1 9 】

遊技盤 2 の所定位置（図 2 7 4 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

【 1 6 2 0 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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 8 2（図 2 7 5 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。

【 1 6 2 1 】

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 8 2 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 8 2 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。

30

【 1 6 2 2 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 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。

【 1 6 2 3 】

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

40

【 1 6 2 4 】

遊技盤 2 の所定位置（図 2 7 4 に示す例では、遊技領域 Y の左下）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 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。

【 1 6 2 5 】

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 4 1 が設けられている。遊

50

技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 1 6 2 6 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D 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 L E D の点灯個数により表示する。

【 1 6 2 7 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域 Y 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（図示略）が設けられている。

【 1 6 2 8 】

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 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域 Y 周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、L E D を含んで構成されている。

【 1 6 2 9 】

遊技盤 2 の所定位置（図 2 7 4 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 1 6 3 0 】

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 Y 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）3 0 が設けられている。

【 1 6 3 1 】

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

【 1 6 3 2 】

遊技領域 Y 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 3 1 A が取付けられている。スティックコントローラ 3 1 A 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 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 7 5 参照）により検出される。

【 1 6 3 3 】

遊技領域 Y 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 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 2 7 5 参照）により検出される。

【 1 6 3 4 】

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 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。

【 1 6 3 5 】

（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 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域 Y に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 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。

【 1 6 3 6 】

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

10

20

30

40

50

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 6 B 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）。

【 1 6 3 7 】

入賞球装置 6 A 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 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 1 6 3 8 】

可変入賞球装置 6 B 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 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 1 6 3 9 】

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

【 1 6 4 0 】

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

【 1 6 4 1 】

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

【 1 6 4 2 】

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

【 1 6 4 3 】

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

【 1 6 4 4 】

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

【 1 6 4 5 】

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

【 1 6 4 6 】

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）

10

20

30

40

50

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。

【1647】

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。

【1648】

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

10

【1649】

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

【1650】

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。

20

【1651】

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

【1652】

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

30

【1653】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、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。

40

【1654】

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

【1655】

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

50

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。

【 1 6 5 6 】

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、例えば、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

10

【 1 6 5 7 】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」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（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【 1 6 5 8 】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

20

【 1 6 5 9 】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。尚、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

30

【 1 6 6 0 】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当た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。

40

【 1 6 6 1 】

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

50

【 1 6 6 2 】

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。

【 1 6 6 3 】

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

10

【 1 6 6 4 】

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）。

【 1 6 6 5 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 7 5 に示すような主基板 1 1、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、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、例えば払出制御基板 3 7（図 2 7 6 参照）、情報端子基板、発射制御基板、電源基板 9 1（図 2 7 6 参照）などといった、各種の基板が配置されている。

20

【 1 6 6 6 】

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、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 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、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

30

【 1 6 6 7 】

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、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）1 0 1 と、RAM（Random 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 とを備える。

【 1 6 6 8 】

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 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。尚、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

40

【 1 6 6 9 】

また、CPU 1 0 3 は、第 1 始動入賞や第 2 始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、特図表示結果判定用、大当り種別判定用、変動パターン判定用などの乱数値をそれぞれ抽出して、第 1 特図保留記憶部や第 2 特図保留記憶部における空きエントリの最上位に格納（記憶）する始動入賞処理を実行する。

50

【 1 6 7 0 】

また、CPU 103は、第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部に記憶されている保留データの有無などに基づいて特図ゲームを開始するか否かの判定や、特図表示結果判定用の乱数値を示す数値データに基づき、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する特別図柄通常処理を実行する。つまり、CPU 103は、特図ゲームの変動表示を開始するときに、始動入賞が発生したときに記憶した乱数値に基づいて、当該変動表示の表示結果として大当たり表示結果を導出表示するか否かを決定（抽選）する処理を実行する。

【 1 6 7 1 】

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、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。

10

【 1 6 7 2 】

I/O 105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、普通図柄保留表示器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。

【 1 6 7 3 】

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

20

【 1 6 7 4 】

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。

【 1 6 7 5 】

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。

30

【 1 6 7 6 】

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。

40

【 1 6 7 7 】

演出制御基板12には、演出制御用CPU 120と、ROM 121と、RAM 122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O 125とが搭載されている。

【 1 6 7 8 】

演出制御用CPU 120は、ROM 121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、ROM 121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、RAM 122が

50

メインメモリとして使用される。

【 1 6 7 9 】

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。

【 1 6 8 0 】

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。

【 1 6 8 1 】

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。

【 1 6 8 2 】

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。

【 1 6 8 3 】

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。

【 1 6 8 4 】

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

【 1 6 8 5 】

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。

【 1 6 8 6 】

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

【 1 6 8 7 】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 1 6 8 8 】

（パチンコ遊技機の背面構造）

次に、図276～図280に基づいて、パチンコ遊技機1の背面構造について説明する。図276は、パチンコ遊技機を示す背面図である。図277は、パチンコ遊技機を示す左側面図である。図278は、遊技盤が取付けられた遊技機用枠を示す平面図である。図279は、パチンコ遊技機を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。図280は、遊技機枠から遊技盤が取外された状態を示す斜視図である。尚、図278～図280におい

10

20

30

40

50

てガラス扉枠 50 の図示は省略している。

【1689】

図 276 ~ 図 280 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、遊技盤 2 と、遊技盤 2 が着脱可能に設けられる遊技機用枠 3 と、遊技機用枠 3 の左側辺を中心として該遊技機用枠 3 の前面を開閉可能に設けられたガラス扉枠 50 と、遊技機用枠 3 を左側辺を中心として開閉可能に支持する四角枠状の外枠 60 と、を有し、遊技場に設置された遊技島 (図示略) に外枠 60 を固定することにより遊技島に設置できるようになっている。

【1690】

遊技機用枠 3 の背面上部には、遊技島 (図示略) の内部に設けられた遊技球 (以下、遊技球 P ということもある) の循環経路から補給装置 150 (図 276、図 277 参照) を介して供給される遊技球を貯留可能な貯留部を形成する球タンク形成部 201 と、球タンク形成部 201 に貯留された遊技球を左側に向けて誘導する第 1 誘導通路を形成する第 1 誘導通路形成部 202 と、からなる第 1 通路形成体 203 が、遊技機用枠 3 の上辺部 3A に沿うように左右方向に延設されている。また、第 1 誘導通路形成部 202 の上方位置には、後述するターミナル基板 210 が設けられている。

【1691】

補給装置 150 は、遊技島の循環経路の遊技球を誘導可能なノズル等からなる誘導部材 150A と、該誘導部材 150A により導かれた遊技球を所定数 (例えば、10 個など) ずつ送出することが可能なスプロケット (図示略)、該スプロケットを駆動する駆動源 (図示略)、外枠 60 の開口が遊技機用枠 3 により閉鎖される閉鎖状態であるときに該遊技機用枠 3 に押圧されるレバースイッチ (図示略) と、を有し、閉鎖状態においてレバースイッチ (図示略) が遊技機用枠 3 にて押圧されているときにはスプロケットにて送出された遊技球が球タンク形成部 201 に落下可能となり、開放状態においてレバースイッチ (図示略) が遊技機用枠 3 にて押圧されていないときにはスプロケットにて送出された遊技球が落下不能に保持される。そして、外枠 60 が閉鎖状態であるときに球タンク形成部 201 に貯留されている遊技球数が減少すると、駆動源によりスプロケットが回転して遊技球が所定個数ずつ送出され球タンク形成部 201 に供給されるようになっている。また、補給装置 150 は、複数の部材を複数のねじ部材 (図示略) により組付けることによりケース体 150B が構成され、該ケース体 150B が複数のねじ部材 (図示略) を用いて遊技島の所定個所に固設されている。

【1692】

また、第 1 誘導通路形成部 202 により左側に誘導された遊技球を下方に誘導する第 2 誘導通路を形成する第 2 誘導通路形成部 204 と、第 2 誘導通路形成部 204 により誘導された遊技球を払出すことが可能な払出部を構成する払出装置 200 と、払出装置 200 により払出された遊技球を上皿に誘導する、つまり、遊技者に遊技球を払出すための払出通路を形成する払出通路形成部 205 と、第 2 誘導通路形成部 204 により誘導された遊技球を払出装置 200 から払出通路形成部 205 に払出すことなく、パチンコ遊技機 1 の外部に排出するためにパチンコ遊技機 1 の背面側下部に設けられた図示しない排出部 (図示略) に誘導する球抜き通路を形成する球抜き通路形成部 206 と、からなる第 2 通路形成体 207 が、遊技機用枠 3 の背面左側辺部に沿うように上下方向に延設されている。

【1693】

払出装置 200 は、略直方体状に形成されるケース体からなり、内部には遊技球を所定球数 (例えば、1 球) ずつ払い出すためのスプロケット、該スプロケットを回転させるための払出モータ、遊技球の流路を払出通路と球抜き通路とに切り替え可能な切替弁、該切替弁の切り替え操作を行うための操作レバー等が設けられている。また、遊技機用枠 3 の背面下部には、電源基板 91 が収納された基板ケース 91A や払出制御基板 37 が収納された基板ケース 37A 等が設けられている。

【1694】

尚、本実施の形態では、第 2 誘導通路の所定個所に遊技球を検出可能な球切れスイッチ (図示略) が設けられており、CPU 103 は、球切れスイッチ (図示略) からの検出信

10

20

30

40

50

号の入力状態に基づいて、払出装置 200 の上流側の第 2 誘導通路に払出するための遊技球があるか否かを常時監視している。そして、球切れスイッチ（図示略）のオフ状態が所定時間以上継続した場合、球詰まりなど何らかの理由で遊技球が払出装置 200 に供給されていない、つまり、補給エラーが発生したと判定し、払出装置 200 による払出動作を中止する。また、主基板 11 に接続される所定の表示器（図示略）にて補給エラー表示を行うとともに、補給エラーコマンドを演出制御基板 12 に出力することで、演出制御 CPU 120 にガラス扉枠 50 の前面所定個所に設けられた遊技効果ランプ 9 をエラー態様に発光させるなどして、補給エラーが生じている旨の報知処理を実行可能である。

【1695】

図 280 に示すように、遊技機用枠 3 の略中央部に形成された開口部 221 には、遊技機用枠 3 の前面側から遊技盤 2 が着脱可能に配置される。遊技盤 2 は、前述した盤面板及びスペーサ部材からなる板状体 2a と、板状体 2a の前面側に設けられる各種遊技用部品（例えば、障害釘や入賞装置など）や、板状体 2a の背面側に設けられる画像表示装置 5、可動体 32 を有する演出装置や、演出制御基板 12 が収納された基板ケース 12A、主基板 11 が収納された基板ケース 11A 等の電子部品や、板状部及び演出装置や電子部品等を保護するカバー体 220 と、を含む構造体とされている。

10

【1696】

尚、基板ケース 11A、12A、91A、37A は、透明な合成樹脂材からなるベース部材とカバー部材とにより各基板を内部に収納可能に構成され、これらのうち基板ケース 11A、12A にあっては、各々 1 個または複数のねじ部材 N20、N21（図 276 参照）により遊技機用枠 3 または遊技盤 2 に取付けられ、基板ケース 91A、37A は係止手段（図示略）により遊技機用枠 3 または遊技盤 2 に取付けられている。また、カバー体 220 は、透明な合成樹脂材により前面が開口する箱状に形成され、背面の一部は右側辺を中心として回動可能な開閉部 220A とされ、遊技盤 2 の背面の一部を開閉可能とされている。

20

【1697】

図 277～図 279 に示すように、遊技機用枠 3 の背面に設けられた第 1 通路形成体 203、第 2 通路形成体 207 と、遊技盤 2 の背面を構成するカバー体 220 は、遊技機用枠 3 により外枠 60 を閉鎖した状態において、外枠 60 よりも後方に突出する。特に第 1 通路形成体 203 は、球タンク形成部 201 の上面開口が遊技機用枠 3 の背面上部における外枠 60 の上板の後方位置に配置されるように設けられていることで、パチンコ遊技機 1 の外枠 60 を遊技島（図示略）に固定した状態において、遊技島の上方の循環経路から補給装置 150 を介して球タンク形成部 201 に遊技球を供給できるようになっている。

30

【1698】

（第 1 通路形成体 203 の取付構造）

次に、第 1 通路形成体 203 の遊技機用枠 3 への取付構造について、図 281 及び図 282 に基づいて説明する。図 281 は、通路形成体の遊技機用枠への取付構造を示す分解斜視図である。図 282 は、遊技機用枠の背面上部を示す拡大背面図である。

【1699】

図 281 及び図 282 に示すように、遊技機用枠 3 は、正面視略長形状をなす枠体であり、遊技盤 2 を取付けるための開口部 221 が形成されており、開口部 221 の上方の上辺部 3A の背面には、補強用の金属板 222 が左右方向に向けて設けられている。また、金属板 222 の背面には、第 1 通路形成体 203 を遊技機用枠 3 に取付けるための取付部材 223 が取付けられている。

40

【1700】

取付部材 223 は、合成樹脂材により金属板 222 を背面側から被覆可能に形成され、前後方向を向く複数の取付孔 H1～H5 に背面側から取付けたねじ部材 N1～N5 を、金属板 222 に形成された複数のねじ孔に各々螺入することで金属板 222 に取付けられている。取付部材 223 の右側には、板状の第 1 突出部 224 が後方に向けて突設され、取付部材 223 の左側には、上壁部 225A、後壁部 225B 及び左右の側壁部 225C が

50

らなる立体状の第2突出部225が後方に向けて突設されている。

【1701】

第1突出部224は、第2突出部225の上壁部225Aより下方位置から後方に向けて突出しており、その上側には球タンク形成部201が配置される。また、第2突出部225の後壁部225Bの後側には、第1誘導通路形成部202が配置されるとともに、その上側には、ターミナル基板210を取付けるための基板取付枠211が取付けられている。基板取付枠211は、下辺から下方に突設された係止片212を後壁部225Bに形成された係止孔213に挿入した状態で、上部に形成された取付孔H6に背面側から取付けたねじ部材N6を、取付部材223に形成されたねじ孔に螺入することで取付部材223に取付けられる。

10

【1702】

このように取付部材223は、後方に突出する第1突出部224と第2突出部225とを有することで、遊技盤2の上方を覆うように形成されている。よって、遊技島の上部から球タンク形成部201に供給される遊技球などが遊技盤2内に進入することが防止されている。つまり、取付部材223は遊技盤2の保護カバーとして機能している。

【1703】

第1通路形成体203は、複数の取付孔H11～H14に背面側から取付けたねじ部材N11～N14、及び取付孔H15に上側から取付けたねじ部材N15を、取付部材223に形成された複数のねじ孔に各々螺入することで取付部材223に取付けられている。尚、取付孔H12に取付けるねじ部材N12は、第1通路形成体203に帯電した電気を除去するためのアース線226を第1通路形成体203に取付けるためのねじ部材と兼用されている。また、第1通路形成体203の上部には、後述する第1カバー体310、第2カバー体320、第3カバー体330が取付けられている。第3カバー体330は、取付孔H16に上方から取付けたねじ部材N16を第1通路形成体203の後壁に形成されたねじ孔に螺入することで第1通路形成体203に取付けられている。

20

【1704】

上記したねじ部材N1～N6、N11～N16は、図281中拡大図に示すように、雄ねじ部NSと頭部NHとからなり、このうち、ねじ部材N1、N2、N11～N16は、頭部の座面に緩み止め部としてのフランジ部Fが一体に形成されたフランジ付きねじとされ、座面の接地面積を広くして摩擦力を高めることで、ねじ部材N3～N6に比べて緩みにくいねじ部材とされている。

30

【1705】

例えば、各ねじ部材N1～N6、N11～N16の雄ねじ部NSの直径L1は約1～3mm、頭部NHの直径L2は約4～7mmとされ、フランジ部Fの直径L3は、頭部NHの直径L2よりも長寸で約8～10mmとされている。

【1706】

尚、ねじ部材N1～N6、N11～N16の大きさ、種類などは任意であり、直径L1～L3の寸法も上記した寸法に限定されるものではない。また、フランジ付きねじからなるねじ部材N1、N2、N11～N16は、フランジ部F（座金）が一体に形成されたねじ部材であるが、フランジ部Fの代わりに、ねじ部材とは別個のワッシャをねじ部材に装着して取付けてもよく、フランジ部Fやワッシャが本発明の緩み止め部を構成する。また、ねじ部材は、ビスやボルト等、緩むと被取付部から離脱してしまう部材を含むものとする。また、緩み止め部は、頭部NHやフランジ部F（座金）の裏面に凹凸状に形成された頭部NHの回止め部や接着剤等も含まれる。

40

【1707】

図281及び図282に示すように、第1通路形成体203は、遊技島の上方から供給される遊技球を球タンク形成部201にて受止めて貯留する必要があるとともに、第1誘導通路において球詰まりなどが発生しにくいように、また、球詰まりが発生した場合にこれを容易に解消することができるように上面が開放する凹状に形成されている。

【1708】

50

また、球タンク形成部 201 にて上下方向に重なって滞留する遊技球が第 1 誘導通路形成部 202 に流入していく箇所には第 1 カバー体 310 や第 2 カバー体 320 が上面を被覆するように配置され、また、第 1 誘導通路形成部 202 から第 2 誘導通路形成部 204 に流入していく箇所には第 3 カバー体 330 が上面を被覆するように配置されることで、遊技球が整流されるようになっている。しかし、第 1 通路形成体 203 の上面開口の一部はこれら第 1 カバー体 310、第 2 カバー体 320 及び第 3 カバー体 330 により被覆されるが、球タンク形成部 201 及び非被覆領域 350 (図 300 参照) の上面開口は開放されている。

【1709】

一方、第 1 通路形成体 203 の周辺近傍には、遊技機用枠 3 や取付部材 223 に取付けられる複数のねじ部材 N1 ~ N6、N11 ~ N16 が配置されている。また、遊技島に固定されるパチンコ遊技機 1 の上方には、遊技島を構成する躯体などを組付けるためのねじ部材 (図示略) や、遊技島の内部に配置される各種装置 (例えば、補給装置 150 など) 等を躯体などに取付けるためのねじ部材 (図示略) や、各種装置のケース体を構成する複数の部材を組付けるための複数のねじ部材などが多数配置されている。

【1710】

これらねじ部材は、遊技島やパチンコ遊技機 1 に生じる振動や衝撃などにより緩んで抜け落ちてしまうと、振動や衝撃あるいは遊技機用枠 3 の開閉などにより転がって、球タンク形成部 201 や第 1 誘導通路形成部 202 の非被覆領域 350 から内部に落下して遊技球の誘導通路に混入する可能性がある。特に補給装置 150 などは、図 276 及び図 277 に示すように球タンク形成部 201 の直上近傍に配置されており、また、所定個数の遊技球を球タンク形成部 201 に送出することで遊技島の循環経路から新たな遊技球が供給される際や、遊技機用枠 3 が開閉する際に振動が生じやすい装置であるため、補給装置 150 を遊技島の躯体などに取付けるためのねじ部材 (図示略) や、補給装置 150 のケース体 150B を構成する複数の部材を組付けるための複数のねじ部材が振動により緩んで抜け落ちた場合、球タンク形成部 201 や第 1 誘導通路形成部 202 内に落下する可能性が極めて高い。

【1711】

そして、球タンク形成部 201 や第 1 誘導通路形成部 202 にねじ部材が落下すると、遊技球の流下とともに払出装置 200 側に向けて移動し、最終的に払出装置 200 に混入する可能性がある。このように払出装置 200 にねじ部材が進入すると、スプロケットや切換え弁がねじ部材により損傷したり、球詰まりが生じて払出モータに負荷がかかり故障したり、あるいは、遊技球とともにねじ部材が遊技者に払出されてしまい、遊技者に違和感や不信感を与えてしまう虞があった。

【1712】

そこで本実施の形態では、以下に説明するように、第 1 誘導通路形成部 202 に落下したねじ部材が払出装置 200 に混入して払出装置 200 が破損、故障したり、遊技球とともにねじ部材が遊技者に払出されることを抑制するために様々な対策が施されている。

【1713】

(第 1 通路形成体 203)

次に、第 1 通路形成体 203 について、図 283 ~ 図 289 に基づいて説明する。図 283 は、(A) は第 1 通路形成体を示す平面図、(B) は第 1 通路形成体を示す背面図である。図 284 は、(A) は図 283 (A) の A - A 断面図、(B) は図 283 (A) の B - B 断面図、(C) は図 283 (A) の C - C 断面図である。図 285 は、(A) は第 1 誘導通路形成部を示す平面図、(B) は (A) の D - D 断面図である。図 286 は、(A) は第 1 カバー体を示す平面図、(B) は (A) の E - E 断面図、(C) は (A) の F - F 断面図である。図 287 は、(A) は第 2 カバー体を示す平面図、(B) は (A) の G - G 断面図、(C) は (A) の H - H 断面図である。図 288 は、(A) は第 3 カバー体を示す平面図、(B) は (A) の I - I 断面図、(C) は (A) の J - J 断面図、(D) は第 3 カバー体を示す斜視図、(E) は球止め部材を示す斜視図である。図 289 は、

(A)は球止め部材が第1状態である状態を示す第1誘導通路形成部を示す縦断面図、(B)は球止め部材が第2状態である状態を示す第1誘導通路形成部を示す縦断面図である。

【1714】

図283～図285に示すように、第1通路形成体203は、導電性を有する合成樹脂材により、底壁部203Aと該底壁部203Aの周縁に立設される立壁部203Bとにより上面が開口する凹状または凹溝状に形成され、右側に配置される球タンク形成部201と、左側に配置される第1誘導通路形成部202とを有する。球タンク形成部201は、平面視横長長方形に形成され、第1誘導通路形成部202は、球タンク形成部201の左側から斜め後方に向けて延びる上流部と左右方向に延びる下流部とからなる。球タンク形成部201の前後方向の寸法は、第1誘導通路形成部202の前後方向の寸法よりも長寸とされており、第1誘導通路形成部202よりも多くの遊技球を貯留可能とされている。また、底壁部203Aは、球タンク形成部201の左側から第1誘導通路形成部202の右側に向けて漸次下方に傾斜するように形成されているため、球タンク形成部201に供給された遊技球は、球タンク形成部201及び第1誘導通路形成部202を左側に向けて自然流下するようになっている。

10

【1715】

球タンク形成部201の右側の立壁部203Bの外面には上下方向を向く取付片261が突設されており、取付片261には前後方向を向く取付孔H11、H12が上下に形成されている。また、取付片261の後側には取付片265が突設されており、取付片265には上下方向を向く取付孔H15が形成されている。第1誘導通路形成部202の左側の立壁部203Bの外面には上下方向を向く取付片262が突設されており、取付片262には前後方向を向く取付孔H14が形成されている。第1誘導通路形成部202の上流部の前側の立壁部203Bの外面には水平壁部264が前方に向けて突設されている。水平壁部264の前辺には取付片263が立設されており、取付片263には前後方向を向く取付孔H13が形成されている。

20

【1716】

そして第1通路形成体203は、これら取付孔H11～H15に取付けた複数のねじ部材N11～N15を取付部材223に形成されたねじ孔に螺入することで遊技機用枠3に取付けられる。また、水平壁部264の上面における取付片263の後方近傍位置には、平面視略四角形状をなす凹部280が形成されている。

30

【1717】

図284及び図285に示すように、第1誘導通路形成部202の上流部における底壁部203Aと後側の立壁部203Bとの角部には、孔部270A、270Bが形成されている(図284(A)参照)。孔部271A、271Bの下流側(左側)における底壁部203Aの前後方向の略中央位置には、孔部271A～271Hが下流側に向けて複数形成されている。また、第1誘導通路形成部202の下流側端部の底壁部203Aには、下方の第2誘導通路形成部204に遊技球を落下させるための連絡孔272が貫通して形成されている。

【1718】

第1誘導通路形成部202の途中には、遊技球を前後方向に蛇行させながら左側に向けて流下させる蛇行部273が形成されており、複数の孔部271A～271Hのうち孔部271B～271Fが蛇行部273に対応する位置に形成されている。このような蛇行部273を設けることで後続球による球圧が増大しないようにしている。

40

【1719】

また、第1誘導通路形成部202の前後の立壁部203B、203B下部の離間寸法L10は、遊技球の直径2R(約11mm)よりも長寸で、直径2Rの2倍の寸法(約22mm)よりも短寸とされている(11mm<L10<22mm)。つまり、第1誘導通路形成部202は、遊技球を下流側に向けて1列で誘導可能に形成されている。

【1720】

孔部271A、271Bを除く孔部271A～271Hの前後寸法L11は、前述した

50

ねじ部材 N 3 ~ N 6 の頭部 N H の直径 L 2 より若干長いため (L 1 1 > L 2)、後述するようにねじ部材 N 3 ~ N 6 が第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に混入した場合でも孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H からねじ部材 N 3 ~ N 6 が落下可能とされている。また、最下流側に形成された孔部 2 7 1 H は、他の孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 G と比べて左右寸法 L 1 2 (遊技球の流下方向の寸法) が最も長いため、ねじ部材 N 3 ~ N 6 が連絡孔 2 7 2 に到達する前に確実に第 1 誘導通路形成部 2 0 2 外へ落下させることができる。

【 1 7 2 1 】

つまり、これら孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に落下したねじ部材 N 3 ~ N 6 の払出装 2 0 0 への移動を制限するための特定制限部を構成している。尚、これら複数の孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H からは、ねじ部材以外のゴミや埃、あるいは何らかの部材等も落下可能であるため、これらにより球詰まりが生じることが防止される。

10

【 1 7 2 2 】

(第 1 カバー体 3 1 0)

図 2 8 6 (A) ~ 図 2 8 6 (C) に示すように、第 1 カバー体 3 1 0 は、球タンク形成部 2 0 1 の前側の立壁部 2 0 3 B の上端縁に沿うように延設され、立壁部 2 0 3 B の上端に上方から嵌合可能な断面視下向きコ字形をなす取付部 3 1 1 と、取付部 3 1 1 の右側から後側に向けて延設される立壁部 3 1 2 と、立壁部 3 1 2 の下部から右側 (球タンク形成部 2 0 1 側) に向けて下方に傾斜するように延びる板状の球押え部 3 1 3 と、立壁部 3 1 2 の下部から左側 (第 1 誘導通路形成部 2 0 2 側) に向けて延びるカバー部 3 1 4 と、取付部 3 1 1 の前側及びカバー部 3 1 4 の前後側に弾性変形可能に形成された複数の係止部 3 1 5 A ~ 3 1 5 D と、から主に構成される。

20

【 1 7 2 3 】

このように構成された第 1 カバー体 3 1 0 は、立壁部 3 1 2 を球タンク形成部 2 0 1 と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との境目付近に配置した状態で、取付部 3 1 1 を球タンク形成部 2 0 1 の前側の立壁部 2 0 3 B の上端に上方から嵌合させることで、複数の係止部 3 1 5 A ~ 3 1 5 D が立壁部 2 0 3 B の外面に形成された被係止部 3 1 7 (図 2 9 1 参照) に弾性的に係止することで第 1 通路形成体 2 0 3 に取付けられる。取付けられた状態において、球押え部 3 1 3 が球タンク形成部 2 0 1 の下流側の一部を上方から被覆するように配置されるとともに、カバー部 3 1 4 が第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上流側の一部を上方から被覆するとともに、カバー部 3 1 4 の上面が第 1 誘導通路形成部 2 0 2 側に向けて僅かに下方に傾斜するように配置される (図 2 8 2 参照)。

30

【 1 7 2 4 】

第 1 カバー体 3 1 0 が第 1 通路形成体 2 0 3 に取付けられた状態において、球押え部 3 1 3 が球タンク形成部 2 0 1 側に配置されることで、遊技島 (図示略) から球タンク形成部 2 0 1 に供給された遊技球が上下方向に積み重なるように貯留した場合でも、遊技球が第 1 誘導通路形成部 2 0 2 側に流下していく際に球押え部 3 1 3 により下側に向けて押えられることで整流されるようになっている。

【 1 7 2 5 】

カバー部 3 1 4 には、平面視横長長形状をなす左右方向に延びる長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C が、互いに平行をなすように列状に配置された状態で上下に貫通して形成されている。各長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C は、前後寸法 L 2 1 が全て同一とされ、前後寸法 L 2 1 は、遊技球の直径 2 R よりも短寸であり、かつ、前述したねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 の頭部 N H の直径 L 2 よりも短寸となっている (L 2 1 < 2 R 、 L 2 1 < L 2)。つまり、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C は、遊技球及びねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 を落下不能な大きさに形成されている。尚、カバー部 3 1 4 の下面における各長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C の周縁からは補強用のリブが垂下されている。

40

【 1 7 2 6 】

また、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C は遊技球の流下方向に沿うように延設されているため、図 2 8 6 (B) (C) に示すように、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C の上部に遊技球 P が落下した場合、遊技球 P は流下方向 (左側) に向けて移動可能である。

50

【 1 7 2 7 】

(第2カバー体320)

図287(A)～図287(C)に示すように、第2カバー体320は、第1誘導通路形成部202の上流部に沿うように形成された板状のカバー部324と、カバー部324の前後側に弾性変形可能に形成された複数の係止部325A、325Bと、から主に構成され、カバー部324の右側端部を第1カバー体310のカバー部314の左側端部に近接させた状態で、複数の係止部325A、325Bが立壁部302Bの外面に形成された被係止部317(図293参照)に弾性的に係止することで、第1通路形成体203に取付けられる。取付けられた状態において、カバー部324が第1誘導通路形成部202の上流側の一部を上方から被覆するとともに、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置される(図282参照)。

10

【 1 7 2 8 】

カバー部324の上面には、左右方向に延びる凹溝326A～326Cが、互いに列状に配置された状態で形成されている。各凹溝326A～326Cは、前後寸法L22A～L22Cが各々異なるが、各々遊技球の直径2Rよりも短寸とされている(L22A～L22C<2R)。尚、前後寸法が最も長い中央の凹溝326Bの前後寸法L22Bは、前述したねじ部材N1～N6、N11～N16の頭部NHの直径L2よりも長寸となっている(L22B>L2)。つまり、凹溝326Bは、遊技球を収容不能、かつ、ねじ部材N1～N6、N11～N16を収容可能な大きさに形成されている。また、凹溝326Bの前後寸法L22Bは、カバー部314の長孔316A～316Cの前後寸法L21よりも長寸とされている(L22B>L21)。

20

【 1 7 2 9 】

また、凹溝326Aの前後寸法L22Aと凹溝326Cの前後寸法L22Cは、ねじ部材N1～N6、N11～N16の雄ねじ部NSの直径L1よりも長寸であるため(L22B>L1、L22C>L1)、少なくとも雄ねじ部NSを収容可能な大きさとされている。

【 1 7 3 0 】

また、凹溝326A～326Cは遊技球の流下方向に沿うように延設され、かつ、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置されるため、図287(B)(C)に示すように、凹溝326A～326Cの上部に遊技球Pが落下した場合、遊技球Pが流下方向(左側)に向けて誘導される。

30

【 1 7 3 1 】

(第3カバー体330)

図288(A)～図288(C)及び図289に示すように、第3カバー体330は、第1誘導通路形成部202の下流部に沿うように形成された板状のカバー部334と、カバー部334の左端の前後側に弾性変形可能に形成された複数の係止部335A～335Dと、背面における係止部335C、335Dの間に突設されねじ部材N15が上方から取付けられる取付孔H15が形成された取付部331と、カバー部334の上面左端部に設けられた球止め部材340と、から主に構成され、カバー部324の左端の複数の係止部335A～335Dを立壁部302Bの外面に形成された被係止部317(図293参照)に弾性的に係止するとともに、取付孔H15に取付けたねじ部材N15を立壁部203Bの外面に設けられたねじ孔に螺入することで第1通路形成体203に取付けられる。取付けられた状態において、カバー部334が第1誘導通路形成部202の下流部を上方から被覆するとともに、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置される(図282参照)。

40

【 1 7 3 2 】

カバー部334は、左側から右側に向けて斜め上方に延びるように延設されており、上面における右端部から左側に向けて所定深さの凹部336が延設されている。右側の一部は蛇行部273に差し掛かるため、蛇行部273の形状に対応して形成されている。また、凹部336に対応する位置には、平面視横長コ字形をなすスリット337が形成されることで、左端側が上下方向に揺動するように弾性変形可能な整流板338が形成されてい

50

るとともに、右端部には、右側に向けて下方に傾斜する傾斜板部 3 3 9 が形成されていることで、上下に積み重なった遊技球 P を底壁部 2 0 3 A に向けて押し付けるように誘導しながら均すことができるようになっている（図 2 8 9 参照）。

【 1 7 3 3 】

凹部 3 3 6 の前後寸法 L 2 3 は、遊技球の直径 2 R よりも長寸とされ、また、前述したねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 の頭部 NH の直径 L 2 よりも長寸となっている（ $L 2 3 > 2 R$ 、 $L 2 3 > L 2$ ）。つまり、凹部 3 3 6 は、遊技球 P 及びねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 の頭部 NH を収容可能な大きさに形成されている。また、凹部 3 3 6 の前後寸法 L 2 3 は、カバー部 3 2 4 の凹溝 3 2 6 B の前後寸法 L 2 2 B よりも長寸とされている（ $L 2 3 > L 2 2 B$ ）。

10

【 1 7 3 4 】

また、凹部 3 3 6 は遊技球の流下方向に沿うように延設され、かつ、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置されるため、図 2 8 8 (D) に示すように、凹部 3 3 6 の上部に遊技球 P が落下した場合、遊技球 P が流下方向（左側）に向けて誘導される。

【 1 7 3 5 】

また、スリット 3 3 7 の前後寸法 L 2 4 は、前述したねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 の頭部 NH の直径 L 2 よりも短寸となっているため（ $L 2 4 < L 2$ ）、ねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 がスリット 3 3 7 から落下することはない。

【 1 7 3 6 】

球止め部材 3 4 0 は、背面視略三角形をなす板状の前壁部 3 4 1 A と、前壁部 3 4 1 A の背面側に配置される後壁部 3 4 1 B と、前壁部 3 4 1 A と後壁部 3 4 1 B とを接続する左壁部 3 4 1 C と、左壁部 3 4 1 C の上端に突設される突壁部 3 4 1 D と、を有する回動部 3 4 1 と、前後方向を向く円筒状の軸部 3 4 2 と、から構成される。カバー部 3 3 4 の上面左側には、軸部 3 4 2 の前後端を回動可能に支持する軸受部 3 4 3 A , 3 4 3 B が立設されている。また、カバー部 3 3 4 における軸受部 3 4 3 A の右側には、前壁部 3 4 1 A を挿入可能なスリット 3 4 4 が貫通して形成されている。

20

【 1 7 3 7 】

図 2 8 9 に示すように、第 3 カバー体 3 3 0 は、第 1 通路形成体 2 0 3 に取付けた状態において、カバー部 3 2 4 により第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下流部の上方が被覆される。カバー部 3 2 4 は、下流側（左側）に向けて底壁部 2 0 3 A に近づくように下方に傾斜するように配置されるため、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内で上下に積み重なっている遊技球 P を流下させながら均していき、最終的に連絡孔 2 7 2 から 1 個ずつ流出させることができるようにする。特に、整流板 3 3 8 は、遊技球が接触したときに弾性変形可能であることで、球詰まりが生じない程度に遊技球を下方に押し付けるように均していく（整流していく）。

30

【 1 7 3 8 】

（球止め部材 3 4 0）

球止め部材 3 4 0 は、図 2 8 9 (A) に示すように、回動部 3 4 1 が上方に起立する起立位置と右側に傾倒する傾倒位置との間で回動可能とされており、回動部 3 4 1 が起立位置に位置し、前壁部 3 4 1 A がスリット 3 4 4 から上方に逸脱して第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の遊技球を第 2 誘導通路形成部 2 0 4 に流下可能とする第 1 状態と、回動部 3 4 1 が傾倒位置に位置し、前壁部 3 4 1 A がスリット 3 4 4 に挿入され遊技球に接触可能となり、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の遊技球を第 2 誘導通路形成部 2 0 4 に流下不能（または流下困難）とする第 2 状態、つまり、球止め状態と、に変化可能とされている。

40

【 1 7 3 9 】

このように球止め部材 3 4 0 を第 2 状態とすることで、第 2 誘導通路形成部 2 0 4 への遊技球の進入を規制することができるため、この状態で第 2 誘導通路形成部 2 0 4 内の遊技球を抜き取り、払出装置 2 0 0 を取外して点検または交換したりすることが可能となる。

【 1 7 4 0 】

また、図 2 8 9 (A) に示すように、球止め部材 3 4 0 が第 1 状態にあるときには、回

50

動部 3 4 1 の右側が開放し、前壁部 3 4 1 A、後壁部 3 4 1 B、左壁部 3 4 1 C からなる平面視略コ字形の壁部により囲まれた空間部が、後述するようにねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 が滞留可能な滞留部として機能する。一方、図 2 8 9 (B) に示すように、球止め部材 3 4 0 が第 2 状態にあるときには、回動部 3 4 1 が傾倒してしまうが、突壁部 3 4 1 D が通路を横切るように起立状態で位置するため、後述するようにねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 を突壁部 3 4 1 D の右側に滞留させることが可能となる。

【 1 7 4 1 】

(ターミナル基板 2 1 0)

次に、ターミナル基板 2 1 0 について、図 2 9 0 に基づいて図 2 8 1 を参照しながら説明する。図 2 9 0 は、(A) はターミナル基板が取付けられた基板取付枠を示す斜視図、(B) は (A) の K - K 断面、(C) は (B) の L - L 断面図である。

10

【 1 7 4 2 】

図 2 8 1 及び図 2 9 0 に示すように、ターミナル基板 2 1 0 は、背面視横長長方形形状をなし、背面には、主基板 1 1 等と繋がる信号線ケーブル (図示略) が着脱されるケーブル接続部 (図示略) と、ホールコンピュータ等の外部装置に繋がる複数本のケーブル C (図 2 7 6 参照) を接続するための複数の接続孔部 2 3 1 が設けられた実装部材 2 3 2 と、が実装されている。実装部材 2 3 2 の内部における各接続孔部 2 3 1 に対応する位置には、各ケーブル C の先端を挟持するための接続ピンチ (図示略) が設けられている。この接続ピンチを閉じる方向、即ちケーブル C の先端を挟持する方向に付勢するためのバネ (図示略) が設けられている。そして、実装部材 2 3 2 には、バネ (図示略) の付勢力に抗して各接続ピンチ (図示略) を開放させるための操作部 2 3 3 が複数設けられている。

20

【 1 7 4 3 】

第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上方に設けられる第 1 基板としてのターミナル基板 2 1 0 の複数の接続孔部 2 3 1 に接続可能なケーブル C の接続本数は第 1 本数 (例えば、2 0 本) とされている一方で、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下方に設けられる主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの第 2 基板にも各々の信号線が接続されるが、第 1 本数より少ない本数である第 2 本数 (例えば、1 0 本) とされている。

【 1 7 4 4 】

この操作部 2 3 3 は、各接続孔部 2 3 1 に対応して複数設けられ、側面視で略鉤状をなし、その基端側を揺動軸として前後方向に揺動される。前述の接続ピンチ (図示略) を開放させる際には、操作部 2 3 3 を上方または下方に押圧操作をして操作部 2 3 3 を揺動させることで接続ピンチ (図示略) を開放される。そして、接続ピンチが開放された状態で接続孔部 2 3 1 にケーブル C の先端を挿入し、操作部 2 3 3 の押圧操作をやめると、バネ (図示略) の付勢力によって接続ピンチが閉じるようになり、ケーブル C が保持されるようになる。尚、左右方向に並んだ各操作部 2 3 3 は、所定の操作部 2 3 3 を押圧操作する際に、隣り合う操作部 2 3 3 が押圧操作の邪魔にならないように、左右方向に交互に異なる形状となっている。

30

【 1 7 4 5 】

基板取付枠 2 1 1 は、下辺から下方に突設された係止片 2 1 2 を後壁部 2 2 5 B に形成された係止孔 2 1 3 に挿入した状態で、上部に形成された取付孔 H 6 に背面側から取付けたねじ部材 N 6 を、取付部材 2 2 3 に形成されたねじ孔に螺入することで取付部材 2 2 3 に取付けられる。また、基板取付枠 2 1 1 には、横長長方形形状の開口部 2 3 4 が形成されている。

40

【 1 7 4 6 】

基板取付枠 2 1 1 の内面には、前面側から挿入したターミナル基板 2 1 0 の周縁に係止することで、ターミナル基板 2 1 0 の前方への移動を規制する複数の規制部 2 3 5 と、規制部 2 3 5 により前方への移動が規制されたターミナル基板 2 1 0 の周縁に前面側から弾性的に係止可能な複数の係止部 2 3 6 と、ターミナル基板 2 1 0 の周縁に当接して配置位置を決定する位置決め片 2 3 7 と、を有する。よって、ターミナル基板 2 1 0 は、基板取付枠 2 1 1 の前面側から挿入し、複数の規制部 2 3 5 にて前方への移動が規制された状態

50

で係止部 2 3 6 が弾性的に係止することで基板取付枠 2 1 1 に取付けられる。つまり、ターミナル基板 2 1 0 は、ねじ部材とは異なる取付手段としての複数の規制部 2 3 5 及び係止部 2 3 6 を用いて（ねじ部材を用いた取付方法とは異なる取付方法にて）基板取付枠 2 1 1 に取付けられる。

【 1 7 4 7 】

ターミナル基板 2 1 0 は、ケーブル C を接続可能な接続孔部 2 3 1 が複数形成されているため、複数本のケーブル C を接続孔部 2 3 1 に接続する配線作業時において、各ケーブル C に対応する操作部 2 3 3 を操作する必要がある。また、パチンコ遊技機 1 が遊技島に固定されている状態において、遊技場の店員等が点検等のために遊技機用枠 3 を開放すると、遊技島の上部から垂下されるケーブル C が外枠 6 0 の前方に引き回されて接続部に張力がかかることがある。つまり、ターミナル基板 2 1 0 は取付部に負荷がかかりやすいことで、ねじ部材により基板取付枠 2 1 1 や取付部材 2 2 3 に取付けるとねじ部材が緩んで外れやすくなるため、ねじ部材を用いない取付方法にて取付けている。

10

【 1 7 4 8 】

また、ターミナル基板 2 1 0 が基板取付枠 2 1 1 に取付けられた状態において、ターミナル基板 2 1 0 の接続孔部 2 3 1 や操作部 2 3 3 が開口部 2 3 4 から背面側に臨むようになっている（図 2 9 0（A）参照）。また、複数の操作部 2 3 3 が後方に向けて略水平に突出するため、後述するようにこれら左右に並設される複数の操作部 2 3 3 によりねじ部材 N 3 ~ N 6 を保持することができる。また、ターミナル基板 2 1 0 の下部と基板取付枠 2 1 1 の前部との間に、ねじ部材 N 3 ~ N 6 を収容可能な凹部 2 4 2 が形成される。

20

【 1 7 4 9 】

（ねじ部材 N 1 ~ N 1 6 の取付状態）

次に、ねじ部材 N 1 ~ N 1 6 の取付状態について、図 2 9 1 ~ 図 2 9 4 に基づいて説明する。図 2 9 1 は、遊技枠の背面における球タンク部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。図 2 9 2 は、（A）は遊技枠の背面における球タンク部の周辺を示す平面図、（B）は（A）の M - M 断面図である。図 2 9 3 は、遊技枠の背面における第 1 誘導通路形成部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。図 2 9 4 は、遊技枠の背面における第 1 誘導通路形成部の周辺を示す平面図である。図 2 9 5 は、（A）は図 2 9 4 の N - N 断面図、（B）はねじ部材の回転状態を示す図、（C）は図 2 9 4 の O - O 断面図である。図 2 9 6 は、（A）は図 2 9 4 の P - P 断面図、（B）は図 2 9 4 の Q - Q 断面図である。図 2 9 7 は、図 2 9 4 の R - R 断面図である。図 2 9 8 は、図 2 9 4 の S - S 断面図である。図 2 9 9 は、（A）は球止め部材が第 1 状態であるときのねじ部材の滞留状態、（B）は（A）の T - T 断面図、（C）は球止め部材が第 2 状態であるときのねじ部材の滞留状態、（D）は（C）の U - U 断面図である。図 3 0 0 は、ねじ部材の移動状況を示す第 1 誘導通路形成部の縦断面図である。図 3 0 1 は、カバー部上の遊技球の移動状態を示す第 1 誘導通路形成部の縦断面図である。

30

【 1 7 5 0 】

図 2 8 2、図 2 9 1 及び図 2 9 2（A）に示すように、遊技機用枠 3 の背面における球タンク形成部 2 0 1 及びその周辺には、取付部材 2 2 3 を金属板 2 2 2 に取付けるためのねじ部材 N 1 ~ N 2 や、第 1 通路形成体 2 0 3 を取付部材 2 2 3 に取付けるためのねじ部材 N 1 1, N 1 2, N 1 5 が取付けられている。

40

【 1 7 5 1 】

詳しくは、ねじ部材 N 1, N 2 は、球タンク形成部 2 0 1 から右側に離れ、かつ、球タンク形成部 2 0 1 における立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも下方位置において、背面側から前方に向けて取付けられているため、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 1, N 2 が緩んで後方に抜け落ちたとしても、図 2 9 1 に示すように球タンク形成部 2 0 1 内に落下する可能性は極めて低い。

【 1 7 5 2 】

ねじ部材 N 1 1, N 1 2 は、球タンク形成部 2 0 1 の右側の立壁部 2 0 3 B の外面で、かつ、球タンク形成部 2 0 1 の上端縁よりも下方位置において、背面側から前方に向けて

50

取付けられているため、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 1 1 , N 1 2 が緩んで後方に抜け落ちたとしても、図 2 9 1 に示すように球タンク形成部 2 0 1 内に落下する可能性は極めて低い。

【 1 7 5 3 】

ねじ部材 N 1 5 は、球タンク形成部 2 0 1 の右側の立壁部 2 0 3 B の外面で、かつ、球タンク形成部 2 0 1 の上端縁よりも下方位置において、上側から下方に向けて取付けられているため、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 1 5 が緩んで上方に抜け落ちたとしても、図 2 9 1 に示すように球タンク形成部 2 0 1 内に落下する可能性は極めて低い。

【 1 7 5 4 】

また、ねじ部材 N 1 , N 2 , N 1 1 , N 1 2 , N 1 5 は、遊技島の上方の循環経路から補給装置 1 5 0 により供給される遊技球を受止めて貯留するとともに多数の遊技球の荷重がかかる球タンク形成部 2 0 1 の周辺に配置されていることで、振動や衝撃が生じやすいので、被取付部との接地面積が大きく緩みが生じにくいフランジ付きねじ部材が使用されている。

【 1 7 5 5 】

また、球タンク形成部 2 0 1 の周辺のねじ部材 N 1 , N 2 , N 1 1 , N 1 2 , N 1 5 は、緩んで抜け落ちても球タンク形成部 2 0 1 内に落下しにくい位置、つまり、球タンク形成部 2 0 1 の上面開口よりも下方に配置されているので、遊技島の上方の循環経路から補給装置 1 5 0 により供給される遊技球を受止めて貯留するために上方が開口する球タンク形成部 2 0 1 内に混入することが抑制されている。

【 1 7 5 6 】

また、図 2 9 2 (B) に示すように、球タンク形成部 2 0 1 は、取付部材 2 2 3 において後方に向けて突出する板状の第 1 突出部 2 2 4 の上面側に近接（または当接でもよい）して配置されており、底壁部 2 0 3 A と第 1 突出部 2 2 4 との間の隙間 L 3 0 は、ねじ部材の雄ねじ部 N S の直径 L 1 よりも短寸とされていることで（ $L 3 0 < L 1$ ）、底壁部 2 0 3 A と第 1 突出部 2 2 4 との間にねじ部材が挟まって球タンク形成部 2 0 1 の近傍に保持されてしまうことはほぼない。

【 1 7 5 7 】

また、球タンク形成部 2 0 1 の底壁部 2 0 3 A の後部とカバー体 2 2 0 の上壁部 2 2 0 H との間に形成された隙間 L 3 1 は、フランジ付きねじ部材の頭部 L 2 やフランジ部 F の直径 L 3 よりも長寸とされていることで（ $L 3 > L 2$ ）、隙間 L 3 1 にフランジ付きねじ部材が挟まって球タンク形成部 2 0 1 の近傍に保持されてしまうことはほぼない。

【 1 7 5 8 】

また、図 2 9 1 及び図 2 9 2 (B) に示すように、仮にねじ部材 N 1 5 が被取付部としての取付孔 H 1 5 から抜け落ちてカバー体 2 2 0 の上壁部 2 2 0 H 上に落下した場合、上壁部 2 2 0 H は、背面側に向けて下方に傾斜していることで、落下したねじ部材 N 1 5 は後方または左方のいずれかに流下するため、球タンク形成部 2 0 1 の近傍に保持されてしまうことはほぼない。よって、落下したねじ部材 N 1 5 が球タンク形成部 2 0 1 の下方に設けられた各基板ケース 1 1 A , 1 2 A , 3 7 A , 9 1 A 内に混入し、基板の配線に接触して断線等を生じさせることを抑制できる。

【 1 7 5 9 】

一方、図 2 8 2、図 2 9 3 及び図 2 9 4 (A) に示すように、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 及びその周辺には、取付部材 2 2 3 を金属板 2 2 2 に取付けるためのねじ部材 N 3 ~ N 5 と、基板取付枠 2 1 1 を取付部材 2 2 3 に取付けるためのねじ部材 N 6 と、第 1 通路形成体 2 0 3 を取付部材 2 2 3 に取付けるためのねじ部材 N 1 3 , N 1 4 と、第 3 カバー体 3 3 0 を第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に取付けるためのねじ部材 N 1 6 と、が取付けられている。

【 1 7 6 0 】

詳しくは、ねじ部材 N 3 ~ N 6 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 から前側に離れ、かつ、

10

20

30

40

50

第1誘導通路形成部202における立壁部203Bの上端縁よりも上方位置において、背面側から前方に向けて取付けられており、また、ねじ部材N3～N6各々の取付位置と第1誘導通路形成部202との間には、取付部材223の第2突出部225が配置されていることで、ねじ部材N3～N6各々の取付位置から第1誘導通路形成部202まではある程度離れているが、第2突出部225の上壁部225Aは背面側に向けて下方に傾斜しているため、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N3～N6が緩んで後方に抜け落ちた場合、図293に示すように第2突出部225の上壁部225A上を後方に向けて移動して第1誘導通路形成部202内に落下する可能性が高い。

【1761】

図293～図295に示すように、ねじ部材N3は、取付部材223において、第1誘導通路形成部202の上流部から前方に離れ、かつ、立壁部203Bの上端縁よりも上方位置に形成された取付孔H3に取付けられている。また、上壁部225Aの上面における取付孔H3に対応する位置には、ねじ部材N3を取付孔H3に取付ける際に頭部NHとの干渉を避けるための凹溝227が後方に向けて直線状に延設されている。尚、凹溝227は、後側に向けて左右幅が先細りとなり浅くなるように形成されているが、上壁部225Aの上面が背面側に向けて下方に傾斜していることで、凹溝227の底面は略水平（または背面側に向けて僅かに下方に傾斜している）となっている。

【1762】

よって、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N3が緩んで後方に抜け落ちた場合、第2突出部225の上壁部225A上における凹溝227に落下する可能性が高い（図295（A）参照）。また、凹溝227に落下したねじ部材N3は、振動や衝撃が生じたときに後方に向けて直線状に移動するように案内されやすいが、凹溝227は後方に向けて略水平であるため、凹溝227以外の領域に比べてねじ部材N3が後方に移動しにくい。つまり、凹溝227は、第1誘導通路形成部202に向けて移動するねじ部材N3の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための特別制限部を構成している。

【1763】

ここで、ねじ部材N3を含む全てのねじ部材は、頭部NHと雄ねじ部NSとからなることで、平坦面状の上壁部225Aの上面に落下すると頭部NHの周縁と雄ねじ部NSの先端との2点が接した状態（図295（A）参照）で傾倒する姿勢になることが多いため、図295（B）に示すように傾倒したねじ部材N3は、振動や衝撃が生じたときに、雄ねじ部NSの先端を中心として頭部NHが首を振るように回転して向きが変わることがある。よって、上壁部225Aの上面における凹溝227以外の平坦面に落下した場合や、凹溝227の後端から逸脱した場合は、後方に向けて直線的に移動することもあれば、頭部NHが首を振るように回転することで左側または右側に曲がるように移動することもある。すなわち、図293において矢印で示すように、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合は第1カバー体310上に落下する可能性が高く、後方に向けて直線的に移動した場合は第2カバー体320上に落下する可能性が高く、後方に向けて左側に曲がるように移動した場合は第1誘導通路の手前の水平壁部264上に落下する可能性が高い。

【1764】

図293及び図294に示すように、取付孔H3から抜け落ちたねじ部材N3は、凹溝227の後端まで案内された後、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合、第1カバー体310のカバー部314上に落下する可能性が高い。図295（A）に示すように、カバー部314上にねじ部材N3が落下すると、ねじ部材N3は、長孔316A～316Cに対し雄ねじ部NSが交差するように傾倒したり、雄ねじ部NSが長孔316A～316Cのいずれかに挿入されるが頭部NHが抜け落ちずに係止されることで、カバー部314から第1誘導通路形成部202内に落下せずにカバー部314上に滞留することになる。つまり、長孔316A～316Cは、第1誘導通路形成部202の上面の一部を覆うように設けられたカバー部314上に落下したねじ部材N3の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための所定制限部を構成している。

10

20

30

40

50

【 1 7 6 5 】

また、図 2 9 3 及び図 2 9 4 に示すように、凹溝 2 2 7 の後端まで案内された後、後方に向けて直線的に移動した場合、第 2 カバー体 3 2 0 のカバー部 3 2 4 上または第 1 通路形成体 2 0 3 の水平壁部 2 6 4 上に落下する可能性が高い。図 2 9 5 (C) に示すように、カバー部 3 2 4 上にねじ部材 N 3 が落下すると、ねじ部材 N 3 は、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C に対し雄ねじ部 N S が交差するように傾倒したり、雄ねじ部 N S や頭部 N H の一部が凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C 内に收容されることで、カバー部 3 2 4 から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下せずにカバー部 3 2 4 上に滞留することになる。つまり、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上面の一部を覆うように設けられたカバー部 3 2 4 上に落下したねじ部材 N 3 の第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下を制限するための所

10

【 1 7 6 6 】

また、第 2 突出部 2 2 5 の後壁部 2 2 5 B と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との間に設けられた第 1 通路形成体 2 0 3 の水平壁部 2 6 4 上に落下した場合は、水平壁部 2 6 4 上に傾倒した状態で滞留する。つまり、水平壁部 2 6 4 側が、後壁部 2 2 5 B と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との間において、上壁部 2 2 5 A 及び立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも下方に配置されていることで、上壁部 2 2 5 A、立壁部 2 0 3 B 及び水平壁部 2 6 4 により上方が開放する凹部 2 9 0 が形成されているため、この凹部 2 9 0 内に收容され滞留することになる。つまり、凹部 2 9 0 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の周辺である取付孔 H 3 と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との間に設けられ、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に向けて移動してき

20

【 1 7 6 7 】

図 2 9 3 及び図 2 9 4 に示すように、ねじ部材 N 1 3 は、第 1 通路形成体 2 0 3 において、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上流部から前方に離れ、かつ、立壁部 2 0 3 B の上端縁よりもやや上方位置である取付片 2 6 3 に形成された取付孔 H 1 3 に取付けられている。よって、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 1 3 が緩んで後方に抜け落ちた場合、水平壁部 2 6 4 における取付孔 H 1 3 の後側近傍に形成された凹部 2 8 0 に落下する可能性が高い (図 2 9 6 (A) 参照) 。詳しくは、水平壁部 2 6 4 が、取付片 2 6 3 と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との間において、上壁部 2 2 5 A 及び立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも下方に配置されていることで、上壁部 2 2 5 A、立壁部 2 0 3 B 及び水平壁部 2 6 4 により上方が開放する凹部 2 9 0 内における取付孔 H 1 3 の近傍に、凹部 2 9 0 より小さい凹部 2 8 0 が形成されているため、この凹部 2 8 0 内に收容され滞留することになる。

30

【 1 7 6 8 】

また、図 2 9 3 及び図 2 9 6 (B) に示すように、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 1 3 が緩んで後方に抜け落ちた場合、水平壁部 2 6 4 の左側下方に配置された基板取付枠 2 1 1 の右側付近に設けられた凹部 2 1 4 に落下して滞留することもある。つまり、凹部 2 1 4 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の周辺である取付孔 H 1 3 と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との間に設けられ、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に向けて移動してき

40

【 1 7 6 9 】

図 2 9 3 及び図 2 9 4 に示すように、ねじ部材 N 4 は、取付部材 2 2 3 において、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下流部から前方に離れ、かつ、立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも上方位置に形成された取付孔 H 4 に取付けられている。よって、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 4 が緩んで後方に抜け落ちた場合、第 2 突出部 2 2 5 の上壁部 2 2 5 A 上に落下する可能性が高い (図 2 9 7 参照) 。

【 1 7 7 0 】

図 2 9 3、図 2 9 4 及び図 2 9 7 に示すように、取付孔 H 4 から抜け落ちたねじ部材 N

50

4は、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合、後方に向けて直線的に移動した場合、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合のいずれにおいても、図297に示すように、上壁部225A上から基板取付枠211の上壁部211Hの後端から落下する。上壁部211Hの後端から落下したねじ部材N4は、開口部234から内部に進入して、基板取付枠211とターミナル基板210とにより形成される凹部242に収容され滞留するか、基板取付枠211と立壁部203Bとの間に形成される凹部243に雄ねじ部NSが挿入されるが頭部NHが抜け落ちずに係止されることで滞留する可能性がある。つまり、凹部242や凹部243は、第1誘導通路形成部202の周辺である取付孔H4と第1誘導通路形成部202との間に設けられ、第1誘導通路形成部202に向けて移動してきたねじ部材N4の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための特別制限部を構成している。

10

【1771】

尚、図297に示すように、ねじ部材N4が上壁部211Hの後端から落下したときに、複数の操作部233上にねじ部材N4が保持されることもある。また、パチンコ遊技機1が遊技島に固定された状態では、複数の接続孔部231に接続された複数本のケーブルCが遊技島の上部から垂下されているため(図3参照)、これらケーブルCによりねじ部材N4の上壁部211Hの後端からの落下が防止されることもある。つまり、操作部233やケーブルCは、第1誘導通路形成部202の周辺である取付孔H4と第1誘導通路形成部202との間に設けられ、第1誘導通路形成部202に向けて移動してきたねじ部材N4の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための特別制限部を構成している。

20

【1772】

また、ねじ部材N4が、取付孔H4から抜け落ちて後方に向けて右側に曲がるように移動した後、立壁部203Bを越えた場合は、第1誘導通路形成部202の上面開口において第1カバー体310、第2カバー体320及び第3カバー体330のいずれにも被覆されない、第2カバー体320と第3カバー体330との間に設けられた非被覆領域350から第1誘導通路形成部202に落下する。第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材N4は、遊技球Pの流下に応じて下流側に向けて移動しながら遊技球の間から抜け落ちて底壁部203Aに近づいていくので、第1誘導通路形成部202における非被覆領域350に対応する位置に形成された孔部271B~271Dのいずれかから落下して第1誘導通路形成部202外へ排出される。

30

【1773】

また、これら孔部271B~271Dのいずれかから落下しなかった場合でも、最終的には、孔部271A~271Hのいずれかから落下して第1誘導通路形成部202外へ排出される。つまり、孔部271A~271Hは、球タンク形成部201または第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材N4の払出装置200への移動を制限するための特定制限部を構成している。

【1774】

一方、ねじ部材N4が、取付孔H4から抜け落ちて後方に向けて左側に曲がるように移動した後、立壁部203Bを越えた場合は、第3カバー体330のカバー部334上の凹部336上に落下することで、カバー部334から第1誘導通路形成部202内に落下せずに凹部336に収容され滞留することになる。つまり、凹部336は、第1誘導通路形成部202の上面の一部を覆うように設けられたカバー部334上に落下したねじ部材N4の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための所定制限部を構成している。

40

【1775】

図293及び図294に示すように、ねじ部材N6は、基板取付枠211において、第1誘導通路形成部202の下流部から前方に離れ、かつ、立壁部203Bの上端縁よりも上方位置に形成された取付孔H6に取付けられている。よって、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N6が緩んで後方に抜け落ちた場合、基板取付枠211の上壁部211H上に落下する可能性が高い(図298参照)。

【1776】

50

図 2 9 3、図 2 9 4 及び図 2 9 8 に示すように、取付孔 H 6 から抜け落ちたねじ部材 N 6 は、後方に向けて延設された複数のリブ 2 1 1 A により後方に向けて直線的に移動するように案内された後、右側に曲がるように移動した場合、図 2 9 8 に示すように、第 3 カバ一体 3 3 0 のカバー部 3 3 4 上における球止め部材 3 4 0 の上流側近傍位置に落下する。図 2 8 9 にて説明したように、カバー部 3 3 4 は、下流側（払出装 2 0 0 側）に向けて下方に傾斜するように第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上面開口を被覆するため、カバー部 3 3 4 上における球止め部材 3 4 0 の上流側近傍位置に落下したねじ部材 N 6 は、下流側に向けて移動する可能性が高い。

【 1 7 7 7 】

下流側に移動したねじ部材 N 6 は、図 2 9 9 に示すように、カバー部 3 3 4 における傾斜下位側である下流側端部（左側端部）に設けられた球止め部材 3 4 0 に当接し、下流側（左側）への移動が規制されることでカバー部 3 3 4 上に滞留する。

10

【 1 7 7 8 】

具体的には、図 2 9 9（A）（B）に示すように、球止め部材 3 4 0 が第 1 状態である場合は、回動部 3 4 1 の右側が開放し、前壁部 3 4 1 A、後壁部 3 4 1 B、左壁部 3 4 1 C からなる平面視略コ字形の壁部により囲まれた空間部にねじ部材 N 6 を滞留させることができるため、ねじ部材 N 6 をカバー部 3 3 4 上から落下させることなく保持しておくことができる。一方、図 2 9 9（C）（D）に示すように、球止め部材 3 4 0 が第 2 状態にあるときには、突壁部 3 4 1 D が通路を横切るように起立状態で位置するため、ねじ部材 N 6 を突壁部 3 4 1 D の右側に滞留させることができるため、ねじ部材 N 6 をカバー部 3 3 4 上から落下させることなく保持しておくことができる。

20

【 1 7 7 9 】

尚、第 2 状態では、突壁部 3 4 1 D が傾斜方向に対し交差するように配置されるだけで、前後側が開放されているため移動が規制されたねじ部材 N 6 が後方または前方に落下する可能性があるのに対し、第 1 状態では、移動を規制したねじ部材 N 6 の前後左側が前壁部 3 4 1 A、後壁部 3 4 1 B、左壁部 3 4 1 C により覆われているため、移動を規制したねじ部材 N 6 の左側にのみ左壁部 3 4 1 C が位置する第 2 状態よりも確実に滞留させておくことができる。つまり、球止め部材 3 4 0 は、カバー部 3 3 4 における傾斜方向の払出装 2 0 0 側に設けられ、該カバー部 3 3 4 上に落下したねじ部材 N 6 を該カバー部 3 3 4 に滞留させることが可能な特定部を構成している。

30

【 1 7 8 0 】

図 2 9 3 及び図 2 9 4 に示すように、ねじ部材 N 5 は、取付部材 2 2 3 において、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下流部から前右側方に離れ、かつ、立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも上方位置に形成された取付孔 H 5 に取付けられているが、取付孔 H 5 の真後ろには第 1 誘導通路形成部 2 0 2 が配置されておらず、また、第 2 突出部 2 2 5 の上壁部 2 2 5 A も途中で切りかかれてしまっているので、振動や衝撃などによりねじ部材 N 5 が緩んで後方に抜け落ちた場合、第 2 突出部 2 2 5 の上壁部 2 2 5 A に落下するが、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に到達する前に上壁部 2 2 5 A から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 外へ落下してしまう可能性が高い。

【 1 7 8 1 】

40

また、ねじ部材 N 1 6 は、第 3 カバ一体 3 3 0 において、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の後側で、かつ、立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも下方位置に形成された取付孔 H 1 6 に取付けられているため、振動や衝撃などによりねじ部材 N 5 が緩んで後方に抜け落ちた場合、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下することなく、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 外へ落下してしまう可能性が高い。

【 1 7 8 2 】

（作用・効果）

以上説明したように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 にあっては、図 3 0 0 に示すように、遊技機用枠 3 における第 1 誘導通路形成部 2 0 2 よりも上方位置に設けられたねじ部材 N 3 ~ N 6 等が、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などにより緩みが生じ

50

て抜け落ち、振動や衝撃あるいは遊技機用枠 3 の開閉などにより上壁部 2 2 5 A 上を後方へ移動した後、カバー部 3 1 4 , 3 2 4 , 3 3 4 上に落下したときには、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C、凹部 3 3 6 や球止め部材 3 4 0 により、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下が制限されることで、カバー部 3 1 4 , 3 2 4 , 3 3 4 から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下することなくカバー部 3 1 4 , 3 2 4 , 3 3 4 上に滞留する可能性が高いため、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下したねじ部材が移動して払出装 置 2 0 0 に混入することを抑制できる。また、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C や凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C の左側（下流側）端部には立壁部が形成されているため、ねじ部材が左側に移動してきても第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内への落下を好適に防止できる。

【 1 7 8 3 】

また、図 3 0 1 に示すように、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上面において、非被覆領域 3 5 0 を除く領域については、カバー部 3 1 4 , 3 2 4 , 3 3 4 により被覆されているが、球タンク形成部 2 0 1 に補給された遊技球がこぼれるなどして上流部側のカバー部 3 1 4 , 3 2 4 上に乗ってしまった場合でも、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C や凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C の前後寸法は遊技球 P の直径 2 R よりも狭いことで、遊技球 P は左側に向けて転動した後、カバー部 3 2 4 の左端部から非被覆領域 3 5 0 に落下して第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に戻されるようになっている。

【 1 7 8 4 】

よって、カバー部 3 1 4 , 3 2 4 上に乗ってしまった遊技球を第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に戻すことができるだけでなく、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C や凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C に遊技球 P が滞留していることで、落下してきたねじ部材 N が滞留するスペースが制限されてしまったり、滞留している遊技球に接触して非被覆領域 3 5 0 から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下してしまうことを防止することができる。

【 1 7 8 5 】

また、遊技球がカバー部 3 3 4 上に落下した場合は、カバー部 3 3 4 上を左側に向けて流下して球止め部材 3 4 0 により流下が規制されるか、あるいは第 1 誘導通路形成部 2 0 2 外へ落下する。

【 1 7 8 6 】

また、第 1 滞留部としての長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C と第 2 滞留部としての凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C とにおいて、凹溝 3 2 6 B は、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C よりも払出装 置 2 0 0 に近い位置に設けられ、該長孔 3 1 6 B の前後寸法 L 2 2 よりも前後寸法 L 2 2 B が大きい (L 2 2 B > L 2 2) 。このようにすることで、払出装 置 2 0 0 に近づくとつれてねじ部材が滞留部に滞留されやすくなるため、カバー部 3 1 4 , 3 2 4 上に落下したねじ部材が移動して第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下することを防止することができる。

【 1 7 8 7 】

一方、カバー部 3 1 4 , 3 2 4 , 3 3 4 上に落下して滞留しているねじ部材 N 3 ~ N 6 が、振動や衝撃などにより移動して、カバー部 3 2 4 とカバー部 3 3 4 との間に設けられた非被覆領域 3 5 0 から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下した場合や、あるいは、ねじ部材 N 4 のように、上壁部 2 2 5 A 上を後方へ移動した後、非被覆領域 3 5 0 から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内にダイレクトに落下した場合でも、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内の遊技球 P の流下に応じて、下流側に向けて移動しながら遊技球の間から抜け落ちて底壁部 2 0 3 A に近づいていくことで、孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H のいずれかから落下して第 1 誘導通路形成部 2 0 2 外へ排出されるため、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下したねじ部材が移動して払出装 置 2 0 0 に混入することを抑制できる。

【 1 7 8 8 】

また、底壁部 2 0 3 A に形成された複数の孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 における中流部（蛇行部 2 7 3 付近）から下流部にかけて形成されており、球タンク形成部 2 0 1 に近い位置に形成された孔部 2 7 0 A , 2 7 0 B と孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H のうち最も上流側の孔部 2 7 1 A と間には、孔部が形成されていない領域がある。このように、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 における上流部に複数の孔部が形成されていない

10

20

30

40

50

領域が形成されていることで、球タンク形成部 201 からの遊技球が上下に積み重なった状態で流下することで球圧がかかる第 1 誘導通路形成部 202 における上流部付近の底壁部 203A の強度低下を好適に防止できる。

【1789】

また、このように第 1 誘導通路形成部 202 に孔部が形成されていない領域が形成されることで、第 1 誘導通路形成部 202 から落下したねじ部材がカバー体 220 の後壁部に形成された放熱孔 220B (図 279 参照) などからカバー体 220 の内部に進入することを適度に抑えることができる。

【1790】

また、第 1 誘導通路形成部 202 において孔部が形成されていない領域に対応する位置に第 1 カバー体 310 や第 2 カバー体 320 が設けられることで、第 1 誘導通路形成部 202 にねじ部材が落下することを抑制することができるとともに、第 1 誘導通路形成部 202 に落下したねじ部材が第 1 誘導通路形成部 202 外へ落下せずに払出装置 200 に混入してしまうことを抑制することができる。

10

【1791】

また、複数の孔部 271A ~ 271H のうち最も大きい孔部 271H は、払出装置 200 に最も近い位置に設けられていることで、孔部 271H からねじ部材を好適に第 1 誘導通路形成部 202 外に落下させることができるため、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。

【1792】

詳しくは、図 300 に示すように、球タンク形成部 201 や非被覆領域 350 から第 1 誘導通路形成部 202 内にねじ部材が落下した場合、球タンク形成部 201 や非被覆領域 350 では遊技球が上下に積み重なっている状態であるため、ねじ部材は遊技球の上部に位置していることが多いが、孔部 271H は、カバー部 334 の整流板 338 の下流側に配置されている、つまり、遊技球が上下 1 段に整流される位置に配置されているため、ねじ部材が孔部 271H に落下しやすい。よって、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。

20

【1793】

また、複数の孔部 271B ~ 271H のうち少なくとも一部の孔部 271B ~ 271D は、第 1 誘導通路形成部 202 における非被覆領域 350 に対応する位置に設けられているため、ねじ部材が非被覆領域 350 から第 1 誘導通路形成部 202 に混入しても、孔部 271B ~ 271D から第 1 誘導通路形成部 202 外に落下させることができる。

30

【1794】

さらに、複数の孔部 271B ~ 271H のうち少なくとも一部の孔部 271E ~ 271H は、第 1 誘導通路形成部 202 における非被覆領域 350 よりも払出装置 200 側に設けられていることで、上記のように非被覆領域 350 から第 1 誘導通路形成部 202 に落下した遊技球が孔部 271B ~ 271D に到達しない場合でも、遊技球の流下とともに移動しながら下方に近づいて孔部 271E ~ 271H から落下する確率が高くなるため、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。

40

【1795】

また、図 295 (C)、図 296 (A) (B)、図 297 に示すように、第 1 誘導通路形成部 202 に向けて移動してきたねじ部材 N3 ~ N6 を該第 1 誘導通路形成部 202 に到達する前に滞留させることが可能な特別滞留部としての凹部 280, 290, 214, 242, 243 は、被取付部としての取付孔 H3 ~ H6 に取付けられたねじ部材 N3 ~ N6 の下方に設けられ、取付孔 H3 ~ H6 から外れた凹部 280, 290, 214, 242, 243 に滞留しなかったねじ部材 N3 ~ N6 がカバー部 314, 324, 334 に向けて移動可能であることで、取付孔 H3 ~ H6 から外れたねじ部材 N3 ~ N6 が第 1 誘導通路形成部 202 内に落下することを防止することができる。

【1796】

50

また、凹部 280, 290, 214, 242, 243 の深さは、ねじ部材 N3 ~ N6 が収容された状態においてねじ部材 N3 ~ N6 の一部が突出する深さであるため、凹部 280, 290, 214, 242, 243 に滞留したねじ部材 N3 ~ N6 を容易に取出すことができる。

【1797】

また、凹部 280, 290, 214, 242, 243 や、上記した長孔 316A ~ 316C、凹溝 326A ~ 326C、凹部 336 は、落下してきたねじ部材の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を規制（または阻害）するだけでなく、第 1 誘導通路形成部 202 外に滞留させておくことが可能な滞留部であることで、遊技場の店員等が点検等を行う際にねじ部材を発見することが可能となるため、いずれのねじ部材が外れてしまったのかを特定しやすくなるので、ねじ部材の払出装 200 への混入に対する対処策を講じやすくなる。

10

【1798】

また、特定部としての球止め部材 340 は、回動部 341 が起立位置に位置し、前壁部 341A がスリット 344 から上方に逸脱して第 1 誘導通路形成部 202 の遊技球を第 2 誘導通路形成部 204 に流下可能とする第 1 状態と、回動部 341 が傾倒位置に位置し、前壁部 341A がスリット 344 に挿入され遊技球に接触可能となり、第 1 誘導通路形成部 202 の遊技球を第 2 誘導通路形成部 204 に流下不能（または流下困難）とする第 2 状態と、に変化可能とされており、球止め部材 340 が第 2 状態のときの方が、第 1 状態のときよりもねじ部材が滞留しやすい形態となっていることで、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装 200 に混入することを防止することができる。

20

【1799】

より詳しくは、球止め部材 340 を第 2 状態とするのは、前述したように、第 1 誘導通路や第 2 誘導通路内の遊技球を抜き出すとき、つまり、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 の点検やメンテナンス作業を行うときであるのに対し、球止め部材 340 を第 1 状態とするのはパチンコ遊技機 1 が稼働状態であるとき、つまり、遊技場の店員等が監視できないときであるため、このような状態においてねじ部材が第 1 誘導通路形成部 202 内に混入することを好適に防止することができる。

【1800】

また、球タンク形成部 201 は、緩み止め部としてのフランジ部 F を有するねじ部材 N11 ~ N14 によって複数個所で遊技機用枠 3 に取付けられ、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 を遊技機用枠 3 に取付けるためのねじ部材 N11 ~ N14 は、該遊技機用枠 3 から外れても第 1 誘導通路形成部 202 外に落下するように、第 1 誘導通路形成部 202 や球タンク形成部 201 の立壁部 203B の上端縁よりも下方位置に取付けられている。よって、球タンク形成部 201 を取付けるねじ部材 N11 ~ N14 は振動や遊技球の重量がかかり緩みやすいので、フランジ付きねじ部材として遊技機用枠 3 から外れにくくする一方で、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 を取付けるねじ部材 N11 ~ N14 は、外れたとしても第 1 誘導通路形成部 202 外に落下するため、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装 200 に混入することを防止することができる。

30

40

【1801】

また、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 を遊技機用枠 3 に取付けるための複数のねじ部材のうち、パチンコ遊技機 1 の周縁部近傍の所定ねじ部材（例えば、ねじ部材 N12）は、アース線（例えば、アース線 226）を取付けるためのねじ部材と兼用されていることで、ねじ部材（部品点数）を減らすことができるため、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装 200 に混入することを防止することができる。尚、アース線ではなく、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 以外の所定部材を取付けるねじ部材と兼用してもよい。

【1802】

また、球タンク形成部 201 を遊技機用枠 3 に取付けるためのねじ部材 N11 ~ N14

50

は、該遊技機用枠 3 を補強するための金属板 2 2 2 に取付けられていることで、球タンク形成部 2 0 1 を強固に取付けることができるとともに、振動が発生しにくくなるのでねじ部材の緩みを好適に抑制することができる。

【 1 8 0 3 】

また、遊技機用枠 3 における第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上方位置に取付けられているねじ部材 N 3 ~ N 6 は、フランジ部 F を有しない頭部 N H の直径が小さいねじ部材であることで、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下した場合でも、孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H から落下させやすいため、ねじ部材が払出装置 2 0 0 に混入することを防止することができる。

【 1 8 0 4 】

また、図 2 9 2 (B)、図 3 0 0 に示すように、遊技機用枠 3 に着脱可能な遊技盤 2 における第 1 誘導通路形成部 2 0 2 よりも下方の領域には、落下してきたねじ部材を後方または払出装置 2 0 0 側に流下させることが可能な傾斜面（例えば、カバー体 2 2 0 の上壁部 2 2 0 H）が第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に対し隙間を隔てて設けられていることで、カバー体 2 2 0 の上壁部 2 2 0 H に落下したねじ部材が跳ねて再び第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に混入されることを防止することができる。

10

【 1 8 0 5 】

また、特に図示はしないが、基板ケース 1 1 A , 1 2 A , 3 7 A , 9 1 A は、カバー体 2 2 0 の後壁部よりも後方に突出しないように設けられており、カバー体 2 2 0 の上壁部 2 2 0 H に落下したねじ部材は後方または払出装置 2 0 0 側に流下するように案内されることで、上壁部 2 2 0 H に落下したねじ部材が下方に配置された基板ケース 1 1 A , 1 2 A , 3 7 A , 9 1 A 内に落下することを防止できる。

20

【 1 8 0 6 】

また、カバー体 2 2 0 は、遊技盤 2 の背面側に設けられた画像表示装置 5、可動体を有する演出用装置、演出制御基板 1 2 を被覆するように設けられることで、これらの駆動源から生じる熱を放出する複数の放熱孔 2 2 0 B が後壁部の上部に形成されているが（図 2 7 9 参照）、これら放熱孔 2 2 0 B は、ねじ部材の雄ねじ部 N S は挿入可能であっても、少なくとも頭部 N H を挿入不能な大きさであることが好ましい。また、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の直下に配置される上壁部 2 2 0 H は、上方の孔部 2 7 0 A , 2 7 0 B、2 7 1 A ~ 2 7 1 H からねじ部材が落下してくる可能性が高いため、放熱孔 2 2 0 B は、少なくとも上壁部 2 2 0 H において孔部 2 7 0 A , 2 7 0 B、2 7 1 A ~ 2 7 1 H に対応しない位置に形成するか、上壁部 2 2 0 H 以外の部位（例えば、後壁部など）に形成することが好ましい。このようにすることで、落下してきたねじ部材がカバー体 2 2 0 内に落下して画像表示装置 5、可動体を有する演出用装置、演出制御基板 1 2 などに悪影響を及ぼすことを抑制できる。

30

【 1 8 0 7 】

（変形例 1）

次に、本発明の変形例 1 について、図 3 0 2 に基づいて説明する。図 3 0 2 は、(A) は変形例としてのカバー部を示す概略背面図、(B) はケーブルがカバー部に交差するように配線された状態を示す概略背面図である。

【 1 8 0 8 】

前記実施の形態では、球タンク形成部 2 0 1 の遊技球を払出装置 2 0 0 に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部は、左側方に向けて下側に傾斜するように延設される第 1 誘導通路形成部 2 0 2 と、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下側の左端部から下方に向けて延設される第 2 誘導通路形成部 2 0 4 と、を有し、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上面の一部を覆うように設けられた第 3 カバー体 3 3 0 のカバー部 3 3 4 は、図 2 8 9 に示すように、左端部の上面に球止め部材 3 4 0 が上方に突出するように設けられていることで、カバー部 3 3 4 上を左側に移動するねじ部材 N を受止めて滞留可能に構成されてい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、本変形例 1 のカバー部 3 6 0 のように、カバー部 3 6 0 の左端部 3 6 0 R が、下方の第 2 誘導通路形成部 2 0 4 に向けて湾曲する R 形状に形成されていてもよい。

40

50

【 1 8 0 9 】

このようにすることで、カバー部 3 6 0 上に落下した遊技球 P やねじ部材 N は、左端部側に向けて移動した場合、カバー部 3 6 0 上に滞留することなく、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の左端部からダイレクトに第 1 誘導通路形成部 2 0 2 外に落下するため、ねじ部材 N が払出装置 2 0 0 に混入することを防止することができる。

【 1 8 1 0 】

また、図 3 0 2 (B) に示すように、カバー部 3 6 0 の上面に、ねじ部材 N を滞留させることが可能な凹部 3 6 1 が形成されたものにおいて、カバー部 3 6 0 における凹部 3 6 1 の近傍位置に、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 における遊技球の流下方向に対し交差するようにケーブル C H が設けられていてもよい。

10

【 1 8 1 1 】

このようにすることで、凹部 3 6 1 に滞留したが傾斜により移動する可能性があるねじ部材 N や遊技球 P を、ケーブル C により移動を規制することで滞留させておくことができる。

【 1 8 1 2 】

(変形および応用に関する説明)

例えば、前記実施の形態では、ねじ部材として、パチンコ遊技機 1 の遊技機用枠 3 に取付部材 2 2 3 や第 1 通路形成体 2 0 3 等を取付けるためのねじ部材 N 1 ~ 6、N 1 1 ~ 1 6 や、パチンコ遊技機 1 の他の個所に取付けられるねじ部材 (図示略) や、遊技島を構成する躯体などを組付けるためのねじ部材 (図示略) や、遊技島の内部に配置される各種装置 (例えば、補給装置 1 5 0 など) 等を躯体などに取付けるためのねじ部材 (図示略) 等を対象とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機の製造時や遊技場でのメンテナンス時などにおいて取付けを忘れるなど何らかの理由でパチンコ遊技機 1 に残留してしまったねじ部材等の全てのねじ部材が対象可能であるが、少なくともパチンコ遊技機 1 に予め取付けられているねじ部材が払出装置 2 0 0 へ混入することを防止できるようになっていることが好ましい。

20

【 1 8 1 3 】

また、前記実施の形態では、遊技媒体を貯留可能な貯留部として、底壁部 2 0 3 A と立壁部 B とにより上面が開く箱状に形成された球タンク形成部 2 0 1 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、貯留部は遊技球を貯留可能であれば、上記球タンク形成部 2 0 1 のように第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の前後寸法よりも前後寸法が長いものでなくてもよく、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 と前後寸法がほぼ同一または短いものであってもよい。また、補給装置 1 5 0 から供給される遊技球を受止め可能であれば、必ずしも上面は開放されていなくてもよい。

30

【 1 8 1 4 】

また、前記実施の形態では、遊技媒体を払出すことが可能な払出部として、回転可能なスプロケットにより遊技球を払出し可能な払出装置 2 0 0 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スプロケット以外の部材により遊技球を払出し可能な払出装置であってもよい。

【 1 8 1 5 】

また、前記実施の形態では、上面が開くし、貯留部の遊技媒体を払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部として、底壁部 2 0 3 A と立壁部 2 0 3 B とにより上面が開く凹溝状に形成された第 1 誘導通路形成部 2 0 2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上面の一部に開口が形成された筒状部材からなる誘導通路形成部であってもよく、形状や大きさ等は種々に変更可能である。尚、球タンク形成部 2 0 1 と幅寸法 (前後寸法) が略同一または大きくてもよく、遊技球を複数列で流下可能に誘導するものでもよい。

40

【 1 8 1 6 】

また、前記実施の形態では、遊技球を貯留可能な貯留部としての球タンク形成部 2 0 1 と、上面が開くし、球タンク形成部 2 0 1 の遊技球を払出装置 2 0 0 に誘導する第 1 誘導

50

通路を形成する第1誘導通路形成部202とが一体成型されてい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、球タンク形成部201と第1誘導通路形成部202とが別個の部材をねじ部材などにより組付けることにより一体に形成されていてもよい。この場合、球タンク形成部201と第1誘導通路形成部202とを組付けるねじ部材についても本発明のねじ部材の対象となる。

【1817】

また、前記実施の形態では、第1誘導通路形成部202の上面開口からねじ部材が混入しう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、第1誘導通路形成部202の立壁側に形成された孔部や切欠部等からねじ部材が混入しうるものであってもよい。また、第2誘導通路形成部204についてもねじ部材が混入しうる場合、ねじ部材の第2誘導通路形成部204への落下を制限するための所定制限部や、第2誘導通路形成部204に落下したねじ部材の払出装置200への移動を制限するための特定制限部等を設けてもよい。

10

【1818】

また、前記実施の形態では、第1誘導通路形成部202の上面の一部を覆うように設けられたカバー部として、第1カバー体310、第2カバー体320、第3カバー体330を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1誘導通路形成部202の上面の全領域がカバー部により被覆されていてもよい。

【1819】

また、前記実施の形態では、第1誘導通路形成部202の上面の一部の領域を覆うカバー部は、第1誘導通路形成部202とは別個の部材にて構成されていてもよいし、第1誘導通路形成部202と予め一体に形成されていてもよい。つまり、第1誘導通路形成部202が予め四角筒状に形成されているものであってもよい。

20

【1820】

また、前記実施の形態では、カバー部314, 324, 334上に落下したねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための所定制限部として、ねじ部材をカバー部上に滞留させることが可能な孔部としての長孔316A~316Cや、凹部としての凹溝326A~326Cや凹部336を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ねじ部材のカバー部上からの落下を規制（または阻害）可能な落下規制部（落下阻害部）や、カバー部上でのねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）や、ねじ部材をカバー部上から第1誘導通路形成部202外へ落下可能に誘導する傾斜面などの落下誘導部等であってもよい。尚、落下や移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよい。

30

【1821】

つまり、カバー部314, 324, 334上に落下したねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための所定制限部とは、ねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を不能とするものだけでなく、落下を困難とすることができるものであればよい。

【1822】

また、前記実施の形態では、第1誘導通路形成部202に設けられ、該第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材の払出装置200への移動を制限するための特定制限部として、複数の孔部271A~271Hを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材の払出装置200側への移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）であってもよい。尚、払出装置200側への移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよく、これらは遊技球の流下に影響しない位置（例えば、底壁部203Aと立壁部203Bとの間の角部など、遊技球が接触しない部分）に設けることが好ましい。

40

【1823】

つまり、第1誘導通路形成部202に設けられ、該第1誘導通路形成部202に落下し

50

たねじ部材の払出装置 200 への移動を制限するための特定制限部とは、ねじ部材の払出装置 200 側への移動を制限できるものであれば、必ずしも第 1 誘導通路形成部 202 に混入したねじ部材の払出装置 200 側への移動を不能とするものだけでなく、移動を困難とすることができるものであればよい。

【1824】

また、第 1 誘導通路形成部 202 に設けられた特定制限部により、第 1 誘導通路形成部 202 に落下したねじ部材の払出装置 200 への移動が制限（規制、阻害）された場合、移動が制限され第 1 誘導通路内に滞留しているねじ部材により遊技球の流下も制限されてしまい球詰まりが生じる可能性が高い。球詰まりが生じた場合、前述したように補給エラー報知が実行されることで、遊技場の店員等が遊技機用枠 3 を開放して背面にある球タンク形成部 201 や第 1 誘導通路形成部 202 における遊技球の状況を目視により点検する可能性が高い。このとき、ねじ部材が払出装置 200 まで移動せずに第 1 誘導通路形成部 202 に滞留していることで、球詰まりの原因がねじ部材であったことを店員等が特定しやすくなるので、適切な対処を行うことが可能となる。

10

【1825】

また、前記実施の形態では、複数の孔部 271A ~ 271H が全てねじ部材を落下可能な大きさを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の孔部 271A ~ 271H のうち少なくとも 2 以上の孔部がねじ部材を落下可能に形成されていれば、他の孔部はねじ部材を落下可能でなくてもよい。また、複数の孔部 271A ~ 271H の形状、大きさは任意であり、上記した形態に限らず種々に変更可能である。

20

【1826】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 202 よりも下方位置に取付けられる第 1 基板として、主基板 11、演出制御基板 12 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、中継基板など他の基板も対象としてもよい。

【1827】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 202 よりも上方位置に取付けられる第 2 基板として、ターミナル基板 210 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 基板として、中継基板など他の基板も対象としてもよい。

【1828】

また、前記実施の形態では、第 1 基板としての主基板 11、演出制御基板 12 は、これら基板が収納される基板ケース 11A, 12A がねじ部材 N20, N21 により遊技盤 2 に取付けら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、第 1 基板としての上記各種基板が基板ケースを介すことなく直接遊技盤 2 や遊技機用枠 3 に取付けられていてもよい。

30

【1829】

また、前記実施の形態では、第 1 基板としての主基板 11、演出制御基板 12 は、各基板が収納される基板ケース 11A, 12A がねじ部材 N20, N21 にて、つまり、ねじ部材を用いた取付方法により遊技盤 2 に取付けられ、第 2 基板としてのターミナル基板 210 は、ねじ部材とは異なる取付手段としての複数の規制部 235 及び係止部 236 からなる係止手段を用いて、つまり、ねじ部材を用いた取付方法とは異なる取付方法により基板取付枠 211 に取付けら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、ラッチ部材などによる係止手段や、カシメピンなどによる取付手段や、接着剤などによる接着手段等を含むものであってもよい。

40

【1830】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 202 の周辺に設けられ、該第 1 誘導通路形成部 202 に向けて移動してきたねじ部材の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を制限するための特別制限部として、凹部 280, 290, 214, 242, 243 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ねじ部材の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を規制（または阻害）可能な落下規制部（落下阻害部）や、第 1 誘導通路形成部 202 へのねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動

50

阻害部)や、ねじ部材を第1誘導通路形成部202外へ落下可能に誘導する傾斜面などの落下誘導部等であってもよい。尚、第1誘導通路形成部202への落下や移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよい。

【1831】

つまり、外れたねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための特別制限部とは、ねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を不能とするものだけでなく、落下を困難とすることができるものであればよい。例えば、落下規制部(落下阻害部)としての凸部や、移動規制部(移動阻害部)としての凹部や孔部などが、上壁部225Aなどの所定位置に設けられていればよい。

10

【1832】

また、前記実施の形態では、特別制限部としての凹部280, 290, 214, 242, 243などが設けられる第1誘導通路形成部202の周辺が、前側の立壁部203Bの近傍位置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、少なくともねじ部材が取付けられる被取付部(取付孔)と誘導通路形成部との間であれば、必ずしも立壁部203Bの近傍位置に設けられていなくてもよく、例えば、ねじ部材の被取付部と誘導通路形成部との間において誘導通路形成部よりも被取付部に近い位置に設けられていてもよい。

【1833】

また、前記実施の形態では、カバー部334における傾斜方向の払出装置200側に、該カバー部334上に落下したねじ部材N6を該カバー部334に滞留させることが可能な特定部として、第1誘導通路形成部202の遊技球を流下可能とする第1状態と、流下困難または流下不能とする第2状態と、に変化可能な球止め部材340を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、カバー部334における傾斜方向の払出装置200側(傾斜下位側)に設けられる部材であれば、球止め機能を有していなくても、ねじ部材の移動を規制(または阻害)可能な凸部や立壁部、配線押えなどであってもよい。

20

【1834】

また、前記実施の形態では、特定部としての球止め部材340が、カバー部334における傾斜方向の払出装置200側に設けられてい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、特定部は、一のカバー部における払出装置200側の端部に設けられていれば、カバー部314, 324の払出装置200側の端部に設けられていてもよい。

30

【1835】

また、前記実施の形態では、特定部としての球止め部材340が、カバー部334とは別個の部材にて構成されてい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、カバー部334を構成する部材の一部に特定部(球止め部)が一体的に形成されていてもよい。

【1836】

また、前記実施の形態では、緩み止め部の一例として、ねじ部材N1, N2, N11~N16の頭部NHよりも大径であり該頭部NHに一体に形成されたフランジ部F(座金)を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、フランジ部Fの代わりに、ねじ部材とは別個に形成されねじ部材に装着可能なワッシャなどでもよいし、頭部NHやフランジ部F(座金)の裏面に凹凸状に形成された頭部NHの回止め部や接着剤等も含まれる。また、ねじ部材は、ドライバなどの工具により取付け可能なものだけでなく、蝶ねじであってもよいし、ビスやボルト等、緩むと被取付部から離脱してしまう部材を含む。

40

【1837】

また、前記実施の形態では、貯留部としての球タンク形成部201は、緩み止め部であるフランジ部Fを有するねじ部材N11~N14によって複数個所で遊技機用棒3に取付

50

けられ、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 を遊技機用枠 3 に取付けるためのねじ部材 N11 ~ N14 は、該遊技機用枠 3 から外れても第 1 誘導通路形成部 202 外に落下するように、第 1 誘導通路形成部 202 や球タンク形成部 201 の立壁部 203B の上端縁よりも下方位置に取付けられてい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、第 1 誘導通路形成部 202 や球タンク形成部 201 の立壁部 203B の上端縁よりも上方位置であっても、例えば、第 1 誘導通路形成部 202 や球タンク形成部 201 の直上位置から水平方向にずれた非直上位置に取付けられていれば、ねじ部材が第 1 誘導通路形成部 202 にダイレクトに落下することを防止できる。また、落下したねじ部材が所定の誘導部（例えば、上壁部 225A に形成された凹溝など）などにより、第 1 誘導通路形成部 202 外に落下するように誘導されるようになっていてもよい。

10

【1838】

また、前記実施の形態における所定制限部、特定制限部、特別制限部、特定部は、パチンコ遊技機 1 に取付けられているねじ部材 N1 ~ N6、N11 ~ N16 だけでなく、遊技島などパチンコ遊技機 1 以外のねじ部材についての払出装置 200 への移動を制限または規制（阻害）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、少なくともパチンコ遊技機 1 に取付けられているねじ部材 N1 ~ N6、N11 ~ N16、さらには第 1 誘導通路形成部 202 や球タンク形成部 201 の上方位置に取付けられているねじ部材 N3 ~ N6 についての払出装置 200 への移動を制限または規制（阻害）可能な大きさや形態にて形成されていることが好ましい。

【1839】

20

（特徴部 053SG）

次に、本発明に係る特徴部 053SG における遊技機を実施するための形態について、図 303-1 ~ 図 303-24 に基づいて説明する。

【1840】

特徴部 053SG における遊技機は、遊技場等に設置されるパチンコ遊技機や、スロットマシンなどであり、特に、図 303-1 に示すように、遊技の制御を行う遊技制御用マイクロコンピュータが搭載された遊技制御基板を備える。尚、以下に説明する遊技機として、上記実施の形態のパチンコ遊技機 1 が適用可能であり、遊技制御基板は、上記実施の形態の主基板 11、演出制御基板は演出制御基板 12 が適用可能である。

【1841】

30

遊技制御基板には、図 303-1 に示すように、各種スイッチやセンサ等の遊技の進行に応じた入力状況を検出する複数の入力部品が接続されている。入力部品は、例えば、遊技者による操作を検出する検出スイッチ、遊技球やメダル等の遊技媒体の通過を検出する検出スイッチ、リールなどの遊技に用いられる可動物の位置を特定するセンサ、遊技者の有利度等の各種設定に用いられる検出スイッチ、ドアの開放や異常等を検出する検出スイッチなどである。

【1842】

また、遊技制御基板には、図 303-1 に示すように、これら入力部品からの入力信号を検出する入力回路が搭載されており、入力回路による入力部品からの入力信号の検出状況が特定される入力データが遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されることで遊技制御用マイクロコンピュータによる遊技の制御に用いられる。

40

【1843】

また、遊技制御基板には、図 303-1 に示すように、表示器や LED、モータ、ソレノイド等の遊技の進行に応じた出力制御を行う複数の出力部品が接続されている。出力部品は、例えば、抽選結果に応じた表示を行う表示器、遊技の進行状況や遊技機の状態を表示する表示器、遊技者に対して操作態様を指示する表示器、遊技者所有の価値を表示する表示器、遊技状態を示す LED、異常の発生を報知する LED、リールや可変入賞装置などの遊技に用いられる可動物を動作させるモータ、ソレノイドなどである。

【1844】

また、遊技制御基板には、図 303-1 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュー

50

タから伝送される出力データに基づいて対応する出力部品に対して出力信号を出力する出力回路が設けられており、遊技制御用マイクロコンピュータは、出力回路に出力データを伝送することにより、遊技の進行に応じた出力部品の制御を行う。

【1845】

また、遊技制御用マイクロコンピュータと、入力回路及び出力回路は、データバスを介して接続されており、入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路への出力データの伝送は、共用のデータバスを介して行われる。

【1846】

また、全ての入力回路が共用のデータバスを介して接続されているのではなく、一部の入力回路は、データバスを介することなく直接遊技制御用マイクロコンピュータに接続され、共用のデータバスを介することなく入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データが伝送されるようになっている。

10

【1847】

尚、出力回路については、いずれも共用のデータバスを介して接続される構成であるが、一部の出力回路が、データバスを介することなく直接遊技制御用マイクロコンピュータに接続され、共用のデータバスを介することなく遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路へ出力データが伝送される構成でも良い。

【1848】

また、データバスは、外部出力端子に接続されており、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データが外部出力信号として外部機器に対して出力されるようになっており、外部機器では、外部出力信号として出力された出力データを用いて遊技機の性能等を検査することが可能とされている。

20

【1849】

次に、本発明の遊技機が備える遊技制御基板について以下の実施例1～3を用いて説明する。

【実施例1】

【1850】

実施例1における遊技制御基板の構造について説明する。遊技制御基板は、一方の面に電子部品が実装され、他方の面には電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる構成であり、以下では、電子部品が実装される面を実装面と呼び、電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる面をハンダ面と呼ぶ。

30

【1851】

図303-2は、本実施例における遊技制御基板の実装面を示す図であり、図303-3は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。図303-2及び図303-3に示すように、遊技制御基板は、縦方向に延びる一对の短辺と横方向に延びる一对の長辺とからなる長方形状であり、絶縁性を有するプリント板によって構成される。また、遊技制御基板には、実装面とハンダ面を貫通するスルーホールが複数形成されるとともに、遊技制御基板の実装面及びハンダ面には、スルーホールを適宜連結するように導電体で構成された複数の配線パターンが形成されている。また、遊技制御基板の実装面及びハンダ面の配線パターンが形成されていない領域には、絶縁体で構成された絶縁領域及び導電体で形成され、グランドを構成するグランド領域が形成されている。グランド領域は、遊技制御基板の実装面及びハンダ面において配線パターン及び絶縁領域が形成された領域以外のほぼ全域にわたって形成されたベタグランドである。

40

【1852】

図303-2に示すように、実装面には、縦方向に延びる配線パターンが横方向に延びる配線パターンの割合よりも多く配置されており、一方、図303-3に示すように、ハンダ面には、横方向に延びる配線パターンが縦方向に延びる配線パターンの割合よりも多く配置されている。このため、縦方向に延びる配線パターンが実装面に集約され、横方向に延びる配線パターンがハンダ面に集約されることとなり、縦方向に延びる配線パターン

50

と横方向に延びる配線パターンが交差する場合に配線パターンを迂回する等の設計を極力減らせるようになっている。

【 1 8 5 3 】

また、図 3 0 3 - 3 に示すように、ハンダ面に配置された配線パターンは、長辺と同じ横方向に延びる配線が多いため、実装面に配置された配線パターンよりも配線パターンの距離が長くなるものが多いが、前述のように、電子部品は実装面にのみ実装され、ハンダ面には実装されることがなく、ハンダ面に配置された比較的距離の長い配線パターンが電子部品によって阻害されることが回避されている。

【 1 8 5 4 】

また、ハンダ面に形成された配線パターンを分岐させる際に、分岐先の配線パターンのうち一方はハンダ面に形成され、他方はスルーホールを通じて実装面に形成されるようになっており、分岐先の一方向の配線パターンを迂回させたり、分岐先の一方向の配線パターンと他方の配線パターンとを同一面で交差させたりすることなく分岐されるようになっている。

【 1 8 5 5 】

図 3 0 3 - 4 は、本実施例における遊技制御基板に入力回路及び出力回路が実装された状態の実装面を示す図である。

【 1 8 5 6 】

図 3 0 3 - 4 に示すように、遊技制御基板の実装面には、前述した遊技制御用マイクロコンピュータや入力回路、出力回路等の電子部品が実装されている。これらの電子部品は、一方向に並ぶ複数の端子からなる端子列が一行または複数列を備える電子部品を含む。そして、これらの端子列を備える電子部品は、その多くが、遊技制御基板の長辺に沿って、すなわち横方向に並ぶように配置されている。前述のように、実装面では、縦方向に延びる配線パターンの割合が多く、端子列を備える電子部品は、多くの場合、遊技制御基板の長辺にそって、すなわち横方向に並ぶように配置されることで、縦方向に延びる配線パターンの方向を変えることなく、そのまま横方向に並ぶ端子列に接続させることができるようになっている。

【 1 8 5 7 】

また、端子列を備える電子部品のうち入力回路及び出力回路は、図 3 0 3 - 4 に示すように、長方形に形成されるとともに、短辺側の一方に凹状の切欠が設けられるとともに、表面に型番が印字されており、切欠の向きと型番の印字方向により部品の向きが特定できるようになっている。そして、図 3 0 3 - 4 に示すように、入力回路は、図 3 0 3 - 4 中において切欠が左側となり、かつ型番の印字方向が左から右に向かう方向となるように配置される一方、出力回路は、図 3 0 3 - 4 中において切欠が右向きとなり、かつ型番の印字方向が右から左に向かう方向となるように配置されており、これらの電子部品が切欠の位置及び型番の印字方向によって入力回路であるか、出力回路であるか、が特定可能とされている。

【 1 8 5 8 】

図 3 0 3 - 5 は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたデータバスの構成を示す図であり、図 3 0 3 - 6 は、本実施例における遊技制御基板の実装面においてデータバスから分岐した配線パターンを示す図である。

【 1 8 5 9 】

遊技制御基板には、前述のように入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路への出力データの伝送に共用されるデータバスが形成されている。本実施例の遊技制御基板に形成されたデータバスは、ハンダ面に形成された横方向に延びる 8 本の配線パターンにて構成されており、図 3 0 3 - 5 に示すように、遊技制御基板の左側に実装された遊技制御用マイクロコンピュータの端子が接続されるスルーホールから右側に向けて横方向に延びるように形成された 8 本の配線パターンからなる。データバスと入力回路、出力回路等の電子部品とは、図 3 0 3 - 6 に示すように、スルーホールを通して実装面側に分岐し、上下方向に向けて縦

10

20

30

40

50

方向に延びるように形成された配線パターンにより接続される。

【1860】

このように遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた入力回路、出力回路等の電子部品とをデータバスを介して接続する場合に、まず、遊技制御用マイクロコンピュータの端子が横方向に延びるハンダ面のデータバスに接続され、電子部品が実装される位置でスルーホールを通して電子部品に向けて縦方向に延びる実装面側の配線パターンに分岐し、電子部品と接続されることとなる。このため、データバスから分岐した配線パターンを迂回する必要がなく、遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた電子部品とを効率良く接続することができる。また、データバスを構成する配線パターンが、電子部品が実装されないハンダ面に形成されるので、データバスへの電子部品からのノイズの影響を受け難く、さらに、データバスと電子部品とは、スルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンにより接続されるので、実装面側の配線パターンが短くなり、この間の電子部品からのノイズの影響も受け難いようになっている。

10

【1861】

図303-5に示すように、データバスを構成する横方向に延びる配線パターンは、一直線上に形成されるのではなく、横方向に延びる複数の配線パターンに分割して形成されている。分割されたそれぞれの配線パターンの長さ(L1~L8)は、データバスにおいてデータを伝送する際のバスクロック(データバスでデータを伝送する際に用いる周波数)に応じて共振が最大となるアンテナ長($(\text{バスクロック})/2$)よりも短く形成されている。このため、データバスを構成する配線パターンがバスクロックに対応するアンテナ長となつて、共振により意図しない電波を発生してしまうことが防止されるようになっている。さらに、バスクロックに対応するアンテナ長の1/2の長さとなった場合にも、基板の表面に反射して強い共振が発生してしまうことがあるため、分割されたそれぞれの配線パターンの長さ(L1~L8)は、バスクロックに応じて共振が最大となるアンテナ長の1/2とならない長さに形成されており、基板の表面に反射することにより強い共振が発生してしまい、電波を発生してしまうことも防止されるようになっている。

20

【1862】

また、バスクロックは、実装される遊技制御用マイクロコンピュータや発振器によって異なるが、分割されたそれぞれの配線パターンの長さ(L1~L8)は、そのうち想定される最大周波数となるバスクロックに応じて共振が最大となるアンテナ長よりも短く、さらに最大周波数となるバスクロックに応じて共振が最大となるアンテナ長の1/2とならない長さとなるように形成されている。このため、想定される最大周波数未満のバスクロックでデータが伝送される場合でも、意図しない電波を発生してしまうことが防止されるようになっている。

30

【1863】

図303-5に示すように、データバスを構成する複数の分割された横方向の配線パターン同士は、斜め右方向または斜め左方向、すなわち複数の分割された横方向の配線パターンの方向とは異なる方向に延びる配線パターンを挟んで接続されている。また、複数の分割された横方向の配線パターンと斜め右方向または斜め左方向の配線パターンとは、鈍角に屈曲して接続されている。このため、配線パターンの屈曲部分から意図しない電波を発生してしまうことが防止される。

40

【1864】

また、図303-5に示すように、複数の分割された横方向の配線パターン同士を接続する斜め方向の配線パターン上に設けられたスルーホール(図303-5に示すA~F)を通して実装面側の配線パターン(図303-6に示すA~Fに接続される配線パターン)に分岐するようになっており、複数の分割された横方向の配線パターン同士を接続する斜め方向の配線パターンを利用してデータバスを構成する配線パターンが分岐されるようになっている。

【1865】

尚、実施例1における遊技制御基板では、横方向の配線パターンの長さを共振が最大と

50

なるアンテナ長よりも短くするために、横方向の配線パターンを複数の配線パターンに分割するとともに、複数の分割された横方向の配線パターン同士を同じハンダ面上に形成された斜め方向の配線パターンにより接続する構成であるが、複数の分割された横方向の配線パターン同士を実装面側に形成された配線パターンにより接続する構成、すなわち横方向の配線パターンの長さを共振が最大となるアンテナ長よりも短くなるように、横方向の配線パターンをハンダ面と実装面に交互に形成する構成としても良い。このような構成においては、横方向の配線パターンがハンダ面または実装面から他方の面に切り替わる箇所では分岐させることが好ましく、このような構成とすることで、分岐後の配線パターンを迂回したり、同一面上で交差させることなくデータバスを構成する配線パターンを分岐させることが可能となる。

10

【1866】

図303-7は、本実施例における遊技制御基板の実装面に形成されたグランド領域の構成を示す図であり、図303-8は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。

【1867】

図303-7及び図303-8に示すように、遊技制御基板の実装面及びハンダ面において配線パターン及び絶縁領域が形成された領域以外のほぼ全域にわたってグランド領域が形成されている。遊技制御基板に形成されたグランド領域は、絶縁領域を介して電氣的に隔てられた第1グランド領域と第2グランド領域とから構成される。実装面及びハンダ面のいずれにおいても、第1グランド領域は遊技制御基板の左側の領域に形成され、第2グランド領域は遊技制御基板の右側の領域に形成される。

20

【1868】

また、図303-7に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータや入力回路、出力回路等、低電圧（本実施例では、 $V_{CC} (+5V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される電子部品（低電圧部品）は第1グランド領域が形成された左側の領域に実装され、低電圧部品のグランド端子は第1グランド領域に接続される。一方、モータやソレノイド等を動作させるための駆動回路等、高電圧（本実施例では、 $V_{LD} (+24V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される電子部品（高電圧部品）は第2グランド領域が形成された右側の領域に実装され、高電圧部品のグランド端子は、第2グランド領域に接続される。このため、グランド領域を介して高電圧部品から低電圧部品に意図しない電流が逆流してしまうことが防止される。また、第1グランド領域と第2グランド領域が遊技制御基板の対向する辺側にそれぞれ形成されているので、一時的に電位差が生じても互いに干渉することが防止される。

30

【1869】

また、図303-9に示すように、第1グランド領域と第2グランド領域との間には、コンデンサが設けられているため、このコンデンサによって第1グランド領域と第2グランド領域との間に一時的に電位差が生じても一方のグランド領域から他方のグランド領域に電流が流れてしまうことが防止される。

【1870】

また、図303-7及び図303-8に示すように、実装面及びハンダ面には、第1グランド領域と第2グランド領域との間に配線パターンが形成されない絶縁領域が形成され、第1グランド領域と第2グランド領域が電氣的に隔てられるようになっている。さらに、実装面における第1グランド領域及び第2グランド領域と、ハンダ面における第1グランド領域及び第2グランド領域と、が重なるように形成されているとともに、実装面において第1グランド領域と第2グランド領域を隔てる絶縁領域と、ハンダ面において第1グランド領域と第2グランド領域を隔てる絶縁領域も重なるように形成されているため、実装面及びハンダ面の一方の面から他方の面に対して一時的に電位差が生じても互いに干渉することが防止されるようになっている。

40

【1871】

図303-10は、本実施例における遊技制御基板の実装面に実装されたコネクタの構

50

成を示す図であり、図303-11は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたコネクタ周辺の配線パターンを示す図であり、図303-12は、本実施例における遊技制御基板が基板ケースに収納された状態を示す図である。

【1872】

図303-10に示すように、遊技制御基板には、実装面の下辺寄りに、遊技制御基板外部からの配線を接続するための複数のコネクタCN1～CN7が実装されている。遊技制御基板からの配線には、抽選の契機となる信号、抽選確率等の遊技者にとっての有利度を規定する設定値を変更可能な状態へ移行させるための信号、設定値を変更するための信号、遊技者にとって有利な情報を外部の表示器に表示させる信号等、遊技の有利度に関連する信号が入力または出力される配線、エラーの解除操作の検出信号が入力される配線、バックアップ電源の供給ラインとしての配線が含まれる。

10

【1873】

図303-10に示すように、コネクタCN1～CN7に設けられた端子は、実装面、すなわちコネクタCN1～CN7が実装された側の面に形成された配線パターンには直接接続されず、図303-11に示すように、ハンダ面、すなわちコネクタCN1～CN7が実装された面とは反対側の面に形成された配線パターンに接続される。一方、図303-10に示すように、実装面におけるコネクタCN1～CN7の実装部分の周辺には、配線パターンは形成されておらず、その周辺には、コネクタナンバ等のコネクタに関する情報が印字されている。尚、コネクタCN1～CN7の実装部分の周辺に印字される情報は、コネクタナンバに限らず、端子の数やコネクタの方向、接続先に関する情報等が印字される構成でも良い。

20

【1874】

図303-11に示すように、ハンダ面においてコネクタCN1～CN7に設けられた端子と接続された配線パターンは、端子と接続された側とは反対側の端部においてスルーホールを通して実装面の配線パターンに接続される。特に、図303-10及び図303-11に示すa～hのスルーホールは、電子部品の端子が接続されるスルーホールであり、コネクタCN1～CN7に設けられた端子と接続された配線パターンが最初に電子部品に接続される箇所に設けられている。このため、電子部品へ接続するためのスルーホールを利用してハンダ面から実装面の配線パターンに接続させることができる。

【1875】

図303-12(A)(B)に示すように、遊技制御基板は、基板ケースに収納された状態で遊技機に取付けられる。基板ケースは、ワンウェイネジ、封印シールまたは溶着等により封止可能とされており、一度封止されると、痕跡を残すことなく開放することが困難な構成である。このため、遊技制御基板を基板ケースに収納した状態で遊技機に取り付けることで、遊技制御基板に対する不正が防止される構造となっている。

30

【1876】

また、図303-12(A)(B)に示すように、基板ケースには、遊技制御基板を収納した状態においてコネクタCN1～CN7周辺の領域を被覆する被覆部が設けられている。一方、図303-10に示すように、遊技制御基板の実装面のうち基板ケースの被覆部によって被覆される領域には、配線パターンが形成されず、当該領域を避けて配線パターンが形成されている。被覆部には、コネクタCN1～CN7とほぼ同形の挿通孔が設けられており、これら挿通孔を通してコネクタCN1～CN7が外部に露呈し、外部からの配線を接続可能とされている。

40

【1877】

このように基板ケースに遊技制御基板を収納した場合でも、コネクタCN1～CN7を外部からの配線と接続するため、コネクタCN1～CN7の周囲に若干の隙間が生じることとなるが、コネクタCN1～CN7に設けられた端子は、実装面、すなわちコネクタCN1～CN7が実装された側の面に形成された配線パターンには直接接続されず、ハンダ面、すなわちコネクタCN1～CN7が実装された面とは反対側の面に形成された配線パターンに接続されるようになっており、基板ケースよりコネクタCN1～CN7が露呈す

50

る部分の周囲からコネクタCN1～CN7の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為が防止されるようになっている。

【1878】

また、実装面におけるコネクタCN1～CN7の実装部分の周辺は基板ケースの被覆部によって被覆されるとともに、被覆部により被覆される領域には、コネクタCN1～CN7に設けられた端子に接続される配線パターンを含むいずれの配線パターンも形成されず、コネクタCN1～CN7に設けられた端子に接続された配線パターンは、被覆部以外の領域で実装面の配線パターンに接続されるようになっており、基板ケースよりコネクタCN1～CN7が露呈する部分の周囲からコネクタCN1～CN7の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為が確実に防止されるようになっている。

10

【1879】

図303-13は、本実施例における遊技制御基板に実装された遊技制御用マイクロコンピュータへのバックアップ電源の供給に係る回路図である。

【1880】

図303-13に示すように、Vcc(+5V)は、電源基板にて生成されるとともに、遊技制御基板に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータの電源入力端子Vccに接続される。また、Vcc(+5V)は、電源基板において遊技制御用マイクロコンピュータに供給されるラインと分岐し、逆流防止用ダイオードを介して充電用コンデンサに接続されており、逆流防止用ダイオードと充電用コンデンサとの間で分岐したラインが遊技制御用マイクロコンピュータのバックアップ電源入力端子VBBに接続される。

20

【1881】

電力が供給されている間は、Vcc(+5V)が遊技制御用マイクロコンピュータの駆動用電源として供給されるとともに、充電用コンデンサに充電される。一方、電力の供給が停止した場合には、Vcc(+5V)の供給が停止することで、充電用コンデンサに充電されたバックアップ電源VBBが遊技制御用マイクロコンピュータに供給されるようになっており、遊技制御用マイクロコンピュータは、バックアップ電源VBBの供給を受けることで、遊技制御用マイクロコンピュータが備えるRAMに格納されたデータが保持されるようになっている。尚、本実施例では、バックアップ電源が、遊技制御基板外の電源基板から供給される構成であるが、遊技制御基板内に設けられた回路から供給される構成でも良い。

30

【1882】

図303-14は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンを示す図であり、図303-15は、本実施例における遊技制御基板の実装面に形成された配線パターンとハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンとの関係を示す図である。

【1883】

図303-14に示すように、遊技制御基板のハンダ面には、電源供給用ラインを構成する配線パターンとして、通常電源を供給する配線パターンVcc1～3と、バックアップ電源を供給する配線パターンVBBと、が形成されている。配線パターンVcc1～3は、図303-14及び図303-15に示すように、ハンダ面に形成された配線パターンと実装面に形成された配線パターンとによって構成され、遊技制御基板に実装された電子部品に接続される。一方、配線パターンVBBは、図303-14に示すように、ハンダ面に形成された配線パターンのみから構成される。すなわち配線パターンVBBは、実装面に形成された配線パターンと接続されることなく、ハンダ面に形成された配線パターンのみを通して遊技制御用マイクロコンピュータのバックアップ電源入力端子VBBに接続される。すなわち、電源基板からのバックアップ電源VBBが供給される配線パターンVBBはハンダ面のみ形成されている。このため、バックアップ電源VBBが供給される配線パターンVBBは、実装面に実装された電子部品を迂回する必要がなく、遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの距離を短くできるため、外部からのノイズを受けにくく、ノイズによってRAMに記憶されているデータが破損してしまうことが防

40

50

止されるようになっている。

【1884】

また、図303-15に示すように、実装面において、ハンダ面側に配線パターンVBBが形成された部分には、ベタグランドが形成されている。このため、実装面に形成されたベタグランドによってノイズが遮断されることで、ハンダ面側の配線パターンVBBがノイズの影響を受けにくいようになっている。また、図303-15に示すように、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、バックアップ電源を供給する配線パターンVBBの方が、通常電源を供給する配線パターンVcc1~3よりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された配線パターン、特に信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成されている。このため、実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンからのバックアップ電源が供給される配線パターンVBBに対するノイズの影響が極力抑えられるようになっている。

10

【1885】

尚、本実施例では、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、バックアップ電源を供給する配線パターンVBBの方が、通常電源を供給する配線パターンVcc1~3よりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成される構成であるが、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、抽選の契機となる信号等、遊技者の利益に関わる信号が伝送される配線パターンの方が、出力部品の制御を行う信号等、直接遊技者の履歴に関わらない信号が伝送される配線パターンよりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成される構成とすることで、実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンからの遊技者の利益に関わる信号が伝送される配線パターンに対するノイズの影響が極力抑えられる。

20

【1886】

また、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、遊技制御用マイクロコンピュータに対するリセット信号が伝送される配線パターンや遊技制御用マイクロコンピュータに対して動作クロックを与える配線パターン等の比較的重要度の高い信号が伝送される配線パターンの方が、その他の信号が伝送される配線パターンよりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成される構成とすることで、実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンからの比較的重要度の高い信号が伝送される配線パターンに対するノイズの影響が極力抑えられる。

30

【1887】

図303-16は、遊技制御基板をスロットマシンに取り付けた状況の一例を示す図である。スロットマシンには、液晶表示器や演出の制御を行う演出制御基板、複数のリールからなるリールユニット、メダルの払出を行うホッパーユニット等の遊技に関連する遊技部品が搭載されている。そして、遊技制御基板をスロットマシンに取り付ける場合には、遊技制御基板は、実装面側、すなわちバックアップ電源が供給される配線パターンVBBが形成されたハンダ面とは反対側の面が遊技部品側に配置されるように取り付けられる。このような構成とすることで、バックアップ電源が供給される配線パターンVBBに対する遊技部品から発せられるノイズの影響が抑えられる。

40

【1888】

図303-17は、遊技制御基板をパチンコ遊技機に取り付けた状況の一例を示す図である。パチンコ遊技機は、遊技場に設置される際に、他のパチンコ遊技機等の他の遊技装置と、背面同士が向き合う態様で設置されることが多い。そして、遊技制御基板をパチンコ遊技機に取り付ける場合には、遊技制御基板は、実装面側、すなわちバックアップ電源が供給される配線パターンVBBが形成されたハンダ面とは反対側の面が他の遊技装置側に配置されるように取り付けられる。このような構成とすることで、バックアップ電源が供給される配線パターンVBBに対する他の遊技装置から発せられるノイズの影響が抑えら

50

れる。

【1889】

(作用効果1)

本実施例の遊技制御基板は、実装面とハンダ面の双方に配線パターンが形成されるとともに、実装面に形成される配線パターンは、第1方向(上下方向)に延びる配線パターンの割合が第1方向と異なる第2方向(左右方向)に延びる配線パターンの割合よりも多く、ハンダ面に形成される配線パターンは、第2方向(左右方向)に延びる配線パターンの割合が第1方向(上下方向)に延びる配線パターンの割合よりも多いことを特徴としている。このような構成によれば、第1方向(上下方向)に延びる配線パターンが実装面に集約され、第2方向(左右方向)に延びる配線パターンがハンダ面に集約されることで、第1方向(上下方向)に延びる配線パターンと第2方向(左右方向)に延びる配線パターンが交差する場合に配線パターンを迂回する等の設計を極力減らすことができる。

10

【1890】

本実施例の遊技制御基板は、第1方向(上下方向)に延びる1対の辺(左辺及び右辺)と第2方向(左右方向)に延びる1対の辺(上辺及び下辺)とからなる四角形状であることを特徴としている。このような構成によれば、遊技制御基板の形状に沿って配線パターンを無駄なく形成することができる。

【1891】

本実施例の遊技制御基板は、複数の端子からなる端子列を備える電子部品が、端子列が第2方向(左右方向)に並ぶように配置されることを特徴としている。このような構成によれば、第1方向(左右方向)に延びる配線パターンをそのまま電子部品に接続することができる。

20

【1892】

本実施例の遊技制御基板は、第1方向(上下方向)に延びる1対の短辺(左辺及び右辺)と前記第2方向(左右方向)に延びる1対の長辺(上辺及び下辺)とからなる長方形形状であり、実装面のみに電子部品が実装され、ハンダ面には電子部品が実装されないことを特徴としている。このような構成によれば、ハンダ面において距離が長くなり得る第2方向(左右方向)の配線パターンを電子部品によって阻害されることなく形成することができる。

【1893】

本実施例の遊技制御基板は、配線パターンが、1の配線パターンから2の配線パターンに分岐する配線パターンを含み、分岐先の2の配線パターンのうち一方の配線パターンは実装面に形成され、他方の配線パターンはハンダ面に形成されることを特徴としている。このような構成によれば、分岐先の一方の配線パターンを迂回させたり、分岐先の一方の配線パターンと他方の配線パターンとを同一面で交差させたりする必要がなく、好適に配線パターンを形成することができる。

30

【1894】

(作用効果2)

本実施例の遊技制御基板は、特定方向(左右方向)に離れた第1端子(遊技制御用マイクロコンピュータの端子)と第2端子(入力回路、出力回路の端子)を接続し、特定信号(入力データ、出力データ)の送信に用いられる特定配線パターン(データバス)が形成され、特定配線パターン(データバス)は、特定方向(左右方向)に延びる直線の配線パターンからなる複数の配線パターンに分割して形成され、特定方向(左右方向)に延びる直線の配線パターンが各々特定信号(入力データ、出力データ)の周波数(バスクロック)に応じたアンテナ長である特定長さ($\lambda/2$)よりも短く形成されることを特徴としている。このような構成によれば、特定配線パターン(データバス)が特定方向(左右方向)に延びる直線の配線パターンからなる複数の配線パターンに分割して形成され、特定方向(左右方向)に延びる直線の配線パターンは各々特定信号(入力データ、出力データ)の周波数(バスクロック)に応じたアンテナ長である特定長さ($\lambda/2$)よりも短く形成されることで、特定配線パターン(データバス)が特定信号(入力データ、出力データ)

40

50

の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長となることを防止し、意図しない電波を発生してしまうことを防止できる。

【1895】

本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターン同士が、特定方向（左右方向）と異なる方向（斜め方向）に延びる配線パターンにより接続されることを特徴としている。このような構成によれば、特定配線パターン（データバス）を簡単な構造で特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンに分割することができる。

【1896】

尚、本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターン同士が、特定方向（左右方向）と異なる方向（斜め方向）に延びる配線パターンにより接続される構成であるが、実装面とハンダ面に配線パターンが形成され、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが、実装面とハンダ面に交互に形成される構成としても良い。このような構成においても、特定配線パターン（データバス）を簡単な構造で特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンに分割することができる。

10

【1897】

本実施例の遊技制御基板は、特定配線パターン（データバス）が、特定方向（左右方向）に延びる一の配線パターンと他の配線パターンの中で特定配線パターン（データバス）とは異なる配線パターンに分岐することを特徴としている。このような構成によれば、特定方向に延びる一の配線パターンと他の配線パターンとの間を利用して特定配線パターン（データバス）を好適に分岐させることができる。

20

【1898】

本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが各々特定信号（入力データ、出力データ）の最大周波数（バスクロックとして想定される最大周波数）に応じたアンテナ長である特定長さ（ $\lambda/2$ ）よりも短く形成されることを特徴としている。このような構成によれば、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンの長さが、特定信号（入力データ、出力データ）の最大周波数に対応するアンテナ長よりも短いので、最大周波数以下で信号が送信されても意図しない電波を発生してしまうことを防止できる。

【1899】

本実施例の遊技制御基板は、特定方向に延びる直線の配線パターンが、特定信号（入力データ、出力データ）の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長である特定長さ（ $\lambda/2$ ）の $1/2$ （ $\lambda/4$ ）とならない長さであることを特徴としている。このような構成によれば、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが特定長さ（ $\lambda/2$ ）の $1/2$ となり、基板の表面からの反射によって強い共振が発生してしまうことがないので、意図しない電波を発生してしまうことを防止できる。

30

【1900】

（作用効果3）

本実施例の遊技制御基板は、第1電圧（ $V_{CC} (+5V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第1電子部品（低電圧部品）と、第2電圧（ $V_{DL} (+24V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第2電子部品（高電圧部品）と、が実装され、第1電子部品（低電圧部品）は第1グラウンド領域に接続され、第2電子部品（高電圧部品）は第1グラウンド領域と絶縁部によって隔てられた第2グラウンド領域に接続されることを特徴としている。このような構成によれば、第1電圧（ $V_{CC} (+5V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第1電子部品（低電圧部品）は第1グラウンド領域に接続され、第2電圧（ $V_{DL} (+24V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第2電子部品（高電圧部品）は第1グラウンド領域と絶縁部（絶縁領域）によって隔てられた第2グラウンド領域に接続されるので、グラウンドを介して意図しない電流が逆流してしまうことを防止できる。

40

【1901】

尚、本実施例の遊技制御基板は、第1電圧（ $V_{CC} (+5V)$ ）の信号が伝達される配

50

線パターンが接続される第1電子部品（低電圧部品）が第1グラウンド領域に接続され、第2電圧（VDL（+24V））の信号が伝達される配線パターンが接続される第2電子部品（高電圧部品）が第1グラウンド領域と絶縁部によって隔てられた第2グラウンド領域に接続される構成であるが、第1電子部品と、第2電子部品と、で接続される配線パターンを流れる電流差が大きい構成において、第1電子部品が第1グラウンド領域に接続され、第2電子部品が第1グラウンド領域と絶縁部によって隔てられた第2グラウンド領域に接続される構成としても良く、このような構成とすることで、第1電子部品と、第2電子部品と、で接続される配線パターンを流れる電流差が大きい場合でも、第1電子部品は第1グラウンド領域に接続され、第2電子部品は第2グラウンド領域に接続されるので、グラウンドを介して意図しない電流が逆流してしまうことを防止できる。

10

【1902】

本実施例の遊技制御基板は、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域の間にコンデンサが設けられていることを特徴としている。このような構成によれば、コンデンサによって第1グラウンド領域と第2グラウンド領域との間に一時的に電位差が生じても一方のグラウンド領域から他方のグラウンド領域に電流が流れてしまうことを防止できる。

【1903】

本実施例の遊技制御基板は、一辺側（左側）に第1グラウンド領域が形成され、一辺に対向する他辺側（右側）に第2グラウンド領域が形成され、第1電子部品（低電圧部品）は第1グラウンド領域に実装され、第2電子部品（高電圧部品）は第2グラウンド領域に実装されることを特徴としている。このような構成によれば、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域が遊技制御基板の対向する辺側にそれぞれ形成されているので、一時的に電位差が生じても互いに干渉することを防止できる。

20

【1904】

本実施例の遊技制御基板は、実装面及びハンダ面の双方に、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域との間に配線パターンが形成されない非配線パターン領域（絶縁領域）が形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域の間の絶縁性を高めることができる。

【1905】

尚、本実施例の遊技制御基板は、実装面及びハンダ面の双方に、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域との間に非配線パターン領域（絶縁領域）が形成される構成であるが、少なくとも実装面及びハンダ面のうち少なくとも一方の面に、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域との間に非配線パターン領域（絶縁領域）が形成される構成であっても、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域の間の絶縁性を高めることができる。

30

【1906】

本実施例の遊技制御基板は、実装面における第1グラウンド領域及び第2グラウンド領域と、ハンダ面における第1グラウンド領域及び第2グラウンド領域と、はそれぞれ対応する領域に形成されており、実装面の非配線パターン領域（絶縁領域）とハンダ面の非配線パターン領域（絶縁領域）も対応する領域に形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、実装面及びハンダ面の一方の面から他方の面に対して一時的に電位差が生じても互いに干渉することを防止できる。

40

【1907】

（作用効果4）

本実施例の遊技制御基板は、基板ケースに収納された状態で遊技機に取付けられ、実装面には遊技制御基板外部からの配線を取付けるためのコネクタ（コネクタCN1～CN7）が実装され、コネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子はハンダ面に形成された配線パターンと接続されることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子がコネクタ（コネクタCN1～CN7）が実装された実装面ではなく、反対側のハンダ面に形成された配線パターンと接続されるので、基板ケースよりコネクタ（コネクタCN1～CN7）が露呈する部分の周囲からコネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行

50

為を防止することができる。

【1908】

本実施例の遊技制御基板は、コネクタ（コネクタCN1～CN7）に接続される配線が、遊技の有利度に関連する配線（設定値を変更可能な状態へ移行させるための信号、設定値を変更するための信号、遊技者にとって有利な情報を外部の表示器に表示させる信号等が入力または出力される配線）を含むことを特徴としている。このような構成によれば、遊技の有利度に関連する不正行為を防止できる。

【1909】

本実施例の遊技制御基板は、実装面におけるコネクタ（コネクタCN1～CN7）の実装部分の周辺には当該コネクタ（コネクタCN1～CN7）に関する情報（コネクタナンバ）が表示されることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子はハンダ面に形成された配線パターンに接続され、実装面においてコネクタ（コネクタCN1～CN7）の実装部分の周辺には配線パターンが形成されないため、この部分にコネクタ（コネクタCN1～CN7）に関する情報（コネクタナンバ）を表示することで、実装面における配線パターンが形成されない部分を有効に利用することができる。

10

【1910】

本実施例の遊技制御基板は、基板ケースが、コネクタ（コネクタCN1～CN7）周辺の領域を被覆する被覆部を備えており、コネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子に接続される配線パターンは、被覆部に被覆されている領域においてハンダ面に形成されることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ（コネクタCN1～CN7）周辺部においてもコネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子に接続される配線パターンが実装面に形成されることがないので、基板ケースよりコネクタ（コネクタCN1～CN7）が露呈する部分の周囲からコネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為を確実に防止することができる。

20

【1911】

本実施例の遊技制御基板は、コネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子に接続される配線パターンが、最初に電子部品に接続される箇所を実装面の配線パターンに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、電子部品へ接続するためのスルーホールを利用して実装面の配線パターンに接続させることができる。

30

【1912】

（作用効果5）

本実施例の遊技制御基板は、実装面には、記憶手段（RAM）を有する遊技制御用マイクロコンピュータを含む複数の電子部品が搭載され、ハンダ面には、電子部品が搭載されず、遊技制御用マイクロコンピュータは、配線パターンにより供給される特定電源（バックアップ電源（VBB））により記憶手段（RAM）の記憶内容を保持可能であり、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターン（VBB）は、ハンダ面のみに形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターンは、電子部品が搭載されないハンダ面のみに形成されているので、電子部品を迂回して形成する必要がなく、配線パターンの距離を短くできるため、外部からのノイズを受けにくく、ノイズによって記憶手段（RAM）に記憶されているデータが破損してしまうことを防止できる。

40

【1913】

本実施例の遊技制御基板は、実装面側が遊技に関連する遊技部品（液晶表示器や演出の制御を行う演出制御基板等）側に配置されるように取付けられることを特徴としている。このような構成によれば、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターン（VBB）に対する遊技部品から発せられるノイズの影響を防ぐことができる。

【1914】

50

本実施例の遊技制御基板は、実装面側が他の遊技装置（他の遊技機）側に配置されるように取付けられることを特徴としている。このような構成によれば、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターン（VBB）に対する他の遊技装置から発せられるノイズの影響を防ぐことができる。

【1915】

本実施例の遊技制御基板は、ハンダ面において特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータに供給する配線パターン（VBB）が設けられる領域に対応する実装面側の領域にはベタグラウンドが形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、実装面に形成されたベタグラウンドにより実装面側からのノイズを遮断することができる。

10

【1916】

本実施例の遊技制御基板は、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータに供給する配線パターン（VBB）は、他の電源を供給する配線パターン（Vcc1～3）よりも、実装面側の対応する領域で信号を送信する配線パターンと交差する箇所が少ないことを特徴としている。このような構成によれば、実装面側で信号を送信する配線パターンからのノイズの影響を極力防ぐことができる。

【1917】

以上、本発明の実施例1を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主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ことは言うまでもない。

20

【1918】

例えば、本実施例では、本発明に係る構成を遊技の制御を行う遊技制御基板に適用した例について説明しているが、遊技機に搭載される他の基板、例えば、演出の制御を行う基板、遊技媒体や遊技用価値の付与に関する制御を行う基板、さらには、基板同士を中継する基板等に対して本発明に係る構成を適用しても良い。

【実施例2】

【1919】

実施例2における遊技制御基板の構造について説明する。遊技制御基板は、実施例1と同様に、一方の面に電子部品が実装され、他方の面には電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる構成である。尚、実施例2における遊技制御基板の構成は、実施例1における遊技制御基板の構成と基本的な構成は同じであり、ここでは、主に実施例1の遊技制御基板と異なる構成について説明する。

30

【1920】

図303-18は、実施例1における遊技制御基板の実装面を示す図であり、図303-19は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。

【1921】

図303-18及び図303-19に示すように、遊技制御基板は、縦方向に延びる一对の短辺と横方向に延びる一对の長辺とからなる長方形形状であり、絶縁性を有するプリント板によって構成される。また、遊技制御基板には、スルーホールが複数形成されるとともに、遊技制御基板の実装面及びハンダ面には、スルーホールを適宜連結するように複数の配線パターンが形成されている。また、遊技制御基板の実装面及びハンダ面の配線パターンが形成されていない領域には、絶縁領域及びグラウンド領域が形成されている。

40

【1922】

実施例2における遊技制御基板においても、実施例1の遊技制御基板と同様に、入力回路及び出力回路が実装されており、これら入力回路及び出力回路は、長方形形状に形成されるとともに、短辺側の一方に凹状の切欠が設けられるとともに、表面に型番が印字されており、切欠の向きと型番の印字方向により部品の向きが特定できるようになっている。そして、入力回路は、図中において切欠が左側となり、かつ型番の印字方向が左から右に向かう方向となるように配置される一方、出力回路は、図中において切欠が右向きとなり、かつ型番の印字方向が右から左に向かう方向となるように配置されており、これらの電子

50

部品が切欠の位置及び型番の印字方向によって入力回路であるか、出力回路であるか、が特定可能とされている。

【 1 9 2 3 】

図 3 0 3 - 2 0 は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたデータバスの構成を示す図であり、図 3 0 3 - 2 1 は、本実施例における遊技制御基板の実装面においてデータバスから分岐した配線パターンを示す図である。

【 1 9 2 4 】

遊技制御基板には、入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路への出力データの伝送に共用されるデータバスが形成されている。本実施例の遊技制御基板に形成されたデータバスは、ハンダ面に形成された横方向に延びる 8 本の配線パターンにて構成されており、図 3 0 3 - 2 0 に示すように、遊技制御基板の左側に実装された遊技制御用マイクロコンピュータの端子が接続されるスルーホールから右側に向けて横方向に延びるように形成された 8 本の配線パターンからなる。データバスと入力回路及び出力回路とは、図 3 0 3 - 2 1 に示すように、スルーホールを通して実装面側に分岐し、上下方向に向けて縦方向に延びるように形成された配線パターンにより接続される。

【 1 9 2 5 】

このように遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた入力回路及び出力回路とをデータバスを介して接続する場合に、まず、遊技制御用マイクロコンピュータの端子が横方向に延びるハンダ面のデータバスに接続され、入力回路または出力回路が実装される位置でスルーホールを通して入力回路または出力回路に向けて縦方向に延びる実装面側の配線パターンに分岐し、入力回路または出力回路と接続されることとなる。このため、データバスから分岐した配線パターンを迂回する必要がなく、遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた入力回路及び出力回路とを効率良く接続することができる。また、データバスを構成する配線パターンが、電子部品が実装されないハンダ面に形成されるので、データバスへの電子部品からのノイズの影響を受け難く、さらに、データバスと入力回路及び出力回路とは、スルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンにより接続されるので、実装面側の配線パターンが短くなり、この間の電子部品からのノイズの影響も受け難いようになっている。

【 1 9 2 6 】

また、図 3 0 3 - 2 2 に示すように、データバスには、データバスに接続されるいずれの入力回路及び出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータに近い位置においてノイズ除去回路と接続されるようになっており、遊技制御用マイクロコンピュータに対してデータバスに乗ったノイズが影響し難いようになっている。

【 1 9 2 7 】

また、遊技制御基板には、図 3 0 3 - 2 0 に示すように、図中上辺側の近傍に遊技制御基板の外部からの配線を接続するためのコネクタ C N 1 0 ~ C N 1 7 が実装されるとともに、データバスを構成する配線パターンは、遊技制御基板の図中下辺寄りの領域、すなわちコネクタ C N 1 0 ~ C N 1 7 が実装される一辺側と対向する他辺側寄りの領域に形成されている。このため、遊技制御基板の外部の電子部品と信号の入出力が行われるコネクタ C N 1 0 ~ C N 1 7 とデータバスとの間に入力回路や出力回路等の電子部品を実装する領域が広く担保されるようになっている。

【 1 9 2 8 】

図 3 0 3 - 2 0 及び図 3 0 3 - 2 1 に示すように、遊技制御基板には、遊技の制御に用いられる入力部品のうち比較的重要度の低い第 1 入力部品からの入力信号（抽選の契機とならないセンサやスイッチの検出信号など）の入力を検出する第 1 入力回路、第 1 入力部品よりも重要度の高い第 2 入力部品からの入力信号（抽選の契機となるセンサやスイッチの検出信号、有利度を規定する設定値を変更する検出信号など）の入力を検出する第 2 入力回路、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データに基づき、ソレノイドやモータ等、遊技の進行に応じて可動部の動作を行う第 1 出力部品に対して出力信号を出力する

10

20

30

40

50

第1出力回路、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データに基づき、各種表示器やLED等、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データに基づき、遊技制御基板に実装され、一定期間において遊技を行った際の払出率等、当該遊技機の性能を表示する性能表示器に対して出力信号を出力する第3出力回路が実装されている。

【1929】

これらの入力回路及び出力回路のうち第1出力回路、第1出力回路、第2出力回路及び第3出力回路は、データバスに接続され、入力データの伝送及び出力データの伝送がデータバスを介して行われる。

【1930】

図303-20に示すように、ハンダ面において遊技制御用マイクロコンピュータの端子に接続されたデータバスを構成する配線パターンは、複数の箇所ですルーホールを通して実装面側に分岐し、実装面において縦方向に形成された配線パターンに接続される。図303-21に示すように、図中Mの位置ですルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンは第1入力回路の端子と接続される。また、図中Nの位置ですルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンは第3出力回路の端子と接続される。また、図中O、Pの位置ですルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンは第1出力回路の端子と接続される。また、図中Qの位置ですルーホールを通して接続された実装面側の配線パターンは、第2出力回路の端子と接続されるとともに、実装面上で分岐し、一部の配線パターンは、そのまま外部出力端子に接続され、残りの配線パターンは、図中Rの位置で一度スルーホールを通してハンダ面側の配線パターンに接続され、図中Sの位置で再度スルーホールを通して実装面側の配線パターンに接続されて外部出力端子に接続される。

【1931】

図303-20及び図303-21に示すように、共用のデータバスによって接続される入力回路及び出力回路のうち入力回路は、出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの長さが短くなるようにデータバスに接続されている。このため、遊技の制御に用いられる入力データがノイズ等の影響を受け難いようになっている。

【1932】

また、図303-20及び図303-21に示すように、共用のデータバスによって接続される複数の出力回路うち遊技の進行に応じて可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路は、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの長さが短くなるようにデータバスに接続されている。このため、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた可動部の動作に影響を与えてしまうことが防止されるようになっている。

【1933】

また、図303-20及び図303-21に示すように、共用のデータバスによって接続される複数の出力回路うち性能表示器に対して出力信号を出力する第3出力回路は、性能表示器以外の遊技の進行に応じた表示を行う表示器(第2出力部品)に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの長さが短くなるようにデータバスに接続されている。このため、不正部品の配置等による性能表示の内容変更の不正がされ難いようになっている。

【1934】

また、図303-21に示すように、ハンダ面側のデータバスを構成する配線パターンから、図中Qの位置ですルーホールを通して接続された実装面側の配線パターンが、遊技の進行に応じた出力を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路の端子に接続されるとともに、実装面状で分岐し、分岐した配線パターンが遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための外部出力端子に接続される。このように、ハンダ面に形成されたデータバスからスルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを利用して実装面側で遊技の進行に応じた出力を行うために第2出力回路に接続される

10

20

30

40

50

配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための外部出力端子に接続される配線パターンに分岐させるので、第2出力回路に接続される配線パターン、外部出力端子に接続される配線パターンそれぞれに分岐させるために実装面に形成されたデータバスからハンダ面側に分岐させる必要がないので、配線パターンが簡素に形成される。

【1935】

尚、ハンダ面側のデータバスを構成する配線パターンからスルーホールを通して接続された実装面側の配線パターンが、遊技の進行に応じた出力を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路の端子に接続されるとともに、実装面状で分岐し、分岐した配線パターンが遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための出力回路に接続される構成としても良く、このような構成であっても、ハンダ面に形成されたデータバスからスルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを利用して実装面側で遊技の進行に応じた出力を行うために第2出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための出力回路に接続される配線パターンに分岐させることで、複数の出力回路に接続される配線パターンそれぞれに分岐させるために実装面に形成されたデータバスからハンダ面側に分岐させる必要がないので、配線パターンが簡素に形成される。

10

【1936】

入力回路のうち第2入力回路は、データバスに接続されず、データバスを介することなく、直接遊技制御用マイクロコンピュータに対して入力データの伝送が行われる。図303-21に示すように、実装面において遊技制御用マイクロコンピュータの端子と接続された配線パターンは、図中Tの位置で一度スルーホールを通してハンダ面側の配線パターンに接続され、図中Uの位置で再度スルーホールを通して実装面側の配線パターンに接続され、第2入力回路の端子に接続される。

20

【1937】

このように、遊技の制御に用いられる入力部品のうち比較的重要度の低い第1入力部品からの入力信号の入力を検出する第1入力回路は、データバスを介して遊技制御用マイクロコンピュータと接続される一方で、第1入力部品よりも重要度の高い第2入力部品からの入力信号の入力を検出する第2入力回路は、データバスに接続されず、データバスを介することなく、直接遊技制御用マイクロコンピュータと接続されるようになっており、第2入力部品からの入力信号に基づく入力データは、他の入力回路から入力データや出力回路への出力データが伝送されるデータバスを介さずに遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されるので、重要な入力信号に基づく入力データが他の入力回路から入力データや出力回路への出力データの影響を受けることなく、遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されることとなる。

30

【1938】

(作用効果6)

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、入力回路は、出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる電子部品(入力部品)からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する入力回路が、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて電子部品(出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、入力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

40

【1939】

尚、本実施例の遊技制御基板は、入力回路が、出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成であるが、出

50

力回路が、入力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成としても良く、このような構成とすることで、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路が、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する入力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

【1940】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、出力回路は、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路と、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路と、を含み、第1出力回路は、第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路が、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた可動部の動作に影響を与えてしまうことを防止できる。

【1941】

尚、本実施例の遊技制御基板は、第1出力回路が、第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成であるが、第2出力回路が、第1出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成としても良く、このような構成とすることで、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路が、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた表示に影響を与えてしまうことを防止できる。

【1942】

また、実施例1の遊技制御基板のように、遊技制御用マイクロコンピュータが配置される左側に、低電圧部品が実装される第1グラウンド領域が形成され、右側に高電圧部品が実装される第2グラウンド領域が形成される場合に、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路は高電圧部品に属することが多いことから第2グラウンド領域に実装され、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路は低電圧部品に属することが多いことから第1グラウンド領域に実装されることとなる。このような構成においては、第2出力回路が、第1出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成とし、第2出力回路を第1グラウンド領域に実装させることで、低電圧部品である第2出力回路を、高電圧部品である第1出力回路とともに第2グラウンド領域に実装させる必要がなく、第2出力回路に負荷がかかることを防止できる。

【1943】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、実装面のみに電子部品が実装されるとともに、ハンダ面にデータバスが形成され、データバスからスルーホールを通して接続された実

10

20

30

40

50

装面の配線パターンを、実装面において遊技の進行に応じた出力を行うための第2出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力する外部出力端子に接続される配線パターンに分岐することを特徴としている。このような構成によれば、ハンダ面に形成されたデータバスからスルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを利用して実装面側で遊技の進行に応じた出力を行うための第2出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための外部出力端子に接続される配線パターンに分岐させるので、これらの配線パターンそれぞれに分岐させるためにハンダ面に形成されたデータバスから実装面側に分岐させる必要がないので、配線パターンを簡素に形成することができる。

【1944】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる第1入力部品からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する第1入力回路と、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる第2入力部品からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する第2入力回路と、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて第1出力部品、第2出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路、第2出力回路と、を含み、第1入力回路、第1出力回路及び第2出力回路は、データバスを介して遊技制御用マイクロコンピュータに接続され、第2入力回路は、データバスを介さずに遊技制御用マイクロコンピュータに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、第2入力部品からの入力信号に基づく入力データは、他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データが伝送されるデータバスを介さずに遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されるので、重要な入力信号に基づく入力データを他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データの影響を受けることなく、遊技制御用マイクロコンピュータに伝送することができる。

【1945】

本実施例の遊技制御基板は、実装面のみに電子部品が実装されるとともに、ハンダ面にデータバスが形成されることを特徴としている。このような構成によれば、データバスへの電子部品からのノイズの影響を防ぐことができる。

【1946】

本実施例の遊技制御基板は、データバスと入力回路及び出力回路とは、スルーホールを通してデータバスが形成されたハンダ面とは反対側の実装面に分岐した配線パターンにより接続されることを特徴としている。このような構成によれば、データバスから入力回路及び出力回路までの配線パターンの距離が短くなるため、ノイズの影響を軽減することができる。

【1947】

本実施例の遊技制御基板は、一辺側（上辺側）の近傍に基板外部からの配線を取付けるためのコネクタ（コネクタCN10～CN17）が実装されるとともに、データバスは遊技制御基板における一辺と対向する他辺（下辺）寄りの領域に形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ（コネクタCN10～CN17）とデータバスとの間に入力回路や出力回路等の電子部品を実装する領域を担保できるので、基板領域を有効に活用することができる。

【1948】

本実施例の遊技制御基板は、遊技機の性能を表示する性能表示器が実装され、性能表示器に対して出力信号を出力する第3出力回路は、他の表示器に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、性能表示器に対して出力信号を出力する第3出力回路が、他の表示器に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短いことで、不

10

20

30

40

50

正部品の配置等による表示内容改変の不正等を困難にできる。

【1949】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路と出力回路とが、部品の向きが異なるように実装されることを特徴としている。このような構成によれば、入力回路と出力回路の違いを容易に把握することができる。

【1950】

本実施例の遊技制御基板は、データバスは、入力回路及び出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータに近い位置でノイズ除去回路と接続されることを特徴としている。このような構成によれば、遊技制御用マイクロコンピュータに対するノイズの影響を防止することができる。

10

【1951】

以上、本発明の実施例2を説明してきたが、本発明はこの実施例2に限定されるものではなく、本発明の主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ことは言うまでもない。また、実施例1と同一もしくは類似する構成については、実施例1で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1について例示した変形例についても実施例2に適用可能である。

【実施例3】

【1952】

実施例3における遊技制御基板の構造について説明する。遊技制御基板は、実施例1、2と同様に、一方の面に電子部品が実装され、他方の面には電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる構成である。尚、実施例3における遊技制御基板は、実装される電子部品及びスルーホール構造に特徴を有するものであり、ここでは、電子部品及びスルーホール構造について説明する。

20

【1953】

図303-23は、実施例3における遊技制御基板に実装される特定電子部品の構造を示す斜視図であり、(A)は、特定電子部品の上方からの斜視図であり、(B)は、特定電子部品の下方からの斜視図である。

【1954】

特定電子部品は、キースイッチ等の比較的大型の電子部品であり、特定電子部品の下部には、図303-23(A)(B)に示すように、特定電子部品の基板への固定を目的とし、特定電子部品の信号や電力の伝搬には用いられない固定用端子1、2と、基板の配線パターンと接続され、特定電子部品の信号や電力の伝搬に用いられる接続用端子と、が設けられる。また、特定電子部品の側面における固定用端子1、2の上方には、当該特定電子部品の型番が刻印または印字されている。

30

【1955】

尚、本実施例では、特定電子部品として固定用端子と、接続用端子の双方を備えるキースイッチを例示しているが、他の電子部品を特定電子部品として適用しても良いし、また、固定用端子を備えず、接続用端子のみ備える電子部品を特定電子部品として適用しても良い。

【1956】

遊技制御基板に設けられたスルーホールは、通常スルーホールと、特定スルーホールと、からなる。通常スルーホールは、図303-24(A)に示すように、ハンダ面からスルーホールの内周面にかけて導電体である銅メッキ処理が施されることで、スルーホールが実装面とハンダ面とで導通するスルーホールである。一方、特定スルーホールは、図303-24(B)に示すように、スルーホールの内周面には銅メッキ処理が施されず、スルーホールが実装面とハンダ面とで導通しないスルーホールである。

40

【1957】

通常スルーホールにハンダ面側からハンダ付けする場合には、図303-24(A)に示すように、スルーホール内に銅メッキ処理が施されているため、スルーホール内のハンダが実装面までフローアップするが、特定スルーホールにハンダ面側からハンダ付けする

50

場合には、図303-24(B)に示すように、スルーホール内に銅メッキ処理が施されていないため、スルーホール内をハンダがフローアップせず、ハンダが実装面まで到達しないようになっている。

【1958】

本実施例において特定電子部品は、固定用端子1、2が特定スルーホールに挿通され、接続用端子が通常スルーホールに挿通され、ハンダ面側からハンダ付けすることにより固定される。

【1959】

このように、固定用端子1、2は、特定スルーホールに挿通され、ハンダ面側からハンダ付けにより固定されるので、ハンダが実装面に到達しないので、ハンダ付けした際に、ハンダが特定電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて、固定用端子1、2の上方に印字または刻印された型番がハンダによって隠れてしまう等の不具合を防止できる。

【1960】

特に、型番がハンダによって隠れてしまうことにより部品が不正に交換されても発見できない虞があり、また、型式試験において型番が隠れていると、部品構成の特定ができず試験を通らず、認可を受けることができなくなる虞や、遊技店への設置時において型番が確認できないことで遊技店への設置が認められない虞があるが、上部に型番が印字または刻印された端子を特定スルーホールにて固定することで、このような不具合を防止することができる。

【1961】

一方、固定用端子1、2は、特定電子部品の信号や電力の伝搬には用いられない端子であるため、特定スルーホールでハンダ付けした際に、電気的接続が弱くなっても問題が生じることがない。一方で、接続用端子は、通常スルーホールに挿通され、ハンダ面側からハンダ付けにより固定されるので、ハンダが実装面まで到達することで電気的接続を確実にすることができる。

【1962】

(作用効果7)

本実施例の遊技制御基板は、実装面とハンダ面のうち実装面に複数の電子部品が実装されるとともに、実装面とハンダ面に配線パターンが形成されており、複数の電子部品は、実装面とハンダ面を貫通するスルーホールに端子を挿通させ、スルーホールと端子をハンダ付けすることで固定され、複数の電子部品のうち特定電子部品が固定される特定スルーホールが形成されており、特定スルーホールは、実装面ハンダ面が導通せず、特定電子部品の端子がハンダ面からハンダ付けされたときにハンダが実装面に到達しないことを特徴としている。このような構成によれば、特定スルーホールは、実装面とハンダ面が導通せず、特定電子部品の端子がハンダ面からハンダ付けされたときにハンダが実装面に到達しないので、ハンダ付けした際に、ハンダが電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて不具合の原因となることを防止できる。

【1963】

本実施例の遊技制御基板は、特定スルーホールに特定電子部品の固定用の端子(固定用端子1、2)が挿通されてハンダ付けされることを特徴としている。このような構成によれば、特定スルーホールは、特定スルーホールにハンダ付けされるのは、特定電子部品の固定用の端子(固定用端子1、2)であるため、ハンダが実装面に到達しないことで電気的接続が弱くなっても問題が生じることがない。

【1964】

尚、本実施例の遊技制御基板は、特定スルーホールに特定電子部品の固定用の端子(固定用端子1、2)が挿通されてハンダ付けされる構成であるが、特定スルーホールに特定電子部品の信号や電力を伝搬する端子(接続用端子)が挿通されてハンダ付けされる構成としても良く、このような構成によれば、ハンダが電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて特定電子部品の信号や電力を伝搬する端子が他の端子とショートしてしまうことなどによる不具合を防止できる。

10

20

30

40

50

【 1 9 6 5 】

本実施例の遊技制御基板は、特定電子部品の型番が、端子（固定用端子 1、2）の上方に表示（印字または刻印）されていることを特徴としている。このような構成によれば、ハンダが電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて特定電子部の型番が隠れてしまうことを防止できる。

【 1 9 6 6 】

以上、本発明の実施例 3 を説明してきたが、本発明はこの実施例 3 に限定されるものではなく、本発明の主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ことは言うまでもない。また、実施例 1、2 と同一もしくは類似する構成については、実施例 1、2 で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例 1、2 について例示した変形例についても実施例 3 に適用可能である。

【 1 9 6 7 】

（特徴部 0 5 3 S G の発明）

以上説明したように、特徴部 0 5 3 S G には、以下に示す発明が含まれている。つまり、従来、例えば、特開 2 0 1 6 - 9 3 4 2 8 号公報等に記載されたもののように、パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機は、電子機器が実装された基板を備えるものが一般的であり、この種の基板には、CPU 等の制御手段と他の電子機器との間で一のデータバスを用いてデータの入出力を行うものが提案されている。この種の基板においては、配線パターンの設計に関して種々の課題が存在している。そこで、基板の配線パターンが好適に形成された遊技機を提供することを目的として、特徴部 0 5 3 S G の（1）の遊技機は、遊技が可能な遊技機であって、

制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する入力回路と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板（遊技制御基板）を備え、

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）への伝送及び前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記入力回路は、前記出力回路よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続されることを特徴としている。

この特徴によれば、制御手段の制御に用いられる電子部品からの入力信号に基づく入力データを制御手段に伝送する入力回路が、制御手段から伝送された出力データに基づいて電子部品に対して出力信号を出力する出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、入力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

【 1 9 6 8 】

特徴部 0 5 3 S G の（2）の遊技機は、（1）に記載の遊技機であって、前記基板（遊技制御基板）は、第 1 面（実装面）のみに電子部品が実装されるとともに、第 2 面（ハンダ面）に前記データバスが形成されることを特徴としている。

この特徴によれば、データバスへの電子部品からのノイズの影響を防ぐことができる。

【 1 9 6 9 】

特徴部 0 5 3 S G の（3）の遊技機は、（1）または（2）に記載の遊技機であって、前記データバスと前記入力回路及び前記出力回路とは、スルーホールを通して前記データバスが形成された面（ハンダ面）とは反対側の面（実装面）に分岐した配線パターンにより接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、データバスから入力回路及び出力回路までの配線パターンの距離が短くなるため、ノイズの影響を軽減することができる。

特徴部 0 5 3 S G の (4) の遊技機は、(1) ~ (3) のいずれかに記載の遊技機であって、

前記基板（遊技制御基板）には、一辺側（上辺側）の近傍に前記基板外部からの配線を取付けるためのコネクタ（コネクタ C N 1 0 ~ C N 1 7）が実装されるとともに、前記データバスは前記基板（遊技制御基板）における前記一辺と対向する他辺（下辺）寄りの領域に形成されている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、コネクタとデータバスとの間に入力回路や出力回路等の電子部品を実装する領域を担保できるので、基板領域を有効に活用することができる。

10

【 1 9 7 0 】

特徴部 0 5 3 S G の (5) の遊技機は、(1) ~ (4) のいずれかに記載の遊技機であって、

前記基板（遊技制御基板）には、前記遊技機の性能を表示する性能表示器が実装され、前記性能表示器に対して出力信号を出力する出力回路（第 3 出力回路）は、他の表示器に対して出力信号を出力する出力回路（第 2 出力回路）よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続されることを特徴としている。

この特徴によれば、性能表示器に対して出力信号を出力する出力回路が、他の表示器に対して出力信号を出力する出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短いことで、不正部品の配置等による表示内容改変の不正等を困難にできる。

20

【 1 9 7 1 】

特徴部 0 5 3 S G の (6) の遊技機は、(1) ~ (5) のいずれかに記載の遊技機であって、

前記入力回路と前記出力回路とは、部品の向きが異なるように前記基板に実装されることを特徴としている。

この特徴によれば、入力回路と出力回路の違いを容易に把握することができる。

【 1 9 7 2 】

特徴部 0 5 3 S G の (7) の遊技機は、(1) ~ (6) のいずれかに記載の遊技機であって、

前記データバスは、前記入力回路及び前記出力回路よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に近い位置でノイズ除去回路と接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御手段に対するノイズの影響を防止することができる。

【 1 9 7 3 】

特徴部 0 5 3 S G の (8) の遊技機は、遊技が可能な遊技機であって、

制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する入力回路と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板（遊技制御基板）を備え、

40

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）への伝送及び前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記出力回路は、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第 1 電子部品（第 1 出力部品）に対して出力信号を出力する第 1 出力回路（第 1 出力回路）と、前記制御手段（遊技制

50

御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品(第2出力部品)に対して出力信号を出力する第2出力回路(第2出力回路)と、を含み、

前記第1出力回路(第1出力回路)は、前記第2出力回路(第2出力回路)よりも前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1電子部品に対して出力信号を出力する第1出力回路が、遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた可動部の動作に影響を与えてしまうことを防止できる。

10

【1974】

特徴部053SGの(9)の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる電子部品(入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する入力回路と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて電子部品(出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板(遊技制御基板)を備え、

20

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)への伝送及び前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記基板(遊技制御基板)は、第1面(実装面)のみに電子部品が実装されるとともに、第2面(ハンダ面)に前記データバスが形成され、前記データバスからスルーホールを通して接続された前記第1面(実装面)の配線パターンを、前記第1面(実装面)において遊技の進行に応じた出力を行うための第1配線パターン(第2出力回路に接続される配線パターン)と遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための第2配線パターン(外部出力端子に接続される配線パターン)に分岐する

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2面に形成されたデータバスからスルーホールを通して接続された第1面の配線パターンを利用して第1面側で遊技の進行に応じた出力を行うための第1配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための第2配線パターンに分岐させるので、第1配線パターン、第2配線パターンそれぞれに分岐させるために第2面に形成されたデータバスから第1面側に分岐させる必要がないので、配線パターンを簡素に形成することができる。

【1975】

特徴部053SGの(10)の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる電子部品(入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する入力回路と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて電子部品(出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板(遊技制御基板)を備え、

40

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)への伝送及び前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる第1電子部品(

50

第 1 入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する第 1 入力回路(第 1 入力回路)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる第 2 電子部品(第 2 入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する第 2 入力回路(第 2 入力回路)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて第 3 電子部品(第 1 出力部品、第 2 出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路(第 1 出力回路、第 2 出力回路)と、を含み、

前記第 1 入力回路(第 1 入力回路)及び前記出力回路(第 1 出力回路、第 2 出力回路)は、前記データバスを介して前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に接続され、

10

前記第 2 入力回路(第 2 入力回路)は、前記データバスを介さずに前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 電子部品からの入力信号に基づく入力データは、他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データが伝送されるデータバスを介さずに制御手段に伝送されるので、重要な入力信号に基づく入力データを他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データの影響を受けることなく、制御手段に伝送することができる。

【1976】

特徴部 053SGの(11)の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

20

制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる電子部品(入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する入力回路と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて電子部品(出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板(遊技制御基板)を備え、

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)への伝送及び前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)からの出力データの制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記出力回路は、前記入力回路よりも前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御手段から伝送された出力データに基づいて電子部品に対して出力信号を出力する出力回路が、制御手段の制御に用いられる電子部品からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段に伝送する入力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

【1977】

特徴部 053SGの(12)の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

40

制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる電子部品(入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する入力回路と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて電子部品(出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板(遊技制御基板)を備え、

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)への伝送及び前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)からの出力データの制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記出力回路は、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出

50

カデータに基づいて遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1電子部品（第1出力部品）に対して出力信号を出力する第1出力回路（第1出力回路）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品（第2出力部品）に対して出力信号を出力する第2出力回路（第2出力回路）と、を含み、

前記第2出力回路（第2出力回路）は、前記第1出力回路（第1出力回路）よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品に対して出力信号を出力する第2出力回路が、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1電子部品に対して出力信号を出力する第1出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた表示に影響を与えてしまうことを防止できる。

【1978】

前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【1979】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【1980】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【1981】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【符号の説明】

【1982】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、5 画像表示装置、5C, 5L, 5R 飾り図柄表示エリア、6A 入賞球装置、6B 可変入賞球装置、8L, 8R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、15 中継基板、20 特図LED基板、21 ゲートスイッチ、22A 第1始動口スイッチ、22B 第2始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、24 V入賞スイッチ、30 打球操作ハンドル、31A スティックコントローラ、31B プッシュボタン、32 可動体、35A コントローラセンサユニット、35B プッシュセンサ、41 通過ゲート、50 第4図柄ユニット、81, 82, 83 ソレノイド、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ROM、102, 122 RAM、104, 124 乱数回路、106 RTC、110 スイッチ回路、111 出力回路、123 表示制御部、200 払出装置、202 第1誘導通路形成部、201

10

20

30

40

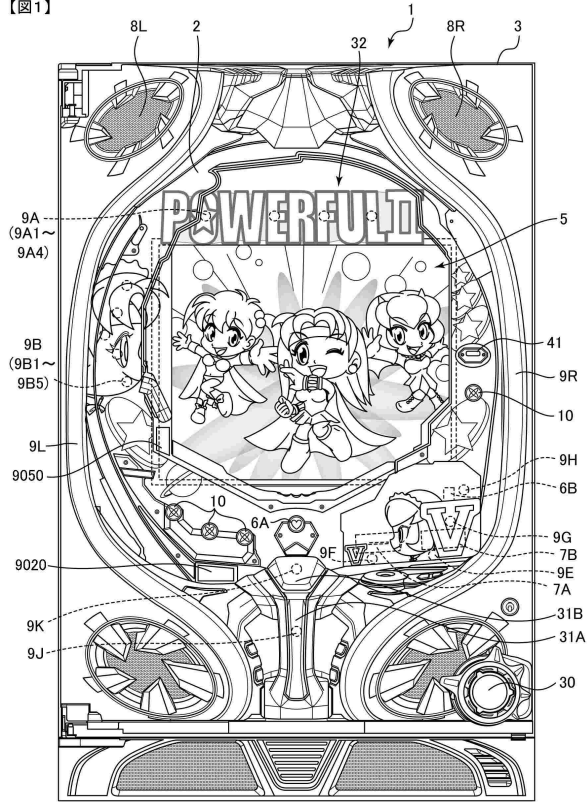
50

球タンク形成部、203 第1通路形成体、210 ターミナル基板、220
 カバー体、271A~271H 孔部、314, 324, 334 カバー部、340
 球止め部材、N1~6, 11~16 ねじ部材

【図面】

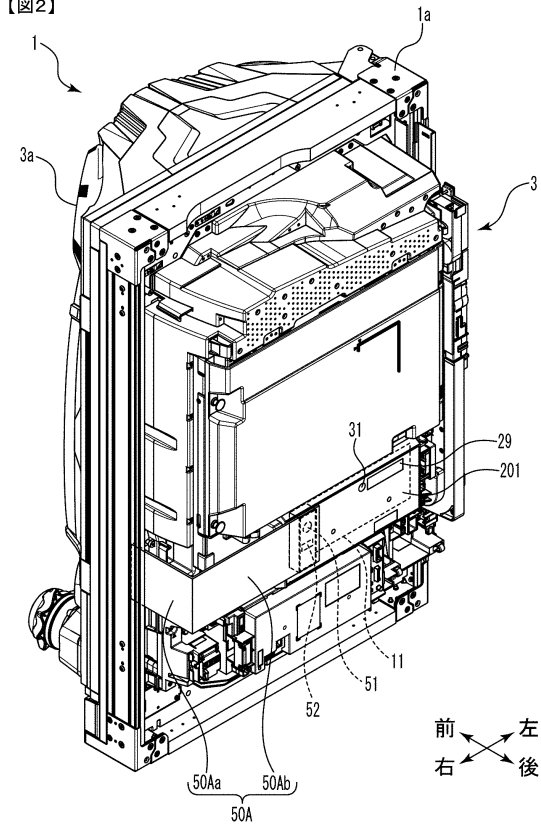
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



10

20

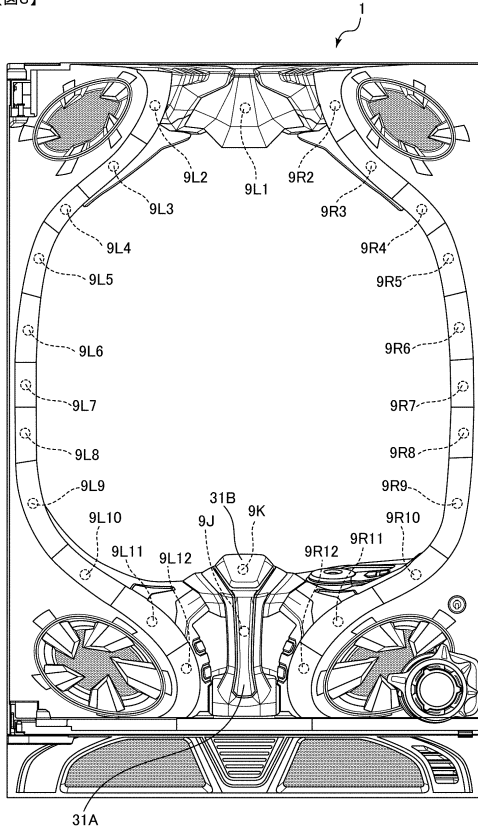
30

40

50

【図3】

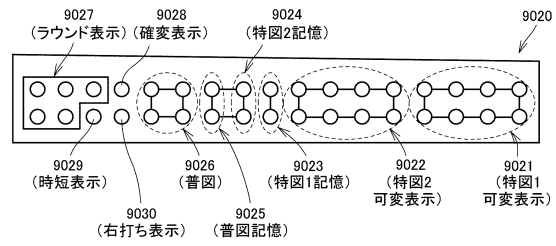
【図3】



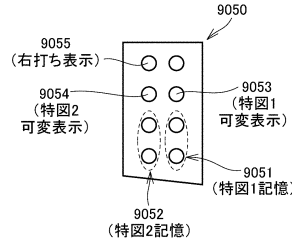
【図4】

【図4】

(a) 特図LED基板



(b) 第4図柄ユニット

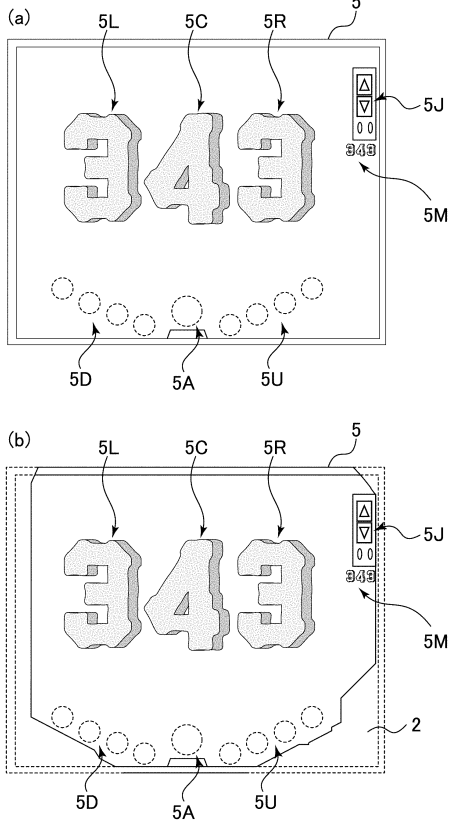


(c) 第4図柄ユニットとSPリーチ時の遊技効果ランプとの関係

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

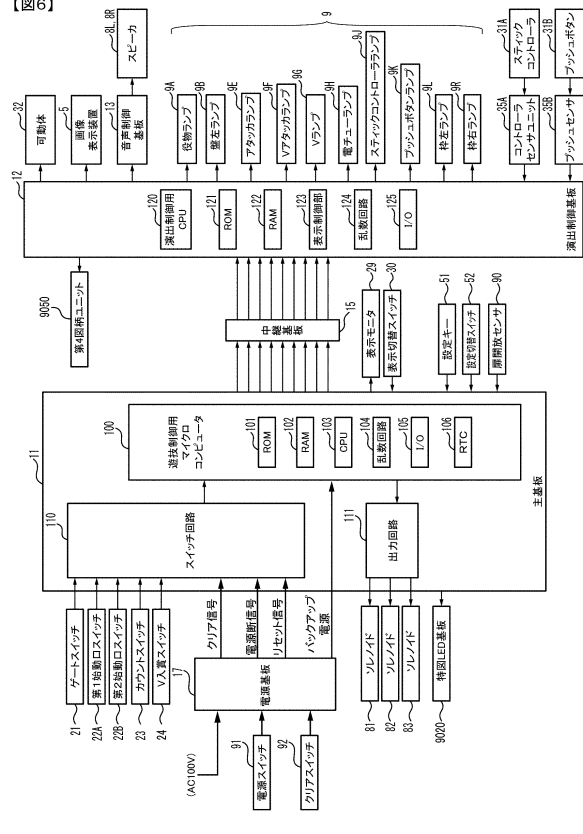
【図5】

【図5】



【図6】

【図6】



10

20

30

40

50

【 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)
通常時	205
確変時	789

大当り確率	ハズレ確率
約1/320	約319/320
約1/83	約82/83

(b)第1特別図柄大当り種類判定

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

(c)第2特別図柄大当り種類判定

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

【 図 1 0 】

【図10】

演出制御コマンド

MODE	EXT	名称	内容
80	××	前変動パターン××指定	図柄の前変動パターンの指定(××=前変動パターン番号)
81	01	第1特別図柄の通常表示を開始	第1特別図柄の通常表示を開始
81	02	第2特別図柄の通常表示を開始	第2特別図柄の通常表示を開始
84	××	後変動パターン××指定	図柄の後変動パターンの指定(××=後変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8C	07	表示結果7指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8C	08	表示結果8指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8C	09	表示結果9指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8C	10	表示結果10指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8C	11	表示結果11指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8C	12	表示結果12指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定(第1図柄の変動開始指定)
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定(第2図柄の変動開始指定)
9F	00	図柄決定	図柄の決定を終了することの指定
9F	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復帰指定	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	図柄決定	図柄の決定を終了することの指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当り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	確変大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	××で示す回数目の大入賞口開放中表示指定(××=01H~0FH)
A2	××	大入賞口開放後指定	××で示す回数目の大入賞口開放後表示指定(××=01H~0FH)
A3	01	大当り終了1指定	通常大当り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	××	図柄決定コマンド	抽動入賞時の入賞判定結果(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	004=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	004=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(SP後半発展)	41500	1246
9	80	08	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
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

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
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

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
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2個→2個用

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
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

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
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

後変動番号	後変動パターン	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
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

後変動番号	後変動パターン	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
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

後変動番号	後変動パターン	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
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15】

【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特定確率 (最大特定率25%)
1	通常変動	25%

(b)後変動番号2用		
前変動番号	内容	ランダム5特定確率 (最大特定率25%)
2	短縮変動	25%

(c)後変動番号3用		
前変動番号	内容	ランダム5特定確率 (最大特定率25%)
3	短縮変動	25%

(d)後変動番号4用		
前変動番号	内容	ランダム5特定確率 (最大特定率25%)
4	通常変動	25%

(e)後変動番号5用		
前変動番号	内容	ランダム5特定確率 (最大特定率25%)
5	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	12%
7	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	12%

(f)後変動番号6用		
前変動番号	内容	ランダム5特定確率 (最大特定率25%)
6	ノーマルリーチ(ノーマルSP後半)	10%
7	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(ノーマルSP後半)	10%
10	【確位2】短縮→短縮→ノーマルリーチ(ノーマルSP後半)	5%

(g)後変動番号7用		
前変動番号	内容	ランダム5特定確率 (最大特定率25%)
7	ノーマルリーチ(SP後半)	3%
8	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(SP後半)	5%
11	【確位2】短縮→短縮→ノーマルリーチ(SP後半)	13%

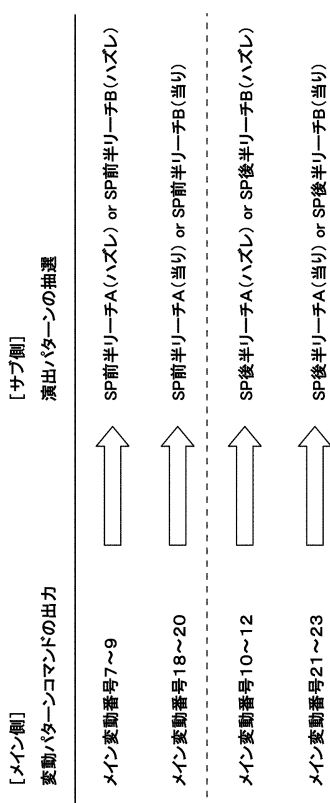
(h)後変動番号11用		
前変動番号	内容	ランダム5特定確率 (最大特定率25%)
8	ノーマルリーチ(SP後半)	2%
9	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(SP後半)	5%
11	【確位2】短縮→短縮→ノーマルリーチ(SP後半)	18%

(i)後変動番号6用		
前変動番号	内容	ランダム5特定確率 (最大特定率25%)
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	1%
9	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	5%
12	【確位2】短縮→短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	19%

(j)後変動番号12用		
前変動番号	内容	ランダム5特定確率 (最大特定率25%)
9	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	1%
12	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	5%
12	【確位2】短縮→短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	20%

【図17】

【図17】



【図16】

【図16】

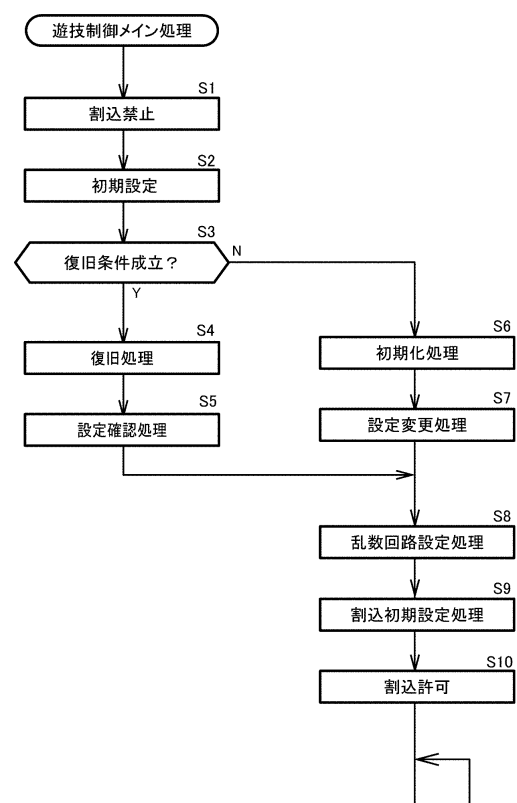
メイン変動番号	前変動パターン		プレイム数	変動時間 [ms]	後変動パターン		プレイム数	変動時間 [ms]
	内容	後変動番号			内容	後変動番号		
1	通常変動	1	381	12700	1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	300	300
2	短縮変動	2	201	8700	2	13S変動→非リーチ(ハズレ)	300	300
3	短縮変動	3	276	2700	3	13S変動→非リーチ(ハズレ)	300	300
4	通常変動	4	381	12700	4	短縮変動→非リーチ(ハズレ)	300	279
5	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	5	600	2100	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	6	1246	41900	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	7	1246	41900	7	SP前半(ハズレ)	37400	1123
8	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	8	1861	62000	8	SP前半→SP後半(ハズレ)	78900	2309
9	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	9	1861	62000	9	SP前半→SP後半(ハズレ)	78900	2309
10	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	10	1246	41900	10	SP前半→SP後半(ハズレ)	78900	2309
11	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(ノーマルSP後半)	11	1861	62000	11	SP前半→SP後半(ハズレ)	78900	2309
12	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(ノーマルSP後半)	12	1861	62000	12	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
13	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	13	1861	62000	13	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
14	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	14	1861	62000	14	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
15	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	15	1861	62000	15	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
16	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	16	1861	62000	16	ノーマルリーチ(当り)	18400	402
17	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	17	1246	41900	17	ノーマルリーチ(当り)	18400	402
18	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	18	600	2100	18	SP前半(当り)	93300	2801
19	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	19	1246	41900	19	SP前半(当り)	93300	2801
20	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	20	1861	62000	20	SP前半(当り)	99900	3000
21	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	21	600	2100	21	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
22	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	22	1246	41900	22	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
23	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	23	1861	62000	23	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
24	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	24	600	2100	24	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288
25	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	25	1246	41900	25	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288
26	【確位2】短縮→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	26	1861	62000	26	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

10

20

【図18】

【図18】



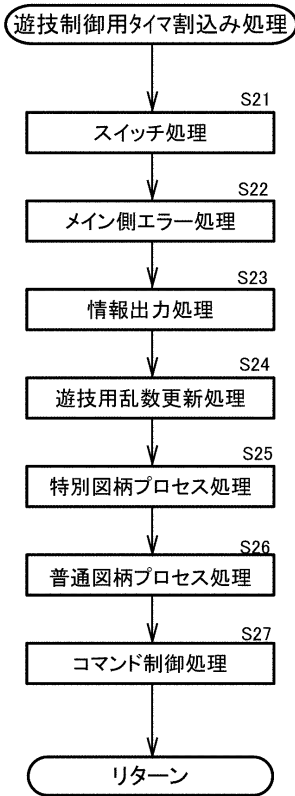
30

40

50

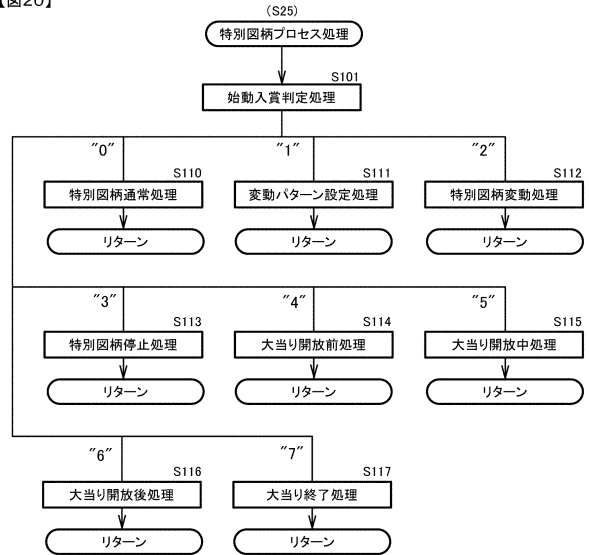
【図19】

【図19】



【図20】

【図20】

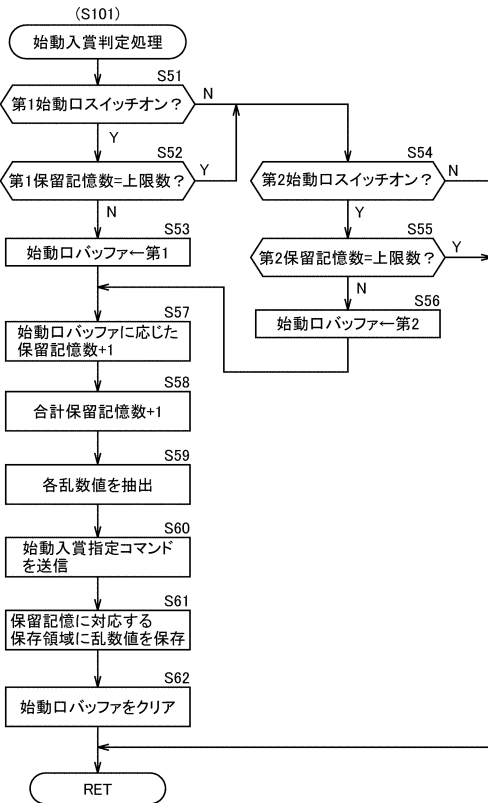


10

20

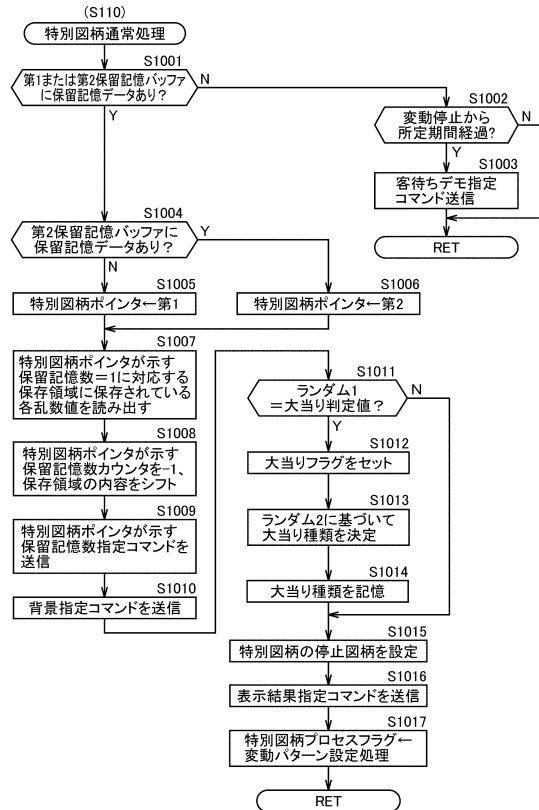
【図21】

【図21】



【図22】

【図22】



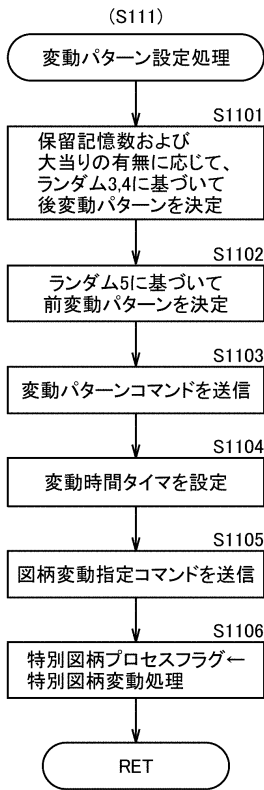
30

40

50

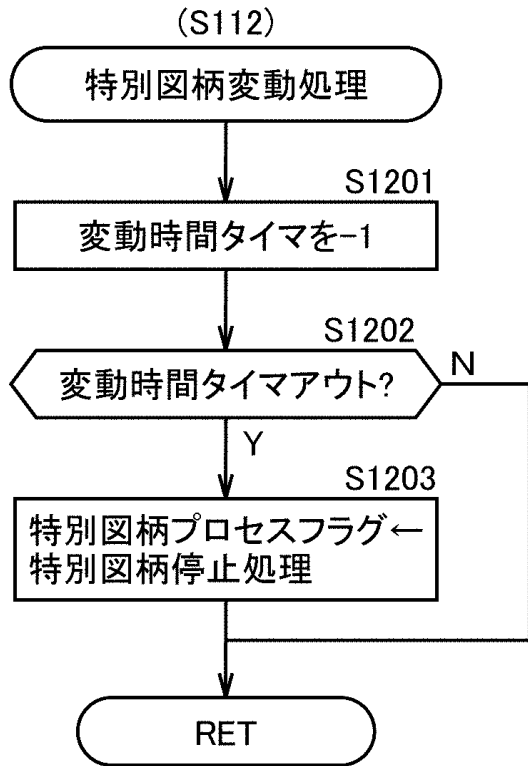
【図23】

【図23】



【図24】

【図24】

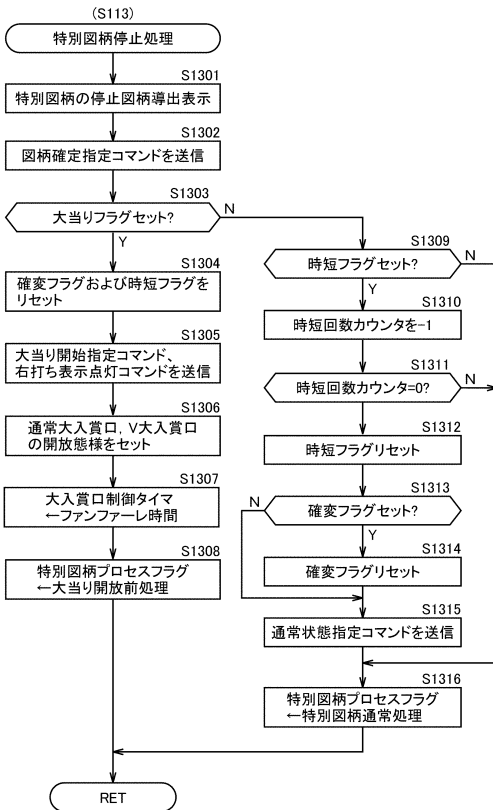


10

20

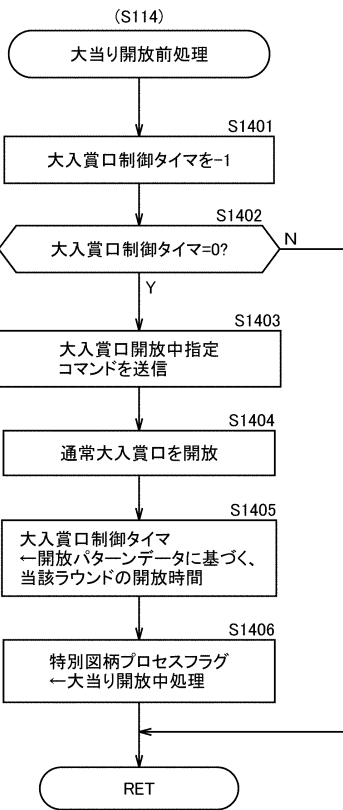
【図25】

【図25】



【図26】

【図26】



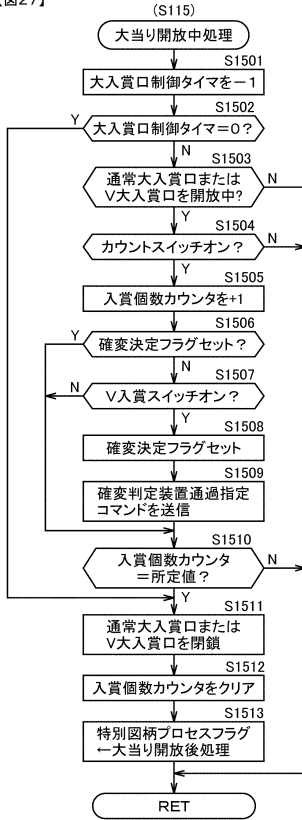
30

40

50

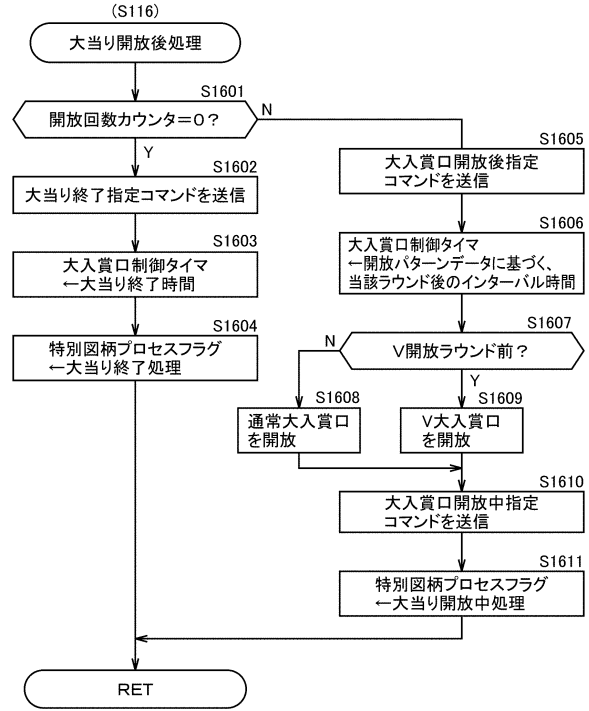
【図27】

【図27】



【図28】

【図28】

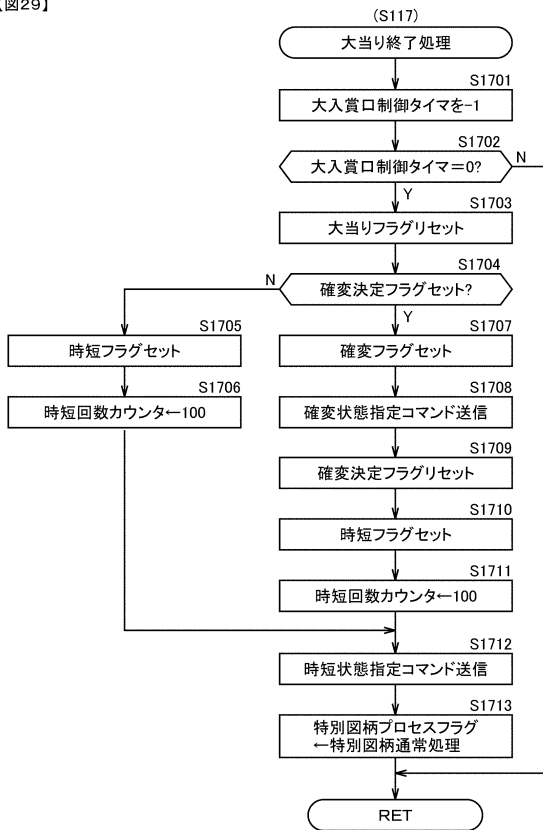


10

20

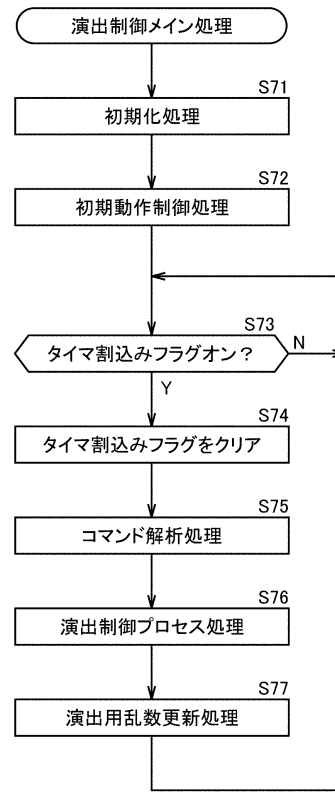
【図29】

【図29】



【図30】

【図30】

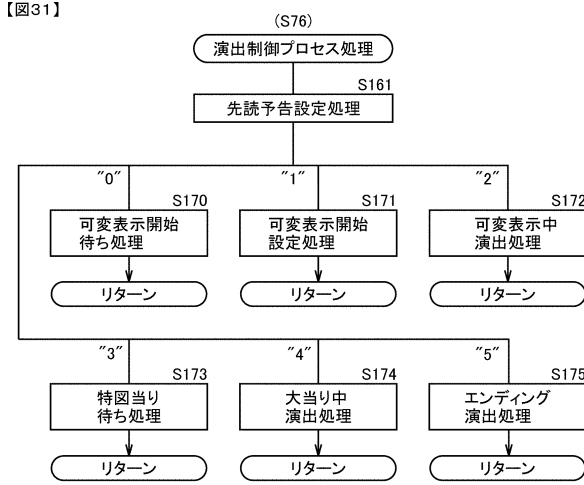


30

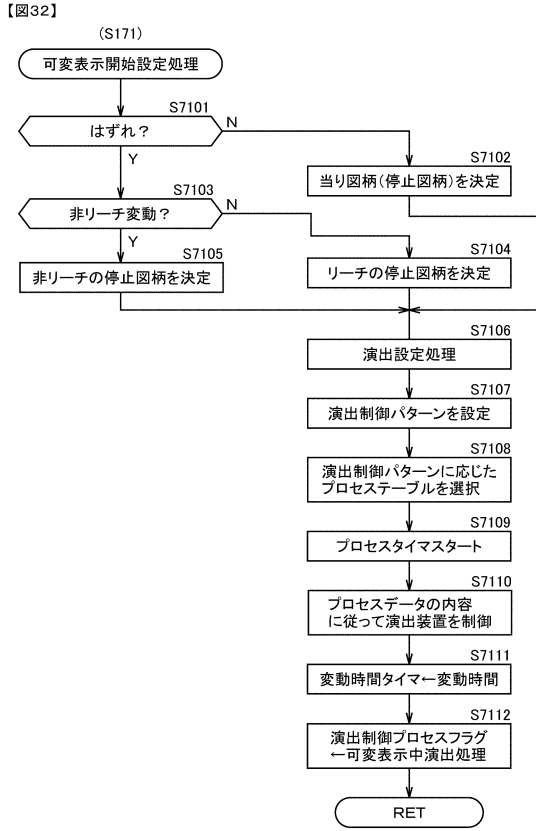
40

50

【図31】



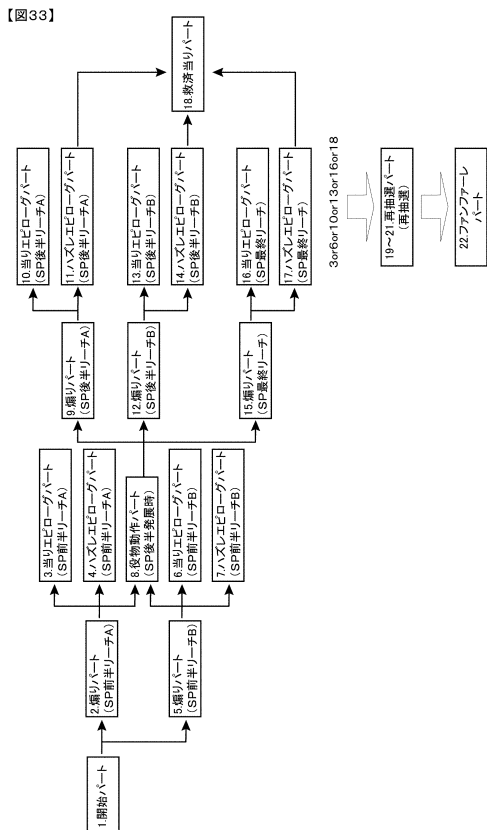
【図32】



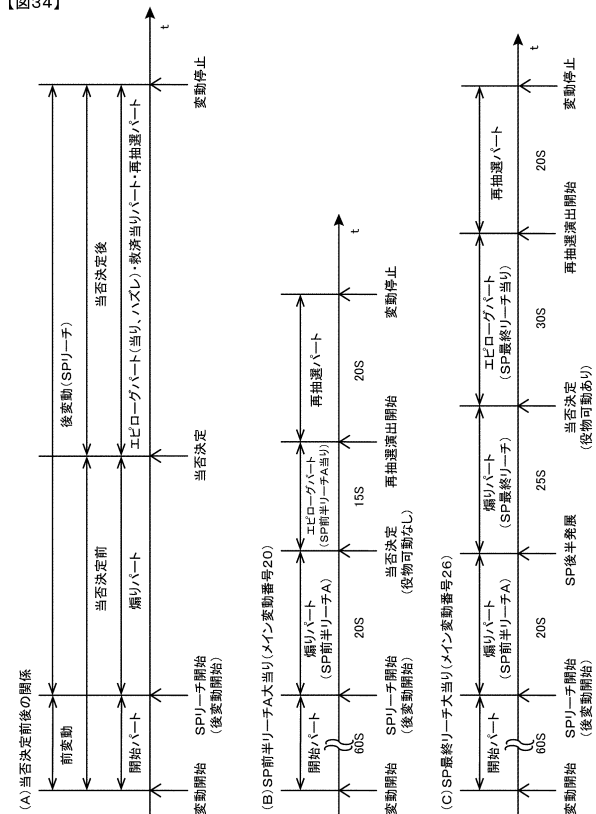
10

20

【図33】



【図34】



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	リーチデンハイ	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(輝度低下で維持)
a13	ta13	シャッター閉まる	赤点灯(輝度低下で維持)
a14	ta14	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a15	ta15	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a16	ta16	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a17	ta17	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a18	ta18	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a19	ta19	シャッター開く(SP前半リーチAの画面)	消灯

150msec
150msec
2000msec 表示維持

【 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

1560msec
150msec
210msec
600000msec (10分データ)
2000msec 表示維持

【 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)

5000msec
600000msec (10分データ)

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)

200msec
5800msec
輝度データをループ

【 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

150msec
210msec
150msec
150msec
150msec
600000msec (10分データ)
2000msec 表示維持

10

20

30

40

50

【 図 3 9 】

【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	ポインゴ攻撃受ける	レインボー点灯(なめらか)
f3	tf3	夢夢勝利	レインボー点灯(なめらか)
f4	tf4	静止画	レインボー点灯(なめらか)
f5	tf5	図柄出し	白点滅
f6	tf6	図柄出し	白点滅
f7	tf7	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec
600000msec (10分データ)

7. ハズレエピソードパート (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 4 0 】

【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 4 1 】

【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 4 2 】

【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	白点滅(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	1560msec
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	ナナ祈り	ピンク点滅	
n19	tn19	カニ混乱	白点滅(3回)	210msec
n20	tn20	カニ怒る	赤点灯	
n21	tn21	カニ攻撃	赤点滅	
n22	tn22	ナナダメージ受ける	白点滅(3回)	210msec
n23	tn23	ジャムリモコン操作	紫点滅	
n24	tn24	ジャムリモコン操作	紫点灯	150msec
n25	tn25	天から手が出る	白点滅(2回)	150msec
n26	tn26	カニを捕まえに行く	白点滅(2回)	150msec
n27	tn27	当否決定前	白点灯維持	600000msec (10分データ)

SP前半より長い
3000msec
表示維持

【 図 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

10

20

【 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)	150msec
r37	tr37	味方6人アップ	白点灯	
r38	tr38	爆チュー表示	赤点灯	
r39	tr39	爆チューアップ	赤点滅	
r40	tr40	爆チューアップ+ボタン表示	白点滅(3回)	210msec
r41	tr41	カットイン	赤点灯or緑点灯	
r42	tr42	カットイン捌ける	白点灯	
r43	tr43	味方6人表示	白点灯	
r44	tr44	爆チュー表示	赤点灯	
r45	tr45	味方6人表示	白点灯	
r46	tr46	爆チュー表示	赤点灯	
r47	tr47	味方6人表示	白点滅(3回)	210msec
r48	tr48	爆チュー表示⇔味方6人表示	赤点灯	
r49	tr49	トリガ表示中央へ	赤点灯	
r50	tr50	トリガ表示中央へ	赤点灯	
r51	tr51	当否決定前(引け表示)(静止画1)	赤点滅	
r52	tr52	当否決定前(引け表示)(静止画2)	赤点滅	
r53	tr53	当否決定前(引け表示)(静止画3)	赤点滅	
r54	tr54	当否決定前(引け表示)(静止画4)	赤点滅	

30

40

50

【図47】

【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
s2	ts2	役物落下	レインボー点滅
s3	ts3	役物落下	レインボー点滅
s4	ts4	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s5	ts5	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s6	ts6	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s7	ts7	静止画	レインボー点灯(なめらか)
s8	ts8	図柄出し	白点滅
s9	ts9	図柄出し	白点滅
s10	ts10	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

10000msec

5000msec

600000msec (10分データ)

17. ハズレエピソードパート(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)
u2	tu2	残念	白点灯(tu1より暗め)
u3	tu3	画面暗転	消灯
u4	tu4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

3900msec

難度データをループ

【図49】

【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
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48】

【図48】

18. 救済当りパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
v1	tv1	救済演出	赤点灯 (td4, tg5, tk5, tp5, tu4より明るめ)
v2	tv2	ホワイトアウト	白点灯
v3	tv3	図柄出し	白点滅
v4	tv4	図柄出し	白点滅
v5	tv5	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

19800msec

700msec

5000msec

600000msec (10分データ)

【図50】

【図50】

20. 再抽選パート(操作促進後に奇数図柄導出)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
B1	tb1	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B2	tb2	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B3	tb3	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B4	tb4	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B5	tb5	3図柄通常サイズ	レインボー点滅
B6	tb6	3図柄揺れ	レインボー点滅
B7	tb7	通常背景揺れ	レインボー点滅
B8	tb8	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅
B9	tb9	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅

600000msec (10分データ)

22. ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
D1	td1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
D2	td2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec (10分データ)

10

20

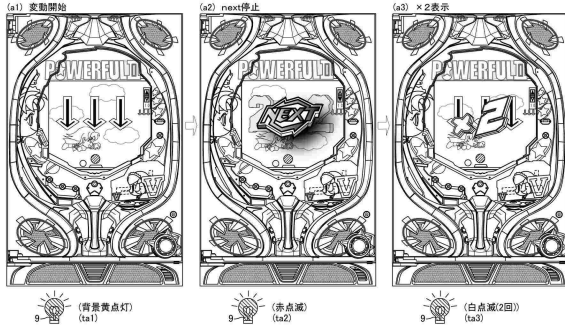
30

40

50

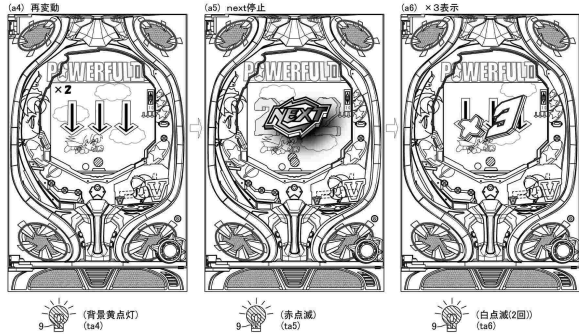
【 図 5 5 】

【図55】



【 図 5 6 】

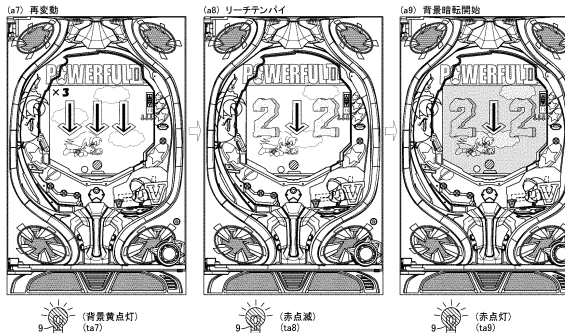
【図56】



10

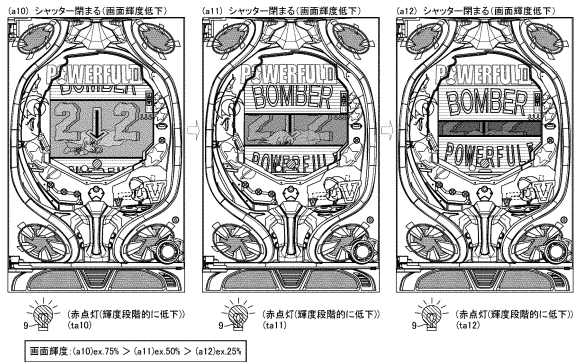
【 図 5 7 】

【図57】



【 図 5 8 】

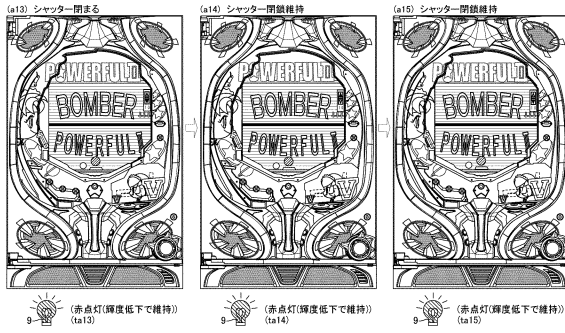
【図58】



20

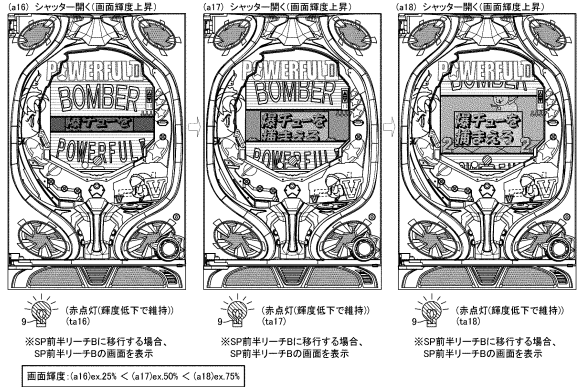
【 図 5 9 】

【図59】



【 図 6 0 】

【図60】



30

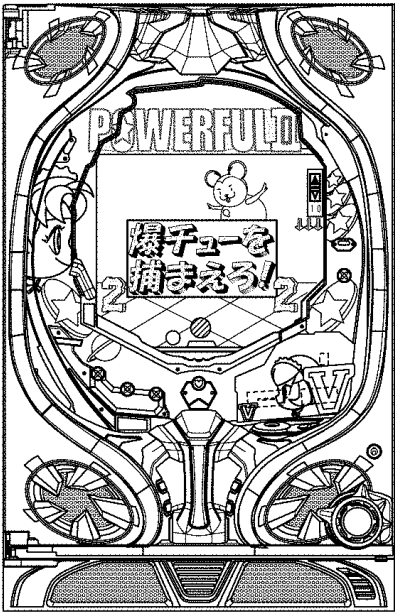
40

50

【図61】

【図61】

(a19) シャッター開く(SP前半リーチAの画面)



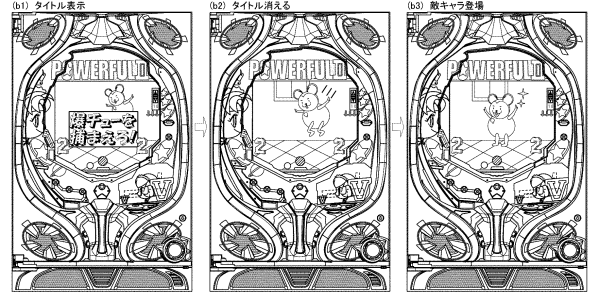
9 (消灯)
(ta19)

※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62】

【図62】



9 (消灯)
(tb1)

9 (赤点減)
(tb2)

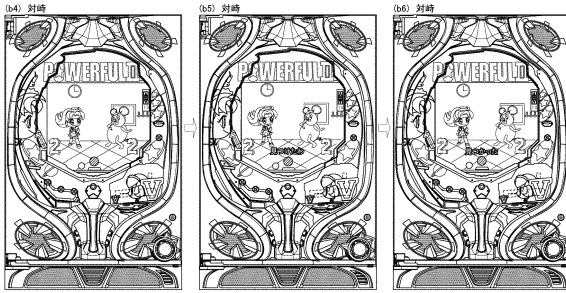
9 (赤点灯)
(tb3)

BL, BR (SP前半リーチAに
対応したBGM)

10

【図63】

【図63】



9 (左:緑点灯, 右:赤点灯)
(tb4)

9 (左:緑点減, 右:赤点灯)
(tb5)

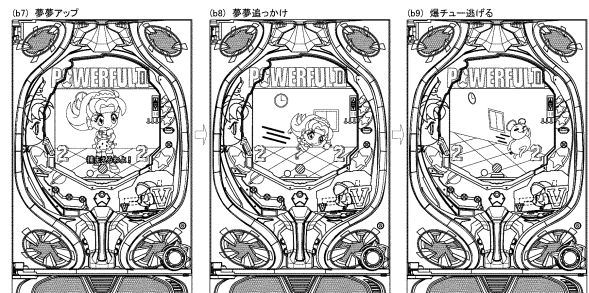
9 (左:緑点灯, 右:赤点減)
(tb6)

BL, BR (夢夢セリフ:見つけたわ)

BL, BR (爆チューセリフ:見つかった)

【図64】

【図64】



9 (緑点減)
(tb7)

9 (緑点減)
(tb8)

9 (赤点減)
(tb9)

BL, BR (夢夢セリフ:捕まえるわよ!)

BL, BR (夢夢セリフ:とね)

BL, BR (爆チューセリフ:へへへ)

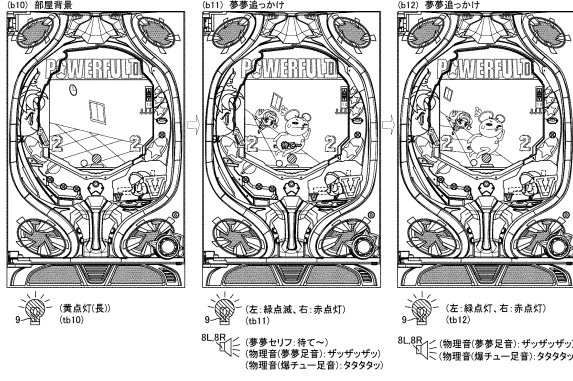
30

40

50

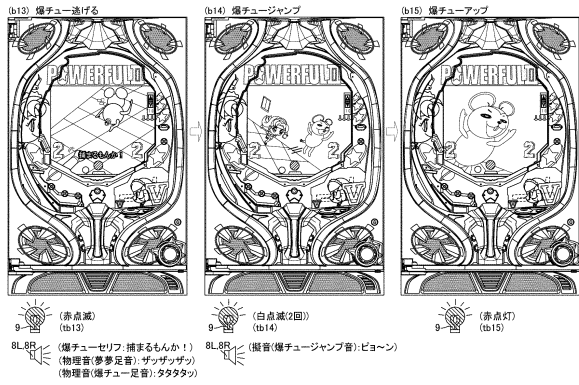
【 図 6 5 】

【図65】



【 図 6 6 】

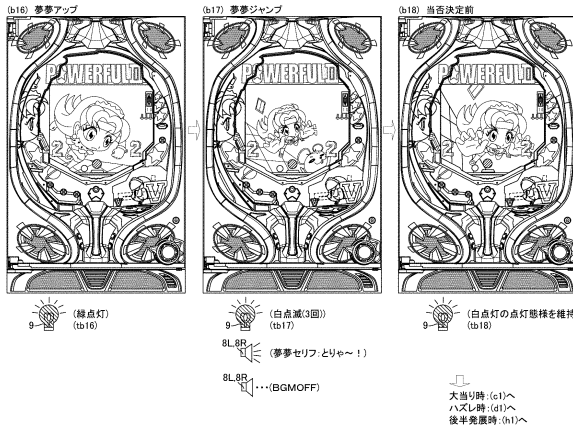
【図66】



10

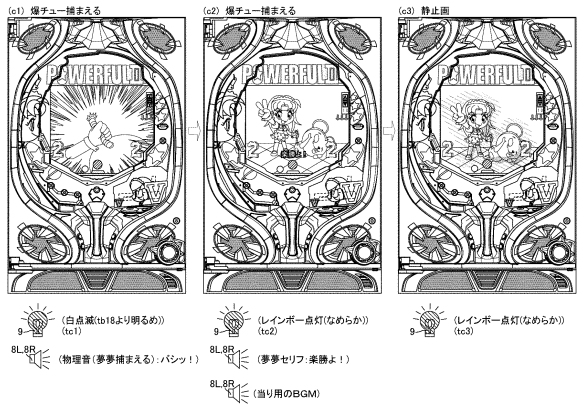
【 図 6 7 】

【図67】



【 図 6 8 】

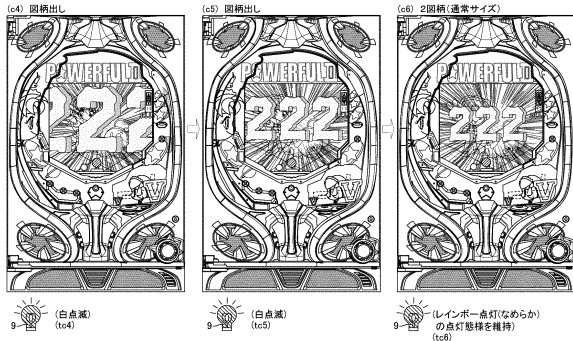
【図68】



20

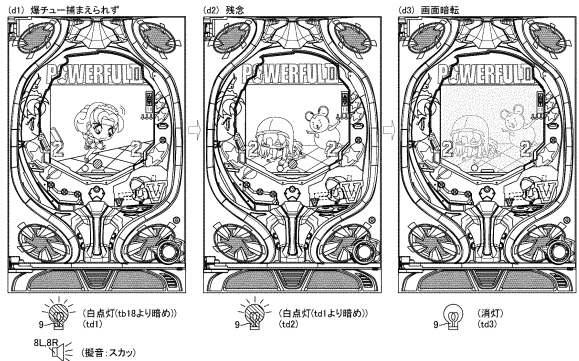
【 図 6 9 】

【図69】



【 図 7 0 】

【図70】



30

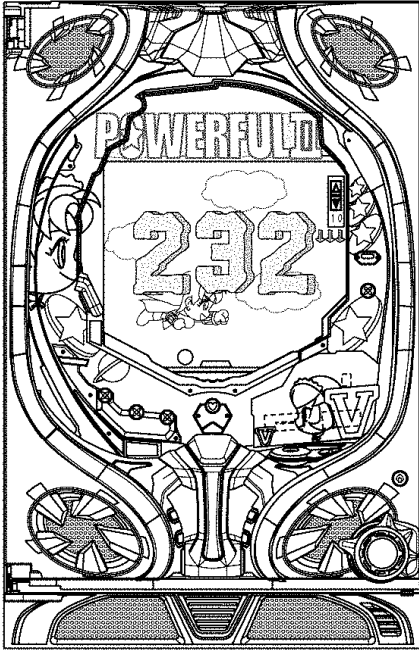
40

50

【 図 7 1 】

【 図 7 1 】

(d4) 通常背景



(背景黄点灯(ta1と共通))
(td4)

【 図 7 2 】

【 図 7 2 】

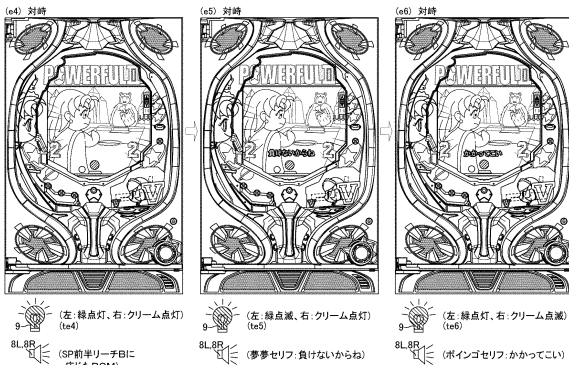


10

20

【 図 7 3 】

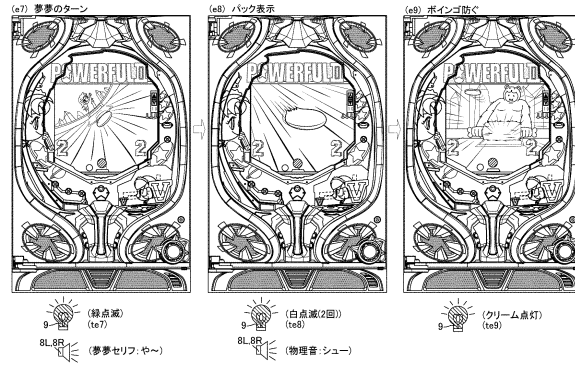
【 図 7 3 】



30

【 図 7 4 】

【 図 7 4 】

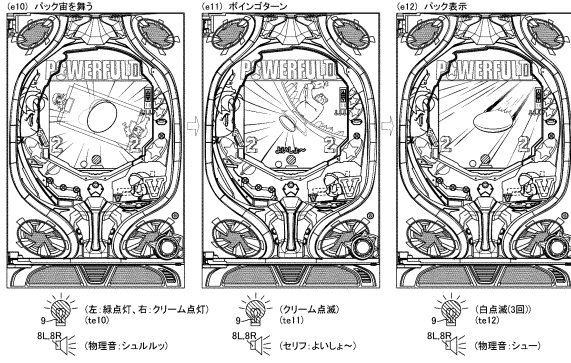


40

50

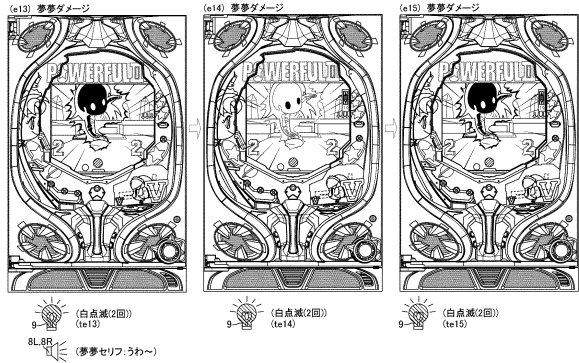
【 図 7 5 】

【図75】



【 図 7 6 】

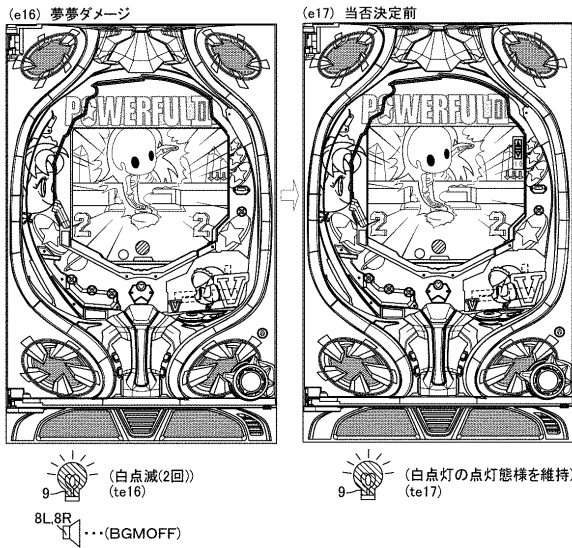
【図76】



10

【 図 7 7 】

【図77】

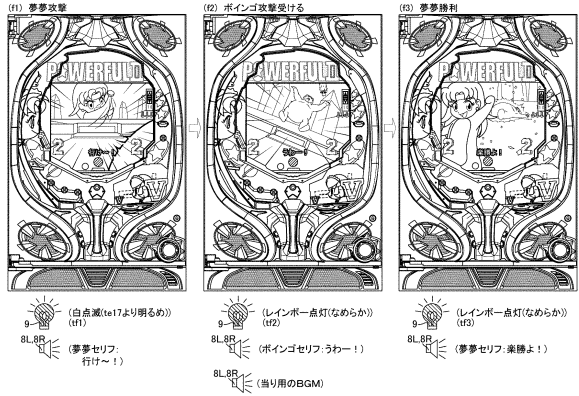


↓
 大当たり時:(f1)へ
 ハズレ時:(g1)へ
 後半発展時:(h1)へ

20

【 図 7 8 】

【図78】



30

40

50

【 図 7 9 】

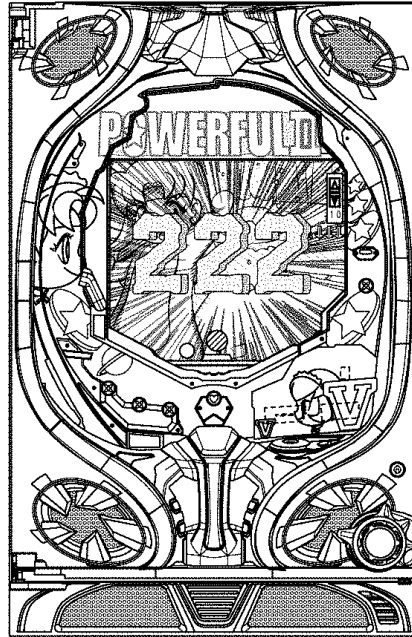
【図79】



【 図 8 0 】

【図80】

(f7) 2図柄(通常サイズ)



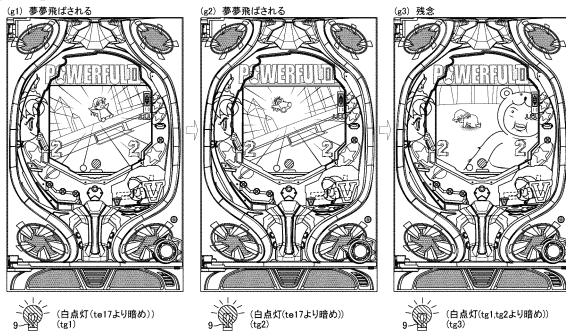
9 (レインボ一点灯(なめらか)の点灯態様を維持) (tf7)

10

20

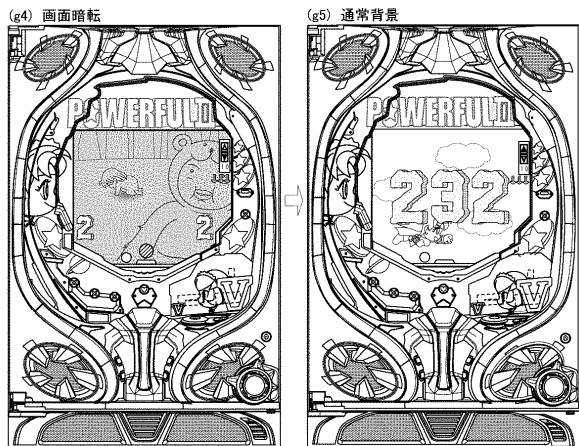
【 図 8 1 】

【図81】



【 図 8 2 】

【図82】



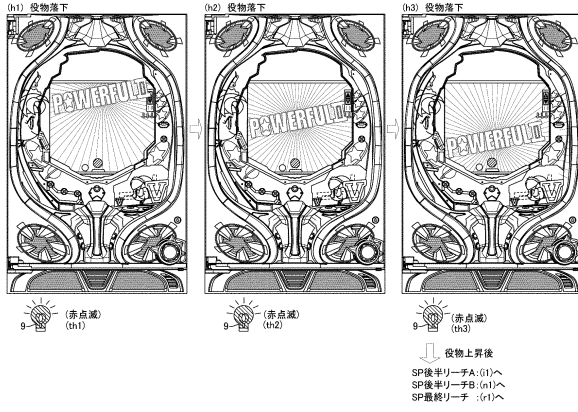
30

40

50

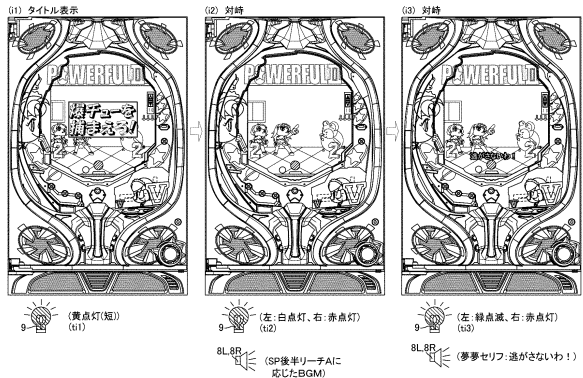
【 図 8 3 】

【図83】



【 図 8 4 】

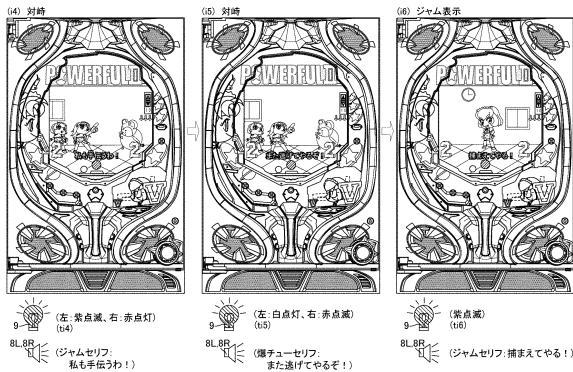
【図84】



10

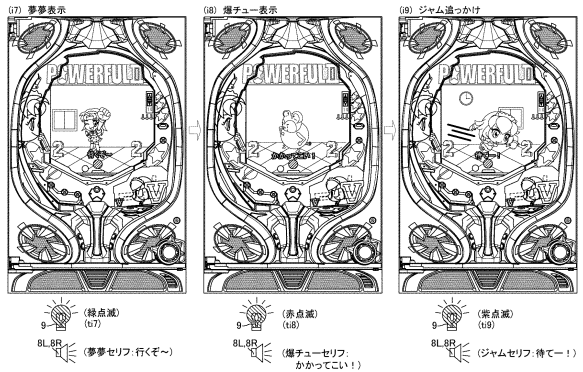
【 図 8 5 】

【図85】



【 図 8 6 】

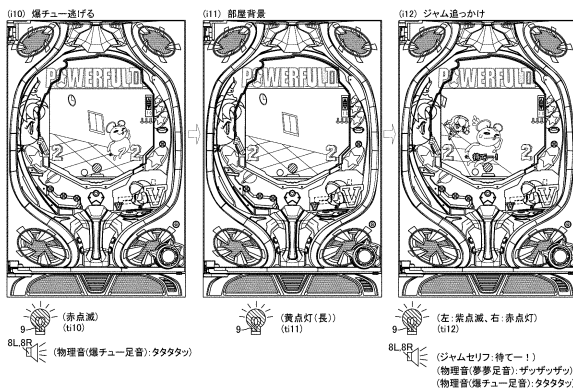
【図86】



20

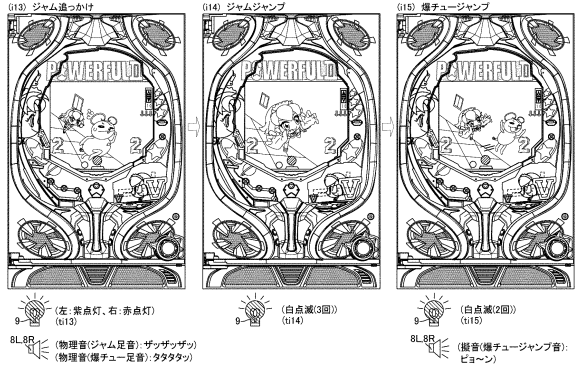
【 図 8 7 】

【図87】



【 図 8 8 】

【図88】



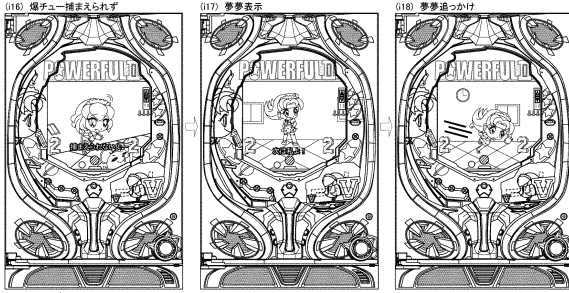
30

40

50

【 図 8 9 】

【図89】



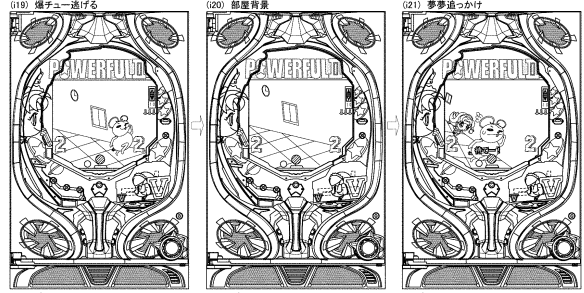
(116) 燐チュー補まえられず
9 (左: 紫点滅、右: 赤点灯) (t16)
8L&8R (ジャムセリフ: 捕まえられないよー)
(擬音: スカッ)

(117) 夢夢表示
9 (緑点滅) (t17)
8L&8R (夢夢セリフ: 次は私よ！)

(118) 夢夢通っかけ
9 (緑点滅) (t18)

【 図 9 0 】

【図90】



(119) 燐チュー送げる
9 (赤点滅) (t19)
8L&8R (物理音(燐チュー足音): タタタッ)

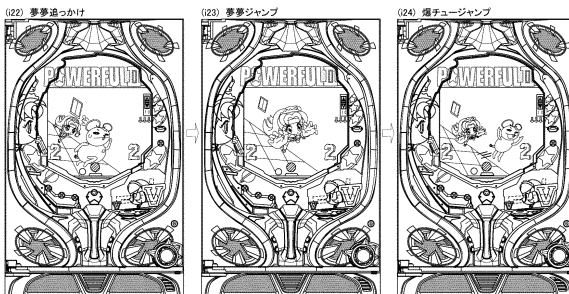
(120) 部屋背景
9 (黄点灯(中)) (t20)

(121) 夢夢通っかけ
9 (左: 緑点滅、右: 赤点灯) (t21)
8L&8R (夢夢セリフ: 待てー！)
(物理音(夢夢足音): ザッザッザ)
(物理音(燐チュー足音): タタタッ)

10

【 図 9 1 】

【図91】



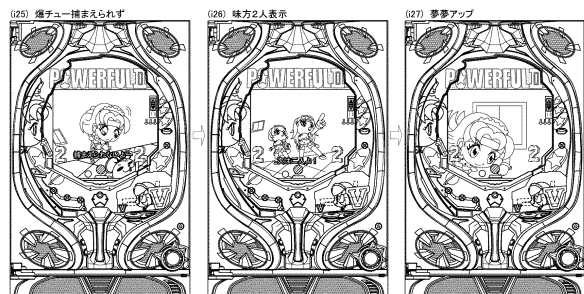
(122) 夢夢通っかけ
9 (左: 緑点灯、右: 赤点灯) (t22)
8L&8R (物理音(夢夢足音): ザッザッザ)
(物理音(燐チュー足音): タタタッ)

(123) 夢夢ジャンプ
9 (白点滅(3回)) (t23)

(124) 燐チュージャンプ
9 (白点滅(2回)) (t24)
8L&8R (擬音(燐チュージャンプ音): ビョーン)

【 図 9 2 】

【図92】



(125) 燐チュー補まえられず
9 (左: 緑点滅、右: 赤点灯) (t25)
8L&8R (夢夢セリフ: 捕まえられないよー)
(擬音: スカッ)

(126) 味方2人表示
9 (左: 紫点滅、右: 緑点滅) (t26)
8L&8R (味方セリフ: 次は二人よ！)

(127) 夢夢アップ
9 (緑点灯) (t27)

20

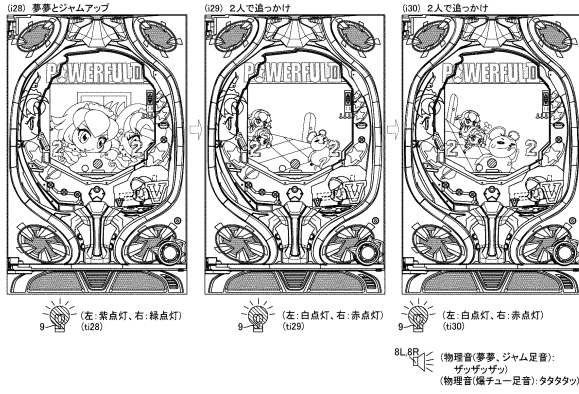
30

40

50

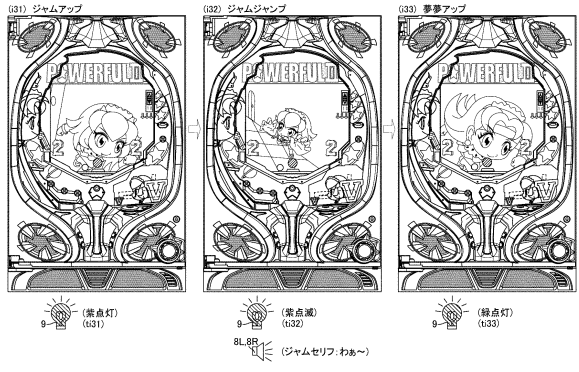
【 図 9 3 】

【図93】



【 図 9 4 】

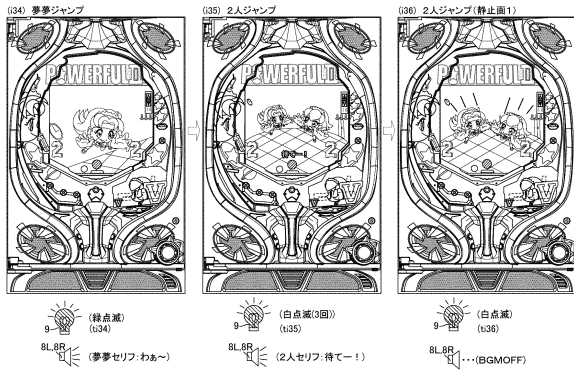
【図94】



10

【 図 9 5 】

【図95】



【 図 9 6 】

【図96】



20

30

40

50

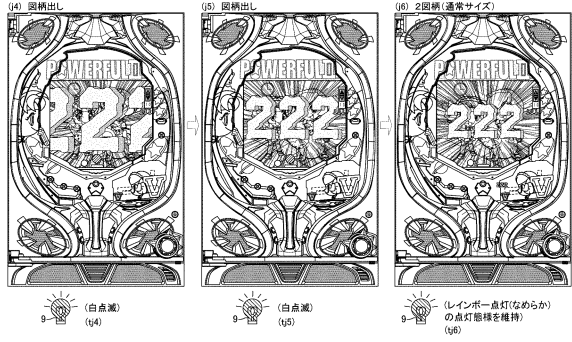
【 図 9 7 】

【図97】



【 図 9 8 】

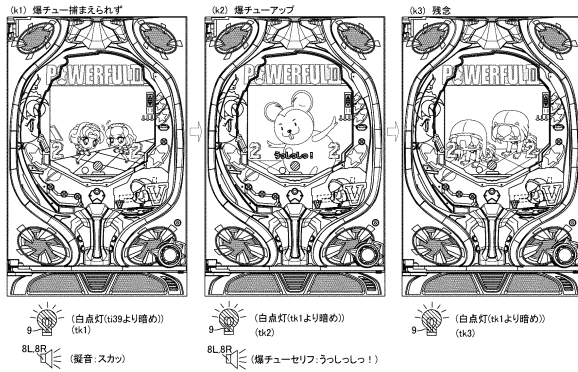
【図98】



10

【 図 9 9 】

【図99】



【 図 1 0 0 】

【図100】



20

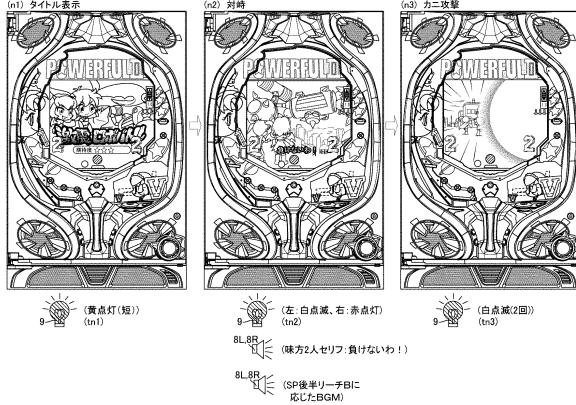
30

40

50

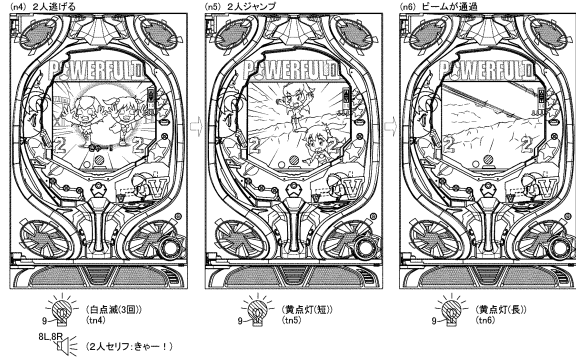
【 図 1 0 1 】

【図101】



【 図 1 0 2 】

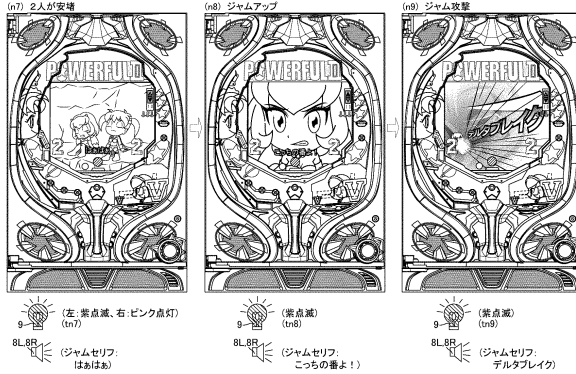
【図102】



10

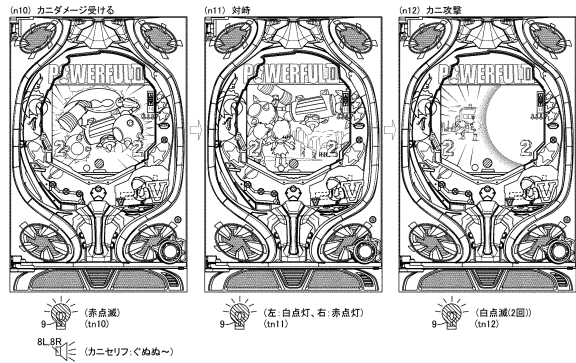
【 図 1 0 3 】

【図103】



【 図 1 0 4 】

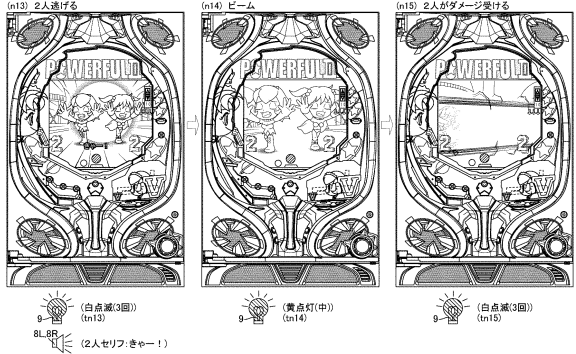
【図104】



20

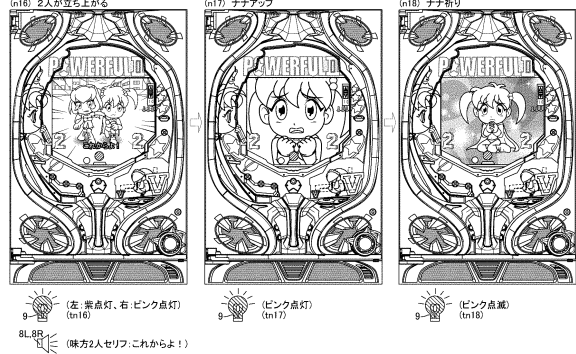
【 図 1 0 5 】

【図105】



【 図 1 0 6 】

【図106】



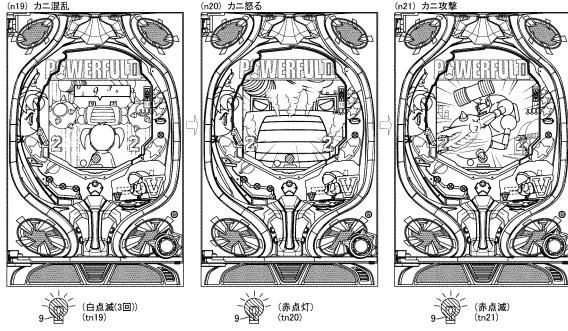
30

40

50

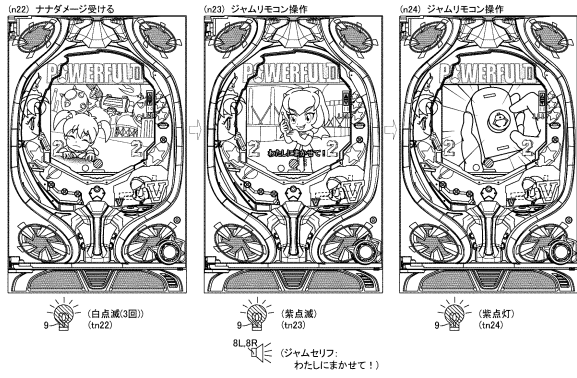
【 図 1 0 7 】

【図107】



【 図 1 0 8 】

【図108】



10

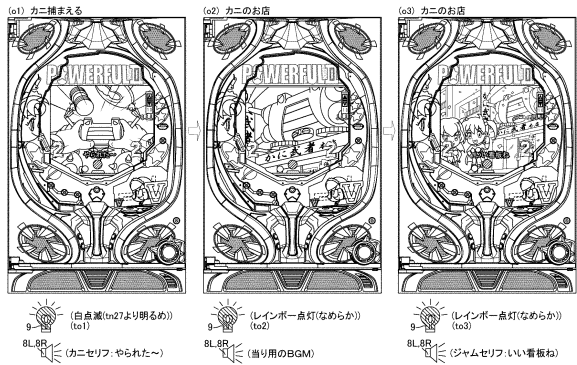
【 図 1 0 9 】

【図109】



【 図 1 1 0 】

【図110】



20

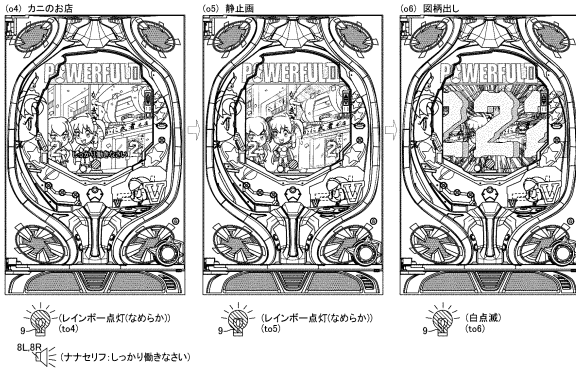
30

40

50

【 図 1 1 1 】

【図111】



【 図 1 1 2 】

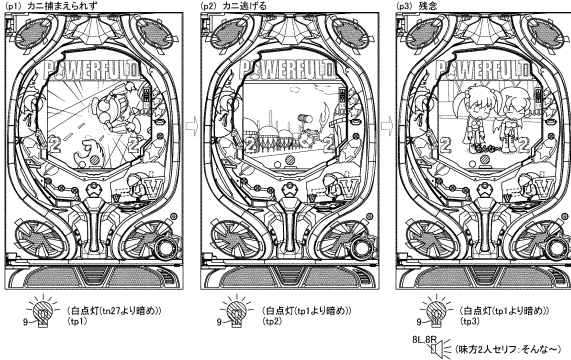
【図112】



10

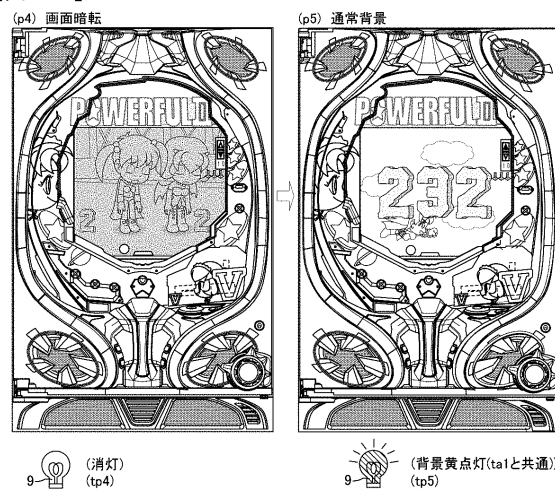
【 図 1 1 3 】

【図113】



【 図 1 1 4 】

【図114】



20

30

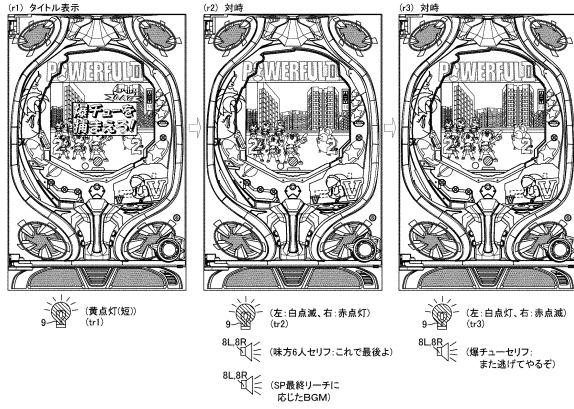
↓
救済当り時:(v1)へ

40

50

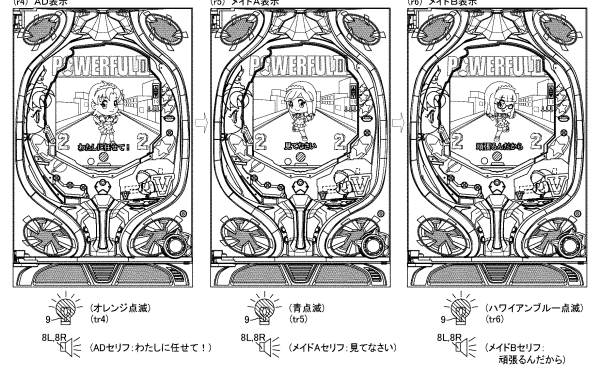
【 図 1 1 5 】

【図115】



【 図 1 1 6 】

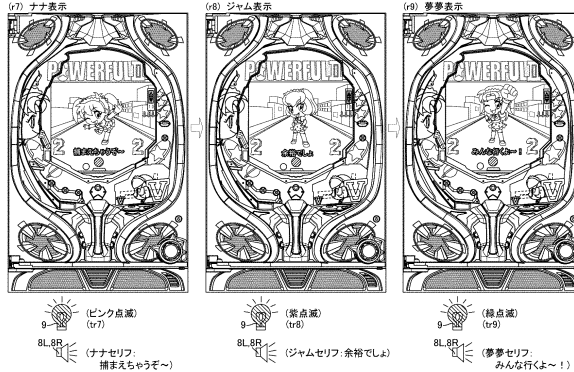
【図116】



10

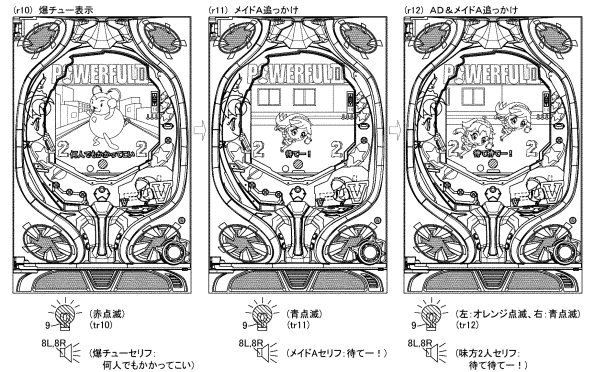
【 図 1 1 7 】

【図117】



【 図 1 1 8 】

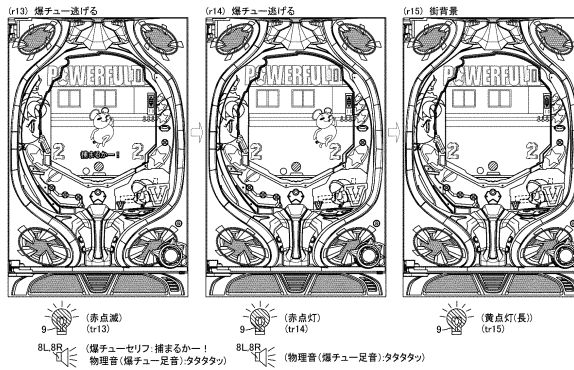
【図118】



20

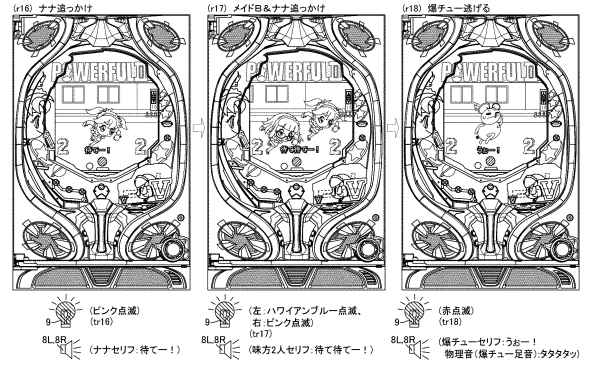
【 図 1 1 9 】

【図119】



【 図 1 2 0 】

【図120】



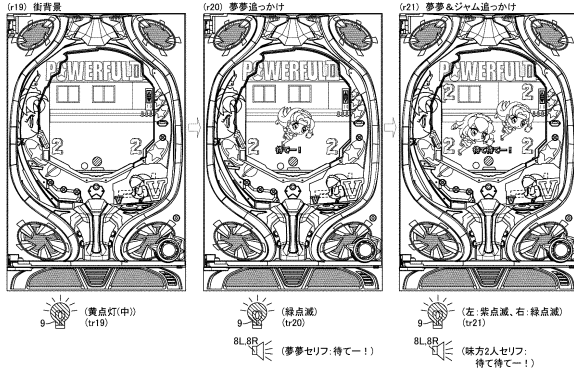
30

40

50

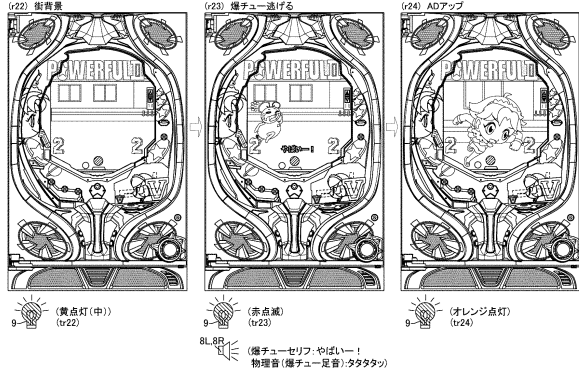
【 図 1 2 1 】

【図121】



【 図 1 2 2 】

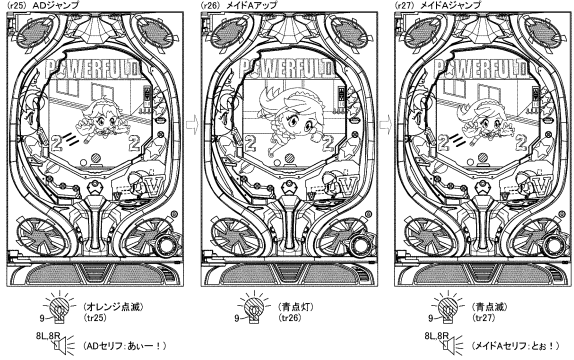
【図122】



10

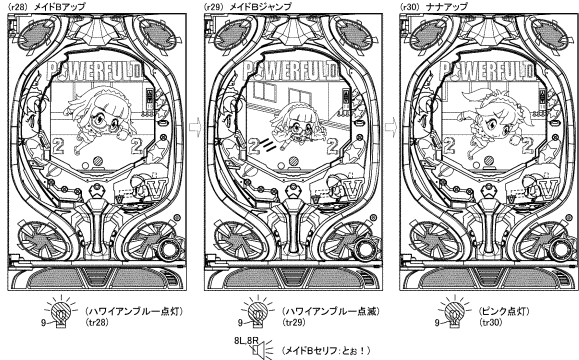
【 図 1 2 3 】

【図123】



【 図 1 2 4 】

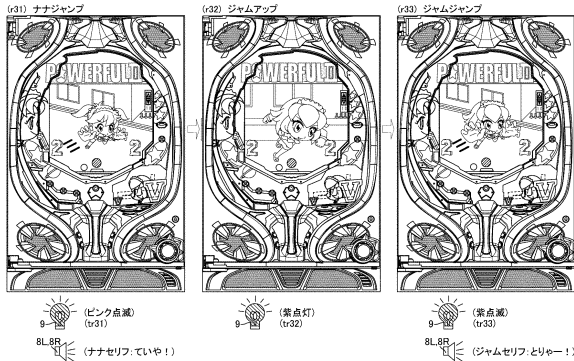
【図124】



20

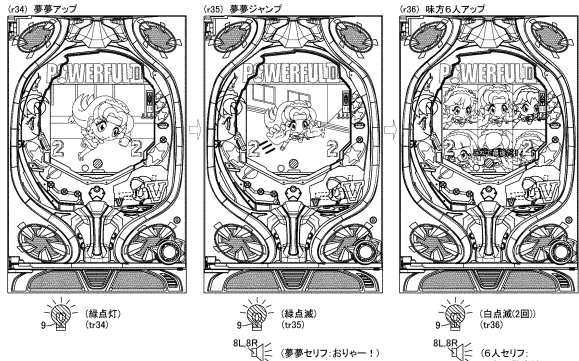
【 図 1 2 5 】

【図125】



【 図 1 2 6 】

【図126】



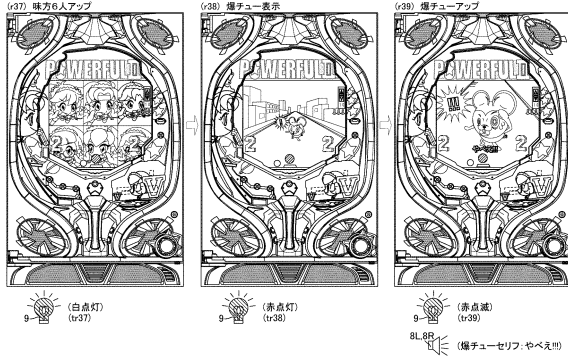
30

40

50

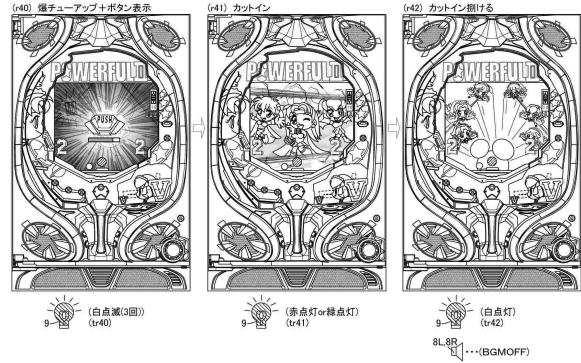
【 図 1 2 7 】

【図127】



【 図 1 2 8 】

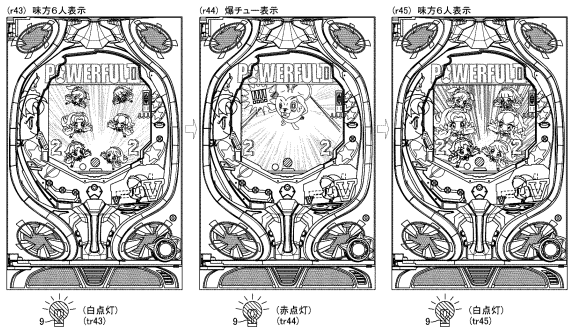
【図128】



10

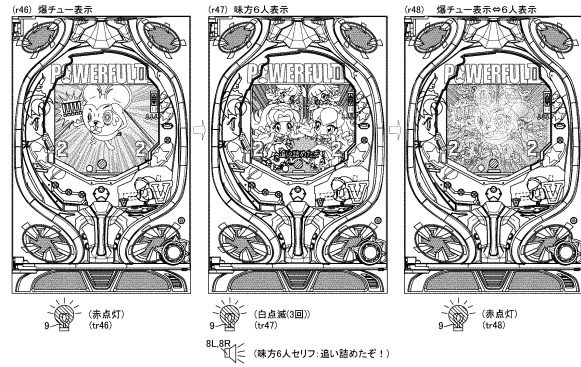
【 図 1 2 9 】

【図129】



【 図 1 3 0 】

【図130】



20

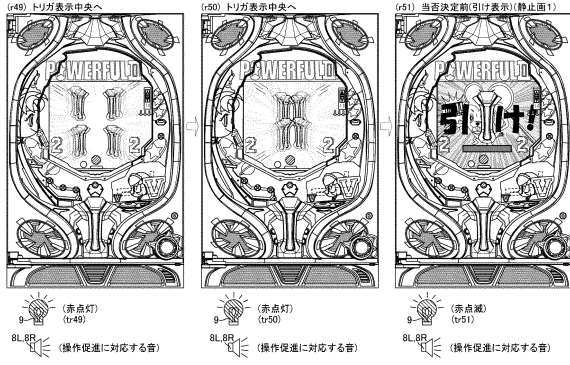
30

40

50

【図131】

【図131】



【図132】

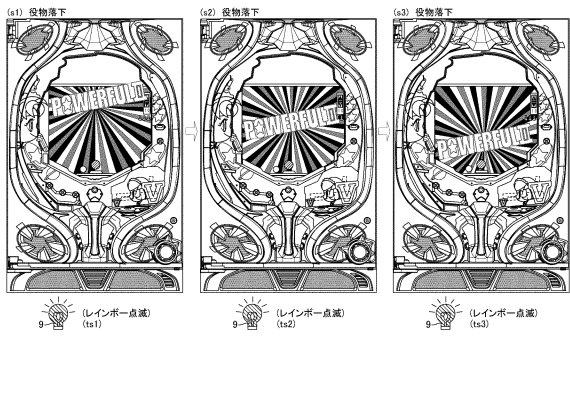
【図132】



10

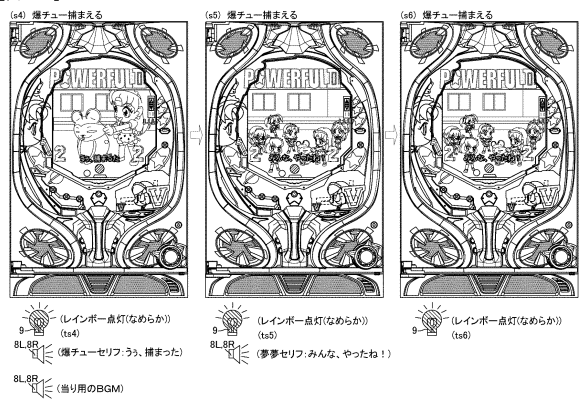
【図133】

【図133】



【図134】

【図134】



20

30

40

50

【図135】

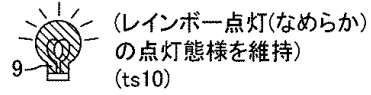
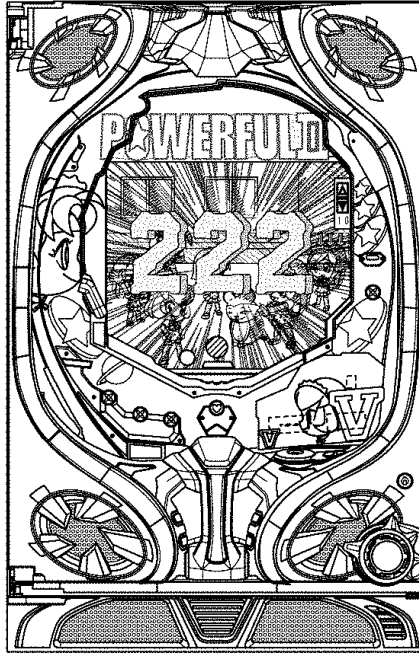
【図135】



【図136】

【図136】

(s10) 2図柄(通常サイズ)

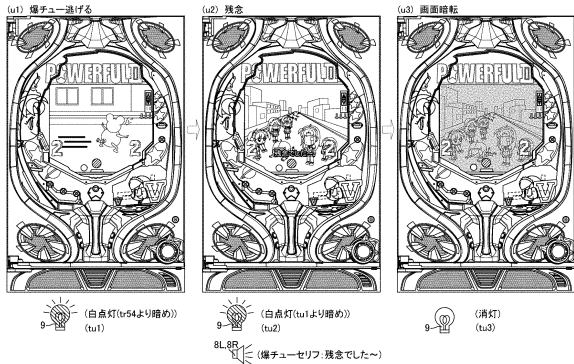


10

20

【図137】

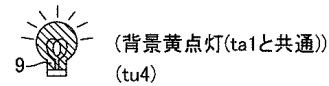
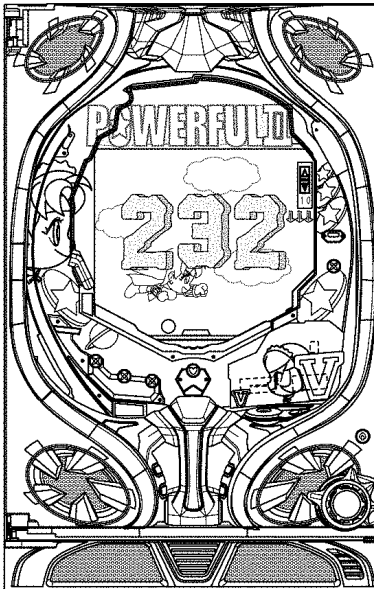
【図137】



【図138】

【図138】

(u4) 通常背景



↓
救済当り時:(v1)へ

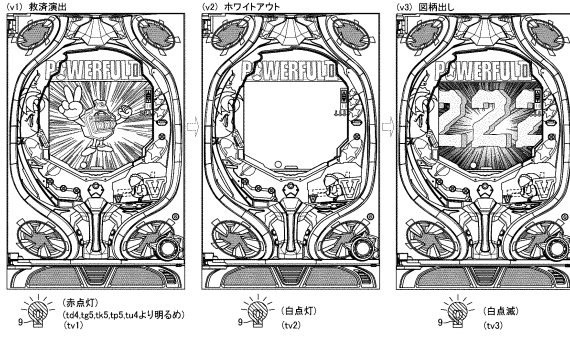
30

40

50

【図139】

【図139】



【図140】

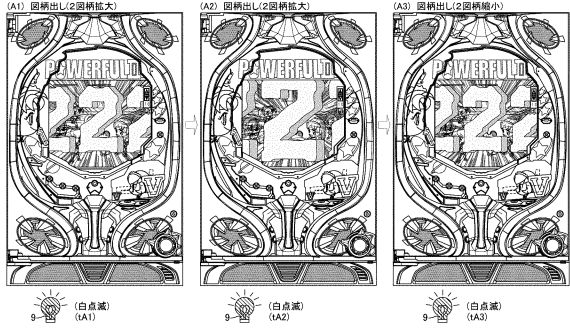
【図140】



10

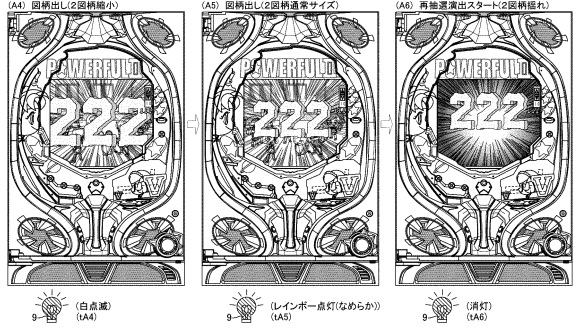
【図141】

【図141】



【図142】

【図142】



20

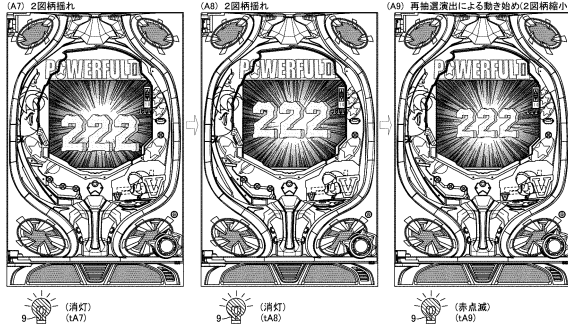
30

40

50

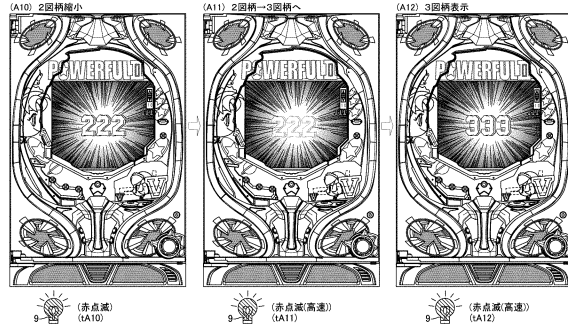
【 1 4 3 】

【图143】



【 1 4 4 】

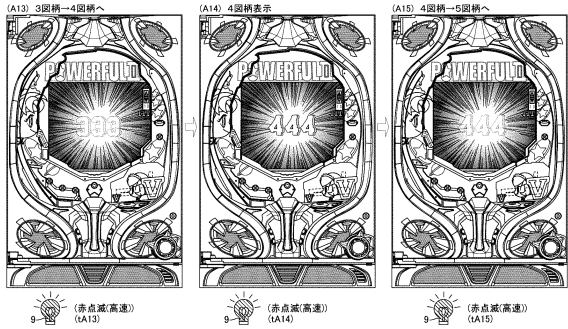
【图144】



10

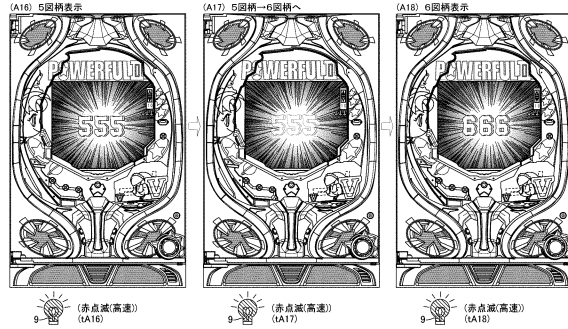
【 1 4 5 】

【图145】



【 1 4 6 】

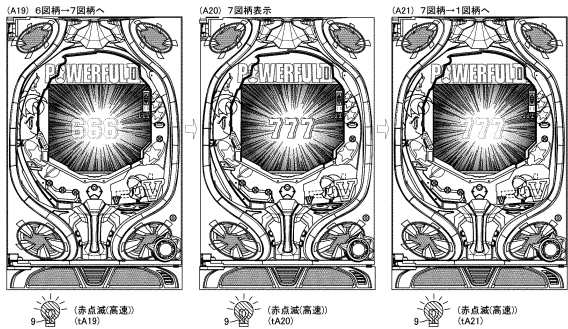
【图146】



20

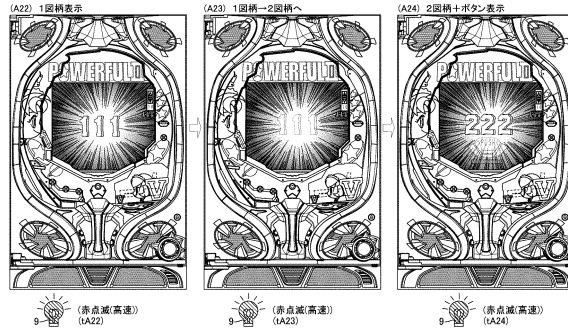
【 1 4 7 】

【图147】



【 1 4 8 】

【图148】



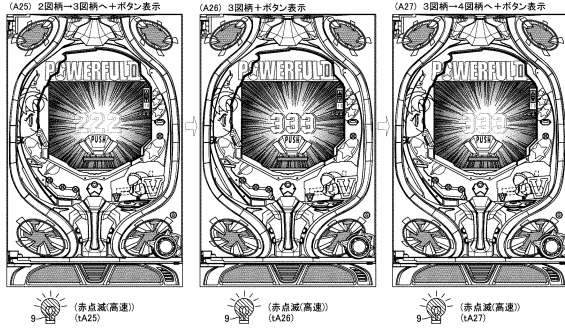
30

40

50

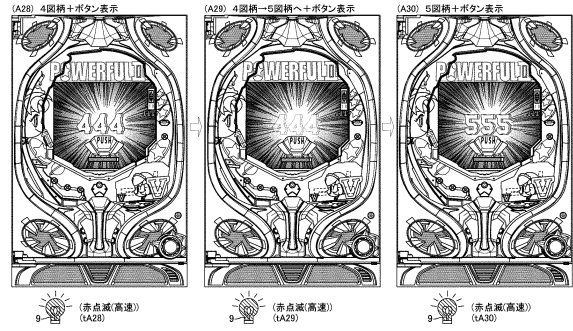
【 149 】

【図149】



【 150 】

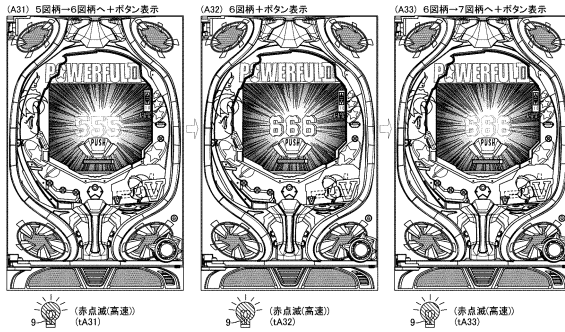
【図150】



10

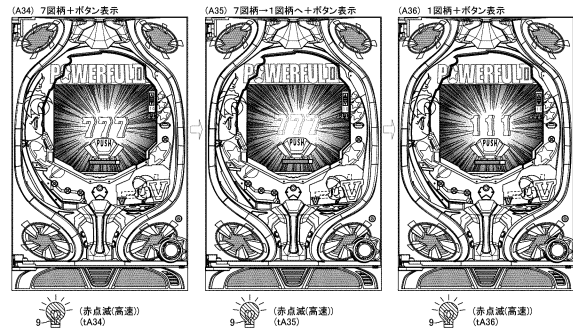
【 151 】

【図151】



【 152 】

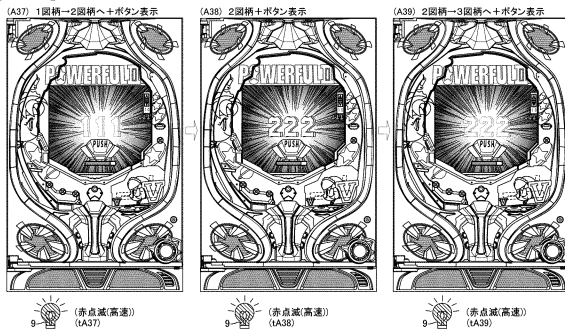
【図152】



20

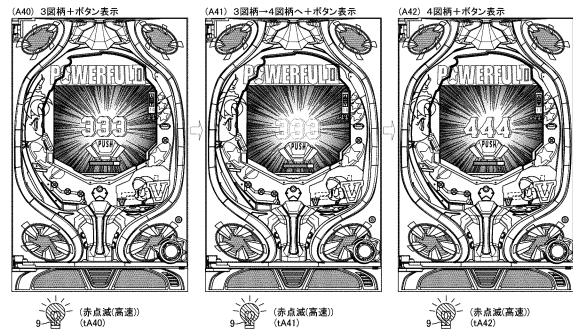
【 153 】

【図153】



【 154 】

【図154】



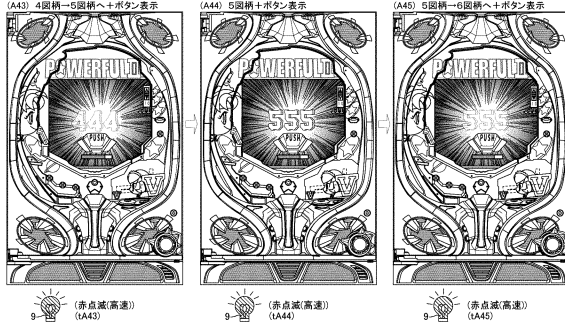
30

40

50

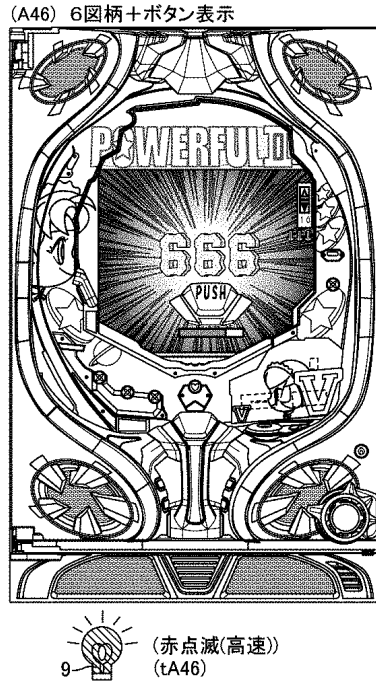
【 図 1 5 5 】

【図155】



【 図 1 5 6 】

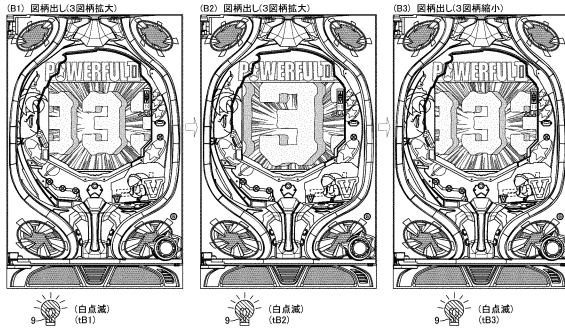
【図156】



奇数図柄導出時:(B1)へ
偶数図柄導出時:(C1)へ

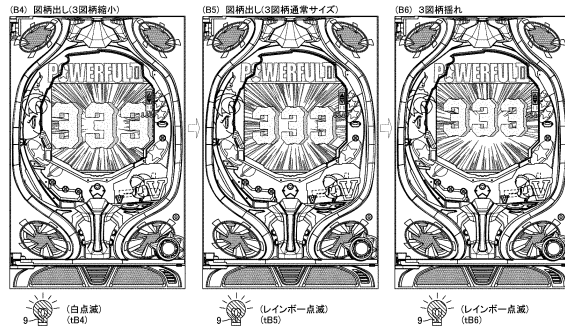
【 図 1 5 7 】

【図157】



【 図 1 5 8 】

【図158】



10

20

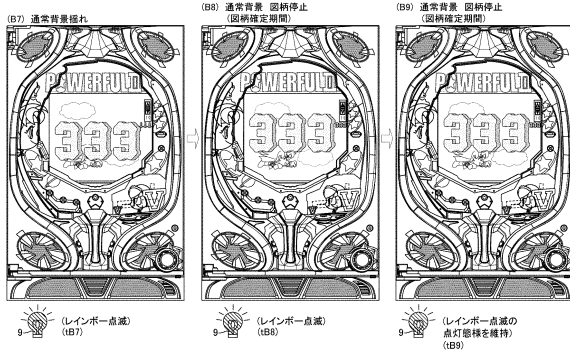
30

40

50

【図159】

【図159】



【図160】

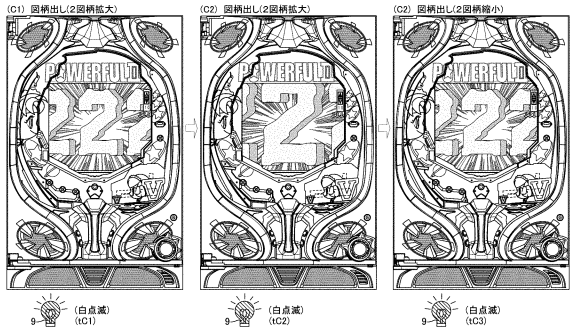
【図160】



10

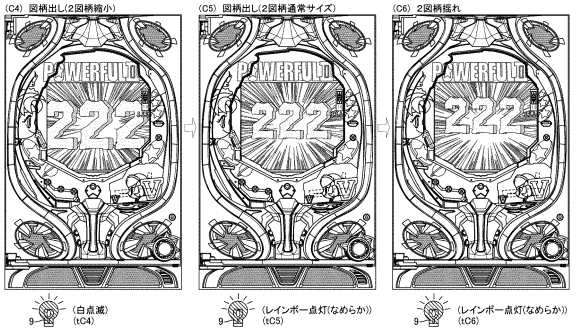
【図161】

【図161】



【図162】

【図162】



20

30

40

50

【 図 1 6 3 】

【図163】



【 図 1 6 4 】

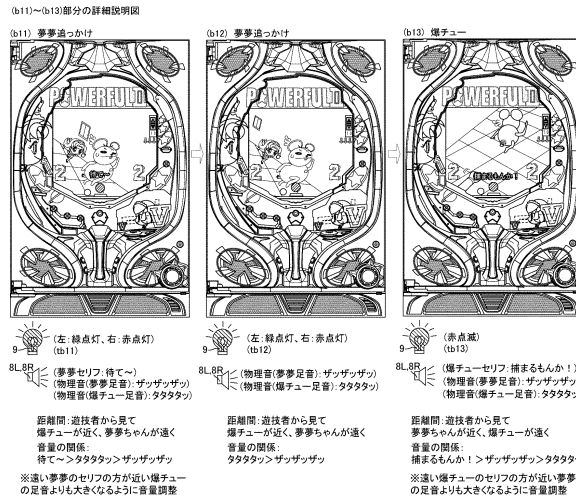
【図164】



10

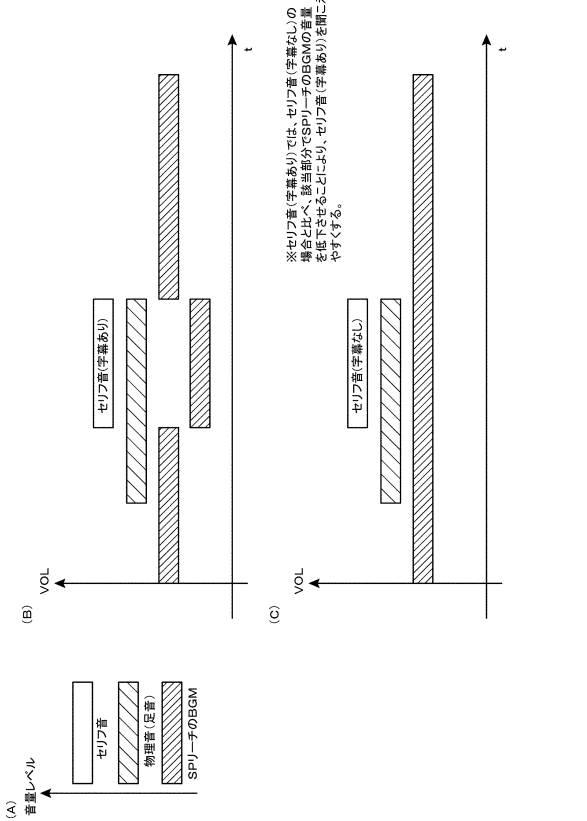
【 図 1 6 5 】

【図165】



【 図 1 6 6 】

【図166】



20

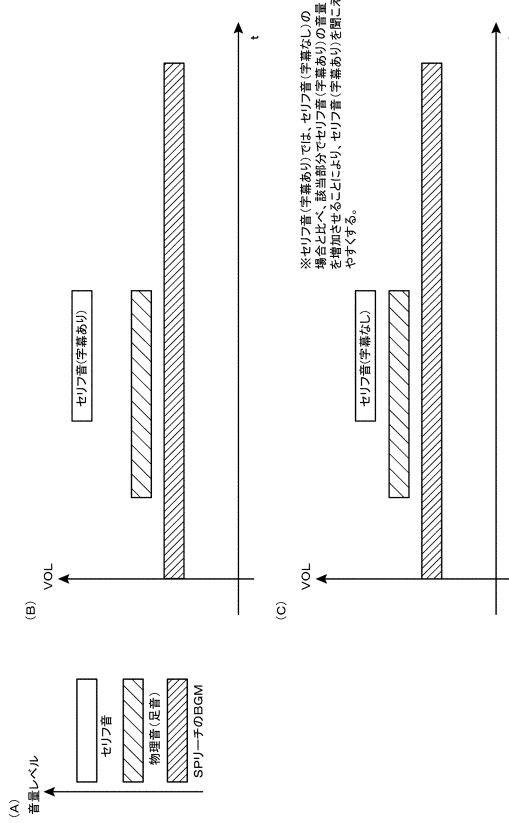
30

40

50

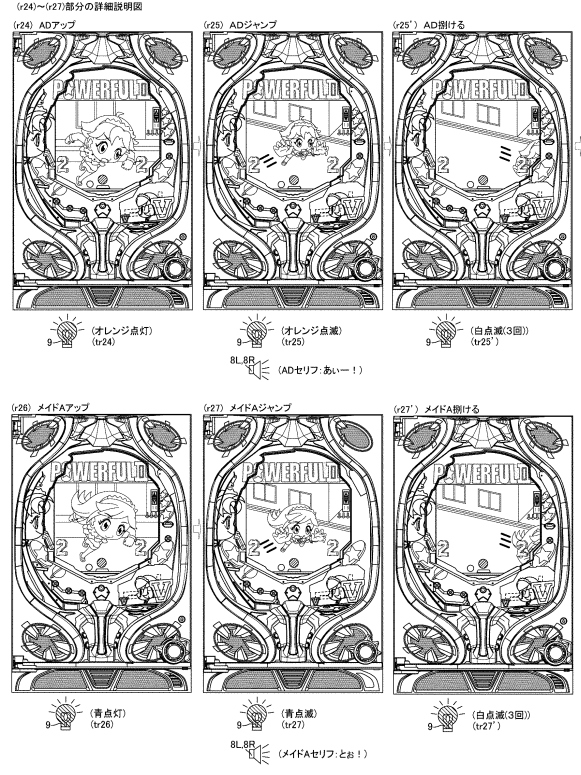
【 図 1 6 7 】

【図167】



【 図 1 6 8 】

【図168】

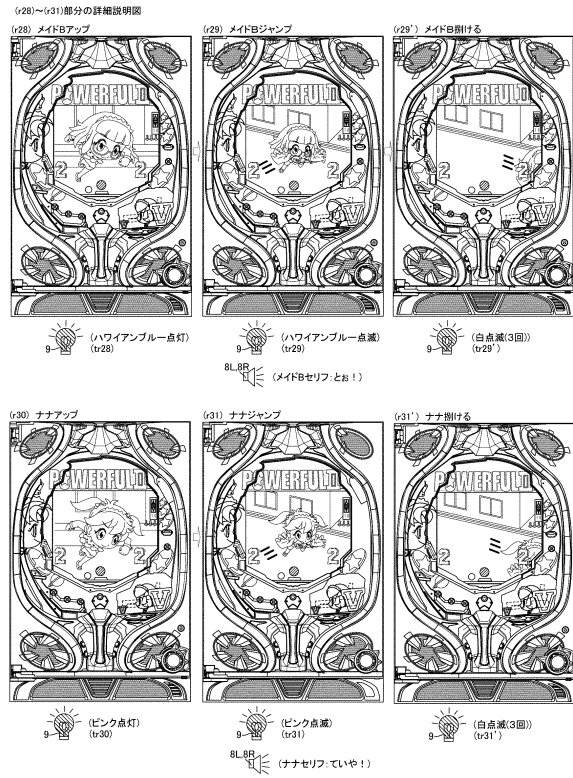


10

20

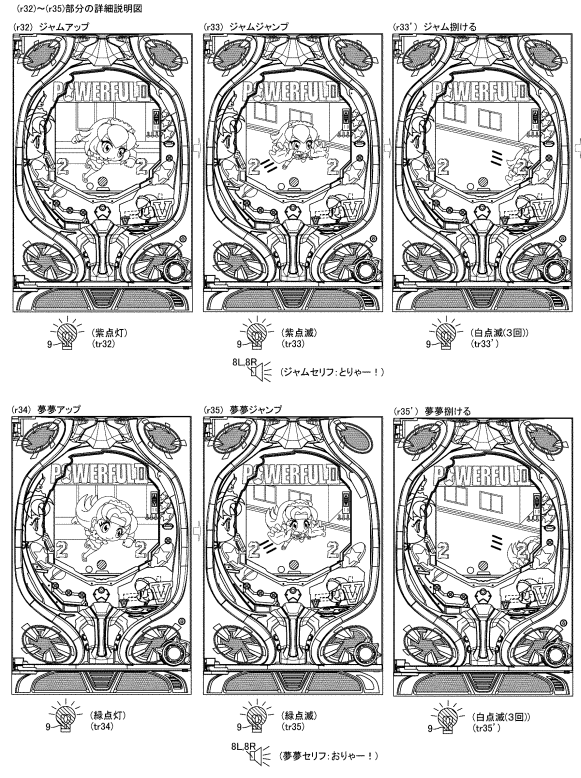
【 図 1 6 9 】

【図169】



【 図 1 7 0 】

【図170】



30

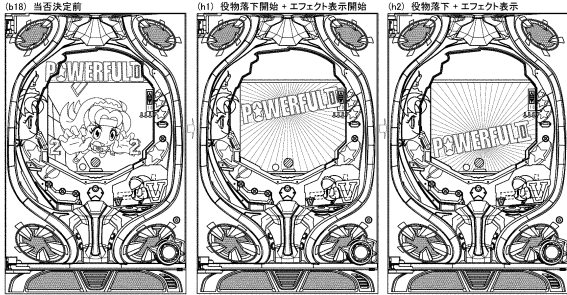
40

50

【 図 1 7 1 】

【図171】

(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図

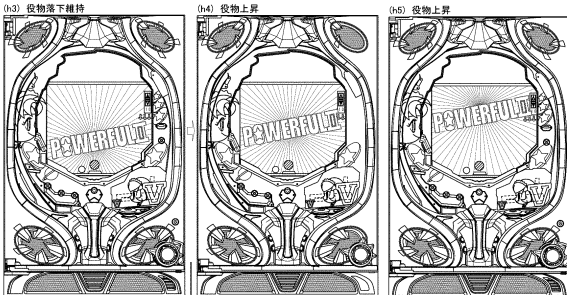


9 (白点灯の点灯図様を維持) (tb18)

9 (赤点滅) (th1)

9 (赤点滅) (th2)

8L,8R (効果音: 役物対応音)



9 (赤点滅) (th3)

9 (黄点滅) (th4)

9 (黄点滅) (th5)

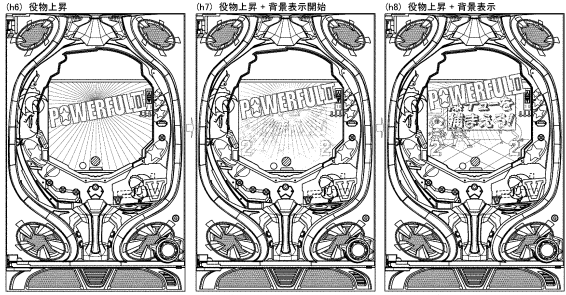
役物動作パートの輝度データテーブル ←

→ SP後半リーチA(振りパート)の輝度データテーブル

【 図 1 7 2 】

【図172】

(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図

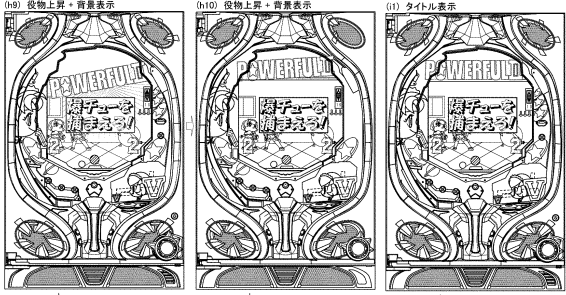


9 (黄点滅) (th6)

9 (黄点灯短) (th7)

9 (黄点灯短) (th8)

8L,8R (効果音: SP後半対応音)



9 (黄点灯短) (th9)

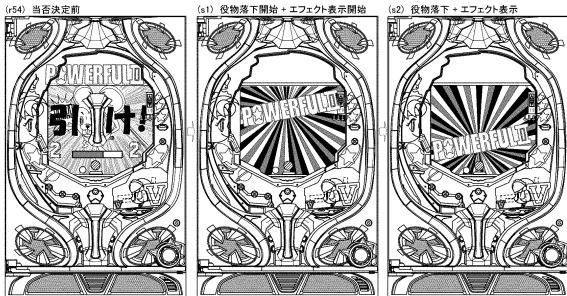
9 (黄点灯短) (th10)

9 (黄点灯短) (th11)

【 図 1 7 3 】

【図173】

(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図

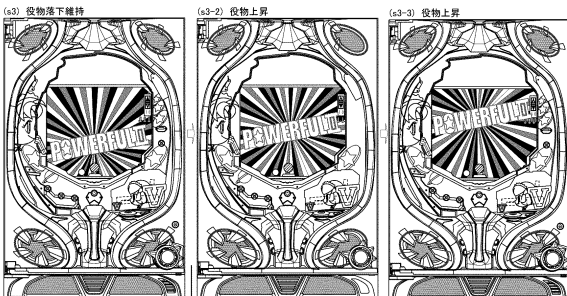


9 (赤点滅) (rs4)

9 (レインボー点滅) (ts1)

9 (レインボー点滅) (ts2)

8L,8R (操作促進に対応する音)



9 (レインボー点滅) (ts3)

9 (白点滅) (ts3-2)

9 (白点滅) (ts3-3)

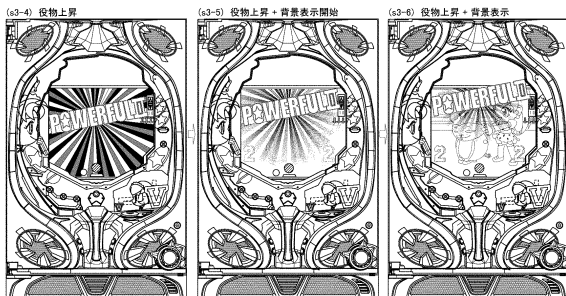
← 当りエピソードパートの輝度データテーブル

→ 当りエピソードパートの当りエピソード用の輝度データテーブル

【 図 1 7 4 】

【図174】

(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図

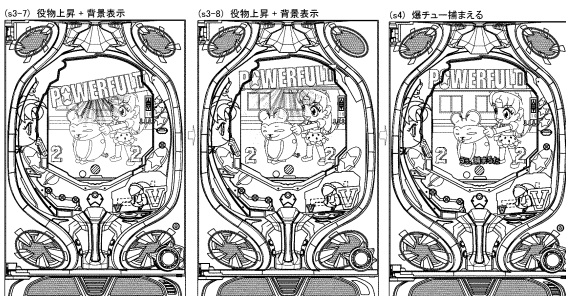


9 (白点滅) (ts3-4)

9 (白点滅) (ts3-5)

9 (白点滅) (ts3-6)

8L,8R (効果音: 当りエピソードパート対応音)



9 (白点滅) (ts3-7)

9 (白点滅) (ts3-8)

9 (レインボー点灯(なめらか)) (ts4)

8L,8R (効果音: 演出成功時の音 (爆チューセーフ: うう、揃まった))

10

20

30

40

50

【 図 1 7 5 】

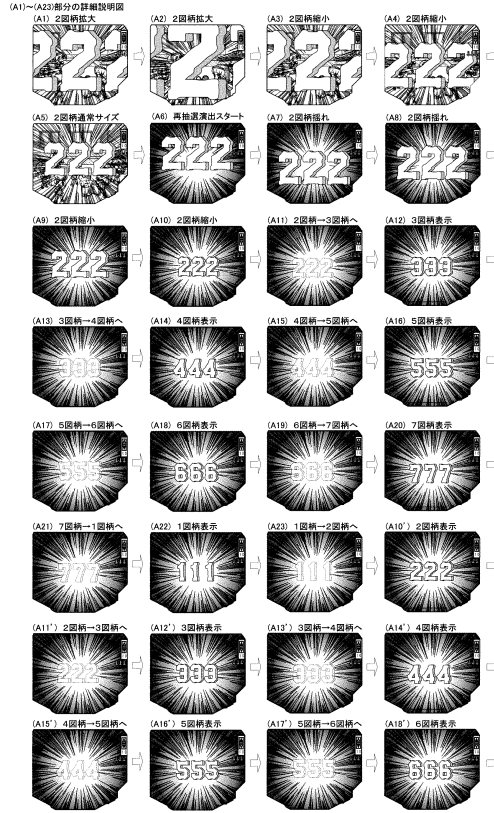
【図175】

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 1 7 6 】

【図176】



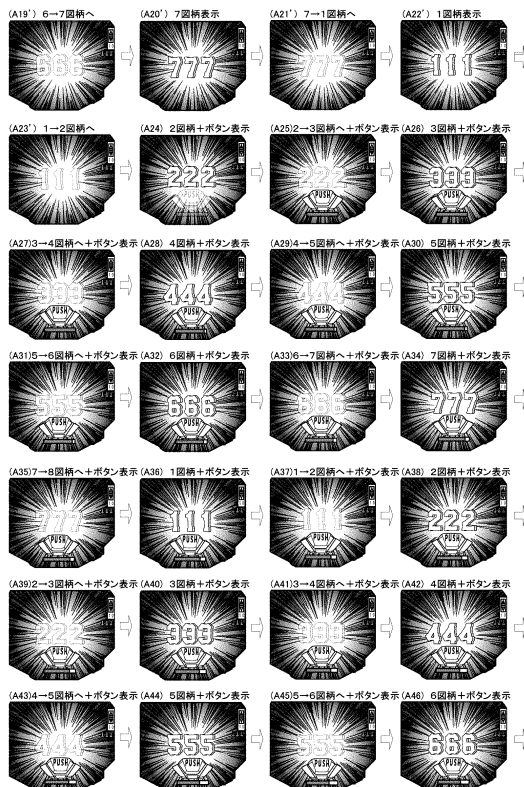
10

20

【 図 1 7 7 】

【図177】

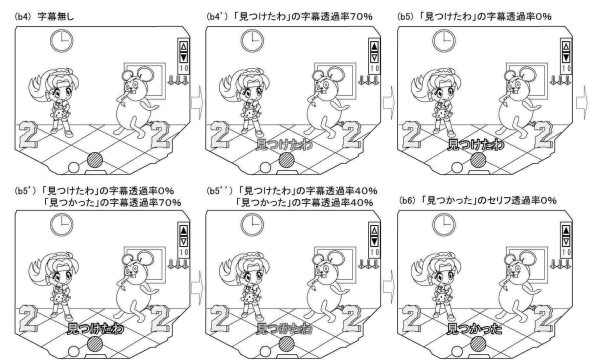
(A24)~(A46)部分の詳細説明図



【 図 1 7 8 】

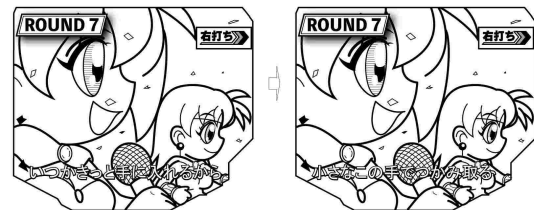
【図178】

(A) (b4)~(b6)部分の詳細説明図



30

(B) 大当りラウンド中の比較図



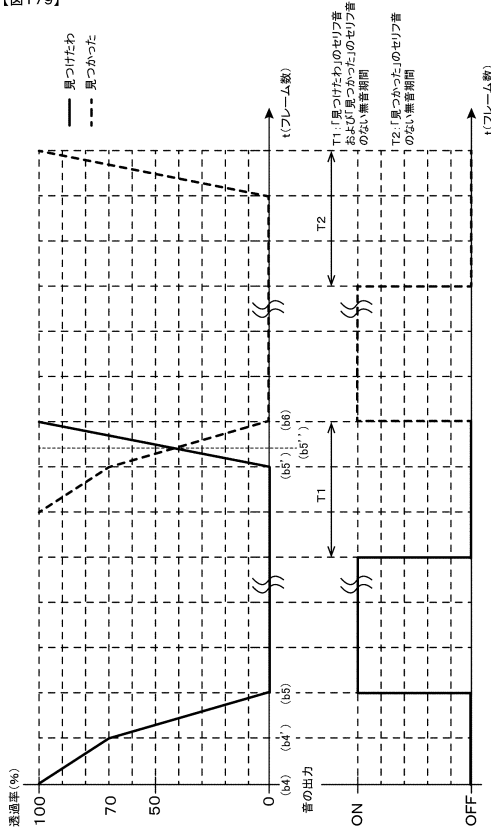
40

※大当りラウンド中は、フェード効果付きさびる楽曲の歌詞字幕を表示する。

50

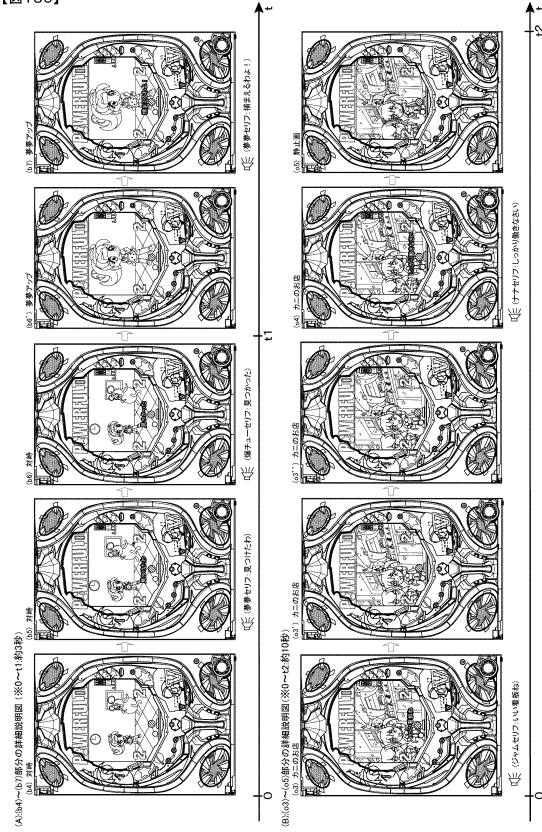
【図179】

【図179】



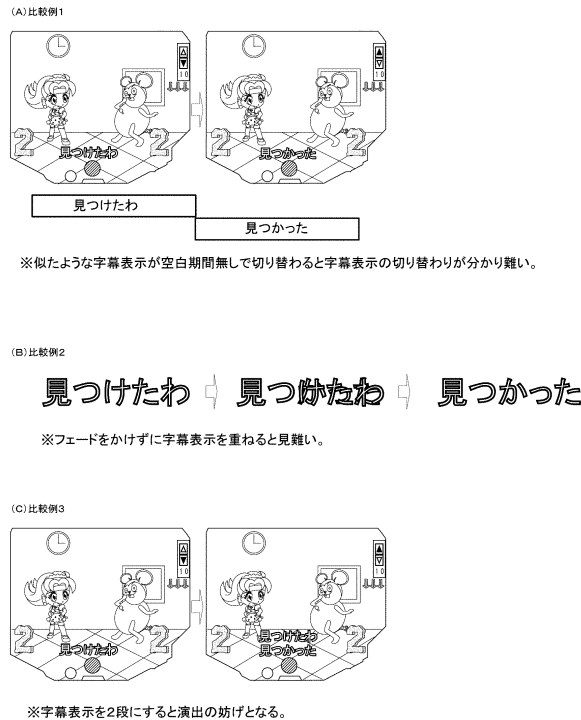
【図180】

【図180】



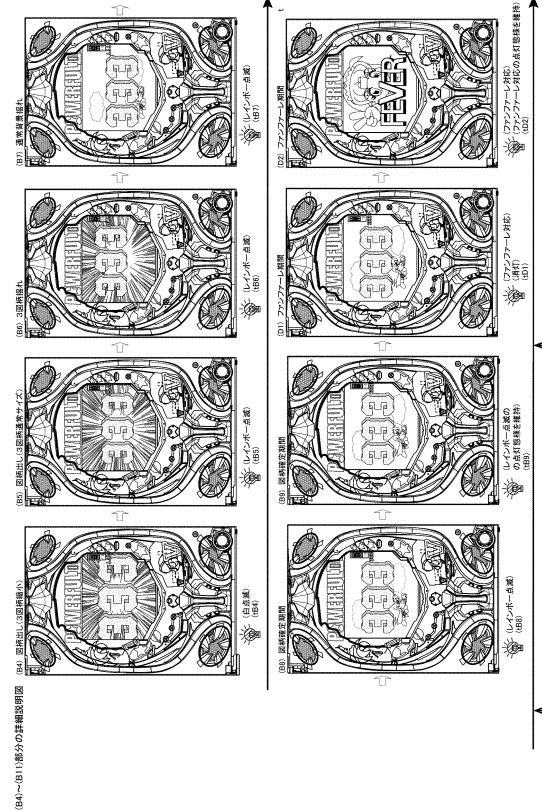
【図181】

【図181】



【図182】

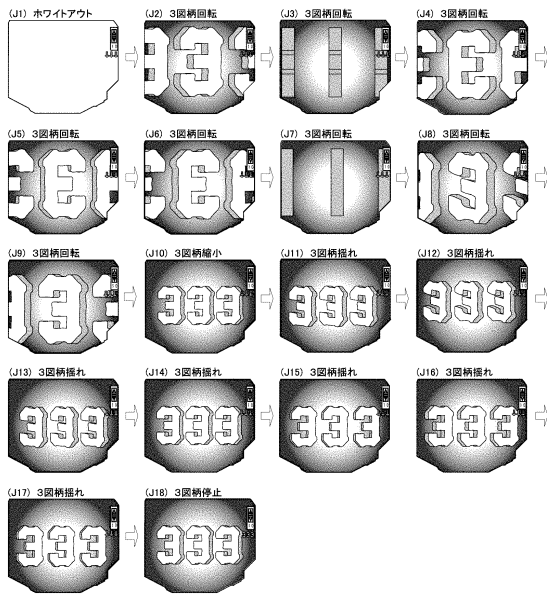
【図182】



【図187】

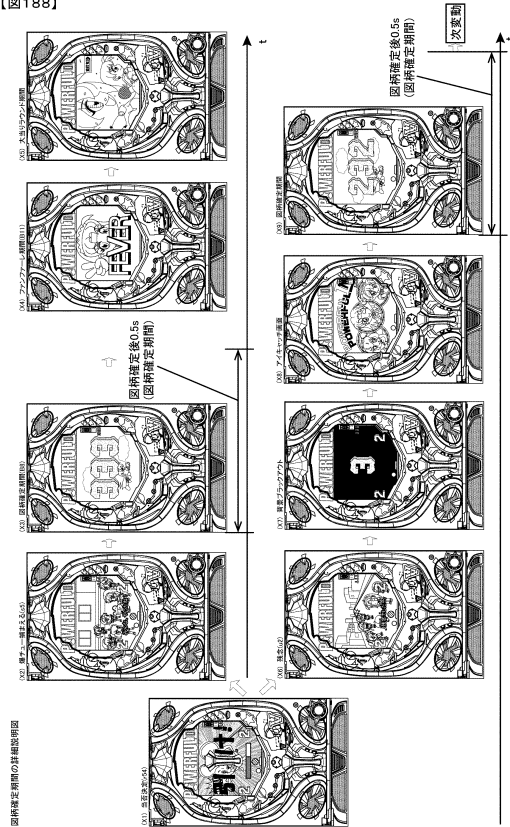
【図187】

(J1)~(J27) 再抽選の変形例



【図188】

【図188】



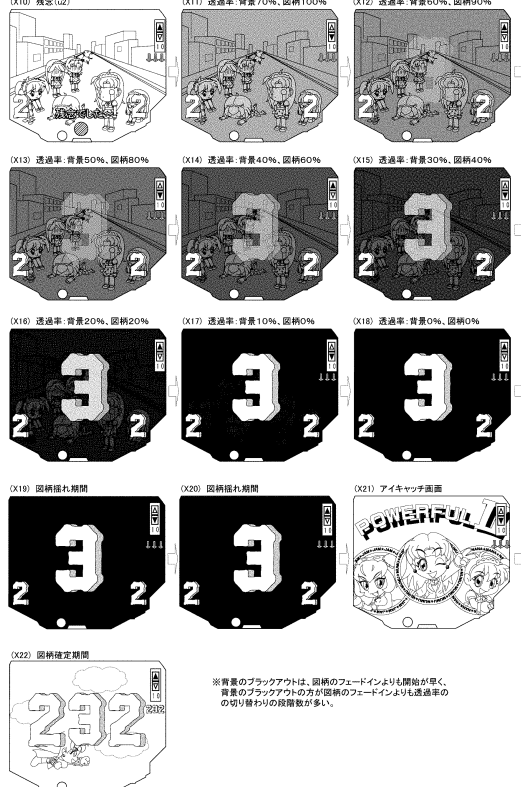
10

20

【図189】

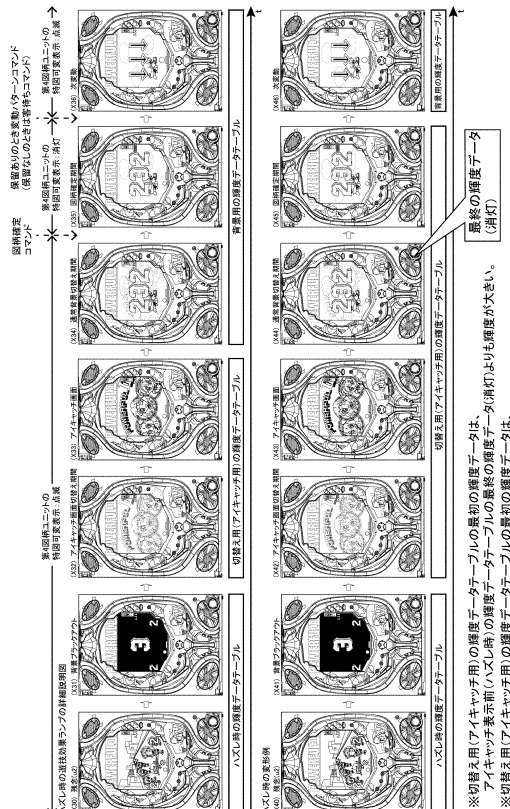
【図189】

(X10~X22) ブラックアウトの詳細説明図



【図190】

【図190】



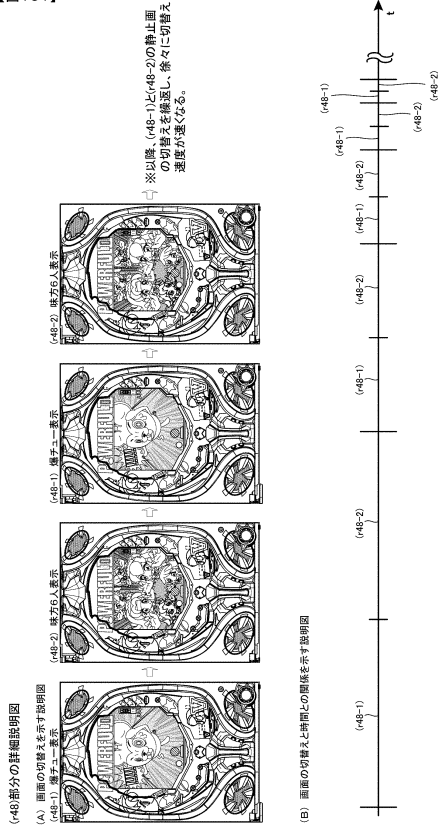
30

40

50

【 図 1 9 1 】

【図191】



【 図 1 9 2 】

【図192】

1. 開始パート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD1
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD1

10

20

【 図 1 9 3 】

【図193】

1. 開始パート輝度データテーブル (枠ランプの子テーブルWD1)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ta1	背景黄点灯		W21
ta2	赤点滅		省略
ta3	白点滅(2回)		W4
ta4	背景黄点灯		W21
ta5	赤点滅		省略
ta6	白点滅(2回)		W4
ta7	背景黄点灯		W21
ta8	赤点滅		省略
ta9	赤点灯		省略
ta10~ta12	赤点灯(輝度段階的に低下)		W11
ta13~ta18	赤点灯(輝度低下で維持)		W12
ta19(10分データ)	消灯		省略

シャッター開ききった後は消灯維持

シャッター閉まる途中は段階的に輝度低下

シャッター閉まりきった後は輝度低下で維持

【 図 1 9 4 】

【図194】

2. SP前半リーチA編りパート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD2
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD2
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD2
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD2

30

40

50

【 図 1 9 5 】

【図195】

2. SP前半リーチA振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	キャラクターの色 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	キャラクターのアクション に対応する点灯
tb13	赤点滅		
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親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD3
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD3

(a2)当りエピ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)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc4,tc5(5000msec)	白点滅		W4
tc6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ
を切り替える

10

20

【 図 1 9 7 】

【図197】

4. SP前半リーチAハズレエピソード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	
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 1 9 8 】

【図198】

5. SP前半リーチB振りパート輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD5
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD5

30

40

50

【 図 1 9 9 】

【図199】

5. SP前半リーチB繰り返し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 セリブあり時は点滅
te6	緑点灯	クリーム点滅	
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		
te12(210msec)	白点滅(3回)		白点滅輝度データ W4
te13~te16(150msec)	白点滅(2回)		1周期と同じ W4
te17(10分データ)	白点灯		操作促進なし時は 輝度データが維持 W8

【 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
(枠ランプの子テーブルWD6)

(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

20

【 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)		SP最終リーチと 共通の孫テーブル W13
tg3(5800msec)	白点灯(tg1,tg2より暗め)		W14 (時間異なる)
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

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

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	省略
ti3	緑点滅	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
ti4	紫点滅	赤点灯	
ti5	白点灯	赤点滅	省略
ti6	紫点滅		省略
ti7	緑点滅		省略
ti8	赤点滅		省略
ti9	紫点滅		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

役物動作の後半部分

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	
ti1~ti3	白点滅(ti39より明るめ)		W4
ti2,ti3(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当り分岐(ti39)よりも輝度大きい
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	
ti4,ti5(5000msec)	白点滅		W4
ti6(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

30

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	
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(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振りパート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD12
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD12
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD12
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD12

10

【 図 2 0 9 】

【図209】

12. SP後半リーチB振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	キャラクター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	キャラクター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		
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		W8

役物動作の後半部分
 黄色もや輝度データ1周期よりも長い
 キャラクターの色に対応する点灯セリフあり時は点滅
 キャラクターのアクションに対応する点灯
 白点滅輝度データ1周期と同じ
 白点滅輝度データ1周期よりも短い
 操作促進なし時は輝度データが維持

【 図 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親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD13
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD13
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD13
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD13

(a2)当りエピ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)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to6,to7(5000msec)	白点滅		W4
to8(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

20

30

40

50

【図211】

【図211】

14. SP最終リーチ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		参照対象となる子テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tp1(200msec)	白点灯(th27より暗め)		W13
tp2,tp3(580msec)	白点灯(tp1より暗め)		W14
tp4	消灯		W15
tp5(輝度データループ)	青黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の子テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

当否分岐(th27)よりも輝度が小さい

【図212】

【図212】

15. SP最終リーチ編りパート輝度データテーブル(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD15
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD15
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD15
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD15

10

【図213】

【図213】

15. SP最終リーチ編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		参照対象となる子テーブル
	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	赤点滅	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
tr5	青点滅		
tr6	ハイアンブルー点滅		セリフあり時は点滅
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	黄点滅	黄色もや輝度データ1周期よりも長い
tr14	赤点灯	赤点滅	
tr15(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tr16	ピンク点滅		省略
tr17	ハイアンブルー点滅	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214】

【図214】

15. SP最終リーチ編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	ハイアンブルー点灯	省略
tr29	ハイアンブルー点滅	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

カットイン時と編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)役物動作用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD16a
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16a
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16a
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD16a

(a2)役物動作用の子テーブルWD16a

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts1~ts3(10000msec)	レインボー点滅		W18

(b1)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	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

有彩色と無彩色を交互に切り替え

(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

役物動作時(W20)よりもなめらかなレインボー(無彩色含まない)ハズレ時よりも切替時間が短い

(c1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(c2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts8,ts9(5000msec)	白点滅		W4
ts10(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

図柄出し時(なめらかなレインボー(無彩色含まない))

輝度データを切り替える

【 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

ハズレ時(td4, tg5, tk5, tp5, tu4)よりも輝度が大きい

【 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親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD17
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD17
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD17
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD17

(a2)ハズレエピ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(輝度データループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

当番分岐(tr54)よりも輝度が小さい

SP前半後半と共通の孫テーブル(時間異なる)

大当り時よりも切替時間が長い

10

20

【 図 2 1 8 】

【図218】

19. 再抽選輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD19
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD19
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD19
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD19

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)

(a)再抽選演出による図柄の動き始め前の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA6~tA8(10分データ)	消灯		省略

再抽選演出による図柄の動き始め前に一旦消灯

(b)再抽選演出による図柄の動き始め以降の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA9,tA10	赤点滅		W19
tA11~tA46(10分データ)	赤点滅(高速)		W20

【 図 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

10

【 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

20

【 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
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

30

40

50

【図225】

【図225】

なめらかレインボ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

Table with 7 columns: 時間[msec], 9L1_9L2, 9L3_9L4, 9L5_9L6, 9L7_9L8, 9L9_9L10, 9L11_9L12. Rows contain hex values for RGB channels.

【図226】

【図226】

なめらかレインボ輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY1)

Table with 2 columns: 時間[msec], 役物ランプの輝度データ. Values: 600000, RRRR, 0xFFFF.

なめらかレインボ輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL1)

Table with 2 columns: 時間[msec], 盤左ランプの輝度データ. Values: 600000, WWWWW, 0xFFFFF.

10

20

【図227】

【図227】

なめらかレインボ輝度データテーブル
(アタックランプ、Vアタックランプ、電子チューランプ用孫テーブルA1)

Table with 3 columns: 時間[msec], アタックランプの輝度データ, Vアタック電子チュー. Rows contain hex values for RGB channels.

【図228】

【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

Table with 7 columns: 時間[msec], 9L1_9L2, 9L3_9L4, 9L5_9L6, 9L7_9L8, 9L9_9L10, 9L11_9L12. Rows contain hex values for RGB channels.

30

40

【図229】

【図229】

黄色もや輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW3)

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
180	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660
180	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440
180	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660
180	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880

【図230】

【図230】

白点滅(白フラッシュ)輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW4)

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

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

【図231】

【図231】

共通赤カットイン輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	3970	WS5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS5
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS5

【図232】

【図232】

共通赤カットイン輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル			
	240msec間	630msec間	660msec間	2110msec間
枠ランプ(右&左)	WS5(WS)	WS5(WS)	WS5(WS)	WS5(WS)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	YS5(YS)	YS5(YS)	YS5(YS)	YS5(YS)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	LS5(LS)	LS5(LS)	LS5(LS)	LS5(LS)
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	AS5(AS)	AS5(AS)	AS5(AS)	AS5(AS)

10

20

30

40

50

【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	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
30	0x00000	WWW.RGB
30	0x00000	0x00000
30	0x00000	0x888C00
30	0x00000	0x666900
30	0x00088	0x44460
30	0x88866	0x22230
30	0x66644	0x00000
30	0x44422	0x22230
30		0x44460

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	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
20	0x22200	WWW.RGB
20	0x00022	0x88866
20	0x22244	0x66666
20	0x44466	0x66666
20	0x66688	0x66644
20	0x88866	0x44422
20	0x66644	0x22200
20	0x44422	0x00000
20		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L5b)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
30	0x22200	WWW.RGB
30	0x00022	0x88866
30	0x22244	0x66666
30	0x44466	0x66666
30	0x66688	0x66644
30	0x88866	0x44422
30	0x66644	0x22200
30	0x44422	0x00000
30		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L5e)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
30	0x22200	WWW.RGB
40	0x66666	0x88866
30	0x66666	0x66666
40	0x66666	0x66666
30	0x66644	0x66644
40	0x44422	0x44422
30	0x22200	0x22200
40	0x00000	0x00000
600000	0x00000	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	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
30	0x11111	WWW.RGB
30	0x11111	0x11110
30	0x11111	0x888C00
30	0x11111	0x00000
30	0x11188	0x888C00
30	0x88800	0x11110
30	0x00088	0x888C00
30	0x88811	0x22220
30	0x11188	0x888C00
30	0x88822	0x33330
30	0x22288	0x888C00
30	0x88833	0x44440
30	0x33388	0x888C00
30	0x88844	0x55550
30	0x44488	0x888C00
30	0x88855	0x55550
30	0x55588	0x888C00
30	0x88855	0x55550
30	0x55588	0x888C00
30	0x88855	0x55550
30	0x55588	0x888C00
30	0x88855	0x55550

【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	WWW.RGB
30	0x00000	0x00000	0x00000
30	0x00000	0x888C00	0x888C00
30	0x000C00	0x666900	0x666900
30	0xC00900	0x44460	0x44460
30	0x900600	0x22230	0x22230
30	0x600300	0x00000	0x00000
30	0x300000	0x22230	0x22230
30	0x000300	0x44460	0x44460

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	WWW.RGB
30	0x300600	0x666900	0x666900
30	0x600900	0x888C00	0x888C00
30	0x900C00	0x666900	0x666900
30	0xC00900	0x44460	0x44460
30	0x900600	0x22230	0x22230
30	0x600300	0x00000	0x00000
30	0x300000	0x22230	0x22230
30	0x000300	0x44460	0x44460

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	WWW.RGB
30	0x100100	0x11110	0x11110
30	0x100100	0x888C00	0x888C00
30	0x100C00	0x00000	0x00000
30	0xC00000	0x888C00	0x888C00
30	0x000C00	0x11110	0x11110
30	0xC00100	0x888C00	0x888C00
30	0x100C00	0x22220	0x22220
30	0xC00200	0x888C00	0x888C00
30	0x200C00	0x33330	0x33330
30	0xC00300	0x888C00	0x888C00
30	0x300C00	0x44440	0x44440
30	0xC00400	0x888C00	0x888C00
30	0x400C00	0x55550	0x55550
30	0xC00500	0x888C00	0x888C00
30	0x500C00	0x55550	0x55550
30	0xC00600	0x888C00	0x888C00
30	0x600C00	0x55550	0x55550
30	0xC00700	0x888C00	0x888C00
30	0x700C00	0x55550	0x55550
30	0xC00800	0x888C00	0x888C00
30	0x800C00	0x55550	0x55550
30	0xC00900	0x888C00	0x888C00
30	0x900C00	0x55550	0x55550
30	0xC00000	0x888C00	0x888C00
30	0x000000	0x55550	0x55550
30	0xC00500	0x888C00	0x888C00

【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	0x44460
20	0x900600	0x22230
20	0x600300	0x00000
20	0x300000	0x22230
20	0x000300	0x44460

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261】

【図261】

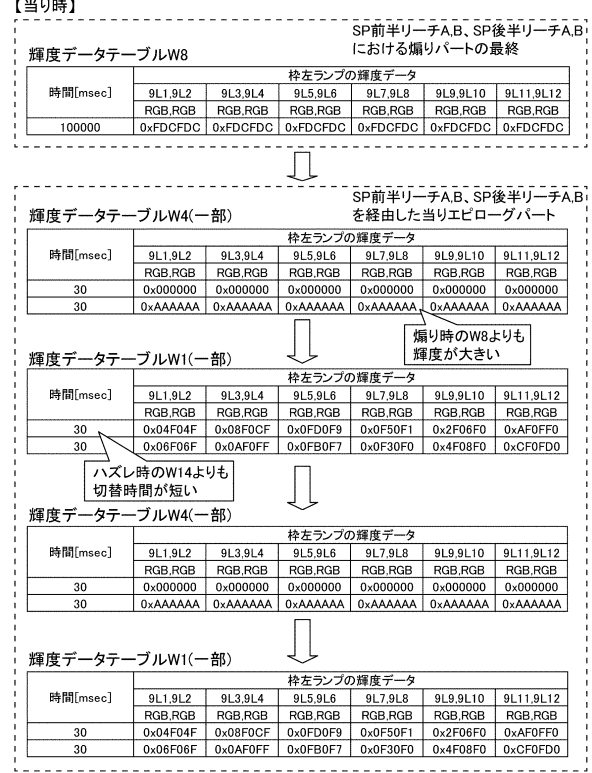
当り時とハズレ時におけるランプの比較
【ハズレ時】



【図262】

【図262】

当り時とハズレ時におけるランプの比較
【当り時】



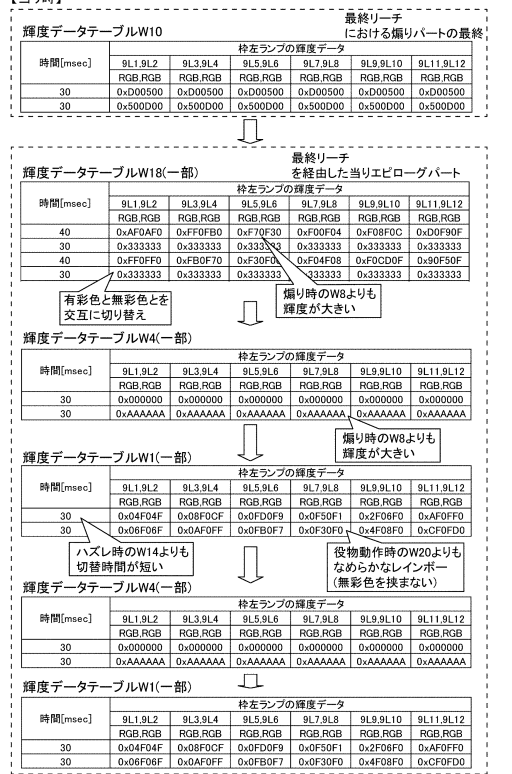
10

20

【図263】

【図263】

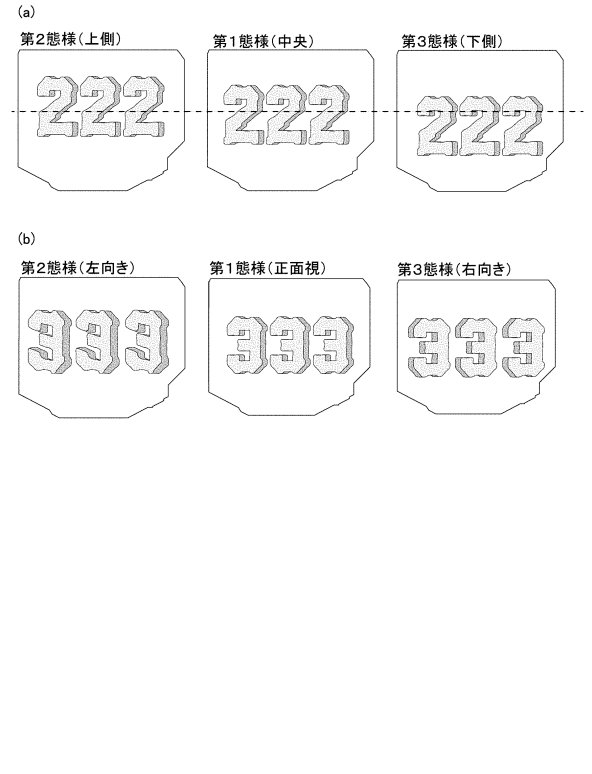
当り時とハズレ時におけるランプの比較
【当り時】



【図264】

【図264】

図柄の揺れ態様について



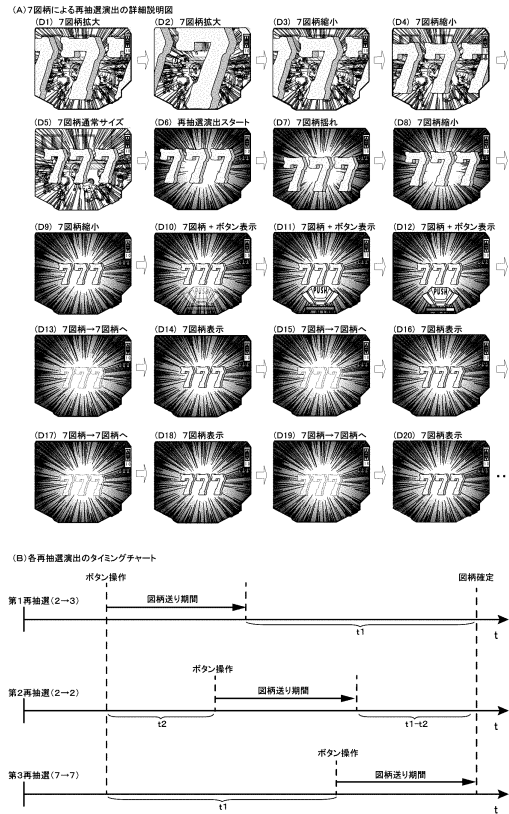
30

40

50

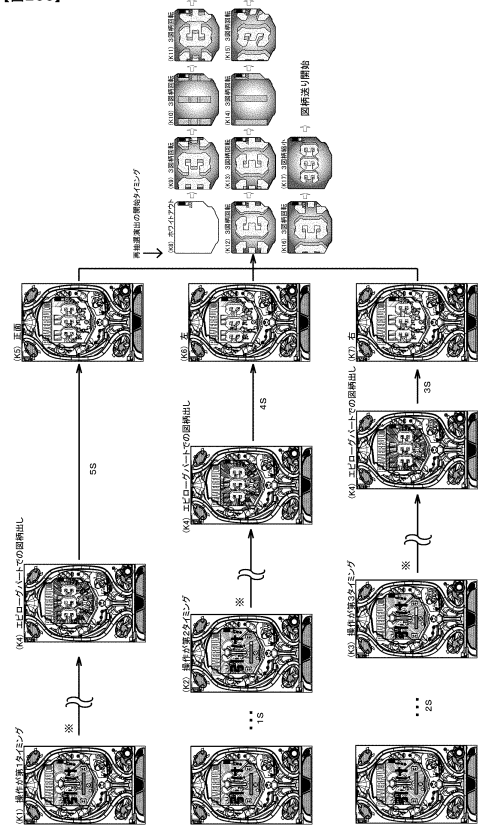
【図265】

【図265】



【図266】

【図266】



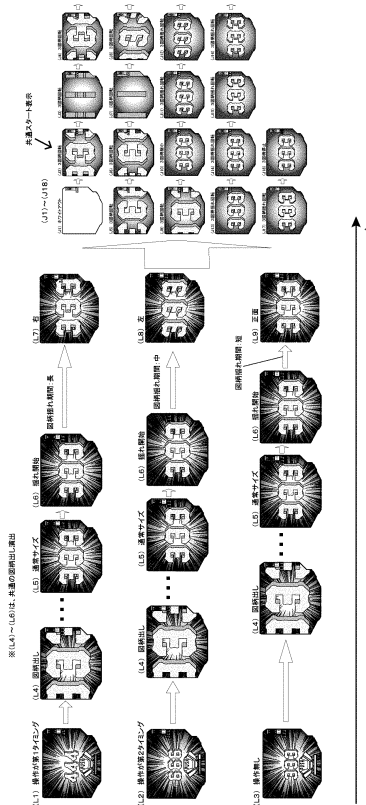
※部分は、役物可動+エドワードパートを省略した図表

10

20

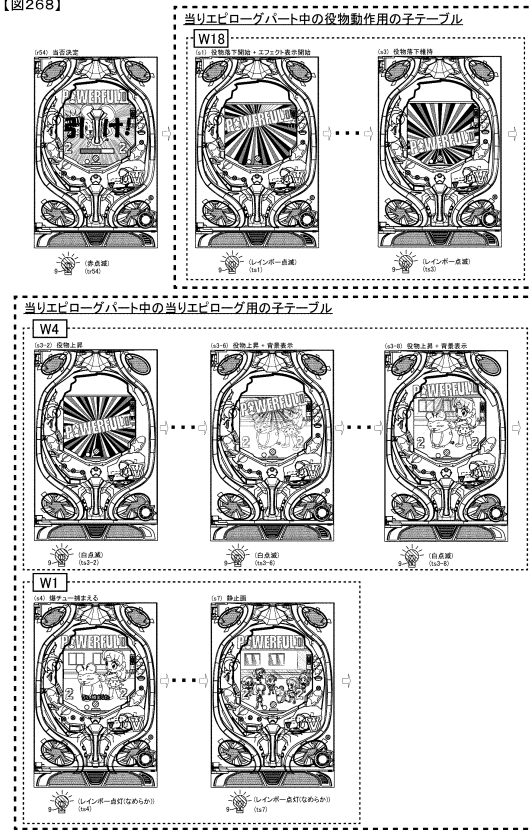
【図267】

【図267】



【図268】

【図268】



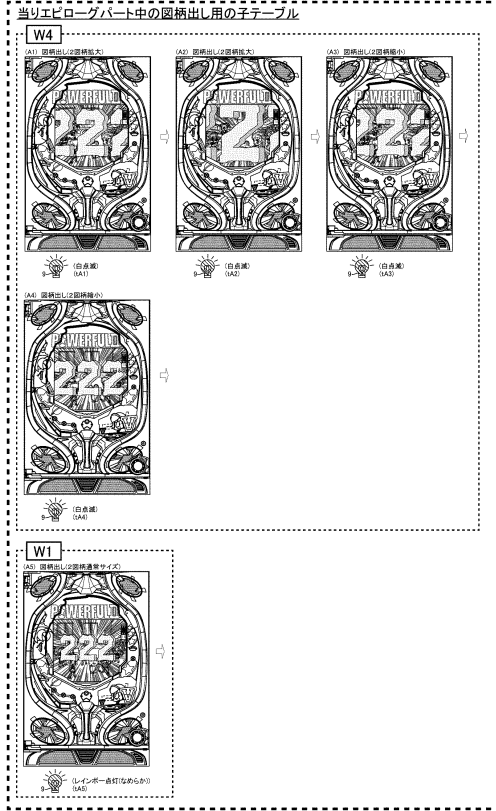
30

40

50

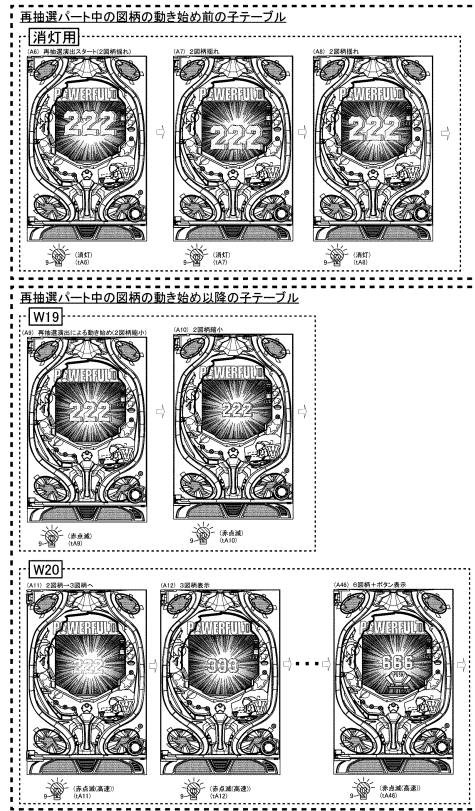
【図269】

【図269】



【図270】

【図270】

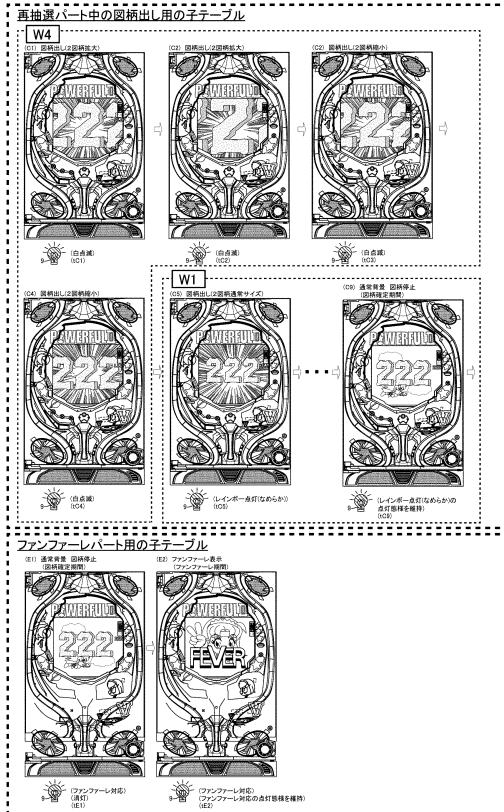


10

20

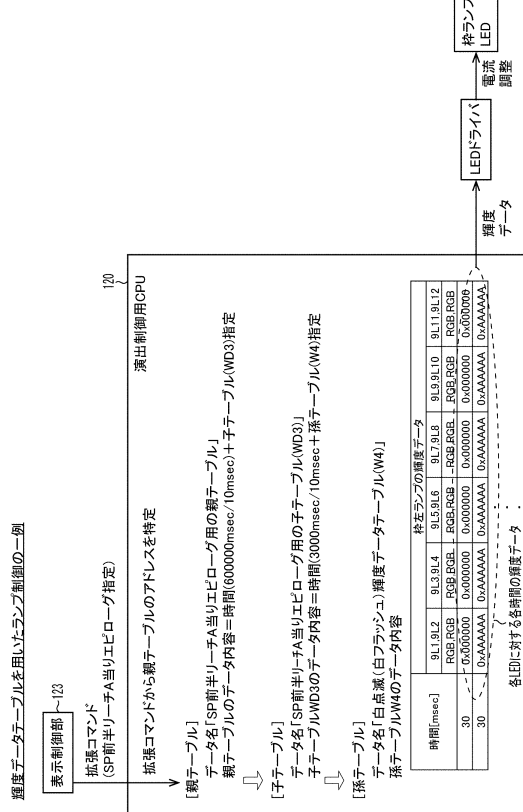
【図271】

【図271】



【図272】

【図272】



30

40

50

【図273】

【図273】

主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

【子テーブル】

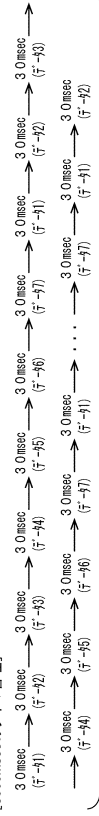
データ名「SP前半/7A当りエピソード用の子テーブル(WD3)」
データ名「WD3のデータ内容=時間:3000msec/10msec+孫テーブル(W4)指定

【孫テーブル】

データ名「白点滅(白フラッシュ)輝度データテーブル(W4)」
孫テーブル(W4)のデータ内容

時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
T-31	RGB:RGB	RGB:RGB	RGB:RGB	RGB:RGB	RGB:RGB	RGB:RGB
T-32	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
T-33	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
T-34	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
T-35	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
T-36	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
T-37	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

【3000msecのタイム管理】



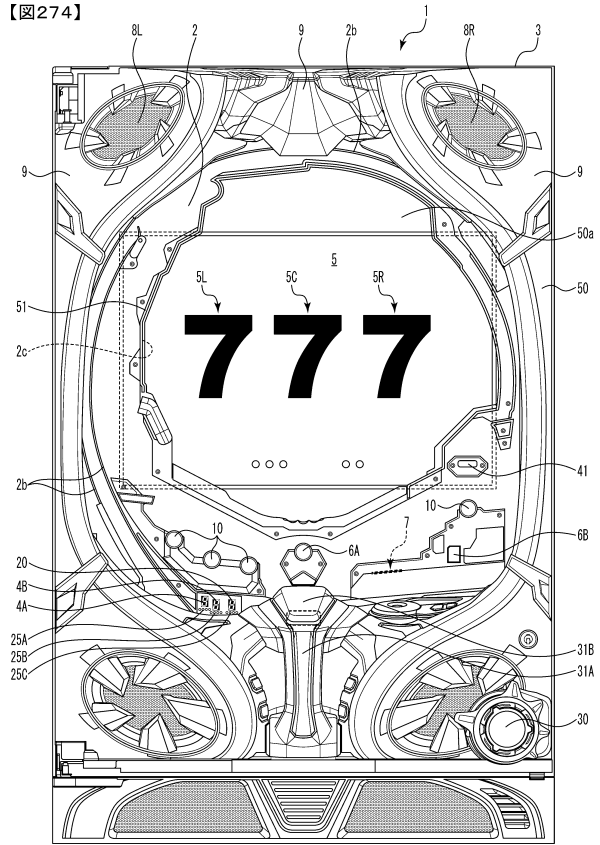
3000msecに亘って輝度データの出力をループさせる

↓3000msec経過後

次の孫テーブルを用いたランプ制御に移行

【図274】

【図274】

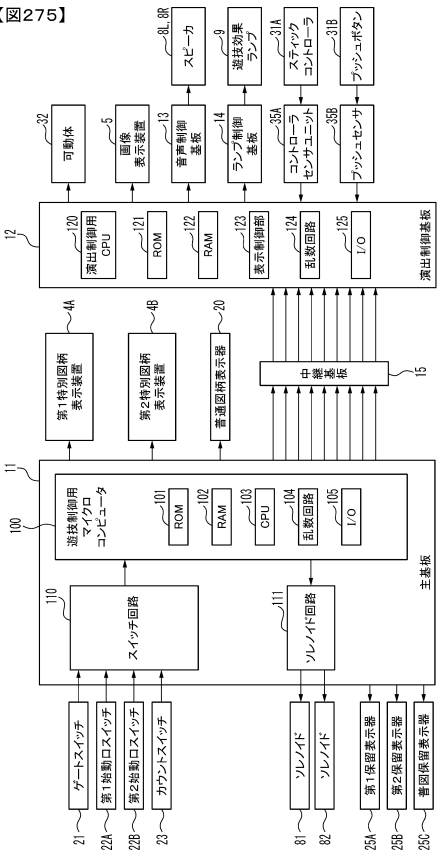


10

20

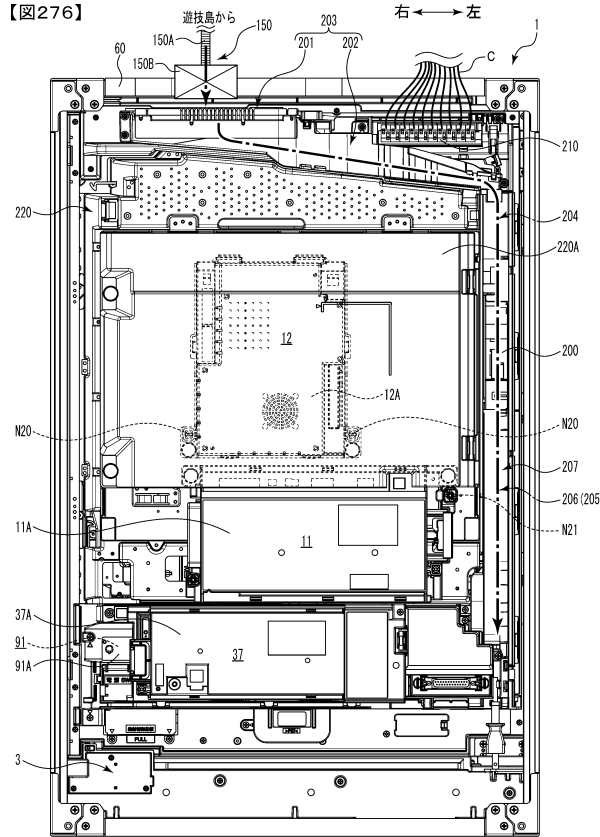
【図275】

【図275】



【図276】

【図276】



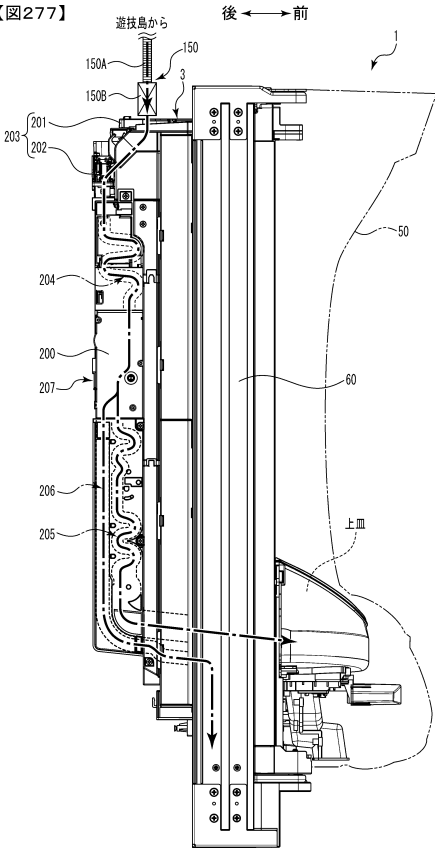
30

40

50

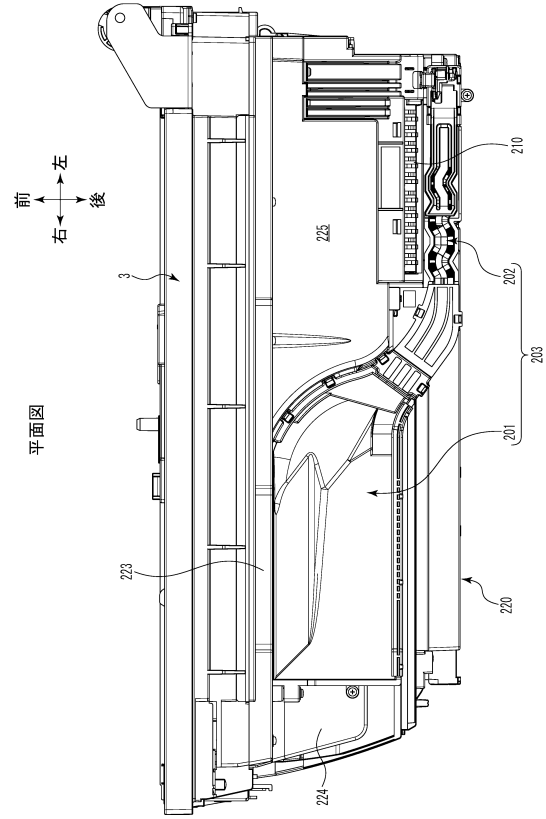
【図277】

【図277】



【図278】

【図278】

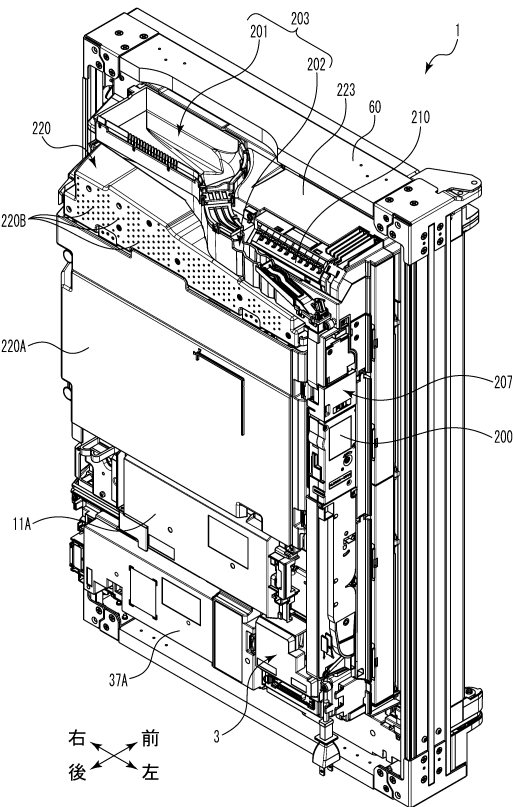


10

20

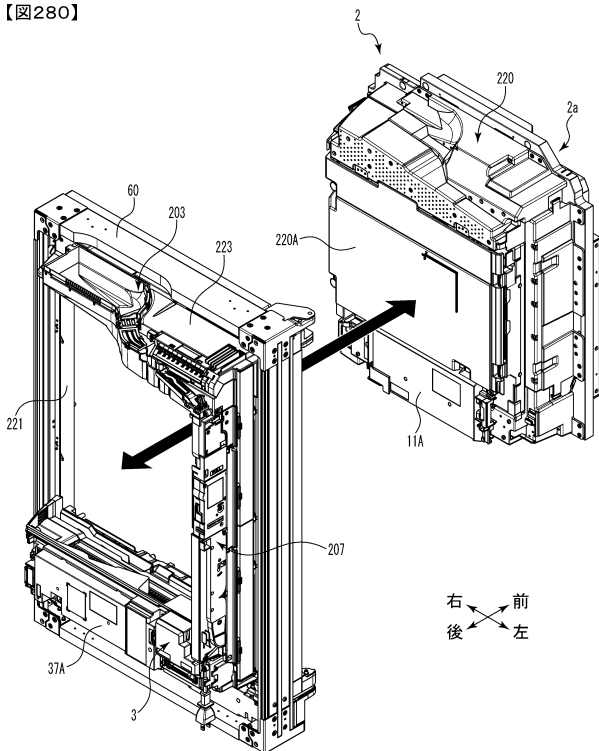
【図279】

【図279】



【図280】

【図280】



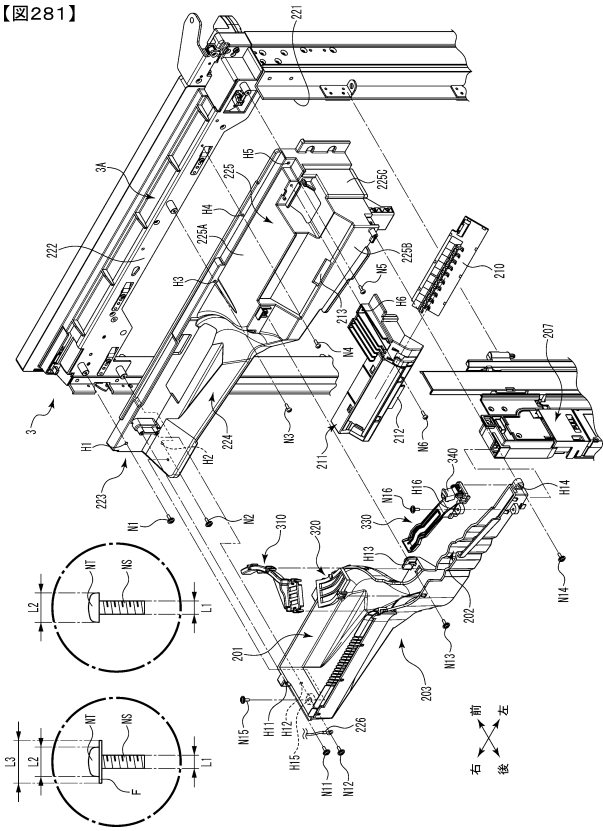
30

40

50

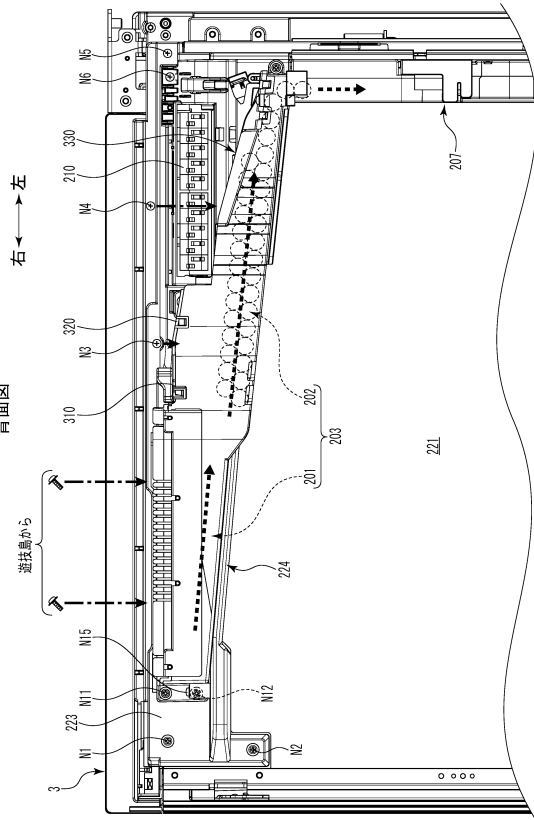
【図281】

【図281】



【図282】

【図282】

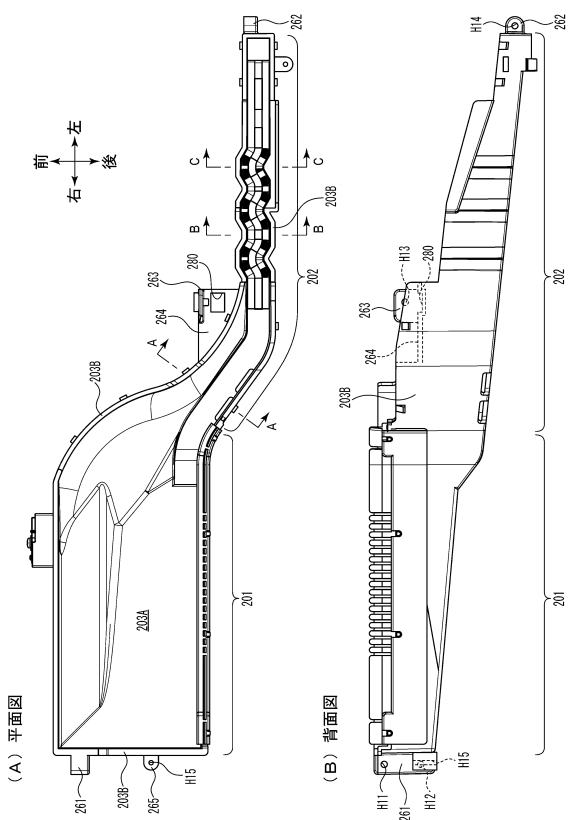


10

20

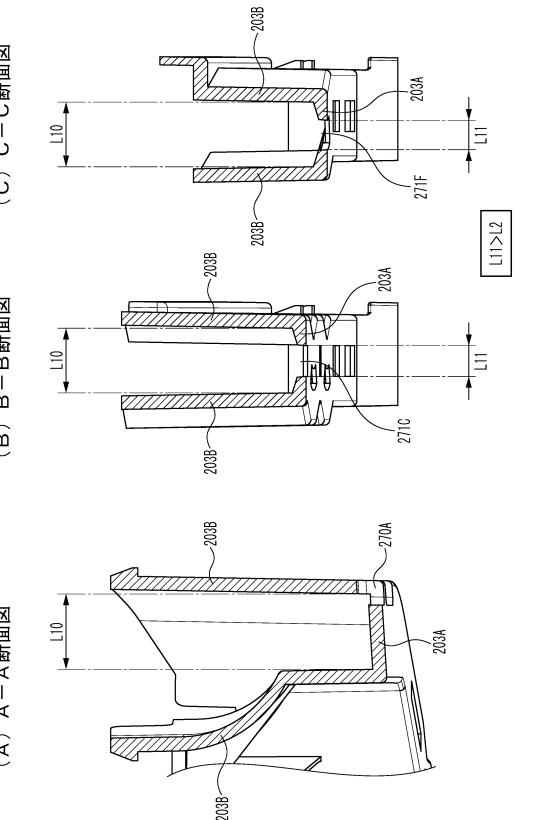
【図283】

【図283】



【図284】

【図284】



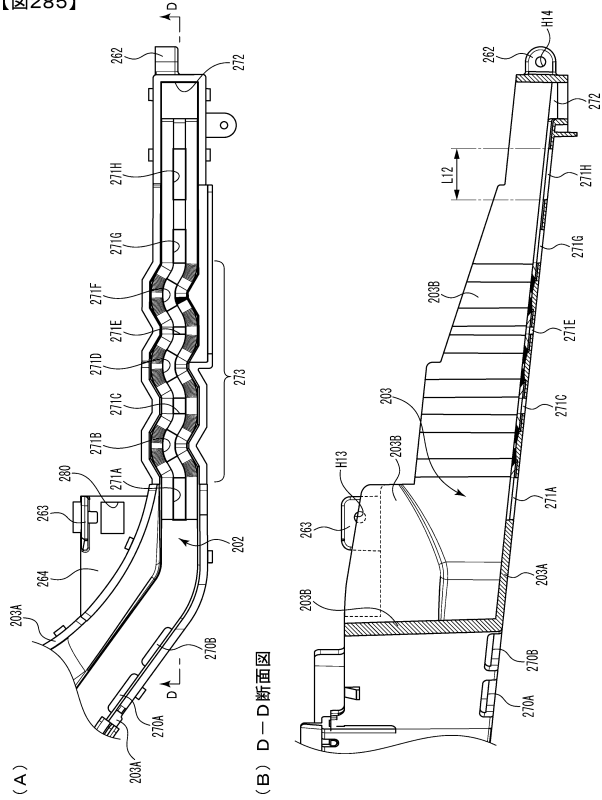
30

40

50

【図285】

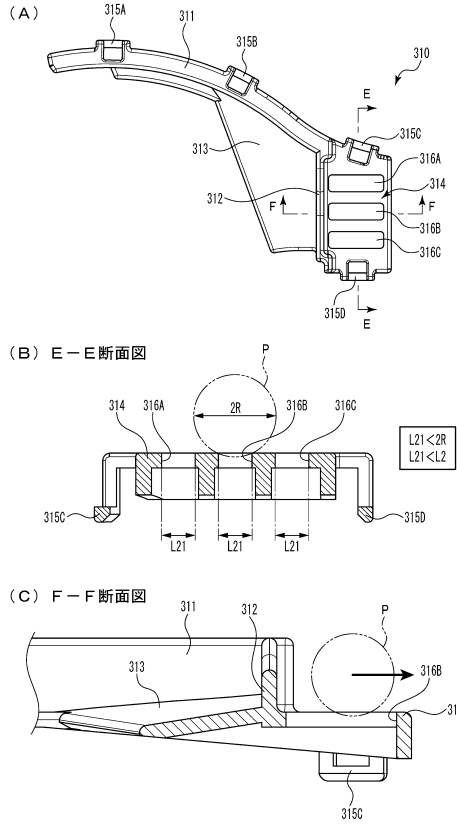
【図285】



【図286】

【図286】

第1カバー体



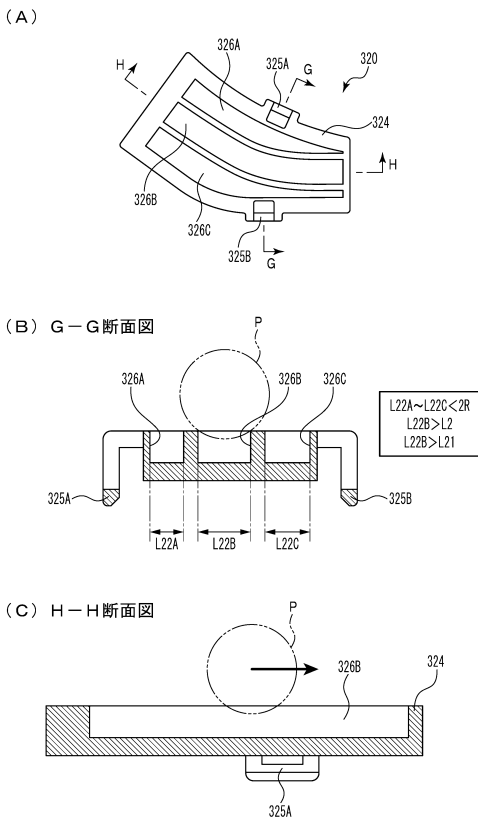
10

20

【図287】

【図287】

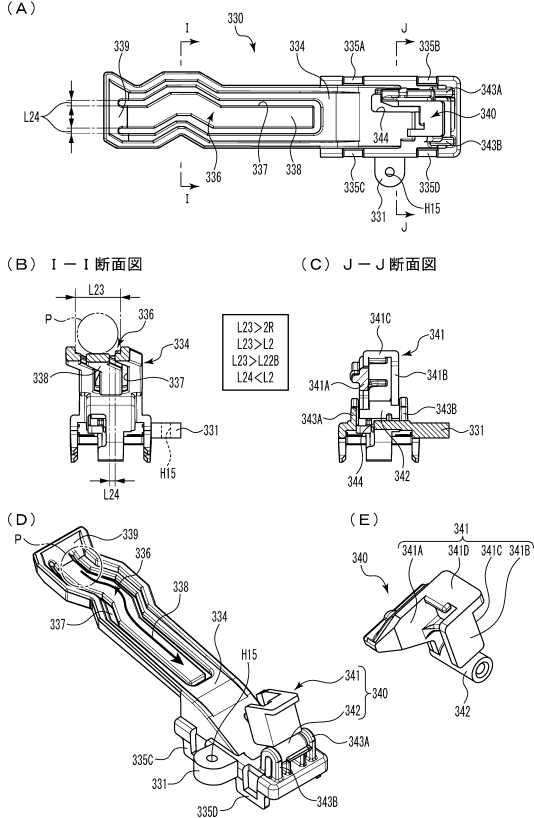
第2カバー体



【図288】

【図288】

第3カバー体



30

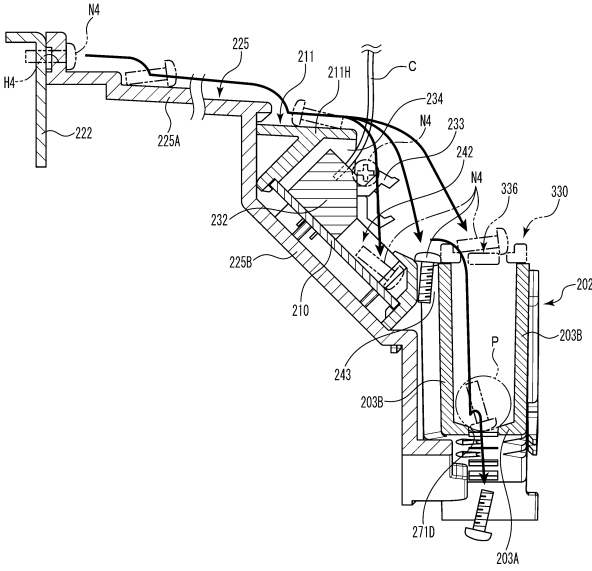
40

50

【図297】

【図297】

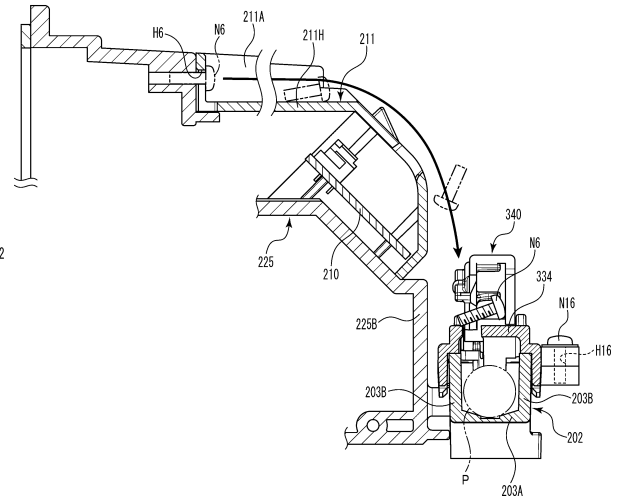
R-R断面図



【図298】

【図298】

S-S断面図

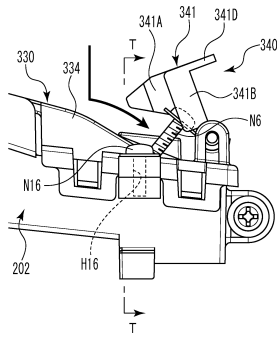


10

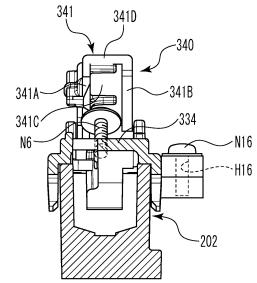
【図299】

【図299】

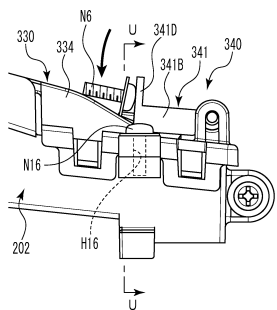
(A) 第1状態



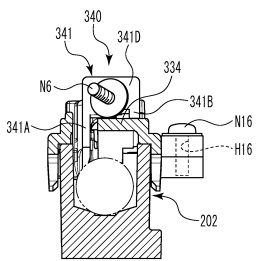
(B) T-T断面図



(C) 第2状態

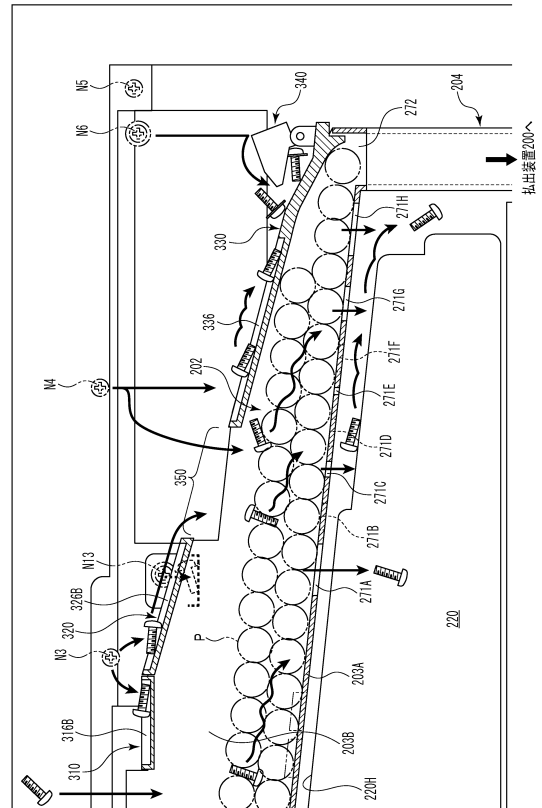


(D) U-U断面図



【図300】

【図300】



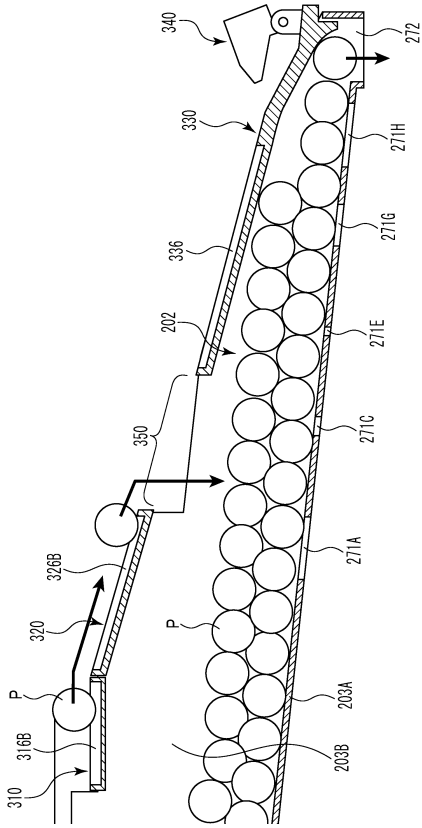
20

30

40

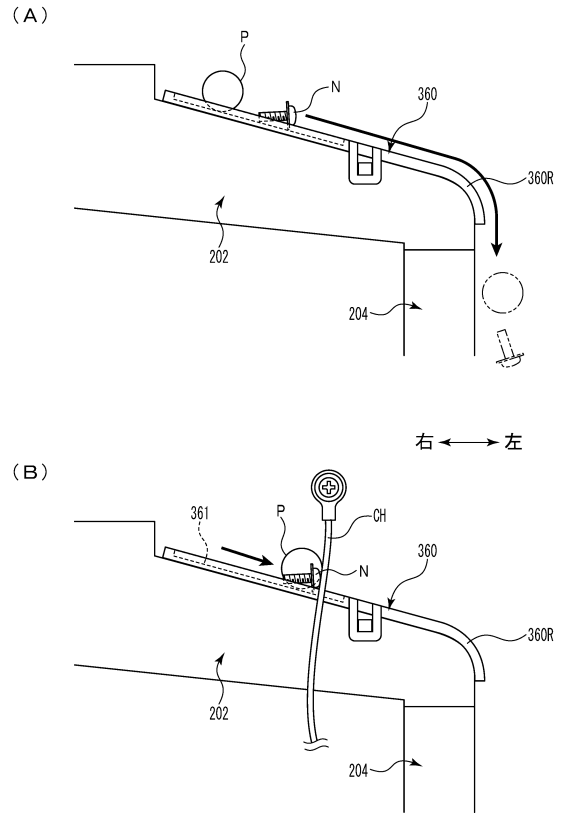
50

【図301】



【図302】

変形例 1

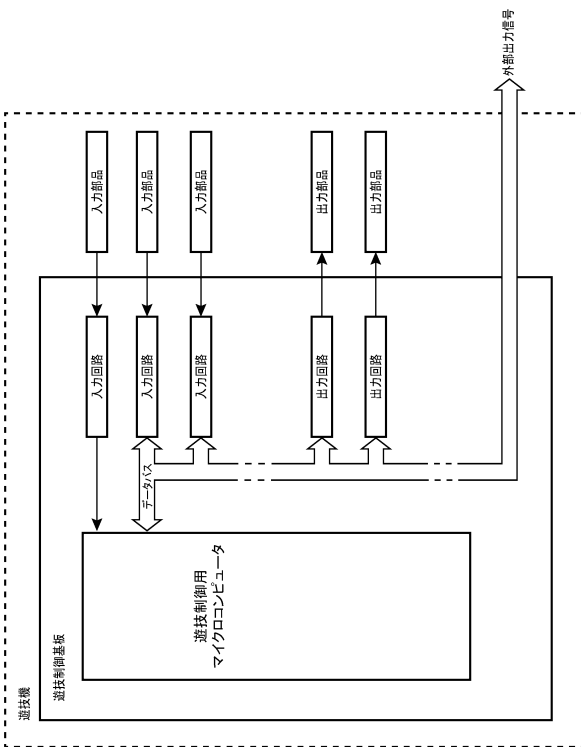


10

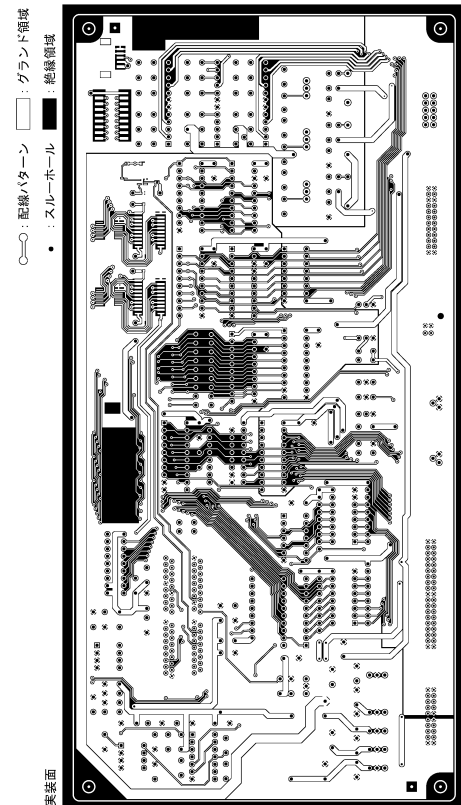
20

【図303-1】

特徴部053SG



【図303-2】



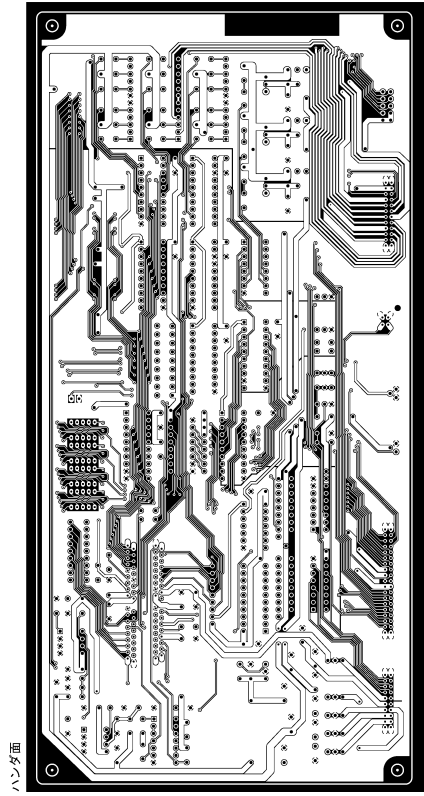
30

40

50

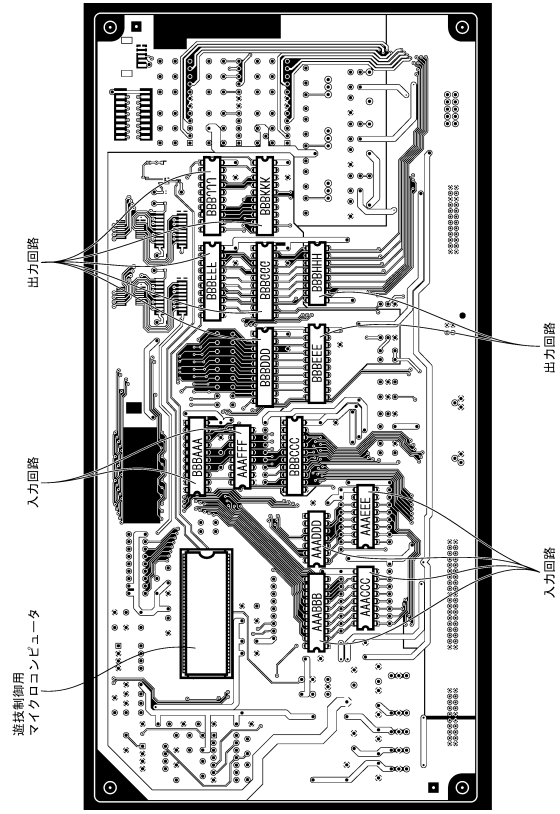
【図303-3】

【図303-3】



【図303-4】

【図303-4】

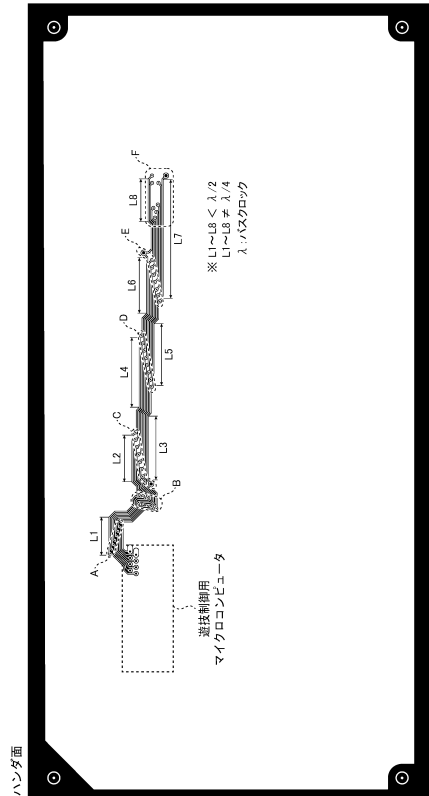


10

20

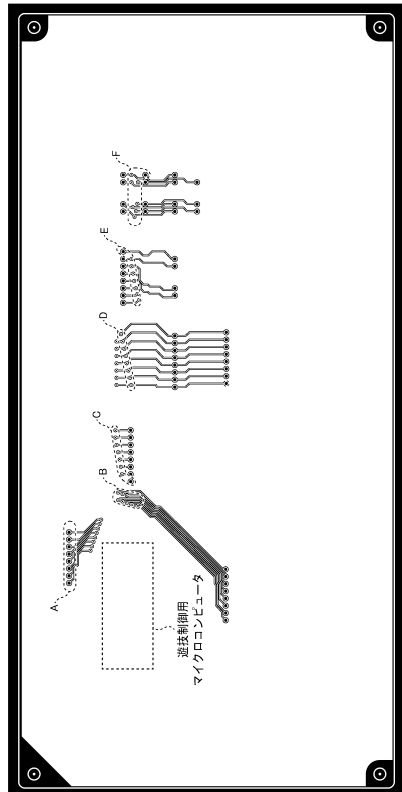
【図303-5】

【図303-5】



【図303-6】

【図303-6】

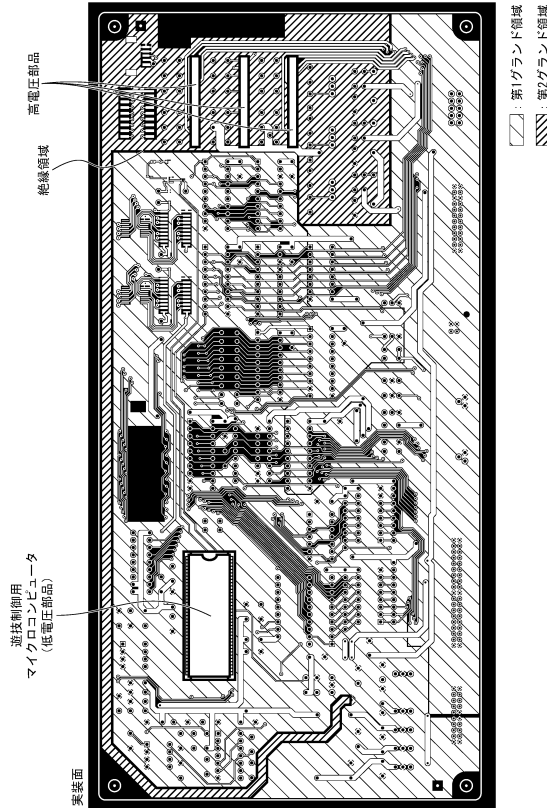


30

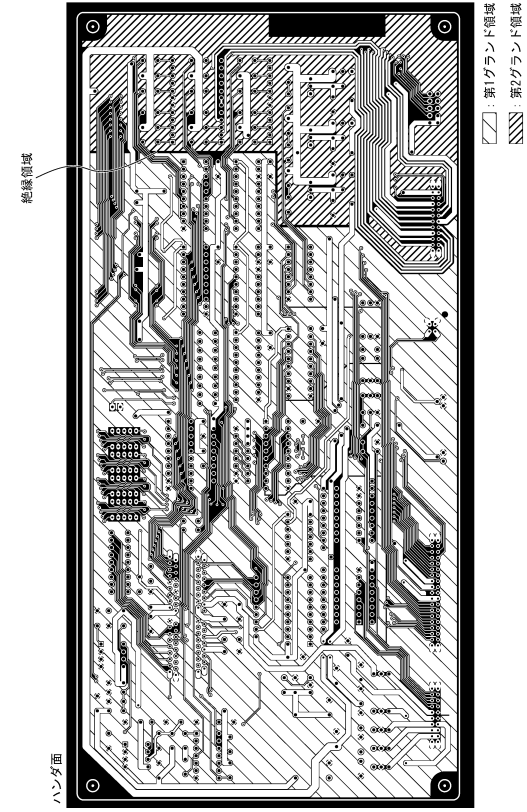
40

50

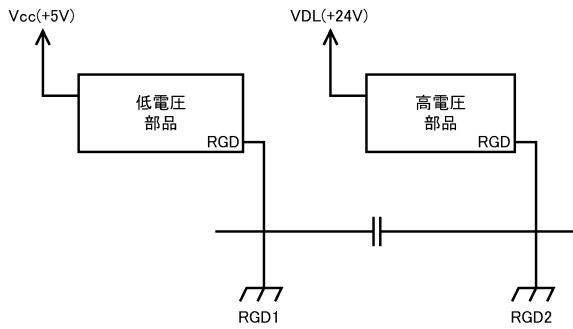
【図303-7】
【図303-7】



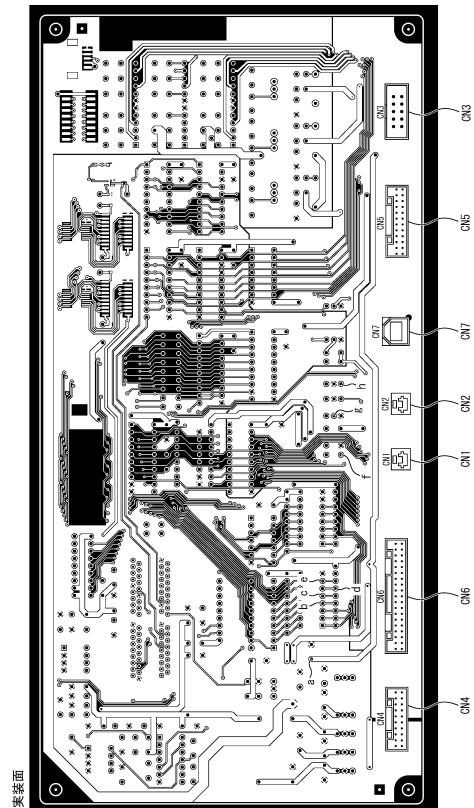
【図303-8】
【図303-8】



【図303-9】
【図303-9】



【図303-10】
【図303-10】



10

20

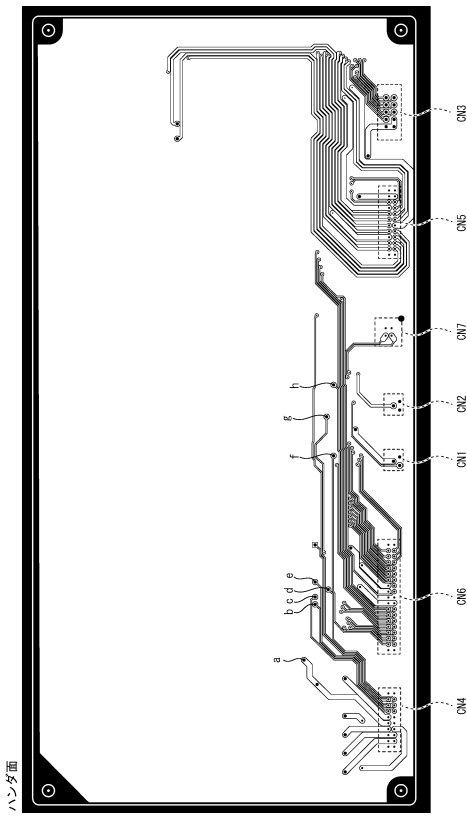
30

40

50

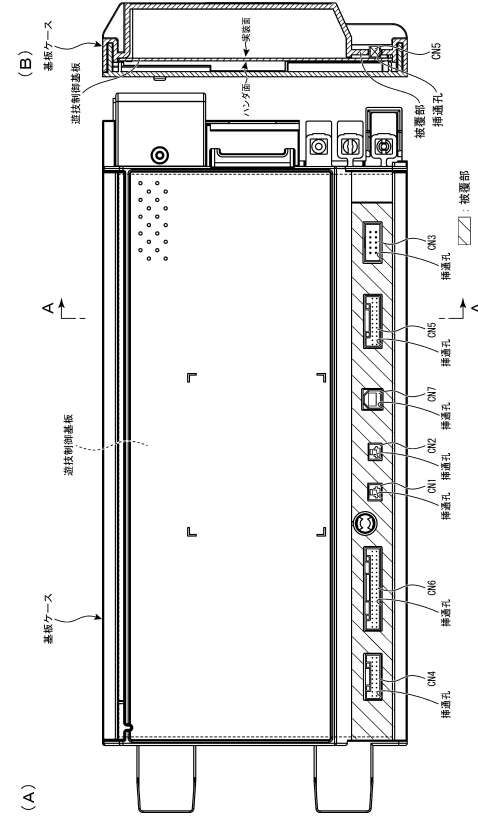
【図303-11】

【図303-11】



【図303-12】

【図303-12】

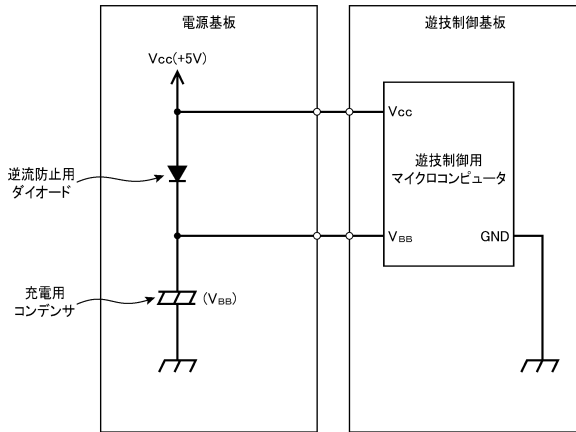


10

20

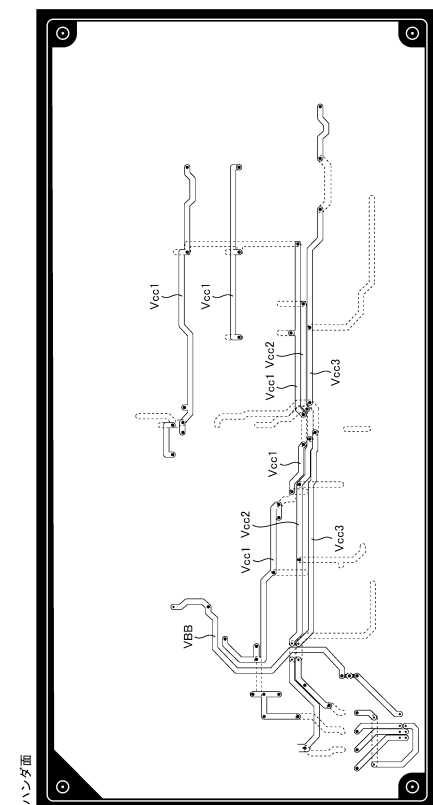
【図303-13】

【図303-13】



【図303-14】

【図303-14】



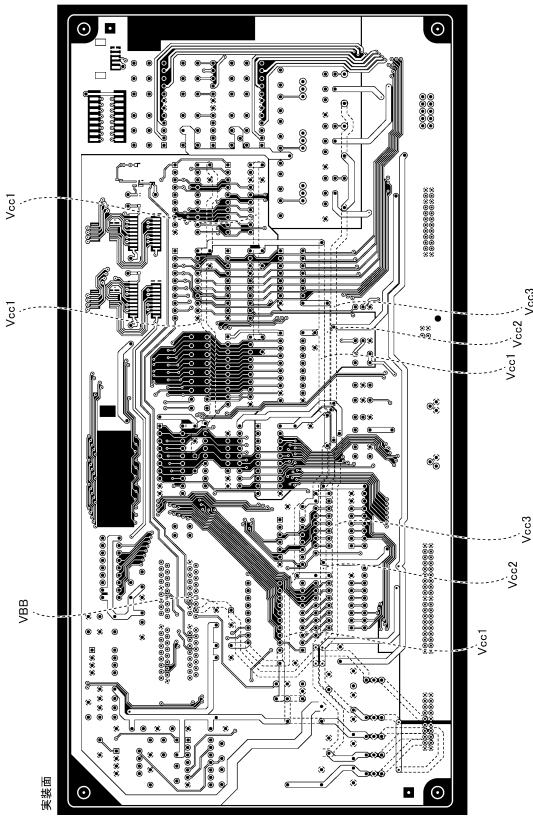
30

40

50

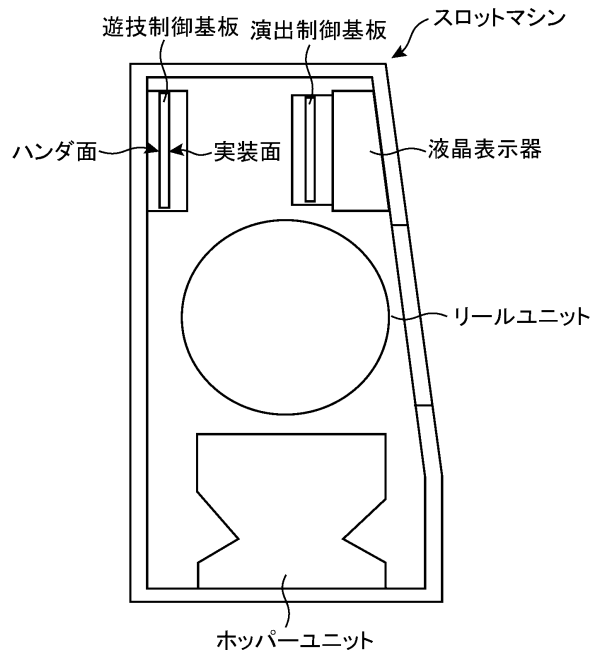
【図303-15】

【図303-15】



【図303-16】

【図303-16】

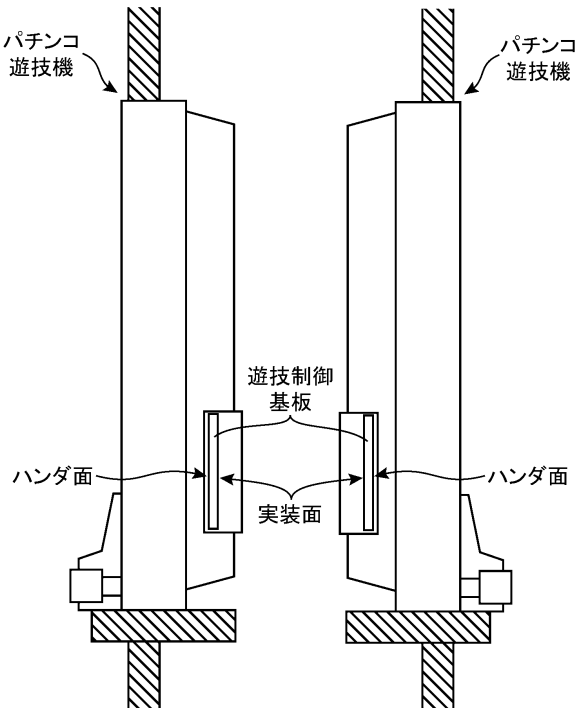


10

20

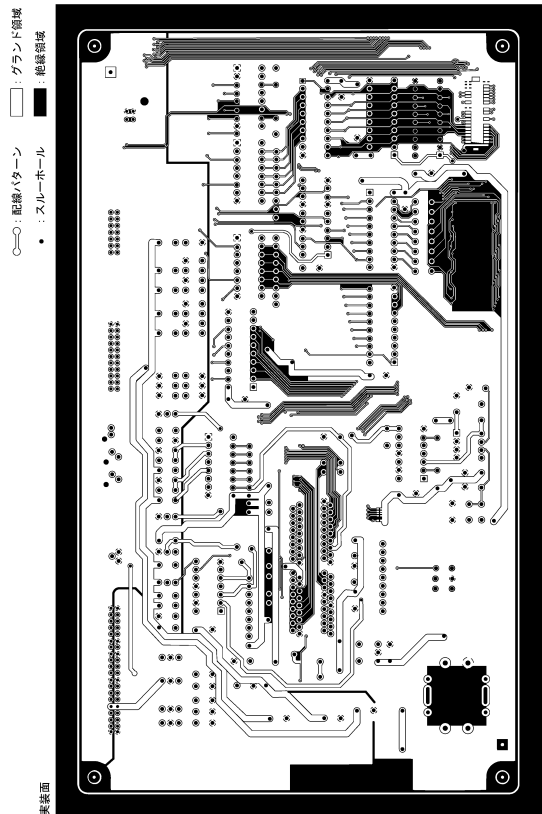
【図303-17】

【図303-17】



【図303-18】

【図303-18】



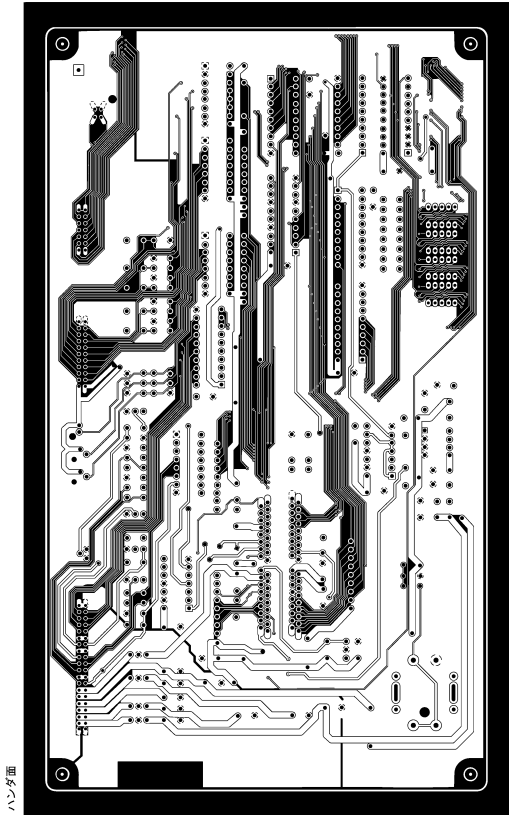
30

40

50

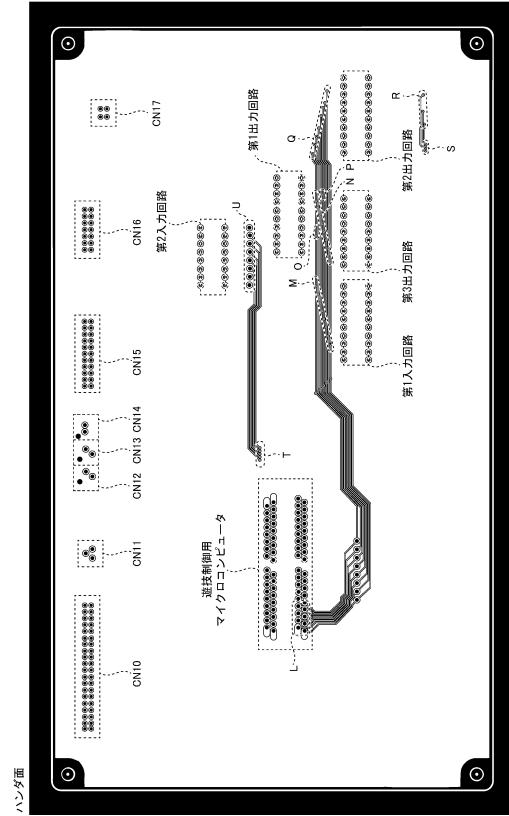
【図303-19】

【図303-19】



【図303-20】

【図303-20】

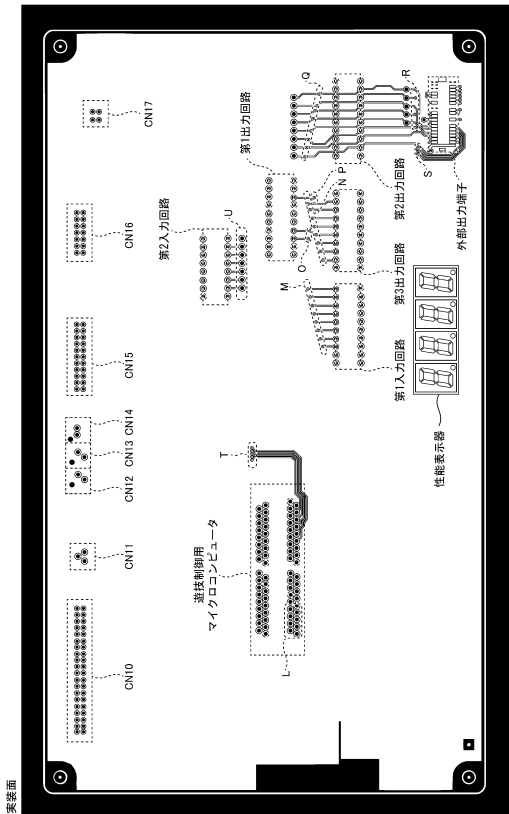


10

20

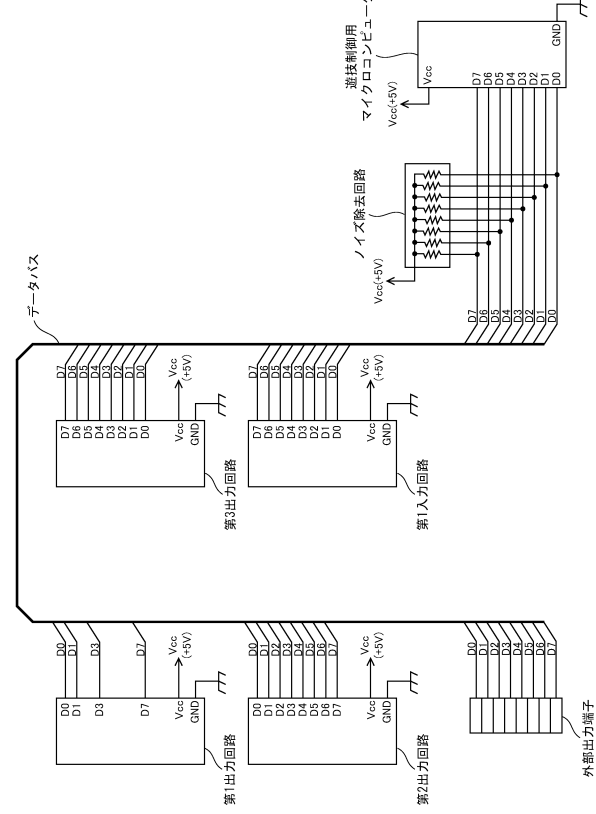
【図303-21】

【図303-21】



【図303-22】

【図303-22】



30

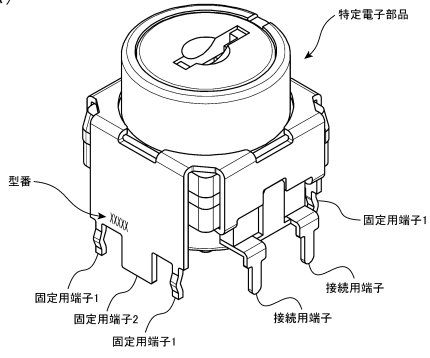
40

50

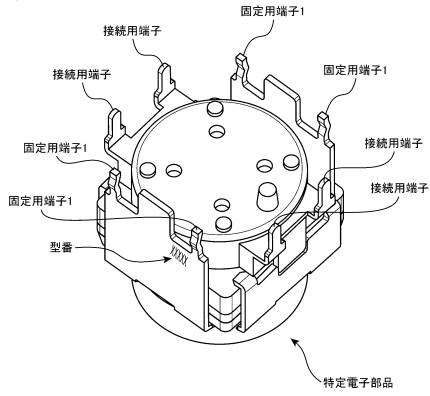
【図303-23】

【図303-23】

(A)



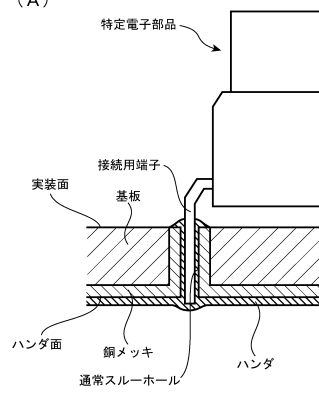
(B)



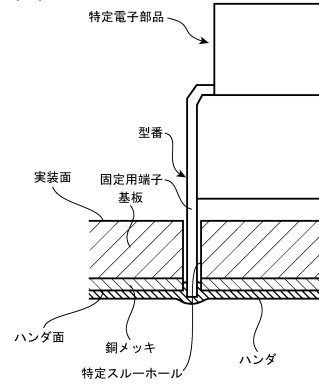
【図303-24】

【図303-24】

(A)



(B)



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2020-005849(JP,A)
特開2016-179318(JP,A)
特開2020-000636(JP,A)
特開2002-045522(JP,A)
特開2019-136168(JP,A)
特許第7419132(JP,B2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02