

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7619918号
(P7619918)

(45)発行日 令和7年1月22日(2025.1.22)

(24)登録日 令和7年1月14日(2025.1.14)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全512頁)

(21)出願番号	特願2021-147710(P2021-147710)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年9月10日(2021.9.10)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2023-40612(P2023-40612A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和5年3月23日(2023.3.23)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和6年4月22日(2024.4.22)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
早期審査対象出願			株式会社三共内
		審査官	永田 美佐

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1識別情報と第2識別情報とを含む識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり、

前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めていく背景フェードアウト表示を実行するとともに、前記第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、

前記識別情報の可変表示が行われる領域は少なくとも、第1領域と、第2領域と、を含み、

前記識別情報の可変表示を開始するときに、前記第1領域において前記第1識別情報の可変表示を開始するとともに、前記第2領域において前記第2識別情報の可変表示を開始し、

前記第1識別情報の可変表示を開始するときに前記第1領域において前記第1識別情報の透明度を漸次高める第1識別情報フェードアウト表示を実行可能であるとともに、前記第2識別情報の可変表示を開始するときに前記第2領域において前記第2識別情報の透明度を漸次高める第2識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、

前記識別情報の可変表示を終了するとき、前記第 1 領域において前記第 1 識別情報の可変表示を減速するとともに、前記第 2 領域において前記第 2 識別情報の可変表示を減速し、前記第 1 識別情報の可変表示を減速するとき、前記第 1 領域において前記第 1 識別情報の透明度を漸次低くする第 1 識別情報フェードイン表示を実行可能であるとともに、前記第 2 識別情報の可変表示を減速するとき前記第 2 領域において前記第 2 識別情報の透明度を漸次低くする第 2 識別情報フェードイン表示を実行可能であり、
少なくとも前記第 1 識別情報フェードイン表示または前記第 2 識別情報フェードイン表示のいずれかと前記背景フェードイン表示とを共通の時期に実行可能であり、
前記第 1 識別情報フェードイン表示の実行期間と前記第 2 識別情報フェードイン表示の実行期間とは共通であり、
前記第 1 識別情報フェードイン表示の実行期間および前記第 2 識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長く、

10

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

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

20

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

前記発光制御手段は、

導入パートにおいて、導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第 2 エピローグパートにおいて、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

30

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

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

第 1 エピローグパートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い、遊技機。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、可変表示が開始されてから終了するまでにおける複数のパート（たとえば、導入パート、当否決定パート、エピローグパートなど）を設け、遊技者の興趣を高める遊技機が知られている（特許文献 1）。

【先行技術文献】

50

【特許文献】

【 0 0 0 3 】

【文献】特開 2 0 1 9 - 1 1 8 4 1 1 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

特許文献 1 の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

【 0 0 0 5 】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、商品性を高めた遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

(A) 第 1 識別情報と第 2 識別情報とを含む識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
一の演出モードにおいて、第 1 背景画像と第 2 背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり、

前記背景画像を前記第 1 背景画像から前記第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 1 背景画像の透明度を漸次高めていく背景フェードアウト表示を実行するとともに、前記第 2 背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、

前記識別情報の可変表示が行われる領域は少なくとも、第 1 領域と、第 2 領域と、を含み、

前記識別情報の可変表示を開始するときに、前記第 1 領域において前記第 1 識別情報の可変表示を開始するとともに、前記第 2 領域において前記第 2 識別情報の可変表示を開始し、

前記第 1 識別情報の可変表示を開始するときに前記第 1 領域において前記第 1 識別情報の透明度を漸次高める第 1 識別情報フェードアウト表示を実行可能であるとともに、前記第 2 識別情報の可変表示を開始するときに前記第 2 領域において前記第 2 識別情報の透明度を漸次高める第 2 識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、

前記識別情報の可変表示を終了するときに、前記第 1 領域において前記第 1 識別情報の可変表示を減速するとともに、前記第 2 領域において前記第 2 識別情報の可変表示を減速し、前記第 1 識別情報の可変表示を減速するときに、前記第 1 領域において前記第 1 識別情報の透明度を漸次低くする第 1 識別情報フェードイン表示を実行可能であるとともに、前記第 2 識別情報の可変表示を減速するときに前記第 2 領域において前記第 2 識別情報の透明度を漸次低くする第 2 識別情報フェードイン表示を実行可能であり、

少なくとも前記第 1 識別情報フェードイン表示または前記第 2 識別情報フェードイン表示のいずれかと前記背景フェードイン表示とを共通の時期に実行可能であり、

前記第 1 識別情報フェードイン表示の実行期間と前記第 2 識別情報フェードイン表示の実行期間とは共通であり、

前記第 1 識別情報フェードイン表示の実行期間および前記第 2 識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長く、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御

10

20

30

40

50

されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

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

前記発光制御手段は、

導入パートにおいて、導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が前記第1輝度よりも低い輝度の第2輝度で発光し、

第1エピソードパートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い、

ことを特徴とする。

さらに、(1) 特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

第1位置から第2位置に進出可能な可動体と、

複数の発光手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターンに基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し、

通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段の制御を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を行うことが可能であり、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示と、を行うことが可能であり、

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、

10

20

30

40

50

第 1 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能であり、

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における前記当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第 1 位置から前記第 2 位置に進出し、

前記演出制御手段は、

前記当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記エピローグパートにおいて、前記エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記可動体可動用輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

前記エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第 1 有彩色を表す輝度データと、第 2 有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができるとともに、装飾識別情報と保留表示の不自然な態様の表示により遊技者に違和感を与えることを防止できるので、商品性を高めることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】枠ランプを説明するための図である。

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

【図 5】画像表示装置における画面の表示態様を説明するための図である。

30

【図 6】パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。

【図 7】当り種別を説明するための図である。

【図 8】各乱数を説明するための図である。

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

【図 10】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。

【図 11】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。

【図 12】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。

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

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

【図 15】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

40

【図 16】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。

【図 17】サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。

【図 18】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 19】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 21】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図 22】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 23】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 24】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。

【図 25】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 2 6】大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】大当たり開放後処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】一連の演出の流れを説明するための図である。
- 【図 3 4】当否決定前後の関係、S P 前半リーチ A 大当たり、S P 最終リーチ大当たりを説明するための図である。
- 【図 3 5】開始パートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 3 6】煽りパート (S P 前半リーチ A) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 3 7】当りエピローグパート (S P 前半リーチ A)、ハズレエピローグパート (S P 前半リーチ A) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 3 8】煽りパート (S P 前半リーチ B) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 3 9】当りエピローグパート (S P 前半リーチ B)、ハズレエピローグパート (S P 前半リーチ B) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 0】役物動作パート (S P 後半発展時) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 1】煽りパート (S P 後半リーチ A) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 2】当りエピローグパート (S P 後半リーチ A)、ハズレエピローグパート (S P 後半リーチ A) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 3】煽りパート (S P 後半リーチ B) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 4】当りエピローグパート (S P 後半リーチ B)、ハズレエピローグパート (S P 後半リーチ B) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 5】煽りパート (S P 最終リーチ) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 6】煽りパート (S P 最終リーチ) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 7】当りエピローグパート (S P 最終リーチ)、ハズレエピローグパート (S P 最終リーチ) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 8】救済当りパートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 9】再抽選パート (ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 0】再抽選パート (ボタン操作後に奇数図柄導出)、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 1】再抽選パート (ボタン操作後に偶数図柄導出)、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 2】LED ドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
- 【図 5 3】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。
- 【図 5 4】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。
- 【図 5 5】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 5 6】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 5 7】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 5 8】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 5 9】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 0】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 1】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 2】煽りパート (S P 前半リーチ A) における演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 3】煽りパート (S P 前半リーチ A) における演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 4】煽りパート (S P 前半リーチ A) における演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 5】煽りパート (S P 前半リーチ A) における演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 6】煽りパート (S P 前半リーチ A) における演出態様を説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図 6 7】煽りパート（SP 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

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

【図 6 9】当りエピローグパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

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

【図 7 1】ハズレエピソードパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

【図 7 2】 煽りパート（SP 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図 7 3】煽りパート（SP 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図 7 4】煽りパート（SP 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図 7 5】煽りパート（SP 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図 7 6】煽りパート（SP 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

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

【図 78】当りエピローグパート（SP 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図 79】当りエピローグパート（SP 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図 80】当りエピソードパート（SP 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図 8 1】ハズレエピソードパート（S P 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図 8 2】ハズレエピソードパート（S P 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図 8 3】役物動作パート（S P 後半発展時）における演出態様を説明するための図である。

【図 8 4】煽りパート（SP後半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図 8 5】煽りパート（SP 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

【図 8 6】煽りパート（SP 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

【図 8 7】煽りパート（SP後半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図 88】煽りパート（SP後半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図 89】煽りパート（SP 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

【図 90】煽りパート（SP 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

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

【図 9 2】煽りパート（SP 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

【図 9 3】煽りパート（SP 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

【図 9 4】煽りパート（SP 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

【図 9 5】 煽りパート（SP 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

【図 9 6】煽りパート（SP後半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図 9 7】当りエピローグパート（S P 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図 98】当りエピローグパート（SP 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図 99】ハズレエピソードパート（SP 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図１００】ハズレエピソードパート（ＳＰ後半リーチＢ）における演出態様を説明するための図である。

【図 101】煽りパート（SP 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

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

ための図である。

【図163】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図164】ファンファーレパートにおける演出態様を説明するための図である。

【図165】（b11）～（b13）部分の詳細説明図である。

【図166】音量レベルを説明するための図である。

【図167】音量レベルを説明するための図である。

【図168】（r24）～（r27）部分の詳細説明図である。

【図169】（r28）～（r31）部分の詳細説明図である。

【図170】（r32）～（r35）部分の詳細説明図である。

10

【図171】（b18）～（i1）における役物動作の詳細説明図である。

【図172】（b18）～（i1）における役物動作の詳細説明図である。

【図173】（r54）～（s4）における役物動作の詳細説明図である。

【図174】（r54）～（s4）における役物動作の詳細説明図である。

【図175】字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。

【図176】（A1）～（A23）部分の詳細説明図である。

【図177】（A24）～（A46）部分の詳細説明図である。

【図178】（b4）～（b6）部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。

【図179】セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。

20

【図180】（b4）～（b6）部分の詳細説明図および（o3）～（o5）部分の詳細説明図である。

【図181】字幕の比較例を説明するための図である。

【図182】（B4）～（B11）部分の詳細説明図である。

【図183】図柄出しの変形例を説明するための図である。

【図184】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図185】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図186】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図187】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図188】図柄確定期間の詳細説明図である。

30

【図189】ブラックアウトの詳細説明図である。

【図190】ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。

【図191】（r48）部分の詳細説明図である。

【図192】開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図193】開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図194】SP前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

40

【図195】SP前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図196】SP前半リーチAの当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図197】SP前半リーチAのハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図198】SP前半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図199】SP前半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

50

【図 2 0 0】S P 前半リーチ B の当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

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

【図 2 0 2】S P 後半発展時の役物動作パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 0 3】S P 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 0 4】S P 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図 2 0 5】S P 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 0 6】S P 後半リーチ A の当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 0 7】S P 後半リーチ A のハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 0 8】S P 後半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 0 9】S P 後半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

20

【図 2 1 0】S P 後半リーチ B の当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

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

【図 2 1 2】S P 最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 1 3】S P 最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 1 4】S P 最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

30

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

【図 2 1 6】S P 最終リーチのハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 1 7】救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 1 8】再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 1 9】再抽選パート（操作促進前）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

40

【図 2 2 0】再抽選パート（操作促進後に図柄昇格）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 1】再抽選パート（操作促進後に図柄維持）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 2】ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 3】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 4】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

50

【図 2 2 5】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 6】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 7】なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 8】役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 9】黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

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

50

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

【図 2 6 4】図柄の揺れ態様を説明するための図である。

【図 2 6 5】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 6】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 7】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 8】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

30

【図 2 6 9】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 7 0】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 7 1】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

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

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

【図 2 7 4】実施の形態 1 における遊技機を示す正面図である。

【図 2 7 5】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 2 7 6】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 2 7 7】各乱数を示す説明図である。

40

【図 2 7 8】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 7 9】(A) は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(B) は大当り種別の説明図である。

【図 2 8 0】変動パターンの説明図である。

【図 2 8 1】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 2 8 2】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図 2 8 3】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 2 8 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 2 8 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 7】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 8】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 9】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 0】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 1】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 2】飾り図柄と小図柄を説明するための図である。

【図 2 9 3】(A 1)(A 2)は第 1 演出モード、(B 1)(B 2)は第 2 演出モード、(C 1)(C 2)は第 3 演出モード、(D 1)(D 2)は第 4 演出モードの態様を示す図である。

10

【図 2 9 4】(A 1)(A 2)は第 1 演出モード、(B 1)(B 2)は第 2 演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図である。

【図 2 9 5】(C 1)(C 2)は第 3 演出モード、(D 1)(D 2)は第 4 演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図、(E)は飾り図柄と小図柄との可変表示の態様を説明するための図である

【図 2 9 6】、(A)は飾り図柄の変動開始アクション、(B)は変動停止アクション、(C)はループアクションを示す図である。

【図 2 9 7】(A)は飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御の期間を比較する図、(B)はランプのループ発光制御の一例を示す図である。

【図 2 9 8】(A 1)～(A 4)、(B 1)～(B 4)は、保留表示の動作例を説明する図である。

20

【図 2 9 9】第 1 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図 3 0 0】図 2 9 9 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図 3 0 1】第 2 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図 3 0 2】図 3 0 1 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図 3 0 3】図 3 0 1 の飾り図柄の可変表示の流れの詳細を示す図である。

【図 3 0 4】変形例 1 としての飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図 3 0 5】図 3 0 4 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である

【図 3 0 6】第 3 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図 3 0 7】飾り図柄の見え方を説明するための図である。

30

【図 3 0 8】第 4 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図 3 0 9】第 1 演出モード(第 2 演出モード)における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。

【図 3 1 0】図 3 0 9 に続く飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。

【図 3 1 1】(A)～(G)は第 1 演出モード(第 2 演出モード)において保留記憶数が 3 個の場合の飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。

【図 3 1 2】(A)、(B)は第 4 演出モード(第 3 演出モード)における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。

【図 3 1 3】(A 1)は第 1 背景画像、(A 2)は第 1 所定背景画像を示す図であり、(B)は背景変化を説明する図である。

40

【図 3 1 4】第 1 演出モードにおける背景変化の流れを示す図である。

【図 3 1 5】第 1 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。

【図 3 1 6】第 2 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。

【図 3 1 7】第 3 演出モード・第 4 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。

【図 3 1 8】(A)は第 1 演出モード、(B)は第 2 演出モード、(C)は第 3 演出モード及び第 4 演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。

【図 3 1 9】客待ちデモ演出の動作例を示す図である。

【図 3 2 0】客待ちデモ演出中に始動入賞が発生した場合の動作例を示す図である。

50

【図 3 2 1】擬似連予告の流れを示す図である。

【図 3 2 2】(A)は擬似連回数表示と図柄色の一例を示す図、(B)は擬似連回数表示と図柄色の種別を示す図、(C)は擬似連回数表示色決定テーブルを示す図である。

【図 3 2 3】リーチ演出の流れを示す図である。

【図 3 2 4】図 3 2 3 に続くリーチ演出の流れを示す図である。

【図 3 2 5】リーチ演出における各部の動作例を示す図である。

【図 3 2 6】SPリーチ演出の流れを示す図である。

【図 3 2 7】図 3 2 6 に続くSPリーチ演出の流れを示す図である。

【図 3 2 8】SPリーチ演出における各部の動作例を示す図である。

【図 3 2 9】(A1)～(A7)は本発明の変形例2を示す図である。

【図 3 3 0】(A)～(D)は本発明の変形例3を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

＜パチンコ遊技機の構成など＞

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

【0009】

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

【0010】

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

【0011】

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

【0012】

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

【0013】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

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

10

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

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

20

【 0 0 1 8 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 6 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口（電チュー）を形成する。可変入賞球装置 6 B は、たとえば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（たとえば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

30

【 0 0 1 9 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（たとえば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

40

【 0 0 2 0 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 A が設けられている。特別可変入賞球装置 7 A は、ソレノイド 8 2（図 6 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口（以下、通常大入賞口と称する）を形成する。

【 0 0 2 1 】

たとえば、特別可変入賞球装置 7 A は、パチンコ遊技機 1 の奥側に位置する遊技盤 2 と、パチンコ遊技機 1 の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠 3 a（図 2 参照）との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放さ

50

れる。具体的には、ソレノイド 8 2 がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド 8 2 がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 2 2 】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ 2 3 によって検出される。遊技球がカウントスイッチ 2 3（図 6 参照）によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、1 回の検出ごとに 1 0 個）が遊技者に払い出される。通常大入賞口に進入したときには、たと

10

【 0 0 2 3 】

パチンコ遊技機 1 においては、特別可変入賞球装置 7 A の隣に V 可変入賞球装置 7 B が設けられている。V 可変入賞球装置 7 B は、ソレノイド 8 3（図 6 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口（以下、V 大入賞口と称する）を形成する。

【 0 0 2 4 】

20

たとえば、特別可変入賞球装置 7 B は、遊技盤 2 とガラス扉枠 3 a との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による V 大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド 8 3 がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の手前側にスライド移動することで V 大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が V 大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド 8 3 がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側にスライド移動することで V 大入賞口を開放状態として、遊技球が V 大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 2 5 】

V 大入賞口に進入した遊技球は、V 大入賞口の内部に設けられた特定領域（V 入賞領域とも称する）を通過することで V 入賞スイッチ 2 4（図 6 参照）によって検出される。遊技球が V 入賞スイッチ 2 4 によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当たり遊技状態のラウンド中において V 大入賞口に遊技球が進入したことを条件に V 入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口および V 大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

30

【 0 0 2 6 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 2 7 】

40

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

【 0 0 2 8 】

画像表示装置 5 の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

50

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

【 0 0 3 1 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。可動体 3 2 は、「POWERFUL II」という文字列により構成されている。「POWERFUL II」は、パチンコ遊技機 1 の機種名であってもよいし、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツを表す名称（たとえば、アニメのタイトルや歌手の名前など）であってもよい。また、可動体 3 2 に付された文字は、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクタの名前（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）を示してもよい。本実施の形態においては、パチンコ遊技機 1 の機種名（パワフル II）が可動体 3 2 に示されている。

10

【 0 0 3 2 】

本実施の形態において、可動体 3 2 は、図 1 に示すように画像表示装置 5 の上方の位置と、画像表示装置 5 の前面に被さる（重畳する）位置との間で移動可能である。具体的には、可動体 3 2 は、「POWERFUL II」という文字が斜めに落下する（「P」が下方、「II」が上方となるように落下する）ことで画像表示装置 5 の前面に被さる（重畳する）位置で停止する。なお、可動体 3 2 は、役物とも称される。

【 0 0 3 3 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者などによって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

20

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作（前後左右方向への操作、遊技者の手前に引く操作）が可能な操作桿としてのスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知するコントローラセンサユニット 3 5 A（図 6 参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 3 1 A には、スティックコントローラ 3 1 A を振動動作させるためのバイブレータ用モータ（図示省略）が内蔵されている。なお、スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者の手前に引く操作が可能であるため、「トリガ」とも称する。

30

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

40

【 0 0 3 8 】

パチンコ遊技機 1 は、遊技盤 2 の左下に特図 LED 基板 2 0 を備える。特図 LED 基板 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって制御され、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数などを、LED の点灯 / 点滅 / 消灯によって報知する LED 基板である。特図 LED 基板 2 0 においては、複数の LED による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図ゲームにおける特別図柄（第 1 特図）の種類や第 2 特図ゲームにおける特別図柄（第 2 特図）の種類を表す。たとえば、後述する図 4（a）に示すように

50

、特図 L E D 基板 2 0 においては、特図 1 可変表示部 2 1 に設けられた複数の L E D による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図の種類を表し、特図 2 可変表示部 2 2 に設けられた複数の L E D による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 2 特図の種類を表す。なお、本実施の形態においては、「点灯態様」という用語を、後述する枠ランプなどの各種ランプにおける点灯、点滅、および消灯を含む概念として用いる。

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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

10

20

30

40

50

いる。これにより、Vアタッカランプ9Fが遊技盤2の裏側で点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置7Aの付近を点灯（発光）するようになっている。

【0044】

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

【0045】

スティックコントローラランプ9Jは、スティックコントローラ31Aに設けられており、点灯（発光）することで、スティックコントローラ31Aを点灯（発光）するようになっている。プッシュボタンランプ9Kは、プッシュボタン31Bに設けられており、点灯（発光）することで、プッシュボタン31Bを点灯（発光）するようになっている。

【0046】

枠左ランプ9Lは、遊技機用枠3の左側に設けられた複数のランプ9L1～9L12（図3で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠3の左側を点灯（発光）するようになっている。枠右ランプ9Rは、遊技機用枠3の右側に設けられた複数のランプ9R2～9R12（図3で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠3の右側を点灯（発光）するようになっている。なお、枠左ランプ9Lおよび枠右ランプ9Rを総称して枠ランプとも称する。また、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、Vランプ9G、電チューランプ9H、スティックコントローラランプ9J、プッシュボタンランプ9K、枠左ランプ9L、および枠右ランプ9Rを、総称して遊技効果ランプ9とも称する。

【0047】

図2は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ52は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー51や設定切替スイッチ52は、たとえば電源基板17（図6参照）の所定位置といった、主基板11の外部に取り付けられてもよい。

【0048】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ30（図6参照）が配置されている。表示モニタ29は、たとえば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ30は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

【0049】

表示モニタ29は、たとえば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ29は、パチンコ遊技機1における設定値を表示可能である。表示モニタ29は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【0050】

設定キー51や設定切替スイッチ52は、遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠3には、ガラス窓

10

20

30

40

50

を有するガラス扉枠 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【 0 0 5 1 】

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

10

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

20

【 0 0 5 4 】

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

30

【 0 0 5 5 】

さらに、特図 L E D 基板 2 0 は、右打ち表示部 3 0 における L E D などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 3 0 における L E D などの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 3 0 における L E D などの点灯手段が消灯する。C P U 1 0 3 は、図柄確定後に、演出制御用 C P U 1 2 0 に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 3 0 を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用 C P U 1 2 0 に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 3 0 を消灯させる。なお、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りを有する場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部 3 0 を点灯させてもよい。この場合、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 3 0 を消灯させる。

40

50

【 0 0 5 6 】

ここで、右打ちとは、遊技盤 2 に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路と第 2 流下経路とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル 3 0 を操作すること（打ち方）である。第 1 流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口が存在しない経路である。第 2 流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口，V 大入賞口）が存在する経路である。遊技者が第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第 1 流下経路を通過して、第 1 始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第 2 流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第 2 流下経路を通過して、第 2 始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口，V 大入賞口）の方へと流れ込む。

10

【 0 0 5 7 】

本実施の形態においては、大当りが発生した後の大当り遊技、および大当り遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第 2 始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部 3 0 は、右打ちすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、第 2 始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば 3 個）の賞球が払い出されるとともに第 2 特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば 1 0 個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当りのラウンド中においては V 大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、V 大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル 3 0 を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

20

【 0 0 5 8 】

図 4 (b) に示すように、第 4 図柄ユニット 5 0 は、第 1 特図ゲームに対応する第 1 保留記憶数を示す特図 1 記憶表示部 5 1 と、第 2 特図ゲームに対応する第 2 保留記憶数を示す特図 2 記憶表示部 5 2 と、第 1 特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図 1 可変表示部 5 3 と、第 2 特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図 2 可変表示部 5 4 と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部 5 5 とを備える。各表示部は、LED などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

30

【 0 0 5 9 】

たとえば、特図 1 可変表示部 5 3 は、第 1 特図ゲームにおける第 1 特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第 1 特別図柄の停止図柄を、LED などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって遊技者に報知する。特図 2 可変表示部 5 4 は、第 2 特図ゲームにおける第 2 特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第 2 特別図柄の停止図柄を、LED などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって遊技者に報知する。

40

【 0 0 6 0 】

以下では、特図 1 可変表示部 2 1 や特図 1 可変表示部 5 3 における LED などの点灯手段によって第 1 特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第 1 特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。また、特図 2 可変表示部 2 2 や特図 2 可変表示部 5 4 における LED などの点灯手段によって第 2 特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第 2 特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。

【 0 0 6 1 】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第 4 図柄ユ

50

ニット50の右打ち表示部55におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部55におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。演出制御用CPU120は、図柄確定後に、CPU103から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部55を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、CPU103から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部55を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりを有する場合、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部55を点灯させてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、CPU103から大当たり終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部55を消灯させる。

10

【0062】

図4(c)は、第4図柄ユニットと遊技効果ランプとの関係を説明するための図である。パチンコ遊技機1では、演出制御コマンドのうち、後述する前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンド、あるいは図柄確定コマンドを演出制御用CPU120が受信したときに、第4図柄ユニット50と遊技効果ランプとで、点灯/点滅/消灯などの点灯態様の切り替え有無を異ならせる。前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、後述する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103から、演出制御基板12の演出制御用CPU120に対して出力されるコマンドであり、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドで1セットでCPU103から演出制御用CPU120に対して出力される。以下では、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドをまとめて変動パターンコマンドとも称する。

20

【0063】

具体的には、演出制御用CPU120は、CPU103から変動パターンコマンドを受信したときに、第4図柄ユニット50におけるLED（特図1可変表示53や特図2可変表示54）の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームに対応する変動パターンコマンドをCPU103から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図1可変表示53の点灯態様を、第1特別図柄の停止を示す消灯から、第1特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。また、演出制御用CPU120は、第2特図ゲームに対応する変動パターンコマンドをCPU103から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図2可変表示54の点灯態様を、第2特別図柄の停止を示す消灯から、第2特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。

30

【0064】

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

【0065】

また、演出制御用CPU120は、CPU103から図柄確定コマンドを受信したときに、第4図柄ユニット50におけるLED（特図1可変表示53や特図2可変表示54）の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをCPU103から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図1可変表示53の点灯態様を、第1特別図柄の変動を示す点滅から、第1特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。また、演出制御用CPU120は、第2特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをCPU103から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図2可変表示54の点灯態様を、第2特別図柄の変動を示す点滅から、第2特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。

40

【0066】

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

50

図柄確定コマンドを受信する前の点灯態様を維持させる。

【 0 0 6 7 】

このように、パチンコ遊技機 1 は、第 4 図柄ユニット 5 0 においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに応じてランプ (L E D) の態様が変化する。それに対し、パチンコ遊技機 1 は、遊技効果ランプ 9 においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに関わらずそのコマンド受信の前後でランプの態様が維持される。なお、パチンコ遊技機 1 は、変動パターンコマンドを受信したことに応じて遊技効果ランプ 9 の態様が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機 1 は、遊技状態が通常状態から大当り後の時短状態へと変化した場合に、時短状態が開始される変動パターンコマンドを受信したことに応じて通常状態の点灯態様から時短状態の点灯態様へと遊技効果ランプ 9 の態様を変化させてもよい。

10

【 0 0 6 8 】

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

20

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

画像表示装置 5 の画面の右上端部には、特別図柄の可変表示中であることを示す第 4 図柄 5 J が表示される。第 4 図柄 5 J の下部には、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数を示す数字が表示される。保留数を示す数字は、左側が第 1 保留記憶数、右側が第 2 保留記憶数を示している。保留数を示す表示の下部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄 5 M が表示されている。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が横方向に並列されている。また、小図柄 5 M は、可変表示中は非表示化させることがなく、常時、画像表示装置 5 の画面に表示されている図柄でもある。

30

【 0 0 7 1 】

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

40

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

< 基板構成 >

図 6 は、パチンコ遊技機 1 に搭載された各種基板などを説明するための図である。図 6 に示すように、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1

50

3、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ91に接続された電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0074】

パチンコ遊技機1では、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17により主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、たとえば交流(AC)を直流(DC)に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧(たとえば直流12Vや直流5Vなど)に変換するための電源回路などを備えている。

10

【0075】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行(特図ゲームの実行(保留の管理を含む)、普図ゲームの実行(保留の管理を含む)、大当たり遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、出力回路111などを有する。

【0076】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、たとえば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM(Read Only Memory)101と、RAM(Random Access Memory)102と、CPU(Central Processing Unit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105と、RTC(Real Time Clock)106とを備える。

20

【0077】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理(主基板11の機能を実現する処理)を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ(後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

30

【0078】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値(遊技用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの(ソフトウェアで更新されるもの)であってもよい。

【0079】

I/O105は、たとえば各種信号(後述の検出信号)が入力される入力ポートと、各種信号(特図LED基板20などを制御(駆動)する信号、ソレノイド駆動信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

40

【0080】

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

【0081】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号

50

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

【００８２】

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

10

【００８３】

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

【００８４】

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

20

【００８５】

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

【００８６】

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

30

【００８７】

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

【００８８】

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

40

【００８９】

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

【００９０】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出画像の表示に同期した音声出力を行うた

50

めに音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 13 に供給したり、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うための輝度データ（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）を LED ドライバに供給したりする。また、演出制御用 CPU 120 は、可動体 32 を動作させる信号を当該可動体 32 または当該可動体 32 を駆動する駆動回路に供給する。

【0091】

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

【0092】

詳しくは後述するが、各遊技効果ランプは、LED（ランプ）と当該 LED に電流を供給する LED ドライバとが搭載された遊技効果ランプ LED 基板を有する。LED ドライバは、演出制御用 CPU 120 からの輝度データに基づき遊技効果ランプ 9 に含まれる各 LED（ランプ）に対する電流を調整することで、遊技効果ランプ 9 を点灯 / 点滅 / 消灯させる。このようにして、演出制御用 CPU 120 は、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 点滅 / 消灯を制御する。

【0093】

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0094】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、たとえば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、輝度データの信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0095】

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

【0096】

第 4 図柄ユニット 50 は、演出制御基板 12 に接続されており、演出制御用 CPU 120 の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【0097】

< 遊技の進行の概略 >

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

【0098】

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

【0099】

入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、特図 LED 基板 20 の特図 1 可変表示部 21 による第 1 特図ゲームが開始される。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 0 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、特図 L E D 基板 2 0 の特図 2 可変表示部 2 2 による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

特図ゲームにおいて、特図 L E D 基板 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せが、特定の特別図柄（大当たり図柄、後述の大当たり種類に応じて実際の図柄は異なる。）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「大当たり」となる。なお、特図 L E D 基板 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せにおける、特定の特別図柄（大当たり図柄）に対応する点灯態様を、「特定表示結果」とも称する。また、特図 L E D 基板 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せが、大当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「ハズレ」となる。なお、特図 L E D 基板 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せにおける、大当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。

【 0 1 0 3 】

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

【 0 1 0 4 】

大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（たとえば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば 9 個）に達するまでのタイミングとのうちのいずれか早いタイミングまで継続される。この所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当たり遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（1 0 回や 7 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

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

【 0 1 0 7 】

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

【0108】

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

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

特図ゲームの表示結果が「大当り」に対応する点灯態様の組合せ（上述した特定表示結果）となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（たとえば、「7」など）が揃って停止表示される。

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

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

10

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

20

< 大当りに関する各種テーブル >

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

【 0 1 2 6 】

[当り種別]

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

【 0 1 2 7 】

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

30

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

40

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

確変大当り 6 は、5 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り 6 においては、このような高確高ベース状態が

50

、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

[各乱数]

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

[大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル]

図 9 は、大当たり判定テーブルおよび大当たり種類判定テーブルを説明するための図である。これらテーブルは、ROM 101 に記憶されている。

【0140】

図 9 (a) は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム 1 と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。

【0141】

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

10

【0142】

CPU 103 は、所定の時期に、乱数回路 104 のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダム 1）の値と比較するが、大当たり判定用乱数値が図 9 (a) に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（通常大当たり、または、確変大当たり）にすることに決定する。なお、図 9 (a) には、大当たりになる確率（割合）またはハズレになる確率（割合）が示されている。

20

【0143】

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

【0144】

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

30

【0145】

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

40

【0146】

このような各種の大当たり種類判定テーブルを用いて、CPU 103 は、大当たり種類として、ランダム 2 の値が一致した大当たり種類判定値に対応する種類を決定するとともに、大当

50

り図柄として、ランダム 2 の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種類と、大当り種類に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【 0 1 4 7 】

< 演出制御コマンド >

図 1 0 は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を示す。なお、図 1 0 に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「(H)」は 1 6 進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

10

【 0 1 4 8 】

コマンド 8 0 X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、前変動に対応する変動パターン(前変動パターン)を指定する変動パターンコマンドである(X X は、前変動パターンの番号に対応)。サブ側における前変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。複数種類の前変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される前変動パターンのそれぞれに対応する前変動パターンコマンドがある。

【 0 1 4 9 】

20

コマンド 8 4 X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、後変動に対応する変動パターン(後変動パターン)を指定する変動パターンコマンドである(X X は、後変動パターンの番号に対応)。サブ側における後変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。複数種類の後変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される後変動パターンのそれぞれに対応する後変動パターンコマンドがある。

【 0 1 5 0 】

前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、2 つのコマンドが 1 セットとなって C P U 1 0 3 から演出制御用 C P U 1 2 0 に送信される。演出制御用 C P U 1 2 0 は、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドのうち、いずれか一方のみを受信しただけでは変動パターンを特定することができず、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドの両方を受信することで変動パターンを特定することができる。

30

【 0 1 5 1 】

コマンド 8 1 0 1 (H) は、第 1 特図の可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 0 2 (H) は、第 2 特図の可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド 8 1 0 1 (H) またはコマンド 8 1 0 2 (H) を受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【 0 1 5 2 】

40

コマンド 8 C 0 1 (H) は、ハズレに決定されていることを示す表示結果 1 指定コマンド(ハズレ指定コマンド)である。コマンド 8 C 0 2 (H) は、通常大当り 1 に決定されていることを示す表示結果 2 指定コマンド(通常大当り 1 指定コマンド)である。コマンド 8 C 0 3 (H) は、通常大当り 2 に決定されていることを示す表示結果 3 指定コマンド(通常大当り 2 指定コマンド)である。コマンド 8 C 0 4 (H) は、確変大当り 1 に決定されていることを示す表示結果 4 指定コマンド(確変大当り 1 指定コマンド)である。コマンド 8 C 0 5 (H) は、確変大当り 2 に決定されていることを示す表示結果 5 指定コマンド(確変大当り 2 指定コマンド)である。コマンド 8 C 0 6 (H) は、確変大当り 3 に決定されていることを示す表示結果 6 指定コマンド(確変大当り 3 指定コマンド)である。コマンド 8 C 0 7 (H) は、確変大当り 4 に決定されていることを示す表示結果 7 指定

50

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

10

【０１５３】

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

【０１５４】

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

20

【０１５５】

コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちのデモンストレーション表示に移行することを指定する客待ちデモ指定コマンドである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにより現在保留が無いと判断する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから３０秒後にデモンストレーション用の映像を画像表示装置５に流す。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから３０秒後にデモンストレーション用のランプ態様で遊技効果ランプ９を点灯させる。なお、デモンストレーション用の遊技効果ランプ９の点灯態様は、通常状態での遊技効果ランプ９の点灯態様よりも賑やか（輝度が高い、点滅の態様が多い、レインボー点灯など）である。これにより、パチンコ遊技機１の魅力を遊技者に示すことができる。なお、客待ちのデモンストレーション表示においては、通常状態での背景（以下、通常背景とも称する）が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄が停止して表示される。また、客待ちのデモンストレーション表示においては、遊技機１のタイトル（たとえば、「POWERFUL II」）が表示されたり、演出の一部の紹介画像（静止画または動画）が表示されたりする場合もある。

30

40

【０１５６】

コマンドＡ００１（Ｈ）は、通常大当り１の開始を指定する大当り開始１指定コマンドである。コマンドＡ００２（Ｈ）は、通常大当り２の開始を指定する大当り開始２指定コマンドである。コマンドＡ００３（Ｈ）は、確変大当り１の開始を指定する確変大当り開始３指定コマンドである。コマンドＡ００４（Ｈ）は、確変大当り２の開始を指定する確変大当り開始４指定コマンドである。コマンドＡ００５（Ｈ）は、確変大当り３の開始を指定する確変大当り開始５指定コマンドである。コマンドＡ００６（Ｈ）は、確変大当り４の開始を指定する確変大当り開始６指定コマンドである。コマンドＡ００７（Ｈ）は、

50

確変大当り5の開始を指定する確変大当り開始7指定コマンドである。コマンドA008(H)は、確変大当り6の開始を指定する確変大当り開始8指定コマンドである。コマンドA009(H)は、確変大当り7の開始を指定する確変大当り開始9指定コマンドである。コマンドA010(H)は、確変大当り8の開始を指定する確変大当り開始10指定コマンドである。コマンドA011(H)は、確変大当り9の開始を指定する確変大当り開始11指定コマンドである。大当り開始1~11指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてA0系コマンドとも称する。

【0157】

A1XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口の開放中を示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンドを、A1系コマンドとも称する。A2XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口の閉鎖を示す大入賞口開放後指定コマンドである。大入賞口開放後指定コマンドを、A2系コマンドとも称する。

【0158】

コマンドA301(H)は、通常大当り1の終了を指定する大当り終了1指定コマンドである。コマンドA302(H)は、通常大当り2の終了を指定する大当り終了2指定コマンドである。コマンドA303(H)は、確変大当り1の終了を指定する大当り終了3指定コマンドである。コマンドA304(H)は、確変大当り2の終了を指定する大当り終了4指定コマンドである。コマンドA305(H)は、確変大当り3の終了を指定する大当り終了5指定コマンドである。コマンドA306(H)は、確変大当り4の終了を指定する大当り終了6指定コマンドである。コマンドA307(H)は、確変大当り5の終了を指定する大当り終了7指定コマンドである。コマンドA308(H)は、確変大当り6の終了を指定する大当り終了8指定コマンドである。コマンドA309(H)は、確変大当り7の終了を指定する大当り終了9指定コマンドである。コマンドA310(H)は、確変大当り8の終了を指定する大当り終了10指定コマンドである。コマンドA311(H)は、確変大当り9の終了を指定する大当り終了11指定コマンドである。大当り終了1~11指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてA3系コマンドとも称する。

【0159】

コマンドAD00(H)は、V入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コマンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、V大入賞口を通過した遊技球がV入賞領域に進入してV入賞スイッチ24により検出されるときに送信されるコマンドである。

【0160】

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

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

10

20

30

40

50

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

【0165】

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

【0166】

<変動パターン>

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

【0167】

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

【0168】

[メイン側の前変動パターン]

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

【0169】

前変動番号4は、ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)(リーチ態様となった後にノーマルリーチで終了するかSP前半リーチで終了するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8003(H))である。前変動番号5は、ノーマルリーチ(SP後半発展)(リーチ態様となった後にSP後半リーチに発展するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8004(H))である。前変動番号6は、ノーマルリーチ(最終リーチ発展)(リーチ態様となった後に最終リーチに発展するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8005(H))である。

【0170】

前変動番号7は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(8006(H))である。擬似変動とは、飾り図柄の可変表示(変動表示)が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開するような可変表示(変動表示)である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似

10

20

30

40

50

連を実行することで、1個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。前変動番号8は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ（SP後半発展）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（8007（H））である。前変動番号9は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（8008（H））である。

【0171】

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

10

【0172】

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置5にアニメーション（動画）が表示される。なお、パチンコ遊技機1においては、動画を構成する静止画1枚分（フレームと称する）につき、約33.3msec分の時間を要する。たとえば、前変動番号7～9のパターンの場合、変動時間として41500msecが設定されており、そのフレーム数は、約1246枚となる。また、前変動番号10～12のパターンの場合、変動時間として62000msecが設定されており、そのフレーム数は、約1861枚となる。

20

【0173】

〔メイン側の後変動パターン〕

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

30

【0174】

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

40

【0175】

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

50

【 0 1 7 6 】

〔 後変動パターンの判定 〕

後変動パターンは、大当たり判定において、大当たりおよびハズレのいずれに決定されたかに応じて異なるランダムカウンタを用いて決定される。図 1 3 は、ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図 1 3 に示すように、大当たり判定においてハズレに決定された場合、図 8 で説明したランダム 3 を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定においてハズレに決定された場合、消化後の保留記憶数に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、決定される後変動番号も異なる。

【 0 1 7 7 】

具体的には、図 1 3 (a) に示すように、消化後の保留記憶数が 0 個の場合、後変動番号 1 , 4 , 5 ~ 8 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、S P リーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率 (後変動番号 6 ~ 8 の選択率) は、約 1 / 1 0 2 となっている。

【 0 1 7 8 】

消化後の保留記憶数が 1 個の場合、後変動番号 1 , 4 , 5 ~ 8 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、S P リーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率 (後変動番号 6 ~ 8 の選択率) は、約 1 / 1 0 2 となっている。

【 0 1 7 9 】

消化後の保留記憶数が 2 個の場合、後変動番号 2 , 4 , 5 ~ 8 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、S P リーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率 (後変動番号 6 ~ 8 の選択率) は、約 1 / 1 0 2 となっている。

【 0 1 8 0 】

消化後の保留記憶数が 3 個の場合、後変動番号 3 , 4 , 5 ~ 8 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、S P リーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率 (後変動番号 6 ~ 8 の選択率) は、約 1 / 1 0 2 となっている。

【 0 1 8 1 】

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

【 0 1 8 2 】

図 1 4 は、大当たり時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図 1 4 に示すように、大当たり判定において大当たり決定された場合、図 8 で説明したランダム 4 を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定において大当たり決定された場合、大当たりの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定される。

【 0 1 8 3 】

具体的には、図 1 4 (a) に示すように、通常大当たり 1 , 2、確変大当たり 1 , 2 , 5 ~ 8 のいずれかに決定された場合、後変動番号 9 ~ 1 2 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、S P リーチや最終リーチに発展する後変動番号 1 0 ~ 1 2 のいずれかに決定される確率 (後変動番号 1 0 ~ 1 2 の選択率) は、約 1 / 1 . 1 となっている。

【 0 1 8 4 】

確変大当たり 3 , 9 のいずれかに決定された場合、後変動番号 9 ~ 1 2 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けら

10

20

30

40

50

れている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。

【０１８５】

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

【０１８６】

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

10

【０１８７】

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

【０１８８】

〔前変動パターンの判定〕

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

20

【０１８９】

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

【０１９０】

30

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

【０１９１】

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

40

【０１９２】

〔全変動パターン〕

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

【０１９３】

図１７は、サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。図１

50

7に示すように、サブ側である演出制御用CPU120は、メイン側であるCPU103から受信した変動パターンコマンドに基づき、演出パターンを抽選によって決定する。

【0194】

たとえば、演出制御用CPU120は、CPU103からメイン変動番号7～9のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述するSP前半リーチAのハズレパターンの演出、または、SP前半リーチBのハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用CPU120は、CPU103からメイン変動番号18～20のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述するSP前半リーチAの当りパターンの演出、または、SP前半リーチBの当りパターンの演出のいずれかに決定する。

10

【0195】

演出制御用CPU120は、CPU103からメイン変動番号10～12のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述するSP後半リーチAのハズレパターンの演出、または、SP後半リーチBのハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用CPU120は、CPU103からメイン変動番号21～23のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述するSP後半リーチAの当りパターンの演出、または、SP後半リーチBの当りパターンの演出のいずれかに決定する。

【0196】

<動作>

20

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0197】

[主基板11の主要な動作]

まず、主基板11における主要な動作を説明する。

【0198】

（特別図柄プロセス処理）

図18は、遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。

【0199】

30

図18に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、CPU103は、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポイントの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポートなど）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

【0200】

次に、CPU103は、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

40

【0201】

CPU103は、復旧条件が成立した場合には（ステップS3でY）、復旧処理（ステップS4）を実行した後に、設定確認処理（ステップS5）を実行する。CPU103は、ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が

50

行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【 0 2 0 2 】

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

【 0 2 0 3 】

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

【 0 2 0 4 】

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

【 0 2 0 5 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドル 3 0 の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 2 0 6 】

C P U 1 0 3 は、ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【 0 2 0 7 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、C P U 1 0 3 は、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【 0 2 0 8 】

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

10

20

30

40

50

【 0 2 0 9 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。たとえば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L , 8 R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【 0 2 1 0 】

クリア信号は、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 の押圧操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチ 9 2 がオンであればステップ S 6 の初期化处理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ 9 2 がオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチ 9 2 がオンであればステップ S 6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ 9 2 がオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 2 1 1 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8 ）。そして、CPU 1 0 3 は、所定時間（たとえば 2 m s ）ごとに定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 0 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（たとえば 2 m s ）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 2 1 2 】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図 1 9 は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 1 9 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 1 9 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1 ）。続いて、CPU 1 0 3 は、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2 ）。この後、CPU 1 0 3 は、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3 ）。40

【 0 2 1 3 】

CPU 1 0 3 は、情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4 ）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 ）。CPU 1 0 3 がタイマ割込みごとに特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【 0 2 1 4 】

10

20

30

40

50

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことにに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普図表示部 2 6 を駆動することにより行われ、普図記憶表示部 2 5 を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 2 1 5 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 2 1 6 】

（特別図柄プロセス処理）

図 2 0 は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理は、図 1 9 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 2 1 7 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 9 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 2 1 8 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 2 1 9 】

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

【 0 2 2 0 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【 0 2 2 1 】

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

10

【 0 2 2 2 】

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

【 0 2 2 3 】

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

20

【 0 2 2 4 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。表示結果が「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

30

【 0 2 2 5 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、たとえば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

40

【 0 2 2 6 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞

50

口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 2 2 7 】

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

10

【 0 2 2 8 】

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

【 0 2 2 9 】

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

20

30

【 0 2 3 0 】

パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 3 2 0、確変状態が 6 5 % の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 2 0 0、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆる V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当たり確率が 1 / 3 2 0 であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（いわゆる 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ～ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ～ 3 のいずれかである場合よりも大当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（たとえば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ～ 6 のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場

40

50

合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1 ~ 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過するごとに所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4 ~ 6 の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0231】

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

【0232】

（始動入賞判定処理）

図 21 は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。CPU 103 は、図 20 に示す特別図柄プロセス処理の S101 において始動入賞判定処理を実行する。始動入賞判定処理において CPU 103 は、まず、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 22A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであるか否かを判定する（ステップ S51）。このとき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであれば（ステップ S51 で Y）、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S52）。CPU 103 は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S52 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S52 で N）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ S53）。

【0233】

ステップ S51 にて第 1 始動口スイッチ 22A がオフであるときや（ステップ S51 で N）、ステップ S52 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ S52 で Y）、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 22B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 22B がオンであるか否かを判定する（ステップ S54）。このとき、第 2 始動口スイッチ 22B がオンであれば（ステップ S54 で Y）、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S55）。CPU 103 は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S55 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S55 で N）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ S56）。

【0234】

ステップ S53、ステップ S56 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する（ステップ S57）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶

10

20

30

40

50

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

【0235】

ステップS58の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、大当たり判定用の乱数値ランダム1や大当たり種類判定用の乱数値ランダム2、変動パターン判定用の乱数値ランダム3、4を示す数値データを抽出する（ステップS59）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップS60）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図示しない第1特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第2特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される。

【0236】

大当たり判定用の乱数値ランダム1や大当たり種類判定用の乱数値ランダム2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ランダム3、4は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップS59の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0237】

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

【0238】

CPU103は、ステップS60の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する（ステップS61）。その後、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS62）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0239】

（特別図柄通常処理）

図22は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図22に示すように、特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファ（第1特別図柄の

10

20

30

40

50

保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ)または第2保留記憶バッファ(第2特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ)に保留記憶データがあるか否かを判定する(ステップS1001)。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には(ステップS1001でN)、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する(ステップS1002)。変動停止から所定期間が経過しない場合(ステップS1002でN)、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合(ステップS1002でY)、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし(ステップS1003)、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

10

【0240】

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

20

【0241】

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

30

【0242】

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

【0243】

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

40

【0244】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS1008)。具体的に

50

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

【0245】

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

10

【0246】

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

【0247】

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

20

【0248】

次に、CPU103は、背景指定コマンドを送信し（ステップS1010）、保留記憶バッファからランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（ステップS1011）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

【0249】

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

40

【0250】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされてい

50

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

（変動パターン設定処理）

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

【０２５７】

次に、ＣＰＵ１０３は、ランダム５に基づいて、前変動パターンを決定する（ステップＳ１１０２）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、Ｓ１１０２で決定した後変動パターンに応

10

20

30

40

50

じて図 15 に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した前変動パターン判定テーブルと、ランダム 5 の値とに基づいて前変動パターンを決定する。

【0258】

次に、CPU 103 は、決定した変動パターン（前変動パターンおよび後変動パターン）に対応する変動パターンコマンドを、演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行う（ステップ S 1103）。

【0259】

次に、CPU 103 は、RAM 102 に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ S 1104）。そして、CPU 103 は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行い（ステップ S 1105）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップ S 112）に対応した値に更新する（ステップ S 1106）。

10

【0260】

（特別図柄変動処理）

図 24 は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図 24 に示すように、特別図柄変動処理において、CPU 103 は、変動時間タイマを 1 減算し（ステップ S 1201）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ S 1202 で Y）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップ S 113）に対応した値に更新する（ステップ S 1203）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップ S 1202 で N）、そのまま処理を終了する。

20

【0261】

（特別図柄停止処理）

図 25 は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図 25 に示すように、特別図柄停止処理において、CPU 103 は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図 1 可変表示部 21 または特図 2 可変表示部 22 に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップ S 1301）。なお、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されている場合には特図 1 可変表示部 21 での第 1 特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されている場合には特図 2 可変表示部 22 での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用 CPU 120 に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップ S 1302）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用 CPU 120 に送信される。次に、CPU 103 は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 1303）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ S 1303 で N）、ステップ S 1309 に移行する。

30

【0262】

大当りフラグがセットされている場合には（ステップ S 1303 で Y）、CPU 103 は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップ S 1304）。次に、演出制御用 CPU 120 に、大当り開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップ S 1305）。

【0263】

また、RO 101 に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口および V 大入賞口について、開放回数（たとえば、5 回や 10 回）、開放時間（たとえば、2.9 秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、0.5 秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップ S 1306）。たとえば、3 R の通常大当りの場合、1 ~ 3 R の全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などを RAM 102 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5 R の確変大当りの場合、1 ~ 3 R 目および 5 R 目に通常大入賞口を開放させ、4 R 目に V 大入賞口を開放させる開放態様などを RAM 102 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、10 R の確変大当りの場合、1 ~ 8 R 目および 10 R 目に通常大入賞口を開放させ、9 R 目に V 大入賞口を開放させる開放態様などを RAM 102 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（5 回や 10 回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

40

50

【 0 2 6 4 】

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

【 0 2 6 5 】

ステップ S 1 3 0 3 で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップ S 1 3 0 4 で N）、CPU 1 0 3 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 9）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップ S 1 3 0 9 で N）、ステップ S 1 3 1 6 の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には（ステップ S 1 3 0 9 で Y）、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウント値を 1 減算する（ステップ S 1 3 1 0）。次に、CPU 1 0 3 は、時短回数カウンタの値が 0 になったか否かを確認する（ステップ S 1 3 1 1）。時短回数カウンタの値が 0 になった場合は（ステップ S 1 3 1 1 で Y）、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする（ステップ S 1 3 1 2）。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（100 回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップ S 1 3 1 1 において、時短回数カウンタの値が 0 になっていない場合には（ステップ S 1 3 1 1 で N）、ステップ S 1 3 1 6 の処理へ移行する。

【 0 2 6 6 】

ステップ S 1 3 1 2 の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 3 1 3）。確変フラグがセットされている場合には（ステップ S 1 3 1 3 で Y）、確変フラグをリセットする（ステップ S 1 3 1 4）。次に、CPU 1 0 3 は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率 / 低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用 CPU 1 2 0 に通常状態指定コマンドを送信し（ステップ S 1 3 1 5）、ステップ S 1 3 1 6 に進む。ステップ S 1 3 1 3 において確変フラグがセットされていない場合には（ステップ S 1 3 1 3 で N）、ステップ S 1 3 1 4 の処理を行わずに、ステップ S 1 3 1 5 に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 1 1 0）に対応した値に更新し（ステップ S 1 3 1 6）、処理を終了する。

【 0 2 6 7 】

（大当り開放前処理）

図 2 6 は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図 2 6 に示すように、大当り開放前処理において、CPU 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値を - 1（減算更新）する（ステップ S 1 4 0 1）。そして、大入賞口制御タイマの値が 0 であるか否かを判定し（ステップ S 1 4 0 2）、大入賞口制御タイマの値が 0 になっていなければ（ステップ S 1 4 0 2 で N）、処理を終了する。

【 0 2 6 8 】

大入賞口制御タイマの値が 0 になっている場合には（ステップ S 1 4 0 2 で Y）、演出制御用 CPU 1 2 0 に大入賞口開放中指定コマンドを送信する（ステップ S 1 4 0 3）。そして、開放パターンに応じてソレノイド 8 2 を駆動して通常大入賞口を開放する（ステップ S 1 4 0 4）。これにより、1 R 目においては通常大入賞口が開放する。

【 0 2 6 9 】

次に、CPU 1 0 3 は、開放パターンデータ（たとえば、ステップ S 1 3 0 6 により RAM 1 0 2 に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（たとえば、2.9 秒）を設定する（ステップ S 1 4 0 5）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップ S 1 1 5）に応じた値に更新し（ステップ S 1 4 0 6）、処理を終了する。

【 0 2 7 0 】

(大当り開放中処理)

図 2 7 は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図 2 7 に示すように、大当り開放中処理において、C P U 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値を - 1 (減算更新) する (ステップ S 1 5 0 1) 。

【 0 2 7 1 】

そして、C P U 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値が 0 になったか否かを確認する (ステップ S 1 5 0 2) 。大入賞口制御タイマの値が 0 になっているときは (ステップ S 1 5 0 2 で Y) 、ステップ S 1 5 1 1 の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が 0 になっていないときは (ステップ S 1 5 0 2 で N) 、通常大入賞口または V 大入賞口を開放中か否かを判定する (ステップ S 1 5 0 3) 。通常大入賞口または V 大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

10

【 0 2 7 2 】

ステップ S 1 5 0 3 で、通常大入賞口または V 大入賞口が開放中でないと判定された場合には (ステップ S 1 5 0 3 で N) 、処理を終了する。

【 0 2 7 3 】

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

20

【 0 2 7 4 】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 1 5 0 6) 。確変決定フラグは、V 入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば (ステップ S 1 5 0 6 で Y) 、ステップ S 1 5 1 0 の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ (ステップ S 1 5 0 6 で N) 、V 入賞スイッチ 2 4 がオンになっているか否かを判定する (ステップ S 1 5 0 7) 。V 入賞スイッチ 2 4 がオンになっていなければ (ステップ S 1 5 0 7 で N) 、ステップ S 1 5 1 0 の処理へ移行する。一方、V 入賞スイッチがオンとなっていれば (ステップ S 1 5 0 7 で Y) 、確変決定フラグをセットし (ステップ S 1 5 0 8) 、確変判定装置通過指定コマンドを送信し (ステップ S 1 5 0 9) 、ステップ S 1 5 1 0 の処理へ移行する。

30

【 0 2 7 5 】

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

【 0 2 7 6 】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには (ステップ S 1 5 1 0 で Y) 、C P U 1 0 3 は、ソレノイド 8 2 を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド 8 3 を駆動して V 大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う (ステップ S 1 5 1 1) 。次に、C P U 1 0 3 は、入賞個数カウンタの値をクリアする (0 にする) 処理を行う (ステップ S 1 5 1 2) 。次に、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放後処理 (ステップ S 1 1 6) に応じた値に更新し (ステップ S 1 5 1 3) 、処理を終了する。

40

【 0 2 7 7 】

(大当り開放後処理)

図 2 8 は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図 2 8 に示すように、大当り開放後処理において、C P U 1 0 3 は、開放回数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する (ステップ S 1 6 0 1) 。

50

【0278】

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

【0279】

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

10

【0280】

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

【0281】

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

20

【0282】

（大当り終了処理）

図29は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図29に示すように、大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を1減算する（ステップS1701）。そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップS1702）。大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップS1702でN）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が0になっていれば（ステップS1702でY）、大当りフラグをリセットする（ステップS1703）。

30

【0283】

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

40

【0284】

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

【0285】

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

50

1706)、ステップS1712の処理へ移行する。

【0286】

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

【0287】

[演出制御基板12の主要な動作]

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。

【0288】

(演出制御メイン処理)

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

【0289】

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

【0290】

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

【0291】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73でY)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、たとえば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。たとえば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容などを演出制御プロセス処理などで確認でき

10

20

30

40

50

るように、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0292】

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

10

【0293】

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

【0294】

(演出制御プロセス処理)

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

20

【0295】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、たとえばRAM 122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0296】

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

30

【0297】

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

40

【0298】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表

50

示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L, 8R から音声や効果音を出力させること、LED ドライバに対する指令（ランプ制御データ）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、たとえば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

10

【0299】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【0300】

ステップ S 174 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0301】

30

ステップ S 175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、たとえば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0302】

（可変表示開始設定処理）

図 32 は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図 32 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、可変表示の結果がハズレに決定されているか否かを確認する（ステップ S 7101）。演出制御用 CPU 120 は、ハズレに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かを確認する（ステップ S 7103）。

40

【0303】

演出制御用 CPU 120 は、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ハズレ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないハズレの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し（ステップ S 7105）、ステップ S 7106 へ進む。

【0304】

ステップ S 7103 の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合（リーチ変

50

動パターンであると判定した場合)は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(ステップS 7 1 0 4)、ステップS 7 1 0 6へ進む。

【0305】

また、ステップS 7 1 0 1の処理でハズレとすることに決定されていない場合(大当たりとすることが決定された場合)に、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たりの種別に応じて、大当たり図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(ステップS 7 1 0 2)、ステップS 7 1 0 6へ進む。

【0306】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理を行う演出設定処理(ステップS 7 1 0 6)を実行した後、ステップS 7 1 0 7に進む。たとえば、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 7 1 0 6の演出設定処理において、大当たりを示唆する(大当たりか否かを煽る)演出を実行するか否かを決定する。具体的には、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たりを示唆する(大当たりか否かを煽る)演出として、後述する図128(r 4 1)に示すカットイン演出を実行するか否かを決定する。本実施の形態において、演出制御用CPU 1 0 1は、変動パターンコマンドによって指定された変動パターンに基づき最終リーチに発展するか否かを特定し、最終リーチに発展する場合には、当該変動パターンに基づき大当たりか否かを特定し、特定した大当たりか否かの結果に基づきカットイン演出を実行するか否か、および実行する場合のカットイン演出の種類(赤カットイン演出、緑カットイン演出)を決定する。演出制御用CPU 1 0 1は、カットイン演出を実行する場合には、カットイン演出を実行するための情報を、演出設定処理において設定する。

【0307】

ステップS 7 1 0 7では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。ステップS 7 1 0 7においては、変動パターンコマンドによって指定された変動パターン、および、ステップS 7 1 0 6の処理で決定した演出の演出制御パターンなどにより指定された各種演出制御(演出動作)パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

【0308】

ROM 1 2 1に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置5の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

【0309】

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

【0310】

次に、演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する(ステップS 7 1 0 8)。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマ(演出設定プロセスタイマ)をスタートさせる(ステップS 7 1 0 9)。

【0311】

ステップS 7 1 0 9の処理を実行したら、プロセスデータの内容(表示制御実行データ、輝度データ、音番号データ)にしたがって演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ8 L, 8 R)の制御を開始する(ステップS 7 1 1 0)。たとえば、表示制御実行データにしたがって

10

20

30

40

50

、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために指令を出力する。また、各種 LED などの発光体を点灯／消灯制御を行わせるために、LED ドライバに対して制御信号（ランプ制御データ）を出力する。また、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0312】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップ S711）、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S172）に対応した値にし（ステップ S712）、可変表示開始設定処理が終了する。

10

【0313】

<遊技の進行の詳細>

上述したように構成されているパチンコ遊技機 1 においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機 1 においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入すると、第 1 特図ゲームが開始される。第 1 特図ゲームの結果、特図 1 可変表示部 21 が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たりが発生する。

【0314】

第 1 特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、通常大当たり 1、2、確変大当たり 1～4 がある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置 5 の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第 2 流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図 LED 基板 20 の右打ち表示部 30 および第 4 図柄ユニット 50 の右打ち表示部 55 においてもたとえば LED などの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

20

【0315】

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

30

【0316】

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

【0317】

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

40

【0318】

時短状態においては、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、また、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、さらに、普図ゲームで「普図当たり」となる確率を通常状態よりも向上させる制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第 2 始動入賞口を形成する可変入賞球装置 6 B が開状態になる頻度を高くすること

50

により第2始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第2始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。

【0319】

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

【0320】

第2特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、確変大当たり5～9がある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置5、右打ち表示部30、および右打ち表示部55による右打ち促進演出は、初当たり時から継続している。

【0321】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、10回）に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間（たとえば29秒間）の経過タイミ

ングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば10個）に達するまでのタイミ

ングと、のうちのいずれか早いタイミ

ングまで継続される。

【0322】

そして、大当たり遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当たり時と同様に、所定回数（たとえば、100回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベ

ース状態）に制御される。連チャン当たりにおける大当たりラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部30、および右打ち表示部55によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当たりが発生した以降、大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当たりが発生し、当該連チャン当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【0323】

初当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当たりが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置5、右打ち表示部30、および右打ち表示部55による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

【0324】

<演出の流れ>

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

【0325】

[開始パート]

開始パートは、前変動パターンに対応する演出が実行されるパートである。開始パートは、変動が開始され疑似連やノーマルリーチが実行された後にSPリーチが開始するまで

10

20

30

40

50

の期間を示すパートでもある。なお、開始パートには非リーチハズレとなる変動も含まれる。

【0326】

〔煽りパート（導入パート）〕

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

10

【0327】

〔エピソードパート〕

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

20

【0328】

また、エピソードパートにおいて、大当たり表示結果となることの報知は、後述する最終リーチのように、導入パート後、当否報知を行うときに役物可動により報知するときと、最終リーチ以外のSPリーチのように、役物を用いず液晶（画像表示装置5）におけるストーリー展開により報知するときとがある。エピソードパートのうち、役物可動により報知する当りエピソードパートを当否報知パートとも称する。具体的には、SP前半リーチA、BおよびSP後半リーチA、Bにおいては、導入パートの後に実行されるエピソードパートにおいて、大当たりが発生する場合は上述したような当りエピソードパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当たり遊技状態に制御される旨が報知され、大当たりが発生しない場合はハズレエピソードパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当たり遊技状態に制御されない旨が報知される。ストーリー演出における最初のストーリー展開によって、当りか否かが示唆されることもある。一方、最終リーチにおいては、導入パートの後に実行されるエピソードパートにおいて、まずは当否報知パート（役物動作パート）によって役物が動作することで大当たり遊技状態に制御されるか否かの分岐があり、その後、大当たりが発生する場合は上述したような当りエピソードパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当たり遊技状態に制御される旨が報知され、大当たりが発生しない場合はハズレエピソードパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当たり遊技状態に制御されない旨が報知される。このように、最終リーチにおける当りエピソードパートには、当否報知パートと、その後に訪れる当りエピソードパートまたはハズレエピソードパートとが含まれる。

30

40

【0329】

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

50

S P 最終リーチのハズレエピソードパートが実行される。

【 0 3 3 0 】

〔 役物動作パート 〕

役物動作パートは、可動体 3 2 を動作させることにより S P 前半から S P 後半へ発展することを示す演出が実行される S P 後半発展時の期間に対応するパートである。役物動作パートは、S P 前半リーチ A の煽りパートあるいは、S P リーチ前半 B の煽りパートの後に実行される。そして、役物動作パートの後は、S P 後半リーチ A の煽りパート、S P 後半リーチ B の煽りパート、S P 最終リーチの煽りパートのいずれかが実行される。

【 0 3 3 1 】

〔 救済当りパート 〕

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

【 0 3 3 2 】

〔 再抽選パート 〕

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

【 0 3 3 3 】

〔 当否決定前後の関係 〕

次に、一連の演出を当否決定の前後のタイミングで区切った場合の例について説明する。図 3 4 は、当否決定前後の関係、S P 前半リーチ A 大当り、S P 最終リーチ大当りを説明するための図である。ここで、当否決定とは、煽りパートの最終段階において大当り表示結果となるかハズレ表示結果となるかの分岐を示す演出のことである。図 3 4 (A) に示すように、一連の演出は、変動開始から変動停止までにおいて、当否決定の前後のタイミングで当否決定前と当否決定後とで実行されるパートに分けることができる。当否決定前のパートには、開始パート、煽りパートが含まれる。また、当否決定後のパートには、エピソードパート（当り、ハズレ）、救済当りパート、再抽選パートが含まれる。

【 0 3 3 4 】

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

【 0 3 3 5 】

次に、図 3 4 (B) を用いて各変動パターンのうち S P 前半リーチ A 大当りの変動パターンであるメイン変動番号 2 0 の変動パターンについて説明する。S P 前半リーチ A 大当りの変動パターンでは、変動開始から S P リーチ開始（後変動開始）までが開始パートとなる。そして、S P リーチ開始（後変動開始）から当否決定までが煽りパート（S P 前半リーチ A）となる。S P 前半リーチ A 大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピソードパート（S P 前半リーチ A 当り）となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、S P 前半リーチ A 大当りの変動パターンでは、開始パートが

10

20

30

40

50

60秒、煽りパート（SP前半リーチA）が20秒、エピローグパート（SP前半リーチA当り）が15秒、再抽選パートが20秒となるような時間が設定されている。

【0336】

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

10

【0337】

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

20

【0338】

<シナリオについて>

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

30

【0339】

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

40

【0340】

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

50

ための図である。図 3 3 の番号 8 に対応する役物動作パート（ＳＰ後半発展時）のシナリオは、後述する図 8 3 の演出態様に対応している。

【 0 3 4 1 】

図 4 1 は、煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 9 に対応する煽りパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオは、後述する図 8 4 ~ 図 9 6 の演出態様に対応している。図 4 2 は、当りエピソードパート（ＳＰ後半リーチＡ）、ハズレエピソードパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 0 に対応する当りエピソードパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオは、後述する図 9 7 ~ 図 9 8 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 1 1 に対応するハズレエピソードパート（ＳＰ後半リーチＡ）のシナリオは、後述する図 9 9 ~ 図 1 0 0 の演出態様に対応している。

10

【 0 3 4 2 】

図 4 3 は、煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 2 に対応する煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオは、後述する図 1 0 1 ~ 図 1 0 9 の演出態様に対応している。図 4 4 は、当りエピソードパート（ＳＰ後半リーチＢ）、ハズレエピソードパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 3 に対応する当りエピソードパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオは、後述する図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 1 4 に対応するハズレエピソードパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオは、後述する図 1 1 3 ~ 図 1 1 4 の演出態様に対応している。

20

【 0 3 4 3 】

図 4 5 および図 4 6 は、煽りパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 5 に対応する煽りパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオは、後述する図 1 1 5 ~ 図 1 3 2 の演出態様に対応している。図 4 7 は、当りエピソードパート（ＳＰ最終リーチ）、ハズレエピソードパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 6 に対応する当りエピソードパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオは、後述する図 1 3 3 ~ 図 1 3 6 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 1 7 に対応するハズレエピソードパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオは、後述する図 1 3 7 ~ 図 1 3 8 の演出態様に対応している。図 4 8 は、救済当りパートのシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 8 に対応する救済当りパートのシナリオは、後述する図 1 3 9 ~ 図 1 4 0 の演出態様に対応している。

30

【 0 3 4 4 】

図 4 9 は、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 9 に対応する再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオは、後述する図 1 4 1 ~ 図 1 5 6 の演出態様に対応している。図 5 0 は、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 2 0 に対応する再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）のシナリオは、後述する図 1 5 7 ~ 図 1 5 9 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 2 2 に対応するファンファーレパートのシナリオは、後述する図 1 6 0 の演出態様に対応している。図 5 1 は、再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 2 1 に対応する再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）のシナリオは、後述する図 1 6 1 ~ 図 1 6 3 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 2 2 に対応するファンファーレパートのシナリオは、後述する図 1 6 4 の演出態様に対応している。

40

【 0 3 4 5 】

< ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み >

図 5 2 は、ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施の形態において、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 ＣＰＵ 1 2 0 は、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数のランプ（ＬＥＤ）のうちの 1 または複数のランプ（ＬＥＤ）を点灯 / 点滅 / 消灯させるための輝度データを、ＬＥＤドライバ（ランプドライバとも称する）に出

50

力する。なお、以下では、演出制御用CPU120によってLEDなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。LEDドライバは、演出制御用CPU120から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ9に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ9は、LEDドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

【0346】

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

【0347】

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

【0348】

上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当たり遊技状態、エンディング状態、および確変状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づく輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。

【0349】

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

【0350】

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

【0351】

より具体的には、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御

10

20

30

40

50

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

10

【０３５２】

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

20

【０３５３】

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

30

40

【０３５４】

＜遊技効果ランプの点灯態様＞

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

【０３５５】

本実施形態においては、枠ランプ、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、および電チューランプ９Ｈといった各遊技効果ランプ９の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用い

50

る。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ 9 の態様を「点灯態様」とも称する。

【0356】

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

【0357】

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

10

【0358】

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

20

【0359】

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

【0360】

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

30

【0361】

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

40

【0362】

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

【0363】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ 9 が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と

50

、遊技効果ランプ 9 が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ 9 の点灯を含む。なお、輝度データは、16進数のデータであって「0」から「F」まで指定することができ、「0」が輝度がなく、「1」が最も輝度が低く、「F」が最も輝度が高くなる。

【0364】

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

【0365】

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

【0366】

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

【0367】

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

【0368】

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

【0369】

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

【0370】

<パチンコ遊技機 1 の演出態様>

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

【0371】

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

10

20

30

40

50

【 0 3 7 2 】

メイン変動番号 1 2 の変動パターンが選択された場合、開始パート (1)、S P 前半リーチ A の煽りパート (2)、役物動作パート (8)、S P 後半リーチ A の煽りパート (9)、S P 後半リーチ A のハズレエピログパート (1 1) の順に演出が遷移するか、開始パート (1)、S P 前半リーチ A の煽りパート (2)、役物動作パート (8)、S P 後半リーチ B の煽りパート (1 2)、S P 後半リーチ B のハズレエピログパート (1 4) の順に演出が遷移するか、開始パート (1)、S P 前半リーチ B の煽りパート (5)、役物動作パート (8)、S P 後半リーチ A の煽りパート (9)、S P 後半リーチ B のハズレエピログパート (1 4) の順に演出が遷移するか、開始パート (1)、S P 前半リーチ B の煽りパート (5)、役物動作パート (8)、S P 後半リーチ B の煽りパート (1 2)、S P 後半リーチ B のハズレエピログパート (1 4) の順に演出が遷移する。

10

【 0 3 7 3 】

メイン変動番号 1 5 の変動パターンが選択された場合、開始パート (1)、S P 前半リーチ A の煽りパート (2)、役物動作パート (8)、S P 最終リーチの煽りパート (1 5)、S P 最終リーチのハズレエピログパート (1 7) の順に演出が遷移するか、開始パート (1)、S P 前半リーチ B の煽りパート (5)、役物動作パート (8)、S P 最終リーチの煽りパート (1 5)、S P 最終リーチのハズレエピログパート (1 7) の順に演出が遷移する。

【 0 3 7 4 】

メイン変動番号 2 0 の変動パターンが選択された場合、開始パート (1)、S P 前半リーチ A の煽りパート (2)、S P 前半リーチ A の当りエピログパート (3) の順に演出が遷移するか、開始パート (1)、S P 前半リーチ B の煽りパート (5)、S P 前半リーチ B の当りエピログパート (6) の順に演出が遷移する。

20

【 0 3 7 5 】

メイン変動番号 2 0 の変動パターンが選択された場合、開始パート (1)、S P 前半リーチ A の煽りパート (2)、役物動作パート (8)、S P 後半リーチ A の煽りパート (9)、S P 後半リーチ A の当りエピログパート (1 0) の順に演出が遷移するか、開始パート (1)、S P 前半リーチ A の煽りパート (2)、役物動作パート (8)、S P 後半リーチ B の煽りパート (1 2)、S P 後半リーチ B の当りエピログパート (1 3) の順に演出が遷移するか、開始パート (1)、S P 前半リーチ B の煽りパート (5)、役物動作パート (8)、S P 後半リーチ A の煽りパート (9)、S P 後半リーチ B の当りエピログパート (1 0) の順に演出が遷移するか、開始パート (1)、S P 前半リーチ B の煽りパート (5)、役物動作パート (8)、S P 後半リーチ B の煽りパート (1 2)、S P 後半リーチ B の当りエピログパート (1 3) の順に演出が遷移する。

30

【 0 3 7 6 】

メイン変動番号 2 6 の変動パターンが選択された場合、開始パート (1)、S P 前半リーチ A の煽りパート (2)、役物動作パート (8)、S P 最終リーチの煽りパート (1 5)、S P 最終リーチの当りエピログパート (1 6) の順に演出が遷移するか、開始パート (1)、S P 前半リーチ B の煽りパート (5)、役物動作パート (8)、S P 最終リーチの煽りパート (1 5)、S P 最終リーチの当りエピログパート (1 6) の順に演出が遷移する。

40

【 0 3 7 7 】

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

50

【 0 3 7 8 】

[開始パートにおける演出態様]

図 5 5 ~ 図 6 1 を参照しながら、開始パートにおける演出態様について説明する。

【 0 3 7 9 】

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

10

【 0 3 8 0 】

変動開始時には、遊技効果ランプ 9 が通常背景に対応する黄色で点灯する。なお、可変表示中においては、演出音が適宜スピーカ 8 L , 8 R から出力されるが、演出音については一部の図面のみ記載している。また、遊技効果ランプ 9 による通常背景に対応する黄色の点灯を、「背景黄点灯」と称する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 5 2 を参照しながら説明した通常背景用輝度データテーブルに基づき、遊技効果ランプ 9 を背景黄点灯のパターンで点灯させる。なお、ここで言う「点灯」は、図 5 3 および図 5 4 を参照しながら説明したように、常時点灯、ウェーブ点灯、およびモヤ点灯などを含み、以下の説明においても同様である。

20

【 0 3 8 1 】

図 5 5 (a 2) に示すように、左右の飾り図柄が「 2 」図柄で仮停止するリーチ態様となった後に、中図柄に擬似連図柄としての「 N E X T 」図柄が停止する。「 N E X T 」図柄が停止することにより、擬似的な変動の 2 変動目が開始されることが示される。「 N E X T 」図柄の停止時には、遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。なお、ここで言う「点滅」は、図 5 3 および図 5 4 を参照しながら説明したように、ランプが点灯と消灯とを繰り返すことを含み、以下の説明においても同様である。その後、図 5 5 (a 3) に示すように、擬似連演出による 2 回目の可変表示が行われることを示す「 x 2 」の文字が表示される。「 x 2 」の表示時には、遊技効果ランプ 9 が白色で 2 回点滅する。

30

【 0 3 8 2 】

その後、図 5 6 (a 4) に示すように、擬似的な変動の 2 変動目として再変動が行われる。画面の左上には、2 回目の可変表示であることを示す「 x 2 」の文字が小さく表示される。再変動時には、遊技効果ランプ 9 が背景黄点灯のパターンで点灯する。その後、図 5 6 (a 5) に示すように、リーチ態様となった後に、中図柄に擬似連図柄としての「 N E X T 」図柄が停止する。「 N E X T 」図柄が停止することにより、擬似的な変動の 3 変動目が開始されることが示される。「 N E X T 」図柄の停止時には、遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。その後、図 5 6 (a 6) に示すように、擬似連演出による 3 回目の可変表示が行われることを示す「 x 3 」の文字が表示される。「 x 3 」の表示時には、遊技効果ランプ 9 が白色で 2 回点滅する。

40

【 0 3 8 3 】

その後、図 5 7 (a 7) に示すように、3 回目の可変表示として擬似的な再変動が行われる。画面の左上には、3 回目の可変表示であることを示す「 x 3 」の文字が小さく表示される。再変動時には、遊技効果ランプ 9 が背景黄点灯のパターンで点灯する。その後、図 5 7 (a 8) に示すように、左の飾り図柄表示エリア 5 L において「 2 」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア 5 R においても「 2 」が停止するリーチテンパイと称されるリーチ態様となる。リーチテンパイ時には、遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。そして、図 5 7 (a 9) に示すように、リーチテンパイ時の態様で中図柄が変動したまま背景の暗転が開始され画面が暗くなる。背景暗転開始時には、遊技効果ランプ 9 が赤色で点灯する。

50

【0384】

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

10

【0385】

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

20

【0386】

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

【0387】

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

30

【0388】

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

40

50

【 0 3 8 9 】

[煽りパート (S P 前半リーチ A) における演出態様]

図 6 2 ~ 図 6 7 を参照しながら、煽りパート (S P 前半リーチ A) における演出態様について説明する。煽りパート (S P 前半リーチ A) は、味方キャラクタである夢夢ちゃんが敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート (S P 前半リーチ A) では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえることができれば大当たり、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【 0 3 9 0 】

図 6 2 (b 1) に示すように、S P 前半リーチ A が実行される煽りパートでは、「爆チューを捕まえる！」との S P 前半リーチ A に対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行される S P 前半の演出の内容が示される。(b 1) のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ 9 は消灯している。その後、図 6 2 (b 2) に示すように、タイトル表示が消去されるとともに、爆チューという敵キャラクタが着地する様子を示す画像が表示される。(b 2) のタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。また、(b 2) のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、S P 前半リーチ A に対応する B G M が出力される。その後、図 6 2 (b 3) に示すように、敵キャラである爆チューが画面中央に着地してポーズを取る画像が表示される。(b 3) の敵キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ 9 が赤色で点灯する。

【 0 3 9 1 】

その後、図 6 3 (b 4) に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。(b 4) の対峙の状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ 9 は、爆チューが表示されている右側が爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(b 5) に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する字幕表示「見つけたわ」が表示される。(b 5) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【 0 3 9 2 】

その後、図 6 3 (b 6) に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「見つけた」に対応する字幕表示「見つけた」が表示される。(b 6) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【 0 3 9 3 】

その後、図 6 4 (b 7) に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(b 7) に示すように、夢夢アップの画面において夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ！」に対応する字幕表示「捕まえるわよ！」が表示される。また、(b 7) の夢夢アップの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(b 8) に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示される。また、(b 8) の夢夢追っかけの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフ「とお」を発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(b 9) に示すように、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画像が表示される。また、(b 9) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューがセリフ「へへへ」を発していることに対応して赤色で点滅する。

【 0 3 9 4 】

その後、図 6 5 (b 1 0) に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(b 1 0) の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点灯する。その後、(b 1 1) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示さ

10

20

30

40

50

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

【0 3 9 5】

その後、図6 5(b 1 2)に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(b 1 1)に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b 1 2)の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0 3 9 6】

その後、図6 6(b 1 3)に示すように、爆チューの後ろ姿が表示されるとともに、夢夢ちゃんの手の一部が表示され、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画面となる。(b 1 3)に示すように、爆チュー逃げるの画面において爆チューのセリフ「捕まるもんか！」に対応する字幕表示「捕まるもんか！」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b 1 3)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【0 3 9 7】

その後、図6 6(b 1 4)に示すように、画面右側の爆チューが画面左側の夢夢ちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(b 1 4)に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬似的な音(以下、擬音と称する)としての爆チューのジャンプ音「ピョ～ン」が出力される。また、(b 1 4)の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で2回点滅する。その後、(b 1 5)に示すように、敵キャラクタである爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、(b 1 5)に示すように、爆チューアップの画面において、遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0 3 9 8】

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

【0 3 9 9】

その後、図6 7(b 1 8)に示すように、夢夢ちゃんが拡大されて表示される当否決定の場面における画面が表示される。また、(b 1 8)の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定の場面对応するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(b 1 8)の状態から、SP前半リーチAでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(c 1)の演出へ移行する。(b 1 8)の状態から、SP前半リーチAでのハズレとなることが決定されていた場合には、(d 1)の演出へ移行する。(b 1 8)の状態から、後半

10

20

30

40

50

の S P リーチへ発展することが決定されていた場合には、(h 1) の演出へ移行する。

【 0 4 0 0 】

[当りエピソードパート (S P 前半リーチ A) における演出態様]

図 6 8 ~ 図 6 9 を参照しながら、当りエピソードパート (S P 前半リーチ A) における演出態様について説明する。当りエピソードパート (S P 前半リーチ A) は、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

【 0 4 0 1 】

図 6 8 (c 1) に示すように、S P 前半リーチ A の当りエピソードパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、(c 1) の爆チュー捕まえるの状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえる映像に合わせ、物理音としての夢夢ちゃんが捕まえる音「バシッ！」が出力される。また、(c 1) の爆チュー捕まえるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューを捕まえることに対応して (b 1 8) の点灯態様を示す (t b 1 8) の白色よりも明るめの白色で点滅する。

10

【 0 4 0 2 】

その後、図 6 8 (c 2) に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをしている画像が表示される。(c 2) に示すように、爆チューを捕まえるの状態では、夢夢ちゃんのセリフ「楽勝よ！」に対応する字幕表示「楽勝よ！」が表示される。また、(c 2) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、大当りとなったことを示すようにレインボー色でなめらかに点灯する。以下、レインボー色のなめらかな点灯をレインボー点灯 (なめらか) とも称する。また、(c 2) の状態において、当り用の B G M が出力される。その後、(c 3) に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをしている画像が劇画風の静止画で表示される。(c 3) の静止画の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 (なめらか) となる。

20

【 0 4 0 3 】

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

30

【 0 4 0 4 】

[ハズレエピソードパート (S P 前半リーチ A) における演出態様]

図 7 0 ~ 図 7 1 を参照しながら、ハズレエピソードパート (S P 前半リーチ A) における演出態様について説明する。ハズレエピソードパート (S P 前半リーチ A) は、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

40

【 0 4 0 5 】

図 7 0 (d 1) に示すように、S P 前半リーチ A のハズレエピソードパートでは、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(d 1) の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての夢夢ちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、(d 1) の爆チュー捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して (b 1 8) の点灯態様を示す (t b 1 8) の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【 0 4 0 6 】

その後、図 7 0 (d 2) に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんが膝

50

をついて残念ながら、爆チューが喜んでいる画像が表示される。(d 2)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(d 1)の点灯態様を示す(t d 1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(d 3)に示すように、画面が暗転される。(d 3)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図7 1(d 4)に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「2 3 2」の図柄が表示される。(d 4)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a 1)の点灯態様を示す(t a 1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。

【0 4 0 7】

[煽りパート(S P前半リーチB)における演出態様]

図7 2～図7 7を参照しながら、煽りパート(S P前半リーチB)における演出態様について説明する。煽りパート(S P前半リーチB)は、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるポインゴとがホッケーで対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート(S P前半リーチB)では、夢夢ちゃんがポインゴに勝てば大当たり、夢夢ちゃんがポインゴに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【0 4 0 8】

図7 2(e 1)に示すように、S P前半リーチBが実行される煽りパートでは、「ビリビリホッケー対決」とのS P前半リーチBに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるS P前半の演出の内容が示される。(e 1)のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は消灯している。その後、図7 2(e 2)に示すように、画面がひび割れタイトル表示が消去される画像が表示される。(e 2)の画面がひび割れタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ9が緑色で点滅する。その後、(e 3)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるポインゴとが画面上に現れる対戦キャラ登場の画像が表示される。(e 3)の対戦キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ9が緑色で点灯する。

【0 4 0 9】

その後、図7 3(e 4)に示すように、味方キャラクタである画面左手前の夢夢ちゃんと敵キャラクタである画面右奥のポインゴとが向かい合う対峙の画像が表示される。(e 4)の対峙の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ9は、ポインゴが表示されている右側がポインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。また、(e 4)のタイトル表示が消えたタイミングで、S P前半リーチBに対応するBGMが出力される。その後、(e 5)に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「負けないからね」に対応する字幕表示「負けないからね」が表示される。(e 5)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ポインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

【0 4 1 0】

その後、図7 3(e 6)に示すように、キャラクタが対峙している画面においてポインゴのセリフ「かかってこい」に対応する字幕表示「かかってこい」が表示される。(e 6)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ポインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。

【0 4 1 1】

その後、図7 4(e 7)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんがバックを打つ画像が表示される。また、(e 7)に示すように、夢夢ちゃんのターンである画面において、夢夢ちゃんのセリフ「や～」が出力される。また、(e 7)の夢夢ターンの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(e 8)に示すように、夢夢ちゃんが打ったバックが拡大表示される。また、(e 8)のバック表示の状態において、遊技効果ランプ9は、バックが動作する物理音「シュー」に対応して白色で2回点滅する。その後、(e 9)に示すように、ポインゴ

10

20

30

40

50

が夢夢ちゃんのバックを防ぐ状態の画像が表示される。また、(e 9) のボインゴ防ぐの状態において、遊技効果ランプ 9 は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

【 0 4 1 2 】

その後、図 7 5 (e 1 0) に示すように、弾かれたバックが宙を舞う画像が表示される。(e 1 0) のバック中を舞うの状態において、バックが回転する物理音「シュルルッ」が出力される。また、(e 1 0) の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。その後、(e 1 1) に示すように、敵キャラクタであるボインゴがバックを打つ画像が表示される。また、(e 1 1) に示すように、ボインゴのターンである画面において、ボインゴのセリフ「よいしょ～」が出力される。また、(e 1 1) のボインゴターンの状態において、遊技効果ランプ 9 は、ボインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。その後、(e 1 2) に示すように、ボインゴが打ったバックが拡大表示される。また、(e 1 2) のバック表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、バックが動作する物理音「シュー」に対応して白色で 3 回点滅する。

【 0 4 1 3 】

その後、図 7 6 (e 1 3) に示すように、夢夢ちゃんがバックを直接受けることでダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が表示される。(e 1 3) に示すように、夢夢ダメージの状態において、夢夢ちゃんのセリフ「うわ～」が出力される。また、(e 1 3) の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で 2 回点滅する。その後、(e 1 4) に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が表示される。また、(e 1 4) の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で 2 回点滅する。その後、(e 1 5) に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が (e 1 3) と同様の内容で表示される。また、(e 1 5) の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で 2 回点滅する。

【 0 4 1 4 】

その後、図 7 7 (e 1 6) に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が (e 1 4) と同様の内容で表示される。また、(e 1 6) の夢夢ダメージの状態において、B G M が O F F になるとともに、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で 2 回点滅する。その後、(e 1 7) に示すように、夢夢ちゃんがダメージを受けた状態が表示される当否決定前の場面における場面となる。(e 1 7) の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ 9 は、当否決定前の場面对應するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(e 1 7) の状態から、S P 前半リーチ B での大当たりとなることが決定されていた場合には、(f 1) の演出へ移行する。(e 1 7) の状態から、S P 前半リーチ B でのハズレとなることが決定されていた場合には、(g 1) の演出へ移行する。(e 1 7) の状態から、後半の S P リーチへ発展することが決定されていた場合には、(h 1) の演出へ移行する。

【 0 4 1 5 】

[当りエピローグパート (S P 前半リーチ B) における演出態様]

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

【 0 4 1 6 】

図 7 8 (f 1) に示すように、S P 前半リーチ B の当りエピローグパートでは、夢夢ちゃんがバックを打ち返す画像が表示される。また、(f 1) の夢夢ちゃんがバックを打ち

10

20

30

40

50

返すことで攻撃する夢夢攻撃の状態では、夢夢ちゃんのセリフ「行け～！」に対応する字幕表示「行け～！」が表示される。また、(f 1)の夢夢攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが攻撃することに対応して(e 1 7)の点灯態様を示す(t e 1 7)の白色よりも明るめの白色で点滅する。

【0 4 1 7】

その後、図78(f 2)に示すように、夢夢ちゃんの攻撃を受けたボインゴが吹っ飛ぶ画像が表示される。(f 2)に示すように、ボインゴ攻撃受けるの状態では、ボインゴのセリフ「うわー！」に対応する字幕表示「うわー！」が表示される。また、(f 2)の状態において、遊技効果ランプ9は、大当たりとなったことを示すレインボー点灯(なめらか)となる。また、(f 2)の状態において、当り用のBGMが出力される。その後(f 3)に示すように、夢夢ちゃんがガッツポーズし、ボインゴが倒れている夢夢勝利の画像が表示される。(f 3)に示すように、夢夢勝利の状態では、夢夢ちゃんのセリフ「楽勝よ！」に対応する字幕表示「楽勝よ！」が表示される。また、(f 3)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。

【0 4 1 8】

その後、(f 4)に示すように、夢夢勝利の画像が劇画風の静止画で表示される。(f 4)の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。その後、図79(f 5)に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「2 2 2」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(f 5)に示すように、図柄出しでは「2 2 2」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(f 5)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(f 6)に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が(f 5)の状態よりも縮小されて表示される。(f 6)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、図80(f 7)に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が(f 6)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(f 7)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

【0 4 1 9】

〔ハズレエピローグパート(S P前半リーチB)における演出態様〕

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

【0 4 2 0】

図81(g 1)に示すように、S P前半リーチBのハズレエピローグパートでは、ボインゴの攻撃を受けた夢夢ちゃんが吹っ飛ぶ画像が表示される。(g 1)に示すように、夢夢飛ばされるの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが飛ばされたことに対応して(e 1 7)の点灯態様を示す(t e 1 7)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後(g 2)に示すように、(g 1)の状態よりも夢夢ちゃんが遠くに吹っ飛ぶ画像が表示される。(g 2)に示すように、夢夢飛ばされるの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが飛ばされたことに対応して(e 1 7)の点灯態様を示す(t e 1 7)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【0 4 2 1】

その後、図81(g 3)に示すように、ボインゴに敗北した夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、ボインゴが笑っている画像が表示される。(g 3)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(g 1)、(g 2)の点灯態様を示す(t g 1)、(t g 2)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図82(g 4)に示すように、画面が暗転される。(g 4)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図82(g 5)に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「2 3 2」の図柄が表示される。(g 5)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a 1)の点灯態様を示す(t a 1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。

【 0 4 2 2 】

[役物動作パート（後半発展時）における演出態様]

図 8 3 を参照しながら、役物動作パート（後半発展時）における演出態様について説明する。

【 0 4 2 3 】

図 8 3 (h 1) に示すように、S P 前半リーチ A または S P 前半リーチ B から S P 後半リーチ A , S P 後半リーチ B , S P 最強リーチのうちのいずれかの後半の S P リーチへ発展するときには、役物としての可動体 3 2 が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。(h 1) に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクタや縮小された「 2 」の飾り図柄が視認できなくなる。また、(h 1) の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。

10

【 0 4 2 4 】

その後、(h 2) の状態では、(h 1) の状態からさらに役物が落下する。(h 2) の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。その後、(h 3) の状態では、縮小された「 2 」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「 P 」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。(h 3) の状態では、遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。(h 3) の状態から役物が上昇する演出が実行される。役物上昇後に S P 後半リーチ A に発展することが決定されていた場合には、(i 1) の演出へ移行する。役物上昇後に S P 後半リーチ B に発展することが決定されていた場合には、(n 1) の演出へ移行する。役物上昇後に S P 最終リーチに発展することが決定されていた場合には、(r 1) の演出へ移行する。

20

【 0 4 2 5 】

[煽りパート（S P 後半リーチ A）における演出態様]

図 8 4 ~ 図 9 6 を参照しながら、煽りパート（S P 後半リーチ A）における演出態様について説明する。煽りパート（S P 後半リーチ A）は、味方キャラクタである夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート（S P 後半リーチ A）では、夢夢ちゃんとジャムちゃんとの爆チューを捕まえることができれば大当たり、夢夢ちゃんとジャムちゃんとの爆チューを捕まえることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

30

【 0 4 2 6 】

図 8 4 (i 1) に示すように、S P 後半リーチ A が実行される煽りパートでは、「爆チューを捕まえる！」との S P 後半リーチ A に対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行される S P 後半リーチの演出の内容が示される。(i 1) のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点灯している。その後、(i 2) に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんおよびジャムちゃん（左端のキャラクタ）と敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。(i 2) の対峙の状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが表示されている左側が 2 人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、遊技効果ランプ 9 は、爆チューが表示されている右側が爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、(i 2) のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、S P 後半リーチ A に対応する B G M が出力される。その後、(i 3) に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「逃がさないわ！」に対応する字幕表示「逃がさないわ！」が表示される。(i 3) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

40

【 0 4 2 7 】

その後、図 8 5 (i 4) に示すように、キャラクタが対峙している画面においてジャムちゃんのセリフ「私も手伝うわ！」に対応する字幕表示「私も手伝うわ！」が表示される

50

。(i 4) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(i 5) に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「また逃げてやるぞ！」に対応する字幕表示「また逃げてやるぞ！」が表示される。(i 5) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの 2 人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【 0 4 2 8 】

その後、図 8 5 (i 6) に示すように、ジャムちゃんが表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「捕まえてやる！」に対応する字幕表示「捕まえてやる！」が表示される。(i 6) のジャム表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、図 8 6 (i 7) に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「行くぞ～」に対応する字幕表示「行くぞ～」が表示される。(i 7) の夢夢表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。

【 0 4 2 9 】

その後、図 8 6 (i 8) に示すように、爆チューが表示されるときに、爆チューのセリフ「かかってこい！」に対応する字幕表示「かかってこい！」が表示される。(i 8) の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、(i 9) に示すように、ジャムちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(i 9) のジャム追っかけの状態において、遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。

【 0 4 3 0 】

その後、図 8 7 (i 1 0) に示すように、爆チューがジャムちゃんから逃げる画像が表示されるときに、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i 1 0) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図 8 7 (i 1 1) に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(i 1 1) の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点灯する。その後、(i 1 2) に示すように、画面左側のジャムちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。また、(i 1 2) に示すように、ジャム追っかけの画面においてジャムちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(i 1 2) に示すように、ジャムちゃんの映像に合わせ物理音としてのジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i 1 2) のジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【 0 4 3 1 】

その後、図 8 8 (i 1 3) に示すように、画面左側のジャムちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(i 1 3) に示すように、ジャムちゃんの映像に合わせ物理音としてのジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i 1 3) のジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(i 1 4) に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i 1 4) に示すように、ジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して白色で 3 回点滅する。

10

20

30

40

50

【 0 4 3 2 】

その後、図 8 8 (i 1 5) に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(i 1 5) に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョ～ン」が出力される。また、(i 1 5) の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で 2 回点滅する。その後、図 8 9 (i 1 6) に示すように、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(i 1 6) の爆チュー捕まえられずの状態では、ジャムちゃんのセリフ「捕まえられないよー」に対応する字幕表示「捕まえられないよー」が表示される。また、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としてのジャムちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、(i 1 6) の爆チュー捕まえられずの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

10

【 0 4 3 3 】

その後、図 8 9 (i 1 7) に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「次は私よ！」に対応する字幕表示「次は私よ！」が表示される。(i 1 7) の夢夢表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(i 1 8) に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示される。(i 1 8) の爆チュー追っかけの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんが動作していることに対応して緑色で点滅する。

20

【 0 4 3 4 】

その後、図 9 0 (i 1 9) に示すように、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画像が表示されるときに、物理音として爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、(i 1 9) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図 9 0 (i 2 0) に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(i 2 0) の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点灯する。その後、(i 2 1) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。(i 2 1) に示すように、夢夢追っかけの画面において夢夢ちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。また、(i 2 1) に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、(i 2 1) の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

30

【 0 4 3 5 】

その後、図 9 1 (i 2 2) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(i 2 2) に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、(i 2 2) の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(i 2 3) に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i 2 3) に示すように、夢夢ジャンプの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して白色で 3 回点滅する。

40

【 0 4 3 6 】

その後、図 9 1 (i 2 4) に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(i 2 4) に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョ～ン」が出力される

50

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

【 0 4 3 7 】

10

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

【 0 4 3 8 】

20

その後、図 9 3 (i 2 8) に示すように、画面左側にジャムちゃん、画面右側に夢夢ちゃんが拡大されて表示される。(i 2 8) に示すように、夢夢とジャムアップの状態では、左側の遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、(i 2 9) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんとジャムちゃんの 2 人が、画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。(i 2 9) に示すように、2 人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、2 人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【 0 4 3 9 】

30

その後、図 3 0 (i 3 0) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんとジャムちゃんの 2 人が画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(i 3 0) では、(i 2 9) よりも 2 人が爆チューに近づいた画像が表示される。(i 3 0) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i 3 0) の 2 人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、2 人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【 0 4 4 0 】

40

その後、図 9 4 (i 3 1) に示すように、ジャムちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(i 3 1) に示すように、ジャムアップの画面において、遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。その後、(i 3 2) に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i 3 2) に示すように、ジャムジャンプの画面においてジャムちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。また、(i 3 2) のジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して紫色で点滅する。

【 0 4 4 1 】

その後、図 9 4 (i 3 3) に示すように、夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(i 3 3) に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、図 9 5 (i 3 4) に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i 3 5) に示すように、夢夢ジャンプの画面において夢夢ちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。ま

50

た、(i 3 4) の夢夢ジャンプの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して緑色で点滅する。その後、(i 3 5) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの 2 人がジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i 3 5) に示すように、2 人ジャンプの状態において、味方 2 人のセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(i 3 5) の 2 人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ 9 は、2 人がジャンプしていることに対応して白色で 3 回点滅する。

【 0 4 4 2 】

その後、図 9 5 (i 3 6) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんと 2 人がジャンプしている画像が静止画 1 として表示される。(i 3 6) の 2 人ジャンプの状態において、BGM が OFF になるとともに、遊技効果ランプ 9 は、2 人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。その後、図 9 6 (i 3 7) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの 2 人がジャンプしている画像が静止画 2 として表示される。(i 3 7) の 2 人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ 9 は、2 人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。その後、(i 3 8) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの 2 人がジャンプしている画像が静止画 3 として表示される。(i 3 8) の 2 人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ 9 は、2 人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。

【 0 4 4 3 】

その後、図 9 6 (i 3 9) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんと 2 人がジャンプしている画像が静止画 4 として表示される当否決定前の場面となる。(i 3 9) の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ 9 は、当否決定前の場面に対応するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(i 3 9) の状態から、SP 後半リーチ A での大当たりとなることが決定されていた場合には、(j 1) の演出へ移行する。(i 3 9) の状態から、SP 後半リーチ A でのハズレとなること、あるいは、救済当たりとなることが決定されていた場合には、(k 1) の演出へ移行する。

【 0 4 4 4 】

[当りエピソードパート (SP 後半リーチ A) における演出態様]

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

【 0 4 4 5 】

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

【 0 4 4 6 】

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

【 0 4 4 7 】

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

【 0 4 4 8 】

10

[ハズレエピソードパート(S P 後半リーチ A)における演出態様]

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

【 0 4 4 9 】

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

20

【 0 4 5 0 】

その後、図 9 9 (k 2) に示すように、爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、(k 2) に示すように、爆チューアップの画面において、爆チューのセリフ「うっしっしっ！」に対応する字幕表示「うっしっしっ！」が表示される。(k 2) の爆チューアップの状態において、遊技効果ランプ 9 は、(k 1) の点灯態様を示す(t k 1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(k 3) に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんとジャムちゃんが膝をついて残念がる画像が表示される。(k 3) に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ 9 は、(k 1) の点灯態様を示す(t k 1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図 1 0 0 (k 4) に示すように、画面が暗転される。(k 4) の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ 9 は、消灯する。その後、(k 5) に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「 2 3 2 」の図柄が表示される。(k 5) の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ 9 は、(a 1) の点灯態様を示す(t a 1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。(k 5) の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、(v 1) の演出へ移行する。

30

【 0 4 5 1 】

[煽りパート(S P 後半リーチ B)における演出態様]

40

図 1 0 1 ~ 図 1 0 9 を参照しながら、煽りパート(S P 後半リーチ B)における演出態様について説明する。煽りパート(S P 後半リーチ B)は、味方キャラクタであるジャムちゃんおよびナナちゃんと敵キャラクタであるカニのロボットとが対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート(S P 後半リーチ B)では、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットがボインゴに勝てば大当り、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【 0 4 5 2 】

図 1 0 1 (n 1) に示すように、 S P 後半リーチ B が実行される煽りパートでは、「激震ロボバトル」との S P 後半リーチ B に対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行される S P 後半の演出の内容が示される。タイトル表示の下には、この

50

リーチでの大当たり期待度が星の数で示される。なお、この大当たり期待度を示す表示は、他のSPリーチで表示されるようにしてもよい。(n1)のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯している。その後、(n2)に示すように、味方キャラクタであるジャムちゃんおよびナナちゃん(左端のキャラクタ)と敵キャラクタであるカニのロボットとが向かい合う対峙の画像が表示される。(n2)に示すように、キャラクタが対峙している画面において味方2人のセリフ「負けないわ!」に対応する字幕表示「負けないわ!」が表示される。(n2)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人がセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、(n2)のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、SP後半リーチBに対応するBGMが出力される。

10

【0453】

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

【0454】

20

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

30

【0455】

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

【0456】

40

その後、図104(n10)に示すように、ジャムちゃんの攻撃によりカニがダメージを受ける画像が表示される。また、(n10)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニがセリフ「ぐぬぬ～」を発していることに対応して赤色で点滅する。その後、(n11)に示すように、ジャムちゃんおよびナナちゃんの2人とカニとが向かい合う対峙の画像が表示される。(n11)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(n12)に示すように、敵キャラクタであるカニがビームを撃つカニ攻撃の画像が表示される。また、(n12)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの攻撃に対応して白色で2回点滅する。

【0457】

50

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

10

【0458】

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

20

【0459】

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

30

【0460】

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

40

【0461】

その後、図109(n25)に示すように、天から手が出てくる演出が実行される。(n25)に示すように、天から手が出る状態において、遊技効果ランプ9は、白色で2回点滅する。その後、(n26)に示すように、天から伸びた手がカニを捕まえに行く画像が表示される。(n26)に示すように、カニを捕まえに行く状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、白色で2回点滅する。その後、(n27)に示すように、カニと手が拡大された画像が表示される当否決定前の場面となる。(n27

50

)の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定前の場面に対応するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(n27)の状態から、SP後半リーチBでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(o1)の演出へ移行する。(n27)の状態から、SP後半リーチBでのハズレとなること、あるいは、救済当たりとなることが決定されていた場合には、(p1)の演出へ移行する。

【0462】

[当リエピローグパート (SP 後半リーチ B) における演出態様]

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

10

【0463】

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

20

【0464】

その後、図110(o3)に示すように、カニが看板となったお店の前にジャムちゃんとナナちゃんとが表示される画面となる。また、(o3)に示すように、カニが看板となったお店の画面においてジャムちゃんのセリフ「いい看板ね」に対応する字幕表示「いい看板ね」が表示される。また、(o3)のカニが看板となったお店の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。その後、図111(o4)に示すように、カニが看板となったお店の前でジャムちゃんとナナちゃんとが表示される画面が継続される。また、(o4)に示すように、カニが看板となったお店の画面においてナナちゃんのセリフ「しっかり働きなさい」に対応する字幕表示「しっかり働きなさい」が表示される。また、(o4)のカニが看板となったお店の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。その後、(o5)に示すように、カニが看板となったお店の画像が劇画風の静止画で表示される。(o5)の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。

30

【0465】

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

40

【0466】

[ハズレエピローグパート (SP 後半リーチ B) における演出態様]

図113～図114を参照しながら、ハズレエピローグパート (SP 後半リーチ B) における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート (SP 後半リーチ B) は、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに敗北したストーリーが展開されていくこと

50

で大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【 0 4 6 7 】

図 1 1 3 (p 1) に示すように、 S P 後半リーチ B のハズレエピローグパートでは、天から伸びた手がカニを捕まえられなかった画像が表示される。また、 (p 1) のカニ捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ 9 は、カニを捕まえられなかったことに対応して (n 2 7) の点灯態様を示す (t n 2 7) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、 (p 2) に示すように、カニが横歩きで逃げて行く画像が表示される。 (p 2) のカニ逃げるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、 (p 1) の点灯態様を示す (t p 1) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、 (p 3) に示すように、カニに逃げられたジャムちゃんとナナちゃんが俯いて残念がる画像が表示される。また、 (p 3) に示すように、残念がる画面において、味方 2 人のセリフ「そんな～」に対応する字幕表示「そんな～」が表示される。また、 (p 3) に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ 9 は、 (p 1) の点灯態様を示す (t p 1) の白色よりも暗めの白色で点灯する。

10

【 0 4 6 8 】

その後、図 1 1 4 (p 4) に示すように、画面が暗転される。 (p 4) の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ 9 は、消灯する。その後、 (p 5) に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「 2 3 2 」の図柄が表示される。 (p 5) の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ 9 は、 (a 1) の点灯態様を示す (t a 1) と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。 (p 5) の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、 (v 1) の演出へ移行する。

20

【 0 4 6 9 】

[煽りパート (S P 最終リーチ) における演出態様]

図 1 1 5 ~ 図 1 3 2 を参照しながら、煽りパート (S P 最終リーチ) における演出態様について説明する。煽りパート (S P 最終リーチ) は、味方キャラクタである、夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃん、メイド A、メイド B、A D の 6 人が敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート (S P 最終リーチ) では、6 人が爆チューを捕まえることができれば大当り、6 人が爆チューを捕まえることができない場合はハズレとなることを煽るストーリーが展開される。また、煽りパート (S P 最終リーチ) は、全てのリーチの中で最も大当り期待度が高いリーチである。

【 0 4 7 0 】

30

図 1 1 5 (r 1) に示すように、 S P 最終リーチが実行される煽りパートでは、「 6 人で爆チューを捕まえる！」との S P 最終リーチに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行される S P 最終リーチの演出の内容が示される。 (r 1) のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点灯している。その後、 (r 2) に示すように、味方キャラクタである A D、メイド A、メイド B、ナナちゃん、ジャムちゃん、夢夢ちゃんの 6 人と、敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。キャラクタが対峙している画面において味方 6 人のセリフ「これで最後よ」が出力される。また、 (r 2) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、6 人のキャラクタがセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、 (r 2) のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、 S P 最終リーチに対応する B G M が出力される。

40

【 0 4 7 1 】

その後、図 1 1 5 (r 3) に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「また逃げてやるぞ」が出力される。 (r 3) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、6 人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、図 1 1 6 (r 4) に示すように、A D が表示されるときに、A D のセリフ「わたしに任せて！」に対応する字幕表示「わたしに任せて！」が表示される。 (r 4) の A D 表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、A D がセリフを発していることに対応してオレンジ

50

色で点滅する。その後、(r 5) に示すように、メイド A が表示されるときに、メイド A のセリフ「見てなさい」に対応する字幕表示「見てなさい」が表示される。(r 5) のメイド A 表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、メイド A がセリフを発していることに
10 対応して青色で点滅する。その後、(r 6) に示すように、メイド B が表示されるときに、メイド B のセリフ「頑張るんだから」に対応する字幕表示「頑張るんだから」が表示される。(r 6) のメイド B 表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、メイド B がセリフ
20 を発していることに
20 対応してハワイアンブルー色で点滅する。

【 0 4 7 2 】

その後、図 1 1 7 (r 7) に示すように、ナナちゃんが表示されるときに、ナナちゃん
10 のセリフ「捕まえちゃうぞ～」に対応する字幕表示「捕まえちゃうぞ～」が表示される。
(r 7) のナナちゃん表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、ナナちゃんがセリフを
発していることに
20 対応してピンク色で点滅する。その後、(r 8) に示すように、ジャム
ちゃんが表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「余裕でしょ」に対応する字幕表示「
余裕でしょ」が表示される。(r 8) のジャムちゃん表示の状態において、遊技効果ラン
プ 9 は、ジャムちゃんがセリフを発していることに
20 対応して紫色で点滅する。その後、
(r 9) に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「みんな行く
よ～！」に対応する字幕表示「みんな行くよ～！」が表示される。(r 9) の夢夢ちゃん
表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに
20 対応して緑色で点滅する。

【 0 4 7 3 】

その後、図 1 1 8 (r 1 0) に示すように、爆チューが表示されるときに、爆チューの
セリフ「何人でもかかってこい」に対応する字幕表示「何人でもかかってこい」が表示さ
れる。(r 1 0) の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューがセリ
フを発していることに
30 対応して赤色で点滅する。その後、(r 1 1) に示すように、メイ
ド A が爆チューを追いかける画像が表示されるときに、メイド A のセリフ「待てー！」に
対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(r 1 1) のジャム追っかけの状態におい
て、遊技効果ランプ 9 は、メイド A がセリフを発していることに
30 対応して青色で点滅する。
その後、(r 1 2) に示すように、A D とメイド A が爆チューを追いかける画像が表示
されるときに、味方 2 人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」
が表示される。(r 1 2) の A D & メイド A 追っかけの状態において、左側の遊技効果ラン
プ 9 は、A D のキャラクタがセリフを発していることに
30 対応してオレンジ色で点滅する。
また、右側の遊技効果ランプ 9 は、メイド A のキャラクタがセリフを発していることに
30 対応して青色で点滅する。

【 0 4 7 4 】

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

【 0 4 7 5 】

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

7)のメイドB & ナナ追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、メイドBのキャラクタがセリフを発していることに対応してハワイアンブルー色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ナナちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応してピンク色で点滅する。

【0476】

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

10

【0477】

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

20

【0478】

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

【0479】

30

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

【0480】

40

その後、図124(r28)に示すように、メイドBのキャラクタがアップとなった場面では、メイドBに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r29)に示すように、メイドBがジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときメイドBのセリフ音としてメイドAと同じセリフ「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r30)に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、図125(r31)に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。

【0481】

50

その後、図125(r32)に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r33)に示すように、ジャムちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、紫色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときジャムちゃんのセリフ音として「とりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、図126(r34)に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、夢夢ちゃんに対応した緑色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r35)に示すように、夢夢ちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、緑色で遊技効果ランプ9が点滅する。このとき夢夢ちゃんのセリフ音として「おりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。

【0482】

その後、図126(r36)に示すように、分割された画面上に6人のキャラクタの顔がアップされる画像が表示される。(r36)に示すように、味方6人アップの画像が表示されるときに、味方6人のセリフ「これで最後だ！」に対応する字幕表示「これで最後だ！」が表示される。また、(r36)の味方6人アップの状態において、遊技効果ランプ9は、6人がセリフを発していることに対応して白色で2回点滅する。その後、図127(r37)に示すように、味方6人アップの画像が引き続き表示される。また、(r37)の味方6人アップの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点灯する。

【0483】

その後、図127(r38)に示すように、街の背景とともに爆チューが表示される。また、(r38)の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(r39)に示すように、爆チューが拡大されて表示される。また、(r39)に示すように、爆チューアップの画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「やべえ!!!」に対応する字幕表示「やべえ!!!」が表示される。また、(r39)の爆チューアップの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【0484】

その後、図128(r40)に示すように、爆チューアップの画像に重ねてプッシュボタン31Bを示す画像とタイムゲージとが、集中線とともに表示される。また、(r40)の爆チューアップ+ボタン表示の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で3回点滅する。その後、ボタン操作有効期間内に遊技者がボタン操作すると、(r41)に示すように、画面上にパチンコ遊技機1における主要キャラクタであるナナちゃん、夢夢ちゃん、ジャムちゃんの3人がカットイン表示がされる。カットイン表示とは、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出である。また、カットイン表示は、カットイン表示の色で大当たり期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当たり期待度が高い。また、(r41)のカットインの状態において、遊技効果ランプ9は、カットイン表示の色に応じて、赤色または緑色で点灯する。

【0485】

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

【0486】

その後、図130(r47)に示すように、(r45)のときよりも拡大された味方6人が表示されるとき、味方6人のセリフ「追い詰めたぞ！」に対応する字幕表示「追い詰

10

20

30

40

50

めたぞ！」が表示される。また、(r 4 7) の味方 6 人表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、味方 6 人がセリフを発していることに対応して白色で 3 回点滅する。その後、(r 4 8) に示すように、爆チューの表示と 6 人の表示とが交互に入れ替り表示される。(r 4 8) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、赤色で点灯する。

【 0 4 8 7 】

その後、図 1 3 1 (r 4 9) に示すように、スティックコントローラ 3 1 A (トリガ) に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される。(r 4 9) に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに伴って遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音が出力される。また、(r 4 9) のトリガ表示中央へ集まってくる状態において、遊技効果ランプ 9 は赤色で点灯する。その後、(r 5 0) に示すように、(r 4 9) よりもトリガ表示が画面の中央に集まってくる画像が表示される。(r 5 0) に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに伴って遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音が出力される。また、(r 5 0) のトリガ表示中央へ集まってくる状態において、遊技効果ランプ 9 は赤色で点灯する。

10

【 0 4 8 8 】

その後、図 1 3 1 (r 5 1) に示すように、爆チューの画像が静止画 1 として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。(r 5 1) の引け表示 (静止画 1) が表示される状態において、遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音が出力される。また、(r 5 1) の引け表示 (静止画 1) が表示される状態において、遊技効果ランプ 9 は赤色で点滅する。

20

【 0 4 8 9 】

その後、図 1 3 2 (r 5 2) に示すように、爆チューの画像が静止画 2 として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、(r 5 1) のときよりも減少している。(r 5 2) の引け表示 (静止画 2) が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点滅する。その後、(r 5 3) に示すように、爆チューの画像が静止画 3 として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、(r 5 2) のときよりも減少している。(r 5 3) の引け表示 (静止画 3) が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点滅する。

30

【 0 4 9 0 】

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

40

【 0 4 9 1 】

[当りエピローグパート (S P 最終リーチ) における演出態様]

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

【 0 4 9 2 】

図 1 3 3 (s 1) に示すように、S P 最終リーチの当りエピローグパートでは、(s 1

50

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

【0493】

その後、図133(s 2)の状態では、(s 1)の状態からさらに役物が落下する。(s 2)の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。その後、(s 3)の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。(s 3)の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。(s 3)の状態から役物が上昇する演出が実行される。その後、図134(s 4)に示すように、役物上昇後の状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえた場面が表示される。また、(s 4)に示すように、爆チューのセリフ「うう、捕まった」に対応する字幕表示「うう、捕まった」が表示がされる。(s 4)の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ9がレインボー点灯(なめらか)となる。また、(s 4)の状態において、当り用のBGMが出力される。

【0494】

その後、図134(s 5)に示すように、爆チューを捕まえて6人が喜んでいる画像が表示される。また、(s 5)に示すように、夢夢ちゃんのセリフ「みんな、やったね！」に対応する字幕表示「みんな、やったね！」が表示される。(s 5)の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ9がレインボー点灯(なめらか)となる。その後、(s 6)に示すように、続いて爆チューを捕まえて6人が喜んでいる画像が表示される。また、(s 6)に示すように、字幕表示「みんな、やったね！」が続けて表示される。(s 6)の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ9がレインボー点灯(なめらか)となる。

【0495】

その後、図135(s 7)に示すように、爆チューを捕まえて6人が喜んでいる画像が劇画風の静止画で表示される。(s 7)の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。その後、(s 8)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(s 8)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(s 8)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(s 9)に示すように、図柄組合せ「222」が(s 8)の状態よりも縮小されて表示される。(s 9)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、図136(s 10)に示すように、図柄組合せ「222」が(s 9)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(s 10)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

【0496】

[ハズレエピソードパート(S P最終リーチ)における演出態様]

図137～図138を参照しながら、ハズレエピソードパート(S P最終リーチ)における演出態様について説明する。ハズレエピソードパート(S P最終リーチ)は、6人が爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【0497】

図137(u 1)に示すように、S P最終リーチのハズレエピソードパートでは、爆チューが逃げていく画像が表示される。また、(u 1)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して(r 54)の点灯態様を示す(tr 54)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(u 2)に示すように、爆チューが遠くに逃げて爆チューを捕まえられなかった6人が残念がる画像が表示される。また、(u 2)に示すように、残念の画面において、爆チューのセリフ「残念でし

10

20

30

40

50

た～」に対応する字幕表示「残念でした～」が表示される。(u2)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(u1)の点灯態様を示す(tu1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【0498】

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

10

【0499】

[救済当りパートにおける演出態様]

図139～図140を参照しながら、救済当りパートにおける演出態様について説明する。救済当りパートは、ハズレのストーリーの展開後に大当りとなる救済演出によるストーリーが展開されていくパートである。救済当りパートでは、他のリーチでは登場しなかったドラム君という救済(復活)に対応するプレミアムキャラクタが登場する。

【0500】

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

20

【0501】

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

30

【0502】

[再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出)における演出態様]

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

【0503】

図141(A1)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(A1)に示すように、2図柄拡大の状態では、「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(A1)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(A2)に示すように、図柄組合せ「222」が(A1)の状態よりも拡大されて表示される。(A2)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(A3)に示すように、図柄組合せ「222」が縮小されて表示される。(A3)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅で点灯する。

40

【0504】

その後、図142(A4)に示すように、図柄組合せ「222」がさらに縮小されて表

50

示される。(A 4)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(A 5)に示すように、図柄組合せ「2 2 2」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。(A 5)の2図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、(A 6)に示すように、背景が切り替わり再抽選演出がスタートする。(A 6)の状態では、図柄組合せ「2 2 2」が上下に揺れる揺れ期間となる。(A 6)においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。(A 6)の2図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。

【0505】

ここで、(A 5)の状態から(A 6)の状態にかけては、図柄が揺れている期間を省略している。具体的には、図柄が通常サイズのときに図柄は揺れている。そして、通常サイズになった後、引き続き再抽選パートの図柄揺れが開始される。このとき、図柄出しが完了することに関連するタイミング(たとえば、通常サイズになる直前タイミング、通常サイズになってからのタイミング、図柄揺れを開始するタイミングなどを含む)で、遊技効果ランプ9は、白色の点滅からレインボー色のなめらか点灯に切り替わる。これにより、図柄出しから再抽選演出にかけてスムーズな図柄出し、スムーズな揺れ期間への移行、図柄揃いによる祝福を画面とランプの発光により実行することができる。その後、図143(A 7)の図柄揺れ期間においては、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。(A 7)の2図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。

【0506】

その後、図143(A 8)に示すように、図柄揺れ期間においては、図柄が中央に表示された画面が表示されている。(A 8)に示すように、2図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、(A 9)に示すように、再抽選演出による動き始めの期間において2図柄が(A 8)の状態よりも縮小されて表示される。(A 9)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。その後、図144(A 10)に示すように、(A 9)の状態からさらに2図柄が縮小されて表示される。(A 10)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。

【0507】

その後、図144(A 11)~図148(A 24)にかけて飾り図柄として用いられている数字が高速で変動することで入替表示が行われる。入替表示が行われると、一旦仮停止した飾り図柄が他の図柄に順次入れ替わることで、次々と飾り図柄が切り替わる。たとえば、(A 11)に示すように、高速変動中に2図柄が薄く表示される。(A 11)の変動の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。その後、(A 12)に示すように、高速変動中に3図柄がくっきりと表示される。(A 12)の3図柄の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。それ以降、図145(A 13)~図148(A 23)にかけて3図柄、4図柄、5図柄、6図柄、7図柄、1図柄といったように、図柄が高速変動しながら入れ替わるようにして、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。図145(A 13)~図148(A 23)にかけて、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。

【0508】

その後、2図柄から始まった高速変動が1周期して再度2図柄がくっきりと表示される図148(A 24)において、2図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、図149(A 25)に示すように、高速変動中に2図柄が薄く表示されているときにボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。それ以降、図149(A 26)~図156(A 46)にかけて3図柄、4図柄、5図柄、6図柄、7図柄、1図柄、2図柄、3図柄、4図柄、5図柄、6図柄といったように、図柄が高速変動しながら入れ替わるようにして、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。また、タイムゲージが時間とともに徐々に減少する。図148(A 24)~図156(A 46)にかけて、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。そして、(A 46)の状態からプッシュボタン31Bが操作されたとき、奇数図柄が導出されることが決定されていた場合には、(B 1)の演出へ移行する。(A 46)の状態からプッシュボタン31Bが操作されたとき、偶

10

20

30

40

50

数図柄が導出されることが決定されていた場合には、(C 1)の演出へ移行する。

【0509】

[再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄導出)における演出態様]

図157~図160を参照しながら、再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄導出)における演出態様について説明する。図157~図160では、再抽選演出においてボタン操作が操作された後に奇数図柄が導出されるまでの一連の演出の流れについて説明する。

【0510】

図157(B 1)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「333」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(B 1)に示すように、3図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「333」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(B 1)の3図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(B 2)に示すように、図柄組合せ「333」が(B 1)の状態よりも拡大されて表示される。(B 2)の3図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(B 3)に示すように、図柄組合せ「333」が縮小されて表示される。(B 3)の3図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。

10

【0511】

その後、図158(B 4)に示すように、図柄組合せ「333」がさらに縮小されて表示される。(B 4)の3図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(B 5)に示すように、図柄組合せ「333」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。(B 5)の3図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色で点滅する。その後、(B 6)に示すように、図柄組合せ「333」が上下に揺れる揺れ期間となる。(B 6)においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。(B 6)の3図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色で点滅する。その後、図159(B 7)に示すように背景が通常背景へと変化する。(B 7)の通常背景においても図柄揺れ期間が継続する。(B 7)の通常背景揺れの状態では、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。(B 7)の通常背景揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色で点滅する。

20

【0512】

その後、図159(B 8)に示すように、「333」の飾り図柄が確定停止する。また、(B 8)の図柄確定期間では、小図柄も「333」で確定停止する。(B 8)の図柄確定期間において、遊技効果ランプ9は、レインボー色で点滅する。その後、(B 9)に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。(B 9)の図柄確定期間では、遊技効果ランプ9は、レインボー色の点滅の点滅の点灯態様を維持する。その後、図160(D 1)のファンファーレ期間において、(B 9)の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ9の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、(D 2)に示すように、遊技効果ランプ9の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「F E V E R」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ9の態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。

30

【0513】

[再抽選パート(ボタン操作後に偶数図柄導出)における演出態様]

図161~図164を参照しながら、再抽選パート(ボタン操作後に偶数図柄導出)における演出態様について説明する。図161~図164では、再抽選演出においてボタン操作が操作された後に偶数図柄が導出されるまでの一連の演出の流れについて説明する。

【0514】

図161(C 1)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(C 1)に示すように、2図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(C 1)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(C 2)に示すように、図柄組合せ「222」が(C 1)の状態よりも拡大されて表示される。(C 2)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白

40

50

色で点滅する。その後、(C3)に示すように、図柄組合せ「222」が縮小されて表示される。(C3)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。

【0515】

その後、図162(C4)に示すように、図柄組合せ「222」がさらに縮小されて表示される。(C4)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(C5)に示すように、図柄組合せ「222」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。(C5)の2図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、(C6)に示すように、背景が(A46)の状態に戻り、図柄組合せ「222」が上下に揺れる揺れ期間となる。(C6)においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。(C6)の2図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、図163(C7)に示すように背景が通常背景へと変化する。(C7)の通常背景においても図柄揺れ期間が継続する。(C7)の通常背景揺れの状態では、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。(C7)の通常背景揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。

10

【0516】

その後、図163(C8)に示すように、「222」の飾り図柄が確定停止する。また、(C8)の図柄確定期間では、小図柄も「222」で確定停止する。(C8)の図柄確定期間において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、(C9)に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。(C9)の図柄確定期間では、遊技効果ランプ9は、レインボー色のなめらかな点灯を維持する。その後、図164(E1)のファンファーレ期間において、(C9)の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ9の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、(E2)に示すように、遊技効果ランプ9の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「FEVER」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ9の態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。

20

【0517】

<パチンコ遊技機1の演出態様における特徴部分の説明>

次に、前述したパチンコ遊技機1の演出態様における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。

30

【0518】

(開始5)

前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実みをもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

40

【0519】

(開始6)

また、前述したシャッターは、画面中央に向けて画面の上下の端から閉まっていく態様である。これによれば、徐々に画面輝度が変化していく演出を好適に見せることができる。また、シャッターは、襖のように画面両端から中央に向かって閉まっていく態様であってもよい。また、シャッターは、画面の上端から画面の下端に向かって閉まっていく態様であってもよい。

【0520】

(開始7)

50

また、前述した図 5 8 に示すように、シャッターの淵の画像は、黒色で表現されている。これによれば、図 5 8 (a 1 2) に示すようなシャッターが閉まりきる寸前において、画面輝度が下がっているときに実行される演出とシャッターの淵との境界を曖昧にし、違和感を無くすることができる。図 6 0 (a 1 6) に示すようなシャッターが開き始めるときも同様に違和感を無くすることができる。

【 0 5 2 1 】

(開始 8)

また、前述した図 6 0 , 図 6 1 に示すように、シャッターが開いた後は、S P 前半リーチが開始される。シャッターが開ききるまでは、S P 前半リーチの演出が開始されずに徐々に画面輝度が高くなり、シャッター開放後に S P 前半の演出が進行する。これによれば、S P 前半リーチの演出は、遊技者にとって注目したい演出のため、シャッターが開く前に演出が実行されてしまうことで不満を与えてしまうことを防止できる。

【 0 5 2 2 】

(開始 1 0)

また、前述した図 5 7 (a 9) に示すように、シャッターの閉鎖が開始される前に画面の輝度が先に下がり、シャッターが完全に閉鎖するタイミングに合わせてシャッターが閉まりきるようになっている。ここで、シャッターが閉鎖するタイミングと合わせて画面の輝度を低下させてしまうと、画面暗転のスピードが速くなり過ぎてしまう恐れがある。そこで、事前に画面輝度を低下することを開始することにより、画面暗転のスピードを適切なものとして、一連の演出を好適に見せることができる。

【 0 5 2 3 】

(開始 1 2)

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

【 0 5 2 4 】

(開始 1 3)

なお、前述したシャッターによる演出は、S P 前半に発展するタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、擬似連における再変動 2 回目から再変動 3 回目のタイミングであってもよい。また、シャッターが閉鎖してから開放するときに当該変動の保留表示であるアクティブ保留の変化を示唆するアイコン画像（たとえば、緑色の保留画像）を表示し、当該アイコン画像に対応してアクティブ保留が変化（たとえば、青色から緑色に変化するなど）するようにしてもよい。また、S P 前半リーチから S P 後半リーチへ発展するタイミングでシャッターによる演出を実行してもよい。これによれば、シャッターによる演出の興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 5 】

(開始 1 5)

また、前述したシャッターが閉まり自動で開くパターン以外に、シャッターが閉まった後にボタン画像が表示され、ボタン操作を実行することによりシャッターが開放するパターンを設けてもよい。これによれば、シャッターによる演出が複数種類設けられるため、シャッターによる演出の興趣が向上する。

【 0 5 2 6 】

(煽り 1)

また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、S P 前半リーチ B や S P 後半リーチ B など）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピソードパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピソードパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。

10

20

30

40

50

【 0 5 2 7 】

(煽り 2)

また、前述した図 6 3 (b 5) などに示すように、煽りパートにおいては、一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、煽りパートにおいて味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【 0 5 2 8 】

(煽り 3)

なお、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示は、煽りパートの別の場面における字幕表示よりも長い期間表示されるように設定されるようにしてもよい。これによれば、味方キャラクタをしっかりと認識させることができる。

【 0 5 2 9 】

(煽り 4)

また、前述した図 6 7 (b 1 7) などに示すように、味方キャラクタがセリフを発したときに、字幕表示がされない場面がある。これによれば、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示を好適に示しつつ、全てのセリフに対して字幕表示を付するよりも画面表示を好適に示すことができる。

【 0 5 3 0 】

(煽り 5)

また、前述した煽りパートにおいては、前半のタイミングで実行される第 1 煽りパートとしての S P 前半リーチ A , S P 前半リーチ B と、後半のタイミングで実行される第 2 煽りパートとしての S P 後半リーチ A , S P 後半リーチ B , S P 最終リーチとがあった。そして、第 1 煽りパートであっても、第 2 煽りパートであっても味方キャラクタが活躍する場面がある。また、いずれの煽りパートであっても一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートであっても味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【 0 5 3 1 】

(煽り 6)

また、前述した煽りパートにおいては、S P 前半リーチ B に対応する煽りパートにおいては、夢夢ちゃんのキャラクタが活躍し、S P 後半リーチ B に対応する煽りパートにおいては、ジャムちゃんやナナちゃんのキャラクタが活躍する場面があった。そして、S P 前半リーチ B では、一番最初に活躍する味方キャラクタの夢夢ちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。また S P 後半リーチ B では、一番最初に活躍する味方キャラクタのジャムちゃんとナナちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートにおいても、味方キャラクタを好適に認識させることができる。なお、活躍するキャラクタは 1 人であっても 2 人以上であってもよい。また、前半の煽りパートと後半の煽りパートとで活躍するキャラクタが同じであってもよい。

【 0 5 3 2 】

(煽り 1 1)

また、前述の図 6 3 (b 5) , (b 6) に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている状況下に各々のキャラクタがセリフを発する場面がある。このような状況下において、セリフに対する字幕表示は一定の大きさであるとともに、一定の表示位置に表示される。これによれば、キャラクタ毎にセリフの表示態様を変えないことにより、バグなどが怒る機会を減らすことができる。

【 0 5 3 3 】

(煽りカットイン 2)

また、前述の図 1 2 7 (r 3 9) ~ 図 1 2 8 (r 4 2) に示すように、カットイン表示が実行されるタイミングにおいて、ボタン画像の促進表示が表示される前に字幕表示が表示される。これによれば、字幕表示に注目して画面を見ている遊技者に引き続きボタン画像を見せることができるため、ボタン画像を見逃さないようにすることができ、カットイ

10

20

30

40

50

ン表示を好適に実行させることができる。

【0534】

(煽りカットイン3)

また、前述の図128(r41)~図130(r47)に示すように、カットイン表示が捌けた後の所定期間はセリフが無い設計となっている。そして、セリフ無しの所定期間経過後にセリフが発せられ、当該セリフに対して字幕表示が付される。これによれば、カットイン表示後の期間において遊技者を演出に集中させることができ、好適なカットイン表示とすることができる。

【0535】

(当否1)

また、前述の図132(r54)に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピソードパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当たりか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当たりとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。

【0536】

(当否2)

また、前述の図130(r47)~図132(r54)に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出が視認できなくなる。そして、その後に実行されていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。

【0537】

(当否3)

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

【0538】

(当否4)

また、前述の図132(r51)~図132(r54)においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしっぽが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしっぽが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

【0539】

(当否5)

また、促進表示の表示中に進行する演出は、促進表示が表示される前に実行されていた演出よりも進行が遅くなっている。これによれば、操作手段を操作させるための促進表示に対して遊技者を注目させることができ、促進表示と演出の進行とのバランスを取ることができる。なお、促進表示の表示中に進行する演出は、導入画像が表示中に進行する演出よりも進行の速度が遅くなっていようによい。これによれば、促進表示の表示中と、導入画像の表示中とで演出の進行速度に違いを持たせることができる。

【0540】

(当否6)

また、前述の図130(r47)に示すような導入画像が表示される前のセリフには、

10

20

30

40

50

エコーをかけるようにすることが好ましい。これによれば、導入画像が表示される前に遊技者を盛り上げることができる。

【0541】

(当否7)

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

【0542】

(当否14)

また、前述の図95(i36)~図96(i39)にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、(i39)のタイミングでは、1枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。1枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像1枚を流用して使用できるため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、2人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図95(i36)~図96(i39)において示したようよりも多くの画像(たとえば、10枚)を用いてもよい。

10

【0543】

(当否16)

また、前述の図131(r49)~図132(r54)にかけては、スティックコントローラ31A(トリガ)に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。

20

【0544】

(当否18)

また、前述の図133(s1)~図136(s10)、図137(u1)~図138(u4)に示した当否決定の場面以降の当りエピソードパート、ハズレエピソードパートについて説明する。当りエピソードパートでは、役物動作の演出の後に当りエピソードパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピソードパートでは、ハズレエピソードパートに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流れとすることができる。

30

【0545】

(エピソード1)

前述した当りエピソードパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピソードパートでは、煽りパートよりも演出におけるの画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。

40

【0546】

(エピソード4)

前述した図104(n10)に示すように、煽りパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付さない。それに対し、図110(o1)に示すように、当りエピソードパートにおける敵キャラクタがダメージを

50

受ける（カニ捕まえるの場面）の場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付している。これによれば、当リエピローグパートでは煽りパートで表示されなかった字幕表示が表示されるため祝福感を強調することができる。

【 0 5 4 7 】

（エピローグ 6）

前述した図 1 3 4（s 5）～（s 6）に示すように、当リエピローグパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当リエピローグパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するときに文字数が多い方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当リエピローグパートと煽りパートとで同数（たとえば、5 文字）の字幕表示がされる場合には、当リエピローグパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

10

【 0 5 4 8 】

（エピローグ 1 5）

前述した図 1 3 4（s 6）～図 1 3 5（s 8）に示すように、当リエピローグパートにおける最終のセリフに対する最終の字幕表示は、図柄出しの演出が実行される前に消去される設計となっている。これによれば、字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当リエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

20

【 0 5 4 9 】

（エピローグ 1 7）

前述した図 1 3 6（s 1 0）に示すように、図柄出しの演出が完了し、遊技者が飾り図柄を認識可能なタイミングにおいて、飾り図柄と背景として表示されるキャラクタなどの画像は静止画となっている。これによれば、飾り図柄の背景が動画となっていることで飾り図柄が見え難くなることを防止できる。

【 0 5 5 0 】

（エピローグ 1 8）

前述した図 1 3 5（s 7）に示すように、当リエピローグパートにおいて流れていた映像は、図柄出しの演出が実行される前のタイミングで静止画となる。これによれば、図柄出しの開始のタイミングから図柄が見え難くなることを防止することができる。

30

【 0 5 5 1 】

（エピローグ 1 9）

前述した図 1 3 5（s 7）に示すように、当リエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付さることで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当リエピローグパートとすることができる。

【 0 5 5 2 】

（エピローグ 2 1）

前述した図 1 3 4（s 6）に示す図柄出しの前の字幕表示は、表示を徐々に消去するフェード効果を付さないようにすることが望ましい。ここで、その他のタイミングで表示される字幕表示に対しては、表示を徐々に消すフェード効果を付してもよい。これによれば、最終の字幕表示以外は、フェード効果を付すことで効果的な切り替えとすることができる。とともに、最終の字幕表示を瞬時に消去することで最終の字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当リエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

40

【 0 5 5 3 】

（エピローグ 2 2）

前述した図 1 3 6（s 1 0）に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図

50

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

【0554】

(エピローグ23)

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

10

【0555】

(エピローグ24)

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

20

【0556】

(エピローグ25)

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

【0557】

(再抽選演出3)

前述した図142(A5)に示すように、当りエピローグパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から(A6)に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ9は、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

30

【0558】

(再抽選演出6)

前述した図144(A10)~図156(A46), 図157(B1)~図158(B5)に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、拡大し始めから最終的に報知される図柄となっているため、遊技者に最終的な報知図柄が何であるかを分かり易く示すことができる。

40

【0559】

(再抽選演出16)

前述した図141(A1)~図142(A5)部分における図柄出しと、図161(C1)~図162(C5)部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。

50

具体的には、「2」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。

【0560】

(再抽選演出17)

前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

【0561】

(再抽選演出18)

前述した図柄出しの演出では、当りエピソードパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ、データ容量を削減することができる。なお、当りエピソードパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。

【0562】

<演出態様に関する詳細説明>

次に、前述した演出態様に関して、特に言及すべき特徴部分や変形例について、図165～図191を参照しながら、詳細に説明する。

【0563】

[煽り12, 13, 15について]

図165では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0564】

((b11)～(b13)部分の詳細説明図)

図165は、前述したSP前半リーチAの(b11)～(b13)部分の詳細説明図である。図165(b11)に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。このキャラクタ配置に合わせ枠左ランプは夢夢ちゃんに対応した緑点灯となり、枠右ランプは爆チューに対応した赤点灯となる。また、(b11)の状態では、セリフ音として夢夢ちゃんのセリフ「待て～」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。

【0565】

また、(b11)に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に爆チュー、後方に夢夢ちゃんという関係である。遊技者から見た位置関係は、爆チューが近くに居て、夢夢ちゃんが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「待て～」の夢夢ちゃんのセリフ音>爆チューの足音「タタタッ」>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、遠い夢夢ちゃんのセリフ音の方が、近い爆チューの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

【0566】

図165(b12)では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向、前後方向ともに(b11)の状態と同様である。(b12)では、セリフ音は出力されず、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」と、物理音としての爆チューの足音「タタタッ」とが出力される。音量の関係は、「爆チューの足音「タタタッ」>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、セリフ音が出力されない場合には、画面上の前後関係に合うように、近い爆チューの足音が遠い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

【0567】

10

20

30

40

50

図 1 6 5 (b 1 3) では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。また、(b 1 3) の状態では、セリフ音として爆チューのセリフ「捕まるもんか！」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b 1 3) に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に夢夢ちゃん、後方に爆チューという関係である。遊技者から見た位置関係は、夢夢ちゃんが近くに居て、爆チューが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「捕まるもんか！」の爆チューのセリフ音 > 夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」 > 爆チューの足音「タタタッ」という関係である。このように、遠い爆チューのセリフ音の方が、近い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

10

【 0 5 6 8 】

(煽り 1 2)

煽りパートにおいては、S P リーチの B G M が出力されるとともに、セリフ音と物理音（動作音とも称する）とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ 8 L , 8 R から出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

20

【 0 5 6 9 】

(煽り 1 3)

ここで、パチンコ遊技機 1 における各種の演出を実際に作るときの作業工程について説明する。まず、パチンコ遊技機 1 において S P リーチなどの変動時間に対応した各演出用の映像が作成される。この映像に合わせて、B G M や物理音、擬音、効果音、セリフ音などの演出音を専用のソフトで 1 つずつ付けていく。出来上がった映像と音とを流し、さらに音の強弱を付けていく。このような一連の作業工程において、映像上の実際の距離感のままリアリティを持って音を出力することよりも、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるように音のデータが設定されている。これにより、一連の演出を好適に示すことができる。

30

【 0 5 7 0 】

(煽り 1 5)

また、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【 0 5 7 1 】

[煽り 1 4 , 1 6 について]

図 1 6 6 , 図 1 6 7 では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

40

【 0 5 7 2 】

(音量レベルの説明)

図 1 6 6 は、音量レベルを説明するための図である。図 1 6 6 (A) に示すように、パチンコ遊技機 1 から出力される音のうち、セリフ音、物理音（足音）、S P リーチの B G M における音量レベルの関係について説明する。出力される音量のレベルは、セリフ音 > 物理音（足音） > S P リーチの B G M という関係になる。また、これら 3 つの音が重なる場合には、字幕ありのセリフ音の場合と、字幕なしのセリフ音の場合とで音の出力の仕方が異なっている。

【 0 5 7 3 】

図 1 6 6 (B) に示すように、字幕ありのセリフ音の場合には、セリフ音（字幕あり）

50

と物理音およびS PリーチのB G Mが重なるタイミングで出力される際に、S PリーチのB G Mの音量レベルを小さくして出力するように制御される。それに対し、図166(C)に示すように、字幕なしのセリフ音の場合には、セリフ音(字幕なし)と物理音およびS PリーチのB G Mが重なるタイミングで出力される際に、セリフ音>物理音(足音)>S PリーチのB G Mという関係を保ったままいずれの音量レベルも変更することなく出力するように制御される。

【0574】

(煽り14)

このように、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音が重なって出力される場合には、図166(B)に示すように、セリフ音の出力期間に合わせS PリーチのB G Mを小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

10

【0575】

(煽り16)

また、図166(B)、(C)に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、S PリーチのB G Mの音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べS Pリーチの内容に関連している。よって、S Pリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

20

【0576】

(音量レベルの説明)

図167は、音量レベルを説明するための図である。図167により図166とは異なる方法により音量を効果的に出力する方法を説明する。図167と図166とでは、出力される音量のレベルの関係は、セリフ音>物理音(足音)>S PリーチのB G Mとなり同じである。しかしながら、図167(B)に示すように、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音を物理音よりも大きくする調整をする。

【0577】

(煽り16)

図167(B)、(C)に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方のみ音量を大きくする調整がされる。これにより、S Pリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

30

【0578】

[煽り7, 8について]

図168~170では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0579】

((r24)~(r27)部分の詳細説明図)

40

図168は、前述した最終リーチの(r24)~(r27)部分の詳細説明図である。(r24)に示すように、ADのキャラクタがアップとなった場面では、ADに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r25)に示すように、ADがジャンプする動作を実行する場面では、オレンジで遊技効果ランプ9が点滅する。このときADのセリフ音として「あいー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r25')に示すように、ADが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

【0580】

その後、(r26)に示すように、メイドAのキャラクタがアップとなった場面では、メイドAに対応した青色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r27)に示すよう

50

に、メイドAがジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときメイドAのセリフ音として「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r27')に示すように、メイドAが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

【0581】

((r28) ~ (r31) 部分の詳細説明図)

図169は、前述した最終リーチの(r28) ~ (r31)部分の詳細説明図である。(r28)に示すように、メイドBのキャラクタがアップとなった場面では、メイドBに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r29)に示すように、メイドBがジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときメイドBのセリフ音としてメイドAと同じセリフ「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r29')に示すように、メイドBが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

【0582】

その後、(r30)に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r31)に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r31')に示すように、ナナちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

【0583】

((r32) ~ (r35) 部分の詳細説明図)

図170は、前述した最終リーチの(r32) ~ (r35)部分の詳細説明図である。(r32)に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r32)に示すように、ジャムちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、紫色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときジャムちゃんのセリフ音として「とりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r32')に示すように、ジャムちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

【0584】

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

【0585】

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

【0586】

(煽り7)

図168 ~ 図170に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する(たとえば、r25, r27, r29, r31, r33, r35の場面)。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ9の輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができる。これ

により、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。

【 0 5 8 7 】

(煽り 8)

また、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示したように、キャラクタが登場する場面（たとえば、r 2 4 , r 2 6 , r 2 8 , r 3 0 , r 3 2 , r 3 4 ）では、その前のシーンにおいて該当するキャラクタに対応する色以外の色で遊技効果ランプ 9 を点灯させる制御が行われる。具体的には、(r 2 4) の場面の前では、(r 2 2) の黄色や (r 2 3) の赤色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後に A D のキャラクタに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、(r 2 6) の場面の前では、(r 2 5) のオレンジ色や (r 2 5 ') の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にメイド A のキャラクタに対応した青色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、(r 2 8) の場面の前では、(r 2 7) の青色や (r 2 7 ') の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にメイド B のキャラクタに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、(r 3 0) の場面の前では、(r 2 9) のハワイアンブルー色や (r 2 9 ') の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にナナちゃんのキャラクタに対応したピンク色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、(r 3 2) の場面の前では、(r 3 1) のピンク色や (r 3 1 ') の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にジャムちゃんのキャラクタに対応した紫色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、(r 3 4) の場面の前では、(r 3 3) の紫色や (r 3 3 ') の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクタに対応した緑色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクタが登場する前に該当するキャラクタに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ 9 を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクタに対応する色で遊技効果ランプ 9 を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクタが変化すること、変化したキャラクタがいずれのキャラクタであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

【 0 5 8 8 】

[開始 1 ~ 4 について]

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

【 0 5 8 9 】

((b 1 8) ~ (i 1) における役物動作の詳細説明図)

図 1 7 1 は、(b 1 8) ~ (i 1) における役物動作の詳細説明図である。(b 1 8) に示す当否決定前の場面では、遊技効果ランプ 9 が白色の点灯態様を維持する。その後、S P 後半リーチに発展する場合に、役物としての可動体 3 2 が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。(h 1) に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクタや縮小された「 2 」の飾り図柄が視認できなくなる。また、(h 1) の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。

【 0 5 9 0 】

その後、(h 2) の状態では、縮小された「 2 」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「 P 」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。(h 2) の状態では、遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。また、効果音として役物の落下に対応する役物対応音が出力される。その後、(h 3) の状態では、(h 2) の状態での落下位置で役物の位置が維持される。(h 3) の状態では、遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。

【 0 5 9 1 】

その後、(h 4) に示すように、役物が上昇（役物が進出位置から退避位置へ移動する）を開始する。(h 4) の状態では、遊技効果ランプ 9 が黄色で点滅する。(h 3) 状態

から（h4）の退避中の状態となるとときに、役物動作パートの輝度データテーブルからSP後半リーチA（煽りパート）の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、（h5）の状態では、役物がさらに上昇する。（h5）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。

【0592】

図172は、（b18）～（i1）における役物動作の詳細説明図である。（h5）の後、（h6）の状態では、役物がさらに上昇する。（h6）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。その後、（h7）に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる（透過率が高くなる）ことで、SP後半リーチAに対応する背景がうっすら見え始める。（h7）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。また、効果音としてSP後半リーチに対応するBGMであるSP後半対応音が出力される。なお、BGMとともにSP後半のタイトルに関連した効果音が出力されるようにしてもよい。その後、（h8）の状態では、（h7）の状態からさらに役物が上昇する。（h8）の状態では、（h7）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（h8）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。

【0593】

その後、（h9）の状態では、役物がさらに上昇する。（h9）の状態では、（h8）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（h9）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。その後、（h10）の状態では、役物がさらに上昇する。（h10）の状態では、（h9）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（h10）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。その後、（i1）の状態では、エフェクト画像が無くなりSP後半リーチAの開始の場面に対応したタイトルがくっきりと表示される。（i1）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。

【0594】

（開始1）

図171および図172に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP後半リーチAに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル（後述する図202に示す子テーブルWD8）からSP後半リーチAの輝度データテーブル（後述する図204および図205に示す子テーブルWD9）へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でSP後半対応音（たとえば、SP後半のBGM）が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがSP後半に対応するものに切り替えられるため、SP後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

【0595】

（開始2）

図171および図172に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物の動作前には、画面の左右下隅に「2」図柄が縮小されて表示されている。役物が動作した場合には、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物が落下する。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が、縮小表示されている「2」図柄よりも前方の優先される

レイヤにて表示される。そして、役物が落下位置から上昇し「2」図柄が役物と重ならない位置となった以降に、エフェクト画像が徐々に薄くなるとともに、SP後半リーチAに対応する背景や「2」図柄がうっすら表示される。これによれば、役物動作中は、縮小された飾り図柄が表示されてしまうことで、美観が良くない表示となることを防ぐことができる。また、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観が良くない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で縮小された飾り図柄が表示されるため、役物動作に応じた好適な演出の切り替えとすることができる。

10

【0596】

(開始3)

図171に示すように、役物が動作し、落下の最下端の位置に到達する前にエフェクト画像を表示する。これによれば、縮小された飾り図柄を早目に隠すことができ、役物を交えた好適な演出の切り替えとすることができる。

【0597】

(開始4)

なお、エフェクト画像から後半に発展する際の演出の画像に切り替わる際に役物に関連する画像を表示するようにしてもよい。具体的には、図172(h7)~(h10)に対応する場面において、役物が上昇する際に「POWERFULII」の文字や、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしてもよい。これによれば、演出が切り替わる際に連動性を持たせることで、役物を交えた好適な演出の切替えを見せることができる。

20

【0598】

[エピローグ7, 8, 10~14, 20について]

図173~図174では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0599】

((r54)~(s4)における役物動作の詳細説明図)

図173は、(r54)~(s4)における役物動作の詳細説明図である。(r54)の当否決定前の場面では、操作促進に対応する音出力されるとともに、遊技効果ランプ9は赤色で点滅する。このとき画面上には爆チューのキャラクタとともにスティックコントローラ31A(トリガ)に対応する操作画像が表示されている。また、操作画像の下方には、操作の促進を促す操作促進表示としてタイムゲージが表示されている。遊技者が所定期間内にスティックコントローラ31Aを引く動作を実行するか、所定期間が経過することにより、役物としての可動体32が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。ここで、当否報知の場面において役物が落下している時間は、SP後半に発展する場面において役物が落下している時間よりも長くなっている。

30

【0600】

(s1)に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。このエフェクト画像は、SPリーチ後半へと発展する際のエフェクト画像よりも派手な演出態様となっている。具体的には、(s1)のような当否報知の場面におけるエフェクト画像は、レインボー色である。なお、SP後半に発展する場面におけるエフェクト画像は、青色や赤色である。また、当該エフェクト画像により、爆チューのキャラクタや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、(s1)の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。

40

【0601】

その後、(s2)の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物が落下する。(s

50

2)の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。その後、(s3)の状態では、(s2)の状態での落下位置で役物の位置が維持される。(s3)の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。

【0602】

その後、(s3-2)に示すように、役物が上昇(役物が進出位置から退避位置へ移動する)を開始する。(s3-2)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。(s3)の状態から(s3-2)の退避中状態となるとときに、当リエピログパートの役物動作の輝度データテーブルから当リエピログパートの当リエピログ用の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、(s3-3)の状態では、役物がさらに上昇する。(s3-3)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。

10

【0603】

図174は、(r54)~(s4)における役物動作の詳細説明図である。(s3-3)の後、(s3-4)の状態では、役物がさらに上昇する。(s3-4)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、(s3-5)に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる(透過率が高くなる)ことで、SP最終リーチの当リエピログパートに対応する背景がうっすら見え始める。(s3-5)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。また、効果音としてSP最終リーチの当リエピログパートに対応するBGMである当リエピログパート対応音が出力される。その後、(s3-6)の状態では、(s3-5)の状態からさらに役物が上昇する。(s3-6)の状態では、(s3-5)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(s3-6)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。

20

【0604】

その後、(s3-7)の状態では、役物がさらに上昇する。(s3-7)の状態では、(s3-6)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(s3-7)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、(s3-8)の状態では、役物がさらに上昇する。(s3-8)の状態では、(s3-7)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(s3-8)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、(s4)の状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえた場面が表示される。このとき、効果音として演出成功時の音出力される。また、爆チューのセリフ「うう、捕まった」とともに字幕表示がされる。(s4)の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色でなめらかに点灯する。

30

【0605】

(エピログ7)

図173~図174に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP最終リーチの当リエピログパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよい表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。

40

【0606】

(エピログ8)

役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピログに対応する表示に切り替わるタイミングは、戻り動作の開始のタイミングに関連した上昇中のタイミングとなる。これによれば、戻り動作の開始に関連したタイミングでエピログに対応する表示に切り替えられるため、役物が初期位置に戻る前に役物動作に対応したエフェクト画像の表示が終了する。よって、役物が初期位置へ戻った際にエフェクト画像が表示されているとい

50

う状況を防ぐことができ、演出の美観を損ねることがない。なお、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、役物が上昇を開始するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、役物は落下位置において回転動作や移動動作を実行するようにしてもよい。

【0607】

(エピローグ10)

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

10

【0608】

(エピローグ11)

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

【0609】

(エピローグ12)

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

20

【0610】

(エピローグ13)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示がされている状況ではセリフ音が出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、字幕が見え難いタイミングで字幕が表示されることを避け、エピローグパートを好適に実行することができる。

【0611】

(エピローグ14)

役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、セリフをしっかりと認識させることができ、エピローグパートを好適に実行することができる。

30

【0612】

(エピローグ20)

図173～図174に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示される。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音が出力される。また、(s3-5)～(s3-8)にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音が出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した(s4)の状態においてセリフ音が出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに当りエピローグパートに対応する背景表示に

40

50

切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが当りエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。さらに、字幕が初期位置への戻り動作を完了した後に表示されることで、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。

【0613】

[エピローグ2, 3, 5について]

図175では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0614】

(字幕数とセリフ数との関係)

図175は、字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。図175では、各SPリーチの種類と、各SPリーチに対応するエピローグの種類とにおいて、演出中のキャラクタのセリフの数と、セリフに対応する字幕の数の数を示している。たとえば、SP前半リーチAの場合、セリフ数8に対し字幕数5である。また、SP前半リーチAの当りエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。SP前半リーチAのハズレエピローグパートの場合は、セリフが無いため字幕も無い。

【0615】

また、SP前半リーチBの場合、セリフ数5に対し字幕数3である。また、SP前半リーチBの当りエピローグパートの場合、セリフ数3に対し字幕数3である。SP前半リーチBのハズレエピローグパートの場合は、セリフが無いため字幕も無い。また、SP後半リーチAの場合、セリフ数16に対し字幕数14である。また、SP後半リーチAの当りエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。SP後半リーチAのハズレエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。

【0616】

また、SP後半リーチBの場合、セリフ数9に対し字幕数7である。また、SP後半リーチBの当りエピローグパートの場合、セリフ数3に対し字幕数3である。SP後半リーチBのハズレエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。また、SP最終リーチの場合、セリフ数27に対し字幕数19である。また、SP最終リーチの当りエピローグパートの場合、セリフ数2に対し字幕数2である。SP最終リーチのハズレエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。

【0617】

(エピローグ2)

図175に示すように、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるSPリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【0618】

(エピローグ3)

図175に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピローグパートにおいて、キャラクタが何を喋っているかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。

【0619】

(エピローグ5)

図175に示すように、煽りパートであるSPリーチには複数の種類があり、それぞれ演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれのSPリーチであっても、

10

20

30

40

50

エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、S Pリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、いずれのS Pリーチが実行される場合であってもエピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一に、補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【0620】

10

[再抽選演出1, 4, 5, 7~18について]

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

【0621】

(再抽選パートの詳細説明)

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

【0622】

大当り表示結果が導出される際には、(A1), (A2)に示すように図柄が拡大表示された後、(A3), (A4)に示すように図柄が縮小される。その後、(A5)に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(A6)に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ再抽選演出がスタートする。ここで、(A5)の状態から(A6)の状態にかけては、図柄が揺れている期間を省略している。具体的には、図柄が通常サイズのときに図柄は揺れている。そして、通常サイズになった後、引き続き再抽選パートの図柄揺れが開始される。このとき、図柄出しが完了することに関連するタイミング(たとえば、通常サイズになる直前タイミング、通常サイズになってからのタイミング、図柄揺れを開始するタイミングなどを含む)で、遊技効果ランプ9は、白色の点滅からレインボー色のなめらか点灯に切り替わる。これにより、図柄出しから再抽選演出にかけてスムーズな図柄出し、スムーズな揺れ期間への移行、図柄揃いによる祝福を画面とランプの発光により実行することができる。

20

30

【0623】

その後、(A7), (A8)に示すように図柄上下に揺れる揺れ期間となる。その後、(A9), (A10)に示すように、中央に位置する「2」図柄が一旦縮小される。その後、(A11)~(A23)にかけて飾り図柄として用いられている「2」, 「3」, 「4」, 「5」, 「6」, 「7」, 「1」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後に再び、(A10')~(A23')にかけて飾り図柄として用いられる「2」, 「3」, 「4」, 「5」, 「6」, 「7」, 「1」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。

【0624】

その後、(A24)に示すように、全ての飾りが2周期した後に、最初に表示されていた「2」図柄とともにボタン画像がうっすら表示される。その後、(A25)~(A46)にかけて飾り図柄が「2」, 「3」, 「4」, 「5」, 「6」, 「7」, 「1」と高速で変動するとともに、時間の経過に合わせてボタン画像の下に表示されるタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。操作有効期間内にプッシュボタン31Bが操作された場合、あるいは、操作有効期間内にプッシュボタン31Bが操作されずボタン操作の有効期間が終了した場合には、図157~図164に示すように奇数図柄あるいは偶数図柄が導出表示され、大当りに移行する。

40

【0625】

(再抽選演出1)

図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」

50

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

【0626】

(再抽選演出4)

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

【0627】

(再抽選演出5)

図柄送り演出では縮小された図柄により変動が開始され変動中の図柄の大きさは均一の縮小サイズである。これによれば、図柄送り演出時の変動の見た目をなめらかにすることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【0628】

(再抽選演出7)

図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後再度「2」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【0629】

(再抽選演出8)

再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られる。このように、飾り図柄の数字が順番に送られるため、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【0630】

(再抽選演出9)

再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が0%の「2」図柄、透過度が50%の「2」図柄、透過度が0%の「3」図柄、透過度が50%の「3」図柄、透過度が0%の「4」図柄、透過度が50%の「4」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できっちりと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

【0631】

(再抽選演出10)

再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れ

10

20

30

40

50

をよく見せることができる。

【 0 6 3 2 】

(再抽選演出 1 1)

図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。

【 0 6 3 3 】

(再抽選演出 1 2)

図 1 7 6 , 図 1 7 7 に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を 2 回繰り返した後の (A 2 4) , (A 2 5) において表示が開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが 2 回繰り返されるまで促進画像が表示されないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。

【 0 6 3 4 】

(再抽選演出 1 3)

なお、再抽選演出の開始時の図柄は、2 図柄以外の場合もある。このような場合であっても、動作促進表示としてのボタン画像が表示されるタイミングは一定である。たとえば、2 図柄の場合、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び 2 図柄が表示されるタイミングであった。5 図柄の場合も同様に、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び 5 図柄が表示されるタイミングであればよい。つまり、いずれの図柄により再抽選演出が開始されたとしても送られる図柄の数は同一である。これによれば、制御を一定にできるため処理負担を軽減することができる。

【 0 6 3 5 】

(再抽選演出 1 4)

抽選演出では、偶数図柄（たとえば 2 図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば 2 図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば 2 図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば 3 図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば 7 図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば 7 図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。

【 0 6 3 6 】

(再抽選演出 1 5)

抽選演出では、偶数図柄（たとえば 2 図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば 2 図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば 2 図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば 3 図柄）を表示するパターン、奇数図柄（たとえば 7 図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば 7 図柄）を表示するパターンのいずれであっても、共通のデータを用いている。つまり、演出のデータは同じで、飾り図柄に関するデータをパターンにより変更する設計となっている。これによれば、専用のパターンを設けなくてよいので、データ量を削減することができる。

【 0 6 3 7 】

[煽り 2 1 ~ 2 7 について]

図 1 7 8 ~ 図 1 8 1 では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 6 3 8 】

(フェード効果)

図 1 7 8 は、煽りパートにおける (b 4) ~ (b 6) 部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。煽りパートにおいては、セリフに対する字幕に対しフェード効

10

20

30

40

50

果が付される。フェード効果は、表示が徐々に鮮明となるフェードインと、表示が徐々に消去されていくフェードアウトとで構成される効果である。図178(A)では、煽りパートであるSP前半リーチAにおいて、フェード効果が付された演出の一部について説明する。

【0639】

(b4)の状態では、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する画面が表示されている。その後、(b4')に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率70%で表示される。その後、(b5)に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率0%で表示される。このように、セリフに対応する字幕が表示されるときにフェードインの効果が付される。なお、(b4')の状態では、「見つけたわ」のセリフ音の出力はされておらず、(b5)の状態のように字幕透過率0%のときにセリフ音の出力がされている。

10

【0640】

その後、(b5')に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の透過率0%の字幕の下のレイヤに、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の透過率70%の字幕がフェードイン効果を付して表示される。その後、(b5'')に示すように、「見つけたわ」の字幕の透過率と「見つかった」の字幕の透過率とがともに40%となった状態で表示される。その後、(b6)に示すように、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の字幕が透過率0%で表示される。このように、夢夢ちゃんのセリフに対応する字幕「見つけたわ」は、(b5')~(b6)へと徐々にフェードアウトしていく。それに対し、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の字幕は、(b5')~(b6)へと徐々にフェードインしていく。なお、(b5')、(b5'')の状態では、「見つかった」のセリフ音の出力はされておらず、(b6)の状態のように字幕透過率0%のときにセリフ音の出力がされている。

20

【0641】

図178は(B)に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。たとえば、図178(B)では、ナナちゃんが歌った歌の進行に合わせて「いつかきっと手に入れるから」と字幕(歌詞)が表示される。その後、すぐに「小さなこの手でつかみ取る」と歌の進行に合わせて字幕(歌詞)が表示される。大当りラウンド中のこのような字幕(歌詞)が続けて表示される場合は、フェード効果は付されないようになっている。これは、楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕(歌詞)を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。

30

【0642】

(煽り21)

煽りパートにおいては、図178(A)に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第1の字幕の表示期間と次に表示される第2の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第1の字幕と、第2の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態で変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

40

【0643】

(煽り22)

図178(A)に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第1の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第2の字幕が表示されることがある。この場合、第1の字幕が透過率0%で表示されている箇所に第2の字幕が透過率70%で重なって表示される。その後、第1の字幕がフェードアウトし、第2の字幕がフェードインし透過率0%の表示となる。これによれば、重なるよ

50

うに字幕が表示される場合であってもフェード効果により、字幕の切り替わりが分かり易い。

【 0 6 4 4 】

(字幕表示の変形例)

第 1 の字幕と第 2 の字幕とが重なるタイミングで表示される際には、2 つの字幕の両方にフェード効果を付すのではなく、いずれか一方の字幕にフェード効果を付すようにしてもよい。具体的には、第 1 の字幕表示にフェード効果を付さず、第 2 の字幕表示にフェード効果を付すパターン、第 1 の字幕表示にフェード効果を付し、第 2 の字幕表示にフェード効果を付さないパターンが考えられる。前述した第 1 の字幕表示にフェード効果を付すとともに、第 2 の字幕表示にフェード効果を付すパターンに入れ替えて、いずれかのパターンを適用してもよい。また、フェード効果を付す場合に、第 1 の字幕表示の上に第 2 の字幕表示を重ねてもよいし、第 1 の字幕表示の下に第 2 の字幕表示を重ねるようにしてもよい。

10

【 0 6 4 5 】

また、字幕が表示されるタイミングが重なる場合について、第 1 のキャラクタと第 2 のキャラクタとのセリフに対する字幕について説明した。しかし、同一のキャラクタが続けてセリフを発する場合に、第 1 のセリフに対する字幕表示の後、第 2 のセリフに対する字幕表示が重なるようにしてもよい。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付してもよい。

【 0 6 4 6 】

20

(煽り 2 4)

図 1 7 8 は (B) に示すように、大当たりラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕 (歌詞) が表示される。しかしながら、大当たりラウンド中は、字幕 (歌詞) が続けて表示される場合であってもフェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕 (歌詞) を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当たりラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機 1 に搭載のコンテンツの代表的な楽曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当たりラウンド中に省略することができ、一連の演出のをよく見せることができる。

30

【 0 6 4 7 】

(字幕の透過率と音の出力との関係について)

図 1 7 9 は、セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。図 1 7 9 は、図 1 7 8 (A) の夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」と、爆チューのセリフ「見つけた」とが発せられるときの状況を示している。図 1 7 9 においてグラフの横軸は、フレーム数を示している。「見つけたわ」の字幕は、透過率 1 0 0 % から 1 フレーム後に透過率 7 0 % で表示される。さらに、その 1 フレーム後に透過率 0 % で表示される。これにより、2 フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。この期間において「見つけたわ」のセリフ音は出力されていない。

【 0 6 4 8 】

40

その後、「見つけたわ」のセリフ音が出力される期間、「見つけたわ」の字幕は透過率 0 % で表示される。そして、「見つけたわ」のセリフ音の出力が終了した後の 3 フレームの無音期間である T 1 の期間において、2 フレームに亘り引き続き「見つけたわ」の字幕が透過率 0 % で表示される。その後、T 1 の残り 1 フレームの期間に亘り、「見つけたわ」の字幕が透過率 0 % から透過率 1 0 0 % で表示される。これにより、1 フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

【 0 6 4 9 】

また、T 1 の期間では、「見つけた」のセリフ音に関しても出力されていないが、T 1 の期間開始時の 1 フレーム後を起点として、「見つけた」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。具体的には、「見つけた」の字幕は、透過率 1 0 0 % から 1 フ

50

レーム後に透過率70%で表示される。さらに、その1フレーム後に透過率0%で表示される。これにより、2フレームの期間に亘り「見つかった」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。

【0650】

その後、「見つかった」のセリフ音出力される期間、「見つかった」の字幕は透過率0%で表示される。そして、「見つかった」のセリフ音の出力が終了した後の3フレームの無音期間であるT2の期間において、2フレームに亘り引き続き「見つかった」の字幕が透過率0%で表示される。その後、T2の残り1フレームの期間に亘り、「見つかった」の字幕が透過率0%から透過率100%で表示される。これにより、1フレームの期間に亘り「見つかった」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

10

【0651】

図179に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する「見つけたわ」の第1字幕と、爆チューのキャラクタに対応する「見つかった」の第2字幕は、同じフェードインおよびフェードアウトのフェード効果が付される。また、フェードインが2フレームの期間に亘って実行されるのに対し、フェードアウトは1フレームの期間に亘って実行される。

【0652】

(煽り23)

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

20

【0653】

(煽りパートとエピローグパートにおける字幕の対比)

図180は、(b4)~(b6)部分の詳細説明図および(o3)~(o5)部分の詳細説明図である。図180(A)は、煽りパートにおける(b4)~(b6)部分の詳細説明図である。また、図180(B)は、(o3)~(o5)部分の詳細説明図である。図180(A)および図180(B)は、2つのキャラクタが発するセリフに対して字幕表示が続けて表示される点で共通している。しかし、図180(A)と図180(B)とでは、第1字幕が表示されてから第2字幕が表示されるまでの期間が異なっている。

30

【0654】

図180(A)に示すように、(b4)~(b7)部分では、(b4)において、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する表示がされる。その後、(b5)において、夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する第1字幕が表示される。その後、(b6)において、爆チューのセリフ「見つかった」に対応する第2字幕が表示される。その後、(b6')において、夢夢ちゃんが画面上に拡大表示される。その後、夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ!」に対応する字幕が表示される。(b4)の開始時から(b6)の終了時までにおける時間t1は約3秒である。

【0655】

40

図180(B)に示すように、(o3)~(o5)部分では、(o3)において、ジャムちゃんとナナちゃんとともに倒したカニが看板となったお店が表示され、ジャムちゃんのセリフ「いい看板ね」に対応する第1字幕が表示される。その後、(o3')~(o3'')にかけて、字幕無しのカニが看板となったお店の背景が表示される。その後、(o4)において、ナナちゃんのセリフ「しっかり働きなさい」に対応する第2字幕が表示される。その後、カニが看板となったお店の背景が静止画となる。(o3)の開始時から(o5)の終了時までにおける時間t1は約10秒である。

【0656】

図180(A),(B)に示すように、煽りパートとエピローグパートとでは、1シーン(0~t1の期間や0~t2の期間)において、セリフに対応する字幕が複数回表示さ

50

れる場合がある。字幕が複数回表示される場合において、時間尺に余裕があるときは、一旦表示した字幕表示が消去することによって字幕表示の切り替わりを分かり易くすることも考えられる。しかし、0～t1の期間のように時間尺に余裕が無い場合は、字幕表示を一旦消去するという措置が取り難い。そのため、図178、図179に示したように、字幕表示にフェード効果を付すことにより字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

【0657】

ここで、パチンコ遊技機1においては、最初に映像が作成されて、その後にセリフ等の音声が付けられる。その後、各セリフに対応した字幕表示が付けられる。仮に、時間尺が多めに取れない0～t1の期間において字幕表示を一旦消去するための期間を長くした映像を作り直すと手間がかかってしまう。そこで、フェード効果を付すことにより映像を作り直さなくとも字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。また、カニの看板のお店が表示される当りエピローグパートのように時間尺に余裕がある場合であっても一律にフェード効果を付すことにより、全体の作業負担が減少し、字幕の切り替え時に違和感が生じることがないようにすることができる。

【0658】

(煽り26)

図180に示すように、第1字幕と第2字幕とが被らない(o3)～(o5)部分における所定のシーンにおいても、字幕表示についてフェード効果を付している。なお、フェード効果については、フェードインとフェードアウトとのうち少なくともいずれか一方の効果を付すようにしてもよい。映像の作成の後に作成される字幕表示において、字幕表示が被るか否かでフェード効果を付していくのは手間がかかる。そこで、字幕表示に対し一律にフェード効果を付すことにより、作業負担が増加することを防止できる。

【0659】

(煽り25)

ここで、図示はしていないが、エピローグパートであっても字幕表示のタイミングが重なる場合がある。しかしながら、図180に示すように、エピローグパートでは、煽りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。

【0660】

[煽り27について]

図181では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0661】

(煽り27)

図181は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図181(A)の比較例1に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまふ。また、長いセリフに対する字幕表示や早い進行のセリフに対する字幕表示に関しても、空白期間を設けず字幕を切り替えた場合に違和感が生じる可能性がある。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付すことにより違和感を解消することができる。また、図181(B)の比較例2に示すように、「見つけたわ」の字幕表示に対し「見つかった」を重ね、その後「見つかった」と表示することもある。このような場合には、フェード効果を付さないことにより字幕表示が見難くなってしまふ。また、図181(C)の比較例3に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下2段で表示することもある。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げと

10

20

30

40

50

になってしまう。それに対し、本実施の形態のように、字幕表示に対しフェード効果を付すことによりこのような問題を解決することができる。

【 0 6 6 2 】

[エピローグ 2 3 について]

図 1 8 2 では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 6 6 3 】

図 1 8 2 は、(B 4) ~ (B 1 1) 部分の詳細説明図である。図 1 8 2 により、画面上の飾り図柄や小図柄を用いた演出と、遊技効果ランプ 9 を用いた演出との対応関係について説明する。(B 4) に示すように、再抽選パートの図柄出しの演出において、拡大されていた「 3 」図柄が縮小される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、白色で点滅する。次いで、(B 5) に示すように、「 3 」図柄が通常サイズで表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色で点滅する。次いで、(B 6) に示すように、「 3 」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色で点滅する。

10

【 0 6 6 4 】

次いで、(B 7) に示すように、画面が再抽選用の背景から通常背景に変化し、この通常背景において、引続き「 3 」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色で点滅する。その後、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、(B 8) に示すように、飾り図柄および小図柄が確定停止する。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色で点滅する。(B 9) に示すように、図柄確定期間は、所定期間(たとえば、0.5 s)継続し、画面上は(B 8)と同様の表示が維持される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色の点滅の点灯態様が維持される。

20

【 0 6 6 5 】

その後、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約 1 0 m s e c 後に遊技効果ランプ 9 の態様が切り替わってファンファーレ対応となる。また、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約 3 3 m s e c 後に画面が切り替わって「 F E V E R 」が表示される態様に变化する。具体的には、(D 1) に示すように、ファンファーレコマンドを受信した後のファンファーレ期間において、画面は(B 9)の状態を維持する。それに対し、遊技効果ランプ 9 の態様は画面の態様よりも早くファンファーレ対応に切替わる。(D 1) における遊技効果ランプ 9 の態様は消灯である。次いで、(D 2) に示すように、遊技効果ランプ 9 の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「 F E V E R 」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ 9 は、ファンファーレ対応の点灯態様が維持される。

30

【 0 6 6 6 】

[エピローグ 2 8 ~ 3 1 について]

図 1 8 3 では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 6 6 7 】

図 1 8 3 は、図柄出しの変形例を説明するための図である。変形例においては、(Y 1) ~ (Y 7) の順に図柄出しが実行されるようにしてもよい。具体的には、(Y 1) に示すように、爆チューを捕まえる場面で縮小された飾り図柄(縮小図柄)が画面の左上で「 2 2 2 」の状態で揃う。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。次いで、(Y 2) に示すように、画面が静止画となり縮小図柄が上下に微小に揺れる。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。

40

【 0 6 6 8 】

次いで、(Y 3) に示すように、画面の左上の縮小された飾り図柄が一旦消去される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。次いで、(Y 4) に示すように、画面の中央から消去されていた「 2 2 2 」の飾りが図柄拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、白点滅である。次いで、(Y 5) に示すように、「 2 2 2 」の飾り図柄が(Y 4)の状態から拡大されて表示される。このと

50

きの遊技効果ランプ 9 の態様は、白点滅である。次いで、(Y 6) に示すように、「 2 2 2 」の飾り図柄が (Y 5) の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、白点滅である。次いで、(Y 7) に示すように、「 2 2 2 」の飾り図柄が (Y 6) の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、白点滅である。

【 0 6 6 9 】

変形例の図柄出しでは、飾り図柄が、S P リーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、(Y 1) に示すような当りエピソードパート時に図柄が揃う。そして、(Y 2) に示すような縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は、画面中央の位置から拡大されて図柄第の演出が実行される。

【 0 6 7 0 】

(エピソード 2 8)

当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態(当りエピソードの映像が流れている状態)のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置(画面左上隅の位置)にある。画面が静止画となり当りエピソードの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピソードパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピソードパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピソードパートを好適に見せることができる。

【 0 6 7 1 】

(エピソード 2 9)

当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態(当りエピソードの映像が流れている状態)のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置(画面左上隅の位置)に「 2 2 2 」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピソード映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

【 0 6 7 2 】

(エピソード 3 0)

当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態(当りエピソードの映像が流れている状態)のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置(画面左上隅の位置)に表示される。また、画面が静止画となり当りエピソードの映像が終了するタイミングに関連して、(Y 1) で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。

【 0 6 7 3 】

(エピソード 3 1)

変形例においては、飾り図柄が、S P リーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動する。これによれば、S P リーチ開始時から位置させることで、S P リーチ中も演出の展開を邪魔しないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 0 6 7 4 】

図 1 8 4 ~ 図 1 8 7 は、再抽選の変形例を説明するための図である。変形例においては、たとえば、(F 1) ~ (F 1 2) の順に図柄出しから再抽選が実行される場合について

10

20

30

40

50

説明する。具体的には、(F 1) , (F 2) に示すように図柄が拡大表示された後、(F 3) , (F 4) に示すように図柄が縮小される。その後、(F 5) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(F 6) に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、(F 7) に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、(F 8) ~ (F 9) にかけて「 3 」図柄が縮小されて表示される。

【 0 6 7 5 】

その後、(F 1 0) に示すように、「 3 」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、(F 1 1) に示すように、「 3 」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、(F 1 2) に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。

10

【 0 6 7 6 】

(F 1 2) の状態から遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合を図 1 8 5 に示す。図 1 8 5 では、(G 1) ~ (G 2 7) において実行される再抽選演出について説明する。(F 1 2) の状態から遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合には、(G 1) ~ (G 1 3) にかけて飾り図柄として用いられている「 3 」, 「 4 」, 「 5 」, 「 6 」, 「 7 」, 「 1 」, 「 2 」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後、(G 1 4) に示すように、高速変動前に表示されていた「 3 」図柄が表示される。

【 0 6 7 7 】

20

その後、(G 1 5) , (G 1 6) に示すように図柄が拡大表示された後、(G 1 7) , (G 1 8) に示すように図柄が縮小される。その後、(G 1 9) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、背景が図柄揺れ用の背景に切り替えられる。ここでは、図柄揺れとして、図柄が画面上を奥側と手前側とに回転動作をすることで図柄を揺らす動作が実行される。具体的には、(G 2 0) ~ (G 2 1) にかけて図柄が奥側に揺れた後、(G 2 2) ~ (G 2 3) にかけて図柄が手前側に揺れことにより初期位置へと変化する。その後、(G 2 4) ~ (G 2 5) にかけて図柄が手前側に揺れた後、(G 2 6) ~ (G 2 7) にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。

【 0 6 7 8 】

(F 1 2) の状態から遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合を図 1 8 6 に示す。図 1 8 6 では、(H 1) ~ (H 2 7) において実行される再抽選演出について説明する。(F 1 2) の状態から遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合には、(H 1) ~ (H 6) にかけて「 3 」図柄が表示されたままで、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。その後、(H 7) に示すように、ボタン画像がうっすら表示されボタン画像が消去されていく。その後、(H 8) ~ (H 2 0) にかけて飾り図柄として用いられている「 3 」, 「 4 」, 「 5 」, 「 6 」, 「 7 」, 「 1 」, 「 2 」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後、(H 2 1) に示すように、高速変動前に表示されていた「 3 」図柄が表示される。

30

【 0 6 7 9 】

その後、(H 2 2) , (H 2 3) に示すように図柄が拡大表示された後、(H 2 4) , (H 2 5) に示すように図柄が縮小される。その後、(H 2 6) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(H 2 7) に示すように、背景が(G 2 0) ~ (G 2 7) で示した背景に切り替えられる。プッシュボタン 3 1 B が操作されない場合の(H 2 2) ~ (H 2 6) のおける図柄出しの動きは、プッシュボタン 3 1 B が操作された場合の(G 1 5) ~ (G 1 9) における図柄出しの動きと同じである。しかしながら、プッシュボタン 3 1 B が操作された場合は、プッシュボタン 3 1 B が操作されなかった場合のタイムゲージの減少分の時間が 3 図柄を揺らす演出を実行する期間で吸収されている。つまり、ボタンがどのタイミングで操作されたとしても、ボタンが操作されるまでの期間が 3 図柄を揺らす演出の尺で吸収されることになる。

40

【 0 6 8 0 】

50

そして、(G 2 7)あるいは(H 2 7)の後に、図 1 8 7 に示すような演出が実行される。図 1 8 7 では、(J 1) ~ (J 1 8)において実行される再抽選演出について説明する。(G 2 7)あるいは(H 2 7)の後、(J 1)に示すように、画面が一旦ホワイトアウトする。その後、(J 2) ~ (J 9)にかけて「3」図柄が一回転する。具体的には、(J 2)の状態から「3 図柄」の垂直方向を軸にして左回りに(J 3), (J 4), (J 5), (J 6), (J 7), (J 8), (J 9)と回転する。回転の動きは速いので一瞬でクルッと図柄が回転するように見える。

【0 6 8 1】

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

【0 6 8 2】

[ハズレ 1 ~ 7 について]

ハズレエピソードパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0 6 8 3】

(図柄確定期間について)

図 1 8 8 は、図柄確定期間の詳細説明図である。図 1 8 8 の(X 1)は図 1 3 2 の(r 5 4)に対応する当否決定のタイミングを示す図である。この状態から当りエピソードパートに移行した場合の図柄確定期間の詳細を(X 2) ~ (X 5)により説明する。また、(X 1)の状態からハズレエピソードパートに移行した場合の図柄確定期間の詳細を(X 6) ~ (X 9)により説明する。

【0 6 8 4】

(X 1)の状態から当りエピソードパートに移行する場合は、(X 2)に示すように、爆チューを捕まえた(s 5)の状態の画像が表示される。その後、(X 3)に示すように、通常画面に制御された後に(B 8)のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち 0 . 5 s 間継続される。その後、(X 4)に示すように、(B 1 1)のようなファンファーレ期間となる。その後、(X 5)に示すように、大当たりラウンド期間となる。

【0 6 8 5】

(X 1)の状態からハズレエピソードパートに移行する場合は、(X 6)に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念(u 2)の状態の画像が表示される。その後、(X 7)に示すように、背景がブラックアウトするとともに「2 3 2」のハズレ表示結果を示す図柄組合せが表示される。その後、(X 8)に示すように、遊技者の目を引き付ける効果のあるキャラクタ画像が描かれたアイキャッチ画像が表示される。その後、通常画面に制御された後に(X 9)のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち 0 . 5 s 間継続される。図柄確定期間終了後に次の変動表示に対応する保留記憶があれば、次の変動表示が開始される。

【0 6 8 6】

(ブラックアウトの詳細説明)

図 1 8 9 は、ブラックアウトの詳細説明図である。図 1 8 9 (X 1 0) ~ (X 2 2)の順でブラックアウトの詳細を説明する。(X 1 0)に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念(u 2)の状態の画像が表示される。この状態から、ブラックアウトの背景が透過率を徐々に低下させて表示されるとともに、中央に表示される飾り図柄の 1 つである「3」を示す中図柄の背景が透過率を徐々に低下させて表示される。透過率を低下させることにより、ブラックアウト背景が徐々に暗くなり、中図柄が徐々にくっきりと現れるようになる。

10

20

30

40

50

【0687】

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

10

【0688】

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

【0689】

(ハズレ1)

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

20

【0690】

(ハズレ2)

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

30

【0691】

(ハズレ3)

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

40

【0692】

(ハズレ4)

図189に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていく変化の方が、中図柄がフェードインしていく変化よりも先に開始される。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかもブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【0693】

(ハズレ5)

50

ブラックアウトする前のハズレ時の映像は、表示される画像が切り替わっていくのに対し、ブラックアウトする際の画像は、表示される画像に変化がない。これによれば、変化のない画像の状態ブラックアウトが開始されることで、ブラックアウトを好適に見せることができる。なお、画像が切り替わるとは、画面の絵が切り替わること、映像の角度が切り替わること、表示されている場面自体が切り替わることを含む。また、画像に変化がないとは、同じ静止画であること、動画であっても映像の角度は切り替わらず、動いているとしても一部の映像のみが微小に動いていることを含む。

【0694】

(ハズレ6)

ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、(X18)~(X20)に示すように、透過率が0%の中図柄と、透過率が0%のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、(X19)~(X20)に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を1周期として、少なくとも2周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を含む所定期間は、中図柄が透過率100%から透過率0%の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていけばよい。また、所定期間は、アイキャッチが表示される期間よりも長く設定されていけばよい。これによれば、背景が透過率0%のブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

【0695】

(ハズレ7)

図188, 図189に示すように、アイキャッチ画面では、パチンコ遊技機1に関する情報として、タイトルの「POWERFULII」の文字と、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、アイキャッチ画像によりパチンコ遊技機1の情報を的確に伝えることができる。

【0696】

[ハズレ8, 10~17について]

ハズレエピソードパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0697】

(ハズレ時の遊技効果ランプについて)

図190は、ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。図190には、第4図柄ユニット50の特図可変表示の点灯態様についても記載されている。図190(X30)~(X36)がハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図であり、(X40)~(X46)がハズレ時の変形例を示す図である。なお、図190に示す例は、SP最終リーチにおけるハズレ時の演出を示しているが、SP前半リーチA, BやSP後半リーチA, Bなど、その他のリーチにおけるハズレ時の演出に対して、図190に示す技術を適用してもよい。

【0698】

本実施の形態では、(X30)の味方キャラクタ6人が残念がっている演出から(X31)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。なお、図190に示すハズレ時の輝度データテーブルは、後述する図216に示すハズレエピソードパートにおける子テーブルWD17の時間tu1~tu3で指定された孫テーブルに対応する。

【0699】

背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。アイキャッチ画像とは、遊技者の注目を集める画像であり、本実施の形態においては、SPリーチにおける一連の演出の結果、ハズレ図柄が導出(仮停止)されて通常画面に戻る前にアイキャッチ画像が表示される。

【0700】

10

20

30

40

50

(X32)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X33)のアイキャッチ画面の表示にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられる。その後、(X34)の通常画面への切替え期間および(X35)の図柄確定期間を経由して、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに実行される(X36)の次変動にかけて、背景用の輝度データテーブルが用いられる。なお、図190に示す背景用の輝度データテーブルは、後述する図216に示すハズレエピソードパートにおける子テーブルWD17の時間tu4で指定された孫テーブル26に対応する。

【0701】

なお、(X35)の図柄確定期間の後に保留なしのときに客待ちコマンドを受信したときも背景用の輝度データテーブルが維持される。なお、客待ちコマンドを受信することに対応して、演出画面がデモンストレーション表示となり、デモンストレーション用の輝度データテーブルが用いられてもよい。

10

【0702】

第4図柄ユニット50の特図可変表示との関係では、(X30)から(X34)にかけて、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、点滅している。そして、図柄確定コマンドを受信することにより、(X35)の状態では第4図柄ユニット50の特図可変表示が、消灯となる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信することにより、(X36)の状態では第4図柄ユニット50の特図可変表示が、点滅となる。なお、(X35)の図柄確定期間の後に保留なしのときは客待ちコマンドを受信しても第4図柄ユニット50の特図可変表示は消灯を維持する。

20

【0703】

また、ハズレ時の変形例として、各状態における輝度データテーブルが本実施の形態と異なるようにしてもよい。具体的には、(X40)の残念から(X41)の背景ブラックアウトにかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。その後、(X42)のアイキャッチ画面切り替え期間、(X43)のアイキャッチ画面、(X44)の通常画面切り替え期間、(X45)の図柄確定期間にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。そして、(X36)の次変動において、背景用の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。

【0704】

ここで、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ表示前(ハズレ時)の輝度データテーブルの最終の輝度データ(消灯)よりも輝度が大きくなっている。また、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル(消灯含まず)の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。

30

【0705】

(ハズレ8)

ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コ

40

50

マンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【0706】

(ハズレ10)

アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ後、保留記憶がなく客待ちデモ指定コマンドを受信したとしても背景用の輝度データテーブルが継続して用いられる。これによれば、背景用の輝度データテーブルに切り替えた以降は、継続して同じ輝度データテーブルを用いることができるため、違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

10

【0707】

(ハズレ11)

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

【0708】

(ハズレ12)

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

20

【0709】

(ハズレ13)

ハズレ時の変形例を説明する。(X40)の味方キャラクタ6人が残念がっている演出から(X41)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。(X42)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X45)の図柄確定期間にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

30

【0710】

(ハズレ14)

切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。

40

【0711】

(ハズレ15)

図柄確定後に、保留記憶がない場合には、客待ち指定コマンドを受信することにより、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切

50

り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。

【 0 7 1 2 】

(ハズレ 1 6)

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

【 0 7 1 3 】

(ハズレ 1 7)

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

【 0 7 1 4 】

[当否 8 ~ 1 2 について]

当否決定に関連する部分における特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 7 1 5 】

((r 4 8) 部分の詳細説明)

図 1 9 1 は、(r 4 8) 部分の詳細説明図である。図 1 9 1 (r 4 8) は、当否決定前の最終の煽りが実行される場面である。図 1 9 1 (A) は、画面の切り替えを示す説明図であり、図 1 9 1 (B) は、画面の切り替えと時間との関係を示す説明図である。図 1 9 1 (A) に示すように、(r 4 8) 部分では、(r 4 8 - 1) のような爆チューの表示がされた後に、(r 4 8 - 2) のような味方 6 人の表示がされる。その後、再び (r 4 8 - 1) のような爆チューの表示がされた後に、(r 4 8 - 2) のような味方 6 人の表示がされる。以降、(r 4 8 - 1) と (r 4 8 - 2) との静止画の切り替えが繰返され、図 1 9 1 (B) に示すように、徐々に切り替え速度が速くなる。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とは、時間経過とともに徐々に拡大して表示されるようになっている。

【 0 7 1 6 】

(当否 8)

煽りパートにおける (r 4 8) の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、(r 4 8) の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、(r 4 8) において実行される演出は、爆チューの画像と味方 6 人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

【 0 7 1 7 】

(当否 9)

図 1 9 1 (B) に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利

10

20

30

40

50

となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興味が向上する。また、交互に画像が切り替わることで、味方キャラクタと敵キャラクタとをそれぞれ1枚の画像を用いて実行していることを気付きにくくすることができる。

【0718】

(当否10)

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

【0719】

(当否11)

(r48)におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が2枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像1、画像2、画像3、画像4、画像1...と4枚の画像を繰返し用いることにより、キャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

【0720】

(当否12)

(r48)におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまう。しかしながら、スローモーション期間の動きを早くすることにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなることがなく、データ容量を削減させつつ、動作している様子をより忠実に表現することができる。

【0721】

<遊技効果ランプに関する説明>

次に、遊技効果ランプ9のランプ制御について、図192～図260を参照しながら説明する。

【0722】

[輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について]

演出制御用CPU120は、ROM121やRAM122に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ9に含まれる複数のランプのうちの1または複数のランプをランプ制御によって点灯/点滅/消灯させる。

【0723】

具体的には、表示制御部124は、主基板11に搭載されたCPU105から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の1フレーム(33msec)で1減算されるカウンタである。表示制御部124は、サブ変動時間が各パートに対応する表示(たとえば、開始パートや煽りパートなどの各パートにおける各種表示(リーチ表示など))を開始するタイミングとなったときに、ROM121やRAM122に格納された画像データ(動画データ、アニメーションデータ)に基づき、画像表示装置5の表示制御を行う。表示制御部124は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置5に表示させる演出表示(演出シーン)に対応して拡張コマンドを設定し、当該拡張コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部124から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部124によって表示制御が行われる演出表示(演出シーン)に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【0724】

10

20

30

40

50

たとえば、図 2 7 2 は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図 2 7 2 に示すように、表示制御部 1 2 4 が S P 前半リーチ A の当りエピソードにおける表示制御を行う場合、当該 S P 前半リーチ A の当りエピソードを指定するための拡張コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 4 から受信した拡張コマンドに基づき、S P 前半リーチ A の当りエピソードに対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【 0 7 2 5 】

親テーブルでは、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間を指定する情報と、各ランプに対するランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報（子テーブルの指定アドレス）とが格納されている。なお、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプのみが指定されており、ランプ制御の対象とならないランプについては指定されない。たとえば、後述する図 1 9 2 に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠ランプと、役物ランプ 9 A と、盤左ランプ 9 B と、アタッカランプ 9 E、V アタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H とが指定され、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c が指定されている。そして、図 1 9 2 に示す親テーブルにおいては、枠ランプに対して子テーブル W D 1 が指定され、役物ランプ 9 A に対して子テーブル Y D 1 が指定され、盤左ランプ 9 B に対して子テーブル L D 1 が指定され、アタッカランプ 9 E、V アタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H に対して子テーブル A D 1 が指定されている。

【 0 7 2 6 】

詳しくは図 2 0 6 を用いて後述するが、図 2 7 2 に示すように、S P 前半リーチ A 当りエピソード用の親テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c（10 分間）が指定されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、この 6 0 0 0 0 0 m s e c（10 分間）を計時するために 1 0 m s e c ごとにカウンタを 1 減算する。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、カウンタの減算処理を 6 0 0 0 0 回実行することで、6 0 0 0 0 0 m s e c（10 分間）を計時したことになる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s e c（10 分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。S P 前半リーチ A 当りエピソード用の親テーブルにおいては、子テーブルとして W D 3 が指定されている。

【 0 7 2 7 】

子テーブルには、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で参照される孫テーブルを指定する情報（孫テーブルの指定アドレス）とが格納されている。たとえば、後述する図 1 9 3 に示す枠ランプ用の子テーブルにおいては、t a 1 ~ t a 1 9 といった各時間に対して参照される孫テーブル（W 4、W 1 1、W 1 2、W 2 1 など）が指定されている。

【 0 7 2 8 】

詳しくは図 2 0 6 を用いて後述するが、図 2 7 2 に示すように、S P 前半リーチ A 当りエピソード用の子テーブル W D 3 においては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として 3 0 0 m s e c が指定されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 0 m s e c ごとにカウンタを 1 減算することで 3 0 0 0 m s e c を計時し、当該計時が 3 0 0 0 m s e c に到達するまで、子テーブル W D 3 によって指定された孫テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。S P 前半リーチ A 当りエピソード用の子テーブル W D 3 においては、孫テーブルとして W 4 が指定されている。

【 0 7 2 9 】

孫テーブルには、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で用いられる輝度データとが格納されている。たとえば、後述する図 2 3 0 に示す孫テーブル W 4 におい

10

20

30

40

50

ては、30 msecごとに用いられるRGBに対応する輝度データが格納されている。

【0730】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。たとえば、枠ランプは、「R」、「G」、「B」といった3つの素子からなるLEDによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、0～Fまでの16段階に電流値が分かれており、輝度データが0の場合は電流値が最低値（たとえば、0）となり、輝度データがFの場合は電流値が最大値となる。たとえば、「R」の素子に「A」の輝度データが出力されると、当該「A」の輝度データに対応する電流が「R」の素子に流れ、「G」の素子に「1」の輝度データが出力されると、当該「1」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れ、「G」の素子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

10

【0731】

枠ランプは、RGBの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠ランプは、輝度データに基づく発光によって、前述した各キャラクタに応じた色で点灯することができる。一例としては、夢夢ちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。メイドAが登場するような演出においては、輝度データとして「00F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが青色に点灯する。メイドBが登場するような演出においては、輝度データとして「0AC」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがハワイアンブルー色に点灯する。ADが登場するような演出においては、輝度データとして「FF0」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが黄色に点灯する。ジャムちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「A5F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが紫色に点灯する。ナナちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「F3F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがピンク色に点灯する。爆チューが登場するような演出においては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。ボインゴが登場するような演出においては、輝度データとして「FEA」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがクリーム色に点灯する。

20

30

【0732】

詳しくは図230を用いて後述するが、図272に示すように、孫テーブルW4においては、各ランプについて、輝度データ（RGBのデータ）として「000」と「AAA」とが30 msec間隔で交互に指定されている。演出制御用CPU120は、10 msecごとにカウンタを1減算することで子テーブルによって指定された時間である3000 msecを計時し、当該計時が300 msecに到達するまで、孫テーブルW4に基づき30 msec間隔で輝度データをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

40

【0733】

上述したように、演出制御用CPU120は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（たとえば、10 msec周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【0734】

50

具体的には、演出制御用CPU120は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用CPU120は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が0になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

10

【0735】

演出制御用CPU120による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図273は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図273に示すように、SP前半リーチA当りエピソード用の子テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として3000 msecが指定され、かつ孫テーブルとしてW4が指定されている。孫テーブルW4においては、各ランプについて、輝度データ(RGBのデータ)として「000」と「AAA」とが30 msec間隔で交互に指定されている。なお、説明の便宜上、最初の30 msecにおけるデータ「000」をデータ1、次の30 msecにおけるデータ「AAA」をデータ2、次の30 msecにおけるデータ「000」をデータ3、次の30 msec

20

【0736】

演出制御用CPU120は、10 msecごとにカウンタを1減算することで子テーブルWD3によって指定された3000 msecを計時し、当該計時が3000 msecに到達するまで、孫テーブルW4に基づき30 msec間隔でデータ1～データ7の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ7まで出力した後、未だ計時が3000 msecに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、やがて、計時が3000 msecに到達すると、その時点で孫テーブルW4に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブルW1に基づく輝度データの出力を開始する。このように、演出制御用CPU120は、子テーブルによって指定された時間が経過するまで、輝度データの出力をループさせるようになっている。

30

【0737】

なお、後述する図192に示す親テーブルのように、600000 msec(10分)に亘って子データが指定されており、このような親テーブルにおける10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、CPU103からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用CPU120がCPU103からの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

40

【0738】

また、後述する図193に示す子テーブルのように、最終の指定箇所に600000 msec(10分)に亘って孫データが指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【0739】

50

また、後述する図 2 3 5 に示す孫テーブルのように、最終の指定箇所にも 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) に亘って輝度データが指定されており、このような孫テーブルにおける 1 0 分データは、孫テーブルに対応するタイマの値が 0 となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【 0 7 4 0 】

このように、孫テーブルの最後に指定された輝度データを 1 0 分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。

10

【 0 7 4 1 】

上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルによって構成されているが、以下で説明する各パートにおいて用いられる輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、特徴的なテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することがある。

【 0 7 4 2 】

[開始パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 1 9 2 は、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 1 9 2 に示すように、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (W D 1 , Y D 1 , L D 1 , A D 1) を指定する情報とが格納されている。

20

【 0 7 4 3 】

図 1 9 3 は、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 1 9 3 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 1 では、枠ランプについて、開始パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「省略」で示してその説明を省略する。

30

【 0 7 4 4 】

たとえば、時間 t a 1、時間 t a 4、および時間 t a 7 においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。孫テーブル W 2 1 は、図 5 2 を参照しながら説明した通常背景用輝度データテーブルに含まれ、後述する図 2 6 0 に示す背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 2 1 に対応する。図 2 6 0 に示すように、孫テーブル W 2 1 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして「 5 5 0 」、「 7 7 0 」、または「 8 8 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを通常背景に対応する黄色 (背景黄点灯のパターン) で点灯させる。

40

【 0 7 4 5 】

時間 t a 3 および時間 t a 6 においては、孫テーブル W 4 が指定されている。孫テーブル W 4 は、後述する図 2 3 0 に示す白点滅 (白フラッシュ) 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 4 に対応する。図 2 3 0 に示すように、孫テーブル W 4 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で交互に「 0 0 0 」と「 A A A 」とが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。本実施形態において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づき 1 5 0 m s e c (3 0 m s e c x 5) に亘ってランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で 2 回点滅させる。

【 0 7 4 6 】

50

時間 $t_{a10} \sim t_{a12}$ においては、孫テーブル $W11$ が指定されている。孫テーブル $W11$ は、後述する図 251 に示すシャッター 1 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル $W11$ に対応する。図 251 に示すように、孫テーブル $W11$ においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、30 msec 間隔で「A00」から「600」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル $W11$ に基づきランプ制御を行うことで、図 58 ($a10$) \sim ($a12$) に示したようなシャッターが閉まるような演出に対応させて、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

【0747】

時間 $t_{a13} \sim t_{a18}$ においては、孫テーブル $W12$ が指定されている。孫テーブル $W12$ は、後述する図 251 に示すシャッター 2 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル $W12$ に対応する。図 251 に示すように、孫テーブル $W12$ においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、30 msec で「600」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル $W12$ に基づきランプ制御を行うことで、図 59 ($a13$) \sim ($a15$) および図 60 ($a16$) \sim ($a18$) に示したようなシャッターが閉まりきった状態から所定時間維持された後に段階的に開くような演出に対応させて、輝度を低下させた状態で維持させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

【0748】

このように、開始パートの子テーブル $WD1$ においては、シャッターが閉まりきる前の時間 $t_{a1} \sim t_{a12}$ においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯 / 点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 $t_{a13} \sim t_{a18}$ においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【0749】

なお、本実施の形態においては、図 59 ($a13$) に示したように、シャッターが閉まりきったタイミングから、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていたが、これに限らない。たとえば、シャッターが閉まりきった後、所定時間（たとえば、1 秒間）が経過してから、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていてもよい。あるいは、シャッターが閉まる動作に関連したタイミング（たとえば、シャッターが閉まり始めるタイミング、シャッターが閉まり始める直前のタイミングなど）から、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていてもよい。

【0750】

開始パートの最後となる時間 t_{a19} においては、図 61 ($a19$) に示したようなシャッターが完全に開ききった状態で維持されるような演出に対応させて、枠ランプが消灯する。なお、ここで言う「消灯」は、図 53 を参照しながら説明したように、輝度データが「0」となる状態であるが、時間 t_{a19} においては、輝度データが「1」となる略消灯となってもよい。なお、以下の説明においても、「消灯」の部分は、「略消灯」であってもよい。時間 t_{a19} においては最大 10 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル $WD1$ に対応するタイマの値が 0 になるまで、10 分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプが消灯を維持する。

【0751】

このように、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝える

10

20

30

40

50

ことができる。また、開始パートの後に実行される S P 前半リーチ A の煽りパートや S P 前半リーチ B の煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各 S P 前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、S P 前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、S P 前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 0 7 5 2 】

[S P 前半リーチ A 煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 1 9 4 は、S P 前半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 1 9 4 に示すように、S P 前半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (W D 2 , Y D 2 , L D 2 , A D 2) を指定する情報とが格納されている。

10

【 0 7 5 3 】

図 1 9 5 は、S P 前半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 2 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 1 9 5 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 2 では、枠ランプについて、S P 前半リーチ A の煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

20

【 0 7 5 4 】

たとえば、時間 t b 1 0 の 1 5 6 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 3 が指定されている。孫テーブル W 3 は、後述する図 2 2 9 に示す黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 3 に対応する。図 2 2 9 に示すように、孫テーブル W 3 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして 1 8 0 m s e c 間隔で「 4 4 0 」、「 6 6 0 」、および「 8 8 0 」がまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを S P リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【 0 7 5 5 】

時間 t b 1 4 の 1 5 0 m s e c 間および時間 t b 1 7 の 2 1 0 m s e c 間においては、各々孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

30

【 0 7 5 6 】

ここで、図 2 3 0 に示すように、孫テーブル W 4 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で交互に「 0 0 0 」と「 A A A 」とが指定されており、最初の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」(消灯)、次の 3 0 m s e c が「 A A A 」(白色で点灯)、次の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」(消灯)、次の 3 0 m s e c が「 A A A 」(白色で点灯)、次の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」(消灯)、次の 3 0 m s e c が「 A A A 」(白色で点灯)、最後の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」(消灯) となっている。すなわち、2 1 0 m s e c (3 0 m s e c × 7) からなる 1 周期分に亘って枠ランプが「 消灯 」と「 点灯 」とを交互に繰り返し替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅 (白フラッシュ) する。たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 が 2 1 0 m s e c (3 0 m s e c × 7) からなる 1 周期分に亘って孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが 3 回に亘って白点滅し、演出制御用 C P U 1 2 0 が 1 5 0 m s e c (3 0 m s e c × 5) に亘って孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが 2 回に亘って白点滅する。

40

【 0 7 5 7 】

時間 t b 1 4 および時間 t b 1 7 のいずれにおいても、孫テーブル W 4 が指定されているが、時間 t b 1 4 では、1 5 0 m s e c という 1 周期よりも短い時間で演出制御用 C P

50

U 1 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 2 回に亘って白点滅し、時間 t b 1 7 では、2 1 0 m s e c からなる 1 周期の時間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 3 回に亘って白点滅する。

【 0 7 5 8 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 つの子テーブル W D 2 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 4 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を 2 回にしたり 3 回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【 0 7 5 9 】

S P 前半リーチ A の煽りパートの最後となる時間 t b 1 8 においては、図 6 7 (b 1 8) に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ、S P リーチ後半発展）となる当否決定前において夢夢ちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 t b 1 8 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブル W 8 に基づきランプ制御が行われるようになっている。たとえば、孫テーブル W 8 は、後述する図 2 4 9 に示す操作促進なし煽り 2 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 8 に対応する。図 2 4 9 に示すように、孫テーブル W 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、1 0 0 0 0 0 m s e c で「F D C」が指定されており、子テーブル W D 2 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 8 に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

【 0 7 6 0 】

これにより、S P 前半リーチ A の煽りパートにおける当否分岐では、図 6 7 (b 1 8) に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【 0 7 6 1 】

また、S P 前半リーチ A 煽りパートの子テーブル W D 2 においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。

【 0 7 6 2 】

たとえば、時間 t b 4 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 (b 4) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間 t b 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 (b 5) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t b 6 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 (b 6) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

【 0 7 6 3 】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯 / 点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 0 7 6 4 】

10

20

30

40

50

また、S P前半リーチA 煽りパートの子テーブルW D 2においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるR G Bのデータ）が指定されている。

【0765】

たとえば、時間t b 1 1において、演出制御用C P U 1 2 0は、図6 5（b 1 1）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間t b 8および時間t b 9において、演出制御用C P U 1 2 0は、図6 3（b 8），（b 9）に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

10

【0766】

このように、図6 4（b 8），（b 9）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるR G Bのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0767】

〔S P前半リーチA 当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図1 9 6は、S P前半リーチAの当りエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

20

【0768】

図1 9 6（a 1）に示すように、S P前半リーチAの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として6 0 0 0 0 0 m s e c（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（W D 3，Y D 3，L D 3，A D 3）を指定する情報とが格納されている。

【0769】

図1 9 6（a 2）に示すように、S P前半リーチAの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブルW D 3では、枠ランプについて、S P前半リーチAの当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルW D 3に含まれる各孫テーブルは、図5 2を参照しながら説明したS Pリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

30

【0770】

たとえば、時間t c 1においては、孫テーブルW 4が指定されている。演出制御用C P U 1 2 0は、孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、図6 7（b 1 8）に示した当否分岐の後、図6 8（c 1）に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0771】

前述したように、当否分岐（t b 1 8）における白点灯はR G Bのデータが「F D C」であるのに対して、当り確定後のt c 1における白点滅はR G Bのデータが「F F F」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色（白色）でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

40

【0772】

時間t c 2および時間t c 3においては、孫テーブルW 1が指定されている。孫テーブルW 1は、後述する図2 2 5に示すなめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 1に対応する。図2 2 5に示すように、孫テーブルW 1においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるR G Bのデータとして、3 0 m s e c間隔で

50

七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図68（c2）、（c3）に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色で点灯させる。

【0773】

図196（b1）に示すように、SP前半リーチAの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000ms（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD0, YD0, LD0, AD0）を指定する情報とが格納されている。

10

【0774】

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

【0775】

たとえば、時間tc4および時間tc5の5000ms間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図69（c4）、（c5）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

20

【0776】

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

30

【0777】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間tc2および時間tc3に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間tc6に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

40

【0778】

[SP前半リーチAハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図197は、SP前半リーチAのハズレエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【0779】

図197（a1）に示すように、SP前半リーチAのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御

50

が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD4, YD4, LD4, AD4)を指定する情報とが格納されている。

【0780】

図197(a2)に示すように、SP前半リーチAのハズレエピログパートに用いられる共通ハズレエピログ用の子テーブルWD4では、枠ランプについて、SPリーチ前半Aにおけるハズレエピログパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD4に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。また、共通ハズレエピログ用の子テーブルWD4は、SPリーチ前半A, B、SPリーチ後半A, B、およびSP最終リーチにおいて共通で用いられる。

10

【0781】

たとえば、時間td1の200msec間においては、孫テーブルW13が指定されている。孫テーブルW13は、後述する図252に示すハズレ1輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW13に対応する。図252に示すように、孫テーブルW13においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msecで「888」が指定され、次の190msecで「444」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、図67(b18)に示した当否分岐の後、図70(d1)に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

20

【0782】

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

【0783】

時間td2の5800msec間においては、孫テーブルW14が指定されている。孫テーブルW14は、後述する図252に示すハズレ2輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW14に対応する。図252に示すように、孫テーブルW14においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして250msec間隔で「444」または「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、図70(d2)に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをtd1よりも暗めの白色で点灯させる。

30

【0784】

前述したように、当り時(tc2, tc3)におけるレインボー点灯はRGBのデータが30msec間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(td2)における暗めの白点灯はRGBのデータが当り時よりも長い250msec間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着いたことができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

40

【0785】

時間td3においては、孫テーブルW15が指定されている。孫テーブルW15は、後述する図253に示すハズレ3輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW15に対応する。図253に示すように、孫テーブルW15においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msecで「444」が指定され、次の550msecで「111」が指定され、最後の600000msec(10

50

分間)で「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、図70(d3)に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【0786】

時間td4においては、孫テーブルW21が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、図71(d4)に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。すなわち、ハズレ時において通常画面が表示された状態で用いられる孫テーブルW21は、通常背景に対応する点灯態様であり、開始パートにおける時間ta1、時間ta4、および時間ta7で指定される孫テーブルW21と共通する。

10

【0787】

時間td4において、孫テーブルW21に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。具体的には、演出制御用CPU120は、後述する図260に示す孫テーブルW21に基づき、保留ありの場合に次の変動を指定する変動パターンコマンドを受信するまで、あるいは、保留なしの場合に時間経過で客待ちコマンドを受信するまで、RGBのデータを切り替えながらランプ制御を行い、最終のRGBのデータに基づくランプ制御を行っても未だ変動パターンコマンドや客待ちコマンドを受信していなければ、再び最初のRGBのデータに基づくランプ制御を行う。

【0788】

図190に示したように、時間td3で枠ランプが消灯してから、時間td4で通常画面が表示されるような演出に対応させて枠ランプが背景黄点灯のパターンで点灯するまでの間においては、アイキャッチ画面が表示されるとともに当該アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブルに基づく枠ランプが点灯する。このように、ハズレ時における枠ランプのランプ制御においては、アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブル(孫テーブル)が用いられた後、通常画面に対応する輝度データテーブルとして開始パートにおいても用いられる孫テーブルW21が用いられる。これにより、アイキャッチ画面が表示された後であって、図柄が確定するまでに用いる輝度データテーブルを別途用意する必要がなく、開始パートにおいても用いられる孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプによる演出を違和感なく遊技者に見せることができる。

20

【0789】

[SP前半リーチB煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図198は、SP前半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図198に示すように、SP前半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD5, YD5, LD5, AD5)を指定する情報とが格納されている。

30

【0790】

図199は、SP前半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD5に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図199に示すように、枠ランプの子テーブルWD5では、枠ランプについて、SP前半リーチBの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

40

【0791】

たとえば、時間te8の150ms間および時間te12の210ms間においては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間te8および時間te12のいずれにおいても、孫テーブルW4が指定されているが、時間te8では、150msという1周期よりも短い時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW

50

4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間 t e 1 2 では、2 1 0 m s e c からなる1周期の時間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

【0792】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1つの子テーブル W D 5 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 4 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

10

【0793】

S P 前半リーチ B の煽りパートの最後となる時間 t e 1 7 においては、図 7 7 (e 1 7) に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ、S P リーチ後半発展）において夢夢ちゃんが負けるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 t e 1 8 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブル W 8 に基づきランプ制御が行われるようになっている。

【0794】

20

これにより、S P 前半リーチ B の煽りパートにおける当否分岐では、図 7 7 (e 1 7) に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【0795】

また、S P 前半リーチ B 煽りパートの子テーブル W D 5 においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。

【0796】

30

たとえば、時間 t e 4 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 3 (e 4) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置するボインゴとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、ボインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点灯させる。時間 t e 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 3 (e 5) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t e 6 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 3 (e 6) に示したような画面の右側に位置するボインゴがセリフを発するような演出に対応させて、ボインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点滅させる。

【0797】

40

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0798】

また、S P 前半リーチ B 煽りパートの子テーブル W D 5 においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。

【0799】

たとえば、時間 t e 1 1 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 5 (e 1 1) に示したようなボインゴがパックを打つような演出に対応させて、ボインゴに対応するクリー

50

ム色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間 t_{e7} において、演出制御用 CPU 120 は、図 74 (e7) に示したような夢夢ちゃんのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該夢夢ちゃんに対応する緑色で枠ランプを点滅させる。

【0800】

このように、図 74 (e7) に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ (孫テーブルにおける RGB のデータ) が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

10

【0801】

[SP 前半リーチ B 当リエピログパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 200 は、SP 前半リーチ B の当リエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【0802】

図 200 (a1) に示すように、SP 前半リーチ B の当リエピログパートに用いられる当リエピログ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 600000 msec (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (WD6, YD6, LD6, AD6) を指定する情報が格納されている。

20

【0803】

図 200 (a2) に示すように、SP 前半リーチ B の当リエピログパートに用いられる当リエピログ用の子テーブル WD6 では、枠ランプについて、SP 前半リーチ B の当リエピログパートにおける当リエピログ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル WD6 に含まれる各孫テーブルは、図 52 を参照しながら説明した SP リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【0804】

たとえば、時間 t_{f1} においては、孫テーブル W4 が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W4 に基づきランプ制御を行うことで、図 77 (e17) に示した当否分岐の後、図 78 (f1) に示したような夢夢ちゃんがバックを打ち返すような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

30

【0805】

当否分岐 (t_{e17}) における白点灯は、後述する図 249 に示す孫テーブル W8 に基づいており、その RGB のデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後の t_{f1} における白点滅は RGB のデータが「FFF」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色 (白色) でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0806】

時間 $t_{f2} \sim t_{f4}$ においては、孫テーブル W1 が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W1 に基づきランプ制御を行うことで、図 78 (f2) ~ (f4) に示したようなボインゴが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

40

【0807】

図 200 (b1) に示すように、SP 前半リーチ B の当リエピログパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 600000 msec (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (WD0, YD0, LD0, AD0) を指定する情報が格納されている。

【0808】

50

図200(b2)に示すように、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SPリーチ前半Bの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0809】

たとえば、時間tf5および時間tf6の5000ms間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図79(f5)、(f6)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【0810】

当りエピソードパートの最後となる時間tf7においては、図80(f7)に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間tf7においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD6に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0811】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間tf2～tf4に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、ポイントが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間tf7に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0812】

[SP前半リーチBハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図201は、SP前半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【0813】

図201(a1)に示すように、SP前半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD4, YD4, LD4, AD4)を指定する情報とが格納されている。

【0814】

図200(a2)に示すように、SP前半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4では、枠ランプについて、SPリーチ前半Bにおけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0815】

たとえば、時間tg1および時間tg2の200ms間においては、孫テーブルW13が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、図77(e17)に示した当否分岐の後、図81(g1)に示したような夢夢ちゃんが飛ばされるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【0816】

10

20

30

40

50

当否分岐 (t e 1 7) における白点灯は、後述する図 2 4 9 に示す孫テーブル W 8 に基づいており、その R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、ハズレ報知後の t g 1 における白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 3 に基づいており、その R G B のデータが「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、ハズレ時には、当否分岐 (t e 1 7) における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【 0 8 1 7 】

時間 t g 3 の 5 8 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 0 (g 2) , (g 3) に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを t g 1 よりも暗めの白色で点灯させる。

【 0 8 1 8 】

当り時 (t f 2 ~ t f 4) におけるレインボー点灯は、後述する図 2 2 5 に示す孫テーブル W 1 に基づいており、その R G B のデータが 3 0 m s e c 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 (t g 3) における暗めの白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 4 に基づいており、その R G B のデータが当り時よりも長い 2 5 0 m s e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時には、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時には枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時には枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 0 8 1 9 】

時間 t g 4 においては、孫テーブル W 1 5 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に基づきランプ制御を行うことで、図 8 2 (g 4) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【 0 8 2 0 】

時間 t g 5 においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 8 1 (g 5) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間 t g 5 において、孫テーブル W 2 1 に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

【 0 8 2 1 】

[S P 後半発展時の役物動作パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 2 0 2 は、S P 後半発展時の役物動作パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 8 に含まれる孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 2 0 2 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 8 では、枠ランプについて、役物動作パートで参照される孫テーブルが指定されている。また、子テーブル W D 8 は、図 1 7 1 (h 1) ~ (h 3) (図 8 3 (h 1) ~ (h 3)) に示した役物動作の前半部分 (落下部分) に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。

【 0 8 2 2 】

たとえば、時間 t h 1 ~ t h 3 の 7 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 2 が指定されている。孫テーブル W 2 は、後述する図 2 2 8 に示す役物動作赤点減輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 2 に対応する。図 2 2 8 に示すように、孫テーブル W 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 4 0 m s e c で「 A 0 0 」が指定され、次の 3 0 m s e c で「 3 3 3 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 7 (e 1 7) に示した当否分岐の後、図 8 3 (h 1) ~ (h 3) に示したような役物

10

20

30

40

50

が落下するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【 0 8 2 3 】

なお、役物が落下する時間 $t_{h1} \sim t_{h3}$ の 7000 msec 間においては、役物ランプ 9 A に対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が落下する時間 $t_{h1} \sim t_{h3}$ の 7000 msec 間においては、演出制御用 CPU 120 は、役物ランプ 9 A における役物の落下動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ 9 A を赤色で点滅させる。

【 0 8 2 4 】

これにより、枠ランプや役物ランプ 9 A による点灯態様によって、役物が落下する演出に対してより効果的に遊技者に注目させることができる。

10

【 0 8 2 5 】

[S P 後半リーチ A 煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 203 は、S P 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 203 に示すように、S P 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 600000 msec (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (W D 9 , Y D 9 , L D 9 , A D 9) を指定する情報とが格納されている。

【 0 8 2 6 】

図 204 および図 205 は、S P 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 9 に含まれる各孫テーブルは、図 52 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 204 および図 205 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 9 では、枠ランプについて、S P 後半リーチ A の煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

20

【 0 8 2 7 】

時間 $t_{h4} \sim t_{h10}$ に対応する輝度データは、図 171 ($h4$) ~ 図 172 ($h10$) に示した役物動作の後半部分 (上昇部分) に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間 $t_{h4} \sim t_{h6}$ においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間 $t_{h7} \sim t_{h10}$ において、孫テーブル W 3 に基づき、枠ランプが S P リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々に S P 後半リーチ A の背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、S P 後半リーチ A に発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

30

【 0 8 2 8 】

なお、役物が上昇する時間 $t_{h4} \sim t_{h10}$ においては、役物ランプ 9 A に対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間 $t_{h4} \sim t_{h10}$ 間においては、演出制御用 CPU 120 は、役物ランプ 9 A における役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ 9 A を徐々に消灯させるように、役物ランプ 9 A の輝度を段階的に低下させる。

40

【 0 8 2 9 】

これにより、役物ランプ 9 A による点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、S P 後半リーチ A に発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【 0 8 3 0 】

時間 t_{i1} の 1130 msec 間と、時間 t_{i20} の 1330 msec 間と、時間 t_{i11} の 1560 msec 間とにおいては、孫テーブル W 3 が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを S P リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【 0 8 3 1 】

50

ここで、図 2 2 9 に示すように、孫テーブル W 3 においては、7 2 0 m s e c (1 8 0 m s e c × 4) からなる 1 周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間 t h 7 ~ t h 1 0、および時間 t i 1 では、1 周期を超える 1 1 3 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 1 3 0 m s e c に亘って黄色に点灯し、時間 t i 2 0 では、1 周期を超える 1 3 3 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 3 3 0 m s e c に亘って黄色に点灯し、時間 t i 1 1 では、2 周期を超える 1 5 6 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 5 6 0 m s e c に亘って黄色に点灯する。

【 0 8 3 2 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 つの子テーブル W D 9 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 3 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1 つの子テーブル W D 9 において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 3 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S P リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【 0 8 3 3 】

時間 t i 1 5 および時間 t i 2 4 の 1 5 0 m s e c 間と、時間 t i 1 4、t i 2 3、および時間 t i 3 5 の 2 1 0 m s e c 間とにおいては、各々孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間 t i 1 5、時間 t i 2 4、時間 t i 1 4、時間 t i 2 3、および時間 t i 3 5 のいずれにおいても、孫テーブル W 4 が指定されているが、時間 t i 1 5 および時間 t i 2 4 では、1 5 0 m s e c という 1 周期よりも短い時間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 2 回に亘って白点滅し、時間 t i 1 4、時間 t i 2 3、および時間 t i 3 5 では、2 1 0 m s e c からなる 1 周期の時間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 3 回に亘って白点滅する。

【 0 8 3 4 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 つの子テーブル W D 9 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 4 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を 2 回にしたり 3 回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【 0 8 3 5 】

時間 t i 3 6 ~ t i 3 8 の 1 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 7 が指定されている。孫テーブル W 7 は、後述する図 2 4 9 に示す操作促進なし煽り 1 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 7 に対応する。図 2 4 9 に示すように、孫テーブル W 7 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で交互に「 F D C 」と「 3 0 0 」とが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 7 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【 0 8 3 6 】

S P 後半リーチ A の煽りパートの最後となる時間 t i 3 9 においては、図 9 5 (i 3 9) に示したような当否分岐 (大当たり、ハズレ) において夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 t i 3 9 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブル W 8 に基づきランプ制御が行われるようになっている。図 2 4 9 に示すように、孫テーブル W 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、1 0 0 0 0 0 m s e c で「F D C」が指定されており、子テーブル W D 2 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 8 に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

【 0 8 3 7 】

このように、S P 後半リーチ A における子テーブル W D 9 では、操作促進がないリーチであって、孫テーブル W 7 に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブル W 8 に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われない S P 後半リーチ A の煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブル W 7 の最後の輝度データ (R G B のデータ) である「F D C」(白色の点灯) を利用するように、孫テーブル W 8 の輝度データ (R G B のデータ) が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐 (決めのタイミング) を分かり易く伝えることができる。

【 0 8 3 8 】

さらに、図 9 5 (i 3 9) に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐 (決めのタイミング) を分かり易く伝えることができる。

【 0 8 3 9 】

また、図 2 4 9 に示すように、時間 t i 3 6 ~ t i 3 8 の 1 0 0 0 m s e c 間で用いられる孫テーブル W 7 の最後の R G B のデータは、「F D C」が指定され、さらに、その後の時間 t i 3 9 で用いられる孫テーブル W 8 の最後の R G B のデータも、同じく「F D C」が指定されている。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 7 に基づき「F D C」の輝度データを L E D ドライバに出力した状態を維持して、その後、孫テーブル W 8 に基づき「F D C」の輝度データを継続して L E D ドライバに出力するため、データ量を増やし過ぎることなく、より簡単なランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【 0 8 4 0 】

また、S P 後半リーチ A 煽りパートの子テーブル W D 9 においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ (孫テーブルにおける R G B のデータ) が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ (孫テーブルにおける R G B のデータ) が指定されている。

【 0 8 4 1 】

たとえば、時間 t i 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 4 (i 2) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんおよびジャムちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの 2 人に対応する白色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間 t i 3 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 4 (i 3) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t i 4 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 5 (i 4) に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、ジャムちゃんに対応する紫色で枠左ランプを点滅させる。時間 t i 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 5 (i 5) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

【 0 8 4 2 】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタ

10

20

30

40

50

ラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯 / 点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 0 8 4 3 】

また、S P 後半リーチ A 煽りパートの子テーブル W D 9 においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。

【 0 8 4 4 】

たとえば、時間 t_{i21} において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 9 0 ($i 2 1$) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間 t_{i32} および時間 t_{i34} において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 9 4 ($i 3 2$) および図 9 5 ($i 3 4$) に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

10

【 0 8 4 5 】

このように、図 9 4 ($i 3 2$) および図 9 5 ($i 3 4$) に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

20

【 0 8 4 6 】

[S P 後半リーチ A 当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 2 0 6 は、S P 後半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【 0 8 4 7 】

図 2 0 6 (a 1) に示すように、S P 後半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (W D 1 0 , Y D 1 0 , L D 1 0 , A D 1 0) を指定する情報とが格納されている。

30

【 0 8 4 8 】

図 2 0 6 (a 2) に示すように、S P 後半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブル W D 1 0 では、枠ランプについて、S P 後半リーチ A の当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 1 0 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【 0 8 4 9 】

たとえば、時間 $t_{j1} \sim t_{j3}$ においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 9 6 ($i 3 9$) に示した当否分岐の後、図 9 7 ($j 1$) に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

40

【 0 8 5 0 】

当否分岐 (t_{i39}) における白点灯は、後述する図 2 4 9 に示す孫テーブル W 8 に基づいており、その R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、当り確定後の t_{j1} における白点滅は R G B のデータが「 F F F 」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色 (白色) でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 0 8 5 1 】

時間 t_{j2} , t_{j3} においては、孫テーブル W 1 が指定されている。演出制御用 C P U

50

120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図97(j2), (j3)に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【0852】

図206(b1)に示すように、SP後半リーチAの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報とが格納されている。

【0853】

図206(b2)に示すように、SP後半リーチAの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SP後半リーチAの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0854】

たとえば、時間tj4および時間tj5の5000ms間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図98(j4), (j5)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【0855】

当りエピソードパートの最後となる時間tj6においては、図98(j6)に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間tj6においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD10に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0856】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間tj2, tj3に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間tj6に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0857】

[SP後半リーチAハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

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

【0858】

図207(a1)に示すように、SP後半リーチAのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD4, YD4, LD4, AD4)を指定する情報とが格納されている。

【0859】

10

20

30

40

50

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

【0860】

たとえば、時間tk1の200msの間においては、孫テーブルW13が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、図96(i39)に示した当否分岐の後、図99(k1)に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【0861】

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

【0862】

時間tk2および時間tk3の5800msの間においては、孫テーブルW14が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、図99(k2)、(k3)に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをtk1よりも暗めの白色で点灯させる。

【0863】

当り時(tj2, tj3)におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブルW1に基づいており、そのRGBのデータが30msの間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(tk2, tk3)における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msの間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0864】

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

【0865】

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

【0866】

[SP後半リーチB煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図208は、SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図208に示すように、SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD12, YD12

10

20

30

40

50

、LD12、AD12)を指定する情報とが格納されている。

【0867】

図209は、SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD12に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図209に示すように、枠ランプの子テーブルWD12では、枠ランプについて、SP後半リーチBの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0868】

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

【0869】

なお、役物が上昇する時間th4～th10においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間th4～th10間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。

【0870】

これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチBに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【0871】

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

【0872】

ここで、図229に示すように、孫テーブルW3においては、720msec(180msec×4)からなる1周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間th7～th10、時間tn1、および時間tn5では、1周期を超える1130msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1130msecに亘って黄色に点灯し、時間tn14では、1周期を超える1330msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1330msecに亘って黄色に点灯し、時間tn6では、2周期を超える1560msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1560msecに亘って黄色に点灯する。

【0873】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD12において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD12において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ラン

10

20

30

40

50

ブ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【0874】

時間 t_{n3} 、時間 t_{n12} 、および時間 t_{n25} の150msec間と、時間 t_{n4} 、 t_{n13} 、時間 t_{n15} 、時間 t_{n19} 、および時間 t_{n22} の210msec間においては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間 t_{n3} 、時間 t_{n12} 、時間 t_{n25} 、時間 t_{n4} 、時間 t_{n13} 、時間 t_{n15} 、時間 t_{n19} 、および時間 t_{n22} のいずれにおいても、孫テーブルW4が指定されているが、時間 t_{n3} 、時間 t_{n12} 、および時間 t_{n25} では、150msecという1周期よりも短い時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間 t_{n4} 、時間 t_{n13} 、時間 t_{n15} 、時間 t_{n19} 、および時間 t_{n22} では、210msecからなる1周期の時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

10

【0875】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD12において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

20

【0876】

SP後半リーチBの煽りパートの最後となる時間 t_{n27} においては、図109（ $n27$ ）に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ）においてカニを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 t_{n27} においては最大10分間に亘って孫テーブルW8に基づきランプ制御が行われるようになっている。

30

【0877】

これにより、SP後半リーチBの煽りパートにおける当否分岐では、図109（ $n27$ ）に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【0878】

また、SP後半リーチB煽りパートの子テーブルWD12においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

40

【0879】

たとえば、時間 t_{n2} において、演出制御用CPU120は、図101（ $n2$ ）に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんおよびナナちゃんと画面の右側に位置するカニとが対峙するような演出に対応させて、ジャムちゃんおよびナナちゃんの2人に対応する白色で枠左ランプを点滅させ、カニに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。さらに、画面の左側に位置するジャムちゃんおよびナナちゃんは、セリフを発しているため、演出制御用CPU120は、枠左ランプを白色で点滅させる。

【0880】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現す

50

ることができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 0 8 8 1 】

また、S P 後半リーチ B 煽りパートの子テーブル W D 1 2 においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。

【 0 8 8 2 】

たとえば、時間 t n 1 8 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 0 6（n 1 8）に示したようなナナちゃんが祈るような演出に対応させて、ナナちゃんに対応するピンク色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間 t n 1 0 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 0 4（n 1 0）に示したようなキャラクタ（カニ）のセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタ（カニ）に対応する色（赤色）で枠ランプを点滅させる。

10

【 0 8 8 3 】

このように、図 1 0 4（n 1 0）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 0 8 8 4 】

[S P 後半リーチ B 当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

20

図 2 1 0 は、S P 後半リーチ B の当りエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【 0 8 8 5 】

図 2 1 0（a 1）に示すように、S P 後半リーチ B の当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c（10 分）と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル（W D 1 3，Y D 1 3，L D 1 3，A D 1 3）を指定する情報とが格納されている。

【 0 8 8 6 】

図 2 1 0（a 2）に示すように、S P 後半リーチ B の当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブル W D 1 3 では、枠ランプについて、S P 後半リーチ B の当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 1 3 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

30

【 0 8 8 7 】

たとえば、時間 t o 1 においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 0 9（n 2 7）に示した当否分岐の後、図 1 1 0（o 1）に示したようなカニを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

40

【 0 8 8 8 】

当否分岐（t n 2 7）における白点灯は、後述する図 2 4 9 に示す孫テーブル W 8 に基づいており、その R G B のデータが「F D C」であるのに対して、当り確定後の t o 1 における白点滅は R G B のデータが「F F F」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色（白色）でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 0 8 8 9 】

時間 t o 2 ～ t o 5 においては、孫テーブル W 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 1 0（o 2）～図 1 1 1（o 5）に示したような捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナ

50

ちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【0890】

図210(b1)に示すように、SP後半リーチBの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報とが格納されている。

【0891】

図210(b2)に示すように、SP後半リーチBの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SPリーチ後半Bの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

10

【0892】

たとえば、時間t06および時間t07の500000msec間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図111(o6)および図112(o7)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【0893】

当りエピソードパートの最後となる時間t08においては、図112(o8)に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間t08においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD13に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

20

【0894】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間t02~t05に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間t08に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

30

【0895】

[SP後半リーチBハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

40

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

【0896】

図211(a1)に示すように、SP後半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD4, YD4, LD4, AD4)を指定する情報とが格納されている。

【0897】

図211(a2)に示すように、SP後半リーチBのハズレエピソードパートに用いら

50

れる共通ハズレエピログ用の子テーブルWD 4では、枠ランプについて、SPリーチ後半Bにおけるハズレエピログパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0898】

たとえば、時間tp 1の200 msec間においては、孫テーブルW 13が指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 13に基づきランプ制御を行うことで、図109(n 27)に示した当否分岐の後、図113(p 1)に示したようなカニを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【0899】

当否分岐(t n 27)における白点灯は、後述する図249に示す孫テーブルW 8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、ハズレ報知後のtp 1における白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW 13に基づいており、そのRGBのデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐(t n 27)における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

10

【0900】

時間tp 2および時間tp 3の5800 msec間においては、孫テーブルW 14が指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 14に基づきランプ制御を行うことで、図113(p 2), (p 3)に示したようなジャムちゃんとナナちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをtp 1よりも暗めの白色で点灯させる。

20

【0901】

当り時(to 2~to 5)におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブルW 1に基づいており、そのRGBのデータが30 msec間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(tp 2, tp 3)における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW 14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250 msec間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

30

【0902】

時間tp 4においては、孫テーブルW 15が指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 15に基づきランプ制御を行うことで、図114(p 4)に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【0903】

時間tp 5においては、孫テーブルW 21が指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 21に基づきランプ制御を行うことで、図114(p 5)に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間tp 5において、孫テーブルW 21に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

40

【0904】

[SP最終リーチ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図212は、SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図212に示すように、SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000 msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD 15, YD 15, LD 15, AD 15)を指定する情報とが格納されている。

50

【0905】

図213および図214は、SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD15に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図213および図214に示すように、枠ランプの子テーブルWD15では、枠ランプについて、SP最終リーチの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0906】

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

【0907】

なお、役物が上昇する時間th4~th10においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間th4~th10間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。

【0908】

これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP最終リーチに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【0909】

時間tr1の1130msec間と、時間tr19および時間tr22の1330msec間と、時間tr15の1560msec間とにおいては、孫テーブルW3が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【0910】

ここで、図229に示すように、孫テーブルW3においては、720msec(180msec×4)からなる1周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間th7~th10、および時間tr1では、1周期を超える1130msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1130msecに亘って黄色に点灯し、時間tr19および時間tr22では、1周期を超える1330msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1330msecに亘って黄色に点灯し、時間tr15では、2周期を超える1560msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1560msecに亘って黄色に点灯する。

【0911】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD15において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD15において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを

10

20

30

40

50

点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【0912】

さらに、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2やSP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

10

【0913】

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

20

【0914】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD15において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

30

【0915】

さらに、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2、SP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

40

【0916】

時間tr41においては、孫テーブルW5または孫テーブルW6が指定されている。演出設定処理において赤カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間tr41において孫テーブルW5が指定され、演出設定処理において緑カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間tr41において孫テーブルW6が指定される。

50

【0917】

孫テーブルW5は、後述する図233～図235に示す共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW5a～W5eに対応する。図233～図235に示すように、孫テーブルW5(W5a～W5e)においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初に30msc間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の20msc間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に30mscと40mscとで交互にRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW5に基づきランプ制御を行うことで、図128(r41)に示したようなカットイン演出(赤カットイン演出)に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

10

【0918】

孫テーブルW6は、後述する図242～図244に示す共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW6a～W6eに対応する。図242～図244に示すように、孫テーブルW6(W6a～W6e)においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初に30msc間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の20msc間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に30mscと40mscとで交互にGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW6に基づきランプ制御を行うことで、図128(r41)に示したようなカットイン演出(緑カットイン演出)に対応させて、枠ランプを緑色で点灯させる。

20

【0919】

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

【0920】

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

30

【0921】

なお、本実施の形態においては、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のSP最終リーチにおける演出とで、いずれも枠ランプを用いている点でランプ制御の対象が共通しているが、これに限らない。たとえば、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のSP最終リーチにおける演出とで、枠ランプ、役物ランプ9A、および盤左ランプ9Bなど、いずれか1つ以上の遊技効果ランプ9のみを用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよいし、全ての遊技効果ランプ9を用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよい。

40

【0922】

時間tr49および時間tr50の860mscにおいては、孫テーブルW9が指定されている。孫テーブルW9は、後述する図250に示すトリガ表示輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW9に対応する。図250に示すように、孫テーブルW9においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30mscで「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW9に基

50

づきランプ制御を行うことで、図 1 3 1 (r 4 9) , (r 5 0) に示したようなスティックコントローラ 3 1 A (トリガ) が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【 0 9 2 3 】

S P 最終リーチの煽りパートの最後となる時間 t r 5 1 ~ t r 5 4 においては、孫テーブル W 1 0 が指定されている。孫テーブル W 1 0 は、後述する図 2 5 0 に示す操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 1 0 に対応する。図 2 5 0 に示すように、孫テーブル W 1 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で「 5 0 0 」または「 D 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 0 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 1 (r 5 1) ~ 図 1 3 2 (r 5 4) に示したようなスティックコントローラ 3 1 A (トリガ) を引くことを遊技者に促すような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。時間 t r 5 1 ~ t r 5 4 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブル W 1 0 に基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 1 5 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 1 0 に基づき枠ランプが赤色の点滅を維持する。

【 0 9 2 4 】

これにより、S P 最終リーチの煽りパートにおける当否分岐では、図 1 3 1 (r 4 9) ~ 図 1 3 2 (r 5 4) に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音 (B G M) が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐 (決めのタイミング) における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【 0 9 2 5 】

ここで、S P 前半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル W D 2、S P 前半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル W D 5、S P 後半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル W D 9、および S P 後半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル W D 1 2 のように、スティックコントローラ 3 1 A (トリガ) を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われない場合には、煽りパートの最後の当否分岐で枠ランプが白色で点灯することを維持して、その後、当りエピソードパートまたはハズレエピソードパートに移行する。一方、S P 最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブル W D 1 5 のように、スティックコントローラ 3 1 A (トリガ) を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われる場合には、図 1 3 0 (r 4 7) に示したように味方キャラクタが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出において白点滅した後、さらに、図 1 3 0 (r 4 8) に示したように爆チューと味方キャラクタとが交互に切り替わって表示されるような演出に対応させて枠ランプが赤色で点灯した後、孫テーブル W 9 に切り替えて当該孫テーブル W 9 に基づき、図 1 3 1 (r 4 9) , (r 5 0) に示したようなスティックコントローラ 3 1 A (トリガ) が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプが赤色で点灯する。

【 0 9 2 6 】

このように、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われない S P リーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐 (決めのタイミング) を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われる S P リーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音 (B G M) が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。さらに、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われる S P 最終リーチにおいては、孫テーブル W 1 0 に基づき、輝度データ (R G B のデータ) が 3 0 m s e c 間隔で、「 5 0 0 」と「 D 0 0 」との間で順次切り替わる。これにより、当

10

20

30

40

50

否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。

【0927】

また、SP最終リーチ煽りパートの子テーブルWD15においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0928】

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

10

【0929】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができる、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

20

【0930】

また、SP最終リーチ煽りパートの子テーブルWD15においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0931】

たとえば、時間 t_{r11} において、演出制御用CPU120は、図118（ $r11$ ）に示したようなメイドAが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、メイドAに対応する青色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間 t_{r25} 、時間 t_{r27} 、時間 t_{r29} 、時間 t_{r31} 、時間 t_{r33} 、および時間 t_{r35} において、演出制御用CPU120は、図123（ $r25$ ）、（ $r27$ ）、図124（ $r29$ ）、図125（ $r31$ ）、（ $r33$ ）、および図126（ $r35$ ）、に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

30

【0932】

このように、図123（ $r25$ ）、（ $r27$ ）、図124（ $r29$ ）、図125（ $r31$ ）、（ $r33$ ）、および図126（ $r35$ ）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

40

【0933】

〔SP最終リーチ当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0934】

図215（a1）に示すように、SP最終リーチの当りエピソードパートに用いられる役物動作の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000ms（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD16a、YD16a、LD16a、AD16a）を指定する情報とが格納されている。

50

【 0 9 3 5 】

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

【 0 9 3 6 】

たとえば、時間 $t s 1 \sim t s 3$ の $1 0 0 0 0 m s e c$ 間においては、孫テーブル W 1 8 が指定されている。孫テーブル W 1 8 は、後述する図 2 5 6 に示す当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 1 8 に対応する。図 2 5 6 に示すように、孫テーブル W 1 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の $4 0 m s e c$ で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の $3 0 m s e c$ で「 3 3 3 」が指定され、このような R G B のデータが繰り返し指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 8 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 2 (r 5 4) に示した当否分岐の後、図 1 3 3 (s 1) ~ (s 3) に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【 0 9 3 7 】

図 2 1 5 (b 1) に示すように、 S P 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として $6 0 0 0 0 m s e c$ (1 0 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (W D 1 6 b , Y D 1 6 b , L D 1 6 b , A D 1 6 b) を指定する情報とが格納されている。

【 0 9 3 8 】

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

【 0 9 3 9 】

たとえば、時間 $t s 3 - 2 \sim t s 3 - 8$ においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 7 3 (s 3 - 2) ~ 図 1 7 4 (s 3 - 8) に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

【 0 9 4 0 】

時間 $t s 4 \sim t s 7$ においては、孫テーブル W 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 4 (s 4) ~ 図 1 3 5 (s 7) に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【 0 9 4 1 】

図 2 1 5 (c 1) に示すように、 S P 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として $6 0 0 0 0 m s e c$ (1 0 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (W D 0 , Y D 0 , L D 0 , A D 0) を指定する情報とが格納されている。

【 0 9 4 2 】

図 2 1 5 (c 2) に示すように、 S P 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブル W D 0 では、枠ランプについて、 S P 最終リーチの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される

10

20

30

40

50

孫テーブルが指定されている。

【0943】

たとえば、時間 $t s 8$ および時間 $t s 9$ の $5000 msec$ 間においては、孫テーブル $W 4$ が指定されている。演出制御用 $CPU 120$ は、孫テーブル $W 4$ に基づきランプ制御を行うことで、図 135 ($s 8$)、($s 9$) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【0944】

当りエピソードパートの最後となる時間 $t s 10$ においては、図 136 ($s 10$) に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間 $t s 10$ においては最大 10 分間に亘って孫テーブル

10

【0945】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間 $t s 4 \sim t s 7$ に対して孫テーブル $W 1$ が指定され、当該孫テーブル $W 1$ に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間 $t s 10$ に対しても孫テーブル $W 1$ が指定され、当該孫テーブル $W 1$ に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

20

【0946】

また、 SP 最終リーチ当りエピソードパートの子テーブル $WD 16$ においては、役物が落下するような演出では、レインボー色の有彩色と、無彩色 ($「333」$ の RGB データ) とが交互に切り替わるように、枠ランプがランプ制御される。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが爆チューを捕まえるような演出においては、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色の点灯によって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、 SP 最終リーチのエピソードパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

30

【0947】

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

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

【0948】

図 216 ($a 1$) に示すように、 SP 最終リーチのハズレエピソードパートに用いられるハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として $60000 msec$ (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ($WD 17$, $YD 17$, $LD 17$, $AD 17$) を指定する情報とが格納されている。

40

【0949】

図 216 ($a 2$) に示すように、 SP 最終リーチのハズレエピソードパートに用いられるハズレエピソード用の子テーブル $WD 17$ では、枠ランプについて、 SP 最終リーチにおけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル $WD 17$ に含まれる各孫テーブル

50

は、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【 0 9 5 0 】

たとえば、時間 t u 1 の 2 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 3 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 3 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 2 (r 5 4) に示した当否分岐の後、図 1 3 7 (u 1) に示したような爆チューが逃げるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【 0 9 5 1 】

当否分岐 (t r 5 4) における赤点滅は、後述する図 2 5 0 に示す孫テーブル W 1 0 に基づいており、その R G B のデータが「 D 0 0 」を含むのに対して、ハズレ報知後の t u 1 における白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 3 に基づいており、その R G B のデータが「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、ハズレ時には、当否分岐 (t r 5 4) における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

10

【 0 9 5 2 】

時間 t r 2 の 3 9 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 7 (u 2) に示したような味方キャラクタ 6 人が負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを t u 1 よりも暗めの白色で点灯させる。

【 0 9 5 3 】

当り時 (t s 4 ~ t s 7) におけるレインボー点灯は、後述する図 2 2 5 に示す孫テーブル W 1 に基づいており、その R G B のデータが 3 0 m s e c 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 (t u 1) における暗めの白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 4 に基づいており、その R G B のデータが当り時よりも長い 2 5 0 m s e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時には、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時には枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時には枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

【 0 9 5 4 】

また、S P 前半リーチ A の子テーブル W D 4、S P 前半リーチ B の子テーブル W D 7、S P 後半リーチ A の子テーブル W D 1 1、および S P 後半リーチ B の子テーブル W D 1 4 においても、S P 最終リーチの子テーブル W D 1 7 と同様に、孫テーブル W 1 4 に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S P 前半リーチ A、B や S P 後半リーチ A、B においては、5 8 0 0 m s e c 間、孫テーブル W 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、S P 最終リーチにおいては、3 9 0 0 m s e c 間、孫テーブル W 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

30

40

【 0 9 5 5 】

時間 t u 3 においては、孫テーブル W 1 5 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 7 (u 3) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【 0 9 5 6 】

50

時間 t_{u4} においては、孫テーブル W_{21} が指定されている。演出制御用 CPU_{120} は、孫テーブル W_{21} に基づきランプ制御を行うことで、図 138 ($u4$) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間 t_{u4} において、孫テーブル W_{21} に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

【0957】

[救済当りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 217 は、救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル WD_{18} に含まれる各孫テーブルは、図 52 を参照しながら説明した SP リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 217 に示すように、枠ランプの子テーブル WD_{18} では、枠ランプについて、救済当りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0958】

たとえば、時間 t_{v1} の 1980 msec においては、孫テーブル W_{16} が指定されている。孫テーブル W_{16} は、後述する図 254 に示す救済当り 1 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W_{16} に対応する。図 254 に示すように、孫テーブル W_{16} においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、最初の 30 msec で各ランプに対して「 $D00$ 」が指定され、次の 30 msec で各ランプに対して「 $B00$ 」が指定されている。演出制御用 CPU_{120} は、孫テーブル W_{16} に基づきランプ制御を行うことで、図 139 ($v1$) に示した救済演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【0959】

このように、ハズレ時に用いられる子テーブル WD_4 , WD_7 , WD_{11} , WD_{14} , WD_{17} の各々で最後に指定された孫テーブル W_{21} に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブル WD_{18} の最初に指定された孫テーブル W_{16} に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、さらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【0960】

なお、本実施の形態においては、ハズレ報知後に一旦通常背景に対応する黄色で枠ランプが点灯し、さらに、救済当り時においては、救済演出に対応する赤色でさらに明るく枠ランプが点灯するものであった。しかしながら、このような態様に限らない。たとえば、ハズレ時に用いられる子テーブル WD_4 , WD_7 , WD_{11} , WD_{14} , WD_{17} の各々で最後においては、孫テーブル W_{15} が指定されることで、最後の輝度データ (RGB のデータ) として、「 111 」が指定されてもよい。これにより、ハズレ時の最後では、枠ランプが白系統で消灯する。さらに、救済当り時に用いられる子テーブル WD_{18} の最初に指定された孫テーブル W_{16} における最初の輝度データ (RGB のデータ) として、「 AAA 」が指定されてもよい。これにより、ハズレ報知後の救済当り時の最初では、枠ランプが白系統で明るく点灯する。このようにすれば、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色 (白色) でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【0961】

時間 t_{v2} の 700 msec においては、孫テーブル W_{17} が指定されている。孫テーブル W_{17} は、後述する図 255 に示す救済当り 2 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W_{17} に対応する。図 255 に示すように、孫テーブル W_{17} においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、 30 msec 間隔で各ランプに対して「 AAA 」や「 DDD 」など、白色系統のデータが指定されている。演

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120は、孫テーブルW17に基づきランプ制御を行うことで、図139(v2)に示したホワイトアウトの演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【0962】

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

【0963】

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

【0964】

[再抽選パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図218は、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図218に示すように、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD19, YD19, LD19, AD19)を指定する情報とが格納されている。

【0965】

(操作促進前に用いられる輝度データテーブル)

図219は、再抽選パート(操作促進前)に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図219に示すように、枠ランプの子テーブルWD19として、図柄の動き始め前に用いられる子テーブルと、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルとが用意されている。これら再抽選パートにおける各子テーブルでは、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0966】

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

【0967】

このように、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出によって図柄が動き出すような演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出によって図柄が動き出すことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0968】

図219(b)には、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルが示されている。時間tA9, tA10においては、孫テーブルW19が指定されている。孫テーブルW19は、後述する図257に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW19に対応する。図257に示すように、孫テーブルW19においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、60ms間隔で「F00」と「700」とが交互に指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、図143(A9)および図144(A10)に示したような「2」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【0969】

時間 $tA11 \sim tA46$ においては、孫テーブル $W20$ が指定されている。孫テーブル $W20$ は、後述する図 258 に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル $W20$ に対応する。図 258 に示すように、孫テーブル $W20$ においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、孫テーブル $W20$ よりも短い 30 msec 間隔で「F00」と「700」とが交互に指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル $W20$ に基づきランプ制御を行うことで、図 144 (A11) ~ 図 156 (A46) に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

【0970】

(操作促進後に図柄が昇格する場合に用いられる輝度データテーブル)

図 220 は、再抽選パート (操作促進後に図柄昇格) に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 220 に示す枠ランプの子テーブル $WD20$ は、図 219 に示した枠ランプの子テーブル $WD19$ の続きである。図 220 に示すように、枠ランプの子テーブル $WD20$ では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0971】

たとえば、時間 $tB1 \sim tB4$ の 5000 msec 間においては、孫テーブル $W4$ が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、図 157 (B1) ~ 図 158 (B4) に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「3」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0972】

時間 $tB5 \sim tB9$ においては、孫テーブル $W18$ が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル $W18$ に基づきランプ制御を行うことで、図 157 (B5) ~ (B9) に示したような「3」の図柄が縮小表示されて通常のサイズで表示され、当該「3」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色で点滅させる。

【0973】

なお、時間 $tB5 \sim tB9$ におけるランプ制御によるレインボー色の点滅は、孫テーブル $W1$ に基づくランプ制御によるなめらかなレインボー色の点灯よりも、激しい点灯態様となっている。たとえば、時間 $tB5 \sim tB9$ においては、レインボー色のなめらかな点灯よりも激しく点滅する。時間 $tB5 \sim tB9$ においては最大 10 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル $WD20$ に対応するタイマの値が 0 になるまで、10 分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがレインボー色の点滅を維持する。

【0974】

このように、再抽選パートの子テーブル $WD20$ においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブル $WD3$, $WD6$, $WD10$, $WD13$, $WD16$ と同じようにレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間 $tB5 \sim tB9$ におけるレインボー色の点滅は、当りエピローグパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【0975】

また、消灯を挟んで再抽選演出によって図柄が動き出して、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ (たとえば、孫テーブル $W19$ における RGB のデータ) に基づき、なめらかなレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点

10

20

30

40

50

滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。

【0976】

また、図159(B7)～(B9)に示したような「3」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点滅するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点滅させる開始契機を設計者が決め易い。

【0977】

さらに、図159(B7)に示したような「3」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点滅は、その後、図159(B8)、(B9)に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

10

【0978】

(操作促進後に図柄が昇格しない場合に用いられる輝度データテーブル)

図221は、再抽選パート(操作促進後)に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図221に示す枠ランプの子テーブルWD21は、図219に示した枠ランプの子テーブルWD19の続きである。図221に示すように、枠ランプの子テーブルWD21では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

20

【0979】

たとえば、時間tC1～tC4の5000msの間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図161(C1)～図162(C4)に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「2」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0980】

時間tC5～tC9においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図162(C5)～図163(C9)に示したような「2」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。時間tC5～tC9においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD21に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

30

【0981】

このように、再抽選パートの子テーブルWD21においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD3、WD6、WD10、WD13、WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

40

【0982】

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

50

に勘違いさせることがない。

【 0 9 8 3 】

また、再抽選によって「 2 」の図柄から昇格して「 3 」の図柄に入れ替わる場合の時間 $t B 5 \sim t B 9$ におけるレインボー色の点灯は、再抽選によって「 2 」の図柄から昇格することなく「 2 」の図柄が維持される場合の時間 $t C 5 \sim t C 9$ におけるレインボー色のなめらかな点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、再抽選で当り図柄が昇格した場合は、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができ、再抽選で当り図柄が昇格しなかった場合は、当りエピソードパートにおいて用いられて孫テーブル W 1 と共通の孫テーブル W 1 を用いて、データ容量を削減することができる。

10

【 0 9 8 4 】

また、図 1 6 3 (C 7) ~ (C 9) に示したような「 2 」の図柄の図柄出しが終了した後に「 2 」の図柄が通常サイズになって図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点灯するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点灯させる開始契機を設計者が決め易い。

【 0 9 8 5 】

さらに、図 1 6 3 (C 7) に示したような「 3 」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図 1 6 3 (C 8) , (C 9) に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

20

【 0 9 8 6 】

[ファンファーレパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 2 2 2 は、ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 2 2 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 2 2 2 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 2 2 では、枠ランプについて、ファンファーレパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

30

【 0 9 8 7 】

たとえば、時間 $t D 1$ および $t E 1$ においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 1 6 0 (D 1) または図 1 6 4 (E 1) に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【 0 9 8 8 】

時間 $t D 2$ および $t E 2$ においては、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 1 6 0 (D 2) または図 1 6 4 (E 2) に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。時間 $t D 2$ および $t E 2$ においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 2 2 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがファンファーレ態様の点灯を維持する。

40

【 0 9 8 9 】

[なめらかレインボー輝度データテーブル]

図 2 2 3 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 3 に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照

50

される子テーブル (W S 1 , Y S 1 , L S 1 , A S 1) を指定する情報とが格納されている。

【 0 9 9 0 】

図 2 2 4 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 4 に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル (W 1 , Y 1 , L 1 , A 1) が指定されている。

【 0 9 9 1 】

図 2 2 5 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 5 に示すように、枠ランプ用の孫テーブル W 1 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で七色 (レインボー色) に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

10

【 0 9 9 2 】

図 2 2 6 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 6 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y 1 においては、役物ランプ 9 A に出力される「 R R R R 」のデータとして、 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) に対して「 F F F F 」のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル Y 1 に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9 A を赤色で点灯させる。盤左ランプ用の孫テーブル L 1 においては、盤左ランプ 9 B に出力される「 W W W W W 」のデータとして、 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) に対して「 F F F F F 」のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル L 1 に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を白色で点灯させる。

20

【 0 9 9 3 】

図 2 2 7 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 7 に示すようにアタッカランプ用の孫テーブル A 1 においては、アタッカランプ 9 E に出力される「 R G B 」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「 W W W 」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「 R G B 」のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で七色 (レインボー色) に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル A 1 に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H の各々を当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

30

【 0 9 9 4 】

[役物動作赤点滅輝度データテーブル]

図 2 2 8 は、役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 8 に示すように、枠ランプ用の孫テーブル W 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、最初の 4 0 m s e c で「 A 0 0 」が指定され、次の 3 0 m s e c で「 3 3 3 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

40

【 0 9 9 5 】

[黄色もや輝度データテーブル]

図 2 2 9 は、黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 9 に示すように、孫テーブル W 3 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして 1 8 0 m s e c 間隔で「 4 4 0 」、「 6 6 0 」、および「 8 8 0 」がまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色でもやがかかったように点灯させる。

【 0 9 9 6 】

50

〔白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブル〕

図 2 3 0 は、白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 0 に示すように、孫テーブル W 4 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec 間隔で交互に「000」と「AAA」とが指定されており、最初の 30 msec が「000」（消灯）、次の 30 msec が「AAA」（白色で点灯）、次の 30 msec が「000」（消灯）、次の 30 msec が「AAA」（白色で点灯）、次の 30 msec が「000」（消灯）、次の 30 msec が「AAA」（白色で点灯）、最後の 30 msec が「000」（消灯）となっている。すなわち、210 msec（30 msec × 7）からなる 1 周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り返し替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅（白フラッシュ）する。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

10

【0997】

〔共通赤カットイン輝度データテーブル〕

図 2 3 1 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 1 に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる時間として 3970 msec と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WS5, YS5, LS5, AS5）を指定する情報とが格納されている。

【0998】

20

図 2 3 2 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 2 に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（W5（W5a ~ W5e）, Y5（Y5a ~ Y5e）, L5（L5a ~ L5e）, A5（A5a ~ A5e））が指定されている。

【0999】

図 2 3 3 ~ 図 2 3 5 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 3 ~ 図 2 3 5 に示すように、孫テーブル W5a, W5b, W5c においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec 間隔で R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W5d においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、20 msec 間隔で R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W5e においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W5（W5a ~ W5e）に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

30

【1000】

図 2 3 6 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 6 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y5a, Y5b, Y5c においては、役物ランプ 9A に出力される「RRRR」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y5d においては、役物ランプ 9A に出力される「RRRR」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y5e においては、役物ランプ 9A に出力される「RRRR」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル Y5（Y5a ~ Y5e）に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9A を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

40

【1001】

図 2 3 7 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブル

50

の一例を説明するための図である。図 2 3 7 に示すように、盤左ランプ用の孫テーブル L 5 a , L 5 b , L 5 c においては、盤左ランプ 9 B に出力される「WWWWW」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L 5 d においては、盤左ランプ 9 B に出力される「WWWWW」のデータとして、2 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L 5 e においては、盤左ランプ 9 B に出力される「WWWWW」のデータとして、3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル L 5 (L 5 a ~ L 5 e) に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【 1 0 0 2 】

図 2 3 8 および図 2 3 9 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 8 および図 2 3 9 に示すように、アタッカランプ用の孫テーブル A 5 a , A 5 b , A 5 c においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、Rのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 5 d においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、2 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、Rのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 5 e においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、Rのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル A 5 (A 5 a ~ A 5 e) に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H の各々を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【 1 0 0 3 】

[共通緑カットイン輝度データテーブル]

図 2 4 0 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 0 に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる時間として 3 9 7 0 m s e c と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (W S 6 , Y S 6 , L S 6 , A S 6) を指定する情報とが格納されている。

【 1 0 0 4 】

図 2 4 1 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 1 に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル (W 6 (W 6 a ~ W 6 e) , Y 6 (Y 6 a ~ Y 6 e) , L 6 (L 6 a ~ L 6 e) , A 6 (A 6 a ~ A 6 e)) が指定されている。

【 1 0 0 5 】

図 2 4 2 ~ 図 2 4 4 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 2 ~ 図 2 4 4 に示すように、孫テーブル W 6 a , W 6 b , W 6 c においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で G のデータのみに対して様々な輝度を示すデー

10

20

30

40

50

タが指定されている。孫テーブルW 6 dにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、20 msec 間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルW 6 eにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec と40 msec とで交互にGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 6 (W 6 a ~ W 6 e)に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを緑色で点灯させる。

【1006】

図245は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図245に示すように、役物ランプ用の孫テーブルY 6 a, Y 6 b, Y 6 cにおいては、役物ランプ9 Aに出力される「RRRR」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルY 6 dにおいては、役物ランプ9 Aに出力される「RRRR」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルY 6 eにおいては、役物ランプ9 Aに出力される「RRRR」のデータとして、30 msec と40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルY 6 (Y 6 a ~ Y 6 e)に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ9 Aを共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【1007】

図246は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図246に示すように、盤左ランプ用の孫テーブルL 6 a, L 6 b, L 6 cにおいては、盤左ランプ9 Bに出力される「WWWW」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルL 6 dにおいては、盤左ランプ9 Bに出力される「WWWW」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルL 6 eにおいては、盤左ランプ9 Bに出力される「WWWW」のデータとして、30 msec と40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルL 6 (L 6 a ~ L 6 e)に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ9 Bを共通6カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【1008】

図247および図248は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図247および図248に示すように、アタッカランプ用の孫テーブルA 6 a, A 6 b, A 6 cにおいては、アタッカランプ9 Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9 Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9 Hに出力される「RGB」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9 Eに出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ9 Hに出力される「RGB」のデータとしては、Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルA 6 dにおいては、アタッカランプ9 Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9 Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9 Hに出力される「RGB」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9 Eに出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ9 Hに出力される「RGB」のデータとしては、Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルA 6 eにおいては、アタッカランプ9 Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9 Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9 Hに出力される「RGB」のデータとして、30 msec と40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9 Eに出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ9 Hに出力される「RGB」のデータとしては、Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルA 6 (A 6 a ~ A 6 e)に基づきランプ制御を行うことで、ア

10

20

30

40

50

タッカランプ 9 E、V アタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H の各々を共通緑カ
ットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【 1 0 0 9 】

〔 操作促進なし時の煽り輝度データテーブル 〕

図 2 4 9 は、操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの
一例を説明するための図である。図 2 4 9 に示すように、孫テーブル W 7 においては、枠
ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で交互
に「 F D C 」と「 3 0 0 」とが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル
W 7 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【 1 0 1 0 】

孫テーブル W 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデー
タとして、1 0 0 0 0 0 m s e c で「 F D C 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0
は、孫テーブル W 8 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【 1 0 1 1 】

〔 操作促進あり時の煽り輝度データテーブル 〕

図 2 5 0 は、トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおけ
る枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 0 に示すように、孫
テーブル W 9 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとし
て、3 0 m s e c で「 D 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブ
ル W 9 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【 1 0 1 2 】

孫テーブル W 1 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデー
タとして、3 0 m s e c 間隔で「 5 0 0 」または「 D 0 0 」が指定されている。演出制御
用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 0 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色
で点滅させる。

【 1 0 1 3 】

〔 シャッター輝度データテーブル 〕

図 2 5 1 は、シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を
説明するための図である。図 2 5 1 に示すように、孫テーブル W 1 1 においては、枠ラン
プに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で「 A 0 0
」から「 6 0 0 」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用
C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 1 に基づきランプ制御を行うことで、段階的に輝度を低
下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

【 1 0 1 4 】

孫テーブル W 1 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデー
タとして、3 0 m s e c で「 6 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫
テーブル W 1 2 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【 1 0 1 5 】

〔 ハズレ輝度データテーブル 〕

図 2 5 2 および図 2 5 3 は、ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブ
ルの一例を説明するための図である。図 2 5 2 に示すように、孫テーブル W 1 3 において
は、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 1 0 m s e
c で「 8 8 8 」が指定され、次の 1 9 0 m s e c で「 4 4 4 」が指定されている。演出制
御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白
色で点灯させる。

【 1 0 1 6 】

孫テーブル W 1 4 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデー
タとして 2 5 0 m s e c 間隔で「 4 4 4 」または「 1 1 1 」が指定されている。演出制御
用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを t d
1 よりも暗めの白色で点灯させる。

10

20

30

40

50

【 1 0 1 7 】

図 2 5 3 に示すように、孫テーブル W 1 5 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 1 0 m s e c で「 4 4 4 」が指定され、次の 5 5 0 m s e c で「 1 1 1 」が指定され、最後の 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分間) で「 1 1 1 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを消灯させる。

【 1 0 1 8 】

〔 救済当り輝度データテーブル 〕

図 2 5 4 および図 2 5 5 は、救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 4 に示すように、孫テーブル W 1 6 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 3 0 m s e c で各ランプに対して「 D 0 0 」が指定され、次の 3 0 m s e c で各ランプに対して「 B 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 7 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【 1 0 1 9 】

図 2 5 5 に示すように、孫テーブル W 1 7 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で各ランプに対して「 A A A 」や「 D D D 」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 8 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【 1 0 2 0 】

〔 当り確定輝度データテーブル 〕

図 2 5 6 は、当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 6 に示すように、孫テーブル W 1 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 4 0 m s e c で七色 (レインボー色) に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の 3 0 m s e c で「 3 3 3 」が指定され、このような R G B のデータが繰り返し指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 8 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを七色で点滅させる。

【 1 0 2 1 】

〔 再抽選演出輝度データテーブル 〕

図 2 5 7 および図 2 5 8 は、再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 7 に示すように、孫テーブル W 1 9 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、6 0 m s e c 間隔で「 F 0 0 」と「 7 0 0 」とが交互に指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 9 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【 1 0 2 2 】

図 2 5 8 に示すように、孫テーブル W 2 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で「 F 0 0 」と「 7 0 0 」とが交互に指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、枠ランプを赤色で点滅させる。このように、孫テーブル W 2 0 は、孫テーブル W 1 9 よりも、輝度データを速く切り替えながら枠ランプを赤色で点滅させるように設計されている。

【 1 0 2 3 】

〔 背景輝度データテーブル 〕

図 2 5 9 は、背景輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 9 に示すように、背景輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル (W 2 1 (W 2 1 a , W 2 1 b) , Y 2 1 (Y 2 1 a , Y 2 1 b) , L 2 1 (L 2 1 a , L 2 1 b) , A 2 1 (A 2 1 a , A 2 1 b)) が指定されている。

【 1 0 2 4 】

図 2 6 0 は、背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明す

10

20

30

40

50

るための図である。図 2 6 0 に示すように、孫テーブル W 2 1 a においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして「5 5 0」または「8 8 0」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 a に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

【1 0 2 5】

孫テーブル W 2 1 b においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして「5 5 0」、「7 7 0」、または「8 8 0」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 b に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

【1 0 2 6】

<輝度データの参照について>

上記のように輝度データテーブルについて説明したが、以下では、当リエピローグパート以降のランプ制御によって用いられる輝度データテーブルについて、演出内容ごとに整理しながら説明する。

【1 0 2 7】

図 2 6 8 ~ 図 2 7 1 は、輝度データテーブルの参照について説明するための図である。図 2 6 8 に示すように、当リエピローグパートの時間 t s 1 ~ t s 3 においては、当リエピローグパート中の役物動作の子テーブルが用いられ、孫テーブル 1 8 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 8 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 2 (r 5 4) に示した当否分岐の後、図 1 3 3 (s 1) ~ (s 3) に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【1 0 2 8】

当リエピローグパートの時間 t s 3 - 2 ~ t s 3 - 8 においては、当リエピローグパート中の当リエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 4 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 7 3 (s 3 - 2) ~ 図 1 7 4 (s 3 - 8) に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

【1 0 2 9】

当リエピローグパートの時間 t s 4 ~ t s 7 においては、当リエピローグパート中の当リエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 1 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 4 (s 4) ~ 図 1 3 5 (s 7) に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1 0 3 0】

図 2 6 9 に示すように、当リエピローグパートの時間 t A 1 ~ t A 4 においては、当リエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 4 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 1 (A 1) ~ 図 1 4 2 (A 4) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【1 0 3 1】

当リエピローグパートの時間 t A 5 においては、当リエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル W 1 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 1 (A 5) に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。

【1 0 3 2】

図 2 7 0 に示すように、再抽選パートの時間 t A 6 ~ t A 8 においては、再抽選パート中の図柄の動き始め前の子テーブルが用いられ、消灯させるための孫テーブルに基づくラ

10

20

30

40

50

ンプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図142(A6)~143(A8)に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【1033】

再抽選パートの時間tA9, tA10においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブルW19に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、図143(A9)および図144(A10)に示したような「2」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

10

【1034】

再抽選パートの時間tA11~tA46においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブルW20に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づくランプ制御を行うことで、図144(A11)~図156(A46)に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

【1035】

図271に示すように、再抽選パートの時間tC1~tC4においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル4に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づくランプ制御を行うことで、図161(C1)~図162(C4)に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「2」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

20

【1036】

再抽選パートの時間tC5~tC9においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル1に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づくランプ制御を行うことで、図162(C5)~図163(C9)に示したような「2」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1037】

ファンファーレパートの時間tE1においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図160(D1)または図164(E1)に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

30

【1038】

ファンファーレパートの時間tE2においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図160(D2)または図164(E2)に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。

40

【1039】

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

【1040】

なお、図268~図271においては、当りエピローグから図柄が昇格しない場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについて例示したが

50

、その他の経路、たとえば、当リエピローグから図柄が昇格する場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについても、図 1 9 2 ~ 図 2 6 0 に示したように、各演出パートの各タイミングにおいて予め決められた子テーブルがセットされている。

【 1 0 4 1 】

＜パチンコ遊技機 1 のランプ制御における特徴部分の説明＞

次に、前述したパチンコ遊技機 1 のランプ制御における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。

【 1 0 4 2 】

（開始 9）

図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行される S P 前半リーチ A の煽りパートや S P 前半リーチ B の煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各 S P 前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、S P 前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、S P 前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 1 0 4 3 】

（開始 1 1 , 開始 1 4）

図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが閉まりきる前の時間 $t a 1 \sim t a 1 2$ においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯 / 点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 $t a 1 3 \sim t a 1 8$ においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【 1 0 4 4 】

（煽り 7 , 煽り 9）

図 6 4 (b 8) , (b 9) 、図 7 4 (e 7) 、図 9 4 (i 3 2) 、図 9 5 (i 3 4) 、図 1 0 4 (n 1 0) 、図 1 2 3 (r 2 5) , (r 2 7) 、図 1 2 4 (r 2 9) 、図 1 2 5 (r 3 1) , (r 3 3) 、および図 1 2 6 (r 3 5) などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 1 0 4 5 】

（煽り 1 0）

キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。たとえば、図 6 3 (b 4) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間 $t b 5$ において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 (b 5) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発する

10

20

30

40

50

ような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t b 6 において、演出制御用 CPU 120 は、図 63 (b 6) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯 / 点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 1046 】

(煽り 17)

演出制御用 CPU 120 は、煽りパートで用いられる 1 つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W3 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1 つの子テーブル WD9 において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W3 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SP リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出 (ランプ表現) を実現することができる。

10

【 1047 】

(煽り 18)

演出制御用 CPU 120 は、煽りパートで用いられる 1 つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W4 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W4 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を 2 回にしたり 3 回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出 (ランプ表現) を実現することができる。

20

30

【 1048 】

(煽り 19)

SP 後半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル WD9、SP 後半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル WD12、および SP 最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブル WD15 のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W3 を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SP リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP 前半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル WD2 や SP 前半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル WD5 においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W3 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SP リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

40

【 1049 】

(煽り 20)

SP 前半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル WD2、SP 前半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル WD5、SP 後半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル WD9、SP 後半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル WD12、および SP 最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブル WD15 のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テ

50

ーブルW 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【 1 0 5 0 】

（ 煽りカットイン 1 ）

カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルW 4 , W 5 , W 6 における R G B のデータ）は、S P 最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯 / 点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

10

【 1 0 5 1 】

（ 当否 1 3 ）

当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないS P リーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるS P リーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（B G M）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

20

【 1 0 5 2 】

（ 当否 1 5 ）

S P 後半リーチ A における子テーブルW D 9 では、操作促進がないリーチであって、孫テーブルW 7 に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルW 8 に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないS P 後半リーチ A の煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブルW 7 の最後の輝度データ（R G B のデータ）である「F D C」（白色の点灯）を利用するように、孫テーブルW 8 の輝度データ（R G B のデータ）が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

30

【 1 0 5 3 】

（ 当否 1 7 ）

S P 最終リーチにおける子テーブルW D 1 5 においては、図 1 3 1（r 4 9）～図 1 3 2（r 5 4）に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（B G M）が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐（決めのタイミング）における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【 1 0 5 4 】

（ 当否 2 0 ）

S P 前半リーチ A の子テーブルW D 4、S P 前半リーチ B の子テーブルW D 7、S P 後半リーチ A の子テーブルW D 1 1、およびS P 後半リーチ B の子テーブルW D 1 4 においても、S P 最終リーチの子テーブルW D 1 7 と同様に、孫テーブルW 1 4 に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用C P U 1 2 0 は、S P 前半リーチ A , B やS P 後半リーチ A , B においては、5 8 0 0 m s e c 間、孫テーブルW 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、S P 最終リーチにおいては、3 9 0 0 m s e c 間、孫テーブルW 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおい

40

50

て、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW 4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

【1055】

(当否21)

ハズレ時に用いられる子テーブルWD 4, WD 7, WD 11, WD 14, WD 17の各々で最後に指定された孫テーブルW 26に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブルWD 18の最初に指定された孫テーブルW 16に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、同色(黄色)かつさらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色(黄色)でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【1056】

(エピソード9)

役物が上昇するときにおいては、演出制御用CPU 120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに對して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチAに発展したことを示す画面に對して遊技者に注目させることができる。

【1057】

(エピソード26)

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

【1058】

(エピソード27)

再抽選パートの子テーブルWD 21, WD 22においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当リエピソードパートの子テーブルWD 3, WD 6, WD 10, WD 13, WD 16と共通して孫テーブルW 1が用いられる。これにより、当リエピソードパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当リエピソードパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【1059】

(再抽選演出2)

図142(tA6)に示すように、当リエピソードパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に對する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【1060】

(再抽選演出7, 再抽選演出14, 再抽選演出16)

当リエピソードパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレイ

10

20

30

40

50

ンボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW 2 5 におけるR G Bのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

10

【1061】

（再抽選演出19）

再抽選パートの子テーブルWD 2 1においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD 3，WD 6，WD 1 0，WD 1 3，WD 1 6と共通して孫テーブルW 1が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

20

【1062】

（再抽選演出20）

再抽選パートの子テーブルWD 2 0においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD 3，WD 6，WD 1 0，WD 1 3，WD 1 6とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間t B 7～t B 9におけるレインボー色の点灯は、当りエピローグパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

30

【1063】

<ランプ制御に関する詳細説明>

次に、前述したランプ制御に関して、特に言及すべき特徴部分について、図2 6 1～図2 6 3を参照しながら、詳細に説明する。

【1064】

[当り時とハズレ時におけるランプ制御の比較について]

図2 6 1～図2 6 3は、当り時とハズレ時におけるランプの比較を説明するための図である。

【1065】

まず、図2 6 1を参照しながら、ハズレ時におけるランプ制御について説明する。図2 6 1に示すように、S P前半リーチA，B、S P後半リーチA，Bの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルW 8に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 8においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるR G Bのデータとして、1 0 0 0 0 0 m s e cで「F D C」が指定されている。演出制御用C P U 1 2 0は、孫テーブルW 8に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。また、S P最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルW 1 0に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 1 0においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるR G Bのデータとして、「5 0 0」または「D 0 0」が指定されている。演出制御用C P U 1 2 0は、孫テーブルW 1 0に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の

40

50

演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【1066】

その後、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、B、SP最終リーチの各々における煽りパートを経由したハズレエピログパートにおいては、まず、孫テーブルW13に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW13においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msecで「888」が指定され、次の190msecで「444」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐の後、リーチ演出で味方キャラクタが敗北するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【1067】

孫テーブルW13に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW14に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW14においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして250msec間隔で「444」または「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが残念がっている演出に対応させて、枠ランプを孫テーブルW13に基づく白色の点灯よりも暗めの白色で点灯させる。

【1068】

孫テーブルW14に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW15に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW15においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msecで「444」が指定され、次の550msecで「111」が指定され、最後の600000msec（10分間）で「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、ハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【1069】

孫テーブルW15に基づきランプ制御が行われた後、図190を参照しながら説明したように、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、リーチ前の開始パートにおいても用いられていた孫テーブルW26に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW26においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、通常背景に対応する黄色のパターンに対応するデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW26に基づきランプ制御を行うことで、リーチ前の開始パートと同様に、枠ランプを通常背景に対応する黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

【1070】

次に、図262を参照しながら、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由して当りエピログパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。

【1071】

図262に示すように、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルW8に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW8に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【1072】

その後、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由した当りエピログパートにおいては、まず、孫テーブルW19に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW19においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msecで「FFF」が指定され、次の30msecで「333」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

10

20

30

40

50

【1073】

孫テーブルW19に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW1においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msec間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1074】

孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW21においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして20msec間隔で各ランプに対して順番に「AAA」が指定され、最終的に600000msec（10分）で各ランプに対して「000」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

10

【1075】

孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

20

【1076】

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

【1077】

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

【1078】

その後、SP最終リーチにおける煽りパートを経由した当りエピソードパートにおいては、まず、孫テーブルW20に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW20においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msecで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の30msecで「333」が指定され、このようなRGBのデータが繰り返し指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づきランプ制御を行うことで、役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

30

【1079】

孫テーブルW20に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

40

【1080】

孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

【1081】

孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対

50

応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1082】

図261～図263を参照しながら説明した実施例において、特徴的な部分について、以下で説明する。

【1083】

(当否19)

図261に示すように、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ(RGBのデータ)が「FDC」であるのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ(RGBのデータ)が「888」や「444」である。これにより、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、SP最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ(RGBのデータ)が「D00」を含むのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ(RGBのデータ)が「888」や「444」である。これにより、SP最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

10

【1084】

(役物動作1)

図262および図263に示すように、当りエピソードパートにおいては、孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのRGBのデータが30msec間隔で切り替わる。これに対して、図261に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルW14に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msec間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着いたさせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

30

【1085】

(役物動作2)

図263に示すように、SP最終リーチの当りエピソードパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブルW20に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色(「333」のRGBデータ)とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルW21に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、SP最終リーチのエピソードパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

40

【1086】

(図柄の揺れ態様について)

ここで、図柄の揺れ態様について、図264を用いて詳細に説明する。図264は、図柄の揺れ態様を説明するための図である。前述した煽りパートや再抽選パートにおける図柄揺れ期間において、飾り図柄は、図264(a)に示す第1態様～第3態様のような動きや、図264(b)に示す第1態様～第3態様のような動きをする。具体的には、図264(a)に示す第1態様は、画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図26

50

4 (a) に示す第 2 態様は、第 1 態様よりも上側に飾り図柄が位置する態様である。図 2 6 4 (a) に示す第 3 態様は、第 1 態様よりも下側に飾り図柄が位置する態様である。

【 1 0 8 7 】

また、図 2 6 4 (b) に示す第 1 態様は、正面視で画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図 2 6 4 (b) に示す第 2 態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として右回転することにより、第 1 態様をよりも飾り図柄が左向きとなる位置となる態様である。図 2 6 4 (b) に示す第 3 態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として左回転することにより、第 1 態様をよりも飾り図柄が右向きとなる位置となる態様である。

【 1 0 8 8 】

(再抽選演出の変形例)

図 2 6 5 は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図 2 6 5 (A) が 7 図柄による再抽選演出の詳細説明図である。また、図 2 6 5 (B) が各再抽選演出のタイミングチャートである。図 2 6 5 (A) に示すように、(D 1) , (D 2) に示すように図柄が拡大表示された後、(D 3) , (D 4) に示すように図柄が縮小される。その後、(D 5) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(D 6) に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、(D 7) に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、(D 8) ~ (D 9) にかけて「 7 」図柄が縮小されて表示される。

【 1 0 8 9 】

その後、(D 1 0) に示すように、「 7 」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、(D 1 1) に示すように、「 7 」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、(F 1 2) に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。(D 1 2) の状態から遊技者が押しボタン 3 1 B を操作した場合、(D 1 3) ~ (D 2 0) に示すように、「 7 」が高速変動し、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。(D 2 0) の後も同様の高速変動を繰り返す。

【 1 0 9 0 】

図 2 6 5 (B) に示すように、各再抽選演出のタイミングチャートに示すように、ボタン操作により図柄高速変動する再抽選演出が実行されるときに図柄送り期間はいずれの再抽選演出でも同様である。ここで、再抽選演出には、偶数図柄から奇数図柄に成り上がる第 1 再抽選演出と、偶数図柄から偶数図柄で変化しない第 2 再抽選演出と、7 図柄から 7 図柄で変化しない第 3 再抽選演出とがある。たとえば、第 1 再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからすぐに操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間 (t 1) があり、その後図柄が確定する。

【 1 0 9 1 】

また、第 2 再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングから t 2 後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間 (t 1 - t 2) があり、その後図柄が確定する。また、第 3 再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングから t 1 後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間が無く、そのまま図柄が確定する。このように、どのようなタイミングでボタンが操作されたとしても図柄送り期間は一定であり、その後の図柄揺れ期間から図柄確定までの期間でボタン操作までも時間が吸収されるようになっている。このような関係は、第 1 再抽選演出 ~ 第 3 再抽選演出のいずれの再抽選演出でボタン操作が実行された場合も同様である。

【 1 0 9 2 】

[再抽選演出 2 6 ~ 2 8 について]

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 1 0 9 3 】

(再抽選演出の変形例)

図 2 6 6 は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図 2 6 6 の (K 1) ~ (

10

20

30

40

50

K 3) に示すように、当否決定の場面のいずれのタイミングでボタンが操作されたとしても、ホワイトアウト後に飾り図柄は同じ動きをする。具体的には、(K 1) に示すように促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、(K 4) に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において 5 秒後には (K 5) に示すように 3 図柄が正面を向いた状態となる。

【 1 0 9 4 】

また、(K 2) に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後 1 秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、(K 4) に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において 4 秒後には (K 6) に示すように 3 図柄が正面より左側を向いた状態となる。また、(K 3) に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後 2 秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、(K 4) に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において 3 秒後には (K 7) に示すように 3 図柄が正面より右側を向いた状態となる。

【 1 0 9 5 】

このように、第 1 の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が正面の位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として (K 8) ~ (K 1 7) に示すような、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる再抽選演出が実行される。そして、(K 1 7) の後に図柄送り演出が実行される。なお、図 2 6 6 においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

【 1 0 9 6 】

(再抽選演出 2 6)

図 2 6 6 に示したように、画像表示装置 5 の画面中央にスティックコントローラ 3 1 A を示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい ((K 4) からの図柄揺れ期間)。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに (K 8) ~ (K 1 7) にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ 3 1 A がいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 1 0 9 7 】

(再抽選演出 2 7)

ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。

【 1 0 9 8 】

(再抽選演出 2 8)

ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 1 0 9 9 】

(再抽選演出 2 9)

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

【 1 1 0 0 】

(再抽選演出 3 0)

図 2 6 6 に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置 (K 3) から正面位置 (K 5) を経由して左側の位置 (K 6) へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

【 1 1 0 1 】

[再抽選演出 2 1 ~ 2 5 について]

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 1 1 0 2 】

(再抽選演出の変形例)

図 2 6 7 は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。(L 1) は、図柄送り期間において動作促進表示が表示されてから早いタイミングで操作された場合の図である。(L 2) は、動作促進表示が表示されてから (L 1) よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。(L 3) は、動作促進表示が表示されてから (L 2) よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。そして、図 2 6 7 の (L 1) ~ (L 3) に示すように、再抽選演出における図柄送り期間において、いずれのタイミングでボタンが操作されたとしても図柄出しは同じように行われ。その後、ホワイトアウトを挟み飾り図柄は同じ動きをした後に停止する。具体的には、(L 1) に示すように、動作促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、(L 4) ~ (L 5) に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、(L 6) に示すように、図柄の揺れが開始され、所定期間経過後に (L 7) に示すような 3 図柄が正面よりも右を向いた状態となる。

【 1 1 0 3 】

また、(L 2) に示すように、動作促進表示がされた後 (L 1) よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、(L 4) ~ (L 5) に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、(L 6) に示すように、図柄の揺れが開始され、(L 1) のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に (L 8) に示すような 3 図柄が正面よりも右を向いた状態となる。また、(L 3) に示すように、動作促進表示がされた後 (L 2) よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、(L 4) ~ (L 5) に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、(L 6) に示すように、図柄の揺れが開始され、(L 2) のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に (L 9) に示すような 3 図柄が正面を向いた状態となる。

【 1 1 0 4 】

このように、第 1 の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が正面を向いた位置となることがあ

10

20

30

40

50

る。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なつたとしても、その後に、共通の演出として（Ｊ１）～（Ｊ１０）に示すように、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる演出が実行される。その後、（Ｊ１１）～（Ｊ１７）に示すように、図柄の揺れの期間後に図柄が停止する。なお、図２６７においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

【１１０５】

（再抽選演出２１）

変形例においては、図２６７の（Ｌ１）～（Ｌ３）に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作することにより、（Ｌ４）～（Ｌ６）に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第１の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に（Ｊ１）～（Ｊ１８）にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン３１Ｂがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１１０６】

（再抽選演出２２）

操作有効期間中の第１タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる（図２６７（Ｌ３）の操作無しの例）。操作有効期間中の第１タイミングよりも早い第２タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第１タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図２６７（Ｌ２）の操作が第２タイミングの例）。操作有効期間中の第２タイミングよりも早い第３タイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第２タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図２６７（Ｌ１）の操作が第１タイミングの例）。このように、いずれのタイミングでプッシュボタン３１Ｂが操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後に共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１１０７】

（再抽選演出２３）

図２６７に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

【１１０８】

（再抽選演出２４）

図２６７に示すように、図柄の揺れ期間では、（Ｊ１０）～（Ｊ１２）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（Ｊ１３）～（Ｊ１４）にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、（Ｊ１５）～（Ｊ１６）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（Ｊ１７）～（Ｊ１８）にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず（Ｊ１８）に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するよう

に設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

【 1 1 0 9 】

(再抽選演出 2 5)

図 2 6 7 の (J 1) のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点灯するように設計されている。(J 1) のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ 9 の変更の始点とすることで、開始契機を設計者が決め易い。なお、(J 1) のタイミングではなく共通スタート表示が開始される (J 2) のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

10

【 1 1 1 0 】

< 主な構成および効果 >

以下に、パチンコ遊技機 1 の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

【 1 1 1 1 】

(F 2 0 1 9 - 1 1 6)

遊技者にとって有利な有利状態 (たとえば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機 (たとえば、遊技機 1) であって、

可動体 (たとえば、役物、可動体 3 2) と、

表示手段 (たとえば、画像表示装置 5) と、を備え、

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

20

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート (たとえば、煽りパート) と、当該当否が報知される当否報知パート (たとえば、当りエピソードパートのうちの役物可動により大当たりを報知する当否報知パート) と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパート (たとえば、当りエピソードパート) とを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、該セリフ音に対してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり (たとえば、図 1 1 5 (r 2) に示す例)、

前記表示手段は、導入パートから当否報知パートに移行するタイミングにおいて、導入パートにおける演出表示に対して特定動作を促す促進表示の導入表示を優先して表示を行うことで、演出表示の視認困難な状態とし、その後、演出表示を視認可能な状態で、促進表示を行い (たとえば、図 1 3 1 (r 4 9) ~ 図 1 3 2 (r 5 4) に示す例)、

30

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置 (たとえば、退避位置) から前記表示手段の前面側の第 2 位置 (たとえば、進出位置) に進出し (たとえば、図 1 3 3 に示す例)、前記表示手段は、

前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピソードパートに対応する表示を行い (たとえば、図 1 7 3 , 図 1 7 4 に示す例)、

40

エピソードパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕の表示を行い、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示を行い (たとえば、図 1 3 4 ~ 図 1 3 6 に示す例)、

エピソードパートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い (たとえば、図 1 7 5 に示す例)。

【 1 1 1 2 】

具体的には、煽りパートとしての各 S P リーチにおいて最初にセリフを発するキャラクタは味方キャラクタとなっている (たとえば、図 1 1 5 (r 2))。これによれば、S P

50

リーチ開始時に遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、煽りパートから当否報知パートに移行するタイミングで、煽りパートにおける演出の表示に対しトリガを操作を促すトリガ表示の導入画像を優先して表示することで煽りパートの演出表示が見えなくなり、その後トリガボタンを操作する画像と煽りパートにおける演出が視認できるようになる（たとえば、図 1 3 1 (r 4 8) ~ (r 5 1) ）。これによれば、導入画像によりインパクトを与えつつ、導入画像からトリガボタンの画像となることで煽りパートの演出が確認できるため遊技者を盛り上げることができる。また、役物の退避が完了するまでに当りエピローグパートの背景表示となるた演出の流れの中で表示の美観を損ねないようにすることができる。また、当りエピローグパートにおいて最終のセリフ字幕の表示が終了してから図柄が拡大表示されるため、字幕表示が図柄に重なること、および図柄出しのメッセージであると勘違いすることを防ぐことができる。また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、S P 前半リーチ B や S P 後半リーチ B など）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。また、展開の遅い当りエピローグパートにおいて、字幕がしっかりと付されるため、キャラクタが何を喋っているかを分かり易くし祝福感を強調することができる。また、展開の早い煽りパートにおいては映像の切り替わりで内容を伝えるのを第 1 に、補助的な字幕表示で映像の展開を邪魔しないようにすることができる。これにより、一連の演出を好適に見せることができる。

10

20

【 1 1 1 3 】

(F 2 0 1 9 - 1 1 7)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

30

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

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

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

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

40

【 1 1 1 4 】

具体的には、図 1 7 5 に示すように、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートである S P リーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第

50

一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【 1 1 1 5 】

(F 2 0 1 9 - 1 1 8)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

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

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

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【 1 1 1 6 】

具体的には、図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「 2 」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「 2 」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「 2 」図柄が縮小され、縮小された「 2 」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「 2 」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮

10

20

30

40

50

停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【 1 1 1 7 】

(F 2 0 1 9 - 1 1 9)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

10

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

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

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

20

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

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

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

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

30

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

40

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する

【 1 1 1 8 】

具体的には、図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「 2 」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「 2 」図柄を用

50

いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「２」図柄が縮小され、縮小された「２」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「２」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、「１」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後に再度「２」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【１１１９】

(F 2 0 1 9 - 1 2 0)

(５) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

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

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

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【 1 1 2 0 】

具体的には、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。

【 1 1 2 1 】

（ F 2 0 1 9 - 1 2 1 ）

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

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー

10

20

30

40

50

発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【 1 1 2 2 】

具体的には、前述した図 1 4 1 (A 1) ~ 図 1 4 2 (A 5) 部分における図柄出しと、図 1 6 1 (C 1) ~ 図 1 6 2 (C 5) 部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「 2 」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。

10

【 1 1 2 3 】

(F 2 0 1 9 - 1 2 2)

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

20

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

30

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

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

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

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

40

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

前記演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

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

50

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

前記第 1 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングおよび前記第 2 タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第 2 図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、その後に、前記図柄確定期間となるとときに当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を前記第 1 態様で停止表示し、

10

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

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

前記第 2 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングおよび前記第 2 タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第 1 図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第 1 図柄を揺れ表示で表示し、その後に、前記図柄確定期間となるとときに当該第 1 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 1 図柄を前記第 1 態様で停止表示し、

20

前記発光制御手段は、

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

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

30

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【 1 1 2 4 】

40

具体的には、図 2 6 7 の (L 1) ~ (L 3) に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、(L 4) ~ (L 6) に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたとしても、(L 4) ~ (L 5) に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第 1 の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミ

50

ングであっても、その後に（Ｊ１）～（Ｊ１８）にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン３１Ｂがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１１２５】

（Ｆ２０１９－１２６）

（８）遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

20

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。

【１１２６】

具体的には、図１６８～図１７０に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する（たとえば、ｒ２５，ｒ２７，ｒ２９，ｒ３１，ｒ３３，ｒ３５の場面）。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ９の輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図６４（ｂ８），（ｂ９）、図７４（ｅ７）、図９４（ｉ３２）、図９５（ｉ３４）、図１０４（ｎ１０）、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

30

40

【１１２７】

（Ｆ２０１９－１２７）

（９）遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可動体と、音出力手段と、表示手段と、複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

50

段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

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

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

10

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

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

【1128】

具体的には、役物が動作することにより、リーチ開始時の演出からSP前半リーチの演出へと演出が切り替わるようにしてもよい。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされるようにしてもよい。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP前半リーチに対応する画面へと表示が徐々に切り替わるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブルからSP前半リーチの輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中でSP前半リーチに対応した音出力されるようにしてもよい。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがSP前半に対応するものに切り替えられるため、SP前半の煽りパートを好適に表示させることができる。

20

【1129】

(F2019-128)

(10) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

40

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記表示手段は、

導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対して前記表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

50

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、前記特定領域にセリフ字幕が表示されず、

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

【 1 1 3 0 】

具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルW4，W5，W6におけるRGBのデータ）は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

【 1 1 3 1 】

（ F 2 0 1 9 - 1 2 9 ）

（ 1 1 ） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記報知演出は第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

前記表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、

前記音出力手段は、音出力を継続し、

前記発光制御手段は、第1報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

前記表示手段は、前記特定動作を促す前記促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、

前記音出力手段は、音出力をせず、

前記発光制御手段は、第2報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、

第2報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。

【 1 1 3 2 】

具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないSPリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異

10

20

30

40

50

なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【 1 1 3 3 】

(F 2 0 1 9 - 1 3 0)

(1 2) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、導入パートは、第1シーンと、当該第1シーンより後の第2シーンと、を含んで構成され、

10

前記第1シーンにおいて、第1動画データが用いられ、

前記第2シーンにおいて、第2動画データが用いられ、

前記第2シーンの方が前記第1シーンよりも演出の進行速度が遅く、

前記第1動画データは、複数の特定キャラクタ画像により、特定キャラクタの動きが表現される動画データであり、

前記第2動画データは、1の特定キャラクタ画像とエフェクト画像とにより、前記特定キャラクタの動きが表現される動画データである。

【 1 1 3 4 】

具体的には、煽りパートにおける (r 4 8) の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くするスローモーション期間となっている。また、(r 4 8) の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、(r 4 8) において実行される演出は、爆チューの画像と味方6人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

20

30

【 1 1 3 5 】

(F 2 0 1 9 - 1 3 1)

(1 3) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、

40

前記遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、

前記遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、

前記遮蔽表示が開放動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。

【 1 1 3 6 】

具体的には、前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミング

50

で実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広がるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実味をもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

【 1 1 3 7 】

(F 2 0 1 9 - 1 3 2)

(1 4) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

10

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

【 1 1 3 8 】

具体的には、煽りパートにおいては、S P リーチのB G Mが出力されるとともに、セリフ音と物理音（動作音とも称する）とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ 8 L , 8 R から出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

20

【 1 1 3 9 】

(F 2 0 1 9 - 1 3 3)

(1 5) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

30

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

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

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

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

40

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

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

エピローグパートにおいて、前記第 1 図柄を一旦表示するときに、当該第 1 図柄の表

50

示態様を第 1 態様と第 2 態様と第 3 態様とに変化させることで当該第 1 図柄が揺れているように当該第 1 図柄を表示するものであり、

エピログパートから再抽選パートへ移行する場合において、前記第 1 図柄が前記第 1 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 2 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 3 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、

前記演出実行手段は、前記第 1 図柄が前記第 1 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 2 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 3 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、前記第 1 図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第 1 図柄を表示して前記第 1 再抽選演出または前記第 2 再抽選演出を実行し、

前記発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【 1 1 4 0 】

具体的には、図 2 6 6 に示したように、画像表示装置 5 の画面中央にスティックコントローラ 3 1 A を示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（（ K 4 ）からの図柄揺れ期間）。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（ K 8 ）～（ K 1 7 ）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ 3 1 A がいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後には再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 1 1 4 1 】

（ F 2 0 2 0 - 0 0 5 ）

（ 1 6 ） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあ

10

20

30

40

50

り、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【 1 1 4 2 】

具体的には、煽りパートにおいては、図 1 7 8 (A) に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第 1 の字幕の表示期間と次に表示される第 2 の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第 1 の字幕と、第 2 の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態で変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

【 1 1 4 3 】

(F 2 0 2 0 - 0 0 6)

(1 7) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

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

前記表示手段は、

第 2 エピローグパートにおいて、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

前記発光制御手段は、

第 2 エピローグパートにおいて、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて、演出用の前記発光手段を制御し、

前記切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の前記発光手段を制御し、

前記背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の前記発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに、第 4 図柄停止用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第 4 図柄用の前記発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の前記発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、第 4 図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第 4 図柄用の前記発光手段を制御し、前記背景表示に対応する

10

20

30

40

50

輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の前記発光手段を制御する。

【 1 1 4 4 】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ 9 の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

10

20

【 1 1 4 5 】

[開始 1]

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

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

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

30

音出力手段は、可動体が第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

【 1 1 4 6 】

具体的には、図 1 7 1 および図 1 7 2 に示すように、役物が動作することにより、S P 前半リーチ A の演出から S P 後半リーチ A の演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像から S P 後半リーチ A に対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル（後述する図 2 0 2 に示す子テーブル W D 8 ）から S P 後半リーチ A の輝度データテーブル（後述する図 2 0 4 および図 2 0 5 に示す子テーブル W D 9 ）へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で S P 後半対応音（たとえば、S P 後半の B G M ）が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに S P 後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが S P 後半に対

40

50

応するものに切り替えられるため、S P 後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

【 1 1 4 7 】

[開始 2]

可動体の可動前に、特定表示位置に縮小された図柄が表示されており、可動体が可動することにより、特定表示位置に可動体が被るものであり、可動体が可動することに応じて、縮小表示されている図柄の表示レイヤよりも優先されるレイヤにおいて、可動体の可動に対応するエフェクト表示が行われ、可動体が退避を開始し、特定表示位置に位置しなくなった以降において、エフェクト表示から、縮小された図柄が表示された状態の切替後の演出に対応する表示に切り替わる。

10

【 1 1 4 8 】

具体的には、図 1 7 1 および図 1 7 2 に示すように、役物が動作することにより、S P 前半リーチ A の演出から S P 後半リーチ A の演出へと演出が切り替わる。また、役物の動作前には、画面の左右下隅に「2」図柄が縮小されて表示されている。役物が動作した場合には、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物が落下する。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が、縮小表示されている「2」図柄よりも前方の優先されるレイヤにて表示される。そして、役物が落下位置から上昇し「2」図柄が役物と重ならない位置となった以降に、エフェクト画像が徐々に薄くなるとともに、S P 後半リーチ A に対応する背景や「2」図柄がうっすら表示される。これによれば、役物動作中は、縮小された飾り図柄が表示されてしまうことで、美観が良くない表示となることを防ぐことができる。また、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観が良くない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに S P 後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で縮小された飾り図柄が表示されるため、役物動作に応じた好適な演出の切り替えとすることができる。

20

【 1 1 4 9 】

[開始 3]

可動体が可動し、特定表示位置に到達する前にエフェクト表示が行われる。

30

【 1 1 5 0 】

具体的には、図 1 7 1 に示すように、役物が動作し、落下の最下端の位置に到達する前にエフェクト画像を表示する。これによれば、縮小された飾り図柄を早目に隠すことができ、役物を交えた好適な演出の切り替えとすることができる。

【 1 1 5 1 】

[開始 4]

エフェクト表示から発展後の演出の表示に切り替えられるときに、エフェクト表示が可動体に関連する画像を用いて切り替えられる。

【 1 1 5 2 】

具体的には、エフェクト画像から後半に発展する際の演出の画像に切り替わる際に役物に関連する画像を表示するにしてもよい。具体的には、図 1 7 2 (h 7) ~ (h 1 0) に対応する場面において、役物が上昇する際に「POWERFUL II」の文字や、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしてもよい。これによれば、演出が切り替わる際に連動性を持たせることで、役物を交えた好適な演出の切替えを見せることができる。

40

【 1 1 5 3 】

[開始 5]

閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、

50

遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、

遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、

遮蔽表示が開放動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。

【 1 1 5 4 】

具体的には、前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実味をもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

10

【 1 1 5 5 】

[開始 6]

遮蔽表示に対応する画像は、画面中央に画面両端から扉が閉まっていく形状、または、画面の一方の端部から他方の端部に向かって扉が閉まっていく形状を有する。

20

【 1 1 5 6 】

具体的には、前述したシャッターは、画面中央に向けて画面の上下の端から閉まっていく態様である。これによれば、徐々に画面輝度が変化していく演出を好適に見せることができる。また、シャッターは、襖のように画面両端から中央に向かって閉まっていく態様であってもよい。また、シャッターは、画面の上端から画面の下端に向かって閉まっていく態様であってもよい。

【 1 1 5 7 】

[開始 7]

遮蔽表示において、演出表示を視認不能としていく対面する扉同士の間隙の色は黒色で表現されている。

30

【 1 1 5 8 】

具体的には、前述した図 5 8 に示すように、シャッターの間隙の画像は、黒色で表現されている。これによれば、図 5 8 (a 1 2) に示すようなシャッターが閉まりきる寸前において、画面輝度が下がっているときに実行される演出とシャッターの間隙との境界を曖昧にし、違和感を無くすることができる。図 6 0 (a 1 6) に示すようなシャッターが開き始めるときも同様に違和感を無くすることができる。

【 1 1 5 9 】

[開始 8]

遮蔽表示が閉鎖動作を経て開放動作を行った後は導入パートに対応する表示が行われるものであり、

40

遮蔽表示が開放動作を行っている途中段階において導入パートに対応する表示が行われ、導入パートに対応する表示の明度が段階的に上がっていく一方で、遮蔽表示の解放動作が終了するまでは、当該導入パートに対応する表示は進行せず、遮蔽表示の解放動作が終了してから当該導入パートに対応する表示が進行し始める。

【 1 1 6 0 】

具体的には、前述した図 6 0 , 図 6 1 に示すように、シャッターが開いた後は、S P 前半リーチが開始される。シャッターが開ききるまでは、S P 前半リーチの演出が開始されずに徐々に画面輝度が高くなり、シャッター開放後にS P 前半の演出が進行する。これによれば、S P 前半リーチの演出は、遊技者にとって注目したい演出のため、シャッターが開く前に演出が実行されてしまうことで不満を与えてしまうことを防止できる。

50

【 1 1 6 1 】

[開始 9]

遮蔽表示の解放動作が終了したときには発光手段を消灯させ、

遮蔽表示の解放動作が終了して1フレーム分の画像が表示された後に、導入パートに対応する表示が進行するとともに発光手段の発光が開始する。

【 1 1 6 2 】

具体的には、図193に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行されるSP前半リーチAの煽りパートやSP前半リーチBの煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各SP前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、SP前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、SP前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

10

【 1 1 6 3 】

[開始 10]

演出表示は、遮蔽表示の閉鎖動作を開始するよりも前に暗転し始め、当該演出表示が完全に暗転するタイミングに合わせて閉鎖動作を終了する。

【 1 1 6 4 】

具体的には、前述した図57(a9)に示すように、シャッターの閉鎖が開始される前に画面の輝度が先に下がり、シャッターが完全に閉鎖するタイミングに合わせてシャッターが閉まりきるようになっている。ここで、シャッターが閉鎖するタイミングと合わせて画面の輝度を低下させてしまうと、画面暗転のスピードが速くなり過ぎてしまう恐れがある。そこで、事前に画面輝度を低下することを開始することにより、画面暗転のスピードを適切なものとして、一連の演出を好適に見せることができる。

20

【 1 1 6 5 】

[開始 11](2019-1944)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記表示手段は、閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示を行うことが可能であり、

30

40

遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行され、

前記発光制御手段は、遮蔽表示を行うときに、遮蔽表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遮蔽表示用の輝度データテーブルは、遮蔽表示が閉鎖動作を行うときに輝度データが切り替わるように構成され、遮蔽表示が閉鎖態様となり、開放動作を行うまでの期間において、輝度データが切り替わらないように構成されている。

【 1 1 6 6 】

具体的には、図193に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが閉まりきる前の時間 $t_{a1} \sim t_{a12}$ においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅

50

、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 $t a 1 3 \sim t a 1 8$ においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【 1 1 6 7 】

[開始 1 2]

演出表示は、導入パートが開始される前の表示と、導入パート中の表示とを含み、

開始パートにおいて所定演出に対応する表示が行われている間に遮蔽表示が閉鎖動作を行い、その後、遮蔽表示が解放動作を行うことで、導入パートが開始し、

導入パートは、複数種類あり、遮蔽表示の解放動作が終了するまで、いずれの導入パートが実行されるかを認識不能とする。

【 1 1 6 8 】

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

【 1 1 6 9 】

[開始 1 3]

遮蔽表示は導入パートに移行するタイミング以外のタイミングにおいても行われることがある。

【 1 1 7 0 】

具体的には、前述したシャッターによる演出は、S P 前半に発展するタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、擬似連における再変動 2 回目から再変動 3 回目のタイミングであってもよい。また、シャッターが閉鎖してから開放するときに当該変動の保留表示であるアクティブ保留の変化を示唆するアイコン画像（たとえば、緑色の保留画像）を表示し、当該アイコン画像に対応してアクティブ保留が変化（たとえば、青色から緑色に変化するなど）するようにしてもよい。また、S P 前半リーチから S P 後半リーチへ発展するタイミングでシャッターによる演出を実行してもよい。これによれば、シャッターによる演出の興趣を向上させることができる。

【 1 1 7 1 】

[開始 1 4]

輝度データが維持されるタイミングは、遮蔽表示の閉鎖動作が終了したタイミング、遮蔽表示の閉鎖動作が終了してから所定期間が経過したタイミング、または、遮蔽表示の閉鎖動作に関連したタイミングである。

【 1 1 7 2 】

具体的には、図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが閉まりきる前の時間 $t a 1 \sim t a 1 2$ においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 $t a 1 3 \sim t a 1 8$ においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【 1 1 7 3 】

[開始 1 5]

10

20

30

40

50

輝度データが維持される期間は、遮蔽表示が閉鎖態様となった後にそのまま解放動作を行うまでの期間、または、遮蔽表示が閉鎖態様となって、遊技者による動作を促す促進表示が行われるまでの期間である。

【 1 1 7 4 】

具体的には、前述したシャッターが閉まり自動で開くパターン以外に、シャッターが閉まった後にボタン画像が表示され、ボタン操作を実行することによりシャッターが開放するパターンを設けてもよい。これによれば、シャッターによる演出が複数種類設けられるため、シャッターによる演出の興趣が向上する。

【 1 1 7 5 】

[開始 1 6]

遮蔽表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、維持される輝度データから変化する輝度データへと切り替わり、促進表示が行われた後に再び維持される輝度データに切り替わる。

【 1 1 7 6 】

具体的には、図 5 8 および図 5 9 に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、そのようなシャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ 9（たとえば、枠ランプ）の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われる一方で、シャッター表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、遊技効果ランプ 9 の点灯態様が変化する輝度データテーブルに切り替わって当該輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、促進表示が行われた後（促進表示が継続している状態）においては、再び遊技効果ランプ 9 の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われてもよい。なお、促進表示が行われた後に再び用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルは、促進表示が行われる前に用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルと同じであってもよいし、異なるものであってもよい。これによれば、シャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ 9 の点灯態様が維持されるため、その後、シャッター表示が開放態様となってから行われる次の演出に対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【 1 1 7 7 】

[開始 1 7]

促進表示は、ボタン画像と遊技者の動作を促す促進文字とを含む表示であり、

促進文字が表示されるときに当該促進文字に対応する音出力され、当該音に紐づいて輝度データが変化する輝度データが組み込まれている。

【 1 1 7 8 】

具体的には、図 5 8 および図 5 9 に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、促進表示においては、遊技者の動作を促す音声（たとえば、「押せ」の音声）が出力されるとともに、遊技者の動作を促す文字（たとえば、「押せ」の文字）が表示されてもよい。さらに、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ 9（たとえば、枠ランプ）の点灯態様を変化させる輝度データテーブルに基づき、当該遊技効果ランプ 9 のランプ制御が行われてもよい。このようにすれば、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ 9 の点灯態様が変化するため、遊技者の動作を促す音声および遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって、遊技者の動作を促す文字表示を強調させることができ、遊技者に対してより効果的に促進表示に対応する動作を行わせることができる。

【 1 1 7 9 】

[煽り 1]

10

20

30

40

50

導入パートは、

有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでのパートであって、

味方キャラクタと敵キャラクタとが争う展開で表示が更新されていくシーンと、味方キャラクタがダメージを負うシーンとを含み、

表示の切り替え間隔がエピローグパートよりも早く、

表示の切り替え数がエピローグパートよりも多い。

【 1 1 8 0 】

具体的には、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、S P 前半リーチ B や S P 後半リーチ B など）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。

10

【 1 1 8 1 】

[煽り 2]

導入パートにおいては、最初に、味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【 1 1 8 2 】

具体的には、前述した図 6 3 (b 5) などに示すように、煽りパートにおいては、一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、煽りパートにおいて味方キャラクタを好適に認識させることができる。

20

【 1 1 8 3 】

[煽り 3]

導入パートにおいて、最初のセリフ字幕の表示尺は、長めに設定されている。

【 1 1 8 4 】

具体的には、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示は、煽りパートの別の場面における字幕表示よりも長い期間表示されるように設定されるようにしてもよい。これによれば、味方キャラクタをしっかりと認識させることができる。

【 1 1 8 5 】

30

[煽り 4]

味方キャラクタのセリフ音が出力される一方で当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示されないシーンがある。

【 1 1 8 6 】

具体的には、前述した図 6 7 (b 1 7) などに示すように、味方キャラクタがセリフを発したときに、字幕表示がされない場面がある。これによれば、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示を好適に示しつつ、全てのセリフに対して字幕表示を付するよりも画面表示を好適に示すことができる。

【 1 1 8 7 】

[煽り 5]

40

第 1 導入パートから第 2 導入パートに展開されることがあり、

第 1 導入パートおよび第 2 導入パートのいずれにおいても味方キャラクタが活躍し、

第 1 導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第 2 導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【 1 1 8 8 】

具体的には、前述した煽りパートにおいては、前半のタイミングで実行される第 1 煽りパートとしての S P 前半リーチ A , S P 前半リーチ B と、後半のタイミングで実行される第 2 煽りパートとしての S P 後半リーチ A , S P 後半リーチ B , S P 最終リーチとがあっ

50

た。そして、第 1 煽りパートであっても、第 2 煽りパートであっても味方キャラクタが活躍する場面がある。また、いずれの煽りパートであっても一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートであっても味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【 1 1 8 9 】

[煽り 6]

第 1 導入パートにおいては第 1 キャラクタが活躍し、

第 2 導入パートにおいては第 2 キャラクタが活躍し、

第 1 導入パートにおいて、最初に第 1 キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

10

第 2 導入パートにおいて、最初に第 2 キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【 1 1 9 0 】

具体的には、前述した煽りパートにおいては、S P 前半リーチ B に対応する煽りパートにおいては、夢夢ちゃんのキャラクタが活躍し、S P 後半リーチ B に対応する煽りパートにおいては、ジャムちゃんやナナちゃんのキャラクタが活躍する場面があった。そして、S P 前半リーチ B では、一番最初に活躍する味方キャラクタの夢夢ちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。また S P 後半リーチ B では、一番最初に活躍する味方キャラクタのジャムちゃんとナナちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートにおいても、味方キャラクタを好適に認識させることができる。なお、活躍するキャラクタは 1 人であっても 2 人以上であってもよい。また、前半の煽りパートと後半の煽りパートとで活躍するキャラクタが同じであってもよい。

20

【 1 1 9 1 】

[煽り 7]

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

30

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。

【 1 1 9 2 】

具体的には、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する（たとえば、r 2 5 , r 2 7 , r 2 9 , r 3 1 , r 3 3 , r 3 5 の場面）。このような特定のシーンでは、字幕では表現し難い音がセリフとして出力されるため、字幕を表示しない設定としている。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ 9 の輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図 6 4 (b 8) , (b 9) 、図 7 4 (e 7) 、図 9 4 (i 3 2) 、図 9 5 (i 3 4) 、図 1 0 4 (n 1 0) 、図 1 2 3 (r 2 5) , (r 2 7) 、図 1 2 4 (r 2 9) 、図 1 2 5 (r 3 1) , (r 3 3) 、および図 1 2 6 (r 3 5) などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラク

40

50

タがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 1 1 9 3 】

[煽り 8]

キャラクターの登場シーンにおいては、キャラクターに対応する色以外の色で発光手段が発光する。

【 1 1 9 4 】

具体的には、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示したように、キャラクターが登場する場面（たとえば、r 2 4 , r 2 6 , r 2 8 , r 3 0 , r 3 2 , r 3 4 ）では、その前のシーンにおいて該当するキャラクターに対応する色以外の色で遊技効果ランプ 9 を点灯させる制御が行われる。具体的には、（ r 2 4 ）の場面の前では、（ r 2 2 ）の黄色や（ r 2 3 ）の赤色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後に A D のキャラクターに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、（ r 2 6 ）の場面の前では、（ r 2 5 ）のオレンジ色や（ r 2 5 ' ）の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にメイド A のキャラクターに対応した青色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、（ r 2 8 ）の場面の前では、（ r 2 7 ）の青色や（ r 2 7 ' ）の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にメイド B のキャラクターに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、（ r 3 0 ）の場面の前では、（ r 2 9 ）のハワイアンブルー色や（ r 2 9 ' ）の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にナナちゃんのキャラクターに対応したピンク色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、（ r 3 2 ）の場面の前では、（ r 3 1 ）のピンク色や（ r 3 1 ' ）の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にジャムちゃんのキャラクターに対応した紫色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、（ r 3 4 ）の場面の前では、（ r 3 3 ）の紫色や（ r 3 3 ' ）の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクターに対応した緑色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクターが登場する前に該当するキャラクターに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ 9 を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクターに対応する色で遊技効果ランプ 9 を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクターが変化すること、変化したキャラクターがいずれのキャラクターであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

【 1 1 9 5 】

[煽り 9]

画面の一方側に位置するキャラクターに対応する色で発光手段が発光し、画面の他方側に位置するキャラクターに対応する色で発光手段が発光する。

【 1 1 9 6 】

具体的には、図 6 4 (b 8) , (b 9) 、図 7 4 (e 7) 、図 9 4 (i 3 2) 、図 9 5 (i 3 4) 、図 1 0 4 (n 1 0) 、図 1 2 3 (r 2 5) , (r 2 7) 、図 1 2 4 (r 2 9) 、図 1 2 5 (r 3 1) , (r 3 3) 、および図 1 2 6 (r 3 5) などに示したように、キャラクターのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクターがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 1 1 9 7 】

[煽り 1 0] (2 0 1 9 - 1 9 3 0)

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

発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

10

20

30

40

50

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートは、

第1キャラクタと、第2キャラクタとが表示されており、第1キャラクタが発するセリフ音出力される第1シーンと、

第1キャラクタと、第2キャラクタとが表示されており、第2キャラクタが発するセリフ音出力される第2シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

第1シーンにおいて、第1シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第2シーンにおいて、第2シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第1シーンに対応する輝度データテーブルは、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段を第1キャラクタに対応する発光色とし、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段を第2キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第1キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わり、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらないように構成され、

第2シーンに対応する輝度データテーブルは、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段を第1キャラクタに対応する発光色とし、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段を第2キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第2キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらず、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わるように構成される。

【1198】

具体的には、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定され、キャラクタが発するセリフ音の場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。たとえば、図63（b4）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間tb5において、演出制御用CPU120は、図63（b5）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間tb6において、演出制御用CPU120は、図63（b6）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタが発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【1199】

[煽り11]

第1キャラクタと第2キャラクタとが表示されている状態において、第1キャラクタのセリフ音出力されるシーンと、第2キャラクタのセリフ音出力されるシーンと、の各々でセリフ字幕が表示され、当該セリフ字幕は一定のフォントで、一定の位置に表示される。

10

20

30

40

50

【 1 2 0 0 】

具体的には、前述の図 6 3 (b 5) , (b 6) に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている状況下に各々のキャラクタがセリフを発する場面がある。このような状況下において、セリフに対する字幕表示は一定の大きさであるとともに、一定の表示位置に表示される。これによれば、キャラクタ毎にセリフの表示態様を変えないことにより、バグなどが怒る機会を減らすことができる。

【 1 2 0 1 】

[煽り 1 2]

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

【 1 2 0 2 】

具体的には、煽りパートにおいては、S P リーチの B G M が出力されるとともに、セリフ音と物理音（動作音とも称する）とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ 8 L , 8 R から出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

【 1 2 0 3 】

[煽り 1 3]

導入パートにおいて行われる演出に合わせて B G M、動作音、効果音、およびセリフ音などの各種音が出力されるものであり、

設計段階において、導入パートにおいて行われる演出に対応する表示とともに各種音が出力されることで、当該各種音の音量調整が行われる。

【 1 2 0 4 】

具体的には、パチンコ遊技機 1 における各種の演出を実際に作るときの作業工程について説明する。まず、パチンコ遊技機 1 において S P リーチなどの変動時間に対応した各演出用の映像が作成される。この映像に合わせて、B G M や物理音、擬音、効果音、セリフ音などの演出音を専用のソフトで 1 つずつ付けていく。出来上がった映像と音とを流し、さらに音の強弱を付けていく。このような一連の作業工程において、映像上の実際の距離感のままリアリティを持って音を出力することよりも、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるように音のデータが設定されている。これにより、一連の演出を好適に示すことができる。

【 1 2 0 5 】

[煽り 1 4]

一のキャラクタに対応する動作音の出力とセリフ音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【 1 2 0 6 】

具体的には、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、図 1 6 6 (B) に示すように、セリフ音の出力期間に合わせ S P リーチの B G M を小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【 1 2 0 7 】

[煽り 1 5]

画面の正面視において、距離感が遠い第 1 キャラクタのセリフ音の出力と、距離感が近い第 2 キャラクタの動作音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

10

20

30

40

50

【 1 2 0 8 】

具体的には、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を見捨てた音が出来上がるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【 1 2 0 9 】

[煽り 1 6]

動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われない場合と、動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われる場合とでは、字幕表示が行われないセリフ音の音量よりも字幕表示が行われるセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

10

【 1 2 1 0 】

具体的には、図 1 6 6 (B) , (C) に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、S P リーチの B G M の音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べ S P リーチの内容に関連している。よって、S P リーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

【 1 2 1 1 】

[煽り 1 7] (2 0 1 9 - 1 9 3 3)

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、
上位テーブルは、第 1 上位テーブルと、第 2 上位テーブルとを含み、
輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記発光制御手段は、
導入パートにおける第 1 シーンにおいて、第 1 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
導入パートにおける第 2 シーンにおいて、第 2 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、
導入パートにおける第 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第 2 シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

30

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

40

第 1 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第 1 時間分用いる時間データと、で構成され、

第 2 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第 2 時間分用いる時間データと、で構成される。

【 1 2 1 2 】

具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、煽りパートで用いられる 1 つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 3 を参照する時間を異ならせ

50

ることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD9において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【1213】

[煽り18](2019-1934)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記発光制御手段は、

導入パートにおける第1シーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第2シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

【1214】

具体的には、演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【1215】

[煽り19](2019-1935)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構

10

20

30

40

50

成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、
上位テーブルは、第 1 上位テーブルと、第 2 上位テーブルとを含み、
輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、
前記報知演出は、第 1 報知演出と、第 2 報知演出とを含み、
前記発光制御手段は、

第 1 報知演出における導入パートの 1 のシーンにおいて、第 1 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

10

第 2 報知演出における導入パートの 1 のシーンにおいて、第 2 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第 1 報知演出における導入パートの 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第 2 報知演出における導入パートの 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第 1 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第 1 時間分用いる時間データと、で構成され、

20

第 2 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第 2 時間分用いる時間データと、で構成される。

【 1 2 1 6 】

具体的には、S P 後半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル W D 9、S P 後半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル W D 1 2、および S P 最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブル W D 1 5 のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 3 を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S P リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、S P 前半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル W D 2 や S P 前半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル W D 5 においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 3 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S P リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

30

【 1 2 1 7 】

[煽り 2 0] (2 0 1 9 - 1 9 3 6)

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

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

40

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第 1 上位テーブルと、第 2 上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記報知演出は、第 1 報知演出と、第 2 報知演出とを含み、

前記発光制御手段は、

50

第 1 報知演出における導入パートの 1 のシーンにおいて、第 1 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第 2 報知演出における導入パートの 1 のシーンにおいて、第 2 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第 1 報知演出における導入パートの 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第 2 報知演出における導入パートの 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第 1 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第 2 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

【 1 2 1 8 】

[煽り 2 1]

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

特定シーンにおいて、第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび第 2 セリフ字幕の表示が開始されるとき少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【 1 2 1 9 】

具体的には、煽りパートにおいては、図 1 7 8 (A) に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第 1 の字幕の表示期間と次に表示される第 2 の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第 1 の字幕と、第 2 の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態で変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

【 1 2 2 0 】

[煽り 2 2]

複数のキャラクタが対峙する煽りのシーンにおいて、

一方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第 1 字幕が表示され、その後、他方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第 2 字幕が表示され、

第 1 字幕が透過率 0 % で表示されている箇所に重なるように第 2 字幕が透過率 5 0 % で表示され、その後、第 2 字幕が透過率 0 % で表示されるときには第 1 字幕の表示は終了する。

【 1 2 2 1 】

具体的には、図 1 7 8 (A) に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第 1 の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第 2 の字幕が表示されることがある。この場合、第 1 の字幕が透過率 0 % で表示されている箇所に第 2 の字幕が透過率 7 0 % で重なって表示される。その後、第 1 の字幕がフェードアウトし、第 2 の字幕がフェードインし透過率 0 % の表示となる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により、字幕の切り替わりが分かり易い。

【 1 2 2 2 】

10

20

30

40

50

[煽り 2 3]

第 2 字幕に対応するセリフ音は、

第 1 字幕と第 2 字幕とが重なるように表示され、かつ、少なくともどちらか一方にフェード効果が付されているときには出力されず、

第 2 字幕のみが表示されるときに出力される。

【 1 2 2 3 】

具体的には、図 1 7 9 に示すように、「見つかった」の第 2 字幕に対応するセリフ音の出力タイミングは、第 1 字幕と第 2 字幕とが重なるように表示され、フェード効果が付される期間には出力されない。そして、第 2 字幕に対応するセリフ音は、透過度 0 % で第 2 字幕が表示されたときから出力される。これによれば、フェード効果により字幕の切り替わりが分かり易い上に、第 2 字幕が表示されてからセリフ音が出力されるため、視覚と聴覚とにより演出内容を把握しやすくすることができる。

10

【 1 2 2 4 】

[煽り 2 4]

有利状態においては、楽曲が出力され、かつ歌詞表示が行われ、

歌詞表示における第 1 字幕の表示から第 2 字幕の表示に切り替わるときは、いずれの字幕の表示にもフェード効果が付されない。

【 1 2 2 5 】

具体的には、図 1 7 8 は (B) に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクターが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕 (歌詞) が表示される。しかしながら、大当りラウンド中は、字幕 (歌詞) が続けて表示される場合であってもフェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕 (歌詞) を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当りラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機 1 に搭載のコンテンツの代表的な楽曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当りラウンド中に省略することができ、一連の演出のをよく見せることができる。

20

【 1 2 2 6 】

[煽り 2 5]

導入パートおよびエピローグパートのいずれにおいて、キャラクターのセリフ音が重なる場合があり、

30

エピローグパートよりも導入パートの方が、セリフ音が重なる割合が高い。

【 1 2 2 7 】

具体的には、図示はしていないが、エピローグパートであっても字幕表示のタイミングが重なる場合がある。しかしながら、図 1 8 0 に示すように、エピローグパートでは、煽りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。

40

【 1 2 2 8 】

[煽り 2 6]

字幕の表示が重ならない所定のシーンにおいても、

字幕が表示されるとき、または、当該字幕の表示が消えるときにフェード効果が付される。

【 1 2 2 9 】

具体的には、図 1 8 0 に示すように、第 1 字幕と第 2 字幕とが被らない (o 3) ~ (o 5) 部分における所定のシーンにおいても、字幕表示についてフェード効果を付している。なお、フェード効果については、フェードインとフェードアウトとのうち少なくともい

50

いずれか一方の効果を付すようにしてもよい。映像の作成の後に作成される字幕表示において、字幕表示が被るか否かでフェード効果を付していくのは手間がかかる。そこで、字幕表示に対し一律にフェード効果を付すことにより、作業負担が増加することを防止できる。

【 1 2 3 0 】

[煽り 2 7]

フェード効果が付されない第 1 字幕の表示と第 2 字幕の表示とが入れ替わる場合があり、

第 1 字幕の表示と第 2 字幕の表示との間においては、何も表示しない空白期間を設けることも考えうるが、長いセリフ音やテンポの速いセリフ音が出力される場合は違和感が出てしまうため、当該空白期間を設けない。

【 1 2 3 1 】

具体的には、図 1 8 1 は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図 1 8 1 (A) の比較例 1 に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまふ。また、長いセリフに対する字幕表示や早い進行のセリフに対する字幕表示に関しても、空白期間を設けず字幕を切り替えた場合に違和感が生じる可能性がある。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付すことにより違和感を解消することができる。また、図 1 8 1 (B) の比較例 2 に示すように、「見つけたわ」の字幕表示に対し「見つかった」を重ね、その後「見つかった」と表示することも考えられる。このような場合には、フェード効果を付さないことにより字幕表示が見難くなってしまふ。また、図 1 8 1 (C) の比較例 3 に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下 2 段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまふ。それに対し、本実施の形態のように、字幕表示に対しフェード効果を付すことによりこのような問題を解決することができる。

【 1 2 3 2 】

[煽りカットイン 1]

表示手段は、

導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対して表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、特定領域にセリフ字幕が表示されず、

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

【 1 2 3 3 】

具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブル W 4 , W 5 , W 6 における R G B のデータ）は、S P 最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯 / 点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

【 1 2 3 4 】

[煽りカットイン 2]

促進表示が行われるボタン前のシーンではセリフ字幕が表示されている。

【 1 2 3 5 】

具体的には、前述の図 1 2 7 (r 3 9) ~ 図 1 2 8 (r 4 2) に示すように、カットイ

10

20

30

40

50

ン表示が実行されるタイミングにおいて、ボタン画像の促進表示が表示される前に字幕表示が表示される。これによれば、字幕表示に注目して画面を見ている遊技者に引き続きボタン画像を見せることができるため、ボタン画像を見逃さないようにすることができ、カットイン表示を好適に実行させることができる。

【 1 2 3 6 】

[煽りカットイン 3]

カットイン表示が終了するタイミングにおいてはセリフ音に対応する字幕表示が行われず、セリフ音が出力されない期間の後、セリフ音が出力され、かつ当該セリフ音に対応する字幕表示が行われる。

【 1 2 3 7 】

具体的には、前述の図 1 2 8 (r 4 1) ~ 図 1 3 0 (r 4 7) に示すように、カットイン表示が捌けた後の所定期間はセリフが無い設計となっている。そして、セリフ無しの所定期間経過後にセリフが発せられ、当該セリフに対して字幕表示が付される。これによれば、カットイン表示後の期間において遊技者を演出に集中させることができ、好適なカットイン表示とすることができる。

【 1 2 3 8 】

[当否 1]

当否報知パートにおいては、

有利状態に制御されるか否かの当否が遊技者に報知され、

遊技者による特定動作を促す促進表示が行われ、

導入パートとエピローグパートとの間に実行され、

促進表示が行われた後に可動体が可動する。

【 1 2 3 9 】

具体的には、前述の図 1 3 2 (r 5 4) に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピローグパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当たりか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当たりとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。

【 1 2 4 0 】

[当否 2]

導入パートの後に実行される当否報知パートにおいて、

促進表示が行われる前の展開表示が行われている状態で、促進表示の導入表示が行われることで、展開表示が視認できなくなり、その後展開表示を視認可能な状態で、促進表示が行われる。

【 1 2 4 1 】

具体的には、前述の図 1 3 0 (r 4 7) ~ 図 1 3 2 (r 5 4) に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出がが視認できなくなる。そして、その後に実行されていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。

【 1 2 4 2 】

[当否 3]

展開表示は、導入表示の背面側で行われる。

【 1 2 4 3 】

具体的には、前述の図 1 3 0 (r 4 8) ~ 図 1 3 1 (r 5 1) に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像 ((r 4 9) ~ (r 5 0) の画像) が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像 ((r 5 1) の画像) に注目させることができるとともに、

10

20

30

40

50

演出の展開にも注目させることができる。

【 1 2 4 4 】

[当否 4]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われる。

【 1 2 4 5 】

具体的には、前述の図 1 3 2 (r 5 1) ~ 図 1 3 2 (r 5 4) においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしっぽが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしっぽが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

10

【 1 2 4 6 】

[当否 5]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われるときに、当該促進表示が行われる前と比べて遅く進行する。

【 1 2 4 7 】

具体的には、促進表示の表示中に進行する演出は、促進表示が表示される前に実行されていた演出よりも進行が遅くなっている。これによれば、操作手段を操作させるための促進表示に対して遊技者を注目させることができ、促進表示と演出の進行とのバランスを取ることができる。なお、促進表示の表示中に進行する演出は、導入画像が表示中に進行する演出よりも進行の速度が遅くなっていようによればよい。これによれば、促進表示の表示中と、導入画像の表示中とで演出の進行速度に違いを持たせることができる。

20

【 1 2 4 8 】

[当否 6]

導入表示の前のセリフ音にエコーがかけられる。

【 1 2 4 9 】

具体的には、前述の図 1 3 0 (r 4 7) に示すような導入画像が表示される前のセリフには、エコーをかけるようにすることが好ましい。これによれば、導入画像が表示される前に遊技者を盛り上げることができる。

【 1 2 5 0 】

30

[当否 7]

促進表示が行われる前の展開表示が行われている間に表示されていたセリフ音の出力を終了させてから、導入表示が行われる。

【 1 2 5 1 】

具体的には、前述の図 1 3 0 (r 4 7) ~ 図 1 3 1 (r 4 9) に示すように、導入画像が表示される前の字幕表示を削除した後に導入画像が表示される。これによれば、導入画像と字幕表示との表示されるタイミングが重なることを防止することができる。

【 1 2 5 2 】

[当否 8]

導入パートは、所定の期間と、所定の期間の後であって当否報知の前のスローモーション期間とから構成されており、

40

所定の期間において、複数の画像データを用いてキャラクタの動きが描写され、

スローモーション期間において、1つの画像データに効果演出が付されてキャラクタの動きが描写される。

【 1 2 5 3 】

具体的には、煽りパートにおける (r 4 8) の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、(r 4 8) の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、(r 4 8) において実行される演出は、爆チューの画像と味方 6 人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示するこ

50

とによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

【 1 2 5 4 】

[当否 9]

味方キャラクタおよび敵キャラクタが登場する導入パートと、導入パート後の決着パートとが含まれる演出があり、

導入パートは、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる所定期間があり、

所定期間中に促進表示が行われているときに遊技者の動作が行われることで決着パートへの移行が可能であり、

所定期間において、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる速度が徐々に速くなり、当該速度が最も速くなってから促進表示が行われ、

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる描写についても、敵と味方の各々が1つの画像データで再現されている。

【 1 2 5 5 】

具体的には、図 1 9 1 (B) に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興趣が向上する。また、交互に画像が切り替わることで、味方キャラクタと敵キャラクタとをそれぞれ1枚の画像を用いて実行していることを気付きにくくすることができる。

【 1 2 5 6 】

[当否 1 0]

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる上記所定期間は、一のリーチ演出から他のリーチ演出へとリーチ演出が発展するシーンにおいても適用される。

【 1 2 5 7 】

具体的には、(r 4 8) におけるスローモーション期間の演出を S P 前半リーチから S P 後半リーチ、S P 最終リーチへの発展時タイミングで実行するようにしてもよい。これによれば、S P 前半リーチから発展するタイミングにおいても好適に演出を実行することができる。

【 1 2 5 8 】

[当否 1 1]

敵キャラクタは、当該敵キャラクタの一部を変化させるために、複数の画像データを用いて描写するが、当該敵キャラクタ自体の画像データは流用され、当該一部分のみを変化させる。

【 1 2 5 9 】

具体的には、(r 4 8) におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が2枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像1、画像2、画像3、画像4、画像1...と4枚の画像を繰返し用いることにより、キャラクタの髪や毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表

10

20

30

40

50

現することができる。

【 1 2 6 0 】

[当否 1 2]

スローモーション期間において、キャラクタの一部が変化する。

【 1 2 6 1 】

具体的には、(r 4 8) におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまう。しかしながら、スローモーション期間の動きを早くすることにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなる

10

ことがなく、データ容量を削減させつつ、動作している様子をより忠実に表現することができる。

【 1 2 6 2 】

[当否 1 3]

第 1 報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、

音出力手段は、音出力を継続し、

発光制御手段は、第 1 報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第 2 報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

表示手段は、特定動作を促す促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、

音出力手段は、音出力をせず、

発光制御手段は、第 2 報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第 1 報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、

第 2 報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。

20

【 1 2 6 3 】

具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われない S P リーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐(決めのタイミング)を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われる S P リーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音(BGM)が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

30

【 1 2 6 4 】

[当否 1 4]

促進表示が行われないときの表示は、動画像からなる第 1 表示期間、静止画像からなる第 2 表示期間、当否で分岐する動画像からなる第 3 表示期間の順に遷移する。

40

【 1 2 6 5 】

具体的には、前述の図 9 5 (i 3 6) ~ 図 9 6 (i 3 9) にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの 2 人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、(i 3 9) のタイミングでは、1 枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。1 枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像 1 枚を流用して使用するため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、2 人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図 9 5 (

50

i 3 6) ~ 図 9 6 (i 3 9) において示したようりも多くの画像 (たとえば、10枚) を用いてもよい。

【1266】

[当否15]

促進表示が行われない場合における、輝度データを用いた発光手段を制御するためのシナリオは、

第1表示期間に対応する第1シナリオと、

第2表示期間に対応する第2シナリオと、

第3表示期間に対応する第3シナリオと、があり、

第1シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、

第2シナリオは、所定の輝度データを維持するシナリオであり、

第3シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオである。

10

【1267】

具体的には、SP後半リーチAにおける子テーブルWD9では、操作促進がないリーチであって、孫テーブルW7に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルW8に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないSP後半リーチAの煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブルW7の最後の輝度データ(RGBのデータ)である「FDC」(白色の点灯)を利用するように、孫テーブルW8の輝度データ(RGBのデータ)が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐(決めのタイミング)を分かり易く伝えることができる。

20

【1268】

[当否16]

促進表示が行われるときの表示は促進表示が行われる前の導入表示が行われる第1表示期間、動画像からなる第2表示期間、当否で分岐する動画像からなる第3表示期間の順に遷移する。

【1269】

具体的には、前述の図131(r49)~図132(r54)にかけては、スティックコントローラ31A(トリガ)に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。

30

【1270】

[当否17]

促進表示が行われる場合における、輝度データを用いた発光手段を制御するためのシナリオは、

第1表示期間に対応する第1シナリオと、

第2表示期間に対応する第2シナリオと、

第3表示期間に対応する第3シナリオと、があり、

第1シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、

第2シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、

第3シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオである。

40

【1271】

具体的には、SP最終リーチにおける子テーブルWD15においては、図131(r49)~図132(r54)に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音(BGM)が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐(決めのタイミング)における遊技者に対する操作促進

50

の演出を盛り上げることができる。

【 1 2 7 2 】

[当否 1 8]

当否報知パートからの流れとして、

有利状態に制御されない旨が決定されているときには、有利状態に制御されない旨が決定されているときの表示が行われ、その後、通常背景に対応する表示が行われる。

【 1 2 7 3 】

具体的には、前述の図 1 3 3 (s 1) ~ 図 1 3 6 (s 1 0)、図 1 3 7 (u 1) ~ 図 1 3 8 (u 4) に示した当否決定の場面以降の当りエピソードパート、ハズレエピソードパートについて説明する。当りエピソードパートでは、役物動作の演出の後に当りエピソードパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピソードパートでは、ハズレエピソードパートに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流れとすることができる。

10

【 1 2 7 4 】

[当否 1 9] (2 0 1 9 - 1 9 3 7)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

20

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピソードパートとを含んで構成され、

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

前記発光制御手段は、

導入パートにおいて、導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

第 2 エピソードパートにおいて、第 2 エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

【 1 2 7 5 】

具体的には、図 2 6 1 に示すように、S P 前半リーチ A , B、S P 後半リーチ A , B の各々における煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ (R G B のデータ) が「 F D C」であるのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ (R G B のデータ) が「 8 8 8」や「 4 4 4」である。これにより、S P 前半リーチ A , B、S P 後半リーチ A , B の各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、S P 最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ (R G B のデータ) が「 D 0 0」を含むのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ (R G B のデータ) が「 8 8 8」や「 4 4 4」である。これにより、S P 最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

40

50

【 1 2 7 6 】

[当否 2 0] (2 0 1 9 - 1 9 3 8)

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

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、第 1 報知演出と、第 2 報知演出と、を含み

前記有利状態に制御される旨を報知する第 1 報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピローグパートとを含んで構成され、

10

前記有利状態に制御されない旨を報知する第 1 報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨を報知する第 2 報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第 2 報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

20

上位テーブルは、第 1 上位テーブルと、第 2 上位テーブルと、第 3 上位テーブルと、第 4 上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、第 1 報知演出用輝度データテーブルと、第 2 報知演出用輝度データテーブルと、特定輝度データテーブルを含み、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第 1 報知演出における導入パートにおいて、第 1 上位テーブルと、第 1 報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第 2 報知演出における導入パートにおいて、第 2 上位テーブルと、第 2 報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記有利状態に制御されない旨を報知する第 1 報知演出におけるエピローグパートにおいて、第 3 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第 2 報知演出におけるエピローグパートにおいて、第 4 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第 1 報知演出におけるエピローグパートで用いられる特定輝度データテーブルと、前記有利状態に制御されない旨を報知する第 2 報知演出におけるエピローグパートで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

40

第 3 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第 1 時間分用いる時間データと、で構成され、

第 4 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第 1 時間と異なる第 2 時間分用いる時間データと、で構成される。

【 1 2 7 7 】

具体的には、S P 前半リーチ A の子テーブル W D 4、S P 前半リーチ B の子テーブル W D 7、S P 後半リーチ A の子テーブル W D 1 1、および S P 後半リーチ B の子テーブル W D 1 4 においても、S P 最終リーチの子テーブル W D 1 7 と同様に、孫テーブル W 1 4 に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S P 前半リーチ A、B や S P 後半リーチ A、B においては、5 8 0 0 m s e

50

c 間、孫テーブルW 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、S P 最終リーチにおいては、3 9 0 0 m s e c 間、孫テーブルW 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

10

【1 2 7 8】

[当否 2 1] (2 0 1 9 - 1 9 3 9)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、

前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成される第 1 パターンと、

20

前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピローグパートと、第 2 エピローグパート後に実行され、前記有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第 2 パターンと、があり、

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

前記発光制御手段は、

30

前記第 2 パターンの報知演出における第 2 エピローグパートにおいて、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 パターンの報知演出における救済報知パートにおいて、救済報知パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

【1 2 7 9】

[ハズレ 1]

当否報知パートからの流れとして、

40

有利状態に制御されない旨が決定されているときにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像が表示され、かつ、飾り図柄により有利状態に制御されない旨の決定が報知されるハズレ時エピローグパートが実行され、

その後、切替表示が行われ、リーチ開始時の背景に対応する画像に切り替える。

【1 2 8 0】

具体的には、図 1 8 8 に示すように、当否決定後にハズレとなる場合には、ハズレエピローグパートにおいてブラックアウト背景時にハズレ図柄が表示される。その後、アイキャッチ画面による切り替わり画像が表示された後に、リーチ開始時の通常背景に画面が切り替わる。これによれば、アイキャッチ画面により、ハズレ時の画面の切り替わりを好適に見せることができる。

50

【 1 2 8 1 】

[ハズレ 2]

ハズレ時エピソードパートにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトで表示され、かつ飾り図柄の中図柄がフェードインで表示される。

【 1 2 8 2 】

具体的には、図 1 8 9 に示すように、ハズレエピソードパートにおいて、ハズレ時の背景が徐々にブラックアウトしていきつつ、中図柄が徐々にフェードインしていく。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示されていくため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【 1 2 8 3 】

[ハズレ 3] (2 0 2 0 - 4 0 0)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピソードパートとを含んで構成され、

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

前記表示手段は、第 2 エピソードパートにおいて、飾り図柄を段階的に明瞭となるように表示し、第 2 エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を段階的に暗くなるように表示することで、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

第 2 エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を暗くなるように表示していく段階数は、飾り図柄を明瞭となるように表示していく段階数よりも多い。

【 1 2 8 4 】

具体的には、図 1 8 9 に示すように、ハズレエピソードパートにおいて、ハズレ時の背景を透過率 1 0 0 % から 0 % までブラックアウトしていくのに必要な段階数は、中図柄を透過率 1 0 0 % から 0 % までフェードインしていくのに必要な段階数よりも多くなっている。具体的には、背景のブラックアウトは (X 1 1) ~ (X 1 8) にかけての 8 段階であるのに対し、中図柄のフェードインは (X 1 2) ~ (X 1 7) までの 6 段階である。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかも透過率の変更の段階数が異なるため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【 1 2 8 5 】

[ハズレ 4]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトする方が、飾り図柄の中図柄のフェードインよりも先に行われる。

【 1 2 8 6 】

具体的には、図 1 8 9 に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていく変化の方が、中図柄がフェードインしていく変化よりも先に開始される。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかもブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【 1 2 8 7 】

[ハズレ 5]

10

20

30

40

50

ブラックアウトする前の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表示される画像のカットが変化し、

ブラックアウトする際の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表示される画像のカットが変化しない。

【 1 2 8 8 】

具体的には、ブラックアウトする前のハズレ時の映像は、表示される画像が切り替わっていくのに対し、ブラックアウトする際の画像は、表示される画像に変化がない。これによれば、変化のない画像の状態ブラックアウトが開始されることで、ブラックアウトを好適に見せることができる。なお、画像が切り替わるとは、画面の絵が切り替わること、映像の角度が切り替わること、表示されている場面自体が切り替わることを含む。また、画像に変化がないとは、同じ静止画であること、動画であっても映像の角度は切り替わらず、動いているとしても一部の映像のみが微小に動いていることを含む。

10

【 1 2 8 9 】

[ハズレ 6]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトしていき、飾り図柄の中図柄がフェードインしていった結果、中図柄の透過率が 0 % となり、ブラックアウトに要する 1 枚の画像の透過率が 0 % となった期間が、所定期間維持され、

所定期間において、図柄自体の揺れを少なくとも 2 周期分させ、

所定期間は、中図柄の画像が透過率 1 0 0 % の状態から透過率 0 % の状態になる期間より長く、切替表示が行われている期間よりも長い。

20

【 1 2 9 0 】

具体的には、ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、(X 1 8) ~ (X 2 0) に示すように、透過率が 0 % の中図柄と、透過率が 0 % のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、(X 1 9) ~ (X 2 0) に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を 1 周期として、少なくとも 2 周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を含む所定期間は、中図柄が透過率 1 0 0 % から透過率 0 % の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていればよい。また、所定期間は、アイキャッチが表示される期間よりも長く設定されていればよい。これによれば、背景が透過率 0 % のブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

30

【 1 2 9 1 】

[ハズレ 7]

切替表示は、遊技機に関する情報を含んで構成された表示である。

【 1 2 9 2 】

具体的には、図 1 8 8 , 図 1 8 9 に示すように、アイキャッチ画面では、パチンコ遊技機 1 に関する情報として、タイトルの「 P O W E R F U L I I 」の文字と、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、アイキャッチ画像によりパチンコ遊技機 1 の情報を的確に伝えることができる。

40

【 1 2 9 3 】

[ハズレ 8]

有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

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

表示手段は、

第 2 エピローグパートにおいて、有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

50

その後、切替表示を行い、
その後、背景表示を行い、
その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、
その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、
発光制御手段は、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて、演出用の発光手段を制御し、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、

10

図柄の停止表示が行われるときに、第4図柄停止用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、第4図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御する。

【1294】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

20

30

【1295】

[ハズレ9]

リーチ開始時の背景に対応する輝度データテーブルは、変更条件が成立するまで輝度データをループして参照するものであり、

40

導入パートにおいては、背景に対応する輝度データは用いられないが、当該背景に対応する輝度データは更新されている。

【1296】

具体的には、図52に示すように、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、SPリーチに発展するなど、特定の変更条件が成立したときに、変更後のSPリーチなどの演出に対応するSPリーチ用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該SPリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、SPリーチの演出が実行されている間は、SPリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替え

50

が時間の経過に伴って停止することなく継続する。また、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、エラーが発生するなど、特定の変更条件が成立したときに、エラー状態に対応するエラー用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、エラー状態では、エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。これにより、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。

【 1 2 9 7 】

[ハズレ 1 0]

導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルに切り替えられた後、図柄確定コマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが用いられ、その後、保留がない場合に客待ちコマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが継続して用いられる。

10

【 1 2 9 8 】

具体的には、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ後、保留記憶がなく客待ちデモ指定コマンドを受信したとしても背景用の輝度データテーブルが継続して用いられる。これによれば、背景用の輝度データテーブルに切り替えた以降は、継続して同じ輝度データテーブルを用いることができるため、違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

20

【 1 2 9 9 】

[ハズレ 1 1]

図柄確定したときに、特図の発光手段が停止し、

図柄確定コマンドを受けることで、第 4 図柄用の発光手段が点滅から消灯に切り替わる。

【 1 3 0 0 】

具体的には、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【 1 3 0 1 】

30

[ハズレ 1 2]

次の変動が開始されたときに、特図の発光手段が点滅し、

次の変動コマンドを受けることで、第 4 図柄用の発光手段が消灯から点滅に切り替わる。

【 1 3 0 2 】

具体的には、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【 1 3 0 3 】

[ハズレ 1 3] (2 0 2 0 - 4 0 1)

40

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

50

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

前記表示手段は、

第2エピソードパートにおいて、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

前記発光制御手段は、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、前記発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、前記発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、変動表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該変動表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御する。

【1304】

具体的には、図190に示すように、(X40)の味方キャラクタ6人が残念がっている演出から(X41)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。(X42)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X45)の図柄確定期間にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

【1305】

[ハズレ14]

最終の輝度データは消灯データとなっており、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルには消灯を維持する輝度データは含まれない。

【1306】

具体的には、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。

【 1 3 0 7 】

[ハズレ 1 5]

客待ちコマンドを受けることで、切替表示に対応する輝度データテーブルから客待ちコマンドに対応する輝度データテーブルに切り替わる。

【 1 3 0 8 】

具体的には、図柄確定後に、保留記憶がない場合には、客待ち指定コマンドを受信することにより、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。

10

【 1 3 0 9 】

[ハズレ 1 6] (2 0 2 0 - 4 0 2)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

20

前記有利状態に制御されない旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

第 2 エピローグパートにおいて、前記有利状態に制御されない旨を報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

30

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

前記発光制御手段は、

第 2 エピローグパートにおいて、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該背景表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

40

切替表示に対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定されている。

【 1 3 1 0 】

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

【 1 3 1 1 】

50

[ハズレ 17]

切替表示に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データは、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データよりも高輝度に設定されている。

【1312】

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

【1313】

[役物動作1](2019-1940)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

【1314】

具体的には、図262および図263に示すように、当りエピソードパートにおいては、孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのRGBのデータが30msで切り替わる。これに対して、図261に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルW14に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msで切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【1315】

10

20

30

40

50

[役物動作2](2019-1941)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

【1316】

具体的には、図263に示すように、SP最終リーチの当りエピローグパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブルW20に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色(「333」のRGBデータ)とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルW21に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、SP最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【1317】

[エピローグ1]

エピローグパートは、有利状態に制御される旨の決定が報知された後の祝福パートであって、敵キャラクタがやられるシーンがあり、味方キャラクタがダメージを負うシーンがなく、表示の切り替え数が導入パートよりも少ないパートである。

【1318】

具体的には、前述した当りエピローグパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピローグパートでは、煽りパートよりも演出におけるの画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。

【1319】

[エピローグ2]

エピローグパートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合は、導入パートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合より

10

20

30

40

50

も高い。

【 1 3 2 0 】

具体的には、図 1 7 5 に示すように、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートである S P リーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

10

【 1 3 2 1 】

[エピローグ 3]

エピローグパートにおいては、セリフ字幕が必ず表示される。

【 1 3 2 2 】

具体的には、図 1 7 5 に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピローグパートにおいて、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。

【 1 3 2 3 】

[エピローグ 4]

導入パートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音が出力される場合にはセリフ字幕が表示されないが、

エピローグパートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音が出力される場合にはセリフ字幕が表示される。

【 1 3 2 4 】

具体的には、前述した図 1 0 4 (n 1 0) に示すように、煽りパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付さない。それに対し、図 1 1 0 (o 1) に示すように、当りエピローグパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける(カニ捕まえるの場面)の場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付している。これによれば、当りエピローグパートでは煽りパートで表示されなかった字幕表示が表示されるため祝福感を強調することができる。

30

【 1 3 2 5 】

[エピローグ 5]

第 1 導入パートと第 2 導入パートとがあり、それぞれ展開が異なり、セリフ数も異なるが、エピローグパートにおいて、キャラクタのセリフ音の出力に対してセリフ字幕が表示される割合は、導入パートにおいて、キャラクタのセリフ音の出力に対してセリフ字幕が表示される割合よりも高い。

【 1 3 2 6 】

具体的には、図 1 7 5 に示すように、煽りパートである S P リーチには複数の種類があり、それぞれ演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれの S P リーチであっても、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、S P リーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、いずれの S P リーチが実行される場合であってもエピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一に、補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

40

50

【 1 3 2 7 】

[エピローグ 6]

エピローグパートにおける最終的に表示されるセリフ字幕は他のシーンで表示される同数の文字のセリフ字幕に比べて長く表示される。

【 1 3 2 8 】

具体的には、前述した図 1 3 4 (s 5) ~ (s 6) に示すように、当りエピローグパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピローグパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するとき文字数が多の方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピローグパートと煽りパートとで同数(たとえば、5 文字)の字幕表示がされる場合には、当りエピローグパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

10

【 1 3 2 9 】

[エピローグ 7]

可動体が進出位置に位置しているときに、可動体用の背景表示が行われており、

可動体が退避する退避パターンに従って可動体が動作するもので、退避パターンが終了するまでに、可動体用の背景表示がエピローグ表示に切り替わる。

【 1 3 3 0 】

具体的には、図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像から S P 最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに S P 前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。

20

【 1 3 3 1 】

[エピローグ 8]

変形していた部材が、収納動作し、戻り動作を行うものであり、

エピローグ表示に切り替わるタイミングは、戻り動作の開始タイミングに連動している。

30

【 1 3 3 2 】

具体的には、役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、戻り動作の開始のタイミングに関連した上昇中のタイミングとなる。これによれば、戻り動作の開始に関連したタイミングでエピローグに対応する表示に切り替えられるため、役物が初期位置に戻る前に役物動作に対応したエフェクト画像の表示が終了する。よって、役物が初期位置へ戻った際にエフェクト画像が表示されているという状況を防ぐことができ、演出の美観を損ねることがない。なお、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、役物が上昇を開始するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、役物は落下位置において回転動作や移動動作を実行するようにしてもよい。

40

【 1 3 3 3 】

[エピローグ 9]

戻り動作中に可動体の発光手段がフェードアウトにより消灯に近づいていく。

【 1 3 3 4 】

具体的には、役物が上昇するときにおいては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、役物ランプ 9 A における役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ 9 A を徐々に消灯させるように、役物ランプ 9 A の輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ 9 A による点灯態様によって、役

50

物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、S P 後半リーチ A に発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【 1 3 3 5 】

[エピローグ 1 0]

エピローグに対応する画像に連動した B G M で切り替わりが示唆され、エピローグ表示が開始されることに連動して、B G M が出力される。

【 1 3 3 6 】

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

10

【 1 3 3 7 】

[エピローグ 1 1]

エピローグ表示が開始されることに連動して、切り替わりを示唆する効果音が出力される。

【 1 3 3 8 】

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

20

【 1 3 3 9 】

[エピローグ 1 2]

エピローグ表示が開始されることに連動して、B G M および切り替わりを示唆する効果音が出力される。

【 1 3 4 0 】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応する B G M および効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、B G M と効果音とによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

30

【 1 3 4 1 】

[エピローグ 1 3]

可動体の戻り動作中におけるエピローグ表示においては、セリフ音が出力されず、可動体の収納後のエピローグ表示においては、セリフ音が出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

【 1 3 4 2 】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示がされている状況ではセリフ音が出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、字幕が見え難いタイミングで字幕が表示されることを避け、エピローグパートを好適に実行することができる。

40

【 1 3 4 3 】

[エピローグ 1 4]

可動体の退避のタイミングでセリフ音が出力され発生、可動体の収納が完了したタイミングでセリフ音が出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

【 1 3 4 4 】

具体的には、役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、セリフをしっかりと認識させることができ、エピローグパートを好適に実行することができる。

【 1 3 4 5 】

50

[エピローグ 15]

エピローグパートの最後に出力されるセリフ音に対応するセリフ字幕の表示は、図柄出しの開始タイミングで終了する。

【1346】

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

10

【1347】

[エピローグ 17]

エピローグ中に流れていた動画は、図柄出しが完了して遊技者が最終的に揃った図柄を認識するタイミングにおいて、静止画となっている。

【1348】

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

20

【1349】

[エピローグ 18]

図柄出しが始まる前に流れている動画を静止画とする。

【1350】

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

【1351】

[エピローグ 19]

静止と同時に特殊効果が付される。

30

【1352】

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

【1353】

[エピローグ 20] (2019 - 1931)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における

40

50

当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データ
10

テーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

【 1 3 5 4 】

具体的には、図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像から S P 最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する
20
途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音が出力される。また、(s 3 - 5) ~ (s 3 - 8) にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音が発出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した (s 4) の状態においてセリフ音が発出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに当りエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが当りエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。さらに、字幕が初期位置への戻り動作を完了した後に表示されることで、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。

【 1 3 5 5 】

[エピローグ 2 1] (2 0 1 9 - 1 9 3 2)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
40

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する第 1 シーンと、

エピローグパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕を表示し、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第 2 シーンと、があり、

第 2 シーンにおいて最終セリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付されない一方、第 1 シーンにおいてセリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付される。

【 1 3 5 6 】

10

20

30

40

50

[エピソード 2 2]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

【1 3 5 7】

具体的には、前述した図 1 3 6 (s 1 0) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができ、好適な当りエピソードパートとすることができる。

10

【1 3 5 8】**[エピソード 2 3]**

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄の図柄出しが終了するタイミングで装飾図柄と小図柄の動きが同期する。

【1 3 5 9】

具体的には、前述した図 1 3 6 (s 1 0) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。ここで、飾り図柄の図柄出しが終了するタイミングで飾り図柄と小図柄との動きを同期させるようにしてもよい。具体的には、飾り図柄の図柄出しが終了し上下に図柄が揺れている図柄揺れ期間において、小図柄も飾り図柄と同じ動きで上下に揺れるようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄との動きを合わせることで、当りエピソードパートにおける演出の流れを好適に見せることができる。

20

【1 3 6 0】**[エピソード 2 4]**

再抽選パートにおける図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

【1 3 6 1】

具体的には、前述した図 1 5 7 (B 1) ~ 図 1 5 8 (B 5) に示すように、再抽選パートにおける図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができる。

30

【1 3 6 2】**[エピソード 2 5]**

再抽せんパートの前において、小図柄は有利状態に制御される旨が決定されていることを示す態様となっており、再抽せんパートに移行することに連動して、小図柄が再び変動する。

40

【1 3 6 3】

具体的には、前述した図 1 3 6 (s 1 0) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が一旦図柄が揃っている状態で表示されるようにしてもよい。そして、再抽選パートに移行することに連動して、飾り図柄と小図柄との両方が再度変動するようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄とを同期して好適な表示とすることができる。

【1 3 6 4】**[エピソード 2 6] (2 0 1 9 - 1 9 4 2)**

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、

50

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

エピログパートは、

エピログパートに対応するストーリー展開での表示が行われる第1シーンと、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第2シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピログパートにおける第1シーンにおいて、第1上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおける第1シーンにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、特定タイミングにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおける第2シーンにおいて、拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおける第1シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、エピログパートにおける第2シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

第1上位テーブルは、エピログパートに対応する輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第2上位テーブルは、拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

【1365】

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

【1366】

[エピログ27] (2019 - 1943)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行

10

20

30

40

50

されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

エピローグパートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、報知演出の結果を報知する結果報知シーンを含んで構成され、

再抽選パートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、再抽選の結果を報知する再抽選結果報知シーンを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、第1上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、第2上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

エピローグパートにおける結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

第1上位テーブルは、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第2上位テーブルは、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

【1367】

30

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD21、WD22においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD3、WD6、WD10、WD13、WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【1368】

[エピローグ28] (2020-399)

40

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

50

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

10

【 1 3 6 9 】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）にある。画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピローグパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

20

【 1 3 7 0 】

[エピローグ 2 9]

エピローグパートにおいて、

エピローグに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が揃った状態で表示領域の端側に位置する。

30

【 1 3 7 1 】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「 2 2 2 」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピローグ映像が流れている最中でも縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

【 1 3 7 2 】

[エピローグ 3 0]

エピローグパートにおいて、

エピローグに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が表示領域の端側に位置され、

40

エピローグに対応する画像の表示が終了するタイミングに関連して、表示されているセリフ音の出力が終了し、飾り図柄が表示領域の端側に表示している状態が終了し、飾り図柄が表示領域の中央を用いて拡大表示する。

【 1 3 7 3 】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に表示される。また、画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、（ Y 1 ）で表示されてい

50

た字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

【 1 3 7 4 】

[エピローグ 3 1]

導入パートの開始時において、表示領域の端側に飾り図柄が位置する。

【 1 3 7 5 】

具体的には、飾り図柄が、S P リーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動するようにしもよい。これによれば、S P リーチ開始時から位置させることで、S P リーチ中も演出の展開を邪魔しないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 1 3 7 6 】

[再抽選演出 1]

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

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

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

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

発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【 1 3 7 7 】

具体的には、図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速

10

20

30

40

50

の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【 1 3 7 8 】

[再抽選演出 2]

一旦飾り図柄揃いを仮停止させている背景に対応する画像が表示されているときに、発光手段が消灯し、再抽選画面に移行する際に発光手段が再抽選に対応する発光態様で発光する。

【 1 3 7 9 】

具体的には、図 1 4 2 (t A 6) に示すように、当りエピソードパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 1 3 8 0 】

[再抽選演出 3]

再抽選画面へ移行させるときは、一旦飾り図柄揃いを仮停止させ、
仮停止させているときにおいては、飾り図柄揃いがエフェクトを伴って揺れ表示を行っているが、当該エフェクトを伴った揺れ表示は維持されつつ、背景に対応する画像および発光手段の発光態様が再抽選用のものに切り替わる。

【 1 3 8 1 】

具体的には、前述した図 1 4 2 (A 5) に示すように、当りエピソードパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から (A 6) に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ 9 は、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

【 1 3 8 2 】

[再抽選演出 4]

図柄送り開始時において、エピソードから表示が維持されていた飾り図柄が縮小し、縮小してから図柄送りが開始する。

【 1 3 8 3 】

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

【 1 3 8 4 】

[再抽選演出 5]

図柄送りは、縮小サイズで開始され、他の図柄の縮小サイズもすべて均一となる。

【 1 3 8 5 】

具体的には、図柄送り演出では縮小された図柄により変動が開始され変動中の図柄の大きさは均一の縮小サイズである。これによれば、図柄送り演出時の変動の見た目をなめらかにすることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【 1 3 8 6 】

[再抽選演出 6]

縮小サイズで複数種類の飾り図柄が図柄送り中において、動作促進表示、動作の受け付

10

20

30

40

50

け、縮小サイズよりも少し大きい飾り図柄の表示、および、拡大した飾り図柄の表示の順に遷移する。

【 1 3 8 7 】

具体的には、前述した図 1 4 4 (A 1 0) ~ 図 1 5 6 (A 4 6) , 図 1 5 7 (B 1) ~ 図 1 5 8 (B 5) に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、拡大し始めから最終的に報知される図柄となっているため、遊技者に最終的な報知図柄が何であるかを分かり易く示すことができる。

10

【 1 3 8 8 】

[再抽選演出 7]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

20

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

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

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

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

30

発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

40

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【 1 3 8 9 】

具体的には、図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「 2 」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「 2 」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「 2 」図柄が縮小され、縮小され

50

た「２」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「２」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、「１」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後再度「２」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「３」や「２」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

10

【１３９０】**[再抽選演出８]**

20

予め定められたパターンによる図柄送りは、一旦仮停止させた図柄から次の図柄に順番に送り、最後の図柄が送られた後、再び一旦仮停止させた図柄に戻り、また次の図柄に順番に送るような演出であり、

予め定められたパターンは、１、２、３、４、５、６、７、８の順番であってそれをループするパターンである。

【１３９１】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、「１」と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、「１」と全ての飾り図柄が順に送られる。このように、飾り図柄の数字が順番に送られるため、一連の演出の流れをよく見せることができる。

30

【１３９２】**[再抽選演出９]**

予め定められたパターンで図柄送りがされている最中においては、送られる飾り図柄の全てが、一旦、飾り図柄が仮停止したときと同じ解像度で表示される。

【１３９３】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が０％の「２」図柄、透過度が５０％の「２」図柄、透過度が０％の「３」図柄、透過度が５０％の「３」図柄、透過度が０％の「４」図柄、透過度が５０％の「４」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できちんと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

40

【１３９４】**[再抽選演出１０]**

図柄送りが開始された以降においては、昇格するか否かの報知がされるまで、複数種類の飾り図柄の表示時間の各々が同じである。

【１３９５】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、「１」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連

50

の演出の流れをよく見せることができる。

【 1 3 9 6 】

[再抽選演出 1 1]

動作促進表示は、図柄送り中に行われ、

動作促進表示が行われる位置は、図柄送り中の図柄と重ならない位置で行われる。

【 1 3 9 7 】

具体的には、図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、

10

【 1 3 9 8 】

[再抽選演出 1 2]

動作促進表示は、図柄送り中に開始されるものであって、予め定められたパターンの 2 ループ目中に開始される。

【 1 3 9 9 】

具体的には、図 1 7 6 , 図 1 7 7 に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を 2 回繰り返した後の (A 2 4) , (A 2 5) において表示が開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが 2 回繰り返されるまで促進画像が表示されないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。

20

【 1 4 0 0 】

[再抽選演出 1 3]

「 1 」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「 5 」の図柄であり、

「 4 」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「 8 」の図柄である。

【 1 4 0 1 】

具体的には、再抽選演出の開始時の図柄は、2 図柄以外の場合もある。このような場合であっても、動作促進表示としてのボタン画像が表示されるタイミングは一定である。たとえば、2 図柄の場合、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び 2 図柄が表示されるタイミングであった。5 図柄の場合も同様に、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び 5 図柄が表示されるタイミングであればよい。つまり、いずれの図柄により再抽選演出が開始されたとしても送られる図柄の数は同一である。これによれば、制御を一定にできるため処理負担を軽減することができる。

30

【 1 4 0 2 】

[再抽選演出 1 4]

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

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

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

40

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

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

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

50

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、前半パートにおいて第2図柄を表示した後に当該第2図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第2図柄を再び表示する第3再抽選演出を実行可能であり、

第1再抽選演出と第2再抽選演出と第3再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され、発光制御手段は、

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

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

10

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

20

【1403】

具体的には、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

30

【1404】

40

[再抽選演出15]

再抽選演出は飾り図柄以外の表示データと、各種飾り図柄の表示データとを組み合わせで表示し、複数種類の再抽選演出の各々のパターンを再現しており、

各々の再抽選演出において共通の表示データを用いていることで、当該各々の再抽選演出の間における演出尺が共通となり、送っている図柄の種類と図柄出しで出される図柄のみが各々の再抽選演出において異なる。

【1405】

具体的には、抽選演出では、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターン、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に

50

奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンのいずれであっても、共通のデータを用いている。つまり、演出のデータは同じで、飾り図柄に関するデータをパターンにより変更する設計となっている。これによれば、専用のパターンを設けなくてよいので、データ量を削減することができる。

【1406】

[再抽選演出16]

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

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

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

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

発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【1407】

具体的には、前述した図141(A1)~図142(A5)部分における図柄出しと、図161(C1)~図162(C5)部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「2」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態

10

20

30

40

50

様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピソードパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【1408】

[再抽選演出17]

第1識別情報を表示するときのアニメーションは、図柄が表示されてから拡大しつつ、第1位置に至るまでのアニメーションを含む。

10

【1409】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

【1410】

[再抽選演出18]

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いを仮停止させるときと、報知パートで飾り図柄揃いが昇格するか否かを報知するときとにおいて、表示手段は共通の表示データを参照し、

20

当該共通の表示データと、複数種類の飾り図柄の表示データとを組み合わせ、複数種類の図柄出しの表示が行われる。

【1411】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、当りエピソードパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ、データ容量を削減することができる。なお、当りエピソードパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。

30

【1412】

[再抽選演出19]

再抽選演出において昇格しなかった場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格しない報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が同じである。

【1413】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD21においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピソードパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピソードパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピソードパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

40

【1414】

[再抽選演出20]

再抽選演出において昇格した場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が異なり、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときよりも、再抽選で飾り図柄

50

揃いが昇格する報知が行われるときの方が、図柄出しにおける発光態様が激しい。

【 1 4 1 5 】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD 2 0においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピログパートの子テーブルWD 3 , WD 6 , WD 1 0 , WD 1 3 , WD 1 6とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「 2 」の図柄から昇格して「 3 」の図柄に入れ替わる場合の時間 t B 5 ~ t B 9 におけるレインボー色の点灯は、当りエピログパートにおいて一旦、「 2 」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

10

【 1 4 1 6 】

[再抽選演出 2 1]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

20

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

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

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

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

30

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

演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

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

40

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

第 1 再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第 1 タイミングおよび第 2 タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第 2 図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるとときに当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を第 1 態様で停止表示し、

第 2 再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第 1 タイミング

50

で行われた場合、第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに第1図柄が第2態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

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

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングおよび第2タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第1図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第1図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるとときに当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を第1態様で停止表示し、

発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【1417】

具体的には、図267の(L1)～(L3)に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、(L4)～(L6)に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン31Bが操作されたとしても、(L4)～(L5)に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第1の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第2の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第3の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に(J1)～(J18)にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン31Bがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1418】

[再抽選演出22]

操作の有効期間の第1タイミングで動作が行われていたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、飾り図柄がゆらゆら表示され、

動作の有効期間の第1タイミングよりも早い第2タイミングで動作が行われたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、第1タイミングよりも動作が早かった分だけ飾り図柄がゆらゆら表示され、尺が吸収される。

【 1 4 1 9 】

具体的には、操作有効期間中の第 1 タイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる（図 2 6 7（L 3）の操作無しの場合）。操作有効期間中の第 1 タイミングよりも早い第 2 タイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第 1 タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図 2 6 7（L 2）の操作が第 2 タイミングの場合）。操作有効期間中の第 2 タイミングよりも早い第 3 タイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第 2 タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図 2 6 7（L 1）の操作が第 1 タイミングの場合）。このように、いずれのタイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後、共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができる。一連の演出を好適に見せることができる。

10

【 1 4 2 0 】

[再抽選演出 2 3]

所定演出は、白色の点滅が行われつつ、ゆらゆらしていた飾り図柄が拡大しながら回転されてから開始する。

【 1 4 2 1 】

具体的には、図 2 6 7 に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

20

【 1 4 2 2 】

[再抽選演出 2 4]

飾り図柄の揺れ表示は第 1 位置を軸として、飾り図柄がゆらゆら表示され、

揺れ表示は、第 1 位置、第 2 位置、第 3 位置、第 2 位置、第 1 位置、第 4 位置、第 5 位置、第 4 位置、第 1 位置、および第 2 位置といった順番で飾り図柄が位置するものであり、確定期間となるときは、必ず第 2 位置、第 1 位置といった順番に飾り図柄が揺れ表示したときとなるように所定演出が設計されている。

30

【 1 4 2 3 】

具体的には、図 2 6 7 に示すように、図柄の揺れ期間では、（J 1 0）～（J 1 2）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（J 1 3）～（J 1 4）にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、（J 1 5）～（J 1 6）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（J 1 7）～（J 1 8）にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず（J 1 8）に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

【 1 4 2 4 】

[再抽選演出 2 5]

第 2 パート中に発光手段の発光態様をレインボーで発光させるときの始点は、所定演出開始時にレインボーで発光させることである。

40

【 1 4 2 5 】

具体的には、図 2 6 7 の（J 1）のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点灯するように設計されている。（J 1）のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ 9 の変更の始点とすることで、開始契機を設計者が決め易い。なお、（J 1）のタイミングではなく共通スタート表示が開始される（J 2）のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであっても

50

よい。

【 1 4 2 6 】

[再抽選演出 2 6]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

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

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

エピログパートにおいて、第 1 図柄を一旦表示するときに、当該第 1 図柄の表示態様を第 1 態様と第 2 態様と第 3 態様とに変化させることで当該第 1 図柄が揺れているように当該第 1 図柄を表示するものであり、

エピログパートから再抽選パートへ移行する場合において、第 1 図柄が第 1 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときに、第 1 図柄が第 2 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときに、第 1 図柄が前記第 3 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときに、があり、

演出実行手段は、第 1 図柄が第 1 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときに、第 1 図柄が第 2 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときに、第 1 図柄が第 3 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときにのいずれにおいても、第 1 図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第 1 図柄を表示して第 1 再抽選演出または第 2 再抽選演出を実行し、

発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【 1 4 2 7 】

具体的には、図 2 6 6 に示したように、画像表示装置 5 の画面中央にスティックコントローラ 3 1 A を示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで

10

20

30

40

50

操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（（Ｋ４）からの図柄揺れ期間）。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（Ｋ８）～（Ｋ１７）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ３１Ａがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１４２８】

[再抽選演出２７]

複数種類の導入パートのうちいずれの導入パートから当たっても、再抽選演出は共通である。

【１４２９】

具体的には、ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。

【１４３０】

[再抽選演出２８]

特定表示後の飾り図柄の動きは、特定表示前に一旦飾り図柄が揺れ表示していた動きの延長上の動きである。

【１４３１】

具体的には、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【１４３２】

[再抽選演出２９]

複数種類の導入パートは、有利状態に制御されるか否かの報知の分岐で、操作手段の操作がトリガとなって報知されない所定の導入パートが含まれ、

所定の導入パートにおいては、尺がずれるポイントがないため、所定の導入パートで有利状態に制御される旨が決定されている場合は、再抽選演出が実行されるまでの飾り図柄の仮停止の揺れ表示にぶれはないが、尺ズレが起こるリーチと同じ再抽選演出が実行される。

【１４３３】

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

【１４３４】

[再抽選演出３０]

所定の導入パートにおける大当たりでの飾り図柄の揺れ表示の後に再抽選演出へ行く流れにおいて、

特定表示後の飾り図柄の延長上の動きとなるように、再抽選演出へ移行するタイミングが設計されている。

10

20

30

40

50

【 1 4 3 5 】

具体的には、図 2 6 6 に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置（K 3）から正面位置（K 5）を経由して左側の位置（K 6）へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

10

【 1 4 3 6 】

<用語の説明>

以上、本実施の形態に係る遊技機 1 について説明した。以下では、本願明細書において用いた幾つかの用語について説明する。

【 1 4 3 7 】

「可変表示」（変動表示）は、複数種類の特別図柄（第 1 特図、第 2 特図）や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄を変動可能に表示することを含む。

【 1 4 3 8 】

図柄の「変動」は、複数種類の特別図柄（第 1 特図、第 2 特図）や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄といった、複数種類の図柄の更新表示、複数種類の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小、ランプ（第 4 図柄ユニット 5 0、特図 1 可変表示部 5 3、特図 2 可変表示部 5 4 など）の点灯／点滅／消灯などを含む。

20

【 1 4 3 9 】

「飾り図柄」は、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて可変表示する図柄を含む。

【 1 4 4 0 】

「縮小図柄」は、飾り図柄が縮小された状態の図柄であって、飾り図柄よりも小さい図柄を含む。縮小図柄が停止表示する際には、飾り図柄と同じ数字図柄が画面の端に飾り図柄よりも小さく表示される。

【 1 4 4 1 】

「小図柄」は、飾り図柄よりも小さいサイズで表示されている飾り図柄の変動表示に対応した図柄を含む。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が横方向に並列されている。

30

【 1 4 4 2 】

「図柄確定」は、変動していた、第 4 図柄ユニット 5 0、特図 1 可変表示部 5 3、特図 2 可変表示部 5 4、および飾り図柄などの変動が停止し、最終的にその特図ゲームにおける図柄が確定することを含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア 5 L で変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア 5 C で変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア 5 R で変動する飾り図柄の各々の変動が停止した状態を含む。

40

【 1 4 4 3 】

「図柄確定期間」は、変動していた、第 4 図柄ユニット 5 0、特図 1 可変表示部 5 3、特図 2 可変表示部 5 4、および飾り図柄などの変動が停止することにより表示結果が確定する期間を含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア 5 L で変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア 5 C で変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア 5 R で変動する飾り図柄の各々の変動が停止し、表示結果が確定的に表示された状態を含む。

【 1 4 4 4 】

「リーチ」は、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続

50

していることを含み、たとえば、左の飾り図柄表示エリア 5 L に「2」の飾り図柄が停止し、右の飾り図柄表示エリア 5 R に「2」の飾り図柄が停止するが、中の飾り図柄表示エリア 5 C では未だ飾り図柄の可変表示が継続している状態を含む。

【1445】

点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「0」（最も低い輝度を示す値）となる状態を含む。なお、点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「1」や「2」など、消灯に対応する輝度データ「0」に近い値となる状態を含んでいてもよい。なお、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「1」や「2」など、消灯に対応する輝度データ「0」に近い値となる状態は、「点灯」や「略消灯」に含まれてもよい。

10

【1446】

点灯手段（発光手段）の「点灯」または「発光」は、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が消灯時よりも高い状態であって、輝度データの値が上述した「消灯」に対応する輝度データの値（「0」）以上の値となる状態を含む。「点灯」は、ランプが常に点灯している常時点灯と、複数のランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、ランプが輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。

【1447】

点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプ（点灯手段、発光手段）が「消灯」や「略消灯」、「点灯」以外の状態であって、ランプが「点灯」と「消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。また、点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプが「点灯」と「略消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。

20

【1448】

「輝度」は、ランプ（点灯手段、発光手段）の明るさを示す値であり、本実施形態においては、輝度に対応するデータとして輝度データが16進数で表される。たとえば、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「0」の場合、当該所定のランプは最も輝度が低く（ランプが暗く）なるようにランプ制御が行われ、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「F」の場合、当該所定のランプは最も輝度が高く（ランプが明るく）なるようにランプ制御が行われる。上述したように、輝度データは、ランプに流れる電流の値に対応しており、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「0」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も小さく、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「F」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も大きくなる。なお、「ランプ」は、LED（発光ダイオード）ランプに限らず、EL（エレクトロルミネセンス）ランプや白熱電球など、如何なる種類のランプも含む。

30

【1449】

ランプの「点灯色」または「発光色」は、当該ランプに含まれる1または複数の発光素子の発光によって表される色を含む。たとえば、ランプが「R」（赤）、「G」（緑）、「B」（青）といった3つの発光素子からなるLEDによって構成される場合、輝度データに基づきLEDドライバによって調整される当該3つの発光素子に対する電流によって、当該3つの発光素子が発光することで様々な色でLEDが点灯する。なお、ランプの「点灯色」は、発光素子の色によって異なり、たとえば、「W」（白）のみ発光素子からなるLEDの場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは白色で点灯し、「R」（赤）のみ発光素子からなるLEDの場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは赤色で点灯する。

40

【1450】

ランプの点灯色のうちの「レインボー色」（七色）は、7種類の色によって構成される色を含む。たとえば、「レインボー色」は、赤色、オレンジ色（橙色）、黄色、緑色、青色、藍色、および紫色を含む。なお、「レインボー色」は、上述した色に限らず、その他の7種類の色によって構成されてもよい。同じ「レインボー色」であっても、図225に

50

示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づくなめらかな点灯と、図 2 5 6 に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づく点滅とで、点灯態様が異なるように、設定された輝度データに応じてレインボー色による点灯態様が異なる場合もある。

【 1 4 5 1 】

「キャラクタに対応する色」は、パチンコ遊技機 1 の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する色は緑色、ジャムちゃんに対応する色は紫色、爆チューに対応する色は赤色という風にキャラクタごとに設定されている色がある。

【 1 4 5 2 】

「キャラクタに対応する発光色」は、遊技効果ランプ 9 の点灯色（発光色）であって、パチンコ遊技機 1 の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、「キャラクタに対応する発光色」は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する緑色での遊技効果ランプ 9 の点灯色（発光色）、ジャムちゃんに対応する紫色での遊技効果ランプ 9 の点灯色（発光色）、爆チューに対応する赤色での遊技効果ランプ 9 の点灯色（発光色）などを含む。

【 1 4 5 3 】

「セリフ音」は、パチンコ遊技機 1 に登場するキャラクタが言葉を発するタイミングに合わせて出力される当該言葉に対応する音を含む。パチンコ遊技機 1 においては、演出によって登場するキャラクタの映像に合わせて、当該キャラクタが発する言葉に対応する音（セリフ音）が出力される。

【 1 4 5 4 】

「セリフ字幕」は、セリフ音が出力されるときに画像表示装置 5 の画面上に表示されるセリフ音に対応する文字を含む。セリフ字幕のことを字幕表示とも称する。

【 1 4 5 5 】

「物理音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作によって生じる物理的な音を含む。パチンコ遊技機 1 においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作によって生じるであろう物理的な音（物理音）が出力される。

【 1 4 5 6 】

「擬音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作を表現した擬似的な音を含む。パチンコ遊技機 1 においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作を表現した擬似的な音（擬音）が出力される。

【 1 4 5 7 】

「キャラクタのアクション」は、パチンコ遊技機 1 の演出に登場するキャラクタが何等かの動作をする演出を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタが爆チューのキャラクタを追いかける動作を含む。

【 1 4 5 8 】

「再抽選演出」は、飾り図柄の変動表示において確変大当りとならない通常大当り図柄（たとえば、「2」の図柄のような偶数図柄）を一旦仮に停止表示させた後に、当該通常大当り図柄が確変大当り図柄（たとえば、「3」の図柄のような奇数図柄）に昇格するか否かを煽るために図柄確定前に実行される演出を含む。

【 1 4 5 9 】

「入替表示」は、「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄が他の図柄に順次入れ替わることで、次々と飾り図柄が切り替わるような画像の表示を含む。本実施の形態においては、「入替表示」は、「2」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「2」または「3」の図柄が停止するような表示を含む。

【 1 4 6 0 】

「繰返し表示」は、同じ表示を繰り返すことであり、同じアニメーションを用いた表示

10

20

30

40

50

を繰り返すことを指す。「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄を同じアニメーションで何度も表示させる表示を含む。一例として、「繰返し表示」は、「7」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「7」の図柄が停止するような表示を含む。

【1461】

「揺れ表示」は、飾り図柄を揺らしながら表示することであり、変動が終了しておらず、変動中であることを示す。

【1462】

「停止表示」は、飾り図柄を動かさずに静止させ表示することであり、変動が終了したことを示す。

【1463】

「揺れ速度」は、飾り図柄が揺れ表示をしているときに第1位置から第2位置まで動作するときの速度のことである。

【1464】

「図柄の第1態様」、「図柄の第2態様」、「図柄の第3態様」は、飾り図柄の位置を示す態様である。たとえば、飾り図柄上下に揺れ表示する場合において、第1態様を中央位置とした場合、第2態様は上側の位置、第3態様は下側の位置である。また、飾り図柄が前後方向に揺れ表示する場合において、第1態様を正面の位置とした場合、第2態様は左向きとなる位置、第3態様は右向きとなる位置である。

【1465】

「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。

【1466】

「可動体（役物）の「進出」」とは、可動体としての役物が初期位置から移動する動作のことである。役物が移動する可動領域の端の位置が進出位置である。

【1467】

「可動体（役物）の「退避」」とは、可動体としての役物が進出位置から初期位置へ移動する動作のことである。役物が移動する可動領域のうちの初期位置が退避位置である。

【1468】

「可動体可動用のエフェクト表示」は、可動体として役物が進出位置へ動作することに合わせて画面上に役物の周囲の視覚効果を高めるための表示である。たとえば、リーチが後半に発展する際や大当りが報知される際の役物動作に合わせて役物動作を目立たせるためのエフェクト画像が表示される。

【1469】

「ストーリー展開」とは、物語や一連の演出が進んでいく事を指す。すなわち、場面の切り替わりなどで一連の流れの物語等が途切れずに、遊技者に対して当該物語を連続して表示する。

【1470】

「パート、シーン」は、それぞれ演出を構成する括りを指し、パートの方がシーンよりも大きな括りである。パートは役割毎に分けられる。

【1471】

「シーンの切り替わり」

シーンの切り替わりとは、主に表示が切り替わることを指し、特に、表示されている背景、キャラクタ、等が切り替わることを指す。

【1472】

「カットイン表示」は、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出である。また、カットイン表示は、カットイン表示の色で大当り期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当り期待度が高い。

【1473】

10

20

30

40

50

「切替表示（アイキャッチ表示）」は、場面転換の際に表示される演出である。本実施の形態において、アイキャッチ表示は、ハズレを示す状態から通常遊技の状態へと場面転換する際に用いられる。アイキャッチ表示は、スーパーリーチが終了したことがわかりやすくする役割を持つ。

【 1 4 7 4 】

「遮蔽表示（シャッター表示）」は、画像表示装置 5 がシャッター等の画像を、画像表示装置 5 が表示する領域の全体を覆うように表示し、遮蔽表示がされる以前に表示されていた画像を、遮蔽する表示である。遮蔽表示は、シャッター以外のものを表示することで、画像を遮蔽してもよい。

【 1 4 7 5 】

「輝度データが切り替わる」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが 0 となり、その次の輝度データが用いられることを指す。輝度データが切り替わることで、ランプの発光態様が切り替わることである。ランプの発光態様が切り替わることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されている印象を与える。

【 1 4 7 6 】

「輝度データが切り替わらない」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが 0 とならず、その輝度データが用いられ続けることを指す。輝度データが切り替わらないことで、ランプの発光態様が一定となる。ランプの発光態様が一定となることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されずに止まっている印象を与える。

【 1 4 7 7 】

「動画データ」は、アニメーションを含む動画を表示するためのデータである。画像表示装置 5 に表示する画像を、1 秒間に数十枚分、高速で切り替えることで動いているように見せる。動画データは、データを圧縮して保持してもよい。

【 1 4 7 8 】

「第 1 動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために多くの画像を用いて作成される動画データである。

【 1 4 7 9 】

「第 2 動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために少ない画像を用いて作成される動画データである。

【 1 4 8 0 】

「特定キャラクタの動き」とは、演出に登場する複数のキャラクタのうち、ある特定のキャラクタに対応した動きのことである。

【 1 4 8 1 】

「ブラックアウト」は、画像表示装置 5 の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に黒画像を表示することで暗転し（ブラックアウトする）させる演出である。ブラックアウトは、その暗転した状態の継続時間に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

【 1 4 8 2 】

「ホワイトアウト」は、画像表示装置 5 の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に白画像を表示（ホワイトアウトする）させる演出である。ホワイトアウトは、白画像が表示された状態の継続時間に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

【 1 4 8 3 】

「視認困難とする特定表示」とは、表示されている飾り図柄を遊技者から見えなくするための画像が画面上に表示することである。たとえば、画面に白色の画像を全面に表示する（ホワイトアウトする）ことで飾り図柄が遊技者から見えなくなる。

【 1 4 8 4 】

「フェード効果」は、映像技術に用いられるフェードイン、フェードアウトを指す。フ

10

20

30

40

50

フェードインは、背景画像などが表示されている状態から徐々に所定の画像が見えている状態に移り変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に表示する。徐々に表示するとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に下げて表示することである。たとえば、透過度100%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ下げて表示していくことで、1秒後に、セリフ画像が表示される。また、フェードアウトは、フェードインとは逆に、背景画像に重なって所定の画像が見えている状態から徐々に背景画像のみに移り変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景の上にセリフを示す画像が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に非表示にすることである。徐々に非表示にするとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に上げる。たとえば、透過度0%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ上げていくことで、1秒後に、セリフ画像が非表示となる。また、フェード効果には、フェードインとフェードアウトとを同時に行い、画像を入れ替えるクロスフェードが含まれる。

10

【1485】

＜複数の構成を用いた発明の説明＞

上述した複数の特徴点を備え、特に相乗的な効果を奏する発明を以下では説明する。複数の特徴点は同一パート内での特徴点である場合や異なるパートにおける特徴点である場合がある。

【1486】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(1)](2020-297)

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

導入パートは、

30

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、

キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力される。

40

[図面] 図165～170、図213、図214

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強

50

調することができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 4 8 7 】

[S P リーチ開始～図柄確定まで (2)] (2 0 2 0 - 2 9 8)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

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

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

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

前記音出力手段は、

導入パートにおける特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、を出力し、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力し、

前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

[図面] 図 1 6 5 ～ 1 6 7、図 1 7 1、図 1 7 2

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプの輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 4 8 8 】

[S P リーチ開始～図柄確定まで (3)] (2 0 2 0 - 3 0 0)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

10

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記音出力手段は、
導入パートにおける特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、を出力し、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力し、

前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

30

〔図面〕図 1 6 5 ~ 1 6 7、図 1 7 3、図 1 7 4

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

40

【 1 4 8 9 】

〔 S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (4) 〕 (2 0 2 0 - 3 0 1)

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

50

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

〔図面〕図165～167、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当たりとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1490】

〔S Pリーチ開始～図柄確定まで(5)〕(2020-302)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第 1 有彩色を表す輝度データと、第 2 有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

[図面] 図 1 6 5 ~ 1 6 7、図 2 6 3

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 4 9 1 】

[S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (6)] (2 0 2 0 - 3 0 3)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応

10

20

30

40

50

する動作音よりも大きく出力され

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

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

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

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

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

〔図面〕図 165 ~ 167、図 175

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1492】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(7)〕(2020-304)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

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

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

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図 1 6 5 ~ 1 6 7、図 1 7 6、図 1 7 7、図 1 8 2

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 4 9 3 】

〔 S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (8) 〕 (2 0 2 0 - 3 0 5)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

10

20

30

40

50

段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

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

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

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

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

〔図面〕図168～172、図213、図214

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1494】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(9)〕(2020-306)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パー

10

20

30

40

50

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

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

10

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

〔図面〕図168～170、図173、図174、図213、図214

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【1495】

40

〔S Pリーチ開始～図柄確定まで(10)〕(2020-307)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパートとを含んで構成され、

50

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

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

10

前記発光制御手段は、

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

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

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

20

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

〔図面〕図168～170、図213、図214、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

40

【1496】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(11)〕(2020-308)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

50

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

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

10

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

20

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

[図面] 図168 ~ 170、図213、図214、図263

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【1497】

40

[SPリーチ開始 ~ 図柄確定まで(12)] (2020 - 309)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

50

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

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

10

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

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

前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

20

〔図面〕図168～170、図175、図213、図214

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【1498】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(13)〕(2020-310)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

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

40

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

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

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されな

50

いシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

10

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

20

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

30

〔図面〕図168～170、図176、図177、図182、図213、図214

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる(昇格する)可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング(図柄が拡大表示された後のタイミング)で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング(図柄確定コマンドが送られてくるタイミング)においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

40

50

【 1 4 9 9 】

[S P リーチ開始～図柄確定まで(1 4)] (2 0 2 0 - 3 1 1)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

10

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

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

20

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

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

30

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該当否報知時可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

[図面] 図 1 7 1 ～ 図 1 7 4

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシ

50

ーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピログパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピログパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピログパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1500】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(15)](2020-312)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピログパートとを含んで構成され、

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

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

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

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出し、

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

〔図面〕図171、172、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1501】

〔S Pリーチ開始～図柄確定まで(16)〕(2020-313)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

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

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

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に

10

20

30

40

50

進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するとき、当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピログパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

10

〔図面〕図171、172、図263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピログパートにおいて用いられるエピログパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピログまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

【1502】

30

〔S Pリーチ開始～図柄確定まで(17)〕(2020-314)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

40

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

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

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

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するとき、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第

50

1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するとき、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

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

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

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

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

〔図面〕図 171、172、図 175

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1503】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(18)〕(2020-315)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

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

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図 171、172、図 176、図 177、図 182

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出を

10

20

30

40

50

する際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピログパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【 1 5 0 4 】

[S P リーチ開始～図柄確定まで（ 1 9 ）]（ 2 0 2 0 - 3 1 6 ）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

20

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピログパートとを含んで構成され、

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

第 1 エピログパートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、第 1 エピログパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

30

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから第 1 エピログパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、第 1 エピログパートに対応する音を出し、

40

前記発光制御手段は、

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

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

50

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

〔図面〕図173、図174、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピソードパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピソードパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピソードパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピソードパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1505】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(20)〕(2020-317)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピソードパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピソードパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

10

20

30

40

50

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第 1 有彩色を表す輝度データと、第 2 有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

〔図面〕図 173、図 174、図 263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1506】

〔ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２１）〕（２０２０－３１８）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データ

テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するとき、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力し、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

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

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

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

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い

[図面] 図 1 7 3 ~ 図 1 7 5

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 0 7 】

[S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (2 2)] (2 0 2 0 - 3 1 9)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

演出実行手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

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

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

10

20

30

40

50

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出し、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

20

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

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

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

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

30

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する

40

〔図面〕図 173、図 174、図 176、図 177、図 182

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美

50

観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【1508】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(23)](2020-320)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

20

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパートとを含んで構成され、

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

第1エピローグパートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

30

前記発光制御手段は、

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

第1エピローグパートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後、当該可動体可動用の輝度データテーブルから第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

第2エピローグパートにおいて、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

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

50

データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

〔図面〕、図261～図263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1509】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(24)〕(2020-321)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパートとを含んで構成され、

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

前記発光制御手段は、

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

第1エピローグパートにおいて、第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第2エピローグパートにおいて、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリ

10

20

30

40

50

フ音が発せられ、

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

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

前記第 1 報知演出における第 1 エピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出における導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出における第 1 エピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出における導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

10

〔図面〕図 175、図 261、図 262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第 1 エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第 2 エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第 1 エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第 2 エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

【1510】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(25)〕(2020-322)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

30

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートと、当該第 1 エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

40

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

前記発光制御手段は、

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

第 1 エピローグパートにおいて、第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

50

第2エピローグパートにおいて、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

10

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

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

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

20

前記発光制御手段は、

第1エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

30

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

[図面] 図176、図177、図182、図261、図262

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レイン

40

50

ボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピログパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 1 1 】

[S P リーチ開始～図柄確定まで（ 2 6 ）]（ 2 0 2 0 - 3 2 3 ）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピログパートに対応する輝度データテーブルは、第 1 有彩色を表す輝度データと、第 2 有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

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

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

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

前記第 1 報知演出のエピログパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピログパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

[図面] 図 1 7 5、図 2 6 3

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演

10

20

30

40

50

出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【 1 5 1 2 】

[S P リーチ開始～図柄確定まで(2 7)] (2 0 2 0 - 3 2 4)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

20

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

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

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

30

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第 1 有彩色を表す輝度データと、第 2 有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

40

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を

50

再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

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

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

前記発光制御手段は、

第1エピソードパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データ
10
テーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を
20
制御する。

〔図面〕図176、図177、図182、図263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピソードパートにおいて用いられるエピソードパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピソードまでの流れを好適に見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態
30
様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピソードパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1513】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで（28）〕（2020-325）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

10

20

30

40

50

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

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

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

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

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

10

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

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

前記第1報知演出のエピログパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第2報知演出のエピログパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

20

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

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

30

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

40

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

50

〔図面〕図１７５～１７７、図１８２

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【１５１４】

〔ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２９）〕（２０２０－４０３）

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される第１シーンがあり、

前記第１シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を表示する第２シーンがあり、

30

前記第２シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示が終了し、当該第２セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第１セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第２セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

〔図面〕図１６５～１６７、図１７８～１８１

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

40

【１５１５】

〔ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３０）〕（２０２０－４０４）

50

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、

キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

〔図面〕図168～170、図178～図181、図213、図214

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1516】

〔S Pリーチ開始～図柄確定まで(31)〕(2020-405)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

10

20

30

40

50

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

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

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

10

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるとき少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

〔図面〕図 171、172、図 178 ~ 図 181

20

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【1517】

〔SPリーチ開始 ~ 図柄確定まで (32)〕 (2020 - 406)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

40

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリ

50

フ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるとき、の少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するとき、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

10

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するとき、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するとき、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する

20

〔図面〕図 173、図 174、図 178～図 181

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【1518】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(33)〕(2020-407)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

40

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

50

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記発光制御手段は、

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

第 1 エピローグパートにおいて、第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第 2 エピローグパートにおいて、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

〔図面〕図 1 7 8 ~ 1 8 1、図 2 6 1、図 2 6 2

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第 1 エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第 2 エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第 1 エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第 2 エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 1 9 】

〔 S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (3 4) 〕 (2 0 2 0 - 4 0 8)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ

10

20

30

40

50

字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるとき、の少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第 1 有彩色を表す輝度データと、第 2 有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

〔図面〕図 178 ~ 181、図 263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

30

【1520】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(35)〕(2020-409)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

40

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるとき、の少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

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

50

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

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

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

[図面] 図 1 7 5、図 1 7 8 ~ 1 8 1

10

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

【 1 5 2 1 】

[S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (3 6)] (2 0 2 0 - 4 1 0)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

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

30

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

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

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

40

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演

50

出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図 176 ~ 182

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1522】

〔S P リーチ開始～図柄確定まで（37）〕（2020 - 411）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行

されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図 1 6 5 ~ 1 6 7、図 1 8 3

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 2 3 】

〔 S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (3 8) 〕 (2 0 2 0 - 4 1 2)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた

10

20

30

40

50

輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図 1 6 8 ~ 1 7 0、図 1 8 3、図 2 1 3、図 2 1 4

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 2 4 】

〔 S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (3 9) 〕 (2 0 2 0 - 4 1 3)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出し、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図 171、172、図 183

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1525】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(40)〕(2020-414)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可

10

20

30

40

50

動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力し、

10

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

[図面] 図 1 7 3、図 1 7 4、図 1 8 3

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【 1 5 2 6 】

40

[S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (4 1)] (2 0 2 0 - 4 1 5)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御さ

50

れる旨が報知される第１エピソードパートとを含んで構成され、

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

前記表示手段は、

第１エピソードパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、第１エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、第１エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

第１エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

10

前記発光制御手段は、

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

第１エピソードパートにおいて、第１エピソードパートに対応するストーリー展開での表示がされるときに、第１エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示がされるときに、当該第１エピソードパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

第２エピソードパートにおいて、第２エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

〔図面〕図１８３、図２６１、図２６２

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第１エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第２エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第１エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第２エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、さらに、当りエピソードパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

40

【１５２７】

〔ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４２）〕（２０２０－４１６）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

50

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示がされるときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示がされるときに、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

〔図面〕図183、図263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当たり図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1528】

〔S Pリーチ開始～図柄確定まで(43)〕(2020-417)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

10

前記表示手段は、
エピログパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を行い、
その後、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、
エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、
エピログパートにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピログパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する、

20

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、
前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音出力され、

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

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、
前記第1報知演出のエピログパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

30

前記第2報知演出のエピログパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

〔図面〕図175、図183

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピログパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピログパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、当りエピログパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピログパートの映像を邪魔せず、当りエピログパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピログパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

40

【1529】

〔S Pリーチ開始～図柄確定まで(44)〕(2020-418)

50

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
前記表示手段は、
 エピログパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を行い、
 その後、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、
 エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、
前記発光制御手段は、
 エピログパートにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
 飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピログパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、
 前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、
 前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、
前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記発光制御手段は、
 エピログパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
 再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
 後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー

10

20

30

40

50

発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図１７６、図１７７、図１８２、図１８３

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１５３０】

〔ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４５）〕（２０２０－４１９）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示が終了し、当該第２セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第１セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第２セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

10

20

30

40

50

エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピソードパートにおいて、エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピソードパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図 178 ~ 図 181、図 183

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、さらに、当りエピソードパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1531】

< 当りを経由しない時短制御例 >

次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行する例を説明する。

（時短図柄を用いた時短制御例）

【1532】

（A1） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置 7A が作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置 7A を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行してもよい。

【1533】

（A2） なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【1534】

（A3） また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【1535】

（A4） また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【1536】

（A5） また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合に

10

20

30

40

50

は、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第 1 特図と第 2 特図とで異なる確率としてもよい。

【 1 5 3 7 】

(A 6) また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞時でよい。

【 1 5 3 8 】

(A 7) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置 7 A 内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

10

【 1 5 3 9 】

(A 8) なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【 1 5 4 0 】

(A 9) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

20

【 1 5 4 1 】

(A 1 0) また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

30

【 1 5 4 2 】

(A 1 1) また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【 1 5 4 3 】

(A 1 2) また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図 1 と特図 2 で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【 1 5 4 4 】

(A 1 3) また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

40

【 1 5 4 5 】

(A 1 4) また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数 0 回」の抽選結果を含めることができる。

【 1 5 4 6 】

(A 1 5) また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

50

【 1 5 4 7 】

(A 1 6) また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【 1 5 4 8 】

(A 1 7) また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【 1 5 4 9 】

(A 1 8) また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

10

【 1 5 5 0 】

(A 1 9) また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ S T 機 ））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【 1 5 5 1 】

(A 2 0) また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

20

【 1 5 5 2 】

(A 2 1) また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【 1 5 5 3 】

（時短図柄を用いたその他の時短制御例）

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【 1 5 5 4 】

(B 1) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

30

【 1 5 5 5 】

(B 2) (B 1) の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど）。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

40

【 1 5 5 6 】

(B 3) (B 1) の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行しないように

50

してもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 5 7 】

(B 4) (B 1) の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間(確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間)が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 5 8 】

(B 5) 第 1 特別図柄による第 1 可変表示を行った後と、第 2 特別図柄による第 2 可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない(時短図柄が表示されても時短状態を上書するような(時短状態が再度発生するような)遊技状態の切替制御をしない)ようにしてもよい。そして、第 2 可変表示の方が第 1 可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり(時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など)、時短状態中は右打ち報知(右打ちを指示する報知)に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知(左打ちを指示する報知)をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるとき

10

20

【 1 5 5 9 】

(B 6) 第 1 特別図柄による第 1 可変表示を行った後と、第 2 特別図柄による第 2 可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない(時短図柄が表示されても時短状態を上書するような(時短状態が再度発生するような)遊技状態の切替制御をしない)ようにしてもよい。そして、第 2 可変表示の方が第 1 可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり(時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など)、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知(左打ちを指示する報知)をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるとき

30

40

【 1 5 6 0 】

(B 7) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第 2 可変表示)が終了した後に実行される可変表示(第 1 可変表示)において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 6 1 】

(B 8) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表

50

示（第2可変表示）において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）において当り（小当り、大当り）となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1562】

（B9）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能（たとえば4個の残保留記憶のうち4個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、3個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、4個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能）であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

10

【1563】

（B10）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

20

【1564】

（B11）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）における表示結果の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

【1565】

30

（B12）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1566】

（B13）通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄（特定表示結果）になる場合と時短図柄（特別表示結果）になる場合とで、共通の特定演出（リーチ演出、予告演出）を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄（特別表示結果）になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときに遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。

40

【1567】

（B14）前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【1568】

50

(B 1 5) 遊技制御用の C P U 1 0 3 は、当り図柄 (特定表示結果) となる場合と、時短図柄 (特別表示結果) になる場合と、ハズレ図柄 (所定表示結果) となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技制御用の C P U 1 0 3 から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 6 9 】

(B 1 6) 前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄 (特別表示結果) になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 1 5 7 0 】

(B 1 7) 前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄 (特別表示結果) になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい (たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど)。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 7 1 】

(B 1 8) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄 (特別表示結果) になる期待度 (割合) が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 1 5 7 2 】

(B 1 8) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄 (特別表示結果) になる期待度 (割合) が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 7 3 】

(B 1 9) 前記共通の特定演出とは異なる所定演出 (たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示 (保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示) を表示する演出) の演出態様に応じて、時短図柄 (特別表示結果) になる期待度 (割合) が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 1 5 7 4 】

(B 2 0) 時短図柄 (特別表示結果) になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄 (特別表示結果) になることを示唆する演出 (時短示唆演出など) を実行した後に、当り図柄 (特定表示結果) を報知する演出 (時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当りなど) を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 1 5 7 5 】

(B 2 1) 遊技制御用の C P U 1 0 3 は、複数種類設けられた時短図柄 (特別表示結果) の種類に応じて時短回数 (時短継続期間) が異なる時短状態 (特別状態) に制御可能であり (たとえば第 1 時短図柄 : 時短 5 0 回、第 2 時短図柄 : 時短 1 0 0 回など)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、実行した演出の種類 (たとえばリーチ演出の種類など) によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数 (継続期間) が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

【 1 5 7 6 】

50

(B 2 2) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103(遊技制御手段)からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120(演出制御手段)により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態(特別状態)に移行(制御)することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用CPU120は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態(特別状態)に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限(まったく実行しない、稀に実行可能とするなど)するようにしてもよい。これにより、時短図柄(特別表示結果)が表示されるときに遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。

10

【 1 5 7 7 】

(B 2 3) 保留記憶情報の先読みに基づいて、大当たり遊技状態(特定遊技状態)に移行(制御)可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【 1 5 7 8 】

20

(B 2 4) 先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄(特別表示結果)が表示される可変表示である場合と、時短図柄(特別表示結果)が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【 1 5 7 9 】

(B 2 5) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない(たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど)。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

30

【 1 5 8 0 】

(B 2 6) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない(たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど)。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【 1 5 8 1 】

(ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例)
次に、通常状態において所定表示結果(ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など)となった可変表示回数(ハズレとなった可変表示の継続回数)を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態(特別状態)は、所定表示結果(ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など)となった可変表示の継続回数が特別回数(たとえば1000回)に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態(特別状態)を実行可能としてもよい。

40

【 1 5 8 2 】

(C 1) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者に

50

として有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数（継続回数）が特別回数（たとえば1000回など）に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第1可変表示で前記所定表示結果となったときと、第2可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第1可変表示と第2可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

10

【1583】

（C2） 前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数（たとえば1000回など）連続して表示されたことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態（特別状態）に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1584】

（C3） 前記数値情報は、通常状態とは異なる状態（確変状態、時短状態）においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

20

【1585】

（C4） 前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【1586】

（C5） 通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（時短図柄）が可変表示結果として表示されたときに、時短状態（特別状態）に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態（特別状態）になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

30

【1587】

（C6） 前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次の有利状態が発生するまでの時短状態（特別状態）に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

【1588】

（C7） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

40

【1589】

（C8） 前記数値情報が前記特別回数（たとえば1000回など）となったことに基づいて前記特別回数以上（たとえばさらに1000回以上など）の期間の時短状態（特別状態）に制御可能であり、前記時短状態（特別状態）中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であり、

50

1 回目の時短状態（特別状態）と、2 回目の時短状態（特別状態）とで異なる演出を実行してもよい。これにより、2 回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、2 回目の時短状態の方が 1 回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、1 回目の時短状態（特別状態）と、2 回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、2 回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1590】

（C9） 特図プロセスフラグの値が第1数値（0～2）のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値（4以降）のときに有利状態（大当たり遊技状態）に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値（3）のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第3処理を実行する。また、第1経路（左側遊技領域）と第2経路（右側遊技領域）とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第1経路に遊技球を打込み、時短状態（特別状態）では第2経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に制御されていないが、前記第2経路に発射すべき旨の報知（たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知）をするようにしてもよい。また、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のCPU103により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態（特別状態）に移行するときに早め（現実の時短変動開始前）に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

【1591】

（C10） 前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第1処理の実行後に前記第2処理を実行し、前記第3処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1592】

（C11） 前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後（次変動開始、客待ち）に時短状態（特別状態）に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報（特別回数到達フラグ）を第1数値から第2数値に変更し（フラグセット）、時短状態（特別状態）へ制御するときに、当該特別情報を第2数値から第1数値へ変更する（フラグリセット）ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態（特別状態）へ移行させる制御を好適に実行することができる。

【1593】

（C12） 遊技制御用のCPU103は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第1情報のときと前記第2情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

【1594】

（C13） 特図プロセスフラグの値が第1数値（0～2）のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値（4以降）のときに有利状態（大当たり遊技状態）に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値（3）のときに特別条件の成立にもとづく

10

20

30

40

50

時短状態（特別状態）に制御するための第3処理を実行する。また、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第2数値であるときと前記第3数値であるときとに応じた特定情報（背景指定、変動パターン）を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用CPU120（演出制御手段）により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

10

【1595】

（C14） 前記時短状態（特別状態）中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第1数値、前記第2数値、および、前記第3数値とは異なる第4数値とすることにより、再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

【1596】

（C15） 時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

20

【1597】

（C16） 時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

30

【1598】

（C17） 時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

40

【1599】

（C18） 時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【1600】

（C19） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データを

50

バックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報（コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド）を演出制御用CPU120に送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出（所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、100回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど）を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

【1601】

（C20） 遊技制御用CPU103は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報（時短状態に関する情報を特定可能なコマンド）を演出制御用CPU120へ送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出（時短状態回数の終了示唆の演出など）を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値（たとえば127）以下であることを特定可能な第1特定情報（第1背景指定、専用のカウントダウン演出情報）と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値（たとえば127）より大きいことを特定可能な第2特定情報（100回転ごとにカウントダウンするコマンドなど）と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

【1602】

（C21） 演出制御用CPU120は、前記特別回数より少ない第1所定回数（例えば300回など）の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態（特別状態）に制御されることを示唆する示唆演出（時短状態示唆演出制御用）を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第1所定回数より少ない第2所定回数（たとえば100回など）の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

【1603】

（C22） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当たり確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【1604】

（C23） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づ

10

20

30

40

50

いて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当たり確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【 1 6 0 5 】

10

（ D 1 ） 可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当たりが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【 1 6 0 6 】

上記遊技機ともに、本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施の形態に基づいて以下にさらに説明する。

【 1 6 0 7 】

[形態 1] (N o . 1)

形態 1 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

20

遊技制御手段（例えば、 C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、 C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

30

前記装飾識別情報よりもサイズが小さく、前記複数種類の装飾識別情報のそれぞれに対応した縮小識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が飾り図柄に対応して小図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図 2 9 4 参照）を含み、

前記縮小識別情報の可変表示は、前記縮小識別情報を移動させることなく他の前記縮小識別情報に切り替える切替表示（例えば、切替表示。図 2 9 5 (E) 参照）であり、

前記縮小識別情報の可変表示では、前記装飾識別情報の可変表示において一の装飾識別情報が表示され、該一の装飾識別情報が表示を終えるまでの期間において、前記縮小識別情報を複数回切り替えることが可能であり（例えば、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでの期間 T a 2 に、小図柄は、はずれ組合せの小図柄が 5 回切り替えて、それぞれ期間 T a 1 にわたり表示される（期間 T a 1 < 期間 T a 2 ）。図 2 9 5 (E) 参照）、

40

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば「 1 1 1 」、「 3 2 6 」などの飾り図柄の組合せ）、

前記縮小識別情報の可変表示の表示結果は、前記縮小識別情報の組合せによって構成され（例えば「 1 1 1 」、「 3 2 6 」などの小図柄の組合せ）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果が導出されるよりも前に、前記縮小識別情報の可変表示に

50

において前記非特定組合せに対応する前記縮小識別情報の組合せとならないように前記縮小識別情報が切り替わる（例えば、演出制御用CPU120が、はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させることを決定した場合は、当該飾り図柄の可変表示を開始してから上記はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させる前に、飾り図柄と同じ「326」のはずれ組合せの小図柄が表示されないように切り替え表示を行う部分。図295（E）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定組合せが導出される場合に、装飾識別情報の可変表示の表示結果が導出されるよりも前に、縮小識別情報の可変表示において非特定組合せに対応する縮小識別情報の組合せとならないように縮小識別情報が切り替わるため、縮小識別情報の可変表示における縮小識別情報の組合せから装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定組合せが導出されることが事前に知られてしまうことがなく、興趣の低下を防止できる。

【1608】

〔形態2〕（No. 2）

形態2の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9d）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、表示領域に表示された複数の前記装飾識別情報のうち有効表示領域に停止した前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に停止表示された「111」、「326」などの飾り図柄の組合せにより大当りまたははずれとなる部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、該装飾識別情報を通常サイズから拡大表示させた後、前記通常サイズに戻す態様にて表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がはずれ変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行可能な部分。図309～図311、図315、図316参照）、

前記有効表示領域に停止させる前記装飾識別情報を拡大表示させる場合に、前記有効表示領域に位置しない前記装飾識別情報は拡大表示させず（図330の変形例3参照）、

前記装飾識別情報の可変表示の実行中に、所定発光期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われるとともに、前記有効表示領域に停止させる前記装飾識別情報を拡大表示させる場合にも前記所定発光制御が継続して行われる（例えば、演出制御用CPU120が飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行しているときでも、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dのループ発光制御が行われている部分。図315、図316参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、有効表示領域に停止し

10

20

30

40

50

た装飾識別情報を一旦拡大表示させることにより、有効表示領域に停止した装飾識別情報を遊技者に注目させることができるとともに、本来遊技者にとって意味をなさない非特定組合せが導出される場合でも、遊技者の視線を装飾識別情報が表示される領域へ留めることができる。また、有効表示領域に停止した装飾識別情報を拡大表示させる場合に、有効表示領域に位置しない装飾識別情報は拡大表示されないため、遊技者の視線を有効領域に停止した装飾識別情報に集中させることができるとともに、表示制御の負荷も軽減できる。また、有効表示領域に停止させる装飾識別情報を拡大表示させる場合にも所定発光制御が継続して行われるため、発光手段の制御を簡素化できる。

【 1 6 0 9 】

[形態 3 - 1] (No . 4 - 1)

10

形態 3 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

20

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を奥側から手前側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示（例えば、スクロール表示）を含み（図 3 0 1 ~ 図 3 0 3 参照）、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 ）と、数字画像（例えば、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 ）と、を含み、

前記装飾識別情報の前記手前移動表示中に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が前記一の装飾識別情報を透過して視認可能となり、前記他の装飾識別情報の前記キャラクタ画像は表示される一方、前記数字画像は表示されず、前記一の装飾識別情報が消去されてから、前記他の装飾識別情報の前記数字画像が表示される（例えば、図 3 0 3 (A) (B) に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「 2 」）に対して一部が重複するように奥側に位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「 3 」）が飾り図柄「 2 」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「 3 」のキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 のキャラクタは表示される一方、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の数字（「 3 」）は視認困難となり（または、表示されず）、図 3 0 3 (C) に示すように、飾り図柄「 2 」が消去されてから、飾り図柄「 3 」の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の数字（「 3 」）が表示される部分。）

30

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、装飾識別情報を奥側から手前側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示を行う場合に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が一の装飾識別情報を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の装飾識別情報は、そのキャラクタ画像が表示される一方で数字画像が表示されず、一の装飾識別情報が消去されてから他の装飾識別情報の数字画像が表示されるので、一の装飾識別情報の数字画像と、他の装飾識別情報の数字画像と、が重なって表示されることがなく、手前側に位置する一の装飾識別情報の数字画像が分かり難くなってしまうことを防止できる。

【 1 6 1 0 】

[形態 3 - 2] (No . 4 - 2)

50

形態 3 - 2 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を手前側から奥側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示（例えば、スクロール表示）を含み（図 304、図 305 参照）、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部 002SG052）と、数字画像（例えば、数字表示部 002SG051）と、を含み、

前記装飾識別情報の前記手前移動表示中に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が前記一の装飾識別情報を透過して視認可能となり、前記一の装飾識別情報の前記キャラクタ画像は表示される一方、前記数字画像は表示されず、前記他の装飾識別情報が消去されてから、前記一の装飾識別情報の前記数字画像が表示される（例えば、図 304（G）（H）に示すように、スクロール表示では飾り図柄が手前側から奥側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R にフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）に対して一部が重複するように奥側に位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」）が飾り図柄「3」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「2」のキャラクタ表示部 002SG052 のキャラクタは表示される一方、数字表示部 002SG051 の数字（「2」）は視認困難となる（または、表示されず）部分。変形例 1）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報を手前側から奥側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示を行う場合に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が一の装飾識別情報を透過して視認可能となるが、この際、手前側に位置する一の装飾識別情報は、そのキャラクタ画像が表示される一方で数字画像が表示されず、他の装飾識別情報が消去されてから一の装飾識別情報の数字画像が表示されるので、他の装飾識別情報の数字画像と、一の装飾識別情報の数字画像と、が重なって表示されることがなく、奥側に位置する他の装飾識別情報の数字画像が分かり難くなってしまいうことを防止できる。

【1611】

〔形態 4〕（No. 5）

形態 5 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

発光手段（例えば、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、可動体ランプ 9d）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を回転させて該装飾識別情報の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を含み（図306、図307参照）、

前記回転表示中は前記装飾識別情報が半透過状態となり、前記回転表示が停止するとき前記装飾識別情報が非透過状態となり（図306、図307参照）、

前記装飾識別情報は、数字画像（例えば、数字表示部002SG051）を含み、

前記回転表示中において半透過状態となる前記装飾識別情報の表面側の前記数字画像は表示される一方、裏面側の前記数字画像は表示されず（図307参照）、

前記装飾識別情報の可変表示の実行中に、所定発光期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われるとともに、前記回転表示中においても前記所定発光制御が継続して行われる（例えば、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図297（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行されるようにしてもよい部分。変形例。図317参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報を回転させて該装飾識別情報の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を行う場合に、装飾識別情報は半透過状態となるため、装飾識別情報の表面側だけでなく裏面側も透過して視認可能となるが、この際、装飾識別情報の表面側の数字画像は表示される一方、裏面側の数字画像は表示されないため、装飾識別情報の表面側の数字画像と、裏面側の数字画像と、が重なって表示されることがなく、表面側の数字画像が分かり難くなってしまうことを防止できる。また、回転表示中も所定発光制御が継続して行われるため、発光手段の制御を簡素化できる。

【1612】

[形態5]（No.6）

形態5の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第1領域（例えば、左飾り図柄表示エリア5L）と、第2領域（例えば、右飾り図柄表示エリア5R）と、前記第1領域と前記第2領域の間に位置する第3領域（例えば、中飾り図柄表示エリア5C）と、を含み、

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第1領域と前記第2領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第3領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当たり組合せ）となり、

前記リーチ状態となったときに、前記第1領域及び前記第2領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、

10

20

30

40

50

前記リーチ状態となった後、前記リーチライン示唆演出を実行するまでは、前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報を第1透明度（例えば、第1透過率F1）にて透過させた状態とし、前記リーチライン示唆演出を実行した後は、前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報を前記第1透明度よりも透明度が低い第2透明度（例えば、第2透過率F2）にて透過させた状態とし（図325参照）、

前記リーチライン示唆演出の実行後、前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報を前記第2透明度とするタイミングは、前記リーチライン示唆画像が前記第3領域から消去されるタイミングである（例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250の実行後、中飾り図柄表示エリア5Cにおいて可変表示中の飾り図柄の透過率（透明度）を、リーチラインエフェクト表示002SG250が実行される前の第1透過率F1よりも透過率（透明度）が低い第2透過率F2とするタイミングは、リーチラインエフェクト表示002SG250が中飾り図柄表示エリア5Cから消去された後のタイミングである部分。図323～図325参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったときに、第1領域及び第2領域に停止した装飾識別情報と第3領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、リーチライン示唆画像が第3領域から消去されるタイミングで第3領域において可変表示中の装飾識別情報が第1透明度よりも低い第2透明度となるため、第3領域において可変表示中の装飾識別情報がリーチライン示唆画像を邪魔することがない。

【1613】

〔形態6〕（No.7）

形態6の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

発光手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第1領域（例えば、左飾り図柄表示エリア5L）と、第2領域（例えば、右飾り図柄表示エリア5R）と、前記第1領域と前記第2領域の間に位置する第3領域（例えば、中飾り図柄表示エリア5C）と、を含み、

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第1領域と前記第2領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第3領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当たり組合せ）となり、

前記リーチ状態となったときに、前記第1領域及び前記第2領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、

前記リーチライン示唆演出を実行するときに、前記第1領域及び前記第2領域に仮停止した装飾識別情報を拡大させる拡大表示と、該拡大表示を実行した後に該装飾識別情報を離間させる離間表示と、を実行可能であり（図323～図325参照）、

10

20

30

40

50

前記拡大表示を開始してから終了するまでの第 1 期間よりも前記離間表示を開始してから終了するまでの第 2 期間の方が長く（例えば、拡大表示を開始してから終了するまでの第 1 期間 $t d 1$ よりも、離間表示を開始してから終了するまでの第 2 期間 $t e 1$ の方が長い（ $t d 1 < t e 1$ ）。図 3 2 5 参照）、

前記発光手段は、前記表示手段の周辺に配置される特定発光手段（例えば、可動体ランプ 9 d）を含み、

前記リーチライン示唆演出の実行中において前記特定発光手段を消灯させる消灯制御を実行可能である（例えば、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示態様を変化させているときに、画像表示装置 5 の表示画面の周辺（近傍）に配置された可動体 3 2 A、3 2 B の可動体ランプ 9 d を消灯させる部分。図 3 2 3（F）～（H）参照）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったときに、第 1 領域及び第 2 領域に停止した装飾識別情報と第 3 領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、第 1 領域及び第 2 領域に停止した装飾識別情報が第 1 期間にわたり拡大表示された後、第 1 期間より長い第 2 期間にわたり離間表示されることで、リーチ状態を形成する装飾識別情報を遊技者に認識させることができる。また、表示手段の周辺の特定発光手段を消灯することにより、リーチライン示唆画像をより際立たせて見せることができる。

【 1 6 1 4 】

[形態 7] (N o . 8)

20

形態 7 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

発光手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

30

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第 1 領域（例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L）と、第 2 領域（例えば、右飾り図柄表示エリア 5 R）と、前記第 1 領域と前記第 2 領域の間に位置する第 3 領域（例えば、中飾り図柄表示エリア 5 C）と、を含み、

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第 1 領域と前記第 2 領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第 3 領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当たり組合せ）となり、

40

前記リーチ状態となったときに、前記第 1 領域及び前記第 2 領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第 3 領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、

前記発光手段は、前記表示手段の周辺に配置される特定発光手段（例えば、可動体ランプ 9 d）を含み、

前記リーチライン示唆演出の実行中において前記特定発光手段を消灯させる消灯制御を実行可能である（例えば、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示態様を変化させているときに、画像表示装置 5 の表示画面の周辺（近傍）に配置された可動体 3 2

50

A、32Bの可動体ランプ9dを消灯させる部分。図323(F)~(H)参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったときに、第1領域及び第2領域に停止した装飾識別情報と第3領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、表示手段の周辺の特定発光手段を消灯することにより、リーチライン示唆画像をより際立たせて見せることができる。

【1615】

[形態8](No.9)

形態8の遊技機は、

特定識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

発光手段(例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b)と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し(例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

通常状態(例えば、低確低ベース状態)と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態(例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態)と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

前記通常状態において前記装飾識別情報の可変表示が仮停止されているときに、第1期間にわたり該装飾識別情報を所定動作態様にて動作させる所定動作表示制御が繰り返し行われ(例えば、演出制御用CPU120が、低ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に仮停止表示したときに、飾り図柄のループアクションを特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行する部分。図296(C)、図315、図316参照)、

前記通常状態において前記装飾識別情報の可変表示が仮停止されているときに、第2期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われ(例えば、演出制御用CPU120が、低ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に仮停止表示したときに、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dのループ発光制御を繰り返し実行する部分。図297(B)、図315、図316参照)、

前記特別状態において前記装飾識別情報の可変表示が停止されているときに、前記所定動作表示制御は行われず(例えば、演出制御用CPU120が、高ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に仮停止表示したときに、飾り図柄のループアクションを実行しない部分。図317参照)、

前記第1期間よりも前記第2期間の方が長い(例えば、ループアクション期間Tb3<ループ発光期間Tb4。図297(A)参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては、遊技者に装飾識別情報の可変表示を促す意味で所定動作表示制御が繰り返し行われる一方で、可変表示が実行されやすい特別状態においては、可変表示が過度に促されて煩わしさを感じさせてしまうことを防止できる。また、所定動作表示制御は、所定発光制御よりも短い周期で繰り返し行われるため、装飾識別情報を好適に際立たせることができる。

10

20

30

40

50

【 1 6 1 6 】

[形態 9] (N o . 1 0)

形態 9 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能であり（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理において、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理を行う部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、有効表示領域に停止した前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止位置に停止表示された「 1 1 1 」、「 3 2 6 」などの飾り図柄の組合せにより大当たりまたははずれとなる部分）、

前記通常状態において、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、前記保留記憶情報として記憶された保留記憶数に応じて、該装飾識別情報を通常サイズから拡大表示させた後、前記通常サイズに戻す態様にて表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行可能な部分。図 3 0 9 ~ 図 3 1 2 参照）、

前記特別状態において、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、前記保留記憶情報として記憶された保留記憶数がいずれの保留記憶数であっても、該装飾識別情報を通常サイズで維持する（例えば、平均可変表示期間が短く飾り図柄を視認し難い高ベース状態において、保留記憶数によらず短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合は、変動停止アクションを実行せず、サイズを維持したまま仮停止表示させる部分。図 3 1 2、図 3 1 7 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態では、保留記憶数に応じて装飾識別情報が停止する際の動きにバリエーションを持たせることで興趣を向上させる一方で、平均可変表示期間が短く装飾識別情報を視認し難い特別状態ではサイズを維持したまま停止させることで、装飾識別情報の視認性が損なわれないように停止させることができる。

【 1 6 1 7 】

[形態 1 0] (N o . 1 1)

形態 1 0 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって

10

20

30

40

50

有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

一の演出モードにおいて、第 1 背景画像と第 2 背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第 1 演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第 1 背景画像 002SG081（図 313（A1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第 1 所定背景画像 002SG081A（図 313（A2）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

前記背景画像を前記第 1 背景画像から前記第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 1 背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第 1 背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第 2 背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第 1 背景画像 002SG081 のフェードアウト表示期間 A1 と、第 1 所定背景画像 002SG081A のフェードイン表示期間 B1 と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図 313 参照）、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、

前記識別情報フェードアウト表示の実行期間よりも前記背景フェードアウト表示の実行期間の方が長い（例えば、第 1 背景画像 002SG081 のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間 A1 は、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R のスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間 A21 よりも長い期間とされている部分（フェードアウト表示期間 A1 > フェードアウト表示期間 A21）。図 315、図 316 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、フェードアウト表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に消えた印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードアウト表示が背景フェードアウト表示より短期間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が開始されたことに注目させることができる。

【1618】

[形態 11] (No. 12)

形態 11 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第1演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第1背景画像002SG081（図313（A1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第1所定背景画像002SG081A（図313（A2）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

10

前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第1背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示期間A1と、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示期間B1と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図313参照）、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

20

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、

前記識別情報フェードアウト表示の実行期間と前記背景フェードアウト表示の実行期間とが異なる（例えば、フェードアウト表示期間A1とフェードアウト表示期間A22とが同時期に実行されない部分。図315、図316参照）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、識別情報フェードアウト表示と背景フェードアウト表示とが同期することで、装飾識別情報の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。

【1619】

[形態12]（No.13）

形態12の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

40

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を

50

切り替えて表示可能であり（例えば、第 1 演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1（図 3 1 3（A 1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A（図 3 1 3（A 2）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

前記背景画像を前記第 1 背景画像から前記第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 1 背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第 1 背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第 2 背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 のフェードアウト表示期間 A 1 と、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示期間 B 1 と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図 3 1 3 参照）、

10

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、

20

前記識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長い（例えば、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間 B 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間 B 2 1 よりも長い期間とされている部分（フェードイン表示期間 B 1 > フェードイン表示期間 B 2 1））。図 3 1 5、図 3 1 6 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、フェードイン表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に表れる印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードイン表示が背景フェードイン表示より短期間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が終了することに注目させることができる。

30

【 1 6 2 0 】

[形態 1 3] (N o . 1 4)

形態 1 3 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

40

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

一の演出モードにおいて、第 1 背景画像と第 2 背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第 1 演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1（図 3 1 3（A 1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A（図 3 1 3（A

50

２）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

前記背景画像を前記第１背景画像から前記第２背景画像へ切り替えるときに、前記第１背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第１背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第２背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第１背景画像 ００２ＳＧ０８１のフェードアウト表示期間Ａ１と、第１所定背景画像 ００２ＳＧ０８１Ａのフェードイン表示期間Ｂ１と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図３１３参照）、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

10

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、

前記識別情報フェードイン表示の実行期間と前記背景フェードイン表示の実行期間とが異なる（例えば、フェードイン表示期間Ｂ１とフェードイン表示期間Ｂ２１とが同時期に実行されない部分。図３１５、図３１６参照）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、識別情報フェードイン表示と背景フェードイン表示とが同期することで、装飾識別情報の可変表示が終了することが分かりにくくなることを防止できる。

【１６２１】

[形態１４]（Ｎｏ．１５）

形態１４の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

30

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにて可変表示を一旦仮停止表示させた後に、可変表示を再開する特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでの所定タイミングにて飾り図柄が一旦仮停止表示した後に、可変表示が再開されるか否か、つまり、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せるか否かを煽る「擬似連予告」を実行可能な部分）、

40

前記装飾識別情報は、数字画像を含む複数色（例えば、青色、赤色）の装飾識別情報を有し、

前記特定演出において可変表示を再開するときに、可変表示が再開された回数を特定可能な回数画像（例えば、擬似連回数表示 ００２ＳＧ２１２）を複数色（例えば、青色、赤色）にて表示可能であり（図３２１、図３２２参照）、

前記特定演出において、仮停止表示された装飾識別図柄の前記数字画像と可変表示が再

50

開されたときの前記回数画像の数字表示が同一種類で、仮停止表示された装飾識別図柄と前記回数画像の色が異なる第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された装飾識別図柄の前記数字画像と可変表示が再開されたときの前記回数画像の数字表示及び仮停止表示された装飾識別図柄と前記回数画像の色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合と、があり、

前記特定演出において前記第 1 組合せにて可変表示が再開された場合よりも、前記第 2 組合せにて可変表示が再開された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が非同一色の第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が同一色の第 2 組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第 1 組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第 2 組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなっている部分）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が実行されるか否かだけでなく、実行された場合には、仮停止表示された装飾識別情報の数字画像と回数画像の数字と色の組合せに注目させることができるため、遊技の興趣が向上する。

【 1 6 2 2 】

[形態 1 5] (N o . 1 6)

形態 1 5 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

20

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

30

前記装飾識別情報よりもサイズが小さく、前記複数種類の装飾識別情報のそれぞれに対応した縮小識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が飾り図柄に対応して小図柄の可変表示を実行する部分）、

可変表示が実行されていないときに、所定画像を表示する待機演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、主基板 1 1 から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば、6 0 秒）が経過したときに「客待ちデモ演出」を実行可能な部分。図 3 1 9 参照）、

前記待機演出を実行しているときは、前記装飾識別情報を非表示とする一方で、前記縮小識別情報の表示を継続し（図 3 1 9 参照）、

40

前記待機演出を実行しているときに可変表示の開始条件が成立した場合、前記所定画像が非表示となるよりも前に前記縮小識別情報の可変表示が開始された後、該所定画像が非表示となった後に前記装飾識別情報が表示されて可変表示が開始される（例えば、客待ちデモ演出を実行しているときに始動入賞が発生した場合、客待ちデモ演出画像 0 0 2 S G 4 0 0 が非表示となるよりも前に小図柄の可変表示が開始され、次いで、客待ちデモ演出画像 0 0 2 S G 4 0 0 が非表示となって、その時点の演出モードに対応する背景画像（ここでは第 1 演出モードに対応する第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 ）に切り替え表示された後、飾り図柄が表示されてスクロール表示が開始される部分。図 3 2 0 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定画像が非表示となった後に装飾識別情報の可変表示が開始する

50

ことによって、遊技者に対し可変表示の開始条件の成立に伴って可変表示が開始されたことを認識させつつも、縮小識別情報は所定画像が非表示となるよりも前に可変表示が開始されるので、特定識別情報の可変表示に対応した表示を担保することができる。

【 1 6 2 3 】

[形態 1 6] (N o . 1 7)

形態 1 6 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図 2 8 0 参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 1 6 1 の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2 を表示する処理を行う部分）、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 1 6 1 の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 を表示する処理を行う部分）、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 をアクティブ表示エリア 5 F まで移動してアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切り替えるシフト表示を行う部分。図 2 9 8 参照）、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図 2 9 4 参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図 2 9 6 (A) 参照）と、を行うことが可能であり、

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い（例えば、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。図 2 9 9 (C) ~ (F) 参照）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理において主基板 1 1 から送信される変

10

20

30

40

50

動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

第1種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である(例えば、演出制御用CPU120が、第1種類の変動パターン指定コマンド(例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド)に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド(例えば、リーチ変動パターン指定コマンド)に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第1保留表示002SG101や第1保留表示002SG101をアクティブ表示002SG103に切り替えるシフト表示を実行する部分。図298参照)

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、通常状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態と比較して平均可変表示期間が長く、単調となりやすい通常状態において装飾識別情報の可変表示が開始する際の興趣を高めることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

【1624】

[形態17](No.18)

20

形態17の遊技機は、

特定識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(例えば、大当り表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン(図280参照)に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し(例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

30

通常状態(例えば、低確低ベース状態)と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態(例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態)と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり(例えば、演出制御用CPU120がステップS161の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア5Uに第1保留表示002SG101や第2保留表示002SG102を表示する処理を行う部分)、

40

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり(例えば、演出制御用CPU120がステップS161の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103を表示する処理を行う部分)、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用CPU120が、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fまで移動してアクティブ表示0

50

0 2 S G 1 0 3 に切り替えるシフト表示を行う部分。図 2 9 8 参照）、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図 2 9 4 参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図 2 9 6（A）参照）と、を行うことが可能であり、

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行うとともに、前記切替表示が終了するまで前記スクロール表示を開始せず（例えば、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。図 2 9 9（C）～（F）参照）、

10

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理において主基板 1 1 から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

第 1 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 1 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 をアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切り替えるシフト表示を実行する部分。図 2 9 8 参照）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報の移動表示を開始する前に装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、切替表示が終了し、対応表示領域に対応表示が表示されるまで装飾識別情報の移動表示を開始しないため、対応表示が表示される前に装飾識別情報の移動表示が開始してしまうことによる違和感をなくすることができる。また、通常状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態と比較して平均可変表示期間が長く、単調となりやすい通常状態において装飾識別情報の可変表示が開始する際の興趣を高めることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

30

【 1 6 2 5 】

〔形態 1 8〕（No. 1 9）

形態 1 8 の遊技機は、

40

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図 2 8 0 参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

50

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS161の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア5Uに第1保留表示002SG101や第2保留表示002SG102を表示する処理を行う部分）、

10

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS161の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103を表示する処理を行う部分）、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fまで移動してアクティブ表示002SG103に切り替えるシフト表示を行う部分。図298参照）、

20

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図294参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図296（A）参照）と、を行うことが可能であり、

前記特別状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い（例えば、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動表示され、アクティブ表示002SG103として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。変形例）、

30

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、（例えば、演出制御用CPU120が、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）

【1626】

第1種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第1保留表示002SG101や第1保留表示002SG101をアクティブ表示002SG103に切り替えるシフト表示を実行する部分。図298参照）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、通常状態よりも有利な特別状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態におけ

50

る装飾識別情報の可変表示の開始を盛り上げることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

【 1 6 2 7 】

[形態 1 9] (N o . 2 0)

形態 1 9 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図 2 8 0 参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 1 6 1 の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2 を表示する処理を行う部分）、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 1 6 1 の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 を表示する処理を行う部分）、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 をアクティブ表示エリア 5 F まで移動してアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切り替えるシフト表示を行う部分。図 2 9 8 参照）、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図 2 9 4 参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図 2 9 6 (A) 参照）と、を行うことが可能であり、

前記特別状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行うとともに、該切替表示が終了するまで前記移動表示を開始せず（例えば、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。変形例）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、（例えば、演出制御用 C P

10

20

30

40

50

U 1 2 0 が、ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理において主基板 1 1 から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分)

【 1 6 2 8 】

第 1 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 1 種類の変動パターン指定コマンド(例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド)に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の変動パターン指定コマンド(例えば、リーチ変動パターン指定コマンド)に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 をアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切替表示するシフト表示を実行する部分。図 2 9 8 参照)

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報の移動表示を開始する前に装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、切替表示が終了し、対応表示領域に対応表示が表示されるまで装飾識別情報の移動表示を開始しないため、対応表示が表示される前に装飾識別情報の移動表示が開始してしまうことによる違和感をなくすることができる。また、通常状態よりも有利な特別状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態における装飾識別情報の可変表示の開始を盛り上げることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

20

【 1 6 2 9 】

[形態 2 0] (N o . 2 1)

形態 2 0 の遊技機は、

特定識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

30

遊技制御手段(例えば、CPU 1 0 3)と、

演出制御手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0)と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し(例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

第 1 演出モードと、第 2 演出モードとを含む複数種類の演出モード(例えば、第 1 演出モード～第 4 演出モード)のうちからいずれかの演出モードに制御可能であり、

40

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去するフェードアウト表示を実行可能であり(例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率(透明度)も高まってフェードアウト表示されていく部分)、

前記第 1 演出モードにおいては、前記装飾識別情報の可変表示として前記装飾識別情報を移動させる移動表示が実行され(図 2 9 3 (A 1)、(A 2) 参照)、

前記第 2 演出モードにおいては、前記装飾識別情報の可変表示として前記移動表示とは態様が異なる特殊可変表示が実行され(図 2 9 3 (B 1)、(B 2) 参照)、

前記第 1 演出モードにおいて前記移動表示が実行されるときの前記フェードアウト表示の実行期間よりも、前記第 2 演出モードにおいて前記特殊可変表示が実行されるときの前

50

記フェードアウト表示の実行期間のほうが長い（例えば、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 1 よりも、第 2 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 2 のほうが長くなっている部分（フェードアウト表示期間 A 2 1 < フェードアウト表示期間 A 2 2。図 3 1 8（A）（B）参照））

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 演出モードでは、第 1 演出モードに比べて装飾識別情報の可変表示の態様が異なるだけでなく、可変表示を開始してから装飾識別情報が消去されるまでのフェードアウト表示期間が長くなるため、装飾識別情報に長い期間注目させることができる。

10

【 1 6 3 0 】

[形態 2 1] (No . 2 2)

形態 2 1 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

20

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

第 1 演出モードと、第 2 演出モードとを含む複数種類の演出モード（例えば、第 1 演出モード～第 4 演出モード）のうちからいずれかの演出モードに制御可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去するフェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

30

前記装飾識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンに決定可能であり、

前記第 1 演出モードにおいて所定可変表示パターンが決定された場合と前記第 2 演出モードにおいて前記所定可変表示パターンが決定された場合とで、前記フェードアウト表示の実行期間が異なる（例えば、第 1 演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターン PA 1 - 1 が決定された場合と、第 2 演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターン PA 1 - 1 が決定された場合とで、フェードアウト表示期間 A 2 1、A 2 2 が異なる。図 3 1 8（A）（B）参照））

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、第 1 演出モードに制御されている場合と第 2 演出モードに制御されている場合とで、所定可変表示パターンが決定されるときフェードアウトの実行期間が異なることで所定可変表示パターンであることを遊技者が予測し難くなるため、遊技の興趣が向上する。

【 1 6 3 1 】

[形態 2 2] (No . 2 3)

形態 2 2 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技

50

機 1) であって、

遊技制御手段 (例えば、CPU 103) と、

演出制御手段 (例えば、演出制御用 CPU 120) と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し (例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり (例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像 (例えば、キャラクタ表示部 002SG052) と、該キャラクタ画像のキャラクタに関連する情報である関連情報画像 (例えば、情報表示部 002SG053) と、を含み、

10

可変表示期間は、可変表示の開始条件が成立してから前記装飾識別情報が可変表示を開始するまでの可変表示前期間と、前記装飾識別情報が可変表示を開始した後の可変表示後期間と、を含み (例えば、特別図柄の可変表示期間は、特別図柄及び小図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの可変表示前期間と、飾り図柄のスクロール表示が開始された後の可変表示後期間と、を含む)、

前記キャラクタ画像は、前記可変表示前期間と前記可変表示後期間にて表示され、

前記関連情報画像は、前記可変表示前期間にて表示された後、前記可変表示後期間が開始されるよりも前に消去される (例えば、情報表示部 002SG053 に表示されたキャラクタの名前 (キャラクタ関連情報) は、可変表示前期間、つまり、変動開始アクションが実行されているときに表示された後、可変表示後期間が開始されるよりも前、つまり、飾り図柄のスクロール表示が開始される前に消去される部分。図 296 (A)、図 299 参照)

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示が開始される前、つまり停止表示されているときには関連情報画像に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる。また、可変表示が開始される前に関連情報画像を消去しておくことにより、関連情報画像よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

【1632】

[形態 23] (No. 24)

30

形態 23 の遊技機は、

特定識別情報 (例えば、特別図柄) の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果 (例えば、大当り表示結果) が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

遊技制御手段 (例えば、CPU 103) と、

演出制御手段 (例えば、演出制御用 CPU 120) と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し (例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

40

通常状態 (例えば、低確低ベース状態) と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態 (例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態) と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり (例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

前記通常状態において、第 1 演出モード (例えば、第 1 演出モード) と、第 2 演出モード (例えば、第 2 演出モード) とを含む複数種類の演出モードのうちからいずれかの演出モードに制御可能であり (例えば、第 1 演出モード ~ 第 4 演出モード。図 293 参照)、

50

前記特別状態において、第3演出モード（例えば、第3演出モードや第4演出モード）を含む演出モードに制御可能であり、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部002SG052）と、該キャラクタ画像のキャラクタに関連する情報である関連情報画像（例えば、情報表示部002SG053）と、を含み、

前記第1演出モードにおいては、前記キャラクタ画像と前記関連情報画像とを含む態様で装飾識別情報を表示し（図299参照）、

前記第2演出モードと前記第3演出モードとにおいては、前記関連情報画像を含まない態様で装飾識別情報を表示する（図301、図302、図306参照）

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、第1演出モードにおいては、関連情報画像を表示することにより関連情報画像に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる一方で、第2演出モードや第3演出モードでは関連情報画像を消去しておくことにより、関連情報画像よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

【1633】

[形態24] (No. 25)

形態24の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

20

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

30

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報は、数字画像（例えば、数字表示部002SG061）を含み、

通常背景画像が表示されているときに、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が大当たりになるか否かを報知するSPリーチ演出を実行可能な部分）、

前記報知演出においては、前記通常背景画像とは異なる特定背景画像（例えば、第5背景画像002SG085）が表示され、

可変表示の結果として前記特定表示結果が導出される可変表示において前記報知演出が実行された場合、該報知演出において前記特定背景画像が表示されているときに前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せが表示され（例えば、SPリーチ演出において、背景画像として、SPリーチ演出に対応した第5背景画像002SG085が表示されているときに、大当たり確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示される（図326（F）参照）、

40

前記報知演出の終了に伴い前記特定背景画像が消去されて前記通常背景画像が表示され、該通常背景画像が表示されているときに前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せが表示され（例えば、図326（G）に示されるように、SPリーチ演出の終了に伴い、第5背景画像002SG085が非表示となって第1背景画像002SG081が表示され、第1背景画像002SG081が表示されているときに大当たり確定図柄の組合せ

50

(例えば、「２２２」)が仮停止表示される部分)、

前記通常背景画像が表示されているときに表示されている前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せの前記数字画像に近接して特定画像(例えば、特定画像００２ＳＧ００７５)が動作表示され、

前記特別状態において前記特定画像は動作表示されない(例えば、低ベース状態においては、ＳＰリーチ演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の組合せの数字表示部００２ＳＧ０５１に対して炎を示す特定画像００２ＳＧ００７５が動作表示される一方で(図３２６(Ｈ)、(Ｉ)参照)、高ベース状態においては、ＳＰリーチ演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の組合せの数字表示部００２ＳＧ０５１に対して炎を示す特定画像００２ＳＧ００７５が動作表示されない部分(図３２７(Ｐ)、(Ｓ)参照))

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては報知演出の終了後に表示された装飾識別情報の数字画像に対して特定画像を動作表示することにより演出効果を高めて盛り上げつつも、平均可変表示期間が短い特別状態においては、報知演出の終了後に表示された装飾識別情報の数字画像に対して特定画像を動作表示しないことで、可変表示にスピード感を持たせることができる。

【１６３４】

[形態２５](No. 18 - 2)

形態２５の遊技機は、形態１７または形態１８に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、

20

前記特定識別情報の可変表示が終了したことに基づいて、前記対応表示領域(例えば、アクティブ表示エリア５Ｆ)に表示させていた当該可変表示に対応する前記対応表示(例えば、アクティブ表示００２ＳＧ１０３)を消去したときに、前記対応表示が消去されたことを強調する消去エフェクト表示(例えば、消去エフェクト００２ＳＧ１１０)を表示可能であり、

前記消去エフェクト表示を表示したときに前記保留表示が表示されている場合、該保留表示に対応する可変表示が開始されるまで該消去エフェクト表示を継続して表示する(例えば、消去エフェクト００２ＳＧ１１０は、アクティブ表示００２ＳＧ１０３が消去された後も継続して表示され、以下のように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１に対応する次の可変表示が開始されてから消去される部分

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示が終了して次の可変表示が開始されるまでに演出の空白期間を作らないことによって、演出の興趣が低下しないようにすることができる。また、消去エフェクト表示により、終了した可変表示に対応する対応表示が消去されたことを遊技者に認識させつつ、新たな対応表示が表示されることにより新たな可変表示が開始されたことを認識させることができる。

【１６３５】

[形態２６](No. 18 - 3)

形態２６の遊技機は、形態１７または形態１８に記載の遊技機であって、

40

前記装飾識別情報が表示される領域は、第１領域(例えば、左飾り図柄表示エリア５Ｌ)と、第２領域(例えば、右飾り図柄表示エリア５Ｒ)と、前記第１領域と前記第２領域の間に位置する第３領域(例えば、中飾り図柄表示エリア５Ｃ)と、を含み、

前記通常状態においては、前記第１領域及び前記第２領域よりも前記第３領域の方が装飾識別情報を小さいサイズで表示し(例えば、図２９２参照)、

前記特別状態においては、前記第１領域、前記第２領域及び前記第３領域の装飾識別情報を同じサイズで表示し(例えば、図２９２参照)、

前記特別状態における前記第３領域の方が前記通常状態における前記第３領域よりも表示手段の表示領域の中央に近い位置に配置される(例えば、図２９２参照)

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、通常状態においては、第 1 領域と第 2 領域の装飾識別情報を大きく見せ、かつ、第 3 領域の装飾識別情報をずらすことによって奥行き感を持たせて興趣を向上させつつも、平均可変表示期間が短い特別状態においては、表示領域の中央に近い位置に装飾識別情報が配置されるので装飾識別情報の認識度合いを高めることができる。

【 1 6 3 6 】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御 (一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。) について説明する。

【 1 6 3 7 】

次に、本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図 2 7 4 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方 (前面、正面) 側、奥側を後方 (後面、背面) 側とし、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S 1」と記載する箇所を「S 1」や「0 0 2 S G S 1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「S Pリーチ」と略記したりする場合がある。

【 1 6 3 8 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 2 7 4 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 (ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 (台枠) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 1 6 3 9 】

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

【 1 6 4 0 】

尚、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【 1 6 4 1 】

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

【 1 6 4 2 】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄 (数字などを示す図柄など) の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可

10

20

30

40

50

変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【 1 6 4 3 】

また、画像表示装置 5 の表示画面左上には、第 1 保留記憶数（例えば、数字の「 0 」など）、第 2 保留記憶数（例えば、数字の「 4 」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア 5 S が設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

【 1 6 4 4 】

尚、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像 0 0 2 S G 2 0 1（図 2 9 3 参照）や、時短残回数を示す時短残表示 0 0 2 S G 2 0 2（図 2 9 3 参照）などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【 1 6 4 5 】

尚、上記小図柄は、第 4 図柄とも言う。第 4 図柄は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第 4 図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体 3 2 A、3 2 B が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。

【 1 6 4 6 】

また、第 1 特図用 L E D や第 2 特図用 L E D など、画像表示装置 5 以外の個所（例えば、遊技盤 2 の所定個所である特別可変入賞球装置 7 など）に設けた第 4 図柄表示装置にて表示される図柄を第 4 図柄とも言う。

【 1 6 4 7 】

画像表示装置 5 の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア 5 U が設けられているが、第 1 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 1 保留表示が表示される第 1 特図保留記憶表示エリアと、第 2 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 2 保留表示が表示される第 2 特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

【 1 6 4 8 】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 1 6 4 9 】

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

【 1 6 5 0 】

10

20

30

40

50

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

【 1 6 5 1 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 7 5 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

10

【 1 6 5 2 】

遊技盤 2 の所定位置（図 2 7 4 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 1 6 5 3 】

20

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 7 5 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 1 6 5 4 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

30

【 1 6 5 5 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 1 6 5 6 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 1 6 5 7 】

遊技盤 2 の所定位置（図 2 7 4 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

40

【 1 6 5 8 】

画像表示装置 5 の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

【 1 6 5 9 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲーム

50

の数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【１６６０】

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

【１６６１】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。

10

【１６６２】

遊技盤２の所定位置（図２７４では画像表示装置５の上方位置及び下方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２Ａ、３２Ｂが設けられている。また、可動体３２Ａ、３２Ｂには、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。

【１６６３】

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

20

【１６６４】

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

【１６６５】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２７５参照）により検出される。

30

【１６６６】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図２７５参照）により検出される。

【１６６７】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

40

【１６６８】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【１６６９】

50

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

【 1 6 7 0 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 1 6 7 1 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

10

【 1 6 7 2 】

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

【 1 6 7 3 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

20

【 1 6 7 4 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【 1 6 7 5 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

30

【 1 6 7 6 】

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

【 1 6 7 7 】

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

40

【 1 6 7 8 】

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

【 1 6 7 9 】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変

50

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

【1680】

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

【1681】

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

【1682】

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

【1683】

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

【1684】

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

【1685】

(演出の進行など)

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

【1686】

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

【1687】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる(リーチが成立する)ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を

10

20

30

40

50

構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している状態などのことである。

【1688】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【1689】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【1690】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【1691】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【1692】

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

【1693】

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

【1694】

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

【1695】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

10

20

30

40

50

【 1 6 9 6 】

(基板構成)

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 7 5 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【 1 6 9 7 】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作する (O N 状態にする) ことによって、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流 (A C) を直流 (D C) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (例えば直流 1 2 V や直流 5 V など) に変換するための電源回路などを備えている。

【 1 6 9 8 】

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

【 1 6 9 9 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、 R O M (Read Only Memory) 1 0 1 と、 R A M (Random Access Memory) 1 0 2 と、 C P U (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、 I / O (Input/Output port) 1 0 5 と、リアルタイムクロック 1 0 6 と、を備える。

【 1 7 0 0 】

C P U 1 0 3 は、 R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理 (主基板 1 1 の機能を実現する処理) を行う。このとき、 R O M 1 0 1 が記憶する各種データ (後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ) が用いられ、 R A M 1 0 2 がメインメモリとして使用される。 R A M 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ R A M となっている。尚、 R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を R A M 1 0 2 に展開して、 R A M 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

【 1 7 0 1 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値 (遊技用乱数) を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、 C P U 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの (ソフトウェアで更新されるもの) であってもよい。

【 1 7 0 2 】

I / O 1 0 5 は、例えば各種信号 (後述の検出信号) が入力される入力ポートと、各種信号 (第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C など) を制御 (駆動) する信号、ソレノイド駆動信号) を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 1 7 0 3 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ (ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ (第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B)、カウントスイッチ 2 3) からの検出信号 (遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示

10

20

30

40

50

す検出信号など)を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【1704】

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

10

【1705】

出力回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号(例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など)を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【1706】

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

20

【1707】

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

30

【1708】

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

【1709】

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

【1710】

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

40

【1711】

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

【1712】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5

50

に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているVRAM領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Vブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるVブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のVブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のVブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【1713】

また、表示制御部123では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置5に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置5に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が低く設定されている。

【1714】

VRAM領域にはレイヤ1の画像を描画・配置するためのレイヤ1画像描画領域、レイヤ2の画像を描画・配置するためのレイヤ2画像描画領域、レイヤ3の画像を描画・配置するためのレイヤ3画像描画領域が配置されている。また、VRAM領域には変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。

【1715】

変位画像作成領域は、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。

【1716】

表示画像作成領域は、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳（合成）した画像、または、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳（合成）した画像を画像表示装置5において表示するための表示用画像として作成する領域である。

【1717】

尚、レイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の高い画像（表示優先度：高）、レイヤ2画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5においてレイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像（表示優先度：中）、レイヤ3画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の低い画像（表示優先度：低）にそれぞれ設定されている。つまり、レイヤ1は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ2はレイヤ1よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ3は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。

【1718】

レイヤ1画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の下部において、第1特図保留記憶数及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する特図保留記憶表示エリア5Uを含む第1インターフェイス画像と、画像表示装置5の表示領域の左上部において、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄及び保留記憶数表示を含む第2インターフェイス画像を表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

【1719】

レイヤ2画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の中央部において、飾り図柄の可変表示を実行するためにこれら左、中、右の飾り図柄を描画する描画領域である。

【1720】

そして、レイヤ3画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の全域において、背景画

10

20

30

40

50

像を表示するために該背景画像を描画する描画領域である。

【 1 7 2 1 】

本実施の形態では、これらレイヤ 1 画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ 1 の画像）、レイヤ 2 画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ 2 の画像）、レイヤ 3 画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ 3 の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置 5 の表示領域にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ 1 画像描画領域に描画された画像（第 1 インターフェイス画像と、第 2 インターフェイス画像）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置 5 において最も上層の画像として表示され、レイヤ 2 画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ 1 画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置 5 において中層の画像として表示され、レイヤ 3 画像描画領域に描画された画像（背景画像）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置 5 において低層の画像として表示される。

10

【 1 7 2 2 】

尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が 0 % に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を 0 % よりも高く設定し、画像表示装置 5 の表示領域にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

20

【 1 7 2 3 】

表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 A、3 2 B を動作させる信号を当該可動体 3 2 A、3 2 B または当該可動体 3 2 A、3 2 B を駆動する駆動回路に供給する。

【 1 7 2 4 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

30

【 1 7 2 5 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 1 7 2 6 】

尚、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 A、3 2 B の制御（可動体 3 2 A、3 2 B を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

40

【 1 7 2 7 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 1 7 2 8 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 1 7 2 9 】

50

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【1 7 3 0】

図 2 7 6 (A) は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「0」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 2 7 6 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

10

【1 7 3 1】

図 2 7 6 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄 (演出図柄ともいう) などの変動パターン (変動時間 (可変表示時間)) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

20

【1 7 3 2】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 2 7 6 (B) に示すように、可変表示結果 (変動表示結果ともいう) が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当たり種別決定結果) に応じて、異なる EXT データが設定される。

30

【1 7 3 3】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 2 7 6 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

40

【1 7 3 4】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の変動停止 (確定) を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる EXT データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態 (低確低ベース状

50

態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態(低確高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態(高確高ベース状態、時短付確変状態)に対応した第3遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【1735】

コマンドA0XXHは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。コマンドA1XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

10

【1736】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数(例えば「0」~「10」)に対応して、異なるEXTデータが設定される。

20

【1737】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞(第1始動入賞)が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞(第2始動入賞)が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

30

【1738】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1始動条件が成立したことにもとづいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2始動条件が成立したことにもとづいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき(保留記憶数が減少したとき)に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

40

【1739】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加(または減少)を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

50

【 1 7 4 0 】

尚、図 2 7 6 (A) に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【 1 7 4 1 】

図 2 7 7 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 2 7 7 に示すように、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

【 1 7 4 2 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

20

【 1 7 4 3 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」、「非確変大当たり」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「1 0 0」の範囲の値をとる。

【 1 7 4 4 】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「9 9 7」の範囲の値をとる。

30

【 1 7 4 5 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当たり」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「1 3」の範囲の値をとる。

【 1 7 4 6 】

図 2 7 8 は、R O M 1 0 1 に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

【 1 7 4 7 】

表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【 1 7 4 8 】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定

50

用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【1749】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約1/30）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【1750】

図279（A）は、ROM101に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当たり」や「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

20

【1751】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図279（B）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」と、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当たり」とが設定されている。

30

【1752】

「確変大当たりA」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当たりである。一方、「確変大当たりB」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当たりである。「確変大当たりC」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当たりである。また、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当たりである。よって、「確変大当たりA」を10ラウンド（10R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たりB」を5ラウンド（5R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たりC」を2ラウンド（2R）確変大当たりと呼称する場合がある。

40

【1753】

確変大当たりA～確変大当たりCの大当たり遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当たり遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当たりの大当たり遊技状態の終了後において開始される時短制御は、100回の可変表示が終了すること、または、該100回の可変表示が終了する迄に大当たり遊技状態に制御されるこ

50

とを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A ~ 確変大当り C のいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、100回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

【1754】

図279(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値(「81」~「100」の範囲の値)がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【1755】

尚、図279(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【1756】

よって、前述したように、「確変大当りB」や「確変大当りC」に対する判定値の割当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りA」に対する判定値の割当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【1757】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【1758】

図280は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」であ

10

20

30

40

50

る場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【1759】

10

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本実施の形態では、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ（擬似連無し）、スーパーリーチ（擬似連1回）、スーパーリーチ（擬似連2回）の3種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを4種類以上或いは2種類以下設けてもよい。

【1760】

20

尚、本実施の形態におけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ（擬似連無し）の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-2）とはずれとなる変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ（擬似連1回）の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-3）とはずれとなる変動パターン（PA2-3）、スーパーリーチ（擬似連2回）の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-4）とはずれとなる変動パターン（PA2-4）が設けられている。

【1761】

図280に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

30

【1762】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【1763】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

40

【1764】

図281は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【1765】

具体的には、図281に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（

50

スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当りの変動パターン）、P B 1 - 3（スーパーリーチ（擬似連演出 1 回）大当りの変動パターン）、P B 1 - 4（スーパーリーチ（擬似連演出 2 回）大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル A では、P B 1 - 1 を 5 % の割合で決定し、P B 1 - 2 を 2 0 % の割合で決定し、P B 1 - 3 を 3 5 % の割合で決定し、P B 1 - 4 を 4 0 % の割合で決定する。

【 1 7 6 6 】

また、可変表示結果が確変大当り A ~ C である場合は、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P B 1 - 1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、P B 1 - 2（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当りの変動パターン）、P B 1 - 3（スーパーリーチ（擬似連演出 1 回）大当りの変動パターン）、P B 1 - 4（スーパーリーチ（擬似連演出 2 回）大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル B では、P B 1 - 2 を 1 0 % の割合で決定し、P B 1 - 3 を 2 0 % の割合で決定し、P B 1 - 4 を 7 0 % の割合で決定する。

10

【 1 7 6 7 】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が 1 個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P A 1 - 1（短縮無し非リーチはずれの変動パターン）、P A 2 - 1（ノーマルリーチはずれ）、P A 2 - 2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、P A 2 - 3（スーパーリーチ（擬似連演出 1 回）はずれの変動パターン）、P A 2 - 4（スーパーリーチ（擬似連演出 2 回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル A では、P A 1 - 1 を 5 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 4 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

20

【 1 7 6 8 】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が 2 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P A 1 - 2（短縮非リーチはずれの変動パターン）、P A 2 - 1（ノーマルリーチはずれ）、P A 2 - 2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、P A 2 - 3（スーパーリーチ（擬似連演出 1 回）はずれの変動パターン）、P A 2 - 4（スーパーリーチ（擬似連演出 2 回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル B では、P A 1 - 2 を 6 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 3 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

30

【 1 7 6 9 】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル C を用いて変動パターンを P A 1 - 3（短縮非リーチはずれの変動パターン）、P A 2 - 1（ノーマルリーチはずれ）、P A 2 - 2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、P A 2 - 3（スーパーリーチ（擬似連演出 1 回）はずれの変動パターン）、P A 2 - 4（スーパーリーチ（擬似連演出 2 回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル C では、P A 1 - 3 を 7 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 2 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

40

【 1 7 7 0 】

また、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変

50

動パターンを P A 1 - 3 (短縮非リーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれ)、P A 2 - 2 (スーパーリーチ (擬似連演出なし) はずれの変動パターン)、P A 2 - 3 (スーパーリーチ (擬似連演出 1 回) はずれの変動パターン)、P A 2 - 4 (スーパーリーチ (擬似連演出 2 回) はずれの変動パターン) とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル C では、P A 1 - 3 を 80 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 10 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

【 1 7 7 1 】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当たりである場合に、大当たり種別に応じて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の大当たり用の変動パターン (P B 1 - 1 ~ P B 1 - 4) のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当たり種別にかかわらず、例えば、遊技状態に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、遊技状態に適した変動パターンで可変表示が行われるので、遊技興趣を向上できる。

10

【 1 7 7 2 】

図 2 7 5 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間 (バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで) は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ (特図プロセスフラグなど) と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ R A M に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

20

【 1 7 7 3 】

このような R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 2 8 2 に示すような遊技制御用データ保持エリア 0 0 2 S G 1 5 0 が設けられている。図 2 8 2 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 0 2 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 0 2 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 0 2 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 5 5 とを備えている。

30

【 1 7 7 4 】

第 1 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して始動入賞 (第 1 始動入賞) が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム (第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム) の保留データを入賞順に記憶する。

40

【 1 7 7 5 】

第 2 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して始動入賞 (第 2 始動入賞) が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム (第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム) の保留データを入賞順に記憶する。

【 1 7 7 6 】

一例として、第 1 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順 (遊技球の検出順) に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過 (進入) における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M

50

R 3 を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。また、第2特図保留記憶部002SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【1777】

こうして第1特図保留記憶部002SG151Aや第2特図保留記憶部002SG151Bに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームや第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【1778】

尚、本実施の形態では、このように第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第2保留記憶情報に基づく可変表示を、第1保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【1779】

普図保留記憶部002SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部002SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【1780】

遊技制御フラグ設定部002SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部002SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【1781】

遊技制御タイマ設定部002SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部002SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【1782】

遊技制御カウンタ設定部002SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部002SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部002SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【1783】

遊技制御カウンタ設定部002SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104にお

10

20

30

40

50

ける数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【1784】

遊技制御バッファ設定部 002SG155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 002SG155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1785】

図 275 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【1786】

一例として、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8L, 8R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されている。

【1787】

図 275 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 283 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 002SG190 が設けられている。図 283 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 002SG190 は、演出制御フラグ設定部 002SG191 と、演出制御タイマ設定部 002SG192 と、演出制御カウンタ設定部 002SG193 と、演出制御バッファ設定部 002SG194 とを備えている。

【1788】

演出制御フラグ設定部 002SG191 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 002SG191 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【1789】

演出制御タイマ設定部 002SG192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 002SG192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【1790】

演出制御カウンタ設定部 002SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 002SG193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【1791】

演出制御バッファ設定部 002SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 002SG194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ

10

20

30

40

50

値を示すデータが記憶される。

【 1 7 9 2 】

本実施の形態では、図 2 8 3 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 9 4 の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値 (例えば「 4 」) に対応した格納領域 (バッファ番号「 1 - 1 」 ~ 「 1 - 4 」に対応した領域) と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域 (バッファ番号「 1 - 0 」に対応した領域) とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値 (例えば「 4 」) に対応した格納領域 (バッファ番号「 2 - 1 」 ~ 「 2 - 4 」に対応した領域) と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域 (バッファ番号「 2 - 0 」に対応した領域) とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド (第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド) 及び保留記憶数通知コマンド (第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド) という 2 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域 (エントリ) が確保されている。

【 1 7 9 3 】

これら格納領域 (エントリ) の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶 (バッファ番号「 1 - 1 」またはバッファ番号「 2 - 1 」) の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「 1 - 0 」またはバッファ番号「 2 - 0 」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【 1 7 9 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A の第 1 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭 (バッファ番号の最も若いエントリ) から格納していき、第 2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A の第 2 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭 (バッファ番号の最も若いエントリ) から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第 1 特図保留記憶または第 2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「 0 」 ~ 「 4 」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【 1 7 9 5 】

図 2 8 3 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するとともに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ (バッファ番号「 1 - 0 」または「 2 - 0 」のエントリ) に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ (バッファ番号「 1 - 1 」または「 2 - 1 」に対応したエントリ) に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図 2 8 3 (B) に示す格納状態において第 1 特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「 0 」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「 0 」に格納されている各コマンドがバッファ番号「 0 」にシフトされるとともに、バッファ番号「 2 」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「 0 」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「 3 」、「 4 」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「 2 」、「 3 」に対応した領域にシフトされ

る。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【1796】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【1797】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図284は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

10

【1798】

図284に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【1799】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

20

【1800】

復旧条件が成立した場合には（ステップS3；Yes）、復旧処理（ステップS4）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップS8）を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

30

【1801】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS3；No）、初期化处理（ステップS6）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップS8）を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【1802】

40

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

【1803】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図285のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図285に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C

50

P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【 1 8 0 4 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【 1 8 0 5 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 1 8 0 6 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 1 8 0 7 】

（特別図柄プロセス処理）

図 2 8 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 2 8 5 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 1 8 0 8 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 2 8 5 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 1 8 0 9 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S

10

20

30

40

50

117)では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【1810】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄(大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか)が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本実施の形態では、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている(特図2優先消化ともいう)。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい(入賞順消化ともいう)。

10

【1811】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル(乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル)が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

20

【1812】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【1813】

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

30

【1814】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

40

【1815】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示(導出)させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【1816】

50

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 1 8 1 7 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【 1 8 1 8 】

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

【 1 8 1 9 】

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

【 1 8 2 0 】

(始動入賞判定処理)

図 2 8 7 は、図 2 8 6 に示す始動入賞判定処理 (S 1 0 1) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において C P U 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する (0 0 2 S G S 1 0 1)。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば (0 0 2 S G S 1 0 1 ; Y)、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する (0 0 2 S G S 1 0 2)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 2 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (0 0 2 S G S 1 0 2 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 0 」に設定する (0 0 2 S G S 1 0 3)。

【 1 8 2 1 】

0 0 2 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや (0 0 2 S G S 1 0 1 ; N)、0 0 2 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには (0 0 2 S G S 1 0 2 ; Y)、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応し

10

20

30

40

50

て設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(002SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(002SGS104; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(002SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部002SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。002SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(002SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部002SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(002SGS106)。

10

【1822】

002SGS103, 002SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(002SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(002SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部002SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

20

【1823】

002SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部002SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(002SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(002SGS110)。

30

【1824】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、002SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【1825】

40

002SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(002SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図285に示すS27のコマンド制御

50

処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 1 8 2 6 】

C P U 1 0 3 は、0 0 2 S G S 1 1 1 の処理に続いて、例えば R O M 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う (0 0 2 S G S 1 1 3)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 2 8 5 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 1 8 2 7 】

0 0 2 S G S 1 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「 0 」であるか否かを判定する (0 0 2 S G S 1 1 4)。このとき、始動口バッファ値が「 0 」であれば (0 0 2 S G S 1 1 4 で Y) 始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから (0 0 2 S G S 1 1 5)、2 3 9 0 S G S 1 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには (0 0 2 S G S 1 1 4 で N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから (0 0 2 S G S 1 1 6)、始動入賞処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【 1 8 2 8 】

(特別図柄通常処理)

図 2 8 8 は、特別図柄通常処理として、図 2 8 6 の S 1 1 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 8 8 に示す特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する (ステップ 0 0 2 S G S 1 4 1)。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 0 0 2 S G S 1 4 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

【 1 8 2 9 】

ステップ 0 0 2 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには (ステップ 0 0 2 S G S 1 4 1 ; N)、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「 0 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 をそれぞれ読み出す (ステップ 0 0 2 S G S 1 4 2)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【 1 8 3 0 】

ステップ 0 0 2 S G S 1 4 2 の処理に続いて、第 2 特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 2 特図保留記憶数と合計保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 2 特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「 0 」より下位のエントリ (例えば保留番号「 2 」 ~ 「 4 」に対応するエントリ) に記憶された乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする (ステップ 0 0 2 S G S 1 4 3)。

【 1 8 3 1 】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「 2 」に更新した後 (ステップ 0 0 2 S G S 1 4 4)、ステップ 0 0 2 S G S 1 4 9 に移行する。

【 1 8 3 2 】

一方、ステップ 0 0 2 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるときには (ステップ 0 0 2 S G S 1 4 1 ; Y)、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する (ステップ 0 0 2 S G S 1 4 5)。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 0 0 2 S G S

10

20

30

40

50

145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ002SGS145の処理は、ステップ002SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」とであると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【1833】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

10

【1834】

ステップ002SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ002SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ002SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

【1835】

ステップ002SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ002SGS147）。

【1836】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「0」に更新した後（ステップ002SGS148）、ステップ002SGS149に移行する。

30

【1837】

ステップ002SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図278に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ002SGS150）。尚、このステップ002SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本特徴部であれば低確低ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

40

【1838】

このように、ステップ002SGS149で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ002SGS150の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定

50

）される。

【 1 8 3 9 】

ステップ 0 0 2 S G S 1 5 0 にて「大当り」とであると判定された場合には（ステップ 0 0 2 S G S 1 5 0 ; Y）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ 0 0 2 S G S 1 5 2）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 2 7 9（A）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ 0 0 2 S G S 1 5 3）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ 0 0 2 S G S 1 5 4）。

10

【 1 8 4 0 】

ステップ 0 0 2 S G S 1 5 4 の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ 0 0 2 S G S 1 5 5）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、確変大当り A に対応する「確変 A」であれば「0」とし、確変大当り B に対応する「確変 B」であれば「2」とし、確変大当り C に対応する「確変 C」であれば「3」とすればよい。尚、ステップ 0 0 2 S G S 1 5 5 の処理後はステップ 0 0 2 S G S 1 5 6 に進む。

20

【 1 8 4 1 】

また、ステップ 0 0 2 S G S 1 5 0 にて「はずれ」とであると判定された場合には（ステップ 0 0 2 S G S 1 5 0 ; N）、ステップ 0 0 2 S G S 1 5 2 ~ 0 0 2 S G S 1 5 5 の処理を実行することなくステップ 0 0 2 S G S 1 5 6 の処理を実行する。

【 1 8 4 2 】

ステップ 0 0 2 S G S 1 5 6 では、C P U 1 0 3 は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ 0 0 2 S G S 1 5 0 a にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ 0 0 2 S G S 1 5 4 における大当り種別が「確変大当り A」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当り B」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当り C」である場合には、「0」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

30

40

【 1 8 4 3 】

ステップ 0 0 2 S G S 1 5 6 にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ 0 0 2 S G S 1 5 7）、特別図柄通常処理を終了する。

【 1 8 4 4 】

尚、ステップ 0 0 2 S G S 1 4 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ 0 0 2 S G S 1 4 5 ; Y）、所定のデモ表示設定を行ってか

50

ら（ステップ002SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【1845】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図289のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図289に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【1846】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【1847】

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

【1848】

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

【1849】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ

10

20

30

40

50

9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 A、3 2 B の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 1 8 5 0 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップ S 7 7）の後には、パチンコ遊技機 1 においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップ S 7 8）と、画像表示装置 5 において表示されている背景画像を他の背景画像に更新する背景表示更新処理（ステップ S 7 9）と、遊技待機状態において画像表示装置 5 においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理（ステップ S 8 0）と、が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

10

【 1 8 5 1 】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、第 1 演出モードに対応する第 1 背景画像と、第 2 演出モードに対応する第 2 背景画像と、第 3 演出モードに対応する第 3 背景画像と、第 4 演出モードに対応する第 4 背景画像と、のうちからいずれかが選択表示されるようになっている。第 1 背景画像と第 2 背景画像とは、遊技状態が通常状態であるときに表示可能とされ、第 3 背景画像は、遊技状態が低確高ベース状態であるときに表示可能とされ、第 4 背景画像は、遊技状態が高確高ベース状態であるときに表示可能とされている。また、第 1 背景画像と第 2 背景画像との切り替えは、例えば、S P リーチはれの可変表示が実行されたときや、一方の背景画像が所定期間継続して表示されたときなどの切替表示条件が成立したときに切り替わるようになっている。

20

【 1 8 5 2 】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置 5 にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作等に応じて、スピーカ 8 L、8 R から出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ 9 の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。

【 1 8 5 3 】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

30

【 1 8 5 4 】

（演出制御プロセス処理）

図 2 9 0 は、演出制御プロセス処理として、図 2 8 9 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 9 0 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、画像表示装置 5 の特図保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶表示（第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2）を、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A の記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。保留表示更新処理の実行後は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

40

【 1 8 5 5 】

尚、ステップ S 1 6 1 において、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出（例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など）

50

を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。

【 1 8 5 6 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” (初期値) のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 1 8 5 7 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果 (確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン (表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり) を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 1 8 5 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 A、3 2 B を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令 (効果音信号) の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令 (電飾信号) の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 1 8 5 9 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 1 8 6 0 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信した

10

20

30

40

50

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

【1861】

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

【1862】

(可変表示開始設定処理)

次に、演出制御用CPU120の動作について説明する。図291は、図290に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ002SGS271)。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ002SGS271; Y)、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ002SGS272)。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【1863】

また、ステップ002SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は(ステップ002SGS271; N)、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ002SGS273)。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は(ステップ002SGS273; N)、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ002SGS273; Y)、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ002SGS274)。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【1864】

ステップ002SGS272またはステップ002SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(ステップ002SGS275)。

【1865】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)及び変動パターンに応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ002SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【1866】

尚、本実施の形態では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りB～確変大当りCに該当する第3可変表示結果指定コマンド～第4可変表示結果指定コマンドである場合は、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ(例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果

10

20

30

40

50

指定コマンドが非確変大当りに該当する第 5 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 CPU 120 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

【 1 8 6 7 】

尚、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第 5 可変表示結果指定コマンドである場合においては、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り B ~ 確変大当り C に該当する第 3 可変表示結果指定コマンド ~ 第 4 可変表示結果指定コマンドである場合と同様に、停止図柄として、「 7 」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「 1 1 1 」、「 3 3 3 」、「 5 5 5 」、「 9 9 9 」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する場合を設けてもよい。この場合は、更に大当り遊技中や確変状態における可変表示中の演出を更に共通とすることで、可変表示が 1 0 0 回実行されるまで遊技状態が確変状態と時短状態のどちらであるか、更には、時短状態が 1 0 0 回の可変表示で終了するか 1 0 0 0 0 回の可変表示まで継続するのかに対して遊技者を注目させることができ、興趣を向上させることができる。

【 1 8 6 8 】

また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として 3 図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【 1 8 6 9 】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 CPU 120 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【 1 8 7 0 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 5 にて読み出した変動パターン指定コマンドが擬似連を伴うスーパーリーチ（変動パターン P A 2 - 3、P A 2 - 4、P B 1 - 3、P B 1 - 4）の変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 0 0 2 S G S 2 7 7）。ステップ 0 0 2 S G S 2 7 5 にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドでない場合、つまり、ノーマルリーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ 0 0 2 S G S 2 7 8 ; N）は、ステップ 0 0 2 S G S 3 8 3 に進む。

【 1 8 7 1 】

ステップ 0 0 2 S G S 2 7 5 にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドである場合、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定され飾り図柄表示結果格納領域に格納されている飾り図柄の停止図柄を示すデータから、リーチ状態を形成する左飾り図柄表示エリア 5 L 及び右飾り図柄表示エリア 5 C の停止図柄の表示色を特定する。そして、図 3 2 2 (C) に示す擬似連回数表示決定テーブルを用いて、1 回目の再可変表示を開始するときに表示する擬似連回数表示、つまり、当該可変表示において、初回の可変表示を含めて 2 回の可変表示が開始されることを示す擬似連回数表示（例えば、「 × 2 」）の表示色を決定して記憶する（ステップ 0 0 2 S G S 2 7 8）。

【 1 8 7 2 】

次いで、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 5 にて読み出した変動パターン指定コマンドが擬似連 2 回のスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定し（ステップ 0 0 2 S G S 2 7 9）、擬似連 2 回のスーパーリーチ変動パターンであると判定した場合は（ステップ 0 0 2 S G S 2 7 9 ; Y）、図 3 2 2 (C) に示す擬似連回数表示決定テーブルを用いて、2 回目の再可変表示を開始するときに表示する擬似連回数表示、つまり、当該可変表示にお

いて、初回の可変表示を含めて3回の可変表示が開始されることを示す擬似連回数表示（例えば、「×3」）の表示色を決定して記憶する（ステップ002SGS280）。

【1873】

そして、ステップ002SGS279にて擬似連2回の変動パターンではないと判定した場合、またはステップ002SGS280の処理を実行した場合は、擬似連回数表示を開始するための開始待ちタイマをセットし（ステップ002SGS281）、ステップ002SGS282に進む。

【1874】

次いで、ステップ002SGS282において、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択し（ステップ002SGS282）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ002SGS283）。

10

【1875】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【1876】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ002SGS284）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【1877】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ002SGS285）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ002SGS286）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄や小図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄や小図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値に更新して（ステップ002SGS287）、可変表示開始設定処理を終了する。

30

【1878】

（飾り図柄と小図柄）

40

次に、飾り図柄と小図柄について、図292～図295に基づいて説明する。図292は、飾り図柄と小図柄を説明するための図である。図293は、（A1）（A2）は第1演出モード、（B1）（B2）は第2演出モード、（C1）（C2）は第3演出モード、（D1）（D2）は第4演出モードの態様を示す図である。図294は、（A1）（A2）は第1演出モード、（B1）（B2）は第2演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図である。図295は、（C1）（C2）は第3演出モード、（D1）（D2）は第4演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図、（E）は飾り図柄と小図柄との可変表示の態様を説明するための図である。

【1879】

尚、図292において、飾り図柄（低ベース状態用）、飾り図柄（高ベース状態用）、

50

小図柄の大きさは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 及び表示エリア 5 S に表示されるとききの比率にて表示されている。

【1880】

図 292 に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「0」～「9」の数字からなる数字表示部 002SG051 と、数字表示部 002SG051 の各数字「0」～「9」に対応する 10 種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部 002SG052 と、正面視長形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、本実施の形態では、キャラクタの名前）からなる情報表示部 002SG053 と、これら数字表示部 002SG051、キャラクタ表示部 002SG052 及び情報表示部 002SG053 の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部 002SG054 と、から構成される。

10

【1881】

尚、本実施の形態では、情報表示部 002SG053 に、キャラクタ表示部 002SG052 に表示されているキャラクタの名前が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ表示部 002SG052 に表示されているキャラクタに関する情報であれば、名前以外の種々の情報（例えば、キャラクタのニックネーム、性格、対戦レベル、キャラクタが所有するアイテムなどの情報）が表示されてもよい。

【1882】

20

また、遊技状態が高ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示される飾り図柄（高ベース状態用）は、「0」～「9」の数字からなる数字表示部 002SG061 と、数字表示部 002SG061 の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部 002SG064 と、から構成されている。高ベース状態用の飾り図柄は、低ベース状態用の飾り図柄のようなキャラクタ表示部及び情報表示部は設けられていない。

【1883】

また、画像表示装置 5 の左上部に設けられた表示エリア 5 S には、第 1 保留記憶数及び第 2 保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第 4 図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア 5 SL、5 SC、5 SR 各々に表示される「0」～「9」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「0」～「9」の数字よりも少ない「1」～「5」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

30

【1884】

次に、飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）と小図柄について説明する。

【1885】

<各図柄の表示時期> 飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）は、画像表示装置 5 の電源がオン状態の期間において、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にほぼ常時表示されるが、例えば、可変表示中に S P リーチ演出（スーパーリーチ演出）が実行されるときや、客待ちデモ演出が実行されるときにおいて消去される（非表示となる）場合がある。一方、小図柄は、画像表示装置 5 の電源がオン状態の期間において、飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に常時表示され、上記したように飾り図柄が消去されているときでも継続して表示される。尚、小図柄よりも表示優先度が高い情報（例えば、エラー表示など）が表示されるときは消去されることがあってもよい。

40

【1886】

<各図柄の可変表示態様> 飾り図柄（低ベース状態用）は、後述する第 1 演出モードにて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスク

50

ロール表示にて可変表示が実行され、第2演出モードにて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示にて可変表示が実行される。

【1887】

飾り図柄（高ベース状態用）は、後述する第3演出モードにて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行され、第4演出モードにて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示にて可変表示が実行される。

【1888】

小図柄は、遊技状態や演出モードによらず、各小図柄表示エリア5SL、5SC、5SRにおいて「0」～「9」の図柄が切り替わる切替表示（図柄が更新する更新表示）にて可変表示が実行される。

【1889】

尚、上記した「スクロール表示」及び「切替表示」は、広義ではいずれも図柄が切り替え表示される「切替表示」に含まれるが、後述するように、表示エリアにフレームイン表示またはフェードイン表示された図柄が移動表示した後、表示エリアからフレームアウト表示またはフェードアウト表示されることにより複数の図柄が更新表示されるものを「スクロール表示」とし、表示エリアの所定位置において、移動表示、フェードイン表示やフェードアウト表示せずに、表示と非表示（消去）の繰り返し、または回転表示などを繰り返すことにより複数の図柄が更新表示されるものを「切替表示」と区別するようにしてもよい。

【1890】

<数字表示部>飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）は、数字表示部002SG051、002SG061だけでなく、キャラクタ表示部002SG052、情報表示部002SG053及び台座表示部002SG054を有するのに対し、小図柄は、数字表示部のみから構成されている。

【1891】

また、飾り図柄（低ベース状態用）は、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rには同一サイズで表示され、中飾り図柄表示エリア5Cには、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rよりもやや小さいサイズで表示されることで、奥行き感が生じるようにしている。一方、飾り図柄（高ベース状態用）は、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに同一サイズで表示され、左右方向に直線状に配置される。小図柄は、各小図柄表示エリア5SL、5SC、5SRに同一サイズで表示される。

【1892】

また、低ベース状態において、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとは、画像表示装置5の上下方向の略中央位置に略水平に配置されているが、中飾り図柄表示エリア5Cは、左飾り図柄表示エリア5L及び右飾り図柄表示エリア5Rよりもやや上方位置に配置されているため、画像表示装置5の上下方向の略中央位置よりもやや上方位置に配置される一方で、高ベース状態において、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rは、画像表示装置5の上下方向の略中央位置に略水平に配置されている。よって、高ベース状態において中飾り図柄表示エリア5Cの停止位置に停止表示される飾り図柄は、低ベース状態において中飾り図柄表示エリア5Cの停止位置に停止表示される飾り図柄よりも、画像表示装置5の表示画面の中央に近い位置に配置される（図293参照）。

【1893】

また、飾り図柄（低ベース状態用）の数字表示部002SG051のサイズを基準とした場合に、飾り図柄（高ベース状態用）の数字表示部002SG061のサイズは大きく、小図柄の数字表示部のサイズは小さい。つまり、数字表示部のサイズは、飾り図柄（高ベース状態用）、飾り図柄（低ベース状態用）、小図柄の順に大きい（数字表示部のサイズ：飾り図柄（高ベース状態用）>飾り図柄（低ベース状態用）>小図柄）。また、各図柄の全体的なサイズも数字表示部と同様の関係とされている。

10

20

30

40

50

【 1 8 9 4 】

このように、低ベース状態においては、左飾り図柄表示エリア 5 L 及び右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄を大きく見せ、かつ、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄をずらすことによって奥行き感を持たせて興趣を向上させつつも、平均可変表示期間が短い高ベース状態においては、画像表示装置 5 の表示画面の中央に近い位置に飾り図柄が配置されるので飾り図柄の認識度合いを高めることができる（図 2 9 3 参照）。

【 1 8 9 5 】

また、飾り図柄（低ベース状態用）、飾り図柄（高ベース状態用）及び小図柄の数字表示部は、それぞれ立体視画像（3 D 画像、3 次元画像）にて形成されている。立体視画像とは、例えば、3 D C G にて作成された画像（3 次元座標上に置かれた点を頂点として仮想的立体を構成（モデリング）し、各面に材質などを再現する情報を与え、任意の光の強さ、光源の位置などから物体を照らすことで再現されたもの）であるが、3 次元表示装置（例えば、右目用画像（R 画像）と左目用画像（L 画像）とからなる立体視画像（映像）を表示可能な画像用液晶パネルと、該画像用液晶パネルの後方から前方側に向けて面状光を照射するバックライトと、画像用液晶パネルの前面側に該画像用液晶パネルと所定間隔を有して設けられた視差バリア用液晶パネルとを有する）にて表示することで立体的に視認可能となる画像でもよい。

【 1 8 9 6 】

また、飾り図柄の「0」～「9」の数字のうち、「1・3・5・7・9」の奇数については、大当りの終了後に高確高ベース状態に制御される「確変大当り」に対応する確変図柄であり、「0・2・4・6・8」の偶数については、大当りの終了後に低確高ベース状態に制御される「非確変大当り」に対応する通常図柄（非確変図柄）とされている。尚、確変大当りになる場合でも、通常図柄により予め定められた大当り組合せとなることがあるようにしてもよい。

【 1 8 9 7 】

< キャラクタ表示部 > 飾り図柄（低ベース状態用）のキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 は、非立体視画像（2 D 画像、2 次元画像）にて形成されている。尚、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 は立体視画像（3 D 画像、3 次元画像）にて形成されていてもよい。また、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されるキャラクタは、後述のように、可変表示の開始時や停止時において所定のアクション（動作）が行われるようになっている。一方、飾り図柄（高ベース状態用）と小図柄には、キャラクタ表示部は設けられていない。

【 1 8 9 8 】

< 情報表示部 > 飾り図柄（低ベース状態用）の情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 は、非立体視画像（2 D 画像、2 次元画像）にて形成されている。尚、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 は立体視画像（3 D 画像、3 次元画像）にて形成されていてもよい。また、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 には、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されるキャラクタに関する情報である「名前」が表示されており、後述のように、可変表示の開始時において「名前」が消去されるようになっている。一方、飾り図柄（高ベース状態用）と小図柄には、情報表示部は設けられていない。

【 1 8 9 9 】

< 台座表示部 > 飾り図柄（低ベース状態用）の台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 は、キャラクタを装飾する装飾部が前面に表示され、非立体視画像（2 D 画像、2 次元画像）にて形成されている。また、飾り図柄（高ベース状態用）の台座表示部 0 0 2 S G 0 6 4 は、立体視画像（3 D 画像、3 次元画像）にて形成されている。尚、台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 と台座表示部 0 0 2 S G 0 6 4 の双方が立体視画像（3 D 画像、3 次元画像）にて形成されていてもよい。また、飾り図柄（低ベース状態用）の台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 のサイズを基準とした場合に、飾り図柄（高ベース状態用）の台座表示部 0 0 2 S G 0 6 4 のサイズは大きい。一方、小図柄には、台座表示部は設けられていない。

【 1 9 0 0 】

＜主要色＞飾り図柄（低ベース状態用）及び飾り図柄（高ベース状態用）の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1、0 0 2 S G 0 6 1 に表示される数字の色は、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされている。尚、数字以外の数字用台座部や、台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4、0 0 2 S G 0 6 4 などについては、数字と同種類の色でもよいし、数字とは異なる色にて表示されていてもよい。

【1901】

また、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されるキャラクタについては、主要色に影響されることなく、それぞれオリジナルの色味で構成されていればよい。また、確変図柄に対応するキャラクタとしては、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとが別れている場合には、味方キャラクタであることが好ましい。あるいは、味方キャラクタの中での物語における主人公やその主人公と関係の深い人物など、物語の主軸となる人物であることが好ましい。

10

【1902】

尚、上記のように、味方と敵の物語上の概念を適応した場合には、基本的には味方側の視点で予告演出や S P リーチ演出が表現され、S P リーチ演出において味方と敵が戦うという演出構成である場合には味方が敵に勝つなど、味方側が有利な結末となった場合に遊技者にとって有利な状態（例えば、大当たりなど）となることが報知される。

【1903】

また、飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）各々の全域に対する占有率が最も高い主要色が数字と同種類の色にて構成されていてもよい。また、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされていたが、それぞれ他の色であってもよい。

20

【1904】

また、高ベース状態では、後述するようにスクロール表示が高速で行われる関係上、飾り図柄（低ベース状態用）よりも見やすくアピールをする必要があり、停止図柄予告、変動開始時予告などを飾り図柄に対してエフェクト表示を絡めるなどして実行することが多いことで、飾り図柄（高ベース状態用）は数字表示部 0 0 2 S G 0 6 1 がメインで構成され、キャラクタ表示部と数字表示部とで構成される飾り図柄（低ベース状態用）よりも図柄のサイズ比が大きいのが特徴とされている。

【1905】

30

尚、本実施の形態では図示は省略されているが、飾り図柄（高ベース状態用）の数字については、飾り図柄（低ベース状態用）の数字よりも、動作を複雑にしたり、デザイン性の高いものにしたりするなど見た目をより派手にすることによって、高ベース状態を盛り上げるようにしてもよい。

【1906】

一方、小図柄の数字の色は、偶数からなる通常図柄については「黄色」、奇数からなる確変図柄については「黄緑色」とされている。尚、本実施の形態では、偶数からなる通常図柄については「黄色」、奇数からなる確変図柄については「黄緑色」とされていたが、それぞれ他の色であってもよい。また、飾り図柄と同一の数字は飾り図柄と同種類の色とされていてもよい。

40

【1907】

尚、小図柄のデザインについては、低ベース状態や高ベース状態における飾り図柄の数字の素材をそのまま縮小して表示しているようなものであってもよいが、デザイン性によって演出効果を高めるといっても、遊技者にとっての視認性を高めるべく、飾り図柄の数字よりもシンプルなデザイン（例えば、立体的でなく平面的であり、色も光沢などが無いシンプルな色味）であることが好ましい。

【1908】

図 2 9 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードとして、第 1 演出モード（図 2 9 3（A 1）（A 2）参照）、第 2 演出モード（図 2 9 3（B 1）（B 2）参照）、第 3 演出モード（図 2 9 3（C 1）（C 2）参照）及び第 4 演出モード（図 2 9 3（

50

D 1) (D 2) 参照) のいずれかを実行可能とされている。第 1 演出モード及び第 2 演出モードは、遊技状態が低確低ベース状態に制御される場合に実行可能な演出モードである。また、第 3 演出モードは、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードであり、第 4 演出モードは、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードである。

【 1 9 0 9 】

図 2 9 3 (A 1) に示すように、第 1 演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の街の風景をあらわした第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示される。また、図 2 9 3 (A 2) に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示 (第 1 スクロール表示) にて実行される。

10

【 1 9 1 0 】

詳しくは、図 2 9 4 (A 1) (A 2) に示すように、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄 (例えば、「 3 」の飾り図柄) が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄 (例えば、「 4 」の飾り図柄) がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、図 2 9 4 (A 2) に示すように、先行の「 3 」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「 2 」の飾り図柄と後続の「 4 」の飾り図柄は視認できないが、先行の「 3 」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「 3 」の飾り図柄と後続の「 4 」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「 0 」、「 1 」、「 2 」、「 3 」・・の順に増加していき、「 9 」の後に「 0 」に戻って「 0 」～「 9 」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「 0 」～「 9 」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

20

【 1 9 1 1 】

また、画像表示装置 5 の画面左上に設けられた表示エリア 5 S には、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F には、実行が保留されている可変表示に対応する第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 及び第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2 や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示される。尚、これら第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F は、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

30

【 1 9 1 2 】

図 2 9 3 (B 1) に示すように、第 2 演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第 2 背景画像 0 0 2 S G 0 8 2 が表示される。また、図 2 9 3 (B 2) に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示 (第 2 スクロール表示) にて可変表示が実行される。

40

【 1 9 1 3 】

詳しくは、図 2 9 4 (B 1) (B 2) に示すように、左右の飾り図柄は、左飾り図柄表示エリア 5 L の左側辺上部、右飾り図柄表示エリア 5 R の右側辺上部から画面中央に向けて近づくようにフレームイン表示され、その後、下方に向けて画面左右側に離れるように移動し、左飾り図柄表示エリア 5 L の左側辺下部、右飾り図柄表示エリア 5 R の右側辺下部から側方に向けてフレームアウト表示される。中の飾り図柄は、中飾り図柄表示エリア 5 C の画面奥側から手前側に近づくように拡大表示された後、フレームアウト表示される。

【 1 9 1 4 】

また、フレームイン表示された先行の飾り図柄 (例えば、「 2 」の飾り図柄) が、左右

50

の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R の上下方向の中央位置に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）がフレームイン表示され画面中央に向けて移動していく。つまり、図 294（B2）に示すように、先行の「2」の飾り図柄が停止位置付近を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「3」の飾り図柄とが視認できるが、先行の「2」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、後続の「3」の飾り図柄と「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

10

【1915】

図 293（C1）に示すように、第3演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第3背景画像 002SG083 が表示される。また、図 293（C2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

【1916】

詳しくは、図 295（C1）（C2）に示すように、第3演出モードにおける飾り図柄は、第1面 5 a と該第1面 5 a の反対面である第2面 5 b とを有しており、第1面 5 a には先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が表示される。一方、第1面 5 a が正面を向いているときには、第2面 5 b に後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。つまり、台座表示部 002SG064 は透過率が低い（不透明）であるため、第2面 5 b に表示された飾り図柄を正面側から透視する（飾り図柄を通して正面側から視認する）ことはできない。

20

【1917】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第1面 5 a、第2面 5 b、第1面 5 a、第2面 5 b・・の順に回転することで、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

30

【1918】

また、図 295（C2）に示すように、第1面 5 a が正面を向いている状態から約 90 度以上回転して第2面 5 b が表示されるとき、第2面 5 b には、第1面 5 a に表示されている飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示される。次いで、特に図示しないが、第2面 5 b が正面を向いている状態から約 90 度以上回転して第1面 5 a が表示されるとき、第1面 5 a には、第2面 5 b に表示されている飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「5」の飾り図柄）が表示される。

【1919】

40

また、画像表示装置 5 の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像 002SG201 が表示され、画像表示装置 5 の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示 002SG202（本例では、「残り XX 回」の文字、XX = 0 ~ 100）が表示される。

【1920】

図 293（D1）に示すように、第4演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第4背景画像 002SG084 が表示される。また、図 293（C2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第3スクロール表示）にて可変表示が実行

50

される。

【1921】

詳しくは、図295(D1)(D2)に示すように、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄(例えば、「3」の飾り図柄)が、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄(例えば、「4」の飾り図柄)がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、図295(D1)に示すように、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、図295(D2)に示すように、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの増加が繰り返される。つまり、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

10

【1922】

また、画像表示装置5の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像002SG201が表示される。

【1923】

20

また、第2演出モードでは、飾り図柄の情報表示部002SG053の名前は、飾り図柄が停止されているときでも常に非表示とされている。また、第3演出モード、第4演出モードでは、飾り図柄は情報表示部002SG053を含まない態様で可変表示が実行される。このように、第1演出モードにおいては、情報表示部002SG053を表示することによりキャラクタの名前に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる一方で、第2演出モードや第3演出モードでは情報表示部002SG053を非表示としておくことにより、キャラクタよりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。尚、情報表示部002SG053に表示される名前だけでなく、情報表示部002SG053そのものが非表示とされてもよい。

【1924】

30

図295(E)に示すように、飾り図柄と小図柄は、可変表示の態様が異なる。例えば、飾り図柄が高速でスクロール表示されている期間において、一の飾り図柄が、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上辺部からフレームイン表示され、下辺部からフレームアウト表示されるまでに通過期間Ta2を要する。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでに期間Ta2を要する。一方、小図柄は、上記期間Ta2において、はずれ組合せの小図柄が複数回(例えば、5回など)切り替えて(更新されて)表示される。

【1925】

詳しくは、フレームレート(画面表示速度)が30FPS(1秒間に30フレーム(コマ)の画像を表示)に設定されている場合、一の飾り図柄の表示を開始してから該表示を終了するまでに10フレームの画像が表示され、その期間Ta2は約0.3秒とされる。

40

【1926】

一方、小図柄は、異なるはずれ組合せの小図柄(例えば、「635」、「175」、「461」、「532」、「913」など)がそれぞれ2フレーム毎(期間Ta1)に表示される。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでの期間Ta2に、小図柄は、はずれ組合せの小図柄が5回切り替えて、それぞれ期間Ta1にわたり表示される(期間Ta1<期間Ta2)。尚、各はずれ組合せの小図柄はそれぞれ期間Ta1にわたり表示されるが、時間にしてほんの一瞬(約0.06秒)であるため、目視では確認が困難とされている。

【1927】

50

また、可変表示の表示結果がはずれ表示結果となることが決定されたことに基づき、演出制御用CPU120が、はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させることを決定した場合は、当該飾り図柄の可変表示を開始してから上記はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させる前に、飾り図柄と同じ「326」のはずれ組合せの小図柄が表示されないように切り替え表示を行う。よって、はずれ組合せの小図柄から、はずれ組合せの飾り図柄が停止表示されることが事前に知られてしまうことが防止される。

【1928】

また、飾り図柄は、第1演出モード、第2演出モード及び第4演出モードにおけるスクロール表示や、第3演出モードにおける回転表示において、可変表示の開始時に可変表示速度が低速から高速に変化し、可変表示の停止時に高速から低速に変化する、つまり、可変表示速度が変化可能である一方で、小図柄は、可変表示が開始してから停止するまで一定速度にて可変表示されるようになっている。

【1929】

（飾り図柄の各種アクション）

次に、飾り図柄の各種動作表示について、図296に基づいて説明する。図296は、（A）は飾り図柄の変動開始アクション、（B）は変動停止アクション、（C）はループアクションを示す図である。

【1930】

図296（A）～図296（C）に示すように、低ベース状態用の飾り図柄は、可変表示を行うために、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R内を移動したり、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R内で回転したりするが、このような可変表示の動きとは別に、飾り図柄の数字表示部002SG051やキャラクタ表示部002SG052を変化させる各種アクション（動作）を実行可能である。

【1931】

（変動開始アクション）

図296（A）に示すように、第1演出モード及び第2演出モードにおいて可変表示が開始されるときに、飾り図柄では、キャラクタ表示部002SG052に表示されているキャラクタが身体の向きを左右反転させる「変動開始アクション」が実行される。具体的には、キャラクタは、変動開始アクションA1において両手を腰にあてて右斜め前を向く通常態様とされ、変動開始アクションA2において両手を上に挙げ広げて正面を向く態様とされ、変動開始アクションA3においてキャラクタは両手を腰にあてて左斜め前を向く態様とされる。ここでは、説明の便宜上、変動開始アクションA1、A2、A3の3フレームの状態しか表示していないが、実際には、変動開始アクション期間（A1～A3）内に数十フレームにわたりキャラクタが表示されることにより、キャラクタの身体の向きが右斜め前（A1）、正面（A2）、左斜め前（A3）の順に変わる変動開始アクション（動作）が行われる。

【1932】

次いで、キャラクタの身体の向きが左斜め前を向いた後、飾り図柄が停止位置からスクロール方向と反対側に所定距離移動（上昇）してから（A4）、下方に向けて移動を開始することによりスクロール表示が開始される。これら変動開始アクションA1～A4は、特別図柄の可変表示の開始されたときから飾り図柄のスクロール表示（飾り図柄の下方への移動）が開始されるまでの変動開始アクション期間Tb1（図297参照）にわたり実行される。

【1933】

ここでは、説明の便宜上、変動開始アクションA1、A2、A3、A4の4フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタの身体の向き反転するまでの変動開始アクション期間Tb1において、数十フレームにわたりキャラクタが動作表示されることにより変動開始アクション（動作）が行われる。

【1934】

10

20

30

40

50

尚、本実施の形態では、変動開始アクションとして、キャラクタの身体の向きが左右反転する態様を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動開始アクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3、台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 のうち少なくともいずれか 1 つがアクションするものであればよい。つまり、変動開始アクションとは、飾り図柄がスクロール表示や回転表示を開始する前に実行されるアクションであり、スクロール表示において変移するアクション、つまり、スクロール表示とは異なる態様で動作させる別個のアクションである。

【 1 9 3 5 】

10

また、第 1 演出モードにおいては、変動開始アクション期間 T b 1 において、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 に表示されたキャラクタの名前（キャラクタ関連情報）が消去（非表示）されるようになっている。このように、停止表示されているときはキャラクタの名前を見やすくする一方で、スクロール表示が開始された後はキャラクタの名前を非表示とすることでスクロール表示に注目させることができる。

【 1 9 3 6 】

具体的には、特別図柄の可変表示期間は、特別図柄及び小図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの可変表示前期間と、飾り図柄のスクロール表示が開始された後の可変表示後期間と、を含む。そして、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 に表示されたキャラクタの名前（キャラクタ関連情報）は、可変表示前期間、つまり、変動開始アクションが実行されているときに表示された後、可変表示後期間が開始されるよりも前、つまり、飾り図柄のスクロール表示が開始される前に消去される。このように、変動開始アクション期間 T b 1、つまり、スクロール表示が開始される前に名前が消去されることで、名前よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

20

【 1 9 3 7 】

また、本実施の形態では、特別図柄及び小図柄の可変表示が開始されてから飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの期間を可変表示前期間とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示前期間とは、可変表示の開始条件が成立してから飾り図柄の可変表示が開始されるまでの期間、つまり、始動入賞が発生したタイミングや保留記憶に基づく可変表示が開始されたときから飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの期間であればよい。

30

【 1 9 3 8 】

（変動停止アクション）

図 2 9 6 （ B ） に示すように、第 1 演出モード及び第 2 演出モードにおいて可変表示が終了するとき（飾り図柄が仮停止表示されるとき）に、飾り図柄では、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されているキャラクタが拡大表示される「変動停止アクション」が実行される。

【 1 9 3 9 】

具体的には、スクロール表示されている飾り図柄が停止位置にて仮停止表示されたとき、キャラクタは、手を腰にあてて右斜め前を向く通常態様から（変動停止アクション B 1）、通常態様よりも台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 から上方に大きくはみ出すように拡大表示された後（変動停止アクション B 2）、縮小表示されて通常態様に復元される（変動停止アクション B 3）。

40

【 1 9 4 0 】

ここでは、説明の便宜上、変動停止アクション B 1、B 2、B 3 の 3 フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタが拡大表示されてから復元するまでの変動停止アクション期間 T b 2 において、数十フレームにわたりキャラクタが動作表示されることにより変動停止アクション（動作）が行われる。

【 1 9 4 1 】

尚、本実施の形態では、変動停止アクションとして、キャラクタが拡大表示される態様

50

を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動停止アクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3、台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 のうち少なくともいずれか 1 つがアクションするものでもよい。つまり、変動停止アクションとは、飾り図柄のスクロール表示が仮停止表示されたときに実行されるアクションであり、スクロール表示や回転表示のように変移するアクションとは別個のアクションである。

【 1 9 4 2 】

(ループアクション)

図 2 9 6 (C) に示すように、第 1 演出モード及び第 2 演出モードにおいて可変表示が終了するとき (飾り図柄が仮停止表示されてから停止表示 (図柄確定) されるまで) に、飾り図柄では、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されているキャラクタが縮小、復元を繰り返すとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が上下方向を向く回転軸を中心として水平回動を繰り返す「ループアクション」が実行される。

【 1 9 4 3 】

具体的には、ループアクション C 1 において、キャラクタが両手を腰にあてて右斜め前を向くとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が正面を向く通常態様とされ、ループアクション C 2 において、キャラクタが台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 に収まるように縮小表示されるとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が右側に約 4 5 度回動する態様とされ、ループアクション C 3 において、縮小されたキャラクタが拡大して復元されるとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が正面を向く通常態様とされ、ループアクション C 4 において、キャラクタが台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 に収まるように縮小表示されるとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が左側に約 4 5 度回動する態様とされる。このループアクションは、ループアクション期間 T b 3 にわたりループアクション C 1、C 2、C 3、C 4 が順に実行され、ループアクション期間 T b 3 の終了後にループアクション C 1 に戻り、再びループアクション期間 T b 3 にわたりループアクション C 1 ~ C 4 のアクションが実行される。つまり、ループアクションでは、ループアクション C 1 ~ C 4 が周期的に実行される。

【 1 9 4 4 】

ここでは、説明の便宜上、ループアクション C 1 ~ C 4 の 4 フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタが縮小表示されてから復元するとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が回動して復元するまでのループアクション期間 T b 3 において、数十フレームにわたりキャラクタ及び数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が表示されることによりループアクション (動作) が行われる。

【 1 9 4 5 】

尚、本実施の形態では、ループアクションとして、キャラクタが縮小表示されるとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が回動する態様を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ループアクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3、台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 のうち少なくともいずれか 1 つがアクションするものであればよい。つまり、ループアクションとは、飾り図柄が停止位置に仮停止表示されてから停止表示 (図柄確定) されるまで実行されるアクションであり、スクロール表示において変移するアクションとは別個のアクションである。

【 1 9 4 6 】

(各種アクション期間及び発光期間の比較)

次に、飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御について、図 2 9 7 に基づいて説明する。図 2 9 7 は、(A) は飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御の期間を比較する図、(B) はランプのループ発光制御の一例を示す図である。

【 1 9 4 7 】

図 2 9 7 (A) に示すように、飾り図柄の変動開始アクション A 1 ~ A 4 (図 2 9 6 (A) 参照) は、実行期間である変動開始アクション期間 T b 1 は約 1 . 5 秒であり (変動開始アクション期間 T b 1 = 約 1 . 5 秒)、約 4 5 フレームの画像からなる。また、飾り図柄の変動停止アクション B 1 ~ B 3 (図 2 9 6 (B) 参照) は、実行期間である変動停止アクション期間 T b 2 は約 0 . 8 秒であり (変動停止アクション期間 T b 2 = 約 0 . 8 秒)、約 2 8 フレームの画像からなる。また、飾り図柄のループアクション C 1 ~ C 4 (図 2 9 6 (C) 参照) は、1 の周期であるループアクション期間 T b 3 は約 1 . 8 秒であり (ループアクション期間 T b 3 = 約 1 . 8 秒)、約 5 5 フレームの画像からなる。

【 1 9 4 8 】

また、図 2 9 7 (B) に示すように、画像表示装置 5 の上部に設けられた可動体 3 2 A 及び画像表示装置 5 の下部に設けられた可動体 3 2 B 各々に設けられた可動体ランプ 9 d や、遊技機用枠 3 に設けられたメインランプ 9 a 及び枠ランプ 9 b は、遊技状態が低ベース状態である場合、演出制御用 C P U 1 2 0 が行うループ発光制御に基づいて発光する。

【 1 9 4 9 】

このループ発光制御は、例えば、1 の周期であるループ発光期間 T b 4 にわたり「白色」、「青色」、「黄色」の順に発光され、ループ発光期間 T b 4 の終了後に「白色」に戻り、再びループ発光期間 T b 4 において「白色」、「青色」、「黄色」の順に発光し、これが周期的に繰り返し行われる。つまり、ループ発光制御では、「白色」、「青色」、「黄色」の発光が周期的に実行される。

【 1 9 5 0 】

そして、ループアクション期間 T b 3 よりもループ発光期間 T b 4 の方が長くなっている (ループアクション期間 T b 3 < ループ発光期間 T b 4)。このようにすることで、低ベース状態においては、遊技者に飾り図柄の可変表示を促す意味でループアクションが繰り返し行われる一方で、低ベース状態に比べて可変表示が実行されやすい高ベース状態においては、可変表示が過度に促されて煩わしさを感じさせてしまうことを防止できる。また、ループアクションは、ループ発光制御よりも短い周期で繰り返し行われるため、飾り図柄を好適に際立たせることができる。

【 1 9 5 1 】

尚、本実施の形態では、ループ発光制御は「白色」、「青色」、「黄色」の発光が周期的に実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、1 の周期におけるランプの発光色や発光パターンは種々に変更可能であり、例えば、「白色」、「青色」、「黄色」の順で発光した後に「黄色」、「白色」、「青色」の順で発光する発光パターンが周期的に行われてもよいし、4 色以上の発光色が順に発光する発光パターンが周期的に行われてもよい。

【 1 9 5 2 】

尚、図 2 9 7 (A) に示す飾り図柄の各種アクションは、遊技状態が低ベース状態に制御され演出モードが第 1 演出モードまたは第 2 演出モードである場合には実行されるが、遊技状態が高ベース状態に制御され演出モードが第 3 演出モードまたは第 4 演出モードである場合には実行されない。また、図 2 9 7 (B) に示す可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b のループ発光制御は、遊技状態が低ベース状態に制御され演出モードが第 1 演出モードまたは第 2 演出モードである場合には実行されるが、遊技状態が高ベース状態に制御され演出モードが第 3 演出モードまたは第 4 演出モードである場合には実行されない。

【 1 9 5 3 】

(保留表示)

次に、保留表示について、図 2 9 8 に基づいて説明する。図 2 9 8 は、(A 1) ~ (A 4)、(B 1) ~ (B 4) は、保留表示の動作例を説明する図である。

【 1 9 5 4 】

図 2 9 8 (A 1) に示すように、遊技の待機中 (保留記憶数「0」) の場合、画像表示

10

20

30

40

50

装置 5 の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F には、保留表示は表示されない。特図保留記憶表示エリア 5 U は、4 つの表示エリアからなり、左から 1 番目の表示エリアは、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A におけるバッファ番号「1 - 1」に対応し、左から 2 番目の表示エリアはバッファ番号「1 - 2」に対応し、左から 3 番目の表示エリアはバッファ番号「1 - 3」に対応し、左から 4 番目の表示エリアはバッファ番号「1 - 4」に対応している。

【1955】

図 298 (A2) に示すように、遊技待機中において始動入賞（例えば、第 1 始動入賞）が発生すると、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が表示される。次いで、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動表示が開始された後（図 298 (A3) 参照）、放物線を描くようにアクティブ表示エリア 5 F に向けて左斜め下に向けて移動し、アクティブ表示エリア 5 F に到達したときに拡大表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示される（図 298 (A4) 参照）。

【1956】

つまり、図 298 (A2) に示すように始動入賞が発生した時点では、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は特図保留記憶表示エリア 5 U に表示され、アクティブ表示エリア 5 F には表示されないが、第 1 始動入賞が発生したことに基づいて第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が特図保留記憶表示エリア 5 U に表示された時点で、特別図柄の可変表示に応じて小図柄の可変表示が開始される。

【1957】

しかし、可変表示は開始されているものの、図 298 (A4) に示すように、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が、アクティブ表示エリア 5 F まで移動してアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切替表示されていない、つまり、シフト表示が終了していないので、シフト表示が終了していない状態で飾り図柄のスクロール表示が開始されてしまうと、いずれの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応するスクロール表示が開始されたのかが分からなくなり、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。

【1958】

よって、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されるようになっている。

【1959】

次に、図 298 (B1) に示すように、飾り図柄の可変表示中であって、保留記憶数が「1」以上（例えば、保留記憶数「2」）の場合について説明すると、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア 5 U には、左から 1 番目と 2 番目の表示エリアに第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が表示されるとともに、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示されている。

【1960】

図 298 (B2) に示すように、アクティブ表示エリア 5 F に表示されているアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に対応する可変表示が終了すると、アクティブ表示エリア 5 F に表示されていたアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されたことを強調表示するための消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 が表示される。

【1961】

尚、消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 は、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去された後も継続して表示され、以下のように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第

10

20

30

40

50

1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する次の可変表示が開始されてから消去される。このように、可変表示が終了して次の可変表示が開始されるまでに演出の空白期間を作らないことによって、演出の興趣が低下しないようにすることができる。また、消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 により、終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されたことを遊技者に認識させつつ、新たなアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示されることにより新たな可変表示が開始されたことを認識させることができる。

【 1 9 6 2 】

次いで、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、該第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が左斜め上に向けて移動を開始した後（図 2 9 8（B 3）参照）、放物線を描くようにアクティブ表示エリア 5 F に向けて左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として切替表示される（図 2 9 8（B 4）参照）。

10

【 1 9 6 3 】

また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 の移動に伴い、左側に向けて水平移動を開始し（図 2 9 8（B 3）参照）、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動する（図 2 9 8（B 4）参照）。

【 1 9 6 4 】

つまり、図 2 9 8（B 2）に示すように、可変表示の終了に伴いアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去された後、図 2 9 8（B 3）に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、まだアクティブ表示エリア 5 F まで移動されていないが、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 の移動表示が開始された時点で、特別図柄の可変表示に応じて小図柄の可変表示が開始される。

20

【 1 9 6 5 】

しかし、可変表示は開始されているものの、図 2 9 8（B 4）に示すように、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、アクティブ表示エリア 5 F への移動（シフト表示）が終了していないので、この状態で飾り図柄のスクロール表示が開始されてしまうと、いずれの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応するスクロール表示が開始されたのかが分からなくなり、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。

30

【 1 9 6 6 】

よって、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動してアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまでは、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される前に前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されるようになっている。

【 1 9 6 7 】

また、本実施の形態では、特図保留記憶表示エリア 5 U 及びアクティブ表示エリア 5 F は、第 1 演出モード～第 4 演出モードで共通の態様とされていることで、図 2 9 8 に示すシフト表示は、第 1 演出モード～第 4 演出モードで共通の態様にて実行されるようになっているが、例えば、各演出モードに対応した特図保留記憶表示エリア 5 U 及びアクティブ表示エリア 5 F を設ける場合、各演出モードに対応した態様のシフト表示を実行可能としてもよい。

40

【 1 9 6 8 】

また、図 2 9 8 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、複数種類の変動パターン（例えば、非リーチ変動パターンやリーチ変動パターンなど）に共通の動作態様（例えば、特図保留記憶表示エリア 5 U からアクティブ表示エリア 5 F まで保留表示が山なりの軌跡で移動する態様）で第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2 をア

50

クティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切り替えるシフト表示を実行するが、各変動パターンや各演出モードに対応した複数種類の動作態様のシフト表示を実行可能としてもよい。また、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで動作態様が異なるシフト表示を実行可能としてもよい。

【1969】

また、シフト表示における複数種類の変動パターンに共通の動作態様とは、保留表示がアクティブ表示に切り替え表示されるまでの表示態様、表示速度、シフト表示期間といった複数の要素のうち少なくともいずれか1つの要素が共通であるものを含む。

【1970】

尚、本実施の形態では、始動入賞の発生に伴い、特図保留記憶表示エリア5Uの左から1番目の表示エリアに第1保留表示 0 0 2 S G 1 0 1（または第2保留表示 0 0 2 S G 1 0 2）が表示された後、第1保留表示 0 0 2 S G 1 0 1（または第2保留表示 0 0 2 S G 1 0 2）が特図保留記憶表示エリア5Uからアクティブ表示エリア5Fへ移動表示（シフト表示）される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数が「0」の場合、始動入賞の発生に伴い、特図保留記憶表示エリア5Uに第1保留表示 0 0 2 S G 1 0 1（または第2保留表示 0 0 2 S G 1 0 2）が表示されることなく、アクティブ表示エリア5Fに直接アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示されるようにしてもよい。

【1971】

また、本実施の形態では、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替える切替表示（シフト表示）として、第1保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 を、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアからアクティブ表示エリア5Fに向けて非直線的（例えば、山なり）に移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、左方に向けて直線的に移動表示させるようにしてもよい。また、切替表示（シフト表示）は、保留表示をスライド表示させるものだけでなく、アクティブ表示エリア5Fに表示されていたアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 と、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 を一度消去するとともに、アクティブ表示エリア5Fに新たな可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 の表示を開始するものでもよい。

【1972】

（可変表示開始時の各部の動作例）

次に、可変表示開始時の各部の動作例について、図299～図308に基づいて説明する。図299は、第1演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図300は、図299に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図301は、第2演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図302は、図301に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図303は、図301の飾り図柄の可変表示の流れの詳細を示す図である。図304は、変形例1としての飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図305は、図304に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図306は、第3演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図307は、飾り図柄の見え方を説明するための図である。図308は、第4演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【1973】

尚、以下の画像表示装置5の表示画面を表す図において、実線以外の線（例えば、1点鎖線や点線など）で表した図や、符号を付していない矢印については、表示画面に表示された画像を示すものではなく、画像の動きなどを説明するために表したものである。

【1974】

（第1演出モードの可変表示の動作例）

まず、第1演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されときの各部の動作例について、図299及び図300に基づいて説明する。

【 1 9 7 5 】

図 2 9 9 (A) には、第 1 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が表示されている（第 1 保留記憶数「 2 」）。

【 1 9 7 6 】

次いで、図 2 9 9 (B) に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がは
10
ずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 が表示される。

【 1 9 7 7 】

図 2 9 9 (C) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される
20
一方で、飾り図柄の変動開始アクション（図 2 9 6 (A) 参照）が、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

【 1 9 7 8 】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示される（図 2 9 9 (D) 参照）。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図 2 9 9 (C) 参照）、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図 2 9 9 (D) 参照）。
30

【 1 9 7 9 】

尚、図 2 9 9 (B) において表示された消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する次の可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【 1 9 8 0 】

図 2 9 9 (E) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ~ A 3 が終了して上昇のアクション A 4 が開始され、上昇移動（アクション A 4 ）が終了すると、図 2 9 9 (F) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。
40

【 1 9 8 1 】

次いで、図 2 9 9 (F) に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ~ A 3 が終了して上昇のアクション A 4 が開始され、上昇移動（アクション A 4 ）が終了すると、図 2 9 9 (G) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【 1 9 8 2 】

次いで、図 2 9 9 (G) に示すように、中飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ~ A 3 が終了して上昇のアクション A 4 が開始され、上昇移動（アクション A 4 ）が終了すると、図 2 9 9 (H) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。
50

【 1 9 8 3 】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表示されている第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示は開始されないようになっている。

【 1 9 8 4 】

つまり、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。

10

【 1 9 8 5 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 1 0 0 % となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄は、図 2 9 9（F）（G）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 2 9 9（H）に示す中速を経て、図 3 0 0（I）（J）（K）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図 2 9 9（G）～図 3 0 0（K）に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

20

【 1 9 8 6 】

（第 2 演出モードの可変表示の動作例）

30

次に、第 2 演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図 3 0 1 及び図 3 0 2 に基づいて説明する。

【 1 9 8 7 】

図 3 0 1（A）には、第 2 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が表示されている（第 1 保留記憶数「2」）。また、第 2 演出モードでは、飾り図柄の情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 の名前は、飾り図柄が停止されているときを含め常に非表示とされている。

40

【 1 9 8 8 】

次いで、図 3 0 1（B）に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 が表示される。

【 1 9 8 9 】

図 3 0 1（C）に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表

50

示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクション（図 2 9 6（A）参照）が、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、2つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

【 1 9 9 0 】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示される（図 3 0 1（D）参照）。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図 3 0 1（C）参照）、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図 3 0 1（D）参照）。

10

【 1 9 9 1 】

尚、図 3 0 1（B）において表示された消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【 1 9 9 2 】

図 3 0 1（E）に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ~ A 3 が終了して後退のアクション A 4 が開始され、表示画面の奥側への後退移動（アクション A 4）が終了すると、図 3 0 1（F）に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

20

【 1 9 9 3 】

次いで、図 3 0 1（F）に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ~ A 3 が終了して後退のアクション A 4 が開始され、後退移動（アクション A 4）が終了すると、図 3 0 1（G）に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

30

【 1 9 9 4 】

次いで、図 3 0 1（G）に示すように、中飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ~ A 3 が終了して後退のアクション A 4 が開始され、後退移動（アクション A 4）が終了すると、図 3 0 1（H）に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【 1 9 9 5 】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表示されている第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されないようになっている。

40

【 1 9 9 6 】

つまり、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることが

50

できる。

【 1 9 9 7 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 100% となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄は、図 301（F）（G）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 301（H）に示す中速を経て、図 302（I）（J）（K）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図 301（G）～図 302（K）に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

10

【 1 9 9 8 】

このように、第 2 演出モードのスクロール表示は、画面奥側から手前側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされている。具体的には、図 303（A）（B）に示すように、スクロール表示では飾り図柄が奥側から手前側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」）に対して奥側に一部が重複するように位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）が飾り図柄「2」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「3」のキャラクタ表示部 002SG052 のキャラクタは表示される一方、数字表示部 002SG051 の数字（「3」）は視認困難となり（または、表示されず）、図 303（C）に示すように、飾り図柄「2」が消去されてから、飾り図柄「3」の数字表示部 002SG051 の数字（「3」）が表示されるようになっている。

20

【 1 9 9 9 】

また、一の飾り図柄「2」に対して奥側に位置する他の飾り図柄「3」が一の飾り図柄「2」を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の飾り図柄「3」は、そのキャラクタ表示部 002SG052 のキャラクタが表示される一方で数字表示部 002SG051 の数字が表示されず、飾り図柄「2」が消去されてから飾り図柄「3」の数字が表示されるので、一の飾り図柄の数字「2」と他の飾り図柄「3」とが重なって表示されることがなく、手前側に位置する飾り図柄の「2」が分かり難くなってしまふことを防止できる。

30

【 2 0 0 0 】

また、本実施の形態では、図 303（A）に示すように、飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にフレームイン表示されてから、図 303（C）に示すようにフレームアウト表示されるまでの間に、透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされているが、可変表示の開始時においては、前述したように飾り図柄は表示速度の増加に比例してフェードアウト表示されるようになっているため、表示速度に応じてフェードアウト表示されながら、画面奥側から手前側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動されている。よって、スクロール表示が開始されてから高速表示になるまでは、図 303（A）～図 303（C）のように見えるが、フェードアウト表示期間が終了して高速表示となった後は、画面奥側でも飾り図柄の視認は極めて困難となる。

40

【 2 0 0 1 】

（変形例 1 としての可変表示の動作例）

次に、変形例 1 としての飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図 304 及び図 305 に基づいて説明する。本変形例 1 では、第 2 演出モードと同じように飾り図柄が湾曲状にスクロール表示するが、第 2 モードとは反対側、つまり、画面手前側から奥側に向けて移動するようになっている。

【 2 0 0 2 】

50

図304(A)～図304(D)の流れについては、図301(A)～図301(D)と同様であるため、ここでは詳細な説明は省略する。

【2003】

図304(E)に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄のアクションA1～A3が終了して後退のアクションA4が開始され、表示画面の手前側への前進移動(アクションA4)が終了すると、図304(F)に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【2004】

次いで、図304(F)に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のアクションA1～A3が終了して前進のアクションA4が開始され、前進移動(アクションA4)が終了すると、図304(G)に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【2005】

次いで、図304(G)に示すように、中飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄のアクションA1～A3が終了して前進のアクションA4が開始され、前進移動(アクションA4)が終了すると、図304(H)に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【2006】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されないようになっている。

【2007】

つまり、第1保留表示002SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し(シフト表示が終了し)、アクティブ表示002SG103として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されることを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。

【2008】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度(移動速度)が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率(透明度)が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ100%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄は、図304(F)(G)に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図304(H)に示す中速を経て、図305(I)(J)(K)に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図304(G)～図305(K)に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、速度の増加につれて透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

【2009】

このように、変形例1としてのスクロール表示は、画面手前側から奥側に向けて透過率(透明度)を高めながら移動して消去する態様とされている。具体的には、図304(G)

10

20

30

40

50

)(H)に示すように、スクロール表示では飾り図柄が手前側から奥側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄(例えば、飾り図柄「3」)に対して奥側に一部が重複するように位置する他の飾り図柄(例えば、飾り図柄「2」)が飾り図柄「3」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「2」のキャラクタ表示部002SG052のキャラクタは表示される一方、数字表示部002SG051の数字(「2」)は視認困難となる(または、表示されず)。

【2010】

また、一の飾り図柄「3」に対して奥側に位置する他の飾り図柄「2」が一の飾り図柄「3」を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の飾り図柄「2」は、そのキャラクタ表示部002SG052のキャラクタが表示される一方で数字表示部002SG051の数字が表示されず、飾り図柄「2」が消去されてから飾り図柄「3」の数字が表示されるので、一の飾り図柄の数字「3」と他の飾り図柄「2」とが重なって表示されることがなく、手前側に位置する飾り図柄の「3」が分かり難くなってしまうことを防止できる。

【2011】

また、本変形例1では、飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてから、フレームアウト表示されるまでの間に、透過率(透明度)を高めながら移動して消去する態様とされているが、可変表示の開始時においては、前述したように飾り図柄は表示速度の増加に比例してフェードアウト表示されるようになっていたため、表示速度に応じてフェードアウト表示されながら、画面奥側から手前側に向けて透過率(透明度)を高めながら移動されている。よって、スクロール表示が開始されてから高速表示になるまでは、図304(F)~図304(H)のように見えるが、フェードアウト表示期間が終了して高速表示となった後は、画面奥側でも飾り図柄の視認は極めて困難となる。

【2012】

(第3演出モードの可変表示の動作例)

次に、第3演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図306及び図307に基づいて説明する。

【2013】

図306(A)には、第3演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて回転表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア5Sに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア5Fには、当該可変表示に対応するアクティブ表示002SG103が表示され、特図保留記憶表示エリア5Uには、2つの第1保留表示002SG101が表示されている(第1保留記憶数「2」)。また、小図柄及び右打ち報知画像002SG201は飾り図柄よりも手前側(上位レイヤ)に重畳するように表示されている。

【2014】

次いで、図306(B)に示すように、第1特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示002SG103がアクティブ表示エリア5Fから消去されるとともに、該アクティブ表示002SG103が消去されたことを強調する消去エフェクト002SG110が表示される。

【2015】

図306(C)に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ペース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション(図296(A)参照)は行われず。また、2つの第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに向けて移動するシフト表示が開始される。

【2016】

具体的には、第1保留表示002SG101は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から1番目の表示エリアからアクティブ表示エリア5Fまで移動することで、アクティブ表示002SG103として表示される(図306(D)参照)。また、左から2番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に連動して、左側に向けて水平移動(シフト表示)を開始し(図306(C)参照)、左から2番目の表示エリアから1番目の表示エリアまで移動(シフト表示)する(図306(D)参照)。

【2017】

尚、図306(B)において表示された消去エフェクト002SG110は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【2018】

図306(F)に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄の回転表示が開始される。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄の回転表示が一斉に開始される。

【2019】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されている飾り図柄の回転表示が一斉に開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄の回転表示が開始されない。

【2020】

つまり、第1保留表示002SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し(シフト表示が終了し)、アクティブ表示002SG103として表示されてから回転表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

【2021】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、回転表示が開始されると、回転表示速度(移動速度)が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率(透明度)が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ100%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、図306(E)(F)に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図306(G)に示す中速を経て、図306(H)に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

【2022】

図307に示すように、第3演出モードの回転表示は、飾り図柄を回転させて第1面5a及び第2面5bを繰り返し表示させる態様とされ、回転表示中は飾り図柄が半透過状態となり、回転表示が停止するとき非透過状態となる。そして、回転表示中において半透過状態となる飾り図柄の第1面5a側の数字表示部002SG051は表示される一方、第2面5b側の数字表示部002SG051は表示されないようになっている。

【2023】

例えば、図307(A)に示すように、飾り図柄が低速回転で回転表示され、透過率が第1透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄は、第1面5aに表示されている数字「326」は視認できるが、裏面である

10

20

30

40

50

第2面5bに表示されている(表示予定の)数字「437」は視認困難な状態とされている。

【2024】

また、図307(B)に示すように、飾り図柄が中速回転で回転表示され、透過率が第1透過率よりも高い第2透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄は、第2面5bに表示されている数字「437」は視認できるが、裏面である第1面5aに表示されている(表示予定の)数字「548」は視認困難な状態とされている。

【2025】

また、図307(C)に示すように、飾り図柄が高速回転で回転表示され、透過率が第2透過率よりも高い第3透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄は、第1面5aに表示されている数字「763」は困難ではあるが視認でき、裏面である第2面5bに表示されている(表示予定の)数字「874」は視認困難な状態とされている。尚、高速回転表示中は第1面5a、第2面5bのいずれも視認困難となる。

【2026】

このように、飾り図柄を回転させて該飾り図柄の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を行う場合に、飾り図柄は半透過状態となるため、飾り図柄の表面(例えば、第1面5a)側だけでなく裏面(例えば、第2面5b)側も透過して視認可能となるが、この際、表面(例えば、第1面5a)側の数字は表示される一方、裏面(例えば、第2面5b)側の数字は表示されないため、飾り図柄の表面側の数字と、裏面側の数字と、が重なって表示されることがなく、表面側の数字が分かり難くなってしまうことを防止できる。また、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御(図297(B)参照)に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行されるようにしてもよく、このようにすることで、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dの制御を簡素化することができる。

【2027】

(第4演出モードの可変表示の動作例)

次に、第4演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図308に基づいて説明する。

【2028】

図308(A)には、第4演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア5Sに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア5Fには、当該可変表示に対応するアクティブ表示002SG103が表示され、特図保留記憶表示エリア5Uには、2つの第1保留表示002SG101が表示されている(第1保留記憶数「2」)。また、小図柄及び右打ち報知画像002SG201は飾り図柄よりも手前側(上位レイヤ)に重畳するように表示されている。(図296(A)参照)

【2029】

次いで、図308(B)に示すように、第1特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示002SG103がアクティブ表示エリア5Fから消去されるとともに、該アクティブ表示002SG103が消去されたことを強調する消去エフェクト002SG110が表示される。

【2030】

図308(C)に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション(図296(A)参照)は

10

20

30

40

50

行われぬ。また、2つの第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに向けて移動するシフト表示が開始される。

【2031】

具体的には、第1保留表示002SG101は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から1番目の表示エリアからアクティブ表示エリア5Fまで移動することで、アクティブ表示002SG103として表示される(図308(D)参照)。また、左から2番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に連動して、左側に向けて水平移動(シフト表示)を開始し(図308(C)参照)、左から2番目の表示エリアから1番目の表示エリアまで移動(シフト表示)する(図308(D)参照)。

10

【2032】

尚、図308(B)において表示された消去エフェクト002SG110は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【2033】

図308(F)に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始される。

20

【2034】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されない。

【2035】

つまり、第1保留表示002SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し(シフト表示が終了し)、アクティブ表示002SG103として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

30

【2036】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度(移動速度)が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率(透明度)が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ100%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、図308(E)(F)に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図308(G)に示す中速を経て、図308(H)に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

40

【2037】

以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103として切り替えるシフト表示が終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしている。

【2038】

50

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【2039】

また、演出制御用CPU120は、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

【2040】

また、本実施の形態では、低ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させない一方で、高ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行わない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしてもよい。

【2041】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【2042】

また、高ベース状態においても、演出制御用CPU120は、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

【2043】

また、本実施の形態では、図315、図316に示すように、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終

10

20

30

40

50

了してから、左、右、中の順に飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中のうちいずれか 1 つの飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されるようになっていれば、シフト表示が行われているときに飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のうちいずれかの飾り図柄のスクロール表示が開始されてもよい。

【2044】

(図柄停止表示時の各部の動作例)

次に、図柄停止時の各部の動作例について、図 309 ~ 図 313 に基づいて説明する。
図 309 は、第 1 演出モード (第 2 演出モード) における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図 310 は、図 309 に続く飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図 311 は、(A) ~ (G) は第 1 演出モード (第 2 演出モード) において保留記憶数が 3 個の場合の飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図 312 は、(A)、(B) は第 4 演出モード (第 3 演出モード) における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。

【2045】

(第 1 演出モード [保留記憶数「2 個以下」] の図柄停止表示の動作例)

まず、第 1 演出モードで保留記憶数が 2 個以下である場合は、ずれ変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄が停止表示されるとき各部の動作例について、図 309 及び図 310 に基づいて説明する。尚、第 2 演出モードについては、背景画像が異なるだけで他は第 1 演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。

【2046】

図 309 (A) に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、まず、高速表示されていた左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率 (透明度) が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく (図 309 (B) 参照)。

【2047】

次いで、飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L の停止位置に仮停止表示されると (図 309 (C) 参照)、飾り図柄の透過率はほぼ 0 % (不透明) となるとともに、キャラクタ表示部 002SG052 に表示されたキャラクタが拡大し (図 309 (D) 参照)、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション (図 296 (B) 参照) が実行される (図 309 (E) 参照)。そして、仮停止表示された状態でループアクション (図 296 (C) 参照) が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

【2048】

左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄が仮停止表示されると、図 309 (F) に示すように、高速表示されていた右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率 (透明度) が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく (図 309 (F) 参照)。

【2049】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると (図 309 (G) 参照)、飾り図柄の透過率はほぼ 0 % (不透明) となるとともに、キャラクタ表示部 002SG052 に表示されたキャラクタが拡大し (図 309 (H) 参照)、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション (図 296 (B) 参照) が実行される (図 310 (I) 参照)。そして、仮停止表示された状態でループアクション (図 296 (C) 参照) が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

【2050】

右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄が仮停止表示されると、図 310 (J) に示すように、高速表示されていた中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率 (透明度) が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図

10

20

30

40

50

柄の視認性が向上していく（図 3 1 0（K）参照）。

【 2 0 5 1 】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 1 0（K）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるとともに、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが拡大し（図 3 1 0（L）参照）、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション（図 2 9 6（B）参照）が実行される（図 3 1 0（M）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図 2 9 6（C）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

【 2 0 5 2 】

その後、特別図柄の可変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた飾り図柄のループアクションが終了して停止表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 3 1 0（M）参照）。

【 2 0 5 3 】

（第 1 演出モード [保留記憶数「3 個」] の図柄停止表示の動作例）

次に、第 1 演出モードで保留記憶数が 3 個である場合の可変表示において飾り図柄が停止表示されるとき各部の動作例について、図 3 1 1（A）～（G）に基づいて説明する。尚、第 2 演出モードにおいては、背景画像が異なるだけで他は第 1 演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。

【 2 0 5 4 】

図 3 1 1（A）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、まず、高速表示されていた左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 1 1（B）参照）。

【 2 0 5 5 】

次いで、飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L の停止位置に仮停止表示されると（図 3 1 1（C）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 9 6（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 2 9 6（C）参照）は実行される。

【 2 0 5 6 】

左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄が仮停止表示されると、高速表示されていた右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 1 1（D）参照）。

【 2 0 5 7 】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 0 9（E）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 9 6（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 2 9 6（C）参照）は実行される。

【 2 0 5 8 】

右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄が仮停止表示されると、高速表示されていた中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 1 1（F）参照）。

【 2 0 5 9 】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 1 1（G）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部

10

20

30

40

50

0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 9 6（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 2 9 6（C）参照）は実行される。

【2 0 6 0】

その後、特別図柄の可変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた飾り図柄のループアクションが終了して停止表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 3 1 1（G）参照）。

【2 0 6 1】

（第 4 演出モードの図柄停止表示の動作例）

次に、第 4 演出モードである場合の可変表示において飾り図柄が停止表示されるとき各部の動作例について、図 3 1 2（A）（B）に基づいて説明する。尚、第 3 演出モードにおいては、背景画像が異なるだけで他は第 4 演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。

【2 0 6 2】

図 3 1 2（A）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、高速表示されていた各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄の表示速度が一斉に低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、各飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 1 2（B）参照）。

【2 0 6 3】

そして、左、中、右の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止位置に一斉に仮停止表示される。ここで、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 9 6（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 2 9 6（C）参照）も実行されない。

【2 0 6 4】

その後、特別図柄の可変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた飾り図柄が停止表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 3 1 2（C）参照）。

【2 0 6 5】

このように、低ベース状態では、保留記憶数に応じて（例えば、保留記憶数が 2 個以下で被短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合）、変動停止アクションにより、飾り図柄が仮停止表示される際の動きにバリエーションを持たせることで興趣を向上させる一方で、低ベース状態において保留記憶数が 3 個となる場合や、平均可変表示期間が短く飾り図柄を視認し難い高ベース状態において、保留記憶数によらず短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合は、変動停止アクションを実行せず、サイズを維持したまま仮停止表示させることで、飾り図柄の視認性が損なわれないように停止させることができる。

【2 0 6 6】

尚、本実施の形態では、飾り図柄の様々な動きのアニメーション（動画像）のデータは、例えば、1．可変表示開始時～高速可変表示手前、2．高速可変表示、3．低速可変表示～可変表示停止、4．停止図柄、といった各期間ごとの素材を組み合わせることで映像を作成することが考えられるが、2．高速可変表示については、図 2 9 3（A 2）、（B 2）、（C 2）、（D 2）に示すように、飾り図柄の透過率は高くほぼ透明状態であり、高速で可変表示している様子は認識できても、いずれの飾り図柄が通り過ぎたかななどを目視により認識することは極めて困難とされている（図 2 9 3（A 2）、（B 2）、（C 2）、（D 2）では矢印で表されている）。よって、飾り図柄の種類ごとに高速可変表示のアニメーションのデータ（高速可変表示がいずれの飾り図柄から開始されるかに応じた種類）を有していても、あまり意味をなさず ROM 1 2 1 の容量を圧迫するだけであるため、高速

10

20

30

40

50

可変表示のアニメーションのデータについては、高速可変表示がいずれの飾り図柄から開始されるかにおらず共通のデータが用いられることが好ましい。

【2067】

(背景変化の動作例)

次に、背景変化の動作例について、図313～図314に基づいて説明する。図313は、(A1)は第1背景画像、(A2)は第1所定背景画像を示す図であり、(B)は背景変化を説明する図である。図314は、第1演出モードにおける背景変化の流れを示す図である。

【2068】

図313に示すように、第1演出モードにおいては、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第1背景画像002SG081(図313(A1)参照)と、昼の街中の風景をあらわした第1所定背景画像002SG081A(図313(A2)参照)とが切り替え表示可能とされている。背景画像の切り替えは、所定の切り替え条件(例えば、SPリーチはずれが発生した場合など)が成立したことを契機に実行されるようになっている。本実施の形態では、SPリーチはずれの次の可変表示における所定のタイミング(例えば、可変表示開始時など)に実行されるようになっている。

10

【2069】

尚、本実施の形態では、第1演出モードにおいて、第1背景画像002SG081と第1所定背景画像002SG081Aとのいずれかに切り替え表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特に図示しないが、第1背景画像002SG081と第1所定背景画像002SG081Aとを含む3種類以上の背景画像を切り替えて選択的に表示可能とされていてもよい。また、切り替え条件の成立は上記のものに限定されるものではなく、SPリーチ以外の特定演出が実行された場合や、一の背景画像が所定期間継続して表示された場合や、遊技者の操作により選択された場合などに成立してもよい。

20

【2070】

また、切り替え表示の開始タイミングは、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の開始タイミングとされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄がリーチ状態になる前など、可変表示期間における任意のタイミングでもよい。

【2071】

図313(B)に示すように、第1背景画像002SG081から第1所定背景画像002SG081Aへ切り替え表示される場合(または第1所定背景画像002SG081Aから第1背景画像002SG081へ切り替え表示される場合)、不透明度100%で表示されている第1背景画像002SG081の透過率(透明度)を漸次増加させて消去するフェードアウト表示が実行される一方で、不透明度0%で非表示とされている第1所定背景画像002SG081Aの透過率(透明度)を漸次低下させていくフェードイン表示が実行される。つまり、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示期間A1と、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示期間B1と、が同期するクロスフェード表示が実行される(フェードアウト表示期間A1=フェードイン表示期間B1)。フェードアウト表示期間A1及びフェードイン表示期間B1は、例えば約6秒とされ、その間に約210フレームの画像が表示される。

30

40

【2072】

具体的には、図314(A)に示すように、第1背景画像002SG081が表示されている状態から、時間の経過に伴って透過率(透明度)が高まって視認困難になっていく一方で(図314(B)参照)、第1背景画像002SG081の下位レイヤに表示されている第1所定背景画像002SG081Aの透過率(透明度)が低下していき、徐々に視認可能となっていく(図314(C)参照)。

【2073】

次いで、第1背景画像002SG081の視認がより低下するとともに、第1所定背景画像002SG081Aの視認性が高まり(図314(D)(E)参照)、最終的には、

50

第1背景画像002SG081の透過率が100%になって消去される一方で、第1所定背景画像002SG081Aの透過率が0%になって視認容易になる(図314(F)参照)。

【2074】

尚、本実施の形態では、フェードアウト表示期間A1とフェードイン表示期間B1とが同期する、つまり、フェードアウト表示期間A1とフェードイン表示期間B1とは期間が同一である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、フェードアウト表示期間A1とフェードイン表示期間B1との一部の期間のみが重複してもよいし、フェードアウト表示期間A1が終了してからフェードイン表示期間B1が開始されてもよい。

【2075】

また、本実施の形態では、背景画像や飾り図柄のフェードアウト表示にて透過率は常に一定の割合で上昇し、背景画像や飾り図柄のフェードイン表示にて透過率は常に一定の割合で低下する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像のフェードアウト表示やフェードイン表示における透過率は必ずしも一定の割合で上昇または低下するものに限定されるものではなく、例えば、第1期間では透過率がゆっくりと上昇または低下した後、第2期間では透過率が急速に上昇または低下するものでもよい。

【2076】

また、本実施の形態では、一の演出モード(例えば、第1演出モードや第2演出モード)において背景画像が切り替え表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1演出モードに対応する第1背景画像から第2演出モードに対応する第2背景画像に切り替え表示されるものにおいても、第1背景画像のフェードアウト表示期間と第2背景画像のフェードイン表示期間とが同期するものにおいても適用可能である。

【2077】

(可変表示における各部の動作例)

次に、各演出モードでの可変表示における各部の動作例について、図315~図318に基づいて説明する。図315は、第1演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図316は、第2演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図317は、第3演出モード・第4演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図318は、(A)は第1演出モード、(B)は第2演出モード、(C)は第3演出モード及び第4演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。

【2078】

(第1演出モード)

図315に示すように、第1演出モードにおいて、保留記憶数が「2」以下で非リーチはずれの変動パターンPA1-1に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄のスクロール表示が開始される(図318(A)参照)。

【2079】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率(透明度)も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間A21は各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで共通とされている。

【2080】

また、可変表示の開始時において、背景画像を第1背景画像002SG081から第1所定背景画像002SG081Aに切り替える切り替え条件が成立している場合は、可変表示の開始とともに、第1背景画像002SG081の透過率(透明度)が徐々に高まっていくフェードアウト表示が開始される一方で、第1所定背景画像002SG081Aの

10

20

30

40

50

透過率（透明度）が徐々に低下して不透明となるフェードイン表示が開始される。

【 2 0 8 1 】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 1 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【 2 0 8 2 】

その後、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了して停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、5 0 0 m s）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【 2 0 8 3 】

第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間 A 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間 A 2 1 よりも長い期間とされている（フェードアウト表示期間 A 1 > フェードアウト表示期間 A 2 1）。

【 2 0 8 4 】

また、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間 B 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間 B 2 1 よりも長い期間とされている（フェードイン表示期間 B 1 > フェードイン表示期間 B 2 1）。

【 2 0 8 5 】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b は、背景パターンに対応したループ発光制御（図 2 9 7（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行される。また、スピーカ 8 L、8 R からは、背景 B G M が出力される。

【 2 0 8 6 】

（第 2 演出モード）

次に、図 3 1 6 に示すように、第 2 演出モードにおいて、保留記憶数が「2」以下で非リーチはずれの変動パターン P A 1 - 1 に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄のスクロール表示が開始される（図 3 1 8（B）参照）。

【 2 0 8 7 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間 A 2 2 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【 2 0 8 8 】

また、可変表示の開始時において、背景画像を第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 から第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A に切り替える切り替え条件が成立している場合は、可変表示の開始とともに、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 の透過率（透明度）が徐々に高まっていくフェードアウト表示が開始される一方で、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A の透過率（透明度）が徐々に低下して不透明となるフェードイン表示が開始される。

【 2 0 8 9 】

10

20

30

40

50

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 2 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【2090】

その後、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了され停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、500ms）を経て次の可変表示が開始可能となる。

10

【2091】

第1背景画像 002SG081 のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間 A 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間 A 2 2 よりも長い期間とされている（フェードアウト表示期間 A 1 > フェードアウト表示期間 A 2 2）。このようにすることで、フェードアウト表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に消えた印象を与えるため、飾り図柄の可変表示と背景変化とが共通の時期（例えば、可変表示の開始時など）に実行される可能性があるフェードアウト表示については、飾り図柄のフェードアウト表示が背景画像のフェードアウト表示より短期間で実行されることで、飾り図柄の可変表示が開始されたことに注目させることができる。

20

【2092】

また、第1所定背景画像 002SG081A のフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間 B 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間 B 2 2 よりも長い期間とされている（フェードイン表示期間 B 1 > フェードイン表示期間 B 2 2）。このようにすることで、フェードイン表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に表れる印象を与えるため、飾り図柄の可変表示と背景変化とが共通の時期（例えば、可変表示の停止時など）に実行される可能性があるフェードイン表示については、飾り図柄のフェードイン表示が背景のフェードイン表示より短期間で実行されることで、飾り図柄の可変表示が終了することに注目させることができる。

30

【2093】

また、第1演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 1 よりも、第2演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 2 のほうが長くなっている（フェードアウト表示期間 A 2 1 < フェードアウト表示期間 A 2 2。図318（A）（B）参照）。このようにすることで、第2演出モードでは、第1演出モードに比べて飾り図柄のスクロール表示の態様が異なるだけでなく、スクロール表示を開始してから高速表示になって飾り図柄を視認し難くなるまでのフェードアウト表示期間 A 2 2 が長くなるため、飾り図柄に長い期間注目させることができる。

40

【2094】

尚、本実施の形態では、第2演出モードにおける飾り図柄の可変表示として、第1演出モードにおいて上方から下方に向けて直線状に移動する第1スクロール表示とは態様が異なる特殊可変表示として、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を奥側から手前側にかけて湾曲状に移動する第2スクロール表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1スクロール表示とは態様が異なる特殊可変表示は、上記のように飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するものだけでなく、前記変形例1で説明したように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を手前側から奥側にかけて湾曲状に移動するものや、下方から上方に向けて直線状または曲

50

線状に移動するスクロール表示等、種々のスクロール表示を適用してもよい。

【2095】

また、第1演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンPA1-1が決定された場合と、第2演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンPA1-1が決定された場合とで、フェードアウト表示期間A21、A22が異なる。このようにすることで、演出モードが異なるにもかかわらずフェードアウト表示期間が同じであることにより、決定された変動パターンが非リーチはずれ変動パターンPA1-1であることを遊技者が予測することが困難となるため、遊技の興趣が向上する。

【2096】

また、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間A1と、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間A22とが異なる、つまり、フェードアウト表示期間A1とフェードアウト表示期間A22とが同時期（例えば、可変表示の開始時など）に実行されない（同期しない）ことで、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。詳しくは、フェードアウト表示期間A1とフェードアウト表示期間A22とが同期すると、飾り図柄と第1背景画像002SG081と一緒に消えてしまい、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなるため、先に飾り図柄を消去させることで、飾り図柄を目立たせることができる。

【2097】

また、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間B1と、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間B22とが異なる、つまり、フェードイン表示期間B1とフェードイン表示期間B21とが同時期（例えば、可変表示の停止時など）に実行されない（同期しない）ことで、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。詳しくは、フェードイン表示期間B1とフェードイン表示期間B21とが同期すると、飾り図柄と第1所定背景画像002SG081Aと一緒に出現してしまい、飾り図柄の可変表示が停止されたことが分かりにくくなるため、先に飾り図柄を出現させることで、飾り図柄を目立たせることができる。

【2098】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ9d、メインランプ9a、枠ランプ9bは、背景パターンに対応したループ発光制御（図297（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行される。また、スピーカ8L、8Rからは、背景BGMが出力される。

【2099】

（第3・第4演出モード）

次に、図317に示すように、第3演出モード及び第4演出モードにおいて、短縮非リーチはずれの変動パターンPA1-3に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、変動開始アクションが行われることなく回転表示またはスクロール表示が一斉に開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄のスクロール表示が開始される（図318（C）参照）。

【2100】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間A23は各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで共通とされている。

【2101】

飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、飾り図柄表示エリ

10

20

30

40

50

ア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は一斉に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【 2 1 0 2 】

その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄が一斉に停止表示される。つまり、第 1 演出モードや第 2 演出モードのような変動停止アクションとループアクションは実行されず、そのまま可変表示が終了して小図柄とともに飾り図柄が停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、5 0 0 m s）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【 2 1 0 3 】

また、第 3 演出モードにおいて回転表示または第 4 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 3 よりも、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 1 の方が長く、また、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 1 よりも、第 2 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 2 の方が長くなっている（フェードアウト表示期間 A 2 3 < フェードアウト表示期間 A 2 1 < フェードアウト表示期間 A 2 2。図 3 1 8（A）～（C）参照）。

【 2 1 0 4 】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b は、高ベース楽曲パターンに対応した発光制御に基づいて、高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などの出力に合わせて発光される。また、スピーカ 8 L、8 R からは、高ベース楽曲が出力される。

【 2 1 0 5 】

尚、本実施の形態では、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b は、高ベース楽曲パターンに対応した発光制御に基づいて、高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などの出力に合わせて発光される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図 2 9 7（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行され、スピーカ 8 L、8 R からは、背景 B G M が出力されるようにしてもよい。このようにすることで、演出制御用 C P U 1 2 0 の発光制御を簡素化することができる。

【 2 1 0 6 】

（客待ちデモ演出の動作例）

次に、客待ちデモ演出について、図 3 1 9 ～図 3 2 0 に基づいて説明する。図 3 1 9 は、客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図 3 2 0 は、客待ちデモ演出中に始動入賞が発生した場合の動作例を示す図である。

【 2 1 0 7 】

図 3 1 9 に示すように、「客待ちデモ演出」は、客待ち（遊技待機）状態であることが報知される演出であり、主基板 1 1 から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば、6 0 秒）が経過したときに演出制御用 C P U 1 2 0 により開始される演出である。

【 2 1 0 8 】

具体的には、特に図示しないが、電源が投入されたことに伴って初期動作制御処理において可動体 3 2 A、3 2 B などのイニシャル動作が実行された後、メニュー / 音量・光量調整表示示唆表示 0 0 2 S G 4 8 0 が表示される（図 3 1 9（A）参照）。そして、電源が投入されてから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、6 0 秒）が経過したとき、メニュー / 音量・光量調整表示示唆表示 0 0 2 S G 4 8 0 が非表示となり、客待ちデモ演出画像 0 0 2 S G 4 0 0 が表示されて、客待ちデモ演出が開始される（図 3 1 9（B）参照）。

【 2 1 0 9 】

10

20

30

40

50

客待ちデモ演出では、各種演出に登場する複数の味方キャラクタ（敵キャラクタ画像が含まれていてもよい）やコンテンツの内容などを順に紹介する動画像が表示された後（図 3 1 9（B）～（E）参照）、味方キャラクタが集合した画像が表示されたまま（図 3 1 9（F）参照）、可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下降し、所定時間が経過した後に原点位置まで上昇し（図 3 1 9（G）～（H）参照）、背景画像として通常状態に対応する第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示されて終了する（図 3 1 9（I）参照）。客待ちデモ演出が終了すると、メニュー / 音量・光量調整表示 0 0 2 S G 4 8 0 が表示される（図 3 1 9（J）参照）。

【 2 1 1 0 】

尚、客待ちデモ演出が終了してから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、6 0 秒）が経過したとき、再び客待ちデモ演出が開始される。その後においても、待機状態が継続する限り客待ちデモ演出が定期的に行われる。尚、客待ちデモ演出は待機状態において複数回繰り返し実行されるようにしてもよいし、所定回数実行された後は実行されないようにしてもよい。また、待機演出としての客待ちデモ演出の演出態様は任意であり、種々に変更可能である。

10

【 2 1 1 1 】

また、客待ちデモ演出の実行期間（図 3 1 9（B）～（H）参照）において、表示エリア 5 S には、小図柄が継続して停止表示される一方で、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に飾り図柄は非表示とされる。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

20

【 2 1 1 2 】

このような客待ちデモ演出が実行されているときに始動入賞が発生した場合の動作例について説明する。

【 2 1 1 3 】

図 3 2 0（A）に示すように、客待ちデモ演出が実行されているときに、第 1 始動入賞が発生した（可変表示の開始条件が成立した）場合、図 3 2 0（B）に示すように、客待ちデモ演出画像 0 0 2 S G 4 0 0 が表示されている状態で、表示エリア 5 S にて小図柄の可変表示が開始される。

【 2 1 1 4 】

次いで、図 3 2 0（C）に示すように、客待ちデモ演出画像 0 0 2 S G 4 0 0 が非表示となって第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示され、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に飾り図柄が停止表示される。また、特図保留記憶表示エリア 5 U とアクティブ表示エリア 5 F が表示されるとともに、特図保留記憶表示エリア 5 U の左から 1 番目の表示エリアに第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が表示される。そして、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 の特図保留記憶表示エリア 5 U からアクティブ表示エリア 5 F への移動表示（シフト表示）が開始されるとともに、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の変動開始アクションが左、右、中の順に開始される。

30

【 2 1 1 5 】

図 3 2 0（D）に示すように、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F へのシフト表示が終了すると、図 3 2 0（E）に示すように、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄が順に上方に移動して変動開始アクションが終了し、スクロール表示が開始される（図 3 2 0（F）参照）。

40

【 2 1 1 6 】

このように、客待ちデモ演出を実行しているときに始動入賞が発生した場合、客待ちデモ演出画像 0 0 2 S G 4 0 0 が非表示となるよりも前に小図柄の可変表示が開始され、次いで、客待ちデモ演出画像 0 0 2 S G 4 0 0 が非表示となって、その時点の演出モードに対応する背景画像（ここでは第 1 演出モードに対応する第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1）に切り替え表示された後、飾り図柄が表示されてスクロール表示が開始される。

【 2 1 1 7 】

つまり、客待ちデモ演出画像 0 0 2 S G 4 0 0 が表示されたまま飾り図柄のスクロール

50

表示が開始されると、遊技者は第1始動入賞の発生に伴ってスクロール表示が開始されたことが分かりにくいいため、小図柄の可変表示を開始しつつ、客待ちデモ演出画像002SG400から第1背景画像002SG081に切り替え表示された後、保留表示のシフト表示が終了してからスクロール表示が開始されるようにすることで、遊技者に対し第1始動入賞の発生に伴ってスクロール表示が開始されたことを認識させることができる。一方、客待ちデモ演出画像002SG400から第1背景画像002SG081に切り替え表示し、さらにシフト表示が終了してからスクロール表示を開始する場合、第1始動入賞の発生からスクロール表示の開始までのタイムラグが大きくなるため、小図柄については、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となるよりも前に可変表示が開始されるので、飾り図柄の可変表示に対応した表示を担保することができる。

10

【2118】

また、本実施の形態では、図319(A)、(I)、(J)に示すように、客待ちデモ演出が終了して飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに飾り図柄が停止表示されている状態となったときに、第1演出モードや第2演出モードである場合は、停止表示されている飾り図柄のループアクション(図296(C)参照)が実行され、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dにおいてループ発光制御(図297(B)参照)が実行される。一方、第3演出モードや第4演出モードである場合は、停止表示されている飾り図柄のループアクション(図296(C)参照)が実行されず、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dにおいては高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などに合わせた発光制御が実行される。

20

【2119】

このように、低ベース状態においては、飾り図柄のループアクションが、ループ発光制御よりも短い周期で繰り返し実行されることで、飾り図柄に注目させることができるようになるため、飾り図柄の可変表示、つまり、遊技再開を促進することができる一方で、高ベース状態においては、飾り図柄のループアクションもループ発光制御も実行されないもので、高ベース中の演出(第3演出モードや第4演出モード)が実行されていることに注目させることができる。第1演出モードや第2演出モードにおいて飾り図柄のループアクションを実行しなくてもよいし、第3演出モードや第4演出モードにおいて飾り図柄のループアクションを実行するようにしてもよい。

【2120】

また、高ベース状態における可変表示の停止中に、飾り図柄のループアクションが実行されないのは、遊技者が高ベース状態において遊技を終了することは考えにくく、単に離席している可能性が高いため、可変表示されていない非稼働状態のパチンコ遊技機1だからといって遊技者に着席するようにアピールする必要がなく、また、ループアクションでアピールすることにより他の遊技者が誤って座ってしまうことが抑制される。

30

【2121】

また、本実施の形態の「ループアクション」とは、あくまで「動き」にフォーカスしたものであるが、例えば、飾り図柄の位置が変化したり、揺れ動いたり、変形したりするなどの動作は行われないが、停止表示されたままで飾り図柄にハイライトが移動表示されてきらっと光るようなアニメーション等が行われるようにしてもよい。

40

【2122】

また、本実施の形態では、高ベース状態において背景画像として表示される第3背景画像002SG083や第4背景画像002SG084やキャラクタ画像などの演出画像(図示略)などについては、高ベース楽曲に合わせて、あるいは、所定の移動速度で背景画像が移動表示されるなどアニメーション表示されるようにしてもよい。また、この場合、上記したように高ベース状態における可変表示の停止中において、飾り図柄のループアクションは実行されないものの、第3背景画像002SG083や第4背景画像002SG084についてはアニメーション表示が継続されるようにしてもよい。

【2123】

(擬似連予告の動作例)

50

次に、擬似連予告の動作例について、図 3 2 1 ~ 図 3 2 2 に基づいて説明する。図 3 2 1 は、擬似連予告の流れを示す図である。図 3 2 2 は、(A) は擬似連回数表示と図柄色の一例を示す図、(B) は擬似連回数表示と図柄色の種別を示す図、(C) は擬似連回数表示色決定テーブルを示す図である。

【 2 1 2 4 】

図 3 2 1 に示すように、「擬似連予告」は、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでの所定タイミングにて飾り図柄が一旦仮停止表示した後に、可変表示が再開されるか否か、つまり、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せるか否かを煽る演出である。

【 2 1 2 5 】

図 3 2 2 (A) に示すように、擬似連予告は、初回可変表示と 1 回の再可変表示とで総可変表示回数が 2 回となる「擬似連 1 回パターン」と、初回可変表示と 2 回の再可変表示とで総可変表示回数が 3 回となる「擬似連 2 回パターン」と、が実行可能とされており、スーパーリーチ (擬似連 1 回) の変動パターンが選択された場合は「擬似連 1 回パターン」が実行され、スーパーリーチ (擬似連 2 回) の変動パターンが選択された場合は「擬似連 2 回パターン」が実行される。尚、大当たり期待度は「擬似連 1 回パターン」よりも「擬似連 2 回パターン」の方が高い。

【 2 1 2 6 】

具体的には、図 3 2 1 (A) に示すように、擬似連予告が実行される可変表示が開始された場合、可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミングで、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示され、次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されてリーチ状態になった後 (図 3 2 1 (B) 参照)、表面に「NEXT !」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置の手前で減速表示される (図 3 2 1 (C) 参照)。

【 2 1 2 7 】

その後、擬似連予告が実行される可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示されるとともに (図 3 2 1 (D) 参照)、1 回目の再可変表示が開始されること、つまり、2 回目の可変表示が開始されることを示す「× 2」なる擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 が中飾り図柄表示エリア 5 C の上方に表示される (図 3 2 1 (F) 参照)、左飾り図柄表示エリア 5 L、中飾り図柄表示エリア 5 C、右飾り図柄表示エリア 5 R において飾り図柄の可変表示が再開される (図 3 2 1 (G) 参照)。尚、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、擬似連図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置を通過し、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C に仮停止表示された飾り図柄より 1 つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される (図 3 2 1 (E) 参照)。

【 2 1 2 8 】

図 3 2 1 (G) において飾り図柄の可変表示が再開された後、「擬似連 1 回パターン」の擬似連予告の場合は、所定時間が経過した後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され (図 3 2 1 (L) 参照)、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されてリーチ態様となり (図 3 2 1 (M) 参照)、S P リーチ演出に発展する。

【 2 1 2 9 】

また、図 3 2 1 (G) において飾り図柄の可変表示が再開された後、「擬似連 2 回パターン」の擬似連予告の場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示され、次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されて再びリーチ状態になった後、表面に「NEXT !」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置の手前で減速表示される (図 3 2 1 (H) 参照)。

【 2 1 3 0 】

10

20

30

40

50

次いで、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示されるとともに（図 3 2 1（I）参照）、2 回目の再可変表示が開始されること、つまり、3 回目の可変表示が開始されることを示す「× 3」なる擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 が中飾り図柄表示エリア 5 C の上方に表示された後（図 3 2 1（J）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L、中飾り図柄表示エリア 5 C、右飾り図柄表示エリア 5 R において飾り図柄の可変表示が再開される（図 3 2 1（K）参照）。

【 2 1 3 1 】

その後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図 3 2 1（L）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されてリーチ態様となり（図 3 2 1（M）参照）、S P リーチ演出に発展する。

10

【 2 1 3 2 】

尚、擬似連予告は、可変表示が再開されるか否かを煽る期間としての導入パートと（図 3 2 1（A）～（C）、（G）、（J）、（K）、（L）参照）、可変表示が再開されたか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図 3 2 1（D）～（F）、（H）、（I）、（M）参照）と、を含む。

【 2 1 3 3 】

図 3 2 2（B 1）に示すように、擬似連予告において、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示された後、可変表示が再開されるときに、可変表示が再開された回数を特定可能な擬似連回数表示が表示される。具体的には、1 回目の再可変表示が開始されること、つまり、2 回目の可変表示が開始されることを示す「× 2」なる擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2（図 3 2 1（F）（G）参照）や、2 回目の再可変表示が開始されること、つまり、3 回目の可変表示が開始されることを示す「× 3」なる擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3（図 3 2 1（J）（K）参照）が表示される。

20

【 2 1 3 4 】

図 3 2 2（B 1）に示す擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 と、図 3 2 2（B 2）に示す擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 は、それぞれ青色で表示されるときと赤色で表示されるときとがある。また、図 2 9 2 で説明したように、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされている。このような擬似連回数表示の表示色については、図 2 9 1 にて説明した可変表示回数設定処理におけるステップ 0 0 2 S G S 2 7 8、0 0 2 S G S 2 8 0 において、図 3 2 2（C）に示す擬似連回数表示色決定テーブルを用いて決定される。

30

【 2 1 3 5 】

具体的には、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 8、0 0 2 S G S 2 8 0 において、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の表示色を決定する場合、可変表示結果が「確変大当り」であるときは、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色（例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色 / 図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色）を 1 0 % の割合で決定し、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色（例えば、図柄色と擬似連回数表示色とが青色 / 図柄色と擬似連回数表示色とが赤色）を 9 0 % の割合で決定する。

40

【 2 1 3 6 】

また、可変表示結果が「非確変大当り」であるときは、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色（例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色 / 図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色）を 3 0 % の割合で決定し、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色（例えば、図柄色と擬似連回数表示色とが青色 / 図柄色と擬似連回数表示色とが赤色）を 7 0 % の割合で決定する。

【 2 1 3 7 】

また、可変表示結果が「はずれ」であるときは、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色（例えば、図柄色が青色、擬似連回数表

50

示色が赤色 / 図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色) を 90% の割合で決定し、ステップ 002SGS276 にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色 (例えば、図柄色と擬似連回数表示色とが青色 / 図柄色と擬似連回数表示色とが赤色) を 10% の割合で決定する。

【2138】

このように、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が非同一色の第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が同一色の第 2 組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第 1 組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第 2 組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当たり遊技状態に制御される割合が高くなっている。

10

【2139】

具体的には、可変表示結果が大当たりとなる場合において、ステップ 002SGS276 にて停止図柄として通常図柄 (青色) が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも高くなる。一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ 002SGS276 にて停止図柄として通常図柄 (青色) が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

【2140】

また、可変表示結果が大当たりとなる場合において、ステップ 002SGS276 にて停止図柄として確変図柄 (赤色) が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である赤色が決定される割合の方が、非同一色である青色が決定される割合よりも高くなる。一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ 002SGS276 にて停止図柄として確変図柄 (赤色) が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である赤色が決定される割合の方が、非同一色である青色が決定される割合よりも低くなる。

20

【2141】

さらに、可変表示結果が大当たりとなる場合において、ステップ 002SGS276 にて停止図柄として通常図柄 (「2」、青色) が決定されたときは (図 322 (B1) 参照)、擬似連回数表示 002SG212 が「×2」となる擬似連 1 回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 002SG212 の数字及び表示色が同一種類である青色となる第 2 組合せ (「×2」、青色) の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 002SG212 の数字は同一種類であるが表示色が異なる赤色となる第 1 組合せ (「×2」、赤色) よりも高い割合で決定される。

30

【2142】

また、擬似連回数表示 002SG213 が「×3」となる擬似連 2 回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 002SG212 の数字が異なるが表示色が同一種類である青色となる第 3 組合せ (「×3」、青色) の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 002SG213 の数字も表示色も異なる赤色となる第 4 組合せ (「×3」、赤色) よりも高い割合で決定される。

40

【2143】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ 002SGS276 にて停止図柄として通常図柄 (「2」、青色) が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

【2144】

可変表示結果が大当たりとなる場合において、ステップ 002SGS276 にて停止図柄として確変図柄 (「3」、赤色) が決定されたときは、擬似連回数表示 002SG212 が「×2」となる擬似連 1 回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 002SG212 の数字は異なるが、表示色が同一種類である赤色となる第 3 組合せ (「

50

× 2」、赤色)の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字と表示色が異なる青色となる第 4 組合せ(「× 2」、青色)よりも高い割合で決定される。

【 2 1 4 5 】

また、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 が「× 3」となる擬似連 2 回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字及び表示色が同一種類となる第 2 組合せ(「× 3」、赤色)の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字は同一種類であるが表示色が異なる青色となる第 1 組合せ(「× 3」、青色)よりも高い割合で決定される。

【 2 1 4 6 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として通常図柄(「3」、青色)が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

【 2 1 4 7 】

このように擬似連予告においては、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2、0 0 2 S G 2 1 3 の数字が同一種類で、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が異なる第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第 1 組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第 2 組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなることで、擬似連予告が実行されるか否かだけでなく、実行された場合には、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2、0 0 2 S G 2 1 3 の数字と色の組合せに注目させることができるため、遊技の興趣が向上する。

【 2 1 4 8 】

また、擬似連予告では、変動パターンとして擬似連 1 回のスーパーリーチ変動パターンが決定されたよりも擬似連 2 回のスーパーリーチ変動パターンが決定された方が大当り遊技状態に制御される割合が高いため、擬似連 1 回目で仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合よりも、擬似連 2 回目で仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなるようにすることで、擬似連の実行回数と擬似連回数表示の数字及び表示色とにより注目させることができる。

【 2 1 4 9 】

また、擬似連 2 回目において仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合、飾り図柄は確変図柄となるため、変動パターンとして擬似連 1 回のスーパーリーチ変動パターンが決定されたよりも擬似連 2 回のスーパーリーチ変動パターンが決定された方が確変大当り遊技状態に制御される割合が高くなるようにしてもよい。

【 2 1 5 0 】

また、本実施の形態では、擬似連回数表示の表示色を、仮停止表示された飾り図柄の数字に応じて複数色のうちからいずれかに決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連回数表示の表示色は、擬似連回数ごとに予め定められた表示色とされていてよい。

【 2 1 5 1 】

また、本実施の形態では、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2、0 0 2 S G 2 1 3 の表示態様として、「× 2」や「× 3」とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連回数表示は、擬似連回数を特定可能であれば種々の態様に変更可能であり、例えば、「n 連目」(n は 2 以上の整数)、「n 回目」、「再変動 n 回目」など、種々の態様にて表示可能である。

【 2 1 5 2 】

尚、本実施の形態では、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示の数字が同一種類となり、かつ、同一色となるのは、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「2」、青色）で、擬似連回数表示002SG212（「×2」、青色）の場合と、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「3」、赤色）で、擬似連回数表示002SG213（×3、赤色）の場合の2パターンであったが、上記以外にも、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「4」、緑色）で、擬似連回数表示（×4、緑色）の場合などの他のパターンがあってもよく、飾り図柄の数字色、擬似連回数表示の数字色、擬似連回数は種々に変更可能である。

【2153】

また、本実施の形態では、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄の数字が、擬似連回数表示の数字に対応する「2」、「3」以外の数字である場合にも、擬似連回数表示色を、仮停止表示された飾り図柄の数字と同一色にするか否かを決定し、同一色に決定された方が、非同色に決定された場合よりも期待度が高くなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、仮停止表示された飾り図柄の数字が、擬似連回数表示の数字に対応する「2」、「3」以外の数字である場合、擬似連回数表示色を決定せず、あらかじめ定められた表示色（例えば、白色など）に一律に決定するようにしてもよい。

【2154】

また、本実施の形態では、擬似連予告において、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示されてリーチ状態になった後、表面に「NEXT!」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止位置に仮停止表示されることで再可変表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連飾り図柄の表示態様は種々に変更可能である。また、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄と異なる数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア5Lまたは右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄、あるいは擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止位置に仮停止表示されることで再可変表示が開始されるものでもよい。

【2155】

尚、擬似連予告において飾り図柄表示エリア5L、5Rに仮停止表示された飾り図柄は、必ずしも可変表示の終了時に停止表示される確定飾り図柄と同一でなくてもよい。また、例えば、擬似連1回目で通常図柄が仮停止表示された後、擬似連2回目で確定図柄、つまり、擬似連1回目と異なる図柄が仮停止表示されてもよい。また、擬似連回数は上記2回に限定されるものでなく、3回以上の擬似連（再可変表示）が実行可能とされてもよい。

【2156】

（リーチ演出の動作例）

次に、リーチ演出の動作例について、図323～図325に基づいて説明する。図323は、リーチ演出の流れを示す図である。図324は、図323に続くリーチ演出の流れを示す図である。図325は、リーチ演出における各部の動作例を示す図である。尚、以下においては、第1演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第2～4演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてもよい。

【2157】

図323（A）に示すように、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始された場合、可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミングで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が仮停止表示され（図323（B）参照）、次いで、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図323（C）参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア5Cでは飾り図柄が高速表示されている。また、可動体32A、32Bの可動体ランプ9dは、前述したループ発光制御（図297（B）参照）に基づい

10

20

30

40

50

て点灯している。

【 2 1 5 8 】

尚、図 3 2 3 (B)、(C)において、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 Rの順に仮停止表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 Rに飾り図柄が同時に仮停止表示されてもよい。

【 2 1 5 9 】

図 3 2 3 (D)に示すように、リーチ演出が開始されると、左飾り図柄表示エリア 5 Lと右飾り図柄表示エリア 5 Rに仮停止表示された飾り図柄が拡大表示されるとともに、中飾り図柄表示エリア 5 Cにおいて可変表示中の飾り図柄(ほぼ透明で見えない)に重畳するようにリーチライン示唆画像としてのリーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が表示されてリーチライン示唆演出が開始される。リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 は、左飾り図柄表示エリア 5 Lと右飾り図柄表示エリア 5 Rの停止位置に仮停止表示された飾り図柄を結ぶリーチラインを強調する表示であり、リーチライン上に中飾り図柄表示エリア 5 Cの飾り図柄が停止表示されることを示唆する表示である。

10

【 2 1 6 0 】

尚、図 3 2 3 (D)において、左飾り図柄表示エリア 5 Lと右飾り図柄表示エリア 5 Rに仮停止表示された飾り図柄は、前述した変動停止アクションのように、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2のキャラクタのみが拡大表示されるのではなく、飾り図柄を形成する数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3及び台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4が全て同一比率で拡大表示されている。このように、可変表示の停止時とは態様が異なる拡大表示とすることで、可変表示が停止されたのではなく、リーチ態様となったことを認識させることができる。

20

【 2 1 6 1 】

リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 は、図 3 2 3 (D)に示すようにリーチ演出が開始されたときには、中飾り図柄表示エリア 5 Cにおける停止位置付近に、可変表示中の飾り図柄に重畳するように小さく表示された後、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 Rの停止位置(左右方向)に向けて線状に漸次延設され(図 3 2 3 (E)参照)、表示画面の左右側辺に到達した後(図 3 2 3 (F)参照)、上下寸法が広がるように態様が変化した後(図 3 2 3 (G)参照)、フェードアウト表示により漸次透過率(透明度)が高くなり(図 3 2 3 (H)参照)、最終的に消去され非表示となる(図 3 2 4 (I)参照)。

30

【 2 1 6 2 】

また、図 3 2 3 (F)に示すように、リーチライン示唆演出において、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0の表示態様を変化させる(拡大表示する)ことが可能であるとともに、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0の表示態様を変化させているときに、画像表示装置 5の表示画面の周辺(近傍)に配置された可動体 3 2 A、3 2 Bの可動体ランプ 9 dを消灯させることで表示画面の周囲が通常時よりも暗くなるので、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0をより目立たせることができる。

【 2 1 6 3 】

また、図 3 2 3 (D)に示すように、左飾り図柄表示エリア 5 Lと右飾り図柄表示エリア 5 Rに仮停止表示された飾り図柄が拡大表示された後、左の飾り図柄は左に、右の飾り図柄は右に向けて、つまり、互いに離間する方向に向けて移動を開始する(図 3 2 3 (E)参照)。また、互いに離間しながら上下方向を向く回転軸を中心として所定角度回転し(図 3 2 3 (F)参照)、表示画面の左右に最も離れた離間位置に到達したときに移動及び回転表示が終了して、仮停止表示される(図 3 2 3 (G)参照)。

40

【 2 1 6 4 】

その後、図 3 2 3 (H)に示すように、拡大したまま左右の離間位置に表示された左右の飾り図柄は、縮小、かつ、回転表示しながら離間位置から飾り図柄表示エリア 5 L、5 Rに向けて移動し、通常の表示位置に復元される。

【 2 1 6 5 】

そして、図 3 2 4 (I)に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 Rに飾り図柄が復

50

元し、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が消去されて非表示となると、中飾り図柄表示エリア 5 C にて可変表示されていた飾り図柄は、スクロール表示速度が漸次低下するとともに、透過率（透明度）が漸次低下してフェードイン表示され（図 3 2 4（J）～（K）参照）、最終的に飾り図柄の透過率は 0 %（不透明）となり、低速にてスクロール表示が行われる（図 3 2 4（L）参照）。

【 2 1 6 6 】

図 3 2 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチライン示唆演出を実行するときに、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄を拡大させる拡大表示と、該拡大表示を実行した後に該飾り図柄を離間させる離間表示と、を実行可能であり、拡大表示を開始してから終了するまでの第 1 期間 $t d 1$ よりも、離間表示を開始してから終了するまでの第 2 期間 $t e 1$ の方が長いことで（ $t d 1 < t e 1$ ）、リーチ状態を形成する飾り図柄を遊技者に認識させることができる。

10

【 2 1 6 7 】

また、上記拡大表示を開始してから該拡大表示が終了するまでの期間 $t d 2$ は、拡大表示された飾り図柄が元の際に図に復元されるまでの期間 $t f 1$ よりも長いために（ $t d 2 < t f 1$ ）、リーチ状態を形成する飾り図柄を遊技者に認識させつつ、復元する際には速やかに縮小して次の演出に備えることができる。

【 2 1 6 8 】

また、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄が拡大表示されると、いずれの飾り図柄が停止表示されるのか注目される中飾り図柄表示エリア 5 C の左右寸法が狭まって飾り図柄の可変表示を視認し難くなるため、左右の飾り図柄を離間させる移動表示が行われることで、拡大表示によりリーチ態様となった左右の飾り図柄を強調した後、速やかに中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄に注目させることができる。

20

【 2 1 6 9 】

また、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 は、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に飾り図柄が仮停止表示されてリーチ態様となった直後に表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ態様となると同時に表示されるようにしてもよい。

【 2 1 7 0 】

30

また、可動体ランプ 9 d は、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に飾り図柄が仮停止表示されてリーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が表示された後、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示態様が変化しているときに消灯される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示と同時に消灯されるようにしてもよい。また、消灯させるものに限らず、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示態様が変化しているときよりも輝度を低下させるようにしてもよい。

【 2 1 7 1 】

また、本実施の形態では、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示態様が変化しているときに消灯される特定発光手段として、画像表示装置 5 の上下に設けられている可動体 3 2 A、3 2 B に内蔵された可動体ランプ 9 d を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記特定発光手段は、画像表示装置 5 の周辺に設けられているランプであれば上記のように動作可能な可動体に設けられたものに限定されず、例えば、遊技盤に設けられたアタッカランプ 9 c 等を含めた複数の盤側ランプや、遊技機用枠 3 に設けられたメインランプ 9 a や枠ランプ 9 b 等であってもよく、特に画像表示装置 5 の表示画面における飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の近傍に設けられたランプであれば、消灯によりリーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 を目立たせることができる。

40

【 2 1 7 2 】

また、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の実行後、中飾り図柄表示エリア

50

５Ｃにおいて可変表示中の飾り図柄の透過率（透明度）を、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が実行される前の第１透過率Ｆ１よりも透過率（透明度）が低い第２透過率Ｆ２とするタイミングは、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去された後のタイミングであることで、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて可変表示中の飾り図柄がリーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示の邪魔になることがない。

【２１７３】

また、本実施の形態では、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去されてから、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の透過率が漸次低下する（フェードイン表示）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去されるとほぼ同時に第２透過率Ｆ２に変化してもよいし、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去された後、所定時間が経過してから第２透過率Ｆ２に変化してもよい。

【２１７４】

（ＳＰリーチ演出の動作例）

次に、ＳＰリーチ演出の動作例について、図３２６～図３２８に基づいて説明する。図３２６は、ＳＰリーチ演出の流れを示す図である。図３２７は、図３２６に続くＳＰリーチ演出の流れを示す図である。図３２８は、ＳＰリーチ演出における各部の動作例を示す図である。

【２１７５】

図３２６（Ａ）に示すように、低ベース状態に制御されている場合のスーパーリーチ変動パターンの変表示において、図３２３（Ｃ）にて説明したリーチ態様となった後、ＳＰリーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示００２ＳＧ０７０が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としてのＳＰリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図３２６（Ｂ）、（Ｃ）参照）。ＳＰリーチ演出では、通常背景画像である第１背景画像００２ＳＧ０８１及び第２背景画像００２ＳＧ０８２とは異なる画像であって、ＳＰリーチ演出に対応した宇宙をあらわした第５背景画像００２ＳＧ０８５が表示される。尚、第５背景画像００２ＳＧ０８５は、ＳＰリーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。

【２１７６】

次いで、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示００２ＳＧ０７１と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン表示００２ＳＧ０７２とが表示されることで開始される（図３２６（Ｄ）参照）。

【２１７７】

そして、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示００２ＳＧ０７１とボタン表示００２ＳＧ０７２とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当たりの場合は、可動体ランプ９ｄが所定の発光色で点灯しながら可動体３２Ｂが原点位置から演出位置に上昇し、可動体３２Ｂを強調するエフェクト表示００２ＳＧ０７３が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当たり遊技状態に制御されることが報知される（図３２６（Ｅ）参照）。

【２１７８】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示（図示略）が表示された後、背景画像として、ＳＰリーチ演出に対応した第５背景画像００２ＳＧ０８５が表示されているときに、大当たり確定図柄の組合せ（例えば、「２２２」）が仮停止表示される（図３２６（Ｆ）参照）。

【２１７９】

10

20

30

40

50

そして、図326(G)に示されるように、SPリーチ演出の終了に伴い、第5背景画像002SG085が非表示となって第1背景画像002SG081が表示され、第1背景画像002SG081が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ(例えば、「222」)が仮停止表示される。その後、火が着いた着火装置を手にしたキャラクタ002SG074が出現し、表示画面の右側辺下部からフレームイン表示した後、左側に向けて走りながら、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示されている各飾り図柄の数字表示部002SG051に点火していく(図326(H)参照)。

【2180】

図328(A)に示すように、各図柄の数字表示部002SG051の周縁の所定位置に点火されることで表示された炎を示す特定画像002SG075は、図328(B)～(D)に示すように、数字表示部002SG051の周縁に沿って増加していき、数字表示部002SG051の数字の近傍に表示される。また、特定画像002SG075を構成する炎の画像は、図328(D)中拡大図に示すように、態様が異なる3つの画像(特定画像002SG075A、特定画像002SG075B、特定画像002SG075C)が繰り返しループ表示されることで、炎が揺れ動いているように動作表示される。最後に、特定画像002SG075が非表示となるとともに、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される(図326(J)参照)。

10

【2181】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体32Bが原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示002SG078が表示された後(図326(K)参照)、報知演出において、背景画像として、SPリーチ演出に対応した第5背景画像002SG085が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ(例えば、「232」)が仮停止表示される(図326(L)参照)。

20

【2182】

そして、図326(M)に示されるように、報知演出(SPリーチ演出)の終了に伴い、第5背景画像002SG085が非表示となって第1背景画像002SG081が表示され、第1背景画像002SG081が表示されているときにははずれの確定図柄の組合せ(例えば、「232」)が仮停止表示される。その後、特定画像002SG075が表示されることなく、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される(図326(N)参照)。

30

【2183】

また、高ベース状態に制御されている場合のスーパーリーチ変動パターンの可変表示において、大当り遊技状態に制御されることが報知される報知演出が行われた後(図326(E)参照)、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示(図示略)が表示された後、報知演出において、背景画像として、SPリーチ演出に対応した第5背景画像002SG085が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ(例えば、「222」)が仮停止表示される(図327(O)参照)。

【2184】

そして、図327(P)に示されるように、報知演出(SPリーチ演出)の終了に伴い、第5背景画像002SG085が非表示となって第4背景画像002SG084が表示され、第4背景画像002SG084が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ(例えば、「222」)が仮停止表示される。その後、特定画像002SG075が表示されることなく、各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される(図327(Q)参照)。

40

【2185】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体32Bが原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示002SG078が表示された後(図326(K)参照)、報知演出において、背景画像として、SPリーチ演出に対応した第5背景画像002SG085が表示されているとき

50

に、大当たり組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「２３２」）が仮停止表示される（図３２７（Ｒ）参照）。

【２１８６】

そして、図３２７（Ｓ）に示されるように、報知演出（ＳＰリーチ演出）の終了に伴い、第５背景画像００２ＳＧ０８５が非表示となって第４背景画像００２ＳＧ０８４が表示され、第４背景画像００２ＳＧ０８４が表示されているときにははずれの確定図柄の組合せ（例えば、「２３２」）が仮停止表示される。その後、特定画像００２ＳＧ０７５が表示されることなく、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される（図３２７（Ｔ）参照）。

【２１８７】

このように、低ベース状態においては、報知演出の終了後に表示された大当たり確定飾り図柄の数字表示部００２ＳＧ０５１に対して特定画像００２ＳＧ０７５が動作表示されることにより、演出効果を高めて盛り上げつつも（図３２６（Ｈ）、（Ｉ）参照）、平均可変表示期間が短い高ベース状態においては、報知演出の終了後に表示された飾り図柄の数字表示部００２ＳＧ０５１に対して特定画像００２ＳＧ０７５が動作表示されないことで（図３２７（Ｓ）参照）、可変表示にスピード感を持たせることができる。

【２１８８】

尚、本実施の形態では、低ベース状態において、ＳＰリーチ演出の終了後に表示された大当たり確定飾り図柄の組合せの数字表示部００２ＳＧ０５１に対して炎を示す特定画像００２ＳＧ０７５が近接して動作表示される形態を例示したが、特定画像は上記のような炎を示す特定画像００２ＳＧ０７５に限定されるものではなく、炎以外の画像（例えば、光、水、エフェクト、キャラクタ、アイテムなど）を適用してもよい。

【２１８９】

また、特定画像の動作表示とは、上記のように炎が揺れ動く態様だけでなく、特定画像が数字表示部００２ＳＧ０５１の周囲を回転したり、形態や表示色が変化したりすることを含んでもよい。

【２１９０】

また、本実施の形態では、キャラクタ００２ＳＧ０７４が各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示されている各飾り図柄に作用することで数字表示部００２ＳＧ０５１の周囲に特定画像００２ＳＧ０７５が動作表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ００２ＳＧ０７４が各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示されている各飾り図柄に作用せずに特定画像が表示されるようにしてもよい。

【２１９１】

（変形例２）

次に、本発明の変形例２について、図３２９に基づいて説明する。図３２９は、（Ａ１）～（Ａ７）は本発明の変形例２を示す図である。

【２１９２】

前記実施の形態における変動停止アクションは、飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止位置に仮停止表示されるときに、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されているキャラクタが拡大表示されるものであったが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止位置を通過した後に反対方向に移動して停止位置に復元するように移動表示されてもよい。

【２１９３】

具体的には、図３２９（Ａ１）、（Ａ２）に示すように、飾り図柄は、停止位置に向けて減速表示されながら白矢印方向に向けて漸次下方へ移動し、停止位置に到達して仮停止表示されると（図３２９（Ａ３）参照）、台座表示部００２ＳＧ０５４及び情報表示部００２ＳＧ０５３は停止位置に仮停止表示されたまま、数字表示部００２ＳＧ０５１とキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２は、停止位置を通過してさらに下方への移動表示が継続される。

10

20

30

40

50

【 2 1 9 4 】

このとき、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が停止位置を通過してから仮停止表示されるまでの移動距離 L_2 の方が、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 が停止位置を通過してから仮停止表示されるまでの移動距離 L_1 よりも大きくなっている ($L_1 < L_2$)。

【 2 1 9 5 】

その後、停止位置を通過した数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 とキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 は、それぞれ上方に移動して、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 は停止位置に仮停止表示される一方で (図 3 2 9 (A 5) 参照)、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 は、再度停止位置を通過して上方に移動する (図 3 2 9 (A 6) 参照)。このように、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が停止位置を上方に通過してから仮停止表示されるまでの移動距離 L_3 は、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が停止位置を下方に通過してから仮停止表示されるまでの移動距離 L_2 よりも小さい ($L_3 < L_2$)。最後に、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が下方に移動して停止位置に仮停止表示される (図 3 2 9 (A 7) 参照)。

10

【 2 1 9 6 】

尚、図 3 2 9 (A 6) においてキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 のみが停止位置を通過して上方に移動するアクションは、図 2 9 6 (A) に示す変動開始アクション A 4 とは態様が異なる上昇アクションとなるため、変動開始アクションとの違いを認識させることができる。

【 2 1 9 7 】

このように、飾り図柄が停止位置に到達したときに、到達したタイミングで仮停止表示されるのではなく、飾り図柄を形成する複数の種表示部の少なくとも一部が停止位置を通過した後、反対側に移動して停止位置に戻るように表示することで、一部の表示部が勢いで通過してしまったかのように見せることができるため、リアリティを持たせることができる。

20

【 2 1 9 8 】

また、複数の表示部のうち第 1 表示部 (例えば、台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 及び情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3) を停止位置に仮停止表示させる一方で、他の第 2 表示部 (例えば、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 とキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2) について停止位置を通過させることで、停止位置が不明確にならないようにしつつ、動きを持たせることができる。さらに、第 2 表示部のうち一方の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 と他方のキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 とが通過する移動距離が各々異ならせることで、表示部のサイズや見た目に合わせた動作表示を行うことができる。

30

【 2 1 9 9 】

(変形例 3)

次に、本発明の変形例 3 について、図 3 3 0 に基づいて説明する。図 3 3 0 は、(A) ~ (D) は本発明の変形例 3 を示す図である。

【 2 2 0 0 】

前記実施の形態では、第 1 演出モードにおいて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止位置に飾り図柄が仮停止表示されるとき、図 2 9 4 (A 2) に示すように、該停止位置に仮停止表示された飾り図柄の前後の飾り図柄は仮停止表示されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、はずれ変動パターンに基づく可変表示において、図 3 3 0 (B) に示すように、いずれかの飾り図柄 (例えば、飾り図柄「3」) が停止位置に仮停止表示されたときに、前後の飾り図柄 (例えば、飾り図柄「2」、飾り図柄「4」) の一部が仮停止表示されるものでもよい。

40

【 2 2 0 1 】

そして、可変表示されたいずれかの飾り図柄 (例えば、飾り図柄「3」) が停止位置に仮停止表示された場合に (図 3 3 0 (A)、(B) 参照)、変動停止アクションを行う場合 (図 3 3 0 (C)、(D) 参照)、変動停止アクションの実行対象となるのは、停止位置に仮停止表示された飾り図柄であり、停止位置以外のエリアに仮停止表示されている飾り図柄については変動停止アクションを実行しないことが好ましい。

50

【 2 2 0 2 】

このようにすることで、飾り図柄の可変表示の表示結果としてはずれ表示結果に対応する飾り図柄の組合せであるはずれ組合せが導出される場合に、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した飾り図柄を一旦拡大表示させることにより、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した飾り図柄を遊技者に注目させることができるとともに、本来遊技者にとって意味をなさないはずれ組合せが導出される場合でも、遊技者の視線を飾り図柄が表示される領域へ留めることができる。また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した飾り図柄を拡大表示させる場合に、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に位置しない飾り図柄は拡大表示されないため、遊技者の視線を飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した飾り図柄に集中させることができるとともに、表示制御の負荷も軽減できる。

10

【 2 2 0 3 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示させる飾り図柄を拡大表示させる場合にもループ発光制御が継続して行われるため（図 3 1 5、図 3 1 6 参照）、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、可動体ランプ 9 d の制御を簡素化できる。尚、有効停止位置が複数設定されている場合、各有効停止位置に仮停止表示された飾り図柄について変動停止アクションが実行されてもよい。

【 2 2 0 4 】

（他の変形例）

また、可変表示態様がリーチ態様になった後、S P リーチ演出に発展する場合において、リーチ態様を形成する左右の飾り図柄が表示画面の手前側へ移動する第 1 所定動作と、表示画面の奥側へ移動する第 2 所定動作とを含む特定動作により、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 のみを S P リーチ演出が表示される表示画面の所定位置（例えば、表示画面上部左右側）へ移動させるようにしてもよく、この場合、飾り図柄の移動速度は、第 1 所定動作よりも第 2 所定動作の方が速いことが好ましい。

20

【 2 2 0 5 】

また、可変表示が停止しているときに、飾り図柄は数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 と情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 とが表示されるものにおいて、可変表示の開始時に、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が、スクロール表示とは異なる数字用変動開始アクションを実行可能とするとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の数字用変動開始アクションに連動して、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 も情報表示用変動開始アクションを実行可能としてもよい。そしてこのようにした場合、数字用変動開始アクションが終了する前に情報表示用変動開始アクションが終了して情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 が消去されるようにしてもよい。

30

【 2 2 0 6 】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【 2 2 0 7 】

例えば、前記実施の形態では、低ベース状態において第 1 演出モードと第 2 演出モードのいずれかを実行可能とされ、低確高ベース状態において第 3 演出モード、高確高ベース状態において第 4 演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において 3 種類以上の演出モードを実行可能としてもよいし、高ベース状態において 3 種類以上の演出モードを実行可能としてもよい。

40

【 2 2 0 8 】

また、前記実施の形態では、第 1 演出モードでは上下方向の第 1 スクロール表示、第 2 演出モードでは奥側から手前側に湾曲移動する第 2 スクロール表示、第 3 演出モードでは回転表示、第 4 演出モードでは上下方向の第 3 スクロール表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出モードにおける飾り図柄の可変表示の態様は種々に変更可能である。

【 2 2 0 9 】

50

また、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、有利状態として時短状態や確変状態、小当り遊技状態などを適用してもよい。

【 2 2 1 0 】

また、本実施の形態では、通常状態を低確低ベース状態とし、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態を低確高ベース状態及び高確低ベース状態とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態を低確率状態、特別状態を高確率状態としてもよい。

【 2 2 1 1 】

また、前記実施の形態では、遊技状態として通常状態（低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、確変状態（高確高ベース状態）とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機 1 に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低確率状態において可変表示結果がはずれなかった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後または R A M クリア（パチンコ遊技機 1 のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。この場合、例えば、大当り遊技後に制御される時短状態を時短状態 A、有利状態の終了後または R A M クリア（パチンコ遊技機 1 のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態 B、低確率状態において可変表示結果がはずれなかった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態 C とすればよい。

【 2 2 1 2 】

また、上記した時短状態 C に制御可能なパチンコ遊技機にあっては、時短状態 C に当選する可変表示結果の種類を複数設け、時短状態 C に当選した際の可変表示結果の種類に応じて時短制御が行われる可変表示回数を異ならせてもよい。

【 2 2 1 3 】

上述のように、本発明は、

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

第 1 位置から第 2 位置に進出可能な可動体と、

複数の発光手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターンに基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し、

通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段の制御を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を行うことが可能であり、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対

10

20

30

40

50

応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示と、を行うことが可能であり、

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、

第 1 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能であり、

10

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における前記当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第 1 位置から前記第 2 位置に進出し、

前記演出制御手段は、

前記当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記エピログパートにおいて、前記エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記可動体可動用輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

前記エピログパートに対応する輝度データテーブルは、第 1 有彩色を表す輝度データと、第 2 有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される、

ことを特徴とする。

本発明によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、通常状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態と比較して平均可変表示期間が長く、単調となりやすい通常状態において装飾識別情報の可変表示が開始する際の興趣を高めることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。これらのことは、装飾識別情報と保留表示の不自然な態様の表示により遊技者に違和感を与えることの防止につながる。さらには、S P 最終リーチの当りエピログパートで役物が落下するような演出では、例えばレインボー色の有彩色と、無彩色(「333」のRGBデータ)とが交互に切り替わるようにランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折はさむことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することとなる。その後の演出においては、無彩色をはさまず、なめらかなレインボー色でランプが点灯することによって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福することができる。その結果、演出を好適に遊技者に見せることができ、全体として演出効果が向上する。このように、本発明は、興趣の向上を図る好適な演出を実行できるとともに、装飾識別情報と保留表示の不自然な態様の表示により遊技者に違和感を与えることを防止できる。ゆえに、本発明は、高い商品性を有する。

30

40

【2214】

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機 1 の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特

50

徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【 2 2 1 5 】

上記のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【 2 2 1 6 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄（たとえば、「 - 」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい）。

10

【 2 2 1 7 】

上記説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロットマシン（スロット機）（たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナスなど）のうち 1 以上を搭載するスロットマシン）にも本発明を適用可能である。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非 A T 状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（A T）、特別状態はアシストタイム（A T）等が該当する。

20

【 2 2 1 8 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0 %」の割合であることを含んでもよい。たとえば、一方が「0 %」の割合で、他方が「1 0 0 %」の割合または「1 0 0 %」未満の割合であることも含む。

【 2 2 1 9 】

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

30

【 符号の説明 】

【 2 2 2 0 】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 3 遊技機用枠
- 4 A 第 1 特別図柄表示装置
- 4 B 第 2 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 5 C , 5 L , 5 R 飾り図柄表示エリア
- 6 A 入賞球装
- 6 B 可変入賞球装置
- 8 L , 8 R スピーカ
- 9 遊技効果ランプ
- 1 0 一般入賞口
- 1 1 主基板
- 1 2 演出制御基板
- 1 3 音声制御基板
- 1 5 中継基板
- 2 0 特図 L E D 基板

40

50

- 2 1 ゲートスイッチ
- 2 2 A 第1始動口スイッチ
- 2 2 B 第2始動口スイッチ
- 2 3 カウントスイッチ
- 2 4 V入賞スイッチ
- 3 0 打球操作ハンドル
- 3 1 A スティックコントローラ
- 3 1 B プッシュボタン
- 3 2 可動体
- 3 5 A コントローラセンサユニット
- 3 5 B プッシュセンサ
- 4 1 通過ゲート
- 5 0 第4図柄ユニット
- 8 1 , 8 2 , 8 3 ソレノイド
- 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 , 1 2 1 ROM
- 1 0 2 , 1 2 2 RAM
- 1 0 4 , 1 2 4 乱数回路
- 1 0 6 RTC
- 1 1 0 スイッチ回路
- 1 1 1 出力回路
- 1 2 0 演出制御用CPU
- 1 2 3 表示制御部

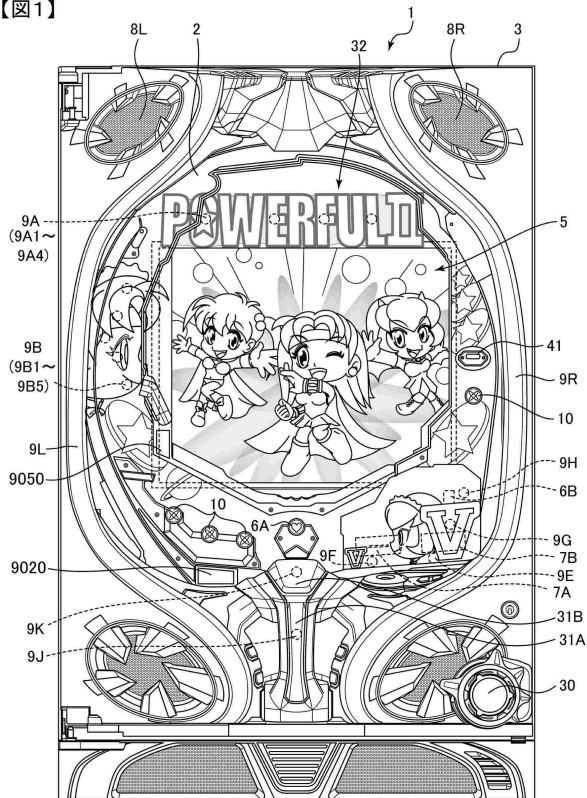
10

20

【図面】

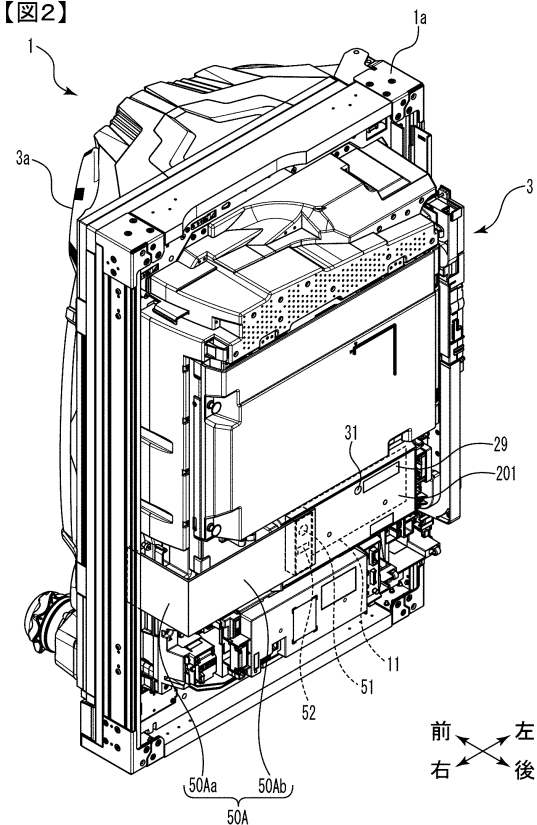
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



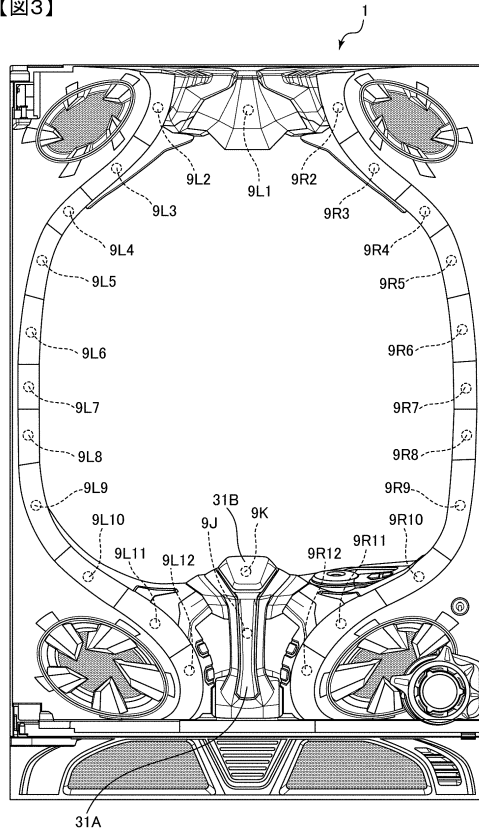
30

40

50

【図3】

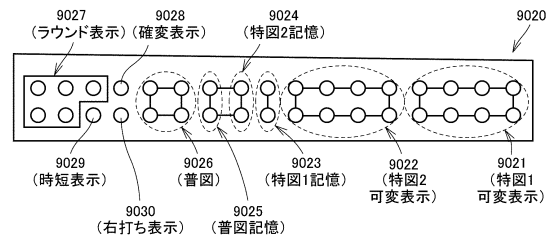
【図3】



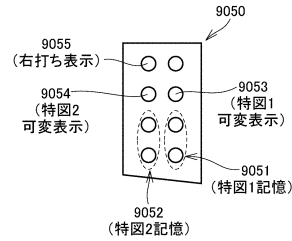
【図4】

【図4】

(a) 特図LED基板



(b) 第4図柄ユニット

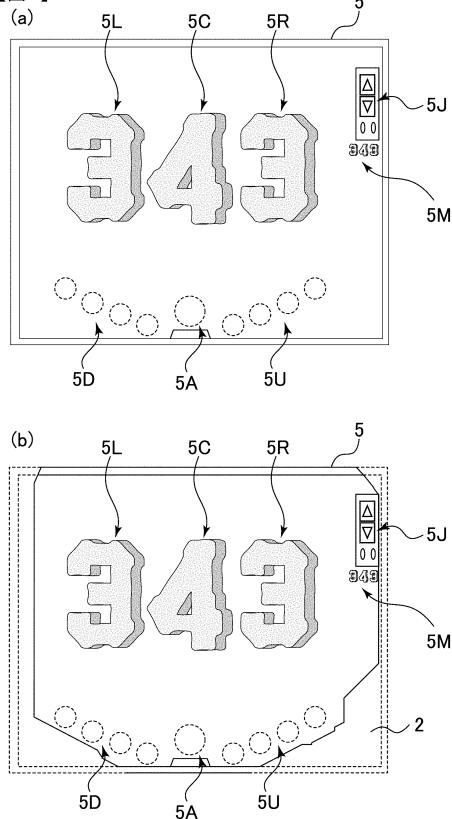


(c) 第4図柄ユニットとSPリーチ時の遊技効果ランプとの関係

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

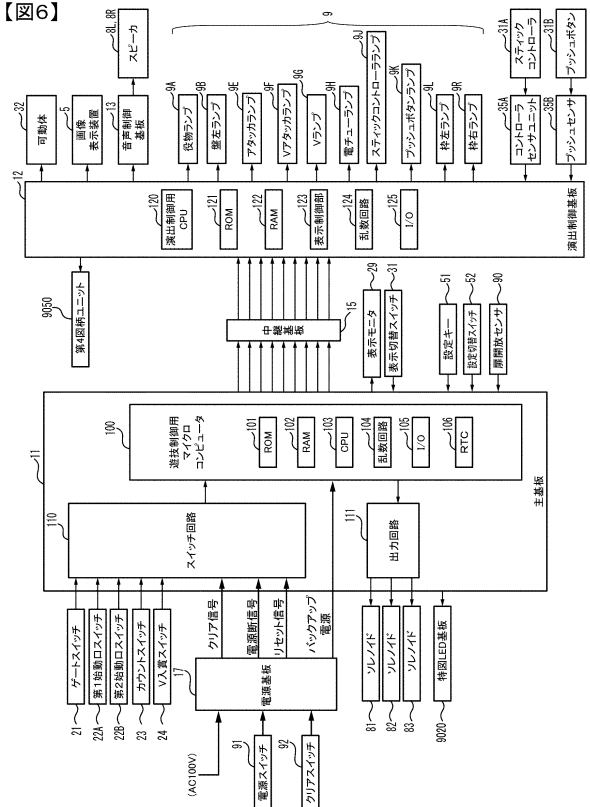
【図5】

【図5】



【図6】

【図6】



【図 7】

【図7】

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

【図 8】

【図8】

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

10

20

【図 9】

【図9】

(a)大当り判定

状態	ランダム1判定値数 (最大判定値65536)
通常時	205
確変時	789

→

大当り確率	ハズレ確率
約1/320	約319/320
約1/83	約82/83

→

(b)第1特別図柄大当り種類判定

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

(c)第2特別図柄大当り種類判定

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

【図 1 0】

【図10】

演出制御コマンド

MODE	EXT	名称	内容
B0	××	前変動パターン××指定	図柄の前変動(ターン××)の指定(××=前変動(ターン番号))
B1	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
B1	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
B4	××	後変動パターン××指定	図柄の後変動(ターン××)の指定(××=後変動(ターン番号))
BC	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
BC	02	表示結果2指定(通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
BC	03	表示結果3指定(通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
BC	04	表示結果4指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	05	表示結果5指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	06	表示結果6指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	07	表示結果7指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	08	表示結果8指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	09	表示結果9指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	10	表示結果10指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	11	表示結果11指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	12	表示結果12指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
B0	01	第1特別図柄の変動を開始することの指定(第1特別図柄の変動開始指定)	第1特別図柄の変動を開始することの指定(第1特別図柄の変動開始指定)
B0	02	第2特別図柄の変動を開始することの指定(第2特別図柄の変動開始指定)	第2特別図柄の変動を開始することの指定(第2特別図柄の変動開始指定)
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90		初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
B2	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	00	通常状態の背景を指定	通常状態の背景を指定
95	01	特変状態の背景を指定	特変状態の背景を指定
95	02	確変状態の背景を指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストラーション表示に移行することを指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	通常大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	通常大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定	通常大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定	通常大当りを開始することの指定
A0	06	大当り開始6指定	通常大当りを開始することの指定
A0	07	大当り開始7指定	通常大当りを開始することの指定
A0	08	大当り開始8指定	通常大当りを開始することの指定
A0	09	大当り開始9指定	通常大当りを開始することの指定
A0	10	大当り開始10指定	通常大当りを開始することの指定
A0	11	大当り開始11指定	通常大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放指定	××で示す図数目の大入賞口開放中継表示指定(××=01H～0F16H)
A2	××	大入賞口開放後指定	××で示す図数目の大入賞口開放後継表示指定(××=01H～0F16H)
A3	01	大当り終了1指定	通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	通常大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	通常大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定	通常大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定	通常大当りを終了することの指定
A3	06	大当り終了6指定	通常大当りを終了することの指定
A3	07	大当り終了7指定	通常大当りを終了することの指定
A3	08	大当り終了8指定	通常大当りを終了することの指定
A3	09	大当り終了9指定	通常大当りを終了することの指定
A3	10	大当り終了10指定	通常大当りを終了することの指定
A3	11	大当り終了11指定	通常大当りを終了することの指定
AD	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1抽動入賞指定	第1抽動入賞があったことの指定
B2	00	第2抽動入賞指定	第2抽動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶情報指定	第1保留記憶情報が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶情報指定	第2保留記憶情報が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄指定コマンド	抽動入賞時の入賞特判判定結果(表示結果)を指定
C6	××	変動種別コマンド	抽動入賞時の入賞特判判定結果(変動パターン種別)を指定
07	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	h4H	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	h4H	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

30

40

50

【図 1 1】

【図11】

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

【図 1 2】

【図12】

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

【図 1 3】

【図13】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個、保留1個→0個用		
後変動番号	後変動パターン 内容	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似達ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	擬似達ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用		
後変動番号	後変動パターン 内容	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似達ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似達ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

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

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

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

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図 1 4】

【図14】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1,2、確変大当り1,2,5,6,7,8用		
後変動番号	後変動パターン 内容	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用		
後変動番号	後変動パターン 内容	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

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

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

10

20

30

40

50

【 図 1 5 】

【図15】
前度點パターン判定

(c) 検査番号等 1 用		
前記番号等	前記表(パターン) 内容	ランダム5桁定数値 (最大判定定数25)
1	通常定数	25
(d) 検査番号等 2 用		
前記番号等	前記表(パターン) 内容	ランダム5桁定数値 (最大判定定数25)
2	短接定数	25
(e) 検査番号等 3 用		
前記番号等	前記表(パターン) 内容	ランダム5桁定数値 (最大判定定数25)
3	短接短接定数	25
(f) 検査番号等 4 用		
前記番号等	前記表(パターン) 内容	ランダム5桁定数値 (最大判定定数25)
1	通常定数	25
(g) 検査番号等 5 用		
前記番号等	前記表(パターン) 内容	ランダム5桁定数値 (最大判定定数125)
4	ノーマルリーチ(ノーマルSP前兆)	125
7	【短接】短接一ノーマルリーチ(ノーマルSP前兆)	125
(h) 検査番号等 6 用		
前記番号等	前記表(パターン) 内容	ランダム5桁定数値 (最大判定定数25)
4	ノーマルリーチ(ノーマルSP前兆)	100
7	【短接】短接一ノーマルリーチ(ノーマルSP前兆)	100
10	【短接】短接一短接一ノーマルリーチ(ノーマルSP前兆)	50
(i) 検査番号等 7 用		
前記番号等	前記表(パターン) 内容	ランダム5桁定数値 (最大判定定数25)
5	ノーマルリーチ(SP後半発露)	31
8	【短接】短接一ノーマルリーチ(SP後半発露)	56
11	【短接】短接一短接一ノーマルリーチ(SP後半発露)	170
(j) 検査番号等 11 用		
前記番号等	前記表(パターン) 内容	ランダム5桁定数値 (最大判定定数25)
5	ノーマルリーチ(SP後半発露)	21
8	【短接】短接一ノーマルリーチ(SP後半発露)	56
11	【短接】短接一短接一ノーマルリーチ(SP後半発露)	180
(k) 検査番号等 8 用		
前記番号等	前記表(パターン) 内容	ランダム5桁定数値 (最大判定定数25)
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	60
9	【短接】短接一ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	60
12	【短接】短接一短接一ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	190
(l) 検査番号等 12 用		
前記番号等	前記表(パターン) 内容	ランダム5桁定数値 (最大判定定数25)
9	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	200
12	【短接】短接一ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	200
12	【短接】短接一短接一ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	200

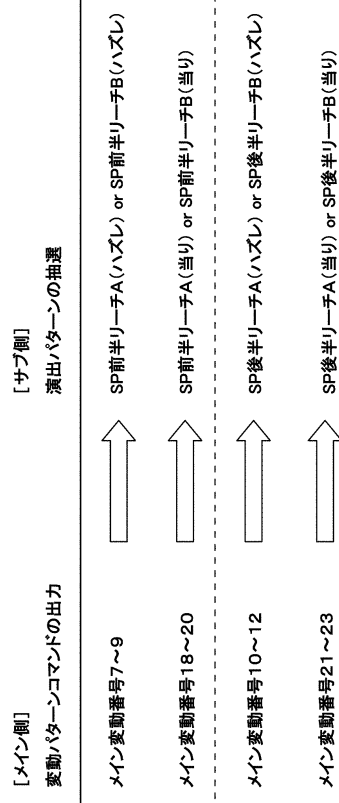
【 図 1 6 】

【図16】

新変動(ターニン)		新変動(ターニン)		新変動(ターニン)		新変動(ターニン)	
前変動番号	内容	変動時間 (ms)	フレーム数	後変動番号	内容	変動時間 (ms)	フレーム数
1	通常変動	12700	381	1	13S変動(前リチウムハズレ)	300	9
2	短絡変動	6700	21	2	7S変動(前リチウムハズレ)	300	9
3	短絡変動	2700	81	3	3S変動(前リチウムハズレ)	300	9
4	通常変動	12700	381	4	振込変動(前リチウムハズレ)	9300	278
5	ノーマルリチウムSP変動	21000	630	5	ノーマルリチウムハズレ	1700	51
6	【振込】振込(ノーマルリチウムSP変動)	41500	1246	6	ノーマルリチウムハズレ	1700	51
7	ノーマルリチウムSP変動	21000	630	7	SP変動(前リチウムハズレ)	37400	1123
8	【振込】振込(ノーマルリチウムSP変動)	41500	1246	8	SP変動(前リチウムハズレ)	37400	1123
9	【振込】振込(ノーマルリチウムSP変動)	41500	1246	9	SP変動(前リチウムハズレ)	37400	1123
10	ノーマルリチウムSP変動	21000	630	10	SP変動(前リチウムハズレ)	37400	1123
11	【振込】振込(ノーマルリチウムSP変動)	41500	1246	11	SP変動(前リチウムハズレ)	37400	1123
12	【振込】振込(ノーマルリチウムSP変動)	41500	1246	12	SP変動(前リチウムハズレ)	37400	1123
13	ノーマルリチウムSP変動	21000	630	13	SP変動(前リチウムハズレ)	37400	1123
14	【振込】振込(ノーマルリチウムSP変動)	41500	1246	14	SP変動(前リチウムハズレ)	37400	1123
15	【振込】振込(ノーマルリチウムSP変動)	41500	1246	15	SP変動(前リチウムハズレ)	37400	1123
16	ノーマルリチウムSP変動	21000	630	16	ノーマルリチウムハズレ	16400	492
17	【振込】振込(ノーマルリチウムSP変動)	41500	1246	17	ノーマルリチウムハズレ	16400	492
18	ノーマルリチウムSP変動	21000	630	18	SP変動(前リチウムハズレ)	9300	280
19	【振込】振込(ノーマルリチウムSP変動)	41500	1246	19	SP変動(前リチウムハズレ)	9300	280
20	【振込】振込(ノーマルリチウムSP変動)	41500	1246	20	SP変動(前リチウムハズレ)	9300	280
21	ノーマルリチウムSP変動	21000	630	21	SP変動(前リチウムハズレ)	9900	3000
22	【振込】振込(ノーマルリチウムSP変動)	41500	1246	22	SP変動(前リチウムハズレ)	9900	3000
23	ノーマルリチウムSP変動	21000	630	23	SP変動(前リチウムハズレ)	9900	3000
24	【振込】振込(ノーマルリチウムSP変動)	41500	1246	24	SP変動(前リチウムハズレ)	9900	3000
25	【振込】振込(ノーマルリチウムSP変動)	41500	1246	25	SP変動(前リチウムハズレ)	14200	4258

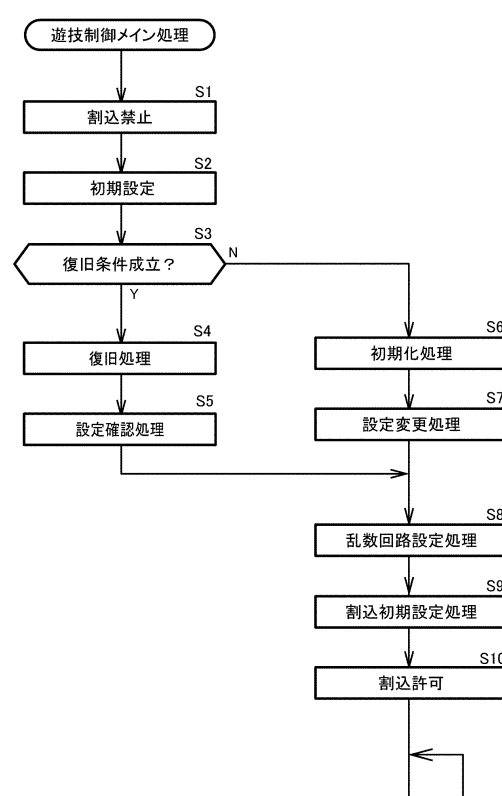
【 図 1 7 】

【図17】



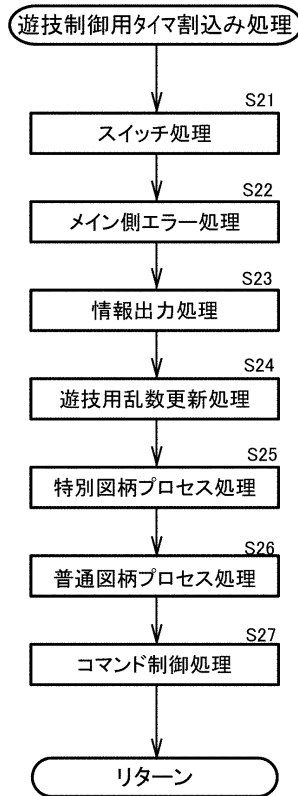
【 図 1 8 】

【図18】



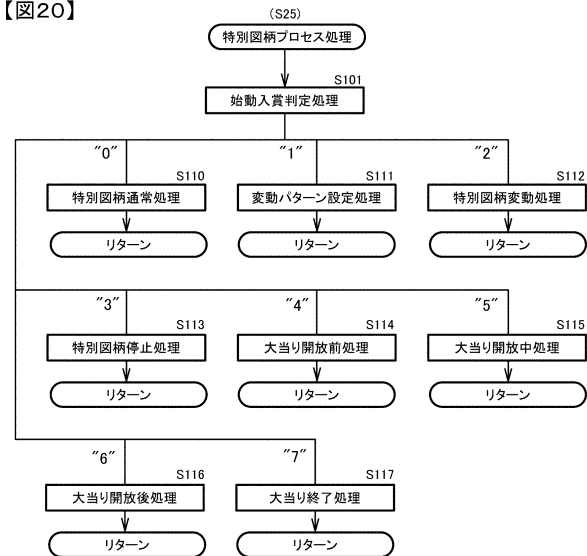
【図 19】

【図19】



【図 20】

【図20】

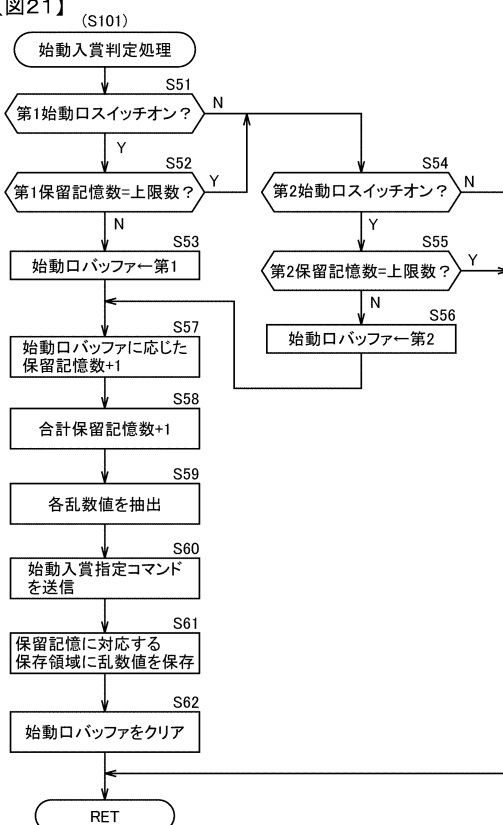


10

20

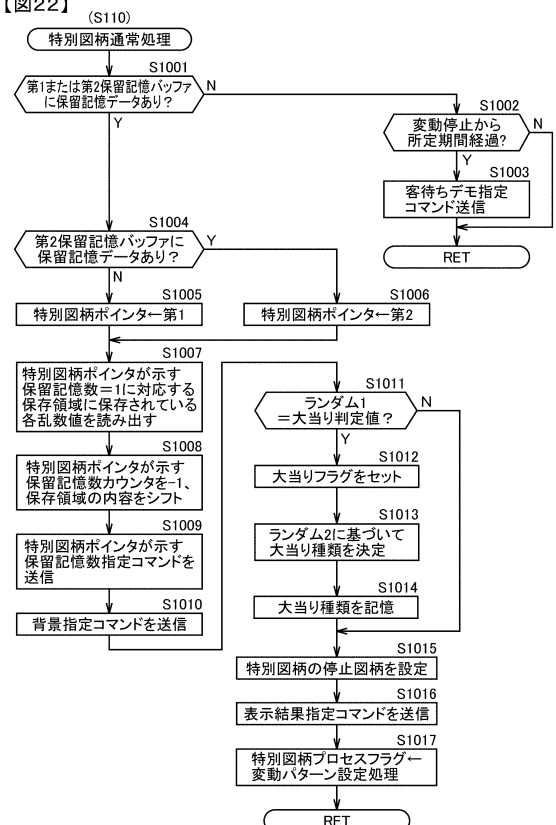
【図 21】

【図21】



【図 22】

【図22】



30

40

50

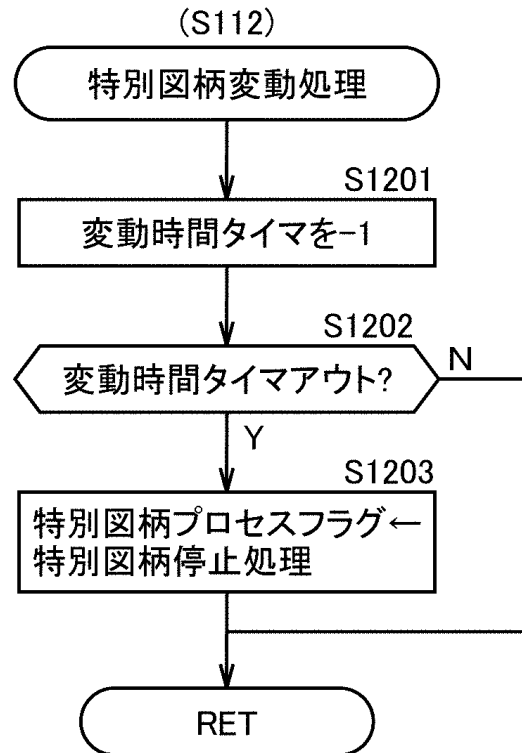
【図 2 3】

【図23】



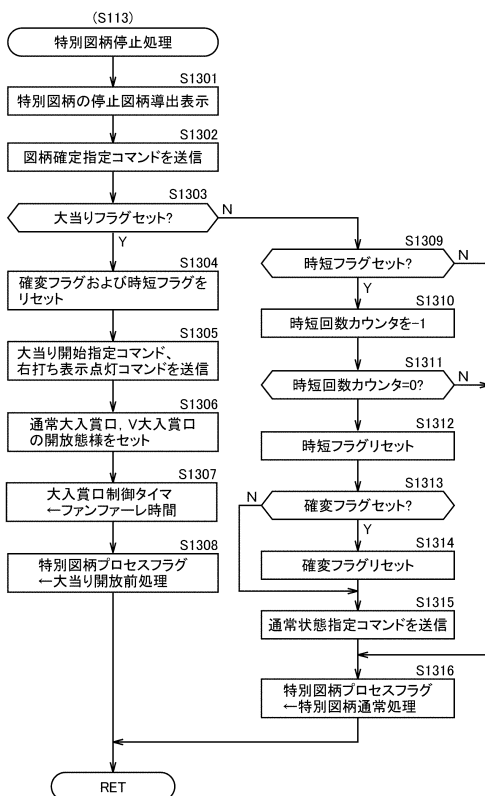
【図 2 4】

【図24】



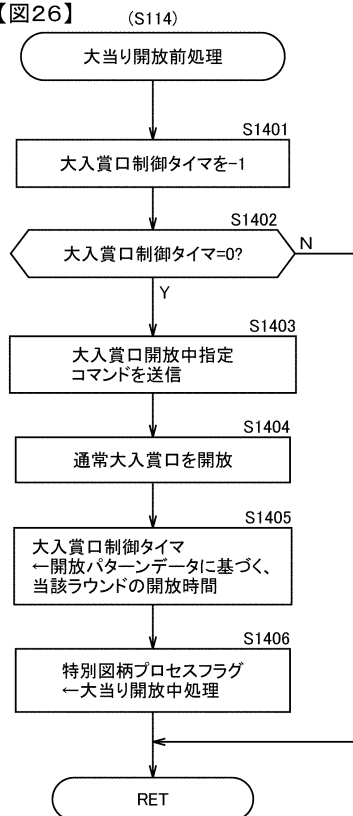
【図 2 5】

【図25】



【図 2 6】

【図26】



10

20

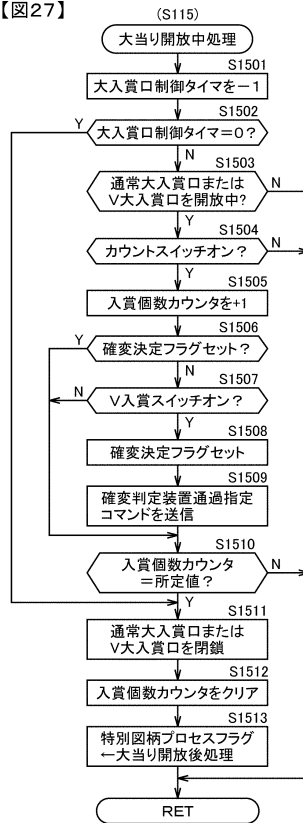
30

40

50

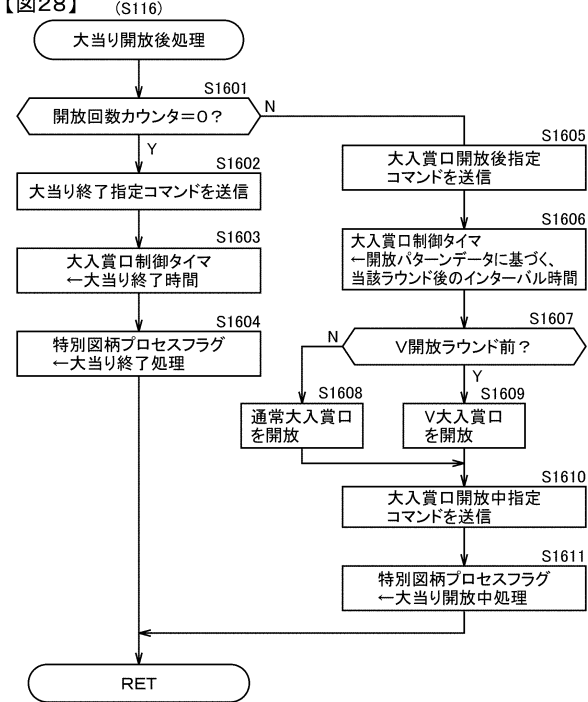
【図 27】

【図27】



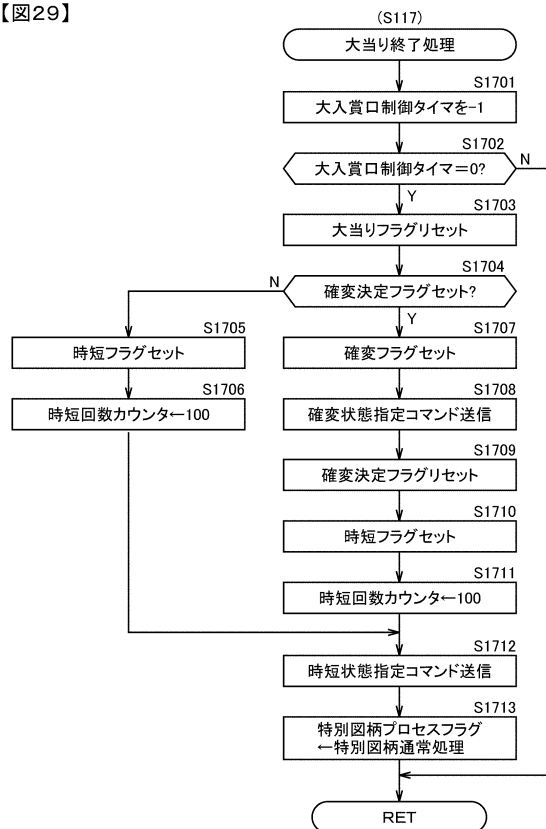
【図 28】

【図28】



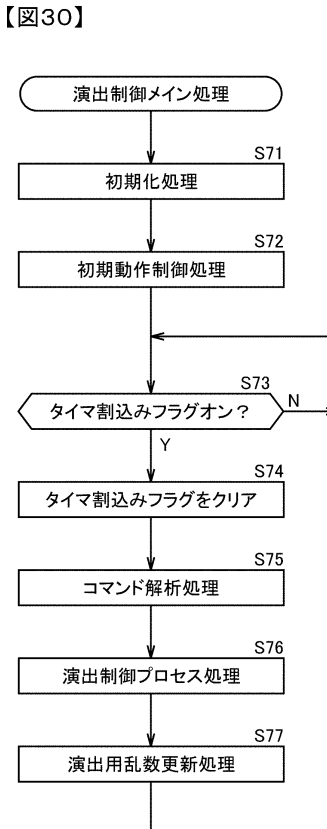
【図 29】

【図29】



【図 30】

【図30】



10

20

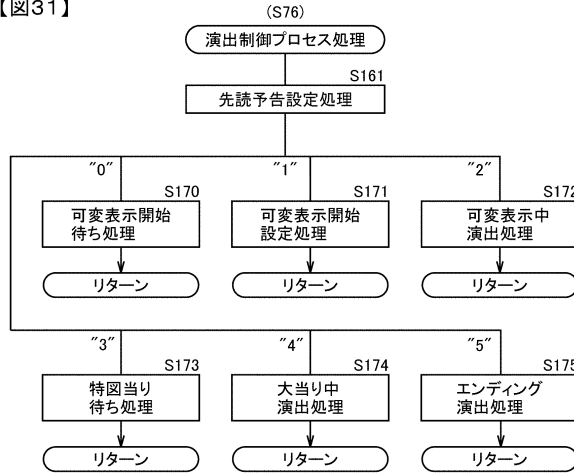
30

40

50

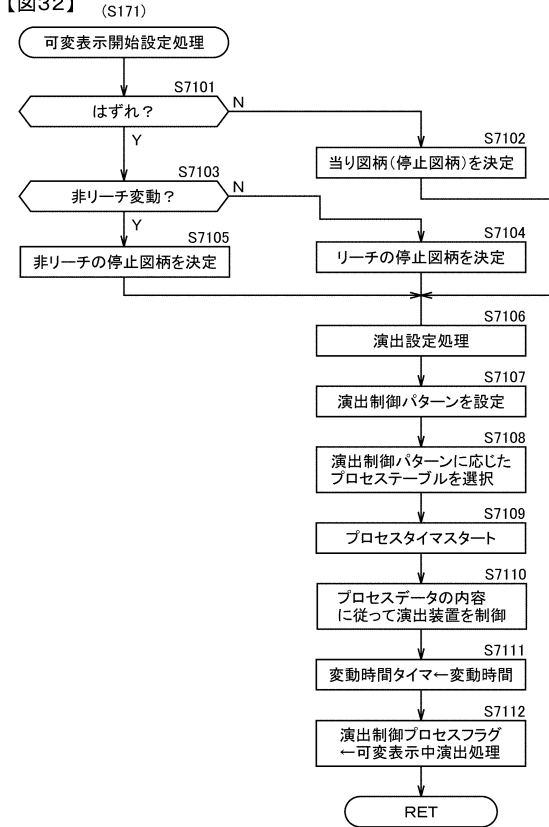
【図31】

【図31】



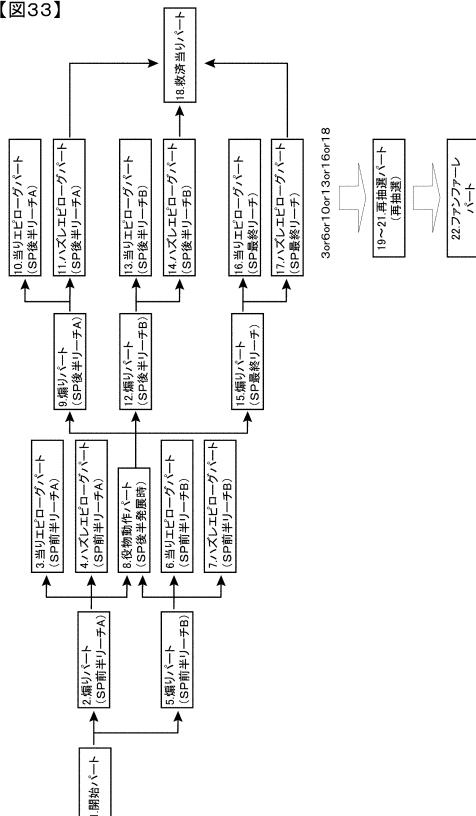
【図32】

【図32】



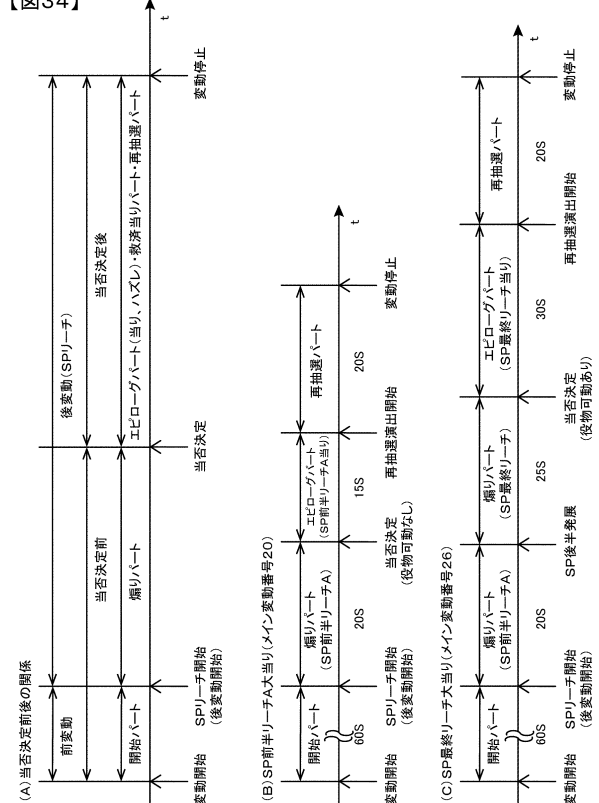
【図33】

【図33】



【図34】

【図34】



10

20

30

40

50

【図 3 5】

【図35】

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

【図 3 6】

【図36】

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

【図 3 7】

【図37】

3. 当りエビログパート(SP前半リーチA)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
c1	tc1	爆チュー捕まえる	白点滅(tb18より明るめ)
c2	tc2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
c3	tc3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
c4	tc4	図柄出し	白点滅
c5	tc5	図柄出し	白点滅
c6	tc6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

4. ハズレエビログパート(SP前半リーチA)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
d1	td1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tb18より暗め)
d2	td2	残念	白点灯(td1より暗め)
d3	td3	画面暗転	消灯
d4	td4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

【図 3 8】

【図38】

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

10

20

30

40

50

【図 3 9】

【図39】

6. 当りエピソードパート (SP前半リーチB)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
f1	tf1	夢夢攻撃	白点滅(te17より明るめ)
f2	tf2	ポイント攻撃受ける	レインボー点灯(なめらか)
f3	tf3	夢夢勝利	レインボー点灯(なめらか)
f4	tf4	静止画	レインボー点灯(なめらか)
f5	tf5	図柄出し	白点滅
f6	tf6	図柄出し	白点滅
f7	tf7	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)
5000msec			
600000msec (10分データ)			
7. ハズレエピソードパート (SP前半リーチB)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
g1	tg1	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g2	tg2	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g3	tg3	残念	白点灯(tg1,tg2より暗め)
g4	tg4	画面暗転	消灯
g5	tg5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)
200msec			
5800msec			
輝度データをループ			

【図 4 1】

【図41】

9. 爆りパート (SP後半リーチA)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
i1	ti1	タイトル表示	黄点灯(短)
i2	ti2	対峙	左: 白点灯、右: 赤点灯
i3	ti3	対峙	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i4	ti4	対峙	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i5	ti5	対峙	左: 白点灯、右: 赤点滅
i6	ti6	ジャム表示	紫点滅
i7	ti7	夢夢表示	緑点滅
i8	ti8	爆チュー表示	赤点滅
i9	ti9	ジャム追っかけ	紫点滅
i10	ti10	爆チュー逃げる	赤点滅
i11	ti11	部屋背景	黄点灯(長)
i12	ti12	ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i13	ti13	ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i14	ti14	ジャムジャンプ	白点滅(3回)
i15	ti15	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i16	ti16	爆チュー捕まえられず	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i17	ti17	夢夢字幕	緑点滅
i18	ti18	夢夢追っかけ	緑点滅
i19	ti19	爆チュー逃げる	赤点滅
i20	ti20	部屋背景	黄点灯(中)
i21	ti21	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i22	ti22	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i23	ti23	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
i24	ti24	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i25	ti25	爆チュー捕まえられず	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i26	ti26	味方2人表示	左: 紫点滅、右: 緑点滅
i27	ti27	夢夢アップ	緑点灯
i28	ti28	夢夢とジャムアップ	左: 紫点灯、右: 緑点灯
i29	ti29	2人で追っかけ	左: 白点灯、右: 赤点灯
i30	ti30	2人で追っかけ	左: 白点灯、右: 赤点灯
i31	ti31	ジャムアップ	紫点灯
i32	ti32	ジャムジャンプ	紫点滅
i33	ti33	夢夢アップ	緑点灯
i34	ti34	夢夢ジャンプ	緑点滅
i35	ti35	2人ジャンプ	白点滅(3回)
i36	ti36	2人ジャンプ(静止画1)	白点滅
i37	ti37	2人ジャンプ(静止画2)	白点滅
i38	ti38	2人ジャンプ(静止画3)	白点滅
i39	ti39	当否決定前(静止画4)	白点灯
1130msec			
1560msec			
1330msec			
210msec			
150msec			
210msec			
150msec			
210msec			
1000msec			
600000msec (10分データ)			
SP前半より長い3000msec表示維持			

【図 4 0】

【図40】

8. 役物動作パート (SP後半発展時)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
h1	th1	役物落下	赤点滅
h2	th2	役物落下	赤点滅
h3	th3	役物落下	赤点滅
7000msec			

【図 4 2】

【図42】

10. 当りエピソードパート (SP後半リーチA)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
j1	tj1	爆チュー捕まえる	白点滅(tj39より明るめ)
j2	tj2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
j3	tj3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
j4	tj4	図柄出し	白点滅
j5	tj5	図柄出し	白点滅
j6	tj6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)
5000msec			
600000msec (10分データ)			
11. ハズレエピソードパート (SP後半リーチA)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
k1	tk1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tj39より暗め)
k2	tk2	爆チューアップ	白点灯(tk1より暗め)
k3	tk3	残念	白点灯(tk1より暗め)
k4	tk4	画面暗転	消灯
k5	tk5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)
200msec			
5800msec			
輝度データをループ			

10

20

30

40

50

【図 4 3】

【図43】

12. 煽りパート(SP後半リーチB)

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

SP前半より長い
3000msec
表示維持

【図 4 4】

【図44】

13. 当りエピソードパート(SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
o1	to1	カニ捕まえる	白点滅(tn27より明るめ)	
o2	to2	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o3	to3	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o4	to4	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o5	to5	静止画	レインボー点灯(なめらか)	
o6	to6	図柄出し	白点滅	5000msec
o7	to7	図柄出し	白点滅	
o8	to8	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)

14. ハズレエピソードパート(SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
p1	tp1	カニ捕まえられず	白点灯(tn27より暗め)	200msec
p2	tp2	カニ逃げる	白点灯(tp1より暗め)	
p3	tp3	残念	白点灯(tp1より暗め)	5800msec
p4	tp4	画面暗転	消灯	
p5	tp5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)	輝度データをループ

10

20

【図 4 5】

【図45】

15. 煽りパート(SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
r1	tr1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
r2	tr2	対峙	左:白点滅、右:赤点灯	
r3	tr3	対峙	左:白点灯、右:赤点滅	
r4	tr4	AD表示	オレンジ点滅	
r5	tr5	メイドA表示	青点滅	
r6	tr6	メイドB表示	ハワイアンブルー点滅	
r7	tr7	ナナ表示	ピンク点滅	
r8	tr8	ジャム表示	紫点滅	
r9	tr9	夢夢表示	緑点滅	
r10	tr10	爆チュー表示	赤点滅	
r11	tr11	メイドA追っかけ	青点滅	
r12	tr12	AD&メイドA追っかけ	左:オレンジ点滅、 右:青点滅	
r13	tr13	爆チュー逃げる	赤点滅	
r14	tr14	爆チュー逃げる	赤点灯	
r15	tr15	街背景	黄点灯(長)	1560msec
r16	tr16	ナナ追っかけ	ピンク点滅	
r17	tr17	メイドB&ナナ追っかけ	左:ハワイアンブルー点滅、 右:ピンク点滅	
r18	tr18	爆チュー逃げる	赤点滅	
r19	tr19	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r20	tr20	夢夢追っかけ	緑点滅	
r21	tr21	夢夢&ジャム追っかけ	左:紫点滅、右:緑点滅	
r22	tr22	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r23	tr23	爆チュー逃げる	赤点滅	
r24	tr24	ADアップ	オレンジ点灯	

【図 4 6】

【図46】

15. 煽りパート(SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
r25	tr25	ADジャンプ	オレンジ点滅	
r26	tr26	メイドAアップ	青点灯	
r27	tr27	メイドAジャンプ	青点滅	
r28	tr28	メイドBアップ	ハワイアンブルー点灯	
r29	tr29	メイドBジャンプ	ハワイアンブルー点滅	
r30	tr30	ナナアップ	ピンク点灯	
r31	tr31	ナナジャンプ	ピンク点滅	
r32	tr32	ジャムアップ	紫点灯	
r33	tr33	ジャムジャンプ	紫点滅	
r34	tr34	夢夢アップ	緑点灯	
r35	tr35	夢夢ジャンプ	緑点滅	
r36	tr36	味方6人アップ	白点滅(2回)	150msec
r37	tr37	味方6人アップ	白点灯	
r38	tr38	爆チュー表示	赤点灯	
r39	tr39	爆チューアップ	赤点滅	
r40	tr40	爆チューアップ+ボタン表示	白点滅(3回)	210msec
r41	tr41	カットイン	赤点灯or緑点灯	
r42	tr42	カットイン捌ける	白点灯	
r43	tr43	味方6人表示	白点灯	
r44	tr44	爆チュー表示	赤点灯	
r45	tr45	味方6人表示	白点灯	
r46	tr46	爆チュー表示	赤点灯	
r47	tr47	味方6人表示	白点滅(3回)	210msec
r48	tr48	爆チュー表示⇔味方6人表示	赤点灯	
r49	tr49	トリガ表示中央へ	赤点灯	
r50	tr50	トリガ表示中央へ	赤点灯	
r51	tr51	当否決定前(引け表示)(静止画1)	赤点滅	
r52	tr52	当否決定前(引け表示)(静止画2)	赤点滅	
r53	tr53	当否決定前(引け表示)(静止画3)	赤点滅	
r54	tr54	当否決定前(引け表示)(静止画4)	赤点滅	

30

40

50

【図 4 7】

【図47】

16. 当りエピソードパート（SP最終リーチ）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
s1	ts1	役物落下	レインボー点滅
s2	ts2	役物落下	レインボー点滅
s3	ts3	役物落下	レインボー点滅
s4	ts4	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s5	ts5	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s6	ts6	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s7	ts7	静止画	レインボー点灯(なめらか)
s8	ts8	図柄出し	白点滅
s9	ts9	図柄出し	白点滅
s10	ts10	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

17. ハズレエピソードパート（SP最終リーチ）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
u1	tu1	爆チュー逃げる	白点灯(tr54より暗め)
u2	tu2	残念	白点灯(tu1より暗め)
u3	tu3	画面暗転	消灯
u4	tu4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

【図 4 9】

【図49】

各リーチの当りエピソードパートの最終部分

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A1	ta1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A2	ta2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A3	ta3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A4	ta4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A5	ta5	図柄出し(2図柄通常サイズ)	レインボー点灯(なめらか)

19. 再抽選パート（操作前）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A6	ta6	再抽選演出スタート(2図柄揺れ)	消灯
A7	ta7	2図柄揺れ	消灯
A8	ta8	2図柄揺れ	消灯
A9	ta9	再抽選演出による動き始め(2図柄縮小)	赤点滅
A10	ta10	2図柄縮小	赤点滅
A11	ta11	2図柄→3図柄へ	赤点滅(高速)
A12	ta12	3図柄表示	赤点滅(高速)
A13	ta13	3図柄→4図柄へ	赤点滅(高速)
A14	ta14	4図柄表示	赤点滅(高速)
A15	ta15	4図柄→5図柄へ	赤点滅(高速)
A16	ta16	5図柄表示	赤点滅(高速)
A17	ta17	5図柄→6図柄へ	赤点滅(高速)
A18	ta18	6図柄表示	赤点滅(高速)
A19	ta19	6図柄→7図柄へ	赤点滅(高速)
A20	ta20	7図柄表示	赤点滅(高速)
A21	ta21	7図柄→1図柄へ	赤点滅(高速)
A22	ta22	1図柄表示	赤点滅(高速)
A23	ta23	1図柄→2図柄へ	赤点滅(高速)
A24	ta24	2図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A25	ta25	2図柄→3図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A26	ta26	3図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A27	ta27	3図柄→4図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A28	ta28	4図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A29	ta29	4図柄→5図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A30	ta30	5図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A31	ta31	5図柄→6図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A32	ta32	6図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A33	ta33	6図柄→7図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A34	ta34	7図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A35	ta35	7図柄→1図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A36	ta36	1図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A37	ta37	1図柄→2図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A38	ta38	2図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A39	ta39	2図柄→3図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A40	ta40	3図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A41	ta41	3図柄→4図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A42	ta42	4図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A43	ta43	4図柄→5図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A44	ta44	5図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A45	ta45	5図柄→6図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A46	ta46	6図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)

【図 4 8】

【図48】

18. 救済当りパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
v1	tv1	救済演出	赤点灯 (td4, tg5, tk5, tp5, tu4より明るめ)
v2	tv2	ホワイトアウト	白点灯
v3	tv3	図柄出し	白点滅
v4	tv4	図柄出し	白点滅
v5	tv5	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

【図 5 0】

【図50】

20. 再抽選パート（操作促進後に奇数図柄導出）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
B1	tb1	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B2	tb2	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B3	tb3	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B4	tb4	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B5	tb5	3図柄通常サイズ	レインボー点滅
B6	tb6	3図柄揺れ	レインボー点滅
B7	tb7	通常背景揺れ	レインボー点滅
B8	tb8	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅
B9	tb9	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅

22. ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
D1	td1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
D2	td2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

10

20

30

40

50

【 図 5 1 】

【図51】

21. 再抽選パート(操作促進後に偶数図柄導出)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
C1	tC1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C2	tC2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C3	tC3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C4	tC4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C5	tC5	2図柄通常サイズ	レインボー点灯
C6	tC6	2図柄揺れ	レインボー点灯
C7	tC7	通常背景揺れ	レインボー点灯(なめらか)
C8	tC8	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)
C9	tC9	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)

600000msec
(10分データ)

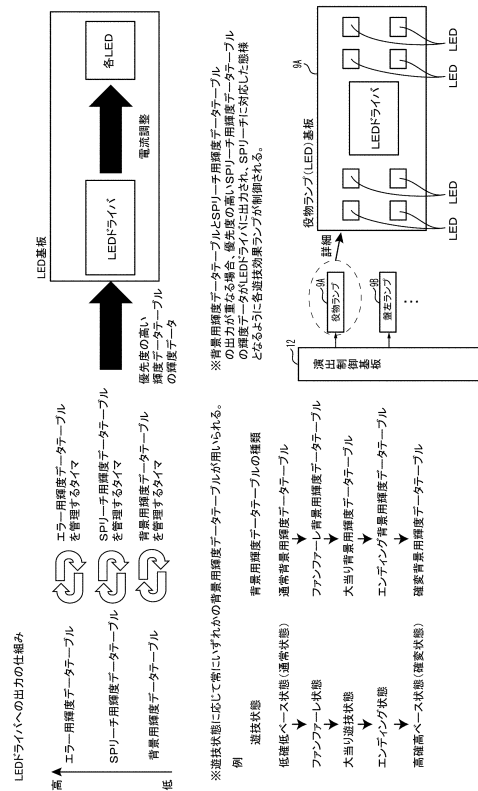
22. ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
E1	tE1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
E2	tE2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec
(10分データ)

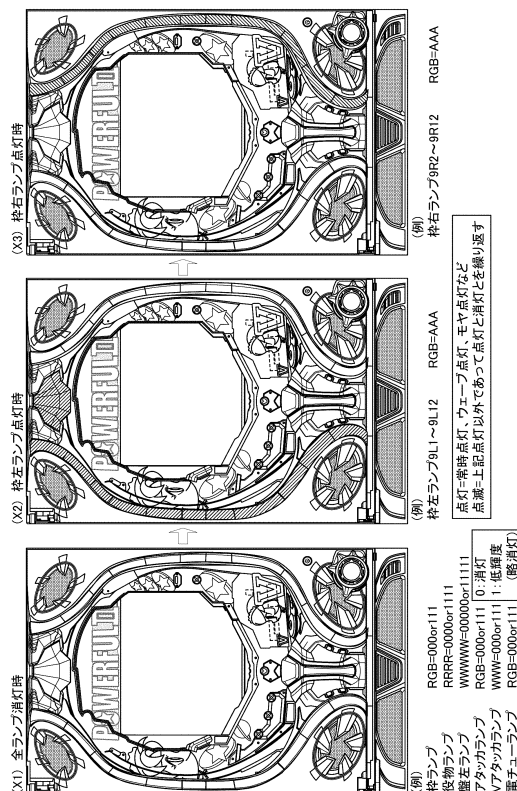
【 図 5 2 】

【図52】



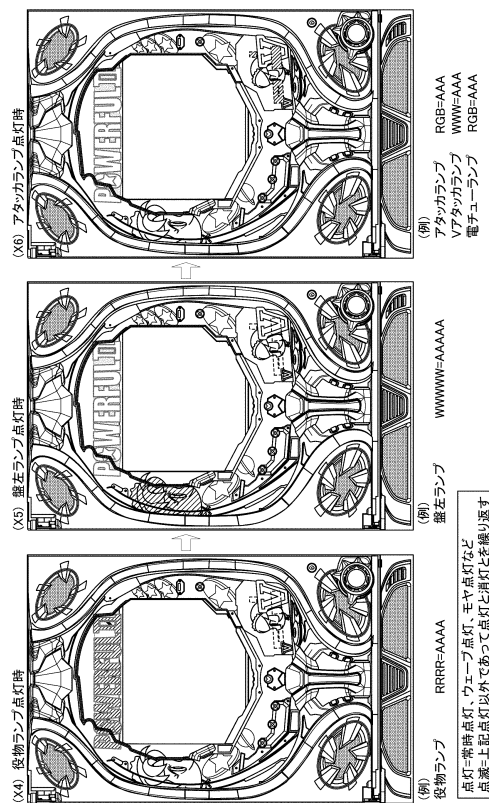
【 図 5 3 】

【図53】



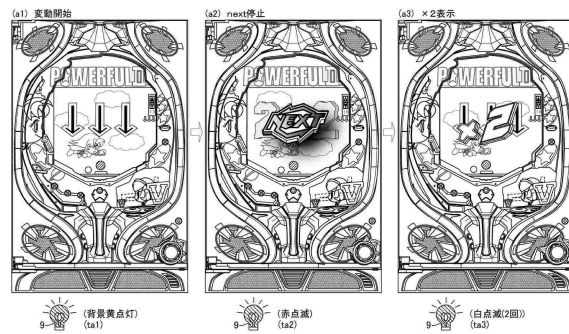
【 図 5 4 】

【図54】



【図55】

【図55】



【図56】

【図56】



10

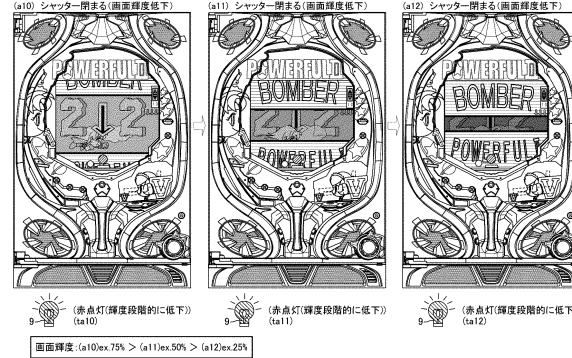
【図57】

【図57】



【図58】

【図58】



20

【図59】

【図59】



【図60】

【図60】



30

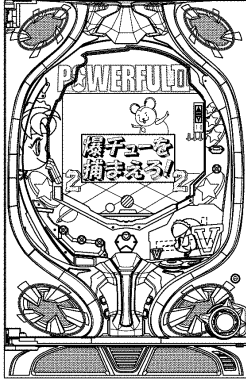
40

50

【図 6 1】

【図61】

(a19) シャッター開く(SP前半リーチAの画面)



9 (消灯)
(ta19)

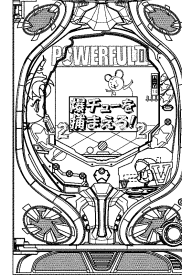
SP前半リーチA:(b1)へ
SP前半リーチB:(e1)へ

※SP前半リーチBに移行する場合、
SP前半リーチBの画面を表示

【図 6 2】

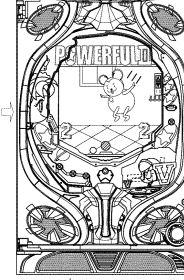
【図62】

(b1) タイトル表示



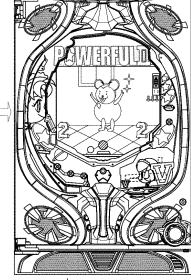
9 (消灯)
(tb1)

(b2) タイトル消える



9 (赤点滅)
(tb2)

(b3) 敵キャラ登場



9 (赤点灯)
(tb3)

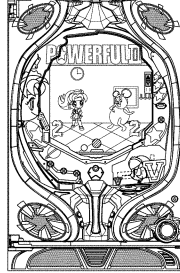
8L,8R (SP前半リーチAに
応じたBGM)

10

【図 6 3】

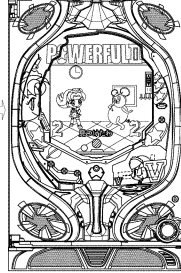
【図63】

(b4) 対峙



9 (左:緑点灯,右:赤点灯)
(tb4)

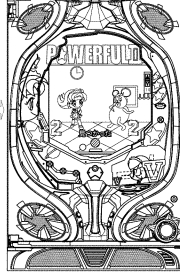
(b5) 対峙



9 (左:緑点滅,右:赤点灯)
(tb5)

8L,8R (夢夢セリフ:見つけたわ)

(b6) 対峙



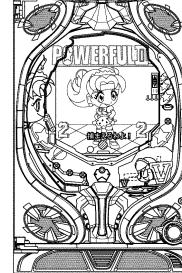
9 (左:緑点灯,右:赤点滅)
(tb6)

8L,8R (爆チューセリフ:見つかった)

【図 6 4】

【図64】

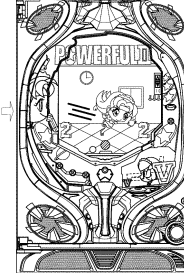
(b7) 夢夢アップ



9 (緑点滅)
(tb7)

8L,8R (夢夢セリフ:捕まえるわよ！)

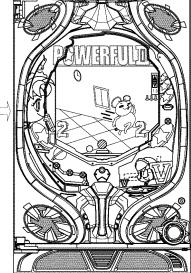
(b8) 夢夢追っかけ



9 (緑点滅)
(tb8)

8L,8R (夢夢セリフ:とわ)

(b9) 爆チュー上げる



9 (赤点滅)
(tb9)

8L,8R (爆チューセリフ:へへへ)

20

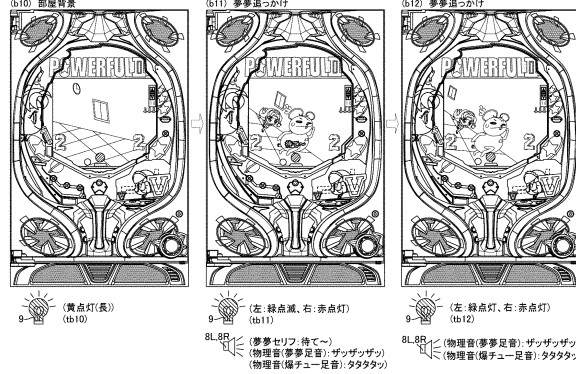
30

40

50

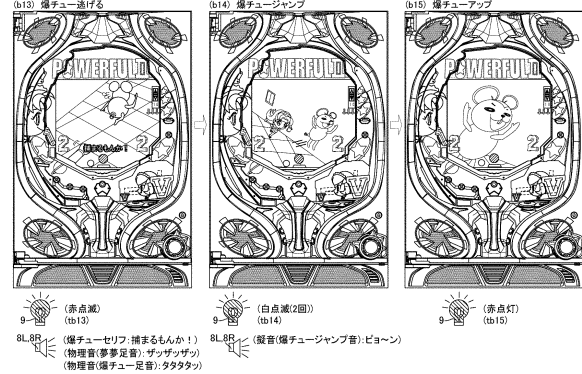
【図 65】

【図65】



【図 66】

【図66】



【図 67】

【図67】



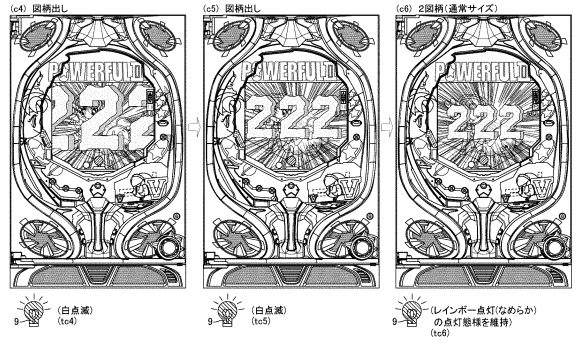
【図 68】

【図68】



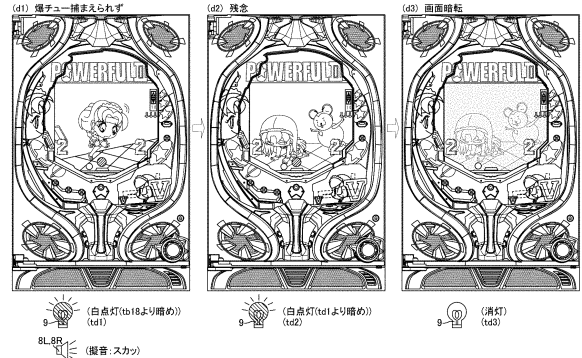
【図 69】

【図69】



【図 70】

【図70】



10

20

30

40

50

【図 7 1】

【図71】

(d4) 通常背景



9 (背景黄点灯 (ta1と共通))
(td4)

【図 7 2】

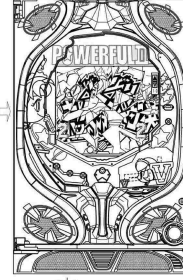
【図72】

(a1) タイトル表示



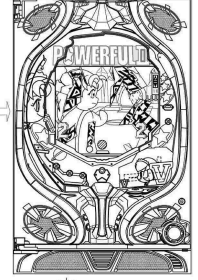
9 (消灯)
(te1)

(a2) タイトル消える



9 (緑点滅)
(te2)

(a3) 対戦キャラ登場



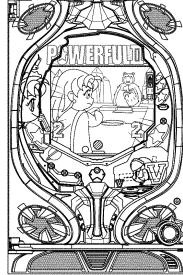
9 (緑点灯)
(te3)

10

【図 7 3】

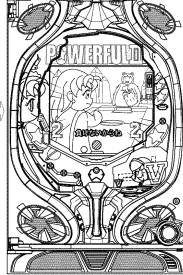
【図73】

(e4) 対峙



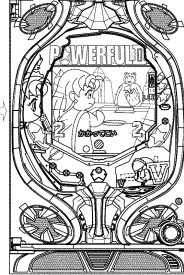
9 (左: 緑点灯, 右: クリーム点灯)
(te4)
BL, BR (SP前半1/4目に
応じたBGM)

(e5) 対峙



9 (左: 緑点滅, 右: クリーム点灯)
(te5)
BL, BR (夢夢セリフ: 負けなからね)

(e6) 対峙

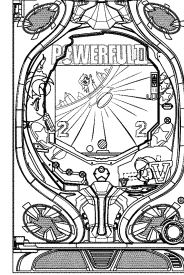


9 (左: 緑点灯, 右: クリーム点滅)
(te6)
BL, BR (ボインゴセリフ: かかってこい)

【図 7 4】

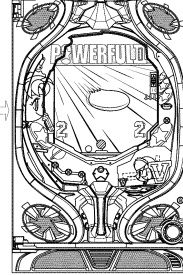
【図74】

(a7) 夢夢のターン



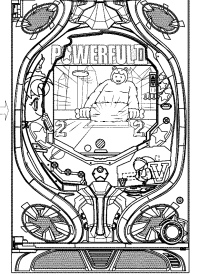
9 (緑点滅)
(te7)
BL, BR (夢夢セリフ: や〜)

(e8) バック表示



9 (白点滅(2回))
(te8)
BL, BR (物理音: シュー)

(e9) ポインゴ防ぐ



9 (クリーム点灯)
(te9)

20

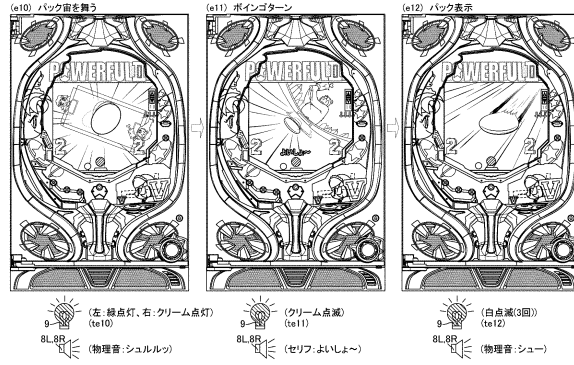
30

40

50

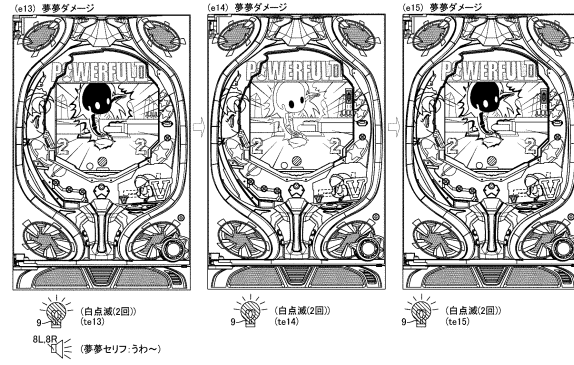
【図 75】

【図75】



【図 76】

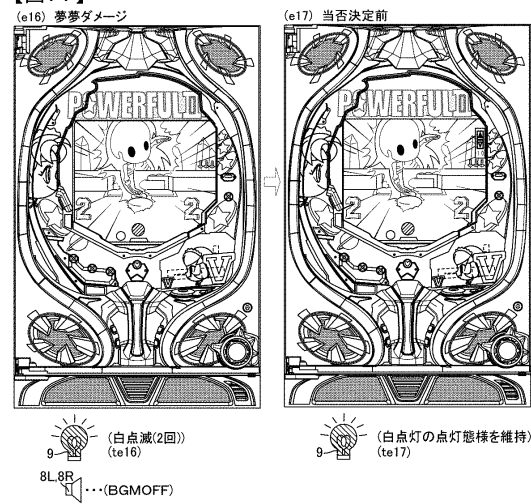
【図76】



10

【図 77】

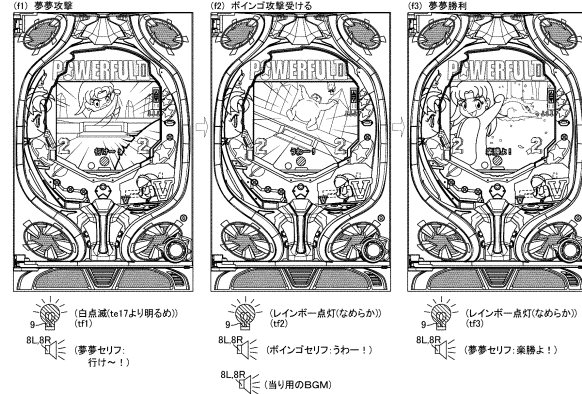
【図77】



↓
大当り時: (f1)へ
ハズレ時: (g1)へ
後半発展時: (h1)へ

【図 78】

【図78】



20

30

40

50

【図 79】

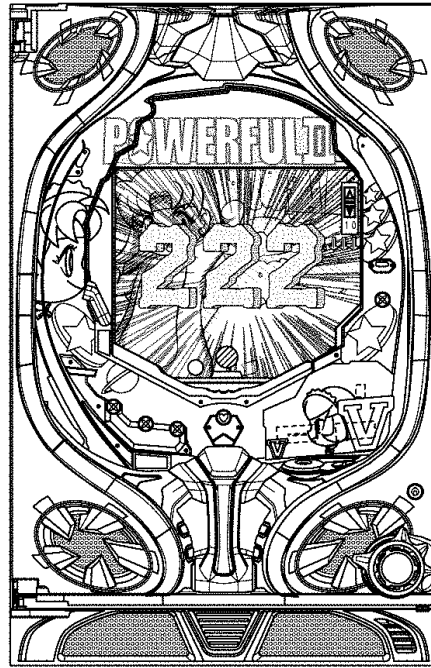
【図79】



【図 80】

【図80】

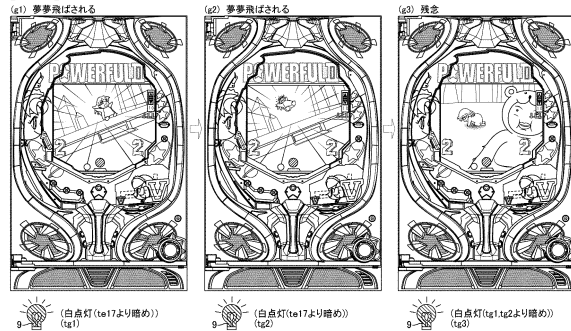
(f7) 2図柄(通常サイズ)



9 (f7) (レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持)
(tf7)

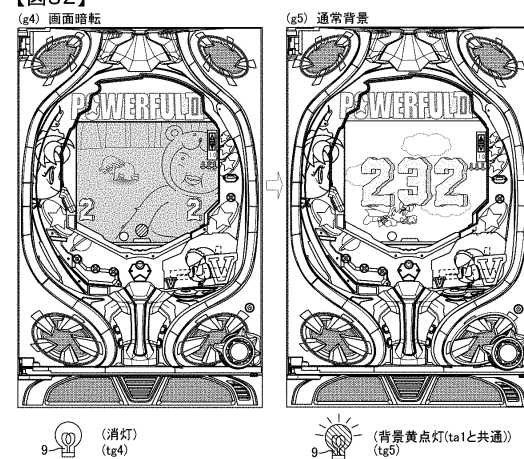
【図 81】

【図81】



【図 82】

【図82】



10

20

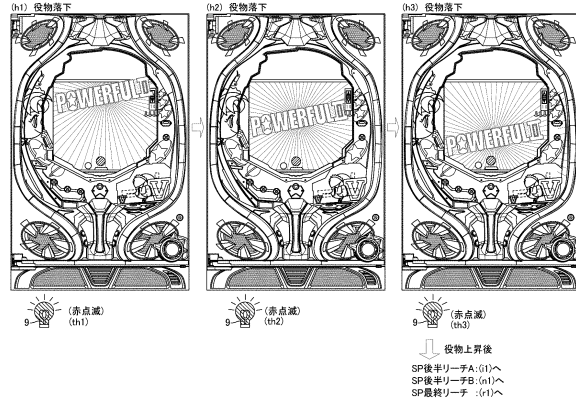
30

40

50

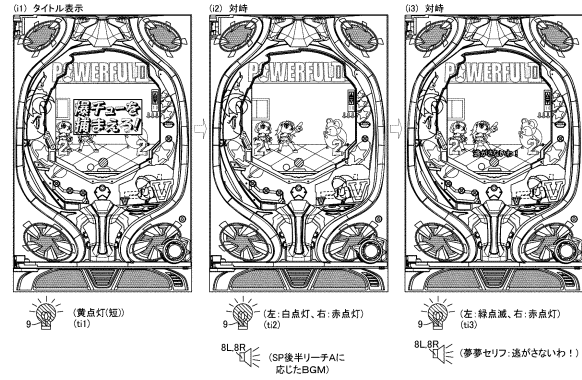
【図 8 3】

【図83】



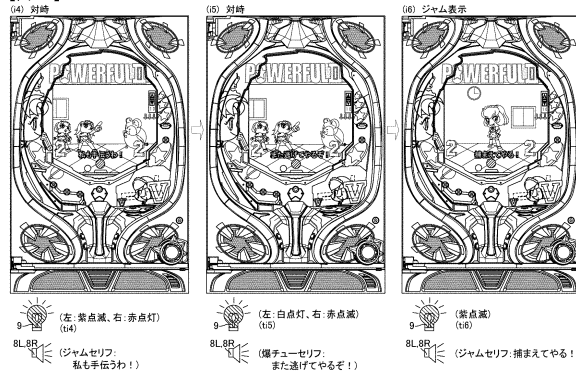
【図 8 4】

【図84】



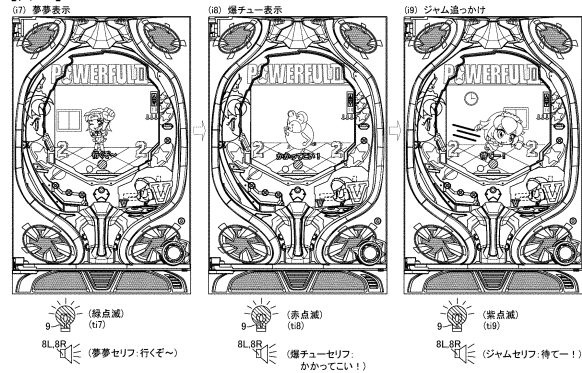
【図 8 5】

【図85】



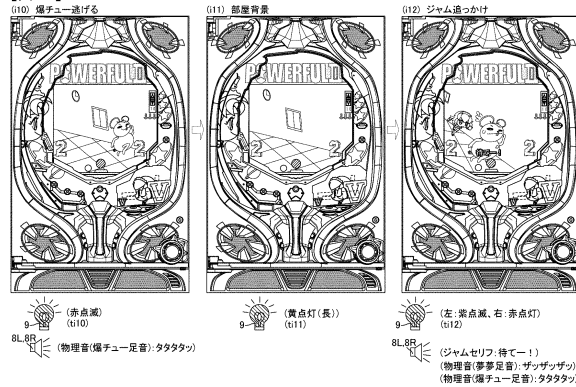
【図 8 6】

【図86】



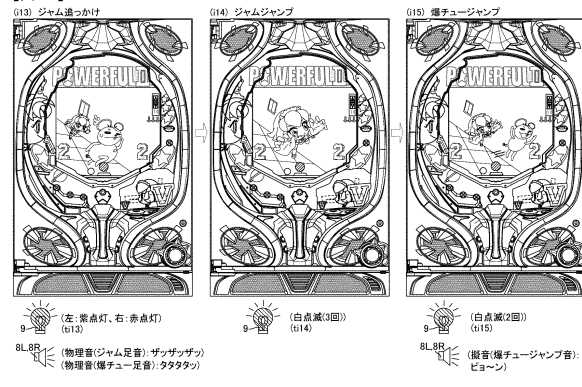
【図 8 7】

【図87】



【図 8 8】

【図88】



10

20

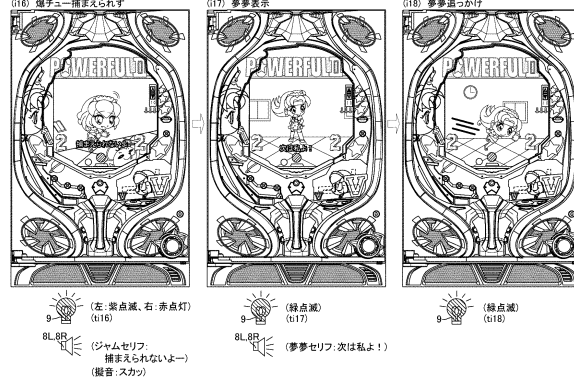
30

40

50

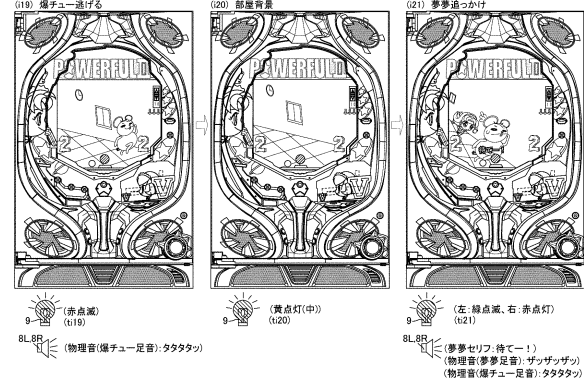
【図 89】

【図89】



【図 90】

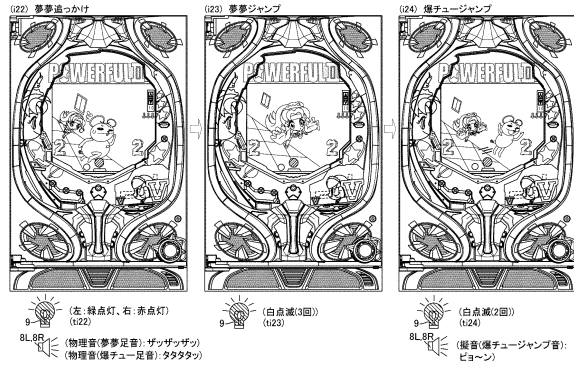
【図90】



10

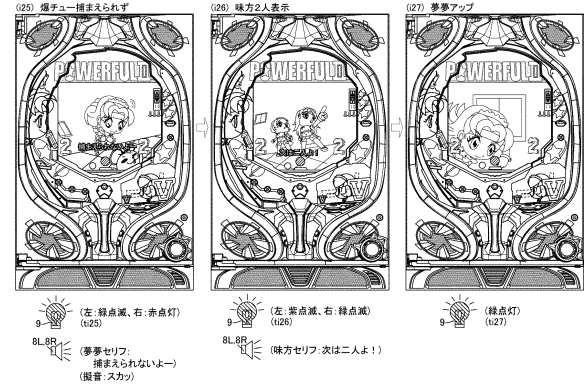
【図 91】

【図91】



【図 92】

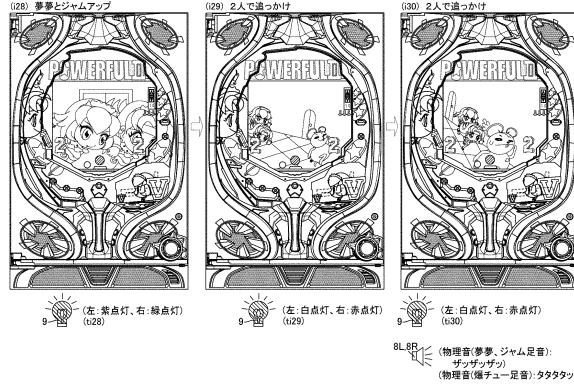
【図92】



20

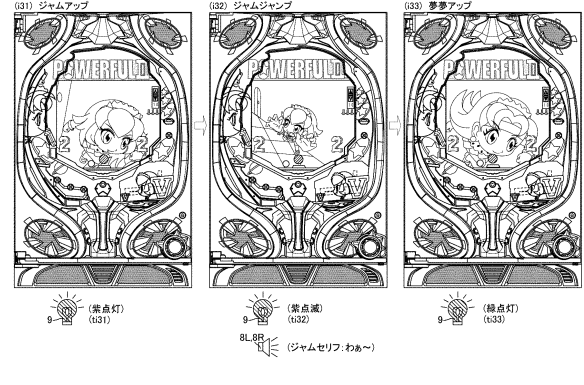
【図 93】

【図93】



【図 94】

【図94】



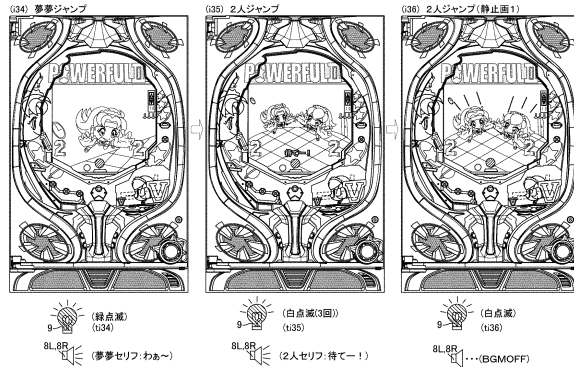
30

40

50

【図 9 5】

【図95】



【図 9 6】

【図96】



10

【図 9 7】

【図97】



【図 9 8】

【図98】



20

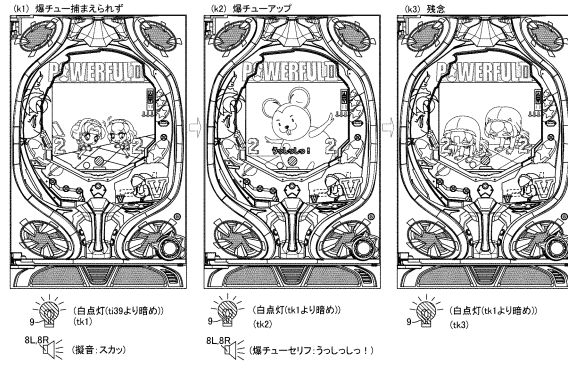
30

40

50

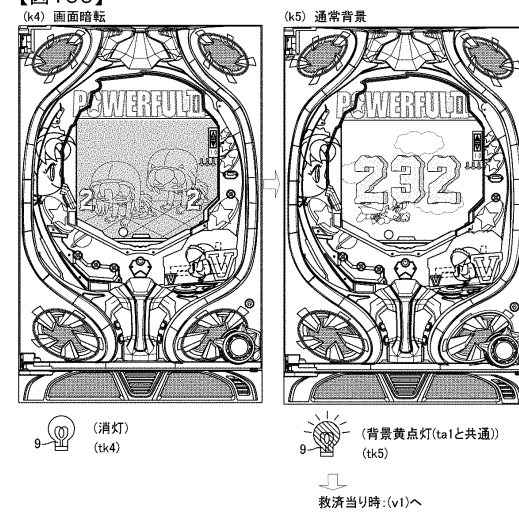
【図 99】

【図99】



【図 100】

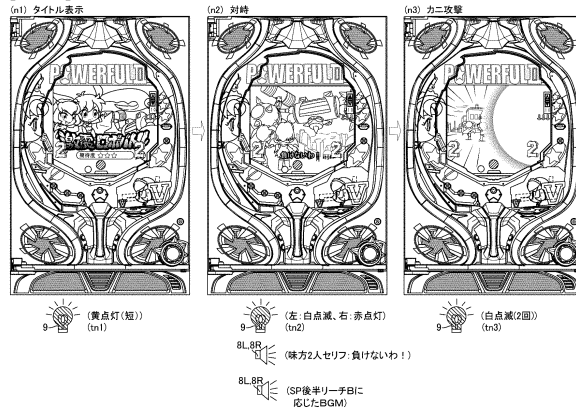
【図100】



10

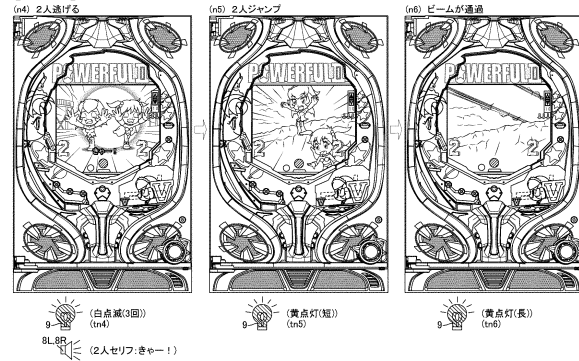
【図 101】

【図101】



【図 102】

【図102】



20

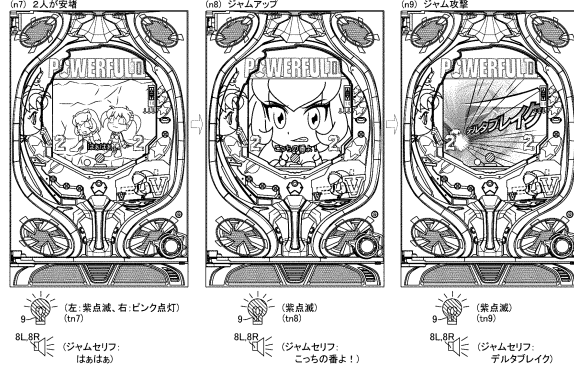
30

40

50

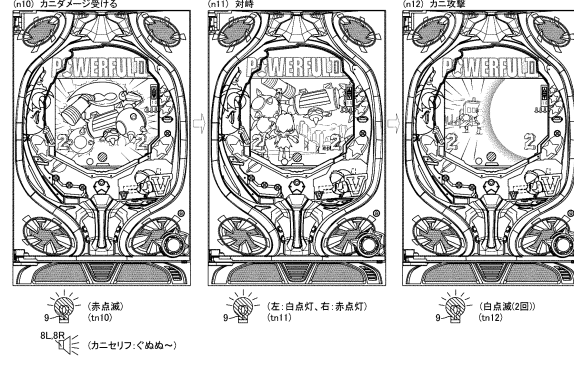
【図 103】

【図103】



【図 104】

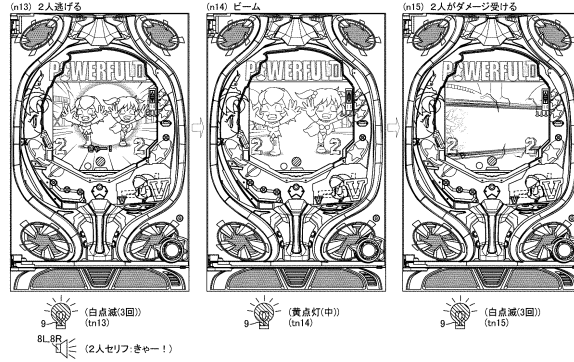
【図104】



10

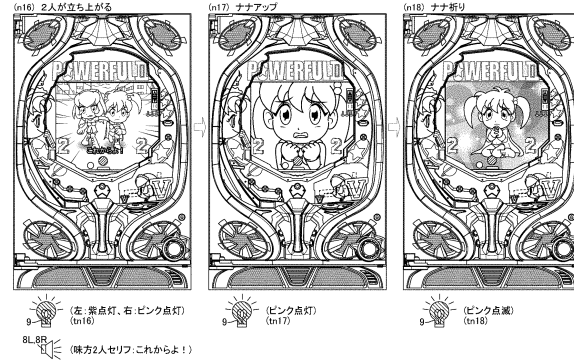
【図 105】

【図105】



【図 106】

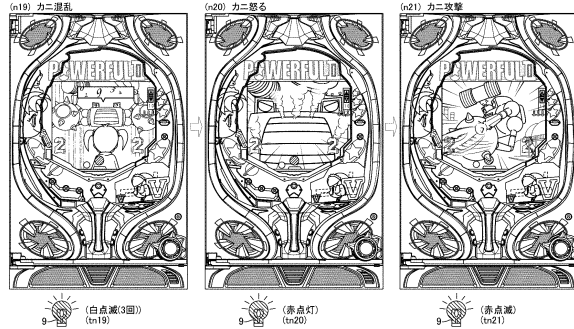
【図106】



20

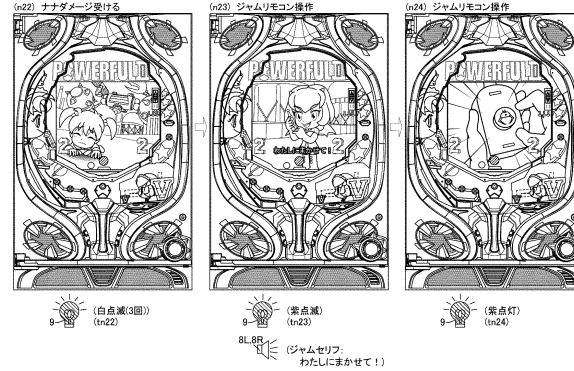
【図 107】

【図107】



【図 108】

【図108】



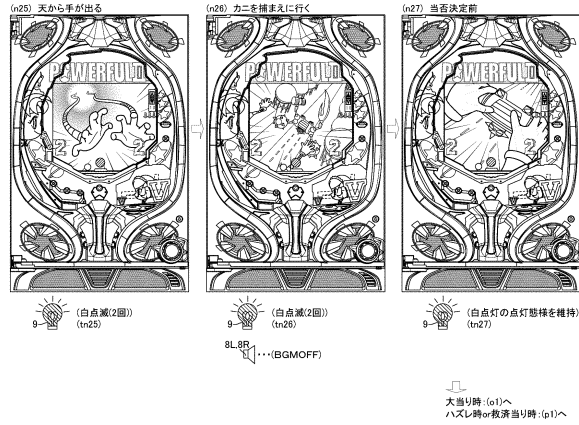
30

40

50

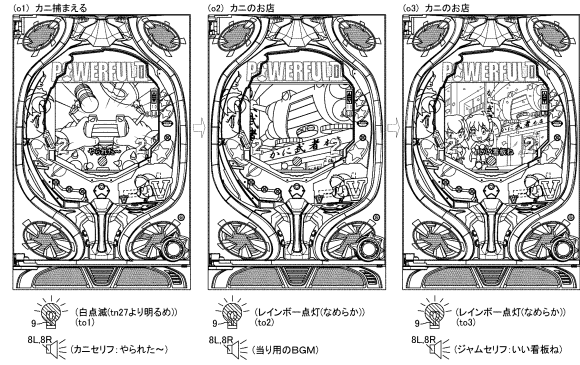
【図109】

【図109】



【図110】

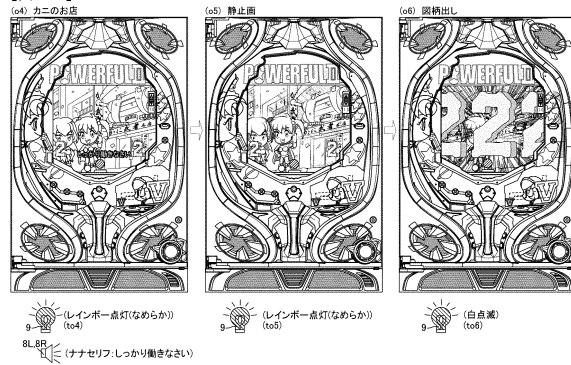
【図110】



10

【図111】

【図111】



【図112】

【図112】



20

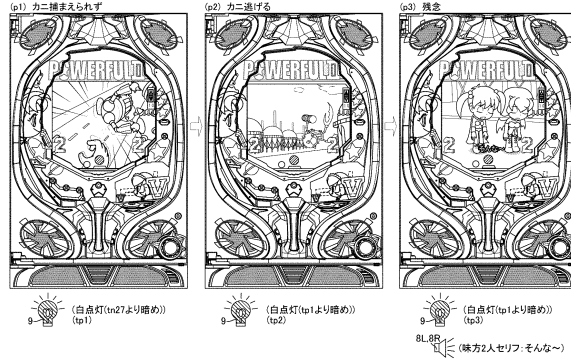
30

40

50

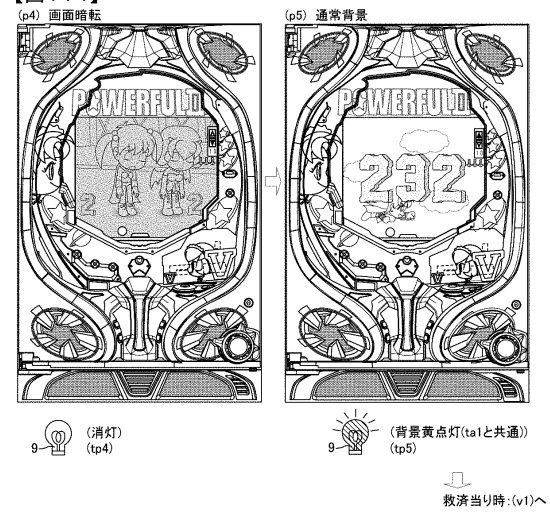
【図 1 1 3】

【図113】



【図 1 1 4】

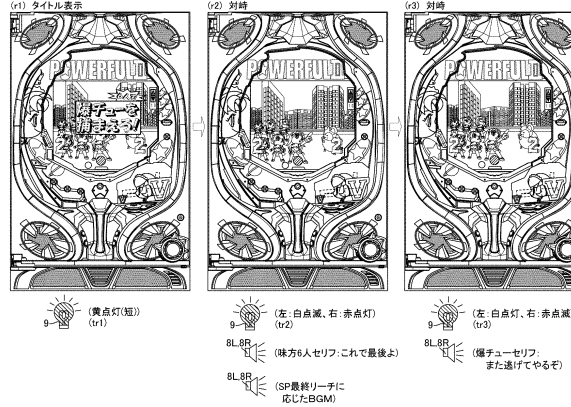
【図114】



10

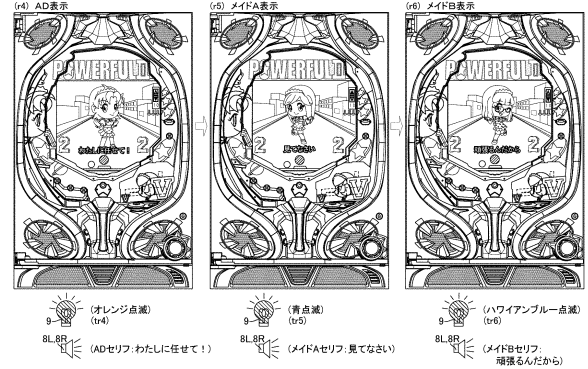
【図 1 1 5】

【図115】



【図 1 1 6】

【図116】



20

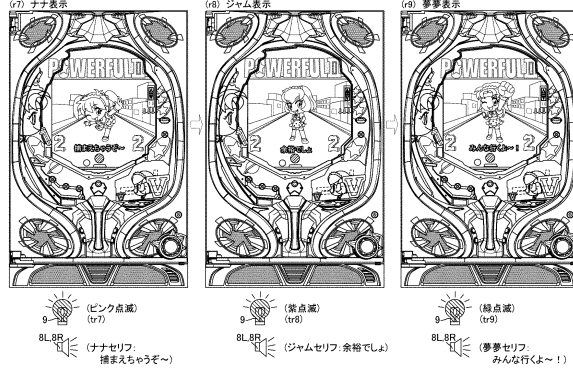
30

40

50

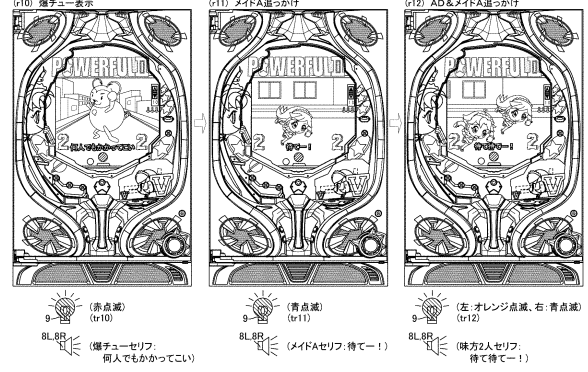
【図 1 1 7】

【図117】



【図 1 1 8】

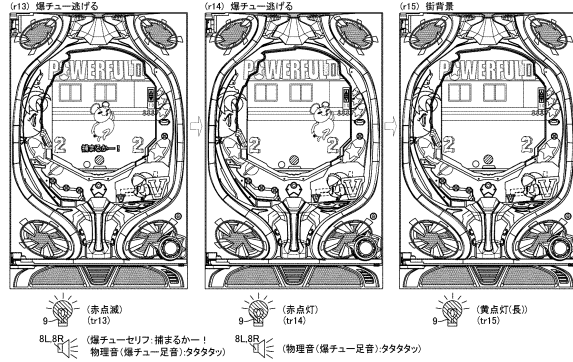
【図118】



10

【図 1 1 9】

【図119】



【図 1 2 0】

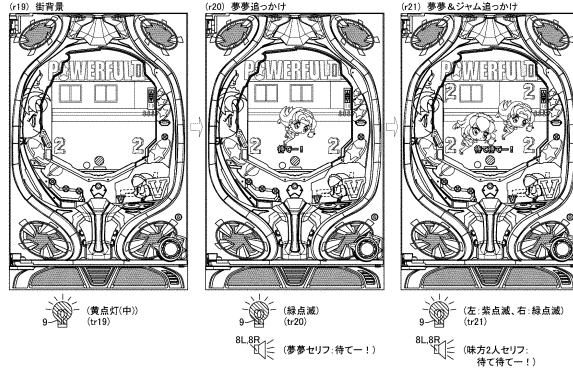
【図120】



20

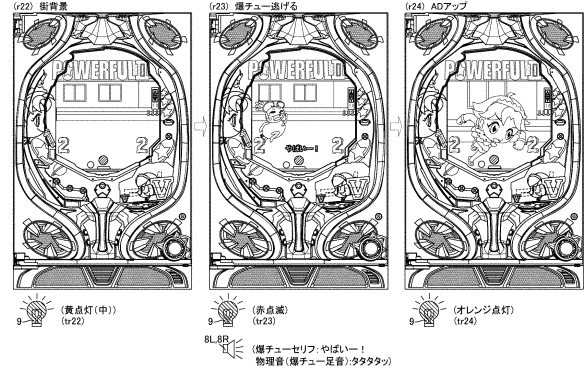
【図 1 2 1】

【図121】



【図 1 2 2】

【図122】



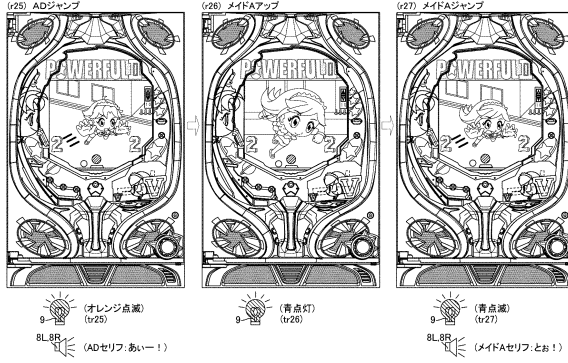
30

40

50

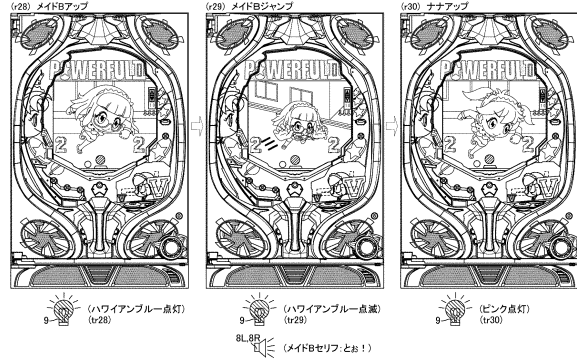
【図 1 2 3】

【図123】



【図 1 2 4】

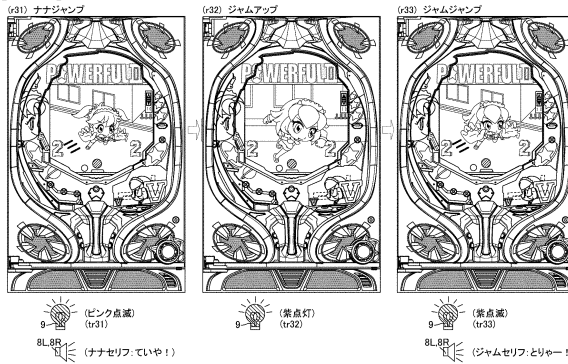
【図124】



10

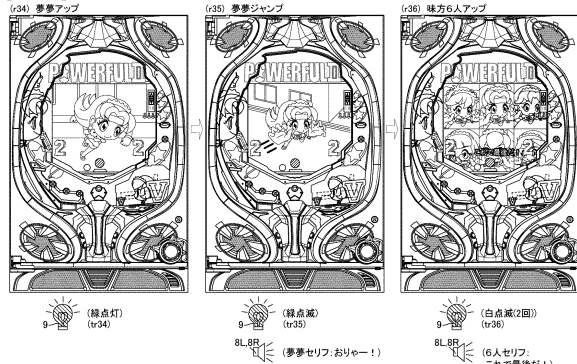
【図 1 2 5】

【図125】



【図 1 2 6】

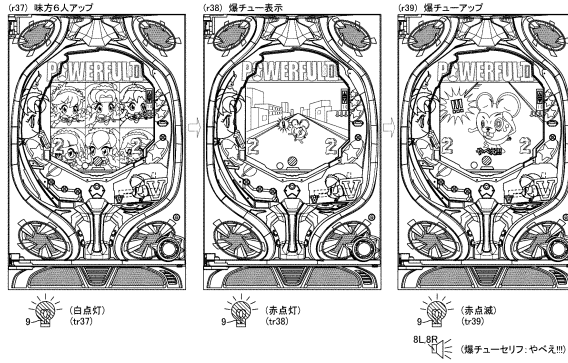
【図126】



20

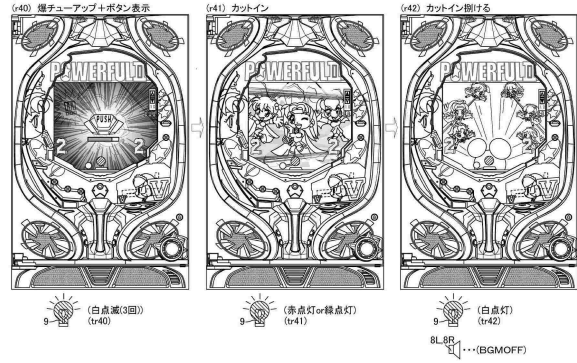
【図 1 2 7】

【図127】



【図 1 2 8】

【図128】



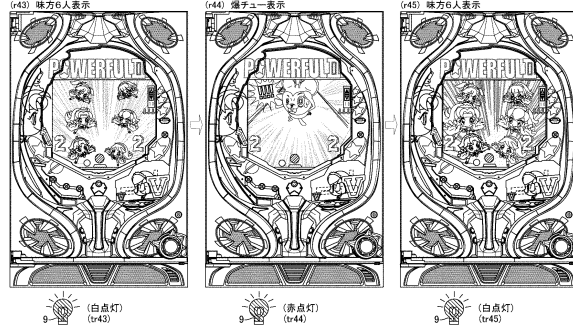
30

40

50

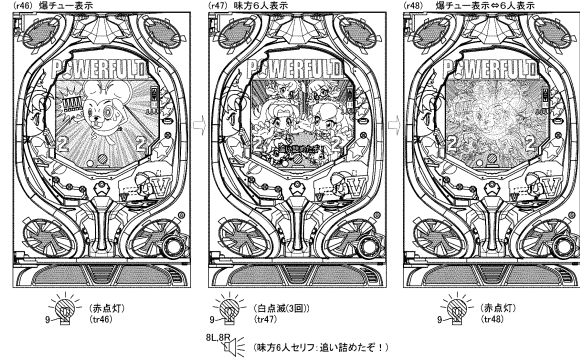
【図 1 2 9】

【図129】



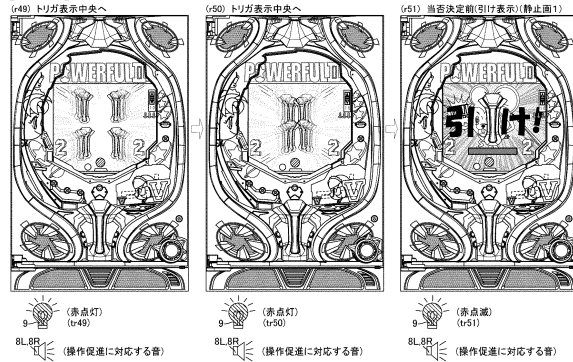
【図 1 3 0】

【図130】



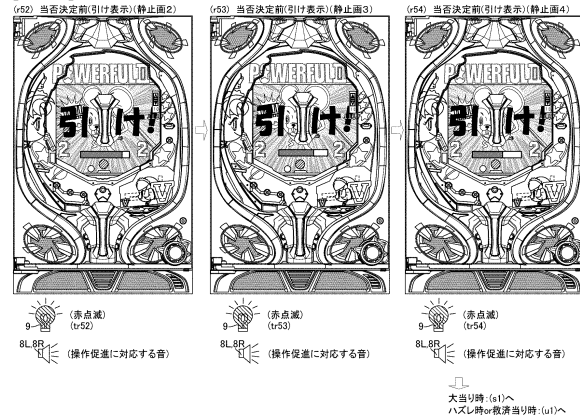
【図 1 3 1】

【図131】



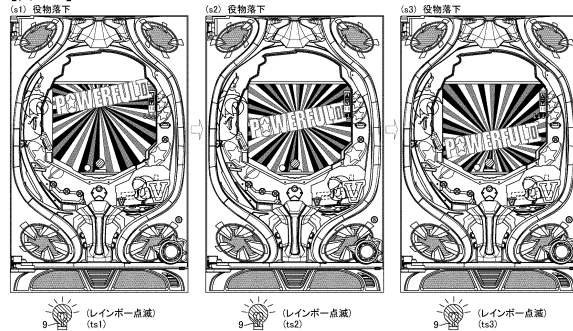
【図 1 3 2】

【図132】



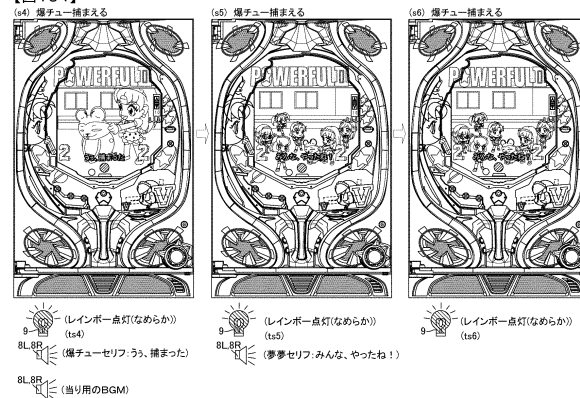
【図 1 3 3】

【図133】



【図 1 3 4】

【図134】



10

20

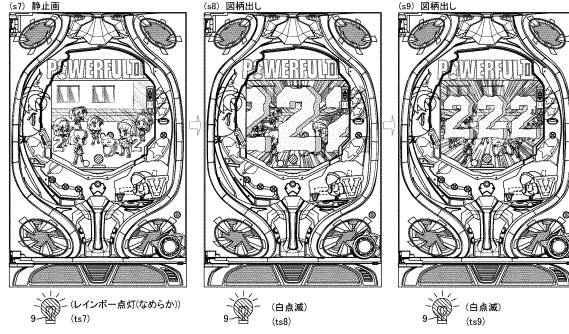
30

40

50

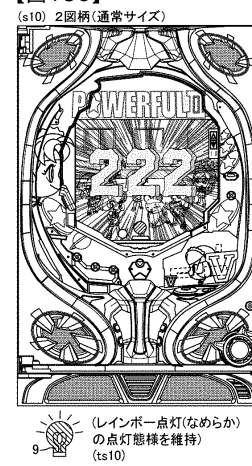
【図 135】

【図135】



【図 136】

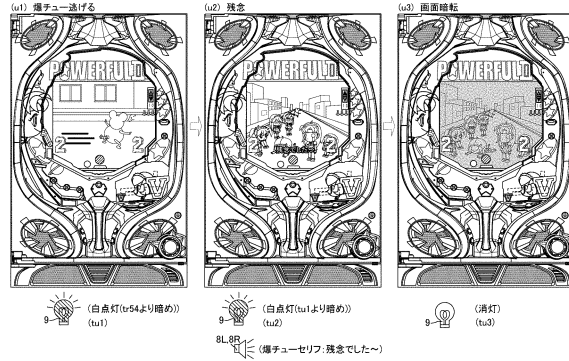
【図136】



10

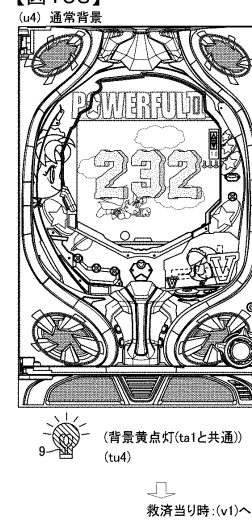
【図 137】

【図137】



【図 138】

【図138】



20

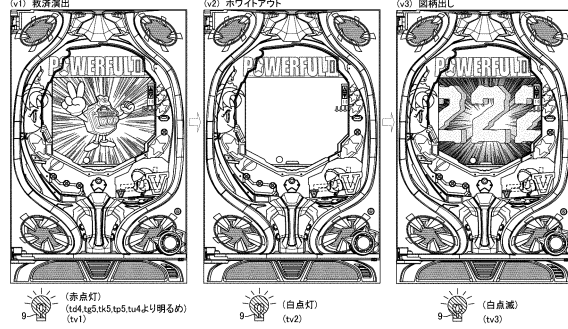
30

40

50

【図139】

【図139】



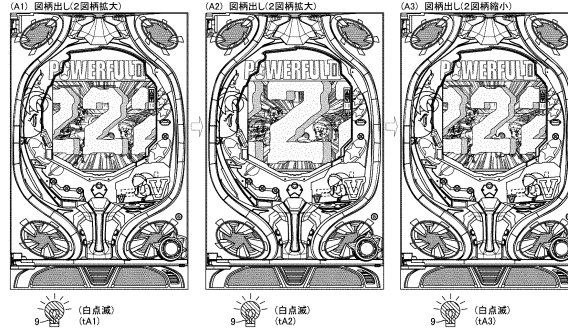
【図140】

【図140】



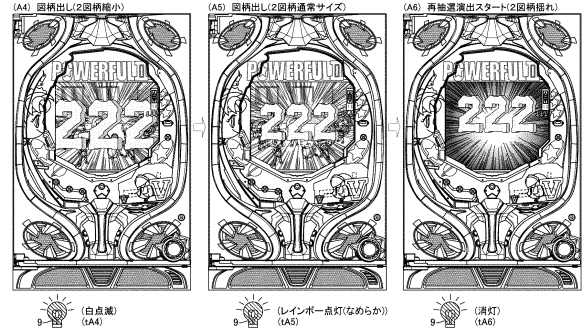
【図141】

【図141】



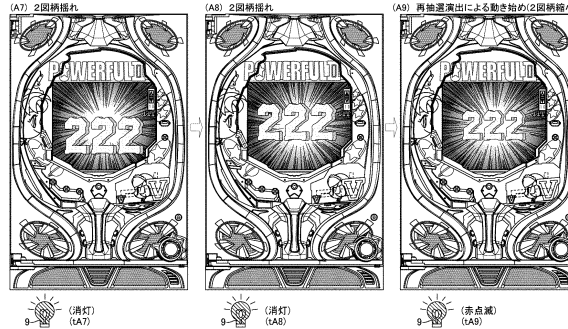
【図142】

【図142】



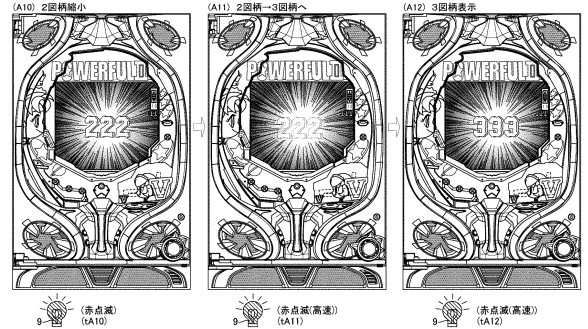
【図143】

【図143】



【図144】

【図144】



10

20

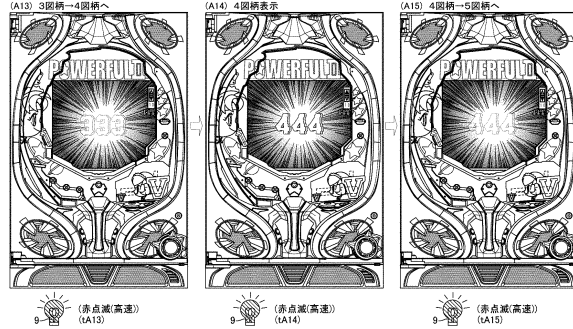
30

40

50

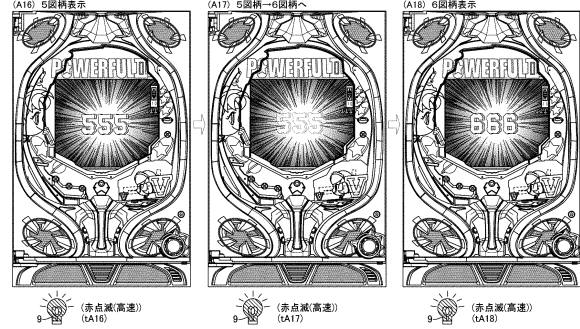
【図145】

【図145】



【図146】

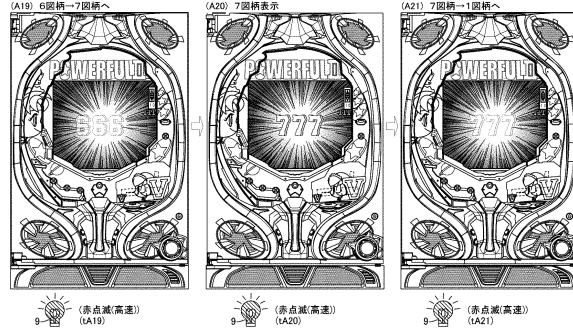
【図146】



10

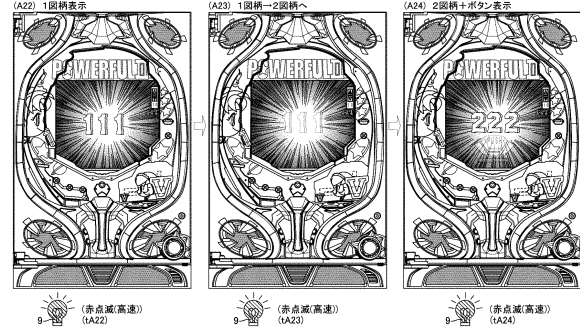
【図147】

【図147】



【図148】

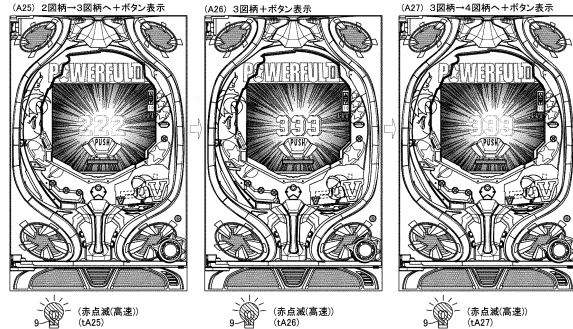
【図148】



20

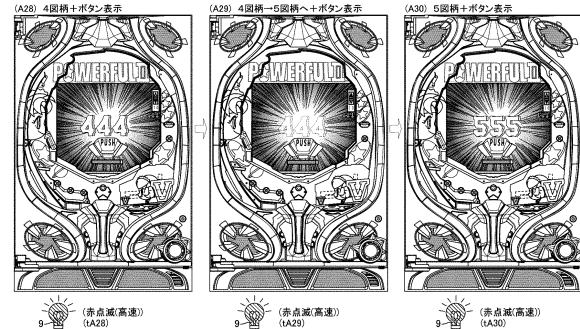
【図149】

【図149】



【図150】

【図150】



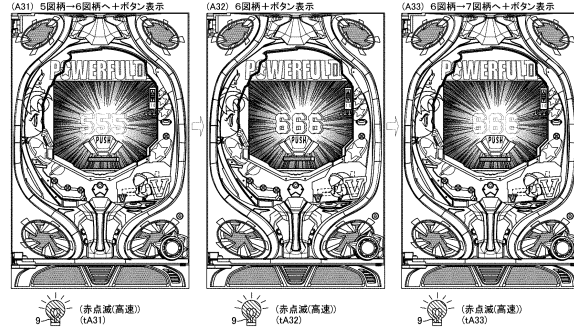
30

40

50

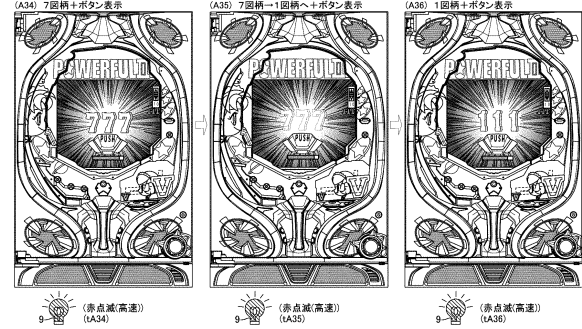
【図151】

【図151】



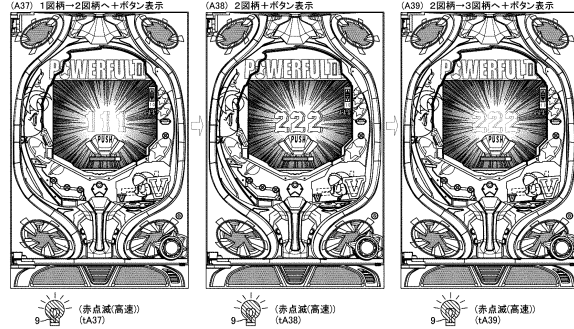
【図152】

【図152】



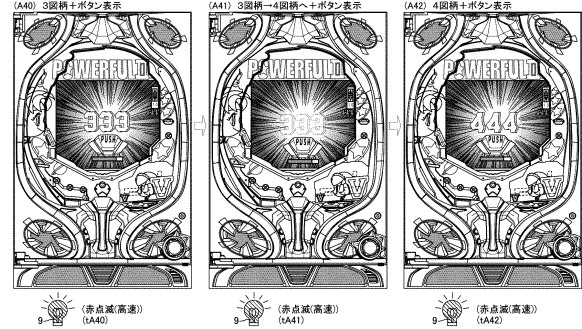
【図153】

【図153】



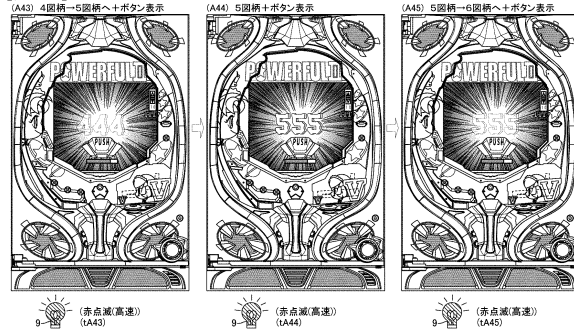
【図154】

【図154】



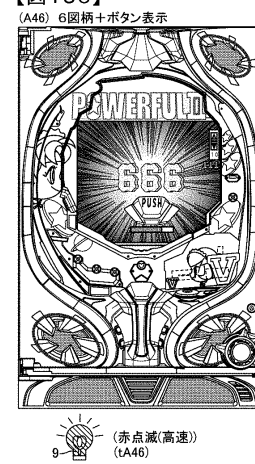
【図155】

【図155】



【図156】

【図156】



奇数図柄導出時:(B1)へ
偶数図柄導出時:(C1)へ

10

20

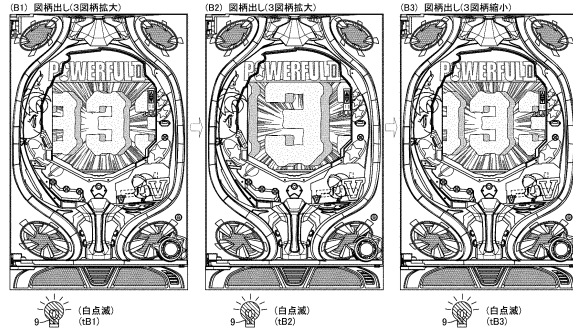
30

40

50

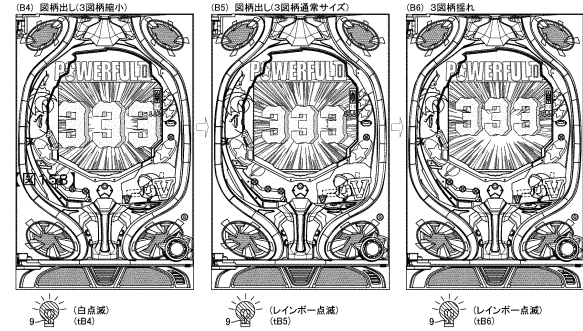
【図157】

【図157】



【図158】

【図158】



10

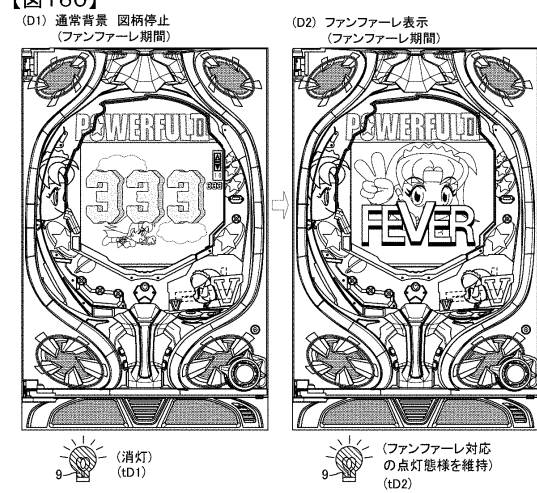
【図159】

【図159】



【図160】

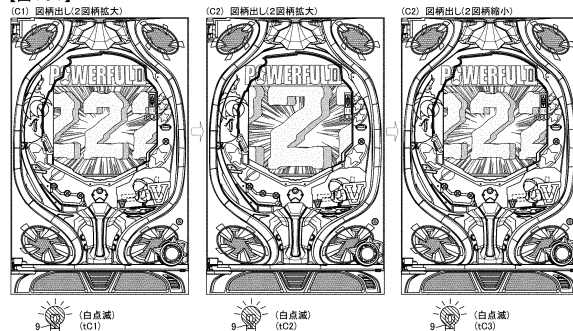
【図160】



20

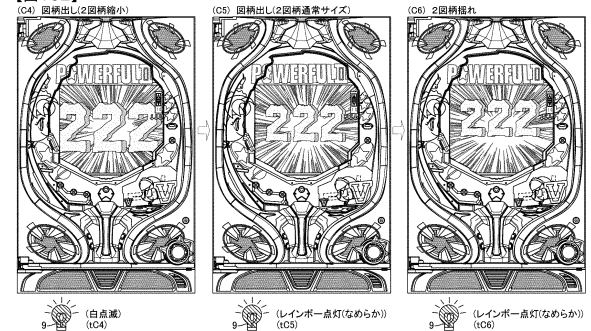
【図161】

【図161】



【図162】

【図162】



30

40

50

【図163】

【図163】



【図164】

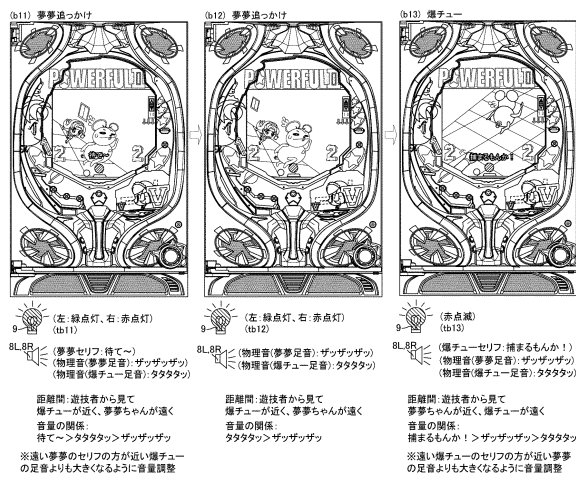
【図164】



【図165】

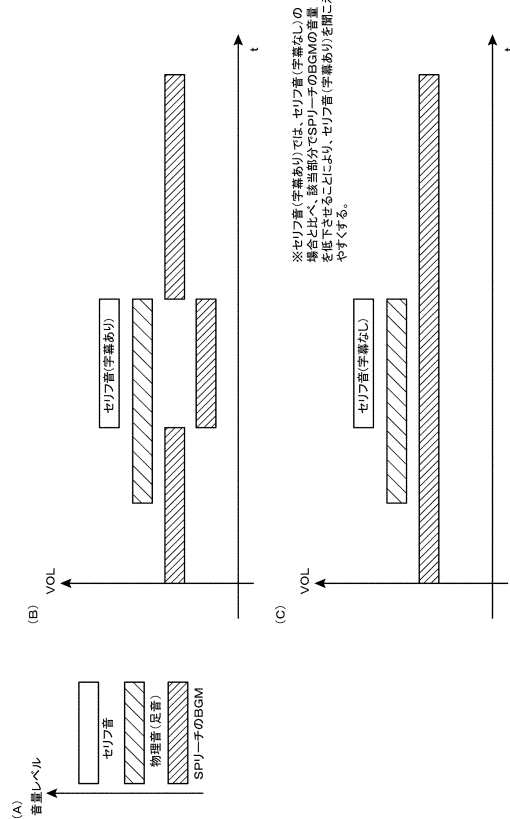
【図165】

(b11)~(b13)部分の詳細説明図



【図166】

【図166】



10

20

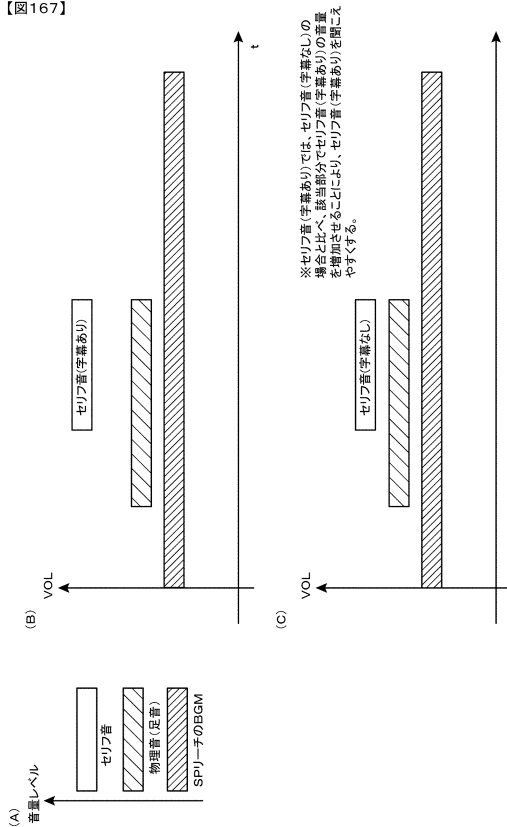
30

40

50

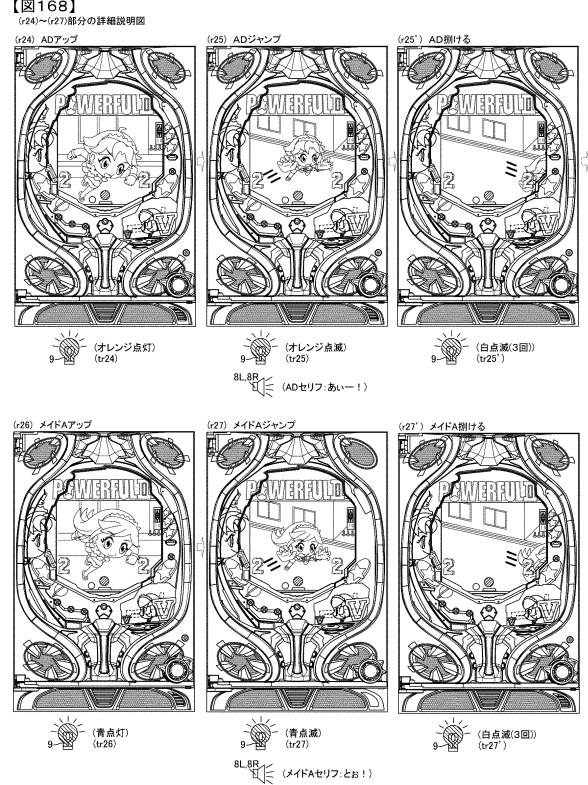
【図 167】

【図167】



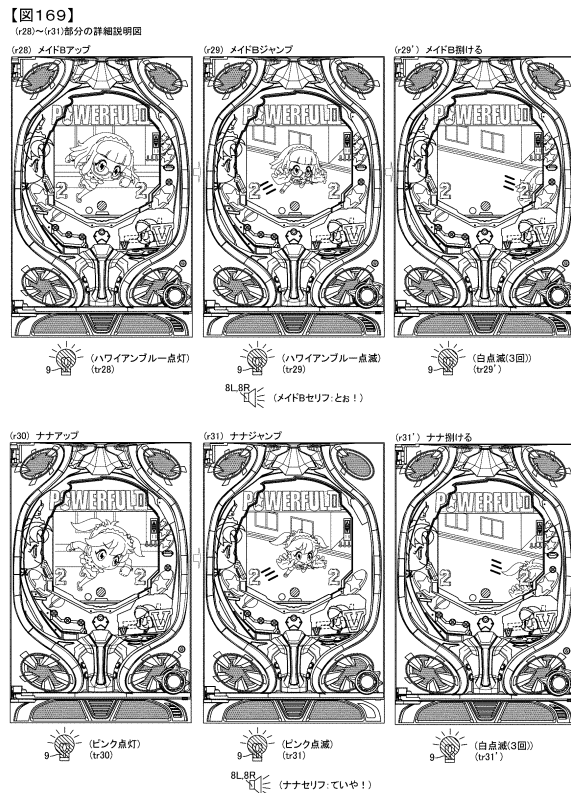
【図 168】

【図168】



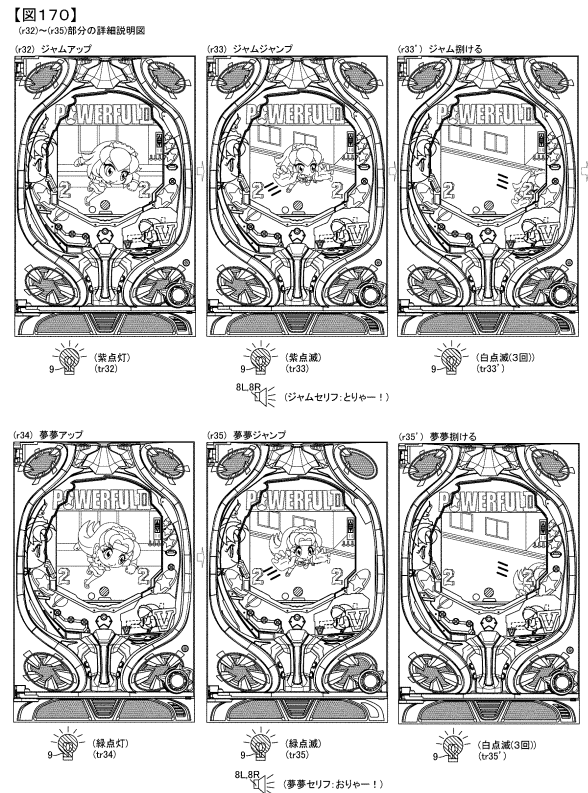
【図 169】

【図169】



【図 170】

【図170】



10

20

30

40

50

【図 171】

【図171】

(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図



【図 172】

【図172】

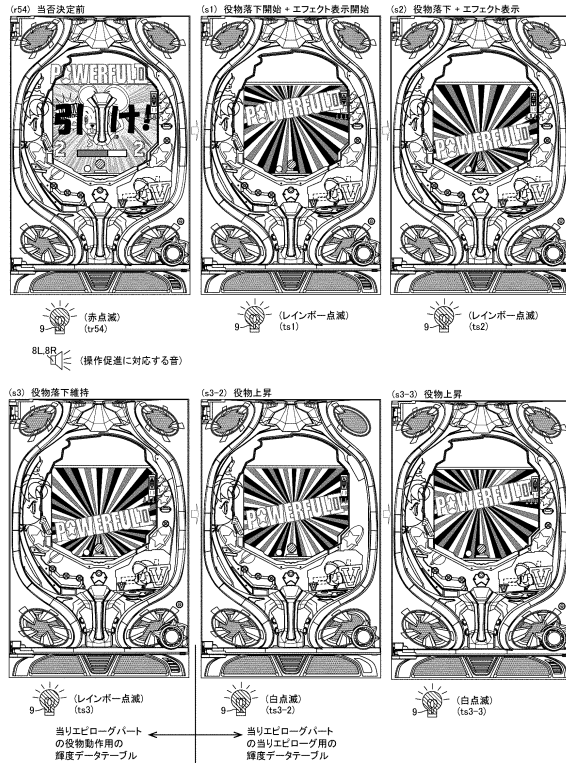
(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図



【図 173】

【図173】

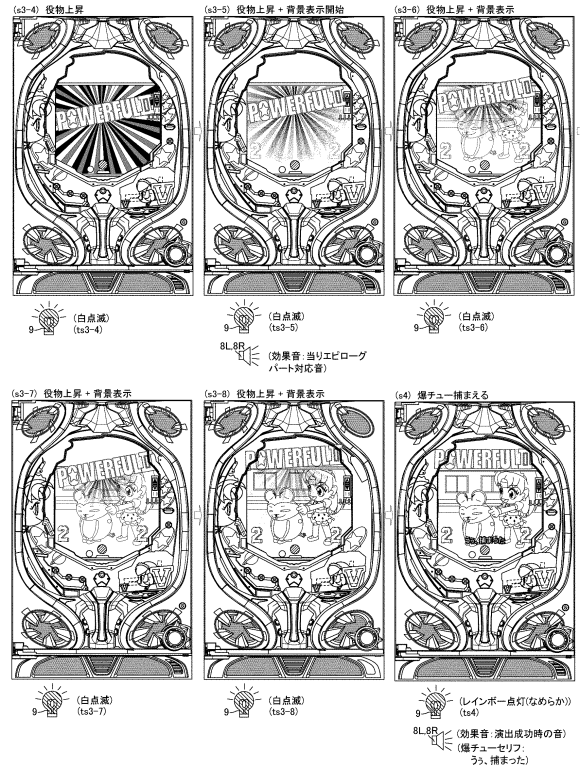
(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図



【図 174】

【図174】

(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図



10

20

30

40

50

【 図 1 7 5 】

【図175】

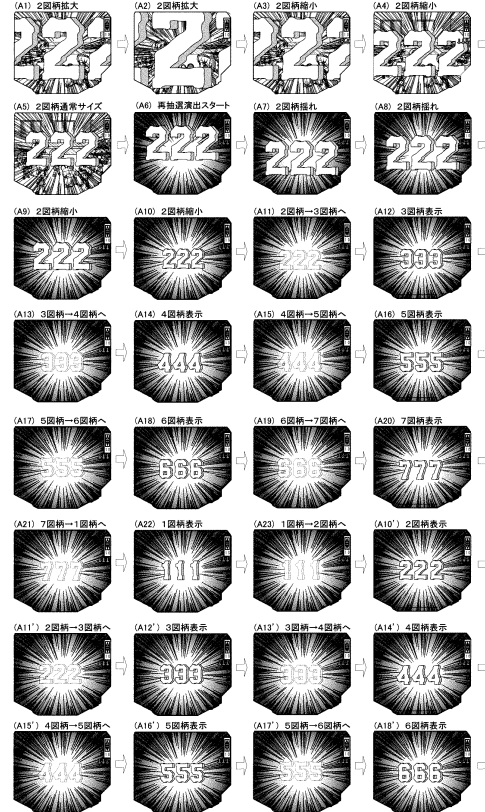
字幕数とセリフ数との関係

SPリーチ種類	字幕数/セリフ数	エピソードの種類	字幕数/セリフ数
SP前半リーチA	5/8	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	0/0
SP前半リーチB	3/5	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	0/0
SP後半リーチA	14/16	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	1/1
SP後半リーチB	7/9	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	1/1
SP最終リーチ	19/27	当りエピソード	2/2
		ハズレエピソード	1/1

【図 1 7 6】

【図176】

(A1)～(A23)部分の詳細説明図
(A1)の図解表示



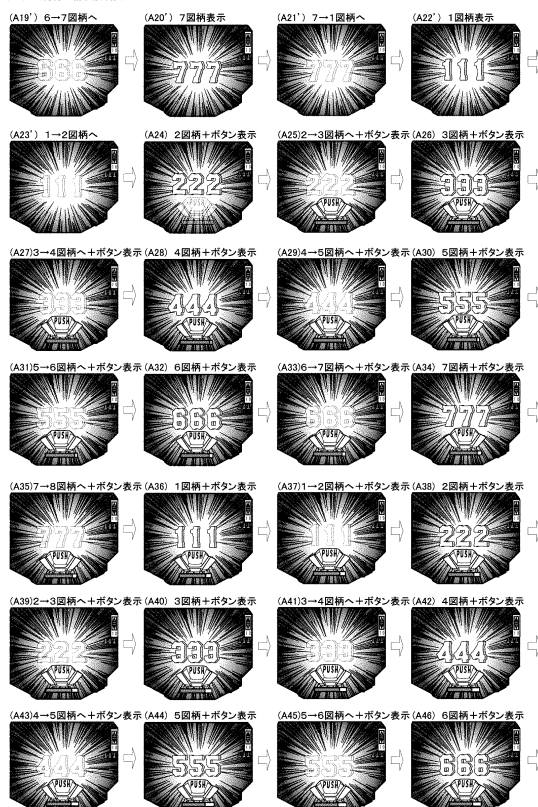
10

20

【圖 177】

【图177】

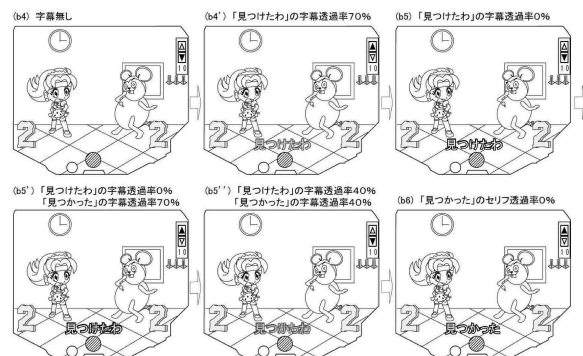
(A24)～(A46)部分の詳細説明図



【圖 178】

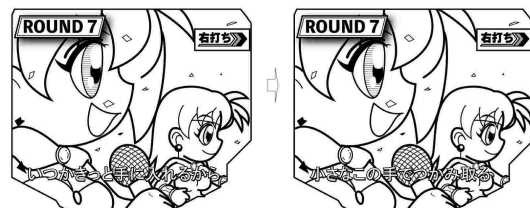
【図178】

(A) (b4)~(b6)部分の詳細説明図



30

(B) 大当りラウンド中の比較図

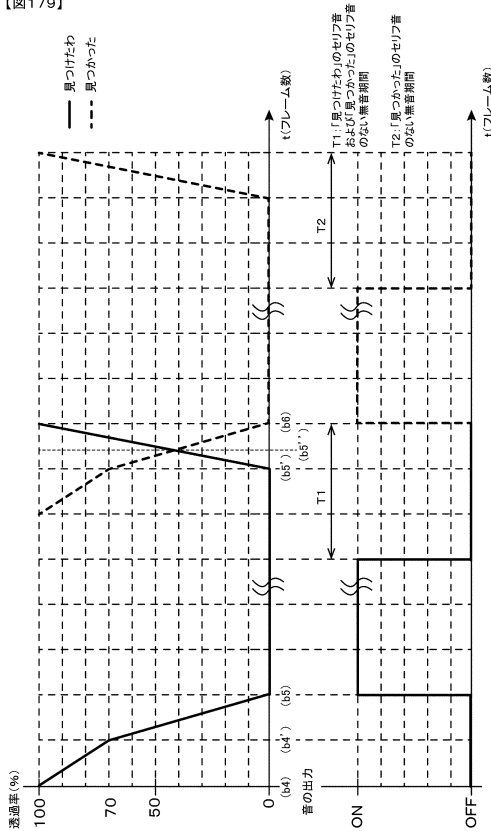


※大当りラウンド中は、フェード効果を付さずに楽曲の歌詞字幕を表示する。

40

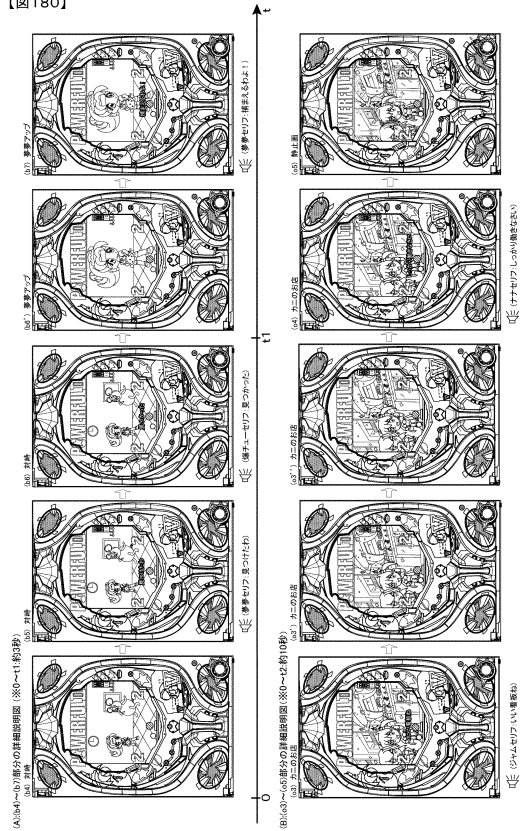
【 図 1 7 9 】

【図179】



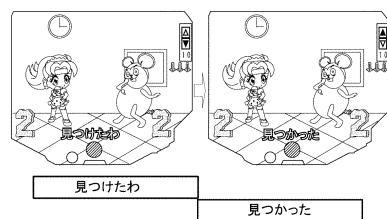
【 図 1 8 0 】

【図180】



【 図 1 8 1 】

【図181】



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

(B)比較例2

見つけたわ ⇄ 見つけたわ ⇄ 見つかった

※フェードをかけずに字幕表示を重ねると見難い。

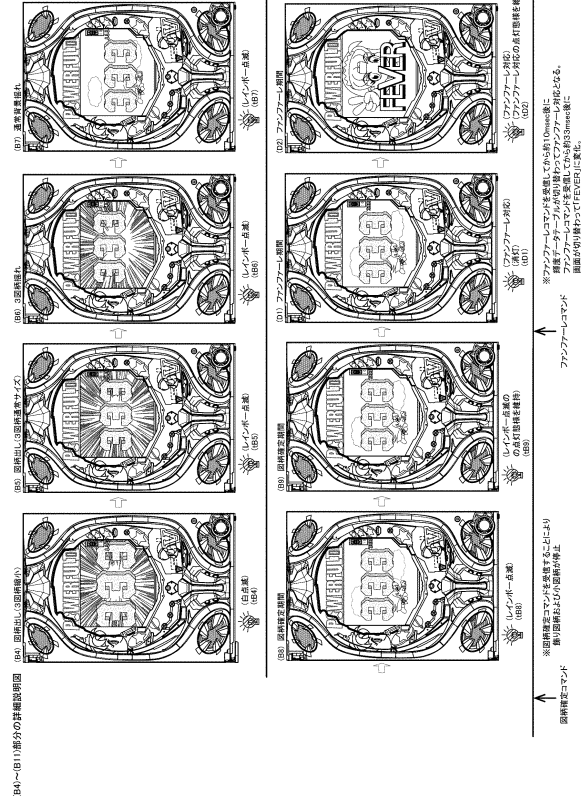
(C)比較例3



※字幕表示を2段にすると演出の妨げとなる。

【 図 1 8 2 】

【図182】



【図 183】

【図183】

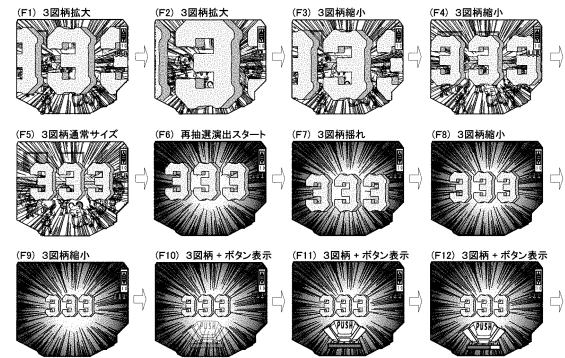
(Y1)～(Y7) 図柄出しの変形例



【図 184】

【図184】

(F1)～(F12) 再抽選の変形例



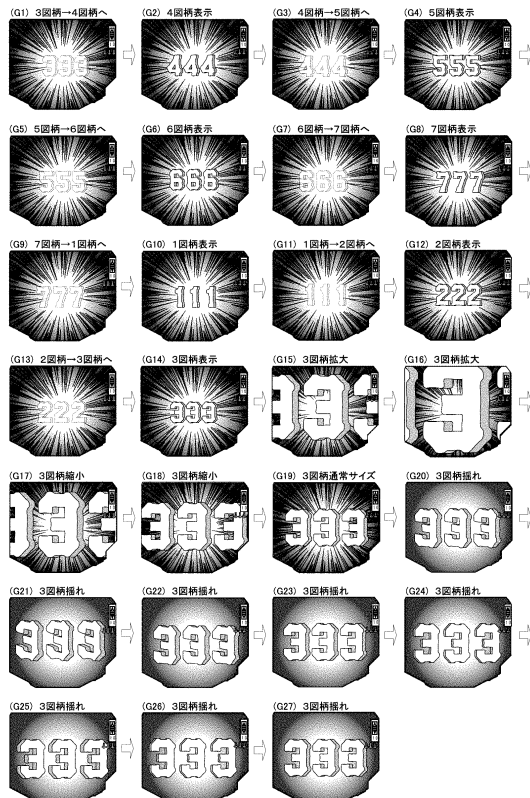
10

20

【図 185】

【図185】

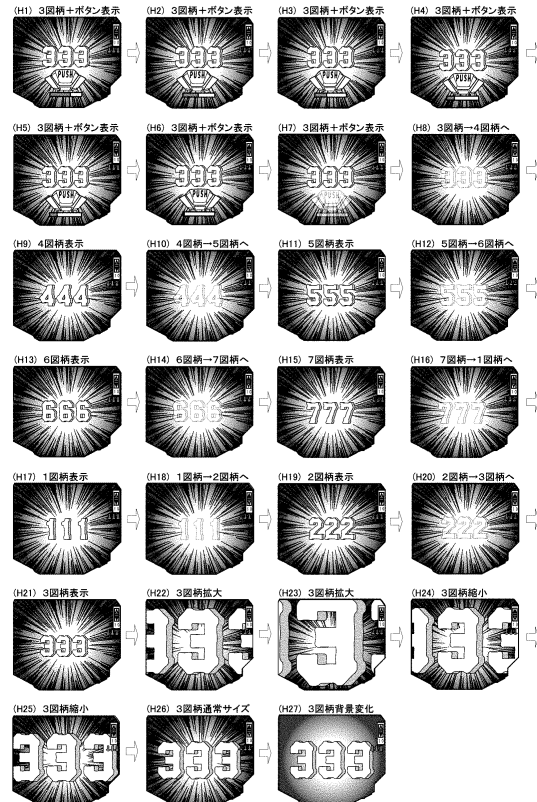
(G1)～(G27) 再抽選の変形例



【図 186】

【図186】

(H1)～(H27) 再抽選の変形例



30

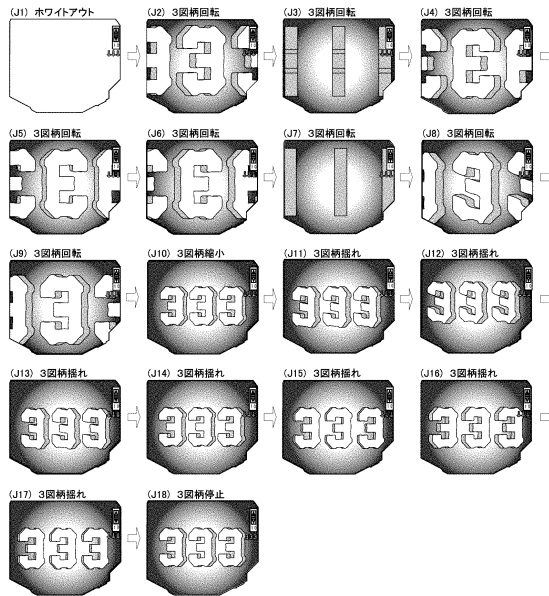
40

50

【図187】

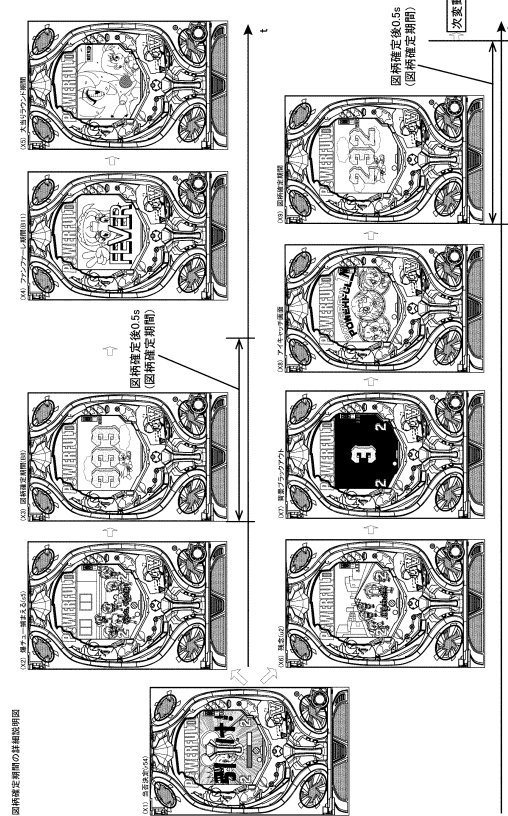
【図187】

(J1)~(J27) 再抽選の表形例



【図188】

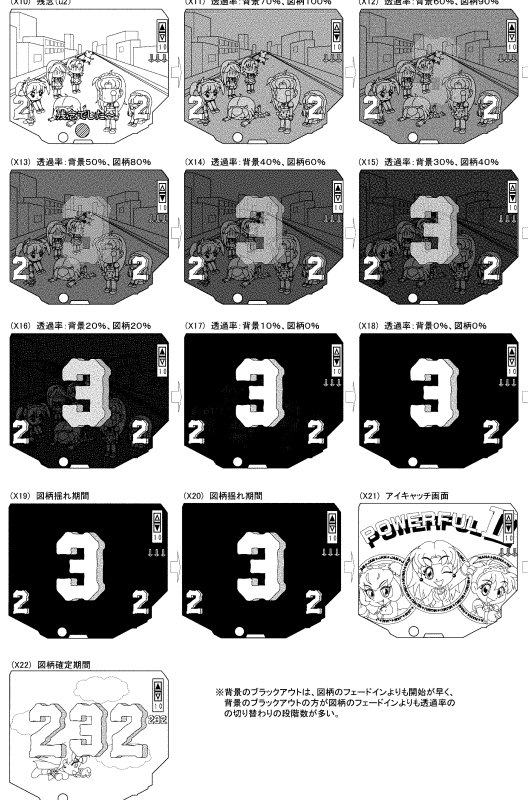
【図188】



【図189】

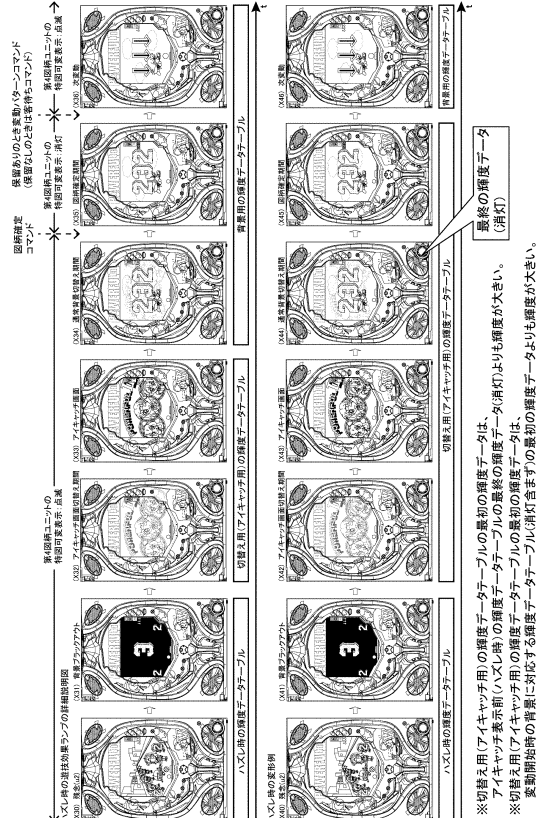
【図189】

(X10)~(X22) ブラックアウトの詳細説明図



【図190】

【図190】



10

20

30

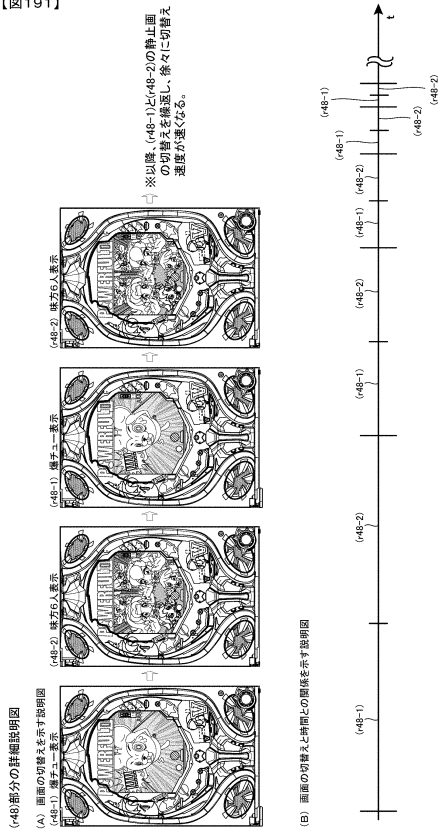
40

50

【 ㊦ 1 9 1 ㊦ 】

【图191】

※以降、(r48-1)と(r48-2)の静止面の切替えを繰返し、徐々に切替え



【図 192】

【図192】

1. 開始パート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD1
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD1

10

20

【 図 1 9 3 】

【図193】

1. 開始パート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD1)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ta1	背景黄点灯		W21
ta2	赤点滅		省略
ta3	白点滅(2回)		W4
ta4	背景黄点灯		W21
ta5	赤点滅		省略
ta6	白点滅(2回)		W4
ta7	背景黄点灯		W21
ta8	赤点滅		省略
ta9	赤点灯		省略
ta10~ta12	赤点灯(輝度段階的に低下)		W11
ta13~ta18	赤点灯(輝度低下で維持)		W12
ta19(10分データ)	消灯		省略

シャッター閉まる
途中は段階的に
輝度低下

シャッター開ききつ
後は消灯維持

シャッター閉まり
きつた後は
輝度低下で維持

【 図 1 9 4 】

【図194】

2. SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
柁ランプ(右 & 左)	600000	WD2
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD2
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD2
アタッカランプ/Vアタッカランプ、電子チューランプ	600000	AD2

30

40

50

【図 195】

【図195】

2. SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD2)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tb1	消灯		省略
tb2	赤点滅		省略
tb3	赤点灯		省略
tb4	緑点灯	赤点灯	キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
tb5	緑点滅	赤点灯	
tb6	緑点灯	赤点滅	
tb7	緑点滅		省略
tb8	緑点滅		黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
tb9	赤点滅		省略
tb10(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tb11	緑点滅	赤点灯	省略
tb12	緑点灯	赤点灯	キャラクタのアクション に対応する点灯
tb13	赤点滅		
tb14(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期よりも短い
tb15	赤点灯		省略
tb16	緑点灯		白点滅輝度データ 1周期と同じ
tb17(210msec)	白点滅(3回)		W4
tb18(10分データ)	白点灯		W8
			操作促進なし時は 輝度データが維持

【図 196】

【図196】

3. SP前半リーチA当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD3
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD3

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD3

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc1(3000msec)	白点滅(tb18より明るめ)		W4
tc2,tc3	レインボー点灯(なめらか)		W1

当り分岐(tb18)
よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも
切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc4,tc5(5000msec)	白点滅		W4
tc6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ
を切り替える

10

20

【図 197】

【図197】

4. SP前半リーチAハズレエピソードパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD4)

(a1)共通ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
td1(200msec)	白点灯(tb18より暗め)		W13
td2(5800msec)	白点灯(td1より暗め)		W14
td3	消灯		W15
td4(輝度データをループ)	青黄点灯(td1と共通)		W21

当り分岐(tb18)
よりも輝度が小さい

SP最終リーチと
共通の孫テーブル
(時間異なる)

当り時よりも
切替時間が長い

【図 198】

【図198】

5. SP前半リーチB煽りパート輝度データテーブル
(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD5
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD5

30

40

50

【図 1 9 9】

【図199】

5. SP前半リーチB繰り返しパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD5)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
te1	消灯		省略
te2	緑点滅		省略
te3	緑点灯		省略
te4	緑点灯	クリーム点灯	省略
te5	緑点滅	クリーム点灯	キャラクターの色 に対応する点灯
te6	緑点灯	クリーム点滅	セリフあり時は点滅
te7	緑点滅		省略
te8(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期よりも短い W4
te9	クリーム点灯		省略
te10	緑点灯	クリーム点灯	キャラクターのアクション に対応する点灯
te11	クリーム点滅		
te12(210msec)	白点滅(3回)		白点滅輝度データ W4
te13～te16(150msec)	白点滅(2回)		1周期と同じ W4
te17(10分データ)	白点灯		W8

操作促進なし時は
輝度データが維持

【図 2 0 0】

【図200】

6. SP前半リーチB当りエピソードパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD6)

点灯箇所		時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)		600000	WD6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)		600000	YD6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)		600000	LD6
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ		600000	AD6

(a1)当りエピソード用の観テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf1	白点滅(te17より明るめ)		W4
tf2～tf4	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)
よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも
切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所		時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)		600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)		600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)		600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ		600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf5,tf6(5000msec)	白点滅		W4
tf7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ
を切り替える

10

【図 2 0 1】

【図201】

7. SP前半リーチBハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tg1,tg2(200msec)	白点灯(te17より暗め)		W13
tg3(5800msec)	白点灯(tg1,tg2より暗め)		W14
tg4	消灯		W15
tg5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

当否分岐(tb18)
よりも輝度が小さい

SP最終リーチと
共通の孫テーブル
(時間異なる)

当り時よりも
切替時間が長い

【図 2 0 2】

【図202】

8. SP後半発展時役物動作パート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD8)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th1～th3(7000msec)	赤点滅		W2

役物動作
の前半部分

役物の退避途中から
輝度データを切替

20

30

40

50

【図203】

【図203】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD9
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD9
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD9
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD9

【図204】

【図204】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD9)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti2	白点灯	赤点灯	省略
ti3	緑点滅	赤点灯	キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
ti4	紫点滅	赤点灯	
ti5	白点灯	赤点滅	
ti6	紫点滅		
ti7	緑点滅		省略
ti8	赤点滅		省略
ti9	紫点滅		黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
ti10	赤点滅		
ti11(1560msec)	黄点灯(長)		W3
ti12	紫点滅	赤点灯	省略
ti13	紫点灯	赤点灯	省略
ti14(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti15(150msec)	白点滅(2回)		W4

・
・
・

【図205】

【図205】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD9)

・			
・			
・			
ti16	紫点滅	赤点灯	省略
ti17	緑点滅		キャラクタの アクション に対応する点灯
ti18	緑点滅		
ti19	赤点滅		省略
ti20(1330msec)	黄点灯(中)		W3
ti21	緑点滅	赤点灯	省略
ti22	緑点灯	赤点灯	省略
ti23(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti24(150msec)	白点滅(2回)		W4
ti25	緑点滅	赤点灯	白点滅輝度データ 1周期よりも短い
ti26	紫点滅	緑点滅	
ti27	緑点灯		省略
ti28	紫点灯	緑点灯	省略
ti29	白点灯	赤点灯	省略
ti30	白点灯	赤点灯	省略
ti31	紫点灯		省略
ti32	紫点滅		省略
ti33	緑点灯		白点滅輝度データ 1周期と同じ
ti34	緑点滅		
ti35(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti36～ti38(1000msec)	白点滅		W7
ti39(10分データ)	白点灯		W8
操作促進なし時は 輝度データが維持			

【図206】

【図206】

10. SP後半リーチA当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD10
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD10
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD10
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD10

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD10

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ti1~ti3	白点滅(h39より明るめ)		W4
ti2,ti3(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1
当否分岐(h39)よりも輝度が大きい			ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

02/共通部品抽出時のデータテーブル			
時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
t4,t5(5000msec)	白点滅		W4
t6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1
輝度データを切り替える			

10

20

30

40

50

【図 2 0 7】

【図207】

11. SP後半リーチAハズレエビログ輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエビログ用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエビログ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tk1(200msec)	白点灯(tk39より暗め)		W13
tk2,tk3(5800msec)	白点灯(tk1より暗め)		W14
tk4	消灯		W15
tk5(輝度データをループ)	背景黄点灯(to1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

当否分岐(tk39)よりも輝度が小さい

【図 2 0 9】

【図209】

12. SP後半リーチB編りパート輝度データテーブル

(枠ランプの子テーブルWD12)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7~th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn2	白点滅	赤点灯	省略
tn3(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn4(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn5(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn6(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tn7	紫点滅	ピンク点灯	
tn8	紫点滅		
tn9	紫点滅		
tn10	赤点滅		省略
tn11	白点灯	赤点灯	省略
tn12(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn13(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn14(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tn15(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn16	紫点灯	ピンク点灯	
tn17	ピンク点灯		
tn18	ピンク点滅		省略
tn19(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn20	赤点灯		白点滅輝度データ1周期と同じ
tn21	赤点滅		
tn22(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn23	紫点滅		白点滅輝度データ1周期よりも短い
tn24	紫点灯		
tn25(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn26(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn27(10分データ)	白点灯		操作促進なし時は輝度データが維持

役物動作の後半部分

黄色もや輝度データ1周期よりも長い

キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

キャラクタのアクションに対応する点灯

【図 2 0 8】

【図208】

12. SP後半リーチB編りパート輝度データテーブル

(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD12
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD12
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD12
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD12

【図 2 1 0】

【図210】

13. SP後半リーチB当りエビログパート輝度データテーブル

(a1)当りエビログ用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD13
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD13
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD13
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD13

(a2)当りエビログ用の子テーブルWD13

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to1	白点滅(tn27より明るめ)		W4
to2~to5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tn27)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to6,to7(5000msec)	白点滅		W4
to8(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

10

20

30

40

50

【図 2 1 1】

【図211】

14. SP後半リーチBハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tp1(200msec)	白点灯(tp2より暗め)		W13
tp2, tp3(5800msec)	白点灯(tp1より暗め)		W14
tp4	消灯		W15
tp5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

当否分岐(tp27)よりも輝度が小さい

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

【図 2 1 3】

【図213】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル

(枠ランプの子テーブルWD15)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr2	白点滅	赤点灯	省略
tr3	白点灯	赤点滅	省略
tr4	オレンジ点滅		キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
tr5	青点滅		
tr6	ハワイアンブルー点滅		
tr7	ピンク点滅		省略
tr8	紫点滅		省略
tr9	緑点滅		省略
tr10	赤点滅		キャラクタのアクション に対応する点灯
tr11	青点滅		
tr12	オレンジ点滅	青点滅	省略
tr13	赤点滅		黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
tr14	赤点灯		
tr15(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tr16	ピンク点滅		省略
tr17	ハワイアンブルー点滅	ピンク点滅	省略
tr18	赤点滅		省略
tr19(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr20	緑点滅		省略
tr21	紫点滅	緑点滅	省略
tr22(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr23	赤点滅		省略

役物動作
の後半部分

【図 2 1 2】

【図212】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル

(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD15
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD15
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD15
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD15

【図 2 1 4】

【図214】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル

(枠ランプの子テーブルWD15)

tr24	オレンジ点灯	省略
tr25	オレンジ点滅	省略
tr26	青点灯	省略
tr27	青点滅	省略
tr28	ハワイアンブルー点灯	省略
tr29	ハワイアンブルー点滅	省略
tr30	ピンク点灯	省略
tr31	ピンク点滅	省略
tr32	紫点灯	省略
tr33	紫点滅	省略
tr34	緑点灯	白点滅輝度データ1周期よりも短い
tr35	緑点滅	省略
tr36(150msec)	白点滅(2回)	W4
tr37	白点灯	省略
tr38	赤点灯	白点滅輝度データ1周期と同じ
tr39	赤点滅	省略
tr40(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr41	赤点灯or緑点灯	W5(赤カットイン)or W6(緑カットイン)
tr42	白点灯	カットイン時と煽り時とで共通して枠ランプを用いる
tr43	白点灯	省略
tr44	赤点灯	省略
tr45	白点灯	省略
tr46	赤点灯	省略
tr47(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr48	赤点灯	省略
tr49, tr50(860msec)	赤点灯	W9
tr51~tr54(10分データ)	赤点滅	W10

操作促進あり時は輝度データが切り替わる

操作促進あり時は操作促進なし時と異なる態様であり、順次輝度データが切り替わる

10

20

30

40

50

【図 2 1 5】

【図215】

16. SP最終リーチ当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1) 役物動作用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD16a
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16a
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16a
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD16a

(a2) 役物動作用の子テーブルWD16a

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts1~ts3(10000msec)	レインボー点滅		W18

(b1) 当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD16b
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16b
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16b
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD16b

(b2) 当りエピソード用の子テーブルWD16b

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts3-2~ts3-8	白点滅		W4
ts4~ts7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

(c1) 共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(c2) 共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts8,ts9(5000msec)	白点滅		W4
ts10(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

【図 2 1 7】

【図217】

18. 救済当り輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD18)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tv1(1980msec)	赤点灯 (td4,tg5,tk5,tp5,tu4より明るめ)		W16
tv2(700msec)	白点灯		W17
tv3,tv4(5000msec)	白点滅		W4
tv5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

【図 2 1 6】

【図216】

17. SP最終リーチハズレエピソード輝度データテーブル

(a1) ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD17
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD17
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD17
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD17

(a2) ハズレエピソード用の子テーブルWD17

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tu1(200msec)	白点灯(tr54より暗め)		W13
tu2(3900msec)	白点灯(tu1より暗め)		W14
tu3	消灯		W15
tu4(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

10

20

【図 2 1 8】

【図218】

19. 再抽選輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD19
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD19
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD19
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD19

30

40

50

【図 2 1 9】

【図219】
19. 再抽選(操作促進前)輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD19)

(a)再抽選演出による図柄の動き始め前の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA6～tA8(10分データ)	消灯		省略

再抽選演出による図柄の動き始め前に一旦消灯

(b)再抽選演出による図柄の動き始め以降の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA9,tA10	赤点滅		W19
tA11～tA46(10分データ)	赤点滅(高速)		W20

【図 2 2 0】

【図220】
20. 再抽選(操作促進後に図柄昇格あり)輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD20)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tB1～tB4(5000msec)	白点滅		W4
tB5～tB9(10分データ)	レインボー点滅		W18

レインボー点灯(なめらか)よりも激しめ

10

【図 2 2 1】

【図221】
21. 再抽選(操作促進後に図柄昇格なし)輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD21)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tC1～tC4(5000msec)	白点滅		W4
tC5～tC9(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

レインボー点灯(なめらか)を維持

【図 2 2 2】

【図222】
22. ファンファーレ輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD22)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tD1,tE1	消灯		省略
tD2,tE2(10分データ)	ファンファーレ対応の点灯態様		省略

(tB9),(tC9)とは異なる点灯態

20

【図 2 2 3】

【図223】
なめらかレインボー輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WS1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YS1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LS1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AS1

【図 2 2 4】

【図224】
なめらかレインボー輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル
	600000msec間
枠ランプ(右&左)	W1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A1

30

40

50

【図 2 2 5】

【図225】
なめらかレインボー輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW1)

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						
	9L1.9L2 RGB.RGB	9L3.9L4 RGB.RGB	9L5.9L6 RGB.RGB	9L7.9L8 RGB.RGB	9L9.9L10 RGB.RGB	9L11.9L12 RGB.RGB	
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAFA0FF	
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCFA0FD	
30	0x08F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6FA0F0	0xFF0FB0	
30	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0FD0F0	0x8FC0CF	0xFD0F90	
30	0x0CF0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAFA0FF	0xFB0F70	
30	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	
30	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6FA0F0	0xFF0FB0	0xF70F30	
30	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0FD0F0	0x8FC0CF	0xFD0F90	0xF50F10	
30	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAFA0FF	0xFB0F70	0xF30F00	
30	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	
30	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6FA0F0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	
30	0x0F30F3	0x0FD0F0	0x8FC0CF	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	
30	0x0F10F1	0x2F06F0	0xAFA0FF	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	
30	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	
30	0x2F02F0	0x6FA0F0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	
30	0x4F04F0	0x8FC0CF	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AFA0F	
30	0x6F06F0	0xAFA0FF	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDA0F	
30	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FBA0F	
30	0xAFA0F0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	
30	0xCF0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AFA0F	0xB0F70F	
30	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDA0F	0x90F50F	
30	0xFD0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FBA0F	0x70F30F	
30	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	
30	0xF90F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AFA0F	0xB0F70F	0x30F00F	
30	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDA0F	0x90F50F	0x10F02F	
30	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FBA0F	0x70F30F	0x00F04F	
30	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	
30	0xF10F10	0xF02F06	0xF0AFA0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	
30	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CDA0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	
30	0xF02F02	0xF06F0A	0xF0FBA0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	
30	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	
30	0xF06F06	0xF0AFA0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	
30	0xF08F08	0xF0CDA0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	
30	0xF0AFA0	0xF0FBA0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	
30	0xF0CFA0	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	
30	0xF0F0F0	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	
30	0xD0FD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	
30	0xB0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	
30	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	
30	0x70F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	
30	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	
30	0x30F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	
30	0x10F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	
30	0x00F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6FA0F0	
30	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8FC0CF	

【図 2 2 6】

【図226】
なめらかレインボー輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY1)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRRR
600000	0xFFFF

なめらかレインボー輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL1)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
600000	0xFFFFF

10

20

【図 2 2 7】

【図227】
なめらかレインボー輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA1)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ RGB.RGB	Vアタッカ電チュー WWW.RGB
30	0x2F00F1	0xFF0F5
30	0x4F00F0	0xFF0F3
30	0x6F02F0	0xFF0F1
30	0x8F04F0	0xFF0F0
30	0xAF06F0	0xFF2F0
30	0xCF08F0	0xFF4F0
30	0xFF0AF0	0xFF6F0
30	0xFD0CF0	0xFF8F0
30	0xFB0FF0	0xFFFA0
30	0xF90FD0	0xFFFC0
30	0xF70FB0	0xFFFF0
30	0xF50F90	0xFFFFD0
30	0xF30F70	0xFFFFB0
30	0xF10F50	0xFFFF90
30	0xF00F30	0xFFFF70
30	0xF02F10	0xFFFF50
30	0xF04F00	0xFFFF30
30	0xF06F02	0xFFFF10
30	0xF08F04	0xFFFF00
30	0xF0AF06	0xFFFF02
30	0xF0CF08	0xFFFF04
30	0xF0FF0A	0xFFFF06
30	0xB0FF0C	0xFFFF08
30	0xB0FF0F	0xFFFF0A
30	0x90FF0D	0xFFFF0C
30	0x70FF0B	0xFFFF0F
30	0x50FF09	0xFFFF0D
30	0x30FF07	0xFFFF0B
30	0x10FF05	0xFFFF09
30	0x00F30F	0xFF70F
30	0x02F10F	0xFF50F
30	0x04F00F	0xFF30F
30	0x06F02F	0xFF10F
30	0x08F04F	0xFF00F
30	0x0AF06F	0xFF02F
30	0x0CF08F	0xFF04F
30	0x0FF0AF	0xFF06F
30	0x0FD0CF	0xFF08F
30	0x0FB0FF	0xFF0AF
30	0x0F90FD	0xFF0CF
30	0x0F70FB	0xFF0FF
30	0x0F50F9	0xFF0FB
30	0x0F30F7	0xFF0FB
30	0x0F10F5	0xFF0F9
30	0x0F00F3	0xFF0F7

【図 2 2 8】

【図228】
役物動作赤点滅輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW2)

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						
	9L1,9L2 RGB,RGB	9L3,9L4 RGB,RGB	9L5,9L6 RGB,RGB	9L7,9L8 RGB,RGB	9L9,9L10 RGB,RGB	9L11,9L12 RGB,RGB	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00			

【図 2 2 9】

【図229】
黄色もや輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW3)

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2 RGB,RGB	9L3,9L4 RGB,RGB	9L5,9L6 RGB,RGB	9L7,9L8 RGB,RGB	9L9,9L10 RGB,RGB	9L11,9L12 RGB,RGB
180	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660
180	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440
180	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660
180	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880

【図 2 3 0】

【図230】
白点減(白フラッシュ)輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW4)

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

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

【図 2 3 1】

【図231】
共通赤カットイン輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	3970	WS5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS5
アタッカランプ、アタッカランプ、電チューランプ	3970	AS5

【図 2 3 2】

【図232】

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル			
	240msec間	630msec間	660msec間	600000msec間
枠ランプ(右&左)	WSa(WS)	WSb(WS)	WSC(WS)	WSd(WS)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	YSa(YS)	YSb(YS)	YSd(YS)	YSd(YS)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	LSa(LS)	LSb(LS)	LSd(LS)	LSd(LS)
アタッカランプ、アタッカランプ、電チューランプ	ASa(AS)	ASb(AS)	ASd(AS)	ASd(AS)

10

20

30

40

50

【 図 2 3 3 】

【図233】

[illegible]

共通赤カットイン輝度データテーブル

時間[msec]	9L1 9L2 RGB RGB	9L3 9L2 RGB
30	0x000300	0x000
30	0x300000	0x300
30	0x600300	0x600
30	0x900600	0x900
30	0xC00900	0xC00
30	0xF00000	0xF00
30	0x300600	0x300

【 図 2 3 5 】

【図235】

基本型カセット用標準データテーブル (標準ラング内蔵データテーブル)												
時間[msec]	枕元ラングの標準データ						枕元ラングの標準データ					
	9R1.9L2	9R1.9L4	9R1.9L6	9R1.9L8	9R1.9L10	9R1.9L12	— 9R2 —	9R2.9R4	9R2.9R6	9R2.9R8	9R2.9R10	9R1.9R12
	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	— RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
40	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500
20	0-b000300	0-b000600	0-b000900	0-b001200	0-b001500	0-b001800	0-b000000					

共通赤カッティン輝度データテーブル

共通赤赤トイロ燐度データテーブル （標準用赤赤トイロ燐度データ）	時間[msec]	9L19L2		9L3	
		RGB	RGB	RGB	RGB
	30	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00
	40	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00
	30	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00
	40	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00
	30	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00
	40	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00
	30	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00
	40	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00
	30	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00
	40	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00	0xC000C00

【 図 2 3 4 】

【図234】

[illegible]

共通赤カットイン輝度データテーブル

[illegible]

【 図 2 3 6 】

【圖236】

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00CC
30	0xCC99
30	0x9966
30	0x6633
30	0x3300

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY5b)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0033
30	0x3366
30	0x6699
30	0x99CC
30	0xCC99
30	0x9966
30	0x6633
30	0x3300

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY5c)

[illegible]

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY5d)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	R4R4
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY5e)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0xAAAA
40	0xAAAA
30	0xAAAA
40	0xAA88
30	0x8833
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
600000	0x0000

10

20

30

40

50

【図 2 3 7】

【図237】

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用係テーブルL5a)

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

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用係テーブルL5d)

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

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用係テーブルL5b)

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

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用係テーブルL5e)

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

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用係テーブルL5c)

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

【図 2 3 9】

【図239】

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

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

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

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

【図 2 3 8】

【図238】

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

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

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

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

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

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

【図 2 4 0】

【図240】

共通緑カットイン輝度データテーブル
(親テーブル)

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

10

20

30

40

50

【 図 2 4 5 】

【図245】

共通緑カットイン
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通線カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY6d)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200

共通緑カットイン
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0022
30	0x2244
30	0x4477
30	0x77AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通線カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY6e)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x8888
40	0x8888
30	0x8888
40	0x8855
30	0x5533
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
600000	0x0000

共通緑カットイン
輝度データテーブル

[illegible]

【圖 2 4 7】

【图247】

共通線カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6a)

時間[msec]	アタックランブの輝度データ	
	アタック	Vアタック/RGBデュ
	RGB_RGB	WWW_RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x4440A0

共通線カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6b)

時間[msec]	アタッカーランブの精度データ	
	アタッカ	Vアタッカ電チユ
	RGB_RGB	WWW_RGB
30	0x020040	0x666070
30	0x040070	0x8880A0
30	0x0700A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通線カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6c)

時間[msec]	アタカランプの輝度データ	
	アタカ	W7アタカ量子チュー
	RGB	RGB
30	0x010010	0x111010
30	0x010010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x000000
30	0x0A0000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x111010
30	0x0A0010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x222020
30	0x0A0020	0x8880A0
30	0x0200A0	0x333030
30	0x0A0030	0x8880A0
30	0x3000A0	0x444040
30	0x0A0040	0x8880A0
30	0x0400A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0060	0x8880A0
30	0x0600A0	0x555050
30	0x0A0070	0x8880A0
30	0x0700A0	0x555050
30	0x0A0080	0x8880A0
30	0x0800A0	0x555050
30	0x0A0090	0x8880A0
30	0x0900A0	0x555050

【 図 2 4 6 】

【図246】

共通緑カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL6a)

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

共通緑カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL6d)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20	0x2200
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4466
20	0x6688
20	0x8866
20	0x6644
20	0x4422

共通線カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL6b)

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

共通緑カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL6e)

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

共通線カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL6c)

時間[msec]	盤左ツボの精度データ
30	0x111111
30	0x111111
30	0x111111
30	0x111111
30	0x11188
30	0x88800
30	0x00088
30	0x88811
30	0x11188
30	0x88822
30	0x22288
30	0x88833
30	0x33388
30	0x88844
30	0x44488
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

【 図 2 4 8 】

【图248】

共通緑カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6d)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x020040	0x666070
20	0x040070	0x8880A0
20	0x0700A0	0x666070
20	0x0A0070	0x444040
20	0x070040	0x222020
20	0x040020	0x000000
20	0x020000	0x222020
20	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6e)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x0A00A0	0x6660A0
40	0x0A00A0	0x444050
30	0x0A0050	0x222030
40	0x050030	0x000000
30	0x030000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【図253】

【図253】

ハズレの輝度データテーブル (枠ランブ用孫テーブルW15)									
枠左ランブの輝度データ					枠右ランブの輝度データ				
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	--9P2	9P3.9P4	9P5.9P6
10	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	--RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444
50	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111
600000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111

【図254】

【図254】

ハズレの輝度データテーブル (枠ランブ用孫テーブルW16)									
枠左ランブの輝度データ					枠右ランブの輝度データ				
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	--9P2	9P3.9P4	9P5.9P6
30	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	--RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

10

20

【図255】

【図255】

ハズレの輝度データテーブル (枠ランブ用孫テーブルW17)									
枠左ランブの輝度データ					枠右ランブの輝度データ				
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12			
30	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB			
	0x010510	0x010510	0x010510	0x010510	0x010510	0x010510			
	0x010510	0x010510	0x010510	0x010510	0x010510	0x010510			
	0x031510	0x031510	0x031510	0x031510	0x031510	0x031510			
	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31			
	0x063521	0x063521	0x063521	0x063521	0x063521	0x063521			
	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63			
	0x097632	0x097632	0x097632	0x097632	0x097632	0x097632			
	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97			
	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643			
	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA	0x754DBA			
	0x0DB754	0x0DB754	0x0DB754	0x0DB754	0x0DB754	0x0DB754			
	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB			
	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766			
	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD			
	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888			
	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD			
	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999			
	0xAAAADD	0xAAAADD	0xAAAADD	0xAAAADD	0xAAAADD	0xAAAADD			
	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA			
	0xB8BDDD	0xB8BDDD	0xB8BDDD	0xB8BDDD	0xB8BDDD	0xB8BDDD			
	0xDDDB8B	0xDDDB8B	0xDDDB8B	0xDDDB8B	0xDDDB8B	0xDDDB8B			
	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD			
	0xDDDDCC	0xDDDDCC	0xDDDDCC	0xDDDDCC	0xDDDDCC	0xDDDDCC			
	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD	0xCCDDDD			

【図256】

【図256】

ハズレの輝度データテーブル (枠ランブ用孫テーブルW18)									
枠左ランブの輝度データ					枠右ランブの輝度データ				
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12			
40	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB			
	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDD0F	0x90F50F			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDD0F	0x90F50F	0x10F02F			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CDD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0xF08F08	0xF0CDD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0xF0CFC0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0xD0FD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0x10F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0C0F			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0C0F	0xF0D0F0			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0C0F	0xF0D0F0	0xF50F10			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0C0F	0xF0D0F0	0xF50F10	0xF02F06			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0x4F04F0	0x8F0C0F	0xF0D0F0	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F			
	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333			
	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F			

30

40

50

【 図 2 5 7 】

【図257】

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

[illegible]

【 図 2 5 9 】

【図259】

背景輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル	
	1930msec間	1930msec間
枠ランプ(右 & 左)	W21a(W21)	W21b(W21)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y21a(Y21)	Y21b(Y21)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21a(L21)	L21b(L21)
アタッカーランプ/アタッカーランプ/電チューランプ	A21a(A21)	A21b(A21)

【 図 2 5 8 】

【図258】

再抽選演出輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW20)

※ 枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
30	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	

【 図 2 6 0 】

【図260】

背景輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW21a)

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

[illegible]

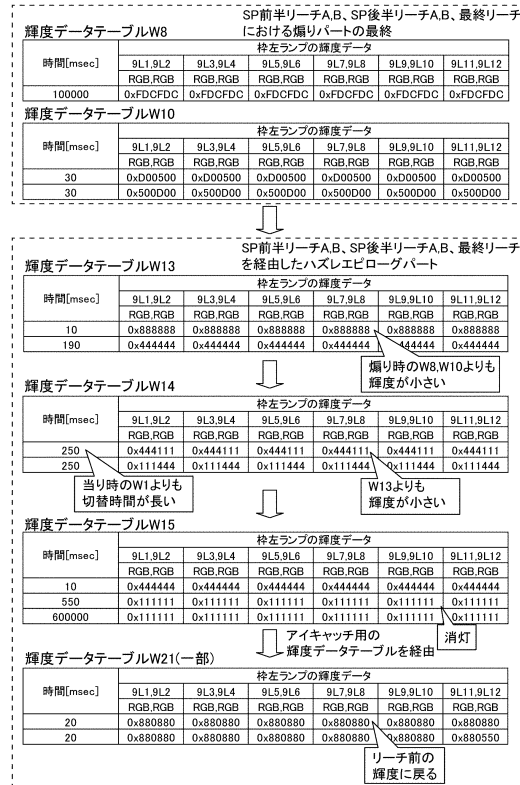
背景輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW21b)

[illegible]

【図 2 6 1】

【図261】

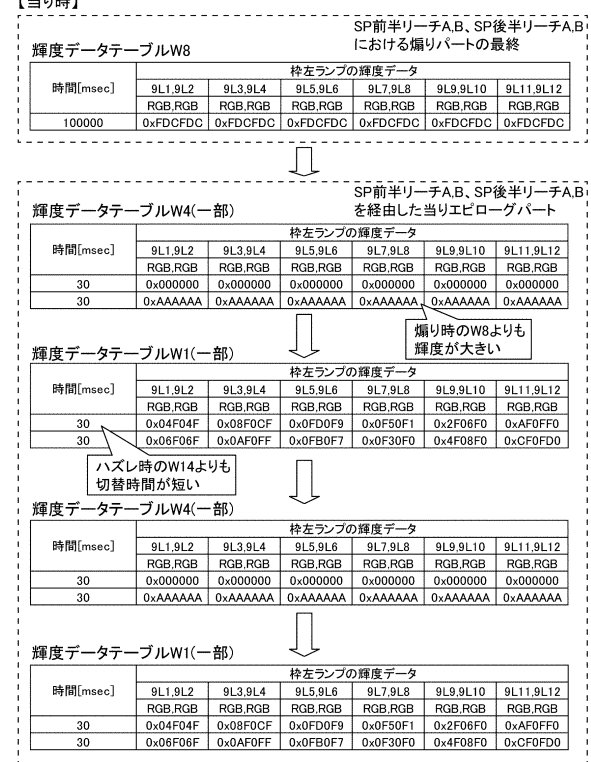
当り時とハズレ時におけるランプの比較
【ハズレ時】



【図 2 6 2】

【図262】

当り時とハズレ時におけるランプの比較
【当り時】



10

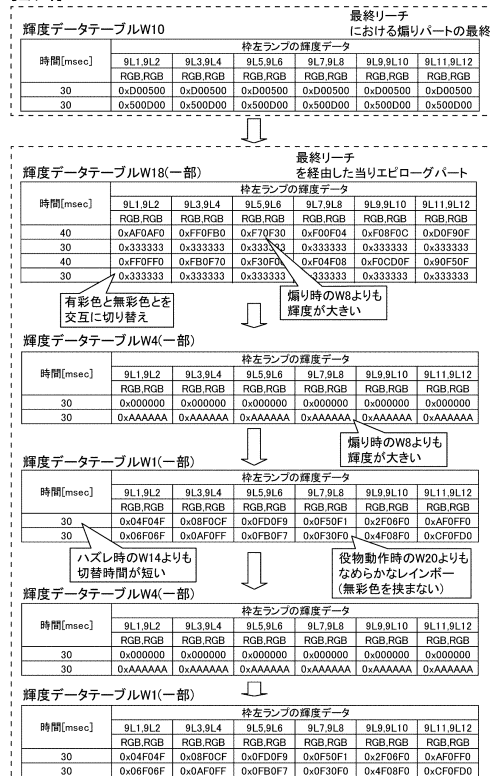
20

【図 2 6 3】

【図263】

当り時とハズレ時におけるランプの比較

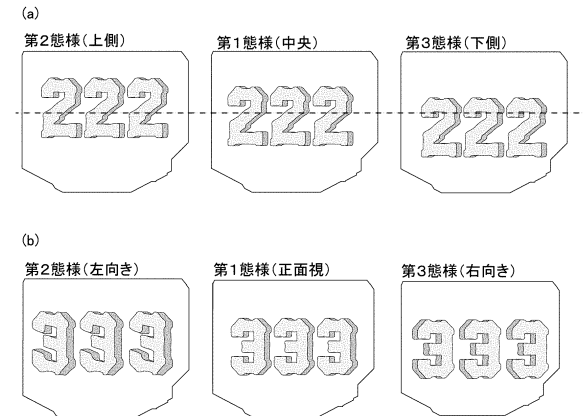
【当り時】



【図 2 6 4】

【図264】

図柄の揺れ様態について



30

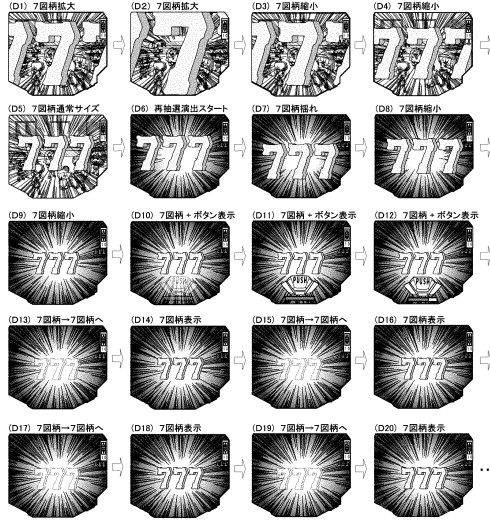
40

50

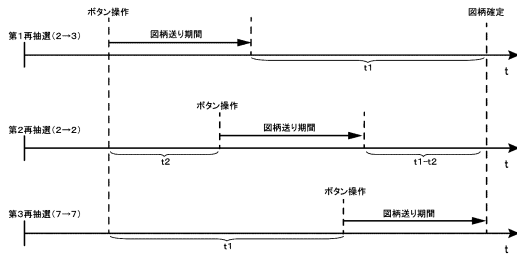
【図265】

【図265】

(A) 7図柄による再抽選演出の詳細説明図

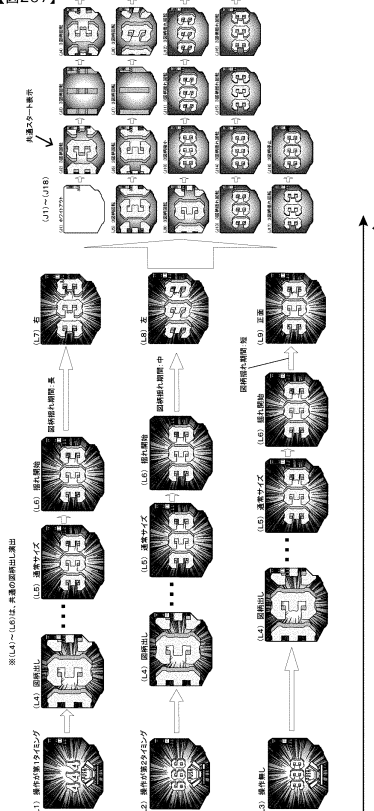


(B) 各再抽選演出のタイムチャート



【図267】

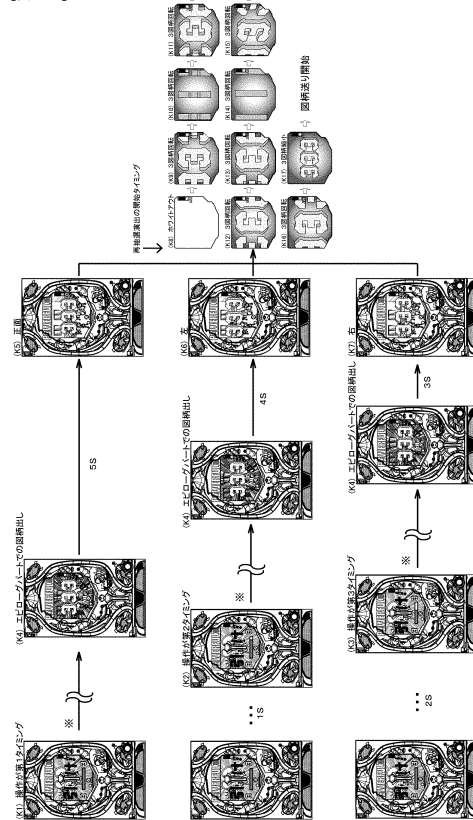
【図267】



※(L4)～(L18)は、再抽選演出に演出

【図266】

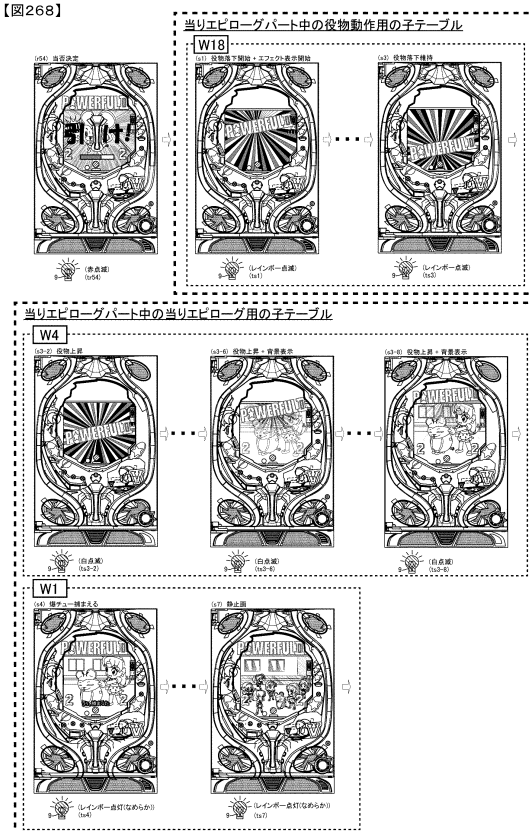
【図266】



※部分は、役物可動+エピソードパートを省略した図解

【図268】

【図268】



10

20

30

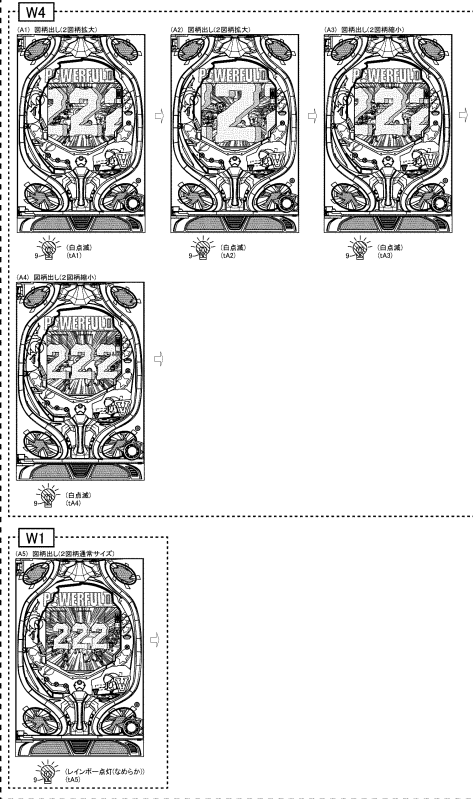
40

50

【図 2 6 9】

【図269】

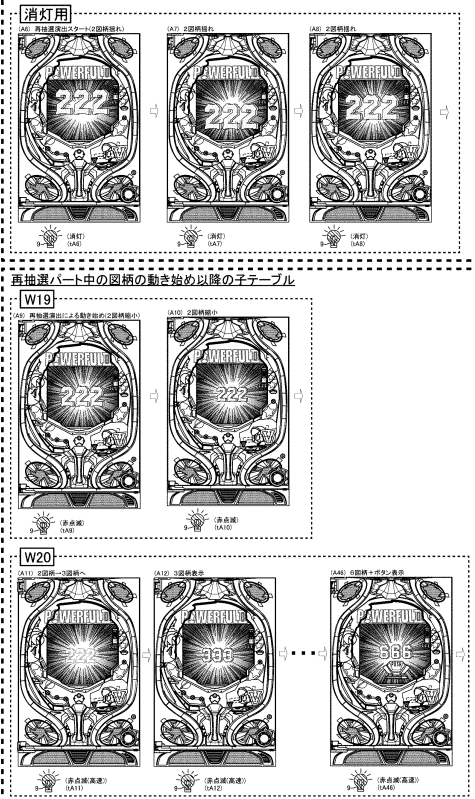
当リエビローグパート中の図柄出し用の子テーブル



【図 2 7 0】

【図270】

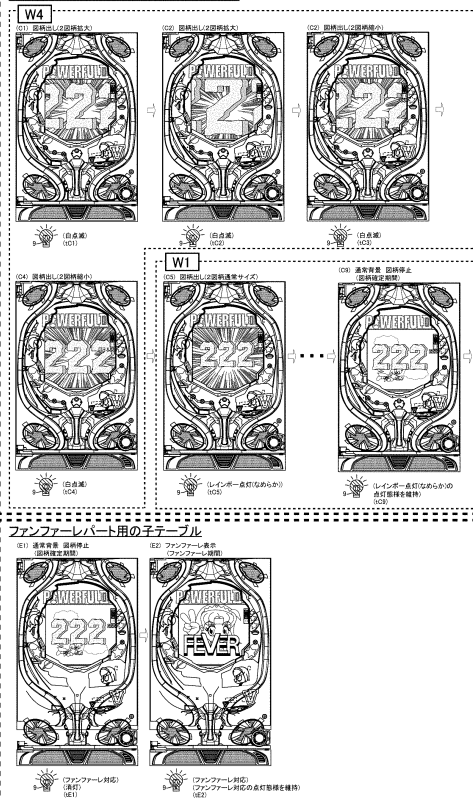
再抽選パート中の図柄の動き始め前の子テーブル



【図 2 7 1】

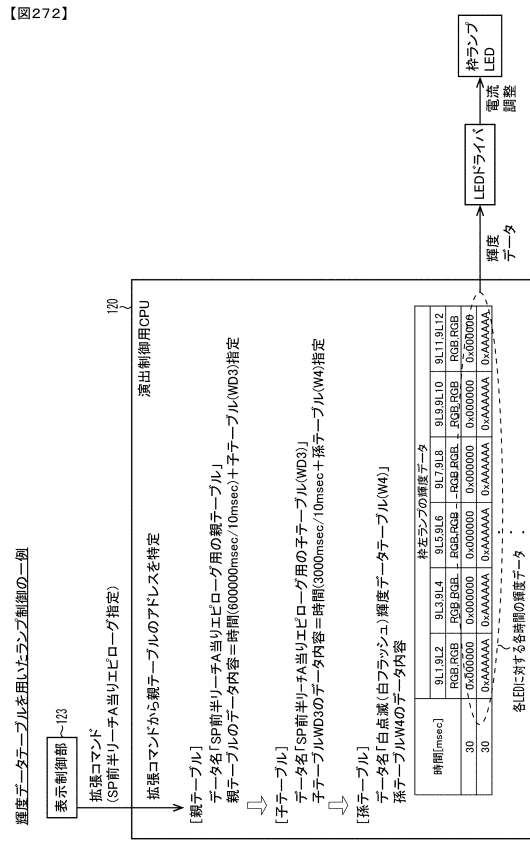
【図271】

再抽選パート中の図柄出し用の子テーブル



【図 2 7 2】

【図272】



10

20

30

40

50

【図273】

【図273】

主テーブルのタイム管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例

【子テーブル】

データ名「SP前半リチア当りエピソード用の子テーブル(WD3)」

子テーブルWD3のデータ内容＝時間(3000msec/10msec+孫テーブル(W4)指定

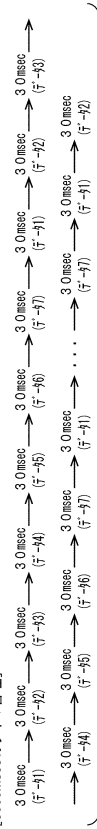
【孫テーブル】

データ名「白点滅(白フラッシュ)輝度データテーブル(W4)」

孫テーブルW4のデータ内容

特定ランプの輝度データ									
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB
7-1	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
7-2	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
7-3	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
7-4	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
7-5	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
7-6	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
7-7	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

【3000msecのタイム管理】



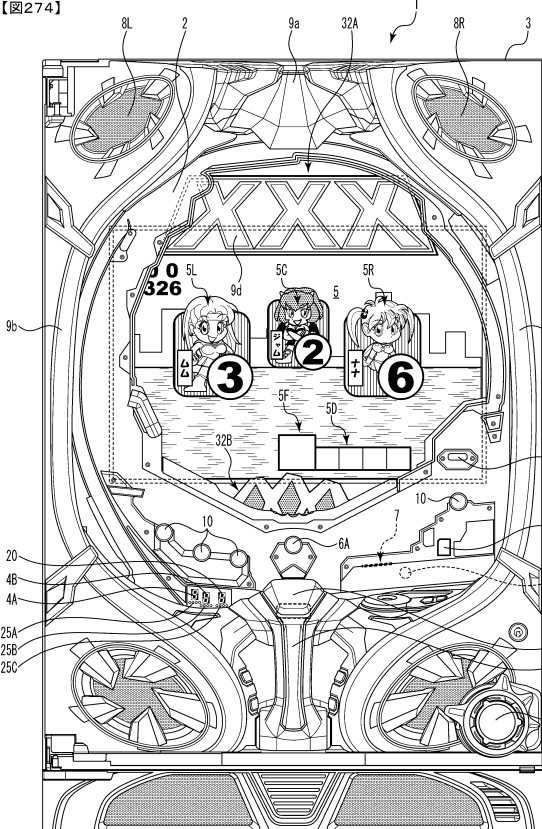
3000msecに亘って輝度データの出力をループさせる

3000msec経過後

次の孫テーブルを用いたランプ制御に移行

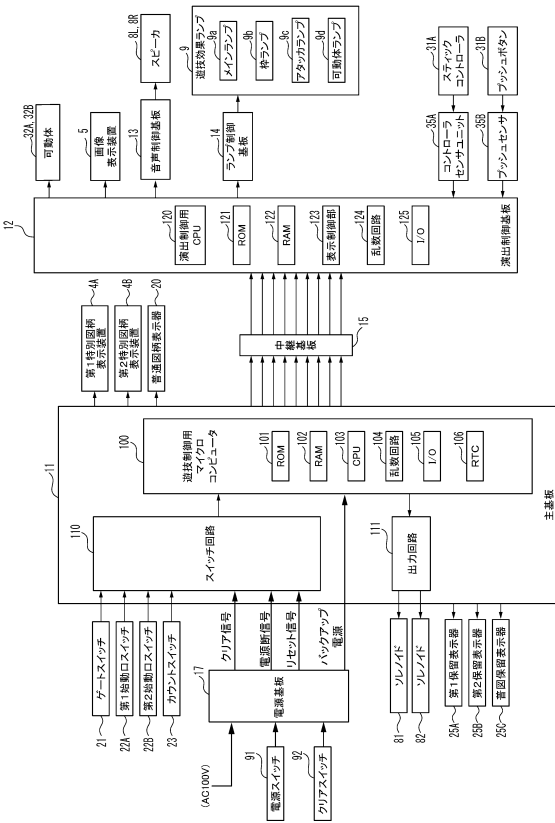
【図274】

【図274】



【図275】

【図275】



【図276】

【図276】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当たり開始指定	大当たりの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当たり終了指定	大当たりの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当たり(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たり(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たり(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当たり(非確変)

【図 2 7 7】

【図277】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	音図表示結果判定用

【図 2 7 8】

【図278】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図 2 7 9】

【図279】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値 (MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図 2 8 0】

【図280】

変動パターン	特図可変表示時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	短縮1(通常状態[保留2個])→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3000	短縮2(通常状態[保留3個]・時短状態)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	35000	スーパーリーチ(擬似連無しはずれ)
PA2-3	40000	スーパーリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-4	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ(擬似連無し大当り)
PB1-3	40000+15000	スーパーリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-4	50000+15000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)

10

20

30

40

50

【図 2 8 1】

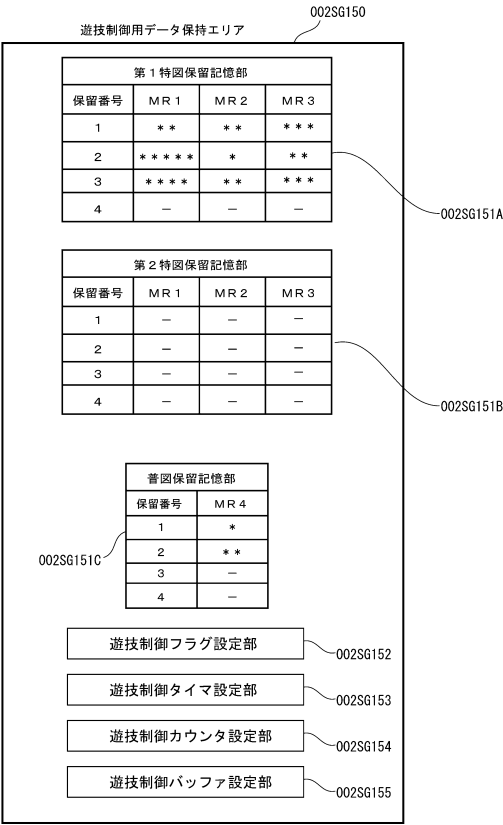
【図281】

可変表示結果	非精密 大当り	精密 大当り	はずれ (低ベース 保留数1以下)	はずれ (低ベース 保留数2)	はずれ (低ベース 保留数3)	はずれ (高ベース)
変動パターン判定テーブル	太当り用変動パ ターンテーブルA	太当り用変動パ ターンテーブルB	はずれ用変動パ ターンテーブルA	はずれ用変動パ ターンテーブルB	はずれ用変動パ ターンテーブルC	はずれ用変動パ ターンテーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	-	70	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	-	40	30	20	10
PA2-2(スーパースペシャルR擬似連無しはずれ)	-	-	5	5	5	5
PA2-3(スーパースペシャルR擬似連1回はずれ)	-	-	3	3	3	3
PA2-4(スーパースペシャルR擬似連2回はずれ)	-	-	2	2	2	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	5	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパースペシャルR擬似連無し大当り)	20	10	-	-	-	-
PB1-3(スーパースペシャルR擬似連1回大当り)	35	20	-	-	-	-
PB1-4(スーパースペシャルR擬似連2回大当り)	40	70	-	-	-	-

(数値は%)

【図 2 8 2】

【図282】



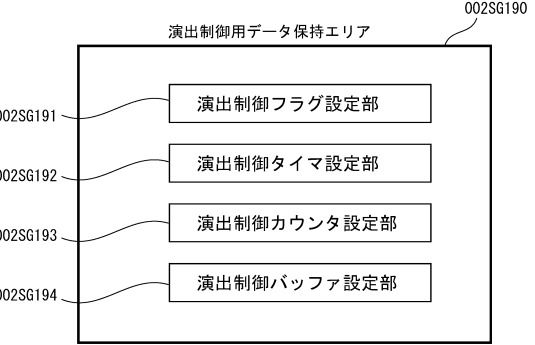
10

20

【図 2 8 3】

【図283】

(A)



(B)

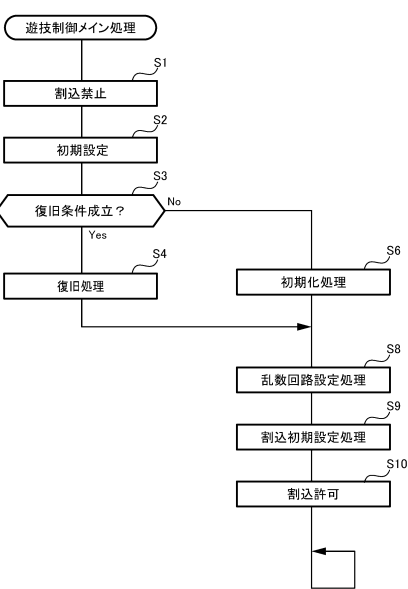
始動入賞時受信コマンドバッファ

002SG194A

	バッファ番号	始動口 入賞指定	保留記憶数 通知
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C102 (H)
	1-1	B100 (H)	C102 (H)
	1-2	B100 (H)	C102 (H)
	1-3	B100 (H)	C103 (H)
	1-4	0000 (H)	0000 (H)
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)
	2-1	0000 (H)	0000 (H)
	2-2	0000 (H)	0000 (H)
	2-3	0000 (H)	0000 (H)
	2-4	0000 (H)	0000 (H)

【図 2 8 4】

【図284】



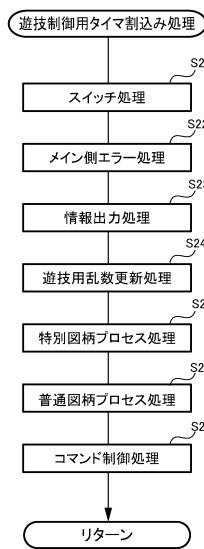
30

40

50

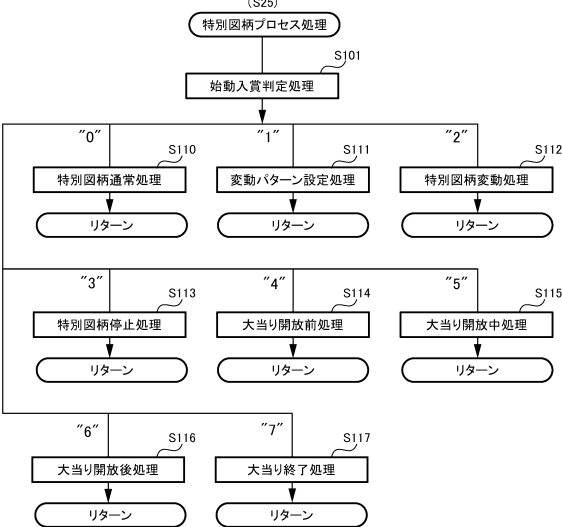
【図 2 8 5】

【図285】



【図 2 8 6】

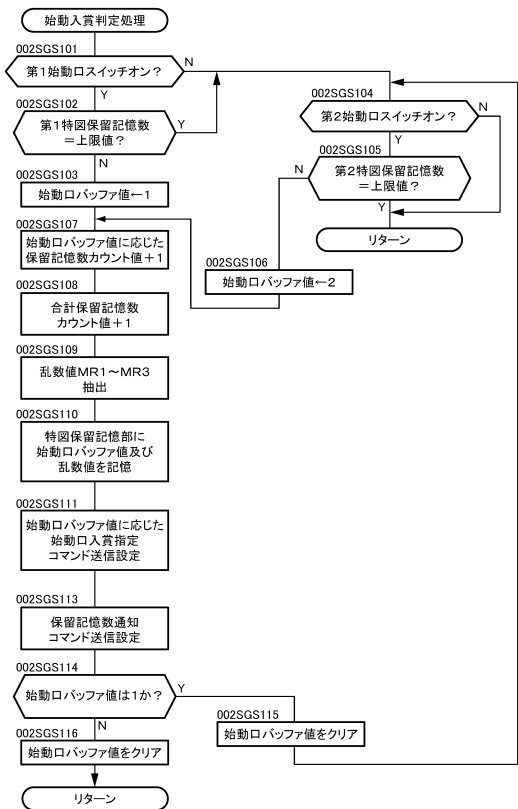
【図286】



10

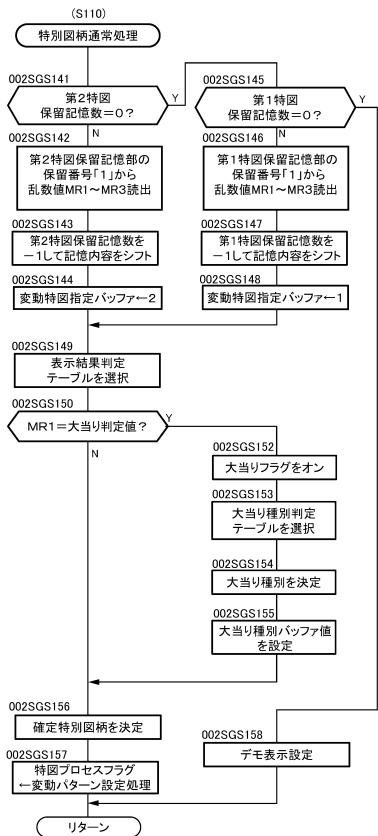
【図 2 8 7】

【図287】



【図 2 8 8】

【図288】



20

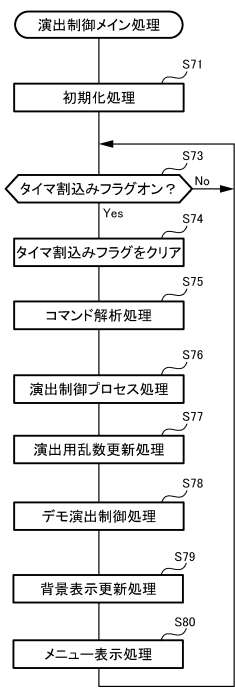
30

40

50

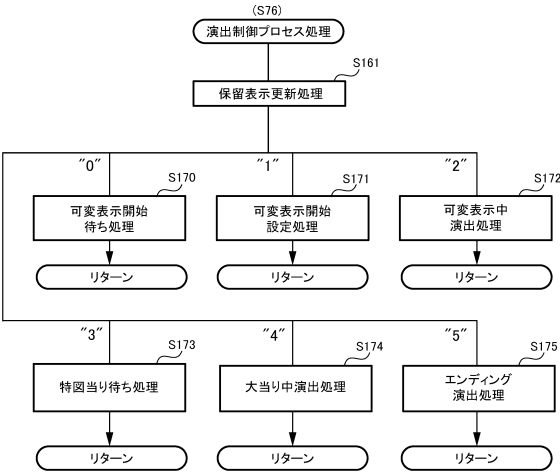
【図 2 8 9】

【図289】



【図 2 9 0】

【図290】

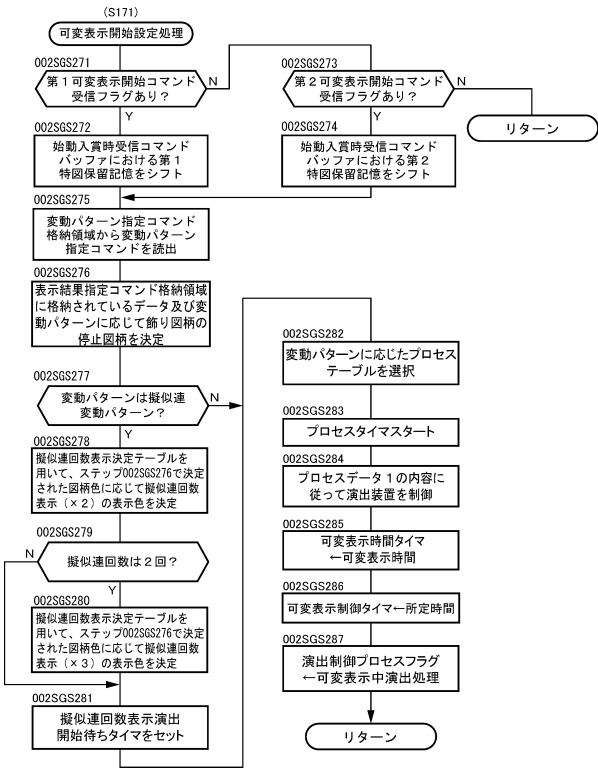


10

20

【図 2 9 1】

【図291】



【図 2 9 2】

【図292】

飾り図柄と小図柄の対比		小図柄
表示図柄	5SL 5SC 5SR	326
	5L 5C 5R	326
	5L 5C 5R	326
	5L 5C 5R	326
	5L 5C 5R	326
表示図柄	ほぼ特図 (※Sフリーズ演出や留待もデモ演出等で消える場合あり)	特図 (飾り図柄より上の表示レイヤーに表示)
可変表示	スクロール表示 (上・下) / スクロール表示 (左側→右側)	切替表示
数字表示部	1・3・5・7・9 (増量図柄) / 0・2・4・6・8 (通常図柄)	0~9
キャラクタ表示部	各数字 (0~9) に対応した10種類のキャラクタ (2D図柄)	無し
情報表示部	有り (各キャラクタの名前・2D図柄)	無し
台座表示部	有り (2D図柄)	無し
主表示色	増量図柄は「青色」、通常図柄は「白色」	増量図柄は「黄緑色」、通常図柄は「青色」

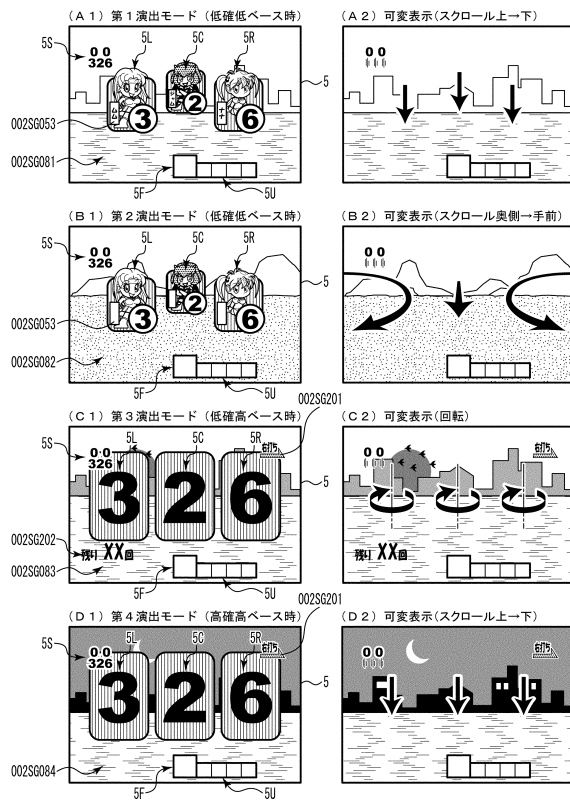
30

40

50

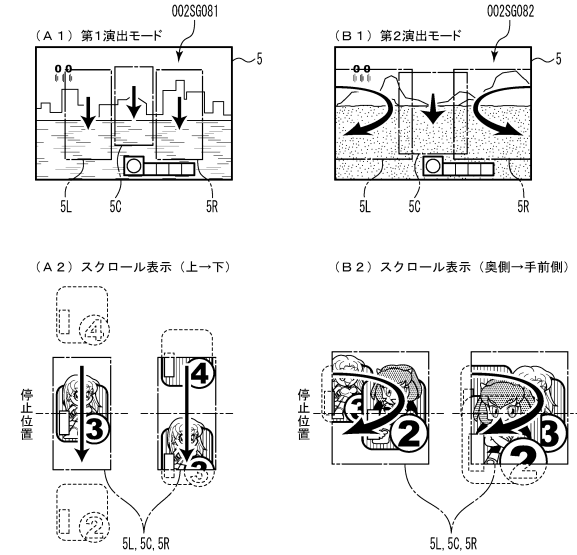
【図 293】

【図293】



【図 294】

【図294】

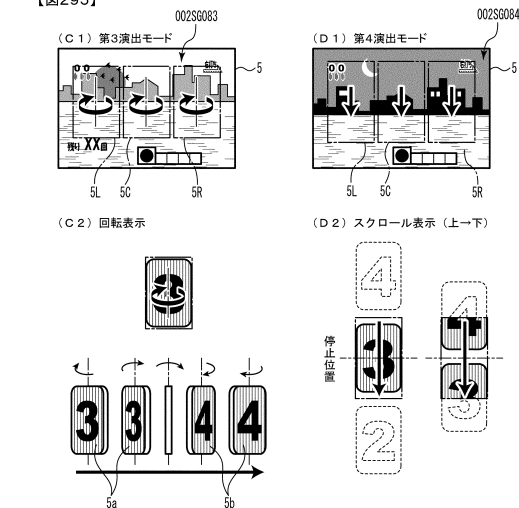


10

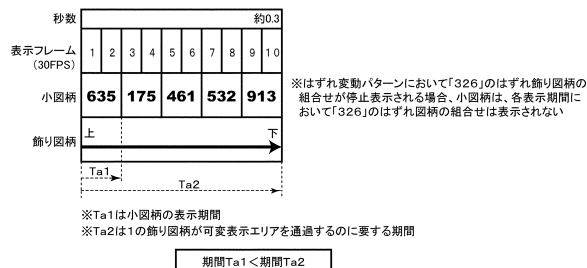
20

【図 295】

【図295】

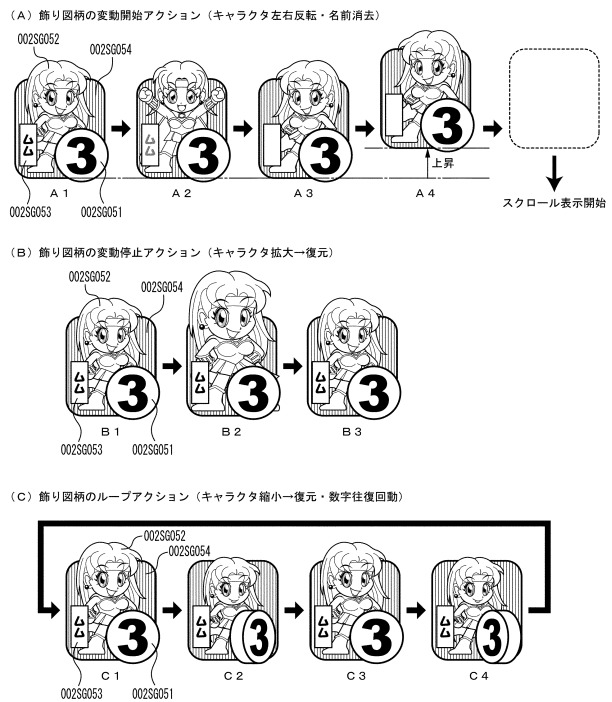


(E) 小図柄と飾り図柄の高速表示



【図 296】

【図296】



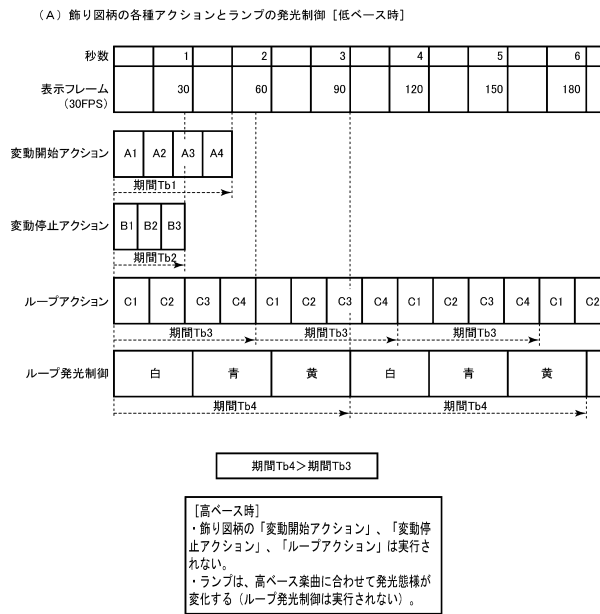
30

40

50

【図 2 9 7】

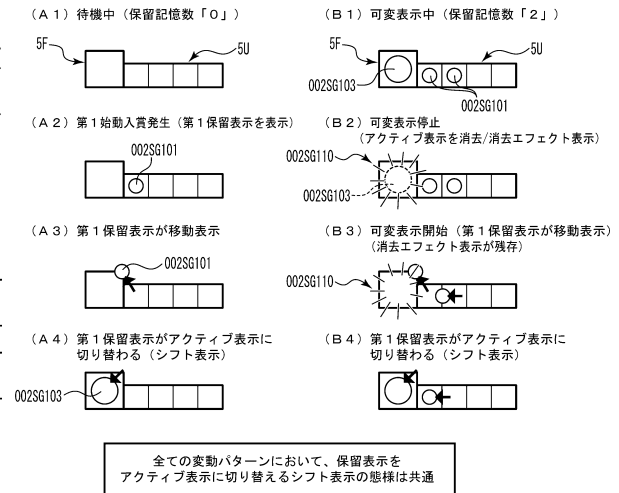
【図297】



【図 2 9 8】

【図298】

保留表示の動作例



10

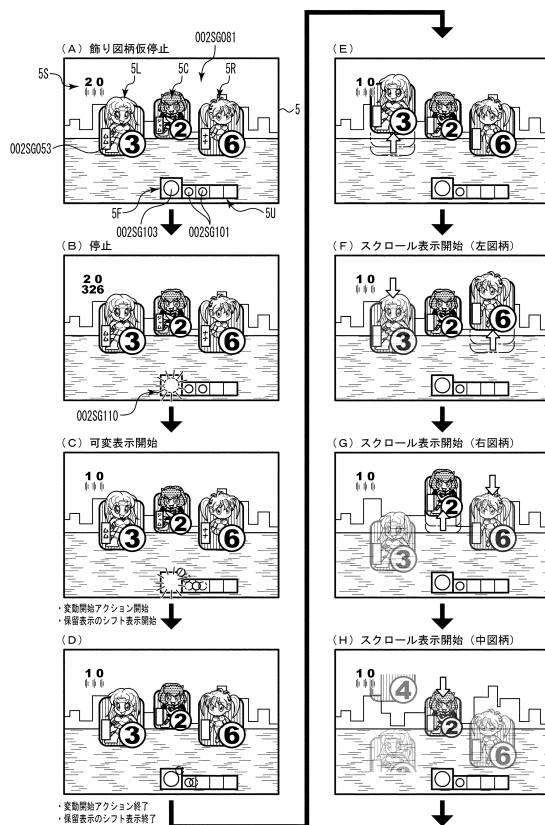
(B) 可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b のループ発光制御 [低ベース時]



20

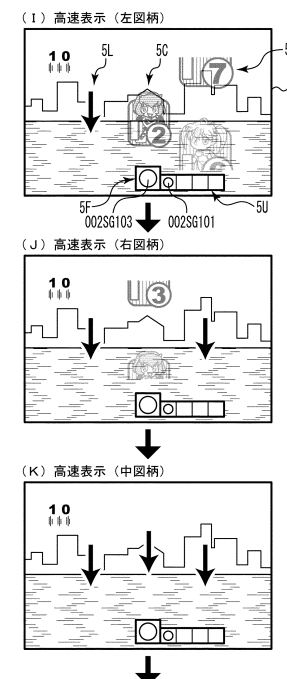
【図 2 9 9】

【図299】 可変表示開始 [第1演出モード]



【図 3 0 0】

【図300】



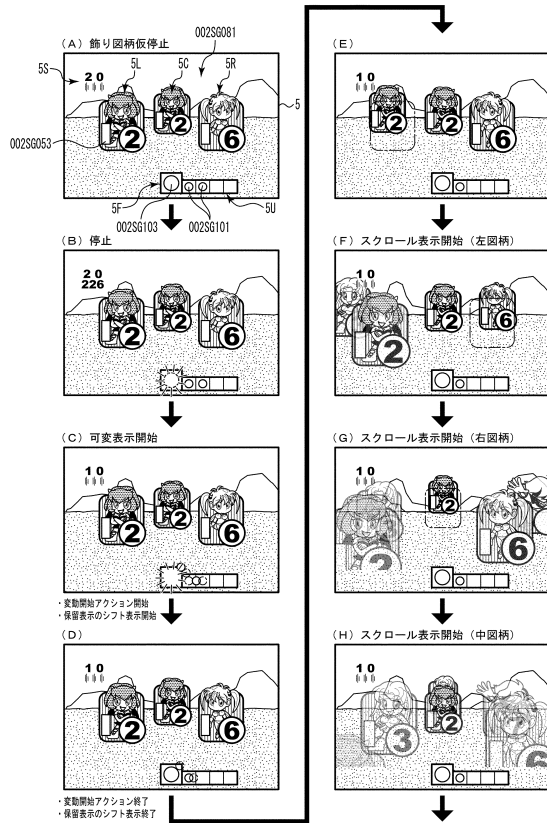
30

40

50

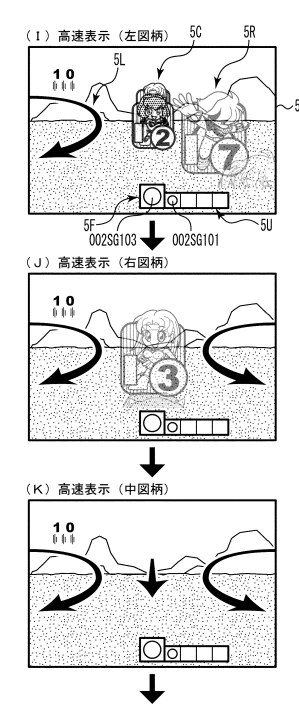
【図 3 0 1】

【図301】 可変表示開始 [第2演出モード]



【図 3 0 2】

【図302】

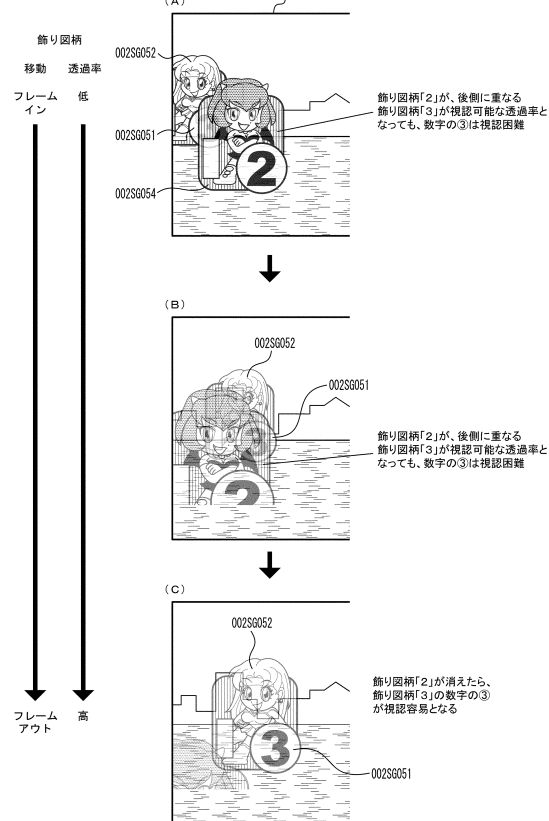


10

20

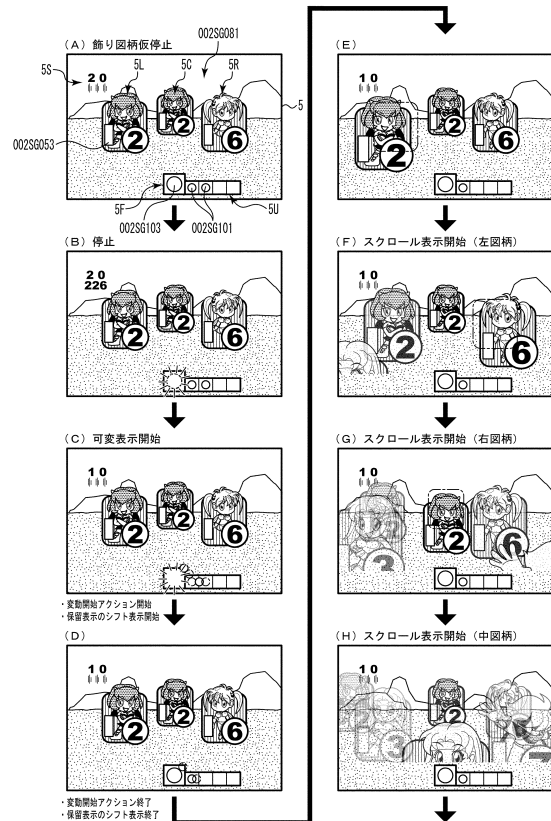
【図 3 0 3】

【図303】



【図 3 0 4】

【図304】 可変表示開始 [変形例 1]



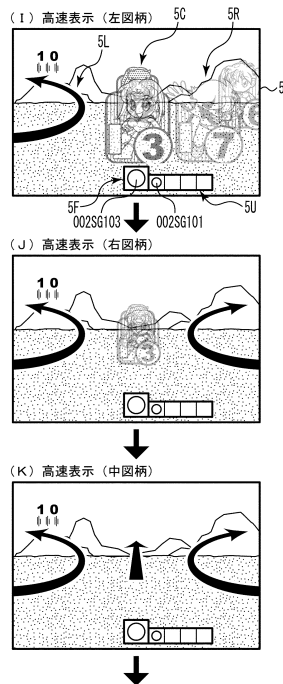
30

40

50

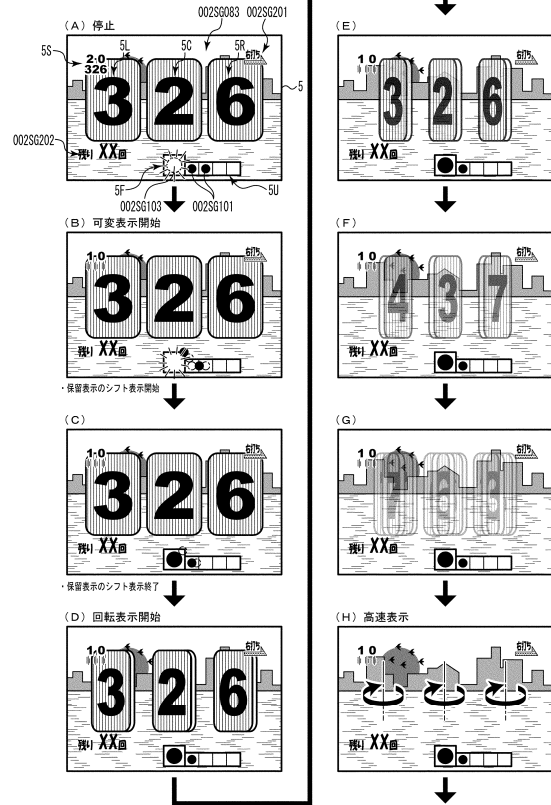
【図305】

【図305】



【図306】

【図306】 可変表示開始 [第3演出モード]



10

20

【図307】

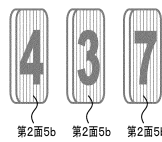
【図307】

(A) 半透明状態 (第1透過率)



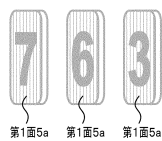
※第2面5bの数字「437」は見えない

(B) 半透明状態 (第2透過率)



※第1面5aの数字「548」は見えない

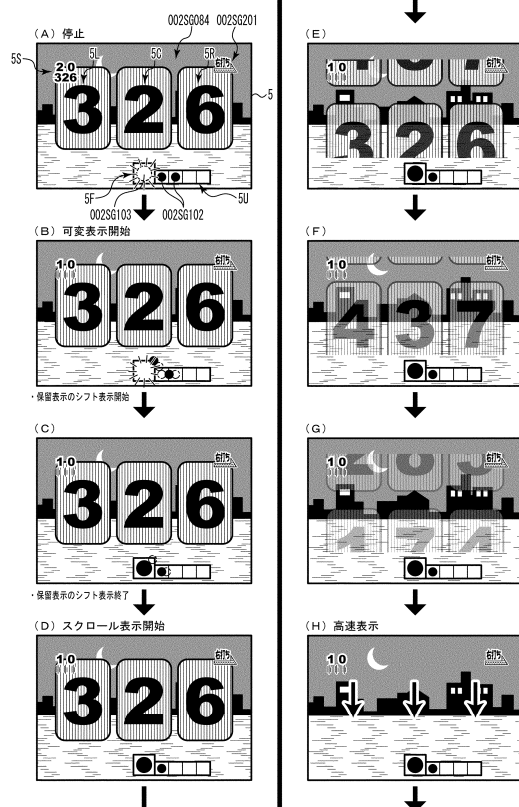
(C) 半透明状態 (第3透過率)



※第2面5bの数字「874」は見えない

【図308】

【図308】 可変表示開始 [第4演出モード]



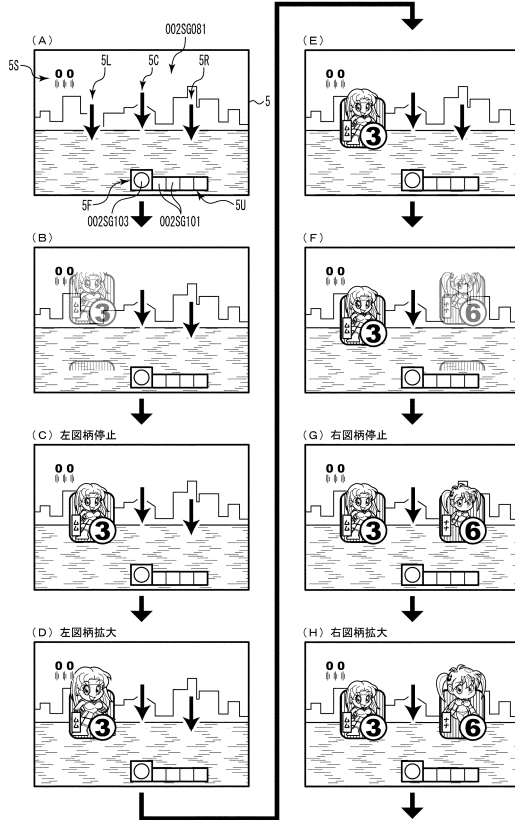
30

40

50

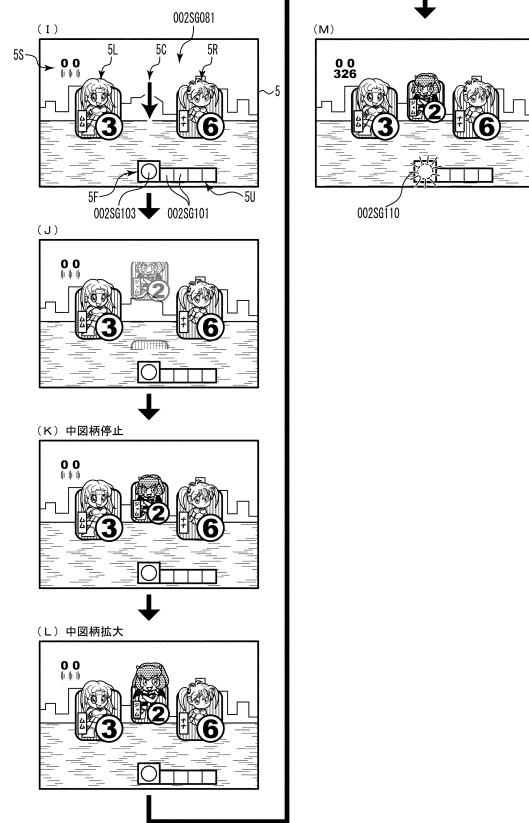
【図 3 0 9】

【図309】 可変表示停止 [第 1 演出モード(第 2 演出モード)、保留 2 個以下]



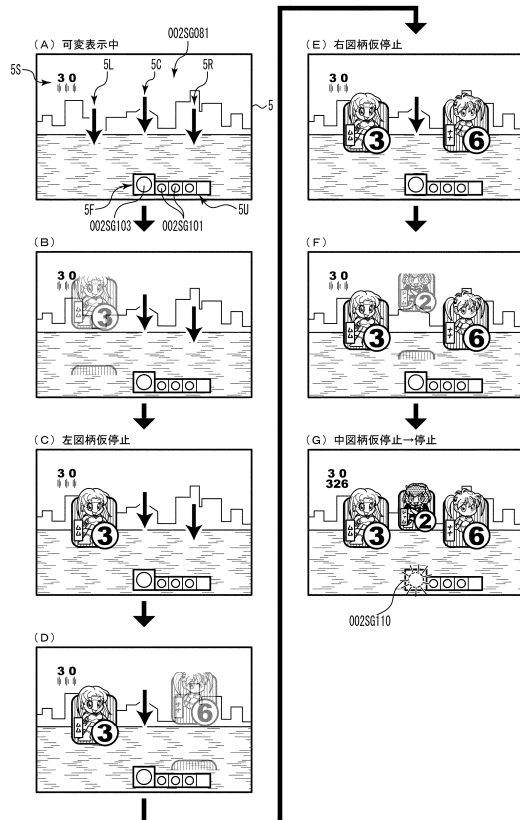
【図 3 1 0】

【図310】



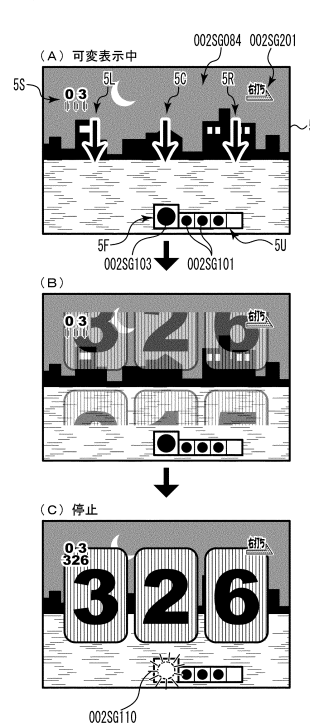
【図 3 1 1】

【図311】 可変表示停止 [第 1 演出モード(第 2 演出モード)、保留 3 個]



【図 3 1 2】

【図312】 可変表示停止 [第 4 演出モード(第 3 演出モード)]



10

20

30

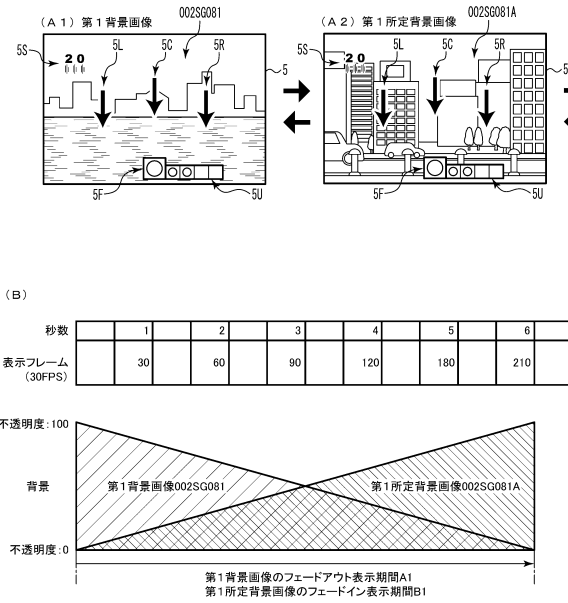
40

50

【図313】

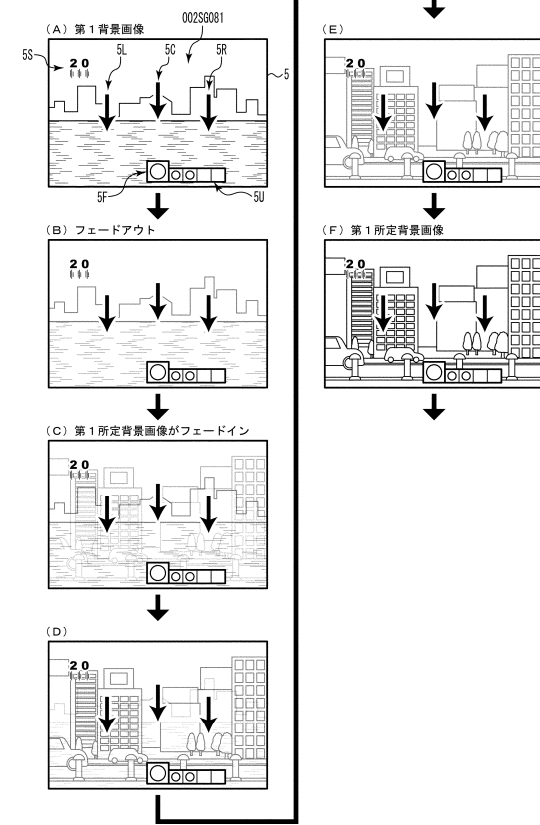
【図313】

背景画像



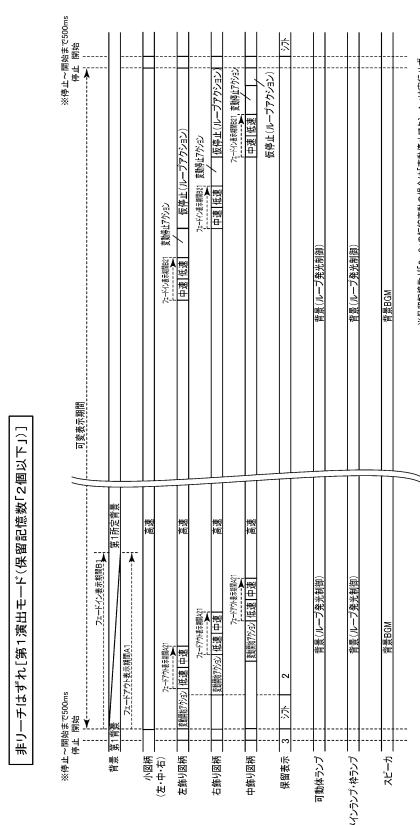
【図314】

【図314】 背景変化の流れ



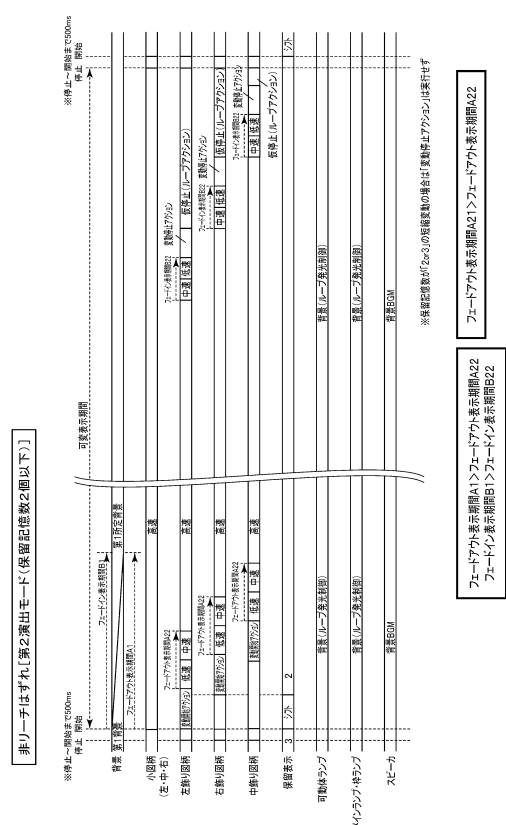
【図315】

【図315】



【図316】

【図316】



10

20

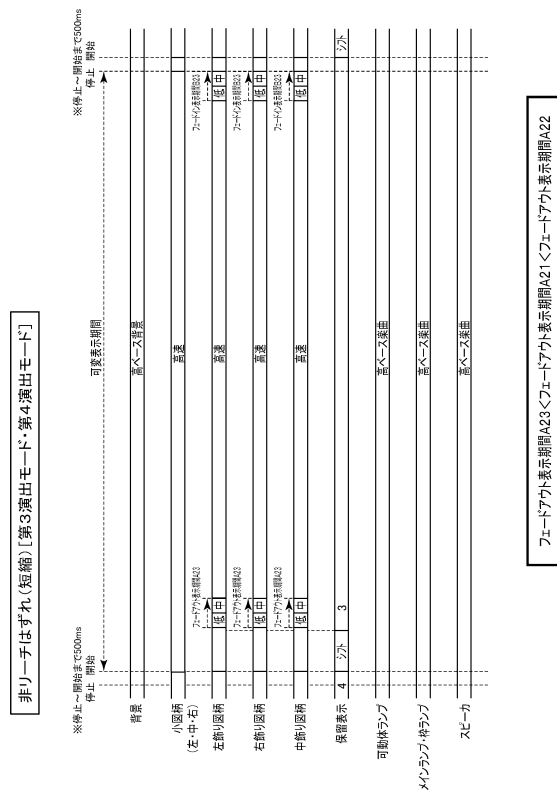
30

40

50

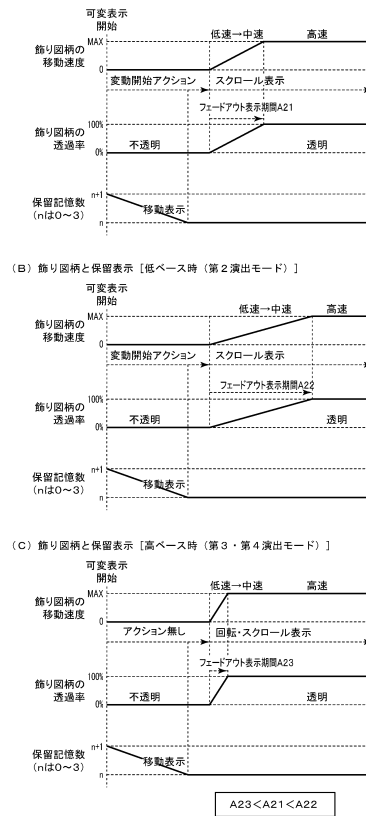
【 図 3 1 7 】

【図317】



【図 3 1 8】

【図318】 (A) 飾り図柄と保留表示〔低ベース時（第1演出モード）〕

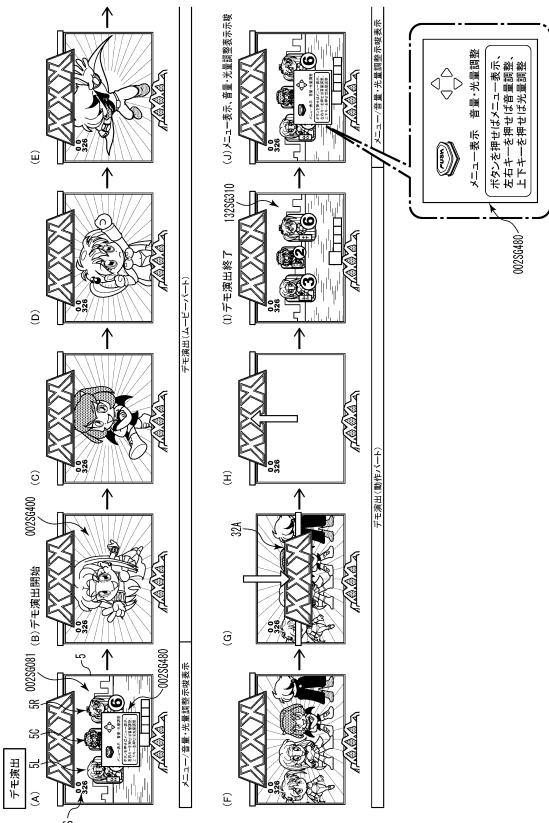


10

20

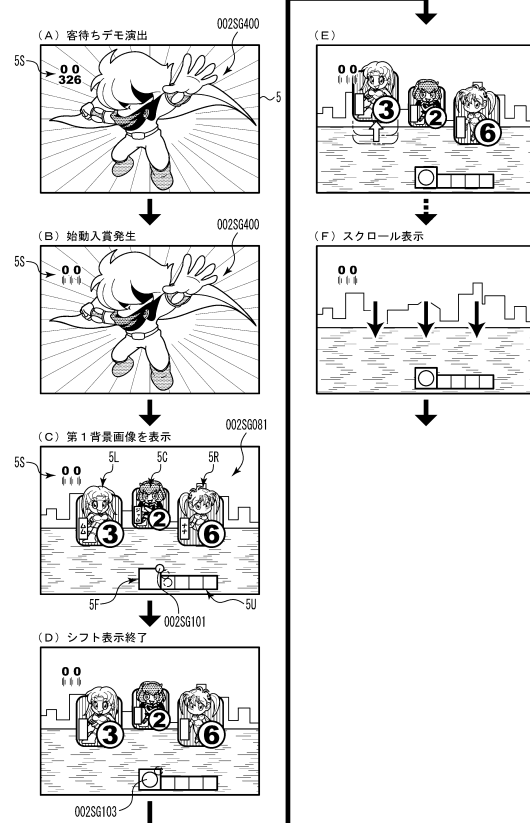
【 図 3 1 9 】

【図319】



【 図 3 2 0 】

【図320】



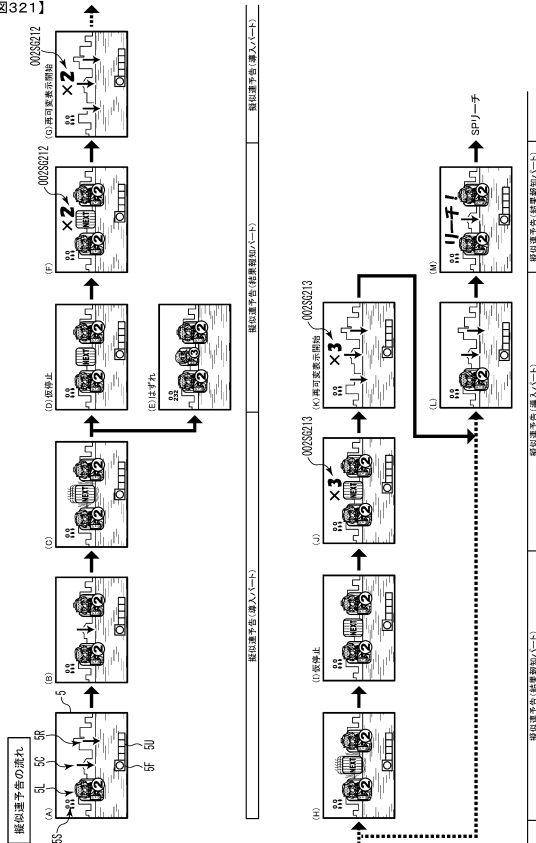
30

40

50

【図 3 2 1】

【図321】



【図 3 2 2】

【図322】

(A) 擬似連回数表示色と図柄色との関係

擬似連予告	擬似連回数表示	擬似連数字色	図柄色
擬似連1回目 ※絵可変表示回数2回 初回可変表示+再可変表示1回	×2	青	赤
	×2	赤	青
	×2	青	青
	×2	赤	赤
擬似連2回目 ※絵可変表示回数3回 初回可変表示+再可変表示2回	×3	青	赤
	×3	赤	青
	×3	青	青
	×3	赤	赤

図柄色

擬似連回数表示色

(B 1)



青色

×2

青色 or 赤色

(B 2)



赤色

×3

青色 or 赤色

(C) 擬似連回数表示色決定テーブル (擬似連1回目、2回目)

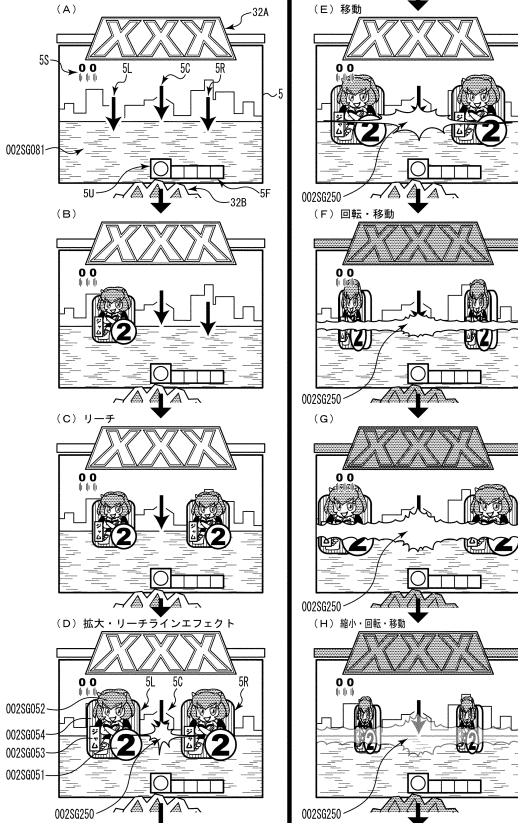
擬似連数字色	確変 大当り	非確変 大当り	はずれ
図柄色と非同色	10%	30%	90%
図柄色と同一色	90%	70%	10%

10

20

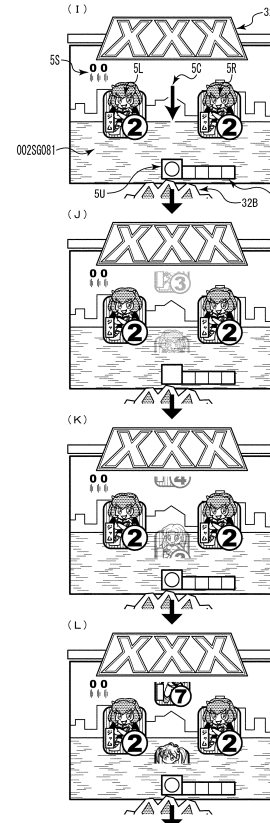
【図 3 2 3】

【図323】 リーチ演出の流れ



【図 3 2 4】

【図324】



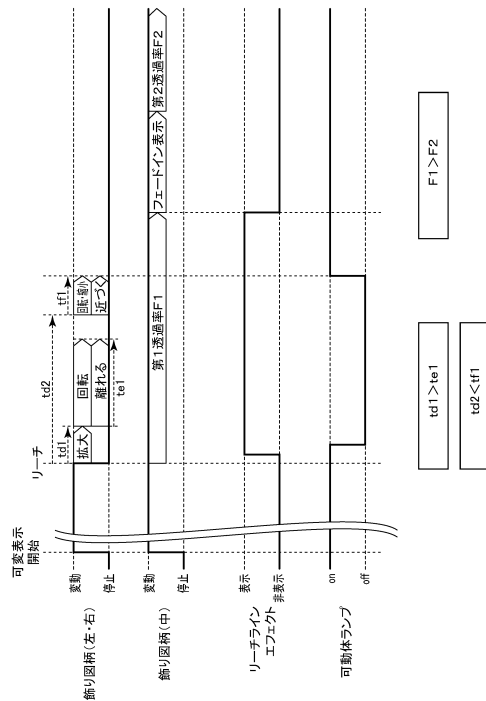
30

40

50

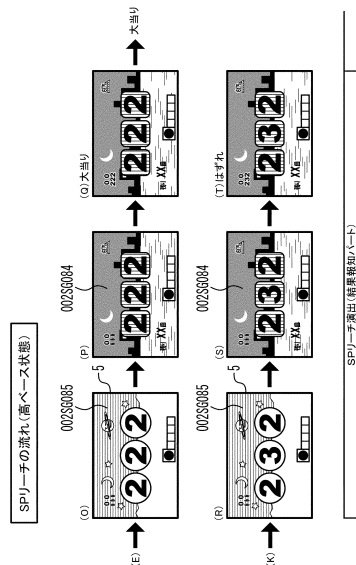
【図 3 2 5】

【図325】



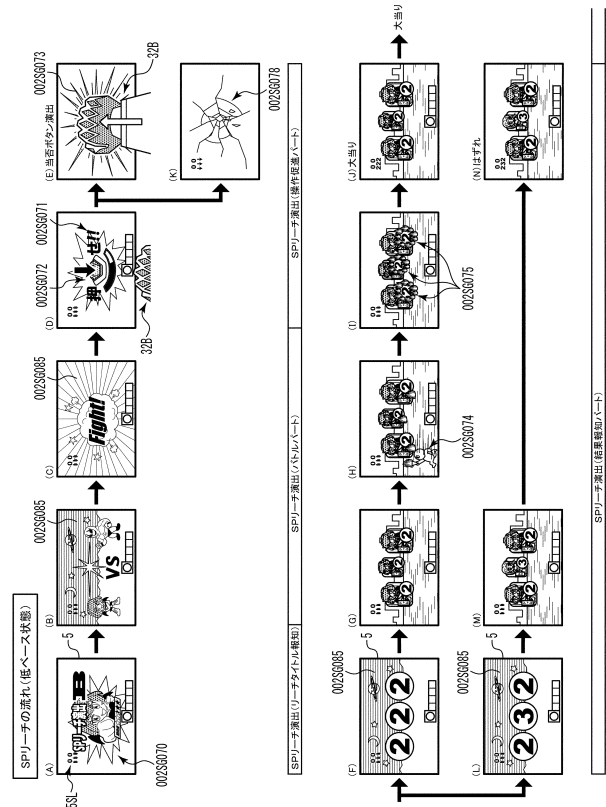
【図 3 2 7】

【図327】



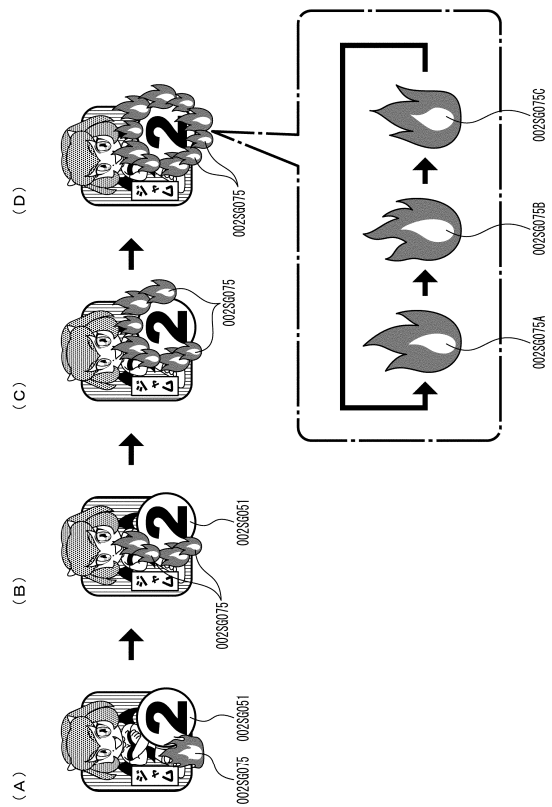
【図 3 2 6】

【図326】



【図 3 2 8】

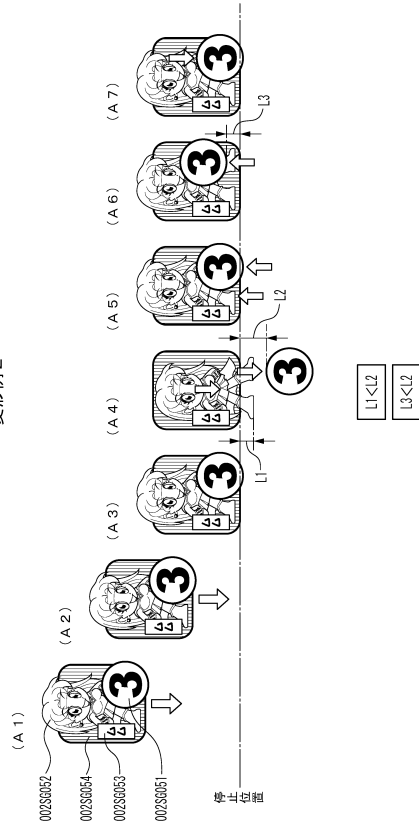
【図328】



【図 3 2 9】

【図329】

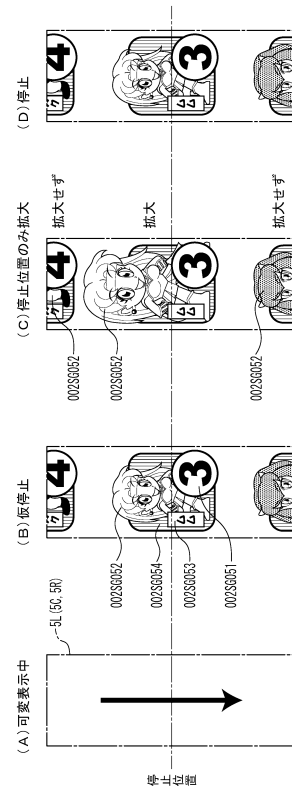
変形例 2



【図 3 3 0】

【図330】

変形例 3



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 4 - 1 8 4 0 8 9 (J P , A)
 特開 2 0 2 0 - 1 5 1 4 2 4 (J P , A)
 特開 2 0 0 7 - 1 3 5 7 9 9 (J P , A)
 特開 2 0 1 5 - 2 1 7 0 6 9 (J P , A)
 特開 2 0 1 3 - 2 2 6 3 1 6 (J P , A)
 特開 2 0 1 9 - 0 1 3 2 6 6 (J P , A)
 特開 2 0 1 8 - 1 3 4 2 3 9 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
 A 6 3 F 7 / 0 2