

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公 開 特 許 公 報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2017-144280
(P2017-144280A)

(43) 公開日 平成29年8月24日 (2017.8.24)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 160 頁)

(21) 出願番号	特願2017-92066 (P2017-92066)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	平成29年5月6日 (2017.5.6)		株式会社三洋物産
(62) 分割の表示	特願2015-148084 (P2015-148084) の分割		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
原出願日	平成22年10月5日 (2010.10.5)	(74) 代理人	100155549
(31) 優先権主張番号	特願2009-257324 (P2009-257324)		弁理士 中村 敏之
(32) 優先日	平成21年11月10日 (2009.11.10)	(72) 発明者	早川 勝貴
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 BA03 CA28 CA50 CA55 CA61

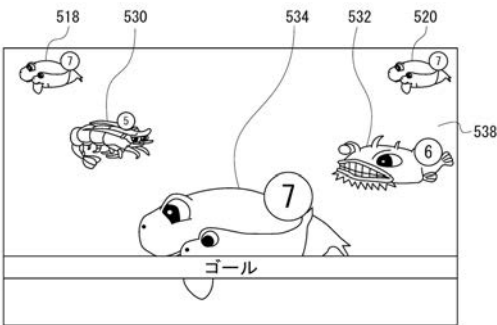
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技の趣向を向上するのに好適な遊技機を提供する。

【解決手段】 パチンコ機10は、演出図柄表示装置91の外側周辺に配置されたランプ部92a～92cと、ランプ部92a～92cの外側周辺に配置された環状ランプ部23とを備え、音声ランプ制御装置143および表示制御装置302は、演出図柄表示装置91で「7」の主図柄534を主図柄530、532に対して拡大表示する演出を行い、「7」の主図柄534が拡大表示される場合に、「7」の主図柄534の周辺538が暖色に、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cが第1寒色よりも明度が低い第2寒色になるように、演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【選択図】 図51



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって、

前記表示手段の表示画面に第 1 対象と第 2 対象とを表示し、前記第 1 対象を前記第 2 対象に対して接近させる演出を行う接近演出手段と、

前記接近演出手段により前記第 1 対象が前記第 2 対象に対して接近する演出が行われる場合に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺が所定の暖色になった後に当該所定の暖色より明るい暖色になるように、前記表示手段の発色を制御する発色制御手段とを備え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、パチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ機等の遊技機としては、例えば、始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機として、図柄表示装置で演出図柄の変動表示を開始するとともに大当たり抽選を行い、大当たり抽選の結果に基づいて大当たりを発生させると判定した場合は、大当たり図柄（例えば、「777」）で演出図柄を停止表示した後に大当たりを発生させるものが知られている。

【0003】

特許文献 1 記載の遊技機では、演出図柄の停止表示を確定するに先立って、サメが演出図柄を食べるという演出を行うことにより、遊技の趣向を向上させている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2007-209780 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、従来の演出だけでは、遊技の趣向を向上するには十分でない可能性があるという問題があった。

【0006】

そこで、本発明は、このような従来の技術の有する未解決の課題に着目してなされたものであって、遊技の趣向を向上するのに好適な遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するために、請求項 1 記載の遊技機は、

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって、

前記表示手段の表示画面に第 1 対象と第 2 対象とを表示し、前記第 1 対象を前記第 2 対象に対して接近させる演出を行う接近演出手段と、

前記接近演出手段により前記第 1 対象が前記第 2 対象に対して接近する演出が行われる場合に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺が所定の暖色になった後に当該所定の暖色より明るい暖色になるように、前記表示手段の発色を制御する発色制御手段とを備え

10

20

30

40

50

ることを特徴とする。

なお、暖色としては、赤色、橙色、黄色が例示される。

【発明の効果】

【0008】

本発明の遊技機によれば、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】パチンコ機10の正面図である。

【図2】本体枠13と前扉枠14を見開きにしてパチンコ機10を展開した状態を示す斜視図である。

【図3】本体枠13と裏パックユニット15を見開きにしてパチンコ機10を展開した状態を示す斜視図である。

【図4】遊技盤81の正面図である。

【図5】制御系300の構成を示すブロック図である。

【図6】演出図柄表示装置91で変動表示される演出図柄を個々に示す図である。

【図7】演出図柄表示装置91の表示画面Gを示す図である。

【図8】大当たり種別を示す図である。

【図9】RAM(Random AccessMemory)314のカウンタ用バッファおよび保留球格納エリアを示す図である。

【図10】コマンドの種別を示す図である。

【図11】振分構造テーブル404のデータ構造の一部を示す図である。

【図12】変動パターンテーブル406のデータ構造を示す図である。

【図13】主制御装置162で実行するNMI(NonMaskable Interrupt)割込処理を示すフローチャートである。

【図14】主制御装置162で実行するタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図15】主制御装置162で実行する始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図16】主制御装置162で実行する立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図17】主制御装置162で実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図18】主制御装置162で実行する図柄制御処理を示すフローチャートである。

【図19】主制御装置162で実行する変動開始処理を示すフローチャートである。

【図20】音声ランプ制御装置143の構成を示すブロック図である。
【図21】音声ランプ制御装置143で実行する立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図22】音声ランプ制御装置143で実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図23】表示制御装置302の構成を示すブロック図である。

【図24】変動パターンコマンド管理テーブル408のデータ構造を示す図である。

【図25】演出データテーブル410のデータ構造を示す図である。

【図26】停止図柄管理テーブル412のデータ構造を示す図である。

【図27】停止図柄テーブル414のデータ構造を示す図である。

【図28】画像コントローラ376の動作を示す図である。

【図29】表示制御装置302で実行するコマンド割込処理を示すフローチャートである。

【図30】表示制御装置302で実行するV割込処理を示すフローチャートである。

【図31】表示制御装置302で実行するコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図32】表示制御装置302で実行する変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。

【図33】表示制御装置302で実行する停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 3 4】表示制御装置 3 0 2 で実行する確定コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 3 5】表示制御装置 3 0 2 で実行する表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 6】描画データ 4 1 8 のデータ構造を示す図である。

【図 3 7】表示制御装置 3 0 2 で実行する表示実行処理を示すフローチャートである。

【図 3 8】表示制御装置 3 0 2 で実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 9】スーパーリーチにおける演出図柄の変動を示すタイムチャートである。

【図 4 0】時刻 t_0 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

【図 4 1】時刻 t_1 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

【図 4 2】時刻 t_2 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

【図 4 3】時刻 t_3 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

【図 4 4】時刻 t_4 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

【図 4 5】時刻 t_5 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

【図 4 6】時刻 t_6 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

【図 4 7】時刻 t_7 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

【図 4 8】時刻 t_6 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

【図 4 9】時刻 t_7 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

【図 5 0】時刻 t_4 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

【図 5 1】時刻 t_5 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

【図 5 2】時刻 t_7 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

【図 5 3】発光制御管理テーブル 4 2 0 のデータ構造を示す図である。

【図 5 4】音声ランプ制御装置 1 4 3 で実行する発光制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 5】表示制御装置 3 0 2 で実行する発光制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 6】スーパー演出時の演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

【図 5 7】スーパー演出時の演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

〔第 1 の実施の形態〕

以下、本発明の第 1 の実施の形態を図面を参照しながら説明する。図 1 ないし図 4 9 は、本発明に係る遊技機の第 1 の実施の形態を示す図である。

【0 0 1 1】

本実施の形態は、本発明に係る遊技機をパチンコ機に適用したものである。

まず、パチンコ機 1 0 の構成を説明する。

【0 0 1 2】

図 1 は、パチンコ機 1 0 の正面図である。

図 2 は、本体枠 1 3 と前扉枠 1 4 を見開きにしてパチンコ機 1 0 を展開した状態を示す斜視図である。なお、図 2 では、便宜上、パチンコ機 1 0 の遊技領域内の構成を省略している。

【0 0 1 3】

図 3 は、本体枠 1 3 と裏パックユニット 1 5 を見開きにしてパチンコ機 1 0 を展開した状態を示す斜視図である。

【0 0 1 4】

パチンコ機 1 0 は、図 1 ないし図 3 に示すように、パチンコ機 1 0 の外殻を形成する外枠 1 1 と、外枠 1 1 に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機主部 1 2 とを有して構成されている。外枠 1 1 は、木製の板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形形状をなしている。パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 を島設備に取り付け固定することにより、遊技ホールに設置される。

【0 0 1 5】

外枠 1 1 の側方には、図 1 に示すように、球貸装置（例えば、C R ユニット）Y が設け

10

20

30

40

50

られている。球貸装置 Y の前面側には、カード挿入口 H が設けられ、カード挿入口 H へのカードの挿入によりカードに記憶された金額に相当する数の遊技球の貸し出しを受けることができるようになっている。

【0016】

遊技機主部 12 は、図 2 および図 3 に示すように、本体枠 13 と、本体枠 13 の前方に配置される前扉枠 14 と、本体枠 13 の後方に配置される裏パックユニット 15 とを有して構成されている。遊技機主部 12 のうち本体枠 13 が外枠 11 に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動軸側とし右側を回動旋回側として本体枠 13 が前方へ回動可能とされている。

【0017】

本体枠 13 には、図 2 に示すように、前扉枠 14 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動軸側とし右側を回動旋回側として前方へ回動可能とされている。また、本体枠 13 には、図 3 に示すように、裏パックユニット 15 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動軸側とし右側を回動旋回側として後方へ回動可能とされている。

【0018】

次に、前扉枠 14 の構成を説明する。

前扉枠 14 は、図 1 および図 2 に示すように、本体枠 13 の前面側全体を覆うようにして設けられている。前扉枠 14 には、遊技領域のほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部 21 が形成されている。窓部 21 は、略楕円形状をなし、透明性を有するガラス 22 が嵌め込まれている。

【0019】

窓部 21 の周囲には、図 1 に示すように、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部 21 の周縁に沿って LED 等の発光手段を内蔵した環状ランプ部 23 が設けられている。環状ランプ部 23 では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、環状ランプ部 23 の中央であってパチンコ機 10 の最上部には、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ部 24 が設けられている。さらにその左右側方には、賞球払出中に点灯する賞球ランプ部 25 が設けられている。環状ランプ部 23、エラー表示ランプ部 24 および賞球ランプ部 25 は、遊技者に対して色による心理効果を与えるため、赤色、橙色、黄色、青色、青緑色、緑色等の各種の色を発光可能となっている。また、左右の賞球ランプ部 25 に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音等が出力されるスピーカ部 26 が設けられている。

【0020】

前扉枠 14 における窓部 21 の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部 31 と下側膨出部 32 とが上下に並設されている。上側膨出部 31 内側には、上方に開口した上皿 33 が設けられている。下側膨出部 32 内側には、同じく上方に開口した下皿 34 が設けられている。上皿 33 は、払出装置（後述：224）より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射装置（後述：110）側へ導くための機能を有する。また、下皿 34 は、上皿 33 内で余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【0021】

上記のように、パチンコ機 10 では、前扉枠 14 に対して窓部 21、上皿 33 および下皿 34 が一体化されている。従来のパチンコ機においては、少なくとも窓部と下皿とがそれぞれ別ユニットとして設けられており、窓部が下皿に対して独立して回動可能となっていたため、パチンコ機の前面部には、上記各ユニット間に境界が生じていた。この場合、当該境界から不正用治具等を挿入して行う不正行為が想定される。また、かかる不正行為を抑制すべく各ユニット間の境界に対して不正抑制構造を設けることもできるが、そうすると構成の複雑化を招いてしまう。さらに、パチンコ機の前面部において境界が生じるのは、デザイン上好ましくない。これに対して、上記の通り、前扉枠 14 に対して窓部 21、上皿 33 および下皿 34 が一体化されているので、窓部 21 と下皿 34 との間に境界が生じることはなく、上記不都合が抑制される。

【0022】

上側膨出部 31 には、球貸操作装置 36 が設けられている。球貸操作装置 36 には、球貸しボタン 37 と、返却ボタン 38 と、度数表示部 39 とが設けられている。球貸装置 Y にカード等を挿入した状態で、球貸操作装置 36 によって球貸し操作、カード返却操作およびカード度数の確認を行うことができる。すなわち、球貸しボタン 37 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が払い出される。返却ボタン 38 は、球貸装置 Y に挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。度数表示部 39 は、カード等の残額情報を表示するものである。

【0023】

上側膨出部 31 には、さらに、遊技者が操作可能な操作ボタン 35 が設けられている。操作ボタン 35 は、例えば、演出図柄表示装置（後述：91）で行われる変動表示の演出内容を変更したり、リーチ時の演出内容を変更したりする場合に、遊技者により操作される。

【0024】

下側膨出部 32 の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル 41 が設けられている。遊技球発射ハンドル 41 が操作されることにより、遊技球発射装置（後述：110）から遊技球が発射される。

【0025】

次に、遊技盤 81 の構成を説明する。

図 4 は、遊技盤 81 の正面図である。

遊技盤 81 は、図 4 に示すように、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板 81a に、遊技球案内用の多数の釘 88、風車、ルール 101、102、一般入賞口 82、可変入賞装置 83、始動入賞口 84 および可変表示ユニット 86 等を組み付けて構成されている。そして、遊技盤 81 の周縁部が本体枠 13 の裏面側に取り付けられる。一般入賞口 82、可変入賞装置 83、始動入賞口 84、可変表示ユニット 86 は、ルータ加工によってベース板 81a に形成された貫通孔に設けられ、遊技盤 81 の前面側から木ねじ等により固定されている。遊技盤 81 の前面中央部は、窓部 21 を通じて前扉枠 14 の前面側から視認することができる。

【0026】

遊技盤 81 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した内ルール 101 が設けられている。内ルール 101 の外側には、同様に、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外ルール 102 が設けられている。内ルール 101 と外ルール 102 とは、遊技球が通過可能な間隔をあけて配置されている。内ルール 101 の右下の先端部と、外ルール 102 の右上の先端部との間には、円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 103 が設けられている。円弧部材 103 は、ベース板 81a に打ち込んで固定されている。ルール 101、102 により遊技盤 81 の前面外周が囲まれ、ベース板 81a およびガラス 22 により前後が囲まれることにより、遊技盤 81 の前面には、遊技球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 81 の前面であってルール 101、102 および円弧部材 103 により区画して形成される略円形状の領域である。

【0027】

ルール 101、102 は、遊技球発射装置（後述：110）から発射された遊技球を遊技盤 81 の上部に案内するためのものである。内ルール 101 の先端部には、戻り球防止部材 104 が取り付けられ、一旦、遊技盤 81 の上部に案内された遊技球が、ルール 101、102 によって構成される誘導ルールを逆戻りするといった事態が防止される。外ルール 102 の先端部には、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 105 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された遊技球が返しゴム 105 に当たって、勢いが減衰されつつ遊技領域の中央部に跳ね返される。

【0028】

遊技領域の中央部には、可変表示ユニット 86 が設けられている。可変表示ユニット 8

10

20

30

40

50

6には、LCD（Liquid Crystal Display）で構成される演出図柄表示装置91と、LEDで構成される普通図柄表示装置94とが設けられている。可変表示ユニット86には、演出図柄表示装置91の外周を囲むようにして、センターフレーム92が設けられている。

【0029】

可変表示ユニット86の上部中央には、特別図柄表示装置93が設けられている。特別図柄表示装置93は、主制御装置162の制御により表示が行われるものであり、主に、演出図柄の変動中およびその結果、並びにパチンコ機10の遊技状態が表示される。特別図柄表示装置93には、発光手段である複数のLED93a、93bが設けられている。LED93aは、パチンコ機10の現在の遊技状態を点灯状態により示したり、演出図柄が変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が大当たり図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示したりするものである。なお、LED93aは、それぞれのLEDの発光色（例えば、赤色、緑色、青色）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を報知することができる。

10

【0030】

演出図柄表示装置91は、始動入賞口84への入賞を契機として演出図柄を変動表示する。演出図柄表示装置91には、上、中および下の3つの図柄列が縦方向に並んで表示される。各図柄列は、複数の演出図柄によって構成され、これら演出図柄が図柄列ごとに横スクロールすることにより変動表示が行われる。なお、演出図柄表示装置91は、LCDに代えて、例えば、CRT（Cathode Ray Tube）ディスプレイ等の可変表示装置、7セグメントLED、ドットマトリクス表示装置、モータの回転により可変表示するドラムで構成してもよい。

20

【0031】

演出図柄表示装置91で演出図柄が変動中に遊技球が始動入賞口84に入賞した場合、その入賞回数は、最大4回まで保留される。保留球数は、特別図柄表示装置93で表示されるとともに保留ランプ96でも点灯表示される。保留ランプ96は、最大保留数分の4つ設けられ、演出図柄表示装置91の下方に左右対称に設けられている。

【0032】

普通図柄表示装置94は、スルーゲート85の通過を契機として普通図柄を変動表示する。普通図柄表示装置94は、普通図柄の表示部94a、94bと、保留ランプ95とを有して構成されている。普通図柄表示装置94には、表示部94a、94bにおいて、「○」の普通図柄と、「×」の普通図柄とが交互に点灯することにより変動表示が行われる。その変動表示が所定図柄（例えば、「○」の図柄）で停止した場合は、始動入賞口84の両側に設けられている可動片（電動チューリップ）が所定時間だけ開放され、始動入賞口84に入賞しやすくなる。

30

【0033】

普通図柄表示装置94で普通図柄が変動中に遊技球がスルーゲート85を通過した場合、その通過回数は、最大4回まで保留される。保留球数は、特別図柄表示装置93で表示されるとともに保留ランプ95でも点灯表示される。保留ランプ95は、最大保留数分の4つ設けられ、演出図柄表示装置91の上方に左右対称に設けられている。

40

【0034】

センターフレーム92の左部、右部および下部は、LED等の発光手段を内蔵したランプ部92a、92b、92cとしてそれぞれ構成されている。ランプ部92a～92cは、遊技者に対して色による心理効果を与えるため、赤色、橙色、黄色、青色、青緑色、緑色等の各種の色を発光可能となっている。

【0035】

可変表示ユニット86の下方には、遊技球が入賞可能な始動入賞口84が設けられている。始動入賞口84に遊技球が入賞すると、始動入賞口センサ154がオンになり、これを契機として主制御装置162で大当たり抽選が行われる。また、始動入賞口84に遊技

50

球が入賞すると、5個の遊技球が賞球として払い出される。

【0036】

始動入賞口84の下方には、可変入賞装置83が設けられている。可変入賞装置83の略中央部には、横長矩形状の大入賞口83aが設けられている。大当たり抽選の結果、大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりであることを示すようにLED93aを点灯させるとともに、演出図柄表示装置91で大当たり図柄を停止表示することにより、大当たりの発生が報知される。その後、大当たりが発生する。大当たりとなると、通常時には閉鎖されている大入賞口83aが、所定条件が成立する（例えば、30秒経過し、または遊技球が10個入賞する）まで開放される。大入賞口83aに遊技球が入賞すると、15個の遊技球が賞球として払い出される。

10

【0037】

大入賞口83aは、所定条件が成立すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、所定条件が成立するまで大入賞口83aが開放される。大入賞口83aの開閉動作は、最高で例えば15回（15ラウンド）繰り返し可能にされている。したがって、大当たり中は、遊技者に対して通常時より多量の賞球が払い出される。

【0038】

可変入賞装置83は、具体的には、大入賞口83aを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するためのソレノイドとを有して構成されている。大入賞口83aは、通常時は、遊技球が入賞できないかまたは入賞し難い閉状態になっている。これに対し、大当たり時は、ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、遊技球が大入賞口83aに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と閉状態との状態を交互に繰り返すように動作する。

20

【0039】

また、始動入賞口84の左右両側には、遊技球が入賞可能な一般入賞口82が複数設けられている。一般入賞口82に遊技球が入賞すると、5個から15個の遊技球が賞球として払い出される。

【0040】

さらに、遊技領域の最下部には、アウト口87が設けられている。いずれの入賞口82～84にも入賞しなかった遊技球は、アウト口87を通して排出通路（不図示）へと導出される。

30

【0041】

遊技盤81の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1、K2が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、前扉枠14の小窓を通じて視認することができる。

【0042】

次に、パチンコ機10の制御系の構成を説明する。

図5は、制御系300の構成を示すブロック図である。

【0043】

制御系300は、図5に示すように、主制御装置162と、払出制御装置242と、音声ランプ制御装置143と、演出図柄表示装置91の表示制御を行う表示制御装置302と、電源および発射制御装置243とを有して構成されている。

40

【0044】

主制御装置162は、DIP（Dual InlinePackage）等のワンチップ型のマイクロプロセッサであるMPU（Micro Processing Unit）310と、主制御装置162の外部からデータを入力する入力ポート316と、主制御装置162の外部にデータを出力する出力ポート318とを有して構成されている。MPU310、入力ポート316および出力ポート318は、バス320を介して相互に接続されている。

【0045】

MPU310は、MPU310により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM（Read Only Memory）312と、制御プログラムの実行に際して各種の

50

データ等を記憶するためのワークエリアとして機能するRAM 314と、割込回路、タイマ回路、データ送受信回路等の各種回路とを有して構成されている。

【0046】

RAM 314は、MPU 310の内部レジスタの内容やMPU 310により実行される制御プログラムの戻り先番地等が記憶されるスタックエリアと、各種のフラグ、カウンタおよびI/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有して構成されている。RAM 314は、パチンコ機10の電源遮断後においても電源および発射制御装置243からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 314に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【0047】

電源遮断時（停電発生による電源遮断時を含む。以下、同様）には、I/O等の値がRAM 314に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入時を含む。以下、同様）には、RAM 314に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 314への書き込みは、メイン処理（図17）によって電源遮断時に実行され、RAM 314に書き込まれた各値の復帰は、電源投入時の立ち上げ処理（図16）において実行される。なお、MPU 310のNMI端子には、電源遮断時に、停電監視回路243cから停電信号SG1が入力されるように構成されており、MPU 310では、停電信号SG1が入力されると、停電時処理としてNMI割込処理（図13）が実行される。

【0048】

入力ポート316には、各一般入賞口82に入賞した遊技球を検知する入賞口センサ152a～152cと、可変入賞装置83に入賞した遊技球を検知するカウントセンサ153と、始動入賞口84に入賞した遊技球を検知する始動入賞口センサ154と、スルーゲート85を通過する遊技球を検知するゲートセンサ155と、発射制御部243bと、RAM消去スイッチ回路243dと、払出制御装置242と等が接続されている。

【0049】

出力ポート318には、払出制御装置242と、音声ランプ制御装置143と、特別図柄表示装置93と、普通図柄表示装置94と、ホールコンピュータに各種信号を出力する外部端子板213と、発射制御部243bと、可変入賞装置83のソレノイドと等が接続されている。MPU 310は、出力ポート318を介して、遊技の演出制御または遊技球の払出制御を行うための各種のコマンドを音声ランプ制御装置143および払出制御装置242にそれぞれ送信する。なお、音声ランプ制御装置143との通信は、主制御装置162から音声ランプ制御装置143への一方向となっている。これに対し、払出制御装置242との通信は、双方向となっている。

【0050】

払出制御装置242には、主制御装置162と、払出装224と、球貸用接続端子板249と、球無検知センサ223aとが接続されている。さらに、球貸用接続端子板249には、球貸装置Yが接続されている。

【0051】

音声ランプ制御装置143には、主制御装置162と、音声出力装置362と、ランプ表示装置364と、表示制御装置302と、操作ボタン35とが接続されている。さらに、表示制御装置302には、演出図柄表示装置91が接続されている。

【0052】

電源および発射制御装置243は、パチンコ機10の各部に電源を供給する電源部243aと、遊技球の発射制御を行う発射制御部243bと、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路243cと、RAM消去スイッチ247が接続されるRAM消去スイッチ回路243dとを有して構成されている。

【0053】

電源部243aは、例えば、トランスを介して遊技ホール等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、トランスから供給される外部電力に基づいて、各制御装

10

20

30

40

50

置 1 6 2、2 4 2、1 4 3、3 0 2 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する。その概要としては、電源部 2 4 3 a は、トランスから供給される交流 2 4 ボルトの電源を取り込み、各種スイッチや、ソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、R A M バックアップ用のバックアップ電圧等を生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧およびバックアップ電圧を各制御装置 1 6 2、2 4 2、1 4 3、3 0 2 等に対して必要な電圧を供給する。

【0 0 5 4】

発射制御部 2 4 3 b には、遊技球発射装置 1 1 0 が接続されている。発射制御部 2 4 3 b は、主制御装置 1 6 2 により遊技球の発射が指示された場合に、遊技球発射ハンドル 4 1 の回動量に応じた発射強度で遊技球が発射されるように遊技球発射装置 1 1 0 を制御する。具体的には、遊技者が遊技球発射ハンドル 4 1 に触れていることをタッチセンサ（不図示）により検知し、発射を停止させるための発射停止スイッチ（不図示）が操作されていない場合に、遊技球発射ハンドル 4 1 の回動量に対応してソレノイドが励磁され、遊技球発射ハンドル 4 1 の回動量に応じた発射強度で遊技球が発射される。

10

【0 0 5 5】

停電監視回路 2 4 3 c は、電源遮断時に停電信号 S G 1 を出力する回路である。停電監視回路 2 4 3 c は、電源部 2 4 3 a から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電（電源遮断）の発生と判定し、主制御装置 1 6 2 および払出制御装置 2 4 2 に停電信号 S G 1 を出力する。停電信号 S G 1 の出力によって、主制御装置 1 6 2 および払出制御装置 2 4 2 は、停電の発生を認識し、N M I 割込処理（図 1 3）を実行する。なお、電源部 2 4 3 a は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後においても、N M I 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系 3 0 0 の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。したがって、主制御装置 1 6 2 および払出制御装置 2 4 2 は、N M I 割込処理を正常に実行し完了することができる。

20

【0 0 5 6】

R A M 消去スイッチ回路 2 4 3 d は、R A M 消去スイッチ 2 4 7 が押下された場合に、主制御装置 1 6 2 および払出制御装置 2 4 2 に、バックアップデータをクリアするための R A M 消去信号 S G 2 を出力する回路である。主制御装置 1 6 2 および払出制御装置 2 4 2 は、電源投入時に R A M 消去信号 S G 2 を入力すると、それぞれのバックアップデータをクリアする。

30

【0 0 5 7】

次に、演出図柄表示装置 9 1 の表示画面を説明する。

図 6 は、演出図柄表示装置 9 1 で変動表示される演出図柄を個々に示す図である。

【0 0 5 8】

演出図柄は、図 6（a）～（j）に示すように、「1」～「9」の数字がそれぞれ付された 9 種類の主図柄と、貝形状の絵図柄である副図柄とにより構成されている。各主図柄は、タコ等の 9 種類のキャラクタ図柄の右側に「1」～「9」の数字をそれぞれ付して構成されている。

【0 0 5 9】

次に、演出図柄表示装置 9 1 の表示画面 G について説明する。

図 7 は、演出図柄表示装置 9 1 の表示画面 G を示す図である。

【0 0 6 0】

表示画面 G は、図 7（a）に示すように、上段、中段、下段の 3 つの領域に区分されている。そして、上段の領域には上図柄列 Z 1 が、中段の領域には中図柄列 Z 2 が、下段の領域には下図柄列 Z 3 がそれぞれ表示される。上図柄列 Z 1 には、「1」～「9」の 9 種類の主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。これに対し、中図柄列 Z 2 および下図柄列 Z 3 には、「1」～「9」の 9 種類の主図柄が数字の昇順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。すなわち、上図柄列 Z 1、中図柄列 Z 2 および下図柄列 Z 3 は、1 8 個の演出図柄に

40

50

より構成されている。そして、表示画面 G では、各図柄列 Z 1 ～ Z 3 ごとに周期性をもって右から左へとスクロールして変動表示が行われる。また、表示画面 G は、図 7 (b) に示すように、各図柄列 Z 1 ～ Z 3 ごとに 3 つの演出図柄が表示可能となっており、全体として 3 × 3 の計 9 つの演出図柄が表示可能となっている。

【0061】

また、表示画面 G には、左縦ライン L 1、中縦ライン L 2、右縦ライン L 3、右下がりライン L 4 および右上がりライン L 5 の 5 つの有効ラインが設定されている。上図柄列 Z 1、中図柄列 Z 2 および下図柄列 Z 3 は、高速で変動表示が行われ、上図柄列 Z 1、下図柄列 Z 3、中図柄列 Z 2 の順に高速変動が終了し、さらにこの順に変動表示が停止する。この場合、いずれかの有効ライン上に大当たり図柄が揃った状態で全図柄列 Z 1 ～ Z 3 の変動表示が終了すれば、大当たりが発生する。また、演出図柄の停止表示の前段階として、上図柄列 Z 1 および下図柄列 Z 3 を同一の図柄でいずれかの有効ライン上に一旦停止表示し、大当たりへの期待を遊技者に抱かせる演出（以下、リーチ演出という。）が行われることがある。

10

【0062】

次に、遊技状態の種別（以下、遊技種別という。）を説明する。

図 8 は、大当たり種別を示す図である。

【0063】

パチンコ機 10 においては、図 8 に示すように、遊技種別のうち大当たり種別として、非確変大当たり、確変大当たりおよび突確大当たりの 3 つが規定されている。

20

【0064】

大当たり抽選の結果、非確変大当たりとなった場合は、非確変大当たりであることを示すように特別図柄表示装置 9 3 で LED 9 3 a を点灯させるとともに、演出図柄表示装置 9 1 に大当たり図柄のうち非確変図柄を停止表示し、その後に非確変大当たりが発生するように制御する。非確変図柄は、例えば、演出図柄表示装置 9 1 において、主図柄が「2 2 2」、「4 4 4」、「6 6 6」といった偶数のぞろ目で構成される組み合わせとなる。また、1 ラウンドにおいて大入賞口 8 3 a を長時間（例えば、29[s]）開放するラウンド（以下、長開放ラウンドという。）が最大 15 回継続する。大入賞口 8 3 a が開放中に大入賞口 8 3 a に遊技球が 9 個入賞した場合は、開放時間が経過する前でも 1 ラウンドが終了する。大当たり演出の終了後には、大当たり抽選の当選確率が確変状態よりも低い通常状態となるように制御する。

30

【0065】

大当たり抽選の結果、確変大当たりとなった場合は、確変大当たりであることを示すように特別図柄表示装置 9 3 で LED 9 3 a を点灯させるとともに、演出図柄表示装置 9 1 に大当たり図柄のうち確変図柄を停止表示し、その後に確変大当たりが発生するように制御する。確変図柄は、例えば、演出図柄表示装置 9 1 において、主図柄が「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」といった奇数のぞろ目で構成される組み合わせとなる。また、長開放ラウンドが最大 15 回継続する。大入賞口 8 3 a が開放中に大入賞口 8 3 a に遊技球が 9 個入賞した場合は、開放時間が経過する前でも 1 ラウンドが終了する。大当たり演出の終了後には、確変状態となるように制御する。

40

【0066】

大当たり抽選の結果、突確大当たりとなった場合は、突確大当たりであることを示すように特別図柄表示装置 9 3 で LED 9 3 a を点灯させるとともに、演出図柄表示装置 9 1 に大当たり図柄のうち突確図柄を停止表示し、その後に突確大当たりが発生するように制御する。突確図柄は、例えば、演出図柄表示装置 9 1 において、主図柄が「3 4 1」といった規則性のない組み合わせとなる。また、1 ラウンドにおいて大入賞口 8 3 a を短時間（例えば、60[ms]）開放するラウンド（以下、短開放ラウンドという。）が 2 回継続する。大当たり演出の終了後には、確変状態となるように制御する。突確大当たりは、ラウンドとラウンドの間に大入賞口 8 3 a を閉鎖している時間が他の大当たりと同様であるが、1 ラウンドの期間が他の大当たりと比較して短く、最大ラウンド数も 2 回しかない。

50

そのため、遊技者に対しては、大当たりとならずに確変状態に突然移行したかのような意外性を与えることができる。さらに、遊技店にとっても大当たりの確率と稼働とのバランスが作りやすいものとなる。

【0067】

一方、パチンコ機10においては、遊技種別のうち外れ種別として、リーチ外れと、非リーチ外れの2つが規定されている。

【0068】

大当たり抽選の結果、リーチ外れとなった場合は、外れであることを示すように特別図柄表示装置93でLED93aを点灯させるとともに、リーチ演出を行った後に、上図柄および下図柄とは異なる図柄で中図柄を停止表示することにより演出図柄表示装置91にリーチ外れ図柄を停止表示し、その後に外れとなるように制御する。

10

【0069】

大当たり抽選の結果、非リーチ外れとなった場合は、外れであることを示すように特別図柄表示装置93でLED93aを点灯させるとともに、リーチ演出を行わずに演出図柄表示装置91に非リーチ外れ図柄を停止表示し、その後に外れとなるように制御する。

【0070】

次に、主制御装置162で使用する乱数カウンタを説明する。

図9は、RAM314のカウンタ用バッファおよび保留球格納エリアを示す図である。

【0071】

MPU310は、各種の乱数カウンタを用いて、大当たり抽選や特別図柄表示装置93の表示設定等を行う。具体的には、図9に示すように、大当たり抽選を行うための大当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別を決定するための大当たり種別乱数カウンタC2と、リーチ演出を行うか否かを決定するためのリーチ乱数カウンタC3と、演出図柄の変動パターンを決定するための変動パターン乱数カウンタCSとが使用される。また、大当たり乱数カウンタC1の初期値を設定するための第1初期値乱数カウンタCINI1と、普通図柄表示装置94で抽選結果を表示する普通抽選を行うための普通抽選乱数カウンタC4と、普通抽選乱数カウンタC4の初期値を設定するための第2初期値乱数カウンタCINI2とが使用される。

20

【0072】

大当たり乱数カウンタC1は、例えば、「0」～「738」の数値範囲のうちいずれかの値をとり得るループカウンタとして構成されている。更新のたびに、現在の値に「1」が加算され、最大値（「738」）を超えた場合は初期値に戻るようになっている。大当たり乱数カウンタC1の場合、初期値は、最大値に達した時点の第1初期値乱数カウンタCINI1の値に設定される。大当たりとなる乱数の値（以下、大当たり値という。）は、通常状態と確変状態とでそれぞれ設定されている。通常状態については、例えば、大当たり値の数が2個で、その値は、「373」、「727」となっている。これに対し、確変状態については、例えば、大当たり値の数が14個で、その値は、「59」、「109」、「163」、「211」、「263」、「317」、「367」、「421」、「479」、「523」、「631」、「683」、「733」となっている。

30

【0073】

第1初期値乱数カウンタCINI1は、大当たり乱数カウンタC1と同一の数値範囲（「0」～「738」）のうちいずれかの値をとり得るループカウンタとして構成されている。更新のたびに、現在の値に「1」が加算され、最大値（「738」）を超えた場合は初期値に戻るようになっている。第1初期値乱数カウンタCINI1の場合、初期値は、「0」に設定される。第1初期値乱数カウンタCINI1は、大当たり乱数カウンタC1とは異なる周期で更新される。これにより、大当たり乱数カウンタC1の更新を不規則に行うことができるので、不正行為が行われる可能性を低減することができる。

40

【0074】

大当たり種別乱数カウンタC2は、例えば、「0」～「5」の数値範囲のうちいずれかの値をとり得るループカウンタとして構成されている。更新のたびに、現在の値に「1」

50

が加算され、最大値（「5」）を超えた場合は初期値に戻るようになっている。大当たり種別乱数カウンタC2の場合、初期値は、「0」に設定される。非確変大当たりとなる乱数の値（以下、非確変大当たり種別値という。）は、例えば、「0」、「5」となっている。確変大当たりとなる乱数の値（以下、確変大当たり種別値という。）は、例えば、「1」、「2」、「3」となっている。突確大当たりとなる乱数の値（以下、突確大当たり種別値という。）は、例えば、「4」となっている。このように、大当たり種別が3つであるので、演出図柄表示装置91で停止表示される演出図柄は、3種類の大当たりに対応した態様と、外れに対応した1種類の態様との合計4種類の態様のうちいずれか1つが選択されることになる。

【0075】

10

リーチ乱数カウンタC3は、例えば、「0」～「1998」の数値範囲のうちいずれかの値をとり得るループカウンタとして構成されている。更新のたびに、現在の値に「1」が加算され、最大値（「1998」）を超えた場合は初期値に戻るようになっている。リーチ乱数カウンタC3の場合、初期値は、「0」に設定される。外れ時にリーチ演出を行う乱数の値（以下、リーチ値という。）は、例えば、「1887」～「1998」となっている。

【0076】

変動パターン乱数カウンタCSは、例えば、「0」～「210」の数値範囲のうちいずれかの値をとり得るループカウンタとして構成されている。更新のたびに、現在の値に「1」が加算され、最大値（「210」）を超えた場合は初期値に戻るようになっている。変動パターン乱数カウンタCSの場合、初期値は、「0」に設定される。

20

【0077】

普通抽選乱数カウンタC4は、例えば、「0」～「250」の数値範囲のうちいずれかの値をとり得るループカウンタとして構成されている。更新のたびに、現在の値に「1」が加算され、最大値（「250」）を超えた場合は初期値に戻るようになっている。普通抽選乱数カウンタC4の場合、初期値は、最大値に達した時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値に設定される。当たりとなる乱数の値の数は、例えば、149個で、その値は、「5」～「153」となっている。

【0078】

第2初期値乱数カウンタCINI2は、普通抽選乱数カウンタC4と同一の数値範囲（「0」～「250」）のうちいずれかの値をとり得るループカウンタとして構成されている。更新のたびに、現在の値に「1」が加算され、最大値（「250」）を超えた場合は初期値に戻るようになっている。第2初期値乱数カウンタCINI2の場合、初期値は、「0」に設定される。第2初期値乱数カウンタCINI2は、普通抽選乱数カウンタC4とは異なる周期で更新される。これにより、普通抽選乱数カウンタC4の更新を不規則に行うことができるので、不正行為が行われる可能性を低減することができる。

30

【0079】

RAM314には、カウンタ用バッファが設けられている。各カウンタは、短時間間隔で更新され、その更新値がカウンタ用バッファに格納される。

【0080】

40

RAM314には、保留球格納エリアが設けられている。保留球格納エリアは、1つの実行エリアと、4つの保留エリアとで構成されている。1つの保留エリアには、始動入賞口84に遊技球が入賞するタイミングで、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および変動パターン乱数カウンタCSの各値が格納される。具体的には、いずれの保留エリアにも乱数カウンタ値が格納されていない場合は、第1保留エリアに格納される。第1保留エリアに乱数カウンタ値が格納されている場合は、第2保留エリアに格納される。第1、第2保留エリアに乱数カウンタ値が格納されている場合は、第3保留エリアに格納される。第1ないし第3保留エリアに乱数カウンタ値が格納されている場合は、第4保留エリアに格納される。すべての保留エリアに乱数カウンタ値が格納されている場合は、いずれの保留エリアにも格納されない。

50

【0081】

保留エリアの乱数カウンタ値は、大当たり抽選を行うごとに実行エリア側にシフトされる。具体的には、第1保留エリアの乱数カウンタ値が実行エリアにシフトされ、その後、第2保留エリアの乱数カウンタ値が第1保留エリアにシフトされる。次いで、第3保留エリアの乱数カウンタ値が第2保留エリアにシフトされ、その後、第4保留エリアの乱数カウンタ値が第3保留エリアにシフトされる。

【0082】

次に、コマンドの種別を説明する。

図10は、コマンドの種別を示す図である。

コマンドの種別としては、図10に示すように、変動パターンコマンド、停止種別コマンドおよび確定コマンドがある。

10

【0083】

変動パターンコマンドは、複数の変動パターンのうちいずれかを指定するためのコマンドを含む。変動パターンは、遊技種別に対応している。例えば、変動パターン3は、通常のリーチ演出であるノーマルリーチを行った後に外れとなる遊技状態に対応し、変動パターン8は、ノーマルリーチよりも派手なリーチ演出であるスーパリーチを行った後に非確変大当たりとなる遊技状態に対応している。また、変動パターン10は、スーパリーチよりも派手なリーチ演出であるスペシャルリーチを行った後に確変大当たりとなる遊技状態に対応し、変動パターン12は、特殊変動表示を行った後に突確大当たりとなる遊技状態に対応している。変動パターンコマンドは、停止種別コマンドとともに演出図柄の変動開始時に音声ランプ制御装置143に送信される。

20

【0084】

停止種別コマンドは、演出図柄の停止図柄として外れ図柄を指定するためのコマンドと、演出図柄の停止図柄として非確変図柄を指定するためのコマンドと、演出図柄の停止図柄として確変図柄を指定するためのコマンドと、演出図柄の停止図柄として突確図柄を指定するためのコマンドとを含む。これらは、停止図柄の具体的な内容を指定するものではなく、単に停止図柄の種別を指定するだけのものである。すなわち、主制御装置162で停止図柄の種別だけを決定し、表示制御装置302で停止図柄の具体的な内容を決定することとなるので、主制御装置162の処理負荷を低減することができる。停止種別コマンドは、変動パターンコマンドの送信直後に音声ランプ制御装置143に送信される。

30

【0085】

確定コマンドは、演出図柄の停止表示の確定を指定するためのコマンドである。確定コマンドは、演出図柄の変動終了時に音声ランプ制御装置143に送信される。

【0086】

なお、コマンドの種別としては、その他にも、払出初期化コマンド、払出復帰コマンド、賞球コマンド、電源断コマンドその他各種のコマンドがある。図10のコマンドは代表的なコマンドにすぎない。

【0087】

次に、ROM312のデータ構造を説明する。

ROM312には、変動パターンを決定するための複数の変動パターンテーブルと、変動パターンテーブルを決定するための振分構造テーブルとが格納されている。

40

【0088】

まず、振分構造テーブルのデータ構造を説明する。

図11は、振分構造テーブル404のデータ構造の一部を示す図である。

【0089】

変動パターンテーブルは、大当たりおよび外れのそれぞれに対応して設けられている。大当たりに対応する変動パターンテーブルは、大当たり種別ごとに複数設けられている。

。

【0090】

非確変大当たりに対応する変動パターンテーブル（以下、非確変大当たり変動パターン

50

テーブルという。)は、保留球数ごとに複数設けられている。各保留球数に対応する非確変大当たり変動パターンテーブルは、さらに、リーチ乱数カウンタC3の所定の数値範囲ごとに設けられている。非確変大当たり変動パターンテーブルは、確変大当たりに対応する変動パターンテーブル(以下、確変大当たり変動パターンテーブルという。)の一部を共用している。したがって、非確変大当たりにはのみ対応する専用の変動パターンテーブルは存在しない。これにより、変動パターンからは非確変大当たりか確変大当たりかを区別することができないので、非確変大当たり時でも、遊技の趣向が低下する可能性を低減することができる。なお、非確変大当たり変動パターンテーブルは、保留球数が減算された後に参照(後述:S606、S704)されるものであるため、保留球数の範囲は、「0」～「3」となっている。また、図11では、保留球数が「0」～「3」の範囲を便宜上まとめて図示しているが、実際は、保留球数ごとに非確変大当たり変動パターンテーブルが設けられている。以下、他の変動パターンテーブルについても同様である。

10

【0091】

非確変大当たり変動パターンテーブルにより決定された変動パターンコマンドは、確変大当たり以外の遊技種別に対応する変動パターンテーブルにより決定された変動パターンコマンドとは一致しない。したがって、表示制御装置302では、その変動パターンコマンドから非確変大当たりまたは確変大当たりを特定することができる。

【0092】

確変大当たり変動パターンテーブルは、保留球数ごとに複数設けられている。各保留球数に対応する確変大当たり変動パターンテーブルは、さらに、リーチ乱数カウンタC3の所定の数値範囲ごとに設けられている。確変大当たり変動パターンテーブルのうち確変大当たりにはのみ対応する専用の変動パターンテーブルにより決定された変動パターンコマンドは、他の遊技種別に対応する変動パターンテーブルにより決定された変動パターンコマンドとは一致しない。したがって、表示制御装置302では、その変動パターンコマンドから確変大当たりを特定することができる。

20

【0093】

突確大当たりに対応する変動パターンテーブル(以下、突確大当たり変動パターンテーブルという。)は、保留球数ごとに複数設けられている。各保留球数に対応する突確大当たり変動パターンテーブルは、さらに、リーチ乱数カウンタC3の所定の数値範囲ごとに設けられている。突確大当たり変動パターンテーブルにより決定された変動パターンコマンドは、他の遊技種別に対応する変動パターンテーブルにより決定された変動パターンコマンドとは一致しない。したがって、表示制御装置302では、その変動パターンコマンドから突確大当たりを特定することができる。

30

【0094】

一方、外れに対応する変動パターンテーブル(以下、外れ変動パターンテーブルという。)は、保留球数ごとに複数設けられている。各保留球数に対応する外れ変動パターンテーブルは、さらに、リーチ乱数カウンタC3の所定の数値範囲ごとに設けられている。ここで、リーチ外れに対応する変動パターンテーブルと、非リーチ外れに対応する変動パターンテーブルとは、別々に設けられている。例えば、図11の例では、リーチ乱数カウンタC3の値が「0」～「1886」に対応する外れ変動パターンテーブルが、非リーチ外れに対応する変動パターンテーブルに対応し、その他の外れ変動パターンテーブルが、リーチ外れに対応する変動パターンテーブルに対応している。なお、図11の例では、保留球数が「0」～「1」の範囲しか図示していないが、「2」～「3」の範囲についても、リーチ乱数カウンタC3の所定の数値範囲ごとに外れ変動パターンテーブルが設けられている。

40

【0095】

外れ変動パターンテーブルにより決定された変動パターンコマンドは、他の遊技種別に対応する変動パターンテーブルにより決定された変動パターンコマンドとは一致しない。したがって、表示制御装置302では、その変動パターンコマンドからリーチ外れおよび非リーチ外れのいずれかを特定することができる。

50

【0096】

振分構造テーブル404には、図11に示すように、大当たり／外れの別、遊技種別、保留球数およびリーチ乱数カウンタの値ごとに、変動パターンテーブルへのアドレスが登録されている。図11の例では、大当たり抽選の結果が「大当たり」、大当たり種別が「非確変大当たり」、保留球数が「0」～「3」およびリーチ乱数カウンタの値が「0」～「998」である場合は、変動パターンテーブル1へのアドレスが対応づけられている。

【0097】

次に、変動パターンテーブルのデータ構造を説明する。

図12は、変動パターンテーブル406のデータ構造を示す図である。

【0098】

変動パターンテーブル406には、図12に示すように、変動パターン乱数カウンタCSの数値範囲に対応して、例えば、211個のレコードが登録されている。各レコードは、変動パターンを示す変動パターン番号を登録するフィールドを含んで構成されている。変動パターン乱数カウンタCSの値を取得し、取得した乱数カウンタ値の順位のレコードから変動パターン番号を読み出し、読み出した変動パターン番号により特定される変動パターンを決定する。例えば、乱数カウンタ値が「30」である場合は、30段目のレコードから変動パターン番号を読み出す。図12の例では、変動パターンテーブル406から「18」が読み出されるので、変動パターン18に決定される。

【0099】

次に、主制御装置162で実行される処理を説明する。

MPU310は、ROM312の所定領域に格納されている制御プログラムを起動させ、主制御処理を実行する。主制御処理は、大別して、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理と、定期的に起動されるタイマ割込処理と、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、立ち上げ処理の後に実行されるメイン処理とがある。

【0100】

まず、NMI割込処理を説明する。

図13は、主制御装置162で実行するNMI割込処理を示すフローチャートである。

【0101】

NMI割込処理は、NMI端子から停電信号SG1を入力した場合は、実行中の制御を中断して起動される処理であって、MPU310において実行されると、図13に示すように、ステップS100に移行する。

【0102】

ステップS100では、電源遮断が発生したことを示す停電フラグをオンにし、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0103】

次に、タイマ割込処理を説明する。

図14は、主制御装置162で実行するタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【0104】

タイマ割込処理は、所定周期（例えば、2[m s]）で実行される処理であって、MPU310において実行されると、図14に示すように、ステップS200に移行する。

【0105】

ステップS200では、RAM消去スイッチ247を除く、球検知センサ152～155等の各種センサや各種スイッチの状態を読み込み、スイッチ等の状態を判定し、スイッチ等の検知結果を示す検知情報をRAM314に格納するスイッチ読込処理を実行する。

【0106】

次いで、ステップS202に移行して、第1初期値乱数カウンタCINI1および第2初期値乱数カウンタCINI2を更新する。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1および第2初期値乱数カウンタCINI2の各値にそれぞれ「1」を加算し、最大値を超えた場合はそれぞれ「0」に設定する。そして、それら更新値をカウンタ用バッファに格納する。

10

20

30

40

50

【0107】

次いで、ステップS204に移行して、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および普通抽選乱数カウンタC4を更新する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および普通抽選乱数カウンタC4の各値にそれぞれ「1」を加算し、最大値を超えた場合はそれぞれ初期値に設定する。そして、それら更新値をカウンタ用バッファに格納する。

【0108】

次いで、ステップS206に移行して、始動入賞口84への入賞を判定する始動入賞処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

10

【0109】

次に、ステップS206の始動入賞処理を説明する。

図15は、主制御装置162で実行する始動入賞処理を示すフローチャートである。

【0110】

始動入賞処理は、始動入賞口84への入賞を判定する処理であって、ステップS206において実行されると、図15に示すように、ステップS300に移行する。

【0111】

ステップS300では、RAM314の検知情報に基づいて始動入賞口84に遊技球が入賞したか否かを判定し、始動入賞口84に遊技球が入賞したと判定した場合(YES)は、ステップS302に移行する。

20

【0112】

ステップS302では、保留球数カウンタの値Nが「4」未満であるか否かを判定し、Nが「4」未満であると判定した場合(YES)は、ステップS304に移行して、保留球数カウンタの値Nに「1」を加算し、ステップS306に移行する。

【0113】

ステップS306では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および変動パターン乱数カウンタCSの各値を保留球格納エリアに格納する。具体的には、いずれの保留エリアにも乱数カウンタ値が格納されていない場合は、第1保留エリアに乱数カウンタ値を格納する。第1保留エリアに乱数カウンタ値が格納されている場合は、第2保留エリアに乱数カウンタ値を格納する。第1、第2保留エリアに乱数カウンタ値が格納されている場合は、第3保留エリアに乱数カウンタ値を格納する。第1ないし第3保留エリアに乱数カウンタ値が格納されている場合は、第4保留エリアに乱数カウンタ値を格納する。

30

【0114】

ステップS306の処理が終了すると、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

一方、ステップS302で、保留球数カウンタの値Nが「4」以上であると判定した場合(NO)、およびステップS300で、始動入賞口84に遊技球が入賞していないと判定した場合(NO)はいずれも、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0115】

次に、立ち上げ処理を説明する。

40

図16は、主制御装置162で実行する立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【0116】

立ち上げ処理は、電源投入時に起動される処理であって、MPU310において実行されると、図16に示すように、ステップS400に移行する。

【0117】

ステップS400では、電源投入に伴う初期設定を行う。初期設定では、スタックポイントにあらかじめ決められた所定値を設定する。

【0118】

次いで、ステップS402に移行して、払出制御装置242、音声ランプ制御装置143および表示制御装置302が動作可能な状態となるまで待機するため、所定時間（例え

50

ば、1[s])が経過したか否かを判定し、所定時間が経過したと判定した場合(YES)は、ステップS404に移行する。

【0119】

ステップS404では、RAM314へのアクセスを許可し、ステップS406に移行して、RAM消去スイッチ247がオフになっているか否かを判定し、RAM消去スイッチ247がオフになっていると判定した場合(YES)は、ステップS408に移行する。

【0120】

ステップS408では、停電フラグがオンになっているか否かを判定し、停電フラグがオンになっていると判定した場合(YES)は、電源遮断が発生したと判定し、ステップS410に移行して、RAM判定値を算出する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM314のスタックエリアおよび作業エリアにおけるデータのチェックサム値またはハッシュ値である。

10

【0121】

次いで、ステップS412に移行して、算出したRAM判定値が正常であるか否かを判定することによりバックアップの有効性を判定し、RAM判定値が正常である(すなわち、算出したRAM判定値が電源遮断時に格納したRAM判定値と一致する)と判定した場合(YES)は、ステップS414に移行する。ここで、RAM判定値に代えて、RAM314の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく格納されているか否かによりバックアップの有効性を判定してもよい。

【0122】

20

ステップS414では、停電フラグをオフにし、ステップS416に移行して、払出制御装置242を電源遮断時の状態に復帰させることを指定するための払出復帰コマンドを払出制御装置242に送信し、ステップS418に移行して、割込許可を設定し、メイン処理に移行する。

【0123】

一方、ステップS412で、RAM判定値が正常でない(すなわち、算出したRAM判定値が電源遮断時に格納したRAM判定値と一致しない)と判定した場合(NO)は、バックアップされたRAM314のデータが破壊されている可能性が高いので、ステップS420に移行する。

【0124】

30

ステップS420では、RAM314の使用領域を「0」にクリアし、ステップS422に移行して、RAM314の初期設定を行い、ステップS424に移行して、払出制御装置242の初期化を指定するための払出初期化コマンドを払出制御装置242に送信し、ステップS418に移行する。

【0125】

一方、ステップS408で、停電フラグがオンになっていないと判定した場合(NO)は、電源遮断が発生していないと判定し、ステップS420に移行する。

【0126】

一方、ステップS406で、RAM消去スイッチ247がオフになっていないと判定した場合(NO)は、ステップS420に移行する。

40

【0127】

一方、ステップS402で、所定時間が経過していないと判定した場合(NO)は、所定時間が経過するまでステップS402で待機する。

【0128】

次に、メイン処理を説明する。

図17は、主制御装置162で実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【0129】

メイン処理は、主制御装置162の主制御を行う処理である。その概要としては、ステップS500～S520の処理を所定周期(例えば、4[ms])で実行し、所定周期の1期間のうちステップS500～S516の処理に要する時間の残余時間を利用して、ステ

50

ップ S 5 1 8、S 5 2 0 の処理を繰り返し実行する。メイン処理は、M P U 3 1 0 において実行されると、図 1 7 に示すように、ステップ S 5 0 0 に移行する。

【0130】

ステップ S 5 0 0 では、R A M 3 1 4 のコマンド用バッファに設定されているコマンドを払出制御装置 2 4 2、電源および発射制御装置 2 4 3 または音声ランプ制御装置 1 4 3 に送信する外部出力処理を実行する。具体的には、R A M 3 1 4 の検知情報に基づいて始動入賞口 8 4 等への入賞を判定し、入賞があると判定した場合は、賞球の払出を指定するための賞球コマンドを払出制御装置 2 4 2 に送信する。また、遊技球の発射を行う場合は、遊技球の発射を指定するための発射コマンドを電源および発射制御装置 2 4 3 に送信する。また、変動パターンコマンド、停止種別コマンドおよび確定コマンド等を音声ランプ制御装置 1 4 3 に送信する。

10

【0131】

次いで、ステップ S 5 0 2 に移行して、変動パターン乱数カウンタ C S を更新する。具体的には、変動パターン乱数カウンタ C S の値に「1」を加算し、最大値を超えた場合は「0」に設定する。そして、変動パターン乱数カウンタ C S の更新値をカウンタ用バッファに格納する。

【0132】

次いで、ステップ S 5 0 4 に移行して、払出制御装置 2 4 2 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S 5 0 6 に移行して、演出図柄表示装置 9 1 で演出図柄の変動表示を行う図柄制御処理を実行し、ステップ S 5 0 8 に移行する。

20

【0133】

ステップ S 5 0 8 では、大当たりが発生している場合に、大入賞口 8 3 a を開放または閉鎖する大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理では、大当たりの中にラウンドが開始されると、大入賞口 8 3 a を開放し、所定条件が成立した（例えば、2 9 秒経過し、または遊技球が 9 個入賞した）か否かを判定し、所定条件が成立したと判定した場合は、大入賞口 8 3 a を閉鎖する。この開放と閉鎖とを最大ラウンド数まで繰り返し実行する。

【0134】

次いで、ステップ S 5 1 0 に移行して、普通図柄表示装置 9 4 で普通図柄を変動表示する普通図柄制御処理を実行する。普通図柄制御処理では、スルーゲート 8 5 を遊技球が通過すると、その通過タイミングで普通抽選乱数カウンタ C 4 の値を取得し、表示部 9 4 a、9 4 b で普通図柄の変動表示を開始する。そして、取得した乱数カウンタ値に基づいて普通抽選を行い、当たりとなると、通常時は始動入賞口 8 4 への入賞を困難にしている電動役物を開放することにより始動入賞口 8 4 に遊技球が入賞しやすい状態を形成する。電動役物は、所定時間開放される。

30

【0135】

次いで、ステップ S 5 1 2 に移行して、遊技球の発射を制御する発射制御処理を実行する。発射制御処理では、R A M 3 1 4 の検知情報に基づいて、遊技球発射ハンドル 4 1 に遊技者が触れているか否かおよび発射停止スイッチ（不図示）がオフになっているか否かを判定し、遊技球発射ハンドル 4 1 に触れておりかつ発射停止スイッチがオフになっていると判定した場合は、R A M 3 1 4 のコマンド用バッファに発射コマンドを設定する。これにより、ステップ S 5 0 0 の外部出力処理では、出力ポート 3 1 8 を介して発射コマンドが電源および発射制御装置 2 4 3 に送信される。

40

【0136】

次いで、ステップ S 5 1 4 に移行して、停電フラグがオフになっているか否かを判定し、停電フラグがオフになっていると判定した場合 (YES) は、電源遮断が発生していないと判定し、ステップ S 5 1 6 に移行して、メイン処理を開始してから所定時間（例えば、4 [m s]）が経過していないか否かを判定し、所定時間が経過していないと判定した場合 (YES) は、ステップ S 5 1 8 に移行する。

【0137】

50

ステップ S 5 1 8 では、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 および第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を更新する。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 および第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の各値にそれぞれ「1」を加算し、最大値を超えた場合はそれぞれ「0」に設定する。そして、それら更新値をカウンタ用バッファに格納する。

【0138】

次いで、ステップ S 5 2 0 に移行して、変動パターン乱数カウンタ C S を更新する。具体的には、変動パターン乱数カウンタ C S の値に「1」を加算し、最大値を超えた場合は「0」に設定する。そして、変動パターン乱数カウンタ C S の更新値をカウンタ用バッファに格納する。

【0139】

ステップ S 5 2 0 の処理が終了すると、ステップ S 5 1 4 に移行する。ステップ S 5 0 0 ～ S 5 1 2 の処理に要する時間は、遊技状態によって変化するので、ステップ S 5 1 8 、 S 5 2 0 の乱数更新処理の実行回数も遊技状態によって変化する。したがって、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 および変動パターン乱数カウンタ C S の更新を不規則に行うことができるので、不正行為が行われる可能性を低減することができる。

【0140】

一方、ステップ S 5 1 6 で、所定時間が経過したと判定した場合(N0)は、ステップ S 5 0 0 に移行する。

【0141】

一方、ステップ S 5 1 4 で、停電フラグがオフになっていないと判定した場合(N0)は、電源遮断が発生したと判定し、電源断処理を実行するため、ステップ S 5 2 2 に移行する。ステップ S 5 1 4 の処理は、ステップ S 5 0 0 ～ S 5 1 2 の処理の終了時、またはステップ S 5 1 8 、 S 5 2 0 の処理の終了時に実行される。そのため、メイン処理において各処理が終了したタイミングで電源断処理が行われるので、電源断処理において、M P U 3 1 0 のレジスタの内容をスタックエリアに退避したり、スタックポインタの値を格納したりしなくても、ステップ S 4 0 0 の処理においてスタックポインタに所定値を設定することにより、立ち上げ処理の終了後は、ステップ S 5 0 0 の処理から開始することができる。したがって、主制御装置 1 6 2 の処理負荷を低減できるとともに、主制御装置 1 6 2 が誤動作したり暴走したりすることなく比較的安定的な制御を行うことができる。また、メイン処理において各処理が終了したタイミングで電源断処理が行われるので、R A M 3 1 4 にバックアップする情報量を少なくすることができる。

【0142】

ステップ S 5 2 2 では、割込禁止を設定し、ステップ S 5 2 4 に移行して、電源遮断を指定するための電源断コマンドを払出制御装置 2 4 2 および音声ランプ制御装置 1 4 3 に送信し、ステップ S 5 2 6 に移行する。

【0143】

ステップ S 5 2 6 では、R A M 判定値を算出し、算出した R A M 判定値を R A M 3 1 4 の所定領域に格納する。ここで、R A M 判定値は、例えば、R A M 3 1 4 のスタックエリアおよび作業エリアにおけるデータのチェックサム値またはハッシュ値である。

【0144】

次いで、ステップ S 5 2 8 に移行して、R A M 3 1 4 へのアクセスを禁止し、電源が完全に遮断されるまで無限ループを継続する。

【0145】

次に、ステップ S 5 0 6 の図柄制御処理を説明する。

図 1 8 は、主制御装置 1 6 2 で実行する図柄制御処理を示すフローチャートである。

【0146】

図柄制御処理は、演出図柄表示装置 9 1 で演出図柄の変動表示を行う処理であって、ステップ S 5 0 6 において実行されると、図 1 8 に示すように、ステップ S 6 0 0 に移行する。

【0147】

ステップS600では、現在、大当たり中でないか否かを判定し、大当たり中でないと判定した場合(YES)は、ステップS602に移行する。大当たり中としては、演出図柄表示装置91で大当たり演出を行っている最中と、大当たり演出の終了後の所定時間とが含まれる。

【0148】

次いで、ステップS602に移行して、現在、特別図柄表示装置93で変動表示中でないか否かを判定し、変動表示中でないと判定した場合(YES)は、ステップS604に移行して、保留球数カウンタの値Nが「0」よりも大きいと判定し、「0」よりも大きいと判定した場合(YES)は、ステップS606に移行する。

10

【0149】

ステップS606では、保留球数カウンタの値Nから「1」を減算し、ステップS608に移行して、保留球格納エリアの乱数カウンタ値を実行エリア側にシフトする。具体的には、第1保留エリアの乱数カウンタ値を実行エリアにシフトし、その後、第2保留エリアの乱数カウンタ値を第1保留エリアにシフトする。次いで、第3保留エリアの乱数カウンタ値を第2保留エリアにシフトし、その後、第4保留エリアの乱数カウンタ値を第3保留エリアにシフトする。

【0150】

次いで、ステップS610に移行して、特別図柄表示装置93で変動表示を開始する変動開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

20

【0151】

一方、ステップS604で、保留球数カウンタの値Nが「0」以下であると判定した場合(NO)は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0152】

一方、ステップS602で、現在、特別図柄表示装置93で変動表示中であると判定した場合(NO)は、ステップS612に移行して、特別図柄表示装置93の変動表示について変動時間が経過していないか否かを判定し、変動時間が経過していないと判定した場合(YES)は、ステップS614に移行する。

【0153】

ステップS614では、特別図柄表示装置93の表示を更新する。具体的には、LED93aのうち、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているLED93aが赤である場合は、その赤のLED93aを消灯するとともに緑のLED93aを点灯させる表示態様を設定する。また、現在点灯しているLED93aが緑である場合は、その緑のLED93aを消灯するとともに青のLED93aを点灯させる表示態様を設定する。また、現在点灯しているLED93aが青である場合は、その青のLED93aを消灯するとともに赤のLED93aを点灯させる表示態様を設定する。なお、ステップS614の処理は、所定周期(例えば、4[m s])で実行されるが、実行ごとにLED93aの点灯色を変更すると、LED93aの点灯色の变化を遊技者が視認することができない。そこで、遊技者にLED93aの点灯色の变化を視認させるために、ステップS614の処理は、実行ごとにカウンタ(不図示)の値に「1」を加算し、そのカウンタ値が所定値(例えば、「100」)を超えた場合に、LED93aの点灯色の変更を行い、遊技者が視認可能な周期(例えば、 $4[m s] \times 100 = 0.4[s]$)でLED93aの点灯色の変更を行うことが好ましい。カウンタの値は、LED93aの点灯色を変更したら「0」に戻るようになっている。

30

40

【0154】

ステップS614の処理が終了すると、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

一方、ステップS612で、特別図柄表示装置93の変動表示について変動時間が経過したと判定した場合(NO)は、ステップS616に移行して、特別図柄表示装置93の停止表示を設定する。大当たり抽選では、大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりであるか否かを判定し、大当たりであると判定した場合は、大当たり種別乱数カウンタC

50

2の値に基づいて大当たり種別および大当たり時の停止図柄の種別を決定する。ステップS616の処理では、決定した大当たり時の停止図柄の種別に対応する表示態様となるように特別図柄表示装置93の停止表示を設定する。例えば、非確変大当たりである場合は緑色のLED93aを点灯させ、確変大当たりである場合は赤色のLED93aを点灯させ、外れである場合は青色のLED93aを点灯させる。なお、各LED93aの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしてもよい。

【0155】

次いで、ステップS618に移行して、演出図柄表示装置91の停止表示をLED93aの点灯と同調させるために、RAM314のコマンド用バッファに確定コマンドを設定する。これにより、ステップS500の外部出力処理では、出力ポート318を介して確定コマンドが音声ランプ制御装置143に送信される。

【0156】

ステップS618の処理が終了すると、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

一方、ステップS600で、現在、大当たり中であると判定した場合(NO)は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0157】

次に、ステップS610の変動開始処理を説明する。

図19は、主制御装置162で実行する変動開始処理を示すフローチャートである。

【0158】

変動開始処理は、特別図柄表示装置93で変動表示を開始する処理であって、ステップS610において実行されると、図19に示すように、ステップS700に移行する。

【0159】

ステップS700では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値を取得し、取得した乱数カウンタ値と大当たり値とを比較することにより大当たりであるか否かを判定し、大当たりであると判定した場合(YES)は、ステップS702に移行する。

【0160】

ステップS702では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり種別乱数カウンタC2の値を取得し、取得した乱数カウンタ値に基づいて大当たり種別を判定し、判定した大当たり種別に基づいて、大当たり時における特別図柄表示装置93の表示態様および演出図柄の停止図柄の種別を決定する。

【0161】

次いで、ステップS704に移行して、大当たりに対応する変動パターンテーブル406を読み出す。具体的には、保留球格納エリアの実行エリアに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値を取得し、大当たり、決定した大当たり種別、保留球数カウンタの値Nおよび取得した乱数カウンタ値に対応する変動パターンテーブル406のアドレスを振分構造テーブル404から取得し、取得したアドレスに基づいて変動パターンテーブル406を読み出す。

【0162】

次いで、ステップS706に移行して、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている変動パターン乱数カウンタCSの値を取得し、読み出した変動パターンテーブル406において、取得した乱数カウンタ値の順位のレコードから変動パターン番号を読み出し、読み出した変動パターン番号により特定される大当たり時の変動パターンを決定する。また、特別図柄表示装置93の変動表示について変動時間を決定し、演出図柄表示装置91で大当たり図柄を停止表示するまでの変動時間を決定する。具体的には、保留球格納エリアの実行エリアに格納されているリーチ乱数カウンタC3および変動パターン乱数カウンタCSの各値を取得し、取得したリーチ乱数カウンタC3の値に基づいて、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ等の大まかな変動時間を決定するとともに、取得した変動パターン乱数カウンタCSの値に基づいて、リーチ演出後に最終停止図柄（中図

10

20

30

40

50

柄)を停止表示するまでの変動時間(言い換えれば、変動図柄数)を決定する。なお、変動時間は、変動パターン乱数カウンタC Sの値を使わずにリーチ乱数カウンタC 3の値だけを用いて設定することも可能であり、リーチ乱数カウンタC 3の値だけで設定するか、またはリーチ乱数カウンタC 3および変動パターン乱数カウンタC Sの各値で設定するかは、その都度、リーチ乱数カウンタC 3の値や遊技状態等に応じて適宜決定することができる。

【0163】

次いで、ステップS 7 0 8に移行して、ステップS 7 0 6、S 7 1 8、S 7 2 4で決定した変動パターンを指定するための変動パターンコマンドをRAM 3 1 4のコマンド用バッファに設定する。これにより、ステップS 5 0 0の外部出力処理では、出力ポート3 1 8を介して変動パターンコマンドが音声ランプ制御装置1 4 3に送信される。

10

【0164】

次いで、ステップS 7 1 0に移行して、ステップS 7 0 2、S 7 1 4、S 7 2 0で決定した停止図柄の種別を指定するための停止種別コマンドをRAM 3 1 4のコマンド用バッファに設定する。これにより、ステップS 5 0 0の外部出力処理では、出力ポート3 1 8を介して停止種別コマンドが音声ランプ制御装置1 4 3に送信される。ステップS 5 0 0の外部出力処理では、コマンド用バッファにコマンドが設定された順に送信されるので、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、その順序で送信される。

【0165】

ステップS 7 1 0の処理が終了すると、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

20

一方、ステップS 7 0 0で、大当たりでないと判定した場合(NO)は、ステップS 7 1 2に移行して、保留球格納エリアの実行エリアに格納されているリーチ乱数カウンタC 3の値を取得し、取得した乱数カウンタ値に基づいてリーチ演出を行うか否かを判定し、リーチ演出を行うと判定した場合(YES)は、ステップS 7 1 4に移行する。

【0166】

ステップS 7 1 4では、リーチ外れ時における特別図柄表示装置9 3の表示態様および演出図柄の停止図柄の種別を決定する。

【0167】

次いで、ステップS 7 1 6に移行して、リーチ外れに対応する変動パターンテーブル4 0 6を読み出す。具体的には、保留球格納エリアの実行エリアに格納されているリーチ乱数カウンタC 3の値を取得し、外れ、保留球数カウンタの値Nおよび取得した乱数カウンタ値に対応する変動パターンテーブル4 0 6のアドレスを振分構造テーブル4 0 4から取得し、取得したアドレスに基づいて変動パターンテーブル4 0 6を読み出す。

30

【0168】

次いで、ステップS 7 1 8に移行して、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている変動パターン乱数カウンタC Sの値を取得し、読み出した変動パターンテーブル4 0 6において、取得した乱数カウンタ値の順位のレコードから変動パターン番号を読み出し、読み出した変動パターン番号により特定されるリーチ外れ時の変動パターンを決定する。また、特別図柄表示装置9 3の変動表示について変動時間を決定し、演出図柄表示装置9 1で大当たり図柄を停止表示するまでの変動時間を決定する。具体的には、保留球格納エリアの実行エリアに格納されているリーチ乱数カウンタC 3および変動パターン乱数カウンタC Sの各値を取得し、取得したリーチ乱数カウンタC 3の値に基づいて、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ等の大まかな変動時間を決定するとともに、取得した変動パターン乱数カウンタC Sの値に基づいて、リーチ演出後に最終停止図柄(中図柄)を停止表示するまでの変動時間(言い換えれば、変動図柄数)を決定する。なお、変動時間は、変動パターン乱数カウンタC Sの値を使わずにリーチ乱数カウンタC 3の値だけを用いて設定することも可能であり、リーチ乱数カウンタC 3の値だけで設定するか、またはリーチ乱数カウンタC 3および変動パターン乱数カウンタC Sの各値で設定するかは、その都度、リーチ乱数カウンタC 3の値や遊技状態等に応じて適宜決定することができる。

40

50

【0169】

ステップS718の処理が終了すると、ステップS708に移行する。

一方、ステップS712で、リーチ演出を行わないと判定した場合(NO)は、ステップS720に移行する。

【0170】

ステップS720では、非リーチ外れ時における特別図柄表示装置93の表示態様および演出図柄の停止図柄の種別を決定する。

【0171】

次いで、ステップS722に移行して、非リーチ外れに対応する変動パターンテーブル406を読み出す。具体的には、保留球格納エリアの実行エリアに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値を取得し、外れ、保留球数カウンタの値Nおよび取得した乱数カウンタ値に対応する変動パターンテーブル406のアドレスを振分構造テーブル404から取得し、取得したアドレスに基づいて変動パターンテーブル406を読み出す。

【0172】

次いで、ステップS724に移行して、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている変動パターン乱数カウンタCSの値を取得し、読み出した変動パターンテーブル406において、取得した乱数カウンタ値の順位のレコードから変動パターン番号を読み出し、読み出した変動パターン番号により特定される非リーチ外れ時の変動パターンを決定する。また、特別図柄表示装置93の変動表示について変動時間を決定し、演出図柄表示装置91で大当たり図柄を停止表示するまでの変動時間を決定する。具体的には、保留球格納エリアの実行エリアに格納されているリーチ乱数カウンタC3および変動パターン乱数カウンタCSの各値を取得し、取得したリーチ乱数カウンタC3の値に基づいて、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ等の大まかな変動時間を決定するとともに、取得した変動パターン乱数カウンタCSの値に基づいて、リーチ演出後に最終停止図柄（中図柄）を停止表示するまでの変動時間（言い換えれば、変動図柄数）を決定する。なお、変動時間は、変動パターン乱数カウンタCSの値を使わずにリーチ乱数カウンタC3の値だけを用いて設定することも可能であり、リーチ乱数カウンタC3の値だけで設定するか、またはリーチ乱数カウンタC3および変動パターン乱数カウンタCSの各値で設定するかは、その都度、リーチ乱数カウンタC3の値や遊技状態等に応じて適宜決定することができる。

【0173】

ステップS724の処理が終了すると、ステップS708に移行する。

次に、音声ランプ制御装置143の構成を説明する。

【0174】

図20は、音声ランプ制御装置143の構成を示すブロック図である。

音声ランプ制御装置143は、図20に示すように、DIP等のワンチップ型のマイクロプロセッサであるMPU350と、音声ランプ制御装置143の外部からデータを入力する入力ポート356と、音声ランプ制御装置143の外部にデータを出力する出力ポート358とを有して構成されている。MPU350、入力ポート356および出力ポート358は、バス360を介して相互に接続されている。

【0175】

MPU350は、MPU350により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM352と、制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を記憶するためのワークエリアとして機能するRAM354と、割込回路、タイマ回路、データ送受信回路等の各種回路とを有して構成されている。

【0176】

RAM354は、MPU350の内部レジスタの内容やMPU350により実行される制御プログラムの戻り先番地等が記憶されるスタックエリアと、各種のフラグ、カウンタおよびI/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有して構成されている。

【0177】

10

20

30

40

50

入力ポート 356 には、主制御装置 162 と、操作ボタン 35 と等が接続されている。

出力ポート 358 には、音声出力装置 362 と、ランプ表示装置 364 と、表示制御装置 302 と等が接続されている。

【0178】

MPU350 は、入力ポート 356 を介して音声出力装置 362 の音声出力制御を行うためのコマンドを主制御装置 162 から受信すると、受信したコマンドに基づいて音声出力装置 362 を制御する。音声出力装置 362 は、音声ランプ制御装置 143 の制御によりスピーカ部 26 から音声を出力する。

【0179】

MPU350 は、入力ポート 356 を介してランプ表示装置 364 のランプ表示制御を行うためのコマンドを主制御装置 162 から受信すると、受信したコマンドに基づいてランプ表示装置 364 を制御する。ランプ表示装置 364 は、音声ランプ制御装置 143 の制御により、環状ランプ部 23、エラー表示ランプ部 24、賞球ランプ部 25 および保留ランプ 95、96 の点灯や点滅を行う。

【0180】

MPU350 は、入力ポート 356 を介して表示制御装置 302 の表示制御を行うためのコマンドを主制御装置 162 から受信すると、受信したコマンドに基づいて表示制御装置 302 を制御する。表示制御装置 302 は、音声ランプ制御装置 143 の制御により演出図柄表示装置 91 の表示制御を行う。

【0181】

なお、音声出力装置 362 の音声出力制御を行うためのコマンド、ランプ表示装置 364 のランプ表示制御を行うためのコマンドおよび表示制御装置 302 の表示制御を行うためのコマンドは、例えば、変動パターンコマンドのように、1つのコマンド（音声出力装置 362、ランプ表示装置 364 および表示制御装置 302 の表示制御を行うためのコマンド）として構成される場合もある。この場合、MPU350 は、受信したコマンドに基づいて、ランプ表示装置 364、表示制御装置 302 および表示制御装置 302 を制御する。

【0182】

次に、音声ランプ制御装置 143 で実行される処理を説明する。

MPU350 は、ROM352 の所定領域に格納されている制御プログラムを起動させ、音声ランプ制御処理を実行する。音声ランプ制御処理は、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、立ち上げ処理の後に実行されるメイン処理とがある。

【0183】

まず、立ち上げ処理を説明する。

図 21 は、音声ランプ制御装置 143 で実行する立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【0184】

立ち上げ処理は、電源投入時に起動される処理であって、MPU350 において実行されると、図 21 に示すように、ステップ S1100 に移行する。

【0185】

ステップ S1100 では、電源投入に伴う初期設定を行う。初期設定では、スタックポインタにあらかじめ決められた所定値を設定する。

【0186】

次いで、ステップ S1102 に移行して、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下によって電源断処理（後述：S1230）の実行中に開始されたものであるか否かを判定するため、電源断処理の実行中の電源遮断であるか否かを示す電源断処理中フラグがオフになっているか否かを判定し、電源断処理中フラグがオフになっていると判定した場合（YES）は、電源断処理の実行中の電源遮断でないと判定し、ステップ S1104 に移行する。電源断処理中フラグがオフになっている場合、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって電源断処理の実行を完了した後

10

20

30

40

50

に開始されたか、またはノイズ等の影響によりMPU350にのみリセットがかかって（主制御装置162からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。

【0187】

ステップS1104では、RAM354のデータが破壊されているか否かを判定する。データ破壊の判定は、次のように行う。RAM354の特定領域には、RAM破壊チェックデータとして所定値（例えば、「55AAh」）が書き込まれている（後述：S1110）。したがって、RAM354の特定領域からデータを読み出し、読み出したデータが所定値と一致していれば、RAM354のデータが破壊されていないと判定することができる。これに対し、読み出したデータが所定値と一致していなければ、RAM354のデータが破壊されていると判定することができる。

10

【0188】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合は、RAM354の特定領域にRAM破壊チェックデータが記憶されていないので（電源遮断によってRAM354のすべてのデータがクリアされるので）、RAM354のデータが破壊されていると判定される。

【0189】

一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、またはノイズ等の影響によりMPU350にのみリセットがかかって開始された場合は、RAM354の特定領域にRAM破壊チェックデータが記憶されているので、RAM354のデータが破壊されていないと判定される。

20

【0190】

ステップS1104で、RAM354のデータが破壊されていると判定した場合(YES)は、ステップS1106に移行して、RAM354のすべての領域を検査する。検査方法としては、まず、1バイトごとに「FFh」を書き込み、それを1バイトごとに読み出して「FFh」であるか否かを判定し、「FFh」であれば、RAM354が正常であると判定する。かかる1バイトごとの書き込みおよび判定を、「FFh」に次いで、「55h」、「AAh」、「00h」の順に行う。この検査により、RAM354のすべての領域が「0」にクリアされる。

【0191】

次いで、ステップS1108に移行して、ステップS1106の検査結果としてRAM354が正常であるか否かを判定し、RAM354が正常であると判定した場合(YES)は、ステップS1110に移行して、RAM破壊チェックデータ（例えば、「55AAh」）をRAM354の特定領域に書き込み、ステップS1112に移行する。

30

【0192】

ステップS1112では、電源断処理を実行したか否かを示す電源断フラグがオンになっているか否かを判定する。電源断フラグは、電源断処理の実行時にオンにされるので、電源断フラグがオンになっている状態でステップS1112の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって電源断処理を実行した後に開始された場合である。

【0193】

ステップS1112で、電源断フラグがオンになっていると判定した場合(YES)は、電源断処理を実行したと判定し、ステップS1114に移行して、音声ランプ制御装置143の各処理を初期化するために、RAM354の作業領域を「0」にクリアする。ここで、RAM354の作業領域とは、主制御装置162から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。なお、ステップS1114の処理により電源断フラグもオフになる。

40

【0194】

次いで、ステップS1116に移行して、RAM354の初期設定を行い、ステップS1118に移行して、割込許可を設定し、メイン処理に移行する。

【0195】

50

一方、ステップ S 1 1 1 2 で、電源断フラグがオンになっていないと判定した場合(NO)は、電源断処理を実行していないと判定し、ステップ S 1 1 1 6 に移行する。電源断フラグがオフになっている状態でステップ S 1 1 1 2 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば、電源が完全に遮断された後に開始されたために、ステップ S 1 1 0 6 ~ S 1 1 1 0 の処理を経由してステップ S 1 1 1 2 の処理に至ったか、またはノイズ等の影響により M P U 3 5 0 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 6 2 からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。なお、この場合に、ステップ S 1 1 1 4 の処理を実行しないのは、ステップ S 1 1 0 6 ~ S 1 1 1 0 の処理を経由してステップ S 1 1 1 2 の処理に至った場合は、ステップ S 1 1 0 6 の処理によって、既に R A M 3 5 4 のすべての領域がクリアされているし、立ち上げ処理が、ノイズ等の影響により M P U 3 5 0 にのみリセットがかかって開始された場合は、R A M 3 5 4 の作業領域をクリアせず維持しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 4 3 の制御を継続することができるからである。

【0196】

一方、ステップ S 1 1 0 8 で、R A M 3 5 4 が正常でないと判定した場合(NO)は、ステップ S 1 1 2 0 に移行して、エラー表示ランプ部 2 4 により R A M 3 5 4 の異常を報知し、電源が完全に遮断されるまで無限ループを継続する。なお、音声出力装置 3 6 2 により音声を出力して R A M 3 5 4 の異常を報知してもよい。

【0197】

一方、ステップ S 1 1 0 4 で、R A M 3 5 4 のデータが破壊されていないと判定した場合(NO)は、ステップ S 1 1 1 2 に移行する。

【0198】

一方、ステップ S 1 1 0 2 で、電源断処理中フラグがオフになっていないと判定した場合(NO)は、電源断処理の実行中の電源遮断であると判定し、ステップ S 1 1 0 6 に移行する。電源断処理中フラグがオンになっている場合、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって電源断処理の実行中に M P U 3 5 0 にリセットがかかって開始されたものである。この場合は、電源断処理の実行中なので、R A M 3 5 4 の記憶状態は必ずしも正しくない。したがって、音声ランプ制御装置 1 4 3 の制御を継続することができないので、ステップ S 1 1 0 6 に移行して、R A M 3 5 4 のすべての領域をクリアする。

【0199】

次に、メイン処理を説明する。

図 2 2 は、音声ランプ制御装置 1 4 3 で実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【0200】

メイン処理は、音声ランプ制御装置 1 4 3 の主制御を行う処理であって、M P U 3 5 0 において実行されると、図 2 2 に示すように、ステップ S 1 2 0 0 に移行する。

【0201】

ステップ S 1 2 0 0 では、メイン処理を実行してから所定時間（例えば、1 [m s]）が経過したか否かを判定し、所定時間が経過したと判定した場合(YES)は、ステップ S 1 2 0 2 に移行する。ステップ S 1 2 0 0 で所定時間が経過したか否かを判定するのは、ステップ S 1 2 0 2 ~ S 1 2 1 4 が表示に関する処理であり、所定時間よりも短い周期（1 [m s]以内）で実行する必要があるのに対して、ステップ S 1 2 1 6 の変動制御処理やステップ S 1 2 1 8 のコマンド受信処理は、短い周期で実行の方が好ましいからである。これにより、主制御装置 1 6 2 からのコマンドの受信漏れを防止できる。

【0202】

ステップ S 1 2 0 2 では、エラー表示ランプ部 2 4 の点灯パターンを設定し、ランプ設定処理（後述：S 1 2 1 0）で設定される点灯パターンとなるように環状ランプ部 2 3 および賞球ランプ部 2 5 の出力を設定する。

【0203】

次いで、ステップ S 1 2 0 4 に移行して、電源投入報知処理を実行する。電源投入報知

処理は、電源が投入された場合に所定時間（例えば、30[s]）電源が投入されたことを報知する処理であり、その報知は、音声出力装置362またはランプ表示装置364により行う。また、演出図柄表示装置91で電源供給の旨を表示することを指定するためのコマンドを表示制御装置302に送信してもよい。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行われない。

【0204】

次いで、ステップS1206に移行して、主制御装置162からデモコマンドを受信した場合は（後述：S1218）、受信したデモコマンドを表示制御装置302に送信することにより演出図柄表示装置91で客待ちデモ演出を開始する客待ちデモ演出処理を実行する。また、客待ちデモ演出処理では、受信したデモコマンドに基づいて音声出力装置362およびランプ表示装置364を制御する。デモコマンドは、保留球数が「0」でかつ演出図柄表示装置91で演出図柄の変動表示が終了した場合に送信される。客待ちデモ演出は、その場合の停止図柄、背景、キャラクタ、エフェクト等の画面状態を突然変化させることなく、現在の画面状態を基準として違和感なく自然に客待ちデモ演出に導入されるように演出内容が設定されている。これにより、遊技中に客待ちデモ演出が開始されても、遊技者に違和感を与える可能性を低減することができる。

【0205】

次いで、ステップS1208に移行して、操作ボタン35が押下されたか否かを判定し、操作ボタン35が押下されたと判定した場合は、演出図柄表示装置91で、操作ボタン35の押下に伴うボタン演出を行う操作ボタン監視処理を実行する。操作ボタン監視処理では、例えば、変動表示の開始時に予告キャラが出現した場合に操作ボタン35を押下することにより今回の変動表示による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に操作ボタン35を押下することにより大当たりへの期待感を向上する演出に変更したりする。操作ボタン35は、複数のリーチ演出のうち1のリーチ演出を決定するためのボタンとして用いることもできる。なお、パチンコ機10に操作ボタン35が設けられていない場合には、ステップS1208の処理は省略される。

【0206】

次いで、ステップS1210に移行して、演出図柄表示装置91の表示に対応するように、環状ランプ部23および賞球ランプ部25の点灯パターンを設定するランプ設定処理を実行する。

【0207】

次いで、ステップS1212に移行して、演出図柄表示装置91の表示に対応するように、音声出力装置362の音声出力パターンを設定し、設定した音声出力パターンで音声出力装置362から音声を出力する音声設定処理を実行する。

【0208】

次いで、ステップS1214に移行して、主制御装置162から変動パターンコマンドを受信した場合は（後述：S1218）、受信した変動パターンコマンドに基づいて演出図柄表示装置91の変動表示に要する時間と同期した時間を設定する液晶演出実行管理処理を実行する。この設定時間に基づいて、ステップS1210、S1212の処理の演出時間が設定される。

【0209】

次いで、ステップS1216に移行して、変動パターンコマンド、停止種別コマンドまたは確定コマンドを主制御装置162から受信した場合は（後述：S1218）、受信した変動パターンコマンド、停止種別コマンドまたは確定コマンドを表示制御装置302に送信することにより演出図柄表示装置91の変動表示を制御する変動制御処理を実行する。また、変動制御処理では、受信した変動パターンコマンド、停止種別コマンドまたは確定コマンドに基づいて音声出力装置362およびランプ表示装置364を制御する。

【0210】

次いで、ステップS1218に移行して、主制御装置162からコマンドを受信し、受信したコマンドを判定するとともにフラグの設定等の必要な処理を行うコマンド受信処理

10

20

30

40

50

を実行する。

【0211】

次いで、ステップS1220に移行して、電源遮断が発生したことを示す停電フラグがオフになっているか否かを判定する。停電フラグは、主制御装置162から電源断コマンドを受信した場合にオンにされる。

【0212】

ステップS1220で、停電フラグがオフになっていると判定した場合(YES)は、電源遮断が発生していないと判定し、ステップS1222に移行して、ステップS1104の処理と同様に、RAM354のデータが破壊されているか否かを判定し、RAM354のデータが破壊されていると判定した場合(YES)は、ステップS1224に移行する。

10

【0213】

ステップS1224では、エラー表示ランプ部24によりRAM354の異常を報知し、電源が完全に遮断されるまで無限ループを継続する。なお、音声出力装置362により音声を出力してRAM354の異常を報知してもよい。

【0214】

一方、ステップS1222で、RAM354のデータが破壊されていないと判定した場合(NO)は、ステップS1200に移行する。

【0215】

一方、ステップS1220で、停電フラグがオフになっていないと判定した場合(NO)は、電源遮断が発生したと判定し、電源断処理（後述：S1228）を実行するため、ステップS1226に移行する。ステップS1220の処理は、音声ランプ制御装置143のメイン処理の1サイクルの終了時に実行される。そのため、メイン処理において各処理が終了したタイミングで電源断処理が行われるので、電源断処理において、MPU350のレジスタの内容をスタックエリアに退避したり、スタックポインタの値を格納したりしなくても、ステップS1100の処理においてスタックポインタに所定値を設定することにより、立ち上げ処理の終了後は、ステップS1200の処理から開始することができる。したがって、音声ランプ制御装置143の処理負荷を低減できるとともに、音声ランプ制御装置143が誤動作したり暴走したりすることなく比較的安定的な制御を行うことができる。

20

【0216】

ステップS1226では、電源断フラグおよび電源断処理中フラグをオンにし、ステップS1228に移行して、電源断処理を実行する。電源断処理では、割込禁止を設定し、音声出力装置362およびランプ表示装置364の出力をオフにし、停電フラグをオフにする。

30

【0217】

次いで、ステップS1230に移行して、電源断処理中フラグをオフにし、電源が完全に遮断されるまで無限ループを継続する。

【0218】

一方、ステップS1200で、所定時間が経過していないと判定した場合(NO)は、ステップS1216に移行する。

40

【0219】

次に、表示制御装置302の構成を説明する。

図23は、表示制御装置302の構成を示すブロック図である。

【0220】

表示制御装置302は、図23に示すように、マイクロプロセッサであるMPU370と、MPU370により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したプログラムROM372と、制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を記憶するためのワークエリアとして機能するワークRAM374とを有して構成されている。

【0221】

表示制御装置302は、さらに、演出図柄表示装置91に対する描画処理を行う画像コ

50

ントローラ（VDP（Video Display Processor））376と、ワークRAM374から画像コントローラ376にデータ転送を行うDMAC（Direct Memory Access Controller）378と、表示制御装置302の外部からデータを入力する入力ポート380とを有して構成されている。MPU370、プログラムROM372、ワークRAM374、画像コントローラ376、DMAC378および入力ポート380は、バス382を介して相互に接続されている。

【0222】

表示制御装置302は、さらに、背景データ、図柄データ、キャラクタデータおよびエフェクトデータ等を記憶したキャラクタROM384と、演出図柄表示装置91に出力する表示データを記憶するためのビデオRAM386と、表示制御装置302の外部にデータを出力する出力ポート388とを有して構成されている。画像コントローラ376および出力ポート388は、バス390を介して相互に接続されている。

10

【0223】

入力ポート380には、音声ランプ制御装置143等が接続されている。

出力ポート388には、演出図柄表示装置91等が接続されている。

【0224】

なお、パチンコ機10は、大当たり抽選の当選確率や1回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、演出図柄表示装置91で表示される図柄構成がまったく同じ仕様の機種があるので、表示制御装置302は、共通部品化されコスト低減が図られている。

20

【0225】

MPU370は、入力ポート380を介して音声ランプ制御装置143からコマンドを受信すると、受信したコマンドに基づいて演出図柄表示装置91の表示制御を行う。

【0226】

ワークRAM374は、MPU370の内部レジスタの内容やMPU370により実行される制御プログラムの戻り先番地等が記憶されるスタックエリアと、各種のフラグ、カウンタおよびI/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有して構成されている。

【0227】

ワークRAM374には、RAM314と同様に、カウンタ用バッファが設けられている。カウンタ用バッファには、停止図柄を決定するための停止図柄乱数カウンタの値が格納されている。停止図柄乱数カウンタは、短時間間隔で更新され、その更新値がカウンタ用バッファに格納される。

30

【0228】

次に、プログラムROM372のデータ構造を説明する。

プログラムROM372には、複数の演出データテーブルと、時間データおよび演出データテーブルのアドレスを管理する管理テーブルとが格納されている。

【0229】

まず、管理テーブルのデータ構造を説明する。

図24は、変動パターンコマンド管理テーブル408のデータ構造を示す図である。

40

【0230】

変動パターンコマンド管理テーブル408は、図24に示すように、変動パターンコマンドに対応する管理テーブルであって、変動パターンコマンド管理テーブル408には、複数のレコードが登録されている。各レコードは、変動パターン番号を登録するフィールドと、変動パターン番号により特定される変動パターンで行う変動表示について変動時間を示す時間データを登録するフィールドと、変動パターンにより特定される演出データテーブルのアドレスを登録するフィールドとを含んで構成されている。

【0231】

図24の例では、第1段目のレコードには、変動パターン番号として「0」が、時間データとして「5」が、演出データテーブルのアドレスとして「テーブル1」がそれぞれ登

50

録されている。これは、変動パターン番号「0」に対応する変動パターンコマンドを受信した場合は、演出データテーブル1を用いて、変動時間が5[s]の変動表示が行われることを示している。

【0232】

なお、管理テーブルとしては、変動パターンコマンド管理テーブル408だけでなく、確定コマンドに対応する管理テーブル（以下、確定コマンド管理テーブルという。）が存在する。確定コマンド管理テーブルも、変動パターンコマンド管理テーブル408と同様のデータ構造を有して構成されている。

【0233】

次に、演出データテーブルのデータ構造を説明する。

図25は、演出データテーブル410のデータ構造を示す図である。

【0234】

演出データテーブル410には、図25に示すように、演出図柄表示装置91で1つの変動表示、停止表示、客待ちデモ演出その他の演出を実現するための複数の演出データが時系列順に登録されている。先頭のレコードには、演出データの開始を示すSTARTデータが、末尾のレコードには、演出データの終了を示すENDデータがそれぞれ登録されている。演出データは、STARTデータとENDデータとの間のレコードに登録される。その各レコードには、図柄位置、背景種別、キャラクタ種別およびエフェクト等が演出データとして登録されている。

【0235】

演出に使用される演出データテーブル410は、プログラムROM372から読み出され、ワークRAM374のテーブルバッファに設定される。テーブルバッファに設定された初期状態では、演出データテーブル410の先頭レコードにポインタが設定される。そして、ポインタを「1」ずつ加算しながら、ポインタが指し示すレコードの演出データを順次取得し、取得した演出データに基づいて演出図柄表示装置91の表示制御を行う。

【0236】

プログラムROM372には、さらに、複数の停止図柄テーブルと、停止図柄テーブルのアドレスを管理する停止図柄管理テーブルとが格納されている。

【0237】

まず、停止図柄管理テーブルのデータ構造を説明する。

図26は、停止図柄管理テーブル412のデータ構造を示す図である。

【0238】

停止図柄管理テーブル412には、図26に示すように、複数のレコードが登録されている。各レコードは、停止図柄の種別を示す停止種別番号を登録するフィールドと、停止図柄テーブルのアドレスを登録するフィールドとを含んで構成されている。

【0239】

図26の例では、第1段目のレコードには、停止種別番号として「0」が、停止図柄テーブルのアドレスとして「テーブル1」がそれぞれ登録されている。これは、停止種別番号「0」に対応する停止種別コマンドを受信した場合は、停止図柄テーブル1を用いて停止図柄が決定されることを示している。

【0240】

次に、停止図柄テーブルのデータ構造を説明する。

図27は、停止図柄テーブル414のデータ構造を示す図である。

【0241】

停止図柄テーブル414には、図27に示すように、停止図柄乱数カウンタの数値範囲に対応して複数のレコードが登録されている。各レコードは、停止図柄を示す停止図柄番号を登録するフィールドを含んで構成されている。停止図柄乱数カウンタの値を取得し、取得した乱数カウンタ値の順位のレコードから停止図柄番号を読み出し、読み出した停止図柄番号により特定される停止図柄を決定する。例えば、乱数カウンタ値が「30」である場合は、30段目のレコードから停止図柄番号を読み出す。図27の例では、停止図柄

10

20

30

40

50

テーブル414から「127」が読み出されるので、右図柄が「1」、中図柄が「2」、左図柄が「7」となる停止図柄に決定される。なお、図27の例では、非リーチ外れ時の停止図柄を決定するための停止図柄テーブル414を示したが、非確変大当たり時、確変大当たり時、突確大当たり時およびリーチ外れ時の停止図柄をそれぞれ決定するための停止図柄テーブルも同様にプログラムROM372に格納されている。

【0242】

プログラムROM372には、さらに、変動パターンコマンドから遊技種別を特定するために、変動パターンコマンドと遊技種別との対応関係を示す対応テーブルが格納されている。また、停止種別コマンドから遊技種別を特定するために、停止種別コマンドと遊技種別との対応関係を示す対応テーブルが格納されている。

10

【0243】

次に、画像コントローラ376の構成を説明する。

図28は、画像コントローラ376の動作を示す図である。

【0244】

図28(a)は、第1フレームバッファ386aを描画用、第2フレームバッファ386bを出力用としてそれぞれ設定する場合を示し、図28(b)は、第1フレームバッファ386aを出力用、第2フレームバッファ386bを描画用としてそれぞれ設定する場合を示している。

【0245】

ビデオRAM386には、画像コントローラ376のレンダリング処理によって生成される表示データが書き込まれる。ビデオRAM386は、図28(a)、(b)に示すように、演出図柄表示装置91の一画面分のサイズおよび解像度に対応する表示データを記憶する記憶領域である第1フレームバッファ386aと、第1フレームバッファ386aと同じ記憶容量を有する記憶領域である第2フレームバッファ386bとを有して構成されている。

20

【0246】

まず、画像コントローラ376は、DMAC378から描画データを受信すると、受信した描画データに基づいてキャラクタROM384から必要なデータを読み出し、読み出したデータに対してレンダリング処理を行うことにより表示データを生成する。次いで、図28(a)に示すように、第1フレームバッファ386aを描画用、第2フレームバッファ386bを出力用としてそれぞれ設定する。そして、描画用である第1フレームバッファ386aに対して表示データを書き込むことにより描画を行う。その一方で、出力用である第2フレームバッファ386bに書き込まれている表示データを演出図柄表示装置91に出力することにより表示を行う。描画および表示が完了すると、MPU370にV割込信号を出力する。描画および表示は、所定時間(例えば、20[m s])で行う。

30

【0247】

次に、画像コントローラ376は、DMAC378から描画データを受信すると、受信した描画データに基づいてキャラクタROM384から必要なデータを読み出し、読み出したデータに対してレンダリング処理を行うことにより表示データを生成する。次いで、図28(b)に示すように、第1フレームバッファ386aを出力用、第2フレームバッファ386bを描画用としてそれぞれ設定する。そして、描画用である第2フレームバッファ386bに対して表示データを書き込むことにより描画を行う。その一方で、出力用である第1フレームバッファ386aに書き込まれている表示データを演出図柄表示装置91に出力することにより表示を行う。描画および表示が完了すると、MPU370にV割込信号を出力する。描画および表示は、所定時間(例えば、20[m s])で行う。

40

【0248】

画像コントローラ376は、これを交互に繰り返し行いながら、演出図柄表示装置91に対する描画処理を行う。なお、交互の繰り返しは、画像コントローラ376が自ら行ってもよいし、MPU370の制御により行ってもよい。

【0249】

50

次に、表示制御装置 302 で実行される処理を説明する。

M P U 370 は、プログラム R O M 372 の所定領域に格納されている制御プログラムを起動させ、表示制御処理を実行する。表示制御処理は、大別して、定期的に起動されるコマンド割込処理と、V 割込信号の入力により起動される V 割込処理と、メイン処理とがある。

【0250】

まず、コマンド割込処理を説明する。

図 29 は、表示制御装置 302 で実行するコマンド割込処理を示すフローチャートである。

【0251】

10

コマンド割込処理は、所定周期（例えば、2[m s]）で実行される処理であって、M P U 370 において実行されると、図 29 に示すように、ステップ S 1300 に移行する。なお、コマンド割込処理は、タイマ割込ではなく、コマンドのストローブ信号を受信した場合に起動される処理として構成してもよい。

【0252】

ステップ S 1300 では、音声ランプ制御装置 143 からコマンドを受信したか否かを判定し、コマンドを受信したと判定した場合 (YES) は、ステップ S 1302 に移行する。

【0253】

ステップ S 1302 では、受信したコマンドをリングバッファに格納する。リングバッファは、論理的にリング状に構成された記憶領域である。初期状態では、リングバッファの始端に入力ポインタおよび読出ポインタが設定されている。

20

【0254】

コマンドを格納する場合は、コマンドを受信すると、入力ポインタが指し示す 2 バイトの領域にコマンドが格納される。そして、入力ポインタに「1」が加算されることにより、入力ポインタは、リングバッファの終端側に 1 つ移動する。リングバッファの終端の領域にコマンドが格納されると、入力ポインタは、リングバッファの始端に再び設定される。

【0255】

これに対し、コマンドを読み出す場合は、読出ポインタが指し示す 2 バイトの領域からコマンドが読み出される。そして、読出ポインタに「1」が加算されることにより、読出ポインタは、リングバッファの終端側に 1 つ移動する。リングバッファの終端の領域からコマンドが読み出されると、読出ポインタは、リングバッファの始端に再び設定される。読出ポインタは、入力ポインタよりも前方に設定されることはなく、入力ポインタと同一の位置またはそれよりも後方に設定される。入力ポインタと同一の位置である場合は、リングバッファのコマンドがすべてコマンド判定処理（後述：S 1400）で処理済みであることを意味する。入力ポインタよりも後方に位置する場合は、リングバッファに未処理の新規コマンドが存在することを意味する。

30

【0256】

なお、入力ポインタおよび読出ポインタの移動単位は、1 バイトであってもよい。すなわち、2 バイトのコマンドを 1 バイトずつ入力し、1 バイトずつ読み出してもよい。

40

【0257】

ステップ S 1302 の処理が終了すると、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0258】

一方、ステップ S 1300 で、コマンドを受信しないと判定した場合 (NO) は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0259】

次に、V 割込処理を説明する。

図 30 は、表示制御装置 302 で実行する V 割込処理を示すフローチャートである。

【0260】

50

V割込処理は、画像コントローラ376からV割込信号を入力した場合に起動される処理であって、MPU370において実行されると、図30に示すように、ステップS1400に移行する。

【0261】

ステップS1400では、リングバッファのコマンドを判定するコマンド判定処理を実行し、ステップS1402に移行して、演出図柄表示装置91の表示設定を行う表示設定処理を実行し、ステップS1404に移行して、演出図柄表示装置91に対する表示を実行する表示実行処理を実行し、ステップS1406に移行する。

【0262】

ステップS1406では、停止図柄乱数カウンタを更新する。具体的には、停止図柄乱数カウンタの値に「1」を加算し、最大値を超えた場合は「0」に設定する。そして、停止図柄乱数カウンタの更新値をカウンタ用バッファに格納する。

【0263】

ステップS1406の処理が終了すると、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0264】

次に、ステップS1400のコマンド判定処理を説明する。

図31は、表示制御装置302で実行するコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【0265】

コマンド判定処理は、リングバッファのコマンドを判定する処理であって、ステップS1400において実行されると、図31に示すように、ステップS1500に移行する。

【0266】

ステップS1500では、リングバッファの入力ポインタと読出ポインタとが異なるか否かを判定することにより、リングバッファに新規コマンドが存在するか否かを判定し、新規コマンドが存在すると判定した場合(YES)は、ステップS1502に移行する。

【0267】

ステップS1502では、リングバッファから新規コマンドを読み出し、ステップS1504に移行して、ステップS1502で読み出した新規コマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判定し、新規コマンドが変動パターンコマンドであると判定した場合(YES)は、ステップS1506に移行する。

【0268】

ステップS1506では、変動パターンコマンドを処理する変動パターンコマンド処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0269】

一方、ステップS1504で、新規コマンドが変動パターンコマンドでないと判定した場合(NO)は、ステップS1508に移行して、ステップS1502で読み出した新規コマンドが停止種別コマンドであるか否かを判定し、新規コマンドが停止種別コマンドであると判定した場合(YES)は、ステップS1510に移行する。

【0270】

ステップS1510では、停止種別コマンドを処理する停止種別コマンド処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0271】

一方、ステップS1508で、新規コマンドが停止種別コマンドでないと判定した場合(NO)は、ステップS1512に移行して、ステップS1502で読み出した新規コマンドが確定コマンドであるか否かを判定し、新規コマンドが確定コマンドであると判定した場合(YES)は、ステップS1514に移行する。

【0272】

ステップS1514では、確定コマンドを処理する確定コマンド処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

10

20

30

40

50

【0273】

一方、ステップS1512で、新規コマンドが確定コマンドでないと判定した場合(N0)は、ステップS1516に移行して、その他のコマンドを処理するその他コマンド処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0274】

一方、ステップS1500で、新規コマンドが存在しないと判定した場合(N0)は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0275】

次に、ステップS1506の変動パターンコマンド処理を説明する。

図32は、表示制御装置302で実行する変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。

10

【0276】

変動パターンコマンド処理は、変動パターンコマンドを処理する処理であって、ステップS1506において実行されると、図32に示すように、ステップS1700に移行する。

【0277】

ステップS1700では、受信した変動パターンコマンドに対応する演出データテーブル410のアドレスを変動パターンコマンド管理テーブル408から取得し、取得したアドレスに基づいて演出データテーブル410をプログラムROM372から読み出し、ステップS1702に移行する。

20

【0278】

ステップS1702では、読み出した演出データテーブル410をワークRAM374のテーブルバッファに設定し、ステップS1704に移行して、受信した変動パターンコマンドに対応する時間データを変動パターンコマンド管理テーブル408から取得し、演出図柄表示装置91の変動表示について変動時間を設定するため、取得した時間データに基づいて計時カウンタを設定し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0279】

次に、ステップS1510の停止種別コマンド処理を説明する。

図33は、表示制御装置302で実行する停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。

30

【0280】

停止種別コマンド処理は、停止種別コマンドを処理する処理であって、ステップS1510において実行されると、図33に示すように、ステップS1800に移行する。

【0281】

ステップS1800では、受信した停止種別コマンドに対応する停止図柄テーブル414のアドレスを停止図柄管理テーブル412から取得し、取得したアドレスに基づいて停止図柄テーブル414をプログラムROM372から読み出し、ステップS1802に移行する。

【0282】

ステップS1802では、停止図柄乱数カウンタの値を取得し、読み出した停止図柄テーブル414において、取得した乱数カウンタ値の順位のレコードから停止図柄番号を読み出し、読み出した停止図柄番号により特定される停止図柄を決定し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

40

【0283】

次に、ステップS1514の確定コマンド処理を説明する。

図34は、表示制御装置302で実行する確定コマンド処理を示すフローチャートである。

【0284】

確定コマンド処理は、確定コマンドを処理する処理であって、ステップS1514において実行されると、図34に示すように、ステップS2000に移行する。

50

【0285】

ステップS2000では、確定コマンドを受信したか否かを示す確定コマンドフラグをオンにし、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0286】

次に、ステップS1402の表示設定処理を説明する。

図35は、表示制御装置302で実行する表示設定処理を示すフローチャートである。

【0287】

表示設定処理は、演出図柄表示装置91の表示設定を行う処理であって、ステップS1402において実行されると、図35に示すように、ステップS2100に移行する。

【0288】

ステップS2100では、テーブルバッファにおいて演出データテーブル410のポインタを更新するポインタ更新処理を実行し、ステップS2102に移行する。

【0289】

ステップS2102では、テーブルバッファにおいて演出データテーブル410のポインタが指し示すレコードの演出データを取得し、取得した演出データをワークRAM374の所定領域に展開し、ステップS2104に移行して、計時カウンタの値から「1」を減算し、ステップS2106に移行する。

【0290】

ステップS2106では、計時カウンタの値が「0」以下であるか否かを判定し、計時カウンタの値が「0」以下であると判定した場合(YES)は、ステップS2108に移行する。

【0291】

ステップS2108では、確定コマンドフラグがオンになっているか否かを判定し、確定コマンドフラグがオンになっていると判定した場合(YES)は、確定コマンドを受信したと判定し、ステップS2110に移行して、確定コマンドフラグをオフにし、ステップS2112に移行する。

【0292】

ステップS2112では、確定表示用の演出データテーブル410のアドレスを確定コマンド管理テーブルから取得し、取得したアドレスに基づいて確定表示用の演出データテーブル410をプログラムROM372から読み出し、ステップS2114に移行する。

【0293】

ステップS2114では、読み出した確定表示用の演出データテーブル410をワークRAM374のテーブルバッファに設定し、ステップS2116に移行して、確定コマンド管理テーブルから時間データを取得し、演出図柄表示装置91の確定表示について表示時間を設定するため、取得した時間データに基づいて計時カウンタを設定し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0294】

一方、ステップS2108で、確定コマンドフラグがオンになっていないと判定した場合(NO)は、確定コマンドを受信していないと判定し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0295】

一方、ステップS2106で、計時カウンタの値が「0」よりも大きいと判定した場合(NO)は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0296】

次に、ステップS1404の表示実行処理を説明する。

表示実行処理は、画像コントローラ376に処理させる描画データを生成する処理である。描画データとは、画像コントローラ376が一画面分の描画を行うのに必要なデータである。演出図柄表示装置91の一画面分のデータを1つの描画データとしてV割込ごとに画像コントローラ376に転送し、1つの描画データに基づいて画像コントローラ376が描画を行うことにより、一画面分の表示が行われる。

10

20

30

40

50

【0297】

まず、描画データのデータ構造を説明する。

図36は、描画データ418のデータ構造を示す図である。

【0298】

描画データ418は、図36に示すように、画像コントローラ376に背景の表示を指示するための背景用の描画データと、画像コントローラ376に演出図柄の表示を指示するための図柄用の描画データと、画像コントローラ376にキャラクタの表示を指示するためのキャラクタ用の描画データと、画像コントローラ376にエフェクトの表示を指示するためのエフェクト用の描画データとを有して構成されている。例えば、背景用の描画データには、画像（スプライト）、キャラクタROM384における画像のアドレス、画像の座標、画像の回転角度、画像のスケール、画像を半透明にする場合の半透明値、描画用として用いるフレームバッファ386a、386bに関するデータが含まれている。図柄用の描画データ、キャラクタ用の描画データおよびエフェクト用の描画データも同様の内容が含まれている。

10

【0299】

描画データ418では、画像コントローラ376との取り決めにより、手前のレイヤに表示する描画データほど後段に記述することになっている。図36の例では、エフェクト、キャラクタ、演出図柄、背景の順序で手前に表示されるので、背景用の描画データ、図柄用の描画データ、キャラクタ用の描画データ、エフェクト用の描画データの順序で描画データ418の先頭から記述される。

20

【0300】

図37は、表示制御装置302で実行する表示実行処理を示すフローチャートである。

表示実行処理は、ステップS1404において実行されると、図37に示すように、ステップS2500に移行する。

【0301】

ステップS2500では、ワークRAM374の所定領域に展開された演出データに基づいて背景用の描画データを生成し、ステップS2502に移行して、ワークRAM374の所定領域に展開された演出データに基づいて図柄用の描画データを生成し、ステップS2504に移行する。

【0302】

ステップS2504では、ワークRAM374の所定領域に展開された演出データに基づいてキャラクタ用の描画データを生成し、ステップS2506に移行して、ワークRAM374の所定領域に展開された演出データに基づいてエフェクト用の描画データを生成し、ステップS2508に移行する。

30

【0303】

ステップS2508では、生成した各描画データで構成される描画データ418をワークRAM374に格納し、ワークRAM374から画像コントローラ376に描画データ418を転送することをDMAC378に要求し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0304】

次に、メイン処理を説明する。

図38は、表示制御装置302で実行するメイン処理を示すフローチャートである。

40

【0305】

メイン処理は、表示制御装置302の主制御を行う処理であって、MPU370において実行されると、図38に示すように、ステップS2600に移行する。

【0306】

ステップS2600では、電源投入に伴う初期設定を行う。初期設定では、スタックポインタにあらかじめ決められた所定値を設定する。

【0307】

次いで、ステップS2602に移行して、割込許可を設定し、電源が完全に遮断される

50

まで無限ループを継続する。

【0308】

〔動作〕 次に、本実施の形態の動作を説明する。

まず、パチンコ機10に電源が投入されると、主制御装置162により、主制御処理が実行され、遊技可能な状態となる。遊技者は、貸し出しを受けた遊技球をパチンコ機10に装填し、遊技球発射ハンドル41を操作して遊技球を遊技盤81の遊技領域に発射することにより遊技を行うことができる。

【0309】

遊技領域に発射された遊技球が始動入賞口84に入賞すると、始動入賞口センサ154により検知信号が出力される。主制御装置162では、始動入賞口センサ154から検知信号が入力されると、そのタイミングで大当たり乱数カウンタC1の値が取得される。このとき、取得された乱数カウンタ値が大当たり値と一致していれば、大当たりとなる。

【0310】

大当たりとなると、ステップS702～S706を経て、大当たり種別、大当たり時における演出図柄の停止図柄の種別および大当たり時の変動パターンが決定される。そして、大当たり時の変動パターンで演出図柄が変動表示され、所定の変動時間経過後に大当たり図柄で演出図柄が停止表示される。演出図柄の停止表示後は、非確変大当たり、確変大当たりおよび突確大当たりのいずれかが発生する。

【0311】

大当たり中は、大入賞口83aが所定の開閉パターンで開放制御され、大入賞口83aに遊技球が入賞すると、1個当たりの入賞につき所定数の賞球が払い出される。大当たりは、最大ラウンド数まで繰り返し行われる。

【0312】

一方、取得された乱数カウンタ値が大当たり値と一致していなければ、外れとなる。

外れとなると、ステップS712を経て、リーチ演出を行うか否かが判定される。その結果、リーチ演出を行うと判定されると、ステップS714～S718を経て、リーチ外れ時における演出図柄の停止図柄の種別およびリーチ外れ時の変動パターンが決定される。そして、リーチ外れ時の変動パターンで演出図柄が変動表示され、所定の変動時間経過後にリーチ外れ図柄で演出図柄が停止表示される。これに対し、リーチ演出を行わないと判定されると、ステップS720～S724を経て、非リーチ外れ時における演出図柄の停止図柄の種別および非リーチ外れ時の変動パターンが決定される。そして、非リーチ外れ時の変動パターンで演出図柄が変動表示され、所定の変動時間経過後に非リーチ外れ図柄で演出図柄が停止表示される。

【0313】

次に、スーパーリーチを例にとって演出図柄を変動表示する場合を説明する。

スーパーリーチは、ノーマルリーチに対応するノーマル演出と、ノーマル演出の終了後に行われるスーパー演出とで構成されている。

【0314】

図39は、スーパーリーチにおける演出図柄の変動を示すタイムチャートである。

図40は、時刻t0における演出図柄を示す演出図柄表示装置91の表示画面である。

【0315】

時刻t0においては、図40に示すように、表示画面の上段領域に上図柄列Z1が、表示画面の中段領域に中図柄列Z2が、表示画面の下段領域に下図柄列Z3がそれぞれ停止表示されている。図40の例では、上段領域には、「5」の主図柄500、副図柄502および「4」の主図柄504が左から順に横並びに配列されている。中段領域には、副図柄506、「1」の主図柄508および副図柄510が左から順に横並びに配列されている。下段領域には、「7」の主図柄512、副図柄514および「8」の主図柄516が左から順に横並びに配列されている。

【0316】

図41は、時刻t1における演出図柄を示す演出図柄表示装置91の表示画面である。

時刻 t_0 において始動入賞口 84 に遊技球が入賞すると、演出図柄の変動表示が開始される。そして、時刻 t_1 において、表示画面では、図 41 に示すように、各図柄列 Z1 ~ Z3 ごとに周期性をもって右から左へとスクロールして変動表示が行われる。

【0317】

図 42 は、時刻 t_2 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 91 の表示画面である。

変動表示の開始から所定時間が経過すると、時刻 t_2 において、図 42 に示すように、上段領域の図柄列 Z1、下段領域の図柄列 Z3 がその順に停止し、上段および下段の演出図柄が同一の図柄で停止表示される。図 42 の例では、有効ライン L2 上の上段領域および下段領域には、「7」の主図柄 518、520 が停止表示されている。これにより、リーチ演出が開始される。

10

【0318】

一方、中段領域は、依然変動表示中であり、図 42 の例では、「8」の主図柄 522 が表示されている。その後、上段領域および下段領域に表示された「7」の主図柄 518、520 と同一の主図柄となるように、「8」の主図柄 522 から、「9」、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」の主図柄へと順にゆっくりと変動表示していく。その際、表示制御装置 302 により、主図柄 518 ~ 522 の周辺 524 が暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に発光し、音声ランプ制御装置 143 により、ランプ部 92a ~ 92c および環状ランプ部 23 が暖色に発光する。ここで、演出図柄表示装置 91 の発光とは、演出図柄表示装置 91 において対象を所定の色で表示することをいう。なお、黒色となるように発光するとは、対象を黒色で表示することをいう。以下、演出図柄表示装置 91 の発光については同様である。

20

【0319】

寒色の環境下では、人は、実際の半分ほどの短い時間しか感じないのに対し、暖色の環境下では、実際の 2 倍ほどの時間を感じる。つまり、暖色の方が寒色よりも同じ時間でも長く感じる視覚的心理効果がある。したがって、中段領域の演出図柄が「7」の主図柄に向かって変動表示されている間は、時間を長く感じる視覚的心理効果がある。これにより、中段領域の演出図柄が変動表示されている間は、時間を長く感じる視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、期待感が長期間持続し、遊技の趣向を向上することができる。

【0320】

30

図 43 は、時刻 t_3 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 91 の表示画面である。

上段および下段の演出図柄が停止表示されてから所定時間が経過すると、時刻 t_3 において、図 43 に示すように、中段領域の図柄列 Z2 の変動速度が徐々に低下し、上段および下段の演出図柄と同一の図柄で中段の演出図柄が停止表示されるかのような演出が行われる。図 47 の例では、有効ライン L2 上の中段領域には、上段領域および下段領域に表示された主図柄 518、520 と同一の主図柄となる「7」の主図柄 526 が表示されている。これにより、大当たりとなる期待感を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向を向上することができる。

【0321】

40

ところが、実際は、「7」の主図柄 526 が停止表示されず、その後、表示画面が一瞬真っ白になり、ノーマル演出からスーパー演出に移行する。その際、表示制御装置 302 により、表示画面が黄色に発光し、音声ランプ制御装置 143 により、ランプ部 92a ~ 92c および環状ランプ部 23 が黄色に発光する。黄色は、自律神経を刺激し、不安や孤独感に対して希望を感じさせる視覚的心理効果がある。これにより、ノーマル演出からスーパー演出に移行する間は、希望を感じさせる視覚的心理効果を遊技者に与えることができる。

【0322】

図 44 は、時刻 t_4 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 91 の表示画面である。

スーパー演出が開始されると、時刻 t_4 において、図 44 に示すように、上段の主図柄 518 が左上に、下段の主図柄 520 が右上にそれぞれ小さく表示されるとともに、サメ

50

を模したキャラクタ（以下、サメ画像という。）５２８が出現する。そして、「５」の主図柄５３０、「６」の主図柄５３２および「７」の主図柄５３４がサメ画像５２８から逃げ惑うのに対し、サメ画像５２８が「５」の主図柄５３０、「６」の主図柄５３２および「７」の主図柄５３４をその順で次々と食べていく演出が行われる。スーパー演出では、「７」の主図柄５３４がサメ画像５２８に食べられなかった場合は、大当たり図柄（７７７）が最終的に表示されるのに対し、すべての主図柄５３０～５３４がサメ画像５２８に食べられた場合は、外れ図柄（７７８）が表示される。

【０３２３】

まず、「５」の主図柄５３０が食べられるまでは、表示制御装置３０２により、サメ画像５２８が「５」の主図柄５３０に向かって徐々に接近し拡大表示される。その際、表示制御装置３０２により、サメ画像５２８の周辺５３６（主図柄５３０～５３４を含まない。）が第１暖色（例えば、暗赤色、暗橙色または暗黄色）に発光し、音声ランプ制御装置１４３により、ランプ部９２ａ～９２ｃおよび環状ランプ部２３が同第１暖色に発光する。暖色は、圧迫感を出す視覚的心理効果がある。これにより、サメ画像５２８が「５」の主図柄５３０に対して拡大表示される場合に、圧迫感を出す視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。

【０３２４】

次いで、「５」の主図柄５３０が食べられてから「６」の主図柄５３２が食べられるまでは、表示制御装置３０２により、サメ画像５２８が「６」の主図柄５３２に向かって徐々に接近し拡大表示される。その際、表示制御装置３０２により、サメ画像５２８の周辺５３６が第１暖色よりも明度が高い第２暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に発光し、音声ランプ制御装置１４３により、ランプ部９２ａ～９２ｃおよび環状ランプ部２３が同第２暖色に発光する。これにより、サメ画像５２８が主図柄５３０、５３２を食べるごとに圧迫感が増す視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができる。

【０３２５】

そして、「６」の主図柄５３２が食べられてから「７」の主図柄５３４が食べられる瞬間までは、表示制御装置３０２により、サメ画像５２８が「７」の主図柄５３４に向かって徐々に接近し拡大表示される。その際、表示制御装置３０２により、サメ画像５２８の周辺５３６が第２暖色よりも明度が高い第３暖色（例えば、明赤色、明橙色または明黄色）に発光し、音声ランプ制御装置１４３により、ランプ部９２ａ～９２ｃおよび環状ランプ部２３が同第３暖色に発光する。これにより、サメ画像５２８が主図柄５３０～５３４を食べるごとに圧迫感が増す視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができる。

【０３２６】

図４５は、時刻ｔ５における演出図柄を示す演出図柄表示装置９１の表示画面である。

時刻ｔ５においては、図４５に示すように、サメ画像５２８が「７」の主図柄５３４を食べる瞬間であり、サメ画像５２８が「７」の主図柄５３４に対してさらに拡大表示され、サメ画像５２８が口を大きく開けて「７」の主図柄５３４に襲いかかろうとする。画像処理としては、サメ画像５２８の輪郭が「７」の主図柄５３４の全体を覆うようにしてサメ画像５２８が「７」の主図柄５３４に対して拡大表示される。その際、表示制御装置３０２により、サメ画像５２８が暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に発光する。また、音声ランプ制御装置１４３により、環状ランプ部２３が第１寒色（例えば、明緑色、明青緑色または明青色）に、ランプ部９２ａ～９２ｃが第１寒色よりも明度が低い第２寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）に発光する。さらに、表示制御装置３０２により、サメ画像５２８の周辺５３６が第２寒色よりも明度が低い第３寒色（例えば、暗緑色、暗青緑色または暗青色）に発光する。

【０３２７】

同じ距離に同じ大きさの２つの色をおいて眺めた場合、暖色は、手前に向かって近づいてくるように進出して見える。反対に、寒色は、奥行きに向かって遠ざかっていくように

10

20

30

40

50

後退して見える。つまり、見かけの距離が一方は近くなり、もう一方は遠くなる。実際の距離より近くに見える色を進出色といい、暖色がこれにあたる。また、明度が高いほど近く見える。反対に、実際の距離より遠くに見える色を後退色といい、寒色がこれにあたる。また、明度が低いほど遠く見える。

【0328】

そのため、サメ画像528が近く見える。一方、環状ランプ部23よりもランプ部92a～92cの方が遠く、ランプ部92a～92cよりもサメ画像528の周辺536が遠く見えるので、サメ画像528に近づくとつれて遠く見える。したがって、サメ画像528とその周辺との遠近感が強調されるので、サメ画像528がより近く見える。これにより、サメ画像528が「7」の主図柄534に対して拡大表示される場合に、サメ画像528が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。

10

【0329】

さらに、サメ画像528が「7」の主図柄534に対して拡大表示される際は、サメ画像528の拡大表示の開始から拡大表示の完了までの拡大表示期間を複数（例えば、4つ）に区分し、各期間を経るにつれて、サメ画像528の明度を高くするとともに、サメ画像528の周辺536、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和を低くする。具体的に、最初の期間である第1期間では、サメ画像528が第1暖色（例えば、暗赤色、暗橙色または暗黄色）に、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536が第1寒色（例えば、明緑色、明青緑色または明青色）に発光する。第1期間に後続する第2期間では、サメ画像528が第1暖色に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1寒色に、サメ画像528の周辺536が第1寒色よりも明度が低い第2寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）に発光する。第2期間に後続する第3期間では、サメ画像528が第1暖色よりも明度が高い第2暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536が第2寒色に発光する。第3期間に後続する第4期間では、サメ画像528が第2暖色よりも明度が高い第3暖色（例えば、明赤色、明橙色または明黄色）に、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cが第2寒色に、サメ画像528の周辺536が第2寒色よりも明度が低い第3寒色（例えば、暗緑色、暗青緑色または暗青色）に発光する。そのため、第2期間では第1期間よりも、第3期間では第2期間よりも、第4期間では第3期間よりも、サメ画像528が近く見える。また、第2期間では第1期間よりも、第3期間では第2期間よりも、第4期間では第3期間よりも、環状ランプ部23からサメ画像528に近づくとつれて遠く見えるので、遠近感の強調によりサメ画像528がより近く見える。これにより、サメ画像528が拡大表示されるにつれて、サメ画像528が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

20

30

【0330】

なお、拡大表示期間を複数に区分することには、色が徐々に変化する無段階の場合も含まれる。すなわち、拡大表示期間を複数に区分するとは、拡大表示期間において、ある対象（例えば、サメ画像528）の色が異なる少なくとも2つの時点をそれぞれ含む期間に区分することをいう。以下、期間を複数に区分する概念については同様である。

40

【0331】

また、サメ画像528、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の色を必ずしも同じ段階で変化させなくてもよい。サメ画像528の色を第1段階で変化させ、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の色を第1段階よりも多い第2段階で変化させてもよい。例えば、サメ画像528の色を2段階、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の色を4段階に変化させる場合を例示する。この場合、第1期間および第2期間では、サメ画像528が第1暖色に、第3期間および第4期間では、サメ画像528が第2暖色に発光する。一方、第1期間では、環状ランプ部23、ランプ部92a～9

50

2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 が第 1 寒色に発光する。第 2 期間では、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 1 寒色に、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 が第 2 寒色に発光する。第 3 期間では、環状ランプ部 2 3 が第 1 寒色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 が第 2 寒色に発光する。第 4 期間では、環状ランプ部 2 3 が第 1 寒色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 2 寒色に、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 が第 3 寒色に発光する。これにより、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 については、サメ画像 5 2 8 よりも明度の変化の解像度が高くなるので、サメ画像 5 2 8 が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

【0 3 3 2】

10

また逆に、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 の色を第 1 段階で変化させ、サメ画像 5 2 8 の色を第 1 段階よりも多い第 2 段階で変化させてもよい。例えば、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 の色を 2 段階、サメ画像 5 2 8 の色を 4 段階に変化させてもよい。これにより、サメ画像 5 2 8 については、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 よりも明度の変化の解像度が高くなるので、サメ画像 5 2 8 が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

【0 3 3 3】

なお、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 についてもそれぞれ色の変化の段階を変えてもよい。

20

【0 3 3 4】

また、サメ画像 5 2 8、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 の色を必ずしも同じタイミングで変化させなくてもよい。サメ画像 5 2 8 の色を変化させ、その変化の開始よりも後に、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 の色を変化させてもよい。具体的に、第 1 期間および第 2 期間では、サメ画像 5 2 8 だけが第 1 暖色に発光する。第 3 期間では、サメ画像 5 2 8 が第 2 暖色に、環状ランプ部 2 3 が第 1 寒色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 が第 2 寒色に発光する。第 4 期間では、サメ画像 5 2 8 が第 3 暖色に、環状ランプ部 2 3 が第 1 寒色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 2 寒色に、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 が第 3 寒色に発光する。これにより、サメ画像 5 2 8 の明度が変化するのに遅れて、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 の明度の総和が変化するので、サメ画像 5 2 8 の明度だけが変化する間は、サメ画像 5 2 8 に注目させることができる。したがって、サメ画像 5 2 8 を主体として視覚的心理効果を与えることができる。

30

【0 3 3 5】

また逆に、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 の色を変化させ、その変化の開始よりも後に、サメ画像 5 2 8 の色を変化させてもよい。これにより、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の明度の総和が変化するのに遅れて、サメ画像 5 2 8 の明度が変化するので、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の明度の総和だけが変化する間は、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 に注目させることができる。したがって、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 を主体として視覚的心理効果を与えることができる。

40

【0 3 3 6】

なお、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 についてもそれぞれ色の変化のタイミングを変えてもよい。また、サメ画像 5 2 8、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 について拡大表示期間の区分数を異ならせてもよい。

【0 3 3 7】

図 4 6 は、時刻 t 6 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

50

大当たり抽選で大当たりとなった場合は、時刻 t_6 において、図 46 に示すように、サメ画像 528 が「7」の主図柄 534 を食べるのを失敗する。

【0338】

図 47 は、時刻 t_7 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 91 の表示画面である。

大当たり抽選で大当たりとなった場合は、時刻 t_7 において、図 47 に示すように、サメ画像 528 が縮小表示されながら遠方に去っていき、大当たり図柄 (777) が表示される。その際、表示制御装置 302 により、サメ画像 528 が寒色 (例えば、緑色、青緑色または青色) に発光する。また、音声ランプ制御装置 143 により、環状ランプ部 23 が第 1 暖色 (例えば、暗赤色、暗橙色または暗黄色) に、ランプ部 92a~92c が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色 (例えば、赤色、橙色または黄色) に発光する。さらに、表示制御装置 302 により、サメ画像 528 の周辺 536 が第 2 暖色よりも明度が高い第 3 暖色 (例えば、明赤色、明橙色または明黄色) に発光する。

【0339】

そのため、サメ画像 528 が遠く見える。一方、環状ランプ部 23 よりもランプ部 92a~92cの方が近く、ランプ部 92a~92c よりもサメ画像 528 の周辺 536 が近く見えるので、サメ画像 528 に近づくにつれて近く見える。したがって、サメ画像 528 とその周辺との遠近感が強調されるので、サメ画像 528 がより遠く見える。これにより、サメ画像 528 が「7」の主図柄 534 に対して縮小表示される場合に、サメ画像 528 が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。

【0340】

さらに、サメ画像 528 が「7」の主図柄 534 に対して縮小表示される際は、サメ画像 528 の縮小表示の開始から縮小表示の完了までの縮小表示期間を複数 (例えば、4 つ) に区分し、各期間を経るにつれて、サメ画像 528 の明度を低くするとともに、サメ画像 528 の周辺 536、ランプ部 92a~92c および環状ランプ部 23 の明度の総和を高くする。具体的に、最初の期間である第 1 期間では、サメ画像 528 が第 1 寒色 (例えば、明緑色、明青緑色または明青色) に、環状ランプ部 23、ランプ部 92a~92c およびサメ画像 528 の周辺 536 が第 1 暖色 (例えば、暗赤色、暗橙色または暗黄色) に発光する。第 1 期間に後続する第 2 期間では、サメ画像 528 が第 1 寒色に、環状ランプ部 23 およびランプ部 92a~92c が第 1 暖色に、サメ画像 528 の周辺 536 が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色 (例えば、赤色、橙色または黄色) に発光する。第 2 期間に後続する第 3 期間では、サメ画像 528 が第 1 寒色よりも明度が低い第 2 寒色 (例えば、緑色、青緑色または青色) に、環状ランプ部 23 が第 1 暖色に、ランプ部 92a~92c およびサメ画像 528 の周辺 536 が第 2 暖色に発光する。第 3 期間に後続する第 4 期間では、サメ画像 528 が第 2 寒色よりも明度が低い第 3 寒色 (例えば、暗緑色、暗青緑色または暗青色) に、環状ランプ部 23 が第 1 暖色に、ランプ部 92a~92c が第 2 暖色に、サメ画像 528 の周辺 536 が第 2 暖色よりも明度が高い第 3 暖色 (例えば、明赤色、明橙色または明黄色) に発光する。そのため、第 2 期間では第 1 期間よりも、第 3 期間では第 2 期間よりも、第 4 期間では第 3 期間よりも、サメ画像 528 が遠く見える。また、第 2 期間では第 1 期間よりも、第 3 期間では第 2 期間よりも、第 4 期間では第 3 期間よりも、環状ランプ部 23 からサメ画像 528 に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調によりサメ画像 528 がより遠く見える。これにより、サメ画像 528 が縮小表示されるにつれて、サメ画像 528 が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

【0341】

また、サメ画像 528、環状ランプ部 23、ランプ部 92a~92c およびサメ画像 528 の周辺 536 の色を必ずしも同じ段階で変化させなくてもよい。サメ画像 528 の色を第 1 段階で変化させ、環状ランプ部 23、ランプ部 92a~92c およびサメ画像 528 の周辺 536 の色を第 1 段階よりも多い第 2 段階で変化させてもよい。例えば、サメ画像 528 の色を 2 段階、環状ランプ部 23、ランプ部 92a~92c およびサメ画像 52

8の周辺536の色を4段階に変化させる場合を例示する。この場合、第1期間および第2期間では、サメ画像528が第1寒色に、第3期間および第4期間では、サメ画像528が第2寒色に発光する。一方、第1期間では、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536が第1暖色に発光する。第2期間では、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1暖色に、サメ画像528の周辺536が第2暖色に発光する。第3期間では、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536が第2暖色に発光する。第4期間では、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a～92cが第2暖色に、サメ画像528の周辺536が第3暖色に発光する。これにより、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536については、サメ画像528よりも明度の変化の解像度が高くなるので、サメ画像528が後退する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

10

【0342】

また逆に、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の色を第1段階で変化させ、サメ画像528の色を第1段階よりも多い第2段階で変化させてもよい。例えば、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の色を2段階、サメ画像528の色を4段階に変化させてもよい。これにより、サメ画像528については、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536よりも明度の変化の解像度が高くなるので、サメ画像528が後退する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

20

【0343】

なお、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536についてもそれぞれ色の変化の段階を変えてもよい。

【0344】

また、サメ画像528、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の色を必ずしも同じタイミングで変化させなくてもよい。サメ画像528の色を変化させ、その変化の開始よりも後に、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の色を変化させてもよい。具体的に、第1期間および第2期間では、サメ画像528だけが第1寒色に発光する。第3期間では、サメ画像528が第2寒色に、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536が第2暖色に発光する。第4期間では、サメ画像528が第3寒色に、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a～92cが第2暖色に、サメ画像528の周辺536が第3暖色に発光する。これにより、サメ画像528の明度が変化するのに遅れて、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の明度の総和が変化するので、サメ画像528の明度だけが変化する間は、サメ画像528に注目させることができる。したがって、サメ画像528を主体として視覚的心理効果を与えることができる。

30

【0345】

また逆に、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の色を変化させ、その変化の開始よりも後に、サメ画像528の色を変化させてもよい。これにより、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の明度の総和が変化するのに遅れて、サメ画像528の明度が変化するので、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の明度の総和だけが変化する間は、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528に注目させることができる。したがって、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528を主体として視覚的心理効果を与えることができる。

40

【0346】

なお、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536についてもそれぞれ色の変化のタイミングを変えてもよい。また、サメ画像528、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536について縮小

50

表示期間の区分数を異ならせてもよい。

【0347】

大当たり図柄が表示されると、その後、表示制御装置302により、表示画面が黄色に発光し、音声ランプ制御装置143により、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23が黄色に発光する。これにより、大当たり図柄で演出図柄が停止表示する場合は、希望を感じさせる視覚的心理効果を遊技者に与えることができる。

【0348】

図48は、時刻t6における演出図柄を示す演出図柄表示装置91の表示画面である。

一方、大当たり抽選で外れとなった場合は、時刻t6において、図48に示すように、「7」の主図柄534がサメ画像528に食べられる。

10

【0349】

図49は、時刻t7における演出図柄を示す演出図柄表示装置91の表示画面である。

大当たり抽選で外れとなった場合は、時刻t7において、図49に示すように、満腹となったサメ画像528が悠然と泳ぎながら、外れ図柄(778)が表示される。

【0350】

外れ図柄が表示されると、その後、表示制御装置302により、表示画面が緑色に発光し、音声ランプ制御装置143により、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23が緑色に発光する。緑色は、脳の興奮を鎮める働きがあり、ストレスや疲労を解消させる視覚的心理効果がある。これにより、外れ図柄で演出図柄が停止表示する場合は、ストレスや疲労を解消させる視覚的心理効果を遊技者に与えることができる。

20

【0351】

〔効果〕 従来の遊技機では、サメ画像528を大きく拡大表示すれば、サメ画像528をより近く見せることができるので、サメ画像528をできるだけ大きく拡大表示することにより迫力を演出していた。しかしながら、迫力の向上を追求しようとする場合、演出図柄表示装置91を大きくすることが考えられるが、遊技盤81の大きさが一定であることを考えると、一定の限界がある。また、パチンコ機10と遊技者との距離がある程度決まっているので、演出図柄表示装置91を大きくすると、演出図柄表示装置91の表示領域が遊技者の視野に入り切らなくなってしまう、やはり一定の限界がある。

【0352】

これに対し、本実施の形態では、演出図柄表示装置91の外側周辺に配置されたランプ部92a～92cと、ランプ部92a～92cの外側周辺に配置された環状ランプ部23とを備え、音声ランプ制御装置143および表示制御装置302は、演出図柄表示装置91でサメ画像528が主図柄に対して拡大表示する演出を行い、サメ画像528が拡大表示される場合に、サメ画像528が暖色に、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cが第1寒色よりも明度が低い第2寒色に、サメ画像528の周辺536が第2寒色よりも明度が低い第3寒色になるように、演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

30

【0353】

これにより、サメ画像528が拡大表示される場合に、サメ画像528が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、演出図柄表示装置91を大型化することなく、サメ画像528をより近く見せることができる。すなわち、演出図柄表示装置91で表示されるサメ画像528の大きさが従来と同じであっても、視覚的心理効果により、従来よりもサメ画像528が拡大して見える。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができる。

40

【0354】

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置143および表示制御装置302は、サメ画像528の拡大表示の開始から拡大表示の完了までの拡大表示期間を複数に区分し、各期間を経るにつれて、サメ画像528の明度を高くするとともに、サメ画像528の周辺536、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和を低くする。

【0355】

50

これにより、サメ画像 5 2 8 が拡大表示されるにつれて、サメ画像 5 2 8 が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

【0356】

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 1 4 3 および表示制御装置 3 0 2 は、スペシャルリーチにおいて上図柄および下図柄が停止表示した後でかつ中図柄が停止表示する前にサメ画像 5 2 8 が拡大表示される場合に、サメ画像 5 2 8 が暖色に、環状ランプ部 2 3 が第 1 寒色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 1 寒色よりも明度が低い第 2 寒色に、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 が第 2 寒色よりも明度が低い第 3 寒色になるように発光を制御する。

【0357】

これにより、遊技者の期待感が高まる、すべての演出図柄が停止表示する直前に、サメ画像 5 2 8 が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向をさらに向上することができる。

【0358】

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 1 4 3 および表示制御装置 3 0 2 は、サメ画像 5 2 8 の輪郭が「7」の主図柄 5 3 4 の全体を覆うようにしてサメ画像 5 2 8 が「7」の主図柄 5 3 4 に対して拡大表示される場合に、サメ画像 5 2 8 が暖色に、環状ランプ部 2 3 が第 1 寒色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 1 寒色よりも明度が低い第 2 寒色に、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 が第 2 寒色よりも明度が低い第 3 寒色になるように、演出図柄表示装置 9 1、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 の発光を制御する。

【0359】

これにより、サメ画像 5 2 8 の輪郭が「7」の主図柄 5 3 4 の全体を覆うようにしてサメ画像 5 2 8 が拡大表示される場合に、サメ画像 5 2 8 が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができる。

【0360】

一方、従来の遊技機では、サメ画像 5 2 8 を小さく縮小表示すれば、サメ画像 5 2 8 をより遠く見せることができるので、サメ画像 5 2 8 をできるだけ小さく縮小表示することにより迫力を演出していた。しかしながら、サメ画像 5 2 8 を小さくするには、一定の限界がある。

【0361】

これに対し、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 1 4 3 および表示制御装置 3 0 2 は、演出図柄表示装置 9 1 でサメ画像 5 2 8 が主図柄に対して縮小表示する演出を行い、サメ画像 5 2 8 が縮小表示される場合に、サメ画像 5 2 8 が寒色に、環状ランプ部 2 3 が第 1 暖色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色に、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 が第 2 暖色よりも明度が高い第 3 暖色になるように発光を制御する。

【0362】

これにより、サメ画像 5 2 8 が縮小表示される場合に、サメ画像 5 2 8 が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができる。

【0363】

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 1 4 3 および表示制御装置 3 0 2 は、サメ画像 5 2 8 の縮小表示の開始から縮小表示の完了までの縮小表示期間を複数に区分し、各期間を経るにつれて、サメ画像 5 2 8 の明度を低くするとともに、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 の明度の総和を高くする。

【0364】

これにより、サメ画像 5 2 8 が縮小表示されるにつれて、サメ画像 5 2 8 が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

【0365】

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 1 4 3 および表示制御装置 3 0 2 は、スペシャルリーチにおいて上図柄および下図柄が停止表示した後でかつ中図柄が停止表示

10

20

30

40

50

する前にサメ画像 5 2 8 が縮小表示される場合に、サメ画像 5 2 8 が寒色に、環状ランプ部 2 3 が第 1 暖色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色に、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 が第 2 暖色よりも明度が高い第 3 暖色になるように発光を制御する。

【0366】

これにより、遊技者の期待感が高まる、すべての演出図柄が停止表示する直前に、サメ画像 5 2 8 が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向をさらに向上することができる。

【0367】

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 1 4 3 および表示制御装置 3 0 2 は、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 が暖色になるように発光を制御する。

10

【0368】

これにより、圧迫感を出す視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができる。

【0369】

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 1 4 3 および表示制御装置 3 0 2 は、「5」の主図柄 5 3 0 が食べられるまでは、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 が第 1 暖色に、「5」の主図柄 5 3 0 が食べられてから「6」の主図柄 5 3 2 が食べられるまでは、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色に、「6」の主図柄 5 3 2 が食べられてから「7」の主図柄 5 3 4 が食べられる瞬間までは、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 が第 2 暖色よりも明度が高い第 3 暖色になるように発光を制御する。

20

【0370】

これにより、サメ画像 5 2 8 が主図柄 5 3 0 ~ 5 3 4 を食べるごとに圧迫感が増す視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができる。

【0371】

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 1 4 3 および表示制御装置 3 0 2 は、ノーマル演出において中段の演出図柄を変動表示している間は、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 が暖色となるように発光を制御する。

30

【0372】

これにより、ノーマル演出において中段の演出図柄を変動表示している間は、時間を長く感じる視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、期待感が長期間持続し、遊技の趣向をさらに向上することができる。

【0373】

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 1 4 3 および表示制御装置 3 0 2 は、ノーマル演出からスーパー演出に移行する間は、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 が黄色となるように発光を制御する。

【0374】

これにより、ノーマル演出からスーパー演出に移行する間は、希望を感じさせる視覚的心理効果を遊技者に与えることができる。

40

【0375】

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 1 4 3 および表示制御装置 3 0 2 は、大当たり図柄で演出図柄が停止表示する場合は、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 が黄色となるように発光を制御する。

【0376】

これにより、大当たり図柄で演出図柄が停止表示する場合は、希望を感じさせる視覚的心理効果を遊技者に与えることができる。

【0377】

50

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 143 および表示制御装置 302 は、外れ図柄で演出図柄が停止表示する場合は、ランプ部 92a～92c および環状ランプ部 23 が緑色となるように発光を制御する。

【0378】

これにより、外れ図柄で演出図柄が停止表示する場合は、ストレスや疲労を解消させる視覚的心理効果を遊技者に与えることができる。

【0379】

さらに、本実施の形態では、ランプ部 92a～92c は、パチンコ機 10 の前面中央に配置された演出図柄表示装置 91 の外側周辺に配置されている。

【0380】

これにより、サメ画像 528 が拡大表示または縮小表示される場合に、サメ画像 528 が進出または後退する視覚的心理効果を遊技者に効果的に与えることができるので、さらに迫力を演出することができる。

【0381】

さらに、本実施の形態では、環状ランプ部 23 は、パチンコ機 10 の前面周縁に配置されている。

【0382】

視野角とは、視線を動かさずに認識できる視野角度のことである。例えば、人が普段集中している視野角は、45～46度である。人は、視野角 20度を境に臨場感が増し、約 80度から 100度で満足する。また、力量感は、水平視野角に対して単調増加する。したがって、サメ画像 528 が拡大表示または縮小表示される場合に、視野角が大きいパチンコ機 10 の前面周縁に配置されている環状ランプ部 23 により、臨場感および力量感を演出することができるので、遊技の趣向をさらに向上することができる。

【0383】

〔第 2 の実施の形態〕

次に、本発明の第 2 の実施の形態を図面を参照しながら説明する。図 50 ないし図 52 は、本発明に係る遊技機の第 2 の実施の形態を示す図である。

【0384】

本実施の形態は、第 1 の実施の形態に対して、進出または後退させる対象の色が変えられない場合について適用した点が異なる。なお、以下、第 1 の実施の形態と異なる部分についてのみ説明し、重複する部分については同一の符号を付して説明を省略する。

【0385】

〔動作〕 まず、本実施の形態の動作を説明する。

なお、以下では、図 39 のタイムチャートを用いて説明する。また、ノーマル演出は、第 1 の実施の形態と同様であるので、スーパー演出以降について説明する。

【0386】

図 50 は、時刻 t4 における演出図柄を示す演出図柄表示装置 91 の表示画面である。

スーパー演出が開始されると、時刻 t4 において、図 50 に示すように、上段の主図柄 518 が左上に、下段の主図柄 520 が右上にそれぞれ小さく表示される。そして、「5」の主図柄 530、「6」の主図柄 532 および「7」の主図柄 534 が奥行きから手前に向かってレースをする演出が行われる。スーパー演出では、「7」の主図柄 534 がゴールをした場合は、大当たり図柄（777）が最終的に表示されるのに対し、「7」の主図柄 534 以外がゴールした場合は、外れ図柄（778）が表示される。

【0387】

レース中に、「7」の主図柄 534 が「5」の主図柄 530 または「6」の主図柄 532 を追い抜いた場合は、表示制御装置 302 により、「7」の主図柄 534 が主図柄 530、532 に対して拡大表示される。その際、表示制御装置 302 により、「7」の主図柄 534 の周辺 538（主図柄 530、532 を含まない。）が暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に発光する。また、音声ランプ制御装置 143 により、環状ランプ部 23 が第 1 寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）に、ランプ部 92a～92c が第 1 寒色

10

20

30

40

50

よりも明度が低い第2寒色（例えば、暗緑色、暗青緑色または暗青色）に発光する。

【0388】

そのため、「7」の主図柄534が近く見える。一方、環状ランプ部23よりもランプ部92a～92cの方が遠く見えるので、「7」の主図柄534に近づくとつれて遠く見える。したがって、「7」の主図柄534とその周辺との遠近感が強調されるので、「7」の主図柄534がより近く見える。これにより、「7」の主図柄534が主図柄530、532に対して拡大表示される場合に、「7」の主図柄534が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。

【0389】

さらに、「7」の主図柄534が主図柄530、532に対して拡大表示される際は、「7」の主図柄534の拡大表示の開始から拡大表示の完了までの拡大表示期間を複数（例えば、4つ）に区分し、各期間を経るにつれて、「7」の主図柄534の周辺538の明度を高くするとともに、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和を低くする。具体的に、最初の期間である第1期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1暖色（例えば、暗赤色、暗橙色または暗黄色）に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1寒色（例えば、明緑色、明青緑色または明青色）に発光する。第1期間に後続する第2期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1暖色に、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cが第1寒色よりも明度が低い第2寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）に発光する。第2期間に後続する第3期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1暖色よりも明度が高い第2暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第2寒色に発光する。第3期間に後続する第4期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第2暖色よりも明度が高い第3暖色（例えば、明赤色、明橙色または明黄色）に、環状ランプ部23が第2寒色に、ランプ部92a～92cが第2寒色よりも明度が低い第3寒色（例えば、暗緑色、暗青緑色または暗青色）に発光する。そのため、第2期間では第1期間よりも、第3期間では第2期間よりも、第4期間では第3期間よりも、「7」の主図柄534が近く見える。また、第2期間では第1期間よりも、第3期間では第2期間よりも、第4期間では第3期間よりも、環状ランプ部23から「7」の主図柄534に近づくとつれて遠く見えるので、遠近感の強調により「7」の主図柄534がより近く見える。これにより、「7」の主図柄534が拡大表示されるにつれて、「7」の主図柄534が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

【0390】

また、「7」の主図柄534の周辺538、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を必ずしも同じ段階で変化させなくてもよい。「7」の主図柄534の周辺538の色を第1段階で変化させ、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を第1段階よりも多い第2段階で変化させてもよい。例えば、「7」の主図柄534の周辺538の色を2段階、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を4段階に変化させる場合を例示する。この場合、第1期間および第2期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1暖色に、第3期間および第4期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第2暖色に発光する。一方、第1期間では、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1寒色に発光する。第2期間では、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cが第2寒色に発光する。第3期間では、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第2寒色に発光する。第4期間では、環状ランプ部23が第2寒色に、ランプ部92a～92cが第3寒色に発光する。これにより、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cについては、「7」の主図柄534の周辺538よりも明度の変化の解像度が高くなるので、「7」の主図柄534が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

【0391】

また逆に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を第1段階で変化させ、「7」の主図柄534の周辺538の色を第1段階よりも多い第2段階で変化させても

よい。例えば、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c の色を 2 段階、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 の色を 4 段階に変化させてもよい。これにより、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 については、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c よりも明度の変化の解像度が高くなるので、「7」の主図柄 5 3 4 が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

【0 3 9 2】

なお、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c についてもそれぞれ色の変化の段階を変えてもよい。

【0 3 9 3】

また、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c の色を必ずしも同じタイミングで変化させなくてもよい。「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 の色を変化させ、その変化の開始よりも後に、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c の色を変化させてもよい。具体的に、第 1 期間および第 2 期間では、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 だけが第 1 暖色に発光する。第 3 期間では、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 が第 2 暖色に、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 2 寒色に発光する。第 4 期間では、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 が第 3 暖色に、環状ランプ部 2 3 が第 2 寒色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 3 寒色に発光する。これにより、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 の明度に変化するのに遅れて、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c の明度の総和が変化するので、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 の明度だけが変化する間は、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 に注目させることができる。したがって、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 を主体として視覚的心理効果を与えることができる。

【0 3 9 4】

また逆に、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c の色を変化させ、その変化の開始よりも後に、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 の色を変化させてもよい。これにより、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c の明度の総和が変化するのに遅れて、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 の明度に変化するので、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c の明度の総和だけが変化する間は、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c に注目させることができる。したがって、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c を主体として視覚的心理効果を与えることができる。

【0 3 9 5】

なお、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c についてもそれぞれ色の変化のタイミングを変えてもよい。また、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c について拡大表示期間の区分数を異ならせてもよい。

【0 3 9 6】

これに対し、レース中に、「7」の主図柄 5 3 4 が「5」の主図柄 5 3 0 または「6」の主図柄 5 3 2 に追い抜かれた場合は、表示制御装置 3 0 2 により、「7」の主図柄 5 3 4 が主図柄 5 3 0、5 3 2 に対して縮小表示される。その際、表示制御装置 3 0 2 により、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 が寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）に発光する。また、音声ランプ制御装置 1 4 3 により、環状ランプ部 2 3 が第 1 暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色（例えば、明赤色、明橙色または明黄色）に発光する。

【0 3 9 7】

そのため、「7」の主図柄 5 3 4 が遠く見える。一方、環状ランプ部 2 3 よりもランプ部 9 2 a ~ 9 2 c の方が近く見えるので、「7」の主図柄 5 3 4 に近づくとつれて近く見える。したがって、「7」の主図柄 5 3 4 とその周辺との遠近感が強調されるので、「7」の主図柄 5 3 4 がより遠く見える。これにより、「7」の主図柄 5 3 4 が主図柄 5 3 0、5 3 2 に対して縮小表示される場合に、「7」の主図柄 5 3 4 が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。

【0 3 9 8】

さらに、「7」の主図柄534が主図柄530、532に対して縮小表示される際は、「7」の主図柄534の縮小表示の開始から縮小表示の完了までの縮小表示期間を複数（例えば、4つ）に区分し、各期間を経るにつれて、「7」の主図柄534の周辺538の明度を低くするとともに、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和を高くする。具体的に、最初の期間である第1期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1寒色（例えば、明緑色、明青緑色または明青色）に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1暖色（例えば、暗赤色、暗橙色または暗黄色）に発光する。第1期間に後続する第2期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1寒色に、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a～92cが第1暖色よりも明度が高い第2暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に発光する。第2期間に後続する第3期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1寒色よりも明度が低い第2寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第2暖色に発光する。第3期間に後続する第4期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第2寒色よりも明度が低い第3寒色（例えば、暗緑色、暗青緑色または暗青色）に、環状ランプ部23が第2暖色に、ランプ部92a～92cが第2暖色よりも明度が高い第3暖色（例えば、明赤色、明橙色または明黄色）に発光する。そのため、第2期間では第1期間よりも、第3期間では第2期間よりも、第4期間では第3期間よりも、「7」の主図柄534が遠く見える。また、第2期間では第1期間よりも、第3期間では第2期間よりも、第4期間では第3期間よりも、環状ランプ部23から「7」の主図柄534に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により「7」の主図柄534がより遠く見える。これにより、「7」の主図柄534が縮小表示されるにつれて、「7」の主図柄534が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

【0399】

また、「7」の主図柄534の周辺538、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を必ずしも同じ段階で変化させなくてもよい。「7」の主図柄534の周辺538の色を第1段階で変化させ、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を第1段階よりも多い第2段階で変化させてもよい。例えば、「7」の主図柄534の周辺538の色を2段階、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を4段階に変化させる場合を例示する。この場合、第1期間および第2期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1寒色に、第3期間および第4期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第2寒色に発光する。一方、第1期間では、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1暖色に発光する。第2期間では、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a～92cが第2暖色に発光する。第3期間では、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第2暖色に発光する。第4期間では、環状ランプ部23が第2暖色に、ランプ部92a～92cが第3暖色に発光する。これにより、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cについては、「7」の主図柄534の周辺538よりも明度の変化の解像度が高くなるので、「7」の主図柄534が後退する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

【0400】

また逆に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を第1段階で変化させ、「7」の主図柄534の周辺538の色を第1段階よりも多い第2段階で変化させてもよい。例えば、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を2段階、「7」の主図柄534の周辺538の色を4段階に変化させてもよい。これにより、「7」の主図柄534の周辺538については、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cよりも明度の変化の解像度が高くなるので、「7」の主図柄534が後退する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

【0401】

なお、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cについてもそれぞれ色の変化の段階を変えてもよい。

【0402】

また、「7」の主図柄534の周辺538、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を必ずしも同じタイミングで変化させなくてもよい。「7」の主図柄534の周辺538の色を変化させ、その変化の開始よりも後に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を変化させてもよい。具体的に、第1期間および第2期間では、「7」の主図柄534の周辺538だけが第1寒色に発光する。第3期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第2寒色に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第2暖色に発光する。第4期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第3寒色に、環状ランプ部23が第2暖色に、ランプ部92a～92cが第3暖色に発光する。これにより、「7」の主図柄534の周辺538の明度に変化するのに遅れて、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの明度の総和が変化するので、「7」の主図柄534の周辺538の明度だけが変化する間は、「7」の主図柄534の周辺538に注目させることができる。したがって、「7」の主図柄534の周辺538を主体として視覚的心理効果を与えることができる。

【0403】

また逆に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を変化させ、その変化の開始よりも後に、「7」の主図柄534の周辺538の色を変化させてもよい。これにより、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの明度の総和が変化するのに遅れて、「7」の主図柄534の周辺538の明度に変化するので、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの明度の総和だけが変化する間は、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cに注目させることができる。したがって、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cを主体として視覚的心理効果を与えることができる。

【0404】

なお、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cについてもそれぞれ色の変化のタイミングを変えてもよい。また、「7」の主図柄534の周辺538、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cについて縮小表示期間の区分数を異ならせてもよい。

【0405】

図51は、時刻t5における演出図柄を示す演出図柄表示装置91の表示画面である。

大当たり抽選で大当たりとなった場合は、時刻t5において、図51に示すように、「7」の主図柄534がゴールする。

【0406】

図52は、時刻t7における演出図柄を示す演出図柄表示装置91の表示画面である。

大当たり抽選で大当たりとなった場合は、時刻t7において、図52に示すように、大当たり図柄(777)が表示される。大当たり図柄が表示されると、その後、表示制御装置302により、表示画面が黄色に発光し、音声ランプ制御装置143により、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23が黄色に発光する。これにより、大当たり図柄で演出図柄が停止表示する場合は、希望を感じさせる視覚的心理効果を遊技者に与えることができる。

【0407】

一方、大当たり抽選で外れとなった場合は、時刻t5において、「7」の主図柄534以外がゴールする。そして、時刻t7において、外れ図柄(778)が表示される。外れ図柄が表示されると、その後、表示制御装置302により、表示画面が緑色に発光し、音声ランプ制御装置143により、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23が緑色に発光する。これにより、外れ図柄で演出図柄が停止表示する場合は、ストレスや疲労を解消させる視覚的心理効果を遊技者に与えることができる。

【0408】

〔効果〕 このようにして、本実施の形態では、音声ランプ制御装置143および表示制御装置302は、「7」の主図柄534を主図柄530、532に対して拡大表示する演出を行い、「7」の主図柄534が拡大表示される場合に、「7」の主図柄534の周辺538が暖色に、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cが第1寒色よりも明度が低い第2寒色になるように、演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92

c および環状ランプ部 2 3 の発光を制御する。

【0409】

これにより、「7」の主図柄 5 3 4 が拡大表示される場合に、「7」の主図柄 5 3 4 が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、演出図柄表示装置 9 1 を大型化することなく、「7」の主図柄 5 3 4 をより近く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができる。また、「7」の主図柄 5 3 4 の色が変わえられない場合でも、「7」の主図柄 5 3 4 が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができる。

【0410】

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 1 4 3 および表示制御装置 3 0 2 は、「7」の主図柄 5 3 4 の拡大表示の開始から拡大表示の完了までの拡大表示期間を複数に区分し、各期間を経るにつれて、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 の明度を高くするとともに、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 の明度の総和を低くする。

10

【0411】

これにより、「7」の主図柄 5 3 4 が拡大表示されるにつれて、「7」の主図柄 5 3 4 が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

【0412】

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 1 4 3 および表示制御装置 3 0 2 は、スペシャルリーチにおいて上図柄および下図柄が停止表示した後でかつ中図柄が停止表示する前に「7」の主図柄 5 3 4 が拡大表示される場合に、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 が暖色に、環状ランプ部 2 3 が第 1 寒色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 1 寒色よりも明度が低い第 2 寒色になるように発光を制御する。

20

【0413】

これにより、遊技者の期待感が高まる、すべての演出図柄が停止表示する直前に、「7」の主図柄 5 3 4 が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向をさらに向上することができる。

【0414】

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 1 4 3 および表示制御装置 3 0 2 は、「7」の主図柄 5 3 4 を主図柄 5 3 0、5 3 2 に対して縮小表示する演出を行い、「7」の主図柄 5 3 4 が縮小表示される場合に、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 が寒色に、環状ランプ部 2 3 が第 1 暖色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色になるように発光を制御する。

30

【0415】

これにより、「7」の主図柄 5 3 4 が縮小表示される場合に、「7」の主図柄 5 3 4 が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができる。

【0416】

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 1 4 3 および表示制御装置 3 0 2 は、「7」の主図柄 5 3 4 の縮小表示の開始から縮小表示の完了までの縮小表示期間を複数に区分し、各期間を経るにつれて、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 の明度を低くするとともに、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 の明度の総和を高くする。

40

【0417】

これにより、「7」の主図柄 5 3 4 が縮小表示されるにつれて、「7」の主図柄 5 3 4 が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

【0418】

さらに、本実施の形態では、音声ランプ制御装置 1 4 3 および表示制御装置 3 0 2 は、スペシャルリーチにおいて上図柄および下図柄が停止表示した後でかつ中図柄が停止表示する前に「7」の主図柄 5 3 4 が縮小表示される場合に、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 が寒色に、環状ランプ部 2 3 が第 1 暖色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色になるように発光を制御する。

50

【0419】

これにより、遊技者の期待感が高まる、すべての演出図柄が停止表示する直前に、「7」の主図柄534が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向をさらに向上することができる。

【0420】

〔第3の実施の形態〕

次に、本発明の第3の実施の形態を図面を参照しながら説明する。図53ないし図55は、本発明に係る遊技機の第3の実施の形態を示す図である。

【0421】

本実施の形態は、第1および第2の実施の形態に対して、任意のキャラクタを進出または後退させるように発光を制御する点が異なる。なお、以下、第1および第2の実施の形態と異なる部分についてのみ説明し、重複する部分については同一の符号を付して説明を省略する。

【0422】

まず、音声ランプ制御装置143の構成を説明する。

図53は、発光制御管理テーブル420のデータ構造を示す図である。

【0423】

ROM352には、図53に示すように、キャラクタ（主図柄および副図柄のキャラクタを含む。）の発光制御を管理する発光制御管理テーブル420が格納されている。

【0424】

発光制御管理テーブル420には、キャラクタROM384の各キャラクタごとに1つのレコードが登録されている。各レコードは、キャラクタの識別子を登録したフィールドと、ノーマルリーチ、スーパーリーチおよびスペシャルリーチごとにキャラクタの色が変更可能か否かを登録したフィールドと、ノーマルリーチ、スーパーリーチおよびスペシャルリーチごとにコントラスト効果によりキャラクタを進出または後退させるか否かを登録したフィールドとを含んで構成されている。背景が暗色（例えば、黒色）である場合は、暖色が寒色よりも手前に見える。この原因の1つにコントラストの効果がある。コントラスト効果とは、コントラストの低い輪郭を持つ図形がコントラストの高い図形に比べて遠くに見える効果である。

【0425】

図53の例では、第1段目のレコードには、キャラクタの識別子として「A」が、ノーマルリーチ、スーパーリーチおよびスペシャルリーチ時の変色の可否として「可」、「不可」、「不可」が、ノーマルリーチ、スーパーリーチおよびスペシャルリーチ時のコントラスト効果の可否として「有」、「一」、「一」がそれぞれ登録されている。これは、キャラクタAの色が、ノーマルリーチ時には変更可能であるのに対し、スーパーリーチおよびスペシャルリーチ時には変更不可能であることを規定している。また、ノーマルリーチ時には、コントラスト効果によりキャラクタAを進出または後退させることを規定している。

【0426】

次に、音声ランプ制御装置143で実行される処理を説明する。

MPU350は、ROM352の所定領域に格納されている制御プログラムを起動させ、発光制御処理を実行する。

【0427】

図54は、音声ランプ制御装置143で実行する発光制御処理を示すフローチャートである。

【0428】

発光制御処理は、例えば、ステップS1210のランプ設定処理の一部として実行される処理であって、MPU350において実行されると、図54に示すように、ステップS2700に移行する。

【0429】

ステップ S 2 7 0 0 では、変動パターンコマンド、乱数カウンタの値その他の情報等に基づいて発光制御管理テーブル 4 2 0 のなかからキャラクタを選択し、ステップ S 2 7 0 2 に移行する。

【 0 4 3 0 】

ステップ S 2 7 0 2 では、ステップ S 2 7 0 0 で選択したキャラクタ（以下、選択キャラクタという。）を指定するためのキャラクタ選択コマンドをコマンド用バッファに設定する。これにより、出力ポート 3 5 8 を介してキャラクタ選択コマンドが表示制御装置 3 0 2 に送信される。

【 0 4 3 1 】

次いで、ステップ S 2 7 0 4 に移行して、選択キャラクタを進出または後退させるための発光を行うタイミングであるか否かを判定し、発光タイミングであると判定した場合 (YES) は、ステップ S 2 7 0 6 に移行する。発光タイミングの判定は、例えば、現在がノーマルリーチ、スーパーリーチまたはスペシャルリーチのうちの特定のタイミングであるか否かを判定することにより行う。 10

【 0 4 3 2 】

ステップ S 2 7 0 6 では、発光制御管理テーブル 4 2 0 に基づいて、選択キャラクタの色が変更可能であるか否かを判定し、キャラクタの色が変更可能であると判定した場合 (YES) は、ステップ S 2 7 0 8 に移行する。

【 0 4 3 3 】

ステップ S 2 7 0 8 では、発光制御管理テーブル 4 2 0 に基づいて、選択キャラクタに対してコントラスト効果を与えないか否かを判定し、コントラスト効果を与えないと判定した場合 (YES) は、ステップ S 2 7 1 0 に移行する。 20

【 0 4 3 4 】

ステップ S 2 7 1 0 では、選択キャラクタが進出するように発光を制御するか否かを判定し、選択キャラクタが進出するように発光を制御すると判定した場合 (YES) は、ステップ S 2 7 1 2 に移行する。

【 0 4 3 5 】

ステップ S 2 7 1 2 では、環状ランプ部 2 3 が第 1 寒色（例えば、明緑色、明青緑色または明青色）に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 1 寒色よりも明度が低い第 2 寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）になるように発光を制御する第 1 進出發光処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。 30

【 0 4 3 6 】

一方、ステップ S 2 7 1 0 で、選択キャラクタが進出するように発光を制御しないと判定した場合 (NO) は、ステップ S 2 7 1 4 に移行する。

【 0 4 3 7 】

ステップ S 2 7 1 4 では、環状ランプ部 2 3 が第 1 暖色（例えば、暗赤色、暗橙色または暗黄色）に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）になるように発光を制御する第 1 後退發光処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【 0 4 3 8 】

一方、ステップ S 2 7 0 8 で、選択キャラクタに対してコントラスト効果を与えると判定した場合 (NO) は、ステップ S 2 7 1 6 に移行して、選択キャラクタが進出するように発光を制御するか否かを判定し、選択キャラクタが進出するように発光を制御すると判定した場合 (YES) は、ステップ S 2 7 1 8 に移行する。 40

【 0 4 3 9 】

ステップ S 2 7 1 8 では、環状ランプ部 2 3 が第 2 寒色または暗色（例えば、黒色）に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 2 寒色よりも明度が低い第 3 寒色（例えば、暗緑色、暗青緑色または暗青色）または暗色になるように発光を制御する第 2 進出發光処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【 0 4 4 0 】

一方、ステップ S 2 7 1 6 で、選択キャラクタが進出するように発光を制御しないと判定した場合(NO)は、ステップ S 2 7 2 0 に移行する。

【0 4 4 1】

ステップ S 2 7 2 0 では、環状ランプ部 2 3 が第 2 暖色または暗色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 2 暖色よりも明度が高い第 3 暖色（例えば、明赤色、明橙色または明黄色）または暗色になるように発光を制御する第 2 後退発光処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0 4 4 2】

一方、ステップ S 2 7 0 6 で、選択キャラクタの色が変更可能でないと判定した場合(N0)は、ステップ S 2 7 2 2 に移行して、発光制御管理テーブル 4 2 0 に基づいて、選択キ
ャラクタに対してコントラスト効果を与えないか否かを判定し、コントラスト効果を与え
ないと判定した場合(YES)は、ステップ S 2 7 2 4 に移行する。

【0 4 4 3】

ステップ S 2 7 2 4 では、選択キャラクタが進出するように発光を制御するか否かを判定し、選択キャラクタが進出するように発光を制御すると判定した場合(YES)は、ステッ
プ S 2 7 2 6 に移行する。

【0 4 4 4】

ステップ S 2 7 2 6 では、環状ランプ部 2 3 が第 2 寒色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が
第 3 寒色になるように発光を制御する第 3 進出發光処理を実行し、一連の処理を終了して
元の処理に復帰させる。

【0 4 4 5】

一方、ステップ S 2 7 2 4 で、選択キャラクタが進出するように発光を制御しないと判定した場合(NO)は、ステップ S 2 7 2 8 に移行する。

【0 4 4 6】

ステップ S 2 7 2 8 では、環状ランプ部 2 3 が第 2 暖色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が
第 3 暖色になるように発光を制御する第 3 後退発光処理を実行し、一連の処理を終了して
元の処理に復帰させる。

【0 4 4 7】

一方、ステップ S 2 7 2 2 で、選択キャラクタに対してコントラスト効果を与えると判定した場合(NO)は、ステップ S 2 7 3 0 に移行して、選択キャラクタが進出するように発
光を制御するか否かを判定し、選択キャラクタが進出するように発光を制御すると判定し
た場合(YES)は、ステップ S 2 7 3 2 に移行する。

【0 4 4 8】

ステップ S 2 7 3 2 では、環状ランプ部 2 3 が第 3 寒色または暗色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が暗色になるように発光を制御する第 4 進出發光処理を実行し、一連の処理を終
了して元の処理に復帰させる。

【0 4 4 9】

一方、ステップ S 2 7 3 0 で、選択キャラクタが進出するように発光を制御しないと判定した場合(NO)は、ステップ S 2 7 3 4 に移行する。

【0 4 5 0】

ステップ S 2 7 3 4 では、環状ランプ部 2 3 が第 3 暖色または暗色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が暗色になるように発光を制御する第 4 後退発光処理を実行し、一連の処理を終
了して元の処理に復帰させる。

【0 4 5 1】

一方、ステップ S 2 7 0 4 で、選択キャラクタを進出または後退させるための発光を行
うタイミングでないと判定した場合(NO)は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる
。

【0 4 5 2】

次に、表示制御装置 3 0 2 の構成を説明する。

プログラム ROM 3 7 2 には、ROM 3 5 2 と同様に、発光制御管理テーブル 4 2 0 が

10

20

30

40

50

格納されている。

【0453】

次に、表示制御装置302で実行される処理を説明する。

M P U 3 7 0は、R O M 3 5 2の所定領域に格納されている制御プログラムを起動させ、発光制御処理を実行する。

【0454】

図55は、表示制御装置302で実行する発光制御処理を示すフローチャートである。

発光制御処理は、例えば、ステップS1404の表示実行処理の一部として実行される処理であって、M P U 3 7 0において実行されると、図55に示すように、ステップS2800に移行する。

10

【0455】

ステップS2800では、音声ランプ制御装置143からキャラクタ選択コマンドを受信したか否かを判定し、キャラクタ選択コマンドを受信したと判定した場合(YES)は、ステップS2804に移行するが、そうでないと判定した場合(NO)は、キャラクタ選択コマンドを受信するまでステップS2800で待機する。

【0456】

ステップS2804では、ステップS2800で受信したキャラクタ選択コマンドにより指定されるキャラクタ(以下、指定キャラクタという。)を進出または後退させるための発光を行うタイミングであるか否かを判定し、発光タイミングであると判定した場合(YES)は、ステップS2806に移行する。発光タイミングの判定は、例えば、現在がノー

20

マルリーチ、スーパーリーチまたはスペシャルリーチのうちの特定のタイミングであるか否かを判定することにより行う。

【0457】

ステップS2806では、発光制御管理テーブル420に基づいて、指定キャラクタの色が変更可能であるか否かを判定し、キャラクタの色が変更可能であると判定した場合(YES)は、ステップS2808に移行する。

【0458】

ステップS2808では、発光制御管理テーブル420に基づいて、指定キャラクタに対してコントラスト効果を与えないか否かを判定し、コントラスト効果を与えないと判定した場合(YES)は、ステップS2810に移行する。

30

【0459】

ステップS2810では、指定キャラクタが進出するように発光を制御するか否かを判定し、指定キャラクタが進出するように発光を制御すると判定した場合(YES)は、ステップS2812に移行する。

【0460】

ステップS2812では、指定キャラクタを拡大表示するとともに、指定キャラクタが第3暖色に、指定キャラクタの周辺が第3寒色になるように発光を制御する第1進出発光処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0461】

一方、ステップS2810で、指定キャラクタが進出するように発光を制御しないと判定した場合(NO)は、ステップS2814に移行する。

40

【0462】

ステップS2814では、指定キャラクタを縮小表示するとともに、指定キャラクタが第3寒色に、指定キャラクタの周辺が第3暖色になるように発光を制御する第1後退発光処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0463】

一方、ステップS2808で、指定キャラクタに対してコントラスト効果を与えると判定した場合(NO)は、ステップS2816に移行して、指定キャラクタが進出するように発光を制御するか否かを判定し、指定キャラクタが進出するように発光を制御すると判定した場合(YES)は、ステップS2818に移行する。

50

【0464】

ステップS2818では、指定キャラクタを拡大表示するとともに、指定キャラクタが第3暖色に、指定キャラクタの周辺が暗色になるように発光を制御する第2進出發光処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0465】

一方、ステップS2816で、指定キャラクタが進出するように発光を制御しないと判定した場合(NO)は、ステップS2820に移行する。

【0466】

ステップS2820では、指定キャラクタを縮小表示するとともに、指定キャラクタが第3寒色に、指定キャラクタの周辺が暗色になるように発光を制御する第2後退発光処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

10

【0467】

一方、ステップS2806で、指定キャラクタの色が変更可能でないと判定した場合(NO)は、ステップS2824に移行する。

【0468】

ステップS2824では、指定キャラクタが進出するように発光を制御するか否かを判定し、指定キャラクタが進出するように発光を制御すると判定した場合(YES)は、ステップS2826に移行する。

【0469】

ステップS2826では、指定キャラクタを拡大表示するとともに、指定キャラクタの周辺が第3暖色になるように発光を制御する第3進出發光処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

20

【0470】

一方、ステップS2824で、指定キャラクタが進出するように発光を制御しないと判定した場合(NO)は、ステップS2828に移行する。

【0471】

ステップS2828では、指定キャラクタを縮小表示するとともに、指定キャラクタの周辺が第3寒色になるように発光を制御する第3後退発光処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【0472】

一方、ステップS2804で、指定キャラクタを進出または後退させるための発光を行うタイミングでないと判定した場合(NO)は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

30

【0473】

〔動作〕 次に、本実施の形態の動作を説明する。

まず、キャラクタの色を変更したい場合で、かつ、コントラスト効果を与えない場合を説明する。

【0474】

キャラクタが進出するように発光を制御する場合は、表示制御装置302により、ステップS2812を経て、キャラクタが拡大表示され、キャラクタが第3暖色に発光する。また、音声ランプ制御装置143により、ステップS2712を経て、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cが第2寒色に発光する。さらに、表示制御装置302により、ステップS2812を経て、キャラクタの周辺が第3寒色に発光する。

40

【0475】

そのため、キャラクタが近く見える。一方、環状ランプ部23よりもランプ部92a～92cの方が遠く、ランプ部92a～92cよりもキャラクタの周辺が遠く見えるので、キャラクタに近づくにつれて遠く見える。したがって、キャラクタとその周辺との遠近感が強調されるので、キャラクタがより近く見える。これにより、キャラクタが拡大表示される場合に、キャラクタが進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。また、任意のキャラクタを進出させることができるので、

50

演出のバリエーションが豊富となり、遊技の趣向を向上することができる。

【0476】

キャラクタが後退するように発光を制御する場合は、表示制御装置302により、ステップS2814を経て、キャラクタが縮小表示され、キャラクタが第3寒色に発光する。また、音声ランプ制御装置143により、ステップS2714を経て、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a～92cが第2暖色に発光する。さらに、表示制御装置302により、ステップS2814を経て、キャラクタの周辺が第3暖色に発光する。

【0477】

そのため、キャラクタが遠く見える。一方、環状ランプ部23よりもランプ部92a～92cの方が近く、ランプ部92a～92cよりもキャラクタの周辺が近く見えるので、キャラクタに近づくにつれて近く見える。したがって、キャラクタとその周辺との遠近感が強調されるので、キャラクタがより遠く見える。これにより、キャラクタが縮小表示される場合に、キャラクタが後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。また、任意のキャラクタを後退させることができるので、演出のバリエーションが豊富となり、遊技の趣向を向上することができる。

10

【0478】

次に、キャラクタの色を変更したい場合で、かつ、コントラスト効果を与える場合を説明する。

【0479】

キャラクタが進出するように発光を制御する場合は、表示制御装置302により、ステップS2818を経て、キャラクタが拡大表示され、キャラクタが第3暖色に発光する。また、音声ランプ制御装置143により、ステップS2718を経て、環状ランプ部23が第2寒色または暗色に、ランプ部92a～92cが第3寒色または暗色に発光する。さらに、表示制御装置302により、ステップS2818を経て、キャラクタの周辺が暗色に発光する。

20

【0480】

そのため、コントラスト効果により、キャラクタが近く見える。これにより、キャラクタが拡大表示される場合に、キャラクタが進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。また、任意のキャラクタを進出させることができるので、演出のバリエーションが豊富となり、遊技の趣向を向上することができる。さらに、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができる。

30

【0481】

キャラクタが後退するように発光を制御する場合は、表示制御装置302により、ステップS2820を経て、キャラクタが縮小表示され、キャラクタが第3寒色に発光する。また、音声ランプ制御装置143により、ステップS2720を経て、環状ランプ部23が第2暖色または暗色に、ランプ部92a～92cが第3暖色または暗色に発光する。さらに、表示制御装置302により、ステップS2820を経て、キャラクタの周辺が暗色に発光する。

【0482】

そのため、コントラスト効果により、キャラクタが遠く見える。これにより、キャラクタが縮小表示される場合に、キャラクタが後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。また、任意のキャラクタを後退させることができるので、演出のバリエーションが豊富となり、遊技の趣向を向上することができる。さらに、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができる。

40

【0483】

次に、キャラクタの色を変更したくない場合で、かつ、コントラスト効果を与えない場合を説明する。ここで、キャラクタの色を変更したくない場合とは、キャラクタの色を変えてしまうと、例えば、演出上の見た目を損なう可能性があるような場合をいい、キャラ

50

クタの色を変更したいかどうかは、任意に設定することができる。以下、同様である。

【0484】

キャラクタが進出するように発光を制御する場合は、表示制御装置302により、ステップS2826を経て、キャラクタが拡大表示され、キャラクタの周辺が第3暖色に発光する。また、音声ランプ制御装置143により、ステップS2726を経て、環状ランプ部23が第2寒色に、ランプ部92a～92cが第3寒色に発光する。

【0485】

そのため、キャラクタが近く見える。一方、環状ランプ部23よりもランプ部92a～92cの方が遠く見えるので、キャラクタに近づくにつれて遠く見える。したがって、キャラクタとその周辺との遠近感が強調されるので、キャラクタがより近く見える。これにより、キャラクタが拡大表示される場合に、キャラクタが進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。また、任意のキャラクタを進出させることができるので、演出のバリエーションが豊富となり、遊技の趣向を向上することができる。さらに、キャラクタの色が変えられない場合でも、キャラクタが進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができる。

10

【0486】

キャラクタが後退するように発光を制御する場合は、表示制御装置302により、ステップS2828を経て、キャラクタが縮小表示され、キャラクタの周辺が第3寒色に発光する。また、音声ランプ制御装置143により、ステップS2728を経て、環状ランプ部23が第2暖色に、ランプ部92a～92cが第3暖色に発光する。

20

【0487】

そのため、キャラクタが遠く見える。一方、環状ランプ部23よりもランプ部92a～92cの方が近く見えるので、キャラクタに近づくにつれて近く見える。したがって、キャラクタとその周辺との遠近感が強調されるので、キャラクタがより遠く見える。これにより、キャラクタが縮小表示される場合に、キャラクタが後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。また、任意のキャラクタを後退させることができるので、演出のバリエーションが豊富となり、遊技の趣向を向上することができる。さらに、キャラクタの色が変えられない場合でも、キャラクタが後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができる。

【0488】

次に、キャラクタの色を変更したくない場合で、かつ、コントラスト効果を与える場合を説明する。

30

【0489】

キャラクタが進出するように発光を制御する場合は、表示制御装置302により、ステップS2826を経て、キャラクタが拡大表示され、キャラクタの周辺が第3暖色に発光する。また、音声ランプ制御装置143により、ステップS2732を経て、環状ランプ部23が第3寒色または暗色に、ランプ部92a～92cが暗色に発光する。

【0490】

そのため、コントラスト効果により、キャラクタが近く見える。これにより、キャラクタが拡大表示される場合に、キャラクタが進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。また、任意のキャラクタを進出させることができるので、演出のバリエーションが豊富となり、遊技の趣向を向上することができる。さらに、キャラクタの色が変えられない場合でも、キャラクタが進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができる。さらに、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができる。

40

【0491】

キャラクタが後退するように発光を制御する場合は、表示制御装置302により、ステップS2828を経て、キャラクタが縮小表示され、キャラクタの周辺が第3寒色に発光する。また、音声ランプ制御装置143により、ステップS2734を経て、環状ランプ部23が第3暖色または暗色に、ランプ部92a～92cが暗色に発光する。

50

【0492】

そのため、コントラスト効果により、キャラクタが遠く見える。これにより、キャラクタが縮小表示される場合に、キャラクタが後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。また、任意のキャラクタを後退させることができるので、演出のバリエーションが豊富となり、遊技の趣向を向上することができる。さらに、キャラクタの色が変えられない場合でも、キャラクタが後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができる。さらに、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができる。

【0493】

〔他の実施の形態〕

なお、第1の実施の形態においては、サメ画像528が主図柄530～534に対して拡大表示または縮小表示される場合に、サメ画像528が進出または後退する視覚的心理効果を与える発光制御を行ったが、これに限らず、サメ画像528を拡大表示または縮小表示するのではなく、サメ画像528が主図柄530～534に対して接近または離間する場合に、サメ画像528が進出または後退する視覚的心理効果を与える発光制御を行ってもよい。

【0494】

図56は、スーパー演出時の演出図柄表示装置91の表示画面である。

スーパー演出が開始されると、図56に示すように、サメ画像528が画面右端に出現する。そして、「5」の主図柄530、「6」の主図柄532および「7」の主図柄534がサメ画像528から逃げ惑うのに対し、サメ画像528が「5」の主図柄530、「6」の主図柄532および「7」の主図柄534をその順で次々と食べていく演出が行われる。

【0495】

サメ画像528が「7」の主図柄534を食べる瞬間は、サメ画像528が「7」の主図柄534に対して接近し、サメ画像528が口を大きく開けて「7」の主図柄534に襲いかかろうとする。その際、表示制御装置302により、サメ画像528が暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に発光する。また、音声ランプ制御装置143により、環状ランプ部23が第1寒色（例えば、明緑色、明青緑色または明青色）に、ランプ部92a～92cが第1寒色よりも明度が低い第2寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）に発光する。さらに、表示制御装置302により、サメ画像528の周辺536が第2寒色よりも明度が低い第3寒色（例えば、暗緑色、暗青緑色または暗青色）に発光する。

【0496】

そのため、サメ画像528が近く見える。一方、環状ランプ部23よりもランプ部92a～92cの方が遠く、ランプ部92a～92cよりもサメ画像528の周辺536が遠く見えるので、サメ画像528に近づきにつれて遠く見える。したがって、サメ画像528とその周辺との遠近感が強調されるので、サメ画像528がより近く見える。これにより、サメ画像528が「7」の主図柄534に対して接近する場合に、サメ画像528が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。

【0497】

さらに、サメ画像528が「7」の主図柄534に対して接近する際は、サメ画像528の接近の開始から接近の完了までの接近期間を複数（例えば、4つ）に区分し、各期間を経るにつれて、サメ画像528の明度を高くするとともに、サメ画像528の周辺536、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和を低くする。具体的に、最初の期間である第1期間では、サメ画像528が第1暖色（例えば、暗赤色、暗橙色または暗黄色）に、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536が第1寒色（例えば、明緑色、明青緑色または明青色）に発光する。第1期間に後続する第2期間では、サメ画像528が第1暖色に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1寒色に、サメ画像528の周辺536が第1寒色よりも明度が低

い第2寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）に発光する。第2期間に後続する第3期間では、サメ画像528が第1暖色よりも明度が高い第2暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536が第2寒色に発光する。第3期間に後続する第4期間では、サメ画像528が第2暖色よりも明度が高い第3暖色（例えば、明赤色、明橙色または明黄色）に、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cが第2寒色に、サメ画像528の周辺536が第2寒色よりも明度が低い第3寒色（例えば、暗緑色、暗青緑色または暗青色）に発光する。そのため、第2期間では第1期間よりも、第3期間では第2期間よりも、第4期間では第3期間よりも、サメ画像528が近く見える。また、第2期間では第1期間よりも、第3期間では第2期間よりも、第4期間では第3期間よりも、環状ランプ部23からサメ画像528に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調によりサメ画像528がより近く見える。これにより、サメ画像528が接近するにつれて、サメ画像528が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

10

【0498】

また、サメ画像528、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の色を必ずしも同じ段階で変化させなくてもよい。サメ画像528の色を第1段階で変化させ、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の色を第1段階よりも多い第2段階で変化させてもよい。例えば、サメ画像528の色を2段階、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の色を4段階に変化させる場合を例示する。この場合、第1期間および第2期間では、サメ画像528が第1暖色に、第3期間および第4期間では、サメ画像528が第2暖色に発光する。一方、第1期間では、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536が第1寒色に発光する。第2期間では、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1寒色に、サメ画像528の周辺536が第2寒色に発光する。第3期間では、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536が第2寒色に発光する。第4期間では、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cが第2寒色に、サメ画像528の周辺536が第3寒色に発光する。これにより、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536については、サメ画像528よりも明度の変化の解像度が高くなるので、サメ画像528が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

20

30

【0499】

また逆に、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の色を第1段階で変化させ、サメ画像528の色を第1段階よりも多い第2段階で変化させてもよい。例えば、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の色を2段階、サメ画像528の色を4段階に変化させてもよい。これにより、サメ画像528については、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536よりも明度の変化の解像度が高くなるので、サメ画像528が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

40

【0500】

なお、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536についてもそれぞれ色の変化の段階を変えてもよい。

【0501】

また、サメ画像528、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の色を必ずしも同じタイミングで変化させなくてもよい。サメ画像528の色を変化させ、その変化の開始よりも後に、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536の色を変化させてもよい。具体的に、第1期間および第2期間では、サメ画像528だけが第1暖色に発光する。第3期間では、サメ画像528が第2暖色に、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cおよびサ

50

メ画像 528 の周辺 536 が第 2 寒色に発光する。第 4 期間では、サメ画像 528 が第 3 暖色に、環状ランプ部 23 が第 1 寒色に、ランプ部 92a～92c が第 2 寒色に、サメ画像 528 の周辺 536 が第 3 寒色に発光する。これにより、サメ画像 528 の明度が変化するのに遅れて、環状ランプ部 23、ランプ部 92a～92c およびサメ画像 528 の周辺 536 の明度の総和が変化する、サメ画像 528 の明度だけが変化する間は、サメ画像 528 に注目させることができる。したがって、サメ画像 528 を主体として視覚的心理効果を与えることができる。

【0502】

また逆に、環状ランプ部 23、ランプ部 92a～92c およびサメ画像 528 の周辺 536 の色を変化させ、その変化の開始よりも後に、サメ画像 528 の色を変化させてもよい。これにより、環状ランプ部 23、ランプ部 92a～92c およびサメ画像 528 の明度の総和が変化するのに遅れて、サメ画像 528 の明度が変化する、環状ランプ部 23、ランプ部 92a～92c およびサメ画像 528 の明度の総和だけが変化する間は、環状ランプ部 23、ランプ部 92a～92c およびサメ画像 528 に注目させることができる。したがって、環状ランプ部 23、ランプ部 92a～92c およびサメ画像 528 を主体として視覚的心理効果を与えることができる。

【0503】

なお、環状ランプ部 23、ランプ部 92a～92c およびサメ画像 528 の周辺 536 についてもそれぞれ色の変化のタイミングを変えてもよい。また、サメ画像 528、環状ランプ部 23、ランプ部 92a～92c およびサメ画像 528 の周辺 536 について接近期間の区分数を異ならせてもよい。

【0504】

大当たり抽選で大当たりとなった場合は、サメ画像 528 が「7」の主図柄 534 から離間しながら画面右側に去っていき、大当たり図柄が表示される。その際、表示制御装置 302 により、サメ画像 528 が寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）に発光する。また、音声ランプ制御装置 143 により、環状ランプ部 23 が第 1 暖色（例えば、暗赤色、暗橙色または暗黄色）に、ランプ部 92a～92c が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に発光する。さらに、表示制御装置 302 により、サメ画像 528 の周辺 536 が第 2 暖色よりも明度が高い第 3 暖色（例えば、明赤色、明橙色または明黄色）に発光する。

【0505】

そのため、サメ画像 528 が遠く見える。一方、環状ランプ部 23 よりもランプ部 92a～92cの方が近く、ランプ部 92a～92c よりもサメ画像 528 の周辺 536 が近く見えるので、サメ画像 528 に近づくにつれて近く見える。したがって、サメ画像 528 とその周辺との遠近感が強調されるので、サメ画像 528 がより遠く見える。これにより、サメ画像 528 が「7」の主図柄 534 に対して離間する場合に、サメ画像 528 が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。

【0506】

さらに、サメ画像 528 が「7」の主図柄 534 に対して離間する際は、サメ画像 528 の離間の開始から離間の完了までの離間期間を複数（例えば、4 つ）に区分し、各期間を経るにつれて、サメ画像 528 の明度を低くするとともに、サメ画像 528 の周辺 536、ランプ部 92a～92c および環状ランプ部 23 の明度の総和を高くする。具体的に、最初の期間である第 1 期間では、サメ画像 528 が第 1 寒色（例えば、明緑色、明青緑色または明青色）に、環状ランプ部 23、ランプ部 92a～92c およびサメ画像 528 の周辺 536 が第 1 暖色（例えば、暗赤色、暗橙色または暗黄色）に発光する。第 1 期間に後続する第 2 期間では、サメ画像 528 が第 1 寒色に、環状ランプ部 23 およびランプ部 92a～92c が第 1 暖色に、サメ画像 528 の周辺 536 が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に発光する。第 2 期間に後続する第 3 期間では、サメ画像 528 が第 1 寒色よりも明度が低い第 2 寒色（例えば、緑色、青緑色また

は青色)に、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a~92cおよびサメ画像528の周辺536が第2暖色に発光する。第3期間に後続する第4期間では、サメ画像528が第2寒色よりも明度が低い第3寒色(例えば、暗緑色、暗青緑色または暗青色)に、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a~92cが第2暖色に、サメ画像528の周辺536が第2暖色よりも明度が高い第3暖色(例えば、明赤色、明橙色または明黄色)に発光する。そのため、第2期間では第1期間よりも、第3期間では第2期間よりも、第4期間では第3期間よりも、サメ画像528が遠く見える。また、第2期間では第1期間よりも、第3期間では第2期間よりも、第4期間では第3期間よりも、環状ランプ部23からサメ画像528に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調によりサメ画像528がより遠く見える。これにより、サメ画像528が離間するにつれて、サメ画像528が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

10

【0507】

また、サメ画像528、環状ランプ部23、ランプ部92a~92cおよびサメ画像528の周辺536の色を必ずしも同じ段階で変化させなくてもよい。サメ画像528の色を第1段階で変化させ、環状ランプ部23、ランプ部92a~92cおよびサメ画像528の周辺536の色を第1段階よりも多い第2段階で変化させてもよい。例えば、サメ画像528の色を2段階、環状ランプ部23、ランプ部92a~92cおよびサメ画像528の周辺536の色を4段階に変化させる場合を例示する。この場合、第1期間および第2期間では、サメ画像528が第1寒色に、第3期間および第4期間では、サメ画像528が第2寒色に発光する。一方、第1期間では、環状ランプ部23、ランプ部92a~92cおよびサメ画像528の周辺536が第1暖色に発光する。第2期間では、環状ランプ部23およびランプ部92a~92cが第1暖色に、サメ画像528の周辺536が第2暖色に発光する。第3期間では、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a~92cおよびサメ画像528の周辺536が第2暖色に発光する。第4期間では、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a~92cが第2暖色に、サメ画像528の周辺536が第3暖色に発光する。これにより、環状ランプ部23、ランプ部92a~92cおよびサメ画像528の周辺536については、サメ画像528よりも明度の変化の解像度が高くなるので、サメ画像528が後退する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

20

30

【0508】

また逆に、環状ランプ部23、ランプ部92a~92cおよびサメ画像528の周辺536の色を第1段階で変化させ、サメ画像528の色を第1段階よりも多い第2段階で変化させてもよい。例えば、環状ランプ部23、ランプ部92a~92cおよびサメ画像528の周辺536の色を2段階、サメ画像528の色を4段階に変化させてもよい。これにより、サメ画像528については、環状ランプ部23、ランプ部92a~92cおよびサメ画像528の周辺536よりも明度の変化の解像度が高くなるので、サメ画像528が後退する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

【0509】

なお、環状ランプ部23、ランプ部92a~92cおよびサメ画像528の周辺536についてもそれぞれ色の変化の段階を変えてもよい。

40

【0510】

また、サメ画像528、環状ランプ部23、ランプ部92a~92cおよびサメ画像528の周辺536の色を必ずしも同じタイミングで変化させなくてもよい。サメ画像528の色を変化させ、その変化の開始よりも後に、環状ランプ部23、ランプ部92a~92cおよびサメ画像528の周辺536の色を変化させてもよい。具体的に、第1期間および第2期間では、サメ画像528だけが第1寒色に発光する。第3期間では、サメ画像528が第2寒色に、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a~92cおよびサメ画像528の周辺536が第2暖色に発光する。第4期間では、サメ画像528が第3寒色に、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a~92cが第2暖色に、サメ画

50

像 5 2 8 の周辺 5 3 6 が第 3 暖色に発光する。これにより、サメ画像 5 2 8 の明度が変化するのに遅れて、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a～9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 の明度の総和が変化するので、サメ画像 5 2 8 の明度だけが変化する間は、サメ画像 5 2 8 に注目させることができる。したがって、サメ画像 5 2 8 を主体として視覚的心理効果を与えることができる。

【0 5 1 1】

また逆に、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a～9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 の色を変化させ、その変化の開始よりも後に、サメ画像 5 2 8 の色を変化させてもよい。これにより、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a～9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の明度の総和が変化するのに遅れて、サメ画像 5 2 8 の明度が変化するので、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a～9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の明度の総和だけが変化する間は、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a～9 2 c およびサメ画像 5 2 8 に注目させることができる。したがって、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a～9 2 c およびサメ画像 5 2 8 を主体として視覚的心理効果を与えることができる。

【0 5 1 2】

なお、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a～9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 についてもそれぞれ色の変化のタイミングを変えてもよい。また、サメ画像 5 2 8、環状ランプ部 2 3、ランプ部 9 2 a～9 2 c およびサメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 について離間期間の区分数を異ならせてもよい。

【0 5 1 3】

また、第 1 の実施の形態において、スーパー演出では、圧迫感を出すため、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 を第 1 暖色、第 2 暖色または第 3 暖色に発光させ、ランプ部 9 2 a～9 2 c および環状ランプ部 2 3 を第 1 暖色、第 2 暖色または第 3 暖色に発光させたが、これに限らず、ランプ部 9 2 a～9 2 c または環状ランプ部 2 3 のみを第 1 暖色、第 2 暖色または第 3 暖色に発光させてもよい。

【0 5 1 4】

また、第 1 の実施の形態において、スーパー演出では、圧迫感を出すため、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 を第 1 暖色、第 2 暖色または第 3 暖色に発光させ、ランプ部 9 2 a～9 2 c および環状ランプ部 2 3 を第 1 暖色、第 2 暖色または第 3 暖色に発光させたが、これに限らず、第 1 暖色、第 2 暖色または第 3 暖色で点滅表示を行ってもよい。これにより、圧迫感を増す視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができる。

【0 5 1 5】

また、第 1 の実施の形態においては、サメ画像 5 2 8 を進出させるため、サメ画像 5 2 8 を暖色に、環状ランプ部 2 3 を第 1 寒色に、ランプ部 9 2 a～9 2 c を第 2 寒色に、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 を第 3 寒色に発光させたが、これに限らず、サメ画像 5 2 8 を暖色に、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 を暗色（例えば、黒色）に、ランプ部 9 2 a～9 2 c および環状ランプ部 2 3 を寒色または暗色に発光させてもよい。このような構成であっても、コントラスト効果により、サメ画像 5 2 8 が近く見える。これにより、サメ画像 5 2 8 が拡大表示される場合に、サメ画像 5 2 8 が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができる。

【0 5 1 6】

また、第 1 の実施の形態においては、サメ画像 5 2 8 を進出させるため、サメ画像 5 2 8 を暖色に、環状ランプ部 2 3 を第 1 寒色に、ランプ部 9 2 a～9 2 c を第 2 寒色に、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6 を第 3 寒色に発光させたが、これに限らず、サメ画像 5 2 8 の周辺 5 3 6、ランプ部 9 2 a～9 2 c および環状ランプ部 2 3 は、第 1 寒色、第 2 寒色または第 3 寒色の任意の組み合わせでよく、同一色を用いてもよい。

【0 5 1 7】

また、第 1 の実施の形態においては、サメ画像 5 2 8 を後退させるため、サメ画像 5 2

8を寒色に、環状ランプ部23を第1暖色に、ランプ部92a～92cを第2暖色に、サメ画像528の周辺536を第3暖色に発光させたが、これに限らず、サメ画像528を寒色に、サメ画像528の周辺536を暗色（例えば、黒色）に、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23を暖色または暗色に発光させてもよい。このような構成であっても、コントラスト効果により、サメ画像528が遠く見える。これにより、サメ画像528が縮小表示される場合に、サメ画像528が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができる。

【0518】

また、第1の実施の形態においては、サメ画像528を後退させるため、サメ画像528を寒色に、環状ランプ部23を第1暖色に、ランプ部92a～92cを第2暖色に、サメ画像528の周辺536を第3暖色に発光させたが、これに限らず、サメ画像528の周辺536、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23は、第1暖色、第2暖色または第3暖色の任意の組み合わせでよく、同一色を用いてもよい。

【0519】

また、第1の実施の形態においては、サメ画像528の拡大表示の開始から拡大表示の完了までの拡大表示期間を複数に区分し、各期間を経るにつれて、サメ画像528の明度を高くするとともに、サメ画像528の周辺536、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和を低くしたが、これに限らず、各期間を経るにつれてサメ画像528の明度だけを高くしてもよい。逆に、各期間を経るにつれてサメ画像528の周辺536、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和だけを低くしてもよい。

【0520】

また、第1の実施の形態においては、サメ画像528の縮小表示の開始から縮小表示の完了までの縮小表示期間を複数に区分し、各期間を経るにつれて、サメ画像528の明度を低くするとともに、サメ画像528の周辺536、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和を高くしたが、これに限らず、各期間を経るにつれてサメ画像528の明度だけを低くしてもよい。逆に、各期間を経るにつれてサメ画像528の周辺536、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和だけを高くしてもよい。

【0521】

また、第1の実施の形態においては、サメ画像528についてのみ進出または後退する発光制御を行ったが、これに限らず、拡大表示または縮小表示する複数のキャラクタが存在する場合は、各キャラクタごとに進出または後退する発光制御を行ってもよい。

【0522】

例えば、拡大表示または縮小表示する4つのキャラクタA～Dが存在する場合は、キャラクタAに対しては、進出する色として、サメ画像528が第1暖色（例えば、暗赤色、暗橙色または暗黄色）に、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536が第1寒色（例えば、明緑色、明青緑色または明青色）になるように各色（以下、進出發光色A1という。）を対応づける。そして、キャラクタAを拡大表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0523】

キャラクタBに対しては、進出する色として、サメ画像528が第1暖色に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1寒色に、サメ画像528の周辺536が第1寒色よりも明度が低い第2寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）になるように各色（以下、進出發光色A2という。）を対応づける。そして、キャラクタBを拡大表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0524】

10

20

30

40

50

キャラクタCに対しては、進出する色として、サメ画像528が第1暖色よりも明度が高い第2暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536が第2寒色になるように各色（以下、進出発光色A3という。）を対応づける。そして、キャラクタCを拡大表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0525】

キャラクタDに対しては、進出する色として、サメ画像528が第2暖色よりも明度が高い第3暖色（例えば、明赤色、明橙色または明黄色）に、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cが第2寒色に、サメ画像528の周辺536が第2寒色よりも明度が低い第3寒色（例えば、暗緑色、暗青緑色または暗青色）になるように各色（以下、進出発光色A4という。）を対応づける。そして、キャラクタDを拡大表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0526】

そのため、キャラクタBはキャラクタAよりも、キャラクタCはキャラクタBよりも、キャラクタDはキャラクタCよりも、近く見える。また、キャラクタBはキャラクタAよりも、キャラクタCはキャラクタBよりも、キャラクタDはキャラクタCよりも、環状ランプ部23からキャラクタに近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調によりキャラクタがより近く見える。

【0527】

これにより、キャラクタA～Dのそれぞれについて、キャラクタが進出する視覚的心理効果を異ならせることができるので、演出のバリエーションが豊富となる。

【0528】

これに対し、キャラクタDに対しては、後退する色として、サメ画像528が第1寒色に、環状ランプ部23、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536が第1暖色になるように各色（以下、後退発光色A1という。）を対応づける。そして、キャラクタDを縮小表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0529】

キャラクタCに対しては、後退する色として、サメ画像528が第1寒色に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1暖色に、サメ画像528の周辺536が第2暖色になるように各色（以下、後退発光色A2という。）を対応づける。そして、キャラクタCを縮小表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0530】

キャラクタBに対しては、後退する色として、サメ画像528が第2寒色に、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a～92cおよびサメ画像528の周辺536が第2暖色になるように各色（以下、後退発光色A3という。）を対応づける。そして、キャラクタBを縮小表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0531】

キャラクタAに対しては、後退する色として、サメ画像528が第3寒色に、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a～92cが第2暖色に、サメ画像528の周辺536が第3暖色になるように各色（以下、後退発光色A4という。）を対応づける。そして、キャラクタAを縮小表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0532】

そのため、キャラクタCはキャラクタDよりも、キャラクタBはキャラクタCよりも、キャラクタAはキャラクタBよりも、遠く見える。また、キャラクタCはキャラクタDよ

10

20

30

40

50

りも、キャラクタBはキャラクタCよりも、キャラクタAはキャラクタBよりも、環状ランプ部23からキャラクタに近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調によりキャラクタがより遠く見える。

【0533】

これにより、キャラクタA～Dのそれぞれについて、キャラクタが後退する視覚的心理効果を異ならせることができるので、演出のバリエーションが豊富となる。

【0534】

さらに、キャラクタが大きくなるにつれて進出する視覚的心理効果を大きくし、キャラクタが小さくなるにつれて後退する視覚的心理効果を大きくしてもよい。

【0535】

例えば、キャラクタA～Dの順でサイズが大きい場合は、キャラクタAに対しては、進出發光色A1を対応づける。キャラクタBに対しては、進出發光色A2を対応づける。キャラクタCに対しては、進出發光色A3を対応づける。キャラクタDに対しては、進出發光色A4を対応づける。これにより、キャラクタが大きいほど、キャラクタが進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

【0536】

これに対し、キャラクタDに対しては、後退發光色A1を対応づける。キャラクタCに対しては、後退發光色A2を対応づける。キャラクタBに対しては、後退發光色A3を対応づける。キャラクタAに対しては、後退發光色A4を対応づける。これにより、キャラクタが小さいほど、キャラクタが後退する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

【0537】

一方、キャラクタが大きくなるにつれて進出する視覚的心理効果を小さくし、キャラクタが小さくなるにつれて後退する視覚的心理効果を小さくしてもよい。

【0538】

例えば、キャラクタA～Dの順でサイズが大きい場合は、キャラクタAに対しては、進出發光色A4を対応づける。キャラクタBに対しては、進出發光色A3を対応づける。キャラクタCに対しては、進出發光色A2を対応づける。キャラクタDに対しては、進出發光色A1を対応づける。これにより、キャラクタが小さいほど、キャラクタが進出する視覚的心理効果が大きくなるので、意外性を向上することができる。

【0539】

これに対し、キャラクタDに対しては、後退發光色A4を対応づける。キャラクタCに対しては、後退發光色A3を対応づける。キャラクタBに対しては、後退發光色A2を対応づける。キャラクタAに対しては、後退發光色A1を対応づける。これにより、キャラクタが大きいほど、キャラクタが後退する視覚的心理効果が大きくなるので、意外性を向上することができる。

【0540】

なお、キャラクタを拡大表示する場合に、各キャラクタごとにキャラクタの明度だけを高くしてもよい。逆に、各キャラクタごとにサメ画像528の周辺536、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和だけを低くしてもよい。また、キャラクタを縮小表示する場合に、各キャラクタごとにキャラクタの明度だけを低くしてもよい。逆に、各キャラクタごとにサメ画像528の周辺536、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和だけを高くしてもよい。

【0541】

また、進出する色と後退する色の対応づけを逆にしてもよい。すなわち、上記例では、キャラクタAに対しては、進出發光色A1および後退發光色A1を対応づける。キャラクタBに対しては、進出發光色A2および後退發光色A2を対応づける。キャラクタCに対しては、進出發光色A3および後退發光色A3を対応づける。キャラクタDに対して進出發光色A4および後退發光色A4を対応づける。これにより、キャラクタが大きいほど、キャラクタが進出または後退する視覚的心理効果が大きくなるので、キャラクタが大きい

10

20

30

40

50

ほど強調することができる。逆に、キャラクタAに対しては、進出發光色A 4および後退發光色A 4を対応づける。キャラクタBに対しては、進出發光色A 3および後退發光色A 3を対応づける。キャラクタCに対しては、進出發光色A 2および後退發光色A 2を対応づける。キャラクタDに対して進出發光色A 1および後退發光色A 1を対応づける。これにより、キャラクタが小さいほど、キャラクタが進出または後退する視覚的心理効果が大きくなるので、キャラクタが小さいほど強調することができる。

【0542】

また、第1の実施の形態においては、スーパーリーチの場合に進出または後退する發光制御を行ったが、これに限らず、非確変大当たり、確変大当たり、突確大当たりおよび外れのそれぞれについて進出または後退する發光制御を行ってもよい。

10

【0543】

例えば、確変大当たりとなる変動パターンに対しては、進出發光色A 4および後退發光色A 4を対応づける。そして、確変大当たりとなる変動パターンでは、サメ画像528を拡大表示または縮小表示する場合に、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a~92cおよび環状ランプ部23の發光を制御する。

【0544】

非確変大当たりとなる変動パターンに対しては、進出發光色A 3および後退發光色A 3を対応づける。そして、非確変大当たりとなる変動パターンでは、サメ画像528を拡大表示または縮小表示する場合に、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a~92cおよび環状ランプ部23の發光を制御する。

20

【0545】

突確大当たりとなる変動パターンに対しては、進出發光色A 2および後退發光色A 2を対応づける。そして、突確大当たりとなる変動パターンでは、サメ画像528を拡大表示または縮小表示する場合に、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a~92cおよび環状ランプ部23の發光を制御する。

【0546】

外れとなる変動パターンに対しては、進出發光色A 1および後退發光色A 1を対応づける。そして、外れとなる変動パターンでは、サメ画像528を拡大表示または縮小表示する場合に、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a~92cおよび環状ランプ部23の發光を制御する。

30

【0547】

そのため、突確大当たりは外れよりも、非確変大当たりは突確大当たりよりも、確変大当たりは非確変大当たりよりも、サメ画像528が近く見える。また、突確大当たりは外れよりも、非確変大当たりは突確大当たりよりも、確変大当たりは非確変大当たりよりも、環状ランプ部23からサメ画像528に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調によりサメ画像528がより近く見える。

【0548】

これにより、突確大当たりは外れよりも、非確変大当たりは突確大当たりよりも、確変大当たりは非確変大当たりよりも、サメ画像528が進出または後退する視覚的心理効果が大きくなるので、遊技価値が高い遊技状態（賞球が獲得できる機会が多い遊技状態）ほど、遊技者に対して期待感を与えることができる。

40

【0549】

なお、サメ画像528を拡大表示する場合に、非確変大当たり、確変大当たり、突確大当たりおよび外れごとにサメ画像528の明度だけを高くしてもよい。逆に、非確変大当たり、確変大当たり、突確大当たりおよび外れごとにサメ画像528の周辺536、ランプ部92a~92cおよび環状ランプ部23の明度の総和だけを低くしてもよい。また、サメ画像528を縮小表示する場合に、非確変大当たり、確変大当たり、突確大当たりおよび外れごとにサメ画像528の明度だけを低くしてもよい。逆に、非確変大当たり、確変大当たり、突確大当たりおよび外れごとにサメ画像528の周辺536、ランプ部92a~92cおよび環状ランプ部23の明度の総和だけを高くしてもよい。

50

【0550】

また、第1の実施の形態においては、スーパーリーチの場合に進出または後退する発光制御を行ったが、これに限らず、ノーマルリーチ、スーパーリーチおよびスペシャルリーチのそれぞれについて進出または後退する発光制御を行ってもよい。

【0551】

例えば、スペシャルリーチに対しては、進出發光色A4および後退発光色A4を対応づける。そして、スペシャルリーチでは、サメ画像528を拡大表示または縮小表示する場合に、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0552】

スーパーリーチに対しては、進出發光色A3および後退発光色A3を対応づける。そして、スーパーリーチでは、サメ画像528を拡大表示または縮小表示する場合に、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0553】

ノーマルリーチに対しては、進出發光色A2および後退発光色A2を対応づける。そして、ノーマルリーチでは、サメ画像528を拡大表示または縮小表示する場合に、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0554】

そのため、スーパーリーチはノーマルリーチよりも、スペシャルリーチはスーパーリーチよりも、サメ画像528が近く見える。また、スーパーリーチはノーマルリーチよりも、スペシャルリーチはスーパーリーチよりも、環状ランプ部23からサメ画像528に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調によりサメ画像528がより近く見える。

【0555】

これにより、スーパーリーチはノーマルリーチよりも、スペシャルリーチはスーパーリーチよりも、サメ画像528が進出または後退する視覚的心理効果が大きくなるので、大当たりになる確率が高いリーチ演出ほど、遊技者に対して期待感を与えることができる。

【0556】

なお、サメ画像528を拡大表示する場合に、ノーマルリーチ、スーパーリーチおよびスペシャルリーチごとにサメ画像528の明度だけを高くしてもよい。逆に、ノーマルリーチ、スーパーリーチおよびスペシャルリーチごとにサメ画像528の周辺536、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和だけを低くしてもよい。また、サメ画像528を縮小表示する場合に、ノーマルリーチ、スーパーリーチおよびスペシャルリーチごとにサメ画像528の明度だけを低くしてもよい。逆に、ノーマルリーチ、スーパーリーチおよびスペシャルリーチごとにサメ画像528の周辺536、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和だけを高くしてもよい。

【0557】

また、第1および第2の実施の形態において、中段領域の演出図柄が変動表示されている間は、主図柄518～522の周辺524を暖色に発光させ、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23を暖色に発光させたが、これに限らず、ランプ部92a～92cまたは環状ランプ部23のみを暖色に発光させてもよい。

【0558】

また、第1および第2の実施の形態において、ノーマル演出からスーパー演出に移行する間は、表示画面を黄色に発光させ、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23を黄色に発光させたが、これに限らず、ランプ部92a～92cまたは環状ランプ部23のみを黄色に発光させてもよい。

【0559】

また、第1および第2の実施の形態において、ノーマル演出からスーパー演出に移行する間は、表示画面を黄色に発光させ、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23を

10

20

30

40

50

黄色に発光させたが、これに限らず、表示画面を緑色に発光させ、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 を緑色に発光させてもよい。これにより、ノーマル演出からスーパー演出に移行する間は、ストレスや疲労を解消させる視覚的心理効果を遊技者に与えることができる。なお、この場合においても、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c または環状ランプ部 2 3 のみを緑色に発光させてもよい。

【0560】

また、第 1 および第 2 の実施の形態においては、大当たり図柄で演出図柄を停止表示する場合は、表示画面を黄色に発光させ、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 を黄色に発光させたが、これに限らず、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c または環状ランプ部 2 3 のみを黄色に発光させてもよい。

10

【0561】

また、第 1 および第 2 の実施の形態においては、外れ図柄で演出図柄を停止表示する場合は、表示画面を緑色に発光させ、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 を緑色に発光させたが、これに限らず、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c または環状ランプ部 2 3 のみを緑色に発光させてもよい。

【0562】

また、第 1 および第 2 の実施の形態においては、演出画像表示装置 9 1、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 の 3 つの発光手段を用いて発光を制御したが、これに限らず、3 つの発光手段のうち任意の 2 つ以下のものを用いて発光を制御してもよいし、さらに多くの発光手段を用いて発光を制御してもよい。なお、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c に

20

【0563】

また、第 1 および第 2 の実施の形態においては、サメ画像 5 2 8 または「7」の主図柄 5 3 4 を拡大表示したが、拡大表示とは、2 次元的に拡大表示すること、3 次元的に拡大表示すること、2 次元的または 3 次元的に拡大表示した映像をムービーとして再生することが含まれる。3 次元的に拡大表示する場合は、例えば、ポリゴン表示において、視点に対してオブジェクトを接近させることにより行ってもよい。

【0564】

また、第 1 および第 2 の実施の形態においては、サメ画像 5 2 8 または「7」の主図柄 5 3 4 を縮小表示したが、縮小表示とは、2 次元的に縮小表示すること、3 次元的に縮小表示すること、2 次元的または 3 次元的に縮小表示した映像をムービーとして再生することが含まれる。3 次元的に縮小表示する場合は、例えば、ポリゴン表示において、視点に対してオブジェクトを離間させることにより行ってもよい。

30

【0565】

また、第 2 の実施の形態においては、「7」の主図柄 5 3 4 が主図柄 5 3 0、5 3 2 に対して拡大表示または縮小表示される場合に、「7」の主図柄 5 3 4 が進出または後退する視覚的心理効果を与える発光制御を行ったが、これに限らず、「7」の主図柄 5 3 4 を拡大表示または縮小表示するのではなく、「7」の主図柄 5 3 4 が主図柄 5 3 0、5 3 4 に対して接近または離間する場合に、「7」の主図柄 5 3 4 が進出または後退する視覚的

40

【0566】

図 5 7 は、スーパー演出時の演出図柄表示装置 9 1 の表示画面である。

スーパー演出が開始されると、図 5 7 に示すように、「5」の主図柄 5 3 0、「6」の主図柄 5 3 2 および「7」の主図柄 5 3 4 が右から左に向かってレースをする演出が行われる。

【0567】

レース中に、「7」の主図柄 5 3 4 が「5」の主図柄 5 3 0 または「6」の主図柄 5 3 2 を追い抜いた場合は、表示制御装置 3 0 2 により、「7」の主図柄 5 3 4 が主図柄 5 3 0、5 3 2 に対して接近する。その際、表示制御装置 3 0 2 により、「7」の主図柄 5 3

50

4の周辺538が暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に発光する。また、音声ランプ制御装置143により、環状ランプ部23が第1寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）に、ランプ部92a～92cが第1寒色よりも明度が低い第2寒色（例えば、暗緑色、暗青緑色または暗青色）に発光する。

【0568】

そのため、「7」の主図柄534が近く見える。一方、環状ランプ部23よりもランプ部92a～92cの方が遠く見えるので、「7」の主図柄534に近づくとつれて遠く見える。したがって、「7」の主図柄534とその周辺との遠近感が強調されるので、「7」の主図柄534がより近く見える。これにより、「7」の主図柄534が主図柄530、532に対して接近する場合に、「7」の主図柄534が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。

10

【0569】

さらに、「7」の主図柄534が主図柄530、532に対して接近する際は、「7」の主図柄534の接近の開始から接近の完了までの接近期間を複数（例えば、4つ）に区分し、各期間を経るにつれて、「7」の主図柄534の周辺538の明度を高くするとともに、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和を低くする。具体的に、最初の期間である第1期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1暖色（例えば、暗赤色、暗橙色または暗黄色）に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1寒色（例えば、明緑色、明青緑色または明青色）に発光する。第1期間に後続する第2期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1暖色に、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cが第1寒色よりも明度が低い第2寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）に発光する。第2期間に後続する第3期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1暖色よりも明度が高い第2暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第2寒色に発光する。第3期間に後続する第4期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第2暖色よりも明度が高い第3暖色（例えば、明赤色、明橙色または明黄色）に、環状ランプ部23が第2寒色に、ランプ部92a～92cが第2寒色よりも明度が低い第3寒色（例えば、暗緑色、暗青緑色または暗青色）に発光する。そのため、第2期間では第1期間よりも、第3期間では第2期間よりも、第4期間では第3期間よりも、「7」の主図柄534が近く見える。また、第2期間では第1期間よりも、第3期間では第2期間よりも、第4期間では第3期間よりも、環状ランプ部23から「7」の主図柄534に近づくとつれて遠く見えるので、遠近感の強調により「7」の主図柄534がより近く見える。これにより、「7」の主図柄534が接近するにつれて、「7」の主図柄534が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

20

30

【0570】

また、「7」の主図柄534の周辺538、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を必ずしも同じ段階で変化させなくてもよい。「7」の主図柄534の周辺538の色を第1段階で変化させ、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を第1段階よりも多い第2段階で変化させてもよい。例えば、「7」の主図柄534の周辺538の色を2段階、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を4段階に変化させる場合を例示する。この場合、第1期間および第2期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1暖色に、第3期間および第4期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第2暖色に発光する。一方、第1期間では、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1寒色に発光する。第2期間では、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cが第2寒色に発光する。第3期間では、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第2寒色に発光する。第4期間では、環状ランプ部23が第2寒色に、ランプ部92a～92cが第3寒色に発光する。これにより、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cについては、「7」の主図柄534の周辺538よりも明度の変化の解像度が高くなるので、「7」の主図柄534が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

40

50

【0571】

また逆に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を第1段階で変化させ、「7」の主図柄534の周辺538の色を第1段階よりも多い第2段階で変化させてもよい。例えば、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を2段階、「7」の主図柄534の周辺538の色を4段階に変化させてもよい。これにより、「7」の主図柄534の周辺538については、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cよりも明度の変化の解像度が高くなるので、「7」の主図柄534が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

【0572】

なお、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cについてもそれぞれ色の変化の段階を変えてもよい。

【0573】

また、「7」の主図柄534の周辺538、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を必ずしも同じタイミングで変化させなくてもよい。「7」の主図柄534の周辺538の色を変化させ、その変化の開始よりも後に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を変化させてもよい。具体的に、第1期間および第2期間では、「7」の主図柄534の周辺538だけが第1暖色に発光する。第3期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第2暖色に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第2寒色に発光する。第4期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第3暖色に、環状ランプ部23が第2寒色に、ランプ部92a～92cが第3寒色に発光する。これにより、「7」の主図柄534の周辺538の明度に変化するのに遅れて、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの明度の総和が変化するので、「7」の主図柄534の周辺538の明度だけが変化する間は、「7」の主図柄534の周辺538に注目させることができる。したがって、「7」の主図柄534の周辺538を主体として視覚的心理効果を与えることができる。

【0574】

また逆に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を変化させ、その変化の開始よりも後に、「7」の主図柄534の周辺538の色を変化させてもよい。これにより、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの明度の総和が変化するのに遅れて、「7」の主図柄534の周辺538の明度に変化するので、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの明度の総和だけが変化する間は、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cに注目させることができる。したがって、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cを主体として視覚的心理効果を与えることができる。

【0575】

なお、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cについてもそれぞれ色の変化のタイミングを変えてもよい。また、「7」の主図柄534の周辺538、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cについて接近期間の区分数を異ならせてもよい。

【0576】

これに対し、レース中に、「7」の主図柄534が「5」の主図柄530または「6」の主図柄532に追い抜かれた場合は、表示制御装置302により、「7」の主図柄534が主図柄530、532に対して離間する。その際、表示制御装置302により、「7」の主図柄534の周辺538が寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）に発光する。また、音声ランプ制御装置143により、環状ランプ部23が第1暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に、ランプ部92a～92cが第1暖色よりも明度が高い第2暖色（例えば、明赤色、明橙色または明黄色）に発光する。

【0577】

そのため、「7」の主図柄534が遠く見える。一方、環状ランプ部23よりもランプ部92a～92cの方が近く見えるので、「7」の主図柄534に近づくにつれて近く見える。したがって、「7」の主図柄534とその周辺との遠近感が強調されるので、「7」の主図柄534がより遠く見える。これにより、「7」の主図柄534が主図柄530

、532に対して離間する場合に、「7」の主図柄534が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。

【0578】

さらに、「7」の主図柄534が主図柄530、532に対して離間する際は、「7」の主図柄534の離間の開始から離間の完了までの離間期間を複数（例えば、4つ）に区分し、各期間を経るにつれて、「7」の主図柄534の周辺538の明度を低くするとともに、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和を高くする。具体的に、最初の期間である第1期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1寒色（例えば、明緑色、明青緑色または明青色）に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1暖色（例えば、暗赤色、暗橙色または暗黄色）に発光する。第1期間に後続する第2期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1寒色に、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a～92cが第1暖色よりも明度が高い第2暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に発光する。第2期間に後続する第3期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1寒色よりも明度が低い第2寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第2暖色に発光する。第3期間に後続する第4期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第2寒色よりも明度が低い第3寒色（例えば、暗緑色、暗青緑色または暗青色）に、環状ランプ部23が第2暖色に、ランプ部92a～92cが第2暖色よりも明度が高い第3暖色（例えば、明赤色、明橙色または明黄色）に発光する。そのため、第2期間では第1期間よりも、第3期間では第2期間よりも、第4期間では第3期間よりも、「7」の主図柄534が遠く見える。また、第2期間では第1期間よりも、第3期間では第2期間よりも、第4期間では第3期間よりも、環状ランプ部23から「7」の主図柄534に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により「7」の主図柄534がより遠く見える。これにより、「7」の主図柄534が離間するにつれて、「7」の主図柄534が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

【0579】

また、「7」の主図柄534の周辺538、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を必ずしも同じ段階で変化させなくてもよい。「7」の主図柄534の周辺538の色を第1段階で変化させ、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を第1段階よりも多い第2段階で変化させてもよい。例えば、「7」の主図柄534の周辺538の色を2段階、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を4段階に変化させる場合を例示する。この場合、第1期間および第2期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第1寒色に、第3期間および第4期間では、「7」の主図柄534の周辺538が第2寒色に発光する。一方、第1期間では、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1暖色に発光する。第2期間では、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a～92cが第2暖色に発光する。第3期間では、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第2暖色に発光する。第4期間では、環状ランプ部23が第2暖色に、ランプ部92a～92cが第3暖色に発光する。これにより、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cについては、「7」の主図柄534の周辺538よりも明度の変化の解像度が高くなるので、「7」の主図柄534が後退する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

【0580】

また逆に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を第1段階で変化させ、「7」の主図柄534の周辺538の色を第1段階よりも多い第2段階で変化させてもよい。例えば、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cの色を2段階、「7」の主図柄534の周辺538の色を4段階に変化させてもよい。これにより、「7」の主図柄534の周辺538については、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cよりも明度の変化の解像度が高くなるので、「7」の主図柄534が後退する視覚的心理効果をリアルに与えることができる。

【0581】

10

20

30

40

50

なお、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c についてもそれぞれ色の変化の段階を変えてもよい。

【0 5 8 2】

また、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c の色を必ずしも同じタイミングで変化させなくてもよい。「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 の色を変化させ、その変化の開始よりも後に、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c の色を変化させてもよい。具体的に、第 1 期間および第 2 期間では、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 だけが第 1 寒色に発光する。第 3 期間では、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 が第 2 寒色に、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 2 暖色に発光する。第 4 期間では、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 が第 3 寒色に、環状ランプ部 2 3 が第 2 暖色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c が第 3 暖色に発光する。これにより、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 の明度が増加するのにより遅れて、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c の明度の総和が増加するので、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 の明度だけが変化する間は、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 に注目させることができる。したがって、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 を主体として視覚的心理効果を与えることができる。

10

【0 5 8 3】

また逆に、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c の色を変化させ、その変化の開始よりも後に、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 の色を変化させてもよい。これにより、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c の明度の総和が増加するのにより遅れて、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 の明度が増加するので、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c の明度の総和だけが変化する間は、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c に注目させることができる。したがって、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c を主体として視覚的心理効果を与えることができる。

20

【0 5 8 4】

なお、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c についてもそれぞれ色の変化のタイミングを変えてもよい。また、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a ~ 9 2 c について離間期間の区分数を異ならせてもよい。

【0 5 8 5】

また、第 2 の実施の形態においては、圧迫感を演出しなかったが、これに限らず、第 1 の実施の形態と同様の要領で圧迫感を演出してもよい。例えば、「7」の主図柄 5 3 4 が「5」の主図柄 5 3 0 を追い抜く場合に、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 が第 1 暖色に、「7」の主図柄 5 3 4 が次に「6」の主図柄 5 3 2 を追い抜く場合に、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色になるように発光を制御する。

30

【0 5 8 6】

また、第 2 の実施の形態においては、「7」の主図柄 5 3 4 を進出させるため、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 を暖色に、環状ランプ部 2 3 を第 1 寒色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c を第 2 寒色に発光させたが、これに限らず、「7」の主図柄 5 3 4 がゴールに近いほど、暖色の明度を高くし、または第 1 寒色若しくは第 2 寒色の明度を低くしてもよい。これにより、「7」の主図柄 5 3 4 がゴールに近いほど、「7」の主図柄 5 3 4 がより進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができる。

40

【0 5 8 7】

また、第 2 の実施の形態においては、「7」の主図柄 5 3 4 を進出させるため、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 を暖色に、環状ランプ部 2 3 を第 1 寒色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c を第 2 寒色に発光させたが、これに限らず、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 を暖色に、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c を暗色（例えば、黒色）に、環状ランプ部 2 3 を寒色または暗色に発光させてもよい。このような構成であっても、コントラスト効果により、

50

「7」の主図柄534が近く見える。これにより、「7」の主図柄534が拡大表示される場合に、「7」の主図柄534が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができる。

【0588】

また、第2の実施の形態においては、「7」の主図柄534を進出させるため、「7」の主図柄534の周辺538を暖色に、環状ランプ部23を第1寒色に、ランプ部92a～92cを第2寒色に発光させたが、これに限らず、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23は、第1寒色または第2寒色の任意の組み合わせでよく、同一色を用いてもよい。

10

【0589】

また、第2の実施の形態においては、「7」の主図柄534を後退させるため、「7」の主図柄534の周辺538を寒色に、環状ランプ部23を第1暖色に、ランプ部92a～92cを第2暖色に発光させたが、これに限らず、「7」の主図柄534がゴールから遠いほど、寒色の明度を低くし、または第1暖色若しくは第2暖色の明度を高くしてもよい。これにより、「7」の主図柄534がゴールから遠いほど、「7」の主図柄534がより後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができる。

【0590】

また、第2の実施の形態においては、「7」の主図柄534を後退させるため、「7」の主図柄534の周辺538を寒色に、環状ランプ部23を第1暖色に、ランプ部92a～92cを第2暖色に発光させたが、これに限らず、「7」の主図柄534の周辺538を寒色に、ランプ部92a～92cを暗色（例えば、黒色）に、環状ランプ部23を暖色または暗色に発光させてもよい。このような構成であっても、コントラスト効果により、「7」の主図柄534が遠く見える。これにより、「7」の主図柄534が縮小表示される場合に、「7」の主図柄534が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、迫力を演出することができる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができる。

20

【0591】

また、第2の実施の形態においては、「7」の主図柄534を後退させるため、「7」の主図柄534の周辺538を寒色に、環状ランプ部23を第1暖色に、ランプ部92a～92cを第2暖色に発光させたが、これに限らず、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23は、第1暖色または第2暖色の任意の組み合わせでよく、同一色を用いてもよい。

30

【0592】

また、第2の実施の形態においては、「7」の主図柄534の拡大表示の開始から拡大表示の完了までの拡大表示期間を複数に区分し、各期間を経るにつれて、「7」の主図柄534の周辺538の明度を高くするとともに、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和を低くしたが、これに限らず、各期間を経るにつれて「7」の主図柄534の周辺538の明度だけを高くしてもよい。逆に、各期間を経るにつれてランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和だけを低くしてもよい。

40

【0593】

また、第2の実施の形態においては、「7」の主図柄534の縮小表示の開始から縮小表示の完了までの縮小表示期間を複数に区分し、各期間を経るにつれて、「7」の主図柄534の周辺538の明度を低くするとともに、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和を高くしたが、これに限らず、各期間を経るにつれて「7」の主図柄534の周辺538の明度だけを低くしてもよい。逆に、各期間を経るにつれてランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和だけを高くしてもよい。

【0594】

また、第2の実施の形態においては、「7」の主図柄534についてのみ進出または後

50

退する発光制御を行ったが、これに限らず、拡大表示または縮小表示する複数のキャラクタが存在する場合は、各キャラクタごとに進出または後退する発光制御を行ってもよい。

【0595】

例えば、拡大表示または縮小表示する4つのキャラクタA～Dが存在する場合は、キャラクタAに対しては、進出する色として、「7」の主図柄534の周辺538が第1暖色（例えば、暗赤色、暗橙色または暗黄色）に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1寒色（例えば、明緑色、明青緑色または明青色）になるように各色（以下、進出發光色B1という。）を対応づける。そして、キャラクタAを拡大表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

10

【0596】

キャラクタBに対しては、進出する色として、「7」の主図柄534の周辺538が第1暖色に、環状ランプ部23が第1寒色に、ランプ部92a～92cが第1寒色よりも明度が低い第2寒色（例えば、緑色、青緑色または青色）になるように各色（以下、進出發光色B2という。）を対応づける。そして、キャラクタBを拡大表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0597】

キャラクタCに対しては、進出する色として、「7」の主図柄534の周辺538が第1暖色よりも明度が高い第2暖色（例えば、赤色、橙色または黄色）に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第2寒色になるように各色（以下、進出發光色B3という。）を対応づける。そして、キャラクタCを拡大表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

20

【0598】

キャラクタDに対しては、進出する色として、「7」の主図柄534の周辺538が第2暖色よりも明度が高い第3暖色（例えば、明赤色、明橙色または明黄色）に、環状ランプ部23が第2寒色に、ランプ部92a～92cが第2寒色よりも明度が低い第3寒色（例えば、暗緑色、暗青緑色または暗青色）になるように各色（以下、進出發光色B4という。）を対応づける。そして、キャラクタDを拡大表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

30

【0599】

そのため、キャラクタBはキャラクタAよりも、キャラクタCはキャラクタBよりも、キャラクタDはキャラクタCよりも、近く見える。また、キャラクタBはキャラクタAよりも、キャラクタCはキャラクタBよりも、キャラクタDはキャラクタCよりも、環状ランプ部23からキャラクタに近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調によりキャラクタがより近く見える。

【0600】

これにより、キャラクタA～Dのそれぞれについて、キャラクタが進出する視覚的心理効果を異ならせることができるので、演出のバリエーションが豊富となる。

40

【0601】

これに対し、キャラクタDに対しては、後退する色として、「7」の主図柄534の周辺538が第1寒色に、環状ランプ部23およびランプ部92a～92cが第1暖色になるように各色（以下、後退発光色B1という。）を対応づける。そして、キャラクタDを縮小表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0602】

キャラクタCに対しては、後退する色として、「7」の主図柄534の周辺538が第1寒色に、環状ランプ部23が第1暖色に、ランプ部92a～92cが第2暖色になるよ

50

うに各色（以下、後退発光色 B 2 という。）を対応づける。そして、キャラクタ C を縮小表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置 9 1、ランプ部 9 2 a～9 2 c および環状ランプ部 2 3 の発光を制御する。

【0603】

キャラクタ B に対しては、後退する色として、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 が第 2 寒色に、環状ランプ部 2 3 およびランプ部 9 2 a～9 2 c が第 2 暖色になるように各色（以下、後退発光色 B 3 という。）を対応づける。そして、キャラクタ B を縮小表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置 9 1、ランプ部 9 2 a～9 2 c および環状ランプ部 2 3 の発光を制御する。

【0604】

キャラクタ A に対しては、後退する色として、「7」の主図柄 5 3 4 の周辺 5 3 8 が第 3 寒色に、環状ランプ部 2 3 が第 2 暖色に、ランプ部 9 2 a～9 2 c が第 3 暖色になるように各色（以下、後退発光色 B 4 という。）を対応づける。そして、キャラクタ A を縮小表示する場合は、対応する色となるように演出図柄表示装置 9 1、ランプ部 9 2 a～9 2 c および環状ランプ部 2 3 の発光を制御する。

【0605】

そのため、キャラクタ C はキャラクタ D よりも、キャラクタ B はキャラクタ C よりも、キャラクタ A はキャラクタ B よりも、遠く見える。また、キャラクタ C はキャラクタ D よりも、キャラクタ B はキャラクタ C よりも、キャラクタ A はキャラクタ B よりも、環状ランプ部 2 3 からキャラクタに近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調によりキャラクタがより遠く見える。

【0606】

これにより、キャラクタ A～D のそれぞれについて、キャラクタが後退する視覚的心理効果を異ならせることができるので、演出のバリエーションが豊富となる。

【0607】

さらに、キャラクタが大きくなるにつれて進出する視覚的心理効果を大きくし、キャラクタが小さくなるにつれて後退する視覚的心理効果を小さくしてもよい。

【0608】

例えば、キャラクタ A～D の順でサイズが大きい場合は、キャラクタ A に対しては、進出發光色 B 1 を対応づける。キャラクタ B に対しては、進出發光色 B 2 を対応づける。キャラクタ C に対しては、進出發光色 B 3 を対応づける。キャラクタ D に対しては、進出發光色 B 4 を対応づける。これにより、キャラクタが大きいほど、キャラクタが進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

【0609】

これに対し、キャラクタ D に対しては、後退発光色 B 1 を対応づける。キャラクタ C に対しては、後退発光色 B 2 を対応づける。キャラクタ B に対しては、後退発光色 B 3 を対応づける。キャラクタ A に対しては、後退発光色 B 4 を対応づける。これにより、キャラクタが小さいほど、キャラクタが後退する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができる。

【0610】

一方、キャラクタが大きくなるにつれて進出する視覚的心理効果を小さくし、キャラクタが小さくなるにつれて後退する視覚的心理効果を小さくしてもよい。

【0611】

例えば、キャラクタ A～D の順でサイズが大きい場合は、キャラクタ A に対しては、進出發光色 B 4 を対応づける。キャラクタ B に対しては、進出發光色 B 3 を対応づける。キャラクタ C に対しては、進出發光色 B 2 を対応づける。キャラクタ D に対しては、進出發光色 B 1 を対応づける。これにより、キャラクタが小さいほど、キャラクタが進出する視覚的心理効果が大きくなるので、意外性を向上することができる。

【0612】

これに対し、キャラクタ D に対しては、後退発光色 B 4 を対応づける。キャラクタ C に

10

20

30

40

50

対しては、後退発光色 B 3 を対応づける。キャラクタ B に対しては、後退発光色 B 2 を対応づける。キャラクタ A に対しては、後退発光色 B 1 を対応づける。これにより、キャラクタが大きいほど、キャラクタが後退する視覚的心理効果が大きくなるので、意外性を向上することができる。

【0613】

なお、キャラクタを拡大表示する場合に、各キャラクタごとにキャラクタの周辺の明度だけを高くしてもよい。逆に、各キャラクタごとにランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 の明度の総和だけを低くしてもよい。また、キャラクタを縮小表示する場合に、各キャラクタごとにキャラクタの周辺の明度だけを低くしてもよい。逆に、各キャラクタごとにランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 の明度の総和だけを高くしてもよい。

10

【0614】

また、進出する色と後退する色の対応づけを逆にしてもよい。すなわち、上記例では、キャラクタ A に対しては、進出發光色 B 1 および後退発光色 B 1 を対応づける。キャラクタ B に対しては、進出發光色 B 2 および後退発光色 B 2 を対応づける。キャラクタ C に対しては、進出發光色 B 3 および後退発光色 B 3 を対応づける。キャラクタ D に対して進出發光色 B 4 および後退発光色 B 4 を対応づける。これにより、キャラクタが大きいほど、キャラクタが進出または後退する視覚的心理効果が大きくなるので、キャラクタが大きいほど強調することができる。逆に、キャラクタ A に対しては、進出發光色 B 4 および後退発光色 B 4 を対応づける。キャラクタ B に対しては、進出發光色 B 3 および後退発光色 B 3 を対応づける。キャラクタ C に対しては、進出發光色 B 2 および後退発光色 B 2 を対応づける。キャラクタ D に対して進出發光色 B 1 および後退発光色 B 1 を対応づける。これにより、キャラクタが小さいほど、キャラクタが進出または後退する視覚的心理効果が大きくなるので、キャラクタが小さいほど強調することができる。

20

【0615】

また、第 2 の実施の形態においては、スーパーリーチの場合に進出または後退する発光制御を行ったが、これに限らず、非確変大当たり、確変大当たり、突確大当たりおよび外れのそれぞれについて進出または後退する発光制御を行ってもよい。

【0616】

例えば、確変大当たりとなる変動パターンに対しては、進出發光色 B 4 および後退発光色 B 4 を対応づける。そして、確変大当たりとなる変動パターンでは、「7」の主図柄 5 3 4 を拡大表示または縮小表示する場合に、対応する色となるように演出図柄表示装置 9 1、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 の発光を制御する。

30

【0617】

非確変大当たりとなる変動パターンに対しては、進出發光色 B 3 および後退発光色 B 3 を対応づける。そして、非確変大当たりとなる変動パターンでは、「7」の主図柄 5 3 4 を拡大表示または縮小表示する場合に、対応する色となるように演出図柄表示装置 9 1、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 の発光を制御する。

【0618】

突確大当たりとなる変動パターンに対しては、進出發光色 B 2 および後退発光色 B 2 を対応づける。そして、突確大当たりとなる変動パターンでは、「7」の主図柄 5 3 4 を拡大表示または縮小表示する場合に、対応する色となるように演出図柄表示装置 9 1、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 の発光を制御する。

40

【0619】

外れとなる変動パターンに対しては、進出發光色 B 1 および後退発光色 B 1 を対応づける。そして、外れとなる変動パターンでは、「7」の主図柄 5 3 4 を拡大表示または縮小表示する場合に、対応する色となるように演出図柄表示装置 9 1、ランプ部 9 2 a ~ 9 2 c および環状ランプ部 2 3 の発光を制御する。

【0620】

そのため、突確大当たりは外れよりも、非確変大当たりは突確大当たりよりも、確変大

50

当たりは非確変大当たりよりも、「7」の主図柄534が近く見える。また、突確大当たりは外れよりも、非確変大当たりは突確大当たりよりも、確変大当たりは非確変大当たりよりも、環状ランプ部23から「7」の主図柄534に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により「7」の主図柄534がより近く見える。

【0621】

これにより、突確大当たりは外れよりも、非確変大当たりは突確大当たりよりも、確変大当たりは非確変大当たりよりも、「7」の主図柄534が進出または後退する視覚的心理効果が大きくなるので、遊技価値が高い遊技状態（賞球が獲得できる機会が多い遊技状態）ほど、遊技者に対して期待感を与えることができる。

【0622】

なお、「7」の主図柄534を拡大表示する場合に、非確変大当たり、確変大当たり、突確大当たりおよび外れごとに「7」の主図柄534の周辺538の明度だけを高くしてもよい。逆に、非確変大当たり、確変大当たり、突確大当たりおよび外れごとにランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和だけを低くしてもよい。また、「7」の主図柄534を縮小表示する場合に、非確変大当たり、確変大当たり、突確大当たりおよび外れごとに「7」の主図柄534の周辺538の明度だけを低くしてもよい。逆に、非確変大当たり、確変大当たり、突確大当たりおよび外れごとにランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の明度の総和だけを高くしてもよい。

【0623】

また、第2の実施の形態においては、スーパーリーチの場合に進出または後退する発光制御を行ったが、これに限らず、ノーマルリーチ、スーパーリーチおよびスペシャルリーチのそれぞれについて進出または後退する発光制御を行ってもよい。

【0624】

例えば、スペシャルリーチに対しては、進出發光色B4および後退発光色B4を対応づける。そして、スペシャルリーチでは、「7」の主図柄534を拡大表示または縮小表示する場合に、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0625】

スーパーリーチに対しては、進出發光色B3および後退発光色B3を対応づける。そして、スーパーリーチでは、「7」の主図柄534を拡大表示または縮小表示する場合に、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0626】

ノーマルリーチに対しては、進出發光色B2および後退発光色B2を対応づける。そして、ノーマルリーチでは、「7」の主図柄534を拡大表示または縮小表示する場合に、対応する色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0627】

そのため、スーパーリーチはノーマルリーチよりも、スペシャルリーチはスーパーリーチよりも、「7」の主図柄534が近く見える。また、スーパーリーチはノーマルリーチよりも、スペシャルリーチはスーパーリーチよりも、環状ランプ部23から「7」の主図柄534に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により「7」の主図柄534がより近く見える。

【0628】

これにより、スーパーリーチはノーマルリーチよりも、スペシャルリーチはスーパーリーチよりも、「7」の主図柄534が進出または後退する視覚的心理効果が大きくなるので、大当たりになる確率が高いリーチ演出ほど、遊技者に対して期待感を与えることができる。

【0629】

なお、「7」の主図柄534を拡大表示する場合に、ノーマルリーチ、スーパーリーチ

10

20

30

40

50

およびスペシャルリーチごとに「7」の主図柄534の周辺538の明度だけを高くしてもよい。逆に、ノーマルリーチ、スーパーリーチおよびスペシャルリーチごとにランプ部92a~92cおよび環状ランプ部23の明度の総和だけを低くしてもよい。また、「7」の主図柄534を縮小表示する場合に、ノーマルリーチ、スーパーリーチおよびスペシャルリーチごとに「7」の主図柄534の周辺538の明度だけを低くしてもよい。逆に、ノーマルリーチ、スーパーリーチおよびスペシャルリーチごとにランプ部92a~92cおよび環状ランプ部23の明度の総和だけを高くしてもよい。

【0630】

また、第1ないし第3の実施の形態においては、ノイズ等の影響により、主制御装置162と表示制御装置302との間で送受信されるコマンドが変化する場合について説明しなかつたが、ノイズ等の影響によりコマンドが変化した場合は、進出または後退する発光制御を禁止してもよい。

10

【0631】

従来の遊技機にあっては、主制御装置と表示制御装置との間でコマンドを送受信する過程でノイズの影響を受ける可能性がある。遊技機を取巻く環境においては、遊技機の誤動作を誘発させるノイズが多く存在しているからである。例えば、遊技機の内部にあっては、各種制御装置の基板内に信号の電磁波によるノイズが存在するし、遊技機の外部にあっては、ライター圧電素子の着火ノイズや、携帯電話の電磁波によるノイズが存在する。

【0632】

また、ノイズ以外にも、コマンドの送受信に悪影響を与える種々の要因が存在している。例えば、不正行為が代表的である。

20

【0633】

特許文献2（特開2007-175177号公報）記載の遊技機にあっては、1回の変動表示につき、変動パターンコマンド、停止種別コマンドおよび確定コマンドの3つのコマンドしか送受信されない。したがって、ノイズ等の影響により変動パターンコマンドや停止種別コマンドの内容が変化すると、実際の抽選結果に対応する遊技状態とは異なる変動表示や停止表示がなされてしまう可能性がある。例えば、主制御装置では、抽選の結果が外れとなっているのに対し、図柄表示装置では、大当たり図柄が停止表示されることが想定される。このような場合、遊技者は、大当たり図柄が停止表示されているので、大当たりへの高い期待を抱いているにもかかわらず、実際は外れとなるので、遊技の趣向が低下するだけでなく強い不満感、失望感を抱くことになってしまう。

30

【0634】

また、ノイズ等の影響を除去することを考えれば、例えば、主制御装置と表示制御装置とを双方向に通信可能に接続し、表示制御装置が受信したコマンドを主制御装置に返送し、主制御装置において、主制御装置が送信したコマンドと、表示制御装置から返送されたコマンドとが一致するか否かを判定する構成が考えられる。しかしながら、主制御装置と表示制御装置とを双方向に通信可能に接続すると、主制御装置に外部から信号を入力することとなるので、不正対策上好ましくない。また、主制御装置がコマンドの適否を判定すると、主制御装置の処理負荷が大きくなるばかりか、制御プログラムのデータ容量も大きくなるので、好ましくない。これらのことを考えれば、主制御装置の構成は、極力変更しないことが望まれる。

40

【0635】

一方、特許文献3（特開2004-275312号公報）記載の遊技機にあっては、各サブ制御装置が自己向けのコマンドの内容を他のサブ制御装置向けのコマンドの内容と比較することにより自己向けのコマンドの適否を判定するので、耐ノイズ性が高い。しかしながら、主制御装置と複数のサブ制御装置とを通信線によってリングを形成するように接続しなければならないので、配線構造が複雑となる。

【0636】

これに対し、例えば、主制御装置162は、大当たり抽選を行い、大当たり抽選の結果に基づいて、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドをそれぞれ送信する。音声ラ

50

ンプ制御装置 143 および表示制御装置 302 は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信し、受信した変動パターンコマンドに基づいて演出図柄表示装置 91 で演出図柄を変動表示し、受信した停止種別コマンドに基づいて演出図柄の停止図柄を決定し、受信した変動パターンコマンドに基づいて変動パターンコマンド送信時の遊技種別を特定し、受信した停止種別コマンドに基づいて停止種別コマンド送信時の遊技種別を特定し、特定した遊技種別がそれぞれ一致しているか否かを判定し、遊技種別のいずれかが一致していないと判定した場合は、進出または後退する発光制御を禁止する。

【0637】

これにより、音声ランプ制御装置 143 および表示制御装置 302 では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに基づいて遊技種別がそれぞれ特定され、特定されたそれら遊技種別のいずれかが一致していない場合は、発光制御が禁止されるので、ノイズ等の影響により変動パターンコマンドまたは停止種別コマンドの内容が変化した場合に、迫力のある演出を抑制することができる。したがって、特許文献 2 の遊技機に比して、遊技の趣向が低下する可能性を低減することができる。また、特許文献 3 の遊技機に比して、主制御装置 162 と音声ランプ制御装置 143 または表示制御装置 302 とを通信線によってリングを形成するように接続しなくてもすむので、配線構造が簡素となる。

【0638】

また、第 1 ないし第 3 の実施の形態およびその変形例においては、第 1 対象を第 2 対象に対して拡大表示若しくは縮小表示する場合、または接近若しくは離間する場合に、進出または後退する発光制御を行ったが、これらを組み合わせた場合は、その組み合わせに応じた発光制御を行うことができる。

【0639】

例えば、第 1 対象を第 2 対象に対して拡大表示しかつ接近させる場合は、拡大表示度（どれぐらいの大きさで拡大表示するかを示す値）および接近度（どれぐらい接近させるかを示す値）が大きいほど、進出する視覚的心理効果が大きくなるように、拡大表示度および接近度に応じて進出發光色 A1～A4 または進出發光色 B1～B4 のなかからいずれかを選択する。そして、第 1 対象を第 2 対象に対して拡大表示しかつ接近させる場合に、選択した色となるように演出図柄表示装置 91、ランプ部 92a～92c および環状ランプ部 23 の発光を制御する。

【0640】

これにより、第 1 対象が拡大表示されかつ接近する場合に、拡大表示度および接近度に応じて第 1 対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、拡大表示度および接近度に応じた迫力を演出することができる。

【0641】

第 1 対象を第 2 対象に対して拡大表示しかつ離間させる場合は、拡大表示度が大きいほど、進出する視覚的心理効果が大きく、また、離間度（どれぐらい離間させるかを示す値）が大きいほど、後退する視覚的心理効果が大きくなるように、拡大表示度および離間度に応じて進出發光色 A1～A4 および後退発光色 A1～A4 または進出發光色 B1～B4 および後退発光色 B1～B4 のなかからいずれかを選択する。拡大表示度から離間度を引いた差分値が正であれば、その差分値に応じて進出發光色 A1～A4 または進出發光色 B1～B4 のなかからいずれかを選択する。差分値が大きいほど、進出する視覚的心理効果が大きい色を選択する。これに対し、拡大表示度から離間度を引いた差分値が負であれば、その差分値の絶対値に応じて後退発光色 A1～A4 または後退発光色 B1～B4 のなかからいずれかを選択する。差分値の絶対値が大きいほど、後退する視覚的心理効果が大きい色を選択する。そして、第 1 対象を第 2 対象に対して拡大表示しかつ離間させる場合に、選択した色となるように演出図柄表示装置 91、ランプ部 92a～92c および環状ランプ部 23 の発光を制御する。

【0642】

これにより、第 1 対象が拡大表示されかつ離間する場合に、拡大表示度および離間度に

10

20

30

40

50

応じて第1対象が進出または後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、拡大表示度および離間度に応じた迫力を演出することができる。

【0643】

第1対象を第2対象に対して縮小表示しかつ接近させる場合は、縮小表示度（どれぐらいの大きさで縮小表示するかを示す値）が大きいほど、後退する視覚的心理効果が大きく、また、接近度が大きいほど、進出する視覚的心理効果が大きくなるように、縮小表示度および接近度に応じて進出発光色A1～A4および後退発光色A1～A4または進出発光色B1～B4および後退発光色B1～B4のなかからいずれかを選択する。接近度から縮小表示度を引いた差分値が正であれば、その差分値に応じて進出発光色A1～A4または進出発光色B1～B4のなかからいずれかを選択する。差分値が大きいほど、進出する視覚的心理効果が大きい色を選択する。これに対し、接近度から縮小表示度を引いた差分値が負であれば、その差分値の絶対値に応じて後退発光色A1～A4または後退発光色B1～B4のなかからいずれかを選択する。差分値の絶対値が大きいほど、後退する視覚的心理効果が大きい色を選択する。そして、第1対象を第2対象に対して縮小表示しかつ接近させる場合に、選択した色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

10

【0644】

これにより、第1対象が縮小表示されかつ接近する場合に、縮小表示度および接近度に応じて第1対象が進出または後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、縮小表示度および接近度に応じた迫力を演出することができる。

20

【0645】

第1対象を第2対象に対して縮小表示しかつ離間させる場合は、縮小表示度および離間度が大きいほど、後退する視覚的心理効果が大きくなるように、縮小表示度および離間度に応じて後退発光色A1～A4または後退発光色B1～B4のなかからいずれかを選択する。そして、第1対象を第2対象に対して縮小表示しかつ離間させる場合に、選択した色となるように演出図柄表示装置91、ランプ部92a～92cおよび環状ランプ部23の発光を制御する。

【0646】

これにより、第1対象が縮小表示されかつ離間する場合に、縮小表示度および離間度に応じて第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、縮小表示度および離間度に応じた迫力を演出することができる。

30

【0647】

また、第1ないし第3の実施の形態において、停止種別コマンドは、外れ図柄、非確変図柄、確変図柄または突確図柄を指定するためのコマンドとして構成したが、これに限らず、外れおよび大当たり種別に対応する図柄を指定するためのコマンドとして構成することもできる。この場合、停止種別コマンドは、外れ時の停止図柄を指定するためのコマンドと、非確変大当たり時の停止図柄を指定するためのコマンドと、確変大当たり時の停止図柄を指定するためのコマンドと、突確大当たり時の停止図柄を指定するためのコマンドとを含む。

【0648】

また、第1ないし第3の実施の形態においては、主制御装置162が停止図柄の種別を決定し、表示制御装置302が停止図柄の具体的な内容を決定するように構成したが、これに限らず、主制御装置162が停止図柄の具体的な内容まで決定するように構成することもできる。

40

【0649】

これにより、表示制御装置302では、停止図柄の具体的な内容を決定しなくてもすむので、表示制御装置302の処理負荷を低減することができる。また、停止図柄テーブル414も不要となるので、プログラムROM372のデータ容量を低減することができる。

【0650】

50

また、第1ないし第3の実施の形態においては、大当たりと外れの共用の変動パターンテーブル406を特に設けなかったが、大当たりと外れの共用の変動パターンテーブル406を設けて構成することもできる。

【0651】

また、第1ないし第3の実施の形態においては、変動パターン乱数カウンタCSの値、リーチ乱数カウンタC3の値、大当たりおよび外れの別、大当たり種別、並びに保留球数カウンタの値N等の複数の要素に基づいて変動パターンを決定するように構成したが、これに限らず、これらのうち少なくとも1つの要素に基づいて変動パターンを決定するように構成することもできる。

【0652】

また、第1ないし第3の実施の形態において、始動入賞口84への入賞は、最大4回まで保留するように設定したが、これに限らず、3回以下、または、5回以上の回数（例えば、8回）まで保留するように設定することもできる。また、特別図柄表示装置93で保留球数が示されるので、保留ランプ96を設けなくてもよいし、保留ランプ96により点灯表示を行わなくてもよい。

【0653】

また、第1ないし第3の実施の形態において、スルーゲート85の通過は、最大4回まで保留するように設定したが、これに限らず、3回以下、または、5回以上の回数（例えば、8回）まで保留するように設定することもできる。また、特別図柄表示装置93で保留球数が示されるので、保留ランプ95を設けなくてもよいし、保留ランプ95により点灯表示を行わなくてもよい。

【0654】

また、第1ないし第3の実施の形態において、普通図柄の変動表示は、表示部94a、94bでランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うように構成したが、これに限らず、特別図柄表示装置93または演出図柄表示装置91を使用して行うように構成することもできる。同様に、保留ランプ95、96の点灯に対応する点灯表示を演出図柄表示装置91で行ってもよい。

【0655】

また、第1ないし第3の実施の形態においては、大当たりとなると、通常時には閉鎖されている大入賞口83aが所定時間開放され、大入賞口83aに遊技球が入賞すると、15個の遊技球が賞球として払い出されるように構成したが、大当たりはこれに限定されるものではない。大入賞口83aとは別に開閉される大入賞口を遊技領域に設け、大当たりになると、大入賞口83aが所定時間開放され、大入賞口83aに遊技球が入賞すると、大入賞口83aとは別に設けられた大入賞口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を大当たりとして構成することもできる。

【0656】

また、第1ないし第3の実施の形態においては、変動パターン乱数カウンタCSを用いて変動パターンを決定するように構成したが、これに代えて、3つの変動種別カウンタCS1、CS2、CS3を用いて変動パターンを決定するように構成することもできる。

【0657】

変動種別カウンタCS1は、例えば、「0」～「198」の数値範囲のうちいずれかの値をとり得るループカウンタとして構成されている。更新のたびに、現在の値に「1」が加算され、最大値（「198」）を超えた場合は初期値に戻るようになっている。変動種別カウンタCS1の場合、初期値は、「0」に設定される。

【0658】

変動種別カウンタCS2は、例えば、「0」～「240」の数値範囲のうちいずれかの値をとり得るループカウンタとして構成されている。更新のたびに、現在の値に「1」が加算され、最大値（「240」）を超えた場合は初期値に戻るようになっている。変動種別カウンタCS2の場合、初期値は、「0」に設定される。

【0659】

変動種別カウンタCS1の値に基づいて、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ等の大まかな変動時間を決定する。また、変動種別カウンタCS2の値に基づいて、リーチ演出後に最終停止図柄（中図柄）を停止表示するまでの変動時間（言い換えれば、変動図柄数）を決定する。変動種別カウンタCS1、CS2により決定された変動時間に基づいて、表示制御装置302により、演出図柄のリーチ種別や細かな変動表示の態様が決定される。したがって、変動種別カウンタCS1、CS2を組み合わせることで、変動パターンの多種多様化を容易に実現することができる。また、変動種別カウンタCS1だけで変動表示の態様を決定したり、変動種別カウンタCS1と停止図柄との組み合わせで同じく変動表示の態様を決定したりすることもできる。

【0660】

変動種別カウンタCS3は、例えば、「0」～「162」の数値範囲のうちいずれかの値をとり得るループカウンタとして構成されている。更新のたびに、現在の値に「1」が加算され、最大値（「162」）を超えた場合は初期値に戻るようになっている。変動種別カウンタCS3の場合、初期値は、「0」に設定される。

【0661】

演出図柄表示装置91では、演出図柄の変動表示以外に、変動表示している演出図柄を滑らせたり、リーチ演出の発生を予告するための予告キャラクタを通過させたりする予告演出が行われる。予告演出の演出パターンが変動種別カウンタCS3により選択される。具体的には、予告演出に必要な時間を変動時間に加算する演出パターン、逆に変動表示される時間を短縮するために変動時間を減算する演出パターン、または変動時間を加減算しない演出パターンが選択される。なお、変動種別カウンタCS3については、変動パターンテーブル406と同様に、演出パターンが選択される乱数カウンタ値の範囲が異なる複数の演出パターンテーブルが設けられている。各演出パターンテーブルは、現在のパチンコ機10の遊技状態が確変状態であるか通常状態であるか、保留球数等に応じて、各演出パターンの選択比率が異なるように構成されている。

【0662】

演出時間の加減算値としては、例えば、変動種別カウンタCS3の値に基づいて、変動表示の時間を変更しない場合、変動表示時間を1秒加算する場合、変動表示時間を2秒加算する場合、変動表示時間を1秒減算する場合の4種類の加減算値が決定される。なお、変動時間が加減算される場合は、演出図柄表示装置91で大当たりの期待値が高くなる予告演出が行われる。また、大当たりである場合は、2秒の加算値が選択される確率が高く設定されているので、遊技者は、予告演出を確認することで大当たりを期待することができる。

【0663】

このように、変動種別カウンタCS1、CS2により演出図柄の変動時間が決定されるとともに、変動種別カウンタCS3により変動時間に加減算される時間が決定される。したがって、最終停止図柄を停止表示するまでの最終的な変動時間は、変動種別カウンタCS1、CS2、CS3により決定される。

【0664】

また、第1ないし第3の実施の形態においては、現在の遊技状態にかかわらず変動パターンテーブル406を決定するように構成したが、これに限らず、現在の遊技状態にも応じて変動パターンテーブル406を決定するように構成することもできる。

【0665】

確変状態では、大当たりが発生しやすいため必要以上にリーチ演出が選択されないように、非リーチ外れの変動パターンに対応する乱数カウンタ値の範囲が「10」～「238」と広い変動パターンテーブル406が選択され、非リーチ外れが選択されやすくなる。この変動パターンテーブル406は、リーチ外れの変動パターンに対応する乱数カウンタ値の範囲が「0」～「9」と狭くなり、リーチ外れが選択されにくくなる。したがって、確変状態では、リーチ演出が選択されにくくなるので、単位時間当たりの変動表示の回数が増え、早期に大当たりが発生しやすくなる。

10

20

30

40

50

【0666】

これに対し、通常状態では、保留球格納エリアに乱数カウンタ値が格納されていなければ、始動入賞口84への遊技球の入賞時間を確保するために、非リーチ外れの変動パターンに対応する乱数カウンタ値の範囲が「51」～「238」と狭い変動パターンテーブル406が選択され、非リーチ外れが選択されにくくなる。この変動パターンテーブル406は、リーチ外れの変動パターンに対応する乱数カウンタ値の範囲が「9」～「50」と広くなり、リーチ外れが選択されやすくなる。したがって、通常状態では、始動入賞口84への遊技球の入賞時間を確保することができるので、演出図柄表示装置91で変動表示が継続して行われやすくなる。

【0667】

また、第1ないし第3の実施の形態においては、主制御装置162、払出制御装置242、音声ランプ制御装置143、表示制御装置302および演出図柄表示装置91が電気信号によりデータの送受信を行うように構成したが、これに限らず、光通信によりデータの送受信を行うように構成することもできる。また、有線通信に限定されることはなく、電波や赤外線を用いた無線通信によりデータの送受信を行うように構成することもできる。

【0668】

また、第1ないし第3の実施の形態においては、音声ランプ制御装置143が表示制御装置302を制御するように構成したが、これに代えて、表示制御装置302が音声ランプ制御装置143を制御するように構成することもできる。また、音声ランプ制御装置143および表示制御装置302に代えて、音声ランプ制御装置143および表示制御装置302の両機能を有する単一の制御装置を設けてもよい。

【0669】

また、第1ないし第3の実施の形態においては、主制御装置162が音声ランプ制御装置143にコマンドを送信することにより、主制御装置162が音声ランプ制御装置143を介して表示制御装置302を間接的に制御するように構成したが、主制御装置162が表示制御装置302にコマンドを直接送信することにより、主制御装置162が表示制御装置302を直接制御するように構成することもできる。

【0670】

また、第1ないし第3の実施の形態においては、主制御装置162が変動パターン乱数カウンタCSの値に基づいて変動パターンを決定するように構成したが、これに限らず、表示制御装置302（または音声ランプ制御装置143）に変動パターン乱数カウンタCSを設け、表示制御装置302（または音声ランプ制御装置143）が変動パターン乱数カウンタCSの値に基づいて変動パターンを決定するように構成することもできる。停止種別の決定についても同様の変形例を適用することができる。すなわち、主制御装置162では、リーチ乱数カウンタCS等に基づいて変動パターンテーブル406までを決定し、表示制御装置302（または音声ランプ制御装置143）では、変動パターン乱数カウンタCSの値に基づいて変動パターンを決定する。この場合、主制御装置162では、特別図柄表示装置93の変動表示等について変動時間を決定する必要があるところ、変動時間は、リーチ乱数カウンタCSに基づいて決定する。

【0671】

これにより、主制御装置162では、変動パターンを決定しなくてもすむので、主制御装置162の処理負荷を低減することができる。

【0672】

また、第1ないし第3の実施の形態においては、演出図柄表示装置91で演出図柄を縦方向にスクロールさせることにより演出図柄の変動表示を行うように構成したが、これに限らず、演出図柄を横方向にスクロールさせることにより、またはL字形等の所定経路に沿って演出図柄を移動表示することにより、演出図柄の変動表示を行うように構成することもできる。

【0673】

また、第1ないし第3の実施の形態においては、他のタイプのパチンコ機等にも本発明を適用することができる。例えば、特別装置の特定領域に遊技球が入賞すると電動役物が所定回数開放するパチンコ機、特別装置の特定領域に遊技球が入賞すると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球その他の種類のパチンコ機等にも、本発明を適用することができる。また、球貸装置Yを通じた遊技球の貸球が行われないパチンコ機等に本発明を適用することもできる。

【0674】

また、スロットマシンにも本発明を適用することができる。スロットマシンは、例えば、コインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。したがって、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報で構成される識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば、操作レバー）の操作を契機として識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えば、ストップボタン）の操作を契機として、または、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものである場合は、遊技者に所定の遊技価値を付与する特賞状態を発生させるスロットマシン」となる。この場合、遊技媒体は、コイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【0675】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機にも、本発明を適用することができる。パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の基本概念としては、「複数の識別情報で構成される識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、投入用操作手段（例えば、ボタン）の操作に基づく所定量の遊技球の投入の後、始動用操作手段（例えば、操作レバー）の操作を契機として識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えば、ストップボタン）の操作を契機として、または、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものである場合は、遊技者に所定の遊技価値を付与する特賞状態を発生させる遊技機」となる。この場合、遊技者には、下部の受皿に多量の遊技球が払い出される。

【0676】

また、第1の実施の形態の変形例は、第1の実施の形態の他の変形例、第2の実施の形態およびその変形例、並びに第3の実施の形態およびその変形例にも同様に適用することができる。

【0677】

また、第2の実施の形態の変形例は、第2の実施の形態の他の変形例、第1の実施の形態およびその変形例、並びに第3の実施の形態およびその変形例にも同様に適用することができる。

【0678】

また、第3の実施の形態の変形例は、第3の実施の形態の他の変形例、第1の実施の形態およびその変形例、並びに第2の実施の形態およびその変形例にも同様に適用することができる。

【0679】

また、「課題を解決するための手段」の欄に記載した発明のほかに、以下の発明を採用することもできる。以下、必要に応じて作用、効果および用語の定義を示しつつ説明する。なお、発明Aに対しては、発明Bを適用することもできる。

【0680】

〔発明A1〕 発明A1の遊技機は、

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって

、
前記表示手段の外側周辺に配置された発色手段と、
前記表示手段で第1対象を第2対象に対して拡大表示する演出を行う拡大演出手段と、
前記拡大演出手段により前記第1対象が拡大表示される場合に、前記第1対象が暖色に、前記発色手段が第1寒色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が前記第1寒色よりも明度が低い第2寒色になるように、前記表示手段および前記発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【0681】

同じ距離に同じ大きさの2つの色をおいて眺めた場合、赤、橙、黄等の暖色は、手前に向かって近づいてくるように進出して見える。反対に、緑、青緑、青等の寒色は、奥行きに向かって遠ざかっていくように後退して見える。つまり、見かけの距離が一方は近くなり、もう一方は遠くなる。実際の距離より近くに見える色を進出色といい、暖色がこれにあたる。また、明度が高いほど近く見える。反対に、実際の距離より遠くに見える色を後退色といい、寒色がこれにあたる。また、明度が低いほど遠く見える。

【0682】

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報が変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

【0683】

また、拡大演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して拡大表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、第1対象が暖色に、発色手段が第1寒色に、表示手段における第1対象の周辺が第1寒色よりも明度が低い第2寒色になるように、表示手段および発色手段の発色が制御される。そのため、第1対象が近く見える。一方、発色手段よりも表示手段における第1対象の周辺が遠く見えるので、第1対象に近づくにつれて遠く見える。したがって、第1対象とその周辺との遠近感が強調されるので、第1対象がより近く見える。

【0684】

これにより、第1対象が拡大表示される場合に、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第1対象をより近く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。

【0685】

ここで、発色手段は、発光手段を含むが、これに限らず、発色を行うことができるものであればどのようなものであってもよい。例えば、反射型液晶ディスプレイ等で構成することもできる。また、発色手段としては、例えば、センターフレームのランプ、盤面のランプ、枠のランプおよびそれらの組み合わせが考えられる。以下、発明A29、A33、A60、B1、B29、B33およびB60の遊技機において同じである。

【0686】

また、拡大演出手段は、第1対象を第2対象に対して相対的に拡大表示するものであればよく、第2対象の大きさを維持したまままたは第2対象を縮小しながら第1対象を拡大してもよいし、第2対象を拡大しながらこれよりも大きな拡大率で第1対象を拡大してもよいし、第2対象を縮小しながらこれよりも小さな縮小率で第1対象を縮小してもよいし、第1対象の大きさを維持したまま第2対象を縮小してもよい。以下、発明A2、B1およびB2の遊技機において同じである。

【0687】

また、所定条件の成立としては、パチンコ機である場合は、例えば、始動入賞口に遊技球が入賞すること、パチスロ機である場合は、例えば、遊技開始を指示する操作レバーが操作されることが含まれる。以下、発明A2、A29、A30、A33、A34、A60、A61、B1、B2、B29、B30、B33、B34、B60およびB61の遊技機

10

20

30

40

50

において同じである。

【0688】

また、特賞状態とは、遊技者にとって有利な遊技価値を付与する遊技状態をいい、パチンコ機である場合は、例えば、確変大当たり、非確変大当たり、突確当たり、小当たりが含まれ、パチスロ機である場合は、例えば、ビッグボーナス、チャレンジタイム、小役が含まれる。以下、発明A2、A29、A30、A33、A34、A60、A61、B1、B2、B29、B30、B33、B34、B60およびB61の遊技機において同じである。

【0689】

また、識別情報とは、文字、図形、図柄、画像、符号、記号、色彩その他視覚を通じて識別可能な情報、音響その他視覚以外の五感を通じて識別可能な情報、またはそれらの組み合わせをいう。以下、発明A2、A29、A30、A33、A34、A60、A61、B1、B2、B29、B30、B33、B34、B60およびB61の遊技機において同じである。

【0690】

また、識別情報の変更表示としては、例えば、LED表示のように識別情報を逐次変更して表示すること、および識別情報を変動しながら表示することが含まれる。したがって、変更とは、必ずしも変動に限らない。以下、発明A2、A29、A30、A33、A34、A60、A61、B1、B2、B29、B30、B33、B34、B60およびB61の遊技機において同じである。

【0691】

また、所定の内容で識別情報を停止表示するタイミングと、特賞状態を発生させるタイミングとは、どちらが先であってもよいし、同時であってもよい。識別情報を停止表示するタイミングの方が先であれば、特賞状態への期待感を向上することができる。これに対し、特賞状態を発生させるタイミングの方が先であれば、意外性を向上することができる。以下、発明A2、A29、A30、A33、A34、A60、A61、B1、B2、B29、B30、B33、B34、B60およびB61の遊技機において同じである。

【0692】

〔発明A2〕 さらに、発明A2の遊技機は、

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって、

前記表示手段の外側周辺に配置された第1発色手段と、

前記第1発色手段の外側周辺に配置された第2発色手段と、

前記表示手段で第1対象を第2対象に対して拡大表示する演出を行う拡大演出手段と、

前記拡大演出手段により前記第1対象が拡大表示される場合に、前記第1対象が暖色に、前記第2発色手段が第1寒色に、前記第1発色手段が前記第1寒色よりも明度が低い第2寒色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が前記第2寒色よりも明度が低い第3寒色になるように、前記表示手段、前記第1発色手段および前記第2発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【0693】

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報が変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

【0694】

また、拡大演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して拡大表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、第1対象が暖色に、第2発色手段が第1寒色に、第1発色手段が第1寒色よりも明度が低い第2寒色に、表示手段における第1対象の

周辺が第2寒色よりも明度が低い第3寒色になるように、表示手段、第1発色手段および第2発色手段の発色が制御される。そのため、第1対象が近く見える。一方、第2発色手段よりも第1発色手段の方が遠く、第1発色手段よりも表示手段における第1対象の周辺が遠く見えるので、第1対象に近づくとつれて遠く見える。したがって、第1対象とその周辺との遠近感が強調されるので、第1対象がより近く見える。

【0695】

これにより、第1対象が拡大表示される場合に、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第1対象をより近く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。

10

【0696】

ここで、第1発色手段および第2発色手段は、発光手段を含むが、これに限らず、発色を行うことができるものであればどのようなものであってもよい。例えば、反射型液晶ディスプレイ等で構成することもできる。また、第1発色手段および第2発色手段としては、例えば、センターフレームのランプ、盤面のランプ、枠のランプおよびそれらの組み合わせが考えられる。以下、発明A30、A34、A61、B2、B30、B34およびB61の遊技機において同じである。

【0697】

〔発明A3〕 さらに、発明A3の遊技機は、発明A2の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記拡大演出手段により前記第1対象が拡大表示される場合に、前記第1対象が暖色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が暖色とコントラストをなす色に、前記第1発色手段および前記第2発色手段が寒色になるように発色を制御することを特徴とする。

20

【0698】

背景が暗色（例えば、黒色）である場合は、暖色が寒色よりも手前に見える。この原因の1つにコントラストの効果がある。コントラスト効果とは、コントラストの低い輪郭を持つ図形がコントラストの高い図形に比べて遠くに見える効果である。

【0699】

このような構成であれば、第1対象が拡大表示される場合に、発色制御手段により、第1対象が暖色に、表示手段における第1対象の周辺が暖色とコントラストをなす色に、第1発色手段および第2発色手段が寒色になるように発色が制御される。そのため、コントラスト効果により、第1対象が近く見える。

30

【0700】

これにより、第1対象が拡大表示される場合に、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができるという効果が得られる。

【0701】

ここで、コントラストをなす色としては、例えば、黒色その他の暗色が含まれる。以下、発明A17、A31、A35、A48、A62、B3、B17、B31、B35、B48およびB62の遊技機において同じである。

40

【0702】

〔発明A4〕 さらに、発明A4の遊技機は、発明A2およびA3のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象の拡大表示の開始から拡大表示の完了までの拡大表示期間のうち第1期間では、前記第1対象の明度が第1値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記拡大表示期間のうち前記第1期間よりも後の第2期間では、前記第1対象の明度が前記第1値よりも高い第3値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも低い第4値となる

50

ように発色を制御することを特徴とする。

【0703】

このような構成であれば、第1期間では、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。その後、第2期間では、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値よりも高い第3値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも低い第4値となるように発色が制御される。そのため、第2期間では、第1期間よりも、第1対象が近く見える。また、第2期間では、第1期間よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

10

【0704】

これにより、第1対象が拡大表示されるにつれて、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0705】

〔発明A5〕 さらに、発明A5の遊技機は、発明A4の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記拡大表示期間において、前記第1対象の明度が第1段階で変化し、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第1段階よりも多い第2段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

【0706】

これにより、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段については、第1対象よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第1対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

20

【0707】

〔発明A6〕 さらに、発明A6の遊技機は、発明A4の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記拡大表示期間において、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第1段階で変化し、前記第1対象の明度が前記第1段階よりも多い第2段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

【0708】

これにより、第1対象については、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第1対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

30

【0709】

〔発明A7〕 さらに、発明A7の遊技機は、発明A4ないしA6のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記拡大表示期間において、前記第1対象の明度が変化し、その変化の開始よりも後に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が変化するように発色を制御することを特徴とする。

【0710】

これにより、第1対象の明度が変化するのに遅れて、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が変化するので、第1対象の明度だけが変化する間は、第1対象に注目させることができる。したがって、第1対象を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

40

【0711】

〔発明A8〕 さらに、発明A8の遊技機は、発明A4ないしA6のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記拡大表示期間において、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が変化し、その変化の開始よりも後に、前記第1対象の明度が変化するように発色を制御することを特徴とする。

50

【0712】

これにより、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が変化するのに遅れて、第1対象の明度が変化するので、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和だけに変化する間は、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段に注目させることができる。したがって、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

【0713】

〔発明A9〕 さらに、発明A9の遊技機は、発明A2およびA3のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象が拡大表示される場合に、前記第1対象が第1特定対象である場合は、前記第1対象の明度が第1値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記第1対象が第2特定対象である場合は、前記第1対象の明度が前記第1値よりも高い第3値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも低い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

【0714】

このような構成であれば、第1対象が拡大表示される場合に、第1対象が第1特定対象である場合は、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、第1対象が第2特定対象である場合は、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値よりも高い第3値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも低い第4値となるように発色が制御される。そのため、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が近く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

【0715】

これにより、第1特定対象および第2特定対象のそれぞれについて、第1対象が進出する視覚的心理効果を異ならせることができるので、演出のバリエーションが豊富となると

【0716】

〔発明A10〕 さらに、発明A10の遊技機は、発明A9の遊技機において、
前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが大きいことを特徴とする。

【0717】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが大きい第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が近く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

【0718】

これにより、第1対象が大きいほど、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0719】

〔発明A11〕 さらに、発明A11の遊技機は、発明A9の遊技機において、
前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが小さいことを特徴とする。

【0720】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが小さい第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が近く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

【0721】

これにより、第1対象が小さいほど、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、意外性を向上することができるという効果が得られる。

【0722】

〔発明A12〕 さらに、発明A12の遊技機は、発明A2およびA3のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象が拡大表示される場合に、前記所定の内容以外の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記第1対象の明度が第1値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記第1対象の明度が前記第1値よりも高い第3値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも低い第4値となるように発色を制御することの特徴とする。

10

【0723】

このような構成であれば、第1対象が拡大表示される場合に、所定の内容以外の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値よりも高い第3値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも低い第4値となるように発色が制御される。そのため、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第1対象が近く見える。また、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

20

【0724】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する場合に、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

【0725】

〔発明A13〕 さらに、発明A13の遊技機は、発明A2およびA3のいずれか1の遊技機において、

30

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、第1演出、または前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する確率が前記第1演出よりも高い第2演出を行う確定表示前演出手段を備え、

前記拡大演出手段は、前記確定表示前演出手段で前記第1演出または前記第2演出を行っている場合に前記第1対象を前記第2対象に対して拡大表示する演出を行い、

前記発色制御手段は、前記第1演出中に前記第1対象が拡大表示される場合に、前記第1対象の明度が第1値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記第2演出中に前記第1対象が拡大表示される場合に、前記第1対象の明度が前記第1値よりも高い第3値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも低い第4値となるように発色を制御することの特徴とする。

40

【0726】

このような構成であれば、確定表示前演出手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って第1演出または第2演出が行われる。そして、拡大演出手段により、第1演出または第2演出を行っている場合に第1対象を第2対象に対して拡大表示する演出が行われる。その際、第1演出中に第1対象が拡大表示される場合に、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、第2演出中に

50

第1対象が拡大表示される場合に、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値よりも高い第3値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも低い第4値となるように発色が制御される。そのため、第2演出では、第1演出よりも、第1対象が近く見える。また、第2演出では、第1演出よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

【0727】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する確率が第1演出よりも高い第2演出では、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、第1演出よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

10

【0728】

〔発明A14〕 さらに、発明A14の遊技機は、発明A2およびA3のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、前記所定の内容の一部を構成する内容で前記識別情報の一部を停止表示し、前記識別情報が前記所定の内容となるように前記識別情報の残部を変更表示する識別情報変更表示手段を備え、

前記拡大演出手段は、前記識別情報変更表示手段で前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に、前記第1対象を前記第2対象に対して拡大表示する演出を行い、

前記発色制御手段は、前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に前記第1対象が拡大表示される場合に、前記第1対象が暖色に、前記第2発色手段が前記第1寒色に、前記第1発色手段が前記第2寒色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が前記第3寒色になるように発色を制御することの特徴とする。

20

【0729】

このような構成であれば、識別情報変更表示手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って、所定の内容の一部を構成する内容で識別情報の一部が停止表示され、識別情報が所定の内容となるように識別情報の残部が変更表示される。そして、拡大演出手段により、識別情報の一部を停止表示した後でかつ識別情報の残部を停止表示する前に、第1対象を第2対象に対して拡大表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、第1対象が暖色に、第2発色手段が第1寒色に、第1発色手段が第1寒色よりも明度が低い第2寒色に、表示手段における第1対象の周辺が第2寒色よりも明度が低い第3寒色になるように発色が制御される。

30

【0730】

これにより、遊技者の期待感が高まる、識別情報が停止表示する直前に、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向をさらに向上することができるという効果が得られる。

【0731】

〔発明A15〕 さらに、発明A15の遊技機は、発明A2およびA3のいずれか1の遊技機において、

前記拡大演出手段は、前記第1対象の輪郭が前記第2対象の全体を覆うようにして前記第1対象を前記第2対象に対して拡大表示する演出を行い、

40

前記発色制御手段は、前記第1対象の輪郭が前記第2対象の全体を覆うようにして前記第1対象が拡大表示される場合に、前記第1対象が暖色に、前記第2発色手段が前記第1寒色に、前記第1発色手段が前記第2寒色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が前記第3寒色になるように発色を制御することの特徴とする。

【0732】

このような構成であれば、拡大演出手段により、第1対象の輪郭が第2対象の全体を覆うようにして第1対象を第2対象に対して拡大表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、第1対象が暖色に、第2発色手段が第1寒色に、第1発色手段が第1寒色よりも明度が低い第2寒色に、表示手段における第1対象の周辺が第2寒色よりも明度が

50

低い第3寒色になるように発色が制御される。

【0733】

これにより、第1対象の輪郭が第2対象の全体を覆うようにして第1対象が拡大表示される場合に、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0734】

〔発明A16〕 さらに、発明A16の遊技機は、発明A2ないしA15のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記表示手段で前記第1対象を前記第2対象に対して縮小表示する演出を行う縮小演出手段を備え、

前記発色制御手段は、前記縮小演出手段により前記第1対象が縮小表示される場合に、前記第1対象が寒色に、前記第2発色手段が第1暖色に、前記第1発色手段が前記第1暖色よりも明度が高い第2暖色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が前記第2暖色よりも明度が高い第3暖色になるように発色を制御することの特徴とする。

【0735】

このような構成であれば、縮小演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して縮小表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、第1対象が寒色に、第2発色手段が第1暖色に、第1発色手段が第1暖色よりも明度が高い第2暖色に、表示手段における第1対象の周辺が第2暖色よりも明度が高い第3暖色になるように発色が制御される。そのため、第1対象が遠く見える。一方、第2発色手段よりも第1発色手段の方が近く、第1発色手段よりも表示手段における第1対象の周辺が近く見えるので、第1対象に近づくとつれて近く見える。したがって、第1対象とその周辺との遠近感が強調されるので、第1対象がより遠く見える。

【0736】

これにより、第1対象が縮小表示される場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0737】

ここで、縮小演出手段は、第1対象を第2対象に対して相対的に縮小表示するものであればよく、第2対象の大きさを維持したまままたは第2対象を拡大しながら第1対象を縮小してもよいし、第2対象を縮小しながらこれよりも大きな縮小率で第1対象を縮小してもよいし、第2対象を拡大しながらこれよりも小さな拡大率で第1対象を拡大してもよいし、第1対象の大きさを維持したまま第2対象を拡大してもよい。以下、発明A29、A30、B16、B29およびB30の遊技機において同じである。

【0738】

〔発明A17〕 さらに、発明A17の遊技機は、発明A16の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記縮小演出手段により前記第1対象が縮小表示される場合に、前記第1対象が寒色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が寒色とコントラストをなす色に、前記第1発色手段および前記第2発色手段が暖色になるように発色を制御することの特徴とする。

【0739】

このような構成であれば、第1対象が縮小表示される場合に、発色制御手段により、第1対象が寒色に、表示手段における第1対象の周辺が寒色とコントラストをなす色に、第1発色手段および第2発色手段が暖色になるように発色が制御される。そのため、コントラスト効果により、第1対象が遠く見える。

【0740】

これにより、第1対象が縮小表示される場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができるという効果が得られる。

【0741】

〔発明A18〕 さらに、発明A18の遊技機は、発明A16およびA17のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象の縮小表示の開始から縮小表示の完了までの縮小表示期間のうち第1期間では、前記第1対象の明度が第1値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記縮小表示期間のうち前記第1期間よりも後の第2期間では、前記第1対象の明度が前記第1値よりも低い第3値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも高い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

10

【0742】

このような構成であれば、第1期間では、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。その後、第2期間では、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値よりも低い第3値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも高い第4値となるように発色が制御される。そのため、第2期間では、第1期間よりも、第1対象が遠く見える。また、第2期間では、第1期間よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【0743】

20

これにより、第1対象が縮小表示されるにつれて、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0744】

〔発明A19〕 さらに、発明A19の遊技機は、発明A18の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記縮小表示期間において、前記第1対象の明度が第1段階で変化し、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第1段階よりも多い第2段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

【0745】

これにより、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段については、第1対象よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第1対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

30

【0746】

〔発明A20〕 さらに、発明A20の遊技機は、発明A18の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記縮小表示期間において、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第1段階で変化し、前記第1対象の明度が前記第1段階よりも多い第2段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

【0747】

これにより、第1対象については、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第1対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

40

【0748】

〔発明A21〕 さらに、発明A21の遊技機は、発明A18ないしA20のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記縮小表示期間において、前記第1対象の明度が変化し、その変化の開始よりも後に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が変化するように発色を制御することを特徴とする。

【0749】

これにより、第1対象の明度が変化するのに遅れて、第1対象の周辺、第1発色手段お

50

よび第2発色手段の明度の総和が変化するので、第1対象の明度だけが変化する間は、第1対象に注目させることができる。したがって、第1対象を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

【0750】

〔発明A22〕 さらに、発明A22の遊技機は、発明A18ないしA20のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記縮小表示期間において、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が変化し、その変化の開始よりも後に、前記第1対象の明度が変化するように発色を制御することの特徴とする。

【0751】

これにより、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が変化するのに遅れて、第1対象の明度が変化するので、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和だけが変化する間は、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段に注目させることができる。したがって、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

【0752】

〔発明A23〕 さらに、発明A23の遊技機は、発明A16およびA17のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象が縮小表示される場合に、前記第1対象が第1特定対象である場合は、前記第1対象の明度が第1値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記第1対象が第2特定対象である場合は、前記第1対象の明度が前記第1値よりも低い第3値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも高い第4値となるように発色を制御することの特徴とする。

【0753】

このような構成であれば、第1対象が縮小表示される場合に、第1対象が第1特定対象である場合は、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、第1対象が第2特定対象である場合は、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値よりも低い第3値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも高い第4値となるように発色が制御される。そのため、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が遠く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【0754】

これにより、第1特定対象および第2特定対象のそれぞれについて、第1対象が後退する視覚的心理効果を異ならせることができるので、演出のバリエーションが豊富となるという効果が得られる。

【0755】

〔発明A24〕 さらに、発明A24の遊技機は、発明A23の遊技機において、前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが小さいことを特徴とする。

【0756】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが小さい第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が遠く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【0757】

これにより、第1対象が小さいほど、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなる

ので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0758】

〔発明A25〕 さらに、発明A25の遊技機は、発明A23の遊技機において、前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが大きいことを特徴とする。

【0759】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが大きい第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が遠く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【0760】

これにより、第1対象が大きいほど、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、意外性を向上することができるという効果が得られる。

【0761】

〔発明A26〕 さらに、発明A26の遊技機は、発明A16およびA17のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象が縮小表示される場合に、前記所定の内容以外の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記第1対象の明度が第1値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記第1対象の明度が前記第1値よりも低い第3値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも高い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

【0762】

このような構成であれば、第1対象が縮小表示される場合に、所定の内容以外の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値よりも低い第3値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも高い第4値となるように発色が制御される。そのため、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第1対象が遠く見える。また、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【0763】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

【0764】

〔発明A27〕 さらに、発明A27の遊技機は、発明A16およびA17のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、第1演出、または前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する確率が前記第1演出よりも高い第2演出を行う確定表示前演出手段を備え、

前記縮小演出手段は、前記確定表示前演出手段で前記第1演出または前記第2演出を行っている場合に前記第1対象を前記第2対象に対して縮小表示する演出を行い、

前記発色制御手段は、前記第1演出中に前記第1対象が縮小表示される場合に、前記第1対象の明度が第1値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記第2演出中に前記第1対象が縮小表示される場合に、前記第1対象の明度が前記第1値よりも低い第3値に、前

10

20

30

40

50

記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が前記第 2 値よりも高い第 4 値となるように発色を制御することを特徴とする。

【0765】

このような構成であれば、確定表示前演出手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って第 1 演出または第 2 演出が行われる。そして、縮小演出手段により、第 1 演出または第 2 演出を行っている場合に第 1 対象を第 2 対象に対して縮小表示する演出が行われる。その際、第 1 演出中に第 1 対象が縮小表示される場合に、発色制御手段により、第 1 対象の明度が第 1 値に、表示手段における第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値となるように発色が制御される。これに対し、第 2 演出中に第 1 対象が縮小表示される場合に、発色制御手段により、第 1 対象の明度が第 1 値よりも低い第 3 値に、表示手段における第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値よりも高い第 4 値となるように発色が制御される。そのため、第 2 演出では、第 1 演出よりも、第 1 対象が遠く見える。また、第 2 演出では、第 1 演出よりも、第 2 発色手段から第 1 対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第 1 対象がより遠く見える。

10

【0766】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する確率が第 1 演出よりも高い第 2 演出では、第 1 対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、第 1 演出よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

【0767】

20

〔発明 A 28〕 さらに、発明 A 28 の遊技機は、発明 A 16 および A 17 のいずれか 1 の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、前記所定の内容の一部を構成する内容で前記識別情報の一部を停止表示し、前記識別情報が前記所定の内容となるように前記識別情報の残部を変更表示する識別情報変更表示手段を備え、

前記縮小演出手段は、前記識別情報変更表示手段で前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に、前記第 1 対象を前記第 2 対象に対して縮小表示する演出を行い、

前記発色制御手段は、前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に前記第 1 対象が縮小表示される場合に、前記第 1 対象が寒色に、前記第 2 発色手段が前記第 1 暖色に、前記第 1 発色手段が前記第 2 暖色に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺が前記第 3 暖色になるように発色を制御することを特徴とする。

30

【0768】

このような構成であれば、識別情報変更表示手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って、所定の内容の一部を構成する内容で識別情報の一部が停止表示され、識別情報が所定の内容となるように識別情報の残部が変更表示される。そして、縮小演出手段により、識別情報の一部を停止表示した後でかつ識別情報の残部を停止表示する前に、第 1 対象を第 2 対象に対して縮小表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、第 1 対象が寒色に、第 2 発色手段が第 1 暖色に、第 1 発色手段が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色に、表示手段における第 1 対象の周辺が第 2 暖色よりも明度が高い第 3 暖色になるように発色が制御される。

40

【0769】

これにより、遊技者の期待感が高まる、識別情報が停止表示する直前に、第 1 対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向をさらに向上することができるという効果が得られる。

【0770】

〔発明 A 29〕 さらに、発明 A 29 の遊技機は、

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって

50

、
前記表示手段の外側周辺に配置された発色手段と、
前記表示手段で第1対象を第2対象に対して縮小表示する演出を行う縮小演出手段と、
前記縮小演出手段により前記第1対象が縮小表示される場合に、前記第1対象が寒色に、
前記発色手段が第1暖色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が前記第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように、前記表示手段および前記発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【0771】

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報が変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

10

【0772】

また、縮小演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して縮小表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、第1対象が寒色に、発色手段が第1暖色に、表示手段における第1対象の周辺が第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように発色が制御される。そのため、第1対象が遠く見える。一方、発色手段よりも表示手段における第1対象の周辺が近く見えるので、第1対象に近づくとつれて近く見える。したがって、第1対象とその周辺との遠近感が強調されるので、第1対象がより遠く見える。

【0773】

20

これにより、第1対象が縮小表示される場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第1対象をより遠く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。

【0774】

〔発明A30〕 さらに、発明A30の遊技機は、

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって

30

、
前記表示手段の外側周辺に配置された第1発色手段と、
前記第1発色手段の外側周辺に配置された第2発色手段と、
前記表示手段で第1対象を第2対象に対して縮小表示する演出を行う縮小演出手段と、
前記縮小演出手段により前記第1対象が縮小表示される場合に、前記第1対象が寒色に、
前記第2発色手段が第1暖色に、前記第1発色手段が前記第1暖色よりも明度が高い第2暖色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が前記第2暖色よりも明度が高い第3暖色になるように、前記表示手段、前記第1発色手段および前記第2発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【0775】

40

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報が変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

【0776】

また、縮小演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して縮小表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、第1対象が寒色に、第2発色手段が第1暖色に、第1発色手段が第1暖色よりも明度が高い第2暖色に、表示手段における第1対象の周辺が第2暖色よりも明度が高い第3暖色になるように発色が制御される。そのため、第1対象が遠く見える。一方、第2発色手段よりも第1発色手段の方が近く、第1発色手段よりも表示手段における第1対象の周辺が近く見えるので、第1対象に近づくとつれて近

50

く見える。したがって、第 1 対象とその周辺との遠近感が強調されるので、第 1 対象がより遠く見える。

【0777】

これにより、第 1 対象が縮小表示される場合に、第 1 対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第 1 対象をより遠く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。

【0778】

〔発明 A 3 1〕 さらに、発明 A 3 1 の遊技機は、発明 A 3 0 の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記縮小演出手段により前記第 1 対象が縮小表示される場合に、前記第 1 対象が寒色に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺が寒色とコントラストをなす色に、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段が暖色になるように発色を制御することを特徴とする。

【0779】

このような構成であれば、第 1 対象が縮小表示される場合に、発色制御手段により、第 1 対象が寒色に、表示手段における第 1 対象の周辺が寒色とコントラストをなす色に、第 1 発色手段および第 2 発色手段が暖色になるように発色が制御される。そのため、コントラスト効果により、第 1 対象が遠く見える。

【0780】

これにより、第 1 対象が縮小表示される場合に、第 1 対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができるという効果が得られる。

【0781】

〔発明 A 3 2〕 さらに、発明 A 3 2 の遊技機は、発明 A 2 ないし A 3 1 のいずれか 1 の遊技機において、

さらに、前記表示手段で前記第 1 対象を複数の前記第 2 対象のそれぞれに対して順次拡大表示する演出を行う第 2 拡大演出手段を備え、

前記発色制御手段は、前記第 2 拡大演出手段により前記第 1 対象がある前記第 2 対象に対して拡大表示される場合に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段が第 1 暖色に、前記第 2 拡大演出手段により前記第 1 対象が次以降の前記第 2 対象に対して拡大表示される場合に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段が前記第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色になるように発色を制御することを特徴とする。

【0782】

このような構成であれば、第 2 拡大演出手段により、表示手段で第 1 対象を複数の第 2 対象のそれぞれに対して順次拡大表示する演出が行われる。その際、第 1 対象がある第 2 対象に対して拡大表示される場合に、発色制御手段により、表示手段における第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段が第 1 暖色になるように発色が制御される。また、第 1 対象が次以降の第 2 対象に対して拡大表示される場合に、発色制御手段により、表示手段における第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色になるように発色が制御される。暖色は、圧迫感を出す視覚的心理効果がある。したがって、第 1 対象が第 2 対象に対して拡大表示されるごとに圧迫感が増す視覚的心理効果がある。

【0783】

これにより、第 1 対象が第 2 対象に対して拡大表示されるごとに圧迫感が増す視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0784】

ここで、第 2 拡大演出手段は、第 1 対象を第 2 対象に対して相対的に拡大表示するもの

であればよく、第2対象の大きさを維持したまままたは第2対象を縮小しながら第1対象を拡大してもよいし、第2対象を拡大しながらこれよりも大きな拡大率で第1対象を拡大してもよいし、第2対象を縮小しながらこれよりも小さな縮小率で第1対象を縮小してもよいし、第1対象の大きさを維持したまま第2対象を縮小してもよい。以下、発明B32の遊技機において同じである。

【0785】

〔発明A33〕 さらに、発明A33の遊技機は、

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって

10

、前記表示手段の外側周辺に配置された発色手段と、

前記表示手段で第1対象を第2対象に対して接近させる演出を行う接近演出手段と、

前記接近演出手段により前記第1対象が接近する場合に、前記第1対象が暖色に、前記発色手段が第1寒色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が前記第1寒色よりも明度が低い第2寒色になるように、前記表示手段および前記発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【0786】

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報が変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

20

【0787】

また、接近演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して接近させる演出が行われる。その際、発色制御手段により、第1対象が暖色に、発色手段が第1寒色に、表示手段における第1対象の周辺が第1寒色よりも明度が低い第2寒色になるように、表示手段および発色手段の発色が制御される。そのため、第1対象が近く見える。一方、発色手段よりも表示手段における第1対象の周辺が遠く見えるので、第1対象に近づくとつれて遠く見える。したがって、第1対象とその周辺との遠近感が強調されるので、第1対象がより近く見える。

30

【0788】

これにより、第1対象が接近する場合に、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第1対象をより近く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。

【0789】

ここで、接近演出手段は、第1対象を第2対象に対して相対的に接近させるものであればよく、第2対象の位置を維持したまま第1対象を第2対象に接近させてもよいし、第2対象を第1対象から離間させる方向に移動しながらこれよりも大きな速度で第1対象を第2対象に接近させてもよいし、第1対象の位置を維持したまま第2対象を第1対象に接近させてもよいし、第1対象を第2対象から離間させる方向に移動しながらこれよりも大きな速度で第2対象を第1対象に接近させてもよいし、第1対象および第2対象を互いに接近させてもよい。以下、発明A34、B33およびB34の遊技機において同じである。

40

【0790】

〔発明A34〕 さらに、発明A34の遊技機は、

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって

、前記表示手段の外側周辺に配置された第1発色手段と、

50

前記第 1 発色手段の外側周辺に配置された第 2 発色手段と、

前記表示手段で第 1 対象を第 2 対象に対して接近させる演出を行う接近演出手段と、

前記接近演出手段により前記第 1 対象が接近する場合に、前記第 1 対象が暖色に、前記第 2 発色手段が第 1 寒色に、前記第 1 発色手段が前記第 1 寒色よりも明度が低い第 2 寒色に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺が前記第 2 寒色よりも明度が低い第 3 寒色になるように、前記表示手段、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【0791】

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報が変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

【0792】

また、接近演出手段により、表示手段で第 1 対象を第 2 対象に対して接近させる演出が行われる。その際、発色制御手段により、第 1 対象が暖色に、第 2 発色手段が第 1 寒色に、第 1 発色手段が第 1 寒色よりも明度が低い第 2 寒色に、表示手段における第 1 対象の周辺が第 2 寒色よりも明度が低い第 3 寒色になるように、表示手段、第 1 発色手段および第 2 発色手段の発色が制御される。そのため、第 1 対象が近く見える。一方、第 2 発色手段よりも第 1 発色手段の方が遠く、第 1 発色手段よりも表示手段における第 1 対象の周辺が遠く見えるので、第 1 対象に近づくにつれて遠く見える。したがって、第 1 対象とその周辺との遠近感が強調されるので、第 1 対象がより近く見える。

【0793】

これにより、第 1 対象が接近する場合に、第 1 対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第 1 対象をより近く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。

【0794】

〔発明 A 3 5〕 さらに、発明 A 3 5 の遊技機は、発明 A 3 4 の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記接近演出手段により前記第 1 対象が接近する場合に、前記第 1 対象が暖色に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺が暖色とコントラストをなす色に、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段が寒色になるように発色を制御することを特徴とする。

【0795】

このような構成であれば、第 1 対象が接近する場合に、発色制御手段により、第 1 対象が暖色に、表示手段における第 1 対象の周辺が暖色とコントラストをなす色に、第 1 発色手段および第 2 発色手段が寒色になるように発色が制御される。そのため、コントラスト効果により、第 1 対象が近く見える。

【0796】

これにより、第 1 対象が接近する場合に、第 1 対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができるという効果が得られる。

【0797】

〔発明 A 3 6〕 さらに、発明 A 3 6 の遊技機は、発明 A 3 4 および A 3 5 のいずれか 1 の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第 1 対象の接近の開始から接近の完了までの接近期間のうち第 1 期間では、前記第 1 対象の明度が第 1 値に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値となるように、前記接近期間のうち前記第 1 期間よりも後の第 2 期間では、前記第 1 対象の明度が前記第 1 値よりも高い第 3 値に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段およ

び前記第 2 発色手段の明度の総和が前記第 2 値よりも低い第 4 値となるように発色を制御することを特徴とする。

【0798】

このような構成であれば、第 1 期間では、発色制御手段により、第 1 対象の明度が第 1 値に、表示手段における第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値となるように発色が制御される。その後、第 2 期間では、発色制御手段により、第 1 対象の明度が第 1 値よりも高い第 3 値に、表示手段における第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値よりも低い第 4 値となるように発色が制御される。そのため、第 2 期間では、第 1 期間よりも、第 1 対象が近く見える。また、第 2 期間では、第 1 期間よりも、第 2 発色手段から第 1 対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第 1 対象がより近く見える。

10

【0799】

これにより、第 1 対象が接近するにつれて、第 1 対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0800】

〔発明 A 37〕 さらに、発明 A 37 の遊技機は、発明 A 36 の遊技機において、前記発色制御手段は、前記接近期間において、前記第 1 対象の明度が第 1 段階で変化し、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が前記第 1 段階よりも多い第 2 段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

20

【0801】

これにより、第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段については、第 1 対象よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第 1 対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

【0802】

〔発明 A 38〕 さらに、発明 A 38 の遊技機は、発明 A 36 の遊技機において、前記発色制御手段は、前記接近期間において、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が第 1 段階で変化し、前記第 1 対象の明度が前記第 1 段階よりも多い第 2 段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

30

【0803】

これにより、第 1 対象については、第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第 1 対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

【0804】

〔発明 A 39〕 さらに、発明 A 39 の遊技機は、発明 A 36 ないし A 38 のいずれか 1 の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記接近期間において、前記第 1 対象の明度が変化し、その変化の開始よりも後に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が変化するように発色を制御することを特徴とする。

40

【0805】

これにより、第 1 対象の明度が変化するのに遅れて、第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が変化するので、第 1 対象の明度だけが変化する間は、第 1 対象に注目させることができる。したがって、第 1 対象を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

【0806】

〔発明 A 40〕 さらに、発明 A 40 の遊技機は、発明 A 36 ないし A 38 のいずれか 1 の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記接近期間において、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が変化し、その変化の開始よ

50

りも後に、前記第1対象の明度が変化するように発色を制御することを特徴とする。

【0807】

これにより、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が変化するのに遅れて、第1対象の明度が変化するので、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和だけに変化する間は、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段に注目させることができる。したがって、第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

【0808】

〔発明A41〕 さらに、発明A41の遊技機は、発明A34およびA35のいずれか1の遊技機において、

10

前記発色制御手段は、前記第1対象が接近する場合に、前記第1対象が第1特定対象である場合は、前記第1対象の明度が第1値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記第1対象が第2特定対象である場合は、前記第1対象の明度が前記第1値よりも高い第3値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも低い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

【0809】

このような構成であれば、第1対象が接近する場合に、第1対象が第1特定対象である場合は、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、第1対象が第2特定対象である場合は、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値よりも高い第3値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも低い第4値となるように発色が制御される。そのため、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が近く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

20

【0810】

これにより、第1特定対象および第2特定対象のそれぞれについて、第1対象が進出する視覚的心理効果を異ならせることができるので、演出のバリエーションが豊富となるという効果が得られる。

30

【0811】

〔発明A42〕 さらに、発明A42の遊技機は、発明A41の遊技機において、前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが大きいことを特徴とする。

【0812】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが大きい第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が近く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

40

【0813】

これにより、第1対象が大きいほど、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0814】

〔発明A43〕 さらに、発明A43の遊技機は、発明A41の遊技機において、前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが小さいことを特徴とする。

【0815】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが小さい第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が近く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1

50

対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

【0816】

これにより、第1対象が小さいほど、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、意外性を向上することができるという効果が得られる。

【0817】

〔発明A44〕 さらに、発明A44の遊技機は、発明A34およびA35のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象が接近する場合に、前記所定の内容以外の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記第1対象の明度が第1値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記第1対象の明度が前記第1値よりも高い第3値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも低い第4値となるように発色を制御することの特徴とする。

10

【0818】

このような構成であれば、第1対象が接近する場合に、所定の内容以外の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値よりも高い第3値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも低い第4値となるように発色が制御される。そのため、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第1対象が近く見える。また、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

20

【0819】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する場合に、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

30

【0820】

〔発明A45〕 さらに、発明A45の遊技機は、発明A34およびA35のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、第1演出、または前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する確率が前記第1演出よりも高い第2演出を行う確定表示前演出手段を備え、

前記接近演出手段は、前記確定表示前演出手段で前記第1演出または前記第2演出を行っている場合に前記第1対象を前記第2対象に対して接近させる演出を行い、

前記発色制御手段は、前記第1演出中に前記第1対象が接近する場合に、前記第1対象の明度が第1値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記第2演出中に前記第1対象が接近する場合に、前記第1対象の明度が前記第1値よりも高い第3値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも低い第4値となるように発色を制御することの特徴とする。

40

【0821】

このような構成であれば、確定表示前演出手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って第1演出または第2演出が行われる。そして、接近演出手段により、第1演出または第2演出を行っている場合に第1対象を第2対象に対して接近させる演出が行われる。その際、第1演出中に第1対象が接近する場合に、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の

50

明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、第2演出中に第1対象が接近する場合に、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値よりも高い第3値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも低い第4値となるように発色が制御される。そのため、第2演出では、第1演出よりも、第1対象が近く見える。また、第2演出では、第1演出よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

【0822】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する確率が第1演出よりも高い第2演出では、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、第1演出よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

10

【0823】

〔発明A46〕 さらに、発明A46の遊技機は、発明A34およびA35のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、前記所定の内容の一部を構成する内容で前記識別情報の一部を停止表示し、前記識別情報が前記所定の内容となるように前記識別情報の残部を変更表示する識別情報変更表示手段を備え、

前記接近演出手段は、前記識別情報変更表示手段で前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に、前記第1対象を前記第2対象に対して接近させる演出を行い、

20

前記発色制御手段は、前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に前記第1対象が接近する場合に、前記第1対象が暖色に、前記第2発色手段が前記第1寒色に、前記第1発色手段が前記第2寒色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が前記第3寒色になるように発色を制御することを特徴とする。

【0824】

このような構成であれば、識別情報変更表示手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って、所定の内容の一部を構成する内容で識別情報の一部が停止表示され、識別情報が所定の内容となるように識別情報の残部が変更表示される。そして、接近演出手段により、識別情報の一部を停止表示した後でかつ識別情報の残部を停止表示する前に、第1対象を第2対象に対して接近させる演出が行われる。その際、発色制御手段により、第1対象が暖色に、第2発色手段が第1寒色に、第1発色手段が第1寒色よりも明度が低い第2寒色に、表示手段における第1対象の周辺が第2寒色よりも明度が低い第3寒色になるように発色が制御される。

30

【0825】

これにより、遊技者の期待感が高まる、識別情報が停止表示する直前に、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向をさらに向上することができるという効果が得られる。

【0826】

〔発明A47〕 さらに、発明A47の遊技機は、発明A34ないしA46のいずれか1の遊技機において、

40

さらに、前記表示手段で前記第1対象を前記第2対象に対して離間させる演出を行う離間演出手段を備え、

前記発色制御手段は、前記離間演出手段により前記第1対象が離間する場合に、前記第1対象が寒色に、前記第2発色手段が第1暖色に、前記第1発色手段が前記第1暖色よりも明度が高い第2暖色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が前記第2暖色よりも明度が高い第3暖色になるように発色を制御することを特徴とする。

【0827】

このような構成であれば、離間演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して離間させる演出が行われる。その際、発色制御手段により、第1対象が寒色に、第2発色手段が第1暖色に、第1発色手段が第1暖色よりも明度が高い第2暖色に、表示手段に

50

おける第1対象の周辺が第2暖色よりも明度が高い第3暖色になるように発色が制御される。そのため、第1対象が遠く見える。一方、第2発色手段よりも第1発色手段の方が近く、第1発色手段よりも表示手段における第1対象の周辺が近く見えるので、第1対象に近づくにつれて近く見える。したがって、第1対象とその周辺との遠近感が強調されるので、第1対象がより遠く見える。

【0828】

これにより、第1対象が離間する場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0829】

ここで、離間演出手段は、第1対象を第2対象に対して相対的に離間させるものであればよく、第2対象の位置を維持したまま第1対象を第2対象から離間させてもよいし、第2対象を第1対象に接近させる方向に移動しながらこれよりも大きな速度で第1対象を第2対象から離間させてもよいし、第1対象の位置を維持したまま第2対象を第1対象から離間させてもよいし、第1対象を第2対象に接近させる方向に移動しながらこれよりも大きな速度で第2対象を第1対象から離間させてもよいし、第1対象および第2対象を互いに離間させてもよい。以下、発明A60、A61、B47、B60およびB61の遊技機において同じである。

【0830】

〔発明A48〕 さらに、発明A48の遊技機は、発明A47の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記離間演出手段により前記第1対象が離間する場合に、前記第1対象が寒色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が寒色とコントラストをなす色に、前記第1発色手段および前記第2発色手段が暖色になるように発色を制御することの特徴とする。

【0831】

このような構成であれば、第1対象が離間する場合に、発色制御手段により、第1対象が寒色に、表示手段における第1対象の周辺が寒色とコントラストをなす色に、第1発色手段および第2発色手段が暖色になるように発色が制御される。そのため、コントラスト効果により、第1対象が遠く見える。

【0832】

これにより、第1対象が離間する場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができるという効果が得られる。

【0833】

〔発明A49〕 さらに、発明A49の遊技機は、発明A47およびA48のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象の離間の開始から離間の完了までの離間期間のうち第1期間では、前記第1対象の明度が第1値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記離間期間のうち前記第1期間よりも後の第2期間では、前記第1対象の明度が前記第1値よりも低い第3値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも高い第4値となるように発色を制御することの特徴とする。

【0834】

このような構成であれば、第1期間では、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。その後、第2期間では、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値よりも低い第3値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも高い第4値となるように発色が制御される。そのため、第2期間では、第1期間よりも、第1対象が遠く見える。また、第

2 期間では、第 1 期間よりも、第 2 発色手段から第 1 対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第 1 対象がより遠く見える。

【0835】

これにより、第 1 対象が離間するにつれて、第 1 対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0836】

〔発明 A 5 0〕 さらに、発明 A 5 0 の遊技機は、発明 A 4 9 の遊技機において、前記発色制御手段は、前記離間期間において、前記第 1 対象の明度が第 1 段階で変化し、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が前記第 1 段階よりも多い第 2 段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

10

【0837】

これにより、第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段については、第 1 対象よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第 1 対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

【0838】

〔発明 A 5 1〕 さらに、発明 A 5 1 の遊技機は、発明 A 4 9 の遊技機において、前記発色制御手段は、前記離間期間において、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が第 1 段階で変化し、前記第 1 対象の明度が前記第 1 段階よりも多い第 2 段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

20

【0839】

これにより、第 1 対象については、第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第 1 対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

【0840】

〔発明 A 5 2〕 さらに、発明 A 5 2 の遊技機は、発明 A 4 9 ないし A 5 1 のいずれか 1 の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記離間期間において、前記第 1 対象の明度が変化し、その変化の開始よりも後に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が変化するように発色を制御することを特徴とする。

30

【0841】

これにより、第 1 対象の明度が変化するのに遅れて、第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が変化するので、第 1 対象の明度だけが変化する間は、第 1 対象に注目させることができる。したがって、第 1 対象を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

【0842】

〔発明 A 5 3〕 さらに、発明 A 5 3 の遊技機は、発明 A 4 9 ないし A 5 1 のいずれか 1 の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記離間期間において、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が変化し、その変化の開始よりも後に、前記第 1 対象の明度が変化するように発色を制御することを特徴とする。

40

【0843】

これにより、第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が変化するのに遅れて、第 1 対象の明度が変化するので、第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和だけが変化する間は、第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段に注目させることができる。したがって、第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

【0844】

〔発明 A 5 4〕 さらに、発明 A 5 4 の遊技機は、発明 A 4 7 および A 4 8 のいずれか

50

1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象が離間する場合に、前記第1対象が第1特定対象である場合は、前記第1対象の明度が第1値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記第1対象が第2特定対象である場合は、前記第1対象の明度が前記第1値よりも低い第3値に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも高い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

【0845】

このような構成であれば、第1対象が離間する場合に、第1対象が第1特定対象である場合は、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、第1対象が第2特定対象である場合は、発色制御手段により、第1対象の明度が第1値よりも低い第3値に、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも高い第4値となるように発色が制御される。そのため、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が遠く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【0846】

これにより、第1特定対象および第2特定対象のそれぞれについて、第1対象が後退する視覚的心理効果を異ならせることができるので、演出のバリエーションが豊富となるという効果が得られる。

【0847】

〔発明A55〕 さらに、発明A55の遊技機は、発明A54の遊技機において、前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが小さいことを特徴とする。

【0848】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが小さい第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が遠く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【0849】

これにより、第1対象が小さいほど、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0850】

〔発明A56〕 さらに、発明A56の遊技機は、発明A54の遊技機において、前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが大きいことを特徴とする。

【0851】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが大きい第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が遠く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【0852】

これにより、第1対象が大きいほど、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、意外性を向上することができるという効果が得られる。

【0853】

〔発明A57〕 さらに、発明A57の遊技機は、発明A47およびA48のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象が離間する場合に、前記所定の内容以外の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記第1対象の明度が第1値に、前記表示手段にお

る前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値となるように、前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記第 1 対象の明度が前記第 1 値よりも低い第 3 値に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が前記第 2 値よりも高い第 4 値となるように発色を制御することを特徴とする。

【0854】

このような構成であれば、第 1 対象が離間する場合に、所定の内容以外の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、第 1 対象の明度が第 1 値に、表示手段における第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値となるように発色が制御される。これに対し、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、第 1 対象の明度が第 1 値よりも低い第 3 値に、表示手段における第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値よりも高い第 4 値となるように発色が制御される。そのため、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第 1 対象が遠く見える。また、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第 2 発色手段から第 1 対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第 1 対象がより遠く見える。

【0855】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する場合に、第 1 対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

【0856】

〔発明 A 5 8〕 さらに、発明 A 5 8 の遊技機は、発明 A 4 7 および A 4 8 のいずれか 1 の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、第 1 演出、または前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する確率が前記第 1 演出よりも高い第 2 演出を行う確定表示前演出手段を備え、

前記離間演出手段は、前記確定表示前演出手段で前記第 1 演出または前記第 2 演出を行っている場合に前記第 1 対象を前記第 2 対象に対して離間させる演出を行い、

前記発色制御手段は、前記第 1 演出中に前記第 1 対象が離間する場合に、前記第 1 対象の明度が第 1 値に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値となるように、前記第 2 演出中に前記第 1 対象が離間する場合に、前記第 1 対象の明度が前記第 1 値よりも低い第 3 値に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が前記第 2 値よりも高い第 4 値となるように発色を制御することを特徴とする。

【0857】

このような構成であれば、確定表示前演出手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って第 1 演出または第 2 演出が行われる。そして、離間演出手段により、第 1 演出または第 2 演出を行っている場合に第 1 対象を第 2 対象に対して離間させる演出が行われる。その際、第 1 演出中に第 1 対象が離間する場合に、発色制御手段により、第 1 対象の明度が第 1 値に、表示手段における第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値となるように発色が制御される。これに対し、第 2 演出中に第 1 対象が離間する場合に、発色制御手段により、第 1 対象の明度が第 1 値よりも低い第 3 値に、表示手段における第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値よりも高い第 4 値となるように発色が制御される。そのため、第 2 演出では、第 1 演出よりも、第 1 対象が遠く見える。また、第 2 演出では、第 1 演出よりも、第 2 発色手段から第 1 対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第 1 対象がより遠く見える。

【0858】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する確率が第 1 演出よりも高い第 2 演出

では、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、第1演出よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

【0859】

〔発明A59〕 さらに、発明A59の遊技機は、発明A47およびA48のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、前記所定の内容の一部を構成する内容で前記識別情報の一部を停止表示し、前記識別情報が前記所定の内容となるように前記識別情報の残部を変更表示する識別情報変更表示手段を備え、

前記離間演出手段は、前記識別情報変更表示手段で前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に、前記第1対象を前記第2対象に対して離間させる演出を行い、

前記発色制御手段は、前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に前記第1対象が離間する場合に、前記第1対象が寒色に、前記第2発色手段が前記第1暖色に、前記第1発色手段が前記第2暖色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が前記第3暖色になるように発色を制御することを特徴とする。

【0860】

このような構成であれば、識別情報変更表示手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って、所定の内容の一部を構成する内容で識別情報の一部が停止表示され、識別情報が所定の内容となるように識別情報の残部が変更表示される。そして、離間演出手段により、識別情報の一部を停止表示した後でかつ識別情報の残部を停止表示する前に、第1対象を第2対象に対して離間させる演出が行われる。その際、発色制御手段により、第1対象が寒色に、第2発色手段が第1暖色に、第1発色手段が第1暖色よりも明度が高い第2暖色に、表示手段における第1対象の周辺が第2暖色よりも明度が高い第3暖色になるように発色が制御される。

【0861】

これにより、遊技者の期待感が高まる、識別情報が停止表示する直前に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向をさらに向上することができるという効果が得られる。

【0862】

〔発明A60〕 さらに、発明A60の遊技機は、

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって、

前記表示手段の外側周辺に配置された発色手段と、

前記表示手段で第1対象を第2対象に対して離間させる演出を行う離間演出手段と、

前記離間演出手段により前記第1対象が離間する場合に、前記第1対象が寒色に、前記発色手段が第1暖色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が前記第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように、前記表示手段および前記発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【0863】

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報を変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

【0864】

また、離間演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して離間させる演出が行われる。その際、発色制御手段により、第1対象が寒色に、発色手段が第1暖色に、表示手段における第1対象の周辺が第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように発色が制御される。そのため、第1対象が遠く見える。一方、発色手段よりも表示手段における

第1対象の周辺が近く見えるので、第1対象に近づくにつれて近く見える。したがって、第1対象とその周辺との遠近感が強調されるので、第1対象がより遠く見える。

【0865】

これにより、第1対象が離間する場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第1対象をより遠く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。

【0866】

〔発明A61〕 さらに、発明A61の遊技機は、

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって、

前記表示手段の外側周辺に配置された第1発色手段と、
前記第1発色手段の外側周辺に配置された第2発色手段と、
前記表示手段で第1対象を第2対象に対して離間させる演出を行う離間演出手段と、
前記離間演出手段により前記第1対象が離間する場合に、前記第1対象が寒色に、前記第2発色手段が第1暖色に、前記第1発色手段が前記第1暖色よりも明度が高い第2暖色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が前記第2暖色よりも明度が高い第3暖色になるように、前記表示手段、前記第1発色手段および前記第2発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【0867】

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報を変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

【0868】

また、離間演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して離間させる演出が行われる。その際、発色制御手段により、第1対象が寒色に、第2発色手段が第1暖色に、第1発色手段が第1暖色よりも明度が高い第2暖色に、表示手段における第1対象の周辺が第2暖色よりも明度が高い第3暖色になるように発色が制御される。そのため、第1対象が遠く見える。一方、第2発色手段よりも第1発色手段の方が近く、第1発色手段よりも表示手段における第1対象の周辺が近く見えるので、第1対象に近づくにつれて近く見える。したがって、第1対象とその周辺との遠近感が強調されるので、第1対象がより遠く見える。

【0869】

これにより、第1対象が離間する場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第1対象をより遠く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。

【0870】

〔発明A62〕 さらに、発明A62の遊技機は、発明A61の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記離間演出手段により前記第1対象が離間する場合に、前記第1対象が寒色に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が寒色とコントラストをなす色に、前記第1発色手段および前記第2発色手段が暖色になるように発色を制御することを特徴とする。

【0871】

このような構成であれば、第1対象が離間する場合に、発色制御手段により、第1対象が寒色に、表示手段における第1対象の周辺が寒色とコントラストをなす色に、第1発色手段および第2発色手段が暖色になるように発色が制御される。そのため、コントラスト

効果により、第 1 対象が遠く見える。

【0872】

これにより、第 1 対象が離間する場合に、第 1 対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができるという効果が得られる。

【0873】

〔発明 A 6 3〕 さらに、発明 A 6 3 の遊技機は、発明 A 3 4 ないし A 6 2 のいずれか 1 の遊技機において、

さらに、前記表示手段で前記第 1 対象を複数の前記第 2 対象のそれぞれに対して順次接近させる演出を行う第 2 接近演出手段を備え、

前記発色制御手段は、前記第 2 接近演出手段により前記第 1 対象がある前記第 2 対象に対して接近する場合に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段が第 1 暖色に、前記第 2 接近演出手段により前記第 1 対象が次以降の前記第 2 対象に対して接近する場合に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段が前記第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色になるように発色を制御することを特徴とする。

【0874】

このような構成であれば、第 2 接近演出手段により、表示手段で第 1 対象を複数の第 2 対象のそれぞれに対して順次接近させる演出が行われる。その際、第 1 対象がある第 2 対象に対して接近する場合に、発色制御手段により、表示手段における第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段が第 1 暖色になるように発色が制御される。また、第 1 対象が次以降の第 2 対象に対して接近する場合に、発色制御手段により、表示手段における第 1 対象の周辺、第 1 発色手段および第 2 発色手段が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色になるように発色が制御される。したがって、第 1 対象が第 2 対象に対して接近するごとに圧迫感が増す視覚的心理効果がある。

【0875】

これにより、第 1 対象が第 2 対象に対して接近するごとに圧迫感が増す視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0876】

ここで、第 2 接近演出手段は、第 1 対象を第 2 対象に対して相対的に接近させるものであればよく、第 2 対象の位置を維持したまま第 1 対象を第 2 対象に接近させてもよいし、第 2 対象を第 1 対象から離間させる方向に移動しながらこれよりも大きな速度で第 1 対象を第 2 対象に接近させてもよいし、第 1 対象の位置を維持したまま第 2 対象を第 1 対象に接近させてもよいし、第 1 対象を第 2 対象から離間させる方向に移動しながらこれよりも大きな速度で第 2 対象を第 1 対象に接近させてもよいし、第 1 対象および第 2 対象を互いに接近させてもよい。以下、発明 B 6 3 の遊技機において同じである。

【0877】

〔発明 A 6 4〕 さらに、発明 A 6 4 の遊技機は、発明 A 2 ないし A 6 3 のいずれか 1 の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、前記所定の内容の一部を構成する内容で前記識別情報の一部を停止表示し、前記識別情報が前記所定の内容となるように前記識別情報の残部を変更表示する識別情報変更表示手段を備え、

前記発色制御手段は、前記識別情報変更表示手段で変更表示を行っている間は、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段が暖色となるように発色を制御することを特徴とする。

【0878】

寒色の環境下では、人は、実際の半分ほどの短い時間しか感じないのに対し、暖色の環境下では、実際の 2 倍ほどの時間を感じる。つまり、暖色の方が寒色よりも同じ時間でも

10

20

30

40

50

長く感じる視覚的心理効果がある。

【0879】

このような構成であれば、識別情報変更表示手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って、所定の内容の一部を構成する内容で識別情報の一部が停止表示され、識別情報が所定の内容となるように識別情報の残部が変更表示される。識別情報変更表示手段で変更表示を行っている間は、発色制御手段により、第1発色手段および第2発色手段が暖色となるように発色が制御される。したがって、識別情報変更表示手段で変更表示を行っている間は、時間を長く感じる視覚的心理効果がある。

【0880】

これにより、識別情報変更表示手段で変更表示を行っている間は、時間を長く感じる視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、期待感が長期間持続し、遊技の趣向をさらに向上することができるという効果が得られる。

【0881】

〔発明A65〕 さらに、発明A65の遊技機は、発明A2ないしA63のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、前記所定の内容の一部を構成する内容で前記識別情報の一部を停止表示し、前記識別情報の残部を変更表示する第1識別情報変更表示手段と、

前記第1識別情報変更表示手段で変更表示を行った後に、前記第1識別情報変更表示手段による演出とは異なる態様で、前記識別情報が前記所定の内容となるように前記識別情報の残部を変更表示する第2識別情報変更表示手段とを備え、

前記発色制御手段は、前記第1識別情報変更表示手段による演出から前記第2識別情報変更表示手段による演出に移行する間は、前記第1発色手段および前記第2発色手段が黄色となるように発色を制御することの特徴とする。

【0882】

このような構成であれば、第1識別情報変更表示手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って、所定の内容の一部を構成する内容で識別情報の一部が停止表示され、識別情報の残部が変更表示される。そして、発色制御手段により、第1発色手段および第2発色手段が黄色となるように発色が制御される。黄色は、自律神経を刺激し、不安や孤独感に対して希望を感じさせる視覚的心理効果がある。その後、第2識別情報変更表示手段により、第1識別情報変更表示手段による演出とは異なる態様で、識別情報が所定の内容となるように識別情報の残部が変更表示される。

【0883】

これにより、第1識別情報変更表示手段による演出から第2識別情報変更表示手段による演出に移行する間は、希望を感じさせる視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

【0884】

〔発明A66〕 さらに、発明A66の遊技機は、発明A2ないしA63のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、前記所定の内容の一部を構成する内容で前記識別情報の一部を停止表示し、前記識別情報の残部を変更表示する第1識別情報変更表示手段と、

前記第1識別情報変更表示手段で変更表示を行った後に、前記第1識別情報変更表示手段による演出とは異なる態様で、前記識別情報が前記所定の内容となるように前記識別情報の残部を変更表示する第2識別情報変更表示手段とを備え、

前記発色制御手段は、前記第1識別情報変更表示手段による演出から前記第2識別情報変更表示手段による演出に移行する間は、前記第1発色手段および前記第2発色手段が緑色となるように発色を制御することの特徴とする。

【0885】

このような構成であれば、第1識別情報変更表示手段により、識別情報の停止表示を確

定するに先立って、所定の内容の一部を構成する内容で識別情報の一部が停止表示され、識別情報の残部が変更表示される。そして、発色制御手段により、第1発色手段および第2発色手段が緑色となるように発色が制御される。緑色は、脳の興奮を鎮める働きがあり、ストレスや疲労を解消させる視覚的心理効果がある。その後、第2識別情報変更表示手段により、第1識別情報変更表示手段による演出とは異なる態様で、識別情報が所定の内容となるように識別情報の残部が変更表示される。

【0886】

これにより、第1識別情報変更表示手段による演出から第2識別情報変更表示手段による演出に移行する間は、ストレスや疲労を解消させる視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

10

【0887】

〔発明A67〕 さらに、発明A67の遊技機は、発明A2ないしA63のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記第1発色手段および前記第2発色手段が黄色となるように発色を制御することを特徴とする。

【0888】

このような構成であれば、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、第1発色手段および第2発色手段が黄色となるように発色が制御される。

【0889】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、希望を感じさせる視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

20

【0890】

〔発明A68〕 さらに、発明A68の遊技機は、発明A2ないしA63のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記所定の内容以外の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記第1発色手段および前記第2発色手段が緑色となるように発色を制御することを特徴とする。

【0891】

このような構成であれば、所定の内容以外の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、第1発色手段および第2発色手段が緑色となるように発色が制御される。

30

【0892】

これにより、所定の内容以外の内容で識別情報が停止表示する場合は、ストレスや疲労を解消させる視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

【0893】

〔発明A69〕 さらに、発明A69の遊技機は、発明A2ないしA68のいずれか1の遊技機において、

前記第1発色手段は、当該遊技機の前面中央に配置された前記表示手段の外側周辺に配置されていることを特徴とする。

【0894】

このような構成であれば、第1発色手段は、遊技機の前面中央に配置された表示手段の外側周辺に配置されているので、第1対象が拡大表示若しくは縮小表示される場合、または第1対象が接近若しくは離間する場合に、第1対象が進出または後退する視覚的心理効果を遊技者に効果的に与えることができる。

40

【0895】

これにより、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

〔発明A70〕 さらに、発明A70の遊技機は、発明A2ないしA69のいずれか1の遊技機において、

前記第2発色手段は、当該遊技機の前面周縁に配置されていることを特徴とする。

【0896】

50

視野角とは、視線を動かさずに認識できる視野角度のことである。例えば、人が普段集中している視野角は、45～46度である。人は、視野角20度を境に臨場感が増し、約80度から100度で満足する。また、力量感は、水平視野角に対して単調増加する。

【0897】

このような構成であれば、第2発色手段は、視野角が大きい遊技機の前面周縁に配置されているので、第1対象が拡大表示若しくは縮小表示される場合、または第1対象が接近若しくは離間する場合に、臨場感および力量感を遊技者に与えることができる。

【0898】

これにより、遊技の趣向をさらに向上することができるという効果が得られる。

〔発明A71〕 さらに、発明A71の遊技機は、発明A2ないしA70のいずれか1の遊技機において、

さらに、遊技の主制御を行う主制御手段と、前記主制御手段の制御により前記表示手段、前記第1発色手段および前記第2発色手段の表示制御を行う表示制御手段とを備え、

前記主制御手段は、

前記抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて第1コマンドを送信する第1コマンド送信手段と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて第2コマンドを送信する第2コマンド送信手段とを備え、

前記表示制御手段は、

前記第1コマンドを受信する第1コマンド受信手段と、

前記第2コマンドを受信する第2コマンド受信手段と、

前記第1コマンド受信手段で受信した第1コマンドに基づいて前記抽選結果に係る情報を特定する第1情報特定手段と、

前記第2コマンド受信手段で受信した第2コマンドに基づいて前記抽選結果に係る情報を特定する第2情報特定手段と、

前記第1情報特定手段で特定した情報および前記第2情報特定手段で特定した情報が所定関係にあるか否かを判定する情報判定手段と、

前記情報判定手段で前記所定関係にないと判定した場合は、前記発色制御手段による発色制御を禁止する発色制御禁止手段とを備えることを特徴とする。

【0899】

このような構成であれば、主制御手段では、所定条件の成立を契機として、抽選手段により、特賞状態を発生させるための抽選が行われる。そして、第1コマンド送信手段により、抽選手段の抽選結果に基づいて第1コマンドが送信される。また、第2コマンド送信手段により、抽選手段の抽選結果に基づいて第2コマンドが送信される。

【0900】

表示制御手段では、第1コマンド受信手段により第1コマンドを受信すると、第1情報特定手段により、受信した第1コマンドに基づいて抽選結果に係る情報が特定される。また、第2コマンド受信手段により第2コマンドを受信すると、第2情報特定手段により、受信した第2コマンドに基づいて抽選結果に係る情報が特定される。そして、情報判定手段により、第1情報特定手段で特定された情報および第2情報特定手段で特定された情報が所定関係にあるか否かが判定される。その結果、所定関係にないと判定されると、ノイズ等の影響により第1コマンドまたは第2コマンドの内容が変化した可能性が高いので、発色制御禁止手段により、発色制御手段による発色制御が禁止される。

【0901】

これにより、表示制御手段では、第1コマンドおよび第2コマンドを受信し、第1コマンドおよび第2コマンドに基づいて抽選結果に係る情報がそれぞれ特定され、特定されたそれら情報が所定関係にない場合は、発色制御手段による発色制御が禁止されるので、ノイズ等の影響により第1コマンドまたは第2コマンドの内容が変化した場合に、迫力のある演出を抑制することができる。したがって、特許文献2の遊技機に比して、遊技の趣向が低下する可能性を低減することができるという効果が得られる。また、特許文献3の遊

10

20

30

40

50

技機に比して、主制御手段と表示制御手段とを通信線によってリングを形成するように接続しなくてもすむので、配線構造が簡素となるという効果が得られる。

【0902】

ここで、抽選結果に係る情報としては、例えば、（１）抽選結果（例えば、大当たりの有無、乱数カウンタ値）、（２）抽選結果に対応する遊技状態（遊技状態の種別を含む。）、（３）抽選結果に対応するコマンドまたはその種別、内容その他属性、（４）抽選結果に対応する時間（例えば、演出時間、遊技時間）および（５）これら情報から得られる２次情報（例えば、演算等により得られる演算情報）が含まれる。以下、発明Ｂ７１の遊技機において同じである。

【0903】

また、第１情報特定手段で特定する抽選結果に係る情報と、第２情報特定手段で特定する抽選結果に係る情報とは、情報判定手段で所定関係にあるか否かを判定できればよいので、必ずしも同種のものであることに限らず、異種のものであってもよい。例えば、第１情報特定手段では、抽選結果を特定し、第２情報特定手段では、抽選結果に対応する遊技状態を特定してもよい。以下、発明Ｂ７１の遊技機において同じである。

【0904】

また、抽選結果に基づいてコマンドを送信することには、例えば、抽選結果に係る情報に基づいてコマンドを送信することも含まれる。抽選結果に係る情報についての用語の意義は、上記同様である。この場合、第１コマンド送信手段に基づく抽選結果に係る情報と、第２コマンド送信手段に基づく抽選結果に係る情報とは、第１情報特定手段および第２情報特定手段で抽選結果に係る情報を特定できればよいので、必ずしも同種のものであることに限らず、異種のものであってもよい。例えば、第１コマンド送信手段では、抽選結果に基づいて第１コマンドを送信し、第２コマンド送信手段では、抽選結果に対応する遊技状態に基づいて第２コマンドを送信してもよい。同様に、第１コマンド送信手段に基づく抽選結果に係る情報と、第１情報特定手段で特定する抽選結果に係る情報とは、必ずしも同種のものであることに限らず、異種のものであってもよい。また、第２コマンド送信手段に基づく抽選結果に係る情報と、第２情報特定手段で特定する抽選結果に係る情報とは、必ずしも同種のものであることに限らず、異種のものであってもよい。以下、発明Ｂ７１の遊技機において同じである。

【0905】

また、抽選結果に基づいてコマンドを送信することには、例えば、（１）抽選結果に対応するコマンドを送信すること、（２）抽選結果に係る情報で構成されるコマンドを送信すること、（３）抽選結果に係る情報を含むコマンドを送信すること、および（４）抽選結果に係る情報に対応づけてコマンドを送信することが含まれる。抽選結果に係る情報に対応づけて送信することには、例えば、（１）抽選結果に係る情報をコマンドに付加すること、（２）コマンドの送信または受信に関連する規則で（例えば、コマンドを送信してから所定時間経過後に）抽選結果に係る情報を送信すること、（３）抽選結果に係る情報へのアクセスに必要なアクセス情報（例えば、リンク情報）をコマンドに付加すること、（４）コマンドの送信または受信に関連する規則でアクセス情報を送信することが含まれる。以下、発明Ｂ７１の遊技機において同じである。

【0906】

また、所定関係にある場合としては、例えば、（１）第１情報特定手段で特定した情報（以下、この段落において「第１特定情報」という。）と、第２情報特定手段で特定した情報（以下、この段落において「第２特定情報」という。）とが一致する場合、（２）第１特定情報から得られる２次情報と、第２特定情報とが一致する場合、（３）第１特定情報と、第２特定情報から得られる２次情報とが一致する場合、（４）第１特定情報から得られる２次情報と、第２特定情報から得られる２次情報とが一致する場合、および（５）上記組み合わせの情報が、所定の大小関係、所定の数値範囲に属する関係、所定の論理関係、所定の対応関係を有する場合が含まれる。以下、発明Ｂ７１の遊技機において同じである。

10

20

30

40

50

【0907】

また、識別情報変更手段は、停止表示する識別情報を変更するようになっていればどのような構成であってもよく、例えば、識別情報を停止表示する前に、停止表示すべき識別情報を変更してもよいし、識別情報を停止表示した後に、停止表示した識別情報を変更してもよい。以下、発明B71の遊技機において同じである。

【0908】

また、主制御手段（第1コマンド送信手段および第2コマンド送信手段）が送信する場合としては、例えば、（1）主制御手段が表示制御手段に直接送信する場合（直接送信）、（2）主制御手段がコマンドを他の手段に一旦送信し、当該他の手段が表示制御手段に送信する場合（中継送信）、および（3）主制御手段と表示制御手段が通信可能に接続される環境において、主制御手段がコマンドをブロードキャスト送信する場合（ブロードキャスト送信）が含まれる。送信の手順としては、例えば、（1）表示制御手段その他の手段からの要求にかかわらず主制御手段が送信する場合（能動送信）、および（2）表示制御手段その他の手段からの要求に応じて主制御手段が送信する場合（受動送信）が考えられる。以下、発明B71の遊技機において同じである。

【0909】

また、表示制御手段（第1コマンド受信手段および第2コマンド受信手段）が受信する場合としては、例えば、（1）表示制御手段が主制御手段から直接受信する場合（直接受信）、（2）主制御手段がコマンドを他の手段に一旦送信し、当該他の手段から表示制御手段が受信する場合（中継受信）、および（3）主制御手段と表示制御手段が通信可能に接続される環境において、主制御手段がコマンドをブロードキャスト送信し、これを表示制御手段が受信する場合（ブロードキャスト受信）が含まれる。受信の手順としては、例えば、（1）主制御手段その他の手段からの要求にかかわらず表示制御手段が受信する場合（能動受信）、および（2）主制御手段その他の手段からの要求に応じて表示制御手段が受信する場合（受動受信）が考えられる。以下、発明B71の遊技機において同じである。

【0910】

また、主制御手段が表示制御手段を制御する場合としては、例えば、（1）主制御手段が表示制御手段を直接制御する場合（直接制御）、（2）主制御手段が他の手段を制御し、当該他の手段が表示制御手段を制御する場合（間接制御）が含まれる。以下、発明B71の遊技機において同じである。

【0911】

〔発明B1〕 一方、発明B1の遊技機は、

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって、

前記表示手段の外側周辺に配置された発色手段と、

前記表示手段で第1対象を第2対象に対して拡大表示する演出を行う拡大演出手段と、

前記拡大演出手段により前記第1対象が拡大表示される場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が暖色に、前記発色手段が寒色になるように、前記表示手段および前記発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【0912】

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報が変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

【0913】

また、拡大演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して拡大表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が暖色に、

発色手段が寒色になるように、表示手段および発色手段の発色が制御される。そのため、第1対象が近く見える。

【0914】

これにより、第1対象が拡大表示される場合に、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第1対象をより近く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。また、第1対象の色が変えられない場合でも、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

【0915】

〔発明B2〕 さらに、発明B2の遊技機は、
所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって、

前記表示手段の外側周辺に配置された第1発色手段と、
前記第1発色手段の外側周辺に配置された第2発色手段と、
前記表示手段で第1対象を第2対象に対して拡大表示する演出を行う拡大演出手段と、
前記拡大演出手段により前記第1対象が拡大表示される場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が暖色に、前記第2発色手段が第1寒色に、前記第1発色手段が前記第1寒色よりも明度が低い第2寒色になるように、前記表示手段、前記第1発色手段および前記第2発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【0916】

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報を変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

【0917】

また、拡大演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して拡大表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が暖色に、第2発色手段が第1寒色に、第1発色手段が第1寒色よりも明度が低い第2寒色になるように、表示手段、第1発色手段および第2発色手段の発色が制御される。そのため、第1対象が近く見える。一方、第2発色手段よりも第1発色手段の方が遠く見えるので、第1対象に近づくとつれて遠く見える。したがって、第1対象とその周辺との遠近感が強調されるので、第1対象がより近く見える。

【0918】

これにより、第1対象が拡大表示される場合に、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第1対象をより近く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。また、第1対象の色が変えられない場合でも、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

【0919】

〔発明B3〕 さらに、発明B3の遊技機は、発明B2の遊技機において、
前記発色制御手段は、前記拡大演出手段により前記第1対象が拡大表示される場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が暖色に、前記第1発色手段が暖色とコントラストをなす色に、前記第2発色手段が寒色になるように発色を制御することを特徴とする。

【0920】

このような構成であれば、第1対象が拡大表示される場合に、発色制御手段により、表

10

20

30

40

50

示手段における第 1 対象の周辺が暖色に、第 1 発色手段が暖色とコントラストをなす色に、第 2 発色手段が寒色になるように発色が制御される。そのため、コントラスト効果により、第 1 対象が近く見える。

【0921】

これにより、第 1 対象が拡大表示される場合に、第 1 対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができるという効果が得られる。

【0922】

〔発明 B 4〕 さらに、発明 B 4 の遊技機は、発明 B 2 および B 3 のいずれか 1 の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第 1 対象の拡大表示の開始から拡大表示の完了までの拡大表示期間のうち第 1 期間では、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺の明度が第 1 値に、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値となるように、前記拡大表示期間のうち前記第 1 期間よりも後の第 2 期間では、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺の明度が前記第 1 値よりも高い第 3 値に、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が前記第 2 値よりも低い第 4 値となるように発色を制御することを特徴とする。

【0923】

このような構成であれば、第 1 期間では、発色制御手段により、表示手段における第 1 対象の周辺の明度が第 1 値に、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値となるように発色が制御される。その後、第 2 期間では、発色制御手段により、表示手段における第 1 対象の周辺の明度が第 1 値よりも高い第 3 値に、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値よりも低い第 4 値となるように発色が制御される。そのため、第 2 期間では、第 1 期間よりも、第 1 対象が近く見える。また、第 2 期間では、第 1 期間よりも、第 2 発色手段から第 1 対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第 1 対象がより近く見える。

【0924】

これにより、第 1 対象が拡大表示されるにつれて、第 1 対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0925】

〔発明 B 5〕 さらに、発明 B 5 の遊技機は、発明 B 4 の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記拡大表示期間において、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺の明度が第 1 段階で変化し、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が前記第 1 段階よりも多い第 2 段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

【0926】

これにより、第 1 発色手段および第 2 発色手段については、第 1 対象の周辺よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第 1 対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

【0927】

〔発明 B 6〕 さらに、発明 B 6 の遊技機は、発明 B 4 の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記拡大表示期間において、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が第 1 段階で変化し、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺の明度が前記第 1 段階よりも多い第 2 段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

【0928】

これにより、第 1 対象の周辺については、第 1 発色手段および第 2 発色手段よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第 1 対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

10

20

30

40

50

【0929】

〔発明B7〕 さらに、発明B7の遊技機は、発明B4ないしB6のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記拡大表示期間において、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が変化し、その変化の開始よりも後に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が変化するように発色を制御することを特徴とする。

【0930】

これにより、第1対象の周辺の明度が変化するのに遅れて、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が変化するので、第1対象の周辺の明度だけが変化する間は、第1対象の周辺に注目させることができる。したがって、第1対象の周辺を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

10

【0931】

〔発明B8〕 さらに、発明B8の遊技機は、発明B4ないしB6のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記拡大表示期間において、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が変化し、その変化の開始よりも後に、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が変化するように発色を制御することを特徴とする。

【0932】

これにより、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が変化するのに遅れて、第1対象の周辺の明度が変化するので、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和だけが変化する間は、第1発色手段および第2発色手段に注目させることができる。したがって、第1発色手段および第2発色手段を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

20

【0933】

〔発明B9〕 さらに、発明B9の遊技機は、発明B2およびB3のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象が拡大表示される場合に、前記第1対象が第1特定対象である場合は、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記第1対象が第2特定対象である場合は、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が前記第1値よりも高い第3値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも低い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

30

【0934】

このような構成であれば、第1対象が拡大表示される場合に、第1対象が第1特定対象である場合は、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、第1対象が第2特定対象である場合は、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値よりも高い第3値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも低い第4値となるように発色が制御される。そのため、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が近く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

40

【0935】

これにより、第1特定対象および第2特定対象のそれぞれについて、第1対象が進出する視覚的心理効果を異ならせることができるので、演出のバリエーションが豊富となるという効果が得られる。

【0936】

〔発明B10〕 さらに、発明B10の遊技機は、発明B9の遊技機において、前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが大きいことを特徴とする。

50

【0937】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが大きい第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が近く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

【0938】

これにより、第1対象が大きいほど、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0939】

〔発明B11〕 さらに、発明B11の遊技機は、発明B9の遊技機において、
前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが小さいことを特徴とする。

10

【0940】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが小さい第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が近く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

【0941】

これにより、第1対象が小さいほど、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、意外性を向上することができるという効果が得られる。

【0942】

20

〔発明B12〕 さらに、発明B12の遊技機は、発明B2およびB3のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象が拡大表示される場合に、前記所定の内容以外の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が前記第1値よりも高い第3値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも低い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

【0943】

30

このような構成であれば、第1対象が拡大表示される場合に、所定の内容以外の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値よりも高い第3値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも低い第4値となるように発色が制御される。そのため、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第1対象が近く見える。また、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

40

【0944】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する場合に、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

【0945】

〔発明B13〕 さらに、発明B13の遊技機は、発明B2およびB3のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、第1演出、または前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する確率が前記第1演出よりも高い第2演出を行う確定表

50

示前演出手段を備え、

前記拡大演出手段は、前記確定表示前演出手段で前記第1演出または前記第2演出を行っている場合に前記第1対象を前記第2対象に対して拡大表示する演出を行い、

前記発色制御手段は、前記第1演出中に前記第1対象が拡大表示される場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記第2演出中に前記第1対象が拡大表示される場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が前記第1値よりも高い第3値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも低い第4値となるように発色を制御することの特徴とする。

【0946】

このような構成であれば、確定表示前演出手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って第1演出または第2演出が行われる。そして、拡大演出手段により、第1演出または第2演出を行っている場合に第1対象を第2対象に対して拡大表示する演出が行われる。その際、第1演出中に第1対象が拡大表示される場合に、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、第2演出中に第1対象が拡大表示される場合に、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値よりも高い第3値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも低い第4値となるように発色が制御される。そのため、第2演出では、第1演出よりも、第1対象が近く見える。また、第2演出では、第1演出よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

【0947】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する確率が第1演出よりも高い第2演出では、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、第1演出よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

【0948】

〔発明B14〕 さらに、発明B14の遊技機は、発明B2およびB3のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、前記所定の内容の一部を構成する内容で前記識別情報の一部を停止表示し、前記識別情報が前記所定の内容となるように前記識別情報の残部を変更表示する識別情報変更表示手段を備え、

前記拡大演出手段は、前記識別情報変更表示手段で前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に、前記第1対象を前記第2対象に対して拡大表示する演出を行い、

前記発色制御手段は、前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に前記第1対象が拡大表示される場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が暖色に、前記第2発色手段が前記第1寒色に、前記第1発色手段が前記第2寒色になるように発色を制御することの特徴とする。

【0949】

このような構成であれば、識別情報変更表示手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って、所定の内容の一部を構成する内容で識別情報の一部が停止表示され、識別情報が所定の内容となるように識別情報の残部が変更表示される。そして、拡大演出手段により、識別情報の一部を停止表示した後でかつ識別情報の残部を停止表示する前に、第1対象を第2対象に対して拡大表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が暖色に、第2発色手段が第1寒色に、第1発色手段が第1寒色よりも明度が低い第2寒色になるように発色が制御される。

【0950】

これにより、遊技者の期待感が高まる、識別情報が停止表示する直前に、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向をさらに向上することができるという効果が得られる。

【0951】

〔発明B15〕 さらに、発明B15の遊技機は、発明B2およびB3のいずれか1の遊技機において、

前記拡大演出手段は、前記第1対象の輪郭が前記第2対象の全体を覆うようにして前記第1対象を前記第2対象に対して拡大表示する演出を行い、

前記発色制御手段は、前記第1対象の輪郭が前記第2対象の全体を覆うようにして前記第1対象が拡大表示される場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が暖色に、前記第2発色手段が前記第1寒色に、前記第1発色手段が前記第2寒色になるように発色を制御することの特徴とする。

【0952】

このような構成であれば、拡大演出手段により、第1対象の輪郭が第2対象の全体を覆うようにして第1対象を第2対象に対して拡大表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が暖色に、第2発色手段が第1寒色に、第1発色手段が第1寒色よりも明度が低い第2寒色になるように発色が制御される。

【0953】

これにより、第1対象の輪郭が第2対象の全体を覆うようにして第1対象が拡大表示される場合に、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0954】

〔発明B16〕 さらに、発明B16の遊技機は、発明B2ないしB15のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記表示手段で前記第1対象を前記第2対象に対して縮小表示する演出を行う縮小演出手段を備え、

前記発色制御手段は、前記縮小演出手段により前記第1対象が縮小表示される場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が寒色に、前記第2発色手段が第1暖色に、前記第1発色手段が前記第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように発色を制御することの特徴とする。

【0955】

このような構成であれば、縮小演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して縮小表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が寒色に、第2発色手段が第1暖色に、第1発色手段が第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように発色が制御される。そのため、第1対象が遠く見える。一方、第2発色手段よりも第1発色手段の方が近く見えるので、第1対象に近づくとつれて近く見える。したがって、第1対象とその周辺との遠近感が強調されるので、第1対象がより遠く見える。

【0956】

これにより、第1対象が縮小表示される場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。また、第1対象の色が変えられない場合でも、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

【0957】

〔発明B17〕 さらに、発明B17の遊技機は、発明B16の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記縮小演出手段により前記第1対象が縮小表示される場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が寒色に、前記第1発色手段が寒色とコントラストをなす色に、前記第2発色手段が暖色になるように発色を制御することの特徴とする。

【0958】

このような構成であれば、第1対象が縮小表示される場合に、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が寒色に、第1発色手段が寒色とコントラストをなす色に、第2発色手段が暖色になるように発色が制御される。そのため、コントラスト効果によ

10

20

30

40

50

り、第1対象が遠く見える。

【0959】

これにより、第1対象が縮小表示される場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができるという効果が得られる。

【0960】

〔発明B18〕 さらに、発明B18の遊技機は、発明B16およびB17のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象の縮小表示の開始から縮小表示の完了までの縮小表示期間のうち第1期間では、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記縮小表示期間のうち前記第1期間よりも後の第2期間では、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が前記第1値よりも低い第3値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも高い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

【0961】

このような構成であれば、第1期間では、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。その後、第2期間では、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値よりも低い第3値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも高い第4値となるように発色が制御される。そのため、第2期間では、第1期間よりも、第1対象が遠く見える。また、第2期間では、第1期間よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【0962】

これにより、第1対象が縮小表示されるにつれて、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0963】

〔発明B19〕 さらに、発明B19の遊技機は、発明B18の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記縮小表示期間において、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1段階で変化し、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第1段階よりも多い第2段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

【0964】

これにより、第1発色手段および第2発色手段については、第1対象の周辺よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第1対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

【0965】

〔発明B20〕 さらに、発明B20の遊技機は、発明B18の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記縮小表示期間において、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第1段階で変化し、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が前記第1段階よりも多い第2段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

【0966】

これにより、第1対象の周辺については、第1発色手段および第2発色手段よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第1対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

【0967】

〔発明B21〕 さらに、発明B21の遊技機は、発明B18ないしB20のいずれか

1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記縮小表示期間において、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が変化し、その変化の開始よりも後に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が変化するように発色を制御することを特徴とする。

【0968】

これにより、第1対象の周辺の明度が変化するのに遅れて、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が変化するので、第1対象の周辺の明度だけが変化する間は、第1対象の周辺に注目させることができる。したがって、第1対象の周辺を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

【0969】

〔発明B22〕さらに、発明B22の遊技機は、発明B18ないしB20のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記縮小表示期間において、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が変化し、その変化の開始よりも後に、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が変化するように発色を制御することを特徴とする。

【0970】

これにより、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が変化するのに遅れて、第1対象の周辺の明度が変化するので、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和だけが変化する間は、第1発色手段および第2発色手段に注目させることができる。したがって、第1発色手段および第2発色手段を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

【0971】

〔発明B23〕さらに、発明B23の遊技機は、発明B16およびB17のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象が縮小表示される場合に、前記第1対象が第1特定対象である場合は、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記第1対象が第2特定対象である場合は、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が前記第1値よりも低い第3値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも高い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

【0972】

このような構成であれば、第1対象が縮小表示される場合に、第1対象が第1特定対象である場合は、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、第1対象が第2特定対象である場合は、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値よりも低い第3値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも高い第4値となるように発色が制御される。そのため、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が遠く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【0973】

これにより、第1特定対象および第2特定対象のそれぞれについて、第1対象が後退する視覚的心理効果を異ならせることができるので、演出のバリエーションが豊富となるという効果が得られる。

【0974】

〔発明B24〕さらに、発明B24の遊技機は、発明B23の遊技機において、前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが小さいことを特徴とする。

【0975】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが小さい第2特定対

10

20

30

40

50

象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が遠く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【0976】

これにより、第1対象が小さいほど、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【0977】

〔発明B25〕 さらに、発明B25の遊技機は、発明B23の遊技機において、前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが大きいことを特徴とする。

【0978】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが大きい第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が遠く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【0979】

これにより、第1対象が大きいほど、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、意外性を向上することができるという効果が得られる。

【0980】

〔発明B26〕 さらに、発明B26の遊技機は、発明B16およびB17のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象が縮小表示される場合に、前記所定の内容以外の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が前記第1値よりも低い第3値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも高い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

【0981】

このような構成であれば、第1対象が縮小表示される場合に、所定の内容以外の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値よりも低い第3値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも高い第4値となるように発色が制御される。そのため、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第1対象が遠く見える。また、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【0982】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

【0983】

〔発明B27〕 さらに、発明B27の遊技機は、発明B16およびB17のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、第1演出、または前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する確率が前記第1演出よりも高い第2演出を行う確定表示前演出手段を備え、

前記縮小演出手段は、前記確定表示前演出手段で前記第1演出または前記第2演出を行

10

20

30

40

50

っている場合に前記第 1 対象を前記第 2 対象に対して縮小表示する演出を行い、

前記発色制御手段は、前記第 1 演出中に前記第 1 対象が縮小表示される場合に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺の明度が第 1 値に、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値となるように、前記第 2 演出中に前記第 1 対象が縮小表示される場合に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺の明度が前記第 1 値よりも低い第 3 値に、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が前記第 2 値よりも高い第 4 値となるように発色を制御することを特徴とする。

【0984】

このような構成であれば、確定表示前演出手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って第 1 演出または第 2 演出が行われる。そして、縮小演出手段により、第 1 演出または第 2 演出を行っている場合に第 1 対象を第 2 対象に対して縮小表示する演出が行われる。その際、第 1 演出中に第 1 対象が縮小表示される場合に、発色制御手段により、表示手段における第 1 対象の周辺の明度が第 1 値に、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値となるように発色が制御される。これに対し、第 2 演出中に第 1 対象が縮小表示される場合に、発色制御手段により、表示手段における第 1 対象の周辺の明度が第 1 値よりも低い第 3 値に、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値よりも高い第 4 値となるように発色が制御される。そのため、第 2 演出では、第 1 演出よりも、第 1 対象が遠く見える。また、第 2 演出では、第 1 演出よりも、第 2 発色手段から第 1 対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第 1 対象がより遠く見える。

【0985】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する確率が第 1 演出よりも高い第 2 演出では、第 1 対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、第 1 演出よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

【0986】

〔発明 B 2 8〕 さらに、発明 B 2 8 の遊技機は、発明 B 1 6 および B 1 7 のいずれか 1 の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、前記所定の内容の一部を構成する内容で前記識別情報の一部を停止表示し、前記識別情報が前記所定の内容となるように前記識別情報の残部を変更表示する識別情報変更表示手段を備え、

前記縮小演出手段は、前記識別情報変更表示手段で前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に、前記第 1 対象を前記第 2 対象に対して縮小表示する演出を行い、

前記発色制御手段は、前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に前記第 1 対象が縮小表示される場合に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺が寒色に、前記第 2 発色手段が前記第 1 暖色に、前記第 1 発色手段が前記第 2 暖色になるように発色を制御することを特徴とする。

【0987】

このような構成であれば、識別情報変更表示手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って、所定の内容の一部を構成する内容で識別情報の一部が停止表示され、識別情報が所定の内容となるように識別情報の残部が変更表示される。そして、縮小演出手段により、識別情報の一部を停止表示した後でかつ識別情報の残部を停止表示する前に、第 1 対象を第 2 対象に対して縮小表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、表示手段における第 1 対象の周辺が寒色に、第 2 発色手段が第 1 暖色に、第 1 発色手段が第 1 暖色よりも明度が高い第 2 暖色になるように発色が制御される。

【0988】

これにより、遊技者の期待感が高まる、識別情報が停止表示する直前に、第 1 対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向をさらに向上することができるという効果が得られる。

【0989】

〔発明 B 2 9〕 さらに、発明 B 2 9 の遊技機は、

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって、

前記表示手段の外側周辺に配置された発色手段と、

前記表示手段で第1対象を第2対象に対して縮小表示する演出を行う縮小演出手段と、

前記縮小演出手段により前記第1対象が縮小表示される場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が寒色に、前記発色手段が暖色になるように、前記表示手段および前記発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【0990】

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報を変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

【0991】

また、縮小演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して縮小表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が寒色に、発色手段が暖色になるように発色が制御される。そのため、第1対象が遠く見える。

【0992】

これにより、第1対象が縮小表示される場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第1対象をより遠く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。また、第1対象の色が変えられない場合でも、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

【0993】

〔発明B30〕 さらに、発明B30の遊技機は、

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって、

前記表示手段の外側周辺に配置された第1発色手段と、

前記第1発色手段の外側周辺に配置された第2発色手段と、

前記表示手段で第1対象を第2対象に対して縮小表示する演出を行う縮小演出手段と、

前記縮小演出手段により前記第1対象が縮小表示される場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が寒色に、前記第2発色手段が第1暖色に、前記第1発色手段が前記第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように、前記表示手段、前記第1発色手段および前記第2発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【0994】

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報を変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

【0995】

また、縮小演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して縮小表示する演出が行われる。その際、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が寒色に、第2発色手段が第1暖色に、第1発色手段が第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように発色が制御される。そのため、第1対象が遠く見える。一方、第2発色手段よりも第1発色手段の方が近く見えるので、第1対象に近づくにつれて近く見える。したがって、第1対象とその周辺との遠近感が強調されるので、第1対象がより遠く見える。

【0996】

これにより、第1対象が縮小表示される場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第1対象をより遠く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。また、第1対象の色が変えられない場合でも、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

【0997】

〔発明B31〕 さらに、発明B31の遊技機は、発明B30の遊技機において、
前記発色制御手段は、前記縮小演出手段により前記第1対象が縮小表示される場合に、
前記表示手段における前記第1対象の周辺が寒色に、前記第1発色手段が寒色とコントラストをなす色に、前記第2発色手段が暖色になるように発色を制御することを特徴とする。

10

【0998】

このような構成であれば、第1対象が縮小表示される場合に、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が寒色に、第1発色手段が寒色とコントラストをなす色に、第2発色手段が暖色になるように発色が制御される。そのため、コントラスト効果により、第1対象が遠く見える。

【0999】

これにより、第1対象が縮小表示される場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができるという効果が得られる。

20

【1000】

〔発明B32〕 さらに、発明B32の遊技機は、発明B2ないしB31のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記表示手段で前記第1対象を複数の前記第2対象のそれぞれに対して順次拡大表示する演出を行う第2拡大演出手段を備え、

前記発色制御手段は、前記第2拡大演出手段により前記第1対象がある前記第2対象に対して拡大表示される場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段が第1暖色に、前記第2拡大演出手段により前記第1対象が次以降の前記第2対象に対して拡大表示される場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段が前記第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように発色を制御することを特徴とする。

30

【1001】

このような構成であれば、第2拡大演出手段により、表示手段で第1対象を複数の第2対象のそれぞれに対して順次拡大表示する演出が行われる。その際、第1対象がある第2対象に対して拡大表示される場合に、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段が第1暖色になるように発色が制御される。また、第1対象が次以降の第2対象に対して拡大表示される場合に、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段が第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように発色が制御される。したがって、第1対象が第2対象に対して拡大表示されるごとに圧迫感が増す視覚的心理効果がある。

40

【1002】

これにより、第1対象が第2対象に対して拡大表示されるごとに圧迫感が増す視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【1003】

〔発明B33〕 さらに、発明B33の遊技機は、
所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別

50

情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって、

前記表示手段の外側周辺に配置された発色手段と、

前記表示手段で第1対象を第2対象に対して接近させる演出を行う接近演出手段と、

前記接近演出手段により前記第1対象が接近する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が暖色に、前記発色手段が寒色になるように、前記表示手段および前記発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【1004】

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報が変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

【1005】

また、接近演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して接近させる演出が行われる。その際、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が暖色に、発色手段が寒色になるように、表示手段および発色手段の発色が制御される。そのため、第1対象が近く見える。

【1006】

これにより、第1対象が接近する場合に、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第1対象をより近く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。また、第1対象の色が変えられない場合でも、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

【1007】

〔発明B34〕 さらに、発明B34の遊技機は、

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって、

前記表示手段の外側周辺に配置された第1発色手段と、

前記第1発色手段の外側周辺に配置された第2発色手段と、

前記表示手段で第1対象を第2対象に対して接近させる演出を行う接近演出手段と、

前記接近演出手段により前記第1対象が接近する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が暖色に、前記第2発色手段が第1寒色に、前記第1発色手段が前記第1寒色よりも明度が低い第2寒色になるように、前記表示手段、前記第1発色手段および前記第2発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【1008】

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報が変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

【1009】

また、接近演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して接近させる演出が行われる。その際、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が暖色に、第2発色手段が第1寒色に、第1発色手段が第1寒色よりも明度が低い第2寒色になるように、表示手段、第1発色手段および第2発色手段の発色が制御される。そのため、第1対象が近く見える。一方、第2発色手段よりも第1発色手段の方が遠く見えるので、第1対象に近づくとつれて遠く見える。したがって、第1対象とその周辺との遠近感が強調され

るので、第1対象がより近く見える。

【1010】

これにより、第1対象が接近する場合に、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第1対象をより近く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。また、第1対象の色が変えられない場合でも、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

【1011】

〔発明B35〕 さらに、発明B35の遊技機は、発明B34の遊技機において、
前記発色制御手段は、前記接近演出手段により前記第1対象が接近する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が暖色に、前記第1発色手段が暖色とコントラストをなす色に、前記第2発色手段が寒色になるように発色を制御することを特徴とする。

10

【1012】

このような構成であれば、第1対象が接近する場合に、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が暖色に、第1発色手段が暖色とコントラストをなす色に、第2発色手段が寒色になるように発色が制御される。そのため、コントラスト効果により、第1対象が近く見える。

【1013】

これにより、第1対象が接近する場合に、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができるという効果が得られる。

20

【1014】

〔発明B36〕 さらに、発明B36の遊技機は、発明B34およびB35のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象の接近の開始から接近の完了までの接近期間のうち第1期間では、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記接近期間のうち前記第1期間よりも後の第2期間では、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が前記第1値よりも高い第3値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも低い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

30

【1015】

このような構成であれば、第1期間では、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。その後、第2期間では、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値よりも高い第3値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも低い第4値となるように発色が制御される。そのため、第2期間では、第1期間よりも、第1対象が近く見える。また、第2期間では、第1期間よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

40

【1016】

これにより、第1対象が接近するにつれて、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【1017】

〔発明B37〕 さらに、発明B37の遊技機は、発明B36の遊技機において、
前記発色制御手段は、前記接近期間において、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1段階で変化し、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第1段階よりも多い第2段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

【1018】

50

これにより、第 1 発色手段および第 2 発色手段については、第 1 対象の周辺よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第 1 対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

【1019】

〔発明 B 3 8〕 さらに、発明 B 3 8 の遊技機は、発明 B 3 6 の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記接近期間において、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が第 1 段階で変化し、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺の明度が前記第 1 段階よりも多い第 2 段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

【1020】

これにより、第 1 対象の周辺については、第 1 発色手段および第 2 発色手段よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第 1 対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

【1021】

〔発明 B 3 9〕 さらに、発明 B 3 9 の遊技機は、発明 B 3 6 ないし B 3 8 のいずれか 1 の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記接近期間において、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺の明度が変化し、その変化の開始よりも後に、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が変化するように発色を制御することを特徴とする。

【1022】

これにより、第 1 対象の周辺の明度が変化するのに遅れて、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が変化するので、第 1 対象の周辺の明度だけが変化する間は、第 1 対象の周辺に注目させることができる。したがって、第 1 対象の周辺を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

【1023】

〔発明 B 4 0〕 さらに、発明 B 4 0 の遊技機は、発明 B 3 6 ないし B 3 8 のいずれか 1 の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記接近期間において、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が変化し、その変化の開始よりも後に、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺の明度が変化するように発色を制御することを特徴とする。

【1024】

これにより、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が変化するのに遅れて、第 1 対象の周辺の明度が変化するので、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和だけが変化する間は、第 1 発色手段および第 2 発色手段に注目させることができる。したがって、第 1 発色手段および第 2 発色手段を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

【1025】

〔発明 B 4 1〕 さらに、発明 B 4 1 の遊技機は、発明 B 3 4 および B 3 5 のいずれか 1 の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第 1 対象が接近する場合に、前記第 1 対象が第 1 特定対象である場合は、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺の明度が第 1 値に、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値となるように、前記第 1 対象が第 2 特定対象である場合は、前記表示手段における前記第 1 対象の周辺の明度が前記第 1 値よりも高い第 3 値に、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の明度の総和が前記第 2 値よりも低い第 4 値となるように発色を制御することを特徴とする。

【1026】

このような構成であれば、第 1 対象が接近する場合に、第 1 対象が第 1 特定対象である場合は、発色制御手段により、表示手段における第 1 対象の周辺の明度が第 1 値に、第 1 発色手段および第 2 発色手段の明度の総和が第 2 値となるように発色が制御される。これに対し、第 1 対象が第 2 特定対象である場合は、発色制御手段により、表示手段における第 1 対象の周辺の明度が第 1 値よりも高い第 3 値に、第 1 発色手段および第 2 発色手段の

明度の総和が第2値よりも低い第4値となるように発色が制御される。そのため、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が近く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

【1027】

これにより、第1特定対象および第2特定対象のそれぞれについて、第1対象が進出する視覚的心理効果を異ならせることができるので、演出のバリエーションが豊富となるという効果が得られる。

【1028】

〔発明B42〕 さらに、発明B42の遊技機は、発明B41の遊技機において、前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが大きいことを特徴とする。

【1029】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが大きい第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が近く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

【1030】

これにより、第1対象が大きいほど、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【1031】

〔発明B43〕 さらに、発明B43の遊技機は、発明B41の遊技機において、前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが小さいことを特徴とする。

【1032】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが小さい第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が近く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

【1033】

これにより、第1対象が小さいほど、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、意外性を向上することができるという効果が得られる。

【1034】

〔発明B44〕 さらに、発明B44の遊技機は、発明B34およびB35のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象が接近する場合に、前記所定の内容以外の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が前記第1値よりも高い第3値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも低い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

【1035】

このような構成であれば、第1対象が接近する場合に、所定の内容以外の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値よりも高い第3値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも低い第4値となるように発色が制御される。そのため、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第1対象が近く見える。また、所定の内容で識別情報が停止表

10

20

30

40

50

示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

【1036】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する場合に、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

【1037】

〔発明B45〕 さらに、発明B45の遊技機は、発明B34およびB35のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、第1演出、または前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する確率が前記第1演出よりも高い第2演出を行う確定表示前演出手段を備え、

前記接近演出手段は、前記確定表示前演出手段で前記第1演出または前記第2演出を行っている場合に前記第1対象を前記第2対象に対して接近させる演出を行い、

前記発色制御手段は、前記第1演出中に前記第1対象が接近する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記第2演出中に前記第1対象が接近する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が前記第1値よりも高い第3値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも低い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

【1038】

このような構成であれば、確定表示前演出手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って第1演出または第2演出が行われる。そして、接近演出手段により、第1演出または第2演出を行っている場合に第1対象を第2対象に対して接近させる演出が行われる。その際、第1演出中に第1対象が接近する場合に、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、第2演出中に第1対象が接近する場合に、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値よりも高い第3値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも低い第4値となるように発色が制御される。そのため、第2演出では、第1演出よりも、第1対象が近く見える。また、第2演出では、第1演出よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて遠く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより近く見える。

【1039】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する確率が第1演出よりも高い第2演出では、第1対象が進出する視覚的心理効果が大きくなるので、第1演出よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

【1040】

〔発明B46〕 さらに、発明B46の遊技機は、発明B34およびB35のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、前記所定の内容の一部を構成する内容で前記識別情報の一部を停止表示し、前記識別情報が前記所定の内容となるように前記識別情報の残部を変更表示する識別情報変更表示手段を備え、

前記接近演出手段は、前記識別情報変更表示手段で前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に、前記第1対象を前記第2対象に対して接近させる演出を行い、

前記発色制御手段は、前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に前記第1対象が接近する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が暖色に、前記第2発色手段が前記第1寒色に、前記第1発色手段が前記第2寒色になるように発色を制御することを特徴とする。

【1041】

このような構成であれば、識別情報変更表示手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って、所定の内容の一部を構成する内容で識別情報の一部が停止表示され、識別情報が所定の内容となるように識別情報の残部が変更表示される。そして、接近演出手段により、識別情報の一部を停止表示した後でかつ識別情報の残部を停止表示する前に、第1対象を第2対象に対して接近させる演出が行われる。その際、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が暖色に、第2発色手段が第1寒色に、第1発色手段が第1寒色よりも明度が低い第2寒色になるように発色が制御される。

【1042】

これにより、遊技者の期待感が高まる、識別情報が停止表示する直前に、第1対象が進出する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向をさらに向上することができるという効果が得られる。

10

【1043】

〔発明B47〕 さらに、発明B47の遊技機は、発明B34ないしB46のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記表示手段で前記第1対象を前記第2対象に対して離間させる演出を行う離間演出手段を備え、

前記発色制御手段は、前記離間演出手段により前記第1対象が離間する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が寒色に、前記第2発色手段が第1暖色に、前記第1発色手段が前記第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように発色を制御することを特徴とする。

20

【1044】

このような構成であれば、離間演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して離間させる演出が行われる。その際、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が寒色に、第2発色手段が第1暖色に、第1発色手段が第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように発色が制御される。そのため、第1対象が遠く見える。一方、第2発色手段よりも第1発色手段の方が近く見えるので、第1対象に近づくとつれて近く見える。したがって、第1対象とその周辺との遠近感が強調されるので、第1対象がより遠く見える。

【1045】

これにより、第1対象が離間する場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。また、第1対象の色が変えられない場合でも、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

30

【1046】

〔発明B48〕 さらに、発明B48の遊技機は、発明B47の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記離間演出手段により前記第1対象が離間する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が寒色に、前記第1発色手段が寒色とコントラストをなす色に、前記第2発色手段が暖色になるように発色を制御することを特徴とする。

【1047】

このような構成であれば、第1対象が離間する場合に、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が寒色に、第1発色手段が寒色とコントラストをなす色に、第2発色手段が暖色になるように発色が制御される。そのため、コントラスト効果により、第1対象が遠く見える。

40

【1048】

これにより、第1対象が離間する場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができるという効果が得られる。

【1049】

〔発明B49〕 さらに、発明B49の遊技機は、発明B47およびB48のいずれか

50

1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象の離間の開始から離間の完了までの離間期間のうち第1期間では、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記離間期間のうち前記第1期間よりも後の第2期間では、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が前記第1値よりも低い第3値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも高い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

【1050】

このような構成であれば、第1期間では、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。その後、第2期間では、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値よりも低い第3値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも高い第4値となるように発色が制御される。そのため、第2期間では、第1期間よりも、第1対象が遠く見える。また、第2期間では、第1期間よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【1051】

これにより、第1対象が離間するにつれて、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【1052】

〔発明B50〕 さらに、発明B50の遊技機は、発明B49の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記離間期間において、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1段階で変化し、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第1段階よりも多い第2段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

【1053】

これにより、第1発色手段および第2発色手段については、第1対象の周辺よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第1対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

【1054】

〔発明B51〕 さらに、発明B51の遊技機は、発明B49の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記離間期間において、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第1段階で変化し、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が前記第1段階よりも多い第2段階で変化するように発色を制御することを特徴とする。

【1055】

これにより、第1対象の周辺については、第1発色手段および第2発色手段よりも明度の変化の解像度が高くなるので、第1対象が進出する視覚的心理効果をリアルに与えることができるという効果が得られる。

【1056】

〔発明B52〕 さらに、発明B52の遊技機は、発明B49ないしB51のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記離間期間において、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が変化し、その変化の開始よりも後に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が変化するように発色を制御することを特徴とする。

【1057】

これにより、第1対象の周辺の明度が変化するのに遅れて、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が変化するので、第1対象の周辺の明度だけが変化する間は、第1対象の周辺に注目させることができる。したがって、第1対象の周辺を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

【1058】

〔発明B53〕 さらに、発明B53の遊技機は、発明B49ないしB51のいずれか

10

20

30

40

50

1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記離間期間において、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が変化し、その変化の開始よりも後に、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が変化するように発色を制御することを特徴とする。

【1059】

これにより、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が変化するのに遅れて、第1対象の周辺の明度が変化するので、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和だけが変化する間は、第1発色手段および第2発色手段に注目させることができる。したがって、第1発色手段および第2発色手段を主体として視覚的心理効果を与えることができるという効果が得られる。

10

【1060】

〔発明B54〕さらに、発明B54の遊技機は、発明B47およびB48のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象が離間する場合に、前記第1対象が第1特定対象である場合は、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記第1対象が第2特定対象である場合は、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が前記第1値よりも低い第3値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも高い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

【1061】

20

このような構成であれば、第1対象が離間する場合に、第1対象が第1特定対象である場合は、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、第1対象が第2特定対象である場合は、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値よりも低い第3値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも高い第4値となるように発色が制御される。そのため、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が遠く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

30

【1062】

これにより、第1特定対象および第2特定対象のそれぞれについて、第1対象が後退する視覚的心理効果を異ならせることができるので、演出のバリエーションが豊富となるという効果が得られる。

【1063】

〔発明B55〕さらに、発明B55の遊技機は、発明B54の遊技機において、前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが小さいことを特徴とする。

【1064】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが小さい第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が遠く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

40

【1065】

これにより、第1対象が小さいほど、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【1066】

〔発明B56〕さらに、発明B56の遊技機は、発明B54の遊技機において、前記第2特定対象は、前記第1特定対象よりもサイズが大きいことを特徴とする。

【1067】

このような構成であれば、第1対象が、第1特定対象よりもサイズが大きい第2特定対

50

象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第1対象が遠く見える。また、第1対象が第2特定対象である場合は、第1特定対象である場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくとつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【1068】

これにより、第1対象が大きいほど、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、意外性を向上することができるという効果が得られる。

【1069】

〔発明B57〕 さらに、発明B57の遊技機は、発明B47およびB48のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記第1対象が離間する場合に、前記所定の内容以外の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が前記第1値よりも低い第3値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも高い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

【1070】

このような構成であれば、第1対象が離間する場合に、所定の内容以外の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値よりも低い第3値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも高い第4値となるように発色が制御される。そのため、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第1対象が遠く見える。また、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、第2発色手段から第1対象に近づくとつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【1071】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、所定の内容以外の内容で停止表示する場合よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

【1072】

〔発明B58〕 さらに、発明B58の遊技機は、発明B47およびB48のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、第1演出、または前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する確率が前記第1演出よりも高い第2演出を行う確定表示前演出手段を備え、

前記離間演出手段は、前記確定表示前演出手段で前記第1演出または前記第2演出を行っている場合に前記第1対象を前記第2対象に対して離間させる演出を行い、

前記発色制御手段は、前記第1演出中に前記第1対象が離間する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が第1値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が第2値となるように、前記第2演出中に前記第1対象が離間する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺の明度が前記第1値よりも低い第3値に、前記第1発色手段および前記第2発色手段の明度の総和が前記第2値よりも高い第4値となるように発色を制御することを特徴とする。

【1073】

このような構成であれば、確定表示前演出手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って第1演出または第2演出が行われる。そして、離間演出手段により、第1演出または第2演出を行っている場合に第1対象を第2対象に対して離間させる演出が行われる。その際、第1演出中に第1対象が離間する場合に、発色制御手段により、表示手段に

おける第1対象の周辺の明度が第1値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値となるように発色が制御される。これに対し、第2演出中に第1対象が離間する場合に、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺の明度が第1値よりも低い第3値に、第1発色手段および第2発色手段の明度の総和が第2値よりも高い第4値となるように発色が制御される。そのため、第2演出では、第1演出よりも、第1対象が遠く見える。また、第2演出では、第1演出よりも、第2発色手段から第1対象に近づくにつれて近く見えるので、遠近感の強調により第1対象がより遠く見える。

【1074】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する確率が第1演出よりも高い第2演出では、第1対象が後退する視覚的心理効果が大きくなるので、第1演出よりも、遊技者に対して期待感を与えることができるという効果が得られる。

10

【1075】

〔発明B59〕 さらに、発明B59の遊技機は、発明B47およびB48のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、前記所定の内容の一部を構成する内容で前記識別情報の一部を停止表示し、前記識別情報が前記所定の内容となるように前記識別情報の残部を変更表示する識別情報変更表示手段を備え、

前記離間演出手段は、前記識別情報変更表示手段で前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に、前記第1対象を前記第2対象に対して離間させる演出を行い、

20

前記発色制御手段は、前記識別情報の一部を停止表示した後でかつ前記識別情報の残部を停止表示する前に前記第1対象が離間する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が寒色に、前記第2発色手段が前記第1暖色に、前記第1発色手段が前記第2暖色になるように発色を制御することを特徴とする。

【1076】

このような構成であれば、識別情報変更表示手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って、所定の内容の一部を構成する内容で識別情報の一部が停止表示され、識別情報が所定の内容となるように識別情報の残部が変更表示される。そして、離間演出手段により、識別情報の一部を停止表示した後でかつ識別情報の残部を停止表示する前に、第1対象を第2対象に対して離間させる演出が行われる。その際、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が寒色に、第2発色手段が第1暖色に、第1発色手段が第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように発色が制御される。

30

【1077】

これにより、遊技者の期待感が高まる、識別情報が停止表示する直前に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向をさらに向上することができるという効果が得られる。

【1078】

〔発明B60〕 さらに、発明B60の遊技機は、

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって、

40

前記表示手段の外側周辺に配置された発色手段と、

前記表示手段で第1対象を第2対象に対して離間させる演出を行う離間演出手段と、

前記離間演出手段により前記第1対象が離間する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が寒色に、前記発色手段が暖色になるように、前記表示手段および前記発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【1079】

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報を変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞

50

状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

【1080】

また、離間演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して離間させる演出が行われる。その際、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が寒色に、発色手段が暖色になるように発色が制御される。そのため、第1対象が遠く見える。

【1081】

これにより、第1対象が離間する場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第1対象をより遠く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。また、第1対象の色が変えられない場合でも、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

10

【1082】

〔発明B61〕 さらに、発明B61の遊技機は、

所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選を行い、表示手段で識別情報を変更表示し、前記抽選の結果に基づいて前記特賞状態を発生させると判定した場合は、所定の内容で前記識別情報を停止表示し、前記特賞状態を発生させる遊技機であって、

20

前記表示手段の外側周辺に配置された第1発色手段と、

前記第1発色手段の外側周辺に配置された第2発色手段と、

前記表示手段で第1対象を第2対象に対して離間させる演出を行う離間演出手段と、

前記離間演出手段により前記第1対象が離間する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が寒色に、前記第2発色手段が第1暖色に、前記第1発色手段が前記第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように、前記表示手段、前記第1発色手段および前記第2発色手段の発色を制御する発色制御手段とを備えることを特徴とする。

【1083】

このような構成であれば、所定条件の成立を契機として特賞状態を発生させるための抽選が行われ、表示手段で識別情報を変更表示される。そして、抽選の結果に基づいて特賞状態を発生させると判定されると、所定の内容で識別情報が停止表示され、特賞状態が発生する。

30

【1084】

また、離間演出手段により、表示手段で第1対象を第2対象に対して離間させる演出が行われる。その際、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が寒色に、第2発色手段が第1暖色に、第1発色手段が第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように発色が制御される。そのため、第1対象が遠く見える。一方、第2発色手段よりも第1発色手段の方が近く見えるので、第1対象に近づくとつれて近く見える。したがって、第1対象とその周辺との遠近感が強調されるので、第1対象がより遠く見える。

【1085】

これにより、第1対象が離間する場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、表示手段を大型化することなく、第1対象をより遠く見せることができる。したがって、迫力を演出することができ、従来に比して、遊技の趣向を向上することができるという効果が得られる。また、第1対象の色が変えられない場合でも、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

40

【1086】

〔発明B62〕 さらに、発明B62の遊技機は、発明B61の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記離間演出手段により前記第1対象が離間する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺が寒色に、前記第1発色手段が寒色とコントラストをなす色に、前記第2発色手段が暖色になるように発色を制御することを特徴とする。

50

【1087】

このような構成であれば、第1対象が離間する場合に、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺が寒色に、第1発色手段が寒色とコントラストをなす色に、第2発色手段が暖色になるように発色が制御される。そのため、コントラスト効果により、第1対象が遠く見える。

【1088】

これにより、第1対象が離間する場合に、第1対象が後退する視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。また、コントラスト効果により、暖色および寒色だけを用いた場合とは異なる印象を与えることができるという効果が得られる。

10

【1089】

〔発明B63〕 さらに、発明B63の遊技機は、発明B34ないしB62のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記表示手段で前記第1対象を複数の前記第2対象のそれぞれに対して順次接近させる演出を行う第2接近演出手段を備え、

前記発色制御手段は、前記第2接近演出手段により前記第1対象がある前記第2対象に対して接近する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段が第1暖色に、前記第2接近演出手段により前記第1対象が次以降の前記第2対象に対して接近する場合に、前記表示手段における前記第1対象の周辺、前記第1発色手段および前記第2発色手段が前記第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように発色を制御することを特徴とする。

20

【1090】

このような構成であれば、第2接近演出手段により、表示手段で第1対象を複数の第2対象のそれぞれに対して順次接近させる演出が行われる。その際、第1対象がある第2対象に対して接近する場合に、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段が第1暖色になるように発色が制御される。また、第1対象が次以降の第2対象に対して接近する場合に、発色制御手段により、表示手段における第1対象の周辺、第1発色手段および第2発色手段が第1暖色よりも明度が高い第2暖色になるように発色が制御される。したがって、第1対象が第2対象に対して接近するごとに圧迫感が増す視覚的心理効果がある。

30

【1091】

これにより、第1対象が第2対象に対して接近するごとに圧迫感が増す視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

【1092】

〔発明B64〕 さらに、発明B64の遊技機は、発明B2ないしB63のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、前記所定の内容の一部を構成する内容で前記識別情報の一部を停止表示し、前記識別情報が前記所定の内容となるように前記識別情報の残部を変更表示する識別情報変更表示手段を備え、

40

前記発色制御手段は、前記識別情報変更表示手段で変更表示を行っている間は、前記第1発色手段および前記第2発色手段が暖色となるように発色を制御することを特徴とする。

【1093】

このような構成であれば、識別情報変更表示手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って、所定の内容の一部を構成する内容で識別情報の一部が停止表示され、識別情報が所定の内容となるように識別情報の残部が変更表示される。識別情報変更表示手段で変更表示を行っている間は、発色制御手段により、第1発色手段および第2発色手段が暖色となるように発色が制御される。したがって、識別情報変更表示手段で変更表示を行っている間は、時間を長く感じる視覚的心理効果がある。

50

【1094】

これにより、識別情報変更表示手段で変更表示を行っている間は、時間を長く感じる視覚的心理効果を遊技者に与えることができるので、期待感が長期間持続し、遊技の趣向をさらに向上することができるという効果が得られる。

【1095】

〔発明B65〕 さらに、発明B65の遊技機は、発明B2ないしB63のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、前記所定の内容の一部を構成する内容で前記識別情報の一部を停止表示し、前記識別情報の残部を変更表示する第1識別情報変更表示手段と、

前記第1識別情報変更表示手段で変更表示を行った後に、前記第1識別情報変更表示手段による演出とは異なる態様で、前記識別情報が前記所定の内容となるように前記識別情報の残部を変更表示する第2識別情報変更表示手段とを備え、

前記発色制御手段は、前記第1識別情報変更表示手段による演出から前記第2識別情報変更表示手段による演出に移行する間は、前記第1発色手段および前記第2発色手段が黄色となるように発色を制御することを特徴とする。

【1096】

このような構成であれば、第1識別情報変更表示手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って、所定の内容の一部を構成する内容で識別情報の一部が停止表示され、識別情報の残部が変更表示される。そして、発色制御手段により、第1発色手段および第2発色手段が黄色となるように発色が制御される。その後、第2識別情報変更表示手段により、第1識別情報変更表示手段による演出とは異なる態様で、識別情報が所定の内容となるように識別情報の残部が変更表示される。

【1097】

これにより、第1識別情報変更表示手段による演出から第2識別情報変更表示手段による演出に移行する間は、希望を感じさせる視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

【1098】

〔発明B66〕 さらに、発明B66の遊技機は、発明B2ないしB63のいずれか1の遊技機において、

さらに、前記識別情報の停止表示を確定するに先立って、前記所定の内容の一部を構成する内容で前記識別情報の一部を停止表示し、前記識別情報の残部を変更表示する第1識別情報変更表示手段と、

前記第1識別情報変更表示手段で変更表示を行った後に、前記第1識別情報変更表示手段による演出とは異なる態様で、前記識別情報が前記所定の内容となるように前記識別情報の残部を変更表示する第2識別情報変更表示手段とを備え、

前記発色制御手段は、前記第1識別情報変更表示手段による演出から前記第2識別情報変更表示手段による演出に移行する間は、前記第1発色手段および前記第2発色手段が緑色となるように発色を制御することを特徴とする。

【1099】

このような構成であれば、第1識別情報変更表示手段により、識別情報の停止表示を確定するに先立って、所定の内容の一部を構成する内容で識別情報の一部が停止表示され、識別情報の残部が変更表示される。そして、発色制御手段により、第1発色手段および第2発色手段が緑色となるように発色が制御される。その後、第2識別情報変更表示手段により、第1識別情報変更表示手段による演出とは異なる態様で、識別情報が所定の内容となるように識別情報の残部が変更表示される。

【1100】

これにより、第1識別情報変更表示手段による演出から第2識別情報変更表示手段による演出に移行する間は、ストレスや疲労を解消させる視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

【1101】

〔発明B67〕 さらに、発明B67の遊技機は、発明B2ないしB63のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記所定の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記第1発色手段および前記第2発色手段が黄色となるように発色を制御することの特徴とする。

【1102】

このような構成であれば、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、第1発色手段および第2発色手段が黄色となるように発色が制御される。

【1103】

これにより、所定の内容で識別情報が停止表示する場合は、希望を感じさせる視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

10

【1104】

〔発明B68〕 さらに、発明B68の遊技機は、発明B2ないしB63のいずれか1の遊技機において、

前記発色制御手段は、前記所定の内容以外の内容で前記識別情報が停止表示する場合は、前記第1発色手段および前記第2発色手段が緑色となるように発色を制御することの特徴とする。

【1105】

このような構成であれば、所定の内容以外の内容で識別情報が停止表示する場合は、発色制御手段により、第1発色手段および第2発色手段が緑色となるように発色が制御される。

20

【1106】

これにより、所定の内容以外の内容で識別情報が停止表示する場合は、ストレスや疲労を解消させる視覚的心理効果を遊技者に与えることができるという効果が得られる。

【1107】

〔発明B69〕 さらに、発明B69の遊技機は、発明B2ないしB68のいずれか1の遊技機において、

前記第1発色手段は、当該遊技機の前面中央に配置された前記表示手段の外側周辺に配置されていることを特徴とする。

【1108】

30

このような構成であれば、第1発色手段は、遊技機の前面中央に配置された表示手段の外側周辺に配置されているので、第1対象が拡大表示若しくは縮小表示される場合、または第1対象が接近若しくは離間する場合に、第1対象が進出または後退する視覚的心理効果を遊技者に効果的に与えることができる。

【1109】

これにより、さらに迫力を演出することができるという効果が得られる。

〔発明B70〕 さらに、発明B70の遊技機は、発明B2ないしB69のいずれか1の遊技機において、

前記第2発色手段は、当該遊技機の前面周縁に配置されていることを特徴とする。

【1110】

40

視野角とは、視線を動かさずに認識できる視野角度のことである。例えば、人が普段集中している視野角は、45～46度である。人は、視野角20度を境に臨場感が増し、約80度から100度で満足する。また、力量感は、水平視野角に対して単調増加する。

【1111】

このような構成であれば、第2発色手段は、視野角が大きい遊技機の前面周縁に配置されているので、第1対象が拡大表示若しくは縮小表示される場合、または第1対象が接近若しくは離間する場合に、臨場感および力量感を遊技者に与えることができる。

【1112】

これにより、遊技の趣向をさらに向上することができるという効果が得られる。

〔発明B71〕 さらに、発明B71の遊技機は、発明B2ないしB70のいずれか1

50

の遊技機において、

さらに、遊技の主制御を行う主制御手段と、前記主制御手段の制御により前記表示手段、前記第 1 発色手段および前記第 2 発色手段の表示制御を行う表示制御手段とを備え、

前記主制御手段は、

前記抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて第 1 コマンドを送信する第 1 コマンド送信手段と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて第 2 コマンドを送信する第 2 コマンド送信手段とを備え、

前記表示制御手段は、

前記第 1 コマンドを受信する第 1 コマンド受信手段と、

前記第 2 コマンドを受信する第 2 コマンド受信手段と、

前記第 1 コマンド受信手段で受信した第 1 コマンドに基づいて前記抽選結果に係る情報を特定する第 1 情報特定手段と、

前記第 2 コマンド受信手段で受信した第 2 コマンドに基づいて前記抽選結果に係る情報を特定する第 2 情報特定手段と、

前記第 1 情報特定手段で特定した情報および前記第 2 情報特定手段で特定した情報が所定関係にあるか否かを判定する情報判定手段と、

前記情報判定手段で前記所定関係にないと判定した場合は、前記発色制御手段による発色制御を禁止する発色制御禁止手段とを備えることを特徴とする。

【1113】

このような構成であれば、主制御手段では、所定条件の成立を契機として、抽選手段により、特賞状態を発生させるための抽選が行われる。そして、第 1 コマンド送信手段により、抽選手段の抽選結果に基づいて第 1 コマンドが送信される。また、第 2 コマンド送信手段により、抽選手段の抽選結果に基づいて第 2 コマンドが送信される。

【1114】

表示制御手段では、第 1 コマンド受信手段により第 1 コマンドを受信すると、第 1 情報特定手段により、受信した第 1 コマンドに基づいて抽選結果に係る情報が特定される。また、第 2 コマンド受信手段により第 2 コマンドを受信すると、第 2 情報特定手段により、受信した第 2 コマンドに基づいて抽選結果に係る情報が特定される。そして、情報判定手段により、第 1 情報特定手段で特定された情報および第 2 情報特定手段で特定された情報が所定関係にあるか否かが判定される。その結果、所定関係にないと判定されると、ノイズ等の影響により第 1 コマンドまたは第 2 コマンドの内容が変化した可能性が高いので、発色制御禁止手段により、発色制御手段による発色制御が禁止される。

【1115】

これにより、表示制御手段では、第 1 コマンドおよび第 2 コマンドを受信し、第 1 コマンドおよび第 2 コマンドに基づいて抽選結果に係る情報がそれぞれ特定され、特定されたそれら情報が所定関係にない場合は、発色制御手段による発色制御が禁止されるので、ノイズ等の影響により第 1 コマンドまたは第 2 コマンドの内容が変化した場合に、迫力のある演出を抑制することができる。したがって、特許文献 2 の遊技機に比して、遊技の趣向が低下する可能性を低減することができるという効果が得られる。また、特許文献 3 の遊技機に比して、主制御手段と表示制御手段とを通信線によってリングを形成するように接続しなくてもすむので、配線構造が簡素となるという効果が得られる。

【符号の説明】

【1116】

10…パチンコ機、 11…外枠、 12…遊技機主部、 13…本体枠、 14…前扉枠、 15…裏パックユニット、 21…窓部、 22…ガラス、 23…環状ランプ部、 24…エラー表示ランプ部、 25…賞球ランプ部、 26…スピーカ部、 31…上側膨出部、 32…下側膨出部、 33…上皿、 34…下皿、 35…操作ボタン、 36…球貸操作装置、 37…球貸しボタン、 38…返却ボタン、 39…度数表示部、 41…遊技球発射ハンドル、 81…遊技盤、 81a…ベース板、 82…一

10

20

30

40

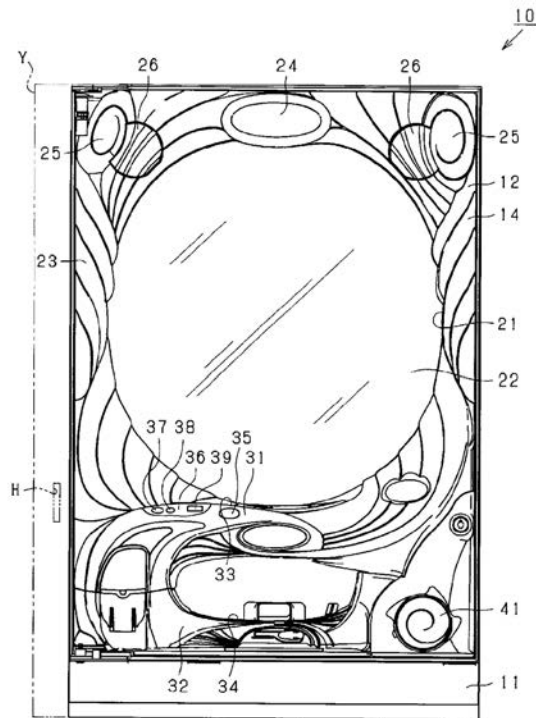
50

般入賞口、 8 3 …可変入賞装置、 8 3 a …大入賞口、 8 4 …始動入賞口、 8 5 …スルーゲート、 8 6 …可変表示ユニット、 8 7 …アウト口、 8 8 …釘、 9 1 …演出図柄表示装置、 9 2 …センターフレーム、 9 2 a、9 2 b、9 2 c …ランプ部、 9 3 …特別図柄表示装置、 9 3 a、9 3 b …LED、 9 4 …普通図柄表示装置、 9 4 a、9 4 b …表示部、 9 5、9 6 …保留ランプ、 1 0 1 …内レール、 1 0 2 …外レール、 1 0 3 …円弧部材、 1 0 4 …戻り球防止部材、 1 0 5 …返しゴム、 1 1 0 …遊技球発射装置、 1 4 3 …音声ランプ制御装置、 1 5 2 a～1 5 2 c …入賞口センサ、 1 5 3 …カウントセンサ、 1 5 4 …始動入賞口センサ、 1 5 5 …ゲートセンサ、 1 6 2 …主制御装置、 2 1 3 …外部端子板、 2 2 3 a …球無検知センサ、 2 2 4 …払出装置、 2 4 2 …払出制御装置、 2 4 3 …電源および発射制御装置、 2 4 3 a …電源部、 2 4 3 b …発射制御部、 2 4 3 c …停電監視回路、 2 4 3 d …RAM消去スイッチ回路、 2 4 7 …RAM消去スイッチ、 2 4 9 …球貸用接続端子板、 3 0 0 …制御系、 3 0 2 …表示制御装置、 3 1 0、3 5 0、3 7 0 …MPU、 3 1 2、3 5 2 …ROM、 3 1 4、3 5 4 …RAM、 3 1 6、3 5 6、3 8 0 …入力ポート、 3 1 8、3 5 8、3 8 8 …出力ポート、 3 2 0、3 6 0、3 8 2、3 9 0 …バス、 3 6 2 …音声出力装置、 3 6 4 …ランプ表示装置、 3 7 2 …プログラムROM、 3 7 4 …ワークRAM、 3 7 6 …画像コントローラ、 3 7 8 …DMAC、 3 8 4 …キャラクタROM、 3 8 6 …ビデオRAM、 4 0 4、4 0 8 …振分構造テーブル、 4 0 6 …変動パターンテーブル、 4 1 0 …演出データテーブル、 5 0 0、5 0 4、5 0 8、5 1 2、5 1 6～5 2 2、5 2 6、5 3 0～5 3 4 …主図柄、 5 0 2、5 0 6、5 1 0、5 1 4 …副図柄、 5 2 4、5 3 6、5 3 8 …周辺、 5 2 8 …サメ画像、 C 1 …大当たり乱数カウンタ、 C 2 …大当たり種別乱数カウンタ、 C 3 …リーチ乱数カウンタ、 C 4 …普通抽選乱数カウンタ、 C I N I 1 …第1初期値乱数カウンタ、 C I N I 2 …第2初期値乱数カウンタ、 C S …変動パターン乱数カウンタ、 C S 1 …変動種別カウンタ、 C S 2 …変動種別カウンタ、 C S 3 …変動種別カウンタ、 H …カード挿入口、 K 1、K 2 …貼着スペース、 L 1～L 5 …有効ライン、 Y …球貸装置、 Z 1 …上図柄列、 Z 2 …中図柄列、 Z 3 …下図柄列

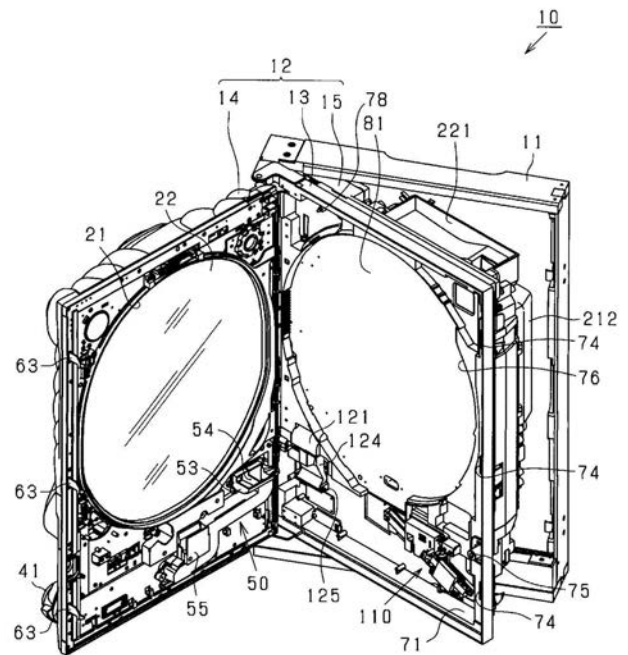
10

20

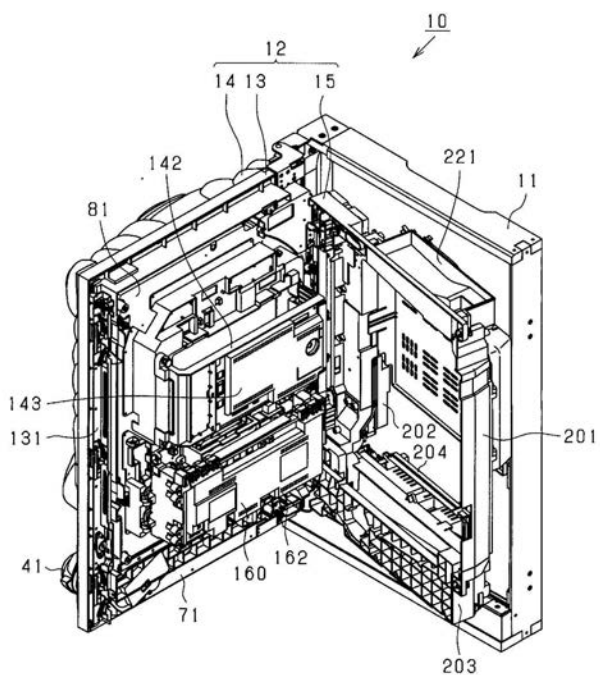
【図 1】



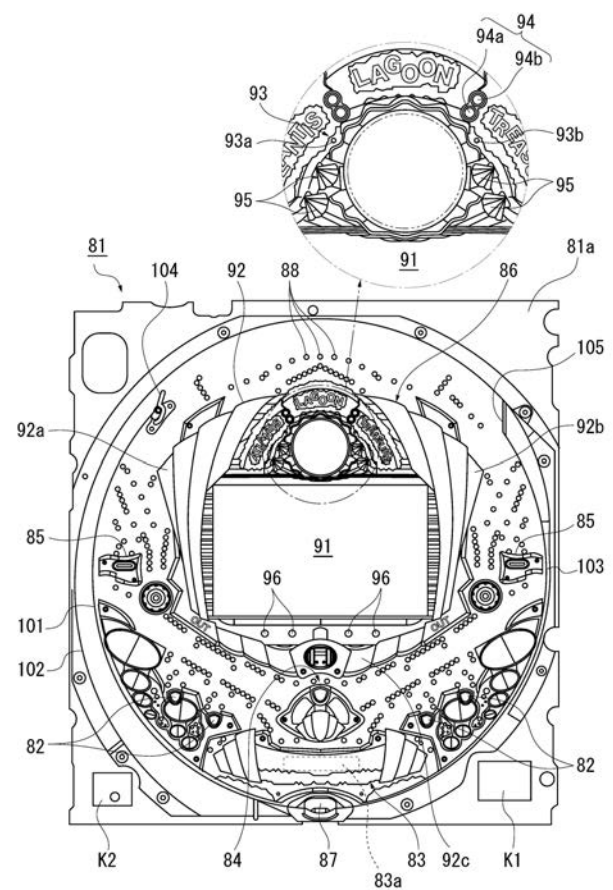
【図 2】



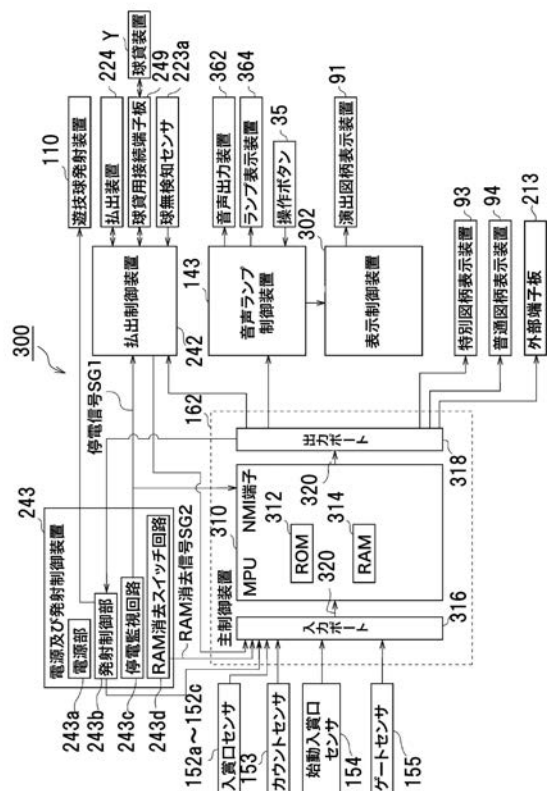
【図 3】



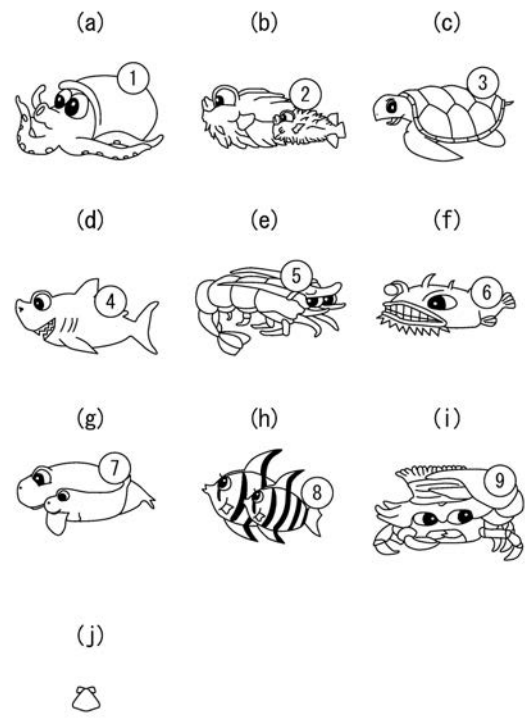
【図 4】



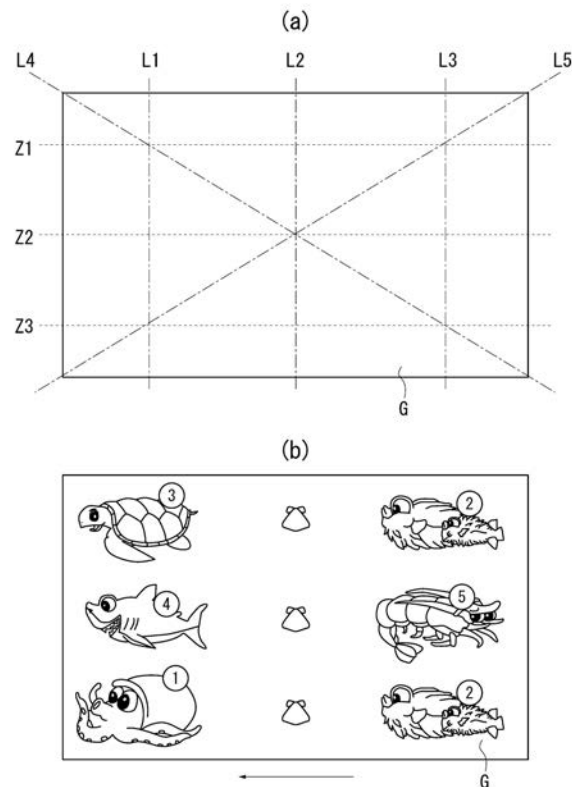
【図 5】



【図 6】



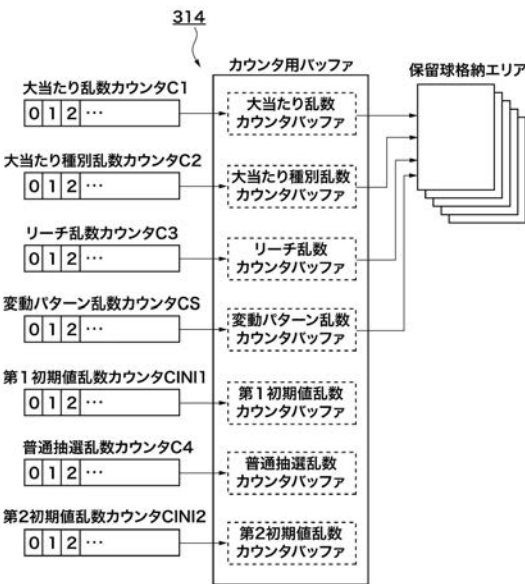
【図 7】



【図 8】

遊技種別	停止図柄	最大ラウンド数	確率状態
非確変大当たり	非確変図柄	15	低確率
確変大当たり	確変図柄	15	高確率
突確大当たり	突確図柄	2	高確率

【図 9】



【図 1 0】

種類	内容	コマンド		備考	送信タイミング
		種別	内容		
変動パターン	変動パターン 1	x1H	00H 外れ (長)	演出図柄の変動開始時	
	変動パターン 2		01H 外れ (短)		
	変動パターン 3		02H ノーマルリーチ外れ 1		
	変動パターン 4		03H ノーマルリーチ外れ 2		
	変動パターン 5		04H スーパーリーチ外れ		
	変動パターン 6		05H スペシャルリーチ外れ		
	変動パターン 7		06H ノーマルリーチ当たり		
	変動パターン 8		07H スーパーリーチ当たり 1		
	変動パターン 9		08H スーパーリーチ当たり 2		
	変動パターン 10		09H スペシャルリーチ当たり 1		
	変動パターン 11		0AH スペシャルリーチ当たり 2		
	変動パターン 12		0BH 特殊変動 1		
	変動パターン 13		0CH 特殊変動 2		
	変動パターン 14		0DH 特殊変動 3		
停止種別	変動パターン n	x2H	... 変動パターン n の演出を表示	演出図柄の停止表示を確定	演出図柄の変動終了時
	外れ		演出図柄を指定された組み合わせで表示		
	非確定大当たり				
	確定大当たり				
	確定				
確定	確定	x3H	00H		

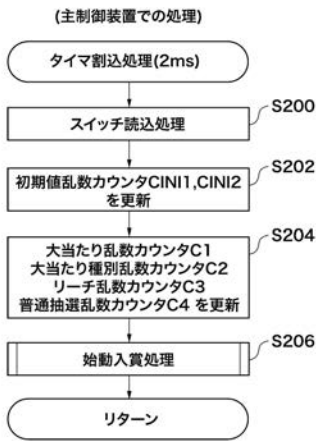
【図 1 1】

大当たり判定	大当たり種別	保留球数	リーチ乱数	変動パターンテーブル
大当たり	非確定大当たり	0〜3 個	0〜998	テーブル 1
			999〜1998	テーブル 2
	確定大当たり	0〜3 個	0〜698	テーブル 1
			699〜1199	テーブル 2
			1200〜1998	テーブル 3
	突確大当たり	0〜3 個	0〜698	テーブル 4
			699〜1998	テーブル 5
	外れ	0〜1 個	0〜1886	テーブル 6
			1887〜1896	テーブル 7
			1897〜1935	テーブル 8
			1936〜1974	テーブル 9
			1975〜1994	テーブル 10
			1995〜1998	テーブル 11

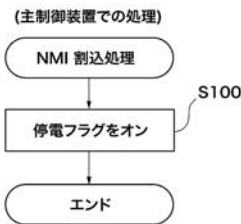
【図 1 2】

変動パターン乱数	変動パターン番号
0〜5	14
6〜15	15
16〜20	16
21〜28	17
29〜33	18
34〜41	19
42〜46	20
47〜54	21
55〜62	22
63〜67	23
68〜74	24
75〜210	25

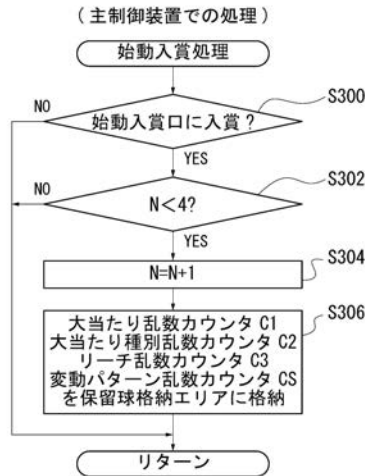
【図 1 4】



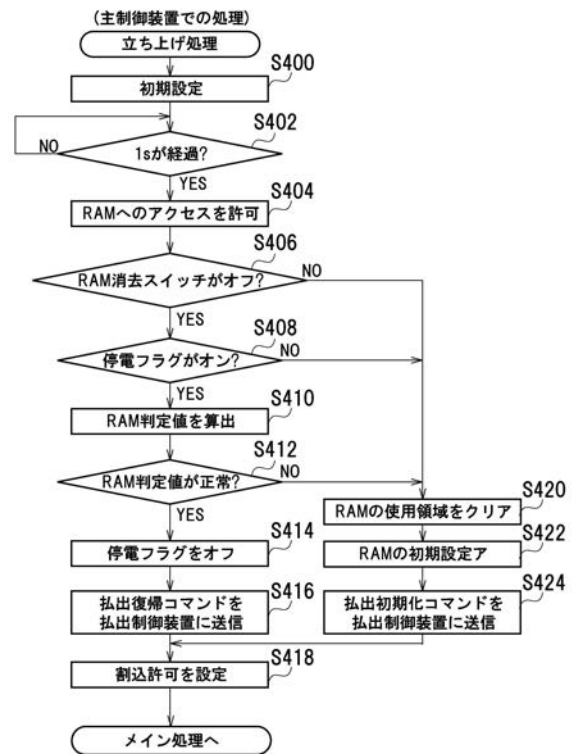
【図 1 3】



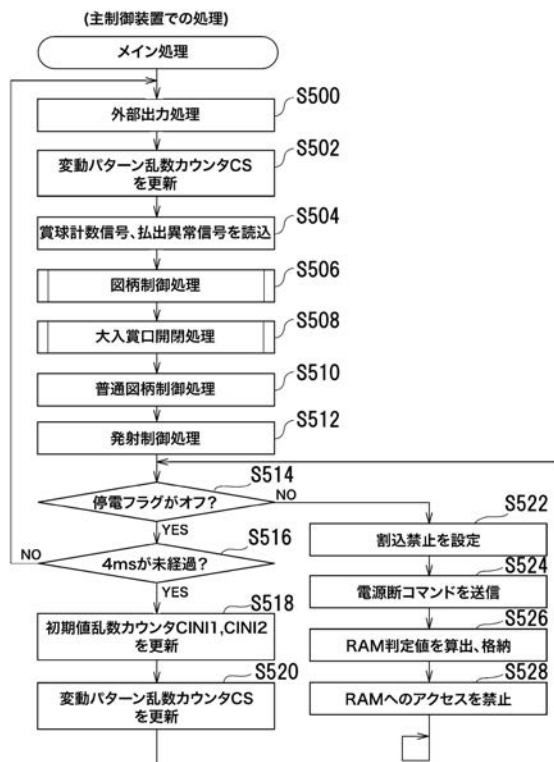
【図 15】



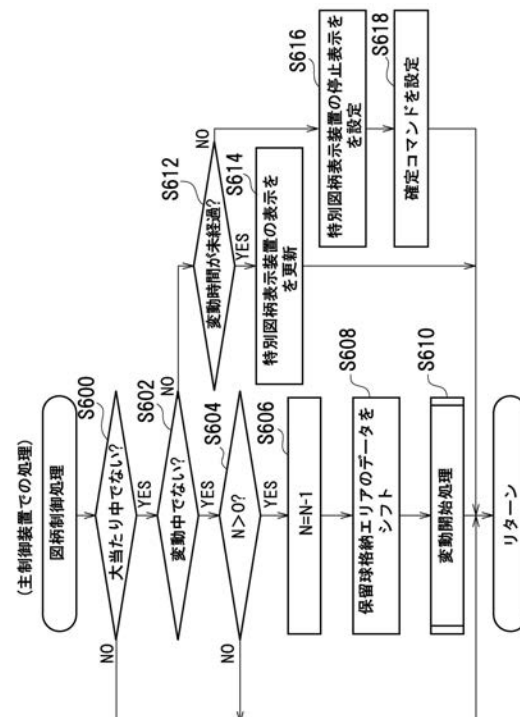
【図 16】



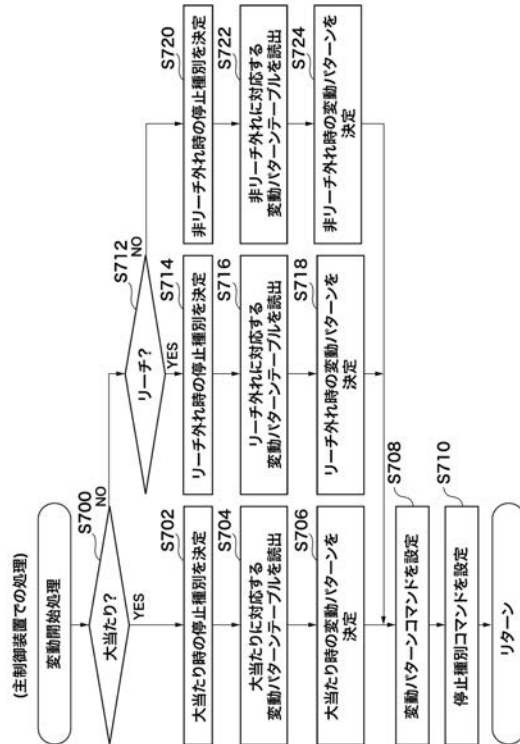
【図 17】



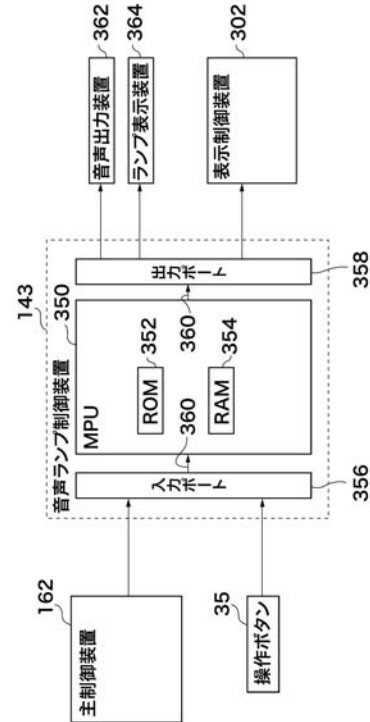
【図 18】



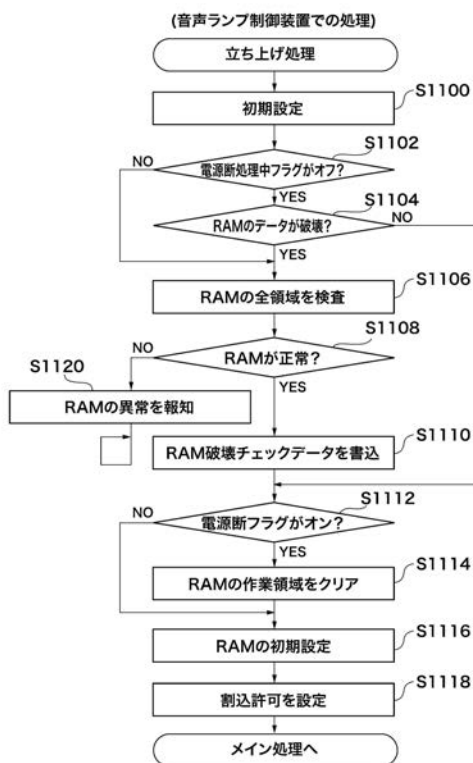
【図 19】



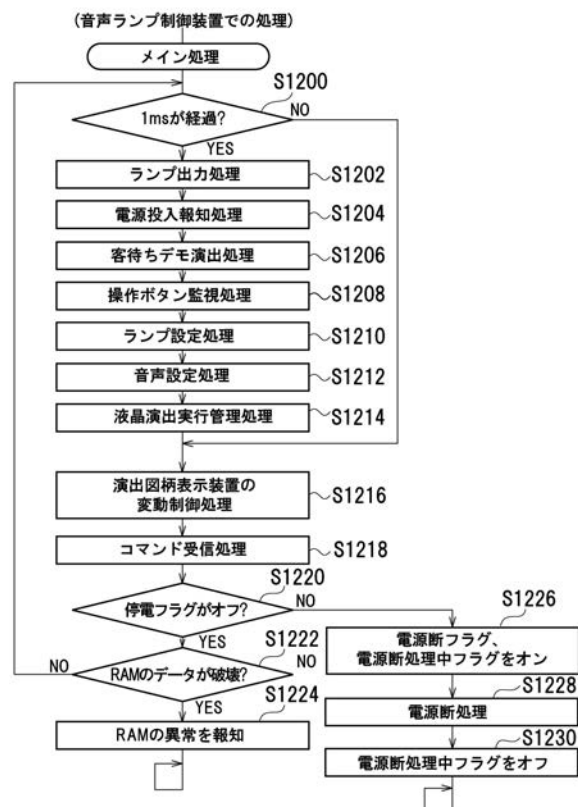
【図 20】



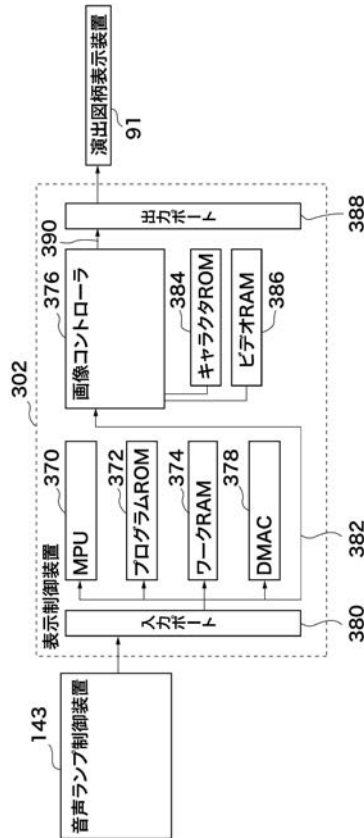
【図 21】



【図 22】



【図 2 3】



【図 2 4】

408

変動パターン番号	時間データ[s]	演出データテーブル
0	5	テーブル1
1	10	テーブル2
2	20	テーブル3
3	30	テーブル4

【図 2 5】



【図 2 6】

412

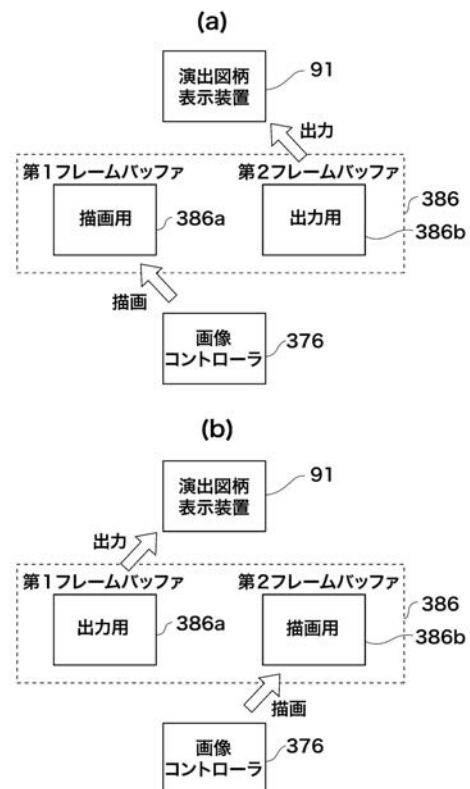
停止種別番号	停止図柄テーブル
0	テーブル1
1	テーブル2
2	テーブル3
3	テーブル4

【図 2 7】

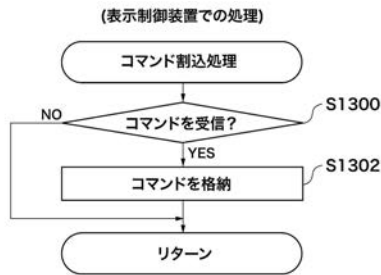
414

停止図柄乱数	停止図柄番号
0~5	123
6~15	124
16~20	125
21~28	126
29~33	127
34~41	128
42~46	129

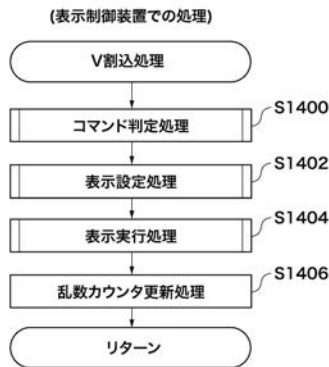
【図 2 8】



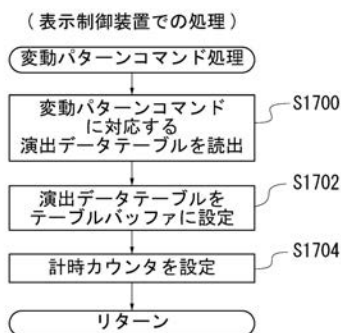
【図 29】



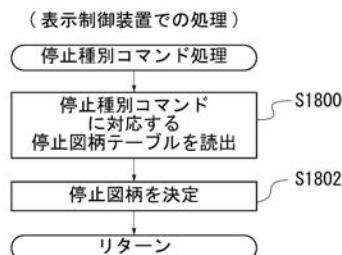
【図 30】



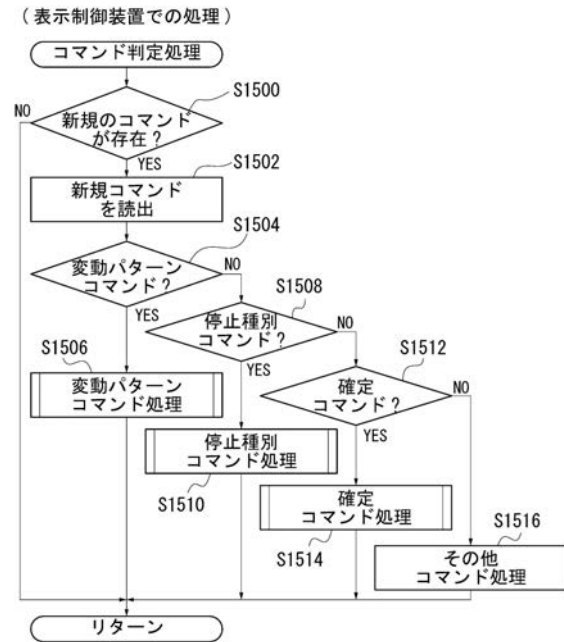
【図 32】



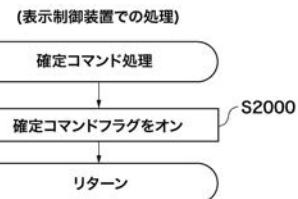
【図 33】



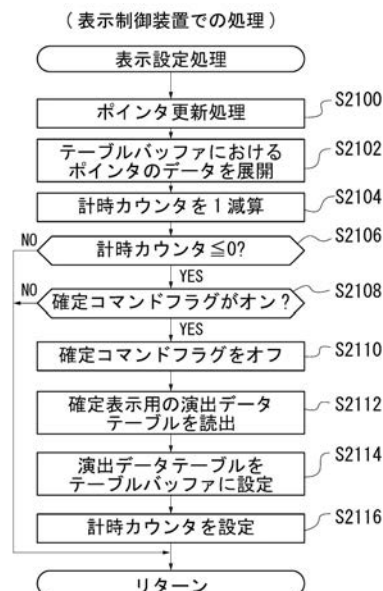
【図 31】



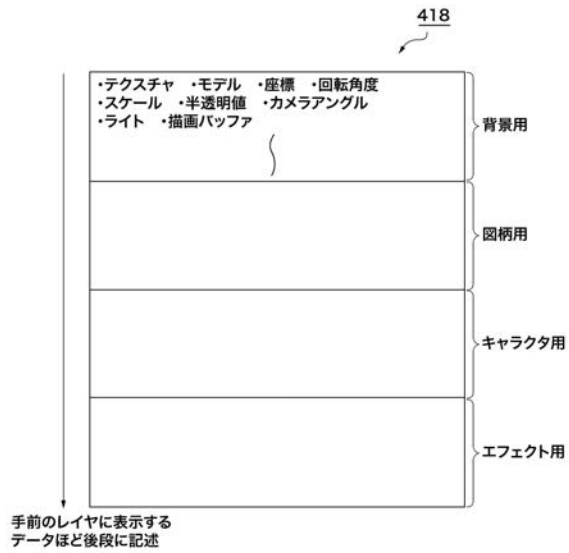
【図 34】



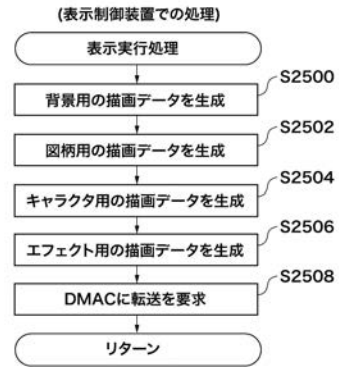
【図 35】



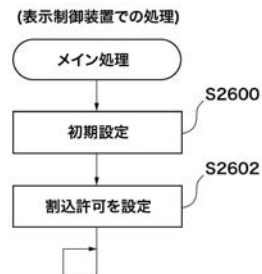
【図 3 6】



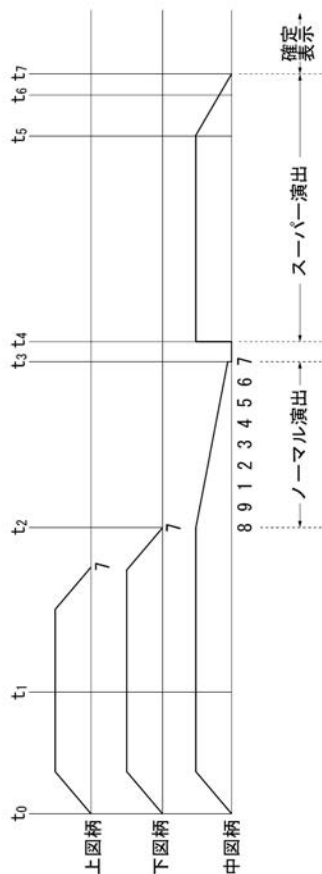
【図 3 7】



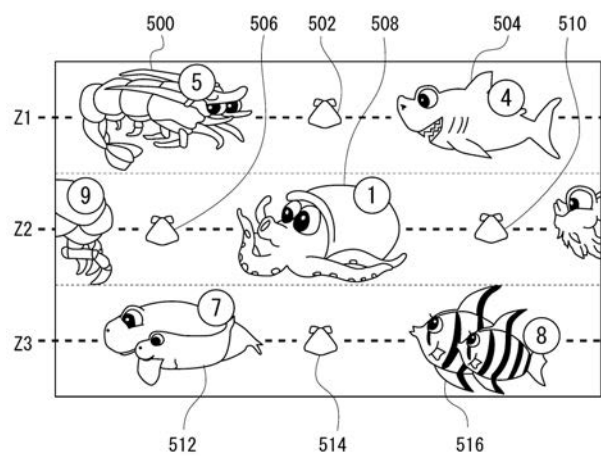
【 図 3 8 】



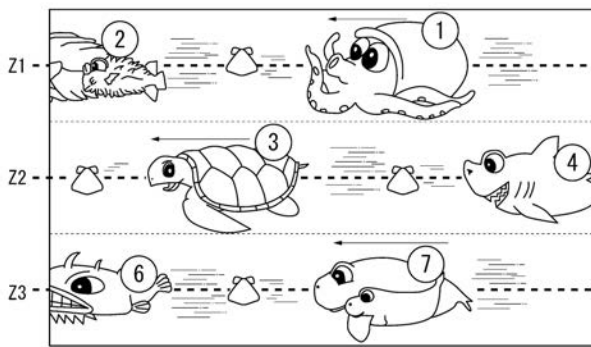
【图 3 9】



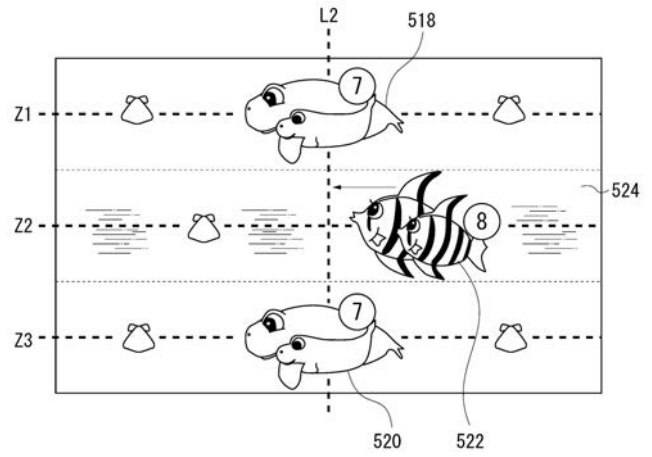
【图 40】



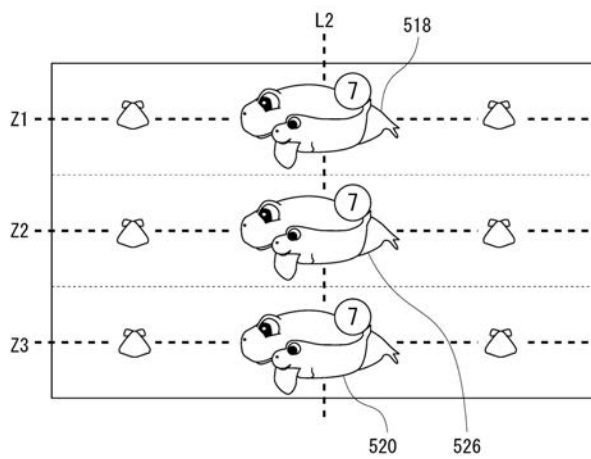
【図 4 1】



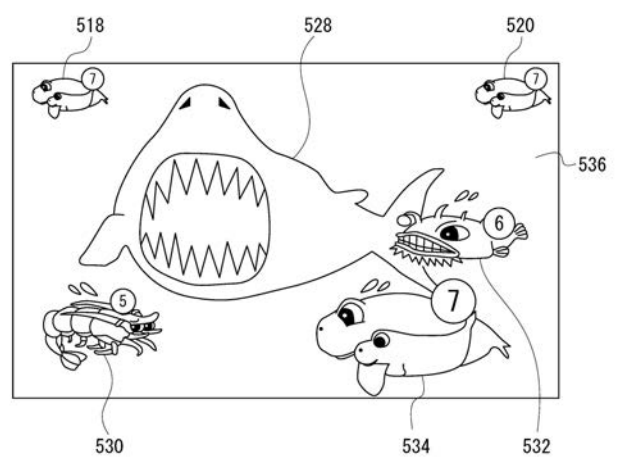
【図 4 2】



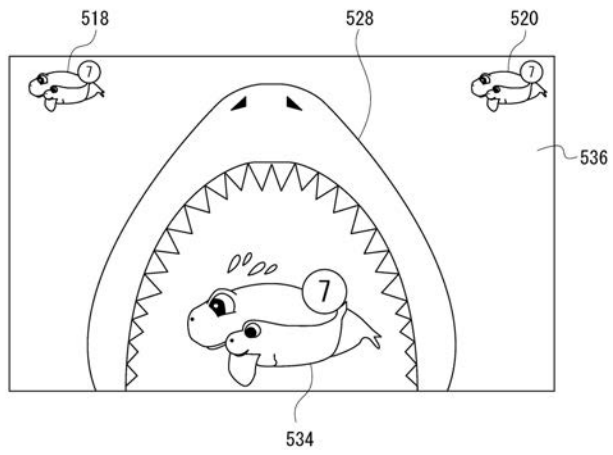
【図 4 3】



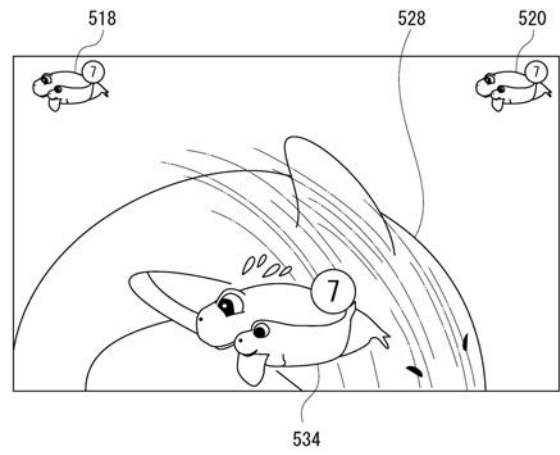
【図 4 4】



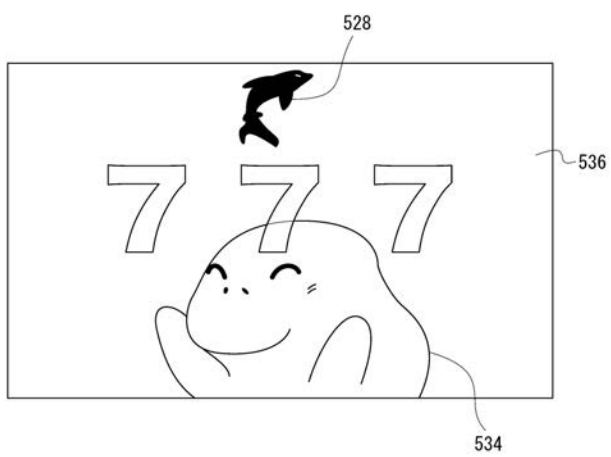
【図 4 5】



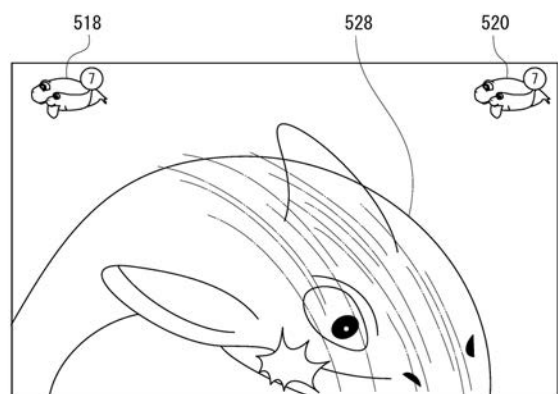
【図 4 6】



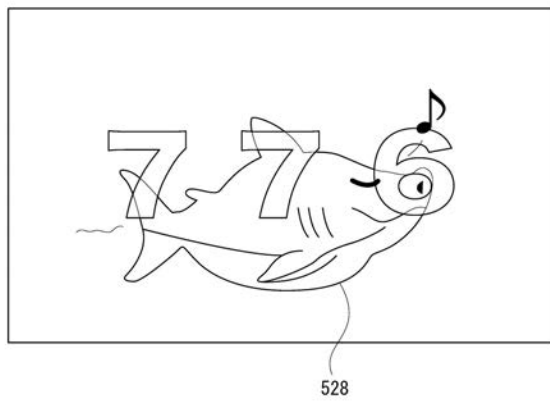
【図 4 7】



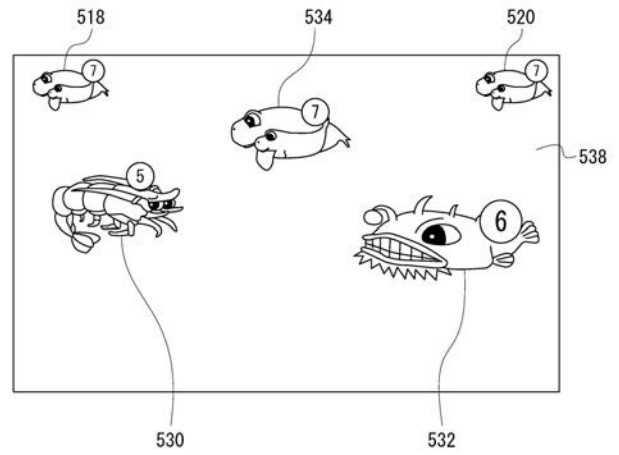
【図 4 8】



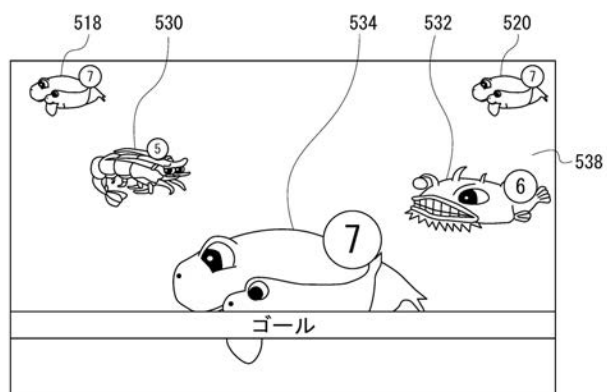
【図 49】



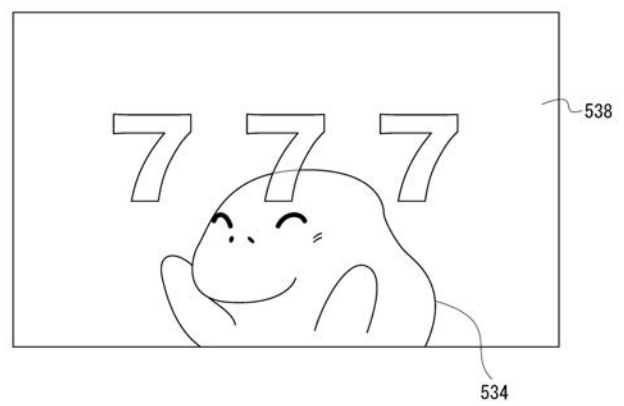
【図 50】



【図 51】



【図 52】

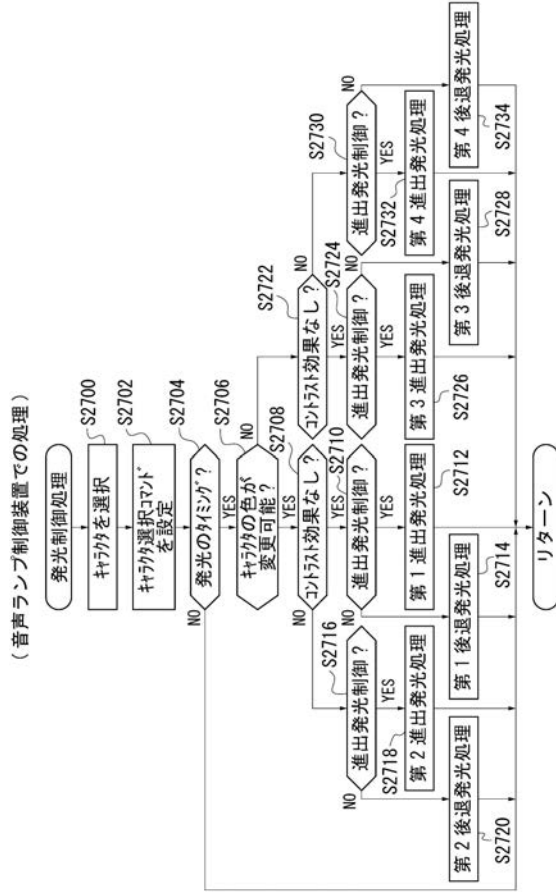


【図 5 3】

420

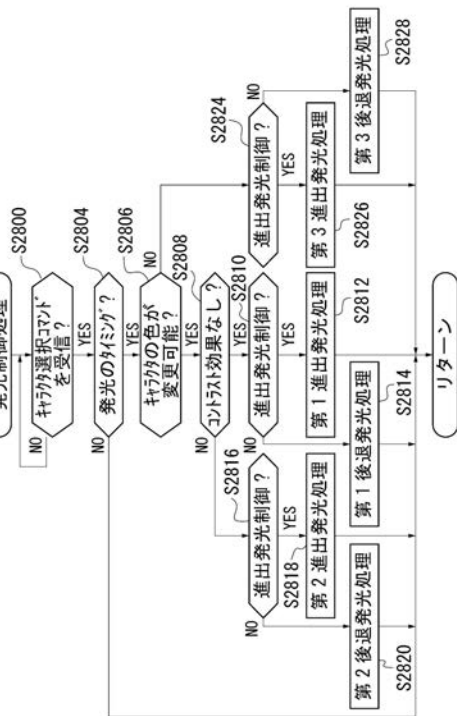
キャラクタ	変色			コントラスト効果		
	ノーマル	スーパー	スペシャル	ノーマル	スーパー	スペシャル
A	可	不可	不可	有	-	-
B	可	不可	可	有	-	-
C	可	可	不可	-	有	-
D	可	可	可	-	有	-

【図 5 4】

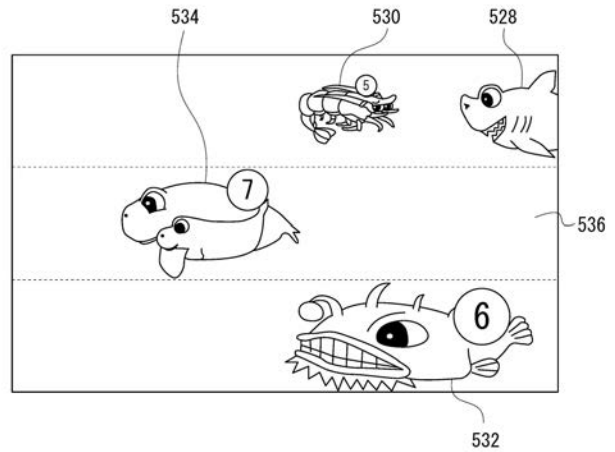


【図 5 5】

(表示制御装置での処理)



【図 5 6】



【図 57】

