

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2022-147928

(P2022-147928A)

(43)公開日 令和4年10月6日(2022.10.6)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全482頁)

(21)出願番号	特願2021-49403(P2021-49403)	(71)出願人	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22)出願日	令和3年3月24日(2021.3.24)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		Fターム(参考)	2C088 AA11 AA42 BC07 EA10 2C333 AA11 CA08 CA26 CA50 DA02 GA05

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】可変表示に関する遊技興趣を向上させる。

【解決手段】演出状態選択指定値が0C[H]である場合に、遊技状態は高確高ベース状態であり変動パターンPB1-8に決定可能である。演出状態選択指定値が0D[H]である場合に、遊技状態は低確高ベース状態であり変動パターンPB1-9に決定可能である。変動パターンPB1-8は特図変動時間が12500ミリ秒に設定され、変動パターンPB1-9は特図変動時間が29900ミリ秒に設定される。変動パターンPB1-8、PB1-9のいずれの場合にもリザルト表示を実行するための制御が行われ、変動パターンPB1-9の場合に状態報知演出を実行するための制御が行われる。

【選択図】図282-30

【図282-30】

(A) 可変表示制御例

AKC11

演出状態 選択指定値	遊技状態	可変表示結果	決定可能 パターン種別	決定可能パターン	特図変動時間(ms)
0C	高確高ベース	ハズレ	CB1-8	PB1-8	12500
0D	低確高ベース	ハズレ	CB1-9	PB1-9	29900

(B) 大当たり制御例

AKC12

大当たり種別	大入賞口開放 回数最大値	時短カウンタ 初期値	高ベース中 決定率(第2特図)
NA09	02	10000	2%
NA10	04	10000	2%
NA11	07	10000	2%
KA12	02	70	31%
KA13	04	70	25%
KA14	07	70	31%
KA15	10	70	7%

(C) 大当たり時演出制御例

AKC13

大当たり種別	大入賞口開放 回数最大値	大当たり開始 演出時間(ms)	大当たり開始 演出パターン	大当たり中 演出パターン	大当たり終了 演出パターン
NA09	02	100	APA32	APB32	APC32
NA10	04	100	APA33	APB33	APC33
NA11	07	100	APA34	APB34	APC34
KA12	02	100	APA32	APB32	APC32
KA13	04	100	APA33	APB33	APC33
KA14	07	100	APA34	APB34	APC34
KA15	10	14000	APA35	APB35	APC35

10

## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

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、  
通常状態に比べて可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と

、  
可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、  
遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を含む複数種類の報知を実行可能な報知手段と、

10

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、

20

前記特別状態制御手段は、前記有利状態の終了後に第1回数の可変表示が実行されるまで前記特別状態に制御可能であり、

前記報知手段は、前記特別状態中における可変表示の実行回数が前記第1回数である可変表示中に前記価値報知を実行し、

前記有利状態は、第1種別有利状態と、第2種別有利状態と、を含み、  
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、

30

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第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、

40

前記可変表示パターン決定手段は、

前記特別状態中における可変表示の実行回数が前記第1回数である場合に、特定決定用データを用いて決定可能であり、

前記特別状態中における可変表示の実行回数が前記第1回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、

前記通常決定用データは、前記第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、特定可変表示パターンおよび特別可変表示パターンを含む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を決定可能とし、前記第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該特定可変表示パターンおよび該特別可変表示パターンとは異なる所定可変表示パターンを含む複数種類の可変表示パターンのうちからい

50

ずれかの可変表示パターンを決定可能とするデータであり、

前記特定決定用データは、前記第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合と、前記第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合とのいずれの場合においても、前記特定可変表示パターンを決定し、前記有利状態に制御する契機とならない可変表示に対応して、前記報知手段による前記価値報知を実行可能な報知可変表示パターンを決定するデータであり、

前記特定可変表示パターンは、前記報知可変表示パターンよりも可変表示期間が短い可変表示パターンである、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【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、特許文献1に示すように、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、エピログパートなど）を設け、遊技者の興味を高める遊技機が知られている。また、特許文献2に示すように、大当り図柄のうち、非確変図柄（通常大当り図柄）で仮停止した後に大当り図柄が再変動し、その後に非確変図柄または確変図柄が停止するような再抽選演出を実行する遊技機が知られている。また、特許文献3に示すように、確変状態における最終の可変表示に対応して特定の遊技情報を報知する遊技機が知られている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2019-118411号公報

【特許文献2】特開2016-179389号公報

【特許文献3】特開2017-164640号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

30

【0004】

特許文献1ないし特許文献3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。

【0005】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1) 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、

40

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、

通常状態に比べて可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と

、可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、

遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を含む複数種類の報知を実行可能な報知手段と、

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、

前記特別状態制御手段は、前記有利状態の終了後に第1回数の可変表示が実行されるまで前記特別状態に制御可能であり、

前記報知手段は、前記特別状態中における可変表示の実行回数が前記第1回数である可変表示中に前記価値報知を実行し、

前記有利状態は、第1種別有利状態と、第2種別有利状態と、を含み、

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、

前記可変表示パターン決定手段は、

前記特別状態中における可変表示の実行回数が前記第1回数である場合に、特定決定用データを用いて決定可能であり、

前記特別状態中における可変表示の実行回数が前記第1回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、

前記通常決定用データは、前記第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、特定可変表示パターンおよび特別可変表示パターンを含む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を決定可能とし、前記第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該特定可変表示パターンおよび該特別可変表示パターンとは異なる所定可変表示パターンを含む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を決定可能とするデータであり、

前記特定決定用データは、前記第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合と、前記第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合とのいずれの場合においても、前記特定可変表示パターンを決定し、前記有利状態に制御する契機とならない可変表示に対応して、前記報知手段による前記価値報知を実行可能な報知可変表示パターンを決定するデータであり、

前記特定可変表示パターンは、前記報知可変表示パターンよりも可変表示期間が短い可変表示パターンである（ここで、第1種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」である大当り遊技状態などであればよい。第2種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「04」である大当り遊技状態などであればよい。特定決定用データは、例えば変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。通常決定用データは、例えば変動パターン種別CB2-1、CB3-2~CB3-5が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。第

10

20

30

40

50

1種別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-1、PB3-2などであればよい。第2種別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2～PB3-8などであればよい。種別共通可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2などであればよい。報知可変表示パターンは、例えば変動パターンPB1-8、PB1-9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC32において変動パターンPB1-8、PB1-9と比べた変動パターンPB3-2の場合などであればよい)、ことを特徴とする。

このような構成によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができるとともに、データ容量の増大を防止するとともに、可変表示が特定結果となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができるので、遊技機における商品性を高めることができる。

【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。

【図6】パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。

【図7】当り種別を説明するための図である。

【図8】各乱数を説明するための図である。

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

【図10】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。

【図11】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。

【図12】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。

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

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

【図15】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

【図16】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。

【図17】サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。

【図18】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図20】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図21】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図22】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図23】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図24】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。

【図25】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図26】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図27】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図28】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。

【図29】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図30】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図31】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図32】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図33】一連の演出の流れを説明するための図である。

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

【図35】開始パートのシナリオを説明するための図である。

10

20

30

40

50

- 【図 3 6】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 3 7】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 3 8】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 3 9】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 4 0】役物動作パート（SP 後半発展時）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 1】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 4 2】当りエピローグパート（SP 後半リーチ A）、ハズレエピローグパート（SP 後半リーチ A）のシナリオを説明するための図である。 10
- 【図 4 3】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 4 4】当りエピローグパート（SP 後半リーチ B）、ハズレエピローグパート（SP 後半リーチ B）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 5】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 4 6】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 4 7】当りエピローグパート（SP 最終リーチ）、ハズレエピローグパート（SP 最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 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。 20
- 【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。 30
- 【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（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 3】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 6 4】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。
- 。 40
- 【図 6 5】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 6 6】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 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 6 8】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（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。 50

【図 7 0】ハズレエピローグパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

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

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

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

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

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

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

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

【図 7 8】当りエピローグパート（S P 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

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

【図 8 0】当りエピローグパート（S P 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

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

【図 8 2】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（S P 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（S P 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（S P 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（S P 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 8】煽りパート（S P 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 9】煽りパート（S P 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 0】煽りパート（S P 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（S P 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（S P 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（S P 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（S P 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。

10

20

30

40

50

【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】当リエピロークパート（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 9 8】当リエピロークパート（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 9 9】ハズレエピロークパート（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 0 0】ハズレエピロークパート（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 0 1】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 0 2】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 0 3】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 0 4】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 0 5】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 0 6】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 0 7】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 0 8】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 0 9】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 1 0】当リエピロークパート（SP 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 1】当リエピロークパート（SP 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 2】当リエピロークパート（SP 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 3】ハズレエピロークパート（SP 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 4】ハズレエピロークパート（SP 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

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

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

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

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

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

。

10

20

30

40

50



- 【図120】煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図121】煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図122】煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図123】煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図124】煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図125】煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図126】煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図127】煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図128】煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図129】煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図130】煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図131】煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図132】煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図133】当りエピローグパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図134】当りエピローグパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図135】当りエピローグパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図136】当りエピローグパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図137】ハズレエピローグパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図138】ハズレエピローグパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。
- 【図139】救済当りパートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図140】救済当りパートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図141】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
- 【図142】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
- 【図143】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
- 【図144】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。
- 【図145】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

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

30

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

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

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

【図 1 6 5】（b 1 1）～（b 1 3）部分の詳細説明図である。

【図 1 6 6】音量レベルを説明するための図である。

【図 1 6 7】音量レベルを説明するための図である。

【図 1 6 8】（r 2 4）～（r 2 7）部分の詳細説明図である。

40

【図 1 6 9】（r 2 8）～（r 3 1）部分の詳細説明図である。

【図 1 7 0】（r 3 2）～（r 3 5）部分の詳細説明図である。

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

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

【図 1 7 3】（r 5 4）～（s 4）における役物動作の詳細説明図である。

【図 1 7 4】（r 5 4）～（s 4）における役物動作の詳細説明図である。

【図 1 7 5】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 1 7 6】（A 1）～（A 2 3）部分の詳細説明図である。

【図 1 7 7】（A 2 4）～（A 4 6）部分の詳細説明図である。

【図 1 7 8】（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

50

る。

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

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

【図181】字幕の比較例を説明するための図である。

【図182】(B4)～(B11)部分の詳細説明図である。

【図183】図柄出しの変形例を説明するための図である。

【図184】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図185】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図186】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図187】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図188】図柄確定期間の詳細説明図である。

【図189】ブラックアウトの詳細説明図である。

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

【図191】(r48)部分の詳細説明図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

【図200】SP前半リーチBの当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図201】SP前半リーチBのハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図202】SP後半発展時の役物動作パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図203】SP後半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図204】SP後半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

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

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

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

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

10

20

30

40

50

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

10

20

30

40

50

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

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

【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。

10

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

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

【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。

20

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

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

【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。

30

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

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

【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。

40

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

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

【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。

50

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

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

【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。

10

【図 2 6 7】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 8】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 6 9】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 7 0】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 7 1】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

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

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

【図 2 7 4】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 2 7 5】各種の制御基板などを示す構成図である。

20

【図 2 7 6】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 7】遊技制御用タイマ割り込み処理を示すフローチャートなどである。

【図 2 7 8】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートなどである。

【図 2 7 9】特図表示結果の判定例を示す図である。

【図 2 8 0】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 1】演出制御プロセス処理を示すフローチャートなどである。

【図 2 8 2 - 1】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 2 - 2】大当り種別決定例を示す図である。

【図 2 8 2 - 3】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 2 - 4】ハズレ変動パターンの構成例を示す図である。

30

【図 2 8 2 - 5】大当り変動パターンの構成例を示す図である。

【図 2 8 2 - 6】ハズレ時参照テーブルを示す図である。

【図 2 8 2 - 7】ハズレ時参照テーブルを示す図である。

【図 2 8 2 - 8】大当り時参照テーブルを示す図である。

【図 2 8 2 - 9】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。

【図 2 8 2 - 10】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。

【図 2 8 2 - 11】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。

【図 2 8 2 - 12】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。

【図 2 8 2 - 13】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。

40

【図 2 8 2 - 14】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。

【図 2 8 2 - 15】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。

【図 2 8 2 - 16】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。

【図 2 8 2 - 17】演出図柄指定コマンド設定例を示す図である。

【図 2 8 2 - 18】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 2 - 19】特別期間演出設定テーブルを示す図である。

【図 2 8 2 - 20】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 2 8 2 - 2 1】大当り開始時設定例を示す図である。
- 【図 2 8 2 - 2 2】大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 2 - 2 3】大当り終了時設定例を示す図である。
- 【図 2 8 2 - 2 4】大当り終了時設定例を示す図である。
- 【図 2 8 2 - 2 5】大当り終了時設定例を示す図である。
- 【図 2 8 2 - 2 6】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 2 - 2 7】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 2 - 2 8】演出状態制御例を示す図である。
- 【図 2 8 2 - 2 9】演出状態制御例を示す図である。
- 【図 2 8 2 - 3 0】可変表示制御例、大当り制御例、大当り時演出制御例を示す図である 10

- 【図 2 8 2 - 3 1】可変表示制御例を示す図である。
- 【図 2 8 2 - 3 2】可変表示制御例を示す図である。
- 【図 2 8 2 - 3 3】可変表示制御例を示す図である。
- 【図 2 8 2 - 3 4】演出状態制御例を示す図である。
- 【図 2 8 2 - 3 5】演出状態制御例を示す図である。
- 【図 2 8 2 - 3 6】演出実行例を示す図である。

【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】

20

30

40

50

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】

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。

10

【0014】

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。

【0015】

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。

20

【0016】

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。

【0017】

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。

30

【0018】

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。

40

【0019】

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。

【0020】

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

50



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。

【0021】

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

10

【0022】

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

20

【0023】

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

【0024】

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

30

【0025】

V大入賞口に進入した遊技球は、V大入賞口の内部に設けられた特定領域（V入賞領域とも称する）を通過することでV入賞スイッチ24（図6参照）によって検出される。遊技球がV入賞スイッチ24によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当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。

40

【0026】

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

【0027】

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。

【0028】

50

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 】

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ーの名前（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）を示してもよい。本実施の形態においては、パチンコ遊技機 1 の機種名（パワフル II）が可動体 3 2 に示されている。

【 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。

【 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パイプブレータ用モータ（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。

【 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。

10

20

30

40

50

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

10

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

20

## 【 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た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、大当たりが発生したことを報知するものであってもよい。

30

## 【 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。

40

## 【 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

50

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

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

図 2 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、たとえば電源基板 1 7（図 6 参照）の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

表示モニタ 2 9 は、たとえば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球

10

20

30

40

50

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

#### 【0051】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1a の右端部には、セキュリティカバー 50A が取り付けられている。セキュリティカバー 50A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 を含む基板ケース 201 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 50A は、短片 50Aa および長片 50Ab を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていければよい。

#### 【0052】

図 3 は、枠ランプを説明するための図である。枠左ランプ 9L 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 9L1 ~ 9L12 の 12 個のランプ群を有する。枠左ランプ 9L は、複数のランプ（この例では 12 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 9R 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 9R1 ~ 9R12 の 12 個のランプ群を有する。枠右ランプ 9R は、複数のランプ（この例では 12 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。

#### 【0053】

図 4 は、特図 LED 基板 9020 および第 4 図柄ユニット 9050 を説明するための図である。図 4(a) に示すように、特図 LED 基板 9020 は、第 1 特図の可変表示を示す特図 1 可変表示部 9021 と、第 2 特図の可変表示を示す特図 2 可変表示部 9022 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 9023 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 9024 と、普通図保留記憶数を示す普通図記憶表示部 9025 と、普通図柄の可変表示を示す普通図表示部 9026 と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部 9030 と、確変状態の有無を示す確変表示部 9028 と、時短状態の有無を示す時短表示部 9029 と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部 9027 とを備える。各表示部は、LED などの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

#### 【0054】

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

#### 【0055】

さらに、特図 LED 基板 9020 は、右打ち表示部 9030 における LED などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 9030 における LED などの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 9030 における LED

10

20

30

40

50

Dなどの点灯手段が消灯する。CPU103は、図柄確定後に、演出制御用CPU120に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用CPU120に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりを有する場合、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部9030を点灯させてもよい。この場合、CPU103は、演出制御用CPU120に大当たり終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を消灯させる。

#### 【0056】

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

#### 【0057】

本実施の形態においては、大当たりが発生した後の大当たり遊技、および大当たり遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第2始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部9030は、右打ち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10個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当たりのラウンド中においてはV大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、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30を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

#### 【0058】

図4(b)に示すように、第4図柄ユニット9050は、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部9051と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部9052と、第1特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図1可変表示部9053と、第2特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図2可変表示部9054と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部9055とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

#### 【0059】

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

10

20

30

40

50

LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

【0060】

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

【0061】

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

【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9050と遊技効果ランプとで、点灯／点滅／消灯などの点灯態様の切り替え有無を異ならせる。前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、後述する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103から、演出制御基板12の演出制御用CPU120に対して出力されるコマンドであり、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドで1セットでCPU103から演出制御用CPU120に対して出力される。以下では、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドをまとめて変動パターンコマンドとも称する。

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

【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9050におけるLED（特図1可変表示9053や特図2可変表示9054）の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用CPU120は、第1特図

ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをCPU103から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図1可変表示9053の点灯態様を、第1特別図柄の変動を示す点滅から、第1特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。また、演出制御用CPU120は、第2特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをCPU103から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図2可変表示9054の点灯態様を、第2特別図柄の変動を示す点滅から、第2特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。

【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。

10

【0067】

このように、パチンコ遊技機1は、第4図柄ユニット9050においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに応じてランプ（LED）の態様が変化する。それに対し、パチンコ遊技機1は、遊技効果ランプ9においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに問わ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。

20

【0068】

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

30

【0069】

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

【0070】

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

40

【0071】

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

50



## 【 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 】

## &lt; 基板構成 &gt;

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

10

## 【 0 0 7 4 】

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

20

## 【 0 0 7 5 】

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

## 【 0 0 7 6 】

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

30

## 【 0 0 7 7 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理 ( 主基板 1 1 の機能を実現する処理 ) を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ ( 後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ ) が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

40

## 【 0 0 7 8 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するとき使用される各種の乱数値 ( 遊技用乱数 ) を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの ( ソフトウェアで更新されるもの ) であってもよい。

## 【 0 0 7 9 】

I / O 1 0 5 は、たとえば各種信号 ( 後述の検出信号 ) が入力される入力ポートと、各種信号 ( 特図 LED 基板 9 0 2 0 などを制御 ( 駆動 ) する信号、ソレノイド駆動信号 ) を

50

伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 0 8 0 】

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、V 入賞スイッチ 2 4）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 1 0 0 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。

【 0 0 8 1 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号  
10  
が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押圧操作などに応じてオン状態となる。

【 0 0 8 2 】

出力回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号  
20  
を、ソレノイド 8 1、ソレノイド 8 2、またはソレノイド 8 3 に伝送する。

【 0 0 8 3 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 0、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【 0 0 8 4 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）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 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンド  
30  
には、たとえば主基板 1 1 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。

【 0 0 8 5 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 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 3 2 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。

【 0 0 8 6 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 0 8 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 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 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【 0 0 8 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5  
50

Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【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めに音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うための輝度データ（ランプの点灯/消灯態様を指定する信号）をLEDドライバに供給したりする。また、演出制御用CPU120は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

10

【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CPU120からの輝度データに基づき遊技効果ランプ9に含まれる各LED（ランプ）に対する電流を調整することで、遊技効果ランプ9を点灯/点滅/消灯させる。このようにして、演出制御用CPU120は、遊技効果ランプ9の点灯/点滅/消灯を制御する。

20

【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CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

30

【0094】

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

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

40

【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

50

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９０２０の特図１可変表示部９０２１による第１特図ゲームが開始される。

10

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

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

20

30

【０１０３】

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

【０１０４】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（たとえば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば９個）に達するまでのタイミングとのうちのいずれか早いタイミングまで継続される。この所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や７回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

40

【０１０５】

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

50

得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多いほど、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0106】

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

【0107】

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

10

20

30

40

50

ーカ 8 L , 8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 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。

【 0 1 1 5 】

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

10

【 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伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」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

20

30

【 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。

40

【 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

50

実行してもよい。

【0120】

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、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の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、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

10

【0121】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、たとえば、大当たり信頼度を予告する予告演出などが飾り図柄の変表示中に実行される。予告演出には、実行中の変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の変表示（実行が保留されている変表示）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、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。

【0122】

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

20

【0123】

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。

【0124】

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）。

【0125】

<大当たりに関する各種テーブル>

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

30

【0126】

[ 当り種別 ]

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

【0127】

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

40

【0128】

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

【0129】

通常大当たり2は、3ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当たりである。通常大当たり2においては、このような低確高ベース状態が

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。

【0130】

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。

【0131】

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

10

【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。

20

【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（大当り種類決定用）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。

30

【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。

40

【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

50



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。

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

[ 大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル ]

図 9 は、大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。これらテーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されている。

【 0 1 4 0 】

図 9 ( a ) は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム 1 と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

CPU 1 0 3 は、所定の時期に、乱数回路 1 0 4 のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダム 1）の値と比較するが、大当り判定用乱数値が図 9 ( a ) に示すいずれかの判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、または、確変大当り）にすることに決定する。なお、図 9 ( a ) には、大当りになる確率（割合）またはハズレになる確率（割合）が示されている。

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

図 9 ( b ) の第 1 特図大当り種類判定テーブルには、大当り種類判定用のランダム 2 の値と比較される数値であって、通常大当り 1 , 2 および確変大当り 1 ~ 4 のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図 9 ( b ) に示すように、第 1 特図について、通常大当り 1 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 2 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、通常大当り 2 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 2 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 1 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 2 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 3 7 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 3 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 4 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 4 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 4 個のランダム 2 の値が割り当てられている。

【 0 1 4 5 】

図 9 ( c ) の第 2 特別図柄大当り種類判定テーブルには、ランダム 2 の値と比較される

10

20

30

40

50

数値であって、確変大当り 5 ~ 9 のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図 9 ( c ) に示すように、第 2 特図について、確変大当り 5 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 1 0 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 6 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 7 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 8 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 7 0 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 9 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 1 0 個のランダム 2 の値が割り当てられている。

【 0 1 4 6 】

このような各種の大当り種類判定テーブルを用いて、CPU 1 0 3 は、大当り種類として、ランダム 2 の値が一致した大当り種類判定値に対応する種類を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム 2 の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種類と、大当り種類に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

10

【 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 CPU 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 MODE ( コマンドの分類 ) を示し、2 バイト目は EXT ( コマンドの種類 ) を示す。なお、図 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。

20

【 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 】

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。

30

【 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 CPU 1 0 3 から演出制御用 CPU 1 2 0 に送信される。演出制御用 CPU 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。

40

【 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 CPU 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。

50

## 【 0 1 5 2 】

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 指定コマンド ( 確変大当り 4 指定コマンド ) である。コマンド 8 C 0 8 ( H ) は、確変大当り 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 8 C 0 9 ( 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 8 C 1 0 ( 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 1 0 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 8 C 1 1 ( 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 1 1 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 8 C 1 2 ( 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 1 2 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 8 C 系コマンドとも称する。

10

20

## 【 0 1 5 3 】

コマンド 8 D 0 1 ( H ) は、第 1 特図の可変表示を開始することを示す第 1 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8 D 0 2 ( H ) は、第 2 特図の可変表示を開始することを示す第 2 図柄変動指定コマンドである。第 1 図柄変動指定コマンドおよび第 2 図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 8 D 系コマンドとも称する。コマンド 8 F 0 0 ( H ) は、第 1 特図や第 2 特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

## 【 0 1 5 4 】

コマンド 9 0 0 0 ( H ) は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定 ( 電源投入時の初期画面を表示することを指定 ) する初期化指定コマンドである。コマンド 9 2 0 0 ( H ) は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定 ( 停電復旧画面を表示することを指定 ) する停電復旧指定コマンドである。コマンド 9 5 0 0 ( H ) は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 1 ( H ) は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 2 ( H ) は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 9 5 系コマンドや背景指定コマンドとも称する。

30

## 【 0 1 5 5 】

コマンド 9 F 0 0 ( H ) は、客待ちのデモンストレーション表示に移行することを指定する客待ちデモ指定コマンドである。演出制御用 CPU 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにより現在保留が無いと判断する。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 3 0 秒後にデモンストレーション用の映像を画像表示装置 5 に流す。なお、演出制御用 CPU 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 3 0 秒後にデモンストレーション用のランプ態様で遊技効果ランプ 9 を点灯させる。なお、デモンストレーション用の遊技効果ランプ 9 の点灯態様は、通常状態での遊技効果ランプ 9 の点灯態様よりも賑やか ( 輝度が高い、点滅の態様が多い、レインボー点灯など ) である。これにより、パチンコ遊技機 1 の魅力を遊技者に示すことができる。なお、客待ちのデモンストレーション表示においては、通常状態での背景 ( 以下、通常背景と

40

50

も称する)が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R において飾り図柄が停止して表示される。また、客待ちのデモンストレーション表示においては、遊技機 1 のタイトル(たとえば、「POWERFUL II」)が表示されたり、演出の一部の紹介画像(静止画または動画)が表示されたりする場合もある。

#### 【0156】

コマンド A 0 0 1 (H) は、通常大当り 1 の開始を指定する大当り開始 1 指定コマンドである。コマンド A 0 0 2 (H) は、通常大当り 2 の開始を指定する大当り開始 2 指定コマンドである。コマンド A 0 0 3 (H) は、確変大当り 1 の開始を指定する確変大当り開始 3 指定コマンドである。コマンド A 0 0 4 (H) は、確変大当り 2 の開始を指定する確変大当り開始 4 指定コマンドである。コマンド A 0 0 5 (H) は、確変大当り 3 の開始を指定する確変大当り開始 5 指定コマンドである。コマンド A 0 0 6 (H) は、確変大当り 4 の開始を指定する確変大当り開始 6 指定コマンドである。コマンド A 0 0 7 (H) は、確変大当り 5 の開始を指定する確変大当り開始 7 指定コマンドである。コマンド A 0 0 8 (H) は、確変大当り 6 の開始を指定する確変大当り開始 8 指定コマンドである。コマンド A 0 0 9 (H) は、確変大当り 7 の開始を指定する確変大当り開始 9 指定コマンドである。コマンド A 0 1 0 (H) は、確変大当り 8 の開始を指定する確変大当り開始 10 指定コマンドである。コマンド A 0 1 1 (H) は、確変大当り 9 の開始を指定する確変大当り開始 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 A 0 系コマンドとも称する。

10

#### 【0157】

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

20

#### 【0158】

コマンド A 3 0 1 (H) は、通常大当り 1 の終了を指定する大当り終了 1 指定コマンドである。コマンド A 3 0 2 (H) は、通常大当り 2 の終了を指定する大当り終了 2 指定コマンドである。コマンド A 3 0 3 (H) は、確変大当り 1 の終了を指定する大当り終了 3 指定コマンドである。コマンド A 3 0 4 (H) は、確変大当り 2 の終了を指定する大当り終了 4 指定コマンドである。コマンド A 3 0 5 (H) は、確変大当り 3 の終了を指定する大当り終了 5 指定コマンドである。コマンド A 3 0 6 (H) は、確変大当り 4 の終了を指定する大当り終了 6 指定コマンドである。コマンド A 3 0 7 (H) は、確変大当り 5 の終了を指定する大当り終了 7 指定コマンドである。コマンド A 3 0 8 (H) は、確変大当り 6 の終了を指定する大当り終了 8 指定コマンドである。コマンド A 3 0 9 (H) は、確変大当り 7 の終了を指定する大当り終了 9 指定コマンドである。コマンド A 3 1 0 (H) は、確変大当り 8 の終了を指定する大当り終了 10 指定コマンドである。コマンド A 3 1 1 (H) は、確変大当り 9 の終了を指定する大当り終了 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 A 3 系コマンドとも称する。

30

#### 【0159】

コマンド A D 0 0 (H) は、V 入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コマンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、V 大入賞口を通過した遊技球が V 入賞領域に進入して V 入賞スイッチ 2 4 により検出されるときに送信されるコマンドである。

40

#### 【0160】

コマンド B 1 0 0 (H) は、第 1 始動入賞があったことを指定する第 1 始動入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 (H) は、第 2 始動入賞があったことを指定する第 2 始動入賞指定コマンドである。

#### 【0161】

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

50

する第 2 保留記憶する指定コマンドである。第 2 保留記憶数指定コマンドを、C 2 系コマンドとも称する。

【0162】

コマンド C 4 X X ( H ) およびコマンド C 6 X X ( H ) は、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種類判定、変動パターン種類判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド C 4 X X ( H ) は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種類の判定結果を示す図柄指定コマンドである。

【0163】

C 7 X X ( H ) は、X X 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。 10

【0164】

MODE が F D ( H ) でありかつ、EXT の 4 b i t 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 F D ( H ) でありかつ、EXT データの 4 b i t 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、F D 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 1 0 0 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 CPU 1 2 0 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 1 0 0 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 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う。演出制御用 CPU 1 2 0 は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。 20

【0166】

< 変動パターン >

図 1 1 ~ 図 1 7 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。 30

【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 1 0 0 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 1 0 を用いて説明した前変動パターンコマンド ( 8 0 X X ( H ) ) に対応し、後変動パターンは、図 1 0 を用いて説明した後変動パターンコマンド ( 8 4 X X ( H ) ) に対応する。

【0168】

[ メイン側の前変動パターン ]

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

【0169】

前変動番号 4 は、ノーマルリーチ ( ノーマル o r S P 前半 ) ( リーチ態様となった後に 50

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、飾り図柄の変動表示(変動表示)が開始されてから当該変動表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該変動表示を一旦仮停止させた後に当該変動表示を再開するような変動表示(変動表示)である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、1個の保留記憶に基づく変動表示を、擬似的に複数回の変動表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する変動表示を「再変動表示」とも称する。前変動番号8は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(SP後半発展)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(8007(H))である。前変動番号9は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(最終リーチ発展)を指定する前変動パターンコマンド(8008(H))である。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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

50

ーンコマンド（ 8 4 0 6（ 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（ 8 4 0 7（ H ） ）である。

【 0 1 7 5 】

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（ 8 4 0 8（ 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（ 8 4 0 9（ 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（ 8 4 0 A（ 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（ 8 4 0 B（ H ） ）である。

10

【 0 1 7 6 】

[ 後変動パターンの判定 ]

後変動パターンは、大当り判定において、大当りおよびハズレのいずれに決定されたかに応じて異なるランダムカウンタを用いて決定される。図 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、大当り判定においてハズレに決定された場合、図 8 で説明したランダム 3 を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当り判定においてハズレに決定された場合、消化後の保留記憶数に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、決定される後変動番号も異なる。

20

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

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

30

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

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

40

【 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、大当り判定において大当りに決定された場合、図 8 で説明したラン

50

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で決定された場合、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 5 】

確変大当たり 4 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 6 】

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。

【 0 1 8 7 】

また、図 1 3 に示すように、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は、ハズレ時が約 1 / 1 0 2 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、S P 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。

【 0 1 8 8 】

[ 前変動パターンの判定 ]

図 1 5 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。

【 0 1 8 9 】

具体的には、図 1 5 ( 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 1 5 ( 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 1 5 ( 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 1 5 ( 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。

【 0 1 9 0 】

図 1 5 ( 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 1 5 ( f ) に示すように、後変動番号 6 , 1 0 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 , 1 0 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 1 5 ( 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 , 1 1 のいずれかの前変動パターンに決定される。

【 0 1 9 1 】

図 1 5 ( h ) に示すように、後変動番号 1 1 の後変動パターンに決定された場合、前変

10

20

30

40

50



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。

#### 【 0 1 9 2 】

##### [ 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。

10

#### 【 0 1 9 3 】

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

#### 【 0 1 9 4 】

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

20

#### 【 0 1 9 5 】

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

30

#### 【 0 1 9 6 】

##### < 動作 >

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 ( 作用 ) を説明する。

#### 【 0 1 9 7 】

##### [ 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。

#### 【 0 1 9 8 】

##### ( 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、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。

40

#### 【 0 1 9 9 】

図 18 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する ( ステップ S1 )。続いて、CPU 103 は、必要な初期設定を行う ( ステップ S2 )。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス ( CTC ( カウンタ / タイマ回路 )、パラレル入出力ポートなど ) のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

#### 【 0 2 0 0 】

次に、CPU 103 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

50

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 RAM 102 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。

#### 【0201】

CPU 103 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。CPU 103 は、ステップ S4 の復旧処理により、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

10

#### 【0202】

CPU 103 は、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S3 で N）、初期化処理（ステップ S6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S7）を実行する。ステップ S6 の初期化処理は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

20

#### 【0203】

ステップ S5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

#### 【0204】

ステップ S5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 29 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

30

#### 【0205】

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 30 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。

40

#### 【0206】

CPU 103 は、ステップ S7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

#### 【0207】

ステップ S7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技

50

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、CPU 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 RAM 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

#### 【 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 の初期化処理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ 9 2 がオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチ 9 2 がオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ 9 2 がオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

20

30

#### 【 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）

40

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

50

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）。

#### 【0213】

CPU 103 は、情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 103 がタイマ割込みごとに特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

10

#### 【0214】

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

#### 【0215】

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 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 103 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 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

20

#### 【0216】

（特別図柄プロセス処理）

図 20 は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理は、図 19 に示すステップ 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 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 101）。

30

#### 【0217】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102 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 12 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 19 に示すステップ S 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 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

40

#### 【0218】

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

#### 【0219】

50

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

10

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

20

#### 【 0 2 2 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。

30

#### 【 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9 0 2 1や特図2可変表示部9 0 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。

#### 【 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9 0 2 1や特図2可変表示部9 0 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「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

#### 【 0 2 2 5 】

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

50

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、たと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。

【 0 2 2 6 】

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。

【 0 2 2 7 】

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

【 0 2 2 8 】

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。

【 0 2 2 9 】

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

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

10

#### 【 0 2 3 1 】

20

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

#### 【 0 2 3 2 】

30

（始動入賞判定処理）

図 2 1 は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。CPU 1 0 3 は、図 2 0 に示す特別図柄プロセス処理の S 1 0 1 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 1 0 3 は、まず、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（ステップ S 5 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば（ステップ S 5 1 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 S 5 2）。CPU 1 0 3 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 S 5 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S 5 2 で N）、たとえば図示しない遊技制御パuffa 設定部に設けられた始動口パuffa の格納値を、「1」に設定する（ステップ S 5 3）。

40

#### 【 0 2 3 3 】

ステップ S 5 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや（ステップ S 5 1 で N）、ステップ S 5 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ S 5 2 で Y）、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する（ステップ S 5 4）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであ

50

れば（ステップS54でY）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS55）。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ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保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップS58）。たとえば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1

10

20

#### 【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

30

#### 【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。

40

#### 【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トにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動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

50



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

【0238】

CPU103 は、ステップ S 60 の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する（ステップ S 61）。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 S 62）、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 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第 2 保留記憶バッファ（第 2 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップ S 1001）。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップ S 1001 で N）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップ S 1002）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップ S 1002 で N）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップ S 1002 で Y）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップ S 1003）、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。

【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 S 1001 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 S 1004）。保留特定領域に設定されている 1 番目のデータが「第 2」を示すデータでない（すなわち、「第 1」を示すデータである）場合（ステップ S 1004 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 S 1005）。保留特定領域に設定されている 1 番目のデータが「第 2」を示すデータである場合（ステップ S 1004 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 S 1006）。

【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。

【0242】

ステップ S 1004 ~ ステップ S 1006 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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の順番と一致するようになっている。

【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。

30

【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。

40

【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

50

の数が確変時大当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、確変時大当り判定テーブルを使用して大当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、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU103は、大当り判定用乱数（ランダム1）の値が図9（a）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップS1011でY）、ステップS1012に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

10

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

**【0251】**

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

20

**【0252】**

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

30

**【0253】**

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

40

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

**【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）。

50

## 【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りの有無に応じて、ランダム3,4に基づいて後変動パターンを決定する(ステップS1101)。具体的には、CPU103は、ハズレ時の場合、保留記憶数に応じて図13に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム3の値とに基づいて後変動パターンを決定する。また、CPU103は、大当り時の場合、大当りの種類に応じて図14に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム4の値とに基づいて後変動パターンを決定する。

10

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

## 【0259】

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

20

## 【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、CPU103は、変動時間タイマを1減算し(ステップS1201)、変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップS1202でY)、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理(ステップS113)に対応した値に更新する(ステップS1203)。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には(ステップS1202でN)、そのまま処理を終了する。

30

## 【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、CPU103は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図1可変表示部9021または特図2可変表示部9022に停止図柄を導出表示する制御を行う(ステップS1301)。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には特図1可変表示部9021での第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には特図2可変表示部9022での第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドをセットする(ステップS1302)。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用CPU120に送信される。次に、CPU103は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する(ステップS1303)。そして、大当りフラグがセットされていない場合には(ステップS1303でN)、ステップS1309に移行する。

40

## 【0262】

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

50

御用CPU120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S1305）。

【0263】

また、RAM101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S1306）。たとえば、3Rの通常大当りの場合、1～3Rの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5Rの確変大当りの場合、1～3R目および5R目に通常大入賞口を開放させ、4R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、10Rの確変大当りの場合、1～8R目および10R目に通常大入賞口を開放させ、9R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（5回や10回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

10

【0264】

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

20

【0265】

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

30

【0266】

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

40

【0267】

（大当り開放前処理）

図26は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図26に示すように、大当り開放前処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1（減算更

50

新)する(ステップS1401)。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを判定し(ステップS1402)、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ(ステップS1402でN)、処理を終了する。

【0268】

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

【0269】

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

10

【0270】

(大当り開放中処理)

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

【0271】

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

20

【0272】

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

【0273】

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

30

【0274】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS1506)。確変決定フラグは、V入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば(ステップS1506でY)、ステップS1510の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ(ステップS1506でN)、V入賞スイッチ24がオンになっているか否かを判定する(ステップS1507)。V入賞スイッチ24がオンになっていなければ(ステップS1507でN)、ステップS1510の処理へ移行する。一方、V入賞スイッチがオンとなっていれば(ステップS1507でY)、確変決定フラグをセットし(ステップS1508)、確変判定装置通過指定コマンドを送信し(ステップS1509)、ステップS1510の処理へ移行する。

40

【0275】

そして、CPU103は、入賞個数カウンタの値が所定数(たとえば10)になっているか否かを判定する(ステップS1510)。入賞個数カウンタの値が所定数になってい

50

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 】

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

【 0 2 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、CPU 1 0 3 は、開放回数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する（ステップ S 1 6 0 1）。

【 0 2 7 8 】

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

【 0 2 7 9 】

ステップ S 1 6 0 1 において、開放回数カウンタの値が 0 でなければ（ステップ S 1 6 0 1 で N）、演出制御用 CPU 1 2 0 に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップ S 1 6 0 5）、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する（ステップ S 1 6 0 6）。

【 0 2 8 0 】

次に、CPU 1 0 3 は、V 大入賞口が開放するラウンド（V 開放ラウンドとも称する）の前、すなわち、次のラウンドが V 開放ラウンドであるか否かを判定する（ステップ S 1 6 0 7）。V 開放ラウンド前でない場合（ステップ S 1 6 0 7 で N）、ソレノイド 8 2 を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う（ステップ S 1 6 0 8）。一方、V 開放ラウンド前である場合（ステップ S 1 6 0 7 で Y）、ソレノイド 8 3 を駆動して V 大入賞口を開放する制御を行う（ステップ S 1 6 0 9）。

【 0 2 8 1 】

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

【 0 2 8 2 】

（大当り終了処理）

図 2 9 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 2 9 に示すように、大当り終了処理において、CPU 1 0 3 は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を 1 減算する（ステップ S 1 7 0 1）。そして、CPU 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値が 0 になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップ S 1 7 0 2）。大入賞口制御タイマの値が 0 になっていなければ（ステップ S 1 7 0 2 で N）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が 0 になっていれば（ステップ S 1 7 0 2 で Y）、大当りフラグをリセットする（ステップ S 1 7 0 3）。

【 0 2 8 3 】

次に、CPU 1 0 3 は、V 入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 7 0 4）。確変決定フラグがセットされ

10

20

30

40

50

ていなければ（ステップ S 1 7 0 4 で N）、ステップ S 1 7 0 5 の処理へ移行する。ステップ S 1 7 0 4 において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップ S 1 7 0 4 で Y）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップ S 1 7 0 7）。次に、演出制御用 CPU 1 2 0 に確変状態指定コマンドを送信し（ステップ S 1 7 0 8）、確変決定フラグをリセットし（ステップ S 1 7 0 9）、ステップ S 1 7 1 0 の処理へ移行する。

#### 【 0 2 8 4 】

ステップ S 1 7 1 0 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 S 1 7 1 0）、時短回数カウンタに 1 0 0 をセットする（ステップ S 1 7 1 1）。そして、ステップ S 1 7 1 2 の処理へ移行する。

10

#### 【 0 2 8 5 】

一方、ステップ S 1 7 0 4 において、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ S 1 7 0 4 で N）、ステップ S 1 7 0 5 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 S 1 7 0 5）、時短回数カウンタに 1 0 0 をセットし（ステップ S 1 7 0 6）、ステップ S 1 7 1 2 の処理へ移行する。

#### 【 0 2 8 6 】

ステップ S 1 7 1 2 では、演出制御用 CPU 1 2 0 に時短状態指定コマンドを送信する（ステップ S 1 7 1 2）。そして、CPU 1 0 3 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 S 1 1 0）に対応した値に更新し（ステップ S 1 7 1 3）、処理を終了する。なお、演出制御用 CPU 1 2 0 側は、CPU 1 0 3 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。

20

#### 【 0 2 8 7 】

[ 演出制御基板 1 2 の主要な動作 ]

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。

#### 【 0 2 8 8 】

（演出制御メイン処理）

演出制御基板 1 2 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 CPU 1 2 0 が起動して、図 3 0 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 3 0 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 3 0 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 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 S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 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 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

30

#### 【 0 2 8 9 】

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 S 7 3）。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 S 7 3 で N）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

40

#### 【 0 2 9 0 】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 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 1 1 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 1 2 0 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 CPU 1 2 0 は、演出制御 INT 信号がオン状態となることによ

50



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バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。たとえば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容などを演出制御プロセス処理などで確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【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。

【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。

【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RAM122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。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 9 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、その決定結果など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。 10

## 【 0 2 9 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 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L , 8 R から音声や効果音を出力させること、LEDドライバに対する指令（ランプ制御データ）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、たとえば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。 20

## 【 0 2 9 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 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。 30

## 【 0 3 0 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 CPU 1 2 0 は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 5 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。 40

## 【 0 3 0 1 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、たとえば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、エンディング演出処理を終了する。 50

## 【 0 3 0 2 】

( 可変表示開始設定処理 )

図 3 2 は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図 3 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示の結果がハズレに決定されているか否かを確認する ( ステップ S 7 1 0 1 )。演出制御用 CPU 1 2 0 は、ハズレに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かを確認する ( ステップ S 7 1 0 3 )。

## 【 0 3 0 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 7 1 0 5 )、ステップ S 7 1 0 6 へ進む。

10

## 【 0 3 0 4 】

ステップ S 7 1 0 3 の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合 ( リーチ変動パターンであると判定した場合 ) は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し ( ステップ S 7 1 0 4 )、ステップ S 7 1 0 6 へ進む。

## 【 0 3 0 5 】

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。

20

## 【 0 3 0 6 】

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 1 2 8 ( 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。

30

## 【 0 3 0 7 】

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。

40

## 【 0 3 0 8 】

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。

## 【 0 3 0 9 】

50

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S7108）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（ステップS7109）。

【0311】

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

【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S7111）、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にし（ステップS7112）、可変表示開始設定処理が終了する。

【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6Aに形成された第1始動入賞口に進入すると、第1特図ゲームが開始される。第1特図ゲームの結果、特図1可変表示部9021が大当り図柄を示す表示態様となると、大当りが発生する。

【0314】

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

【0315】

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

【0316】

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

10

20

30

40

50

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】

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

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

10

【0319】

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

20

【0320】

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

【0321】

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

30

【0322】

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

40

【0323】

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

【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、

50

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りを示す態様で停止するか否か、すなわち大当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、当りエピログパート、ハズレエピログパート、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。再抽選パートの後は、大当り遊技状態へ移行するまでに実行されるファンファーレパートとなる。なお、煽りパートのことを導入パートとも称する。また、当りエピログパートと、ハズレエピログパートとをまとめてエピログパートとも称する。

10

## 【 0 3 2 5 】

## 〔 開始パート 〕

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

## 【 0 3 2 6 】

## 〔 煽りパート（導入パート） 〕

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

20

## 【 0 3 2 7 】

## 〔 エピログパート 〕

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

30

## 【 0 3 2 8 】

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

40

50

分岐があり、その後、大当りが発生する場合は上述したような当りエピログパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御される旨が報知され、大当りが発生しない場合はハズレエピログパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。このように、最終リーチにおける当りエピログパートには、当否報知パートと、その後訪れる当りエピログパートまたはハズレエピログパートとが含まれる。

#### 【0329】

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

10

#### 【0330】

##### [ 役物動作パート ]

役物動作パートは、可動体32を動作させることによりSP前半からSP後半へ発展することを示す演出が実行されるSP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、SP前半リーチAの煽りパートあるいは、SP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、SP後半リーチAの煽りパート、SP後半リーチBの煽りパート、SP最終リーチの煽りパートのいずれかが実行される。

20

#### 【0331】

##### [ 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、SP後半リーチAのハズレエピログパート、SP後半リーチBのハズレエピログパート、あるいはSP最終リーチのハズレエピログパートのいずれかから発展することがあるパートである。

#### 【0332】

##### [ 再抽選パート ]

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

30

40

#### 【0333】

##### [ 当否決定前後の関係 ]

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

50

## 【 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34（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20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ログパート（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60秒、煽りパート（S P前半リーチA）が20秒、エピログパート（S P前半リーチA当り）が15秒、再抽選パートが20秒となるような時間が設定されている。

10

## 【 0 3 3 6 】

次に、図34（C）を用いて各変動パターンのうちS P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。S P最終リーチ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S P後半発展までが煽りパート（S P前半リーチA）となる。そして、S P後半発展から当否決定までが煽りパート（S P最終リーチ）となる。S P最終リーチ大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピログパート（S P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、S P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（S P前半リーチA）が20秒、煽りパート（S P最終リーチ）が25秒、エピログパート（S P最終リーチ当り）が30秒、再抽選パートが20秒となるような時間が設定されている。

20

## 【 0 3 3 7 】

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

30

## 【 0 3 3 8 】

<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。

40

## 【 0 3 3 9 】

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（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33の番号2に対応する煽りパート（S P前半リーチA）のシナリオは、後述する図62～図67の演出態様に対応している。図38は、当りエピログパート（S P前半リーチA）、八

50



ズレエピソードパート（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ソードパート（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ソードパート（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。

【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、当りエピソードパート（SP前半リーチB）、ハズレエピソードパート（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ソードパート（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ソードパート（SP前半リーチB）のシナリオは、後述する図81～図82の演出態様に対応している。図40は、役物動作パート（SP後半発展時）のシナリオを説明するための図である。図33の番号8に対応する役物動作パート（SP後半発展時）のシナリオは、後述する図83の演出態様に対応している。

10

【0341】

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

20

【0342】

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

30

【0343】

図45および図46は、煽りパート（SP最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。図33の番号15に対応する煽りパート（SP最終リーチ）のシナリオは、後述する図115～図132の演出態様に対応している。図47は、当りエピソードパート（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33の番号16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133～図136の演出態様に対応している。図33の番号17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137～図138の演出態様に対応している。図48は、救済当りパートのシナリオを説明するための図である。図33の番号18に対応する救済当りパートのシナリオは、後述する図139～図140の演出態様に対応している。

40

【0344】

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

50

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。

#### 【 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）に出力する。なお、以下では、演出制御用 CPU 1 2 0 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 CPU 1 2 0 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。

#### 【 0 3 4 6 】

より具体的に説明すると、演出制御基板 1 2 の ROM 1 2 1 や RAM 1 2 2 には、各遊技効果ランプ 9 をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、SPリーチ中の各パート（煽りパート、当りエピログパート、ハズレエピログパート、および役物動作パートなど）において用いられるSPリーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。

#### 【 0 3 4 7 】

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。

#### 【 0 3 4 8 】

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 CPU 1 2 0 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。

#### 【 0 3 4 9 】

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 5 2 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。

#### 【 0 3 5 0 】

10

20

30

40

50

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。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

40

#### 【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

50

リーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該S Pリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、エラー用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該S Pリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データについては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、S Pリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。

#### 【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。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

#### 【0358】

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

30

#### 【0359】

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

40

#### 【0360】

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

50

## 【0361】

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

## 【0362】

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

10

## 【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、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。

20

## 【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。

30

## 【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(WWWWWのデータ)が「AAAAA」である場合、盤左ランプ9Bは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、盤左ランプ9Bは明るく点灯する。

## 【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。

40

## 【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

50

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。

10

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

#### 【0372】

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

20

#### 【0373】

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

30

#### 【0374】

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

40

#### 【0375】

メイン変動番号20の変動パターンが選択された場合、開始パート(1)、SP前半リーチAの煽りパート(2)、役物動作パート(8)、SP後半リーチAの煽りパート(9)、SP後半リーチAの当りエピログパート(10)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチAの煽りパート(2)、役物動作パート(8)、SP後半リーチBの煽りパート(12)、SP後半リーチBの当りエピログパート(13)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチBの煽りパート(5)、役物動作パート(8)、SP後半リーチAの煽りパート(9)、SP後半リーチBの当りエピログパート(10)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチBの煽り

50

パート(5)、役物動作パート(8)、SP後半リーチBの煽りパート(12)、SP後半リーチBの当りエピログパート(13)の順に演出が遷移する。

【0376】

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

【0377】

また、図中においては、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプの態様やスピーカ8L, 8Rから出力される演出音などについても示されている。なお、本実施の形態において当りエピロ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。

【0378】

[開始パートにおける演出態様]

図55～図61を参照しながら、開始パートにおける演出態様について説明する。

【0379】

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

【0380】

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

【0381】

図55(a2)に示すように、左右の飾り図柄が「2」図柄で仮停止するリーチ態様となった後に、中図柄に擬似連図柄としての「NEXT」図柄が停止する。「NEXT」図柄が停止することにより、擬似的な変動の2変動目が開始されることが示される。「NEXT」図柄の停止時には、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。なお、ここで言う「点滅」は、図53および図54を参照しながら説明したように、ランプが点灯と消灯とを繰り返すことを含み、以下の説明においても同様である。その後、図55(a3)に示すように、擬似連演出による2回目の可変表示が行われることを示す「x2」の文字が表示される。「x2」の表示時には、遊技効果ランプ9が白色で2回点滅する。

【0382】

その後、図56(a4)に示すように、擬似的な変動の2変動目として再変動が行われ

10

20

30

40

50

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

【0383】

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

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50



が ( a 1 6 ) の時点よりも向上する。( a 1 7 ) 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 ( a 1 6 ) 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 ( a 1 8 ) に示すように、シャッターがさらに開放し画面輝度が ( a 1 7 ) の時点よりも向上する。( a 1 8 ) 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 ( a 1 7 ) 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。

#### 【0388】

画面輝度は、( a 1 6 ) ~ ( a 1 7 ) にかけてたとえば ( a 1 6 ) 25% < ( a 1 7 ) 50% < ( a 1 8 ) 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、( a 1 6 ) ~ ( a 1 8 ) 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 ( a 1 9 ) 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。( a 1 9 ) 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、( a 1 9 ) 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。( a 1 9 ) の状態からSP前半リーチAが実行される場合には、図62 ( b 1 ) の演出へ移行し、( a 1 9 ) の状態からSP前半リーチBが実行される場合には、図72 ( e 1 ) の演出へ移行する。

10

#### 【0389】

[ 煽りパート ( SP前半リーチA ) における演出態様 ]

20

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

#### 【0390】

図62 ( b 1 ) に示すように、SP前半リーチAが実行される煽りパートでは、「爆チューを捕まえる！」とのSP前半リーチAに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるSP前半の演出の内容が示される。( 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62 ( 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ー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、SP前半リーチAに対応するBGMが出力される。その後、図62 ( 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。

30

#### 【0391】

その後、図63 ( b 4 ) に示すように、味方キャラクターである夢夢ちゃんと敵キャラクターである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。( 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ーに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ9は、爆チューが表示されている右側が爆チューのキャラクターに対応して赤色で点灯する。その後、( b 5 ) に示すように、キャラクターが対峙している画面において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ーに対応して赤色で点灯する。

40

#### 【0392】

その後、図63 ( b 6 ) に示すように、キャラクターが対峙している画面において爆チューのセリフ「見つけた」に対応する字幕表示「見つけた」が表示される。( b 6 ) の

50

対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクターに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに  
10

【0393】

その後、図64(b7)に示すように、味方キャラクターである夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(b7)に示すように、夢夢アップの画面において夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ！」に対応する字幕表示「捕まえるわよ！」が表示される。また、(b7)の夢夢アップの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに  
10

【0394】

その後、図65(b10)に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(b10)の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(b11)に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。(b11)に示すように、夢夢追っかけの画面において夢夢ちゃんのセリフ「待て  
20

【0395】

その後、図65(b12)に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(b11)に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b1  
30

【0396】

その後、図66(b13)に示すように、爆チューの後ろ姿が表示されるとともに、夢夢ちゃんの手の一部が表示され、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画面となる。(b13)に示すように、爆チュー逃げるの画面において爆チューのセリフ「捕まるもんか！」に対応する字幕表示「捕まるもんか！」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に  
40

【0397】

その後、図66(b14)に示すように、画面右側の爆チューが画面左側の夢夢ちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(b14)に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬似的な音(以下、擬音と称する)としての爆チューのジャンプ音「ピョ～ン」が出力される。また、(b14)の爆チュージャンプの状態において、遊  
50

ブ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0398】

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

10

【0399】

その後、図67(b18)に示すように、夢夢ちゃんが拡大されて表示される当否決定の場面における画面が表示される。また、(b18)の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定の場面に対応するように、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。(b18)の状態から、SP前半リーチAでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(c1)の演出へ移行する。(b18)の状態から、SP前半リーチAでのハズレとなることが決定されていた場合には、(d1)の演出へ移行する。(b18)の状態から、後半のSPリーチへ発展することが決定されていた場合には、(h1)の演出へ移行する。

【0400】

[ 当りエピローグパート ( SP前半リーチA ) における演出態様 ]

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

20

【0401】

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

30

【0402】

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

40

【0403】

その後、図69(c4)に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(c4)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(c4)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、明るめの白色で点滅する。その後、(c5)に示すように、図柄組合せ「222」が(c4)の状態よりも縮小されて表示される。(c5)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(c6)に示すように、図柄組合せ「222」が(c5)の状態よりもさらに縮

50

小さく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。

【0404】

[ハズレエピローグパート(SP前半リーチA)における演出態様]

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

【0405】

図70(d1)に示すように、SP前半リーチAのハズレエピローグパートでは、夢夢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、(d1)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、(d1)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(b18)の点灯態様を示す(tb18)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

10

【0406】

その後、図70(d2)に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、爆チューが喜んでいる画像が表示される。(d2)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(d1)の点灯態様を示す(td1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(d3)に示すように、画面が暗転される。(d3)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図71(d4)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。(d4)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。

20

【0407】

[煽りパート(SP前半リーチB)における演出態様]

図72~図77を参照しながら、煽りパート(SP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(SP前半リーチB)は、味方キャラクターである夢夢ちゃんと敵キャラクターである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(SP前半リーチB)では、夢夢ちゃんがポインゴに勝てば大当り、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。

30

【0408】

図72(e1)に示すように、SP前半リーチBが実行される煽りパートでは、「ピリピリホッケー対決」とのSP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SP前半の演出の内容が示される。(e1)のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は消灯している。その後、図72(e2)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。(e2)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、(e3)に示すように、味方キャラクターである夢夢ちゃんと敵キャラクターである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。(e3)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。

40

【0409】

その後、図73(e4)に示すように、味方キャラクターである画面左手前の夢夢ちゃんと敵キャラクター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。(e4)の対峙の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクターに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ9は、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ーに対応してクリーム色で点灯する。また、(e4)のタイトル表示が消えたタイミングで、SP前半リーチBに対応するBGMが出力される。その後、(e5)に示すように、キャラクターが対峙している画面において夢夢

50

ちゃんのセリフ「負けないからね」に対応する字幕表示「負けないからね」が表示される。(e5)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

【0410】

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

10

【0411】

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

20

【0412】

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

30

【0413】

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

40

【0414】

その後、図77(e16)に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が(e14)と同様の内容で表示される。また、(e16)の夢夢ダメージの状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃん

50

がダメージを受けたことに対応して白色で2回点滅する。その後、(e17)に示すように、夢夢ちゃんがダメージを受けた状態が表示される当否決定前の場面における場面となる。(e17)の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定前の場面对應するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(e17)の状態から、SP前半リーチBでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(f1)の演出へ移行する。(e17)の状態から、SP前半リーチBでのハズレとなることが決定されていた場合には、(g1)の演出へ移行する。(e17)の状態から、後半のSPリーチへ発展することが決定されていた場合には、(h1)の演出へ移行する。

#### 【0415】

[ 当りエピローグパート ( SP前半リーチB ) における演出態様 ]

図78～図80を参照しながら、当りエピローグパート ( SP前半リーチB ) における演出態様について説明する。当りエピローグパート ( SP前半リーチB ) は、夢夢ちゃんがポ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。

#### 【0416】

図78 ( f 1 ) に示すように、SP前半リーチBの当りエピローグパートでは、夢夢ちゃんがパックを打ち返す画像が表示される。また、(f1)の夢夢ちゃんがパックを打ち返すことで攻撃する夢夢攻撃の状態では、夢夢ちゃんのセリフ「行け～！」に対応する字幕表示「行け～！」が表示される。また、(f1)の夢夢攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが攻撃することに対応して(e17)の点灯態様を示す(te17)の白色よりも明るめの白色で点滅する。

#### 【0417】

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

#### 【0418】

その後、(f4)に示すように、夢夢勝利の画像が劇画風の静止画で表示される。(f4)の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。その後、図79 ( f 5 ) に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(f5)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(f5)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(f6)に示すように、図柄組合せ「222」が(f5)の状態よりも縮小されて表示される。(f6)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、図80 ( f 7 ) に示すように、図柄組合せ「222」が(f6)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(f7)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

#### 【0419】

[ ハズレエピローグパート ( SP前半リーチB ) における演出態様 ]

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

10

20

30

40

50

## 【 0 4 2 0 】

図 8 1 ( g 1 ) に示すように、S P 前半リーチ B のハズレエピソードパートでは、ポインゴの攻撃を受けた夢夢ちゃんが吹っ飛ばす画像が表示される。( 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ばす画像が表示される。( 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 8 1 ( g 3 ) に示すように、ポインゴに敗北した夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、ポインゴが笑っている画像が表示される。( g 3 ) に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ 9 は、( g 1 ) , ( g 2 ) の点灯態様を示す ( t g 1 ) , ( t g 2 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図 8 2 ( g 4 ) に示すように、画面が暗転される。( g 4 ) の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ 9 は、消灯する。その後、図 8 2 ( g 5 ) に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「 2 3 2 」の図柄が表示される。( g 5 ) の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ 9 は、( a 1 ) の点灯態様を示す ( t a 1 ) と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。

## 【 0 4 2 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。

## 【 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。

## 【 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。

10

20

30

40

50

## 【 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。

10

## 【 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。( 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。

20

## 【 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。

30

## 【 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。

40

## 【 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

50



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ー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ー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ーに対応して赤色で点灯する。その後、( i 1 4 ) に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。( i 1 4 ) に示すように、ジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

【 0 4 3 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「ピョーン」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ーに対応して赤色で点灯する。

【 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。

【 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「

10

20

30

40

50

「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( i 2 1 ) の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【 0 4 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。

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

【 0 4 3 7 】

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 】

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 】

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

10

20

30

40

50

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

#### 【0440】

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

10

#### 【0441】

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

20

#### 【0442】

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

30

#### 【0443】

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

40

#### 【0444】

[ 当りエピローグパート ( SP後半リーチA ) における演出態様 ]

図97～図98を参照しながら、当りエピローグパート ( SP後半リーチA ) における演出態様について説明する。当りエピローグパート ( SP後半リーチA ) は、夢夢ちゃん

50

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

10

【 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、大当りとなったことを示すレインボー点灯 ( なめらか ) となる。また、( j 2 ) の状態において、当り用の B G M が出力される。その後、( j 3 ) に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをし、爆チューの上にジャムちゃんが乗っている画像が劇画風の静止画で表示される。( j 3 ) の静止画の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 ( なめらか ) となる。

20

【 0 4 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。

30

【 0 4 4 8 】

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

40

【 0 4 5 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

50

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。(k3)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(k1)の点灯態様を示す(tk1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図100(k4)に示すように、画面が暗転される。(k4)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、(k5)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。(k5)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。(k5)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。

#### 【0451】

[ 煽りパート(S P後半リーチB)における演出態様 ]

図101~図109を参照しながら、煽りパート(S P後半リーチB)における演出態様について説明する。煽りパート(S P後半リーチB)は、味方キャラクターであるジャムちゃんおよびナナちゃんと敵キャラクターであるカニのロボットとが対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート(S P後半リーチB)では、ジャムちゃんとナナちゃんとカニのロボットがポインゴに勝てば大当り、ジャムちゃんとナナちゃんと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。

#### 【0452】

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

#### 【0453】

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

#### 【0454】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 4 5 5 】

その後、図 1 0 3 ( n 8 ) に示すように、ジャムちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、( n 8 ) に示すように、ジャムアップの画面においてジャムちゃんのセリフ「こっちの番よ！」に対応する字幕表示「こっちの番よ！」が表示される。また、( n 8 ) のジャムアップの状態において、遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、( n 9 ) に示すように、ジャムちゃんがカニに向けてデルタブレイクの言う技により攻撃する画像が表示される。また、( n 9 ) のジャム攻撃の状態において、遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんがセリフ「デルタブレイク」を発していることに対応して紫色で点滅する。

10

【 0 4 5 6 】

その後、図 1 0 4 ( n 1 0 ) に示すように、ジャムちゃんの攻撃によりカニがダメージを受ける画像が表示される。また、( n 1 0 ) のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ 9 は、カニがセリフ「ぐぬぬ～」を発していることに対応して赤色で点滅する。その後、( n 1 1 ) に示すように、ジャムちゃんおよびナナちゃんの 2 人とカニとが向かい合う対峙の画像が表示される。( n 1 1 ) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、2 人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、( n 1 2 ) に示すように、敵キャラクタであるカニがビームを撃つカニ攻撃の画像が表示される。また、( n 1 2 ) のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ 9 は、カニの攻撃に対応して白色で 2 回点滅する。

20

【 0 4 5 7 】

その後、図 1 0 5 ( n 1 3 ) に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんがカニのビームから逃げる画像が表示される。( n 1 3 ) に示すように、2 人が逃げている画面において、味方 2 人のセリフ「きゃー！」に対応する字幕表示「きゃー！」が表示される。( n 1 3 ) の 2 人逃げるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、2 人が走って逃げる動作に対応して白色で 3 回点滅する。その後、( n 1 4 ) に示すように、ビームがジャムちゃんとナナちゃんに近づいた画像が表示される。( n 1 4 ) のビームの状態において、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点灯する。その後、( n 1 5 ) に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの 2 人がカニのビームをくらいダメージを受ける画像が表示される。また、( n 1 5 ) の 2 人がダメージ受けるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、2 人がダメージを受けたことに対応して白色で 3 回点滅する。

30

【 0 4 5 8 】

その後、図 1 0 6 ( n 1 6 ) に示すように、ダメージを受けたジャムちゃんとナナちゃんが立ち上がる画像が表示される。( n 1 6 ) に示すように、2 人が立ち上がる画面において、味方 2 人のセリフ「これからよ！」に対応する字幕表示「これからよ！」が表示される。( n 1 6 ) の 2 人立ち上がるの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。その後、( n 1 7 ) に示すように、ナナちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、( n 1 7 ) のナナアップの状態において、遊技効果ランプ 9 は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。その後、( n 1 8 ) に示すように、ナナちゃんが祈りを捧げる画面が表示される。ナナちゃんの祈りを捧げる動作は敵を混乱させる演出として実行される。また、( n 1 8 ) のナナ祈りの状態において、遊技効果ランプ 9 は、ナナちゃんの祈りを捧げる動作に対応してピンク色で点滅する。

40

【 0 4 5 9 】

その後、図 1 0 7 ( n 1 9 ) に示すように、ナナちゃんの祈りの演出によりカニが混乱する画像が表示される。また、( n 1 9 ) のカニ混乱の状態において、遊技効果ランプ 9 は、カニの混乱動作に対応して白色で 3 回点滅する。その後、( n 2 0 ) 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。( n 2 0 ) のカニ怒るの状態において、遊技効果ランプ 9 は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、( n 2 1 )

50

に示すように、カニが腕を振りかぶり攻撃する画像が表示される。また、(n 2 1)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの攻撃に対応して赤色で点滅する。

【0460】

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

10

【0461】

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

20

【0462】

[ 当りエピローグパート (SP後半リーチB) における演出態様 ]

図110～図112を参照しながら、当りエピローグパート(SP後半リーチB)における演出態様について説明する。当りエピローグパート(SP後半リーチB)は、ジャムちゃんとナナちゃんがカニのロボットに勝利したストーリーが展開されていくことで大当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。

30

【0463】

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

40

【0464】

その後、図110(o 3)に示すように、カニが看板となったお店の前にジャムちゃんとナナちゃんが表示される画面となる。また、(o 3)に示すように、カニが看板となったお店の画面においてジャムちゃんのセリフ「いい看板ね」に対応する字幕表示「いい看板ね」が表示される。また、(o 3)のカニが看板となったお店の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。その後、図111(o 4)に示すように、カニが看板となったお店の前でジャムちゃんとナナちゃんが表示される画面が

50

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。

#### 【0465】

その後、図111(o6)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。(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。

10

#### 【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。

20

#### 【0467】

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

30

#### 【0468】

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

40

#### 【0469】

[煽りパート(SP最終リーチ)における演出態様]

図115~図132を参照しながら、煽りパート(SP最終リーチ)における演出態様について説明する。煽りパート(SP最終リーチ)は、味方キャラクタである、夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃん、メイドA、メイドB、ADの6人が敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート(SP最終リーチ)では、6人が爆チューを捕まえることができれば大当り、6人が爆チューを捕まえることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。また、煽りパート(SP最終リーチ)は、全てのリーチの中で最も大当り期待度が高いリーチである。

50



## 【0470】

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

10

## 【0471】

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

20

## 【0472】

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

30

40

## 【0473】

その後、図118 (r10)に示すように、爆チューが表示されるときに、爆チューのセリフ「何人でもかかってこい」に対応する字幕表示「何人でもかかってこい」が表示される。(r10)の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、(r11)に示すように、メイドAが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、メイドAのセリフ「待てー!」に対応する字幕表示「待てー!」が表示される。(r11)のジャム追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、メイドAがセリフを発していることに対応して青色で点滅する。その後、(r12)に示すように、ADとメイドAが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、味方2人のセリフ「待て待てー!」に対応する字幕表示「待て待てー!」

50

が表示される。(r12)のAD&メイドA追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ADのキャラクタがセリフを発していることに対応してオレンジ色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、メイドAのキャラクタがセリフを発していることに対応して青色で点滅する。

【0474】

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

【0475】

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

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

## 【0479】

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。

10

## 【0480】

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。

20

## 【0481】

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。

30

## 【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。

40

## 【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

50

する。その後、ボタン操作有効期間内に遊技者がボタン操作すると、( r 4 1 ) に示すように、画面上にパチンコ遊技機 1 における主要キャラクタであるナナちゃん、夢夢ちゃん、ジャムちゃんの 3 人がカットイン表示がされる。カットイン表示とは、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出である。また、カットイン表示は、カットイン表示の色で大当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。また、( r 4 1 ) のカットインの状態において、遊技効果ランプ 9 は、カットイン表示の色に応じて、赤色または緑色で点灯する。

【 0 4 8 5 】

その後、図 1 2 8 ( r 4 2 ) に示すように、カットイン表示が揃った後は、爆チューに向かって 6 人が飛びかかる画像が表示される。また、( r 4 2 ) のカットイン揃いの状態において、BGM が OFF になるとともに、遊技効果ランプ 9 は、白色で点灯する。その後、図 1 2 9 ( r 4 3 ) に示すように、味方 6 人が表示される画面のときに、遊技効果ランプ 9 は白色で点灯する。その後、( r 4 4 ) 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、( r 4 5 ) に示すように、( r 4 3 ) 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 1 3 0 ( r 4 6 ) に示すように、( r 4 4 ) 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。

10

【 0 4 8 6 】

その後、図 1 3 0 ( r 4 7 ) に示すように、( r 4 5 ) のときよりも拡大された味方 6 人が表示されるとき、味方 6 人のセリフ「追い詰めたぞ！」に対応する字幕表示「追い詰めたぞ！」が表示される。また、( 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。

20

【 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 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の状態において、遊技効果ランプ 9 は赤色で点灯する。

30

【 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。

40

【 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

50

イメージが表示される。タイムゲージは、( r 5 2 ) のときよりも減少している。( r 5 3 ) の引け表示( 静止画 3 ) が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点滅する。

【 0 4 9 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 ) の当否決前定の場面として引け表示( 静止画 4 ) が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点滅する。( r 5 4 ) の状態から、S P 最終リーチでの大当たりとなることが決定されていた場合には、( s 1 ) の演出へ移行する。( r 5 4 ) の状態から、S P 最終リーチでのハズレとなること、あるいは、救済当たりとなることが決定されていた場合には、( u 1 ) の演出へ移行する。

10

【 0 4 9 1 】

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

20

【 0 4 9 3 】

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

30

【 0 4 9 4 】

その後、図 1 3 4 ( s 5 ) に示すように、爆チューを捕まえて 6 人が喜んでいる画像が表示される。また、( s 5 ) に示すように、夢夢ちゃんのセリフ「みんな、やったね！」に対応する字幕表示「みんな、やったね！」が表示される。( s 5 ) の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー点灯( なめらか ) となる。その後、( s 6 ) に示すように、続いて爆チューを捕まえて 6 人が喜んでいる画像が表示される。また、( s 6 ) に示すように、字幕表示「みんな、やったね！」が続けて表示される。( s 6 ) の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー点灯( なめらか ) となる。

40

【 0 4 9 5 】

その後、図 1 3 5 ( s 7 ) に示すように、爆チューを捕まえて 6 人が喜んでいる画像が劇画風の静止画で表示される。( s 7 ) の静止画の状態において、遊技効果ランプ 9 は、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。

50

( s 8 ) に示すように、図柄出しでは「 2 2 2 」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。( s 8 ) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、( s 9 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が( s 8 ) の状態よりも縮小されて表示される。( s 9 ) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、図 1 3 6 ( s 1 0 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が( s 9 ) の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。( s 1 0 ) 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 9 6 】

[ 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 1 3 7 ~ 図 1 3 8 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。

【 0 4 9 7 】

図 1 3 7 ( 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 5 4 ) の点灯態様を示す( t r 5 4 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、( u 2 ) に示すように、爆チューが遠くに逃げて爆チューを捕まえられなかった 6 人が残念がる画像が表示される。また、( u 2 ) に示すように、残念の画面において、爆チューのセリフ「残念でした ~ 」に対応する字幕表示「残念でした ~ 」が表示される。( u 2 ) に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ 9 は、( u 1 ) の点灯態様を示す( t u 1 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【 0 4 9 8 】

その後、図 1 3 7 ( u 3 ) に示すように、画面が暗転される。( u 3 ) の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ 9 は、消灯する。その後、図 1 3 8 ( u 4 ) に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「 2 3 2 」の図柄が表示される。( u 4 ) の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ 9 は、( a 1 ) の点灯態様を示す( t a 1 ) と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。( u 4 ) の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、( v 1 ) の演出へ移行する。

【 0 4 9 9 】

[ 救済当りパートにおける演出態様 ]

図 1 3 9 ~ 図 1 4 0 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。

【 0 5 0 0 】

図 1 3 9 ( v 1 ) に示すように、救済当りパートでは、ドラム君というキャラクタが画面上に表示される救済演出が実行される。ドラム君が表示されることで遊技者はハズレと見せかけた復活当りであることを認識できる。( v 1 ) の救済演出において、遊技効果ランプ 9 は、( t d 4 , t g 5 , t p 5 , t u 4 ) よりも明るめの赤色で点灯する。その後、( v 3 ) に示すように、画面がホワイトアウトする。( v 2 ) のホワイトアウトにおいて、遊技効果ランプ 9 は、白色で点灯する。

【 0 5 0 1 】

その後、図 1 4 0 ( v 3 ) に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「 2 2 2 」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。( v 3 ) に示すように、図柄出しでは「 2 2 2 」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。( v 3 ) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、図 1 4 0 ( v 4 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が( v 3 ) の状態よりも縮小されて表

10

20

30

40

50

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。

#### 【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。

10

#### 【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。

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

20

#### 【0505】

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

30

#### 【0506】

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

40

#### 【0507】

その後、図144(A11)~図148(A24)にかけて飾り図柄として用いられている数字が高速で変動することで入替表示が行われる。入替表示が行われると、一旦仮停

50

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 1 1)に示すように、高速変動中に2図柄が薄く表示される。(A 1 1)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 1 2)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 1 2)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 1 3)~図148(A 2 3)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 1 3)~図148(A 2 3)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 2 4)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 2 5)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 2 6)~図156(A 4 6)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 2 4)~図156(A 4 6)にかけて、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。そして、(A 4 6)の状態から押しボタン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 4 6)の状態から押しボタン31Bが操作されたとき、偶数図柄が導出されることが決定されていた場合には、(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、大当た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。

#### 【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。

#### 【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



、(B8)の図柄確定期間では、小図柄も「333」で確定停止する。(B8)の図柄確定期間において、遊技効果ランプ9は、レインボー色で点滅する。その後、(B9)に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。(B9)の図柄確定期間では、遊技効果ランプ9は、レインボー色の点滅の点滅の点灯態様を維持する。その後、図160(D1)のファンファーレ期間において、(B9)の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ9の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、(D2)に示すように、遊技効果ランプ9の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「FEVER」の文字と夢夢ちゃんが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ9の態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。

#### 【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(C1)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(C1)に示すように、2図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(C1)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(C2)に示すように、図柄組合せ「222」が(C1)の状態よりも拡大されて表示される。(C2)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(C3)に示すように、図柄組合せ「222」が縮小されて表示される。(C3)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。

#### 【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。

#### 【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。

#### 【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、

10

20

30

40

50

詳細に説明する。

【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

10

【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)

また、前述した図58に示すように、シャッターの淵の画像は、黒色で表現されている。これによれば、図58(a12)に示すようなシャッターが閉まりきる寸前において、画面輝度が下がっているときに実行される演出とシャッターの淵との境界を曖昧にし、違和感を無くすることができる。図60(a16)に示すようなシャッターが開き始めるときも同様に違和感を無くすることができる。

20

【0521】

(開始8)

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

30

【0522】

(開始10)

また、前述した図57(a9)に示すように、シャッターの閉鎖が開始される前に画面の輝度が先に下がり、シャッターが完全に閉鎖するタイミングに合わせてシャッターが閉まりきるようになっている。ここで、シャッターが閉鎖するタイミングに合わせて画面の輝度を低下させてしまうと、画面暗転のスピードが速くなり過ぎてしまう恐れがある。そこで、事前に画面輝度を低下することを開始することにより、画面暗転のスピードを適切なものとして、一連の演出を好適に見せることができる。

40

【0523】

(開始12)

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

【0524】

(開始13)

なお、前述したシャッターによる演出は、SP前半に発展するタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、擬似連における再変動2回目から再変動

50

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。

## 【0525】

（開始15）

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

10

## 【0526】

（煽り1）

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

20

## 【0527】

（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ーのセリフが発生し、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ーを好適に認識させることができる。

## 【0528】

（煽り3）

なお、一番最初に表示される味方キャラクターの字幕表示は、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、味方キャラクターをしっかりと認識させることができる。

30

## 【0529】

（煽り4）

また、前述した図 6 7（b 1 7）などに示すように、味方キャラクター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ー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。

## 【0530】

（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ー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ーのセリフが発生し、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ーを好適に認識させることができる。

40

## 【0531】

（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ーが活躍し、S P 後半リーチ B に対応する煽りパートにおい

50

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

【0532】

(煽り11)

また、前述の図63(b5)、(b6)に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている状況下に各々のキャラクタがセリフを発する場面がある。このような状況下において、セリフに対する字幕表示は一定の大きさであるとともに、一定の表示位置に表示される。これによれば、キャラクタ毎にセリフの表示態様を変えないことにより、バグなどが怒る機会を減らすことができる。

【0533】

(煽りカットイン2)

また、前述の図127(r39)~図128(r42)に示すように、カットイン表示が実行されるタイミングにおいて、ボタン画像の促進表示が表示される前に字幕表示が表示される。これによれば、字幕表示に注目して画面を見ている遊技者に引き続きボタン画像を見せることができるため、ボタン画像を見逃さないようにすることができ、カットイン表示を好適に実行させることができる。

【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

10

20

30

40

50

を操作可能である画像（（r 5 1）の画像）に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。

【0538】

（当否4）

また、前述の図132（r 5 1）～図132（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

【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。

【0540】

（当否6）

また、前述の図130（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。

20

【0541】

（当否7）

また、前述の図130（r 4 7）～図131（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。

【0542】

（当否14）

また、前述の図95（i 3 6）～図96（i 3 9）にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、（i 3 9）のタイミングでは、1枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。1枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像1枚を流用して使用できるため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、2人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図95（i 3 6）～図96（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。

30

【0543】

（当否16）

また、前述の図131（r 4 9）～図132（r 5 4）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。

40

50

## 【 0 5 4 4 】

( 当 否 1 8 )

また、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ローグパート、ハズレエピローグパートについて説明する。当りエピローグパートでは、役物動作の演出の後に当りエピローグパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピローグパートでは、ハズレエピローグパートに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流れとすることができる。

## 【 0 5 4 5 】

( エピローグ 1 )

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。

10

## 【 0 5 4 6 】

( エピローグ 4 )

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。

20

## 【 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く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。

30

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

40

## 【 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、当りエピローグパートにおいて流れていた映

50

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。

【0551】

(エピソード19)

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

【0552】

(エピソード21)

前述した図134(s6)に示す図柄出しの前の字幕表示は、表示を徐々に消去するフェード効果を付さないようにすることが望ましい。ここで、その他のタイミングで表示される字幕表示に対しては、表示を徐々に消すフェード効果を付してもよい。これによれば、最終の字幕表示以外は、フェード効果を付すことで効果的な切り替えとすることができる。とともに、最終の字幕表示を瞬時に消去することで最終の字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピソードパートにおける演出を好適に見せることができる。

【0553】

(エピソード22)

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

【0554】

(エピソード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。

【0555】

(エピソード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。

【0556】

(エピソード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)

10

20

30

40

50

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。

【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。

10

【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。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。

20

【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。

30

【0561】

(再抽選演出18)

前述した図柄出しの演出では、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ、データ容量を削減することができる。なお、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。

【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。

40

【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

50



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、(b 1 1)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、(b 1 1)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。

10

【0566】

図165(b 1 2)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(b 1 1)の状態と同様である。(b 1 2)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。

20

【0567】

図165(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。

30

【0568】

(煽り12)

煽りパートにおいては、SPリーチのBGMが出力されるとともに、セリフ音と物理音(動作音とも称する)とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ8L, 8Rから出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

40

【0569】

(煽り13)

ここで、パチンコ遊技機1における各種の演出を実際に作る際の作業工程について説明する。まず、パチンコ遊技機1においてSPリーチなどの変動時間に対応した各演出用の映像が作成される。この映像に合わせて、BGMや物理音、擬音、効果音、セリフ音などの演出音を専用のソフトで1つずつ付けていく。出来上がった映像と音とを流し、さらに音の強弱を付けていく。このような一連の作業工程において、映像上の実際の距離感のままリアリティを持って音を出力することよりも、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるように音のデータが設定されている。これによ

50

り、一連の演出を好適に示すことができる。

【0570】

(煽り15)

また、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音が出力されるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【0571】

[煽り14, 16について]

図166, 図167では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0572】

(音量レベルの説明)

図166は、音量レベルを説明するための図である。図166(A)に示すように、パチンコ遊技機1から出力される音のうち、セリフ音、物理音(足音)、SPリーチのBGMにおける音量レベルの関係について説明する。出力される音量のレベルは、セリフ音>物理音(足音)>SPリーチのBGMという関係になる。また、これら3つの音が重なる場合には、字幕ありのセリフ音の場合と、字幕なしのセリフ音の場合とで音の出力の仕方が異なっている。

【0573】

図166(B)に示すように、字幕ありのセリフ音の場合には、セリフ音(字幕あり)と物理音およびSPリーチのBGMが重なるタイミングで出力される際に、SPリーチのBGMの音量レベルを小さくして出力するように制御される。それに対し、図166(C)に示すように、字幕なしのセリフ音の場合には、セリフ音(字幕なし)と物理音およびSPリーチのBGMが重なるタイミングで出力される際に、セリフ音>物理音(足音)>SPリーチのBGMという関係を保ったままいずれの音量レベルも変更することなく出力するように制御される。

【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SPリーチのBGMを小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【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、SPリーチのBGMの音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べSPリーチの内容に関連している。よって、SPリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

【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)>SPリーチのBGMとなり同じである。しかしながら、図167(B)に示すように、キャラクタの物理音とセリフ音が重なって出力される場合には、セリフ音を物理音よりも大きくする調整をする。

【0577】

10

20

30

40

50

( 煽り 1 6 )

図 1 6 7 ( 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。

【 0 5 7 8 】

[ 煽り 7 , 8 について ]

図 1 6 8 ~ 1 7 0 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。

10

【 0 5 7 9 】

( ( r 2 4 ) ~ ( r 2 7 ) 部分の詳細説明図 )

図 1 6 8 は、前述した最終リーチの ( r 2 4 ) ~ ( r 2 7 ) 部分の詳細説明図である。( r 2 4 ) に示すように、A D のキャラクタがアップとなった場面では、A D 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、( r 2 5 ) に示すように、A D 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 A D のセリフ音として「あいー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 2 5 ' ) に示すように、A D 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。

【 0 5 8 0 】

20

その後、( r 2 6 ) に示すように、メイド A のキャラクタがアップとなった場面では、メイド A に対応した青色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 2 7 ) に示すように、メイド A がジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときメイド A のセリフ音として「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 2 7 ' ) 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。

【 0 5 8 1 】

( ( r 2 8 ) ~ ( r 3 1 ) 部分の詳細説明図 )

図 1 6 9 は、前述した最終リーチの ( r 2 8 ) ~ ( r 3 1 ) 部分の詳細説明図である。( r 2 8 ) に示すように、メイド B のキャラクタがアップとなった場面では、メイド B に対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 2 9 ) に示すように、メイド B がジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときメイド B のセリフ音としてメイド A と同じセリフ「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 2 9 ' ) 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。

30

【 0 5 8 2 】

その後、( r 3 0 ) に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 3 1 ) に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 3 1 ' ) 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。

40

【 0 5 8 3 】

( ( r 3 2 ) ~ ( r 3 5 ) 部分の詳細説明図 )

図 1 7 0 は、前述した最終リーチの ( r 3 2 ) ~ ( r 3 5 ) 部分の詳細説明図である。( r 3 2 ) に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 3 2 ) 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、( r 3 2 ' ) に示すように、ジャムちゃんが画面から捌ける場面では

50

、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ー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。

10

【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ー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、キャラクター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、キャラクター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。

20

【0587】

(煽り8)

また、図168～図170に示したように、キャラクターが登場する場面(たとえば、r24, r26, r28, r30, r32, r34)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、(r24)の場面の前では、(r22)の黄色や(r23)の赤色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にADのキャラクタ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、(r26)の場面の前では、(r25)のオレンジ色や(r25')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、(r28)の場面の前では、(r27)の青色や(r27')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、(r30)の場面の前では、(r29)のハワイアンブルー色や(r29')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、(r32)の場面の前では、(r31)のピンク色や(r31')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、(r34)の場面の前では、(r33)の紫色や(r33')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。

30

40

【0588】

50

[ 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。

10

【 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 】

20

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( h 4 ) の退避中の状態となるときに、役物動作パートの輝度データテーブルから S P 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、( h 5 ) の状態では、役物がさらに上昇する。( h 5 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 が黄色で点滅する。

【 0 5 9 2 】

図 1 7 2 は、( b 1 8 ) ~ ( i 1 ) における役物動作の詳細説明図である。( h 5 ) の後、( h 6 ) の状態では、役物がさらに上昇する。( h 6 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 が黄色で点滅する。その後、( h 7 ) 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、S P 後半リーチ A に対応する背景がうっすら見え始める。( h 7 ) 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 S P 後半リーチに対応する B G M である S P 後半対応音が出力される。なお、B G M とともに S P 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、( h 8 ) の状態では、( h 7 ) の状態からさらに役物が上昇する。( h 8 ) の状態では、( h 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。( h 8 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 が黄色で点灯する。

30

【 0 5 9 3 】

その後、( h 9 ) の状態では、役物がさらに上昇する。( h 9 ) の状態では、( h 8 ) 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。( h 9 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 が黄色で点灯する。その後、( h 1 0 ) の状態では、役物がさらに上昇する。( h 1 0 ) の状態では、( h 9 ) 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。( h 1 0 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 が黄色で点灯する。その後、( i 1 ) の状態では、エフェクト画像が無くなり S P 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。( i 1 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 が黄色で点灯する。

40

【 0 5 9 4 】

( 開始 1 )

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

50

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く。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観が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。

10

【 0 5 9 5 】

（開始 2）

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く。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観が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、役物の上昇の途中で縮小された飾り図柄が表示されるため、役物動作に応じた好適な演出の切り替えとすることができる。

20

30

【 0 5 9 6 】

（開始 3）

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。

【 0 5 9 7 】

（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 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、主要キャラクターである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしてもよい。これによれば、演出が切り替わる際に連動性を持たせることで、役物を交えた好適な演出の切替えを見せることができる。

40

【 0 5 9 8 】

[ エピローグ 7 , 8 , 1 0 ~ 1 4 , 2 0 について ]

図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 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 5 9 9 】

50

( ( r 5 4 ) ~ ( s 4 ) )における役物動作の詳細説明図)

図 1 7 3 は、( r 5 4 ) ~ ( s 4 )における役物動作の詳細説明図である。( r 5 4 )の当否決定前の場面では、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点滅する。このとき画面上には爆チューのキャラクタとともにスティックコントローラ 3 1 A (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 3 1 A 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 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。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、S P 後半に発展する場面において役物が落下している時間よりも長くなっている。

10

【 0 6 0 0 】

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

【 0 6 0 1 】

20

その後、( s 2 )の状態では、縮小された「 2 」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「 P 」の文字が位置するように、役物が落下する。( s 2 )の状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。その後、( s 3 )の状態では、( s 2 )の状態での落下位置で役物の位置が維持される。( s 3 )の状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。

【 0 6 0 2 】

その後、( s 3 - 2 )に示すように、役物が上昇(役物が進出位置から退避位置へ移動する)を開始する。( s 3 - 2 )の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。( s 3 )の状態から( s 3 - 2 )の退避中状態となるときに、当りエピログパートの役物動作の輝度データテーブルから当りエピログパートの当りエピログ用の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、( s 3 - 3 )の状態では、役物がさらに上昇する。( s 3 - 3 )の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。

30

【 0 6 0 3 】

図 1 7 4 は、( r 5 4 ) ~ ( s 4 )における役物動作の詳細説明図である。( s 3 - 3 )の後、( s 3 - 4 )の状態では、役物がさらに上昇する。( s 3 - 4 )の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。その後、( s 3 - 5 )に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる(透過率が高くなる)ことで、S P 最終リーチの当りエピログパートに対応する背景がうっすら見え始める。( s 3 - 5 )の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。また、効果音としてS P 最終リーチの当りエピログパートに対応するBGMである当りエピログパート対応音が出力される。その後、( s 3 - 6 )の状態では、( s 3 - 5 )の状態からさらに役物が上昇する。( s 3 - 6 )の状態では、( s 3 - 5 )の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。( s 3 - 6 )の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。

40

【 0 6 0 4 】

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

50

エフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(s 3 - 8)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、(s 4)の状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえた場面が表示される。このとき、効果音として演出成功時の音が出力される。また、爆チューのセリフ「うう、捕まった」とともに字幕表示がされる。(s 4)の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色でなめらかに点灯する。

【0605】

(エピローグ7)

図173～図174に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。

10

【0606】

(エピローグ8)

役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピローグに対応する表示に切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り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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

【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

50



が表示されることを避け、エピローグパートを好適に実行することができる。

【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。

【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がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音出力される。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、セリフ音出力されない。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になってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに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。

【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ーのセリフの数と、セリフに対応する字幕の数の数を示している。たとえば、SP前半リーチAの場合、セリフ数8に対し字幕数5である。また、SP前半リーチAの当りエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。SP前半リーチAのハズレエピローグパートの場合、セリフが無いいため字幕も無い。

【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、セリフが無いいため字幕も無い。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

10

20

30

40

50

終リーチの場合、セリフ数 27 に対し字幕数 19 である。また、SP 最終リーチの当りエピソード部分の場合、セリフ数 2 に対し字幕数 2 である。SP 最終リーチのハズレエピソード部分の場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。

【0617】

(エピソード 2)

図 175 に示すように、エピソード部分においてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽り部分である SP リーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピソード部分において字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピソード部分において、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽り部分においては、エピソード部分よりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽り部分において好適な演出を実行することができる。

10

【0618】

(エピソード 3)

図 175 に示すように、エピソード部分においては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピソード部分において、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。

【0619】

(エピソード 5)

図 175 に示すように、煽り部分である SP リーチには複数の種類があり、それぞれ演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれの SP リーチであっても、エピソード部分においてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、SP リーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、いずれの SP リーチが実行される場合であってもエピソード部分において字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピソード部分において、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽り部分においては、エピソード部分よりも画面の切り替わりが多いため、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一に、補助的な字幕表示により演出が邪魔してしま

20

30

【0620】

[再抽選演出 1, 4, 5, 7 ~ 18 について]

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

【0621】

(再抽選部分の詳細説明)

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

40

【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、引き続き再抽選部分の図柄揺れが開始される。このとき、図柄出しが完了することに関連するタイミング(たとえば、通常サイズになる直前タイミング、通常サイズになってからのタイミング、図柄揺れを開始するタイミングなどを含む)で、遊技効果ランプ 9 は、白色の点滅からレインボ

50

一色のなめらか点灯に切り替わる。これにより、図柄出しから再抽選演出にかけてスムーズな図柄出し、スムーズな揺れ期間への移行、図柄揃いによる祝福を画面とランプの発光により実行することができる。

【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。その後再び、(A10')～(A23')にかけて飾り図柄として用いられる「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。 10

【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。 20

【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」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。 30

【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。 40

【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 50

いた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【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。

10

【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、一連の演出の流れをよく見せることができる。

20

【0632】

(再抽選演出11)

図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。

30

【0633】

(再抽選演出12)

図176、図177に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を2回繰り返した後の(A24)、(A25)において表示が開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが2回繰り返されるまで促進画像が表示されないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。

【0634】

(再抽選演出13)

なお、再抽選演出の開始時の図柄は、2図柄以外の場合もある。このような場合であっても、動作促進表示としてのボタン画像が表示されるタイミングは一定である。たとえば、2図柄の場合、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び2図柄が表示されるタイミングであった。5図柄の場合も同様に、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び5図柄が表示されるタイミングであればよい。つまり、いずれの図柄により再抽選演出が開始されたとしても送られる図柄の数は同一である。これによれば、制御を一定にできるため処理負担を軽減することができる。

40

【0635】

(再抽選演出14)

抽選演出では、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に偶数図柄(たとえば2図柄)を表示するパターン、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば

50

3 図柄)を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄(たとえば7図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば7図柄)を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。

【0636】

(再抽選演出15)

抽選演出では、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に偶数図柄(たとえば2図柄)を表示するパターン、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば3図柄)を表示するパターン、奇数図柄(たとえば7図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば7図柄)を表示するパターンのいずれであっても、共通のデータを用いている。つまり、演出のデータは同じで、飾り図柄に関するデータをパターンにより変更する設計となっている。これによれば、専用のパターンを設けなくてよいので、データ量を削減することができる。

10

【0637】

[煽り21~27について]

図178~図181では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0638】

(フェード効果)

図178は、煽りパートにおける(b4)~(b6)部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。煽りパートにおいては、セリフに対する字幕に対しフェード効果が付される。フェード効果は、表示が徐々に鮮明となるフェードインと、表示が徐々に消去されていくフェードアウトとで構成される効果である。図178(A)では、煽りパートであるSP前半リーチAにおいて、フェード効果が付された演出の一部について説明する。

20

【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。

30

【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「見つけた」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「見つけた」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「見つけた」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「見つけた」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、「見つけた」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。

40

【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

50

せて「いつかきっと手に入れるから」と字幕（歌詞）が表示される。その後、すぐに「小さなこの手でつかみ取る」と歌の進行に合わせて字幕（歌詞）が表示される。大当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。

【 0 6 4 2 】

（煽り 2 1）

煽りパートにおいては、図 1 7 8（A）に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第 1 の字幕の表示期間と次に表示される第 2 の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第 1 の字幕と、第 2 の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態に変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

10

【 0 6 4 3 】

（煽り 2 2）

図 1 7 8（A）に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第 1 の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第 2 の字幕が表示されることがある。この場合、第 1 の字幕が透過率 0 % で表示されている箇所第 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。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 0 6 4 6 】

（煽り 2 4）

図 1 7 8 は（B）に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせてキャラクタが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕（歌詞）が表示される。しかしながら、大当りラウンド中は、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

50

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。

【0647】

(字幕の透過率と音の出力との関係について)

図179は、セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。図179は、図178(A)の夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」と、爆チューのセリフ「見つけた」とが発せられるときの状況を示している。図179においてグラフの横軸は、フレーム数を示している。「見つけたわ」の字幕は、透過率100%から1フレーム後に透過率70%で表示される。さらに、その1フレーム後に透過率0%で表示される。これにより、2フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。この期間において「見つけたわ」のセリフ音は出力されていない。

10

【0648】

その後、「見つけたわ」のセリフ音出力される期間、「見つけたわ」の字幕は透過率0%で表示される。そして、「見つけたわ」のセリフ音の出力が終了した後の3フレームの無音期間であるT1の期間において、2フレームに亘り引き続き「見つけたわ」の字幕が透過率0%で表示される。その後、T1の残り1フレームの期間に亘り、「見つけたわ」の字幕が透過率0%から透過率100%で表示される。これにより、1フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

【0649】

また、T1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、T1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100%から1フレーム後に透過率70%で表示される。さらに、その1フレーム後に透過率0%で表示される。これにより、2フレームの期間に亘り「見つけた」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。

20

【0650】

その後、「見つけた」のセリフ音出力される期間、「見つけた」の字幕は透過率0%で表示される。そして、「見つけた」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「見つけた」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、「見つけた」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「見つけた」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

30

【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「見つけた」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、「見つけた」の第2字幕に対応するセリフ音の出力タイミングは、第1字幕と第2字幕とが重なるように表示され、フェード効果が付される期間には出力されない。そして、第2字幕に対応するセリフ音は、透過率0%で第2字幕が表示されたときから出力される。これによれば、フェード効果により字幕の切り替わりが分かり易い上に、第2字幕が表示されてからセリフ音出力されるため、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。

40

【0653】

(煽りパートとエピローグパートとにおける字幕の対比)

図180は、(b4)~(b6)部分の詳細説明図および(o3)~(o5)部分の詳細説明図である。図180(A)は、煽りパートにおける(b4)~(b6)部分の詳細

50

説明図である。また、図180(B)は、(o3)~(o5)部分の詳細説明図である。図180(A)および図180(B)は、2つのキャラクタが発するセリフに対して字幕表示が続けて表示される点で共通している。しかし、図180(A)と図180(B)とでは、第1字幕が表示されてから第2字幕が表示されるまでの期間が異なっている。

【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。

10

【0655】

図180(B)に示すように、(o3)~(o5)部分では、(o3)において、ジャムちゃんとナナちゃんとともに倒したカニが看板となったお店が表示され、ジャムちゃんのセリフ「いい看板ね」に対応する第1字幕が表示される。その後、(o3')~(o3'')にかけて、字幕無しのカニが看板となったお店の背景が表示される。その後、(o4)において、ナナちゃんのセリフ「しっかり働きなさい」に対応する第2字幕が表示される。その後、カニが看板となったお店の背景が静止画となる。(o3)の開始時から(o5)の終了時までにおける時間t1は約10秒である。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50



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181(C)の比較例3に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下2段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまう。それに対し、本実施の形態のように、字幕表示に対しフェード効果を付すことによりこのような問題を解決することができる。

【0662】

[エピローグ23について]

図182では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0663】

図182は、(B4)~(B11)部分の詳細説明図である。図182により、画面上の飾り図柄や小図柄を用いた演出と、遊技効果ランプ9を用いた演出との対応関係について説明する。(B4)に示すように、再抽選パートの図柄出しの演出において、拡大されていた「3」図柄が縮小される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白色で点滅する。次いで、(B5)に示すように、「3」図柄が通常サイズで表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色で点滅する。次いで、(B6)に示すように、「3」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色で点滅する。

【0664】

次いで、(B7)に示すように、画面が再抽選用の背景から通常背景に変化し、この通常背景において、引続き「3」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色で点滅する。その後、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、(B8)に示すように、飾り図柄および小図柄が確定停止する。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色で点滅する。(B9)に示すように、図柄確定期間は、所定期間(たとえば、0.5s)継続し、画面上は(B8)と同様の表示が維持される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色の点滅の点灯態様が維持される。

【0665】

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10ms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

10

20

30

40

50

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

【0666】

[エピローグ28～31について]

図183では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0667】

図183は、図柄出しの変形例を説明するための図である。変形例においては、(Y1)～(Y7)の順に図柄出しが実行されるようにしてもよい。具体的には、(Y1)に示すように、爆チューを捕まえる場面で縮小された飾り図柄(縮小図柄)が画面の左上で「222」の状態で揃う。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、(Y2)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。

【0668】

次いで、(Y3)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、(Y4)に示すように、画面の中央から消去されていた「222」の飾りが図柄拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。次いで、(Y5)に示すように、「222」の飾り図柄が(Y4)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、(Y6)に示すように、「222」の飾り図柄が(Y5)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、(Y7)に示すように、「222」の飾り図柄が(Y6)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。

【0669】

変形例の図柄出しでは、飾り図柄が、SPリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、(Y1)に示すような当りエピローグパート時に図柄が揃う。そして、(Y2)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。

【0670】

(エピローグ28)

当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態(当りエピローグの映像が流れている状態)のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置(画面左上隅の位置)にある。画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピローグパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

【0671】

10

20

30

40

50

## (エピローグ 29)

当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「222」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピローグ映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

## 【0672】

## (エピローグ 30)

当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に表示される。また、画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、(Y1)で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

10

## 【0673】

## (エピローグ 31)

変形例においては、飾り図柄が、SPリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動する。これによれば、SPリーチ開始時から位置させることで、SPリーチ中も演出の展開を邪魔しないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

20

## 【0674】

図184～図187は、再抽選の変形例を説明するための図である。変形例においては、たとえば、(F1)～(F12)の順に図柄出しから再抽選が実行される場合について説明する。具体的には、(F1)、(F2)に示すように図柄が拡大表示された後、(F3)、(F4)に示すように図柄が縮小される。その後、(F5)に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(F6)に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、(F7)に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、(F8)～(F9)にかけて「3」図柄が縮小されて表示される。

30

## 【0675】

その後、(F10)に示すように、「3」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、(F11)に示すように、「3」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、(F12)に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。

## 【0676】

(F12)の状態から遊技者が押しボタン31Bを操作した場合を図185に示す。図185では、(G1)～(G27)において実行される再抽選演出について説明する。(F12)の状態から遊技者が押しボタン31Bを操作した場合には、(G1)～(G13)にかけて飾り図柄として用いられている「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」、「2」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後、(G14)に示すように、高速変動前に表示されていた「3」図柄が表示される。

40

## 【0677】

その後、(G15)、(G16)に示すように図柄が拡大表示された後、(G17)、(G18)に示すように図柄が縮小される。その後、(G19)に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、背景が図柄揺れ用の背景に切り替えられる。ここでは、図柄揺れとして、図柄が画面上を奥側と手前側とに回転動作をすることで図柄を揺らす動作が実行される。具体的には、(G20)～(G21)にかけて図柄が奥側に揺れた後、(G22)～(G23)にかけて図柄が手前側に揺れことにより初期位置へと変化する。その後

50

、(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。

【0678】

(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。

10

【0679】

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。

20

【0680】

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。

30

【0681】

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。

【0682】

[ハズレ1 ~ 7について]

ハズレ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。

40

【0683】

(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ローグ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ローグ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。

【0684】

50

( X 1 ) の状態から当りエピローグ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ローグ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。

10

【 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。

20

【 0 6 8 7 】

( X 1 0 ) の後、( X 1 1 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 7 0 % 、中図柄の透過率が 1 0 0 % で表示される。その後、( X 1 2 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 6 0 % 、中図柄の透過率が 9 0 % で表示される。その後、( X 1 3 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 5 0 % 、中図柄の透過率が 8 0 % で表示される。その後、( X 1 4 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 4 0 % 、中図柄の透過率が 6 0 % で表示される。その後、( X 1 5 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 3 0 % 、中図柄の透過率が 4 0 % で表示される。その後、( X 1 6 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 2 0 % 、中図柄の透過率が 2 0 % で表示される。その後、( X 1 7 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 1 0 % 、中図柄の透過率が 0 % で表示される。その後、( X 1 8 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 0 % 、中図柄の透過率が 0 % で表示される。

30

【 0 6 8 8 】

その後、( X 1 9 ) ~ ( X 2 0 ) に亘って中図柄である「 3 」の図柄が上下に揺れる図柄揺れ期間となる。図柄揺れ期間後は、( X 2 1 ) に示すように、アイキャッチ画像が表示される。その後、( X 2 2 ) に示すように、図柄確定期間となる。図 1 8 9 に示すように、背景のブラックアウトは、中図柄のフェードインよりも開始が早く、背景のブラックアウトの方が中図柄のフェードインよりも透過率の切り替わりの段階数が多くなっている。

40

【 0 6 8 9 】

( ハズレ 1 )

図 1 8 8 に示すように、当否決定後にハズレとなる場合には、ハズレエピ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

## 【0690】

(ハズレ2)

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

## 【0691】

(ハズレ3)

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

10

## 【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。

20

## 【0693】

(ハズレ5)

ブラックアウトする前のハズレ時の映像は、表示される画像が切り替わっていくのに対し、ブラックアウトする際の画像は、表示される画像に変化がない。これによれば、変化のない画像の状態ブラックアウトが開始されることで、ブラックアウトを好適に見せることができる。なお、画像が切り替わるとは、画面の絵が切り替わること、映像の角度が切り替わること、表示されている場面自体が切り替わることを含む。また、画像に変化がないとは、同じ静止画であること、動画であっても映像の角度は切り替わらず、動いているとしても一部の映像のみが微小に動いていることを含む。

30

## 【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。

40

## 【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

50

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 9050 の特図可変表示の点灯態様についても記載されている。図 190 (X30) ~ (X36) がハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図であり、(X40) ~ (X46) がハズレ時の変形例を示す図である。なお、図 190 に示す例は、SP 最終リーチにおけるハズレ時の演出を示しているが、SP 前半リーチ A, B や SP 後半リーチ A, B など、その他のリーチにおけるハズレ時の演出に対して、図 190 に示す技術を適用してもよい。

10

【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  $t_{u1}$  ~  $t_{u3}$  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。

20

【0700】

(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  $t_{u4}$  で指定された孫テーブル 26 に対応する。

30

【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。

【0702】

第 4 図柄ユニット 9050 の特図可変表示との関係では、(X30) から (X34) にかけて、第 4 図柄ユニット 9050 の特図可変表示は、点滅している。そして、図柄確定コマンドを受信することにより、(X35) の状態では第 4 図柄ユニット 9050 の特図可変表示が、消灯となる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信することにより、(X36) の状態では第 4 図柄ユニット 9050 の特図可変表示が、点滅となる。なお、(X35) の図柄確定期間の後に保留なしのときは客待ちコマンドを受信しても第 4 図柄ユニット 9050 の特図可変表示は消灯を維持する。

40

【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

50

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、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ表示前(ハズレ時)の輝度データテーブルの最終の輝度データ(消灯)よりも輝度が大きくなっている。また、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル(消灯含まず)の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。

【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、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【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。

【0707】

(ハズレ11)

第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット9050の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【0708】

(ハズレ12)

第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット9050の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【0709】

10

20

30

40

50



## (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。

10

## 【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。

20

## 【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。

## 【0712】

30

## (ハズレ16)

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

## 【0713】

## (ハズレ17)

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

40

## 【0714】

## [当否8~12について]

当否決定に関連する部分における特徴部分について、番号を振って説明する。

## 【0715】

## (r48)部分の詳細説明)

図191は、(r48)部分の詳細説明図である。図191(r48)は、当否決定前の最終の煽りが実行される場面である。図191(A)は、画面の切り替えを示す説明図

50

であり、図191(B)は、画面の切り替えと時間との関係を示す説明図である。図191(A)に示すように、(r48)部分では、(r48-1)のような爆チューの表示がされた後に、(r48-2)のような味方6人の表示がされる。その後、再び(r48-1)のような爆チューの表示がされた後に、(r48-2)のような味方6人の表示がされる。以降、(r48-1)と(r48-2)との静止画の切り替えが繰返され、図191(B)に示すように、徐々に切り替え速度が速くなる。そして、味方キャラクターの画像と敵キャラクターの画像とは、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く。

## 【0716】

(当否8)

煽りパートにおける(r48)の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、(r48)の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクターの動きを描写しているのに対し、(r48)において実行される演出は、爆チューの画像と味方6人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクターの画像と敵キャラクターの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクターが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまふ。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクターが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

## 【0717】

(当否9)

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

## 【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、味方キャラクターおよび敵キャラクター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、味方キャラクターであれば、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、キャラクター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、キャラクター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ー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

10

20

30

40

50

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います。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(33ms)で1減算されるカウンタである。表示制御部124は、サブ変動時間が各パートに対応する表示(たとえば、開始パートや煽りパートなどの各パートにおける各種表示(リーチ表示など))を開始するタイミングとなったときに、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】

たとえば、図272は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図272に示すように、表示制御部124がSP前半リーチAの当りエピソードにおける表示制御を行う場合、当該SP前半リーチAの当りエピソードを指定するための拡張コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部124から受信した拡張コマンドに基づき、SP前半リーチAの当りエピソードに対応する親テーブルのアドレスを特定する。

#### 【0725】

親テーブルでは、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ(点灯箇所)を指定する情報と、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間を指定する情報と、各ランプに対するランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報(子テーブルの指定アドレス)とが格納されている。なお、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプのみが指定されており、ランプ制御の対象とならないランプについては指定されない。たとえば、後述する図192に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠ランプと、役物ランプ9Aと、盤左ランプ9Bと、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、および電チューランプ9Hとが指定され、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として600000msが指定されている。そして、図192に示す親テーブルにおいては、枠ランプに対して子テーブルWD1が指定され、役物ランプ9Aに対して子テーブルYD1が指定され、盤左ランプ9Bに対して子テーブルLD1が指定され、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、および電チューランプ9Hに対して子テーブルAD1が指定されている。

#### 【0726】

詳しくは図206を用いて後述するが、図272に示すように、SP前半リーチA当りエピソード用の親テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる最大時間

10

20

30

40

50

として600000mssec(10分間)が指定されており、演出制御用CPU120は、この600000mssec(10分間)を計時するために10mssecごとにカウンタを1減算する。すなわち、演出制御用CPU120は、カウンタの減算処理を60000回実行することで、600000mssec(10分間)を計時したことになる。演出制御用CPU120は、最大600000mssec(10分間)を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。SP前半リーチA当りエピログ用の親テーブルにおいては、子テーブルとしてWD3が指定されている。

#### 【0727】

子テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ(点灯箇所)を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で参照される孫テーブルを指定する情報(孫テーブルの指定アドレス)とが格納されている。たとえば、後述する図193に示す枠ランプ用の子テーブルにおいては、ta1~ta19といった各時間に対して参照される孫テーブル(W4、W11、W12、W21など)が指定されている。

10

#### 【0728】

詳しくは図206を用いて後述するが、図272に示すように、SP前半リーチA当りエピログ用の子テーブルWD3においては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として300mssecが指定されており、演出制御用CPU120は、10mssecごとにカウンタを1減算することで3000mssecを計時し、当該計時が3000mssecに到達するまで、子テーブルWD3によって指定された孫テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。SP前半リーチA当りエピログ用の子テーブルWD3においては、孫テーブルとしてW4が指定されている。

20

#### 【0729】

孫テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ(点灯箇所)を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で用いられる輝度データとが格納されている。たとえば、後述する図230に示す孫テーブルW4においては、30mssec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。

30

#### 【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

40

50

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。ポ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。

10

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

20

#### 【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、10msc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】

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。

30

#### 【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当りエピローク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3000msc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30msc間隔で交互に指定されている。なお、説明の便宜上、最初の30mscにおけるデータ「000」をデータ1、次の30mscにおけるデータ「AAA」をデータ2、次の30mscにおけるデータ「000」をデータ3、次の30mscにおけるデータ「AAA」をデータ4、次の30mscにおけるデータ「000」をデータ5、次の30mscにおけるデータ「AAA」をデータ6、次の30mscにおけるデータ「000」をデータ7と称する。

40

50

## 【 0 7 3 6 】

演出制御用CPU120は、10msごとにカウンタを1減算することで子テーブルWD3によって指定された3000msを計時し、当該計時が3000msに到達するまで、孫テーブルW4に基づき30ms間隔でデータ1～データ7の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ7まで出力した後、未だ計時が3000msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、やがて、計時が3000msに到達すると、その時点で孫テーブルW4に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブルW1に基づく輝度データの出力を開始する。このように、演出制御用CPU120は、子テーブルによって指定された時間が経過するまで、輝度データの出力をループさせるようになっている。

10

## 【 0 7 3 7 】

なお、後述する図192に示す親テーブルのように、600000ms(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。

20

## 【 0 7 3 8 】

また、後述する図193に示す子テーブルのように、最終の指定箇所にも600000ms(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。

## 【 0 7 3 9 】

また、後述する図235に示す孫テーブルのように、最終の指定箇所にも600000ms(10分)に亘って輝度データが指定されており、このような孫テーブルにおける10分データは、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

30

## 【 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10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が繰り返し続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に600000ms(10分)に亘る輝度データを指定するようになれば、より効果的にランプの点灯の変化が繰り返し続ける不具合を防止することができる。

## 【 0 7 4 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できる。

40

## 【 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192は、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図192に示すように、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として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(WD1, YD1, LD1, AD1)を指定する情報が格納

50

されている。

【0743】

図193は、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図193に示すように、枠ランプの子テーブルWD1では、枠ランプについて、開始パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「省略」で示してその説明を省略する。

【0744】

たとえば、時間 $t_{a1}$ 、時間 $t_{a4}$ 、および時間 $t_{a7}$ においては、孫テーブルW21が指定されている。孫テーブルW21は、図52を参照しながら説明した通常背景用輝度データテーブルに含まれ、後述する図260に示す背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW21に対応する。図260に示すように、孫テーブルW21においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして「550」、「770」、または「880」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを通常背景に対応する黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

10

【0745】

時間 $t_{a3}$ および時間 $t_{a6}$ においては、孫テーブルW4が指定されている。孫テーブルW4は、後述する図230に示す白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW4に対応する。図230に示すように、孫テーブルW4においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で交互に「000」と「AAA」とが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。本実施形態において、演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づき150ms（30ms $\times$ 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。

20

【0746】

時間 $t_{a10}$ ～ $t_{a12}$ 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、30ms間隔で「A00」から「600」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW11に基づきランプ制御を行うことで、図58（a10）～（a12）に示したようなシャッターが閉まるような演出に対応させて、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

30

【0747】

時間 $t_{a13}$ ～ $t_{a18}$ 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、30msで「600」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW12に基づきランプ制御を行うことで、図59（a13）～（a15）および図60（a16）～（a18）に示したようなシャッターが閉まりきった状態から所定時間維持された後に段階的に開くような演出に対応させて、輝度を低下させた状態で維持させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

40

【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 $t_{a1}$ ～ $t_{a12}$ においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯/点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 $t_{a13}$ ～ $t_{a18}$ においては、枠ランプ

50

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。

10

【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。

20

【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ことができる。また、開始パートの後に実行されるSP前半リーチAの煽りパートやSP前半リーチBの煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各SP前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、SP前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、SP前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

30

【0752】

[SP前半リーチA煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図194は、SP前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図194に示すように、SP前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD2, YD2, LD2, AD2)を指定する情報が格納されている。

40

【0753】

図195は、SP前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD2に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図195に示すように、枠ランプの子テーブルWD2では、枠ランプについて、SP前半リーチAの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0754】

たとえば、時間 $t_{b10}$ の1560ms間においては、孫テーブルW3が指定され

50



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

#### 【0755】

時間tb14の150msc間および時間tb17の210msc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。

10

#### 【0756】

ここで、図230に示すように、孫テーブルW4においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msc間隔で交互に「000」と「AAA」とが指定されており、最初の30mscが「000」（消灯）、次の30mscが「AAA」（白色で点灯）、次の30mscが「000」（消灯）、次の30mscが「AAA」（白色で点灯）、次の30mscが「000」（消灯）、次の30mscが「AAA」（白色で点灯）、最後の30mscが「000」（消灯）となっている。すなわち、210msc（30msc×7）からなる1周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り返し替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅（白フラッシュ）する。たとえば、演出制御用CPU120が210msc（30msc×7）からなる1周期分に亘って孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが3回に亘って白点滅し、演出制御用CPU120が150msc（30msc×5）に亘って孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが2回に亘って白点滅する。

20

#### 【0757】

時間tb14および時間tb17のいずれにおいても、孫テーブルW4が指定されているが、時間tb14では、150mscという1周期よりも短い時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間tb17では、210mscからなる1周期の時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

30

#### 【0758】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD2において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

40

#### 【0759】

SP前半リーチAの煽りパートの最後となる時間tb18においては、図67（b18）に示したような当否分岐（大当り、ハズレ、SPリーチ後半発展）となる当否決定前において夢夢ちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間tb18においては最大10分間に亘って孫テーブルW8に基づきランプ制御が行われるようになっている。たとえば、孫テーブルW8は、後述する図249に示す操作促進なし煽り2輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW8に対応する。図249に示すように、孫テーブルW8においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、100000mscで「FDC」が指定さ

50

れており、子テーブルWD2に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW8に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

【0760】

これにより、SP前半リーチAの煽りパートにおける当否分岐では、図67(b18)に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐(決めのタイミング)を分かり易く伝えることができる。

【0761】

また、SP前半リーチA煽りパートの子テーブルWD2においては、キャラクターが登場する場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定され、キャラクターがセリフを発する場合には当該

10

【0762】

たとえば、時間tb4において、演出制御用CPU120は、図63(b4)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間tb5において、演出制御用CPU120は、図63(b5)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間tb6において、演出制御用CPU120は、図63(b6)に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠

20

【0763】

これにより、セリフを発するキャラクターが複数表示される場面において、いずれのキャラクターがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯/点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0764】

また、SP前半リーチA煽りパートの子テーブルWD2においては、キャラクターがアクションを起こす場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。

30

【0765】

たとえば、時間tb11において、演出制御用CPU120は、図65(b11)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間tb8および時間tb9において、演出制御用CPU120は、図63(b8)、(b9)に示したようなキャラクターのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクターに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【0766】

このように、図64(b8)、(b9)に示したようにキャラクターのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクターがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、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

【0767】

[SP前半リーチA当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

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

【0768】

図196(a1)に示すように、SP前半リーチAの当りエピソードパートに用いられ

50

る当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD3, YD3, LD3, AD3)を指定する情報とが格納されている。

【0769】

図196(a2)に示すように、SP前半リーチAの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブルWD3では、枠ランプについて、SP前半リーチAの当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD3に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

10

【0770】

たとえば、時間tc1においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図67(b18)に示した当否分岐の後、図68(c1)に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0771】

前述したように、当否分岐(tb18)における白点灯はRGBのデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後のtc1における白点滅はRGBのデータが「FFF」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色(白色)でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

【0772】

時間tc2および時間tc3においては、孫テーブルW1が指定されている。孫テーブルW1は、後述する図225に示すなめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW1に対応する。図225に示すように、孫テーブルW1においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図68(c2), (c3)に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色で点灯させる。

30

【0773】

図196(b1)に示すように、SP前半リーチAの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として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。

【0774】

図196(b2)に示すように、SP前半リーチAの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SPリーチ前半Aの当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。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。

40

【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。

50

## 【 0 7 7 6 】

当りエピローグパートの最後となる時間 t c 6 においては、図 6 9 ( c 6 ) に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間 t c 6 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 3 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 1 に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

## 【 0 7 7 7 】

このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間 t c 2 および時間 t c 3 に対して孫テーブル W 1 が指定され、当該孫テーブル W 1 に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間 t c 6 に対しても孫テーブル W 1 が指定され、当該孫テーブル W 1 に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピローグ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

## 【 0 7 7 8 】

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

図 1 9 7 は、S P 前半リーチ A のハズレエピローグパートに用いられる輝度データテ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 7 7 9 】

図 1 9 7 ( a 1 ) に示すように、S P 前半リーチ A のハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 4 , Y D 4 , L D 4 , A D 4 ) を指定する情報とが格納されている。

## 【 0 7 8 0 】

図 1 9 7 ( a 2 ) に示すように、S P 前半リーチ A のハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブル W D 4 では、枠ランプについて、S P リーチ前半 A におけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 4 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。また、共通ハズレエピローグ用の子テーブル W D 4 は、S P リーチ前半 A , B 、S P リーチ後半 A , B 、および S P 最終リーチにおいて共通で用いられる。

## 【 0 7 8 1 】

たとえば、時間 t d 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。孫テーブル W 1 3 は、後述する図 2 5 2 に示すハズレ 1 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 1 3 に対応する。図 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、図 6 7 ( b 1 8 ) に示した当否分岐の後、図 7 0 ( d 1 ) 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。

## 【 0 7 8 2 】

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 」

10

20

30

40

50

であるのに対して、ハズレ報知後の t d 1 における白点灯は R G B のデータが「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 ( t b 1 8 ) 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 7 8 3 】

時間 t d 2 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。孫テーブル W 1 4 は、後述する図 2 5 2 に示すハズレ 2 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 1 4 に対応する。図 2 5 2 に示すように、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、図 7 0 ( d 2 ) に示したような夢夢ちゃんに 10

#### 【 0 7 8 4 】

前述したように、当り時 ( t c 2 , t c 3 ) におけるレインボー点灯は 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 d 2 ) における暗めの白点灯は 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。 20

#### 【 0 7 8 5 】

時間 t d 3 においては、孫テーブル W 1 5 が指定されている。孫テーブル W 1 5 は、後述する図 2 5 3 に示すハズレ 3 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 1 5 に対応する。図 2 5 3 に示すように、孫テーブル W 1 5 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 1 0 m s e c で「 4 4 4 」が指定され、次の 5 5 0 m s e c で「 1 1 1 」が指定され、最後の 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分間 ) で「 1 1 1 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に 30

#### 【 0 7 8 6 】

時間 t d 4 においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 1 ( d 4 ) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。すなわち、ハズレ時において通常画面が表示された状態で用いられる孫テーブル W 2 1 は、通常背景に対応する点灯態様であり、開始パートにおける時間 t a 1、時間 t a 4、および時間 t a 7 で指定される孫テーブル W 2 1 と共通する。

#### 【 0 7 8 7 】

時間 t d 4 において、孫テーブル W 2 1 に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する図 2 6 0 に示す孫テーブル W 2 1 に基づき、保留ありの場合に次の変動を指定する変動パターンコマンドを受信するまで、あるいは、保留なしの場合に時間経過で客待ちコマンドを受信するまで、R G B のデータを切り替えながらランプ制御を行い、最終の R G B のデータに基づくランプ制御を行っても未だ変動パターンコマンドや客待ちコマンドを受信していなければ、再び最初の R G B のデータに基づくランプ制御を行う。 40

#### 【 0 7 8 8 】

図 1 9 0 に示したように、時間 t d 3 で枠ランプが消灯してから、時間 t d 4 で通常画面が表示されるような演出に対応させて枠ランプが背景黄点灯のパターンで点灯するまでの間においては、アイキャッチ画面が表示されるとともに当該アイキャッチ画面に対応す 50

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。

【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)を指定する情報が格納されている。

10

【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。

20

【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W4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間te12では、210msからなる1周期の時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

30

【0792】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD5において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

40

【0793】

SP前半リーチBの煽りパートの最後となる時間te17においては、図77(e17)に示したような当否分岐（大当り、ハズレ、SPリーチ後半発展）において夢夢ちゃんが負けるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間te18においては最大10分間に亘って孫テーブルW8に基づきランプ制御が行われるようになっている。

【0794】

これにより、SP前半リーチBの煽りパートにおける当否分岐では、図77(e17)に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に

50

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、SP前半リーチB煽りパートの子テーブルWD5においては、キャラクタが登場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。

【0796】

たとえば、時間te4において、演出制御用CPU120は、図73（e4）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置するポインゴとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、ポインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点灯させる。時間te5において、演出制御用CPU120は、図73（e5）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発する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te6において、演出制御用CPU120は、図73（e6）に示したような画面の右側に位置するポインゴがセリフを発するような演出に対応させて、ポインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点滅させる。

10

【0797】

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。

20

【0798】

また、SP前半リーチB煽りパートの子テーブルWD5においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0799】

たとえば、時間te11において、演出制御用CPU120は、図75（e11）に示したようなポインゴがパックを打つような演出に対応させて、ポインゴに対応するクリーム色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間te7において、演出制御用CPU120は、図74（e7）に示したような夢夢ちゃんのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該夢夢ちゃんに対応する緑色で枠ランプを点滅させる。

30

【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。

【0801】

[SP前半リーチB当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

40

図200は、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【0802】

図200（a1）に示すように、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD6，YD6，LD6，AD6）を指定する情報が格納されている。

【0803】

図200（a2）に示すように、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられ

50

る当りエピソード用の子テーブルWD6では、枠ランプについて、SP前半リーチBの当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD6に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【0804】

たとえば、時間tf1においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図77(e17)に示した当否分岐の後、図78(f1)に示したような夢夢ちゃんがパックを打ち返すような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

10

【0805】

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

【0806】

時間tf2~tf4においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図78(f2)~(f4)に示したようなポ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。

20

【0807】

図200(b1)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。

【0808】

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。

30

【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。

40

【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、ポインゴが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間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

50



一色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピログパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピログ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピログパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0812】

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

図201は、SP前半リーチBのハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

10

【0813】

図201(a1)に示すように、SP前半リーチBのハズレエピログパートに用いられる共通ハズレエピログ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD4, YD4, LD4, AD4)を指定する情報とが格納されている。

【0814】

図200(a2)に示すように、SP前半リーチB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。

20

【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】

当否分岐(te17)における白点灯は、後述する図249に示す孫テーブルW8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、ハズレ報知後のtg1における白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW13に基づいており、そのRGBのデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐(te17)における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

30

【0817】

時間tg3の5800ms間においては、孫テーブルW14が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、図70(g2), (g3)に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをtg1よりも暗めの白色で点灯させる。

40

【0818】

当り時(tf2~tf4)におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブルW1に基づいており、そのRGBのデータが30ms間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(tg3)における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250ms間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着か

50

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。

【0819】

時間  $t_{g4}$  においては、孫テーブル  $W15$  が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W15$  に基づきランプ制御を行うことで、図 82 ( $g4$ ) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【0820】

時間  $t_{g5}$  においては、孫テーブル  $W21$  が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W21$  に基づきランプ制御を行うことで、図 81 ( $g5$ ) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間  $t_{g5}$  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。

10

【0821】

[SP 後半発展時の役物動作パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 202 は、SP 後半発展時の役物動作パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル  $WD8$  に含まれる孫テーブルは、図 52 を参照しながら説明した SP リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 202 に示すように、枠ランプの子テーブル  $WD8$  では、枠ランプについて、役物動作パートで参照される孫テーブルが指定されている。また、子テーブル  $WD8$  は、図 171 ( $h1$ ) ~ ( $h3$ ) (図 83 ( $h1$ ) ~ ( $h3$ )) に示した役物動作の前半部分 (落下部分) に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。

20

【0822】

たとえば、時間  $t_{h1}$  ~  $t_{h3}$  の  $7000\text{ms}$  間においては、孫テーブル  $W2$  が指定されている。孫テーブル  $W2$  は、後述する図 228 に示す役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル  $W2$  に対応する。図 228 に示すように、孫テーブル  $W2$  においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、最初の  $40\text{ms}$  で「A00」が指定され、次の  $30\text{ms}$  で「333」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W2$  に基づきランプ制御を行うことで、図 77 ( $e17$ ) に示した当否分岐の後、図 83 ( $h1$ ) ~ ( $h3$ ) に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

30

【0823】

なお、役物が落下する時間  $t_{h1}$  ~  $t_{h3}$  の  $7000\text{ms}$  間においては、役物ランプ 9A に対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が落下する時間  $t_{h1}$  ~  $t_{h3}$  の  $7000\text{ms}$  間においては、演出制御用 CPU 120 は、役物ランプ 9A における役物の落下動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ 9A を赤色で点滅させる。

【0824】

これにより、枠ランプや役物ランプ 9A による点灯態様によって、役物が落下する演出に対してより効果的に遊技者に注目させることができる。

【0825】

[SP 後半リーチ A 煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 203 は、SP 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 203 に示すように、SP 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として  $600000\text{ms}$  (10分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( $WD9$ ,  $YD9$ ,  $LD9$ ,  $AD9$ ) を指定する情報とが格納されている。

40

【0826】

図 204 および図 205 は、SP 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子

50

テーブルWD9に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図204および図205に示すように、枠ランプの子テーブルWD9では、枠ランプについて、SP後半リーチAの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0827】

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Aの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、SP後半リーチAに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

10

【0828】

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。

【0829】

これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチAに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

20

【0830】

時間ti1の1130msec間と、時間ti20の1330msec間と、時間ti11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。

【0831】

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ti1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ti20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ti11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。

30

【0832】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD9において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD9において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出(ランプ表現)を実現することができる。

40

【0833】

50

時間  $t_{i15}$  および時間  $t_{i24}$  の  $150\text{ msec}$  間と、時間  $t_{i14}$ 、 $t_{i23}$ 、および時間  $t_{i35}$  の  $210\text{ msec}$  間とにおいては、各々孫テーブル  $W4$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間  $t_{i15}$ 、時間  $t_{i24}$ 、時間  $t_{i14}$ 、時間  $t_{i23}$ 、および時間  $t_{i35}$  のいずれにおいても、孫テーブル  $W4$  が指定されているが、時間  $t_{i15}$  および時間  $t_{i24}$  では、 $150\text{ msec}$  という1周期よりも短い時間で演出制御用  $CPU120$  が孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間  $t_{i14}$ 、時間  $t_{i23}$ 、および時間  $t_{i35}$  では、 $210\text{ msec}$  からなる1周期の時間で演出制御用  $CPU120$  が孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

10

## 【0834】

このように、演出制御用  $CPU120$  は、1つの子テーブル  $WD9$  において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル  $W4$  を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル  $W4$  を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

20

## 【0835】

時間  $t_{i36} \sim t_{i38}$  の  $1000\text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W7$  が指定されている。孫テーブル  $W7$  は、後述する図249に示す操作促進なし煽り1輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル  $W7$  に対応する。図249に示すように、孫テーブル  $W7$  においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される  $RGB$  のデータとして、 $30\text{ msec}$  間隔で交互に「 $FDC$ 」と「 $300$ 」とが指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W7$  に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

## 【0836】

$SP$  後半リーチ  $A$  の煽りパートの最後となる時間  $t_{i39}$  においては、図95 ( $i39$ ) に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ）において夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間  $t_{i39}$  においては最大10分間に亘って孫テーブル  $W8$  に基づきランプ制御が行われるようになっている。図249に示すように、孫テーブル  $W8$  においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される  $RGB$  のデータとして、 $100000\text{ msec}$  で「 $FDC$ 」が指定されており、子テーブル  $WD2$  に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブル  $W8$  に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

30

## 【0837】

このように、 $SP$  後半リーチ  $A$  における子テーブル  $WD9$  では、操作促進がないリーチであって、孫テーブル  $W7$  に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブル  $W8$  に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないうちの  $SP$  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。

40

## 【0838】

さらに、図95 ( $i39$ ) に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

## 【0839】

50

また、図 249 に示すように、時間  $t_{i36} \sim t_{i38}$  の  $1000 \text{ msec}$  間で用いられる孫テーブル  $W7$  の最後の RGB のデータは、「FDC」が指定され、さらに、その後の時間  $t_{i39}$  で用いられる孫テーブル  $W8$  の最後の RGB のデータも、同じく「FDC」が指定されている。これにより、演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W7$  に基づき「FDC」の輝度データを LED ドライバに出力した状態を維持して、その後、孫テーブル  $W8$  に基づき「FDC」の輝度データを継続して LED ドライバに出力するため、データ量を増やし過ぎることなく、より簡単なランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

#### 【0840】

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

10

#### 【0841】

たとえば、時間  $t_{i2}$  において、演出制御用 CPU 120 は、図 84 (  $i2$  ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんおよびジャムちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの 2 人に対応する白色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間  $t_{i3}$  において、演出制御用 CPU 120 は、図 84 (  $i3$  ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間  $t_{i4}$  において、演出制御用 CPU 120 は、図 85 (  $i4$  ) に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、ジャムちゃんに対応する紫色で枠左ランプを点滅させる。時間  $t_{i5}$  において、演出制御用 CPU 120 は、図 85 (  $i5$  ) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

20

#### 【0842】

これにより、セリフを発するキャラクターが複数表示される場面において、いずれのキャラクターがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯/点滅によって好適に表現することができる。煽り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

#### 【0843】

また、SP 後半リーチ A 煽りパートの子テーブル  $WD9$  においては、キャラクターがアクションを起こす場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける RGB のデータ）が指定されている。

#### 【0844】

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

40

#### 【0845】

このように、図 94 (  $i32$  ) および図 95 (  $i34$  ) に示したようにキャラクターのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける RGB のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクターがセリフを発していることを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。

#### 【0846】

50

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

図 206 は、S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる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。

【 0847 】

図 206 ( a 1 ) に示すように、S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 600000 msec ( 10 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 10 , Y D 10 , L D 10 , A D 10 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0848 】

図 206 ( a 2 ) に示すように、S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブル W D 10 では、枠ランプについて、S P 後半リーチ A の当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 10 に含まれる各孫テーブルは、図 52 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【 0849 】

たとえば、時間  $t_{j1} \sim t_{j3}$  においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 96 ( i 39 ) に示した当否分岐の後、図 97 ( 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。

【 0850 】

当否分岐 (  $t_{i39}$  ) における白点灯は、後述する図 249 に示す孫テーブル 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。

【 0851 】

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 CPU 120 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 97 ( j 2 ) , ( j 3 ) に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【 0852 】

図 206 ( b 1 ) に示すように、S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 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 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。

【 0853 】

図 206 ( b 2 ) に示すように、S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブル W D 0 では、枠ランプについて、S P 後半リーチ A の当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【 0854 】

たとえば、時間  $t_{j4}$  および時間  $t_{j5}$  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 98 ( j 4 ) , ( j 5 ) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【 0855 】

当りエピローグパートの最後となる時間  $t_{j6}$  においては、図 98 ( j 6 ) に示したよ

10

20

30

40

50

うな最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間  $t_{j6}$  においては最大 10 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル  $WD10$  に対応するタイマの値が 0 になるまで、10 分間に亘って孫テーブル  $W1$  に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0856】

このように、当りエピソード部分の子テーブルにおいては、時間  $t_{j2}$  ,  $t_{j3}$  に対して孫テーブル  $W1$  が指定され、当該孫テーブル  $W1$  に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間  $t_{j6}$  に対しても孫テーブル  $W1$  が指定され、当該孫テーブル  $W1$  に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソード部分においては、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部分における演出を遊技者によりよく見せることができる。

10

【0857】

[SP 後半リーチ A ハズレエピソード部分において用いられる輝度データテーブル]

20

図 207 は、SP 後半リーチ A のハズレエピソード部分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部分に用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 600000 msec (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( $WD4$  ,  $YD4$  ,  $LD4$  ,  $AD4$ ) を指定する情報とが格納されている。

【0859】

30

図 207 (a2) に示すように、SP 後半リーチ A のハズレエピソード部分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。

【0860】

たとえば、時間  $t_{k1}$  の 200 msec 間においては、孫テーブル  $W13$  が指定されている。演出制御用 CPU 120 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】

40

当否分岐 ( $t_{i39}$ ) における白点灯は、後述する図 249 に示す孫テーブル  $W8$  に基づいており、その RGB のデータが「FDC」であるのに対して、ハズレ報知後の  $t_{k1}$  における白点灯は、後述する図 252 に示す孫テーブル  $W13$  に基づいており、その RGB のデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 ( $t_{i39}$ ) における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【0862】

時間  $t_{k2}$  および時間  $t_{k3}$  の 5800 msec 間においては、孫テーブル  $W14$  が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W14$  に基づきランプ制御を行う

50

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 30 msec 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 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。

10

【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。

20

【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 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 (WD12, YD12, LD12, AD12) を指定する情報が格納されている。

30

【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。

40

【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

50



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。

10

【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周期分を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。

20

【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。

30

【0874】

時間tn3、時間tn12、および時間tn25の150msec間と、時間tn4、tn13、時間tn15、時間tn19、および時間tn22の210msec間とにおいては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間tn3、時間tn12、時間tn25、時間tn4、時間tn13、時間tn15、時間tn19、および時間tn22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tn3、時間tn12、および時間tn25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tn4、時間tn13、時間tn15、時間tn19、および時間tn22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。

40

【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

50

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。

【0876】

S P後半リーチBの煽りパートの最後となる時間 $t_{n27}$ においては、図109（ $n27$ ）に示したような当否分岐（大当り、ハズレ）においてカニを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 $t_{n27}$ においては最大10分間に亘って孫テーブルW8に基づきランプ制御が行われるようになっている。

10

【0877】

これにより、S P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、S P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。

20

【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。

30

【0881】

また、S P後半リーチB煽りパートの子テーブルWD12においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0882】

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

40

【0883】

このように、図104（ $n10$ ）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発していることを好適に表現することができる。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。

【0884】

50

[ 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 ]

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 ( 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 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。

【 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。

【 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めらかに点灯させる。

【 0 8 9 0 】

図 2 1 0 ( b 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共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 0 , Y D 0 , L D 0 , A D 0 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 8 9 1 】

図 2 1 0 ( b 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共通図柄出し用の子テーブル W D 0 では、枠ランプについて、 S P リーチ後半 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。

【 0 8 9 2 】

たとえば、時間 t o 6 および時間 t o 7 の 5 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 1 1 ( o 6 ) および図 1 1 2 ( o 7 ) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【 0 8 9 3 】

10

20

30

40

50

当りエピローグパートの最後となる時間  $t_{o8}$  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  $t_{o8}$  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。

#### 【0894】

このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間  $t_{o2} \sim t_{o5}$  に対して孫テーブル  $W1$  が指定され、当該孫テーブル  $W1$  に基づき、捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間  $t_{o8}$  に対しても孫テーブル  $W1$  が指定され、当該孫テーブル  $W1$  に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピローグ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

#### 【0895】

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

図 211 は、SP 後半リーチ B のハズレエピローグパートに用いられる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 のハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として  $600000 \text{ msec}$  (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 ( $WD4$ ,  $YD4$ ,  $LD4$ ,  $AD4$ ) 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 のハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブル  $WD4$  では、枠ランプについて、SP 後半 B におけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

#### 【0898】

たとえば、時間  $t_{p1}$  の  $200 \text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W13$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W13$  に基づきランプ制御を行うことで、図 109 (n27) に示した当否分岐の後、図 113 (p1) に示したようなカニを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

#### 【0899】

当否分岐 ( $t_{n27}$ ) における白点灯は、後述する図 249 に示す孫テーブル  $W8$  に基づいており、その RGB のデータが「FDC」であるのに対して、ハズレ報知後の  $t_{p1}$  における白点灯は、後述する図 252 に示す孫テーブル  $W13$  に基づいており、その RGB のデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 ( $t_{n27}$ ) における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

#### 【0900】

時間  $t_{p2}$  および時間  $t_{p3}$  の  $5800 \text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W14$  が指

10

20

30

40

50

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

【0901】

当り時(t02~t05)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30mssec間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(tp2, tp3)における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250mssec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。

10

【0902】

時間tp4においては、孫テーブルW15が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、図114(p4)に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【0903】

時間tp5においては、孫テーブルW21が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、図114(p5)に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間tp5において、孫テーブルW21に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

20

【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600000mssec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD15, YD15, LD15, AD15)を指定する情報が格納されている。

30

【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。

40

【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に対してモラ

50

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。

【0908】

これにより、役物ランプ 9 A による点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP 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  $t_{r1}$  の 1130 msec 間と、時間  $t_{r19}$  および時間  $t_{r22}$  の 1330 msec 間と、時間  $t_{r15}$  の 1560 msec 間とにおいては、孫テーブル W3 が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを SP リーチの背景に対応する黄色でもやがかったように点灯させる。

【0910】

ここで、図 229 に示すように、孫テーブル W3 においては、720 msec (180 msec  $\times$  4) からなる 1 周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間  $t_{h7} \sim t_{h10}$ 、および時間  $t_{r1}$  では、1 周期を超える 1130 msec 間で演出制御用 CPU 120 が孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1130 msec に亘って黄色に点灯し、時間  $t_{r19}$  および時間  $t_{r22}$  では、1 周期を超える 1330 msec 間で演出制御用 CPU 120 が孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1330 msec に亘って黄色に点灯し、時間  $t_{r15}$  では、2 周期を超える 1560 msec 間で演出制御用 CPU 120 が孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1560 msec に亘って黄色に点灯する。

【0911】

このように、演出制御用 CPU 120 は、1 つの子テーブル WD15 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W3 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1 つの子テーブル WD15 において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W3 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SP リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【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。

【0913】

時間  $t_{r36}$  の 150 msec 間と、時間  $t_{r40}$  および時間  $t_{r47}$  の 210 msec 間とにおいては、各々孫テーブル W4 が指定されている。演出制御用 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。時間  $t_{r36}$ 、時間  $t_{r40}$ 、および時間  $t_{r47}$  のいずれにおいても、孫テーブルW 4が指定されているが、時間  $t_{r36}$  では、150 msec という1周期よりも短い時間で演出制御用CPU 120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  $t_{r40}$  および時間  $t_{r47}$  では、210 msec からなる1周期の時間で演出制御用CPU 120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。

【0914】

このように、演出制御用CPU 120は、1つの子テーブルWD 15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

【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WD 2、SP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD 5、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD 9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD 12、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WD 15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 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。

20

【0916】

時間  $t_{r41}$  においては、孫テーブルW 5または孫テーブルW 6が指定されている。演出設定処理において赤カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間  $t_{r41}$  において孫テーブルW 5が指定され、演出設定処理において緑カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間  $t_{r41}$  において孫テーブルW 6が指定される。

30

【0917】

孫テーブルW 5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W 5a～W 5eに対応する。図233～図235に示すように、孫テーブルW 5（W 5a～W 5e）においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初に30 msec 間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の20 msec 間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に30 msec と40 msec とで交互にRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 5に基づきランプ制御を行うことで、図128（ $t_{r41}$ ）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。

40

【0918】

孫テーブルW 6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W 6a～W 6eに対応する。図242～図244に示すように、孫テーブルW 6（W 6a～W 6e）においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初に30 msec 間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の20 msec 間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に30 msec と40 msec とで交互にGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU 12

50

0 は、孫テーブルW 6 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 2 8 ( r 4 1 ) 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。

【 0 9 1 9 】

図 1 2 8 ( r 4 0 ) , ( r 4 1 ) に示したように、プッシュボタン 3 1 B が表示されてカットイン演出が実行される際には、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、S P 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。

【 0 9 2 0 】

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 3 1 B 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つ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。

【 0 9 2 1 】

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 S P 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 S P 最終リーチにおける演出とで、枠ランプ、役物ランプ 9 A、および盤左ランプ 9 B 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。

【 0 9 2 2 】

時間 t r 4 9 および時間 t r 5 0 の 8 6 0 m s e c においては、孫テーブルW 9 が指定されている。孫テーブルW 9 は、後述する図 2 5 0 に示すトリガ表示輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 9 に対応する。図 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、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

10

20

30

40

50



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、当りエピログパートまたはハズレエピログパートに移行する。一方、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。

10

【 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、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。

20

30

【 0 9 2 7 】

また、S P 最終リーチ煽りパートの子テーブル W D 1 5 においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定されている。

40

【 0 9 2 8 】

たとえば、時間 t r 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 5 ( r 2 ) に示したような画面の左側に位置する味方キャラクタ 6 人と画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、味方キャラクタ 6 人に対応する白色で枠左ランプを点滅させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。さらに、画面の左側に位置する味方キャラクタ 6 人は、セリフを発しているため、演出制御用 C P U 1 2 0 は、枠左ランプを白色で点滅させる。また、時間 t r 3 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 5 ( r 3 ) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

【 0 9 2 9 】

50

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。

【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tr11において、演出制御用CPU120は、図118(r11)に示したようなメイドAが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、メイドAに対応する青色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間tr25、時間tr27、時間tr29、時間tr31、時間tr33、および時間tr35において、演出制御用CPU120は、図123(r25)、(r27)、図124(r29)、図125(r31)、(r33)、および図126(r35)、に示したようなキャラクタ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

【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。

20

【0933】

[SP最終リーチ当りエピログパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

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

【0934】

図215(a1)に示すように、SP最終リーチの当りエピログパートに用いられる役物動作の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として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(WD16a, YD16a, LD16a, AD16a)を指定する情報とが格納されている。

30

【0935】

図215(a2)に示すように、SP最終リーチの当りエピログパートに用いられる役物動作の子テーブルWD16aでは、枠ランプについて、SP最終リーチの当りエピログパートにおける役物動作部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD16aに含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【0936】

たとえば、時間ts1~ts3の100000ms間においては、孫テーブルW18が指定されている。孫テーブルW18は、後述する図256に示す当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW18に対応する。図256に示すように、孫テーブルW18においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msで七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の30msで「333」が指定され、このようなRGBのデータが繰り返し指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW18に基づきランプ制御を行うことで、図132(r54)に示した当否分岐の後、図133(s1)~(s3)に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

40

50

## 【0937】

図215(b1)に示すように、SP最終リーチの当りエピログパートに用いられる当りエピログ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として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(WD16b, YD16b, LD16b, AD16b)を指定する情報とが格納されている。

## 【0938】

図215(b2)に示すように、SP最終リーチの当りエピログパートに用いられる当りエピログ用の子テーブルWD16bでは、枠ランプについて、SP最終リーチの当りエピログパートにおける当りエピログ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD16bに含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

10

## 【0939】

たとえば、時間ts3-2~ts3-8においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図173(s3-2)~図174(s3-8)に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

## 【0940】

時間ts4~ts7においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図134(s4)~図135(s7)に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

20

## 【0941】

図215(c1)に示すように、SP最終リーチの当りエピログパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として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。

30

## 【0942】

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

## 【0943】

たとえば、時間ts8および時間ts9の5000ms間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図135(s8), (s9)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

40

## 【0944】

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

## 【0945】

このように、当りエピログパートの子テーブルにおいては、時間ts4~ts7に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、爆チューを捕まえたよう

50

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  $t_{s10}$  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における演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0946】

10

また、 $SP$  最終リーチ当りエピソードの子テーブル  $WD16$  においては、役物が落下するような演出では、レインボー色の有彩色と、無彩色（「333」の  $RGB$  データ）とが交互に切り替わるように、枠ランプがランプ制御される。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが爆チューを捕まえるような演出においては、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色の点灯によって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、 $SP$  最終リーチのエピソードにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0947】

20

[  $SP$  最終リーチハズレエピソード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 (a1) に示すように、 $SP$  最終リーチのハズレエピソード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  $600000 \text{ msec}$  (10分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( $WD17$ ,  $YD17$ ,  $LD17$ ,  $AD17$ ) を指定する情報とが格納されている。

【0949】

30

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

【0950】

たとえば、時間  $t_{u1}$  の  $200 \text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W13$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W13$  に基づきランプ制御を行うことで、図 132 (r54) に示した当否分岐の後、図 137 (u1) に示したような爆チューが逃げるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

40

【0951】

当否分岐 ( $tr54$ ) における赤点滅は、後述する図 250 に示す孫テーブル  $W10$  に基づいており、その  $RGB$  のデータが「D00」を含むのに対して、ハズレ報知後の  $t_{u1}$  における白点灯は、後述する図 252 に示す孫テーブル  $W13$  に基づいており、その  $RGB$  のデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 ( $tr54$ ) における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【0952】

時間  $tr2$  の  $3900 \text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W14$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W14$  に基づきランプ制御を行うことで、図 137

50

(u2)に示したような味方キャラクタ6人が負けて残念がっている演出に対応させて、  
 枠ランプをtu1よりも暗めの白色で点灯させる。

【0953】

当り時(ts4~ts7)におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブルW1に基づいており、そのRGBのデータが30mssec間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(tu1)における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250mssec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。

10

【0954】

また、SP前半リーチAの子テーブルWD4、SP前半リーチBの子テーブルWD7、SP後半リーチAの子テーブルWD11、およびSP後半リーチBの子テーブルWD14においても、SP最終リーチの子テーブルWD17と同様に、孫テーブルW14に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用CPU120は、SP前半リーチA、BやSP後半リーチA、Bにおいては、5800mssec間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、SP最終リーチにおいては、3900mssec間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

20

【0955】

時間tu3においては、孫テーブルW15が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、図137(u3)に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

30

【0956】

時間tu4においては、孫テーブルW21が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、図138(u4)に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間tu4において、孫テーブルW21に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

【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WD18に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図217に示すように、枠ランプの子テーブルWD18では、枠ランプについて、救済当りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

40

【0958】

たとえば、時間tv1の1980mssecにおいては、孫テーブルW16が指定されている。孫テーブルW16は、後述する図254に示す救済当り1輝度データテーブルにお

50

ける枠ランプ用の孫テーブルW 1 6に対応する。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RGBのデータとして、最初の30 msecで各ランプに対して「D 0 0」が指定され、次の30 msec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CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1 6に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 9 ( v 1 ) 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。

【 0 9 5 9 】

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 1 1 , WD 1 4 , WD 1 7の各々で最後に指定された孫テーブルW 2 1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 1 8の最初に指定された孫テーブルW 1 6に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、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。

10

【 0 9 6 0 】

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 1 1 , WD 1 4 , WD 1 7の各々で最後においては、孫テーブルW 1 5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、「1 1 1」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 1 8の最初に指定された孫テーブルW 1 6における最初の輝度データ(RGBのデータ)として、「A A A」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。

20

【 0 9 6 1 】

時間tv 2の700 msecにおいては、孫テーブルW 1 7が指定されている。孫テーブルW 1 7は、後述する図 2 5 5 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 1 7に対応する。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RGBのデータとして、30 msec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CPU 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、図 1 3 9 ( v 2 ) 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。

30

【 0 9 6 2 】

時間tv 3および時間tv 4の5000 msec間においては、孫テーブルW 4が指定されている。演出制御用CPU 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 0 ( v 3 ) , ( v 4 ) 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。

40

【 0 9 6 3 】

救済当りパートの最後となる時間tv 5においては、孫テーブルW 1が指定されている。演出制御用CPU 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 0 ( v 5 ) 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tv 5においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD 1 8に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW 1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【 0 9 6 4 】

50

[ 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 2 1 8 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 2 1 8 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 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 9 , Y D 1 9 , L D 1 9 , A D 1 9 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 9 6 5 】

( 操作促進前に用いられる輝度データテーブル )

図 2 1 9 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 2 1 9 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 1 9 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。

10

【 0 9 6 6 】

図 2 1 9 ( 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  $t A 6 \sim t A 8$  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 4 2 ( A 6 ) ~ 1 4 3 ( A 8 ) に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

20

【 0 9 6 7 】

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。

【 0 9 6 8 】

図 2 1 9 ( b ) には、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルが示されている。時間  $t A 9 , t A 1 0$  においては、孫テーブル W 1 9 が指定されている。孫テーブル W 1 9 は、後述する図 2 5 7 に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 1 9 に対応する。図 2 5 7 に示すように、孫テーブル W 1 9 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される 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、図 1 4 3 ( A 9 ) および図 1 4 4 ( A 1 0 ) に示したような「 2 」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

30

【 0 9 6 9 】

時間  $t A 1 1 \sim t A 4 6$  においては、孫テーブル W 2 0 が指定されている。孫テーブル W 2 0 は、後述する図 2 5 8 に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 2 0 に対応する。図 2 5 8 に示すように、孫テーブル W 2 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、孫テーブル W 2 0 よりも短い 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、孫テーブル W 2 0 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 4 ( A 1 1 ) ~ 図 1 5 6 ( A 4 6 ) に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

40

【 0 9 7 0 】

( 操作促進後に図柄が昇格する場合に用いられる輝度データテーブル )

図 2 2 0 は、再抽選パート ( 操作促進後に図柄昇格 ) に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 0 に示す枠ランプの子テーブル W D 2 0 は、図 2 1 9 に示した枠ランプの子テーブル W D 1 9 の続きである。図 2 2 0 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 2 0 では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定され

50

ている。

【0971】

たとえば、時間  $t_{B1} \sim t_{B4}$  の  $5000 \text{ msec}$  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  $CPU120$  は、孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、図 157 (  $B1$  ) ~ 図 158 (  $B4$  ) に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「3」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0972】

時間  $t_{B5} \sim t_{B9}$  においては、孫テーブル  $W18$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W18$  に基づきランプ制御を行うことで、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。

10

【0973】

なお、時間  $t_{B5} \sim t_{B9}$  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  $t_{B5} \sim t_{B9}$  においては、レインボー色のなめらかな点灯よりも激しく点滅する。時間  $t_{B5} \sim t_{B9}$  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。

20

【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  $t_{B5} \sim t_{B9}$  におけるレインボー色の点滅は、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。

30

【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、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピログパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。

【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。

40

【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。

【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

50



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 に示す枠ランプの子テーブル W D 2 1 は、図 2 1 9 に示した枠ランプの子テーブル W D 1 9 の続きである。図 2 2 1 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 2 1 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。

【 0 9 7 9 】

たとえば、時間  $t C 1 \sim t C 4$  の  $5000 \text{ msec}$  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 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 6 1 ( C 1 ) ~ 図 1 6 2 ( C 4 ) に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「 2 」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【 0 9 8 0 】

時間  $t C 5 \sim t C 9$  においては、孫テーブル W 1 が指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 6 2 ( C 5 ) ~ 図 1 6 3 ( C 9 ) に示したような「 2 」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。時間  $t C 5 \sim t C 9$  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 1 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 1 に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【 0 9 8 1 】

このように、再抽選パートの子テーブル W D 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、当りエピログパートの子テーブル W D 3 , W D 6 , W D 1 0 , W D 1 3 , W D 1 6 と共通して孫テーブル W 1 が用いられる。これにより、当りエピロ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。

【 0 9 8 2 】

また、当りエピログパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出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 W 1 9 や W 2 0 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。

【 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、当りエピログ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。

【 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 】

10

20

30

40

50

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。

#### 【 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。

10

#### 【 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。

20

#### 【 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される子テーブル ( W S 1 , Y S 1 , L S 1 , A S 1 ) を指定する情報が格納されている。

30

#### 【 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。

40

#### 【 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。

#### 【 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

50

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 へ出力される「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 へ出力される「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。

#### 【 0 9 9 3 】

10

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 へ出力される「R G B」のデータ、Vアタッカランプ 9 F へ出力される「W W W」のデータ、および電チューランプ 9 H へ出力される「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。

#### 【 0 9 9 4 】

##### [ 役物動作赤点滅輝度データテーブル ]

20

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へ出力される「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。

#### 【 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へ出力される「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。

30

#### 【 0 9 9 6 】

##### [ 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へ出力される「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」とを交互に繰り返すことで、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 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。

40

#### 【 0 9 9 7 】

##### [ 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

50

るための図である。図 2 3 1 に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる時間として 3 9 7 0 m s e c と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W S 5 , Y S 5 , L S 5 , A S 5 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 9 9 8 】

図 2 3 2 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 2 に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル ( W 5 ( W 5 a ~ W 5 e ) , Y 5 ( Y 5 a ~ Y 5 e ) , L 5 ( L 5 a ~ L 5 e ) , A 5 ( A 5 a ~ A 5 e ) ) が指定されている。

10

【 0 9 9 9 】

図 2 3 3 ~ 図 2 3 5 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 3 ~ 図 2 3 5 に示すように、孫テーブル W 5 a , W 5 b , W 5 c においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 5 d においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、 2 0 m s e c 間隔で R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 5 e においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、 3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 5 ( W 5 a ~ W 5 e ) に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

20

【 1 0 0 0 】

図 2 3 6 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 6 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y 5 a , Y 5 b , Y 5 c においては、役物ランプ 9 A に出力される「 R R R R 」のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y 5 d 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、 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 Y 5 e 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、 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 Y 5 ( Y 5 a ~ Y 5 e ) に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9 A を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

30

【 1 0 0 1 】

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「 W W W W W 」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「 W W W W W 」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「 W W W W W 」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。

40

【 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「 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

50

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、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 5 e においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、V アタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル A 5 (A 5 a ~ A 5 e) に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E、V アタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H の各々を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

10

#### 【1003】

##### [ 共通緑カットイン輝度データテーブル ]

図 240 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 240 に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる時間として 3970 msec と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (WS6, YS6, LS6, AS6) を指定する情報が格納されている。

20

#### 【1004】

図 241 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 241 に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル (W6 (W6 a ~ W6 e), Y6 (Y6 a ~ Y6 e), L6 (L6 a ~ L6 e), A6 (A6 a ~ A6 e)) が指定されている。

30

#### 【1005】

図 242 ~ 図 244 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 242 ~ 図 244 に示すように、孫テーブル W6 a, W6 b, W6 c においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec 間隔で G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W6 d においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、20 msec 間隔で G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W6 e においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W6 (W6 a ~ W6 e) に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを緑色で点灯させる。

40

#### 【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 Y6 a, Y6 b, Y6 c においては、役物ランプ 9 A に出力される「RRRR」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y6 d においては、役物ランプ 9 A に出力される「RRRR」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y6 e においては、役物ランプ 9 A に出力される「RRRR」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互

50

に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルY6(Y6a~Y6e)に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ9Aを共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

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

10

【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A6a, A6b, A6cにおいては、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとして、30msc間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとしては、Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルA6dにおいては、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとして、20msc間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとしては、Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルA6eにおいては、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとして、30mscと40mscとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとしては、Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルA6(A6a~A6e)に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、および電チューランプ9Hの各々を共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

20

30

【1009】

[操作促進なし時の煽り輝度データテーブル]

図249は、操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図249に示すように、孫テーブルW7においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msc間隔で交互に「FDC」と「300」とが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW7に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

40

【1010】

孫テーブルW8においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、100000mscで「FDC」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW8に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【1011】

[操作促進あり時の煽り輝度データテーブル]

50

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。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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。

【 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。

40

【 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 】

50

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。

10

#### 【 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。

20

#### 【 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。

30

#### 【 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。

40

#### 【 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、当りエピローグパート以降のランプ制御によって用いられる輝度データテーブルについて、演出内容ごとに整理しながら説明する。

#### 【 1 0 2 7 】

50



図 2 6 8 ~ 図 2 7 1 は、輝度データテーブルの参照について説明するための図である。図 2 6 8 に示すように、当りエピローグパートの時間  $t s 1 \sim t s 3$  においては、当りエピローグパート中の役物動作用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 1 8 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 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 】

当りエピローグパートの時間  $t s 3 - 2 \sim t s 3 - 8$  においては、当りエピローグパート中の当りエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 4 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、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。

10

【 1 0 2 9 】

当りエピローグパートの時間  $t s 4 \sim t s 7$  においては、当りエピローグパート中の当りエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 1 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 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。

20

【 1 0 3 0 】

図 2 6 9 に示すように、当りエピローグパートの時間  $t A 1 \sim t A 4$  においては、当り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 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、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 】

当りエピローグパートの時間  $t A 5$  においては、当り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 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、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。

30

【 1 0 3 2 】

図 2 7 0 に示すように、再抽選パートの時間  $t A 6 \sim t A 8$  においては、再抽選パート中の図柄の動き始め前の子テーブルが用いられ、消灯させるための孫テーブルに基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、指定された孫テーブルに基づくランプ制御を行うことで、図 1 4 2 ( A 6 ) ~ 1 4 3 ( A 8 ) に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【 1 0 3 3 】

再抽選パートの時間  $t A 9$  ,  $t A 1 0$  においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブル W 1 9 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 1 9 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 3 ( A 9 ) および図 1 4 4 ( A 1 0 ) に示したような「 2 」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

40

【 1 0 3 4 】

再抽選パートの時間  $t A 1 1 \sim t A 4 6$  においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブル W 2 0 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 2 0 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 4 ( A 1 1 ) ~ 図 1 5 6 ( A 4 6 ) に示したような図柄が切り替わりながら高速で

50

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 $t_{C1}$ ～ $t_{C4}$ においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル4に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図161(C1)～図162(C4)に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「2」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【1036】

再抽選パートの時間 $t_{C5}$ ～ $t_{C9}$ 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。

【1037】

ファンファーレパートの時間 $t_{E1}$ 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。

【1038】

ファンファーレパートの時間 $t_{E2}$ 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。

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

【1041】

<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。

【1042】

(開始9)

図193に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行されるSP前半リーチAの煽りパートやSP前半リーチBの煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各SP前半

10

20

30

40

50

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。

#### 【1043】

(開始11, 開始14)

図193に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが閉まりきる前の時間 $t_{a1} \sim t_{a12}$ 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。

#### 【1044】

(煽り7, 煽り9)

図64(b8), (b9)、図74(e7)、図94(i32)、図95(i34)、図104(n10)、図123(r25), (r27)、図124(r29)、図125(r31), (r33)、および図126(r35)などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

#### 【1045】

(煽り10)

キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。たとえば、図63(b4)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間 $t_{b5}$ において、演出制御用CPU120は、図63(b5)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発する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 $t_{b6}$ において、演出制御用CPU120は、図63(b6)に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発する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CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD9において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意するこ

10

20

30

40

50

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。

【1047】

（煽り18）

演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

10

【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。

20

30

【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

【1050】

（煽りカットイン1）

カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルW4、W5、W6におけるRGBのデータ）は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯/点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

【1051】

（当否13）

当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないSPリーチ演出

50

においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【1052】

10

（当否15）

SP後半リーチAにおける子テーブルWD9では、操作促進がないリーチであって、孫テーブル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。

【1053】

20

（当否17）

SP最終リーチにおける子テーブルWD15においては、図131（r49）～図132（r54）に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐（決めのタイミング）における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【1054】

（当否20）

SP前半リーチAの子テーブルWD4、SP前半リーチBの子テーブルWD7、SP後半リーチAの子テーブルWD11、およびSP後半リーチBの子テーブルWD14においても、SP最終リーチの子テーブルWD17と同様に、孫テーブルW14に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用CPU120は、SP前半リーチA、BやSP後半リーチA、Bにおいては、5800ms間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、SP最終リーチにおいては、3900ms間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

30

40

【1055】

（当否21）

ハズレ時に用いられる子テーブルWD4、WD7、WD11、WD14、WD17の各々で最後に指定された孫テーブルW26に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブルWD18の最初に指定された孫テーブルW16に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、同色（黄色）かつさらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色（黄色）でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって、

50

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。

【 1 0 5 6 】

( エピローグ 9 )

役物が上昇するときにおいては、演出制御用 CPU 1 2 0 は、役物ランプ 9 A における役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ 9 A を徐々に消灯させるように、役物ランプ 9 A の輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ 9 A による点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP 後半リーチ A に発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

10

【 1 0 5 7 】

( エピローグ 2 6 )

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

【 1 0 5 8 】

( エピローグ 2 7 )

再抽選パートの子テーブル WD 2 1 , WD 2 2 においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当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

【 1 0 5 9 】

( 再抽選演出 2 )

図 1 4 2 ( t A 6 ) に示すように、当りエピローグパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

30

【 1 0 6 0 】

( 再抽選演出 7 , 再抽選演出 1 4 , 再抽選演出 1 6 )

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 W 2 5 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。

40

【 1 0 6 1 】

( 再抽選演出 1 9 )

50

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。

#### 【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。

#### 【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261~図263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261~図263は、当り時とハズレ時におけるランプの比較を説明するための図である。

#### 【1065】

まず、図261を参照しながら、ハズレ時におけるランプ制御について説明する。図261に示すように、SP前半リーチA, B, SP後半リーチA, Bの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブル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RGBのデータとして、100000msで「FDC」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 8に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐(決めのタイミング)の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。また、SP最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルW 10に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 10においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、「500」または「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 10に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐(決めのタイミング)の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

#### 【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W 13に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 13においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msで「888」が指定され、次の190msで「444」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 13に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐の後、リーチ演出で味方キャラクタが敗北するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

#### 【1067】

孫テーブルW 13に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW 14に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 14においては、枠ランプに含

10

20

30

40

50

まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして250msc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、味方キャラクター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10mscで「444」が指定され、次の550mscで「111」が指定され、最後の600000msc（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。

10

【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。

20

【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。

30

【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40mscで「FFF」が指定され、次の30msc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、味方キャラクター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。

【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、30msc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。

40

【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20msc間隔で各ランプに対して順番に「AAA」が指定され、最終的に600000msc（10分）で各ランプに対し

50



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。

【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。

【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經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經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40msで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の30msで「333」が指定され、このようなRGBのデータが繰り返し指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づきランプ制御を行うことで、役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【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。

【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經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

10

20

30

40

50

せることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、SP最終リーチにおける煽りパートを經由してハズレエピログパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（RGBのデータ）が「D00」を含むのに対して、ハズレエピログパートにおける最初の輝度データ（RGBのデータ）が「888」や「444」である。これにより、SP最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

#### 【1084】

（役物動作1）

図262および図263に示すように、当りエピログパートにおいては、孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのRGBのデータが30ms間隔で切り替わる。これに対して、図261に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルW14に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのRGBのデータが当り時よりも長い250ms間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、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。

10

#### 【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ログパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブル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、大当りとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、SP最終リーチのエピログパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

20

30

#### 【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264(a)に示す第2態様は、第1態様よりも上側に飾り図柄が位置する態様である。図264(a)に示す第3態様は、第1態様よりも下側に飾り図柄が位置する態様である。

40

#### 【1087】

また、図264(b)に示す第1態様は、正面視で画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図264(b)に示す第2態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として右回転することにより、第1態様をよりも飾り図柄が左向きとなる位置となる態様である。図264(b)に示す第3態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として左回転することにより、第1態様をよりも飾り図柄が右向きとなる位置となる態様である。

#### 【1088】

（再抽選演出の変形例）

図265は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図265(A)が7図柄による再抽選演出の詳細説明図である。また、図265(B)が各再抽選演出のタイミン

50

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プッシュボタン 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 ) ~ ( 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

動と当りエピソードパートが実行され、( K 4 ) に示すようなエピソードパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において3秒後には( 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、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。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 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

50

ウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置（K3）から正面位置（K5）を經由して左側の位置（K6）へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

#### 【1101】

[再抽選演出21～25について]

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

#### 【1102】

（再抽選演出の変形例）

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

#### 【1103】

また、（L2）に示すように、動作促進表示がされた後（L1）よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、（L4）～（L5）に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、（L6）に示すように、図柄の揺れが開始され、（L1）のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に（L8）に示すような3図柄が正面よりも右を向いた状態となる。また、（L3）に示すように、動作促進表示がされた後（L2）よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、（L4）～（L5）に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、（L6）に示すように、図柄の揺れが開始され、（L2）のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に（L9）に示すような3図柄が正面を向いた状態となる。

#### 【1104】

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

#### 【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、遊技者が押しボタン31Bを操作することにより、（L4）～（L6）に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングで押しボタン31Bが操作されたとしても、（L4）～（L5）に示すような、図柄の拡大と縮

10

20

30

40

50

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、(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。

10

## 【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、共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

20

## 【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。

30

## 【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。

40

## 【1109】

(再抽選演出25)

図267の(J1)のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ9がレインボー色で点灯するように設計されている。(J1)のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ9の変更の始点とすることで、開始契機を設計者が決め易い。なお、(J1)のタイミングではなく共通スタート表示が開始される(J2)のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

## 【1110】

50

## &lt; 主な構成および効果 &gt;

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、大当りとなるか否かを報知する報知演出）を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、当該当否が報知される当否報知パート（たとえば、当りエピログパートのうちの役物可動により大当りを報知する当否報知パート）と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパート（たとえば、当りエピログパート）とを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、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）、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置（たとえば、退避位置）から前記表示手段の前面側の第 2 位置（たとえば、進出位置）に進出し（たとえば、図 1 3 3 に示す例）、

前記表示手段は、

前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピログパートに対応する表示を行い（たとえば、図 1 7 3、図 1 7 4 に示す例）、

エピログパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕の表示を行い、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示を行い（たとえば、図 1 3 4～図 1 3 6 に示す例）、

エピログパートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い（たとえば、図 1 7 5 に示す例）。

## 【 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 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

10

20

30

40

50

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、SP前半リーチBやSP後半リーチBなど）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピロ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。

## 【1113】

(F2019-117)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
 前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
 前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、  
 前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、  
 前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が発せられ、  
 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。

## 【1114】

具体的には、図175に示すように、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるSPリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

## 【1115】

(F2019-118)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
 演出実行手段と、  
 発光手段と、  
 前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、  
 前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、



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

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

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

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

エピロ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。

#### 【1116】

具体的には、図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

#### 【1117】

(F2019-119)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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、

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

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第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

【1118】

具体的には、図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後再度「2」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を

10

20

30

40

50

経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【 1 1 1 9 】

( 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クパートと、当該エピロークパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

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、

エピロークパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて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 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。

【1121】

(F2019-121)

(6) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、演出実行手段と、発光手段と、前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手

10

20

30

40

50

段を制御する。

【 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。

【 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、

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

10

20

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

30

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

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

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

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

40

前記演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

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

前記第 1 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングと異なる第 2 タイミングで行われた場合、前記第 1 再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第 2 図柄が前記第 3 態様となる

50

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

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

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

前記第 2 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングおよび前記第 2 タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第 1 図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後再度、当該第 1 図柄を揺れ表示で表示し、その後、前記図柄確定期間となるときに当該第 1 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 1 図柄を前記第 1 態様で停止表示し、

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 2 4 】

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ングであっても、その後 ( J 1 ) ~ ( J 1 8 ) にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン 3 1 B がいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うこ

とで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 1 1 2 5 】

( F 2 0 1 9 - 1 2 6 )

( 8 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
 複数の発光手段と、  
 前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
 前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、  
 前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、  
 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、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、  
 キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、  
 キャラクタが発するセリフ音が発せられ、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 2 6 】

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発するセリフを付さないシーンが存在する(たとえば、r 2 5 , r 2 7 , r 2 9 , r 3 1 , r 3 3 , r 3 5 の場面)。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ 9 の輝度データ(孫テーブルにおける R G B のデータ)が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図 6 4 ( b 8 ) , ( b 9 )、図 7 4 ( e 7 )、図 9 4 ( i 3 2 )、図 9 5 ( i 3 4 )、図 1 0 4 ( n 1 0 )、図 1 2 3 ( r 2 5 ) , ( r 2 7 )、図 1 2 4 ( r 2 9 )、図 1 2 5 ( r 3 1 ) , ( r 3 3 )、および図 1 2 6 ( r 3 5 ) などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ(孫テーブルにおける R G B のデータ)が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタが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 2 7 】

( F 2 0 1 9 - 1 2 7 )

( 9 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
 可動体と、  
 音出力手段と、  
 表示手段と、  
 複数の発光手段と、  
 前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
 前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、  
 前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、  
 前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート

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、

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が出力されるようにしてもよい。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに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。

#### 【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、

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、

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

10

20

30

40

50



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。

10

【 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、

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、

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

前記報知演出は第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出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、

30

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。

40

【 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

50

うに、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【 1 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ログパートとを含んで構成され、  
導入パートは、第1シーンと、当該第1シーンより後の第2シーンと、を含んで構成され、

前記第1シーンにおいて、第1動画データが用いられ、  
前記第2シーンにおいて、第2動画データが用いられ、  
前記第2シーンの方が前記第1シーンよりも演出の進行速度が遅く、  
前記第1動画データは、複数の特定キャラクタ画像により、特定キャラクタの動きが表現される動画データであり、  
前記第2動画データは、1の特定キャラクタ画像とエフェクト画像とにより、前記特定キャラクタの動きが表現される動画データである。

【 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になってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用い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 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ログパートとを含んで構成され、  
閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、  
前記遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、  
前記遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、  
前記遮蔽表示が開放動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。

【 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、シャッターの開鎖、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。

## 【 1 1 3 7 】

( F 2 0 1 9 - 1 3 2 )

10

( 1 4 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

30

( 1 5 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

50

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、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、

エピローグパートから再抽選パートへ移行する場合において、前記第1図柄が前記第1態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第1図柄が前記第2態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第1図柄が前記第3態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、

前記演出実行手段は、前記第1図柄が前記第1態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第1図柄が前記第2態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第1図柄が前記第3態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、前記第1図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第1図柄を表示して前記第1再抽選演出または前記第2再抽選演出を実行し、

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。

#### 【1140】

具体的には、図266に示したように、画像表示装置5の画面中央にスティックコントローラ31Aを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい((K4)からの図柄揺れ期間)。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに(K8)~(K17)にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ31Aがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

#### 【1141】

(F2020-005)

(16) 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、

10

20

30

40

50

導入パートにおいて、キャラクターが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクターが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

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。

【1142】

具体的には、煽りパートにおいては、図178(A)に示すように、キャラクターのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第1の字幕の表示期間と次に表示される第2の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第1の字幕と、第2の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態に変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

【1143】

(F2020-006)

(17) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

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エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

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、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、

10

20

30

40

50

図柄の変動表示が開始されるときに、第4図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の前記発光手段を制御し、前記背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の前記発光手段を制御する。

【1144】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット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9050の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1145】

[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、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、可動体可動用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

音出力手段は、可動体が第2位置に進出するとき、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。

【1146】

具体的には、図171および図172に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示される。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 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 後半に対応するものに切り替えられるため、S P 後半の煽り部分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。

【 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。

【 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。

【 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ようにしてもよい。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。

【 1 1 5 3 】

10

20

30

40

50

## 〔開始 5〕

閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、

遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、

遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、

遮蔽表示が開放動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。

## 【1154】

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、開放時に現実みをもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

10

## 【1155】

## 〔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

## 【1156】

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。

## 【1157】

## 〔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

## 【1158】

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。

## 【1159】

## 〔開始 8〕

遮蔽表示が閉鎖動作を経て開放動作を行った後は導入パートに対応する表示が行われるものであり、

遮蔽表示が開放動作を行っている途中段階において導入パートに対応する表示が行われ、導入パートに対応する表示の明度が段階的に上がっていく一方で、遮蔽表示の解放動作が終了するまでは、当該導入パートに対応する表示は進行せず、遮蔽表示の解放動作が終了してから当該導入パートに対応する表示が進行し始める。

40

## 【1160】

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

50



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。

【1161】

[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。

【1162】

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。

10

【1163】

[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。

20

【1164】

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く。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。

【1165】

30

[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グパートとを含んで構成され、

40

前記表示手段は、閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示を行うことが可能であり、

遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行され、

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。

50

## 【 1 1 6 6 】

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。

10

## 【 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。

20

## 【 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。

30

## 【 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。

40

## 【 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

50

る。

【 1 1 7 3 】

[開始 1 5]

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。

10

【 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。

20

30

【 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が出力され、当該音に紐づいて輝度データが変化する輝度データが組み込まれている。

【 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

40

50

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 ]

導入パートは、

有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでのパートであって、

味方キャラクタと敵キャラクタとが争う展開で表示が更新されていくシーンと、味方キャラクタがダメージを負うシーンとを含み、

表示の切り替え間隔がエピログパートよりも早く、

表示の切り替え数がエピログパートよりも多い。

【 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、エピログパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピログパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。

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。

20

【 1 1 8 2 】

具体的には、前述した図63(b5)などに示すように、煽りパートにおいては、一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、煽りパートにおいて味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【 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。

30

【 1 1 8 5 】

[ 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67(b17)などに示すように、味方キャラクタがセリフを発したときに、字幕表示がされない場面がある。これによれば、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示を好適に示しつつ、全てのセリフに対して字幕表示を付するよりも画面表示を好適に示すことができる。

40

【 1 1 8 7 】

[ 煽り 5 ]

第1導入パートから第2導入パートに展開されることがあり、

第1導入パートおよび第2導入パートのいずれにおいても味方キャラクタが活躍し、

第1導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音が出力され、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 】

50

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

【1189】

[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、

10

第2導入パートにおいては第2キャラクタが活躍し、

第1導入パートにおいて、最初に第1キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第2導入パートにおいて、最初に第2キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【1190】

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

20

【1191】

[煽り7]

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

30

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。

【1192】

具体的には、図168～図170に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する(たとえば、r25, r27, r29, r31, r33, r35の場面)。このような特定のシーンでは、字幕では表現し難い音がセリフとして出力されるため、字幕を表示しない設定としている。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ9の輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適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

40

50

ある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクターがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、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。

【1193】

[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。

【1194】

具体的には、図168～図170に示したように、キャラクターが登場する場面（たとえば、r24, r26, r28, r30, r32, r34）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、(r24)の場面の前では、(r22)の黄色や(r23)の赤色で遊技効果ランプ9が点灯 / 点滅した後にADのキャラクタ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、(r26)の場面の前では、(r25)のオレンジ色や(r25')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、(r28)の場面の前では、(r27)の青色や(r27')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、(r30)の場面の前では、(r29)のハワイアンブルー色や(r29')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、(r32)の場面の前では、(r31)のピンク色や(r31')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、(r34)の場面の前では、(r33)の紫色や(r33')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。

【1195】

[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。

【1196】

具体的には、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、キャラクターのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクターがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、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。

【1197】

[煽り10](2019 - 1930)

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、

10

20

30

40

50

発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートは、

第1キャラクタと、第2キャラクタとが表示されており、第1キャラクタが発するセリフ音出力される第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発するセリフ音の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

セリフ音が出力されるシーンと、第2キャラクタのセリフ音が出力されるシーンと、の各々でセリフ字幕が表示され、当該セリフ字幕は一定のフォントで、一定の位置に表示される。

【1200】

具体的には、前述の図63(b5)、(b6)に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている状況下に各々のキャラクタがセリフを発する場面がある。このような状況下において、セリフに対する字幕表示は一定の大きさであるとともに、一定の表示位置に表示される。これによれば、キャラクタ毎にセリフの表示態様を変えないことにより、バグなどが怒る機会を減らすことができる。

【1201】

[煽り12]

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

【1202】

具体的には、煽りパートにおいては、SPリーチのBGMが出力されるとともに、セリフ音と物理音(動作音とも称する)とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ8L、8Rから出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

【1203】

[煽り13]

導入パートにおいて行われる演出に合わせてBGM、動作音、効果音、およびセリフ音などの各種音出力されるものであり、

設計段階において、導入パートにおいて行われる演出に対応する表示とともに各種音出力されることで、当該各種音の音量調整が行われる。

【1204】

具体的には、パチンコ遊技機1における各種の演出を実際に作る際の作業工程について説明する。まず、パチンコ遊技機1においてSPリーチなどの変動時間に対応した各演出用の映像が作成される。この映像に合わせて、BGMや物理音、擬音、効果音、セリフ音などの演出音を専用のソフトで1つずつ付けていく。出来上がった映像と音とを流し、さらに音の強弱を付けていく。このような一連の作業工程において、映像上の実際の距離感のままリアリティを持って音を出力することよりも、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるように音のデータが設定されている。これにより、一連の演出を好適に示すことができる。

【1205】

[煽り14]

一のキャラクタに対応する動作音の出力とセリフ音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【1206】

具体的には、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、図166(B)に示すように、セリフ音の出力期間に合わせSPリーチのBGMを小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【1207】

[煽り15]

10

20

30

40

50



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。

## 【1208】

具体的には、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

## 【1209】

## [煽り16]

動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われない場合と、動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われる場合とでは、字幕表示が行われないセリフ音の音量よりも字幕表示が行われるセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

## 【1210】

具体的には、図166(B)、(C)に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、SPリーチのBGMの音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べSPリーチの内容に関連している。よって、SPリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

## 【1211】

## [煽り17](2019-1933)

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グパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

導入パートにおける第1シーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第2シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第1時間分用いる時間データと、で構成され、

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。

## 【1212】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【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、

10

20

30

40

50

複数の発光手段と、  
 前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
 前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、  
 上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、  
 輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、  
 前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
 前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、  
 前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出とを含み、  
 前記発光制御手段は、

第1報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第2報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第2報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第1時間分用いる時間データと、で構成され、

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第2時間分用いる時間データと、で構成される。

#### 【1216】

具体的には、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2やSP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

#### 【1217】

[煽り20](2019-1936)

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

10

20

30

40

50

されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記報知演出は、第 1 報知演出と、第 2 報知演出とを含み、

前記発光制御手段は、

第 1 報知演出における導入パートの 1 のシーンにおいて、第 1 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第 2 報知演出における導入パートの 1 のシーンにおいて、第 2 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第 1 報知演出における導入パートの 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第 2 報知演出における導入パートの 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第 1 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第 2 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

【 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に少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【 1 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に変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

【 1 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

10

20

30

40

50

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 】

[ 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。

【 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る。

【 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、キャラクタのセリフ音が重なる場合があり、

エピローグパートよりも導入パートの方が、セリフ音が重なる割合が高い。

【 1 2 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。

【 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、

字幕が表示される時、または、当該字幕の表示が消えるときでフェード効果が付される。

【 1 2 2 9 】

10

20

30

40

50

具体的には、図 180 に示すように、第 1 字幕と第 2 字幕とが被らない (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。

#### 【 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。

10

#### 【 1 2 3 1 】

具体的には、図 181 は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図 181 (A) の比較例 1 に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまふ。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 181 (C) の比較例 3 に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下 2 段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまふ。それに対し、本実施の形態のように、字幕表示に対しフェード効果を付すことによりこのような問題を解決することができる。

20

#### 【 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、

40

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 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。

50

## 【 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視認できなくなる。そして、その後に行わ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。

10

20

30

40

50

## 【 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、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。

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

## 【 1 2 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 】

[ 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、

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 】

10

20

30

40

50



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ふ。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

10

## 【 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。

20

## 【 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。

30

## 【 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。

40

## 【 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

50

び敵キャラクタの少なくとも一方が2枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像1、画像2、画像3、画像4、画像1...と4枚の画像を繰り返し用いることにより、キャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

【1260】

[当否12]

スローモーション期間において、キャラクタの一部が変化する。

【1261】

具体的には、(r48)におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪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。

【1262】

[当否13]

第1報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、音出力手段は、音出力を継続し、発光制御手段は、第1報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、第2報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、表示手段は、特定動作を促す促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、音出力手段は、音出力をせず、発光制御手段は、第2報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、第1報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、

第2報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。

【1263】

具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないSPリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐(決めのタイミング)を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音(BGM)が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【1264】

[当否14]

促進表示が行われないときの表示は、動画像からなる第1表示期間、静止画像からなる第2表示期間、当否で分岐する動画像からなる第3表示期間の順に遷移する。

【1265】

具体的には、前述の図95(i36)~図96(i39)にかけては、夢夢ちゃんとジ

10

20

30

40

50

ヤムちゃんの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の映像が流れ、ハズレならハズレエピソードの映像が流れる。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。

【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。

【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の映像が流れ、ハズレならハズレエピソードの映像が流れる。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。

【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、

10

20

30

40

50

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。

【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の演出を盛り上げることができる。

【1272】

[当否18]

当否報知パートからの流れとして、

有利状態に制御されない旨が決定されているときには、有利状態に制御されない旨が決定されているときの表示が行われ、その後、通常背景に対応する表示が行われる。

【1273】

具体的には、前述の図133(s1)～図136(s10)、図137(u1)～図138(u4)に示した当否決定の場面以降の当りエピソードパート、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。

【1274】

[当否19](2019-1937)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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。

【1275】

具体的には、図261に示すように、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由してハズレエピ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

10

20

30

40

50

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。

【1276】

[当否20](2019-1938)

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ソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルと、第3上位テーブルと、第4上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、第1報知演出用輝度データテーブルと、第2報知演出用輝度データテーブルと、特定輝度データテーブルを含み、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出における導入パートにおいて、第1上位テーブルと、第1報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出における導入パートにおいて、第2上位テーブルと、第2報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出におけるエピソードパートにおいて、第3上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピソードパートにおいて、第4上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出におけるエピソードパートで用いられる特定輝度データテーブルと、前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピソードパートで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

第3上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第1時間分用いる時間データと、で構成され、

10

20

30

40

50

第4上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第1時間と異なる第2時間分用いる時間データと、で構成される。

【1277】

具体的には、SP前半リーチAの子テーブルWD4、SP前半リーチBの子テーブルWD7、SP後半リーチAの子テーブルWD11、およびSP後半リーチBの子テーブルWD14においても、SP最終リーチの子テーブルWD17と同様に、孫テーブルW14に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用CPU120は、SP前半リーチA、BやSP後半リーチA、Bにおいては、5800msの間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、SP最終リーチにおいては、3900msの間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

【1278】

[当否21](2019-1939)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、

前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピログパートとを含んで構成される第1パターンと、

前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピログパートと、第2エピログパート後に実行され、前記有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第2パターンと、があり、

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

前記発光制御手段は、

前記第2パターンの報知演出における第2エピログパートにおいて、第2エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2パターンの報知演出における救済報知パートにおいて、救済報知パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

救済報知パートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、第2エピログパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定される。

【1279】

[ハズレ1]

当否報知パートからの流れとして、

有利状態に制御されない旨が決定されているときにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像が表示され、かつ、飾り図柄により有利状態に制御されない

10

20

30

40

50

旨の決定が報知されるハズレ時エピソードパートが実行され、

その後、切替表示が行われ、リーチ開始時の背景に対応する画像に切り替える。

【 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、ハズレエピソードパートにおいてブラックアウト背景時にハズレ図柄が表示される。その後、アイキャッチ画面による切り替わり画像が表示された後に、リーチ開始時の通常背景に画面が切り替わる。これによれば、アイキャッチ画面により、ハズレ時の画面の切り替わりを好適に見せることができる。

【 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]

10

20

30

40

50

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。

【1286】

具体的には、図189に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていく変化の方が、中図柄がフェードインしていく変化よりも先に開始される。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかもブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【1287】

[ハズレ5]

ブラックアウトする前の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表示される画像のカットが変化し、

ブラックアウトする際の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表示される画像のカットが変化しない。

【1288】

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。

【1289】

[ハズレ6]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトしていき、飾り図柄の中図柄がフェードインしていった結果、中図柄の透過率が0%となり、ブラックアウトに要する1枚の画像の透過率が0%となった期間が、所定期間維持され、

所定期間において、図柄自体の揺れを少なくとも2周期分させ、

所定期間は、中図柄の画像が透過率100%の状態から透過率0%の状態になる期間より長く、切替表示が行われている期間よりも長い。

【1290】

具体的には、ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、(X18)~(X20)に示すように、透過率が0%の中図柄と、透過率が0%のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、(X19)~(X20)に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を1周期として、少なくとも2周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を含む所定期間は、中図柄が透過率100%から透過率0%の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていればよい。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。

【1291】

[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。

【1292】

具体的には、図188, 図189に示すように、アイキャッチ画面では、パチンコ遊技機1に関する情報として、タイトルの「POWERFULLII」の文字と、主要キャラクターである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、アイキャッチ画像によりパチンコ遊技機1の情報を的確に伝えることができる。

10

20

30

40

50



## 【 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 エピログパートとを含んで構成され、

表示手段は、

第 2 エピログパートにおいて、有利状態に制御されないことを報知する表示を行い 10

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、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、 20

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに、第 4 図柄停止用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第 4 図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、第 4 図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第 4 図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御する。

## 【 1 2 9 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れるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第 4 図柄ユニット 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。 40

## 【 1 2 9 5 】

## [ハズレ 9]

リーチ開始時の背景に対応する輝度データテーブルは、変更条件が成立するまで輝度データをループして参照するものであり、

導入パートにおいては、背景に対応する輝度データは用いられないが、当該背景に対応する輝度データは更新されている。

【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、S P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S Pリーチなどの演出に対応するS P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S P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、S Pリーチの演出が実行されている間は、S Pリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。また、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、エラーが発生するなど、特定の変更条件が成立したときに、エラー状態に対応するエラー用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、エラー状態では、エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。これにより、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。

【1297】

[ハズレ10]

導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルに切り替えられた後、図柄確定コマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが用いられ、その後、保留がない場合に客待ちコマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが継続して用いられる。

【1298】

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。

【1299】

[ハズレ11]

図柄確定したときに、特図の発光手段が停止し、

図柄確定コマンドを受けることで、第4図柄用の発光手段が点滅から消灯に切り替わる。

【1300】

具体的には、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット9050の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【1301】

[ハズレ12]

次の変動が開始されたときに、特図の発光手段が点滅し、

次の変動コマンドを受けることで、第4図柄用の発光手段が消灯から点滅に切り替わる。

【1302】

具体的には、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット9050の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技

10

20

30

40

50

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 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

10

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、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、

20

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、

30

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。

【 1 3 0 4 】

具体的には、図 1 9 0 に示すように、( X 4 0 ) の味方キャラクタ 6 人が残念がっている演出から ( X 4 1 ) の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。( X 4 2 ) のアイキャッチ画面への切替え期間から ( X 4 5 ) の図柄確定期間にかけて、切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルの最終の輝度データ

40

50

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。

10

【1307】

[ハズレ15]

客待ちコマンドを受けることで、切替表示に対応する輝度データテーブルから客待ちコマンドに対応する輝度データテーブルに切り替わる。

【1308】

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。

20

【1309】

[ハズレ16] (2020 - 402)

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、

30

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エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、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旨を報知する表示を行い、

40

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

前記発光制御手段は、

第2エピ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、

50

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該背景表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示に対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定されている。

【1310】

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。

10

【1311】

[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時に遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

20

【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、

30

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

40

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される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

50

均時間よりも短く設定されている。

【 1 3 1 4 】

具体的には、図 2 6 2 および図 2 6 3 に示すように、当りエピローグパートにおいては、孫テーブル W 1 に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、その R G B のデータが 3 0 m s e c 間隔で切り替わる。これに対して、図 2 6 1 に示すように、ハズレ時においては、孫テーブル W 1 4 に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、その 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

10

【 1 3 1 5 】

[ 役物動作 2 ] ( 2 0 1 9 - 1 9 4 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、

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、

30

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。

【 1 3 1 6 】

具体的には、図 2 6 3 に示すように、S P 最終リーチの当りエピローグパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブル W 2 0 に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色(「3 3 3」の R G B データ)とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブル W 2 1 に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、S P 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。

40

【 1 3 1 7 】

[ エピローグ 1 ]

50

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同時に、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピローグパートでは、煽りパートよりも演出における画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。

【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も高い。

【1320】

具体的には、図175に示すように、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるSPリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【1321】

[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。

【1322】

具体的には、図175に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピローグパートにおいて、キャラクタが何を喋っているかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。

【1323】

[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。

【1324】

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

【1325】

[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

10

20

30

40

50

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。

10

【 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に文字数が多い方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピローグパートと煽りパートとで同数（たとえば、5 文字）の字幕表示がされる場合には、当りエピローグパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 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。

【 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

50



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。

【 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 CPU 1 2 0 は、役物ランプ 9 A における役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ 9 A を徐々に消灯させるように、役物ランプ 9 A の輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ 9 A による点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP 後半リーチ A に発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【 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 BGM で切り替わりが示唆され、

エピローグ表示が開始されることに連動して、BGM が出力される。

【 1 3 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 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。

【 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。

【 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、BGM 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 BGM および効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、BGM と効果音とによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【 1 3 4 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 】

10

20

30

40

50

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。

【 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。

10

【 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 】

[エピローグ 1 5]

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。

【 1 3 4 6 】

具体的には、前述した図 1 3 4 ( s 6 ) ~ 図 1 3 5 ( s 8 ) に示すように、当りエピローグパートにおける最終のセリフに対する最終の字幕表示は、図柄出しの演出が実行される前に消去される設計となっている。これによれば、字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

20

【 1 3 4 7 】

[エピローグ 1 7]

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。

【 1 3 4 8 】

具体的には、前述した図 1 3 6 ( s 1 0 ) に示すように、図柄出しの演出が完了し、遊技者が飾り図柄を認識可能なタイミングにおいて、飾り図柄と背景として表示されるキャラクタなどの画像は静止画となっている。これによれば、飾り図柄の背景が動画となっていることで飾り図柄が見え難くなることを防止できる。

30

【 1 3 4 9 】

[エピローグ 1 8]

図柄出しが始まる前に流れている動画を静止画とする。

【 1 3 5 0 】

具体的には、前述した図 1 3 5 ( s 7 ) に示すように、当りエピローグパートにおいて流れていた映像は、図柄出しの演出が実行される前のタイミングで静止画となる。これによれば、図柄出しの開始のタイミングから図柄が見え難くなることを防止することができる。

40

【 1 3 5 1 】

[エピローグ 1 9]

静止と同時に特殊効果が付される。

【 1 3 5 2 】

具体的には、前述した図 1 3 5 ( s 7 ) に示すように、当りエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付さることで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピローグパートとすることができる。

50

## 【 1 3 5 3 】

[エピローグ 2 0] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 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、  
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

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、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

## 【 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。

30

40

50

## 【 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、

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 】

## [エピローグ 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、好適な当りエピローグパートとすることができる。

## 【 1 3 5 8 】

## [エピローグ 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。

## 【 1 3 6 0 】

## [エピローグ 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

10

20

30

40

50

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。

【 1 3 6 2 】

[エピローグ 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。

【 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に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。

10

【 1 3 6 4 】

[エピローグ 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、

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、

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、

エピローグパートは、

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、

エピロー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、

30

エピロー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、

エピローグパートにおける第 1 シーンにおいて、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、特定タイミングにおいて、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、

エピロー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、

40

エピロー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、エピロー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、エピロー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。

【 1 3 6 5 】

50

具体的には、当りエピソードパートにおいては、当り報知演出時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【 1 3 6 6 】

[エピソード 27] (2019 - 1943)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

エピソードパートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、報知演出の結果を報知する結果報知シーンを含んで構成され、

再抽選パートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、再抽選の結果を報知する再抽選結果報知シーンを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピソードパートにおける結果報知シーンにおいて、第1上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、第2上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピソード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、

エピソード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、で構成される、

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。

【 1 3 6 7 】

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、当りエピソードパートの子テーブルWD

10

20

30

40

50

3, 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。

【1368】

[エピソード28] (2020-399)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
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ソードパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

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、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、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、

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、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。

【1369】

具体的には、当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態(当りエピソードの映像が流れている状態)のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置(画面左上隅の位置)にある。画面が静止画となり当りエピソードの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピソードパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピソードパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピソードパートを好適に見せることができる。

【1370】

[エピソード29]

エピソードパートにおいて、

エピソードに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が揃った状態で表示領域の端側に位置する。

【1371】

10

20

30

40

50

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「222」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピローグ映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

【1372】

[エピローグ30]

エピローグパートにおいて、

エピローグに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が表示領域の端側に位置され、

10

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。

【1373】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に表示される。また、画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、(Y1)で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

20

【1374】

[エピローグ31]

導入パートの開始時において、表示領域の端側に飾り図柄が位置する。

【1375】

具体的には、飾り図柄が、SPリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動するようにしもよい。これによれば、SPリーチ開始時から位置させることで、SPリーチ中も演出の展開を邪魔しないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1376】

30

[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、

40

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、

50



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

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。

#### 【1377】

具体的には、図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。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。

#### 【1378】

##### [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。

#### 【1379】

具体的には、図142(tA6)に示すように、当りエピローグパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

#### 【1380】

##### [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。

#### 【1381】

具体的には、前述した図142(A5)に示すように、当りエピローグパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から(A6)に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ9は、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

#### 【1382】

10

20

30

40

50

## [再抽選演出 4]

図柄送り開始時において、エピローグから表示が維持されていた飾り図柄が縮小し、縮小してから図柄送りが開始する。

## 【1383】

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

## 【1384】

## [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。

## 【1385】

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。

## 【1386】

## [再抽選演出 6]

縮小サイズで複数種類の飾り図柄が図柄送り中において、動作促進表示、動作の受け付け、縮小サイズよりも少し大きい飾り図柄の表示、および、拡大した飾り図柄の表示の順に遷移する。

## 【1387】

具体的には、前述した図144(A10)~図156(A46), 図157(B1)~図158(B5)に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、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。

## 【1388】

## [再抽選演出 7]

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、演出実行手段は、

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

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

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

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

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを

10

20

30

40

50

用いて発光手段を制御し、

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

10

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。

#### 【1389】

具体的には、図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」図柄、「3」図柄、「4」図柄、「5」図柄、「6」図柄、「7」図柄、「1」図柄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、当りエピログパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピログパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」図柄や「2」図柄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。

20

30

#### 【1390】

##### [再抽選演出8]

予め定められたパターンによる図柄送りは、一旦仮停止させた図柄から次の図柄に順番に送り、最後の図柄が送られた後、再び一旦仮停止させた図柄に戻り、また次の図柄に順番に送るような演出であり、

40

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」図柄、「3」図柄、「4」図柄、「5」図柄、「6」図柄、「7」図柄、「1」図柄と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「2」図柄、「3」図柄、「4」図柄、「5」図柄、「6」図柄、「7」図柄、「1」図柄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。

#### 【1392】

##### [再抽選演出9]

50

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。

【 1 3 9 3 】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が0%の「2」図柄、透過度が50%の「2」図柄、透過度が0%の「3」図柄、透過度が50%の「3」図柄、透過度が0%の「4」図柄、透過度が50%の「4」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できちんと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

10

【 1 3 9 4 】

[再抽選演出 1 0 ]

図柄送りが開始された以降においては、昇格するか否かの報知がされるまで、複数種類の飾り図柄の表示時間の各々が同じである。

【 1 3 9 5 】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【 1 3 9 6 】

20

[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、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。

【 1 3 9 8 】

30

[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。

【 1 4 0 0 】

[再抽選演出 1 3 ]

40

「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

50

抽選演出が開始されたとしても送られる図柄の数は同一である。これによれば、制御を一定にできるため処理負担を軽減することができる。

#### 【 1 4 0 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、

10

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、演出実行手段は、

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

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

第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前半パートにおいて第 2 図柄を表示した後に当該第 2 図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第 2 図柄を再び表示する第 3 再抽選演出を実行可能であり、

20

第 1 再抽選演出と第 2 再抽選演出と第 3 再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され、発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

30

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

#### 【 1 4 0 3 】

具体的には、偶数図柄（たとえば 2 図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば 2 図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば 2 図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば 3 図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば 7 図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば 7 図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。また、当りエピログパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブル W 2 5 における R G B のデータ）に基

40

50

づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピログパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【1404】

[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 10  
て表示し、複数種類の再抽選演出の各々のパターンを再現しており、

各々の再抽選演出において共通の表示データを用いていることで、当該各々の再抽選演出の間における演出尺が共通となり、送っている図柄の種類と図柄出しで出される図柄のみが各々の再抽選演出において異なる。

【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 20  
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、 30

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、 40

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 50

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 0 7 】

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。また、当りエピログパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブル 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。

#### 【 1 4 0 8 】

##### [ 再抽選演出 1 7 ]

第 1 識別情報を表示するときのアニメーションは、図柄が表示されてから拡大しつつ、第 1 位置に至るまでのアニメーションを含む。

#### 【 1 4 0 9 】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

#### 【 1 4 1 0 】

##### [ 再抽選演出 1 8 ]

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いを仮停止させるときと、報知パートで飾り図柄揃いが昇格するか否かを報知するときとにおいて、表示手段は共通の表示データを参照し、

当該共通の表示データと、複数種類の飾り図柄の表示データとを組み合わせ、複数種類の図柄出しの表示が行われる。

#### 【 1 4 1 1 】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、当りエピログパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ、データ容量を削減することができる。なお、当りエピログパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。

#### 【 1 4 1 2 】

##### [ 再抽選演出 1 9 ]

10

20

30

40

50

再抽選演出において昇格しなかった場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格しない報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が同じである。

【 1 4 1 3 】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD 2 1においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピロ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。

10

【 1 4 1 4 】

[再抽選演出 2 0 ]

再抽選演出において昇格した場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が異なり、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときよりも、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときの方が、図柄出しにおける発光態様が激しい。

【 1 4 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。

20

【 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、

30

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、

40

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、

50



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

演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

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

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

第 1 再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第 1 タイミングおよび第 2 タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第 2 図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後再度、当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、その後、図柄確定期間となるときに当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を第 1 態様で停止表示し、

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

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

第 2 再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第 1 タイミングおよび第 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、その後再度、当該第 1 図柄を揺れ表示で表示し、その後、図柄確定期間となるときに当該第 1 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 1 図柄を第 1 態様で停止表示し、

発光制御手段は、

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

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

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 1 7 】

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 ) ~

10

20

30

40

50

( L 6 ) に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたとしても、( L 4 ) ~ ( L 5 ) に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第 1 の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に ( J 1 ) ~ ( J 1 8 ) にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン 3 1 B がいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うこと  
10

#### 【 1 4 1 8 】

##### [再抽選演出 2 2 ]

操作の有効期間の第 1 タイミングで動作が行われていたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、飾り図柄がゆらゆら表示され、

動作の有効期間の第 1 タイミングよりも早い第 2 タイミングで動作が行われたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、第 1 タイミングよりも動作が早かった分だけ飾り図柄がゆらゆら表示され、尺が吸収される。

#### 【 1 4 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 ) の操作無しの例 )。操作有効期間中の第 1 タイミングよりも早い第 2 タイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第 1 タイミングよりも早かった分延長されて表示される ( 図 2 6 7 ( L 2 ) の操作が第 2 タイミングの例 )。操作有効期間中の第 2 タイミングよりも早い第 3 タイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第 2 タイミングよりも早かった分延長されて表示される ( 図 2 6 7 ( L 1 ) の操作が第 1 タイミングの例 )。このように、いずれのタイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止すること  
20  
30

#### 【 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。  
40

#### 【 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。

#### 【 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  
50

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。 10

【 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よい。

【 1 4 2 6 】

20

[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ーグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、  
演出実行手段は、

第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、 30

第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 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、

エピロー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ーグパートから再抽選パートへ移行するときと、第 1 図柄が第 2 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、第 1 図柄が前記第 3 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、 40

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ーグパートから再抽選パートへ移行するときと、第 1 図柄が第 2 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、第 1 図柄が第 3 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、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、

50

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

10

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。

#### 【1427】

具体的には、図266に示したように、画像表示装置5の画面中央にスティックコントローラ31Aを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい((K4)からの図柄揺れ期間)。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに(K8)~(K17)にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ31Aがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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、

50

所定の導入パートにおいては、尺がずれるポイントがないため、所定の導入パートで有利状態に制御される旨が決定されている場合は、再抽選演出が実行されるまでの飾り図柄の仮停止の揺れ表示にぶれはないが、尺ズレが起こるリーチと同じ再抽選演出が実行される。

#### 【 1 4 3 3 】

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

10

#### 【 1 4 3 4 】

##### [再抽選演出 3 0 ]

所定の導入パートにおける大当りでの飾り図柄の揺れ表示の後に再抽選演出へと行く流れにおいて、

特定表示後の飾り図柄の延長上の動きとなるように、再抽選演出へ移行するタイミングが設計されている。

#### 【 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飾り図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における飾り図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の飾り図柄の動きが飾り図柄が右側の位置 ( 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一つの位置となるように設計されている。つまり、飾り図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作の一つの位置となっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、飾り図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、飾り図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の飾り図柄の動きにより、飾り図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

20

#### 【 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。

30

#### 【 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 9 0 5 0、特図 1 可変表示部 9 0 5 3、特図 2 可変表示部 9 0 5 4 など)の点灯/点滅/消灯などを含む。

40

#### 【 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

50

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。

【 1 4 4 2 】

「図柄確定」は、変動していた、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0、特図 1 可変表示部 9 0 5 3、特図 2 可変表示部 9 0 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。

10

【 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 9 0 5 0、特図 1 可変表示部 9 0 5 3、特図 2 可変表示部 9 0 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たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続していることを含み、たとえば、左の飾り図柄表示エリア 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。

20

【 1 4 4 5 】

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。

30

【 1 4 4 6 】

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。

【 1 4 4 7 】

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。

40

【 1 4 4 8 】

「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

50

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。

【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。

10

【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に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づくなめらかな点灯と、図256に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づく点滅とで、点灯態様が異なるように、設定された輝度データに応じてレインボー色による点灯態様が異なる場合もある。

20

【1451】

「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。

【1452】

「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。

30

【1453】

「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。

40

【1454】

「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。

【1455】

「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。

【1456】

「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

50

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）に昇格するかどうかを煽るために図柄確定前に実行される演出を含む。

【 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。

【 1 4 6 1 】

「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。

【 1 4 6 2 】

「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。

【 1 4 6 3 】

「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。

【 1 4 6 4 】

「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。

【 1 4 6 5 】

「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。

【 1 4 6 6 】

「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。

【 1 4 6 7 】

「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。

【 1 4 6 8 】

「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

10

20

30

40

50



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。

【 1 4 6 9 】

「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。

【 1 4 7 0 】

「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。

【 1 4 7 1 】

「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。

【 1 4 7 2 】

「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。

【 1 4 7 3 】

「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

10

20

30

40

50

用いて作成される動画データである。

【1480】

「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。

【1481】

「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。

【1482】

「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。

【1483】

「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。

【1484】

「フェード効果」は、映像技術に用いられるフェードイン、フェードアウトを指す。フェードインは、背景画像などが表示されている状態から徐々に所定の画像が見えている状態に移り変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に表示する。徐々に表示するとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に下げて表示することである。たとえば、透過度100%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ下げて表示していくことで、1秒後に、セリフ画像が表示される。また、フェードアウトは、フェードインとは逆に、背景画像に重なって所定の画像が見えている状態から徐々に背景画像のみに移行することを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景の上にセリフを示す画像が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に非表示にすることである。徐々に非表示にするとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に上げる。たとえば、透過度0%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ上げていくことで、1秒後に、セリフ画像が非表示となる。また、フェード効果には、フェードインとフェードアウトとを同時に行い、画像を入れ替えるクロスフェードが含まれる。

【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】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで(1) ] ( 2020 - 297 )

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、

10

20

30

40

50

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、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。 10

[ 図面 ] 図 1 6 5 ~ 1 7 0、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、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。 20

【 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、 30

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、 40

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 50

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、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165～167、図171、図172

[ 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、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。

10

【1488】

[ 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、

20

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

30

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、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、

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、可動体可動用の音を出力し、当該可動

50

体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピログパートに対応する音を出力する。

[ 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、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。

10

【 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、

20

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、

30

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、

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、

第 1 エピログパートに対応する輝度データテーブルにおいて 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 6 5 ~ 1 6 7、図 2 6 1、図 2 6 2

50

〔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、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エピログパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピログパートよりも、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、エピログ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

【1490】

〔SP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、

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、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、  
導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、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、

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、

40

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。

〔図面〕図165～167、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、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

50

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。

10

## 【1491】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(6)](2020-303)

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する動作音よりも大きく出力され

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が発出力され、

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、

30

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。

40

## 【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、

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、

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、

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。

10

## 【 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発出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

30

キャラクタが発するセリフ音が発出力され、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発出力され、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、

40

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 8 ~ 1 7 2、図 2 1 3、図 2 1 4

50

〔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。

10

## 【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、

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、

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、

40

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、エピログパートに対応する音出力する。

50

[ 図面 ] 図 1 6 8 ~ 1 7 0、図 1 7 3、図 1 7 4、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。

10

【 1 4 9 5 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 1 0 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 0 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、

30

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、

40

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される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、

第 1 エピログパートに対応する輝度データテーブルにおいて 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。

50

[ 図面 ] 図 1 6 8 ~ 1 7 0、図 2 1 3、図 2 1 4、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、当り時に実行される第 1 エピログパートにおいては、ハズレ時に実行される第 2 エピログパートよりも、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、エピログ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 4 9 6 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 1 1 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 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、

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、

30

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、

40

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る。

[ 図面 ] 図 1 6 8 ~ 1 7 0、図 2 1 3、図 2 1 4、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

50

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、当た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た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。

10

【1497】

[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、

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、

30

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発出力され、

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、

40

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

50

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、エピソード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、キャラクターが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピソード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。

【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、

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ソードパートと、当該エピソードパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクター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、

キャラクター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、

キャラクターが発するセリフ音が発出力され、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、キャラクターに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクター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、

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

10

20

30

40

50

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。

10

〔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、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。

20

【1499】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(14)〕(2020-311)

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、

30

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グパートとを含んで構成され、

40

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

50

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、

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、

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。

【 1 5 0 0 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 1 5 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 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、

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エピソード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】

[SP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、

10

20

30

40

50

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、

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、

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、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。

[ 図面 ] 図 1 7 1、1 7 2、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 5 0 2 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで( 1 7 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 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、

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、

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、

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 1、1 7 2、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

10

20

30

40

50

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、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】

10

[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、

20

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

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、

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、

40

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

50

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、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。

【1504】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで（19）〕（2020-316）

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、

第1エピソードパートにおいて、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切り替え、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、第1エピソードパートに対応する音を出力し、

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。

【 1 5 0 5 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 2 0 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 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、

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、エピログパートに対応する音を出力する。

[ 図面 ] 図 1 7 3、図 1 7 4、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、その報知演出における一連の流れの中で、エピログパートにおいて、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、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 5 0 6 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで( 2 1 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 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、

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、

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

10

20

30

40

50



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、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、さらに、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、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

【1507】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(22)](2020-319)

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、

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、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、エピログパートに対応する音を出力し、

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

50

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。

【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、

10

20

30

40

50

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、

10

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、

第1エピソードパートにおいて、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、

20

第1エピソードパートにおいて、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、

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、

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エピソード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、

30

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いた感で、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

40

50

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 5 0 9 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで( 2 4 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 2 1 )

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

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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。

[ 図面 ] 図 1 7 5、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、八

10

20

30

40

50

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いた感で、エピソードパートを好適に見せることができ、さらに、エピソード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、エピソード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。

10

## 【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、  
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、

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、当該第1エピソードパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

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、

30

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、

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

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

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、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いたこと、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。

【1511】

[S P リーチ開始～図柄確定まで(26)](2020-323)

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、

10

20

30

40

50

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記発光制御手段は、

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、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、

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175、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、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。

【1512】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで(27) ] (2020-324)

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、  
 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、 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、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、 20  
 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、 30  
 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 40  
 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 50



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。

10

〔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、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、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。

20

30

【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、

40

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

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

前記報知演出は、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

50

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く、

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 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

10

20

30

40

50

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)

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、

20

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、

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の少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

30

[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)

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

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時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 1 6 8 ~ 1 7 0、図 1 7 8 ~ 図 1 8 1、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、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 6 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 3 1 ) ] ( 2 0 2 0 - 4 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、

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

10

20

30

40

50

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、

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 171、172、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、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。

【 1517 】

[ S P 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、

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、

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、

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、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、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、エピログパートに対応する音を出力する

[ 図面 ] 図 1 7 3、図 1 7 4、図 1 7 8 ~ 図 1 8 1

[ 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、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、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 8 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 3 3 ) ] ( 2 0 2 0 - 4 0 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、

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、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時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

10

20

30

40

50

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。

10

[ 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いたこと、エピソード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。

20

【 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、

30

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、

50

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、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 7 8 ~ 1 8 1、図 2 6 3

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、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

【 1 5 2 0 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 3 5 ) ] ( 2 0 2 0 - 4 0 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、

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、

30

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、

40

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

50



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、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。

10

【1521】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで(36) ] (2020-410)

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、

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、

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、

30

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、

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、

40

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

50

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】

〔SP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

10

20

30

40

50

する動作音よりも大きく出力され、

前記表示手段は、

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、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、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、

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、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 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。

【 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

前記表示手段は、

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、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、

10

20

30

40

50

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、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。

[ 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、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。

【 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 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、

前記表示手段は、

10

20

30

40

50

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、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。

10

[ 図面 ] 図 1 7 1、1 7 2、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。

20

【 1 5 2 5 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 4 0 ) ] ( 2 0 2 0 - 4 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、

30

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グパートとを含んで構成され、

40

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置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、可動体可動用の輝

50

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、エピログパートに対応する音を出力し、

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。

〔図面〕図173、図174、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、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、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。

【1526】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(41)〕(2020-415)

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エピログパートとを含んで構成され、

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

前記表示手段は、

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、

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、

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 1 8 3、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いたことで、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。

【 1 5 2 7 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 4 2 ) ] ( 2 0 2 0 - 4 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、

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、

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ストーリー展開での表示がされるときに、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、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、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。

【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、

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、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記表示手段は、

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、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、

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 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。

【 1 5 2 9 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 4 4 ) ] ( 2 0 2 0 - 4 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、

表示手段と、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

10

20

30

40

50

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記演出実行手段は、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、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。

【 1530 】

[ S P 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

10

20

30

40

50

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、

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

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するとき、エピローク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 8 ~ 図 1 8 1、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クパートを設け、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ク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、当りエピローク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クパートの映像を邪魔せず、当りエピローク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、当りエピローク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 3 1 】

< 当りを經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）を經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）

【 1 5 3 2 】

（ A 1 ） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置 7 A が作動する大当り状態や小当り状態を經由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置 7 A を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を經由しない時短制御を実行してもよい。

【 1 5 3 3 】

（ A 2 ） 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。

【 1 5 3 4 】

（ A 3 ） 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。

【 1 5 3 5 】

（ A 4 ） 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。

【 1 5 3 6 】

（ A 5 ） また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時

短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

【1537】

(A6) また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口(第1始動入賞口、第2始動入賞口)への入賞時でよい。

【1538】

(A7) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数(時短抽選乱数)を用いる場合は専用の乱数(時短抽選乱数)による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置7A内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

10

【1539】

(A8) なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数(時短回数)は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【1540】

(A9) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

20

【1541】

(A10) また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態(高ベース)や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

30

【1542】

(A11) また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値(図柄)と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【1543】

(A12) また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図1と特図2で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【1544】

(A13) また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

40

【1545】

(A14) また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

【1546】

(A15) また、時短終了図柄の導出抽選(時短終了抽選)を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【1547】

50

( A 1 6 ) また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【 1 5 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つて、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【 1 5 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つ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つて、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【 1 5 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。

20

【 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してもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が

50

損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 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ことにより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)。

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ことにより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

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

50

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】

（B12）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【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】

（B15）遊技制御用のCPU103は、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、

50



時短図柄（特別表示結果）になる場合と、ハズレ図柄（所定表示結果）となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用CPU120は、遊技制御用のCPU103から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のパ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。

【1569】

（B16）前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1570】

（B17）前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい（たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど）。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1571】

（B18）前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1572】

（B18）前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1573】

（B19）前記共通の特定演出とは異なる所定演出（たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示（保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示）を表示する演出）の演出態様に応じて、時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1574】

（B20）時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄（特別表示結果）になることを示唆する演出（時短示唆演出など）を実行した後に、当り図柄（特定表示結果）を報知する演出（時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当りなど）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

【1575】

（B21）遊技制御用のCPU103は、複数種類設けられた時短図柄（特別表示結果）の種類に応じて時短回数（時短継続期間）が異なる時短状態（特別状態）に制御可能であり（たとえば第1時短図柄：時短50回、第2時短図柄：時短100回など）、演出制御用CPU120は、実行した演出の種類（たとえばリーチ演出の種類など）によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数（継続期間）が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

【1576】

（B22）通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が

50

表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態（特別状態）に移行（制御）することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用CPU120は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態（特別状態）に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限（まったく実行しない、稀に実行可能とするなど）するようにしてもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるとき遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。

10

## 【1577】

（B23）保留記憶情報の先読みに基づいて、大当たり遊技状態（特定遊技状態）に移行（制御）可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

## 【1578】

20

（B24）先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄（特別表示結果）が表示される可変表示である場合と、時短図柄（特別表示結果）が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

## 【1579】

（B25）前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

30

## 【1580】

（B26）前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

## 【1581】

（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

## 【1582】

（C1）第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者に

50

とって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数（継続回数）が特別回数（たとえば1000回など）に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第1可変表示で前記所定表示結果となったときと、第2可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第1可変表示と第2可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数（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、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。

【1605】

10

（D1） 可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当りが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【1606】

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機1の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【1607】

上記のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

20

【1608】

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）。

【1609】

上記説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナスなど）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

30

【1610】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。たとえば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合または「100%」未満の割合であることも含む。

40

【1611】

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。

【1612】

（パチンコ遊技機1の構成等）

図274は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、

50

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 1 3 】

遊技盤 2 の所定位置には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B と、が設けられている。図 2 7 4 に示す例では、遊技領域の右側方に設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とは、それぞれ、複数種類の特別識別情報としての特別図柄の可変表示を行うことができる。特別図柄は、「特図」ともいう。特別図柄の可変表示は、「特図ゲーム」ともいう。第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とは、いずれも 7 セグメントの LED などを用いて構成される。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

10

【 1 6 1 4 】

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。演出図柄や小図柄、普通図柄など、他の図柄についても、「可変表示」は同じく複数種類の図柄を変動可能に表示することである。演出図柄は、飾り図柄あるいは装飾図柄ともいう。可変表示は、変動表示、あるいは単に、変動ともいう。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、拡大、縮小などがある。変動には、ある図柄を点滅表示する態様が含まれてもよい。特別図柄や普通図柄の可変表示では、複数種類の特別図柄または普通図柄が更新可能に表示される。演出図柄の可変表示では、複数種類の演出図柄がスクロール表示または更新表示されたり、1 以上の演出図柄が変形、拡大、縮小されたりする。任意の図柄の可変表示において、最後には表示結果として所定の図柄が停止表示される。停止表示は、導出表示、あるいは単に、導出ともいう。可変表示において最終的に停止表示される図柄は、最終停止図柄あるいは確定図柄ともいう。特図ゲームにおける最終停止図柄は、確定特別図柄ともいう。可変表示の表示結果は、特別図柄の表示結果を含み、可変表示結果ともいう。特別図柄の表示結果は、特図表示結果ともいう。可変表示の実行時間は、特別図柄の変動時間である特図変動時間を含み、可変表示時間ともいう。

20

【 1 6 1 5 】

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は「第 1 特図」ともいう。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は「第 2 特図」ともいう。第 1 特図を用いた特図ゲームは「第 1 特図ゲーム」ともいう。第 2 特図を用いた特図ゲームは「第 2 特図ゲーム」ともいう。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。

30

【 1 6 1 6 】

遊技盤 2 の所定位置には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。図 2 7 4 に示す例では、遊技領域の左側方に設けられている。普通図柄表示器 2 0 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とができる。普通図柄は、「普図」ともいう。普通図柄の可変表示は、「普図ゲーム」ともいう。普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの LED などを用いて構成される。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、複数の LED における一部または全部を点灯したパターンや、複数の LED を全て消灯したパターンが、含まれてもよい。普図ゲームにおける最終停止図柄は、確定普通図柄ともいう。普通図柄の表示結果は、普図表示結果ともいう。普図ゲームにおいて普通図柄が可変表示される実行時間は、普図変動時間ともいう。

40

【 1 6 1 7 】

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）、有機 EL（Electro Luminescence）、プロジェクタおよびスクリーンのうち、いずれかを用いて構成されたものであればよい。その他、任意の画像を形成可能な機構を用いて画像表示装置 5 が構成されてもよい。画像表

50



示装置 5 は、各種の演出画像を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、演出画像に限定されず、検査用画像や設定用画像といった、任意の制御関連画像を表示可能である。

【 1 6 1 8 】

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、演出図柄の可変表示が行われる。演出図柄は、数字などを示す表示図柄であり、特別図柄や普通図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報となる。図 2 7 4 に示す画像表示装置 5 の画面上には、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R が設けられ、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームに同期して、例えば演出図柄が上下方向のスクロール表示や更新表示されることにより、演出図柄の可変表示が行われる。同期して実行される特図ゲームおよび演出図柄の可変表示は、総称して単に、可変表示ともいう。可変表示の同期は、図柄の変動が開始されるタイミングと、その変動が終了して図柄が最終的に停止表示されるタイミングとが、異なる種類の図柄について共通のタイミングとなるものであればよい。演出図柄の可変表示における最終停止図柄は、確定演出図柄、確定飾り図柄、確定装飾図柄ともいう。演出図柄の可変表示は第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期するので、演出図柄の可変表示時間は、特図変動時間と同じになる。

10

【 1 6 1 9 】

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と、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示とを、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は、可変表示に対応する可変表示対応表示とも総称される。保留表示を行う表示エリアは、保留表示エリアともいう。アクティブ表示を行う表示エリアは、アクティブ表示エリアともいう。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は、第 1 保留記憶数ともいう。第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数は、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値は、合計保留記憶数ともいう。図 2 7 4 に示す第 1 特別図柄表示装置 4 A および第 2 特別図柄表示装置 4 B の上方には、複数の LED 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 とが設けられる。第 1 保留表示器 2 5 A は、LED の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。図 2 7 4 に示す普通図柄表示器 2 0 の上方には、複数の LED を含んで構成された普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、LED の点灯個数によって、普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数は、普図ゲームに対応する保留記憶数である。

20

30

【 1 6 2 0 】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B と、が設けられている。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、例えば 3 個といった、所定個の賞球が払い出され、第 1 特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立し得る。可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物として、図 2 7 5 に示す普通電動役物ソレノイド 8 1 により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な第 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、普通電動役物ソレノイド 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。可変入賞球装置 6 B が閉鎖状態になることは、第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物ソレノイド 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。可変入賞球装置 6 B が開放状態になることは、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、例えば 3 個といった、所定個の賞球が払い出され、第 2 特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立し得る。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可能なものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

40

【 1 6 2 1 】

50

入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が進入することは、第 1 始動入賞ともいう。可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入することは、第 2 始動入賞ともいう。第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、図 2 7 5 に示す第 1 始動口スイッチ 2 1 A によって検出される。第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、図 2 7 5 に示す第 2 始動口スイッチ 2 1 B によって検出される。第 1 始動入賞の発生にもとづいて、第 1 保留記憶数の加算更新が可能になり、第 1 特図ゲームとして、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特別図柄の可変表示が実行可能になる。第 2 始動入賞の発生にもとづいて、第 2 保留記憶数の加算更新が可能になり、第 2 特図ゲームとして、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特別図柄の可変表示が実行可能になる。

【 1 6 2 2 】

10

遊技盤 2 の所定位置には、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。図 2 7 4 に示す例では、遊技領域の左下方 2 箇所一般入賞口 1 0 が設けられている。一般入賞口 1 0 のいずれかに遊技球が進入したときに、例えば 1 0 個といった、所定個の賞球が払い出される。

【 1 6 2 3 】

遊技盤 2 が形成する遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路として、第 1 経路と、第 2 経路と、が設けられている。第 1 経路は、正面から見て画像表示装置 5 よりも左側の領域に主に設けられている。第 2 経路は、正面から見て画像表示装置 5 よりも右側の領域に主に設けられている。画像表示装置 5 の左側領域は、左側遊技領域あるいは左遊技領域ともいう。画像表示装置 5 の右側領域は、右側遊技領域あるいは右遊技領域ともいう。左側遊技領域と右側遊技領域とは、例えば遊技領域における画像表示装置 5 の端面や、遊技釘の配列などにより区分けされていればよい。第 1 経路に遊技球を流下させるために左側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、左打ちともいう。第 2 経路に遊技球を流下させるために右側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、右打ちともいう。第 1 経路は、左打ち経路ともいう。第 2 経路は、右打ち経路ともいう。第 1 経路と第 2 経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共通化された経路であってもよい。

20

【 1 6 2 4 】

打球発射装置が備える打球操作ハンドルの操作に応じて、遊技球が打球発射装置から発射されて遊技領域に打ち込まれる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、左側遊技領域へと誘導されて第 1 経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右側遊技領域における第 2 経路へは誘導不可能または誘導困難となる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、右側遊技領域へと誘導されて第 2 経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左側遊技領域における第 1 経路へは誘導不可能または誘導困難となる。

30

【 1 6 2 5 】

入賞球装置 6 A は、左側遊技領域における第 1 経路に設けられ、第 1 経路を流下する遊技球が進入可能となる。可変入賞球装置 6 B は、右側遊技領域における第 2 経路に設けられ、第 2 経路を流下する遊技球が進入可能となる。なお、可変入賞球装置 6 B は、左側遊技領域における第 1 経路を流下する遊技球が進入可能となってもよい。可変入賞球装置 6 B は、左側遊技領域における第 1 経路を流下する遊技球よりも、右側遊技領域における第 2 経路を流下する遊技球の方が、進入しやすくなるように配置されてもよい。

40

【 1 6 2 6 】

右側遊技領域における第 2 経路には、通過ゲート 4 1 と、特別可変入賞球装置 5 0 と、が設けられている。通過ゲート 4 1 は、遊技球が通過可能な通過領域を形成する。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、図 2 7 5 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことにもとづいて、普通保留記憶数の加算更新が可能になり、普図ゲームとして、普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示が実行可能になる。

【 1 6 2 7 】

特別可変入賞球装置 5 0 は、特別電動役物として、大入賞口ソレノイド 8 2 により閉鎖

50

状態と開放状態とに変化可能な大入賞口を形成する。特別可変入賞球装置 5 0 の上部は、遊技球が通過可能な程度に前後方向の通路幅を有する誘導通路が形成されている。この誘導経路は、右側から左側へと向けて下降するように傾斜し、延在した通路の両側となる手前側および奥側に壁部が設けられる。誘導通路の中央部には、大入賞口となる役物進入口が形成されている。特別可変入賞球装置 5 0 において、大入賞口を開閉可能な位置には、大入賞口開閉部材として、前後方向に移動可能な可動部材 5 2 が設けられている。特別可変入賞球装置 5 0 において、誘導通路の大入賞口が形成されていない部分は、固定された通路を形成する固定部材 5 3 が設けられている。

#### 【 1 6 2 8 】

可動部材 5 2 は、大入賞口ソレノイド 8 2 により駆動され、大入賞口となる役物進入口を開閉するための進退動作が可能である。特別可変入賞球装置 5 0 において、大入賞口から内部に進入した遊技球は、カウントスイッチ 2 3 によって検出される。特別可変入賞球装置 5 0 の内部には、遊技球が通過可能な入賞領域として、特定領域となる V 入賞領域 5 1 が設けられている。また、特別可変入賞球装置 5 0 の内部には、V 入賞領域 5 1 とは異なる通常領域が設けられている。V 入賞領域 5 1 の上部には、V 入賞口開閉部材として、V 入賞領域 5 1 を開放状態と閉鎖状態とに切替え可能な板状の振分部材が設けられている。振分部材は、特定領域ソレノイド 8 3 により駆動され、V 入賞領域 5 1 を開閉するための進退動作が可能である。V 入賞領域 5 1 は、開放状態であるときに遊技球が通過可能であり、閉鎖状態であるときに遊技球が通過不可能である。V 入賞領域 5 1 を通過した遊技球は、特定領域スイッチ 2 4 によって検出される。V 入賞領域 5 1 を通過しなかった遊技球は、通常領域を通過する。V 入賞領域 5 1 を通過した遊技球と、V 入賞領域 5 1 を通過せずに通常領域を通過した遊技球とは、いずれも排出口スイッチ 2 6 によって検出された後に、特別可変入賞球装置 5 0 の外部へと排出される。

#### 【 1 6 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。遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、遊技領域周辺部には、点灯演出用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。遊技盤 2 の所定位置には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

#### 【 1 6 3 0 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域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が設けられている。打球操作ハンドルは、操作ノブともいう。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する打球供給皿が設けられている。打球供給皿は、上皿ともいう。上皿の下方には、上皿満タン時に払い出された賞球が流下して貯留される賞球貯留皿が設けられている。賞球貯留皿は、下皿ともいう。

#### 【 1 6 3 1 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、スティックコントローラ 3 1 A と、プッシュボタン 3 1 B と、が設けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持して傾倒操作を可能であり、遊技者が押引操作を可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、図 2 7 5 に示すコントローラセンサユニット 3 5 A によって検出される。プッシュボタン 3 1 B は、遊技者が押下操作を可能である。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、図 2 7 5 に示すプッシュセンサ 3 5 B によって検出される。パチンコ遊技機 1 では、遊技者の操作などの動作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 が用いられるが、これら以外の検出手段が用いられてもよい。

#### 【 1 6 3 2 】

10

20

30

40

50

## (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への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などである場合に、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過しても当該通過にもとづく普図ゲームを直ちに実行できないので、当該通過にもとづく普図ゲームは、例えば「4」といった所定の上限数まで保留される。普図ゲームでは、普図当り図柄といった、特定の普通図柄が確定普通図柄として停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。これに対し、確定普通図柄として、普図ハズレ図柄といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」である場合に、可変入賞球装置 6 B を所定期間において開放状態とする開放制御が行われる。このときに、第 2 始動入賞口が開放状態になる。

10

## 【1633】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始可能になる。可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始可能になる。なお、特図ゲームを実行中の期間や、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されている期間などである場合に、遊技球が始動入賞口に進入して始動入賞が発生しても当該始動入賞にもとづく特図ゲームを直ちに実行できないので、当該始動入賞にもとづく特図ゲームは、例えば「4」といった所定の上限数まで保留される。特図ゲームでは、大当り図柄といった、特定の特別図柄が確定特別図柄として停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「大当り」となる。これに対し、確定特別図柄として、小当り図柄といった、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「小当り」となる。また、確定特別図柄として、ハズレ図柄といった、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる。さらに、確定特別図柄として、時短図柄といった、大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「時短」となることがあってもよい。特別図柄は、時短図柄を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「時短」を含まないものであってもよい。

20

30

## 【1634】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「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。大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 5 0 に形成された大入賞口が所定の態様で開放状態となることができる。このときの開放状態は、例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間など、所定期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に達するタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。大入賞口を開放状態に制御可能な所定期間は、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、開放上限期間ともいう。大当り遊技状態において大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルは、ラウンドあるいはラウンド遊技という。大当り遊技状態では、このようなラウンドを、例えば 1 5 回や 2 回など、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行可能となっている。大当り遊技状態において、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。したがって、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態となる。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になる。

40

## 【1635】

特別図柄の表示結果が「大当り」になる場合は、複数の大当り種別を含んでいる。例えば、ラウンド数や開放上限期間といった大入賞口の開放態様、通常状態や時短状態や確変状態といった大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、複数種類の異なる設定とし、各設定に対応して大当り種別が指定される。複数の大当り種別は、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

50

きない大当り種別のうち、一部または全部を含んでいてもよいし、獲得可能な賞球に関しては同程度の大当り種別を含んでいてもよい。特別図柄の表示結果が「大当り」であることにもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、図柄大当り、特別図柄による大当り、可変表示大当り、あるいは直撃大当りともいう。

**【1636】**

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置50に形成された大入賞口が所定の開放態様で開放状態となることができ、例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大入賞口は、開放回数や開放期間が共通することにより、同様の開放態様にできればよい。あるいは、小当り遊技状態において、大当り遊技状態とは異なる開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大当り種別と同様に、特別図柄の表示結果が「小当り」になる場合にも、複数の小当り種別が含まれてもよい。大当り種別や小当り種別は、当り種別とも総称される。小当り遊技状態において大入賞口を開閉させる動作は、始動動作ともいう。小当り遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置50の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球がV入賞領域51を通過して特定領域スイッチ24によって検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御可能となる。小当り遊技状態において遊技球がV入賞領域51を通過することによるV入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、小当り経由大当りともいう。

10

**【1637】**

大当り遊技状態が終了した後には、大当り種別と対応して、遊技状態を時短状態や確変状態に制御可能である。また、特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「時短」になった後には、大当り遊技状態に制御されずに、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが通常状態よりも実行されやすい遊技状態である。通常状態よりも第2特図ゲームが実行されやすい遊技状態は、通常状態よりも第2始動入賞口を遊技球が通過して進入しやすい遊技状態である。第2始動入賞口を遊技球が通過しやすいか否かの制御は、ベース制御ともいう。通常状態におけるベース制御は、通常ベース制御あるいは低ベース制御ともいう。時短状態におけるベース制御は、高ベース制御を含んでいる。高ベース制御に加えて、時短状態が中ベース制御を含んでいてもよい。中ベース制御は、低ベース制御よりも第2始動入賞口を遊技球が通過しやすい一方で、高ベース制御よりも第2始動入賞口を遊技球が通過しにくいベース制御である。中ベース制御が行われる遊技状態は、中ベース状態ともいう。高ベース制御が行われる遊技状態は、高ベース状態ともいう。高ベース制御は、高開放制御ともいう。

20

30

**【1638】**

通常状態である場合と、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とで、いずれも特別図柄の表示結果として時短図柄の停止表示が可能である。ただし、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とでは、特別図柄の表示結果として時短図柄が停止表示されたとしても、その時短図柄にもとづくベース制御は行われず、中ベース状態や高ベース状態に移行する新たな制御は開始されない。時短状態では、平均的な可変表示時間を通常状態よりも短縮させる時短制御が可能である。これにより、時短状態は、時間短縮状態ともいう。

40

**【1639】**

時短状態は、特に第2特別図柄といった、特別図柄の変動効率が向上する状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。遊技状態が確変状態であるときに、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可能である。これにより、確変状態は、確率変動状態ともいう。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、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。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、次回の大当り遊技状態に制御されたことなど、予め定められた終了条件のいずれか1つが先に成立するまで継続する。

50

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、回数切りともいう。回数切りの時短状態は、回数切り時短ともいう。回数切りの確変状態は、回数切り確変ともいう。

【1640】

通常状態となる遊技状態は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、小当り遊技状態などの所定状態、時短状態や確変状態などの特別状態には含まれない遊技状態である。通常状態は、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率、特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などが、パチンコ遊技機1の初期設定状態と同一に制御される遊技状態である。パチンコ遊技機1の初期設定状態は、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旧処理を実行せずに初期設定処理を実行した後の制御状態である。

10

【1641】

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。なお、パチンコ遊技機1は、遊技状態として確変状態を含まないものであってもよい。

【1642】

小当り遊技状態が終了した後に、V入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合と、V入賞が発生せずに小当り遊技状態となる前の遊技状態が変更されない場合と、がある。ただし、特図ゲームの表示結果が「小当り」となり、回数切りにおける所定回数の特図ゲームが実行された場合に、時短状態や確変状態の制御が終了して、通常状態となることがある。なお、パチンコ遊技機1は、遊技状態として小当り遊技状態を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「小当り」を含まないものであってもよい。

20

【1643】

可変表示の実行回数にもとづく時短条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態に制御可能であってもよい。このような時短状態は、救済時短ともいう。時短条件は、パチンコ遊技機1への電源投入後や、大当り発生後、特図ゲームの表示結果が「時短」となった後に、特定回数の可変表示を実行しても新たな大当り遊技状態や時短状態への制御が行われなかった場合に、成立可能な条件であればよい。

30

【1644】

(演出の進行など)

パチンコ遊技機1では、遊技の進行にあわせて種々の演出を実行可能である。この演出は、遊技の進行状況を報知する演出と、遊技を盛り上げる演出と、を含む。これらの演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示すること、スピーカ8L、8Rから効果音を出力すること、遊技効果ランプ9を点灯すること、可動体32を動作させること、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを振動させること、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含み、任意の演出装置を用いて実行可能なものであればよい。

40

【1645】

遊技の進行にあわせて実行可能な演出は、演出図柄の可変表示を含む。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、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、演出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となる確定特別図柄が停止表示されるときに、演出図柄の可変表示において表示結果となる確定演出図柄が停止表示される。確定演出図柄は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rに対応した3つの演出図柄の組合せで構成される。演出図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間に、演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることがある。リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止した演出図柄が

50

大当り組合せの一部を構成しているときに、未だ停止していない演出図柄について変動が継続している態様などである。演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることは、リーチが成立するともいう。

【 1 6 4 6 】

演出図柄の可変表示がリーチ態様となったことに対応して、リーチ演出を実行可能である。パチンコ遊技機 1 は、演出態様が異なる場合に、可変表示の表示結果が「大当り」となる割合が異なるように、複数種類のリーチ演出を実行可能である。演出態様に対応する「大当り」の割合は、大当り信頼度、大当り期待度ともいう。リーチ演出は、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度が高いスーパーリーチと、を含む。その他、リーチ演出の実行時間に対応して、ショートリーチと、ショートリーチよりも実行時間が長いロングリーチと、を含むものとしてもよい。

10

【 1 6 4 7 】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときに、画像表示装置 5 の画面上において、予め定められた大当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、例えば「7」の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示される。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、例えば「7」の数字を示す演出図柄など、奇数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。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」である場合に、例えば「6」の数字を示す演出図柄など、偶数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。「非確変大当り」は、「通常大当り」ともいう。この場合に、奇数の演出図柄は、確変図柄ともいう。偶数の演出図柄は、非確変図柄あるいは通常図柄ともいう。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。

20

【 1 6 4 8 】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときに、画像表示装置 5 の画面上において、予め定められた小当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、例えば「7」以外の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示されてもよい。特図ゲームの表示結果が「大当り」になるときと「小当り」になるときとで、共通の確定演出図柄が停止表示されてもよい。

30

【 1 6 4 9 】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様とならずに、表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様とならずに非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、非リーチハズレともいう。特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となり、リーチ演出が実行された後に表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、大当り組合せや小当り組合せではないリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様となった後にリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、リーチハズレともいう。

40

【 1 6 5 0 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出は、保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示を含む。その他に、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出などを、演出図柄の可変表示中に実行可能である。予告演出は、実行中の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する当該変動予告演出と、実行が保留されている実行前の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する先読み予告演出と、を含んでもよい。先読み予告演出は、例えば保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示の表示態様を、通常とは異なる態様に变化させる変化演出を実行可能であってもよい。

【 1 6 5 1 】

50

画像表示装置 5 の画面上において、演出図柄の可変表示中に演出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可能であってもよい。擬似連演出は、演出図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させる再変動回数が多い場合の方が、再変動回数が少ない場合よりも大当り信頼度が高くなるように設定されてもよい。演出図柄の可変表示において、リーチ態様となるより前に擬似連演出が実行される場合と、リーチ態様となった後に擬似連演出が実行される場合と、が含まれてもよい。その他、演出図柄の可変表示において、複数のタイミングで擬似連演出を実行可能であってもよい。

#### 【1652】

大当り遊技状態の制御中に、大当り遊技状態を報知する大当り中演出を実行可能である。大当り中演出は、ラウンド数を報知する演出と、大当り遊技状態の有利度が向上することを示唆または報知する昇格演出と、を含んでいてもよい。小当り遊技状態の制御中に、小当り遊技状態を報知する小当り中演出を実行可能である。大当り遊技状態の制御中と、小当り遊技状態の制御中とで、共通の演出を実行することで、現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか小当り遊技状態であるかを、遊技者が認識不可能または認識困難となるようにしてもよい。

#### 【1653】

特図ゲームなどの実行がなく、遊技が進行していない非遊技状態では、画像表示装置 5 の画面上にデモンストレーション用の演出画像を表示可能である。デモンストレーション用の演出画像は、デモ画像ともいう。デモ画像の表示は、デモ表示ともいう。デモ表示による演出は、客待ちデモ演出ともいう。

#### 【1654】

(基板構成)

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 275 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15、電源基板 17 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、各種の基板が配置されている。

#### 【1655】

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 における遊技の進行を制御可能な機能を有する。遊技の進行は、保留の管理を伴う特図ゲームの実行、保留の管理を伴う普図ゲームの実行、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態、確変状態など、各種遊技の実行や遊技状態の移行を含む。主基板 11 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と、スイッチ回路 110 と、ソレノイド回路 111 と、を備える。

#### 【1656】

主基板 11 が備える遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 101 と、RAM (Random Access Memory) 102 と、CPU (Central Processing Unit) 103 と、乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 と、を含んで構成可能である。ROM 101、RAM 102、乱数回路 104 の一部または全部は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に対して外付可能な構成であってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された構成であってもよい。スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号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。遊技球検出用の各種スイッチは、例えばゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A や第 2 始動口スイッチ 22B といった始動口スイッチ、カウントスイッチ 23、特定領域スイッチ 24、排出口スイッチ 26 を含む。検出信号は、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などを示す。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。ソレノイド回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物ソレノイド 81 と、大入賞口ソレノイド 82 と、特定領域ソレノイド 83 と、に供給可能である。ソレノイド駆動信号は、各ソレノイドをオンする信号などであればよい。

10

20

30

40

50



## 【 1 6 5 7 】

遊技制御用マイクロコンピュータ100において、ROM101は、遊技制御に用いられるコンピュータプログラムやデータを記憶する不揮発性記憶装置である。ROM101が記憶するデータは、変動パターン、演出制御コマンド、その他の各種設定や判定、決定に用いられるテーブルを構成するテーブルデータなどを含む。RAM102は、遊技制御に用いられるワークエリアやデータを退避するためのスタックを提供する一時記憶装置である。RAM102は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止した場合でも、所定期間内であれば記憶領域の一部または全部における記憶内容を復旧可能となるように保存するバックアップRAMとなっていればよい。RAM102は、RWM(Read/Write Memory)ともいう。RAM102のワークエリアは、カウンタ、タイマ、バッファ、その他の各種コードや数値の格納領域など、遊技制御に用いられる各種データを記憶可能な記憶領域を含んでいる。CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムに対応する処理を実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御可能である。乱数回路104は、遊技の進行を制御するときを使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技の進行を制御するときを使用される乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数の一部または全部は、専用回路を用いてハードウェアにより更新されるものであってもよいし、CPU103が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。I/O105は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号が出力される出力ポートと、を含んで構成される。I/O105の入力ポートに入力される各種信号は、スイッチ回路110を介して伝送される各種スイッチからの検出信号を含んでいればよい。I/O105の出力ポートから出力される各種信号は、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御する信号と、普通電動役物ソレノイド81、大入賞口ソレノイド82、特定領域ソレノイド83などを駆動するソレノイド駆動信号と、を含んでいればよい。

10

20

## 【 1 6 5 8 】

主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100により、遊技の進行を制御する動作の一部として、遊技の進行に応じた演出制御コマンドを、演出制御基板12に対して送信可能に出力する。演出制御コマンドは、遊技の進行状況などを指定または通知するコマンドである。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。演出制御コマンドは、例えば特図ゲームの表示結果、当り種別、変動パターンなど、主基板11における各種の決定結果を指定するコマンドと、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、遊技状態など、遊技の状況を指定するコマンドと、エラーの発生などを指定するコマンドと、を含むものであればよい。

30

## 【 1 6 5 9 】

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もとづいて演出を制御可能な機能を有する。演出制御基板12において制御可能な演出は、例えば可動体32の駆動など、遊技の進行に応じた種々の演出であり、その他に、エラー報知、電断復旧の報知など、各種報知を含む。演出制御基板12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、を備える。

40

## 【 1 6 6 0 】

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とともに演出の実行を制御するための処理を行う。この処理は、演出制御基板12の諸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。演出制御用CPU120は、各種テーブルのデータなど、ROM121が記憶する各種データを用いるとともに、RAM122をメインメモリとして使用する。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からの検出信号にもとづいて、演出の実行を表示制御部123に指示することもある。ここでの検出信号は

50

、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であればよい。

【 1 6 6 1 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P ( Video Display Processor )、C G R O M ( Character Generator ROM )、V R A M ( Video RAM ) などを含み、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示にもとづいて、主に表示に関する演出を実行可能に制御する。表示制御部 1 2 3 は、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することにより、演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、音指定信号を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。音指定信号は、スピーカ 8 L、8 R にて出力される音声を指定する。ランプ信号は、遊技効果ランプ 9 の点灯態様や消灯態様を指定する。音指定信号やランプ信号の供給により、演出画像の表示に同期して、スピーカ 8 L、8 R の音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯または消灯が可能になる。表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を、可動体 3 2 のモータやソレノイドに、または可動体 3 2 を駆動するドライバ回路に、供給可能であってもよい。演出制御基板 1 2 とは別に、可動体 3 2 を駆動するためのドライバ基板が設けられてもよい。

10

【 1 6 6 2 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出の実行を制御するとき使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。演出の実行を制御するとき使用される乱数は、演出用乱数ともいう。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンドなどを取り込むための入力ポートと、各種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。I / O 1 2 5 の入力ポートは、コントローラセンサユニット 3 5 A から供給される検出信号の入力端子と、プッシュセンサ 3 5 B から供給される検出信号の入力端子と、を含んでいけばよい。I / O 1 2 5 の出力ポートは、画像表示装置 5 に供給される映像信号の出力端子と、音声制御基板 1 3 に供給される音指定信号の出力端子と、ランプ制御基板 1 4 に供給されるランプ信号の出力端子と、を含んでいけばよい。

20

【 1 6 6 3 】

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、表示制御部 1 2 3 からの音指定信号にもとづいてスピーカ 8 L、8 R を駆動し、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。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、表示制御部 1 2 3 からのランプ信号にもとづいて遊技効果ランプ 9 を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯または消灯する。このようにして、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力と、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯とは、表示制御部 1 2 3 からの信号にもとづいて制御することができる。なお、音指定信号やランプ信号の供給など、音声出力およびランプの点灯や消灯の制御と、可動体 3 2 を動作させる信号の供給など、可動体 3 2 の制御とは、演出制御用 C P U 1 2 0 が一部または全部を実行するようにしてもよい。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 以外の基板は、サブ基板ともいう。図 2 7 5 に示す構成例のように、サブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、図 2 7 5 に示す構成例とは異なり、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。

30

40

【 1 6 6 4 】

電源基板 1 7 は、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、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。パチンコ遊技機 1 は、電源スイッチ 9 1 の操作により、電源投入の開始と終了とを切替可能である。主基板 1 1 のスイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 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

50

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

#### 【1665】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

10

#### 【1666】

(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。

#### 【1667】

図276は、主基板11において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。図276に示す遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、まず、割込み禁止に設定する(ステップS901)。これにより、以後は割込み許可となるまで、他の処理が実行されない。続いて、内蔵デバイスレジスタの設定を行う(ステップS902)。内蔵デバイスレジスタの設定では、例えば内蔵デバイスレジスタ設定テーブルを用いて、指定された内蔵デバイスアドレスに内蔵デバイスレジスタ設定値を格納する。内蔵デバイスレジスタは、例えばタイマ回路であるタイマカウンタとしてのPTC(Programmable Timer Counter)、乱数回路104、I/O105の入力ポート、シリアル通信回路、RWMアクセス制御回路など、各種回路や電子部品に対応して設けられたものであればよい。また、スタックポインタの初期設定や割込みベクタの設定などが行われてもよい。

20

#### 【1668】

続いて、RWMチェック処理(ステップS903)を実行し、予め定められた復旧条件が成立したか否かを判定する(ステップS904)。復旧条件は、クリアスイッチ92の操作に対応した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としてのRAM102における記憶内容が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電源投入時に、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92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、ステップS904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S903のRWMチェック処理は、チェックサム算出処理を含み、処理結果として得られたチェックサムデータを、チェックサムバッファの記憶データと比較して、両者のデータが合致した場合に、RAM102における記憶内容が正常であると判断する。ステップS904では、ステップS3のRWMチェック処理により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た結果にもとづいて、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

30

40

#### 【1669】

復旧条件が成立した場合に(ステップS904; Yes)、復旧用の設定が行われる。復旧用の設定は、バックアップ時コマンド送信テーブルの指定(ステップS905)と、バックアップ時設定テーブルの指定(ステップS906)と、を含んでいる。バックアップ時コマンド送信テーブルは、バックアップデータを用いた復旧が行われたことを指定する停電復旧指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するためのテーブルデータを含んでいる。バックアップ時設定テーブルは、バックアップデータを用いた復旧が行われ

50

た場合に、ワークエリアの初期設定に用いられるテーブルデータを含んでいる。テーブルの指定は、ROM 101に記憶されたテーブルの先頭アドレスに対応する値を、汎用ポインタまたはテーブルポインタに格納する。他のテーブルについても同様である。

#### 【1670】

復旧条件が成立しない場合に（ステップS904；No）、初期化用の設定が行われる。初期化用の設定は、RWM初期設定処理（ステップS907）と、初期化時コマンド送信テーブルの指定（ステップS908）と、初期化時設定テーブルの指定（ステップS909）と、を含んでいる。RWM初期設定処理は、RAM102におけるワークエリアとなる所定領域にクリアデータを格納することにより、ワークエリアを初期化する処理が含まれている。初期化時コマンド送信テーブルは、電源投入時の初期設定が行われたことを指定する電源投入指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するためのテーブルデータを含んでいる。初期化時設定テーブルは、電源投入時の初期設定が行われた場合に、ワークエリアの初期設定に用いられるテーブルデータを含んでいる。例えば、初期化時設定テーブルは、特定回数カウンタの計数値を、特定回数初期値に設定するためのテーブルデータを含んでいる。また、初期化時設定テーブルは、特定回数コマンドバッファの格納値を、特定回数コマンド上限値に設定するためのテーブルデータを含んでいる。特定回数は、大当り遊技状態や時短状態に制御されない期間が継続した場合に、遊技状態を通常状態から時短状態に移行させる時短条件となる可変表示の実行回数である。

10

#### 【1671】

その後、コマンドセット処理（ステップS9010）と、データセット処理（ステップS9011）と、を実行する。コマンドセット処理は、コマンド送信テーブルにおいて指定されたコマンドデータを、シリアル通信データレジスタに格納することにより、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための処理が含まれる。データセット処理は、ポインタにより指定されたデータ設定テーブルを用いて、テーブルデータが示すアドレスに指定値を格納する処理と、テーブルデータが示すアドレスの記憶内容をクリアする処理と、が含まれる。

20

#### 【1672】

そして、ウェイト処理（ステップS9012）を実行した後に、特定回数コマンド送信処理（ステップS9013）を実行する。ウェイト処理は、所定期間が経過するまで待機することにより、演出制御基板12などのサブ基板が確実に起動可能となる。特定回数コマンド処理は、電源投入時に特定回数カウンタの計数値を指定する演出制御コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための処理である。特定回数カウンタは、RAM102の所定アドレスに設けられ、可変表示の実行回数が時短条件に対応する特定回数となるまでの残り回数を計数可能であればよい。

30

#### 【1673】

ステップS9013の特定回数コマンド送信処理に続いて、割込み初期設定（ステップS9014）を行い、例えば4ミリ秒といった、所定時間ごとに定期的なタイマ割込みが発生するようにPTCカウンタ出力値を設定して、ループ処理に入る。このループ処理では、割込み禁止（ステップS15）、初期値決定用乱数更新処理（ステップS9016）、割込み許可（ステップS9017）が、繰り返し実行される。以後、PTCから割込み要求信号がCPU103へ送出されるごとに、CPU103はタイマ割込み処理を実行可能になる。これにより、CPU103は、例えば4ミリ秒といった、所定時間ごとにタイマ割込み処理を実行することができる。

40

#### 【1674】

図277（A）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。CPU103は、PTC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ことで、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能である。図277（A）に示す遊技制御用タイマ割込み処理は、電源断処理（ステップS9021）と、スイッチ処理（ステップS9022）と、メイン側エラー処理（ステップS9023）と、遊技用乱数更新処理（ステップS9024）と、特別図柄プロセス処理（ステップS9025）と、普通図柄プロセス

50

処理（ステップ S 9 0 2 6）と、情報出力処理（ステップ S 9 0 2 7）と、賞球処理（ステップ S 9 0 2 8）と、メイン側表示制御処理（ステップ S 9 0 2 9）と、を含んでいる。

#### 【 1 6 7 5 】

ステップ S 9 0 2 1 の電源断処理は、電源基板 1 7 から伝送される電源断信号を確認して、電源断の発生有無を判定する処理などが含まれる。電源断が発生した場合に、チェックサム算出処理を実行し、チェックサムデータをチェックサムバッファに設定した後、RWM アクセス禁止など、電源断時の設定が行われる。ステップ S 9 0 2 2 のスイッチ処理は、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、カウンタスイッチ 2 3 など、スイッチ回路 1 1 0 を介して入力される各種スイッチからの検出信号について、受信の有無を判定する処理が含まれる。検出信号の受信結果は、スイッチオンバッファに設定される。ステップ S 9 0 2 3 のメイン側エラー処理は、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処理が含まれる。ステップ S 9 0 2 4 の遊技用乱数更新処理は、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処理が含まれる。

10

#### 【 1 6 7 6 】

図 2 7 7 ( B ) は、遊技用乱数の一例を示している。遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数 M R 1 と、当り図柄選択用の乱数 M R 2 と、M R 2 初期値決定用の乱数 M R 3 と、変動パターン種別選択用の乱数 M R 4 と、変動パターン決定用の乱数 M R 5 と、普通図柄当り判定用の乱数 M R 6 と、M R 6 初期値決定用の乱数 M R 7 と、を含んでいる。特別図柄判定用の乱数 M R 1 は、特別図柄の表示結果を「大当り」にするか否か、特別図柄の表示結果を「小当り」にするか否かなど、特別図柄の表示結果を判定するときに使用する。当り図柄選択用の乱数 M R 2 は、特別図柄の表示結果を「大当り」にする場合の大当り図柄や、特別図柄の表示結果を「小当り」にする場合の小当り図柄など、確定特別図柄を複数の特別図柄から選択するときに使用する。M R 2 初期値決定用の乱数 M R 3 は、乱数 M R 2 の初期値を作成するために使用する。変動パターン種別選択用の乱数 M R 4 は、特別図柄の変動パターン種別選択に使用する。変動パターン決定用の乱数 M R 5 は、変動パターン種別に対応した変動パターンの決定に使用する。普通図柄当り判定用の乱数 M R 6 は、普通図柄の表示結果を「普図当り」にするか否かという、普通図柄の表示結果を判定するときに使用する。M R 6 初期値決定用の乱数 M R 7 は、乱数 M R 6 の初期値を作成するために使用する。M R 2 初期値決定用の乱数 M R 3 と、M R 6 初期値決定用の乱数 M R 7 は、ステップ S 2 4 の遊技用乱数更新処理だけでなく、図 2 7 6 に示されたステップ S 9 0 1 6 の初期値決定用乱数更新処理においても更新可能であればよい。

20

30

#### 【 1 6 7 7 】

変動パターンは、変動パターン種別選択用の乱数 M R 4 の値にもとづいて選択された変動パターン種別に含まれる 1 または複数の変動パターンのうちから、今回の可変表示における使用パターンとなるものが、変動パターン決定用の乱数 M R 5 の値を用いて決定される。変動パターンは、特図ゲームの実行時間である特図変動時間と、演出図柄の可変表示の態様と、演出図柄の可変表示中の演出内容と、を含む各種の変動設定事項を指定する。特図変動時間は、演出図柄の可変表示における実行時間ともなる。演出図柄の可変表示の態様は、リーチの有無などを含む。演出図柄の可変表示中の演出内容は、リーチ演出の種類などを含む。変動パターンは、可変表示パターンともいう。変動パターン種別は、例えば演出図柄の可変表示中における演出態様などにもとづいて、予め分類された 1 または複数の変動パターンが含まれるグループである。

40

#### 【 1 6 7 8 】

図 2 7 7 ( A ) に示すステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理は、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態および小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御など、特別図柄の可変表示と遊技状態に関する処理が含まれる。ステップ S 9 0 2 6 の普通図柄プロセス処理は、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号にもとづく普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」にもとづく可変入賞球装置 6 B の開放制御など、普通図柄の

50

可変表示と第2始動入賞口の状態制御に関する処理が含まれる。ステップS9027の情報出力処理は、情報出力信号の設定を行う。情報出力信号は、大当り情報、始動情報、確率変動情報など、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情報に対応した信号である。大当り情報は、大当りの発生回数などを示す。始動情報は、始動入賞の回数などを示す。確率変動情報は、確変状態となった回数などを示す。ステップS9028の賞球処理は、賞球コマンド出力カウンタ加算処理と、賞球制御処理と、が含まれる。賞球コマンド出力カウンタ加算処理は、賞球個数テーブルを使用してスイッチのオン判定を行い、オン検出時に、賞球コマンド出力カウンタの更新、入賞情報出力カウンタの更新を行う。賞球制御処理は、賞球プロセスコードに対応した処理を選択して、遊技球の検出にもとづく賞球を払出可能に制御する。ステップS9029のメ  
10  
イン側表示制御処理は、第1特別図柄の表示設定と、第2特別図柄の表示設定と、を含んでいる。第1特別図柄の表示設定は、特別図柄制御処理の実行により、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の表示を更新可能に制御するための設定である。第2特別図柄の表示設定は、特別図柄制御処理の実行により、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の表示を更新可能に制御するための設定である。

#### 【1679】

図278(A)は、特別図柄プロセス処理として、図277(A)に示すステップS9025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。CPU103は、特別図柄プロセス処理において、まず、始動入賞判定処理(ステップS101)を実行する。始動入賞判定処理は、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納  
20  
して保留記憶数を更新する処理が含まれる。始動入賞の発生が検出された場合に、保留記憶数が上限値未満であれば、表示結果、当り種別、変動パターンなどの決定に用いられる乱数値が抽出される。抽出された乱数値は、保留情報として記憶される。また、抽出された乱数値にもとづいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報の記憶や保留記憶数を更新した後に、演出制御基板12に対して、始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定などの判定結果を指定する演出制御コマンドを送信するためのコマンド設定が行われる。こうしたコマンド設定により、始動入賞時の演出制御コマンドは、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

#### 【1680】

CPU103は、ステップS101の始動入賞判定処理を実行した後に、RAM102  
30  
の所定アドレスに記憶された特図プロセスコードを読み出す(ステップS102)。特図プロセスコードは、00[H]~0B[H]のいずれかに更新設定が可能であり、特別図柄プロセスコードともいう。[H]は16進数であることを示す。CPU103は、特図プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行する(ステップS103)。これにより、特別図柄の可変表示に関する遊技の進行を制御可能になる。

#### 【1681】

図278(B)は、特別図柄プロセス処理において、特図プロセスコードに対応して実行可能な処理の一例を示している。特別図柄プロセス処理は、特図プロセスコードに対応して実行可能な処理として、特図プロセスコードが00[H]に対応する特別図柄通常処理と、特図プロセスコードが01[H]に対応する特別図柄変動処理と、特図プロセス  
40  
コードが02[H]に対応する特別図柄停止処理と、特図プロセスコードが03[H]に対応する小当り開放前処理と、特図プロセスコードが04[H]に対応する小当り開放中処理と、特図プロセスコードが05[H]に対応する小当り開放後処理と、特図プロセスコードが06[H]に対応する小当り排出球待機処理と、特図プロセスコードが07[H]に対応する小当り終了処理と、特図プロセスコードが08[H]に対応する大入賞口開放前処理と、特図プロセスコードが09[H]に対応する大入賞口開放中処理と、特図プロセスコードが0A[H]に対応する大入賞口開放後処理と、特図プロセスコードが0B[H]に対応する大当り終了処理と、を含んでいる。

#### 【1682】

特別図柄通常処理は、記憶された保留情報の有無などにもとづいて、第1特図ゲームま  
50

たは第2特図ゲームを開始するか否かを判定可能な処理を含む。特別図柄通常処理は、特別図柄判定用の乱数MR1の値にもとづいて、特別図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否か、さらに、「時短」とするか否かなどを、判定可能な処理を含む。特別図柄通常処理は、表示結果の判定に対応して、特別図柄の可変表示において停止表示する確定特別図柄を決定する処理を含む。特別図柄通常処理は、変動パターンを決定する処理を含む。このように、特別図柄通常処理では、特別図柄の可変表示が開始される場合に、その表示結果が導出表示される以前に、可変表示に関する各種の判定や決定（事前決定）が行われるとともに、特図プロセスコードが01[H]に更新される。

【1683】

CPU103は、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルをROM101から読み出して参照する。主基板11における乱数値を用いた他の判定や決定についても同様である。乱数値を用いない場合でも、必要なテーブルをROM101から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。演出制御基板12においては、各種のテーブルをROM121から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などができればよい。

【1684】

特別図柄通常処理では、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という、特図2優先消化の制御が行われてもよい。あるいは、特別図柄通常処理では、第1始動入賞口と第2始動入賞口に遊技球が入賞した順序と対応して、その入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるといふ、入賞順消化の制御が行われてもよい。

【1685】

特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、変動パターンに対応する特図変動時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。特図変動時間が経過した場合に、確定特別図柄を停止表示する図柄停止時間を設定し、各種カウンタの計数値を更新するとともに、特図プロセスコードが02[H]に更新される。特別図柄停止処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、特別図柄変動処理にて設定された図柄停止時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。図柄停止時間が経過した場合に、可変表示の表示結果に対応して、特図プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、特図プロセスコードは08[H]に更新される。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、特図プロセスコードは03[H]に更新される。可変表示の表示結果が「時短」や「ハズレ」である場合に、特図プロセスコードはクリアされて初期値である00[H]に更新される。また、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、大当り遊技状態の開始に対応した設定が行われる。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、小当り遊技状態の開始に対応した設定が行われる。可変表示の表示結果が「時短」である場合に、遊技状態を時短状態に制御するための設定が行われる。

【1686】

小当り開放前処理は、可変表示の表示結果が「小当り」であることにもとづいて、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行い、特図プロセスコードを04[H]に更新する。小当り開放中処理は、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測し、小当り用開放時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。小当り用開放時間が経過した場合に、大入賞口を閉鎖状態とするための設定とともに、特図プロセスコードが05[H]に更新される。小当り開放後処理は、小当り遊技状態における大入賞口の入賞検出を行い、所定時間の経過後に、特図プロセスコードを06[H]に更新する。小当り排出球待機処理は、大入賞口排出球エラーの設定、V入賞領域51の通過判定、大入賞口の排出完了判定を行う処理が含まれる。大入賞口の排出完了と判定された場合に、小当り終了前の設定とともに、特図プロセスコードが07[H]に更新される。小当り終了処理は、特定領域通過フラグによりV入賞領域51の通過有無

10

20

30

40

50

を判定する処理が含まれる。特定領域通過フラグは、V入賞領域51を通過した遊技球があった場合に、オン状態に対応する指定値01[H]が設定される。特定領域通過フラグがオンである場合に、大当りの開始設定とともに、特図プロセスコードが08[H]に更新される。特定領域フラグがオフである場合に、小当りの終了設定とともに、特図プロセスコードがクリアされて初期値である00[H]に更新される。

#### 【1687】

大入賞口開放前処理は、大入賞口開放回数カウンタの更新や大入賞口の作動設定を含めた大入賞口開放時の設定など、大入賞口を開放状態に制御するための設定を行い、特図プロセスコードを09[H]に更新する。大入賞口開放中処理は、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測するとともに、大入賞口の入賞検知を行い、大入賞口入賞個数最大値に達した場合や、大当り用開放時間が経過した場合に、大入賞口を閉鎖状態とするための設定とともに、特図プロセスコードを0A[H]に更新する。大入賞口開放後処理は、大入賞口排出球不一致エラーの設定を行った後に、大入賞口開放後時間の終了判定を行い、開放終了時と判定された場合に、大入賞口開放回数カウンタの計数値を判定する処理が含まれる。大入賞口開放回数カウンタの計数値が大入賞口開放回数最大値未満である場合に、特図プロセスコードを08[H]に更新して、次のラウンドを開始可能に制御する。大入賞口開放回数カウンタの計数値が大入賞口開放回数最大値である場合に、大当り終了演出時間の設定を含めた開放終了時の設定とともに、特図プロセスコードを0B[H]に更新する。大当り終了処理は、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。大当り終了演出時間が経過した場合に、大当り終了時の遊技状態設定を含めた大当りの終了設定とともに、特図プロセスコードがクリアされて初期値である00[H]に更新される。

#### 【1688】

特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理は、特別図柄大当り判定処理と、特別図柄小当り判定処理と、を含んでいる。また、特別図柄通常処理は、特別図柄時短判定処理を含んでもよい。これらの判定処理では、特別図柄判定用バッファから読み出した特別図柄判定用の乱数MR1の値を用いて、その値がいずれの判定範囲に含まれるかという、特別図柄判定値チェックが行われる。例えば、特別図柄判定用の乱数MR1の値が大当り判定範囲に含まれる場合に、特別図柄大当り判定処理により特別図柄の表示結果を「大当り」にすると判定される。また、特別図柄判定用の乱数MR1の値が小当り判定範囲に含まれる場合に、特別図柄小当り判定処理により特別図柄の表示結果を「小当り」にすると判定される。特別図柄判定用の乱数MR1の値が時短判定範囲に含まれる場合に、特別図柄時短判定処理により特別図柄の表示結果を「時短」にすると判定されてもよい。

#### 【1689】

図279は、特別図柄の表示結果である特図表示結果の判定例を示している。始動口入賞指定値は、第1始動入賞口に遊技球が進入したことによる第1始動入賞の場合に対応して「1」が設定され、第2始動入賞口に遊技球が進入したことによる第2始動入賞の場合に対応して「2」が設定される。すなわち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、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である第1特図ゲームが実行される。これに対し、始動口入賞指定値が「2」の場合に、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である第2特図ゲームが実行される。特別図柄大当り判定処理、特別図柄小当り判定処理、特別図柄時短判定処理では、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とに対応して、特図表示結果が「大当り」、「小当り」、「時短」、「ハズレ」のいずれかに決定されるように、乱数MR1の値と比較されるMR1判定値が設定される。特図表示結果が「大当り」に割り当てられたMR1判定値は、大当り判定値ともいう。特図表示結果が「小当り」に割り当てられたMR1判定値は、小当り判定値ともいう。特図表示結果が「時短」に割り当てられたMR1判定値は、時短判定値ともいう。大当り判定値の設定による大当り確率は、特図ゲームにより大当りとなる割合を示す。小当り判定値の設定による小当り確率は、特図ゲームにより小当りとなる割合を示す。時短判定値の設定による時短確率は、特図ゲームによりベース制御が変更可能



な割合を示す。

【 1 6 9 0 】

( 演出制御基板 1 2 の主要な動作 )

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板 1 7 などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、演出制御メイン処理を実行する。

【 1 6 9 1 】

図 2 8 0 は、演出制御基板 1 2 において演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図 2 8 0 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、初期化处理 ( ステップ S 7 1 ) を実行する。初期化処理は、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載されたタイマ回路用のレジスタ設定などを含む。このときに、初期動作制御処理 ( ステップ S 7 2 ) を実行する。初期動作制御処理は、可動体 3 2 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など、可動体 3 2 の初期動作を行う制御が含まれる。その後、タイマ割込みフラグがオンであるか否かを判定する ( ステップ S 7 3 )。タイマ割込みフラグは、例えばタイマ回路用のレジスタ設定にもとづいて、2 ミリ秒といった所定時間が経過するごとに、オン状態にセットされる。タイマ割込みフラグがオフである場合に ( ステップ S 7 3 ; N o )、ステップ S 7 3 を繰り返して待機する。

10

【 1 6 9 2 】

タイマ割込みフラグがオンである場合に ( ステップ S 7 3 ; Y e s )、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに ( ステップ S 7 4 )、コマンド解析処理 ( ステップ S 7 5 ) を実行する。コマンド解析処理は、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などの処理が含まれる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したか、あるいは、演出制御コマンドが特定する内容などを、演出制御プロセス処理などで確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合に、その遊技状態に対応する背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

20

【 1 6 9 3 】

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 ( ステップ S 7 6 ) を実行する。演出制御プロセス処理は、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、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が含まれる。各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドなどにもとづいた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理 ( ステップ S 7 7 ) を実行する。演出用乱数更新処理は、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をソフトウェアにより更新する。その後、ステップ S 7 3 に戻る。ステップ S 7 3 に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

30

40

【 1 6 9 4 】

図 2 8 1 ( A ) は、演出制御プロセス処理として、図 2 8 0 に示すステップ 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。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセス処理において、まず、先読み演出設定処理 ( ステップ S 1 5 1 ) を実行する。先読み演出設定処理は、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドにもとづいて、先読み予告演出の実行に関する判定や決定、設定などの処理が含まれる。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もとづいて保留表示を表示するための処理が含まれる。

【 1 6 9 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読み演出設定処理を実行した後に、R A M 1 2 2 の所定

50

アドレスに記憶された演出プロセスコードを読み出す（ステップ S 1 5 2）。演出プロセスコードは、0 0 [ H ] ~ 0 A [ H ] のいずれかに更新設定が可能であり、演出制御プロセスコードともいう。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行する（ステップ S 1 5 3）。これにより、演出図柄の可変表示を含めた演出の実行を制御可能になる。

【 1 6 9 6 】

図 2 8 1 ( B ) は、演出制御プロセス処理において、演出プロセスコードに対応して実行可能な処理の一例を示している。演出制御プロセス処理は、演出プロセスコードに対応して実行可能な処理として、演出プロセスコードが 0 0 [ H ] に対応する変動パターンコマンド待ち処理と、演出プロセスコードが 0 1 [ H ] に対応する演出図柄変動開始処理と、演出プロセスコードが 0 2 [ H ] に対応する演出図柄変動中処理と、演出プロセスコードが 0 3 [ H ] に対応する演出図柄変動停止処理と、演出プロセスコードが 0 4 [ H ] に対応する小当り表示処理と、演出プロセスコードが 0 5 [ H ] に対応する小当り開放中処理と、演出プロセスコードが 0 6 [ H ] に対応する小当り終了演出処理と、演出プロセスコードが 0 7 [ H ] に対応する大当り表示処理と、演出プロセスコードが 0 8 [ H ] に対応するラウンド中処理と、演出プロセスコードが 0 9 [ H ] に対応するラウンド後処理と、演出プロセスコードが 0 A [ H ] に対応する大当り終了演出処理と、を含んでいる。

【 1 6 9 7 】

変動パターンコマンド受信待ち処理は、主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から伝送された変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定可能な処理を含む。例えば、コマンド解析処理でセットされる変動パターン指定コマンド受信フラグがオンであるか否かにより、受信有無を判定可能である。変動パターン指定コマンドの受信ありと判定された場合に、演出プロセスコードが 0 1 [ H ] に更新される。変動パターン指定コマンドの受信なしと判定された場合に、デモ表示の制御が行われる。演出図柄変動開始処理は、特図ゲームに対応する変動時演出が開始されるように制御する処理を含む。例えば、受信した変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の演出パターンを選択し、演出実行時間を計測する演出プロセスタイマの計時値について更新を開始させ、演出プロセスコードが 0 2 [ H ] に更新される。演出図柄変動中処理は、演出パターンを構成する各演出要素の切替えタイミングなどを制御するとともに、演出プロセスタイマの計時値にもとづいて演出実行時間が経過したか否かを判定可能な処理を含む。演出実行時間が経過したと判定された場合に、演出プロセスコードが 0 3 [ H ] に更新される。演出図柄変動停止処理は、演出実行時間が経過したこと、または演出図柄確定コマンドを受信したことなど、変動時演出の終了条件が成立したことにもとづいて、変動時演出の終了制御を行い、確定特別図柄に対応した演出結果を表示可能に制御する処理を含む。そして、可変表示の表示結果に対応して、演出プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、演出プロセスコードは 0 7 [ H ] に更新される。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、演出プロセスコードは 0 4 [ H ] に更新される。可変表示の表示結果が「時短」や「ハズレ」である場合に、演出プロセスコードはクリアされて初期値である 0 0 [ H ] に更新される。

【 1 6 9 8 】

小当り表示処理は、小当りが発生したときに、小当りファンファーレ演出を行うための設定処理を含む。小当りファンファーレ演出は、画像表示装置 5 の画面上に小当りの発生を報知する演出画像が表示される小当り表示を含み、小当りファンファーレ演出時間が経過するまで実行可能である。小当りファンファーレ演出時間が経過したときに、小当りファンファーレ演出の終了制御とともに、演出プロセスコードが 0 5 [ H ] に更新される。小当り開放中処理は、小当り遊技状態において大入賞口の開放中に対応して、小当り開放中演出を行うための設定を行い、演出プロセスコードを 0 6 [ H ] に更新する。小当り終了演出処理は、画像表示装置 5 の画面上に小当り遊技状態の終了を報知する演出画像を表示可能に制御する処理を含む。また、小当り遊技状態において、特定領域スイッチ 2 4 により遊技球が検出され、V 入賞が発生したと判定された場合に、V 入賞の発生を報知する

10

20

30

40

50

V入賞演出の実行制御が行われる。小当り遊技状態においてV入賞が発生した場合に、演出プロセスコードは07[H]に更新される。小当り遊技状態においてV入賞が発生しなかった場合に、演出プロセスコードはクリアされて初期値である00[H]に更新される。

#### 【1699】

大当り表示処理は、大当りが発生したときに、ファンファーレ演出を行うための設定処理を含む。ファンファーレ演出は、画像表示装置5の画面上に大当りの発生を報知する演出画像が表示される大当り表示を含み、ファンファーレ演出時間が経過するまで実行可能である。ファンファーレ演出時間が経過したときに、ファンファーレ演出の終了制御とともに、演出プロセスコードが08[H]に更新される。ラウンド中処理は、大当り遊技状態におけるラウンド中の表示設定を含む。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドの終了でなければ、演出プロセスコードを09[H]に更新し、最終ラウンドの終了であれば、演出プロセスコードを0A[H]に更新する。ラウンド後処理は、大当り遊技状態におけるラウンド間の表示設定を含む。そして、ラウンド開始条件が成立したときに、演出プロセスコードを08[H]に更新する。大当り終了演出は、画像表示装置5の画面上に大当り遊技状態の終了を報知する演出画像を表示可能に制御する処理を含む。その後、大当り終了の報知時間が経過したときに、演出プロセスコードはクリアされて初期値である00[H]に更新される。

#### 【1700】

(基本説明の変形例)

パチンコ遊技機1は、基本説明における構成、機能、処理、動作に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。上記実施の形態において、下位概念となる事項が記載されている場合に、同族的事項や同類的事項を用いた上位概念の発明、あるいは、共通する性質を用いた上位概念の発明は、本願発明として包含され、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構造や特性を備えたものであってもよい。

#### 【1701】

パチンコ遊技機1は、入賞の発生にもと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てもよいし、遊技媒体を封入し入賞の発生にもとづいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

#### 【1702】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは、例えば、「-」を示す記号など、1種類の図柄だけとして、この図柄の表示と消灯とを繰り返す可変表示を行うようにしてもよい。可変表示中に1種類の図柄が表示され、可変表示の停止時に、この図柄が表示されなくてもよい。例えば、表示結果としては「-」を示す記号が表示されず、特別図柄の表示がない非表示状態としてもよい。

#### 【1703】

パチンコ遊技機1は、複数の設定値に対応して大当りの当選確率や出玉率が変わる構成を備えてもよい。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定されている設定値ごとに異なる大当り判定値を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率を変更可能であってもよい。具体的な一例として、設定値は1~6の6段階からなり、6が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この場合に、設定値として6が設定されていれば遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい

10

20

30

40

50

。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てもよい。可変表示の実行中には、所定割合でパチンコ遊技機 1 における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であってもよい。パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機 1 における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。設定示唆演出は、任意の演出によって大当たり期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。

#### 【 1 7 0 4 】

大当たり遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当たり遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当たり遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

10

#### 【 1 7 0 5 】

遊技機に関する発明は、パチンコ遊技機 1 に限定されず、スロットマシンにも、適宜、適用することができる。スロットマシンは、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能である。スロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な有利状態は、例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ といった、いわゆるボーナスのうち 1 以上のものを含んでいけばよい。

20

#### 【 1 7 0 6 】

遊技の進行や演出の実行を含めた各種の制御を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機 1 などの遊技機に含まれるコンピュータ装置に対して、着脱自在の記録媒体により配布と提供が可能なものであってもよいし、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布と提供が可能なものであってもよい。また、通信回線などを介してネットワーク上の外部機器に接続可能な通信処理部を備え、その外部機器からプログラムやデータをダウンロードすることにより配布や提供が可能なものであってもよい。遊技や演出の実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介して接続されたネットワーク上の外部機器におけるハードウェア資源を用いて直接実行が可能なものであってもよいし、他のコンピュータ装置などとネットワークを介してデータの交換を行うことにより遊技や演出を実行可能なものであってもよい。

30

#### 【 1 7 0 7 】

処理やデータの決定割合、演出の実行割合など、各種割合を比較する場合に、「高い」、「低い」、「異なる」などの表現は、一方が「0%」または「100%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方の決定結果や実行内容について、「0%」の割合で決定や実行がない場合を含んでもよいし、「100%」の割合で必ず決定や実行がある場合を含んでもよい。

40

#### 【 1 7 0 8 】

( 特徴部 2 3 A K に関する説明 )

特徴部 2 3 A K におけるパチンコ遊技機 1 は、特別図柄の表示結果が「ハズレ」または「大当たり」になる一方で、「小当たり」や「時短」にはならないように制御される。また、所定の確変制御条件が成立したことにともづいて、大当たり遊技状態の終了後に遊技状態が確変状態に制御される。確変状態は、所定回数の可変表示が実行されること、あるいは次

50

回の大当り遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。

【 1709 】

大当り遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置 50 の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球が V 入賞領域 51 を通過して特定領域スイッチ 24 によって検出されたことにもとづいて、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立する。すなわち、特定領域スイッチ 24 の設置箇所を特定領域とし、この特定領域を遊技球が通過したことにもとづいて、確変制御条件を成立させることができる。

【 1710 】

こうした確変制御条件の成立にもとづいて、大当り遊技状態の終了後に、高確高ベース状態に制御される。高確高ベース状態は、確変制御により通常状態に比べて大当り遊技状態に制御される確率が高くなるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。確変制御条件の不成立にもとづいて、大当り遊技状態の終了後に、低確高ベース状態に制御される。低確高ベース状態は、大当り遊技状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。

10

【 1711 】

図 282 - 1 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。特別図柄通常処理において、CPU 103 は、合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ A K S 101）。合計保留記憶数は、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計値により、未だ開始されていない可変表示に関する保留情報の記憶数を示す。ステップ A K S 101 では、例えば合計保留記憶カウンタの計数値が「0」である場合に、合計保留記憶数が「0」であると判定する。合計保留記憶カウンタは、RAM 102 の所定アドレスに設けられ、合計保留記憶数を計数可能であればよい。

20

【 1712 】

ステップ A K S 101 に対応して合計保留記憶数が「0」以外である場合に（ステップ A K S 101 ; No）、合計保留記憶数を 1 減算更新する（ステップ A K S 102）。このとき、始動口入賞指定値を示すデータが設定されてもよい。例えば第 2 保留記憶数が「0」以外である場合に、始動口入賞指定値を「2」に設定するとともに、第 2 保留記憶数を 1 減算更新する。これに対し、第 2 保留記憶数が「0」である場合に、始動口入賞指定値を「1」に設定するとともに、第 1 保留記憶数を 1 減算更新する。ステップ A K S 101 にて合計保留記憶数が「0」以外であれば、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とのうち、少なくともいずれか一方は「0」以外である。始動口入賞指定値を示すデータを設定するときに、第 2 保留記憶数について先に「0」以外であるか否かを判定することにより、第 2 特別図柄を用いた特図ゲームの方が、第 1 特別図柄を用いた特図ゲームよりも優先して実行することができればよい。

30

【 1713 】

ステップ A K S 102 に続いて、特別図柄判定制御テーブルを指定する（ステップ A K S 103）。特別図柄判定制御テーブルは、特別図柄に関する判定の制御に用いられる各種情報が格納されている。例えば特別図柄判定制御テーブルは、特別図柄判定用バッファや当り図柄用バッファ、特別図柄バッファなどのアドレスを指定する。特別図柄判定用バッファは、図 278 (A) に示された特別図柄プロセス処理のステップ S 101 における始動入賞判定処理により、始動入賞の発生にもとづいて抽出された遊技用乱数のうち、特別図柄判定用の乱数 M R 1 を示すデータが記憶される。当り図柄用バッファは、始動入賞の発生にもとづいて抽出された遊技用乱数のうち、当り図柄選択用の乱数 M R 2 を示すデータが記憶される。特別図柄バッファは、確定特別図柄を示すデータが記憶される。確定特別図柄は、特図ゲームにおける特別図柄の表示結果となる。

40

【 1714 】

特別図柄判定制御テーブルは、第 1 特別図柄に対応した第 1 特別図柄判定制御テーブルと、第 2 特別図柄に対応した第 2 特別図柄判定制御テーブルと、を含んでいてもよい。ス

50

ステップ A K S 1 0 3 では、第 2 特別図柄判定制御テーブルを指定した後に、始動口入賞指定値が「1」であるか否かを判定してもよい。そして、始動口入賞指定値が「1」である場合に、第 1 特別図柄判定制御テーブルを指定し直してもよい。第 2 特別図柄判定制御テーブルの指定は、第 2 特別図柄判定制御テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなる H L レジスタに格納することにより実行可能である。第 1 特別図柄判定制御テーブルを指定し直す場合に、第 1 特別図柄判定制御テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなる H L レジスタに格納することにより、ポインタの値を上書き設定する。このように、第 2 特別図柄判定制御テーブルを指定してから、始動口入賞指定値が「1」である場合に、第 1 特別図柄判定制御テーブルを設定し直すことにより、第 2 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第 1 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に用いる格納命令のプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。また、第 2 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第 1 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

10

**【 1 7 1 5 】**

ステップ A K S 1 0 3 の次に、特別図柄対応バッファの記憶内容をシフトさせる（ステップ A K S 1 0 4）。特別図柄対応バッファは、特別図柄判定用バッファや当り図柄用バッファの他に、変動パターン種別選択用バッファや変動パターン用バッファなどを含み、始動入賞の発生にもとづいて抽出された遊技用乱数を示すデータが記憶される乱数格納用のバッファであればよい。ステップ A K S 1 0 4 では、例えば、転送先アドレス、転送元アドレス、転送回数を設定した後に、ブロック転送命令を実行することにより、特別図柄対応バッファの各格納領域における記憶内容を、1 単位ずつ前の格納領域に転送してシフトさせればよい。

20

**【 1 7 1 6 】**

ステップ A K S 1 0 4 に続いて、特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値を読み出す（ステップ A K S 1 0 5）。その後、特別図柄大当り判定（ステップ A K S 1 0 6）と、特別図柄情報設定（ステップ A K S 1 0 7）と、を行う。この実施の形態では、特図ゲームにおける特別図柄の表示結果が、「大当り」または「ハズレ」のいずれかに決定され、「小当り」や「時短」には決定されない。

30

**【 1 7 1 7 】**

ステップ A K S 1 0 6 の特別図柄大当り判定は、ステップ A K S 1 0 5 により読み出した特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値を、大当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを判定する。特図表示結果を「大当り」とするか否かの判定は、有利状態としての大当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄大当り判定において特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた場合に、大当り指定値となる 0 1 [ H ] が、当りフラグにセットされる。なお、当りフラグは、特別図柄通常処理が実行される場合に、初期値となる 0 0 [ H ] が設定されている。

**【 1 7 1 8 】**

ステップ A K S 1 0 7 の特別図柄情報設定は、特図表示結果が「大当り」である場合における大当り種別の設定および大当り図柄の設定と、特図表示結果が「ハズレ」である場合におけるハズレ図柄の設定と、を含んでいる。大当り種別を示すデータは、大当り種別バッファに格納して記憶される。大当り図柄またはハズレ図柄といった確定特別図柄を示すデータは、特別図柄バッファに格納して記憶される。特別図柄バッファは、第 1 特別図柄に対応した第 1 特別図柄バッファと、第 2 特別図柄に対応した第 2 特別図柄バッファと、を含んでいる。ステップ A K S 1 0 7 では、ステップ A K S 1 0 3 により指定された特別図柄判定制御テーブルを参照することにより、第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファのアドレスを特定可能である。

40

**【 1 7 1 9 】**

ステップ A K S 1 0 7 の後に、判定後データ設定（ステップ A K S 1 0 8）と、変動パターン設定処理（ステップ A K S 1 0 9）と、を実行してから、特別図柄通常処理を終了

50

する。ステップ A K S 1 0 8 の判定後データ設定は、判定後ワーク設定テーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。判定後ワーク設定テーブルを指定するとき、ステップ A K S 1 0 3 により指定された特別図柄判定制御テーブルを参照することにより、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄に対応した判定後ワーク設定テーブルのアドレスを特定可能である。ステップ A K S 1 0 9 のデータセット処理は、特別図柄判定用バッファや当り図柄用バッファをクリアして、格納値を初期化するためのデータクリア処理を含んでいけばよい。

#### 【 1 7 2 0 】

ステップ A K S 1 0 1 に対応して合計保留記憶数が「 0 」である場合に（ステップ A K S 1 0 1 ; Y e s ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ A K S 1 1 0 ）。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であることを示すフラグである。デモ表示フラグがオンである場合に（ステップ A K S 1 1 0 ; Y e s ）、特別図柄通常処理は終了する。これに対し、デモ表示フラグがオフである場合に（ステップ A K S 1 1 0 ; N o ）、デモ表示フラグをオン状態にセットし（ステップ A K S 1 1 1 ）、待機時コマンドの送信設定を行ってから（ステップ A K S 1 1 2 ）、特別図柄通常処理は終了する。ステップ A K S 1 1 2 の送信設定は、待機時コマンド送信テーブルの指定と、コマンドセット処理と、を含んでいる。待機時コマンド送信テーブルは、背景指定コマンドと、客待ちデモコマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいけばよい。

#### 【 1 7 2 1 】

図 2 8 2 - 2 は、大当り種別決定例 A K D 0 1 を示している。図 2 8 2 - 1 に示された特別図柄通常処理では、ステップ A K S 1 0 7 の特別図柄情報設定において、特図表示結果が「大当り」である場合に、大当り種別決定用の乱数の値などを用いて大当り種別の設定を行う。例えば、当りフラグが 0 1 [ H ] に設定されて大当り指定値を示す場合に、大当り種別決定用の乱数の値を示すデータが読み出され、また、始動口入賞指定値と、確変フラグと、時短フラグとに対応して、大当り種別決定テーブルが選択される。大当り種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「 1 」の場合と「 2 」の場合、確変フラグがオンである場合とオフである場合、時短フラグがオンである場合とオフである場合などに、それぞれ対応して、予め用意されていけばよい。確変フラグは確変状態としての高確状態に対応してオン状態にセットされ、時短フラグは時短状態としての高ベース状態に対応してオン状態にセットされる。大当り種別決定テーブルは、判定値データを含むテーブルデータにより構成される。大当り種別決定テーブルの判定値データは、決定可能な大当り種別ごとの振り分け判定値を示し、複数の大当り種別に対応した複数の振り分け判定値を設定可能である。ステップ A K S 1 0 7 の特別図柄情報設定では、特図表示結果が「大当り」である場合に、大当り種別決定用の乱数を用いて大当り種別を決定するとともに、当り図柄選択用の乱数 M R 2 を用いて大当り図柄となる特別図柄を選択してもよい。例えば、大当り種別決定用の乱数の値を、判定値データに示される複数の振り分け判定値と順次に比較可能なループ処理を実行して、乱数の値が振り分け判定値以下となった場合に、その振り分け判定値に対応する大当り種別が決定されるようにすればよい。あるいは、当り図柄選択用の乱数 M R 2 を用いて、大当り種別の決定と大当り図柄の選択とが、行われてもよい。

#### 【 1 7 2 2 】

大当り遊技状態には、特定ラウンドの実行中に、V 入賞口開閉部材となる振分部材が V 入賞領域 5 1 を開放状態とする上限時間について設定が共通または相違する複数の大当り種別がある。一例として、複数の大当り種別は、大当り種別が「通常」の場合と、大当り種別が「確変」の場合とに、分類可能である。このうち、大当り種別が「通常」の場合に、V 入賞領域 5 1 を開放状態とする上限時間が 5 0 ミリ秒 ( m s ) に設定される。これに対し、大当り種別が「確変」の場合に、V 入賞領域 5 1 を開放状態とする上限時間が 2 9 5 0 0 ミリ秒に設定される。したがって、大当り種別が「通常」の場合に、V 入賞領域 5 1 を遊技球が通過 ( 進入 ) する可能性が低く、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立しにくい。その一方で、大当り種別が「確変」の場合に、V 入

10

20

30

40

50

賞領域 5 1 を遊技球が通過（進入）する可能性が高く、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立しやすい。

【 1 7 2 3 】

この実施の形態では、大当り種別が「通常」の場合として大当り種別 N A 0 1 ~ N A 1 1 が含まれ、大当り種別が「確変」の場合として大当り種別 K A 0 1 ~ K A 1 5 が含まれている。決定例 A K D 0 1 において、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合、確変状態における確変制御の有無、時短状態における高ベース制御の有無などに対応して、所定割合で複数の大当り種別のいずれかに決定可能である。ここで、高ベース制御が行われない「なし」の場合に、確変制御が「なし」の場合と「あり」の場合とで、異なる割合により大当り種別が決定される。これに対し、高ベース制御が行われる「あり」の場合に、確変制御が「なし」の場合と「あり」の場合とで、共通の割合により大当り種別が決定される。また、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、一部または全部が異なる大当り種別に決定可能である。

10

【 1 7 2 4 】

決定例 A K D 0 1 では、確変制御および高ベース制御がともに「なし」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、大当り種別 N A 0 1 ~ N A 0 4 と、大当り種別 K A 0 1 ~ K A 0 6 とのいずれかに決定可能である一方、始動口入賞指定値が「2」の場合に、大当り種別 N A 0 5 ~ N A 0 7 と、大当り種別 K A 0 7 ~ K A 1 0 とのいずれかに決定可能である。したがって、確変制御および高ベース制御がともに「なし」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、全部が異なる大当り種別に決定可能である。また、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、大当り種別 N A 0 2、N A 0 4 と、大当り種別 K A 0 2、K A 0 4 ~ K A 0 6 とのいずれかに決定可能である一方、始動口入賞指定値が「2」の場合に、大当り種別 N A 0 5 ~ N A 0 7 と、大当り種別 K A 0 7 ~ K A 1 0 とのいずれかに決定可能である。あるいは、高ベース制御が「あり」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、大当り種別 N A 0 8 と、大当り種別 K A 1 1、K A 1 5 とのいずれかに決定可能である一方、始動口入賞指定値が「2」の場合に、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と、大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 とのいずれかに決定可能である。このように、高ベース制御が「あり」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、共通の大当り種別 K A 1 5 に決定可能である。したがって、高ベース制御が「あり」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、一部が異なる大当り種別に決定可能である。

20

30

【 1 7 2 5 】

決定例 A K D 0 1 では、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、100 / 200 の決定割合すなわち 50 % の決定率で大当り種別が「通常」に含まれるものに決定され、100 / 200 の決定割合すなわち 50 % の決定率で大当り種別が「確変」に含まれるものに決定される。また、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、12 / 200 の決定割合すなわち 6 % の決定率で大当り種別が「通常」に含まれるものに決定され、188 / 200 の決定割合すなわち 94 % の決定率で大当り種別が「確変」に含まれるものに決定される。このように、始動口入賞指定値が「2」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合よりも高い割合で大当り種別が「確変」に含まれるものに決定される。したがって、第 2 特別図柄を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「大当り」であり大当り遊技状態に制御される場合の方が、第 1 特別図柄を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「大当り」であり大当り遊技状態に制御される場合よりも高い割合で、大当り遊技状態が終了した後の遊技状態を確変状態に制御可能である。

40

【 1 7 2 6 】

大当り種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御の有無や高

50



ベース制御の有無によらず、決定可能な大当り種別が「通常」に含まれるものに対応して決定割合が11/200である第1区分、44/200である第2区分、11/200である第3区分、34/200である第4区分の順に複数区分を有し、決定可能な大当り種別が「確変」に含まれるものに対応して決定割合が12/200である第5区分、7/200である第6区分、12/200である第7区分、19/200である第8区分、15/200である第9区分、35/200である第10区分の順に複数区分を有するように、複数の振り分け判定値を示す判定値データが設定される。また、大当り種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、決定可能な大当り種別が「通常」に含まれるものに対応して決定割合が2/200である第1区分、2/200である第2区分、2/200である第3区分、2/200である第4区分、1/200である第5区分、1/200である第6区分、2/200である第7区分の順に複数区分を有し、決定可能な大当り種別が「確変」に含まれるものに対応して決定割合が62/200である第8区分、50/200である第9区分、62/200である第10区分、14/200である第11区分の順に、複数区分を有するように複数の振り分け判定値を示す判定値データが設定される。

10

## 【1727】

大当り種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とに対応して、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、決定割合が共通の複数区分を有する一方で、確変制御の有無や高ベース制御の有無によって、決定結果となる大当り種別に対する各区分の割当てが異なるように、複数の振り分け判定値を示す判定値データが設定される。このような決定割合が共通の複数区分を有するので、大当り種別の決定に用いるテーブルを容易に設計可能となり、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。また、決定結果となる大当り種別に対する各区分の割当てが異なるので、大当り種別の決定割合を柔軟に設計可能となり、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

20

## 【1728】

決定例AKD01において、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御および高ベース制御がともに「なし」であることにより、決定割合が11/200の第1区分は大当り種別NA01に割り当てられ、決定割合が44/200の第2区分は大当り種別NA02に割り当てられ、決定割合が11/200の第3区分は大当り種別NA03に割り当てられ、決定割合が34/200の第4区分は大当り種別NA04に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が12/200の第5区分は大当り種別KA01に割り当てられ、決定割合が7/200の第6区分は大当り種別KA02に割り当てられ、決定割合が12/200の第7区分は大当り種別KA03に割り当てられ、決定割合が19/200の第8区分は大当り種別KA04に割り当てられ、決定割合が15/200の第9区分は大当り種別KA05に割り当てられ、決定割合が35/200の第10区分は大当り種別KA06に割り当てられるように判定値データが設定される。また、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」であることにより、決定割合が11/200の第1区分と決定割合が44/200の第2区分とは大当り種別NA02に割り当てられ、決定割合が11/200の第3区分と決定割合が34/200の第4区分とは大当り種別NA04に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が12/200の第5区分と決定割合が7/200の第6区分とは大当り種別KA02に割り当てられ、決定割合が12/200の第7区分と決定割合が19/200の第8区分とは大当り種別KA04に割り当てられ、決定割合が15/200の第9区分は大当り種別KA05に割り当てられ、決定割合が35/200の第10区分は大当り種別KA06に割り当てられるように判定値データが設定される。始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御の有無によらず高ベース制御が「あり」であることにより、決定割合が11/200の第1区分と決定割合が44/200の第2区分と決定割合が11/200の第3区分と決定割合が34/200の第4区分とは大当り種別NA08に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が12/200の第5区分と決定割合が7/200の第6区分と決定割合が12/200の第7区分と決定割合が19/200

30

40

50

0の第8区分とは大当り種別KA11に割り当てられ、決定割合が15/200の第9区分と決定割合が35/200の第10区分とは大当り種別KA15に割り当てられるように判定値データが設定される。

【1729】

決定例AKD01において、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御および高ベース制御がともに「なし」であることにより、決定割合が2/200の第1区分と決定割合が2/200の第2区分とは大当り種別NA05に割り当てられ、決定割合が2/200の第3区分と決定割合が2/200の第4区分とは大当り種別NA06に割り当てられ、決定割合が1/200の第5区分と決定割合が1/200の第6区分と決定割合が2/200の第7区分とは大当り種別NA07に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が62/200の第8区分は大当り種別KA07に割り当てられ、決定割合が50/200の第9区分は大当り種別KA08に割り当てられ、決定割合が62/200の第10区分は大当り種別KA09に割り当てられ、決定割合が14/200の第11区分は大当り種別KA10に割り当てられるように判定値データが設定される。また、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」であることによる決定割合の各区分は、確変制御および高ベース制御がともに「なし」であることによる決定割合の各区分と、共通の大当り種別に割り当てられるように判定値データが設定される。始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御の有無によらず高ベース制御が「あり」であることにより、決定割合が2/200の第1区分と決定割合が2/200の第2区分とは大当り種別NA09に割り当てられ、決定割合が2/200の第3区分と決定割合が2/200の第4区分とは大当り種別NA10に割り当てられ、決定割合が1/200の第5区分と決定割合が1/200の第6区分と決定割合が2/200の第7区分とは大当り種別NA11に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が62/200の第8区分は大当り種別KA12に割り当てられ、決定割合が50/200の第9区分は大当り種別KA13に割り当てられ、決定割合が62/200の第10区分は大当り種別KA14に割り当てられ、決定割合が14/200の第11区分は大当り種別KA15に割り当てられるように判定値データが設定される。

【1730】

図282-3は、変動パターン設定処理として、図282-1のステップAKS109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。変動パターン設定処理において、CPU103は、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップAKS221）。例えば、当りフラグを読み出し、その読出値が大当り指定値である01[H]の場合に、特図表示結果が「大当り」であると判定すればよい。特図表示結果が「ハズレ」であり「大当り」でない場合に（ステップAKS221;No）、始動口入賞指定値を読み出す（ステップAKS222）。これに伴い、演出状態選択指定値を読み出す（ステップAKS223）。演出状態選択指定値は、演出状態選択パuffersの格納値であり、例えば、00[H]~0D[H]のうちいずれかの値を設定可能である。大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別に対応した値を、演出状態選択指定値として設定可能である。また、可変表示が終了するときに、予め設定された更新条件の成立に対応して演出状態選択指定値を更新可能である。遊技状態が通常状態であるときに、演出状態選択指定値は00[H]に設定される。

【1731】

ステップAKS223の後に、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステップAKS224）。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「ハズレ」の場合に、変動パターン種別を選択するために用いられるテーブルであり、ステップAKS222により読み出した始動口入賞指定値と、ステップAKS223により読み出した演出状態選択指定値と、にもとづいて異なるテーブルを指定可能であればよい。さらに、特図表示結果が「ハズレ」の場合には、第1保留記憶数や第2保留記憶数に対応して選択可能な複数の変動パターン種別選択テーブルが予め用意されていればよい。

【1732】

10

20

30

40

50

ステップ A K S 2 2 1 に対応して特図表示結果が「大当り」である場合に（ステップ A K S 2 2 1 ; Y e s ）、大当り種別指定値を読み出す（ステップ A K S 2 2 5 ）。これに伴い、演出状態選択指定値を読み出す（ステップ A K S 2 2 6 ）。そして、大当り時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステップ A K S 2 2 7 ）。大当り時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「大当り」の場合に、変動パターン種別を選択するために用いられるテーブルであり、ステップ A K S 2 2 5 により読み出した大当り種別と、ステップ A K S 2 2 6 により読み出した演出状態選択指定値と、に対応したテーブルを指定可能であればよい。

**【 1 7 3 3 】**

ステップ A K S 2 2 4 、 A K S 2 2 7 の後に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 4 の値を読み出す（ステップ A K S 2 2 8 ）。変動パターン種別選択用の乱数値 M R 4 の値を示すデータは、特別図柄対応バッファにおいてバッファ番号「0」が割り当てられた格納領域に含まれる変動パターン種別選択用バッファに記憶されていればよい。続いて、変動パターン種別選択用の乱数 M R 4 の値により、変動パターン種別を選択する（ステップ A K S 2 2 9 ）。次に、変動パターン決定テーブルを指定する（ステップ A K S 2 3 0 ）。ステップ A K S 2 3 0 では、ステップ A K S 2 2 9 により選択された変動パターン種別に対応して異なる変動パターン決定テーブルを指定可能であればよい。そして、変動パターン決定用の乱数 M R 5 の値を読み出す（ステップ A K S 2 3 1 ）。変動パターン決定用の乱数 M R 5 の値を示すデータは、特別図柄対応バッファにおいてバッファ番号「0」が割り当てられた格納領域に含まれる変動パターン決定用バッファに記憶されていればよい。さらに、変動パターン決定用の乱数 M R 5 の値により、変動パターンを決定する（ステップ A K S 2 3 2 ）。 10 20

**【 1 7 3 4 】**

ステップ A K S 2 3 2 に続いて、変動開始時コマンド送信設定を行う（ステップ A K S 2 3 3 ）。変動開始時コマンド送信設定は、変動コマンド送信テーブルの指定と、コマンドセット処理の実行と、を含んでいればよい。変動コマンド送信テーブルは、特図ゲームにおける特別図柄の変動開始に対応して、変動開始時の演出制御コマンドを送信するためのテーブルデータを含んでいる。例えば、第1特図ゲームに対応して指定される変動コマンド送信テーブルは、処理数を示すテーブル先頭データの他に、演出図柄指定コマンドと、第1変動開始指定コマンドと、変動パターン指定コマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいる。これに対し、第2特図ゲームに対応して指定される変動コマンド送信テーブルは、処理数を指定するテーブル先頭データの他に、演出図柄指定コマンドと、第2変動開始指定コマンドと、変動パターン指定コマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいる。 30

**【 1 7 3 5 】**

ステップ A K S 2 3 3 の後に、特別図柄変動時間を設定する（ステップ A K S 2 3 6 ）。特別図柄変動時間は、特図変動時間としての可変表示時間を示す。特別図柄変動時間を設定するために、特別図柄変動時間テーブルが指定される。特別図柄変動時間テーブルは、変動パターンの決定結果に対応して、特図変動時間などの可変表示時間を示す時間データを設定するためのテーブルデータを含んでいる。ステップ A K S 2 3 6 では、指定された特別図柄変動時間テーブルを参照して、時間データ展開処理を実行することにより、変動パターンの決定結果に対応した時間データが H L レジスタに格納される。こうして取得された時間データなどを、変動時間データとして特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定すればよい。 40

**【 1 7 3 6 】**

ステップ A K S 2 3 6 の次に、変動パターン設定後データ設定を行ってから（ステップ A K S 2 3 7 ）、変動パターン設定処理を終了する。変動パターン設定後データ設定を行うために、変動パターン設定後データテーブルが指定される。変動パターン設定後データテーブルは、特図プロセスコードを、特別図柄変動処理に対応した値である 0 1 [ H ] に更新するためのテーブルデータを含んでいる。また、変動パターン設定後データテーブル 50

は、特別図柄変動中表示バッファの格納値を01[H]に更新するためのテーブルデータを含んでいる。特別図柄変動中表示バッファは、第1特別図柄や第2特別図柄の変動中における表示図柄を指定する値が格納され、第1特別図柄に対応した第1特別図柄変動中表示バッファと、第2特別図柄に対応した第2特別図柄変動中表示バッファと、を含んでいる。ステップAKS237では、指定された変動パターン設定後データテーブルを参照して、データセット処理を実行することにより、第1特図ゲームを開始する場合に第1特別図柄変動中表示バッファの格納値を01[H]に更新し、第2特図ゲームを開始する場合に第2特別図柄変動中表示バッファの格納値を01[H]に更新すればよい。また、変動パターンの決定などに用いた乱数が格納された乱数値バッファをクリアして、格納値を初期化してもよい。

10

#### 【1737】

図282-4は、ハズレ変動パターンの構成例を示している。ハズレ変動パターンは、特図表示結果が「ハズレ」の場合に決定可能な変動パターンである。複数の変動パターンは、それぞれ、特図変動時間や演出図柄の可変表示態様が異なる。ハズレ変動パターンは、演出図柄の可変表示においてリーチ態様になるリーチ変動パターンと、リーチ態様にならない非リーチ変動パターンと、を含んでいる。図282-4に示された構成例において、変動パターンPA1-1~PA1-6と、変動パターンPB1-1~PB1-9とは、非リーチ変動パターンに含まれ、変動パターンPA2-1~PA2-7と、変動パターンPB2-1~PB2-3とは、リーチ変動パターンに含まれる。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、が含まれている。図282-4に示された構成例において、変動パターンPA2-1~PA2-3はノーマルリーチ変動パターンに含まれ、変動パターンPA2-4~PA2-7と、変動パターンPB2-2、PB2-3とは、スーパーリーチ変動パターンに含まれる。ノーマルリーチ変動パターンは、ノーマルリーチNOA、ノーマルリーチNOB、ノーマルリーチNOCといった、リーチ演出などの演出態様が異なる変動パターンが含まれている。スーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチSPA、スーパーリーチSPB、スーパーリーチSPC、スーパーリーチSPD、スーパーリーチSPE、スーパーリーチSPFといった、リーチ演出などの演出態様が異なる変動パターンが含まれている。リーチ変動パターンには、ノーマルリーチ変動パターンやスーパーリーチ変動パターンの他にも、短時間でリーチ態様となった後に表示結果が停止表示する高速リーチ変動パターンが含まれている。例えば、図282-4に示された変動パターンPB2-1は、特図変動時間が短い3500ミリ秒であり、高速リーチSRAの演出態様となる高速リーチ変動パターンである。

20

30

#### 【1738】

図282-5は、大当たり変動パターンの構成例を示している。大当たり変動パターンは、特図表示結果が「大当たり」の場合に決定可能な変動パターンである。大当たり変動パターンによる演出図柄の可変表示は、リーチ態様となった後に、大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示される。大当たり変動パターンは、ハズレ変動パターンにおけるリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンと、を含んでいる。図282-5に示された構成例において、変動パターンPA3-1~PA3-3は、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンに含まれ、変動パターンPA3-4~PA3-10と、変動パターンPB3-3~PB3-11とは、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンに含まれる。また、大当たり変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの他にも、短時間で大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示する変動パターンが含まれている。例えば、図282-5に示された変動パターンPB3-1は、特図変動時間が極めて短い2500ミリ秒であり、リーチ演出を実行せずに表示結果が停止表示する高速SQAの演出態様となる変動パターンである。また、変動パターンPB3-2は、特図変動時間が短い4500ミリ秒であり、短時間でリーチ態様となった後に表示結果が停止表示する高速リーチSRAの演出態様となる高速

40

50

リーチ演出パターンである。

【 1 7 3 9 】

図 2 8 2 - 6 ( A ) は、ハズレ時参照テーブルの設定例 A K A 0 1 を示している。ハズレ時参照テーブルは、図 2 8 2 - 3 に示された変動パターン設定処理のステップ A K S 2 2 4 にて、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルを指定する場合に参照されるテーブルである。ハズレ時参照テーブルとして、演出状態選択指定値に対応する複数のテーブルが、予め用意されていればよい。設定例 A K A 0 1 では、演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] の場合と 0 6 [ H ] ~ 0 E [ H ] の場合とに対応して、参照テーブル T S 0 1 ~ T S 0 9 のいずれかがハズレ時参照テーブルとして参照される。各参照テーブル T S 0 1 ~ T S 0 9 は、始動口入賞指定値や第 1 保留記憶数および第 2 保留記憶数に対応して、予め用意された複数テーブルのいずれかを、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にするテーブルデータから構成されている。

10

【 1 7 4 0 】

図 2 8 2 - 6 ( B ) は、参照テーブル T S 0 1 の構成例を示している。参照テーブル T S 0 1 は、演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] の場合に参照される。参照テーブル T S 0 1 は、始動口入賞指定値が「 1 」の場合に、第 1 保留記憶数が「 0 」に対応してテーブル T A 1 0 を、第 1 保留記憶数が「 1 」に対応してテーブル T A 1 1 を、第 1 保留記憶数が「 2 」に対応してテーブル T A 1 2 を、第 1 保留記憶数が「 3 」に対応してテーブル T A 1 3 を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブル T S 0 1 は、始動口入賞指定値が「 2 」の場合に、第 1 保留記憶数が「 0 」と第 2 保留記憶数が「 0 」 ~ 「 3 」とに対応してテーブル T A 2 0 を、第 1 保留記憶数が「 1 」 ~ 「 4 」と第 2 保留記憶数が「 0 」 ~ 「 3 」とに対応してテーブル T A 2 1 を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。なお、図 2 8 2 - 1 に示された特別図柄通常処理のステップ A K S 1 0 2 では、第 2 保留記憶数が「 0 」以外である場合に、始動口入賞指定値が「 2 」に設定され、第 2 保留記憶数が 1 減算更新される。これに対し、第 2 保留記憶数が「 0 」である場合に、始動口入賞指定値が「 1 」に設定され、第 1 保留記憶数が 1 減算更新される。そして、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数は上限値が「 4 」である。したがって、変動パターン設定処理のステップ A K S 2 2 4 にて始動口入賞指定値が「 1 」の場合に、第 1 保留記憶数は「 0 」 ~ 「 3 」のいずれかであり、第 2 保留記憶数は「 0 」である。また、変動パターン設定処理のステップ A K S 2 2 4 にて始動口入賞指定値が「 2 」の場合に、第 1 保留記憶数は「 0 」 ~ 「 4 」のいずれかであり、第 2 保留記憶数は「 0 」 ~ 「 3 」のいずれかである。

20

30

【 1 7 4 1 】

図 2 8 2 - 6 ( C ) は、参照テーブル T S 0 2 の構成例を示している。参照テーブル T S 0 2 は、演出状態選択指定値が 0 6 [ H ] または 0 E [ H ] の場合に参照される。参照テーブル T S 0 2 は、始動口入賞指定値が「 1 」の場合に、第 1 保留記憶数が「 0 」 ~ 「 3 」に対応してテーブル T B 1 0 を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブル T S 0 2 は、始動口入賞指定値が「 2 」の場合に、第 1 保留記憶数が「 0 」 ~ 「 4 」と第 2 保留記憶数が「 0 」とに対応してテーブル T B 2 0 を、第 1 保留記憶数が「 0 」 ~ 「 4 」と第 2 保留記憶数が「 1 」 ~ 「 3 」とに対応してテーブル T B 2 1 を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

40

【 1 7 4 2 】

図 2 8 2 - 6 ( D ) は、参照テーブル T S 0 3 の構成例を示している。参照テーブル T S 0 3 は、演出状態選択指定値が 0 7 [ H ] の場合に参照される。参照テーブル T S 0 3 は、始動口入賞指定値が「 1 」の場合に、第 1 保留記憶数が「 0 」 ~ 「 3 」に対応してテーブル T B 1 0 を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブル T S 0 3 は、始動口入賞指定値が「 2 」の場合に、第 1 保留記憶数が「 0 」 ~ 「 4 」と第 2 保留記憶数が「 0 」とに対応してテーブル T B 2 2 を、第 1 保留記憶数が「 0 」 ~ 「 4 」と第 2 保留記憶数が「 1 」 ~ 「 3 」とに対応してテーブル T B 2 3 を、

50

それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【1743】

図282-6(E)は、参照テーブルTS04の構成例を示している。参照テーブルTS04は、演出状態選択指定値が08[H]の場合に参照される。参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB10を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB24を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB25を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

10

【1744】

図282-7(A)は、参照テーブルTS05の構成例を示している。参照テーブルTS05は、演出状態選択指定値が09[H]の場合に参照される。参照テーブルTS05は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB11を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【1745】

図282-7(B)は、参照テーブルTS06の構成例を示している。参照テーブルTS06は、演出状態選択指定値が0A[H]の場合に参照される。参照テーブルTS06は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB12を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS06は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB26を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB27を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

20

【1746】

図282-7(C)は、参照テーブルTS07の構成例を示している。参照テーブルTS07は、演出状態選択指定値が0B[H]の場合に参照される。参照テーブルTS07は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB13を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図282-7(D)は、参照テーブルTS08の構成例を示している。参照テーブルTS08は、演出状態選択指定値が0C[H]の場合に参照される。参照テーブルTS08は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB14を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図282-7(E)は、参照テーブルTS09の構成例を示している。参照テーブルTS09は、演出状態選択指定値が0D[H]の場合に参照される。参照テーブルTS09は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB15を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

30

【1747】

図282-8は、大当たり時参照テーブルTS21の構成例を示している。大当たり時参照テーブルTS21は、図282-3に示された変動パターン設定処理のステップAKS227にて、大当たり時変動パターン種別選択テーブルを指定する場合に参照されるテーブルである。大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値や大当たり種別に対応して、予め用意された複数テーブルのいずれかを、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にするテーブルデータから構成されている。

40

【1748】

大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が00[H]の場合に、大当たり種別NA01、NA02、NA05、KA01、KA02、KA07に対応してテーブルTA30を、大当たり種別NA03、NA04、NA06、KA03、KA04、KA05

50

、 K A 0 8 に対応して選択テーブル T A 3 1 を、大当り種別 N A 0 7、 K A 0 6、 K A 0 9、 K A 1 0 に対応してテーブル T A 3 2 を、それぞれ大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。なお、演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] の場合に、遊技状態は通常状態に対応した低確低ベース状態であり、高確状態としての確変状態における確変制御と、高ベース状態としての時短状態における高ベース制御と、が行われない。図 2 8 2 - 2 に示された大当り種別決定例 A K D 0 1 では、確変制御および高ベース制御が「なし」の場合に、大当り種別 N A 0 1 ~ N A 0 6 と、大当り種別 K A 0 1 ~ K A 1 0 とのうちで、いずれかに決定可能であり、他の大当り種別には決定されない。したがって、大当り時参照テーブル T S 2 1 は、演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] の場合に決定可能な大当り種別に対応して、大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルを示すものになっている。演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] 以外の場合にも、その演出状態選択指定値である場合に決定可能な大当り種別に対応して、大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルが示されている。

10

## 【 1 7 4 9 】

大当り時参照テーブル T S 2 1 は、演出状態選択指定値が 0 6 [ H ] または 0 E [ H ] の場合に、大当り種別 N A 0 8 ~ N A 1 1 または大当り種別 K A 1 1 ~ K A 1 5 に対応してテーブル T B 3 0 を、大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、大当り時参照テーブル T S 2 1 は、演出状態選択指定値が 0 7 [ H ] の場合に、大当り種別 N A 0 8、 N A 0 9、 K A 1 1、 K A 1 2 に対応してテーブル T B 3 1 を、大当り種別 N A 1 0、 K A 1 3 に対応してテーブル T B 3 2 を、大当り種別 N A 1 1、 K A 1 4 に対応してテーブル T B 3 3 を、大当り種別 K A 1 5 に対応してテーブル T B 3 4 を、それぞれ大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。あるいは、大当り時参照テーブル T S 2 1 は、演出状態選択指定値が 0 8 [ H ] の場合に、大当り種別 N A 0 8、 N A 0 9、 K A 1 1、 K A 1 2 に対応してテーブル T B 3 5 を、大当り種別 N A 1 0、 K A 1 3 に対応してテーブル T B 3 6 を、大当り種別 N A 1 1、 K A 1 4 に対応してテーブル T B 3 7 を、大当り種別 K A 1 5 に対応してテーブル T B 3 8 を、それぞれ大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

20

## 【 1 7 5 0 】

大当り時参照テーブル T S 2 1 は、演出状態選択指定値が 0 9 [ H ] または 0 B [ H ] または 0 C [ H ] または 0 D [ H ] の場合に、大当り種別 N A 0 8 ~ N A 1 1 または大当り種別 K A 1 1 ~ K A 1 4 に対応してテーブル T B 4 0 を、大当り種別 K A 1 5 に対応してテーブル T B 4 1 を、それぞれ大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、大当り時参照テーブル T S 2 1 は、演出状態選択指定値が 0 A [ H ] の場合に、大当り種別 N A 0 8、 N A 0 9、 K A 1 1、 K A 1 2 に対応してテーブル T B 4 2 を、大当り種別 N A 1 0、 K A 1 3 に対応してテーブル T B 4 3 を、大当り種別 N A 1 1、 K A 1 4 に対応してテーブル T B 4 4 を、大当り種別 K A 1 5 に対応してテーブル T B 4 5 を、それぞれ大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。なお、演出状態選択指定値が 0 6 [ H ] ~ 0 E [ H ] のいずれかに設定可能となる期間は、高ベース状態としての時短状態における高ベース制御が行われている期間に含まれる。図 2 8 2 - 2 に示された大当り種別決定例 A K D 0 1 では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別 N A 0 8 ~ N A 1 1 と、大当り種別 K A 1 1 ~ K A 1 5 とのうちで、いずれかに決定可能であり、他の大当り種別には決定されない。したがって、大当り時参照テーブル T S 2 1 は、演出状態選択指定値が 0 6 [ H ] ~ 0 E [ H ] のいずれかである場合に決定可能な大当り種別に対応して、大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルを示すものになっている。

30

40

## 【 1 7 5 1 】

図 2 8 2 - 9 および図 2 8 2 - 1 0 は、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルの構成例を示している。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルは、テーブル T A 1 0 ~ T A 1 3 と、テーブル T A 2 0、 T A 2 1 と、テーブル T B 1 0 ~ T B 1 5 と、テーブル T B 2 0 ~ T B 2 7 と、を含んでいる。ハ

50

ズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能な各テーブルは、選択可能な変動パターン種別ごとの振り分け判定値が示される判定値データを含むテーブルデータにより構成される。

【 1 7 5 2 】

図 2 8 2 - 9 ( A ) に示すテーブル T A 1 0 は、図 2 8 2 - 6 ( B ) に示された参照テーブル T S 0 1 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T A 1 0 は、変動パターン種別 C A 1 - 1、C A 1 - 5、C A 2 - 1、C A 2 - 2、C A 2 - 3 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 2 8 2 - 9 ( B ) に示すテーブル T A 1 1 は、図 2 8 2 - 6 ( B ) に示された参照テーブル T S 0 1 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T A 1 1 は、変動パターン種別 C A 1 - 2、C A 1 - 5、C A 2 - 1、C A 2 - 2、C A 2 - 3 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 2 8 2 - 9 ( C ) に示すテーブル T A 1 2 は、図 2 8 2 - 6 ( B ) に示された参照テーブル T S 0 1 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T A 1 2 は、変動パターン種別 C A 1 - 3、C A 1 - 5、C A 2 - 1、C A 2 - 2、C A 2 - 3 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 2 8 2 - 9 ( D ) に示すテーブル T A 1 3 は、図 2 8 2 - 6 ( B ) に示された参照テーブル T S 0 1 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T A 1 3 は、変動パターン種別 C A 1 - 4、C A 1 - 5、C A 2 - 1、C A 2 - 2、C A 2 - 3 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 2 8 2 - 9 ( E ) に示すテーブル T A 2 0 は、図 2 8 2 - 6 ( B ) に示された参照テーブル T S 0 1 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T A 2 0 は、変動パターン種別 C A 1 - 1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 2 8 2 - 9 ( F ) に示すテーブル T A 2 1 は、図 2 8 2 - 6 ( B ) に示された参照テーブル T S 0 1 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T A 2 1 は、変動パターン種別 C A 1 - 3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

10

20

【 1 7 5 3 】

図 2 8 2 - 1 0 ( A ) に示すテーブル T B 1 0 は、図 2 8 2 - 6 ( C ) に示された参照テーブル T S 0 2 または図 2 8 2 - 6 ( D ) に示された参照テーブル T S 0 3 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 0 は、変動パターン種別 C B 1 - 1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 2 8 2 - 1 0 ( B ) に示すテーブル T B 1 1 は、図 2 8 2 - 7 ( A ) に示された参照テーブル T S 0 5 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 1 は、変動パターン種別 C B 1 - 5 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 2 8 2 - 1 0 ( C ) に示すテーブル T B 1 2 は、図 2 8 2 - 7 ( B ) に示された参照テーブル T S 0 6 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 2 は、変動パターン種別 C B 1 - 1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 2 8 2 - 1 0 ( D ) に示すテーブル T B 1 3 は、図 2 8 2 - 7 ( C ) に示された参照テーブル T S 0 7 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 3 は、変動パターン種別 C B 1 - 7 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 2 8 2 - 1 0 ( E ) に示すテーブル T B 1 4 は、図 2 8 2 - 7 ( D ) に示された参照テーブル T S 0 8 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 4 は、変動パターン種別 C B 1 - 8 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 2 8 2 - 1 0 ( F ) に示すテーブル T B 1 5 は、図 2 8 2 - 7 ( E ) に示された参照テーブル T S 0 9 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 5 は、変動パターン種別 C B 1 - 9 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

30

40

【 1 7 5 4 】

50



図 282 - 10 ( G ) に示すテーブル T B 2 0 は、図 282 - 6 ( C ) に示された参照テーブル T S 0 2 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 0 は、変動パターン種別 C B 1 - 2 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 282 - 10 ( H ) に示すテーブル T B 2 1 は、図 282 - 6 ( C ) に示された参照テーブル T S 0 2 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 1 は、変動パターン種別 C B 1 - 3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 282 - 10 ( I ) に示すテーブル T B 2 2 は、図 282 - 6 ( D ) に示された参照テーブル T S 0 3 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 2 は、変動パターン種別 C B 1 - 2、C B 1 - 4、C B 2 - 1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 282 - 10 ( J ) に示すテーブル T B 2 3 は、図 282 - 6 ( D ) に示された参照テーブル T S 0 3 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 3 は、変動パターン種別 C B 1 - 3、C B 1 - 4、C B 2 - 1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 282 - 10 ( K ) に示すテーブル T B 2 4 は、図 282 - 6 ( E ) に示された参照テーブル T S 0 4 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 4 は、変動パターン種別 C B 1 - 2、C B 1 - 4、C B 2 - 1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 282 - 10 ( L ) に示すテーブル T B 2 5 は、図 282 - 6 ( E ) に示された参照テーブル T S 0 4 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 5 は、変動パターン種別 C B 1 - 3、C B 1 - 4、C B 2 - 1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 282 - 10 ( M ) に示すテーブル T B 2 6 は、図 282 - 7 ( B ) に示された参照テーブル T S 0 6 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 6 は、変動パターン種別 C B 1 - 2、C B 1 - 6、C B 2 - 2 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 282 - 10 ( N ) に示すテーブル T B 2 7 は、図 282 - 7 ( B ) に示された参照テーブル T S 0 6 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 7 は、変動パターン種別 C B 1 - 3、C B 1 - 6、C B 2 - 2 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

#### 【 1755 】

図 282 - 11 および図 282 - 12 は、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルの構成例を示している。大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルは、テーブル T A 3 0 ~ T A 3 2 と、テーブル T B 3 0 ~ T B 3 8 と、テーブル T B 4 0 ~ T B 4 5 と、を含んでいる。大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能な各テーブルは、選択可能な変動パターン種別ごとの振り分け判定値が示される判定値データを含むテーブルデータにより構成される。

#### 【 1756 】

図 282 - 11 ( A ) に示すテーブル T A 3 0 から図 282 - 11 ( C ) に示すテーブル T A 3 2 までの各テーブルは、図 282 - 8 に示された大当たり時参照テーブル T S 2 1 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 00 [ H ] である場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブル T A 3 0 は、変動パターン種別 C A 3 - 1 ~ C A 3 - 3 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T A 3 1 は、変動パターン種別 C A 3 - 1 ~ C A 3 - 4 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T A 3 2 は、変動パターン種別 C A 3 - 2 ~ C A 3 - 4 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

#### 【 1757 】

図 282 - 11 ( D ) に示すテーブル T B 3 0 は、図 282 - 8 に示された大当たり時参

照テーブル T S 2 1 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 0 6 [ H ] または 0 E [ H ] である場合に任意の大当り種別に対応して指定可能となる。テーブル T B 3 0 は、変動パターン種別 C B 3 - 1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 2 8 2 - 1 1 ( E ) に示すテーブル T B 3 1 から図 2 8 2 - 1 1 ( H ) に示すテーブル T B 3 4 までの各テーブルは、図 2 8 2 - 8 に示された大当り時参照テーブル T S 2 1 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 0 7 [ H ] である場合の大当り種別に対応して指定可能となる。テーブル T B 3 1 は、変動パターン種別 C B 3 - 2 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 3 2 は、変動パターン種別 C B 3 - 3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 3 3 は、変動パターン種別 C B 3 - 4 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 3 4 は、変動パターン種別 C B 3 - 5 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 2 8 2 - 1 1 ( I ) に示すテーブル T B 3 5 から図 2 8 2 - 1 1 ( L ) に示すテーブル T B 3 8 までの各テーブルは、図 2 8 2 - 8 に示された大当り時参照テーブル T S 2 1 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 0 8 [ H ] である場合の大当り種別に対応して指定可能となる。テーブル T B 3 5 は、変動パターン種別 C B 3 - 2 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 3 6 は、変動パターン種別 C B 3 - 3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 3 7 は、変動パターン種別 C B 3 - 4 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 3 8 は、変動パターン種別 C B 3 - 5 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

10

20

#### 【 1 7 5 8 】

図 2 8 2 - 1 2 ( A ) に示すテーブル T B 4 0 と図 2 8 2 - 1 2 ( B ) に示すテーブル T B 4 1 とは、図 2 8 2 - 8 に示された大当り時参照テーブル T S 2 1 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 0 9 [ H ]、0 B [ H ]、0 C [ H ]、0 D [ H ] のいずれかである場合の大当り種別に対応して指定可能となる。テーブル T B 4 0 は、変動パターン種別 C B 4 - 1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 4 1 は、変動パターン種別 C B 4 - 2 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 2 8 2 - 1 2 ( C ) に示すテーブル T B 4 2 から図 2 8 2 - 1 2 ( F ) に示すテーブル T B 4 5 までの各テーブルは、図 2 8 2 - 8 に示された大当り時参照テーブル T S 2 1 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 0 A [ H ] である場合の大当り種別に対応して指定可能となる。テーブル T B 4 2 は、変動パターン種別 C B 4 - 3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 4 3 は、変動パターン種別 C B 4 - 4 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 4 4 は、変動パターン種別 C B 4 - 5 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 4 6 は、変動パターン種別 C B 4 - 6 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

30

40

#### 【 1 7 5 9 】

図 2 8 2 - 1 3 から図 2 8 2 - 1 6 までは、変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示している。図 2 8 2 - 3 に示された変動パターン設定処理では、ステップ A K S 2 2 9 により選択された変動パターン種別に対応して、ステップ A K S 2 3 0 により指定された変動パターン決定テーブルなどにもとづき、ステップ A K S 2 3 2 により 1 の変動パターンが決定される。変動パターン決定テーブルは、決定可能な変動パターンごとの振り分け判定値が示される判定値データを含むテーブルデータにより構成される。

#### 【 1 7 6 0 】

図 2 8 2 - 1 3 ( A ) に示す変動パターン種別 C A 1 - 1 は、変動パターン P A 1 - 1

50



7は、変動パターンPB1-7のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図282-14(H)に示す変動パターン種別CB1-8は、変動パターンPB1-8のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図282-14(I)に示す変動パターン種別CB1-9は、変動パターンPB1-9のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図282-14(J)に示す変動パターン種別CB2-1および図282-14(K)に示す変動パターン種別CB2-2は、変動パターンPB2-1~PB2-3のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

10

#### 【1764】

図282-15(A)に示す変動パターン種別CB3-1は、変動パターンPB3-1のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図282-15(B)に示す変動パターン種別CB3-2は、変動パターンPB3-1、PB3-2のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図282-15(C)に示す変動パターン種別CB3-3および図282-15(D)に示す変動パターン種別CB3-4は、変動パターンPB3-2~PB3-8のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図282-15(E)に示す変動パターン種別CB

20

#### 【1765】

図282-16(A)に示す変動パターン種別CB4-1は、変動パターンPB3-2のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図282-16(B)に示す変動パターン種別CB4-2は、変動パターンPB3-9のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図282-16(C)に示す変動パターン種別CB4-3は、変動パターンPB3-1、PB3-2のうちからいずれかの変動パターン

30

#### 【1766】

図282-17は、演出図柄指定コマンド設定例AKB01を示している。図282-3に示された変動パターン設定処理では、ステップAKS233による変動開始時コマンドの送信設定において、演出図柄指定コマンドを送信可能に制御される。例えば、特図表示結果が「大当り」の場合に、大当り種別の決定結果に対応した演出図柄指定コマンドを送信可能にする。例えば、大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別NA01~NA11に対応して、演出図柄指定コマンドがコマンド8C01[H]、8C02[H]、8C0B[H]、8C0C[H]のうちからいずれかに設定される。大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別KA01~KA15に対応して、演出図柄指定コマンドがコマンド8C04[H]~8C0A[H]のうちからいずれかに設定される。演出制御基板12では、主基板11から送信された演出図柄指定コマンドにもとづいて、確定演出図柄を構成する演出図柄を決定可能である。

40

50

## 【 1 7 6 7 】

図 2 8 2 - 1 8 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。特別図柄変動処理において、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する（ステップ A K S 1 2 1）。ここでの特別図柄プロセスタイマには、図 2 8 2 - 3 に示された変動パターン設定処理のステップ A K S 2 3 6 にて、変動パターンの決定結果に対応する変動時間データがタイマ初期値として設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に（ステップ A K S 1 2 1 ; N o）、特別図柄プロセスタイマの計時値を 1 減算更新して（ステップ A K S 1 2 2）、特別図柄変動処理は終了する。

## 【 1 7 6 8 】

ステップ A K S 1 2 1 に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」である場合に（ステップ A K S 1 2 1 ; Y e s）、特図プロセスコードを、特別図柄停止処理に対応した値である 0 2 [ H ] に更新する（ステップ A K S 1 2 3）。また、特別図柄停止時間設定を行う（ステップ A K S 1 2 4）。ステップ A K S 1 2 4 では、例えば 5 0 0 ミリ秒といった、予め定められた特別図柄停止時間に対応する時間データなどを、特別図柄停止時間データとして特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定すればよい。特別図柄停止時間設定に伴い、演出図柄確定コマンドを送信するための設定が行われてもよい。その後、確変カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する（ステップ A K S 1 2 5）。確変カウンタは、大当り遊技状態が終了するときに、確変制御条件の成立に対応して予め定められた確変カウンタ初期値が設定される。確変制御条件が成立しない場合には、確変カウンタの計数値が「0」に維持される。

## 【 1 7 6 9 】

ステップ A K S 1 2 5 に対応して確変カウンタの計数値が「0」以外である場合に（ステップ A K S 1 2 5 ; N o）、確変カウンタの計数値を 1 減算更新する（ステップ A S K 1 2 6）。そして、更新後における確変カウンタの計数値が「0」となったか否かを判定する（ステップ A K S 1 2 7）。更新後の計数値が「0」である場合に（ステップ A K S 1 2 7 ; Y e s）、確変終了時データ設定が行われる（ステップ A K S 1 2 8）。確変終了時データ設定は、確変終了時データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。確変終了時データテーブルは、確変フラグをクリアするためのクリアデータを含んでいなければならない。これにより、確変フラグがクリアされてオフ状態となり、高確状態としての確変状態における確変制御が終了する。

## 【 1 7 7 0 】

ステップ A K S 1 2 5 に対応して確変カウンタの計数値が「0」である場合（ステップ A K S 1 2 5 ; Y e s）、ステップ A K S 1 2 7 に対応して更新後の計数値が「0」以外である場合（ステップ A K S 1 2 7 ; N o）、またはステップ A K S 1 2 8 の後に、時短カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する（ステップ A K S 1 2 9）。時短カウンタは、大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別に対応して予め定められた時短カウンタ初期値が設定される。

## 【 1 7 7 1 】

ステップ A K S 1 2 9 に対応して時短カウンタの計数値が「0」以外である場合に（ステップ A K S 1 2 9 ; N o）、時短カウンタの計数値を 1 減算更新する（ステップ A K S 1 3 0）。そして、更新後における時短カウンタの計数値が「0」となったか否かを判定する（ステップ A K S 1 3 1）。更新後の計数値が「0」である場合に（ステップ A K S 1 3 1 ; Y e s）、時短終了時データ設定が行われる（ステップ A K S 1 3 2）。時短終了時データ設定は、時短終了時データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。時短終了時データテーブルは、時短フラグをクリアするためのクリアデータを含んでいなければならない。これにより、時短フラグがクリアされてオフ状態となり、高ベース状態としての時短状態における高ベース制御が終了する。

## 【 1 7 7 2 】

ステップ A K S 1 2 9 に対応して時短カウンタの計数値が「0」である場合（ステップ

10

20

30

40

50

A K S 1 2 9 ; Y e s )、ステップ A K S 1 3 1 に対応して更新後の計数値が「 0 」以外である場合 (ステップ A K S 1 3 1 ; N o )、またはステップ A K S 1 3 2 の後に、特別期間演出指定値が 0 0 [ H ] であるか否かを判定する (ステップ A K S 1 3 3 )。特別期間演出指定値は、特別期間演出バッファの格納値であり、例えば、0 0 [ H ] ~ 0 E [ H ] のうちいずれかの値を設定可能である。大当り遊技状態が終了するとき、大当り種別や V 入賞の有無に対応した値を、特別期間演出指定値として設定可能である。遊技状態が通常状態であるときに、特別期間演出指定値は 0 0 [ H ] に設定される。

【 1 7 7 3 】

ステップ A K S 1 3 3 に対応して特別期間演出指定値が 0 0 [ H ] である場合に (ステップ A K S 1 3 3 ; Y e s )、特別図柄変動処理は終了する。これに対し、特別期間演出指定値が 0 0 [ H ] 以外である場合に (ステップ A K S 1 3 3 ; N o )、特別期間演出更新設定を行い (ステップ A K S 1 3 4 )、特別図柄変動処理は終了する。ステップ A K S 1 3 4 では、特別期間演出更新設定を行うために、特別期間演出設定テーブルが指定される。特別期間演出設定テーブルは、可変表示の実行回数にもとづいて演出状態指定値を更新するためのテーブルデータを含んでいる。

10

【 1 7 7 4 】

図 2 8 2 - 1 9 は、特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 の構成例を示している。図 2 8 2 - 1 8 に示された特別図柄変動処理では、ステップ A K S 1 3 4 の特別期間演出更新設定において、特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 を参照し、演出状態選択指定値を更新可能である。特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 は、特別期間演出指定値ごとの時短カウンタ判定値に対応付けて、演出状態選択指定値と、背景指定コマンドと、を設定するためのテーブルデータにより構成される。特別期間演出指定値ごとの時短カウンタ判定値は、時短カウンタの計数値と比較され、いずれかの判定値と合致した場合に、その判定値と対応付けられた演出状態選択指定値が演出状態選択バッファに格納され、その判定値と対応付けられた背景指定コマンドを示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納される。

20

【 1 7 7 5 】

例えば、特別期間演出指定値が 0 5 [ H ] の場合に、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「 6 3 」と合致すれば、演出状態選択指定値が 0 3 [ H ] に更新され、背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 3 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。また、同様の場合に、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「 6 2 」と合致すれば、演出状態選択指定値が 0 7 [ H ] に更新されるとともに背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 6 [ H ] を示すコマンドデータが格納され、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「 1 」と合致すれば、演出状態選択指定値が 0 C [ H ] に更新されるとともに背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 6 [ H ] を示すコマンドデータが格納され、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「 0 」と合致すれば、演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] に更新されるとともに背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 0 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。なお、時短カウンタの計数値が「 0 」となった場合には、特別期間演出指定値をクリアして、その値が 0 0 [ H ] に初期化されるようにすればよい。これにより、高ベース状態としての時短状態における時短制御が終了することに対応して、特別期間に対応した演出状態の制御を終了することができる。

30

40

【 1 7 7 6 】

図 2 8 2 - 2 0 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。特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「 0 」であるか否かを判定する (ステップ A K S 1 4 1 )。ここでの特別図柄プロセスタイマは、図 2 8 2 - 1 8 に示された特別図柄変動処理のステップ A K S 1 2 4 にて、特別図柄停止時間に対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「 0 」以外である場合に (ステップ A K S 1 4 1 ; N o )、特別図柄プロセスタイマの計時値を 1 減算更新して (ステップ A K S 1 4 2 )、特別図柄変動処理は終了する。これにより、特別図柄停止時間が経過するまで待機する。

50

## 【 1 7 7 7 】

ステップ A K S 1 4 1 に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「 0 」である場合に (ステップ A K S 1 4 1 ; Y e s )、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する (ステップ A K S 1 4 3 )。特図表示結果が「大当り」である場合に (ステップ A K S 1 4 3 ; Y e s )、特図プロセスコードを大入賞口開放前処理に対応した値である 0 8 [ H ] に更新する (ステップ A K S 1 4 4 )。また、大当り種別指定値を読み出す (ステップ A K S 1 4 5 )。このとき、大当り種別指定値の読出結果に対応する大当り開始演出初期値が、特別図柄プロセスタイマにおける初期値として設定される (ステップ A K S 1 4 6 )。その後、大当り開始指定コマンドの送信設定と (ステップ A K S 1 4 7 )、大入賞口初回開放前データ設定と (ステップ A K S 1 4 8 )、を行い特別図柄停止処理は終了する。大入賞口初回開放前データ設定は、大入賞口初回開放前データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。大入賞口初回開放前データテーブルは、大入賞口初回開放前クリア対象に含まれる各種データをクリアするためのクリアデータが含まれている。大入賞口初回開放前クリア対象は、当りフラグ、時短フラグ、時短カウンタ、確変フラグ、確変カウンタ、演出状態選択バッファ、特別期間演出バッファ、を含んでいる。このうち、時短フラグと時短カウンタとがクリアされることにより、高ベース状態としての時短状態における時短制御が終了する。また、確変フラグと確変カウンタとがクリアされることにより、高確状態としての確変状態における確変制御が終了する。

10

## 【 1 7 7 8 】

ステップ A K S 1 4 3 に対応して特図表示結果が「ハズレ」であり「大当り」でない場合に (ステップ A K S 1 4 3 ; N o )、特図プロセスコードをクリアして格納値を 0 0 [ H ] に初期化する (ステップ A K S 1 4 9 )。また、ハズレ停止後データ設定を行い (ステップ A K S 1 5 0 )、特別図柄停止処理は終了する。ハズレ停止後データ設定は、ハズレ停止後データテーブルの指定と、データ設定処理の実行と、を含んでいる。ハズレ停止後データテーブルは、ハズレ停止後設定クリア対象に含まれる各種データをクリアするためのクリアデータが含まれている。ハズレ停止後設定クリア対象は、デモ表示フラグや始動口入賞指定値を、含んでいけばよい。これらに対応する格納領域は、ハズレ停止後データ設定に含まれるデータセット処理によりクリアされ、それぞれの格納値などが「 0 」に対応する値に初期化される。デモ表示フラグをクリアすることにより、特別図柄通常処理において、待機時コマンド送信設定などを行うことができる。また、特図ゲームの終了に対応して、第 1 特図ゲームであるか第 2 特図ゲームであるかを特定可能な始動口入賞指定値がクリアされて「 0 」に対応する 0 0 [ H ] に初期化される。

20

30

## 【 1 7 7 9 】

図 2 8 2 - 2 1 は、大当り開始時設定例 A K B 0 2 を示している。特別図柄停止処理では、ステップ A K S 1 4 5 にて読み出した大当り種別指定値にもとづいて、ステップ A K S 1 4 8 の大入賞口初回開放前データ設定などにより、大入賞口開放回数最大値と、大当り開始指定コマンドと、大当り開始演出時間と、大当り開始演出パターンと、を設定可能にする。なお、大当り開始指定コマンドは、ステップ A K S 1 4 7 の送信設定において設定される。大入賞口初回開放前データテーブルは、大当り種別指定値から特定される大当り種別に対応付けて、大入賞口開放回数最大値と、大当り開始指定コマンドと、大当り開始演出時間と、大当り開始演出パターンと、を設定するためのテーブルデータにより構成される。大入賞口初回開放前データ設定により設定された大入賞口開放回数最大値を示すデータは、大入賞口開放回数最大値バッファに格納して記憶される。大入賞口初回開放前データ設定により設定された大当り開始演出時間に対応する時間データは、特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定される。大当り開始演出パターンは、例えば主基板 1 1 から送信された演出図柄指定コマンドと大当り開始指定コマンドとの組合せなどにもとづいて、演出制御基板 1 2 の演出制御用 C P U 1 2 0 などにより設定されてもよい。

40

## 【 1 7 8 0 】

大入賞口開放回数最大値は、大当り遊技状態において実行可能なラウンドの上限回数に

50

対応する。大当り開始時設定例 A K B 0 2 では、大入賞口開放回数最大値を、大当り種別に対応して、「0 2」、「0 3」、「0 4」、「0 7」、「1 0」のうちのいずれかに設定可能である。したがって、大当り遊技状態におけるラウンドの上限回数は、2ラウンド、3ラウンド、4ラウンド、7ラウンド、10ラウンドのうちのいずれかに設定される。上限回数が2ラウンドの大当り遊技状態となる場合は、2ラウンド大当りともいう。上限回数が3ラウンドの大当り遊技状態となる場合は、3ラウンド大当りともいう。上限回数が4ラウンドの大当り遊技状態となる場合は、4ラウンド大当りともいう。上限回数が7ラウンドの大当り遊技状態となる場合は、7ラウンド大当りともいう。上限回数が10ラウンドの大当り遊技状態となる場合は、10ラウンド大当りともいう。

#### 【1781】

大当り開始時設定例 A K B 0 2 では、大当り開始演出時間を、100ミリ秒、7500ミリ秒、8000ミリ秒、14000ミリ秒のうちのいずれかに設定可能である。例えば、大当り種別 N A 0 8 ~ N A 1 1 と大当り種別 K A 1 1 ~ K A 1 4 とに対応して、大当り開始演出時間を100ミリ秒に設定可能である。図282-2に示された大当り種別決定例 A K D 0 1 では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別 N A 0 8 ~ N A 1 1 と大当り種別 K A 1 1 ~ K A 1 5 とのうちで、いずれかに決定可能である。その一方で、高ベース制御が「なし」の場合に、大当り種別 N A 0 8 ~ N A 1 1 や大当り種別 K A 1 1 ~ K A 1 4 が決定されることはない。したがって、大当り開始演出時間は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合の方が、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合よりも、短い時間に設定可能である。あるいは、大当り種別 K A 1 5 に対応して大当り開始演出時間を14000ミリ秒に設定可能であり、大当り種別 K A 1 5 以外に対応して大当り開始時間を14000ミリ秒よりも短い時間に設定可能である。図282-2に示された大当り種別決定例 A K D 0 1 では、高ベース制御が「あり」の場合に所定割合で大当り種別 K A 1 5 が決定可能となり、高ベース制御が「なし」の場合に大当り種別 K A 1 5 が決定されることはない。したがって、大当り開始演出時間は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合の方が、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合よりも、長い時間に設定可能である。

#### 【1782】

図282-22は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。大当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する(ステップ A K S 1 6 1)。ここでの特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理により選択される大入賞口開放後処理において、大当り終了演出時間に対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に(ステップ A K S 1 6 1; N o)、特別図柄プロセスタイマの計時値を1減算更新して(ステップ A K S 1 6 2)、処理は終了する。これにより、大当り終了演出時間が経過するまで待機する。

#### 【1783】

ステップ A K S 1 6 1 に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」である場合に(ステップ A K S 1 6 1; Y e s)、特図プロセスコードをクリアして、初期値としての00[H]に更新する(ステップ A K S 1 6 3)。また、大当り種別指定値を読み出し(ステップ A K S 1 6 4)、特定領域通過フラグを確認する(ステップ A K S 1 6 5)。特定領域通過フラグは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行に対応して、V入賞領域51を通過した遊技球が特定領域スイッチ24によって検出された場合に、オン状態にセットされる。これに対し、遊技球がV入賞領域51を通過せず特定領域スイッチ24による検出がない場合に、特定領域通過フラグはオフ状態に維持される。

#### 【1784】

ステップ A K S 1 6 5 の後に、大当り終了時状態設定と(ステップ A K S 1 6 6)、大当り終了時コマンド送信設定と(ステップ A K S 1 6 7)、大当り終了時データ設定と(

10

20

30

40

50



A K S 1 6 8 )、を行い処理は終了する。大当り終了時状態設定は、大当り遊技状態の終了後における遊技状態や演出状態に関する設定を含み、大当り種別やV入賞の有無に対応して、時短フラグや時短カウンタ初期値の設定、確変フラグや確変カウンタ初期値の設定、特別期間演出指定値や演出状態選択指定値の設定などが可能であればよい。大当り終了時コマンド送信設定は、大当り終了時コマンドテーブルの指定と、コマンドセット処理の実行と、を含んでいけばよい。大当り終了時コマンドテーブルは、大当り遊技状態の終了に対応して、大当り終了時の演出制御コマンドを送信するためのテーブルデータを含んでいる。例えば、大当り終了時の演出制御コマンドは、大当り終了指定コマンドと、背景指定コマンドと、を含んでいけばよい。大当り終了時データ設定は、大当り終了時データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいけばよい。大当り終了時データテーブルは、大当り終了時クリア対象に含まれる各種データをクリアするためのクリアデータが含まれている。大当り終了時クリア対象は、デモ表示フラグ、変動コマンド指定バッファ、大入賞口開放回数最大値バッファ、始動口入賞指定値などを、含んでいけばよい。これらに対応する格納領域は、大当り終了時データ設定に含まれるデータセット処理によりクリアされ、それぞれの格納値などが「0」に対応する値に初期化される。

10

#### 【1785】

図282-23は、大当り終了時設定例AKB11を示している。大当り終了時設定例AKB11は、大当り遊技状態が終了する場合に、時短カウンタ初期値と、大当り終了演出時間と、演出状態選択指定値と、を大当り種別に対応して設定可能にする。時短カウンタ初期値は、大当り終了処理のステップAKS166における大当り終了時状態設定により設定可能である。大当り終了演出時間および演出状態選択指定値は、特別図柄プロセス処理により選択される大入賞口開放後処理において、特図プロセスコードの更新に伴い設定可能であればよい。

20

#### 【1786】

時短カウンタ初期値は、高ベース状態としての時短状態において実行可能な可変表示の上限回数に対応する。大当り終了時設定例AKB11では、時短カウンタ初期値を、大当り種別に対応して、「8」、「70」、「100」、「570」、「10000」のうちのいずれかに設定可能である。したがって、高ベース状態としての時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、8回、70回、100回、570回、10000回のうちのいずれかに設定される。

30

#### 【1787】

確変カウンタ初期値は、V入賞ありに対応して特定領域通過フラグがオンの場合に、「70」に設定可能である。これに対し、V入賞なしに対応して特定領域通過フラグがオフの場合に、確変カウンタ初期値は「0」に設定される。したがって、高確状態としての確変状態において実行可能な可変表示の上限回数は、大当り遊技状態におけるV入賞発生による確変制御条件の成立にもとづいて、70回に設定される。

#### 【1788】

高ベース状態としての時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、高確状態としての確変状態において実行可能な可変表示の上限回数と比べた場合に、共通する回数に設定される場合と、相違する回数に設定される場合と、がある。例えば、時短カウンタ初期値が「8」に設定された場合に、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、確変状態において実行可能な可変表示の上限回数である70回よりも、少ない8回になる。これに対し、時短カウンタ初期値が「570」または「10000」のうちのいずれかに設定された場合に、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、確変状態において実行可能な可変表示の上限回数である70回よりも、多い570回または10000回になる。他方において、時短カウンタ初期値が「70」に設定された場合に、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、確変状態において実行可能な可変表示の上限回数である70回と、共通する回数になる。

40

#### 【1789】

確変状態の制御に対応して設定可能な確変カウンタ初期値である「70」は、時短状態

50

の制御に対応して設定可能な時短カウンタ初期値にも含まれて、第1状態において可変表示を実行可能な第1回数となる。このような確変カウンタ初期値および時短カウンタ初期値が「70」に設定された場合に、確変制御とともに高ベース制御が行われる高確高ベース状態は、有利状態となる大当り遊技状態の終了後に第1回数の可変表示が実行されるまで制御可能な第1状態となる。大当り終了時設定例AKB11では、大当り種別NA05～NA07または大当り種別KA02、KA04～KA15のうちのいずれかに対応する大当り遊技状態においてV入賞ありの場合に、確変カウンタ初期値および時短カウンタ初期値が「70」に設定され、大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される。ただし、大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別NA05～NA07のうちのいずれかに対応する大当り遊技状態では、遊技球がV入賞領域51を通過しにくいように、V入賞口開閉部材となる振分部材の動作が制御される。

#### 【1790】

時短状態の制御に対応して設定可能な時短カウンタ初期値に含まれる「10000」は、第2状態において可変表示を実行可能な第2回数となる。そこで、確変カウンタ初期値が「0」で時短カウンタ初期値が「10000」に設定された場合に、確変制御がなく高ベース制御が行われる低確高ベース状態は、有利状態となる大当り遊技状態の終了後に第1回数よりも多い可変表示が実行されるまで制御可能な第2状態となる。大当り終了時設定例AKB11では、大当り種別NA09～NA11のうちのいずれかに対応する大当り遊技状態においてV入賞なしの場合に、時短カウンタ初期値が「10000」に設定され、大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される。ここで、大当り種別NA09～NA11は大当り種別が「通常」に含まれるので、大当り遊技状態では遊技球がV入賞領域51を通過しにくく、確変カウンタ初期値は高い割合で「0」になる。

#### 【1791】

大当り終了時設定例AKB11では、大当り終了演出時間を、大当り種別に対応して、3500ミリ秒、9500ミリ秒、48000ミリ秒のうちのいずれかに設定可能である。例えば、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とに対応して、大当り終了演出時間を3500ミリ秒に設定可能である。図282-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とのうちで、いずれかに決定可能である。その一方で、高ベース制御が「なし」の場合に、大当り種別NA08～NA11や大当り種別KA11～KA14が決定されることはない。したがって、大当り終了演出時間は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合の方が、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合よりも、短い時間に設定可能である。

#### 【1792】

大当り終了時設定例AKB11では、演出状態選択指定値を、大当り種別に対応して、02[H]、06[H]のうちのいずれかに設定可能である。例えば、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とに対応して、いずれも演出状態選択指定値を06[H]に設定可能である。これに対し、大当り種別NA01～NA07と大当り種別KA01～KA10とに対応して、演出状態選択指定値を02[H]に設定する場合と06[H]に設定する場合とがある。図282-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とのうちで、いずれかに決定可能である。その一方で、高ベース制御が「なし」の場合に、大当り種別NA08～NA11や大当り種別KA11～KA14が決定されることはない。したがって、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合に、大当り遊技状態の終了に対応した演出状態選択指定値は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合と、同じ値に設定される場合もあれば異なる値に設定される場合もある。

## 【 1 7 9 3 】

図 2 8 2 - 2 4 は、大当り終了時設定例 A K B 1 2 を示している。大当り終了時設定例 A K B 1 2 は、大当り遊技状態が終了する場合に、大当り終了指定コマンドと、特別期間演出指定値と、大当り後背景指定と、を大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別 N A 0 1 ~ N A 1 1 に対応して設定可能にする。大当り終了指定コマンドは、図 2 8 2 - 2 2 に示された大当り終了処理のステップ A K S 1 6 7 における大当り終了時コマンド送信設定により設定可能である。特別期間演出指定値は、大当り終了処理のステップ A K S 1 6 6 における大当り終了時状態設定により設定可能である。大当り後背景指定は、大当り終了処理のステップ A K S 1 6 8 における大当り終了時データ設定により設定可能であり、背景指定コマンドを示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納される。また、大当り終了処理のステップ A K S 1 6 7 における大当り終了時コマンド送信設定により、大当り後背景指定に対応した背景指定コマンドを送信可能に設定してもよい。

10

## 【 1 7 9 4 】

例えば、大当り種別 N A 0 1 に対応する大当り遊技状態において V 入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 0 [ H ] が送信され、特別期間演出指定値が 0 1 [ H ] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 2 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別 N A 0 1 に対応する大当り遊技状態において V 入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 0 [ H ] が送信され、特別期間演出指定値が 0 2 [ H ] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとして 9 5 0 8 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。また、大当り種別 N A 0 2 に対応する大当り遊技状態において V 入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 1 [ H ] が送信され、特別期間演出指定値が 0 3 [ H ] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 2 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別 N A 0 2 に対応する大当り遊技状態において V 入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 7 [ H ] が送信され、特別期間演出指定値が 0 4 [ H ] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとして 9 5 0 3 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。その他の大当り種別や V 入賞の有無に対応した設定は、図 2 8 2 - 2 4 に示すとおりである。

20

## 【 1 7 9 5 】

図 2 8 2 - 2 5 は、大当り終了時設定例 A K B 1 3 を示している。大当り終了時設定例 A K B 1 3 は、大当り遊技状態が終了する場合に、大当り終了指定コマンドと、特別期間演出指定値と、大当り後背景指定と、を大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別 K A 0 1 ~ K A 1 5 に対応して設定可能にする。例えば、大当り種別 K A 0 1 に対応する大当り遊技状態において V 入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 0 [ H ] が送信され、特別期間演出指定値が 0 1 [ H ] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 2 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別 K A 0 1 に対応する大当り遊技状態において V 入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 0 [ H ] が送信され、特別期間演出指定値が 0 2 [ H ] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとして 9 5 0 8 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。また、大当り種別 K A 0 2 に対応する大当り遊技状態において V 入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 2 [ H ] が送信され、特別期間演出指定値が 0 6 [ H ] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 3 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別 K A 0 2 に対応する大当り遊技状態において V 入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 2 [ H ] が送信され、特別期間演出指定値が 0 5 [ H ] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとして 9 5 0 3 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。その他の大当り種別や V 入賞の有無に対応した設定は、図 2 8 2 - 2 5 に示すとおりである。

30

40

## 【 1 7 9 6 】

50

図 2 8 2 - 2 6 は、演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出図柄の表示結果としての確定演出図柄となる最終停止図柄などを決定する（ステップ A K S 5 0 1）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、演出図柄指定コマンドから特定可能な大当たり種別などに対応する可変表示結果といった、可変表示内容にもとづいて、最終停止図柄を決定すればよい。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに対応した可変表示内容には、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当たり）」、「確変（大当たり）」があればよい。

#### 【 1 7 9 7 】

図 2 8 2 - 1 7 に示された演出図柄指定コマンド設定例 A K B 0 1 と、図 2 8 2 - 2 1 に示された大当たり開始時設定例 A K B 0 2 とにより、各演出図柄指定コマンドは、以下のような決定内容を通知可能である。コマンド 8 C 0 1 [ H ] の場合に大当たり種別が「通常」に含まれて 3 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 2 [ H ] の場合に大当たり種別が「通常」に含まれて 3 ラウンド大当たりまたは 4 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 3 [ H ] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 2 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 4 [ H ] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 3 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 5 [ H ] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 3 ラウンド大当たりまたは 4 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 6 [ H ] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 7 ラウンド大当たりとなる。また、コマンド 8 C 0 7 [ H ] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 1 0 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 8 [ H ] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 1 0 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 9 [ H ] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 3 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 A [ H ] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 3 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 B [ H ] の場合に大当たり種別が「通常」に含まれて 2 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 C [ H ] の場合に大当たり種別が「通常」に含まれて 7 ラウンド大当たりとなる。

#### 【 1 7 9 8 】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、演出図柄の可変表示がリーチ態様にはならず、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、演出図柄の可変表示がリーチ態様となった後に、リーチハズレ組合せの確定演出図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変（大当たり）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態において V 入賞が発生しにくくなる。可変表示内容が「確変（大当たり）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態において V 入賞が発生しやすくなる。

#### 【 1 7 9 9 】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合には、「左」および「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 R にて異なる（不一致の）演出図柄が最終停止図柄に決定される。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合には、「左」および「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 R にて同一の（一致する）演出図柄が最終停止図柄に決定される。この場合に、確定演出図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「中」の演出図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定演出図柄は、左右の確定演出図柄とは異なる演出図柄に決定される。可変表示内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）演出図柄が最終停止図柄に決定される。このときには、可変表示内容が「非確変（大当たり）」と「確変（大当たり）」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す演出図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す演出図柄）のいずれを確定演出図柄とするかが決定されればよい。大当たり中昇格演出は、画像表示装置 5 において大当たりを想起させるが確変状態を想起させないような演出図柄の組合せ（非確変大当たり組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。可変表示内容が「非確変

（大当り）」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当り）」で大当り中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確変（大当り）」であっても大当り中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。これにより、確定演出図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当り中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

#### 【1800】

ステップA K S 5 0 1にて最終停止図柄などを決定した後は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンがリザルト表示用のものであるか否かを判定する（ステップA K S 5 0 2）。確変状態や時短状態では、可変表示の実行回数が70回に達したときに、リザルト表示を実行可能である。リザルト表示は、大当り遊技状態において遊技者が獲得した賞球総数や、連続して大当りした回数など、遊技者が獲得した遊技価値の結果に関する情報の表示である。連続して大当りした回数は、連荘回数ともいう。図282-4に示されたハズレ変動パターンでは、時短中第1最終から時短中第4最終までの変動パターンP B 1 - 6 ~ P B 1 - 9のうちいずれかによる可変表示の実行中に、リザルト表示を行い、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を実行することができる。図282-5に示された大当り変動パターンでは、変動パターンP B 3 - 2または変動パターンP B 3 - 9のいずれかによる可変表示が、確変状態や時短状態における70回目の可変表示である場合に、その可変表示の実行中に、リザルト表示を行い、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を実行可能であってもよい。ステップA K S 5 0 2では、確変状態や時短状態における70回目の可変表示である場合に、変動パターンP B 1 - 6 ~ P B 1 - 9と、変動パターンP B 3 - 2、P B 3 - 9と、に対応してリザルト表示用の変動パターンであると判定すればよい。なお、価値報知は、遊技者によって得られた任意の価値に関する情報の提供を含んでいてもよい。

#### 【1801】

ステップA K S 5 0 2に対応してリザルト表示用の変動パターンである場合に（ステップA K S 5 0 2 ; Y e s）、リザルト表示制御設定を行う（ステップA K S 5 0 3）。リザルト表示制御設定は、可変表示の実行中に価値報知となるリザルト表示を実行可能に制御するための設定である。例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、リザルト表示用に設けられた演出パターンを選択して、可変表示の実行中にリザルト表示を実行可能に設定すればよい。

#### 【1802】

ステップA K S 5 0 3の後に、変動パターンが状態報知演出用のものであるか否かを判定する（ステップA K S 5 0 4）。可変表示の実行中にリザルト表示が行われた場合に、状態報知演出が実行される場合と実行されない場合とがある。状態報知演出は、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数が10000回である場合に、可変表示の実行回数が70回に達した後も時短状態が継続することなど、第2状態としての低確高ベース状態である旨の報知を実行する演出である。図282-4に示されたハズレ変動パターンでは、時短中第4最終の変動パターンP B 1 - 9による可変表示の実行中に、状態報知演出を行い、実行可能な可変表示の上限回数が10000回の時短状態である旨の報知を実行することができる。ステップA K S 5 0 4では、変動パターンP B 1 - 9に対応して状態報知演出用の変動パターンであると判定すればよい。

#### 【1803】

ステップA K S 5 0 4に対応して状態報知演出用の変動パターンである場合に（ステップA K S 5 0 4 ; Y e s）、状態報知演出制御設定を行う（ステップA K S 5 0 5）。状態報知演出制御設定は、可変表示の実行中に状態報知演出による報知を実行可能に制御するための設定である。例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、状態報知演出用に設けられた演出パターンを選択して、可変表示の実行中に状態報知演出を実行可能に設定すればよい

10

20

30

40

50

。状態報知演出は、例えばプッシュボタン 3 1 B を模したボタン表示の演出画像といった、特定画像の表示を含んでいてもよい。

【 1 8 0 4 】

ステップ A K S 5 0 2 に対応してリザルト表示用の変動パターンでない場合（ステップ A K S 5 0 2 ; N o ）、ステップ A K S 5 0 4 に対応して状態放置演出用の変動パターンでない場合（ステップ A K S 5 0 4 ; N o ）、またはステップ A K S 5 0 5 に続いて、その他の可変表示中演出を決定する（ステップ A K S 5 0 6 ）。例えば、予告演出の有無や実行する場合の予告演出パターンなどを決定してもよい。その後、演出制御パターンを決定する（ステップ A K S 5 0 7 ）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リザルト表示の実行に対応して、予め用意された演出制御パターン（リザルト表示制御パターン）を選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。状態報知演出の実行に対応して、予め用意された演出制御パターン（状態報知演出制御パターン）を選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。予告演出の実行に対応して、予め用意された演出制御パターン（予告演出制御パターン）を選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、リザルト表示制御パターン、状態報知演出制御パターン、予告演出制御パターン、あるいは、これらの一部または全部として、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した 1 の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

10

20

【 1 8 0 5 】

ステップ A K S 5 0 7 の次に、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ A K S 5 0 8 ）。演出制御プロセスタイマは、例えば R A M 1 0 2 の所定アドレスに設けられ、演出制御に用いられる計時値を示すデータが格納されて記憶可能である。また、画像表示装置 5 の画面上にて演出図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ A K S 5 0 9 ）。このときには、例えばステップ A K S 5 0 7 により決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データを用いて、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて演出図柄の変動を開始させればよい。これに伴い、可変表示の開始に対応して、画像表示装置 5 の画面上における保留表示を更新するための設定を行う（ステップ A K S 5 1 0 ）。そして、演出プロセスコードを演出図柄変動中処理に対応した値である 0 2 [ H ] に更新し（ステップ A K S 5 1 1 ）、演出図柄変動開始処理は終了する。

30

【 1 8 0 6 】

図 2 8 2 - 2 7 は、演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば演出制御プロセスタイマの計時値などにもとづいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ A K S 5 2 1 ）。可変表示時間を計測するために、演出制御プロセスタイマの計時値を 1 減算更新するなどの更新を行う。ステップ A K S 5 2 1 では、その更新後における演出制御プロセスタイマの計時値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

40

【 1 8 0 7 】

ステップ A K S 5 2 1 に対応して可変表示時間が経過していない場合に（ステップ A K S 5 2 1 ; N o ）、予告演出期間であるか否かを判定する（ステップ A K S 5 2 2 ）。予告演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップ A K S 5 0 7 にて決定された演出制御パターン（予告演出制御パターンなど）において、予め定められていればよい。予告演出期間である場合に（ステップ A K S 5 2 2 ; Y e s ）、予告演出を実行する制御が行われる（ステップ A K S 5 2 3 ）。

【 1 8 0 8 】

ステップ A K S 5 2 2 に対応して予告演出期間でない場合や（ステップ A K S 5 2 2 ;

50

No)、ステップAKS523による制御の後に、リザルト表示期間であるか否かを判定する(ステップAKS524)。リザルト表示期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップAKS507にて決定された演出制御パターン(リザルト表示制御パターンなど)において、予め定められていればよい。リザルト表示期間である場合に(ステップAKS524; Yes)、リザルト表示を実行する制御が行われる(ステップAKS525)。リザルト表示期間でない場合や(ステップAKS524; No)、ステップAKS525による制御の後に、状態報知演出期間であるか否かを判定する(ステップAKS526)。状態報知演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップAKS507にて決定された演出制御パターン(状態報知演出制御パターンなど)において、予め定められていればよい。状態報知演出期間である場合に(ステップAKS526; Yes)、状態報知演出を実行する制御が行われる(ステップAKS527)。このように、ステップAKS525の制御が行われることで、可変表示中に価値報知となるリザルト表示を実行可能である。また、ステップAKS527の制御が行われることで、可変表示中に第2状態としての低確高ベース状態である旨の報知が含まれる状態報知演出を実行可能である。

10

#### 【1809】

ステップAKS526に対応して状態報知演出期間でない場合や(ステップAKS526; No)、ステップAKS527による制御の後に、リーチ演出期間であるか否かを判定する(ステップAKS528)。リーチ演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップAKS507にて決定された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターンなど)において、予め定められていればよい。リーチ演出期間である場合に(ステップAKS528; Yes)、リーチ演出を実行する制御が行われる(ステップAKS529)。リーチ演出期間でない場合や(ステップAKS528; No)、ステップAKS529による制御の後に、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などにもとづいて、その他、演出図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行する制御を行い(ステップAKS530)、演出図柄変動中処理は終了する。

20

#### 【1810】

ステップAKS521に対応して可変表示時間が経過した場合に(ステップAKS521; Yes)、主基板11から送信される演出図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する(ステップAKS531)。このときに、演出図柄確定コマンドの受信がなければ(ステップAKS531; No)、演出図柄変動中処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後に、演出図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過したことに対応して、演出図柄確定コマンドを正常に受信できなかったものとし、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。演出図柄確定コマンドの受信があった場合に(ステップAKS531; Yes)、演出図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄を停止表示として導出表示とする制御が行われる(ステップAKS532)。また、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた時間を設定する(ステップAKS533)。そして、演出プロセスコードを演出図柄変動停止処理に対応した値である03[H]に更新し(ステップAKS534)、演出図柄変動中処理は終了する。

30

#### 【1811】

次に、特徴部23AKに関する各種制御例を説明する。パチンコ遊技機1は、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第1特別図柄を用いた特図ゲームが実行され、特図表示結果が「大当り」となる場合がある。このような大当りは、高ベース中第1特図大当りともいう。この場合に、図282-2に示された大当り種別決定例AKD01にもとづいて、高ベース制御が行われる「あり」なので、大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別NA08と、大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別KA11、KA15と、のうちのいずれかに決定される。図282-23に示された大当り終了時設定AKB11において、大当り種別NA08の場合に時短カウンタ初期値の「570」および演出状態選択指定値の06[H]が設定され、大当り種別KA11、KA15の場合に時短カウンタ初期値の「70」および演出状態選択指定値の06[H]が設定される。また、大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別NA08はV入賞が発生しにくいので、

40

50

図 2 8 2 - 2 4 に示された大当り終了時設定例 A K B 1 2 において、大当り種別 N A 0 8 の V 入賞なしならば特別期間演出指定値が 0 C [ H ] に設定される。これに対し、大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別 K A 1 1、K A 1 5 は V 入賞が発生しやすいので、図 2 8 2 - 2 5 に示された大当り終了時設定例 A K B 1 3 において、大当り種別 K A 1 1、K A 1 5 の V 入賞ありならば特別期間演出指定値が 0 7 [ H ] に設定される。

#### 【 1 8 1 2 】

図 2 8 2 - 2 8 は、高ベース中第 1 特図大当りにもとづく演出状態制御例 A K C 0 1 を示している。高ベース中第 1 特図大当りが大当り種別 N A 0 8 の場合に、V 入賞なしに対応して特別演出期間指定値が 0 C [ H ] に設定され、時短カウンタ初期値が「570」に設定され、演出状態選択指定値が 0 6 [ H ] に設定される。その後、可変表示の終了に対応して、図 2 8 2 - 1 8 に示された特別図柄変動処理のステップ A K S 1 3 0 により時短カウンタの計数値が 1 減算更新される。これに伴い、ステップ A K S 1 3 3 にて特別期間演出指定値が 0 0 [ H ] 以外であると判定され、ステップ A K S 1 3 4 により特別期間演出更新設定が行われる。図 2 8 2 - 1 9 に示す特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、特別演出期間指定値が 0 C [ H ] の場合に、時短カウンタの計数値が「566」になると演出状態選択指定値が 0 8 [ H ] に更新され、時短カウンタの計数値が「501」になると演出状態選択指定値が 0 9 [ H ] に更新され、時短カウンタの計数値が「500」になると演出状態選択指定値が 0 A [ H ] に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が 0 B [ H ] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] に更新されて初期化される。

10

20

#### 【 1 8 1 3 】

高ベース中第 1 特図大当りが大当り種別 K A 1 1、K A 1 5 のいずれかである場合に、V 入賞ありに対応して特別期間演出指定値が 0 7 [ H ] に設定され、時短カウンタ初期値が「70」に設定され、演出状態選択指定値が 0 6 [ H ] に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が 1 減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図 2 8 2 - 1 9 に示す特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、特別演出期間指定値が 0 7 [ H ] の場合に、時短カウンタの計数値が「66」になると演出状態選択指定値が 0 7 [ H ] に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が 0 C [ H ] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] に更新されて初期化される。

30

#### 【 1 8 1 4 】

図 2 8 2 - 6 ( A ) に示されたハズレ時参照テーブル A K A 0 1 において、演出状態選択指定値に対応した参照テーブルが指定され、異なる参照テーブルを用いて変動パターンを決定可能である。例えば、演出状態選択指定値が 0 6 [ H ] の場合に参照テーブル T S 0 2 が指定され、演出状態選択指定値が 0 7 [ H ] の場合に参照テーブル T S 0 3 が指定され、演出状態選択指定値が 0 9 [ H ] の場合に参照テーブル T S 0 5 が指定され、演出状態選択指定値が 0 A [ H ] の場合に参照テーブル T S 0 6 が指定され、演出状態選択指定値が 0 B [ H ] の場合に参照テーブル T S 0 7 が指定され、演出状態選択指定値が 0 C [ H ] の場合に参照テーブル T S 0 8 が指定される。図 2 8 2 - 6 ( C ) に示された参照テーブル T S 0 2 では、始動口入賞指定値が「2」の場合に第 2 保留記憶数と対応付けられた選択テーブル T B 2 0、T B 2 1 のいずれかを、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能である。図 2 8 2 - 6 ( D ) に示された参照テーブル T S 0 3 では、始動口入賞指定値が「2」の場合に第 2 保留記憶数と対応付けられた選択テーブル T B 2 2、T B 2 3 のいずれかを、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能である。このように、演出状態選択指定値に対応して異なるテーブルデータにより構成される変動パターン種別選択テーブルなどを用いて、変動パターンを決定することができる。

40

#### 【 1 8 1 5 】

パチンコ遊技機 1 は、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第 2 特別図柄を用いた特図ゲームが実行され、特図表示結果が「大当り」となる場合がある。このような大当りは、高ベース中第 2 特図大当りともいう。この場合に、図 2 8 2 - 2 に

50



示された大当り種別決定例 A K D 0 1 にもとづいて、大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と、大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 と、のうちのいずれかに決定される。図 2 8 2 - 2 3 に示された大当り終了時設定 A K B 1 1 において、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 の場合に時短カウンタ初期値の「1 0 0 0 0」および演出状態選択指定値の 0 6 [ H ] が設定され、大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 の場合に時短カウンタ初期値の「7 0」および演出状態選択指定値の 0 6 [ H ] が設定される。また、大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 は V 入賞が発生しにくいので、図 2 8 2 - 2 4 に示された大当り終了時設定例 A K B 1 2 において、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 の V 入賞なしならば特別期間演出指定値が 0 E [ H ] に設定される。これに対し、大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 は V 入賞が発生しやすいので、図 2 8 2 - 2 5 に示された大当り終了時設定例 A K B 1 3 において、大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 の V 入賞ありならば特別期間演出指定値が 0 7 [ H ] に設定される。

10

#### 【 1 8 1 6 】

図 2 8 2 - 2 9 は、高ベース中第 2 特図大当りにもとづく演出状態制御例 A K C 0 2 を示している。高ベース中第 2 特図大当りが大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 の場合に、V 入賞なしに対応して特別演出期間指定値が 0 E [ H ] に設定され、時短カウンタ初期値が「1 0 0 0 0」に設定され、演出状態選択指定値が 0 6 [ H ] に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が 1 減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図 2 8 2 - 1 9 に示す特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、特別演出期間指定値が 0 E [ H ] の場合に、時短カウンタの計数値が「9 9 9 6」になると演出状態選択指定値が 0 8 [ H ] に更新され、時短カウンタの計数値が「9 9 3 1」になると演出状態選択指定値が 0 D [ H ] に更新され、時短カウンタの計数値が「9 9 3 0」になると演出状態選択指定値が 0 E [ H ] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] に更新されて初期化される。

20

#### 【 1 8 1 7 】

高ベース中第 2 特図大当りが大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 の場合に、V 入賞ありに対応して特別期間演出指定値が 0 7 [ H ] に設定され、時短カウンタ初期値が「7 0」に設定され、演出状態選択指定値が 0 6 [ H ] に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が 1 減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図 2 8 2 - 1 9 に示す特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、特別演出期間指定値が 0 7 [ H ] の場合に、時短カウンタの計数値が「6 6」になると演出状態選択指定値が 0 7 [ H ] に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が 0 C [ H ] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] に更新されて初期化される。

30

#### 【 1 8 1 8 】

高ベース中第 2 特図大当りが大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 であったことにもとづいて低確高ベース状態に制御され、6 9 回目の可変表示が終了した場合に、時短カウンタの計数値は「9 9 3 1」に更新される。これにより、演出状態選択指定値が 0 D [ H ] に更新され、続いて 7 0 回目の可変表示が開始されるときに、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図 2 8 2 - 6 ( A ) に示されたハズレ時参照テーブル A K A 0 1 において、参照テーブル T S 0 9 が指定される。図 2 8 2 - 7 ( E ) に示された参照テーブル T S 0 9 は、始動口入賞指定値や第 1 保留記憶数および第 2 保留記憶数によらずテーブル T B 1 5 を、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図 2 8 2 - 1 0 ( F ) に示されたテーブル T B 1 5 は、変動パターン種別 C B 1 - 9 のみを選択可能である。図 2 8 2 - 1 4 ( I ) に示す変動パターン種別 C B 1 - 9 の場合に、変動パターン P B 1 - 9 のみが決定可能になる。こうして、時短カウンタ初期値が「1 0 0 0 0」である低確高ベース状態における 7 0 回目の可変表示に対応して、変動パターン P B 1 - 9 を決定することができる。

40

#### 【 1 8 1 9 】

50

高ベース中第2特図大当りが大当り種別KA12~KA15であったことにもとづいて高確高ベース状態に制御され、69回目の可変表示が終了した場合に、時短カウンタの計数値は「1」に更新される。これにより、演出状態選択指定値が0C[H]に更新され、続いて70回目の可変表示が開始されるときに、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図282-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS08が指定される。図282-7(D)に示された参照テーブルTS08は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数によらずテーブルTB14を、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図282-10(E)に示されたテーブルTB14は、変動パターン種別CB1-8のみを選択可能である。図282-14(H)に示す変動パターン種別CB1-8の場合に、変動パターンPB1-8のみが決定可能になる。こうして、時短カウンタ初期値が「70」である高確高ベースにおける70回目の可変表示に対応して、変動パターンPB1-8を決定することができる。

10

#### 【1820】

図282-30(A)は、演出状態選択指定値0C[H]、0D[H]に対応した可変表示制御例AKC11を示している。演出状態選択指定値が0C[H]である場合に、遊技状態は高確高ベース状態であり、特図表示結果を含めた可変表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別CB1-8のみに決定可能であるとともに変動パターンPB1-8のみに決定可能である。図282-4に示すハズレ変動パターンの構成例において、変動パターンPB1-8は、時短中第3最終に対応して特図変動時間が12500ミリ秒に設定される。これに対し、演出状態選択指定値が0D[H]である場合に、遊技状態は低確高ベース状態であり、特図表示結果を含めた可変表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別CB1-9のみに決定可能であるとともに変動パターンPB1-9のみに決定可能である。図282-4に示すハズレ変動パターンの構成例において、変動パターンPB1-9は、時短中第4最終に対応して特図変動時間が29900ミリ秒に設定される。

20

#### 【1821】

図282-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS502では、変動パターンPB1-8、PB1-9のいずれの場合にもリザルト表示用変動パターンであると判定され、ステップAKS503によるリザルト表示制御設定が行われる。この設定にもとづいて、図282-27に示された演出図柄変動中処理のステップAKS525では、リザルト表示を実行するための制御が行われ、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知としてのリザルト表示が実行可能となる。また、図282-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS504では、変動パターンPB1-9の場合に状態報知演出用変動パターンであると判定され、ステップAKS505による状態報知演出制御設定が行われる。この設定にもとづいて、図282-27に示された演出図柄変動中処理のステップAKS527では、状態報知演出を実行するための制御が行われ、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく低確高ベース状態である旨の報知が実行される。

30

#### 【1822】

以上により、高ベース制御により第2特別図柄を用いた特図ゲームが通常状態に比べて実行されやすい低確高ベース状態や高確高ベース状態は、例えば大当り種別KA12~KA15に対応して大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数としての「70」に対応した70回の可変表示が実行されるまで制御可能な高確高ベース状態と、大当り種別NA09~NA11に対応して大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数よりも多い第2回数としての「10000」に対応した10000回の可変表示が実行されるまで制御可能な低確高ベース状態と、を含む。このときの高確高ベース状態は第1状態に対応し、低確高ベース状態は第2状態に対応する。このうち高確高ベース状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して変動パターンPB1-8を決定可能であり、低確高ベース状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して変動パターンPB1-9を決定可能である。このときの変動パターンPB1-8は第1可変表示パターンに対応し、変動パターン

40

50

P B 1 - 9 は第 2 可変表示パターンに対応する。そして、変動パターン P B 1 - 8 による可変表示中に価値報知となるリザルト表示を実行する。また、変動パターン P B 1 - 9 による可変表示中に価値報知となるリザルト表示および低確低ベース状態に関する報知を含む状態報知演出を実行する。ここで、特図変動時間を比較すると、変動パターン P B 1 - 9 における 2 9 9 0 0 ミリ秒の方が、変動パターン P B 1 - 8 における 1 2 5 0 0 ミリ秒よりも長い時間となる。これにより、第 1 可変表示パターンに対応する変動パターン P B 1 - 8 と第 2 可変表示パターンに対応する変動パターン P B 1 - 9 とで、特図変動時間や報知内容を異ならせて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 1 8 2 3 】

加えて、第 1 状態に対応する高確高ベース状態中と第 2 状態に対応する低確高ベース状態中とで、可変表示の回数が第 1 回数としての「70」である場合に、それぞれ、変動パターン種別 C B 1 - 8 と変動パターン種別 C B 1 - 9 とに対応した異なる決定用データとなる変動パターン決定テーブルのテーブルデータを用いて、変動パターンを決定可能である。このように、異なる決定用データを用いて変動パターンが決定されるので、第 1 回数に対応した 70 回目の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 1 8 2 4 】

可変表示制御例 A K C 1 1 において、第 1 状態に対応する高確高ベース状態において可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」である場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターン P B 1 - 8 は、第 1 非特定パターンに対応する。また、第 2 状態に対応する低確高ベース状態において可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」である場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターン P B 1 - 9 は、第 2 非特定パターンに対応する。そして、第 1 非特定パターンに対応する変動パターン P B 1 - 8 は特図変動時間が 1 2 5 0 0 ミリ秒であり、第 2 非特定パターンに対応する変動パターン P B 1 - 9 は特図変動時間が 2 倍以上の期間となる 2 9 9 0 0 ミリ秒である。変動パターン P B 1 - 8、P B 1 - 9 のいずれの場合にもリザルト表示用変動パターンであるので、それぞれの可変表示中に価値報知となるリザルト表示が実行される。さらに、変動パターン P B 1 - 9 の場合に状態報知演出用変動パターンであるので、その可変表示中に第 2 状態としての低確高ベース状態である旨の報知が実行される。これにより、第 1 回数に対応した 70 回目の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 1 8 2 5 】

図 2 8 2 - 3 0 ( B ) は、大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と、大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 と、に対応した大当たり制御例 A K C 1 2 を示している。図 2 8 2 - 2 1 に示された大当たり開始時設定例 A K B 0 2 において、大入賞口開放回数最大値は、大当たり種別 N A 0 9 に対応して「02」に、大当たり種別 N A 1 0 に対応して「04」に、大当たり種別 N A 1 1 に対応して「07」に、大当たり種別 K A 1 2 に対応して「02」に、大当たり種別 K A 1 3 に対応して「04」に、大当たり種別 K A 1 4 に対応して「07」に、大当たり種別 K A 1 5 に対応して「10」に、それぞれ設定される。また、図 2 8 2 - 2 3 に示された大当たり終了時設定例 A K B 1 1 において、時短カウンタ初期値は、大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 に対応して「10000」に、大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 に対応して「70」に、それぞれ設定される。そして、時短カウンタ初期値が「10000」に設定されるのは大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 のうちのいずれかである場合に限られ、他の大当たり種別では設定されない。図 2 8 2 - 2 に示された大当たり種別決定例 A K D 0 1 では、高ベース制御が行われる「あり」および第 2 特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して、大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 に決定可能である。これに対し、高ベース制御が行われない「なし」および始動口入賞指定値「2」に対応して、大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 に決定されない。また、高ベース制御が「なし」の場合と「あり」の場合とで、第 1 特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「1」に対応して、大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 に決定されない。

10

20

30

40

50

## 【 1 8 2 6 】

以上により、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて、時短カウンタ初期値が「10000」の設定に対応する第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がある。その一方で、高ベース制御が行われていない低ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて、第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。また、高ベース中の場合と低ベース中の場合とで、第1特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて、第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。このように、高ベース制御の有無や表示結果が「大当り」となった特別図柄に対応した制御により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

## 【 1 8 2 7 】

大当り制御例 A K C 1 2 において、大入賞口開放回数最大値が「10」に設定されるのは大当り種別 K A 1 5 の場合である。その他の大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 や大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 4 の場合に、大入賞口開放回数最大値は「10」よりも少なくなる。大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と、大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 とは、いずれも高ベース制御が行われる「あり」および第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して決定可能である。このように、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて制御可能な大当り遊技状態は、10ラウンド大当りとなる大当り種別 K A 1 5 に対応する第1大当り遊技状態と、10ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 4 とに対応する第2大当り遊技状態と、を含む。大当り種別 K A 1 5 に対応する第1大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合があり、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。これに対し、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 4 とに対応する第2大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合と、がある。これにより、ラウンドの回数が少ない第2大当り遊技状態である場合に、第2状態として時短カウンタ初期値が多い低確高ベース状態に制御される場合があることで、遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

## 【 1 8 2 8 】

大当り制御例 A K C 1 2 において、大入賞口開放回数最大値が「10」に設定されるのは大当り種別 K A 1 5 の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「07」に設定されるのは大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「04」に設定されるのは大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 の場合である。このうち、大当り種別 K A 1 5 である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態に対応し、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第2大当り遊技状態に対応し、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 である場合の大当り遊技状態は第2大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第3大当り遊技状態に対応する。大当り種別 N A 1 0、N A 1 1 と、大当り種別 K A 1 3 ~ K A 1 5 とは、いずれも高ベース制御が行われる「あり」および第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して決定可能である。このように、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて制御可能な大当り遊技状態は、10ラウンド大当りとなる大当り種別 K A 1 5 に対応する第1大当り遊技状態と、10ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない7ラウンド大当りとなる大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 に対応する第2大当り遊技状態と、7ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない4ラウンド大当りとな

る大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応する第 3 大当り遊技状態と、を含む。大当り種別 K A 1 5 に対応する第 1 大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合があり、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。これに対し、大当り種別 N A 1 0、N A 1 1 と大当り種別 K A 1 3、K A 1 4 とに対応する第 2 大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合と、がある。そして、大当り種別 K A 1 3 の高ベース中決定率は 25% であり、大当り種別 K A 1 4 の高ベース中決定率である 31% よりも低くなっている。その一方で、大当り種別 N A 1 0、N A 1 1 の高ベース中決定率は、いずれも 2% である。したがって、4 ラウンド大当りに対応する第 3 大当り遊技状態の終了後には、7 ラウンド大当りに対応する第 2 大当り遊技状態の終了後よりも高い割合で、第 2 状態として時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第 2 状態としての低確高ベース状態に制御可能である。これにより、ラウンドの回数が少ない第 3 大当り遊技状態である場合に、第 2 状態として時短カウンタ初期値が多い低確高ベース状態に制御される割合が高くなることで、遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

#### 【1829】

図 282 - 8 に示された大当り時参照テーブル T S 2 1 において、演出状態選択指定値が 07 [H] の場合に、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 のいずれかであればテーブル T B 3 2 が変動パターン種別選択テーブルに指定され、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 のいずれかであればテーブル T B 3 3 が変動パターン種別選択テーブルに指定される。図 282 - 11 (F) に示されたテーブル T B 3 2 は、変動パターン種別 C B 3 - 3 のみを選択可能である。図 282 - 11 (G) に示されたテーブル T B 3 3 は、変動パターン種別 C B 3 - 4 のみを選択可能である。このように、大当り種別 N A 1 0 と大当り種別 K A 1 3 とに対応して、4 ラウンド大当りとなる場合に、図 282 - 15 (C) に示された変動パターン種別 C B 3 - 3 における変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンが決定される。また、大当り種別 N A 1 1 と大当り種別 K A 1 4 とに対応して、7 ラウンド大当りとなる場合に、図 282 - 15 (D) に示された変動パターン種別 C B 3 - 4 における変動パターン決定テーブルを用いて、変動パターンが決定される。したがって、7 ラウンド大当りに対応する第 2 大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の変動パターン種別 C B 3 - 4 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータが用いられて変動パターンを決定可能である。また、4 ラウンド大当りに対応する第 3 大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の変動パターン種別 C B 3 - 3 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータが用いられて変動パターンを決定可能である。ここで、変動パターン種別 C B 3 - 4 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは第 1 データに対応し、変動パターン種別 C B 3 - 3 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは第 2 データに対応する。このように、共通の変動パターン種別に対応したデータを用いて変動パターンを決定することにより、可変表示の共通性を高めて高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

20

30

40

#### 【1830】

図 282 - 30 (C) は、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と、大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 と、に対応した大当り時演出制御例 A K C 1 3 を示している。大当り時演出制御例 A K C 1 3 においても、大当り制御例 A K C 1 2 と同様に、大入賞口開放回数が「10」に設定されるのは大当り種別 K A 1 5 の場合であり、大入賞口開放回数が「07」に設定されるのは大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 の場合であり、大入賞口開放回数が「04」に設定されるのは大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 の場合である。このうち、大当り種別 K A

50

15である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA11、KA14である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第2大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA10、KA13である場合の大当り遊技状態は第2大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第3大当り遊技状態に対応する。図282-21に示された大当り開始時設定例AKB02において、大当り開始演出パターンは、大当り種別NA10、KA13に対応して共通のパターンAPA33に、大当り種別NA11、KA14に対応して共通のパターンAPA34に、それぞれ設定される。したがって、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態が開始されるときに、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り開始演出パターンAPA34による大当り開始演出を実行可能である。また、4ラウンド大当りに対応する第3大当り遊技状態が開始されるときに、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り開始演出パターンAPA33による大当り開始演出を実行可能である。このように、共通の大当り開始演出パターンによる大当り開始演出を実行することにより、大当り開始演出が実行された場合に高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

#### 【1831】

大当り時演出制御例AKC13において、大当り中演出パターンは、大当り種別NA10、KA13に対応して共通のパターンAPB33に、大当り種別NA11、KA14に対応して共通のパターンAPB34に、それぞれ設定される。したがって、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態において、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り中演出パターンAPB34による大当り中演出を実行可能である。また、4ラウンド大当りに対応する第3大当り遊技状態において、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り中演出パターンAPB33による大当り中演出を実行可能である。大当り中演出パターンAPB33による大当り中演出や、大当り中演出パターンAPB34による大当り中演出は、それぞれの大当り遊技状態に対応して実行可能なラウンドに対応して実行される演出を含んでいればよい。したがって、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態におけるラウンドが実行される場合に、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り中演出パターンAPB34による大当り中演出を実行可能である。また、4ラウンド大当りに対応する第3大当り遊技状態におけるラウンドが実行される場合に、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り中演出パターンAPB33による大当り中演出を実行可能である。このように、共通の大当り中演出パターンによる大当り中演出を実行することにより、大当り中演出が実行された場合に高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

20

30

40

#### 【1832】

大当り時演出制御例AKC13において、大当り終了演出パターンは、大当り種別NA10、KA13に対応して共通のパターンAPC33に、大当り種別NA11、KA14に対応して共通のパターンAPC34に、それぞれ設定される。したがって、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態が終了するときに、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り終了演出パター

50

ン A P C 3 4 による大当り終了演出を実行可能である。また、4 ラウンド大当りに対応する第 3 大当り遊技状態が終了するときに、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り終了演出パターン A P C 3 3 による大当り終了演出を実行可能である。したがって、7 ラウンド大当りに対応する第 2 大当り遊技状態が終了するときに、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り終了演出パターン A P C 3 4 による大当り終了演出を実行可能である。また、4 ラウンド大当りに対応する第 3 大当り遊技状態が終了するときに、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り終了演出パターン A P B 3 3 による大当り終了演出を実行可能である。このように、共通の大当り終了演出パターンによる大当り終了演出を実行することにより、大当り終了演出が実行された場合に高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 1 8 3 3 】

図 2 8 2 - 3 1 は、演出状態選択指定値が 0 7 [ H ] または 0 8 [ H ] の場合に、特図表示結果が「大当り」にもとづく可変表示制御例 A K C 2 1 を示している。図 2 8 2 - 8 に示された大当り時参照テーブル T S 2 1 において、演出状態選択指定値が 0 7 [ H ] の場合に、変動パターン種別選択テーブルは、大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 に対応してテーブル T B 3 1 が、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応してテーブル T B 3 2 が、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 に対応してテーブル T B 3 3 が、大当り種別 K A 1 5 に対応してテーブル T B 3 4 が、それぞれ指定される。また、図 2 8 2 - 8 に示された大当り時参照テーブル T S 2 1 において、演出状態選択指定値が 0 8 [ H ] の場合に、変動パターン種別選択テーブルは、大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 に対応してテーブル T B 3 5 が、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応してテーブル T B 3 6 が、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 に対応してテーブル T B 3 7 が、大当り種別 K A 1 5 に対応してテーブル T B 3 8 が、それぞれ指定される。

#### 【 1 8 3 4 】

図 2 8 2 - 1 1 ( E ) に示されたテーブル T B 3 1 および図 2 8 2 - 1 1 ( I ) に示されたテーブル T B 3 5 は、変動パターン種別 C B 3 - 2 のみを選択可能である。図 2 8 2 - 1 1 ( F ) に示されたテーブル T B 3 2 および図 2 8 2 - 1 1 ( J ) に示されたテーブル T B 3 6 は、変動パターン種別 C B 3 - 3 のみを選択可能である。図 2 8 2 - 1 1 ( G ) に示されたテーブル T B 3 3 および図 2 8 2 - 1 1 ( K ) に示されたテーブル T B 3 7 は、変動パターン種別 C B 3 - 4 のみを選択可能である。図 2 8 2 - 1 1 ( H ) に示されたテーブル T B 3 4 および図 2 8 2 - 1 1 ( L ) に示されたテーブル T B 3 8 は、変動パターン種別 C B 3 - 5 のみを選択可能である。図 2 8 2 - 1 5 ( B ) に示された変動パターン種別 C B 3 - 2 の場合に、変動パターン P B 3 - 1、P B 3 - 2 のいずれかに決定可能である。図 2 8 2 - 1 5 ( C ) に示された変動パターン種別 C B 3 - 3 の場合および図 2 8 2 - 1 5 ( D ) に示された変動パターン種別 C B 3 - 4 の場合に、変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 8 のうちのいずれかに決定可能である。図 2 8 2 - 1 5 ( E ) に示された変動パターン種別 C B 3 - 5 の場合に、変動パターン P B 3 - 9 ~ P B 3 - 1 1 のうちのいずれかに決定可能である。

#### 【 1 8 3 5 】

可変表示制御例 A K C 2 1 において、大入賞口開放回数最大値が「10」に設定されるのは大当り種別 K A 1 5 の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「07」に設定されるのは大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「04」に設定されるのは大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「02」に設定されるのは大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 の場合である。このうち、大当

り種別 K A 1 5 である場合の大当り遊技状態は第 1 大当り遊技状態に対応し、大当り種別 N A 1 0、N A 1 1、K A 1 3、K A 1 4 である場合の大当り遊技状態は第 1 大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第 2 大当り遊技状態に対応し、大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 である場合の大当り遊技状態は第 2 大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第 3 大当り遊技状態に対応し得る。大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と、大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 とは、いずれも高ベース制御が行われる「あり」および第 2 特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して決定可能である。このように、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第 2 特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて制御可能な大当り遊技状態は、10 ラウンド大当りとなる大当り種別 K A 1 5 に対応する第 1 大当り遊技状態と、10 ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない 7 ラウンド大当りとなる大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 あるいは 4 ラウンド大当りとなる大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応する第 2 大当り遊技状態と、7 ラウンド大当りや 4 ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない 2 ラウンド大当りとなる大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 に対応する第 3 大当り遊技状態と、を含む。

10

#### 【 1 8 3 6 】

第 2 大当り遊技状態としての 7 ラウンド大当りや 4 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別 N A 1 0、N A 1 1、K A 1 3、K A 1 4 に対応して決定可能な変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 8 である。そして、大当り種別 N A 1 0、N A 1 1 のいずれかであれば、第 2 大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第 2 状態としての低確高ベース状態に制御可能である。これに対し、第 3 大当り遊技状態としての 2 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 に対応して決定可能な変動パターン P B 3 - 1、P B 3 - 2 である。そして、大当り種別 N A 0 9 であれば、第 3 大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第 2 状態としての低確高ベース状態に制御可能である。このような大当り種別 N A 0 9 に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターン P B 3 - 1 は、特図変動時間が 2500 ミリ秒であり、大当り種別 N A 1 0、N A 1 1 に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターン P B 3 - 3 ~ P B 3 - 8 よりも、可変表示期間が短くなる。言い換えると、大当り種別 N A 1 0、N A 1 1 に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターン P B 3 - 3 ~ P B 3 - 8 は、大当り種別 N A 0 9 に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターン P B 3 - 1 よりも、可変表示期間が長くなる。これにより、可変表示期間が長い変動パターンである場合に、ラウンドの回数が第 3 大当り遊技状態よりも多い第 2 大当り遊技状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

20

30

#### 【 1 8 3 7 】

また、大当り種別 N A 0 9 に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターン P B 3 - 2 は、大当り種別 N A 1 0、N A 1 1 に対応して決定可能な変動パターンにも含まれる。大当り種別 N A 0 9 の場合に、第 3 大当り遊技状態としての 2 ラウンド大当りが終了した後に、第 2 状態としての低確高ベース状態に制御可能である。大当り種別 N A 1 0、N A 1 1 の場合に、第 2 大当り遊技状態としての 4 ラウンド大当りや 7 ラウンド大当りが終了した後に、第 2 状態としての低確高ベース状態に制御可能である。このように、第 2 大当り遊技状態である 4 ラウンド大当りや 7 ラウンド大当りの終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合と、第 3 大当り遊技状態である 2 ラウンド大当りの終了後に第 2 状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、変動パターン P B 3 - 2 といった、共通の変動パターンを決定可能である。これにより、特定の可変表示期間となる変動パターンである場合に、第 2 大当り遊技状態となるか第 3 大当り遊技状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

40

#### 【 1 8 3 8 】

50



高ベース中第2特図大当りにもとづく大当り遊技状態の終了に対応して、特別期間演出指定値は、大当り種別NA09~NA11の場合に時短カウンタ初期値が「10000」に設定されてV入賞なしならば特別期間演出指定値が0E[H]に設定され、大当り種別KA12~KA15の場合に時短カウンタ初期値が「70」に設定されてV入賞ありならば特別期間演出指定値が07[H]に設定される。時短カウンタ初期値が「70」の高確高ベース状態は第1状態に対応し、時短カウンタ初期値が「10000」の低確高ベース状態は第2状態に対応する。特別期間演出指定値を示すデータは、特別期間演出バッファに格納して記憶される。図282-24に示された大当り終了時設定例AKB12において、大当り種別NA09~NA11でV入賞なしの場合に、大当り後背景指定としてコマンド9505[H]を示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納されて送信可能となる。図282-25に示された大当り終了時設定例AKB13において、大当り種別KA12~KA15でV入賞ありの場合に、大当り後背景指定としてコマンド9506[H]を示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納されて送信可能となる。背景指定コマンドとして、コマンド9505[H]が送信された場合とコマンド9506[H]が送信された場合とで、高ベース制御が行われている時短状態や確変状態などの高ベース中であることに対応して、共通の演出画像を用いて背景表示が行われてもよい。

10

## 【1839】

以上により、大当り遊技状態の終了に対応して、計数情報となる特別期間演出指定値を示すデータを設定可能であり、第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合に特別期間演出指定値として07[H]を設定し、第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合に特別期間演出指定値として0E[H]を設定する。また、第1状態に対応する高確高ベース状態中と、第2状態に対応する低確高ベース状態中とで、背景指定コマンドにもとづいて共通の演出画像を用いた背景表示が可能である。このように、共通の背景画像となる演出画像の表示にもとづいて高確高ベース状態中であるか低確高ベース状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

20

## 【1840】

高ベース中第2特図大当りにもとづく大当り遊技状態の終了に対応して、演出状態選択指定値は、大当り種別NA09~NA11の場合と大当り種別KA12~KA15の場合とで、共通の値である06[H]に設定される。その後、大当り種別NA09~NA11にもとづく低確高ベース状態中には演出状態選択指定値が08[H]に更新され、大当り種別KA12~KA15にもとづく高確高ベース状態中には演出状態選択指定値が07[H]に更新される。演出状態選択指定値が06[H]の場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図282-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS02が指定される。演出状態選択指定値が07[H]の場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図282-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS03が指定される。演出状態選択指定値が08[H]の場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図282-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS04が指定される。図282-6(D)に示された参照テーブルTS03は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第2保留記憶数に対応してテーブルTB22、TB23のいずれかを変動パターン種別選択テーブルとして指定可能である。図282-6(E)に示された参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第2保留記憶数に対応してテーブルTB24、TB25のいずれかを変動パターン種別選択テーブルに指定可能である。図282-10(I)に示されたテーブルTB22および図282-10(J)に示されたテーブルTB23の場合と、図282-10(K)に示されたテーブルTB24の場合および図282-10(L)に示されたテーブルTB25の場合とは、いずれも変動パターン種別CB1-2~CB1-4、CB2-1が決定可能になる。特に、変動パターン種別CB1-4、CB2-1は、テーブルTB22~TB25のいずれが指定された場合にも決定可能になる

30

40

50

## 【 1 8 4 1 】

以上により、第1状態に対応する高確高ベース状態中と第2状態に対応する低確高ベース状態中とで、可変表示の回数が第1回数としての「70」未満である場合に、例えば変動パターン種別CB1-4、CB2-1などに対応した共通の決定用データとなる変動パターン決定テーブルのテーブルデータを用いて、変動パターンを決定可能である。このように、共通の決定用データを用いて変動パターンが決定されるので、可変表示の共通性を高めて高確高ベース状態中であるか低確高ベース状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

## 【 1 8 4 2 】

可変表示制御例AKC21において、各大当り種別に対応した平均変動時間は、それぞれの大当り種別に対応した決定可能パターンの特図変動時間と決定割合とから求めることができる。より具体的に、決定可能パターンごとに特図変動時間と決定割合とを乗算した値を、大当り種別に対応する複数の決定可能パターンについて加算することで、各大当り種別に対応した平均変動時間を得ることができる。例えば、大当り種別NA09、KA12に対応して3900ミリ秒となり、大当り種別NA10、KA13に対応して16190ミリ秒となり、大当り種別NA11、KA14に対応して16740ミリ秒となり、大当り種別KA15に対応して20960ミリ秒となる。第1大当り遊技状態としての10ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別KA15に対応して決定可能な変動パターンPB3-9~PB3-11である。第2大当り遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別NA10、NA11、KA13、KA14に対応して決定可能な変動パターンPB3-2~PB3-8である。第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別NA09、KA12に対応して決定可能な変動パターンPB3-1、PB3-2である。このように、第1大当り遊技状態としての10ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である20960ミリ秒は、第2大当り遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である16740ミリ秒や16190ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。また、第2大当り遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間は、第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である3900ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。これにより、可変表示期間が長い変動パターンである場合に、ラウンドの回数が第3大当り遊技状態よりも多い第2大当り遊技状態に制御される期待感を高め、また、ラウンドの回数が第2大当り遊技状態よりも多い第1大当り遊技状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

## 【 1 8 4 3 】

図282-32は、演出状態選択指定値が07[H]または08[H]の場合に、大当り遊技状態に制御する契機となる可変表示に関する可変表示制御例AKC22を示している。可変表示制御例AKC22では、大当り遊技状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンの全体についての平均変動時間が示されている。こうした変動パターンの全体についての平均変動時間は、可変表示制御例AKC21において求めた各大当り種別に対応した平均変動時間と各大当り種別の高ベース中決定率とから求めることができる。より具体的に、大当り種別ごとの平均変動時間と決定割合とを乗算した値を、すべての大当り種別について加算することで、全体についての平均変動時間を得ることができる。これにより、可変表示制御例AKC22では、全体についての平均変動時間が12650ミリ秒となる。この場合に、第1大当り遊技状態としての10ラウンド大当

10

20

30

40

50

りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である20960ミリ秒は、全体についての平均変動時間である12650ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。また、第2大当り遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である16740ミリ秒や16190ミリ秒は、全体についての平均変動時間である12650ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。これに対し、第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である3900ミリ秒は、全体についての平均変動時間である12650ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、可変表示期間が長い変動パターンである場合に、ラウンドの回数が第3大当り遊技状態よりも多い第2大当り遊技状態に制御される期待感を高め、また、ラウンドの回数が第2大当り遊技状態よりも多い第1大当り遊技状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

#### 【1844】

図282-33(A)は、演出状態選択指定値07[H]、08[H]、0C[H]、0D[H]に対応した可変表示制御例AKC31を示している。演出状態選択指定値が07[H]である場合に、遊技状態は高確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB2-1を選択可能である。また、演出状態選択指定値が08[H]である場合に、遊技状態は低確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB2-1を選択可能である。そして、変動パターン種別CB2-1は、決定可能な変動パターンとして変動パターンPB2-2、PB2-3を含んでいる。

20

#### 【1845】

図282-4に示されたハズレ変動パターンの構成例において、変動パターンPB2-2は、可変表示中に第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出を実行し、特図変動時間が16500ミリ秒である。これに対し、変動パターンPB2-3は、可変表示中に第1可変表示演出となるスーパーリーチSPFのリーチ演出を実行し、特図変動時間が35500ミリ秒である。また、図282-5に示された大当り変動パターンの構成例において、第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出は変動パターンPB3-3の可変表示中に実行され、第1可変表示演出となるスーパーリーチSPFのリーチ演出は変動パターンPB3-4の可変表示中に実行される。一方において、図282-14(J)に示された変動パターン種別CB2-1あるいは図282-14(K)に示された変動パターン種別CB2-2の場合に、変動パターンPB2-2の決定割合よりも、変動パターンPB2-3の決定割合が低くなるように設定される。他方において、図282-16(D)に示された変動パターンCB4-4あるいは図282-16(E)に示された変動パターン種別CB4-5の場合に、変動パターンPB3-3の決定割合よりも、変動パターンPB3-4の決定割合が高くなるように設定される。このような設定により、第1可変表示演出となるスーパーリーチSPFのリーチ演出は大当り遊技状態に制御される割合が高く、第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出は大当り遊技状態に制御される割合がスーパーリーチSPFのリーチ演出よりも低くなる。

30

40

#### 【1846】

可変表示制御例AKC31では、演出状態選択指定値が0C[H]である場合に、遊技状態は高確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB1-8を、特図表示結果が「大当り」に対応して変動パターン種別CB4-1、CB4-2を、それぞれ選択可能である。また、演出状態選択指定値が0D[H]である場合に、遊技状態は低確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB1-9を、特図表示結果が「大当り」に対応して変動パターン種別CB4-1、CB4-2を、それぞれ選択可能である。そして、変動パターン種別CB1-8の場合に変動パターンPB1-

50

8に決定可能であり、変動パターン種別CB1-9の場合に変動パターンPB1-9に決定可能であり、変動パターン種別CB4-1の場合に変動パターンPB3-2に決定可能であり、変動パターン種別CB4-2の場合に変動パターンPB3-9に決定可能である。

【1847】

第2特別パターンに対応する変動パターンPB2-2の特図変動時間は16500ミリ秒であり、第1特別パターンに対応する変動パターンPB2-3の特図変動時間である35500ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。また、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に変動パターンPB1-8を決定可能であり、特図表示結果が「大当たり」の場合に変動パターンPB3-2、PB3-9を決定可能である。そして、変動パターンPB1-8の特図変動時間は12500ミリ秒であり、変動パターンPB3-2の特図変動時間は4500ミリ秒であり、変動パターンPB3-9の特図変動時間は11500ミリ秒であるから、いずれも第2特別パターンに対応する変動パターンPB2-2の特図変動時間である16500ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示を実行可能な変動パターンによる可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

【1848】

高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して、特図表示結果が「大当たり」の場合に決定可能な変動パターンPB3-2、PB3-9は第1パターンとなり、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターンPB1-8は第2パターンとなる。そして、変動パターンPB3-2の特図変動時間は4500ミリ秒であり、変動パターンPB3-9の特図変動時間は11500ミリ秒であり、変動パターンPB1-8の特図変動時間は12500ミリ秒である。これらの変動パターンは、いずれも第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出を実行する変動パターンPB2-2の特図変動時間である16500ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される変動パターンPB1-8による可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【1849】

可変表示制御例AKC31において、変動パターンPB3-2は、変動パターン種別CB4-1の場合に決定可能である。変動パターン種別CB4-1は、図282-12(A)に示されたテーブルTB40が指定された場合に選択可能である。テーブルTB40は、図282-8に示された大当たり時参照テーブルTS21により、演出状態選択指定値が0C[H]、0D[H]の場合に、大当たり種別NA09~NA11と大当たり種別KA12~KA14とに対応して指定可能である。ただし、演出状態選択指定値が0C[H]、0D[H]の場合に、大当たり種別NA08、KA11は決定されない。これに対し、変動パターンPB3-9は、変動パターン種別CB4-2の場合に決定可能である。変動パターン種別CB4-2は、図282-12(B)に示されたテーブルTB41が指定された場合に選択可能である。テーブルTB41は、図282-8に示された大当たり時参照テーブルTS21により、演出状態選択指定値が0C[H]、0D[H]の場合に、大当たり種別KA15に対応して指定可能である。したがって、変動パターンPB3-9に決定された場合は大当たり種別KA15に対応した10ラウンド大当たりで制御可能であり、変動パターンPB3-2に決定された場合は大当たり種別NA09~NA11と大当たり種別KA12~KA14とに対応した2ラウンド大当たりと4ラウンド大当たりと7ラウンド大当たりとのいずれかに制御可能である。

40

【1850】

高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して、特図表示結果が「大当たり」の場合に

50

決定可能な変動パターンのうち、変動パターン P B 3 - 2 は第 3 パターンとなり、変動パターン P B 3 - 9 は第 4 パターンとなる。これらの第 3 パターンと第 4 パターンは、第 1 パターンに含まれる。また、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターン P B 1 - 8、P B 1 - 9 は第 2 パターンとなる。そして、変動パターン P B 3 - 2 の特図変動時間は 4 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 3 - 9 の特図変動時間は 1 1 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1 - 8 の特図変動時間は 1 2 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1 - 9 の特図変動時間は 2 9 9 0 0 ミリ秒である。したがって、第 3 パターンである変動パターン P B 3 - 2 や第 4 パターンである変動パターン P B 3 - 9 の方が、第 2 パターンである変動パターン P B 1 - 8、P B 1 - 9 よりも可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示において特図表示結果が「大当り」となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

## 【 1 8 5 1 】

高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」であることに対応して、特図表示結果が「大当り」の場合に決定可能な変動パターン P B 3 - 2、P B 3 - 9 は特別可変表示パターンとなる。また、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」未満であることに対応して、特図表示結果が「大当り」の場合に制御可能な大当り遊技状態は、10 ラウンド大当りとなる大当り種別 K A 1 5 に対応する第 1 大当り遊技状態と、10 ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない 7 ラウンド大当りとなる大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 あるいは 4 ラウンド大当りとなる大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 あるいは 2 ラウンド大当りとなる大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 に対応する第 2 大当り遊技状態と、を含む。第 1 大当り遊技状態としての 10 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別 K A 1 5 に対応して決定可能な変動パターン P B 3 - 9 ~ P B 3 - 1 1 である。これらの変動パターン P B 3 - 9 ~ P B 3 - 1 1 は、複数の特定可変表示パターンに含まれる。

20

## 【 1 8 5 2 】

図 2 8 2 - 3 1 に示された可変表示制御例 A K C 2 1 において、第 1 大当り遊技状態としての 10 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間は 2 0 9 6 0 ミリ秒である。これに対し、変動パターン P B 3 - 2 の特図変動時間は 4 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 3 - 9 の特図変動時間は 1 1 5 0 0 ミリ秒であり、いずれも 2 0 9 6 0 ミリ秒より可変表示期間が短くなるように設定される。こうして、特別可変表示パターンとなる変動パターン P B 3 - 2、P B 3 - 9 は、複数の特定可変表示パターンとなる変動パターン P B 3 - 9 ~ P B 3 - 1 1 における平均変動時間よりも可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

30

## 【 1 8 5 3 】

可変表示制御例 A K C 3 1 では、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」であることに対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に変動パターン種別 C B 1 - 8、C B 1 - 9 を選択可能であり、特図表示結果が「大当り」の場合に変動パターン種別 C B 4 - 1、C B 4 - 2 を選択可能である。変動パターン種別 C B 1 - 8 の場合は変動パターン P B 1 - 8 のみに決定可能であり、変動パターン種別 C B 1 - 9 の場合は変動パターン P B 1 - 9 のみに決定可能であり、変動パターン種別 C B 4 - 1 の場合は変動パターン P B 3 - 2 のみに決定可能であり、変動パターン種別 C B 4 - 2 の場合は変動パターン P B 3 - 9 のみに決定可能である。変動パターン種別 C B 1 - 8、C B 1 - 9、C B 4 - 1、C B 4 - 2 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは特定決定用データに対応する。このように、特別状態中における 70 回目の可変表示に対応して価値報知となるリザルト表示が実行される場合に、特定決定用データを用いて決定可能な変動パターンの合計数は「4」

40

50

である。これに対し、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に変動パターン種別CB2-1を選択可能である。

【1854】

図282-31に示された可変表示制御例AKC21では、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに対応して、特図表示結果が「大当たり」の場合に変動パターン種別CB3-2~CB3-5を選択可能である。変動パターン種別CB2-1の場合は変動パターンPB2-2、PB2-3のいずれかに決定可能である。変動パターン種別CB3-2~CB3-5の場合は、全体として変動パターンPB3-1~PB3-11のうちいずれかに決定可能である。変動パターン種別CB2-1、CB3-2~CB3-5における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは通常決定用データに対応する。このように、特別状態中における70回目より前の可変表示に対応して、通常決定用データを用いて決定可能な変動パターンの合計数は「13」である。したがって、価値報知となるリザルト表示が実行される場合に決定可能な変動パターンの合計数の方が、それより前の特別状態中に決定可能な変動パターンの合計数よりも少なくなる。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示を実行するためのデータ容量が増大することを防止しつつ、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

【1855】

大当たり種別KA12~KA15に対応して大当たり遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数としての「70」に対応した70回の可変表示が実行されるまで制御可能な高確高ベース状態は第1状態に対応し、大当たり種別NA09~NA11に対応して大当たり遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数よりも多い第2回数としての「10000」に対応した10000回の可変表示が実行されるまで制御可能な低確高ベース状態は第2状態に対応する。第1状態に対応する高確高ベース状態は、通常状態に比べて大当たり遊技状態に制御される確率が高くなるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。第2状態に対応する低確高ベース状態は、大当たり遊技状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。第2状態中となる低確高ベース状態中は、時短カウンタの計数値が「9931」となるまで、演出状態選択指定値が08[H]に対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に、図282-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01により参照テーブルTS04が指定される。参照テーブルTS04を構成するテーブルデータなどは、第1決定用データに対応する。また、時短カウンタの計数値が「9930」になると、演出状態選択指定値が0E[H]に対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に、ハズレ時参照テーブルAKA01により参照テーブルTS02が指定される。参照テーブルTS02を構成するテーブルデータなどは、第2決定用データに対応する。

20

30

【1856】

図282-6(E)に示された参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数に対応してテーブルTB10、TB24、TB25のうちいずれかを、変動パターン種別決定テーブルとして指定可能にする。図282-6(C)に示された参照テーブルTS02は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数に対応してテーブルTB10、TB20、TB21のうちいずれかを、変動パターン種別決定テーブルとして指定可能にする。図282-10(G)に示されたテーブルTB20は変動パターン種別CB1-2のみを選択可能であり、図282-10(H)に示されたテーブルTB21は変動パターン種別CB1-3のみを選択可能である。これに対し、図282-10(K)に示されたテーブルTB24は、変動パターン種別CB1-2の他にも変動パターン種別CB1-4、CB2-1を選択可能であり、図282-10(L)に示されたテーブルTB25は、変動パターン種別CB1-3の他にも変動パターン種別CB1-4、CB2-1を選択可能である。一方において、図282-14(B)

40

50

に示された変動パターン種別 C B 1 - 2 の場合に変動パターン P B 1 - 2 のみが決定可能になり、図 2 8 2 - 1 4 ( C ) に示された変動パターン種別 C B 1 - 3 の場合に変動パターン P B 1 - 3 のみが決定可能になる。他方において、図 2 8 2 - 1 4 ( D ) に示された変動パターン種別 C B 1 - 4 の場合に変動パターン P B 1 - 4、P B 1 - 5 が決定可能になり、図 2 8 2 - 1 4 ( J ) に示された変動パターン種別 C B 2 - 1 の場合に変動パターン P B 2 - 1 ~ P B 2 - 3 のうちのいずれかに決定可能である。

【 1 8 5 7 】

図 2 8 2 - 4 に示されたハズレ変動パターンの構成例において、変動パターン P B 1 - 2 は特図変動時間が 3 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1 - 3 は特図変動時間が 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1 - 4 は特図変動時間が 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1 - 5 は特図変動時間が 2 0 0 0 ミリ秒である。また、変動パターン P B 2 - 1 は特図変動時間が 3 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 2 - 2 は特図変動時間が 1 6 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 2 - 3 は特図変動時間が 3 5 5 0 0 ミリ秒である。このように、第 1 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 4 を用いた場合は変動パターン種別 C B 2 - 1 を選択可能である一方、第 2 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 2 を用いた場合は変動パターン種別 C B 2 - 1 を選択しない。したがって、第 2 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 2 を用いて決定可能な変動パターンの方が、第 1 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 4 を用いて決定可能な変動パターンよりも平均可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、第 2 状態中に対応する低確高ベース中における可変表示は、第 1 回数となる「70」を超えた後に、平均可変表示期間が短くなることで迅速に実行可能となるように、可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 1 8 5 8 】

第 1 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 4 を用いた場合は変動パターン種別 C B 2 - 1 を選択可能であり、変動パターン種別 C B 2 - 1 の場合に決定可能な変動パターン P B 2 - 1 ~ P B 2 - 3 は、可変表示がリーチ態様となった後にリーチ演出を実行可能な変動パターンである。特に、変動パターン P B 2 - 2 はスーパーリーチ S P E のリーチ演出を実行可能であり、変動パターン P B 2 - 3 はスーパーリーチ S P F のリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ S P E、S P F のリーチ演出は特定演出に対応し、変動パターン P B 2 - 2、P B 2 - 3 は演出可変表示パターンに対応する。第 2 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 2 を用いた場合は変動パターン種別 C B 2 - 1 を選択しないので、参照テーブル T S 0 2 を用いて決定可能な変動パターンは、演出可変表示パターンに対応する変動パターン P B 2 - 2、P B 2 - 3 を含まない。これにより、第 2 状態中に対応する低確高ベース中における可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 1 8 5 9 】

図 2 8 2 - 3 3 ( B ) は、演出状態選択指定値 0 7 [ H ]、0 8 [ H ]、0 C [ H ]、0 D [ H ] に対応した別観点にもとづく可変表示制御例 A K C 3 2 を示している。図 2 8 2 - 3 1 に示された可変表示制御例 A K C 2 1 と同様に、演出状態選択指定値が 0 7 [ H ]、0 8 [ H ] に対応して、特図表示結果が「大当り」で大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 であれば、大入賞口開放回数最大値が「02」に設定され、変動パターン種別 C B 3 - 2 のみを選択可能である。変動パターン種別 C B 3 - 2 の場合に、変動パターン P B 3 - 1、P B 3 - 2 のいずれかに決定可能である。大入賞口開放回数最大値が「02」である 2 ラウンド大当りは第 1 種別有利状態に対応し、変動パターン P B 3 - 1、P B 3 - 2 は第 1 種別可変表示パターンに対応する。また、演出状態選択指定値が 0 7 [ H ]、0 8 [ H ] に対応して、特図表示結果が「大当り」で大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 であれば、大入賞口開放回数最大値が「04」に設定され、変動パターン種別 C B 3 - 3 のみを選択可能である。変動パターン種別 C B 3 - 3 の場合に、変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 8 のうちのいずれかに決定可能である。大入賞口開放回数最大値が「04」である 4 ラウンド大当りは第 2 種別有利状態に対応し、変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 8 は第 2 種別

可変表示パターンに対応する。

【 1 8 6 0 】

図 2 8 2 - 3 3 ( A ) に示された可変表示制御例 A K C 3 1 において、演出状態選択指定値が 0 C [ H ] である場合に特図表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別 C B 1 - 8 のみを選択可能であり、演出状態選択指定値が 0 D [ H ] である場合に特図表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別 C B 1 - 9 のみを選択可能である。また、演出状態選択指定値が 0 C [ H ]、0 D [ H ] である場合に特図表示結果が「大当り」であれば変動パターン種別 C B 4 - 1、C B 4 - 2 を選択可能である。こうして、特別状態中における 7 0 回目の可変表示に対応して価値報知となるリザルト表示が実行される場合に、変動パターン種別 C B 1 - 8、C B 1 - 9、C B 4 - 1、C B 4 - 2 の選択結果に対応した変動パターンを決定可能である。変動パターン種別 C B 1 - 8、C B 1 - 9、C B 4 - 1、C B 4 - 2 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは特定決定用データに対応する。

10

【 1 8 6 1 】

図 2 8 2 - 3 3 ( A ) に示された可変表示制御例 A K C 3 1 において、演出状態選択指定値が 0 7 [ H ]、0 8 [ H ] である場合に特図表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別 C B 2 - 1 のみを選択可能である。また、図 2 8 2 - 3 1 に示された可変表示制御例 A K C 2 1 において、演出状態選択指定値が 0 7 [ H ]、0 8 [ H ] である場合に特図表示結果が「大当り」であれば、大当り種別に対応した変動パターン種別 C B 3 - 2 ~ C B 3 - 5 を選択可能である。このように、特別状態中における 7 0 回目より前の可変表示に対応して、変動パターン種別 C B 2 - 1、C B 3 - 2 ~ C B 3 - 5 の選択結果に対応した変動パターンを決定可能である。変動パターン種別 C B 2 - 1、C B 3 - 2 ~ C B 3 - 5 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは通常決定用データに対応し、変動パターン P B 1 - 8、P B 1 - 9 は報知可変表示パターンに対応する。

20

【 1 8 6 2 】

第 1 種別可変表示パターンに対応する変動パターン P B 3 - 1、P B 3 - 2 と、第 2 種別可変表示パターンに対応する変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 8 とは、いずれも種別共通可変表示パターンに対応する変動パターン P B 3 - 2 を含んでいる。変動パターン P B 3 - 2 の特図変動時間は 4 5 0 0 ミリ秒である。また、報知可変表示パターンに対応する変動パターン P B 1 - 8、P B 1 - 9 のうち、変動パターン P B 1 - 8 の特図変動時間は 1 2 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1 - 9 の特図変動時間は 2 9 9 0 0 ミリ秒である。したがって、種別共通変動パターンに対応する変動パターン P B 3 - 2 は、報知可変表示パターンに対応する変動パターン P B 1 - 8、P B 1 - 9 よりも可変表示期間が短くなるように設定される。こうした種別共通変動パターンに対応する変動パターン P B 3 - 2 を用いることで、特図表示結果が「大当り」に対応した変動パターンの増加が抑制されるので、データ容量の増大を防止することができる。また、種別共通変動パターンに対応する変動パターン P B 3 - 2 の場合に可変表示期間が短くなるので、可変表示において特図表示結果が「大当り」となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

30

【 1 8 6 3 】

図 2 8 2 - 2 6 に示された演出図柄変動開始処理のステップ A K S 5 0 2 において、確変状態や時短状態に対応した可変表示の実行回数が 7 0 回に達するとともに、変動パターン P B 3 - 2 である場合に、リザルト表示用変動パターンであると判定してもよい。この場合に、ステップ A K S 5 0 3 によるリザルト表示制御設定が行われる。この設定にもとづいて、図 2 8 2 - 2 7 に示された演出図柄変動中処理のステップ A K S 5 2 5 では、リザルト表示を実行するための制御が行われ、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知としてのリザルト表示が実行可能となる。変動パターン P B 3 - 2 は、演出状態選択指定値が 0 C [ H ]、0 D [ H ] のいずれである場合にも、大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 と大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 とに対応して決定可能である。このような変動パターンは、共通の可変表示パターンに対応する。そして、大当り種別 N A 0 9 の場合に、第 3

40

50



大当り遊技状態としての2ラウンド大当りが終了した後に、第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。大当り種別NA10の場合に、第2大当り遊技状態としての4ラウンド大当りが終了した後に、第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。したがって、低確高ベース状態中や高確高ベース状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して変動パターンPB3-2が決定された場合に、可変表示中に価値報知となるリザルト表示を実行し、大当り遊技状態が2ラウンド大当りでも4ラウンド大当りでも、それらの終了後には第2状態に対応する低確高ベース状態に制御される場合を設けることができる。変動パターンPB3-2のような共通の変動パターンを決定可能であるので、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示の場合に第2大当り遊技状態となるか第3大当り遊技状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

## 【1864】

図282-34は、高ベース中第2特図大当りに対応した別観点にもとづく演出状態制御例AKC41を示している。高ベース中第2特図大当りが大当り種別KA12~KA15の場合に、大当り種別が「確変」に含まれるので、V入賞が発生しやすくなる。その一方で、V入賞が発生せずに大当り遊技状態が終了した場合に、V入賞が発生した場合とは異なる演出状態に制御される。図282-25に示された大当り終了時設定例AKB13において、大当り種別KA12~KA15のV入賞なしならば特別期間演出指定値が08[H]に設定される。このように、大当り種別KA12~KA15に対応する大当り遊技状態におけるV入賞なしの場合に、図282-23に示された大当り終了時設定AKB11において、大当り種別KA12~KA15に対応する時短カウンタ初期値の「70」および演出状態選択指定値の06[H]が設定される。ただし、V入賞なしに対応して、確変カウンタ初期値は「0」に設定されるので、大当り遊技状態の終了後に低確高ベース状態に制御される。

20

## 【1865】

演出状態制御例AKC41において、高ベース中第2特図大当りが大当り種別KA12~KA15の場合に、V入賞なしに対応して特別演出期間指定値が08[H]に設定され、時短カウンタ初期値が「70」に設定され、演出状態選択指定値が06[H]に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が1減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図282-19に示す特別期間演出設定テーブルAKT01において、特別演出期間指定値が08[H]の場合に、時短カウンタの計数値が「66」になると演出状態選択指定値が08[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が0C[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が00[H]に更新されて初期化される。これに対し、高ベース中第2特図大当りが大当り種別KA12~KA15の場合に、V入賞ありならば、図282-29に示された演出状態制御例AKC02と同様に、時短カウンタの計数値と対応した演出状態選択指定値に更新可能である。

30

## 【1866】

このように、高ベース中第2特図大当りが大当り種別KA12~KA15であったことにもとづいて、V入賞なしに対応して特別演出期間指定値が08[H]に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「66」から「1」までの期間では演出状態選択指定値が08[H]となる。これに対し、高ベース中第2特図大当りが大当り種別KA12~KA15であったことにもとづいて、V入賞ありに対応して特別演出期間指定値が07[H]に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「66」から「1」までの期間では演出状態選択指定値が07[H]となる。その一方で、時短カウンタの計数値が「1」になると、V入賞の有無によらず演出状態選択指定値が0C[H]に更新される。

40

## 【1867】

図282-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、演出状態選択指定値が07[H]の場合に参照テーブルTS03が指定され、演出状態選択指定値が08[H]の場合に参照テーブルTS04が指定される。また、演出状態選択指定値が0

50

C [ H ] の場合に参照テーブル T S 0 8 が指定される。参照テーブル T S 0 3 を構成するテーブルデータなどは第 1 特別決定用データに対応し、参照テーブル T S 0 4 を構成するテーブルデータなどは第 2 特別決定用データに対応し、参照テーブル T S 0 8 を構成するテーブルデータなどは第 3 特別決定用データに対応する。こうして、大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 に対応する大当り遊技状態における V 入賞なしの場合に制御可能な低確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第 1 回数としての「 7 0 」未満であることに対応して、参照テーブル T S 0 4 を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。これに対し、大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 に対応する大当り遊技状態における V 入賞ありの場合に制御可能な高確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第 1 回数としての「 7 0 」未満であることに対応して、参照テーブル T S 0 3 を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。そして、低確高ベース状態における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「 7 0 」である場合と、高確高ベース状態における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「 7 0 」である場合とに対応して、参照テーブル T S 0 8 を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。したがって、特別状態中となる低確高ベース状態中や高確高ベース状態中において可変表示の実行回数が第 1 回数としての「 7 0 」である場合に、第 3 特別決定用データに対応する参照テーブル T S 0 8 を用いて変動パターンを決定することで、データ容量の増大を防止できる。また、可変表示の実行回数が第 1 回数としての「 7 0 」未満である場合に、異なる決定用データを用いて変動パターンを決定することで、第 1 回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

20

#### 【 1 8 6 8 】

図 2 8 2 - 3 5 は、高ベース中第 2 特図大当りに対応した別観点にもとづく演出状態制御例 A K C 4 2 を示している。高ベース中第 2 特図大当りが大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 の場合に、大当り種別が「通常」に含まれるので、V 入賞が発生しにくくなる。その一方で、V 入賞が発生して大当り遊技状態が終了した場合に、V 入賞が発生しなかった場合とは異なる演出状態に制御される。図 2 8 2 - 2 4 に示された大当り終了時設定例 A K B 1 2 において、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 の V 入賞ありならば特別期間演出指定値が 0 D [ H ] に設定される。このように、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 に対応する大当り遊技状態における V 入賞ありの場合に、図 2 8 2 - 2 3 に示された大当り終了時設定 A K B 1 1 において、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 に対応する時短カウンタ初期値の「 1 0 0 0 0 」および演出状態選択指定値の 0 6 [ H ] が設定される。さらに、V 入賞ありに対応して、確変カウンタ初期値が「 7 0 」に設定されるので、大当り遊技状態の終了後に高確高ベース状態に制御される。

30

#### 【 1 8 6 9 】

演出状態制御例 A K C 4 2 において、高ベース中第 2 特図大当りが大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 の場合に、V 入賞ありに対応して特別期間演出指定値が 0 D [ H ] に設定され、時短カウンタ初期値が「 1 0 0 0 0 」に設定され、演出状態選択指定値が 0 6 [ H ] に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が 1 減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図 2 8 2 - 1 9 に示す特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、特別期間演出指定値が 0 D [ H ] の場合に、時短カウンタの計数値が「 9 9 9 6 」になると演出状態選択指定値が 0 7 [ H ] に更新され、時短カウンタの計数値が「 9 9 3 1 」になると演出状態選択指定値が 0 D [ H ] に更新され、時短カウンタの計数値が「 9 9 3 0 」になると演出状態選択指定値が 0 E [ H ] に更新され、時短カウンタの計数値が「 0 」になると演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] に更新されて初期化される。これに対し、高ベース中第 2 特図大当りが大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 の場合に、V 入賞なしならば、図 2 8 2 - 2 9 に示された演出状態制御例 A K C 0 2 と同様に、時短カウンタの計数値と対応した演出状態選択指定値に更新可能である。

40

#### 【 1 8 7 0 】

このように、高ベース中第 2 特図大当りが大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 であったことにもとづいて、V 入賞ありに対応して特別期間演出指定値が 0 D [ H ] に設定された場合

50

に、時短カウンタの計数値が「9996」から「9931」までの期間では演出状態選択指定値が07[H]となる。これに対し、高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09~NA11であったことにもとづいて、V入賞なしに対応して特別演出期間指定値が0E[H]に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「9996」から「9931」までの期間では演出状態選択指定値が08[H]となる。その一方で、時短カウンタの計数値が「9931」になると、V入賞の有無によらず演出状態選択指定値が0D[H]に更新される。さらに、時短カウンタの計数値が「9930」になると、V入賞の有無によらず演出状態選択指定値が0E[H]に更新される。

#### 【1871】

図282-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、演出状態選択指定値が07[H]の場合に参照テーブルTS03が指定され、演出状態選択指定値が08[H]の場合に参照テーブルTS04が指定される。また、演出状態選択指定値が0D[H]の場合に参照テーブルTS09が指定され、演出状態選択指定値が0E[H]の場合に参照テーブルTS02が指定される。参照テーブルTS03を構成するテーブルデータなどは第1特別決定用データに対応し、参照テーブルTS04を構成するテーブルデータなどは第2特別決定用データに対応し、参照テーブルTS09を構成するテーブルデータなどは第4特別決定用データに対応し、参照テーブルTS02を構成するテーブルデータなどは共通の決定用データに対応する。こうして、大当り種別NA09~NA11に対応する大当り遊技状態におけるV入賞ありの場合に制御可能な高確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに付いて、参照テーブルTS03を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。これに対し、大当り種別NA09~NA11に対応する大当り遊技状態におけるV入賞なしの場合に制御可能な低確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに付いて、参照テーブルTS04を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。そして、低確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合と、高確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合とに対応して、参照テーブルTS09を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。その後、低確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」を超えた場合と、高確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」を超えた場合とに対応して、参照テーブルTS02を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。したがって、特別状態中となる低確高ベース状態中や高確高ベース状態中において可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合あるいは「70」を超えた場合に、第4特別決定用データに対応する参照テーブルTS09や共通の決定用データに対応する参照テーブルTS02を用いて変動パターンを決定することで、データ容量の増大を防止できる。また、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満である場合に、異なる決定用データを用いて変動パターンを決定することで、第1回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【1872】

図282-36は、リザルト表示や状態報知演出が実行される場合の演出実行例を示している。この演出実行例は、大当り遊技状態の終了に対応して、時短カウンタ初期値が「70」である高確高ベース状態に制御される場合と、時短カウンタ初期値が「10000」である低確高ベース状態に制御される場合と、を含んでいる。ここでの高確高ベース状態は第1状態に対応し、低確高ベース状態は第2状態に対応している。

#### 【1873】

図282-36(A)は、高ベース制御が行われている高確高ベース状態中や低確高ベース状態中に、可変表示の実行回数が第1回数としての70回未満である期間における演出実行例AK101を示している。演出実行例AK101では、第1状態に対応する高確高ベース状態の場合と、第2状態に対応する低確高ベース状態の場合と、に対応して共通の演出画像を背景画像とし、画像表示装置5の画面上に表示することによる高ベース中背

10

20

30

40

50

景としての背景表示が行われている。

【 1 8 7 4 】

図 2 8 2 - 3 6 ( B ) は、高確高ベース状態中や低確高ベース状態中に可変表示の実行回数が第 1 回数としての 7 0 回に達した場合の演出実行例 A K 1 0 2 を示している。このとき、第 1 状態に対応する高確高ベース状態であれば変動パターン P B 1 - 8 が決定され、第 2 状態に対応する低確高ベース状態であれば変動パターン P B 1 - 9 が決定される。図 2 8 2 - 2 6 に示された演出図柄変動開始処理のステップ A K S 5 0 2 では、変動パターン P B 1 - 8、P B 1 - 9 のいずれの場合にもリザルト表示用変動パターンであると判定され、ステップ A K S 5 0 3 によるリザルト表示制御設定が行われる。この設定にもとづいて、演出実行例 A K 1 0 2 では、遊技者が獲得した賞球総数や、いわゆる連荘回数など、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知となるリザルト表示が実行される。

10

【 1 8 7 5 】

図 2 8 2 - 3 6 ( C ) は、第 1 状態に対応する高確高ベース状態の終了後における演出実行例 A K 1 0 3 を示している。図 2 8 2 - 1 9 に示された特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「 0 」と合致した場合に、背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 0 [ H ] が送信可能に設定される。演出制御基板 1 2 の演出制御用 C P U 1 2 0 は、この背景指定コマンドを受信したことにともづいて、背景表示を通常状態における通常背景としての背景表示を行う。また、図 2 8 2 - 1 8 に示された特別図柄変動処理では、ステップ A K S 1 2 7 にて確変カウンタの計数値が「 0 」であると判定された場合に、ステップ A K S 1 2 8 における確変フラグのクリアなどにより、確変状態における確変制御が終了する。また、ステップ A K S 1 3 1 にて時短カウンタの計数値が「 0 」であると判定された場合に、ステップ A K S 1 3 2 における時短フラグのクリアなどにより、時短状態における高ベース制御が終了する。

20

【 1 8 7 6 】

図 2 8 2 - 3 6 ( D ) ~ ( F ) は、第 2 状態に対応する低確高ベース状態が継続する場合の演出実行例 A K 1 0 4 ~ A K 1 0 6 を示している。このうち、図 2 8 2 - 3 6 ( D ) に示す演出実行例 A K 1 0 4 と、図 2 8 2 - 3 6 ( E ) に示す演出実行例 A K 1 0 5 とが、変動パターン P B 1 - 9 に対応して実行可能な状態報知演出に含まれる。図 2 8 2 - 2 6 に示された演出図柄変動開始処理のステップ A K S 5 0 4 では、変動パターン P B 1 - 9 の場合に状態報知演出用変動パターンであると判定され、ステップ A K S 5 0 5 による状態報知演出制御設定が行われる。この設定にもとづいて、演出実行例 A K 1 0 4 では、特定画像として押しボタン 3 1 B を示す演出画像を、画像表示装置 5 の画面上に表示することによるボタン表示 A K E 0 1 が行われている。ボタン表示 A K E 0 1 に対応する演出画像は、第 1 状態に対応する高確高ベース状態の場合に、演出実行例 A K 1 0 3 のリザルト表示が行われる一方で、表示されないようにしてもよい。これに対し、ボタン表示 A K E 0 1 に対応する演出画像は、第 2 状態に対応する低確高ベース状態の場合に、演出実行例 A K 1 0 3 のリザルト表示が実行されることに伴い、表示されるようにしてもよい。このようなボタン表示 A K E 0 1 による適切な報知の実行により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

30

【 1 8 7 7 】

その後、例えば押しボタン 3 1 B に対する押下操作といった、遊技者の動作を検出したか否かに対応して、異なる状態報知演出を実行可能であってもよい。演出実行例 A K 1 0 5 は、押しボタン 3 1 B に対する押下操作が検出された場合に、第 2 状態に対応する低確高ベース状態である旨の報知となる演出画像を、画像表示装置 5 の画面上に表示することによる報知表示が行われている。これに対し、押しボタン 3 1 B に対する押下操作が検出されなかった場合に、報知表示を行わずに、可変表示の終了に伴い、状態報知演出が終了してもよい。

40

【 1 8 7 8 】

演出実行例 A K 1 0 6 において、第 2 状態に対応する低確高ベース状態の場合に可変表示の実行回数が第 1 回数としての 7 0 回を超えた 7 1 回以降となる。この場合に、演出実

50

行例 A K 1 0 1 と同様の高ベース中背景としての背景表示が行われている。このような背景表示により、第 2 状態に対応する低確高ベース状態が継続していることを認識しやすくして、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 1 8 7 9 】

( 特徴部 2 3 A K の課題解決手段および効果 )

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、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を含む複数種類の報知を実行可能な報知手段と、を備え、特別状態は、有利状態の終了後に第 1 回数の可変表示が実行されるまで制御可能な第 1 状態と、有利状態の終了後に第 1 回数よりも多い第 2 回数の可変表示が実行されるまで制御可能な第 2 状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、第 1 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数であることに対応して第 1 可変表示パターンを決定可能であり、第 2 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数であることに対応して第 2 可変表示パターンを決定可能であり、報知手段は、第 1 可変表示パターンによる可変表示中に価値報知を実行し、第 2 可変表示パターンによる可変表示中に価値報知および第 2 状態である旨の報知を実行し、第 2 可変表示パターンの方が、第 1 可変表示パターンよりも可変表示期間が長い。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。特別状態は、例えば低確高ベース状態や高確高ベース状態などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップ A K S 1 6 6 を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の CPU 1 0 3 などであればよい。可変表示パターン決定手段は、例えばステップ A K S 1 1 0 の変動パターン設定処理を実行する CPU 1 0 3 などであればよい。価値報知は、例えば演出実行例 A K 1 0 2 などであればよい。報知手段は、例えばステップ A K S 5 2 5、A K S 5 2 7 を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 などであればよい。第 1 回数は、例えば「 7 0 」などであればよい。第 1 状態は、例えば大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 のいずれかにもとづく高確高ベース状態などであればよい。第 2 回数は、例えば「 1 0 0 0 0 」などであればよい。第 2 状態は、例えば大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 のいずれかにもとづく低確高ベース状態などであればよい。第 1 可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 1 - 8 などであればよい。第 2 可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 1 - 9 などであればよい。第 2 状態である旨の報知は、例えば演出

10

20

30

このような構成によれば、第 1 可変表示パターンと第 2 可変表示パターンとで可変表示期間や報知内容を異ならせて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 1 8 8 0 】

[ 1 ] 識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定結果となったときに有利状態に制御可能な有利状態制御手段を備え、特別状態に制御されているときに、可変表示の表示結果が識別情報のうち第 2 識別情報により特定結果となったことにもとづいて、第 2 状態に制御される場合があり、特別状態に制御されていないときに、可変表示の表示結果が識別情報のうち第 2 識別情報により特定結果となったことにもとづいて、第 2 状態に制御される場合がなく、特別状態に制御されているときと、特別状態に制御されていないときに、可変表示の表示結果が識別情報のうち第 1 識別情報により特定結果となったことにもとづいて、第 2 状態に制御される場合がなくともよい。ここで、有利状態制御手段は、例えば大入賞口開放前処理、大入賞口開放中処理、大入賞口開放後処理、大当り終了処理を実行する CPU 1 0 3 などであればよい。第 2 状態に制御される場合は、例えば大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 のいずれかに対応する大当り遊技状態が終了する場合などであればよい。

40

このような構成においては、特別状態に制御されているか否かや特定結果となった可変表示に対応した制御により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 1 8 8 1 】

50

[ 2 ] 遊技媒体が進入可能な第 1 可変状態と、遊技媒体が進入困難な第 2 可変状態とに変化可能な可変手段と、識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定結果となったときに有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、有利状態において可変手段を第 1 可変状態に変化させる単位遊技を所定回数実行可能な可変制御手段と、を備え、特別状態に制御されているときに可変表示の表示結果が識別情報のうち第 2 識別情報により特定結果となったことにもとづいて制御可能な有利状態は、第 1 有利状態と、該第 1 有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第 2 有利状態と、を含み、第 1 有利状態の終了後に、第 1 状態に制御される場合があり、第 2 状態に制御される場合がなく、第 2 有利状態の終了後に、第 1 状態に制御される場合と、第 2 状態に制御される場合と、があってもよい。ここで、第 1 可変状態は、例えば開放状態などであればよい。第 2 可変状態は、例えば閉鎖状態などであればよい。可変手段は、例えば特別可変入賞球装置 50 などであればよい。有利状態制御手段は、例えば大入賞口開放前処理、大入賞口開放中処理、大入賞口開放後処理、大当り終了処理を実行する CPU 103 などであればよい。単位遊技は、例えば大当り遊技状態におけるラウンドなどであればよい。第 1 有利状態は、例えば大当り種別 KA 15 に対応する大当り遊技状態などであればよい。第 2 有利状態は、例えば大当り種別 NA 09 ~ NA 11、KA 12 ~ KA 14 に対応する大当り遊技状態などであればよい。

10

このような構成においては、単位遊技の回数が少ない第 2 有利状態である場合に遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 1 8 8 2 】

[ 3 ] 特別状態に制御されているときに可変表示の表示結果が識別情報のうち第 2 識別情報により特定結果となったことにもとづいて制御可能な有利状態は、第 1 有利状態と、該第 1 有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第 2 有利状態と、該第 2 有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第 3 有利状態と、を含み、第 1 有利状態の終了後に、第 1 状態に制御される場合があり、第 2 状態に制御される場合がなく、第 2 有利状態の終了後および第 3 有利状態の終了後に、第 1 状態に制御される場合と、第 2 状態に制御される場合と、があり、第 3 有利状態の終了後の方が、第 2 有利状態の終了後よりも高い割合で第 2 状態に制御可能であってもよい。ここで、第 1 有利状態は、例えば大当り種別 KA 15 に対応する大当り遊技状態などであればよい。第 2 有利状態は、例えば大当り種別 NA 11、KA 14 に対応する大当り遊技状態などであればよい。第 3 有利状態は、例えば大当り種別 NA 10、KA 13 に対応する大当り遊技状態などであればよい。第 2 状態に制御される場合は、例えば大当り種別 NA 09 ~ NA 11 のいずれかに対応する大当り遊技状態が終了する場合などであればよい。高い割合で第 2 状態に制御可能であることは、例えば大当り制御例 AKC 12 の場合などであればよい。

20

30

このような構成においては、単位遊技の回数が少ない第 3 有利状態である場合に遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 1 8 8 3 】

[ 4 ] 可変表示パターン決定手段は、第 2 有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該第 2 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、該第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の第 1 データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第 3 有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該第 3 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、該第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の第 2 データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、共通の第 1 データは、例えば変動パターン種別 CB 3 - 4 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。共通の第 2 データは、例えば変動パターン種別 CB 3 - 3 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。

40

このような構成においては、可変表示の共通性を高めて第 1 状態となるか第 2 状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 1 8 8 4 】

50

[ 5 ] 第 2 有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な可変表示パターンは、該第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合の第 1 特定パターンを含み、第 3 有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な可変表示パターンは、該第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合の第 2 特定パターンを含み、第 1 特定パターンの方が、第 2 特定パターンよりも可変表示期間が長くてもよい。ここで、第 1 特定パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 3 ~ P B 3 - 8 のいずれかなどであればよい。第 2 特定パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 1 などであればよい。可変表示期間が長いことは、例えば可変表示制御例 A K C 2 1 の場合などであればよい。

このような構成においては、可変表示期間が長い場合に単位遊技の回数が第 3 有利状態よりも多い第 2 有利状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

【 1 8 8 5 】

[ 6 ] 可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数であることに伴って価値報知を実行可能な可変表示パターンとして、第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合と、第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、共通の可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 2 などであればよい。

このような構成においては、第 1 回数の可変表示が実行された場合に第 2 有利状態となるか第 3 有利状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

20

【 1 8 8 6 】

[ 7 ] 有利状態の開始に対応して開始時演出を実行可能な開始時演出実行手段を備え、開始時演出実行手段は、第 2 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の開始時演出を実行可能であり、第 3 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の開始時演出を実行可能であってもよい。例えば大当たり時演出制御例 A K C 1 3 における大当たり開始演出パターンが大入賞口開放回数最大値に対応して共通になる場合などであればよい。

このような構成においては、開始時演出が実行された場合に第 1 状態となるか第 2 状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

30

【 1 8 8 7 】

[ 8 ] 有利状態において所定回実行可能な単位遊技に対応して所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備え、所定演出実行手段は、第 2 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の所定演出を実行可能であり、第 3 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の所定演出を実行可能であってもよい。例えば大当たり時演出制御例 A K C 1 3 における大当たり中演出パターンが大入賞口開放回数最大値に対応して共通になる場合などであればよい。

このような構成においては、所定演出が実行された場合に第 1 状態となるか第 2 状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

40

【 1 8 8 8 】

[ 9 ] 有利状態の終了に対応して終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段を備え、終了時演出実行手段は、第 2 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の終了時演出を実行可能であり、第 3 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の終了時演出を実行可能であってもよい。例えば大当たり時演出制御例 A K C 1 3 における大当たり終了演出パターンが大入賞口開放回数最大値に対応して共通になる場合などであればよい。

50

このような構成においては、終了時演出が実行された場合に第1状態となるか第2状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【1889】

[10] 有利状態の終了に対応して計数情報を設定可能な計数手段を備え、計数手段は、第1状態に制御される場合に第1指定値を示す計数情報を設定し、第2状態に制御される場合に第2指定値を示す計数情報を設定し、第1状態中と第2状態中とで、共通の背景画像を表示可能であってもよい。ここで、計数手段は、例えば特別期間演出指定値バッファなどであればよい。第1指定値は、例えば07[H]などであればよい。第2指定値は、例えば0E[H]などであればよい。共通の背景画像は、例えば演出実行例AK101

10

における高ベース中背景の演出画像などであればよい。

このような構成においては、背景画像の表示にもとづいて第1状態中であるか第2状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【1890】

[11] 可変表示パターン決定手段は、第1状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合と、第2状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合とで、共通の決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。例えば変動パターン種別CB2-1が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。

20

このような構成においては、可変表示の共通性を高めて第1状態中であるか第2状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【1891】

[12] 可変表示パターン決定手段は、第1状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合と、第2状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合とで、異なる決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。例えば変動パターン種別CB1-8が選択された場合と変動パターン種別CB1-9が選択された場合とで指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。

このような構成においては、第1回数の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

30

【1892】

[13] 可変表示パターン決定手段は、第1状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果でない場合に、第1可変表示期間の可変表示を実行する第1非特定パターンを決定可能であり、第2状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果でない場合に、第1可変表示期間の2倍以上の期間である第2可変表示期間の可変表示を実行する第2非特定パターンを決定可能であり、報知手段は、第1非特定パターンによる可変表示中に価値報知を実行し、第2非特定パターンによる可変表示中に価値報知および第2状態である旨の報知を実行してもよい。ここで、第1可変表示期間は、例えば特図変動時間が12500ミリ秒である場合などであればよい。第1非特定パターンは、例えば変動パターンPB1-8などであればよい。第2可変表示期間は、例えば特図変動時間が29900ミリ秒である場合などであればよい。第2非特定パターンは、例えば変動パターンPB1-9などであればよい。第2状態である旨の報知は、例えば演出実行例AK105などであればよい。

40

このような構成においては、第1回数の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【1893】

[14] 特定画像を表示可能な特定表示手段を備え、特定表示手段は、第1状態中における実行回数が第1回数である可変表示中に価値報知が実行される一方で特定画像を表示せず、第2状態中における実行回数が第1回数である可変表示中に価値報知が実行される

50



ことに伴い特定画像を表示してもよい。ここで、特定画像は、例えばボタン表示 A K E 0 1 の演出画像などであればよい。特定表示手段は、例えば画像表示装置 5 などであればよい。特定画像を表示しないことは、例えば演出実行例 A K 1 0 3 などであればよい。特定画像を表示することは、例えば演出実行例 A K 1 0 4 などであればよい。

このような構成においては、適切な報知の実行により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 1 8 9 4 】

[ 1 5 ] 報知手段は、特別状態中における実行回数が第 1 回数である可変表示中に価値報知を実行し、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数未満である場合に、有利状態に制御される割合が高い第 1 可変表示演出を実行可能な第 1 特別パターンと、有利状態に制御される割合が第 1 可変表示演出よりも低い第 2 可変表示演出を実行可能な第 2 特別パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、第 2 特別パターンの方が、第 1 特別パターンよりも可変表示期間が短く、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数である場合に、第 2 特別パターンよりも可変表示期間が短い可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、第 1 可変表示演出は、例えばスーパーリーチ S P F のリーチ演出などであればよい。第 1 特別パターンは、例えば変動パターン P B 2 - 3 などであればよい。第 2 可変表示演出は、例えばスーパーリーチ S P E のリーチ演出などであればよい。第 2 特別パターンは、例えば変動パターン P B 2 - 2 などであればよい。第 1 特別パターンの可変表示期間は、例えば特図変動時間が 3 5 5 0 0 ミリ秒である場合などであればよい。第 2 特別パターンの可変表示期間は、例えば特図変動時間が 1 6 5 0 0 ミリ秒である場合などであればよい。第 2 特別パターンよりも可変表示期間が短い可変表示パターンは、例えば特図変動時間が 1 2 5 0 0 ミリ秒である変動パターン P B 1 - 8、特図変動時間が 4 5 0 0 ミリ秒である変動パターン P B 3 - 2、特図変動時間が 1 1 5 0 0 ミリ秒である変動パターン P B 3 - 9 などであればよい。

このような構成においては、価値報知が実行される可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 1 8 9 5 】

[ 1 6 ] 可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数未満である場合に、有利状態に制御される割合が高い第 1 可変表示演出を実行可能な第 1 特別パターンと、有利状態に制御される割合が第 1 可変表示演出よりも低い第 2 可変表示演出を実行可能な第 2 特別パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、特別状態中における実行回数が第 1 回数である可変表示の表示結果が特定結果である場合に対応する第 1 パターンと、特別状態中における実行回数が第 1 回数である可変表示の表示結果が特定結果でない場合に対応する第 2 パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、第 1 パターンおよび第 2 パターンの方が、第 2 特別パターンよりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第 1 可変表示演出は、例えばスーパーリーチ S P F のリーチ演出などであればよい。第 1 特別パターンは、例えば変動パターン P B 2 - 3 などであればよい。第 2 特別パターンは、例えば変動パターン P B 2 - 2 などであればよい。第 1 パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 2、P B 3 - 9 などであればよい。第 2 パターンは、例えば変動パターン P B 1 - 8 などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例 A K C 3 1 の場合などであればよい。

このような構成においては、価値報知が実行される可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 1 8 9 6 】

[ 1 7 ] 有利状態は、第 1 価値有利状態と、該第 1 価値有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 価値有利状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における実行回数が第 1 回数である可変表示の表示結果が特定結果である場合に対応する第 1 パターンと、特別状態中における実行回数が第 1 回数である可変表示の表示結果が特定結果で

10

20

30

40

50

ない場合に対応する第2パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、第1パターンは、第1価値有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な第3パターンと、第2価値有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な第4パターンと、を含み、第3パターンおよび第4パターンの方が、第2パターンよりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1価値有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」、「04」、「07」のいずれかである大当り遊技状態などであればよい。第2価値有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「10」である大当り遊技状態などであればよい。第1パターンは、例えば変動パターンPB3-2、PB3-9などであればよい。第2パターンは、例えば変動パターンPB1-8、PB1-9などであればよい。第3パターンは、例えば変動パターンPB3-2などであればよい。第4パターンは、例えば変動パターンPB3-9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC31において演出状態選択指定値0C[H]、0D[H]の場合などであればよい。

10

このような構成においては、第1回数の可変表示が特定結果となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【1897】

[18] 有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第2有利状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、第1有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、複数の特定可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数であることに対応して特別可変表示パターンを決定可能であり、特別可変表示パターンの方が、複数の特定可変表示パターンにおける平均可変表示期間よりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「10」である大当り遊技状態などであればよい。第2有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」、「04」、「07」のいずれかである大当り遊技状態などであればよい。特定可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-9~PB3-11などであればよい。特別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2、PB3-9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC21において大当り種別KA15の場合や可変表示制御例AKC31において演出状態選択指定値0C[H]、0D[H]で可変表示結果が「大当り」の場合などであればよい。

20

30

このような構成においては、第1回数の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【1898】

[19] 有利状態は、第1種別有利状態と、第2種別有利状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数であることに対応して報知手段による報知を実行可能な可変表示パターンを、特定決定用データを用いて決定可能であり、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、通常決定用データは、第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、第1種別可変表示パターンを決定可能とし、第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、第2種別可変表示パターンを決定可能とし、特定決定用データは、第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合と、第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合とで、共通の種別共通可変表示パターンを決定可能とし、有利状態に制御する契機とならない可変表示に対応して、報知手段による報知を実行可能な報知可変表示パターンを決定可能とし、種別共通可変表示パターンは、第1種別可変表示パターンおよび第2種別可変表示パターンに含まれ、報知可変表示パターンよりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」である大当り遊技状態などであればよい。第2種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「04」である大当り遊技状態などであればよい。特定決定用データは、例えば変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2が選択された場合に指定される変動パターン決定

40

50

テーブルのテーブルデータなどであればよい。通常決定用データは、例えば変動パターン種別 C B 2 - 1、C B 3 - 2 ~ C B 3 - 5 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。第 1 種別可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 1、P B 3 - 2 などであればよい。第 2 種別可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 8 などであればよい。種別共通可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 2 などであればよい。報知可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 1 - 8、P B 1 - 9 などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例 A K C 3 2 において変動パターン P B 1 - 8、P B 1 - 9 と比べた変動パターン P B 3 - 2 の場合などであればよい。

このような構成においては、データ容量の増大を防止するとともに、可変表示が特定結果となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

#### 【 1 8 9 9 】

[ 2 0 ] 可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数であることに対応して報知手段による報知を実行可能な可変表示パターンを、特定決定用データを用いて決定可能であり、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、特定決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンの合計数の方が、通常決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンの合計数よりも少なくてもよい。ここで、特定決定用データは、例えば変動パターン種別 C B 1 - 8、C B 1 - 9、C B 4 - 1、C B 4 - 2 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。通常決定用データは、例えば変動パターン種別 C B 2 - 1、C B 3 - 2 ~ C B 3 - 5 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。合計数が少ないことは、例えば可変表示制御例 A K C 2 1 における変動パターン P B 3 - 1 ~ P B 3 - 1 1 および可変表示制御例 A K C 3 1 における変動パターン P B 2 - 2、P B 2 - 3 の合計数「 1 3 」と比べた変動パターン P B 1 - 8、P B 1 - 9、P B 3 - 2、P B 3 - 9 の合計数「 4 」となる場合などであればよい。

20

このような構成においては、データ容量の増大を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 1 9 0 0 】

[ 2 1 ] 第 1 状態は、通常状態に比べて有利状態に制御される確率が高くなるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる制御を第 1 回数の可変表示が実行されるまで実行可能な状態であり、第 2 状態は、有利状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる制御を第 2 回数の可変表示が実行されるまで実行可能な状態であり、可変表示パターン決定手段は、第 2 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数となるまで、第 1 決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第 2 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数を超えた後に、第 2 決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第 2 決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンの方が、第 1 決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンよりも平均可変表示期間が短くてもよい。ここで、第 1 決定用データは、例えば参照テーブル T S 0 4 に対応するテーブルデータなどであればよい。第 2 決定用データは、例えば参照テーブル T S 0 2 に対応するテーブルデータなどであればよい。平均可変表示期間が短いことは、例えば変動パターン種別 C B 2 - 1 が変動パターン P B 2 - 2、P B 2 - 3 を含むことに対し、変動パターン種別 C B 1 - 2、C B 1 - 3 が変動パターン P B 2 - 2、P B 2 - 3 を含まない場合などであればよい。

30

40

このような構成においては、第 2 状態中における可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 1 9 0 1 】

[ 2 2 ] 第 1 決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンは、可変表示においてリーチ状態が成立した後に、特定演出を実行して有利状態に制御するか否かを報知可能な演出可変表示パターンを含み、第 2 決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンは

50

、演出可変表示パターンを含まなくてもよい。ここで、特定演出は、例えばスーパーリーチSPE、SPFのリーチ演出などであればよい。演出可変表示パターンは、例えば変動パターンPB2-2、PB2-3などであればよい。

このような構成においては、第2状態中における可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【1902】

[23] 有利状態は、特定条件が成立可能な特定有利状態を含み、特別状態制御手段は、特定有利状態中における特定条件の成立にもとづいて、該特定有利状態の終了後に第1特別状態に制御可能であり、特定有利状態中における特定条件の不成立にもとづいて、該特定有利状態の終了後に第2特別状態に制御可能であり、第1特別状態および第2特別状態は、第1回数の可変表示が実行されるまで可変表示が実行されやすい状態であり、可変表示パターン決定手段は、第1特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第1特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第2特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第2特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第1特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合と、第2特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合とに対応して、第3特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、特定条件は、例えば特定領域通過フラグがオンであることなどであればよい。特定有利状態は、例えば大当り種別KA12~KA15に対応する大当り遊技状態などであればよい。第1特別状態は、例えばV入賞ありに対応する時短カウンタ初期値が「70」の高確高ベース状態などであればよい。第2特別状態は、例えばV入賞なしに対応する時短カウンタ初期値が「70」の低確高ベース状態などであればよい。第1特別決定用データは、例えば参照テーブルTS03に対応するテーブルデータなどであればよい。第2特別決定用データは、例えば参照テーブルTS04に対応するテーブルデータなどであればよい。第3特別決定用データは、例えば参照テーブルTS08に対応するテーブルデータなどであればよい。

このような構成においては、データ容量の増大を防止しつつ、第1回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【1903】

[24] 特定領域を有し、遊技媒体が進出可能な第1変化状態と、遊技媒体が進出困難な第2変化状態とに変化可能な可変入賞手段を備え、特定有利状態中に特定領域を遊技媒体が通過したことにより特定条件が成立し、第1状態は、通常状態に比べて有利状態に制御される確率が高くなるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい状態であり、第2状態は、有利状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい状態であってもよい。ここで、特定領域は、例えばV入賞領域51などであればよい。第1変化状態は、例えば開放状態などであればよい。第2変化状態は、例えば閉鎖状態などであればよい。可変入賞手段は、例えば特別可変入賞球装置50などであればよい。

このような構成においては、データ容量の増大を防止しつつ、第1回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【1904】

[25] 有利状態は、特定条件が成立困難な特殊有利状態を含み、特別状態制御手段は、特殊有利状態中における特定条件の成立にもとづいて、該特殊有利状態の終了後に第3特別状態に制御可能であり、特殊有利状態中における特定条件の不成立にもとづいて、該特殊有利状態の終了後に第4特別状態に制御可能であり、第3特別状態および第4特別状態は、第2回数の可変表示が実行されるまで可変表示が実行されやすい状態であり、可変表示パターン決定手段は、第3特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第1特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第4特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第2特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第3特別状態中にお

る可変表示の実行回数が第1回数である場合と、第4特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合とに対応して、第4特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第3特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数を超えた場合と、第4特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数を超えた場合とで、共通の決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、特殊有利状態は、例えば大当り種別NA09～NA11に対応する大当り遊技状態などであればよい。第3特別状態は、例えばV入賞ありに対応する時短カウンタ初期値が「10000」の高確高ベース状態などであればよい。第4特別状態は、例えばV入賞なしに対応する時短カウンタ初期値が「10000」の低確高ベース状態などであればよい。第1特別決定用データは、例えば参照テーブルTS03に対応するテーブルデータなどであればよい。第2特別決定用データは、例えば参照テーブルTS04に対応するテーブルデータなどであればよい。第4特別決定用データは、例えば参照テーブルTS09に対応するテーブルデータなどであればよい。共通の決定用データは、例えば参照テーブルTS02に対応するテーブルデータなどであればよい。

10

このような構成においては、データ容量の増大を防止しつつ、第1回数を超えた可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【符号の説明】

#### 【1905】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、5 画像表示装置、5C, 5L, 5R 飾り図柄表示エリア、6A 入賞球装置、6B 可変入賞球装置、8L, 8R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、15 中継基板、9020 特図LED基板、21 ゲートスイッチ、22A 第1始動口スイッチ、22B 第2始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、24 V入賞スイッチ、30 打球操作ハンドル、31A スティックコントローラ、31B プッシュボタン、32 可動体、35A コントローラセンサユニット、35B プッシュセンサ、41 通過ゲート、9050 第4図柄ユニット、81, 82, 83 ソレノイド、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ROM、102, 122 RAM、104, 124 乱数回路、106 RTC、110 スイッチ回路、111 出力回路、123 表示制御部。

20

30

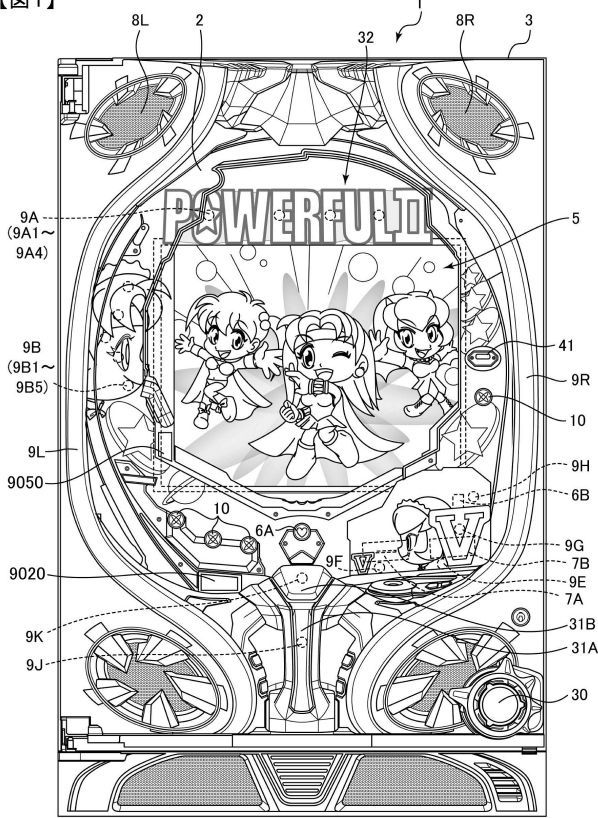
40

50

【図面】

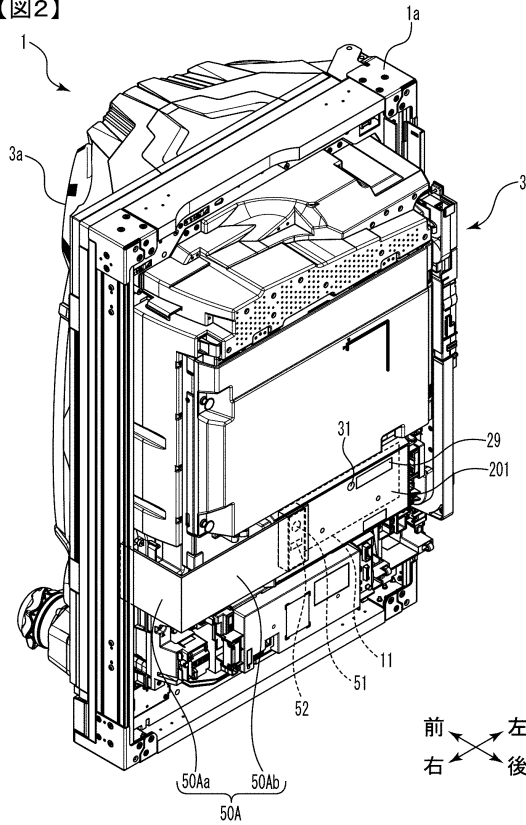
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】

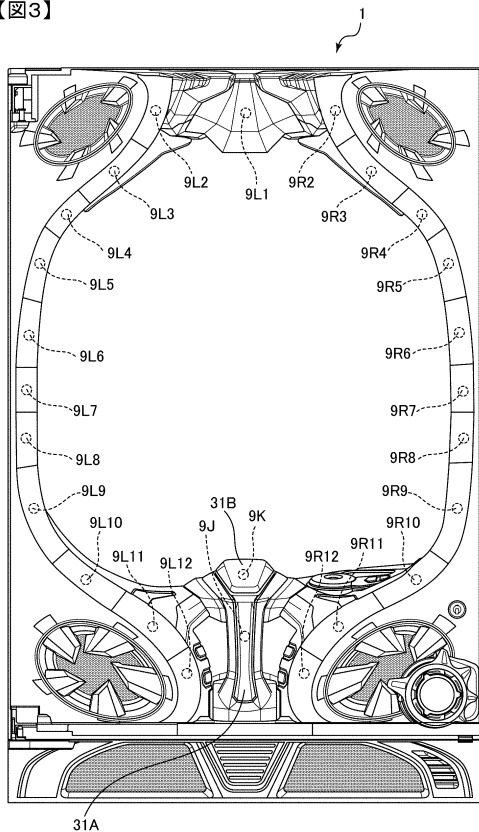


10

20

【図3】

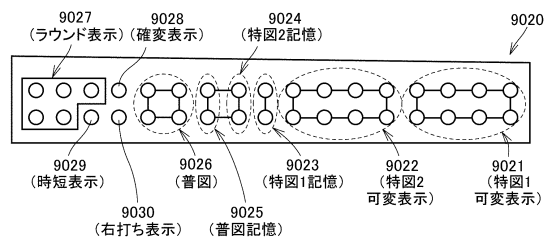
【図3】



【図4】

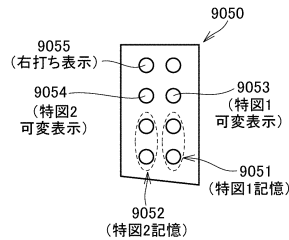
【図4】

(a) 特図LED基板



30

(b) 第4図柄ユニット



40

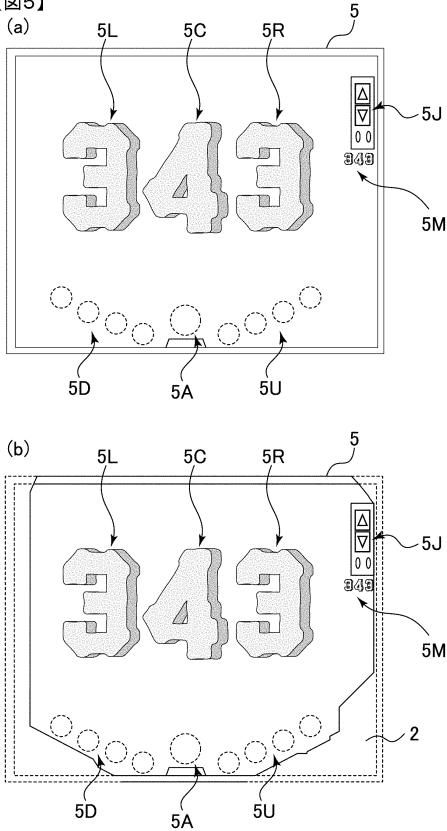
(c) 第4図柄ユニットとSPリーチ時の遊技効果ランプとの関係

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

50

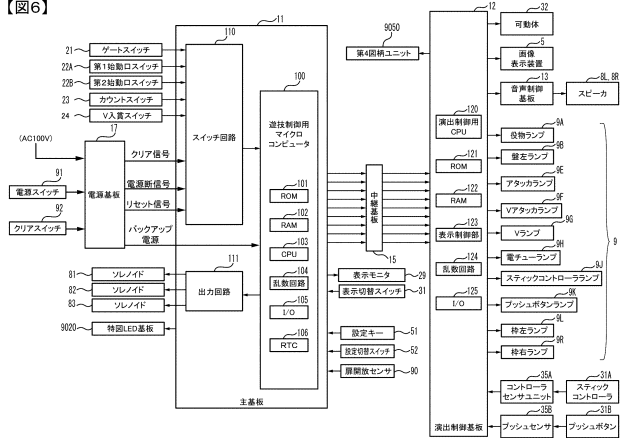
【図5】

【図5】



【図6】

【図6】



10

20

30

40

50

【図7】

【図7】

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベース (変動50回まで)	3
通常大当り2	低確率	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り1	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り2	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り3	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り4	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り5	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り6	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	5
確変大当り7	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	7
確変大当り8	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	10
確変大当り9	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	10

【図8】

【図8】

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当り判定 (通常時、確変時共通)	65536
ランダム2	大当り種類判定 (第1特図、第2特図共通)	100
ランダム3	後変動パターン判定 (ハズレ時)	65519
ランダム4	後変動パターン判定 (当り時)	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄当り判定	201

30

40

50

【 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	x x	前変動(ターン)x指定	図柄の前変動(ターン)の指定(x=x前変動(ターン番号))
B1	01	第1特別図柄の可変表示開始	第1特別図柄の可変表示開始を指定
B1	02	第2特別図柄の可変表示開始	第2特別図柄の可変表示開始を指定
B4	x x	後変動(ターン)x指定	図柄の後変動(ターン)の指定(x=x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
BD	01	第1図柄変動開始	第1特別図柄の変動開始を指定(第1図柄の変動開始指定)
BD	02	第2図柄変動開始	第2特別図柄の変動開始を指定(第2図柄の変動開始指定)
BF	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
BD	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
F2	00	停電復帰指定	停電復帰画面を表示することの指定
F5	00	通常状態指定	通常状態の表示を指定
F5	01	停電状態指定	停電状態の表示を指定
F5	02	確変状態指定	確変状態の表示を指定
F5	00	客待ちモーション	客待ちモーション表示に移行することの指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当り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	x x	大入賞口開放中指定	xxで示す回数目の大入賞口開放中指定(xx=01H→0FH)
A2	x x	大入賞口開放後指定	xxで示す回数目の大入賞口開放後指定(xx=01H→0FH)
A3	01	大当り終了1指定	通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	通常大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	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	確変判定基準の通過指定	確変判定基準への通過を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	x x	第1確変回数指定	第1確変回数指定がxxで示す回数になったことの指定
C2	x x	第2確変回数指定	第2確変回数指定がxxで示す回数になったことの指定
C4	x x	図柄種別コマンド	図柄種別コマンドの指定(通常/確変/変種)
C6	x x	変動種別コマンド	変動種別コマンドの指定(通常/変種)
C7	x x	大入賞口入賞指定	xxで示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	bit0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	bit1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

10

20

【 図 1 1 】

【 図11】

前変動パターン(メイン側)

前変動 番号	前変動パターン コマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246
8	80	07	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246
9	80	08	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80	09	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861
11	80	0A	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861
12	80	0B	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【 図 1 2 】

【 図12】

後変動パターン(メイン側)

後変動 番号	前変動パターン コマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	疑似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

30

40

50



【図13】

【図13】

後変動パターン判定(ハズレ時)

Table with 3 columns: 後変動番号, 内容, ランダム3判定値数 (最大判定値65519). Rows 1-8 showing various patterns like 13S変動, 疑似違方セ, ノーマルリーチ, etc.

※後変動番号6~8の選択率=1/102

(b)保留2個→1個用

Table with 3 columns: 後変動番号, 内容, ランダム3判定値数 (最大判定値65519). Rows 1-8 showing various patterns.

※後変動番号6~8の選択率=1/102

(c)保留3個→2個用

Table with 3 columns: 後変動番号, 内容, ランダム3判定値数 (最大判定値65519). Rows 2-8 showing various patterns.

※後変動番号6~8の選択率=1/102

(d)保留4個→3個用

Table with 3 columns: 後変動番号, 内容, ランダム3判定値数 (最大判定値65519). Rows 3-8 showing various patterns.

※後変動番号6~8の選択率=1/102

【図15】

【図15】

前変動パターン判定

Table with 3 columns: 前変動番号, 前変動パターン, ランダム5判定値数 (最大判定値251). Row 1: 通常変動.

Table with 3 columns: 前変動番号, 前変動パターン, ランダム5判定値数 (最大判定値251). Row 2: 短縮変動.

Table with 3 columns: 前変動番号, 前変動パターン, ランダム5判定値数 (最大判定値251). Row 3: 短縮変動.

Table with 3 columns: 前変動番号, 前変動パターン, ランダム5判定値数 (最大判定値251). Row 1: 通常変動.

Table with 3 columns: 前変動番号, 前変動パターン, ランダム5判定値数 (最大判定値251). Rows 4, 7.

Table with 3 columns: 前変動番号, 前変動パターン, ランダム5判定値数 (最大判定値251). Rows 4, 7, 10.

Table with 3 columns: 前変動番号, 前変動パターン, ランダム5判定値数 (最大判定値251). Rows 5, 8, 11.

Table with 3 columns: 前変動番号, 前変動パターン, ランダム5判定値数 (最大判定値251). Rows 6, 9, 12.

Table with 3 columns: 前変動番号, 前変動パターン, ランダム5判定値数 (最大判定値251). Rows 5, 8, 11.

Table with 3 columns: 前変動番号, 前変動パターン, ランダム5判定値数 (最大判定値251). Rows 6, 9, 12.

Table with 3 columns: 前変動番号, 前変動パターン, ランダム5判定値数 (最大判定値251). Rows 6, 9, 12.

Table with 3 columns: 前変動番号, 前変動パターン, ランダム5判定値数 (最大判定値251). Rows 6, 9, 12.

Table with 3 columns: 前変動番号, 前変動パターン, ランダム5判定値数 (最大判定値251). Rows 6, 9, 12.

【図14】

【図14】

後変動パターン判定(大当たり時)

Table with 3 columns: 後変動番号, 後変動パターン, ランダム4判定値数 (最大判定値239). Rows 9-12 showing patterns like ノーマルリーチ(当り), SP前半(当り), etc.

※後変動番号10~12の選択率=1/1.1

(b)確変大当たり3.9用

Table with 3 columns: 後変動番号, 後変動パターン, ランダム4判定値数 (最大判定値239). Rows 9-12 showing patterns.

※後変動番号10~12の選択率=1/1.1

(c)確変大当たり4用

Table with 3 columns: 後変動番号, 後変動パターン, ランダム4判定値数 (最大判定値239). Rows 9-12 showing patterns.

※後変動番号10~12の選択率=1/1.1

10

20

30

40

【図16】

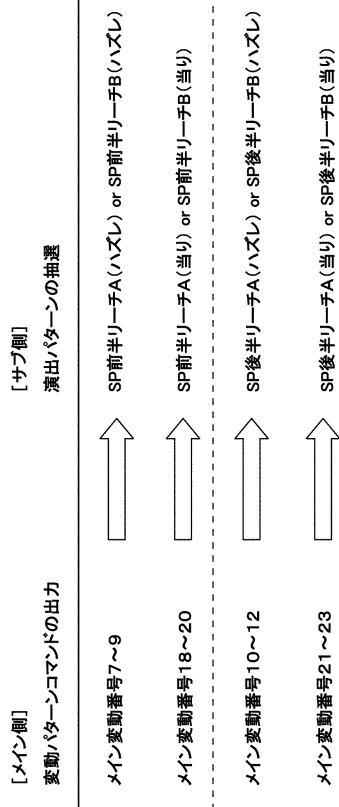
【図16】

Large table with 4 columns: 前変動番号, 前変動パターン, 後変動番号, フレーム数. Rows 1-26 showing various patterns and their corresponding frame counts.

50

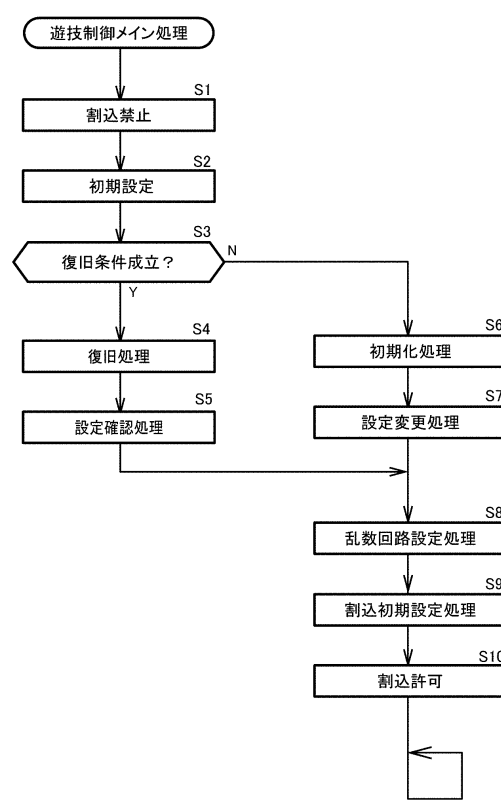
【 図 17 】

【 図 17 】



【 図 18 】

【 図 18 】

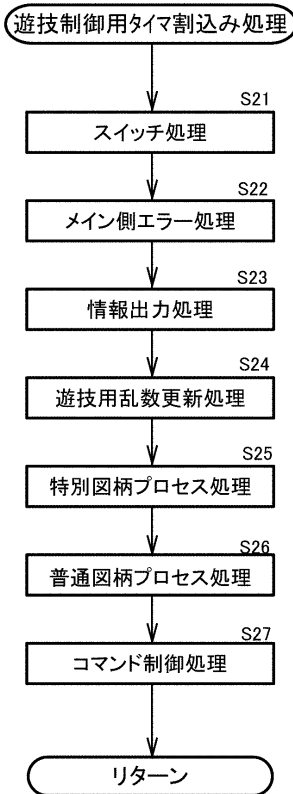


10

20

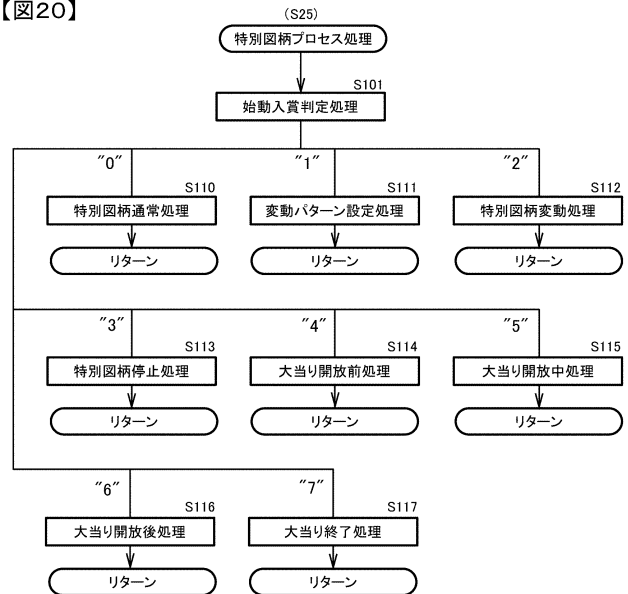
【 図 19 】

【 図 19 】



【 図 20 】

【 図 20 】

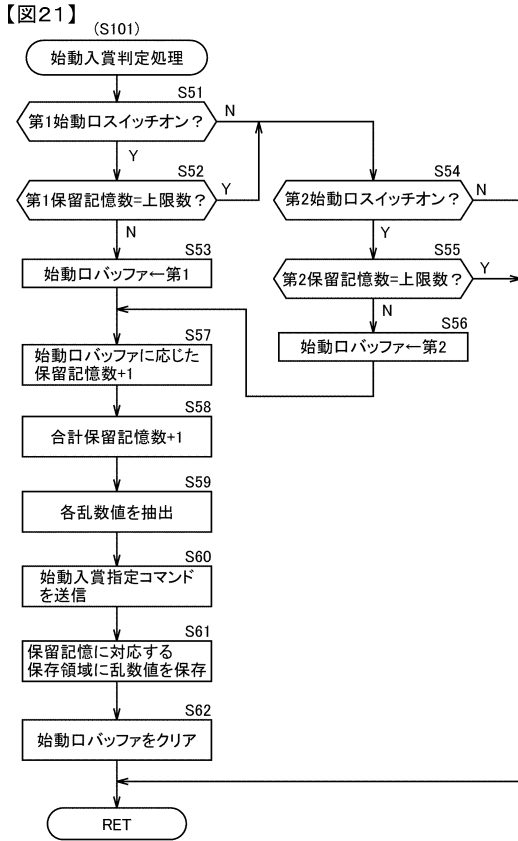


30

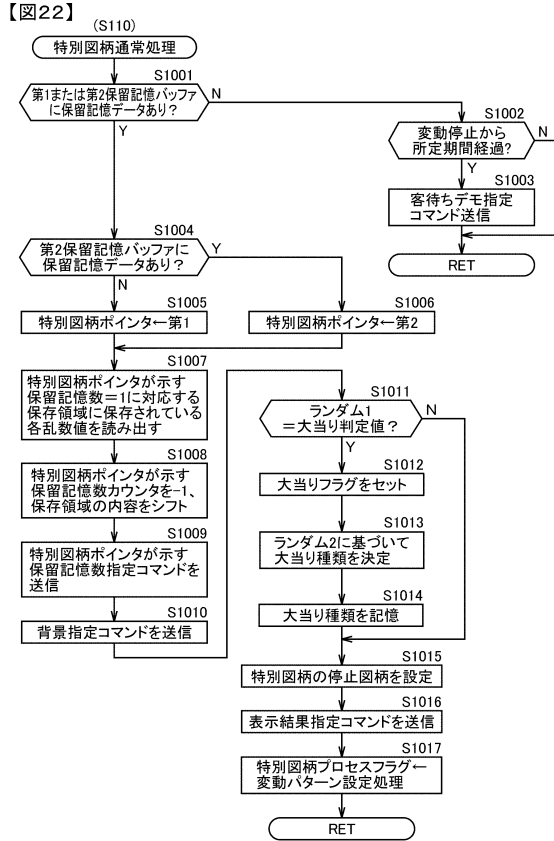
40

50

【図 2 1】



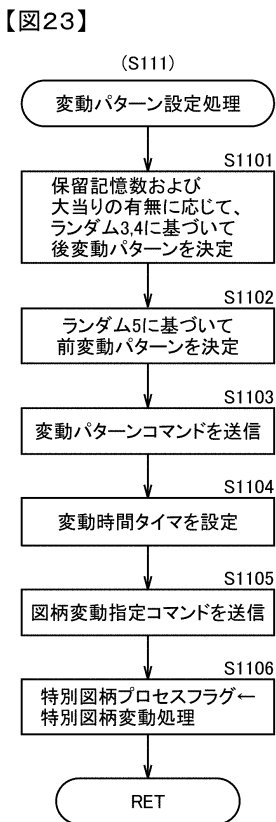
【図 2 2】



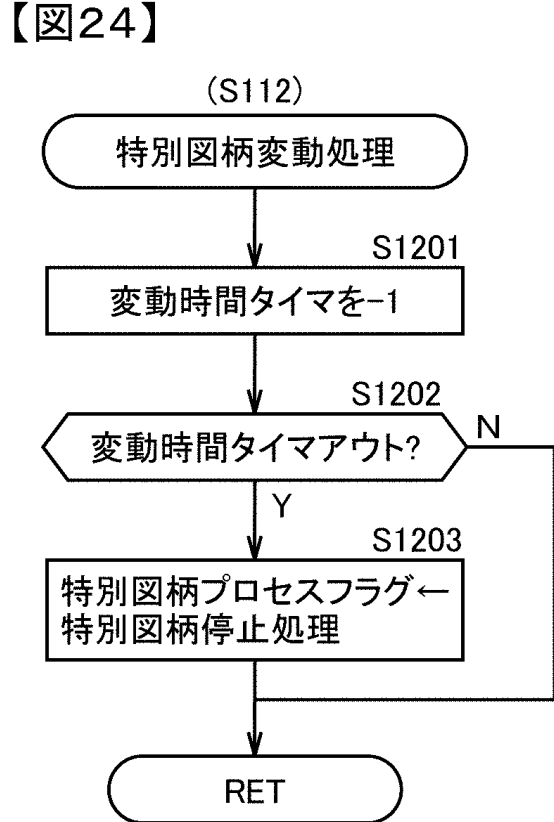
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】



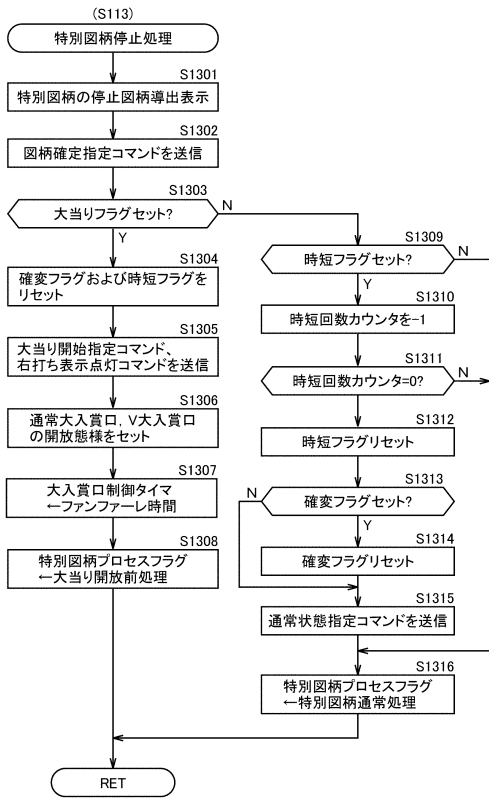
30

40

50

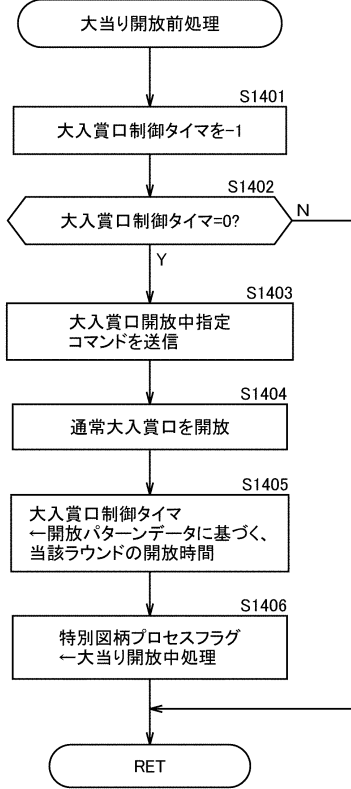
【図25】

【図25】



【図26】

【図26】

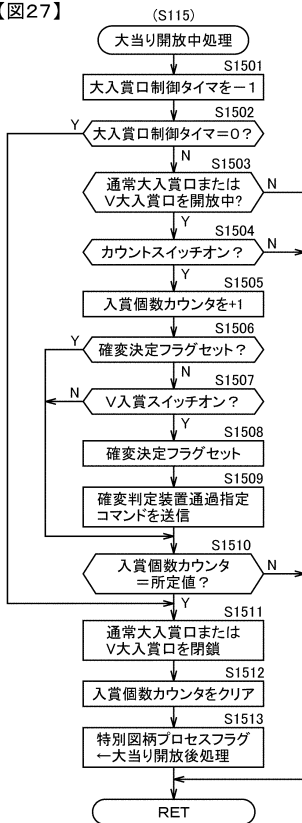


10

20

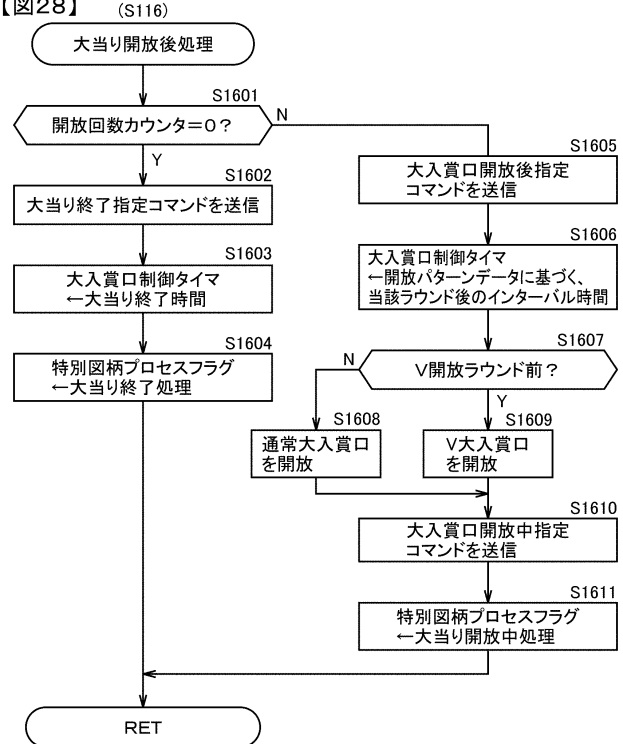
【図27】

【図27】



【図28】

【図28】



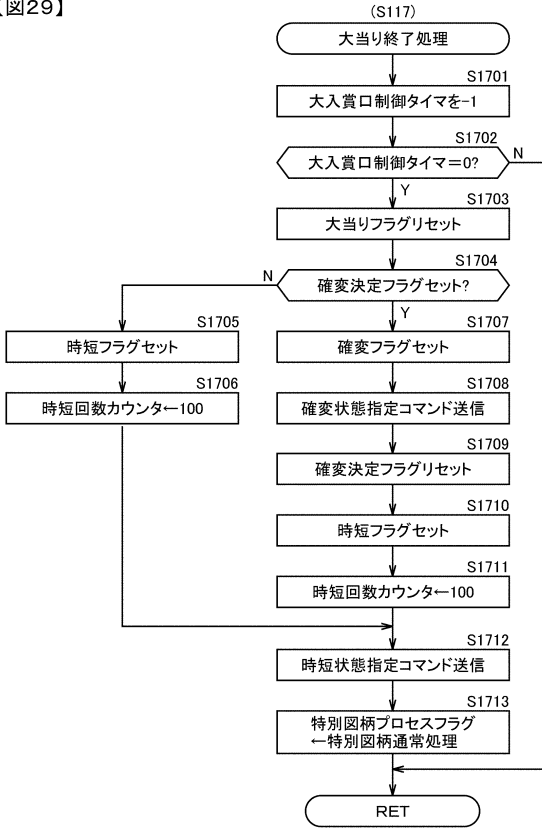
30

40

50

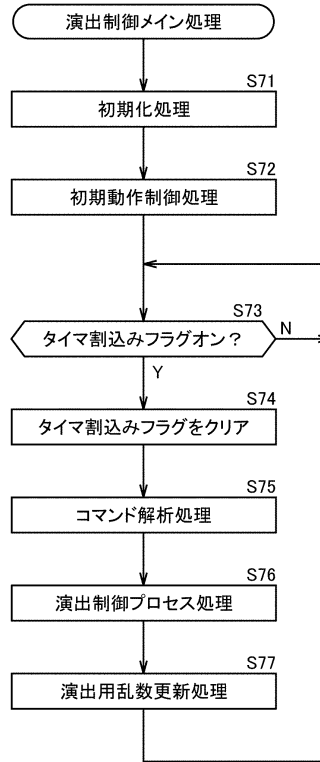
【図29】

【図29】



【図30】

【図30】

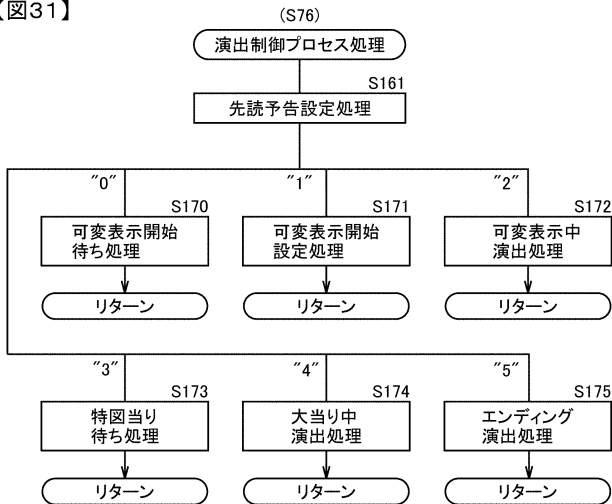


10

20

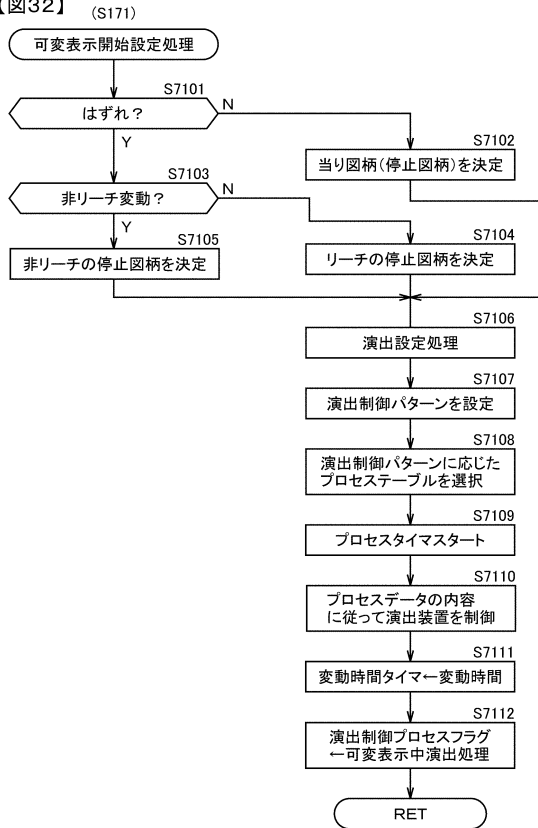
【図31】

【図31】



【図32】

【図32】



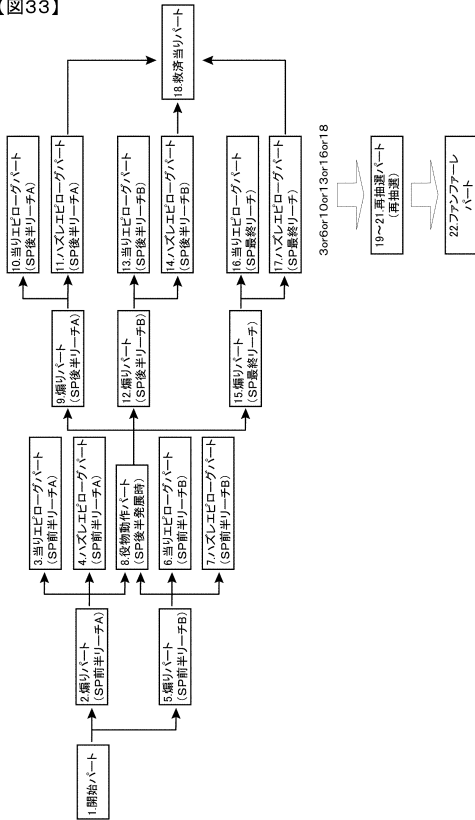
30

40

50

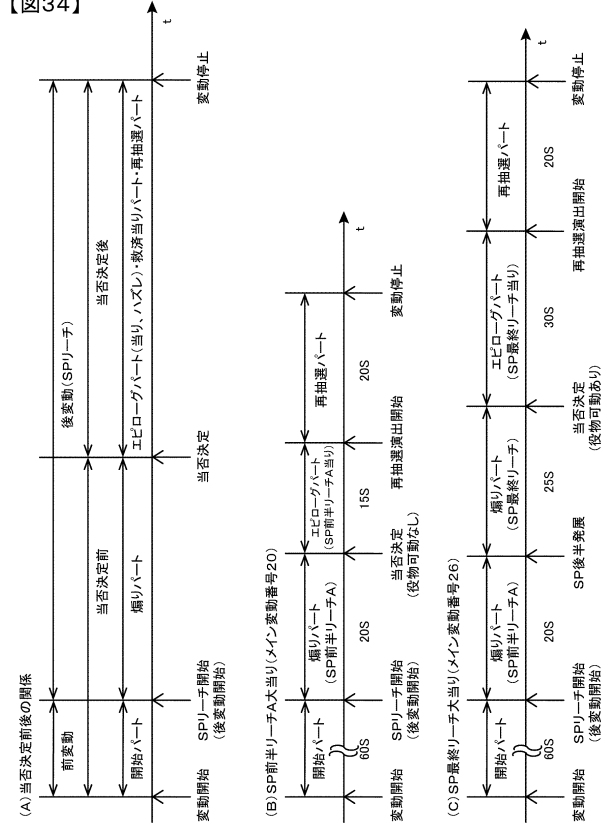
【 図 3 3 】

【図33】



【 図 3 4 】

【図34】



10

20

【 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	リーチテンパイ	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

30

40

50

【 図 3 7 】

【図37】

3. 当りエピソードパート (SP前半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
c1	tc1	爆チュー捕まえる	白点滅(tb18より明るめ)
c2	tc2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
c3	tc3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
c4	tc4	図柄出し	白点滅
c5	tc5	図柄出し	白点滅
c6	tc6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec  
600000msec (10分データ)

4. ハズレエピソードパート (SP前半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
d1	td1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tb18より暗め)
d2	td2	残念	白点灯(td1より暗め)
d3	td3	画面暗転	消灯
d4	td4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec  
5800msec  
輝度データをループ

【 図 3 8 】

【図38】

5. 煽りパート (SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
e1	te1	タイトル表示	消灯
e2	te2	タイトル消える	緑点滅
e3	te3	対戦キャラ登場	緑点灯
e4	te4	対峙	左: 緑点灯、右: クリーム点灯
e5	te5	対峙	左: 緑点滅、右: クリーム点灯
e6	te6	対峙	左: 緑点灯、右: クリーム点滅
e7	te7	夢夢のターン	緑点滅
e8	te8	バック表示	白点滅(2回)
e9	te9	ポインゴ防ぐ	クリーム点灯
e10	te10	バック宙を舞う	左: 緑点滅、右: クリーム点灯
e11	te11	ポインゴターン	クリーム点滅
e12	te12	バック表示	白点滅(3回)
e13	te13	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e14	te14	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e15	te15	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e16	te16	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e17	te17	当否決定前	白点灯

150msec  
210msec  
150msec  
150msec  
150msec  
150msec  
2000msec 表示維持  
600000msec (10分データ)

10

20

30

40

50

【 図 3 9 】

【図39】

6. 当りエピソードパート (SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
f1	tf1	夢夢攻撃	白点滅(te17より明るめ)
f2	tf2	ポインゴ攻撃受ける	レインボー点灯(なめらか)
f3	tf3	夢夢勝利	レインボー点灯(なめらか)
f4	tf4	静止画	レインボー点灯(なめらか)
f5	tf5	図柄出し	白点滅
f6	tf6	図柄出し	白点滅
f7	tf7	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec  
600000msec (10分データ)

7. ハズレエピソードパート (SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
g1	tg1	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g2	tg2	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g3	tg3	残念	白点灯(tg1, tg2より暗め)
g4	tg4	画面暗転	消灯
g5	tg5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec  
5800msec  
輝度データをループ

【 図 4 0 】

【図40】

8. 役物動作パート (SP後半発展時)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
h1	th1	役物落下	赤点滅
h2	th2	役物落下	赤点滅
h3	th3	役物落下	赤点滅

7000msec

50

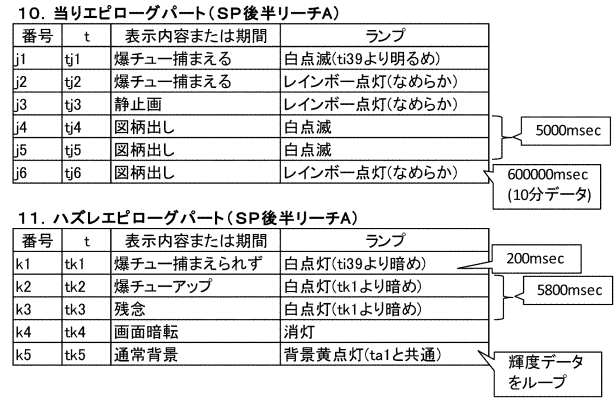
【 図 4 1 】

【図41】



【 図 4 2 】

【図42】



10

20

40

50

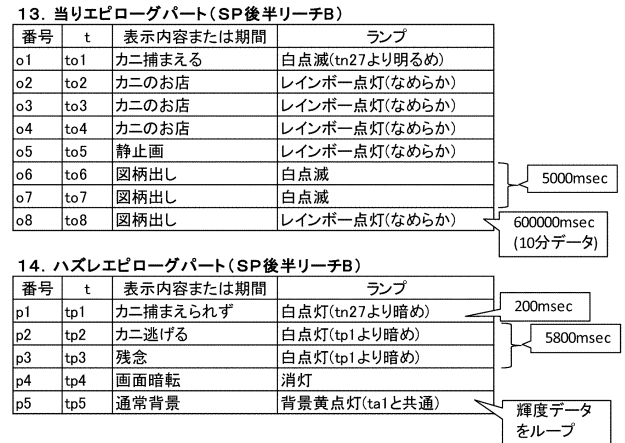
【 図 4 3 】

【図43】



【 図 4 4 】

【図44】



30

40

50



【 図 4 5 】

【図45】

15. 煽りパート(SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
r1	tr1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
r2	tr2	対峙	左:白点滅、右:赤点灯	
r3	tr3	対峙	左:白点灯、右:赤点滅	
r4	tr4	AD表示	オレンジ点滅	
r5	tr5	メイドA表示	青点滅	
r6	tr6	メイドB表示	ハワイアンブルー点滅	
r7	tr7	ナナ表示	ピンク点滅	
r8	tr8	ジャム表示	紫点滅	
r9	tr9	夢夢表示	緑点滅	
r10	tr10	爆チュー表示	赤点滅	
r11	tr11	メイドA追っかけ	青点滅	
r12	tr12	AD&メイドA追っかけ	左:オレンジ点滅、 右:青点滅	1560msec
r13	tr13	爆チュー逃げる	赤点滅	
r14	tr14	爆チュー逃げる	赤点灯	
r15	tr15	街背景	黄点灯(長)	
r16	tr16	ナナ追っかけ	ピンク点滅	1330msec
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)	
r20	tr20	夢夢追っかけ	緑点滅	1330msec
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)	
r23	tr23	爆チュー逃げる	赤点滅	
r24	tr24	ADアップ	オレンジ点灯	

【 図 4 6 】

【図46】

15. 煽りパート(SP最終リーチ)

r25	tr25	ADジャンプ	オレンジ点滅	
r26	tr26	メイドAアップ	青点灯	
r27	tr27	メイドAジャンプ	青点滅	
r28	tr28	メイドBアップ	ハワイアンブルー点灯	
r29	tr29	メイドBジャンプ	ハワイアンブルー点滅	
r30	tr30	ナナアップ	ピンク点灯	
r31	tr31	ナナジャンプ	ピンク点滅	
r32	tr32	ジャムアップ	紫点灯	
r33	tr33	ジャムジャンプ	紫点滅	
r34	tr34	夢夢アップ	緑点灯	
r35	tr35	夢夢ジャンプ	緑点滅	
r36	tr36	味方6人アップ	白点滅(2回)	150msec
r37	tr37	味方6人アップ	白点灯	
r38	tr38	爆チュー表示	赤点灯	
r39	tr39	爆チューアップ	赤点滅	
r40	tr40	爆チューアップ+ボタン表示	白点滅(3回)	210msec
r41	tr41	カットイン	赤点灯or緑点灯	
r42	tr42	カットイン削ける	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	

10

20

【 図 4 7 】

【図47】

16. 当りエピソードパート(SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
s1	ts1	役物落下	レインボー点滅	10000msec
s2	ts2	役物落下	レインボー点滅	
s3	ts3	役物落下	レインボー点滅	
s4	ts4	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)	
s5	ts5	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)	5000msec
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	600000msec (10分データ)
s10	ts10	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	

17. ハズレエピソードパート(SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
u1	tu1	爆チュー逃げる	白点灯(tr54より暗め)	200msec
u2	tu2	残念	白点灯(tu1より暗め)	3900msec
u3	tu3	画面暗転	消灯	輝度データ をループ
u4	tu4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)	

【 図 4 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)	19800msec
v2	tv2	ホワイトアウト	白点灯	700msec
v3	tv3	図柄出し	白点滅	5000msec
v4	tv4	図柄出し	白点滅	
v5	tv5	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)

30

40

【図49】

【図49】

各リーチの当りエピソードの最終部分

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51】

【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)

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

【図50】

【図50】

20. 再抽選パート(操作促進後に奇数図柄導出)

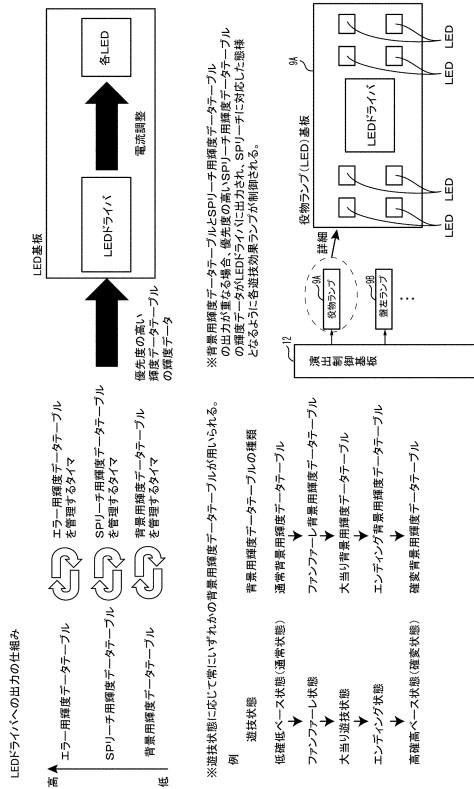
番号	t	表示内容または期間	ランプ
B1	tB1	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B2	tB2	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B3	tB3	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B4	tB4	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B5	tB5	3図柄通常サイズ	レインボー点滅
B6	tB6	3図柄揺れ	レインボー点滅
B7	tB7	通常背景揺れ	レインボー点滅
B8	tB8	通常背景 図柄停止(図柄確定期間)	レインボー点滅
B9	tB9	通常背景 図柄停止(図柄確定期間)	レインボー点滅

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

【図52】

【図52】



10

20

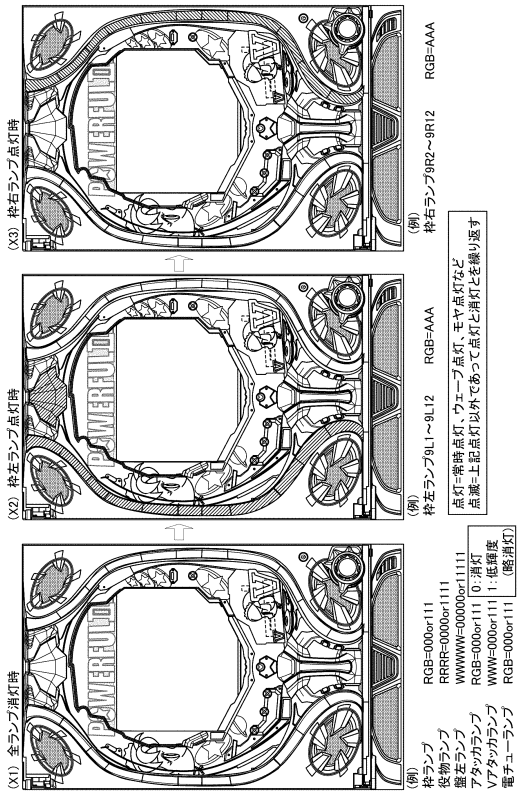
30

40

50

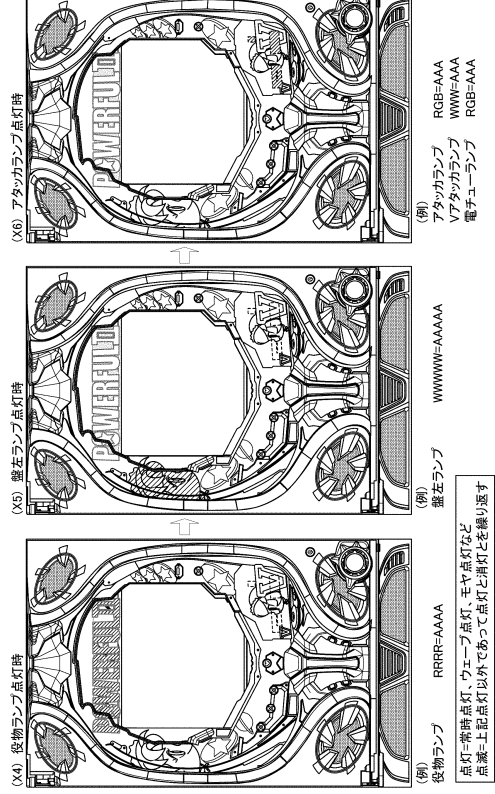
【 図 5 3 】

【図53】



【 図 5 4 】

【図54】

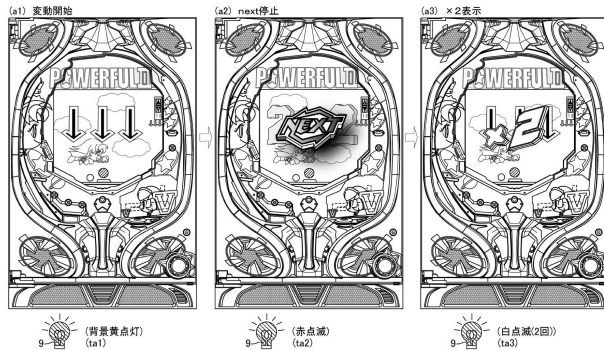


10

20

【 図 5 5 】

【図55】



【 図 5 6 】

【図56】



30

40

50

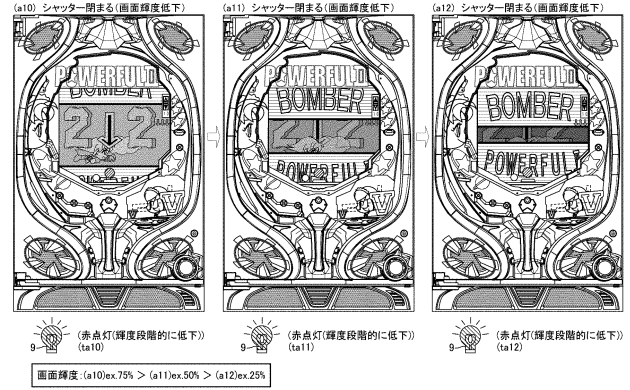
【 図 5 7 】

【図57】



【 図 5 8 】

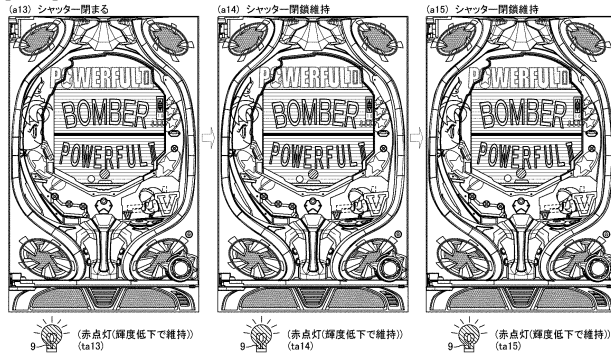
【図58】



10

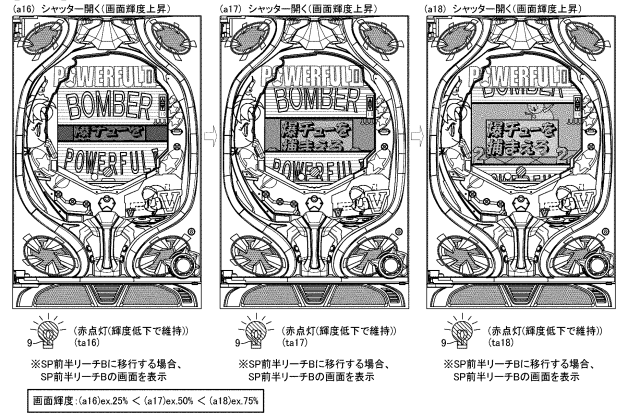
【 図 5 9 】

【図59】



【 図 6 0 】

【図60】



20

30

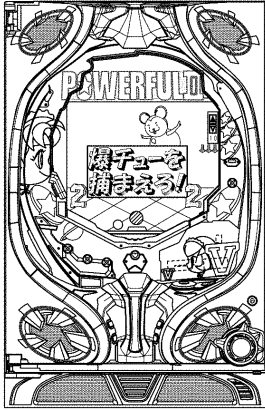
40

50

【 図 6 1 】

【図61】

(a19) シャッター開く(SP前半リーチAの画面)



9 (消灯) (ta19)

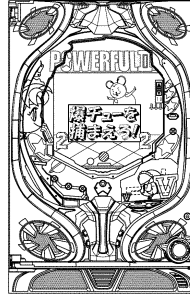
SP前半リーチA:(b1)へ

※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 】

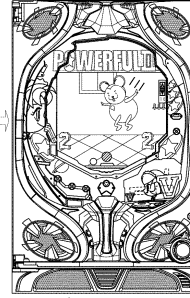
【図62】

(b1) タイトル表示



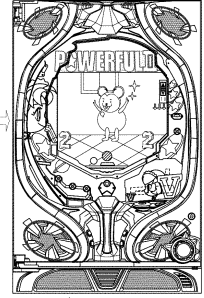
9 (消灯) (tb1)

(b2) タイトル消える



9 (赤点減) (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 】

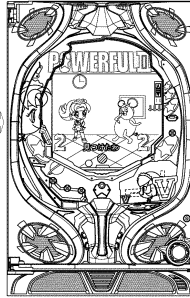
【図63】

(b4) 対峙



9 (左:緑点灯,右:赤点灯) (tb4)

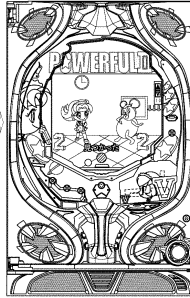
(b5) 対峙



9 (左:緑点減,右:赤点灯) (tb5)

8L,8R (夢夢セリフ:見つけたわ)

(b6) 対峙



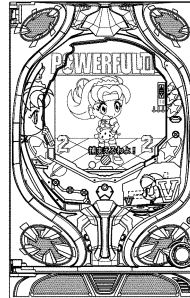
9 (左:緑点灯,右:赤点減) (tb6)

8L,8R (爆チューセリフ:見つけた)

【 図 6 4 】

【図64】

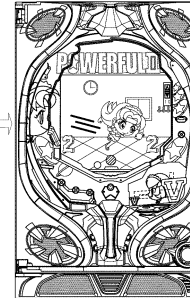
(b7) 夢夢アップ



9 (緑点減) (tb7)

8L,8R (夢夢セリフ:捕まえるわよ!)

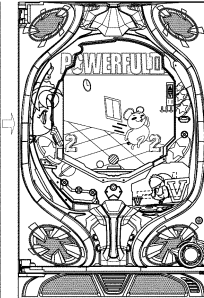
(b8) 夢夢追っかけ



9 (緑点減) (tb8)

8L,8R (夢夢セリフ:とぉ)

(b9) 爆チュー選げる



9 (赤点減) (tb9)

8L,8R (爆チューセリフ:へへ)

20

30

40

50

【 図 6 5 】

【図65】

(b10) 部屋舞臺

(b11) 夢夢進っかけ

(b12) 夢夢進っかけ

9 (黄点灯(長)) (tb10)

9 (左: 緑点滅, 右: 赤点灯) (tb11)

8L 8R (夢夢セリフ: 待て〜)  
(物理音(夢夢足音): ザッザッザッ)  
(物理音(燐チュー足音): タタタッ)

9 (左: 緑点灯, 右: 赤点灯) (tb12)

8L 8R (物理音(夢夢足音): ザッザッザッ)  
(物理音(燐チュー足音): タタタッ)

【 図 6 6 】

【図66】

(b13) 燐チュー逃げ足

(b14) 燐チュージャンプ

(b15) 燐チューアップ

9 (赤点滅) (tb13)

9 (白点滅(2回)) (tb14)

8L 8R (燐チューセリフ: 捕まるもんか!)  
(物理音(夢夢足音): ザッザッザッ)  
(物理音(燐チュー足音): タタタッ)

9 (赤点灯) (tb15)

8L 8R (擬音(燐チュージャンプ音): ピョーン)

10

【 図 6 7 】

【図67】

(b16) 夢夢アップ

(b17) 夢夢ジャンプ

(b18) 当否決定前

9 (緑点灯) (tb16)

9 (白点滅(3回)) (tb17)

8L 8R (夢夢セリフ: とりゃ〜!)

8L 8R (...(BGM OFF))

9 (白点灯の点灯態様を維持) (tb18)

↓  
大当り時: (c1)へ  
ハズレ時: (d1)へ  
後半発展時: (h1)へ

【 図 6 8 】

【図68】

(c1) 燐チュー捕まえる

(c2) 燐チュー捕まえる

(c3) 静止面

9 (白点滅(tb18より明るめ)) (tc1)

9 (レインボー点灯(なめらか)) (tc2)

8L 8R (物理音(夢夢捕まえる): パンッ!)

8L 8R (夢夢セリフ: 楽勝よ!)

9 (レインボー点灯(なめらか)) (tc3)

8L 8R (当り用のBGM)

20

30

40

50

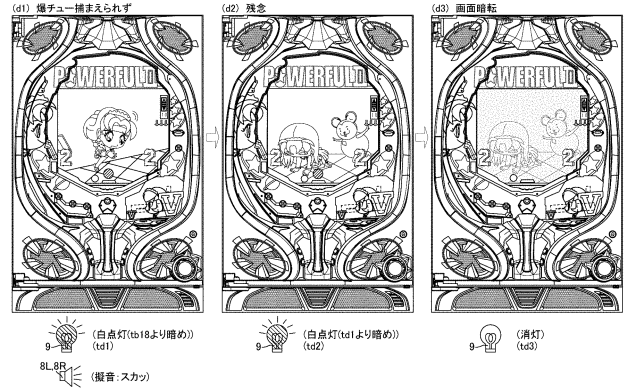
【 図 6 9 】

【図69】



【 図 7 0 】

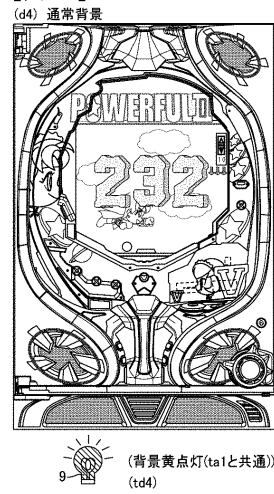
【図70】



10

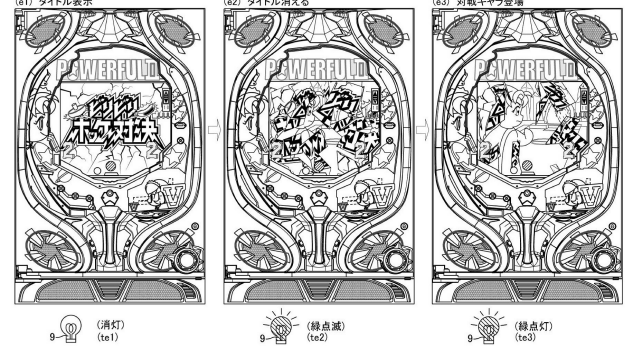
【 図 7 1 】

【図71】



【 図 7 2 】

【図72】



20

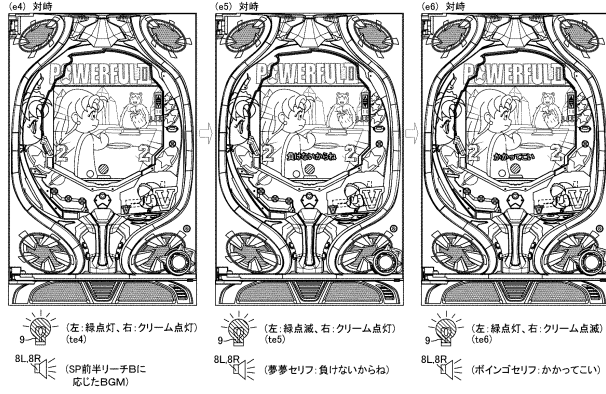
30

40

50

【 図 7 3 】

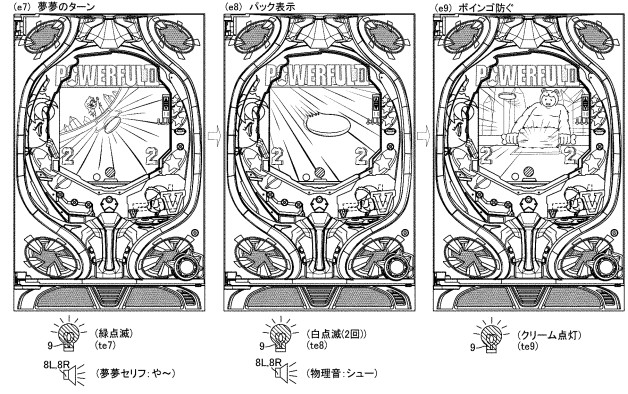
【図73】



10

【 図 7 4 】

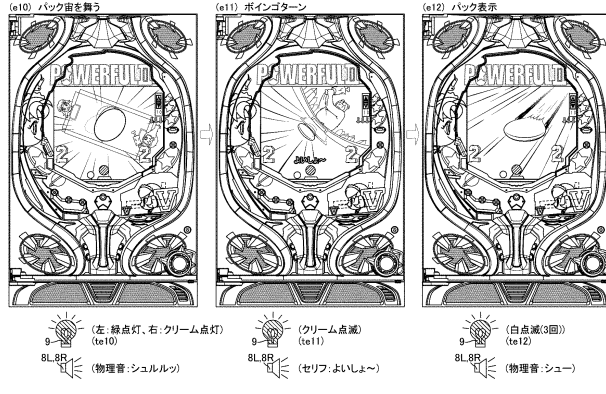
【図74】



20

【 図 7 5 】

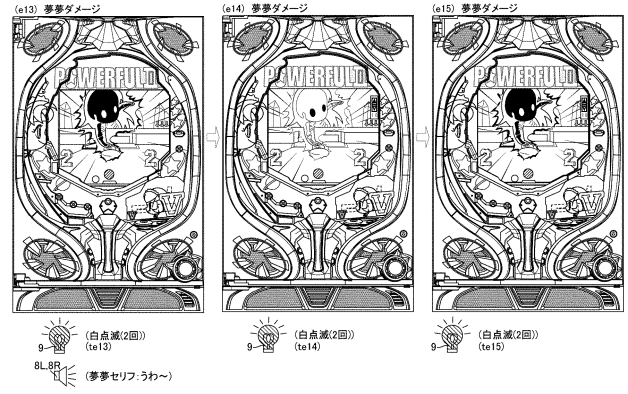
【図75】



30

【 図 7 6 】

【図76】



40

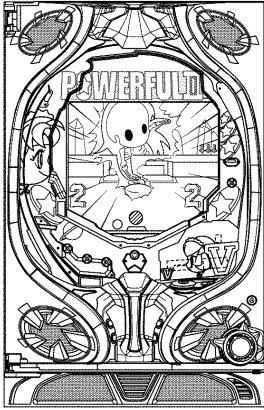
50



【 図 7 7 】

【図77】

(e16) 夢夢ダメージ



(e17) 当否決定前



9 (白点滅(2回)) (te16)  
8L,8R (...)(BGMOFF)

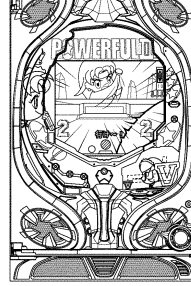
9 (白点灯の点灯態様を維持) (te17)

↓  
大当り時:(f1)へ  
ハズレ時:(g1)へ  
後半発展時:(h1)へ

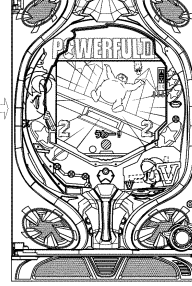
【 図 7 8 】

【図78】

(f1) 夢夢攻撃



(f2) ポインゴ攻撃受ける



(f3) 夢夢勝利



9 (白点滅(te17より明るめ)) (tf1)  
8L,8R (夢夢セリフ: 行け〜!)

9 (レインボー点灯(なめらか)) (tf2)  
8L,8R (ポインゴセリフ: うわー!)

9 (レインボー点灯(なめらか)) (tf3)  
8L,8R (夢夢セリフ: 優勝よ!)

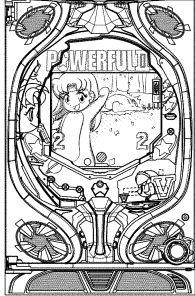
8L,8R (当り用のBGM)

10

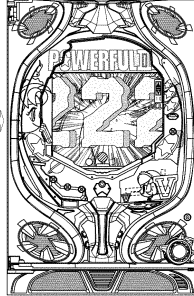
【 図 7 9 】

【図79】

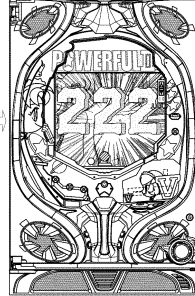
(f4) 静止画



(f5) 図柄出し



(f6) 図柄出し



9 (レインボー点灯(なめらか)) (tf4)

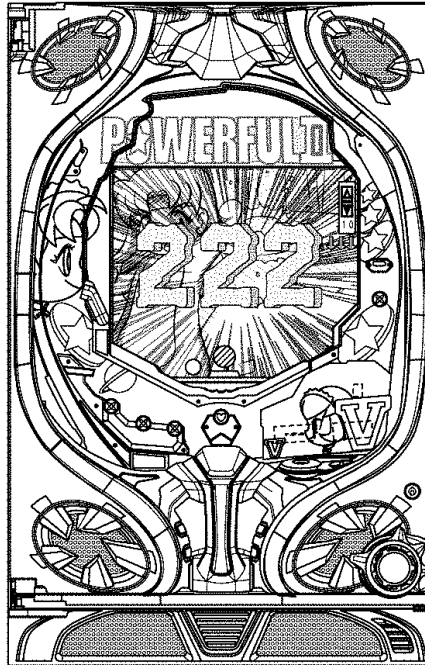
9 (白点滅) (tf5)

9 (白点滅) (tf6)

【 図 8 0 】

【図80】

(f7) 2図柄(通常サイズ)



9 (レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持) (tf7)

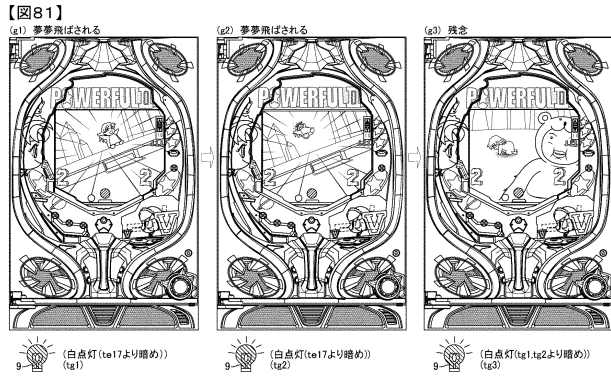
20

30

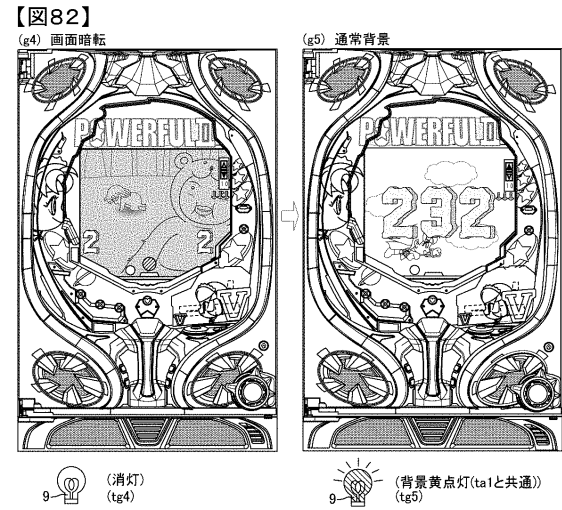
40

50

【 図 8 1 】



【 図 8 2 】

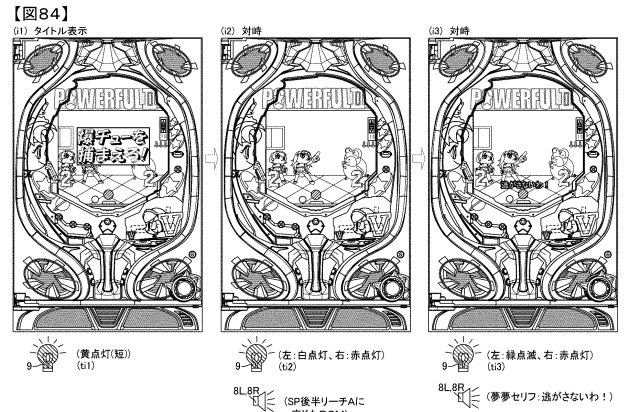


10

【 図 8 3 】



【 図 8 4 】



20

30

40

50

【 図 8 5 】

【図85】

(64) 対峙

(65) 対峙

(66) ジャム表示

9 (左:紫点滅、右:赤点灯) (t14)

8L,8R (ジャムセリフ: 私も手伝うわ！)

9 (左:白点灯、右:赤点滅) (t15)

8L,8R (爆チューセリフ: また逃げてやるぞ！)

9 (紫点滅) (t16)

8L,8R (ジャムセリフ: 捕まえてやる！)

【 図 8 6 】

【図86】

(67) 夢夢表示

(68) 爆チュー表示

(69) ジャム逃っかけ

9 (緑点滅) (t17)

8L,8R (夢夢セリフ: 行くぞ〜)

9 (赤点滅) (t18)

8L,8R (爆チューセリフ: かかってこい！)

9 (紫点滅) (t19)

8L,8R (ジャムセリフ: 待てー！)

10

【 図 8 7 】

【図87】

(610) 爆チュー逃げる

(611) 部屋音響

(612) ジャム逃っかけ

9 (赤点滅) (t10)

8L,8R (物理音(爆チュー足音): タタタッ)

9 (黄点灯(長)) (t11)

9 (左:紫点滅、右:赤点灯) (t12)

8L,8R (ジャムセリフ: 待てー！)  
(物理音(夢夢足音): ザッザッザッ)  
(物理音(爆チュー足音): タタタッ)

【 図 8 8 】

【図88】

(613) ジャム逃っかけ

(614) ジャムジャンプ

(615) 爆チュージャンプ

9 (左:紫点灯、右:赤点灯) (t13)

8L,8R (物理音(ジャム足音): ザッザッザッ)  
(物理音(爆チュー足音): タタタッ)

9 (白点滅(3回)) (t14)

9 (白点滅(2回)) (t15)

8L,8R (擬音(爆チュージャンプ音): ピョーン)

20

30

40

50

【 図 8 9 】

【図89】

(116) 爆チュー捕まえられず (117) 夢夢表示 (118) 夢夢通っかけ

9 (左:紫点滅、右:赤点灯) (t116)  
8L,8R (ジャムセリフ: 捕まえられないよー) (擬音:スカッ)

9 (緑点滅) (t117)  
8L,8R (夢夢セリフ:次は私よ!)

9 (緑点滅) (t118)

【 図 9 0 】

【図90】

(119) 爆チュー送げる (120) 郵便音楽 (121) 夢夢通っかけ

9 (赤点滅) (t119)  
8L,8R (物理音(爆チュー足音):タタタッ)

9 (黄点灯(中)) (t120)

9 (左:緑点滅、右:赤点灯) (t121)  
8L,8R (夢夢セリフ:待てー!) (物理音(夢夢足音):ザッザッザッ) (物理音(爆チュー足音):タタタッ)

10

【 図 9 1 】

【図91】

(122) 夢夢通っかけ (123) 夢夢ジャンプ (124) 爆チュージャンプ

9 (左:緑点灯、右:赤点灯) (t122)  
8L,8R (物理音(夢夢足音):ザッザッザッ) (物理音(爆チュー足音):タタタッ)

9 (白点滅(3回)) (t123)

9 (白点滅(2回)) (t124)  
8L,8R (擬音(爆チュージャンプ音):ピョーン)

【 図 9 2 】

【図92】

(125) 爆チュー捕まえられず (126) 味方2人表示 (127) 夢夢アップ

9 (左:緑点滅、右:赤点灯) (t125)  
8L,8R (夢夢セリフ: 捕まえられないよー) (擬音:スカッ)

9 (左:紫点滅、右:緑点滅) (t126)

8L,8R (味方セリフ:次は二人よ!)

9 (緑点灯) (t127)

20

30

40

50

【 図 9 3 】

【図93】

(28) 夢夢とジャムアップ

(29) 2人で追っかけ

(30) 2人で追っかけ

9 (左:紫点灯,右:緑点灯) (t28)

9 (左:白点灯,右:赤点灯) (t29)

9 (左:白点灯,右:赤点灯) (t30)

8L,8R (物理音(夢夢,ジャム足音):  
チツツツツ)  
(物理音(爆子一足音):タタタツ)

【 図 9 4 】

【図94】

(31) ジャムアップ

(32) ジャムジャンプ

(33) 夢夢アップ

9 (紫点灯) (t31)

9 (紫点滅) (t32)

9 (緑点灯) (t33)

8L,8R (ジャムセリフ:わあ~)

10

【 図 9 5 】

【図95】

(34) 夢夢ジャンプ

(35) 2人ジャンプ

(36) 2人ジャンプ(静止画1)

9 (緑点滅) (t34)

9 (白点滅(3回)) (t35)

9 (白点滅) (t36)

8L,8R (夢夢セリフ:わあ~)

8L,8R (2人セリフ:待てー！)

8L,8R ...-(BGMOFF)

【 図 9 6 】

【図96】

(37) 2人ジャンプ(静止画2)

(38) 2人ジャンプ(静止画3)

(39) 当否決定前(静止画4)

9 (白点滅) (t37)

9 (白点滅) (t38)

9 (白点灯の点灯態様を維持) (t39)

↓  
大当り時:(t1)へ  
ハズレ時or救済当り時:(t1)へ

20

30

40

50

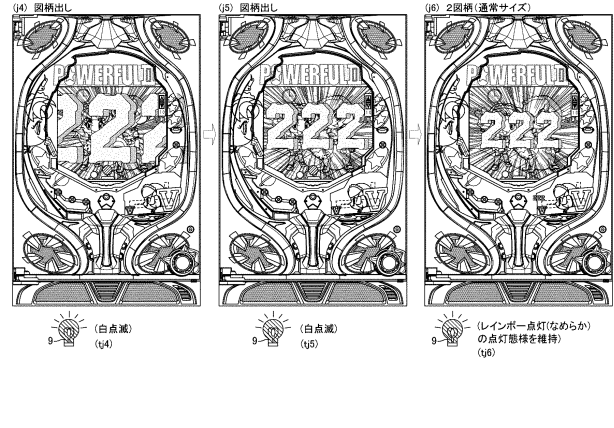
【 図 97 】

【図97】



【 図 98 】

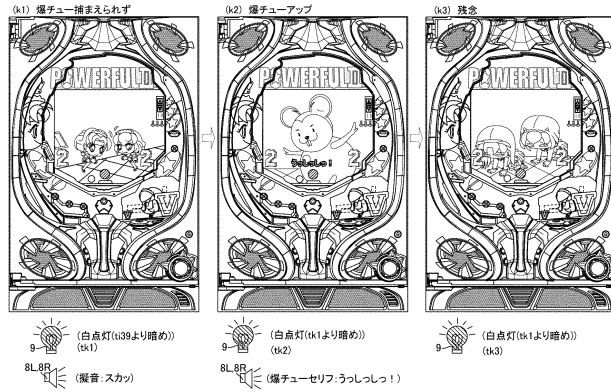
【図98】



10

【 図 99 】

【図99】



【 図 100 】

【図100】



20

30

40

50

【 図 1 0 1 】

【図101】



10

【 図 1 0 2 】

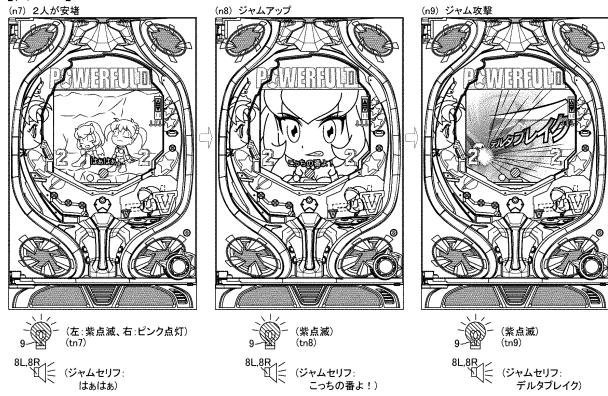
【図102】



20

【 図 1 0 3 】

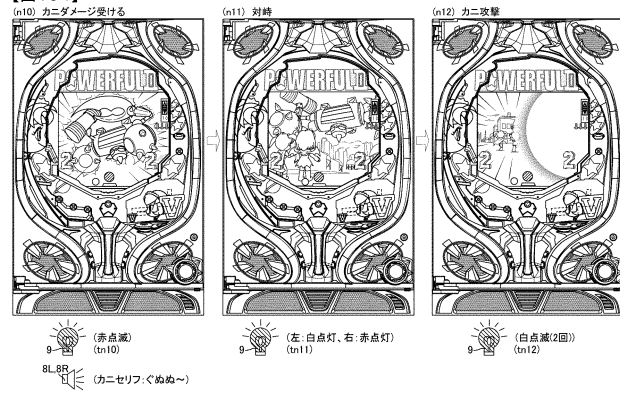
【図103】



30

【 図 1 0 4 】

【図104】

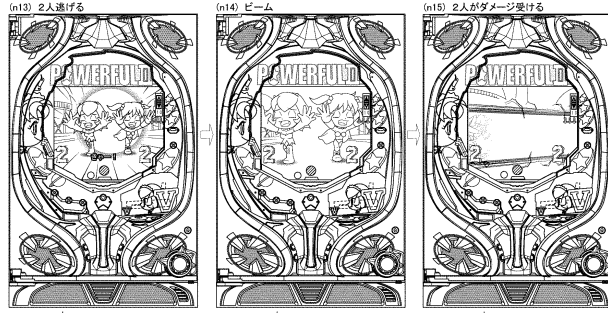


40

50

【 図 105 】

【図105】



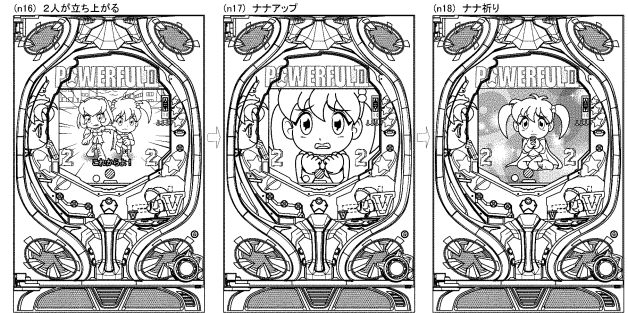
9 (白点滅3回) (tn13)  
8L 8R (2人セリフ: きゃー!)

9 (黄点灯(中)) (tn14)

9 (白点滅3回) (tn15)

【 図 106 】

【図106】



9 (左: 紫点灯、右: ピンク点灯) (tn16)  
8L 8R (味方2人セリフ: これからよ!)

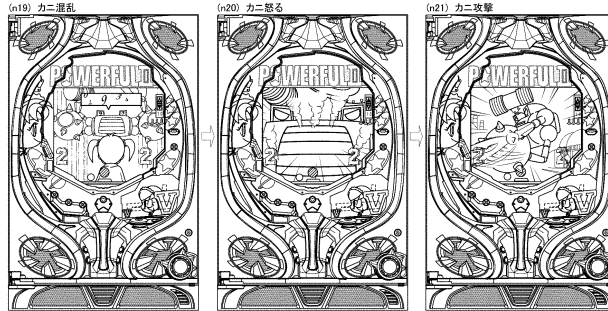
9 (ピンク点灯) (tn17)

9 (ピンク点滅) (tn18)

10

【 図 107 】

【図107】



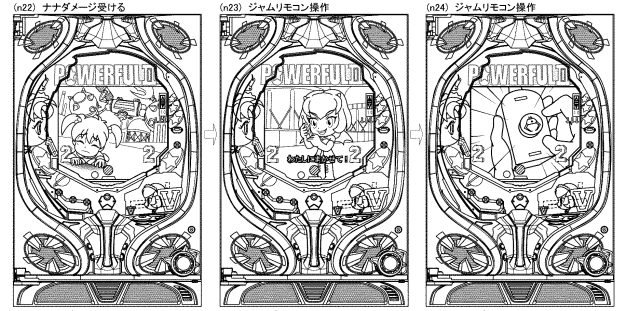
9 (白点滅3回) (tn19)

9 (赤点灯) (tn20)

9 (赤点滅) (tn21)

【 図 108 】

【図108】



9 (白点滅3回) (tn22)

9 (紫点滅) (tn23)

9 (紫点灯) (tn24)

8L 8R (ジャムセリフ: わたしにまかせて!)

20

30

40

50



【 図 1 0 9 】

【図109】



【 図 1 1 0 】

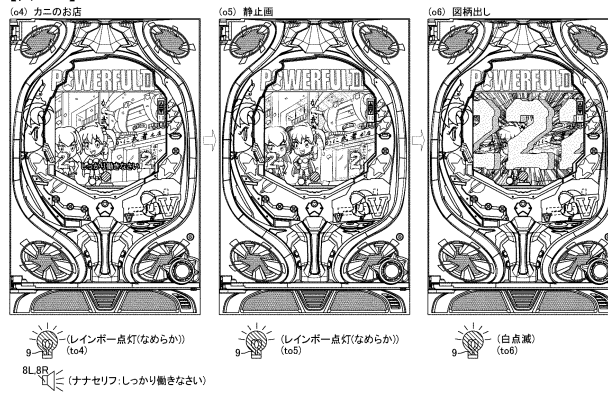
【図110】



10

【 図 1 1 1 】

【図111】



【 図 1 1 2 】

【図112】



20

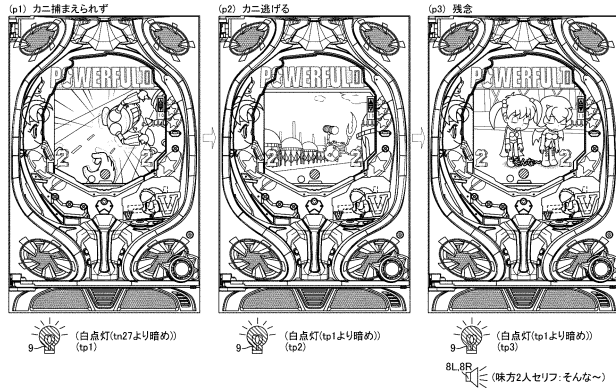
30

40

50

【 図 1 1 3 】

【図113】



【 図 1 1 4 】

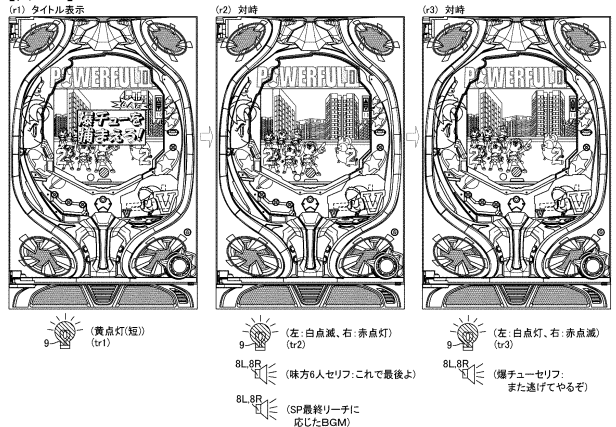
【図114】



10

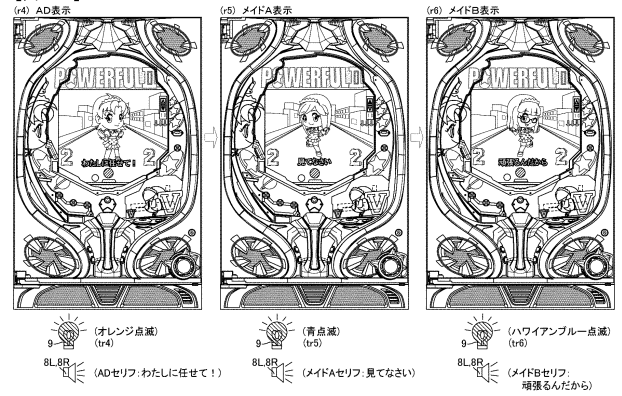
【 図 1 1 5 】

【図115】



【 図 1 1 6 】

【図116】



20

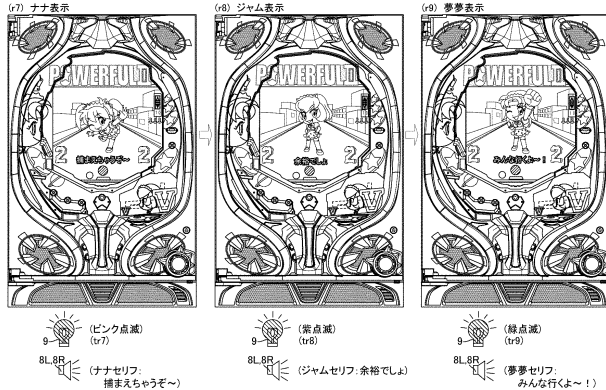
30

40

50

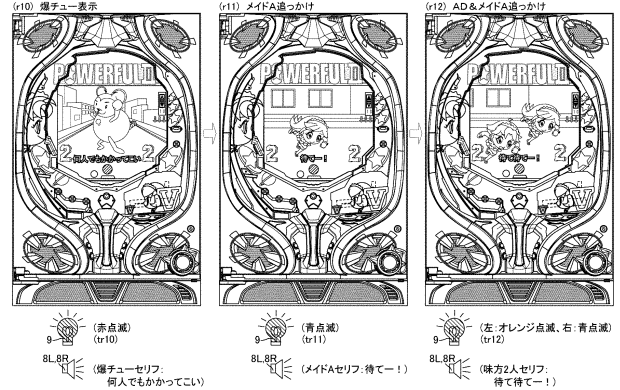
【 図 1 1 7 】

【図117】



【 図 1 1 8 】

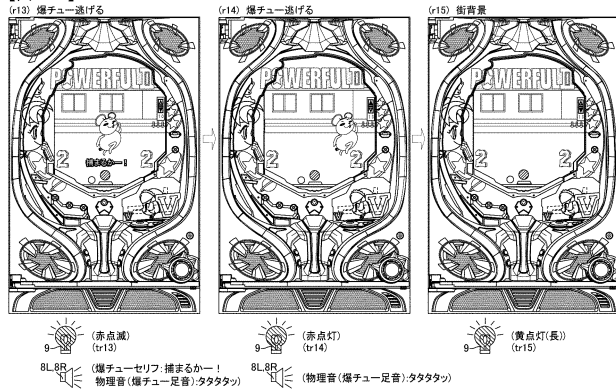
【図118】



10

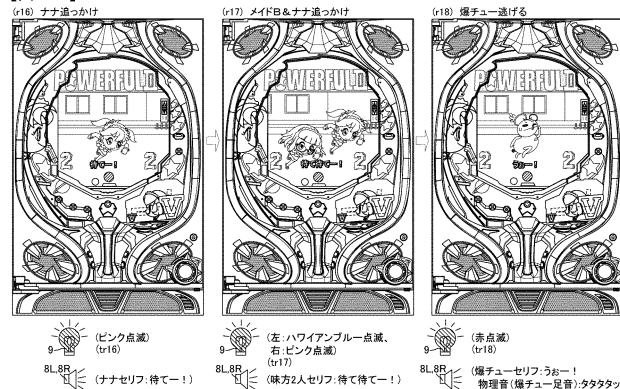
【 図 1 1 9 】

【図119】



【 図 1 2 0 】

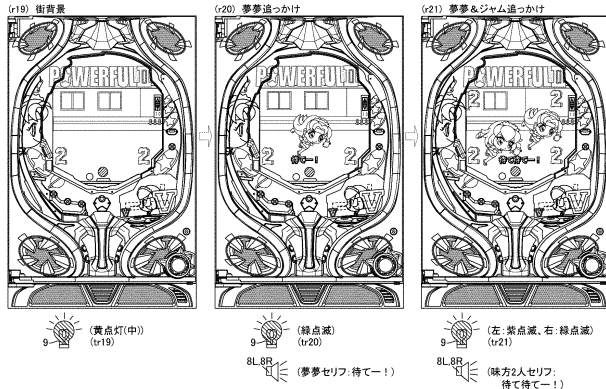
【図120】



20

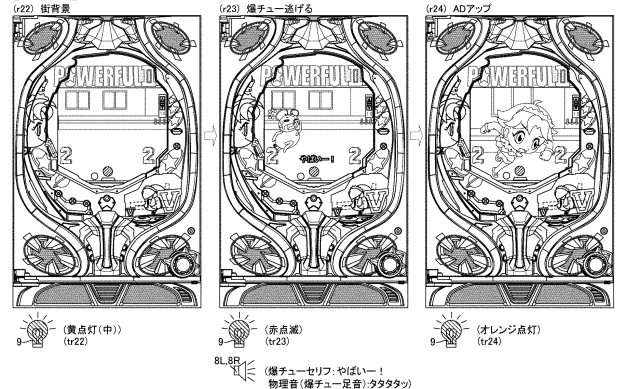
【 図 1 2 1 】

【図121】



【 図 1 2 2 】

【図122】



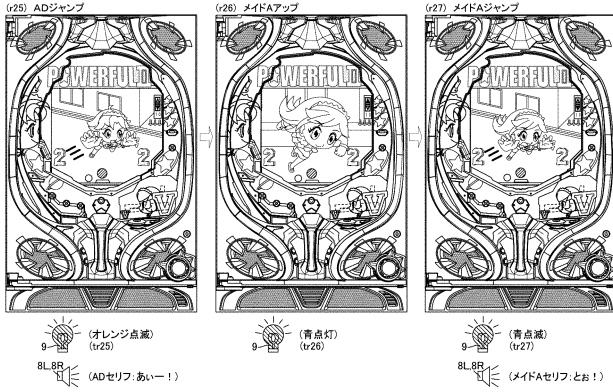
30

40

50

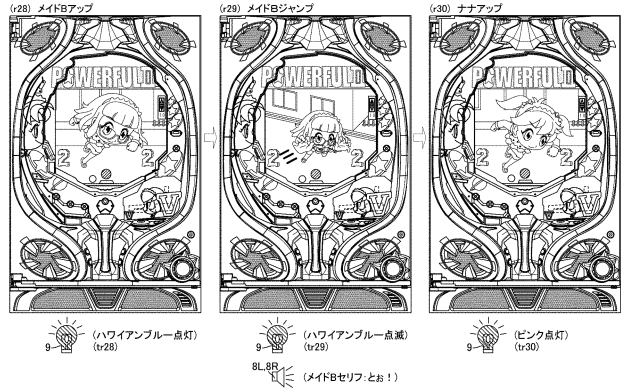
【 図 1 2 3 】

【図123】



【 図 1 2 4 】

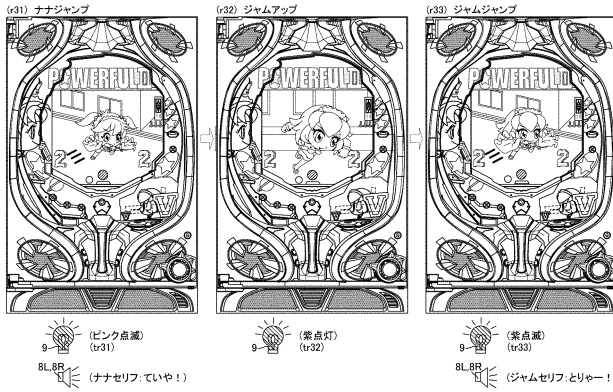
【図124】



10

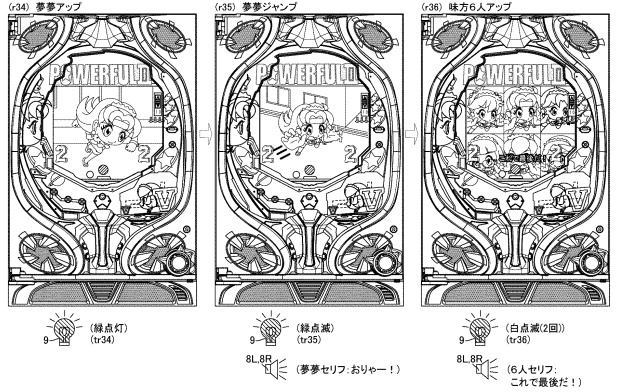
【 図 1 2 5 】

【図125】



【 図 1 2 6 】

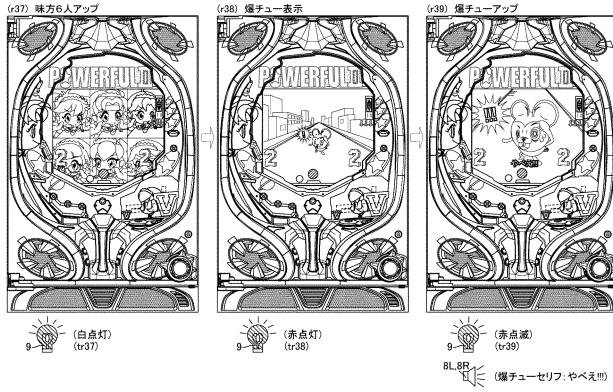
【図126】



20

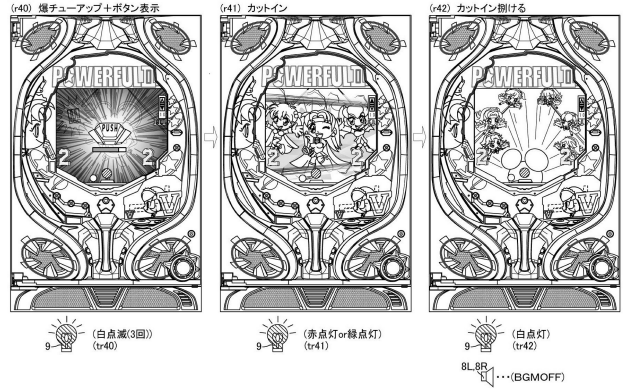
【 図 1 2 7 】

【図127】



【 図 1 2 8 】

【図128】

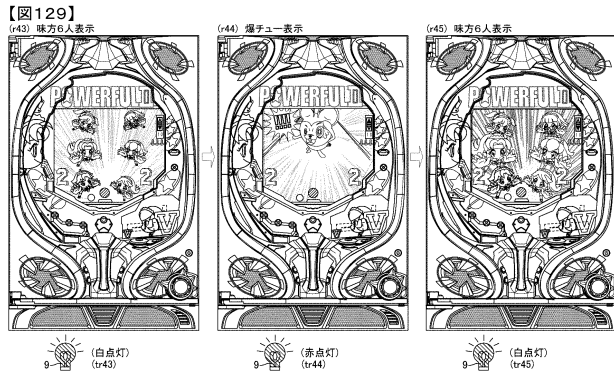


30

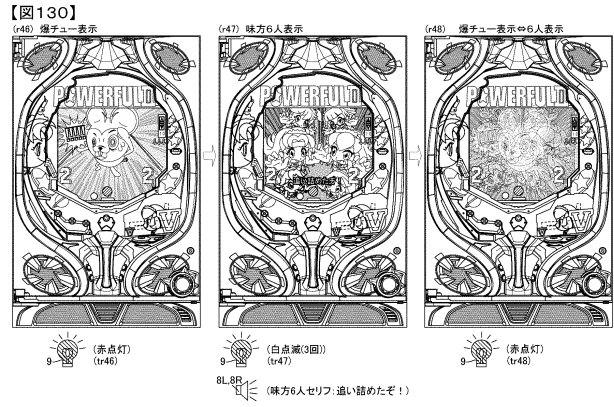
40

50

【 図 1 2 9 】

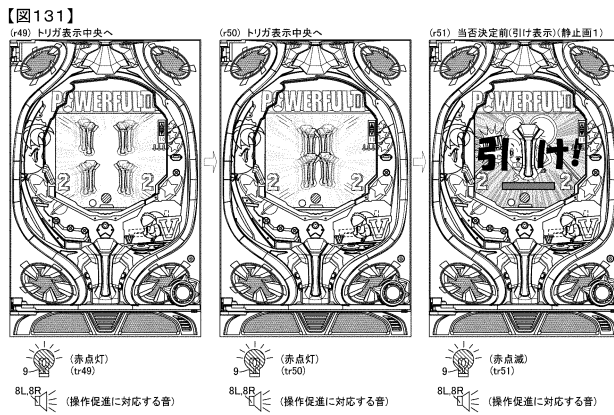


【 図 1 3 0 】

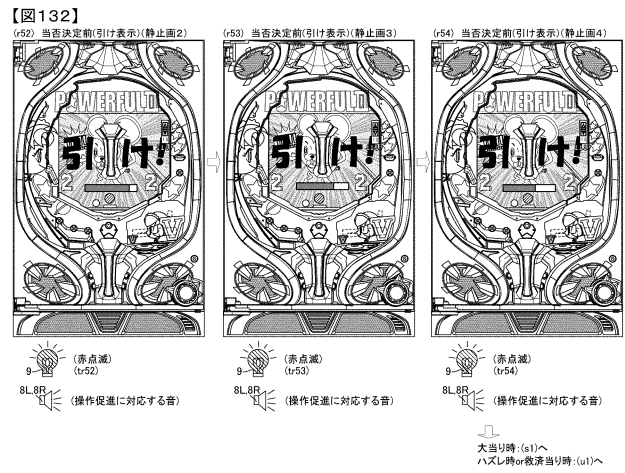


10

【 図 1 3 1 】



【 図 1 3 2 】



20

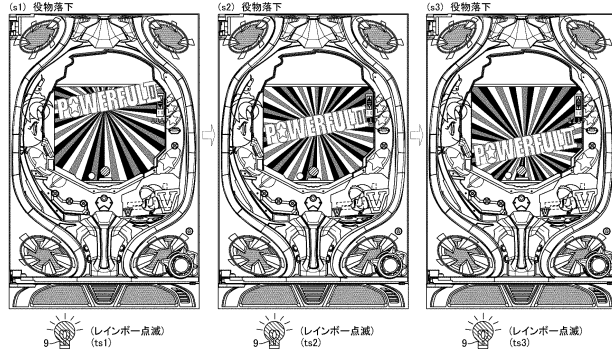
30

40

50

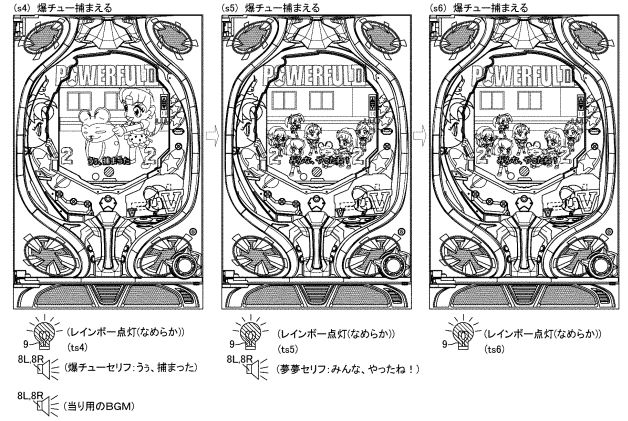
【 図 1 3 3 】

【図133】



【 図 1 3 4 】

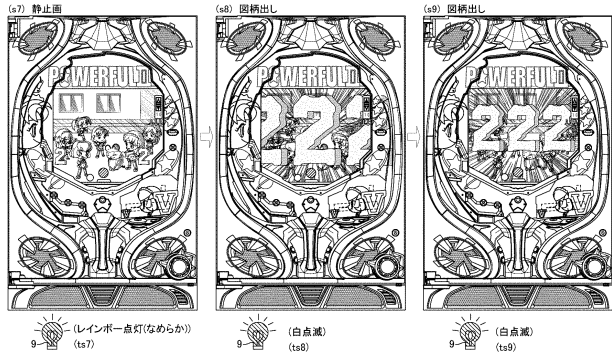
【図134】



10

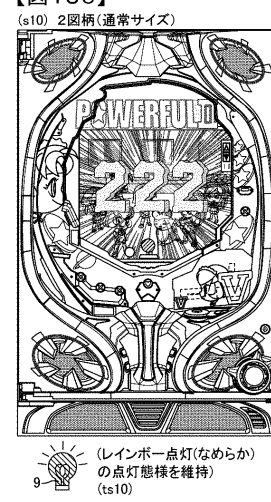
【 図 1 3 5 】

【図135】



【 図 1 3 6 】

【図136】



20

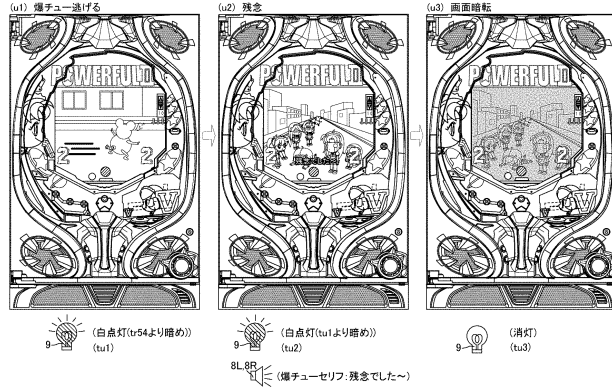
30

40

50

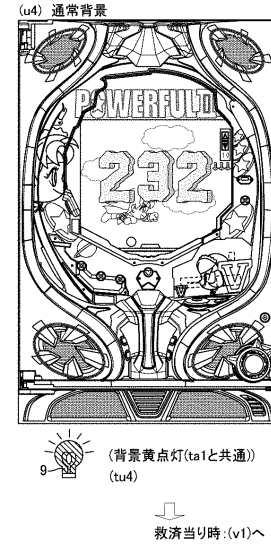
【 図 1 3 7 】

【図137】



【 図 1 3 8 】

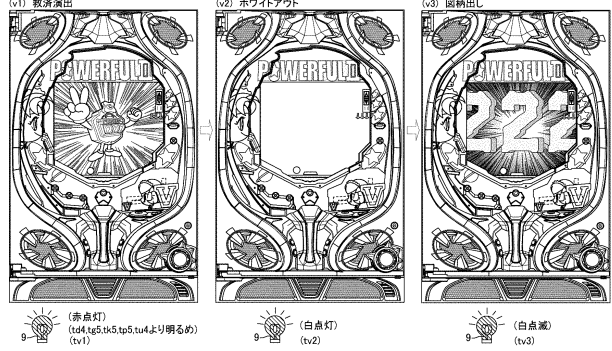
【図138】



10

【 図 1 3 9 】

【図139】



【 図 1 4 0 】

【図140】



20

30

40

50

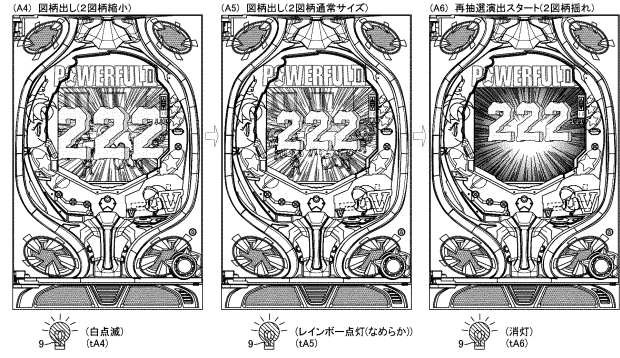
【 図 1 4 1 】

【図141】



【 図 1 4 2 】

【図142】



10

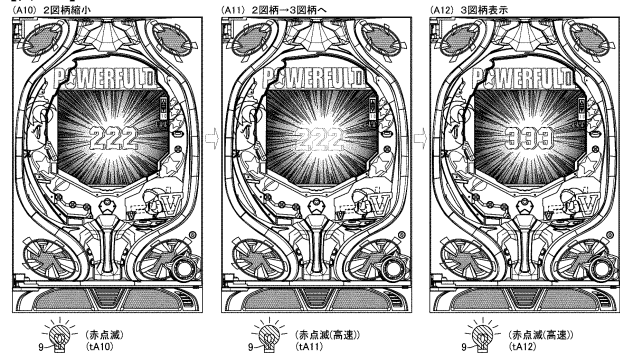
【 図 1 4 3 】

【図143】



【 図 1 4 4 】

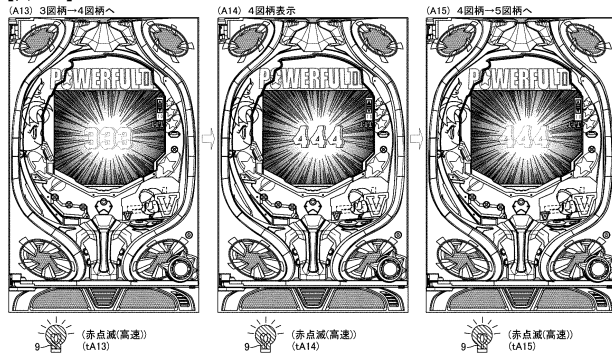
【図144】



20

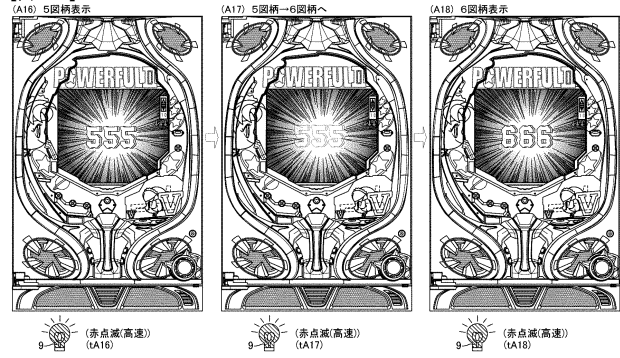
【 図 1 4 5 】

【図145】



【 図 1 4 6 】

【図146】



30

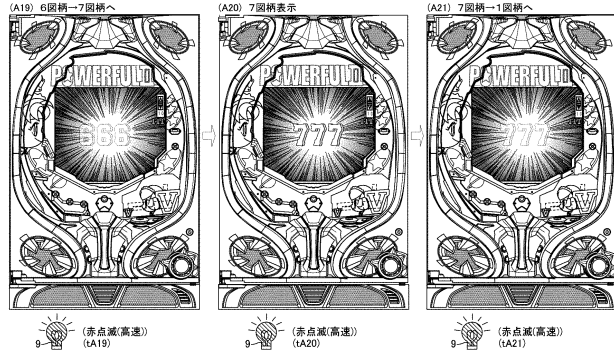
40

50



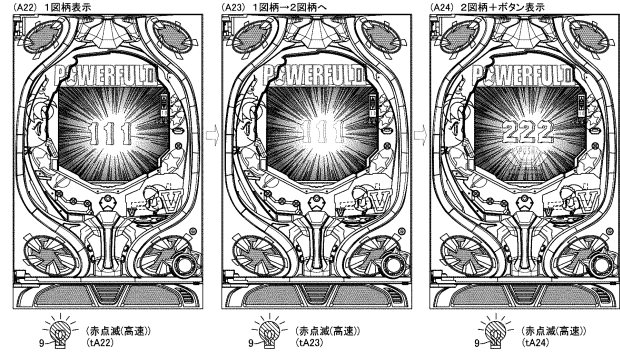
【 図 1 4 7 】

【図147】



【 図 1 4 8 】

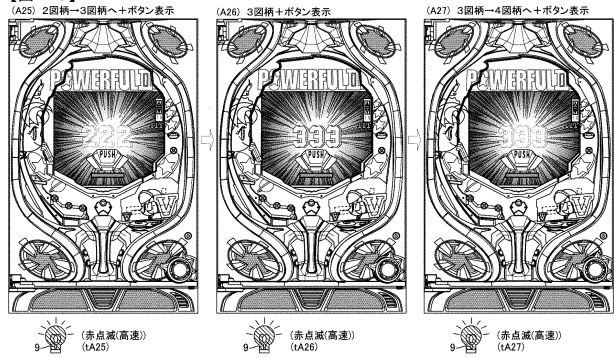
【図148】



10

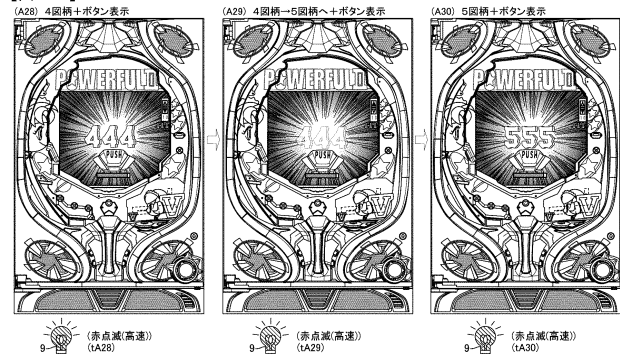
【 図 1 4 9 】

【図149】



【 図 1 5 0 】

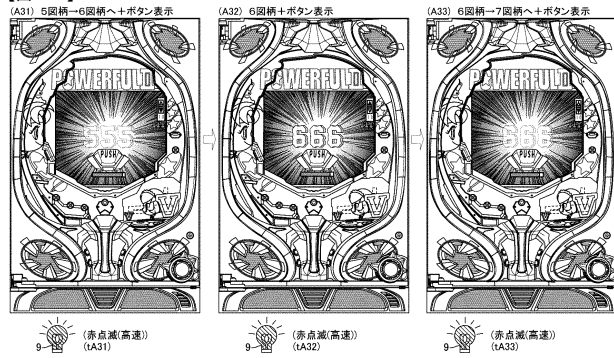
【図150】



20

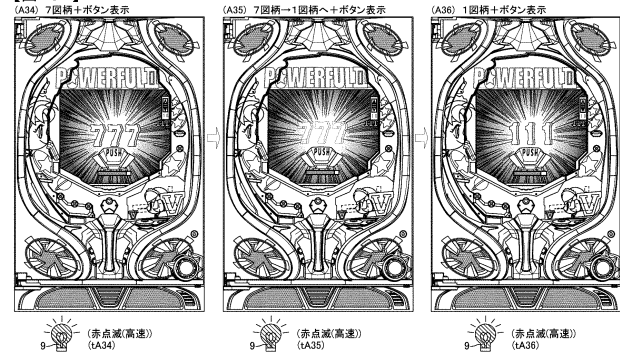
【 図 1 5 1 】

【図151】



【 図 1 5 2 】

【図152】



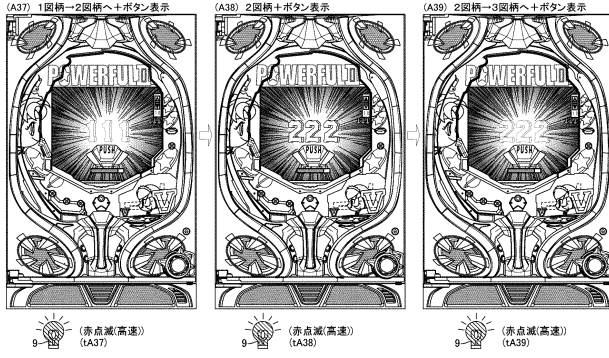
30

40

50

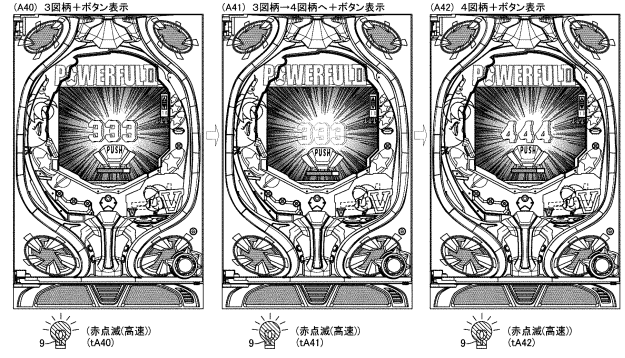
【 図 1 5 3 】

【図153】



【 図 1 5 4 】

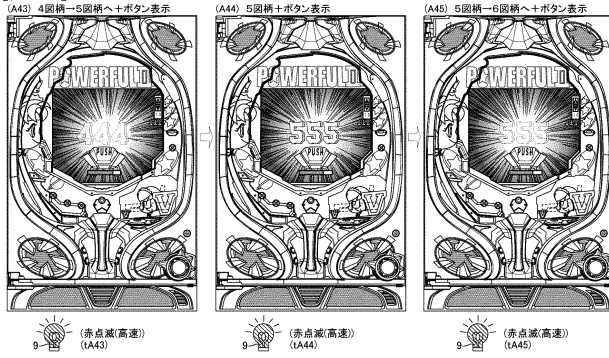
【図154】



10

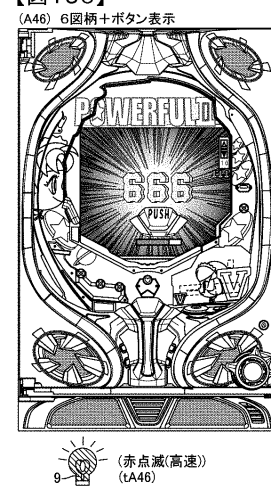
【 図 1 5 5 】

【図155】



【 図 1 5 6 】

【図156】



20

奇数図柄導出時:(B1)へ  
偶数図柄導出時:(C1)へ

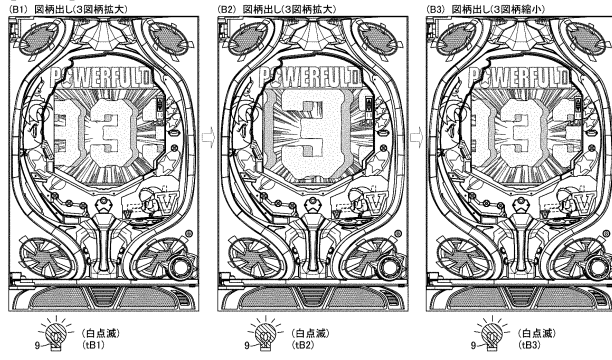
30

40

50

【図157】

【図157】



【図158】

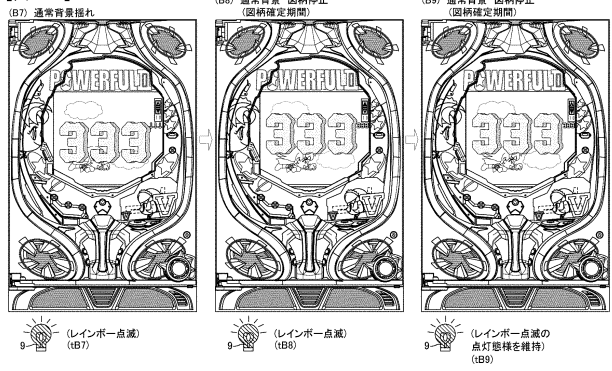
【図158】



10

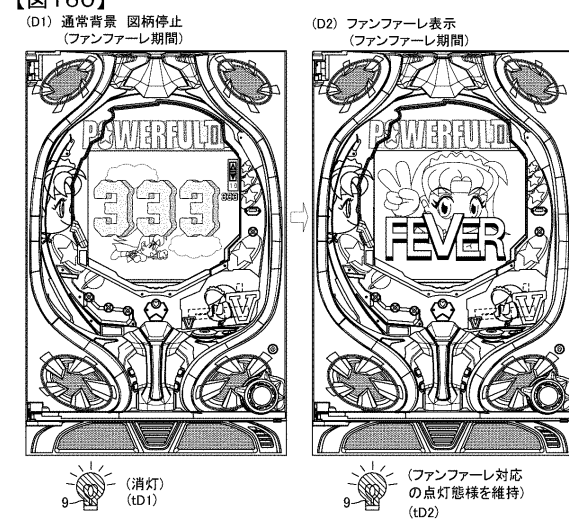
【図159】

【図159】



【図160】

【図160】



20

30

40

50

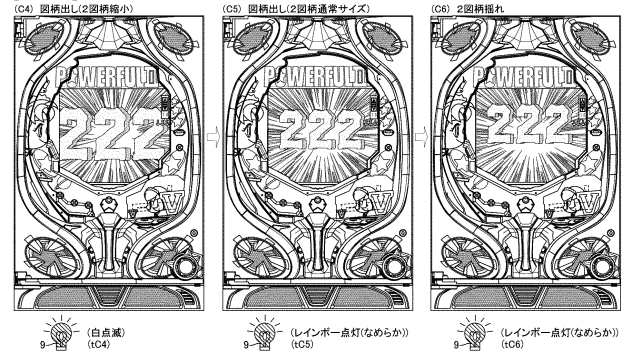
【図161】

【図161】



【図162】

【図162】



10

【図163】

【図163】



【図164】

【図164】



20

30

40

50

【 図 1 6 5 】

【図165】

(b11)~(b13)部分の詳細説明図

(b11) 夢夢追っかけ

(左: 緑点灯, 右: 赤点灯) (b11)

9 (夢夢セリフ 待て~)  
 (物理音(夢夢足音): ザッザッザッ)  
 (物理音(爆チュー足音): タタタッ)

距離間: 遊技者から見て爆チューが近く、夢夢ちゃんが遠く  
 音量の関係:  
 待て~>タタタッ>ザッザッ

※近い夢夢のセリフ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調整

(b12) 夢夢追っかけ

(左: 緑点灯, 右: 赤点灯) (b12)

9 (物理音(夢夢足音): ザッザッザッ)  
 (物理音(爆チュー足音): タタタッ)

距離間: 遊技者から見て爆チューが近く、夢夢ちゃんが遠く  
 音量の関係:  
 タタタッ>ザッザッ

(b13) 爆チュー

(赤点滅) (b13)

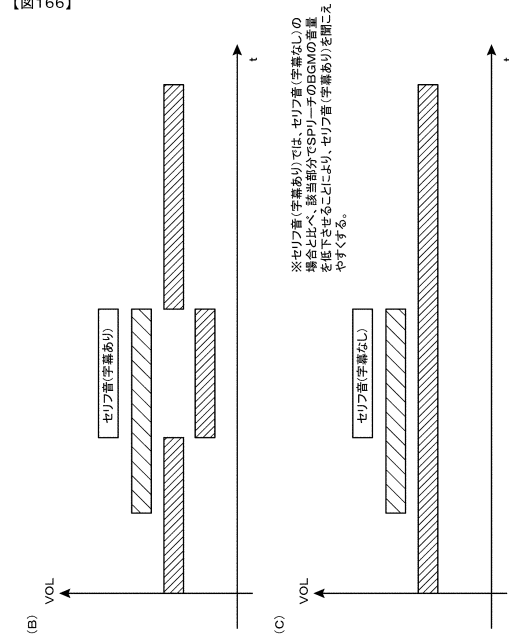
9 (爆チューセリフ 捕まるもんか!)  
 (物理音(夢夢足音): ザッザッザッ)  
 (物理音(爆チュー足音): タタタッ)

距離間: 遊技者から見て夢夢ちゃんが近く、爆チューが遠く  
 音量の関係:  
 捕まるもんか!>ザッザッ>タタタッ

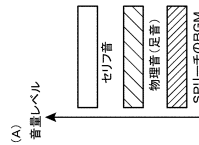
※近い爆チューのセリフの方が近い夢夢の足音よりも大きくなるように音量調整

【 図 1 6 6 】

【図166】



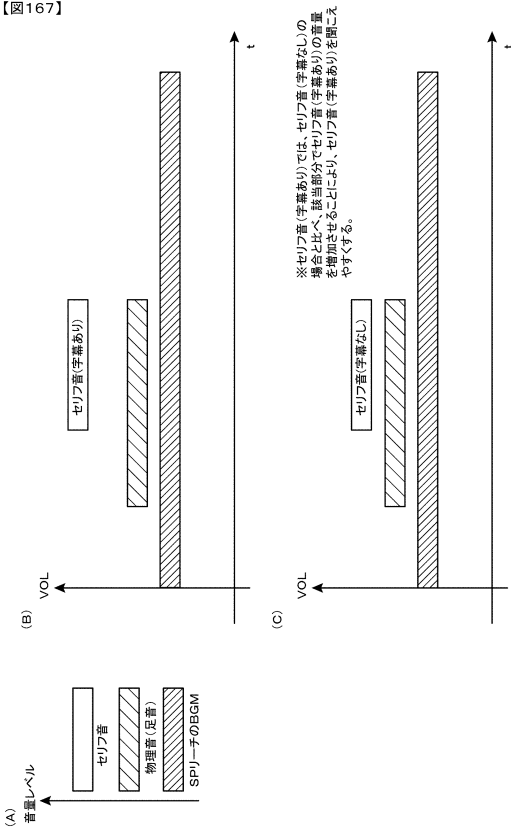
10



20

【 図 1 6 7 】

【図167】



【 図 1 6 8 】

【図168】

(r24)~(r27)部分の詳細説明図

(r24) ADアップ

(オレンジ点灯) (r24)

9 (ADセリフ あいー!)

(r25) ADジャンプ

(オレンジ点滅) (r25)

9 (ADセリフ あいー!)

(r25') AD割ける

(白点滅(3回)) (r25')

(r26) メイドAアップ

(青点灯) (r26)

9 (メイドAセリフ とお!)

(r27) メイドAジャンプ

(青点滅) (r27)

9 (メイドAセリフ とお!)

(r27') メイドA割ける

(白点滅(3回)) (r27')

30

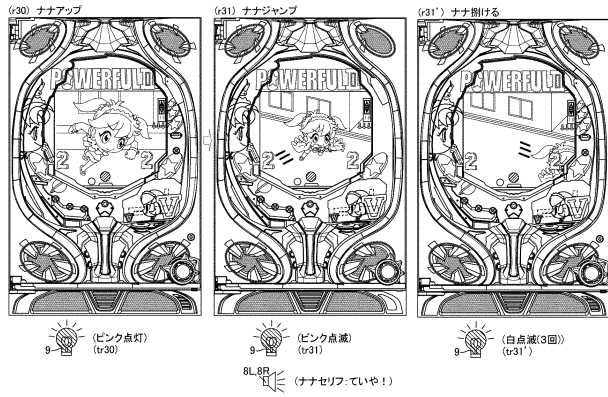
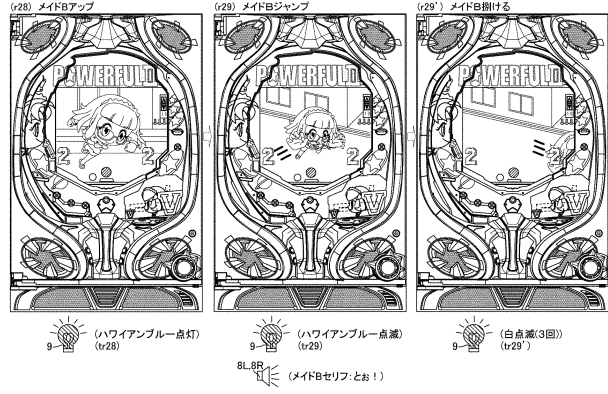
40

50

【 図 1 6 9 】

【図169】

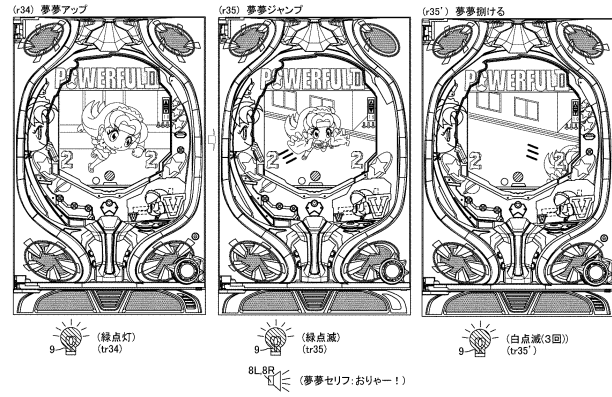
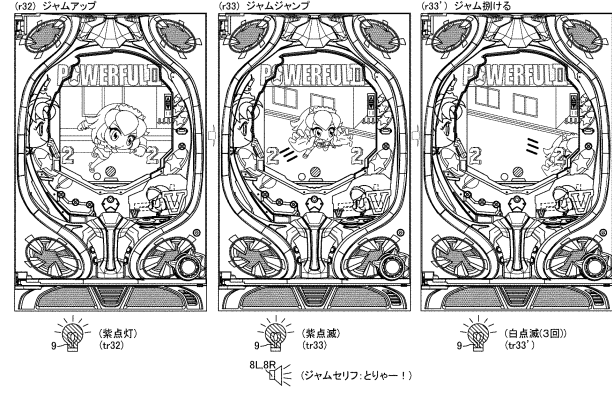
(r28)~(r31)部分の詳細説明図



【 図 1 7 0 】

【図170】

(r32)~(r35)部分の詳細説明図



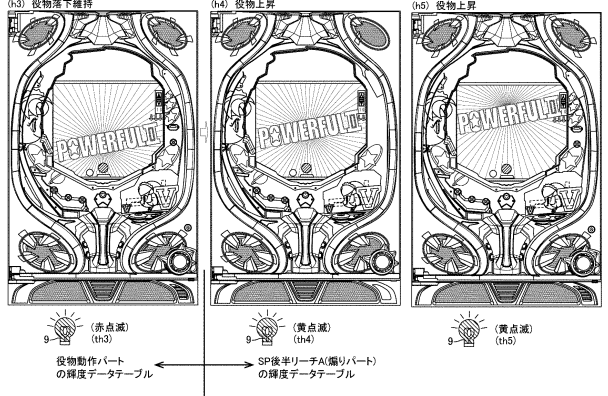
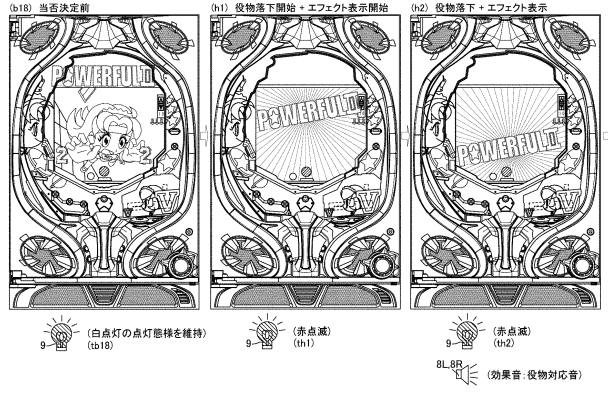
10

20

【 図 1 7 1 】

【図171】

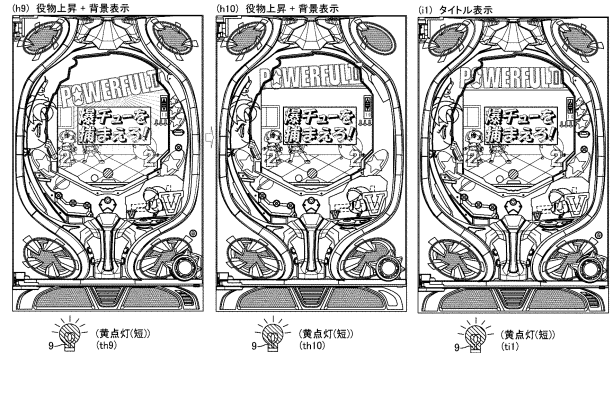
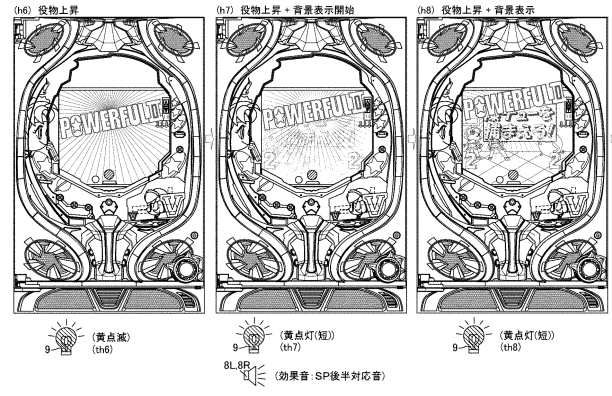
(b18)~(b1)における役物動作の詳細説明図



【 図 1 7 2 】

【図172】

(b18)~(b1)における役物動作の詳細説明図



30

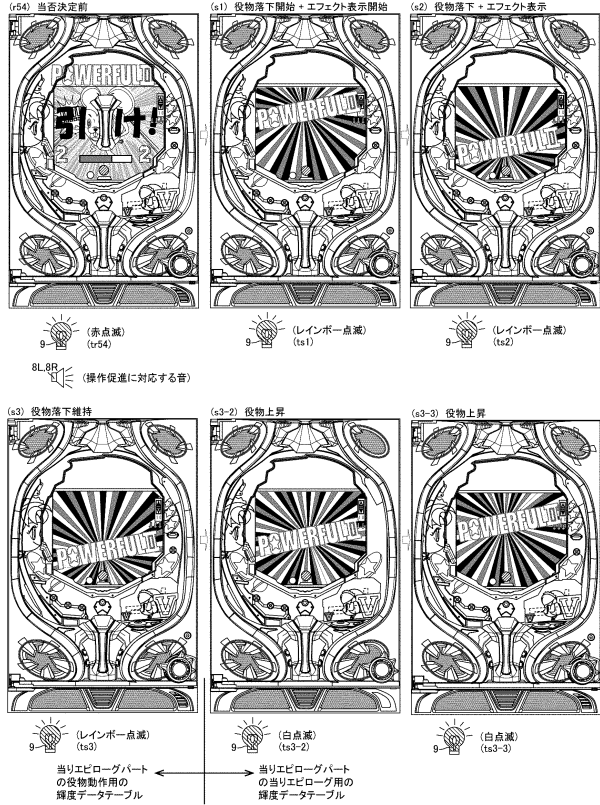
40

50

【 図 1 7 3 】

【図173】

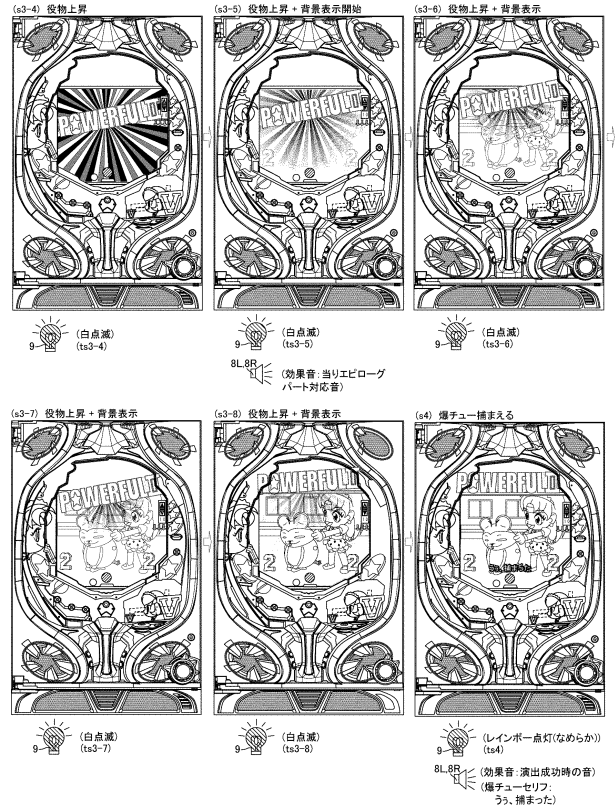
(s4)~(s4)における役物動作の詳細説明図



【 図 1 7 4 】

【図174】

(s4)~(s4)における役物動作の詳細説明図



10

20

【 図 1 7 5 】

【図175】

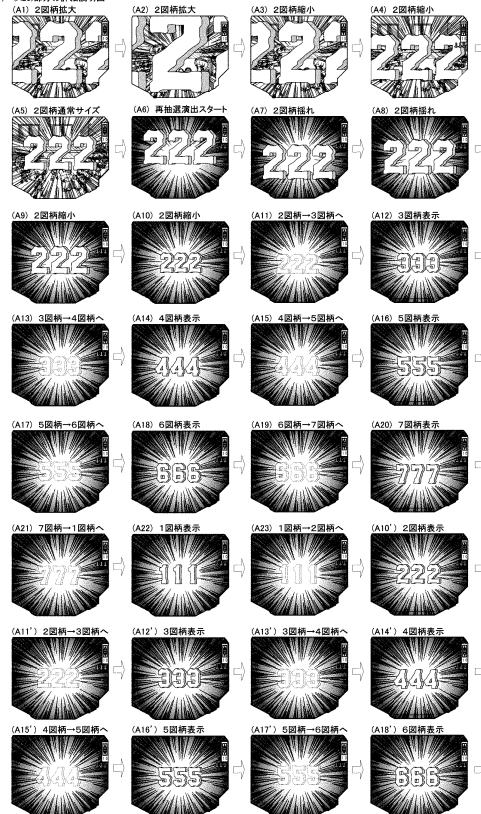
字幕数とセリフ数との関係

SPリーチ種類	字幕数/セリフ数	エピソード種類	字幕数/セリフ数
SP前半リーチA	5/8	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	0/0
SP前半リーチB	3/5	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	0/0
SP後半リーチA	14/16	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	1/1
SP後半リーチB	7/9	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	1/1
SP最終リーチ	19/27	当りエピソード	2/2
		ハズレエピソード	1/1

【 図 1 7 6 】

【図176】

(A1)~(A23)部分の詳細説明図



30

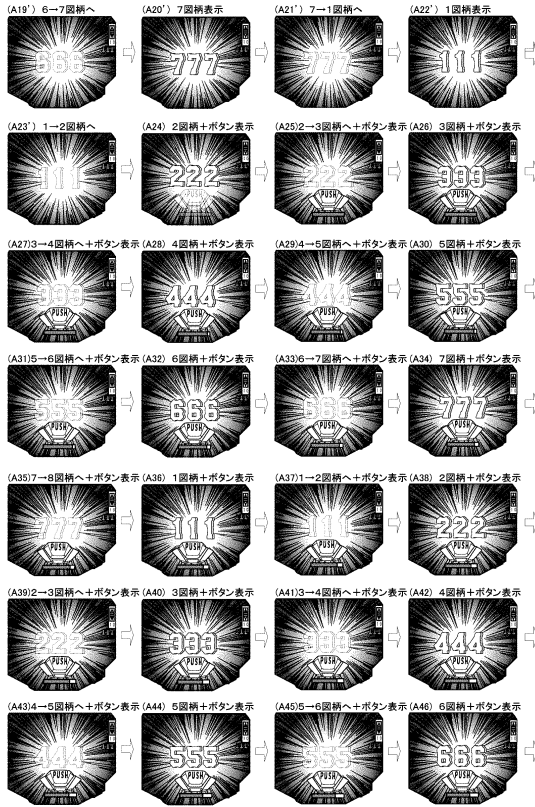
40

50

【 図 1 7 7 】

【図177】

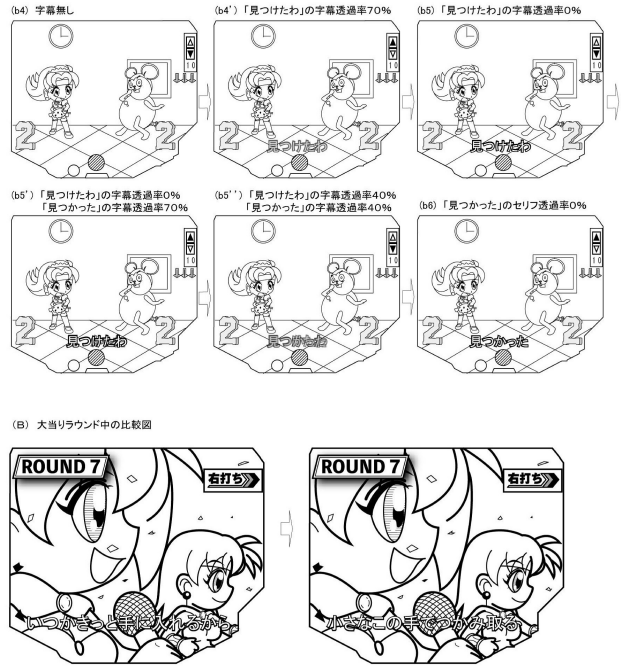
(A24)～(A46)部分の詳細説明図



【 図 1 7 8 】

【図178】

(A) (b4)～(b6)部分の詳細説明図



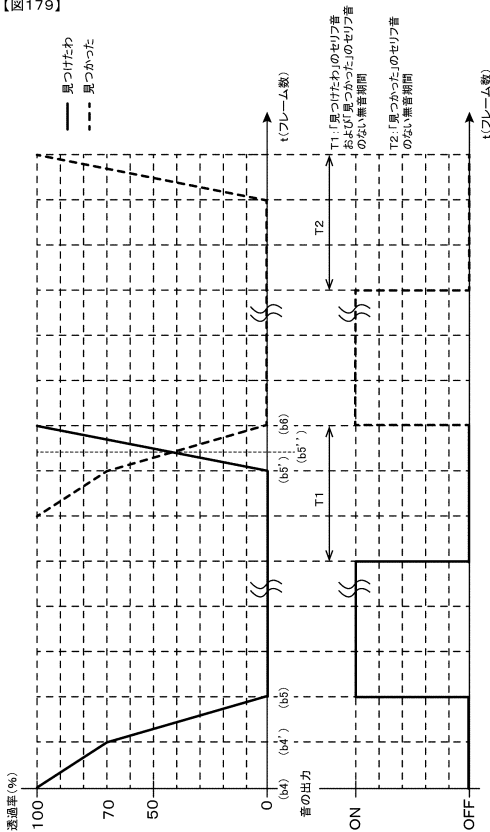
※大当りラウンド中は、フェード効果付さずに楽曲の歌詞字幕を表示する。

10

20

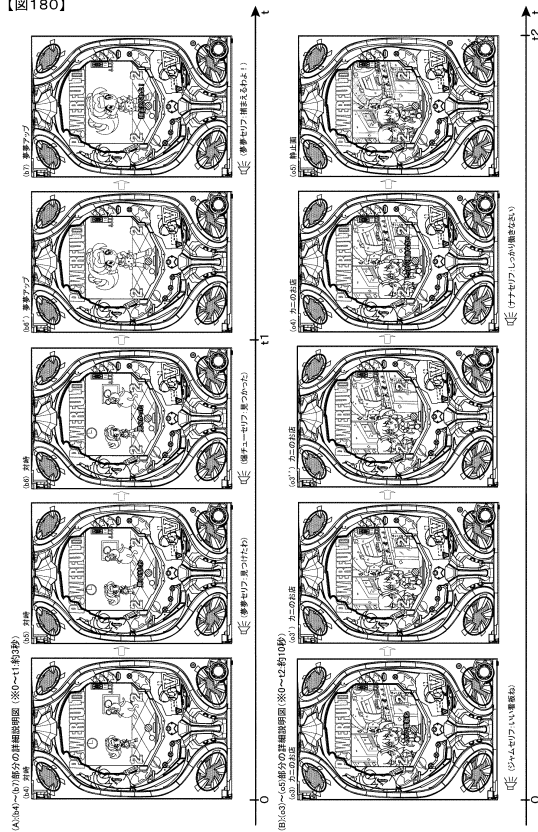
【 図 1 7 9 】

【図179】



【 図 1 8 0 】

【図180】



30

40

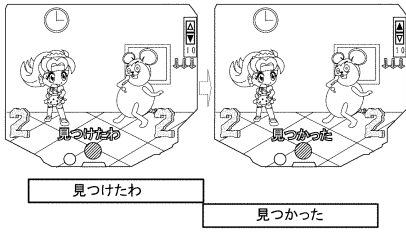
50



【 図 1 8 1 】

【図181】

(A) 比較例1



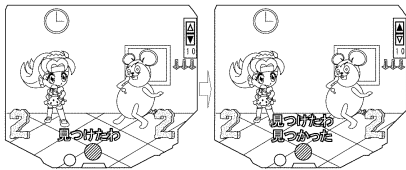
※似たような字幕表示が空白期間無しで切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難い。

(B) 比較例2

見つけたわ ◀ 見つけたわ ▶ 見つけた

※フェードをかけずに字幕表示を重ねると見難い。

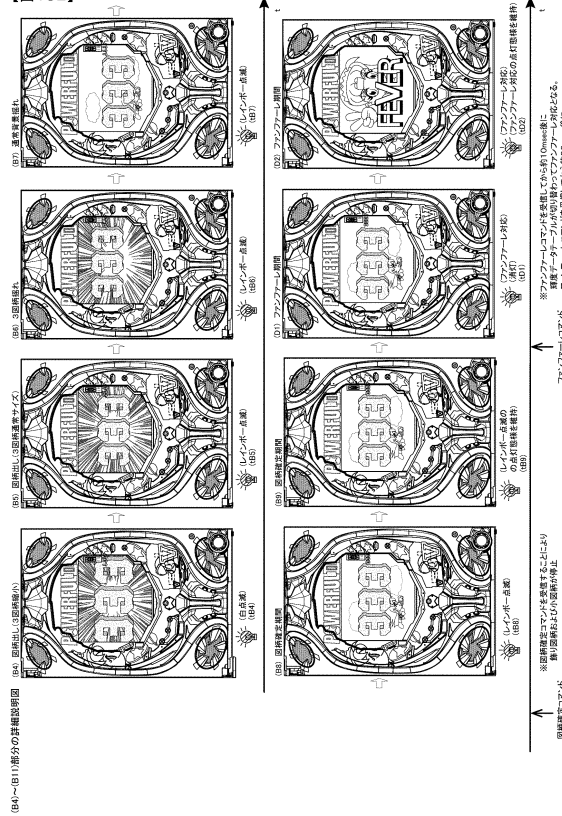
(C) 比較例3



※字幕表示を2段にすると演出の妨げとなる。

【 図 1 8 2 】

【図182】



10

20

【 図 1 8 3 】

【図183】

(V1)~(V7) 図柄出しの変形例

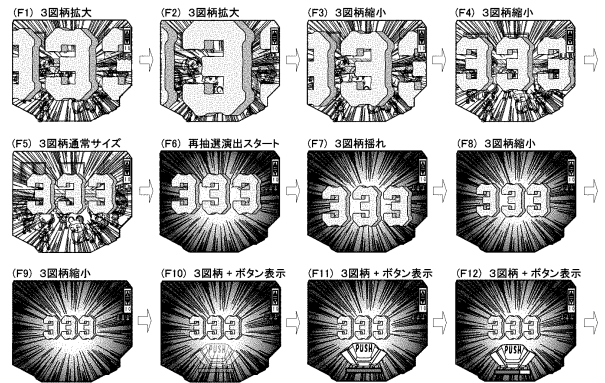


※飾り図柄は、SPリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、当りエロログバート時に図柄が揃う。縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は画面中央の位置から拡大されて図柄出しの演出が実行される。

【 図 1 8 4 】

【図184】

(F1)~(F12) 再抽選の変形例



30

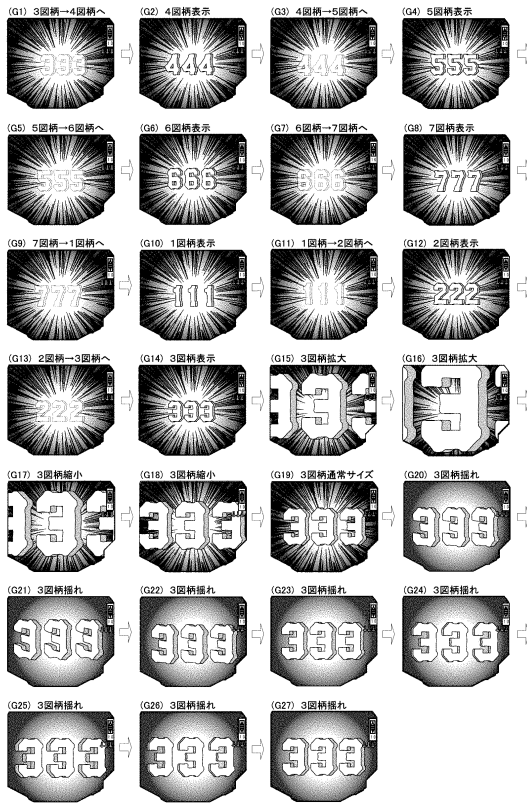
40

50

【 図 1 8 5 】

【図185】

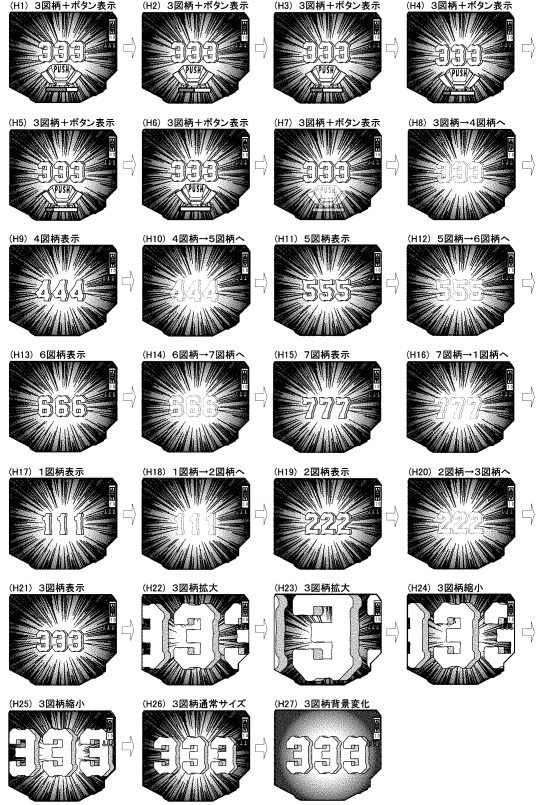
(G1)~(G27) 再抽選の変形例



【 図 1 8 6 】

【図186】

(H1)~(H27) 再抽選の変形例



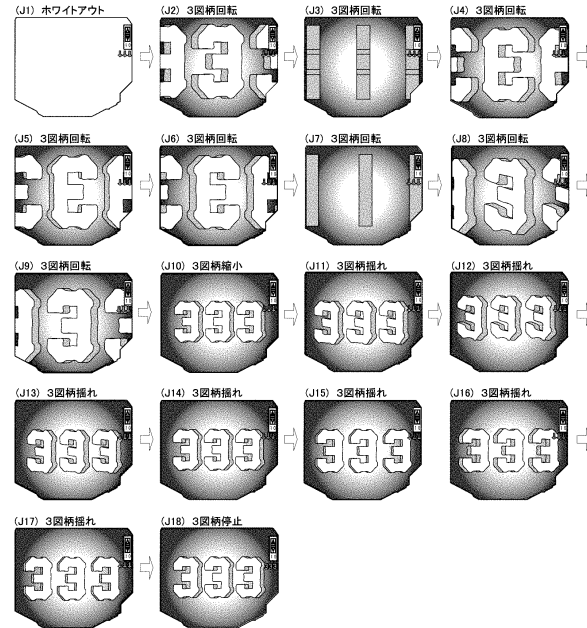
10

20

【 図 1 8 7 】

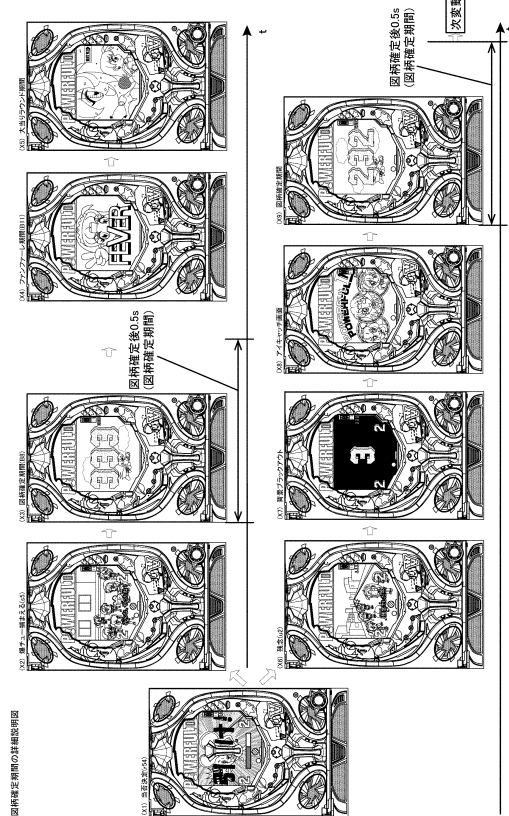
【図187】

(J1)~(J27) 再抽選の変形例



【 図 1 8 8 】

【図188】



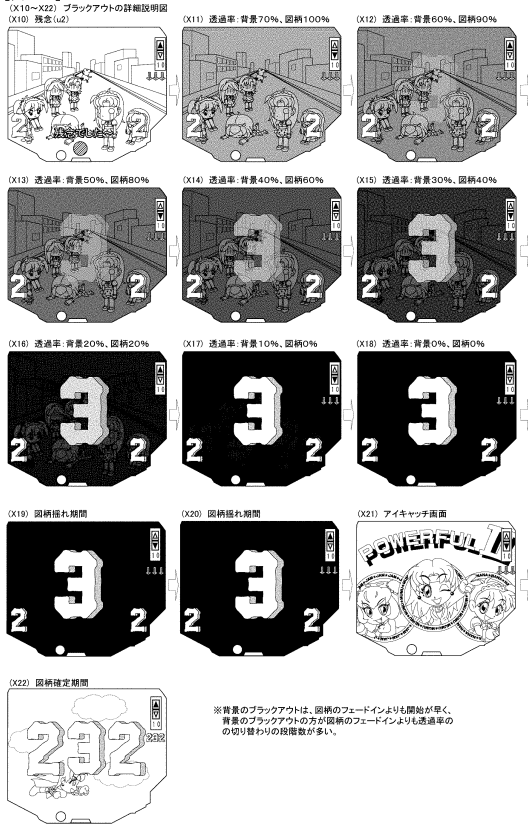
30

40

50

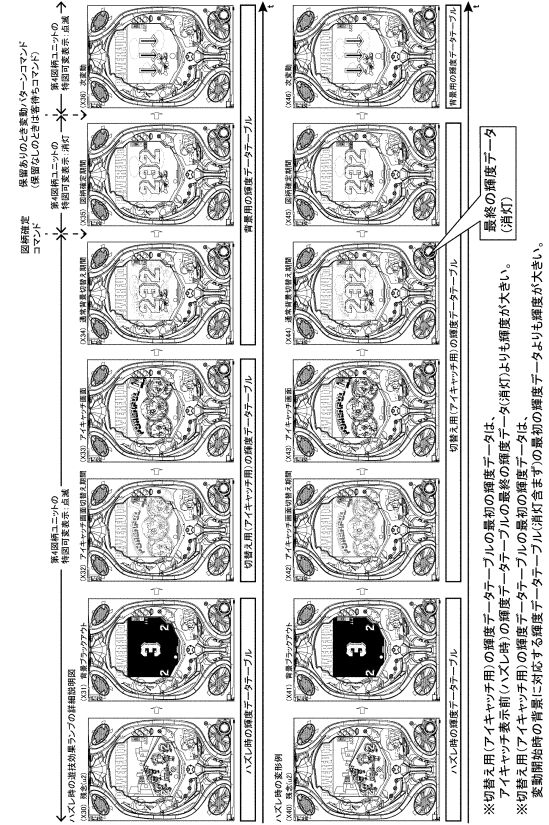
【図 189】

【図189】



【図 190】

【図190】

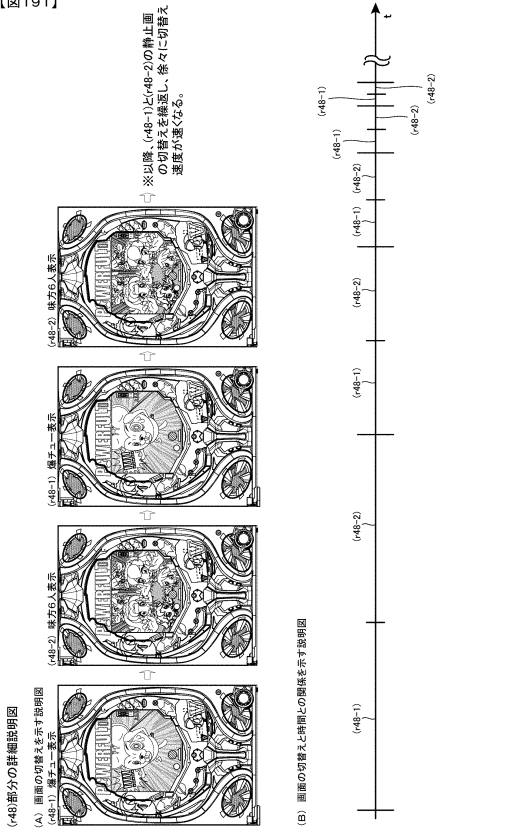


10

20

【図 191】

【図191】



【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

30

40

50

【 図 1 9 3 】

【図193】

1. 開始パート輝度データテーブル  
(梓ランプの子テーブルWD1)

時間	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
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

シャッター閉まってきた後は輝度低下で維持

シャッター開ききった後は消灯維持

【 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
梓ランプ(右&左)	600000	WD2
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD2
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD2
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD2

10

【 図 1 9 5 】

【図195】

2. SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(梓ランプの子テーブルWD2)

時間	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
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	赤点滅	省略
tb6	緑点灯	赤点滅	省略
tb7	緑点滅		省略
tb8	緑点滅	赤点滅	黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
tb9	赤点滅		省略
tb10(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tb11	緑点滅	赤点灯	省略
tb12	緑点灯	赤点灯	キャラクタのアクション に対応する点灯
tb13	赤点滅		省略
tb14(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期よりも短い
tb15	赤点灯		省略
tb16	緑点灯		白点滅輝度データ 1周期と同じ
tb17(210msec)	白点滅(3回)		W4
tb18(10分データ)	白点灯		W8

操作促進なし時は輝度データが維持

【 図 1 9 6 】

【図196】

3. SP前半リーチA当りエピソードパート輝度データテーブル

(a)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
梓ランプ(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	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
tc1(3000msec)	白点滅(tb18より明るめ)		W4
tc2,tc3	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
梓ランプ(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	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
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

20

30

40

50

【 図 1 9 7 】

【図197】

4. SP前半リーチAハズレエピソード輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD4)

(a1)共通ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
td1(200msec)	白点灯(tb18より暗め)		W13
td2(5800msec)	白点灯(td1より暗め)		W14
td3	消灯		W15
td4(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)  
当り時よりも切替時間が長い  
当否分岐(tb18)よりも輝度が小さい

【 図 1 9 9 】

【図199】

5. SP前半リーチB振りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブル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 セリフあり時は点滅
te6	緑点灯	クリーム点滅	省略
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		省略
te12(210msec)	白点滅(3回)		白点滅輝度データ W4
te13~te16(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期と同じ W4
te17(10分データ)	白点灯		W8

操作促進なし時は輝度データが維持

【 図 1 9 8 】

【図198】

5. SP前半リーチB振りパート輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD5
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD5

10

【 図 2 0 0 】

【図200】

6. SP前半リーチB当りエピソード輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD6
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD6

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD6

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf1	白点滅(te17より明るめ)		W4
tf2~tf4	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)よりも輝度が大きい  
ハズレ時よりも切替時間が短い

20

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf5,tf6(5000msec)	白点滅		W4
tf7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

30

40

50

【 図 2 0 1 】

【図201】

7. SP前半リーチBハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
柵ランプ(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	柵ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	柵左ランプ	柵右ランプ	
tg1,tg2(200msec)	白点灯(te1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(ta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(tb18)よりも輝度が小さい

【 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 (柵ランプの子テーブルWD8)

時間	柵ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	柵左ランプ	柵右ランプ	
th1~th3(7000msec)	赤点滅		W2

役物動作の後半部分

役物の退避途中から輝度データを切替

10

【 図 2 0 3 】

【図203】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
柵ランプ(右&左)	600000	WD9
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD9
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD9
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD9

【 図 2 0 4 】

【図204】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル (柵ランプの子テーブルWD9)

時間	柵ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	柵左ランプ	柵右ランプ	
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	省略
ti4	紫点滅	赤点灯	省略
ti5	白点灯	赤点滅	省略
ti6	紫点滅		省略
ti7	緑点滅		省略
ti8	赤点滅		省略
ti9	紫点滅		省略
ti10	赤点滅		省略
ti11(1560msec)	黄点灯(長)		W3
ti12	紫点滅	赤点灯	省略
ti13	紫点灯	赤点灯	省略
ti14(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti15(150msec)	白点滅(2回)		W4

役物動作の後半部分

キャラクターの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

黄色もや輝度データ1周期よりも長い

20

30

・  
・  
・

40

50

【 図 2 0 5 】

【図205】  
9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD9)

ti16	紫点滅	赤点灯	省略
ti17	緑点滅		省略
ti18	緑点滅		省略
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	省略
ti26	紫点滅	緑点滅	省略
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		省略
ti34	緑点滅		省略
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

ti16: キャラクタのアクションに対応する点灯

ti25: 白点滅輝度データ1周期よりも短い

ti33: 白点滅輝度データ1周期と同じ

ti39: 操作促進なし時は輝度データが維持

【 図 2 0 6 】

【図206】  
10. SP後半リーチA当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD10
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD10
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD10
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD10

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD10

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ti1~ti3	白点滅(ti39より明るめ)		W4
ti2,ti3(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

ti39: 当否分岐(n39)よりも輝度が大きい

ti39: ハズレ時よりも切替時間が短い

10

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ti4,ti5(5000msec)	白点滅		W4
ti6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

ti6: 輝度データを切り替える

20

【 図 2 0 7 】

【図207】  
11. SP後半リーチAハズレエピソードパート輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tk1(200msec)	白点灯(ti39より暗め)		W13
tk2,tk3(5800msec)	白点灯(tk1より暗め)		W14
tk4	消灯		W15
tk5(輝度データモループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

tk5: 当否分岐(n39)よりも輝度が小さい

tk5: 当り時よりも切替時間が長い

tk5: SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

【 図 2 0 8 】

【図208】  
12. SP後半リーチB煽りパート輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD12
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD12
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD12
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD12

30

40

50

【 図 2 0 9 】

【図209】 12. SP後半リーチB振りパート輝度データテーブル (枠ランプの子テーブルWD12)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点減		省略
th5	黄点減		省略
th6	黄点減		省略
th7~th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn2	白点減	赤点灯	省略
tn3(150msec)	白点減(2回)		W4
tn4(210msec)	白点減(3回)	黄色もや 輝度データ	W4
tn5(1130msec)	黄点灯(短)	1周期よりも長い	W3
tn6(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tn7	紫点減	ピンク点灯	キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点減
tn8	紫点減		
tn9	紫点減		
tn10	赤点減		省略
tn11	白点灯	赤点灯	省略
tn12(150msec)	白点減(2回)		W4
tn13(210msec)	白点減(3回)		W4
tn14(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tn15(210msec)	白点減(3回)		W4
tn16	紫点灯	ピンク点灯	キャラクタのアクション に対応する点灯
tn17	ピンク点灯		
tn18	ピンク点減		省略
tn19(210msec)	白点減(3回)		W4
tn20	赤点灯		白点減輝度データ 1周期と同じ
tn21	赤点減		
tn22(210msec)	白点減(3回)		W4
tn23	紫点減		白点減輝度データ 1周期よりも短い
tn24	紫点灯		
tn25(150msec)	白点減(2回)		W4
tn26(150msec)	白点減(2回)		W4
tn27(10分データ)	白点灯		W8

役物動作の後半部分

操作促進なし時は輝度データが維持

【 図 2 1 0 】

【図210】 13. SP後半リーチB当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD13
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD13
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD13
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD13

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD13

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to1	白点減(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

10

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to6,to7(5000msec)	白点減		W4
to8(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

20

【 図 2 1 1 】

【図211】 14. SP後半リーチBハズレエピソードパート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(tn27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(tp1と共通)		W21

当否分岐(tn27)よりも輝度が小さい

当り時よりも切替時間が長い

【 図 2 1 2 】

【図212】 15. SP最終リーチ振りパート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	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

30

40

50



【 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		
tr5	青点滅		
tr6	ハイアンブルー点滅		
tr7	ピンク点滅		省略
tr8	紫点滅		省略
tr9	緑点滅		省略
tr10	赤点滅		
tr11	青点滅		
tr12	オレンジ点滅	青点滅	省略
tr13	赤点滅		省略
tr14	赤点灯		省略
tr15(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tr16	ピンク点滅		省略
tr17	ハイアンブルー点滅	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

キャラクターの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

キャラクターのアクションに対応する点灯

黄色もや輝度データ1周期よりも長い

【 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	ハイアンブルー点灯	省略
tr29	ハイアンブルー点滅	省略
tr30	ピンク点灯	省略
tr31	ピンク点滅	省略
tr32	紫点灯	省略
tr33	紫点滅	省略
tr34	緑点灯	省略
tr35	緑点滅	省略
tr36(150msec)	白点滅(2回)	W4
tr37	白点灯	省略
tr38	赤点灯	省略
tr39	赤点滅	省略
tr40(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr41	赤点灯or緑点灯	W5(赤カットイン)or W6(緑カットイン)
tr42	白点灯	省略
tr43	白点灯	省略
tr44	赤点灯	省略
tr45	白点灯	省略
tr46	赤点灯	省略
tr47(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr48	赤点灯	省略
tr49 <tr50(860msec)< td=""><td>赤点灯</td><td>W9</td></tr50(860msec)<>	赤点灯	W9
tr51~tr54(10分データ)	赤点滅	W10

白点滅輝度データ1周期よりも短い

白点滅輝度データ1周期と同じ

カットイン時と煽り時とで共通して枠ランプを用いる

操作促進あり時は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

操作促進あり時は輝度データが切り替わる

10

20

【 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

有彩色と無彩色とを交互に切り替える

(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

役物動作時(W20)よりもなめらかなレインボー(無彩色含まない)ハズレ時よりも切替時間が短い

(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 <tr9(5000msec)< td=""><td colspan="2">白点滅</td><td>W4</td></tr9(5000msec)<>	白点滅		W4
ts10(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

図柄出し時でもなめらかなレインボー(無彩色含まない)

輝度データを切り替える

【 図 2 1 6 】

【図216】 17. SP最終リーチハズレエピソードパート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

SP前半、後半と共通の孫テーブル(時間異なる)

当否分岐(tr54)よりも輝度が小さい

大当たり時よりも切替時間が長い

30

40

50

【 図 2 1 7 】

【図217】  
18. 救済当り輝度データテーブル  
(梓ランプの子テーブルWD18)

時間	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
tv1(1980msec)	赤点灯 (td4,tg5,tk5,tp5,tu4より明るめ)		W16
tv2(700msec)	白点灯		W17
tv3,tv4(5000msec)	白点滅		W4
tv5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

ハズレ時(td4,tg5,tk5,tp5,tu4)よりも輝度が大きい

【 図 2 1 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
梓ランプ(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

10

【 図 2 1 9 】

【図219】  
19. 再抽選(操作促進前)輝度データテーブル  
(梓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	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
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	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
tA9,tA10	赤点滅		W19
tA11~tA46(10分データ)	赤点滅(高速)		W20

20

【 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  
(梓ランプの子テーブルWD20)

時間	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
tB1~tB4(5000msec)	白点滅		W4
tB5~tB9(10分データ)	レインボー点滅		W18

レインボー点灯(なめらか)よりも激しめ

【 図 2 2 1 】

【図221】  
21. 再抽選(操作促進後に図柄昇格なし)輝度データテーブル  
(梓ランプの子テーブルWD21)

時間	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
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  
(梓ランプの子テーブルWD22)

時間	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
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

30

40

50

【 図 2 2 3 】

【図223】  
なめらかレインボー輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WS1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YS1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LS1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AS1

【 図 2 2 4 】

【図224】  
なめらかレインボー輝度データテーブル  
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル
	600000msec間
枠ランプ(右&左)	W1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A1

10

【 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	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x0404F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0		
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0		
30	0x08F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0		
30	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90		
30	0x0CF0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70		
30	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50		
30	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30		
30	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10		
30	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00		
30	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02		
30	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04		
30	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F08		
30	0x0F10F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08		
30	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF08F0C		
30	0x2F2F2F	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0x70F30	0xF00F04	0xF08F0C		
30	0x4F4F4F	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F08	0xF0A0F0		
30	0x6F6F6F	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0C0DF		
30	0x8F8F8F	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F		
30	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F		
30	0xCF0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F08	0xF0A0F0	0xB0F70F		
30	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0C0DF	0x90F50F		
30	0xFD0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F		
30	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F		
30	0xF90F90	0xF50F10	0xF02F08	0xF0A0F0	0xB0F70F	0x30F00F		
30	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0C0DF	0x90F50F	0x10F02F		
30	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F		
30	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F		
30	0xF10F10	0xF02F08	0xF0A0F0	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F		
30	0xF00F00	0xF04F08	0xF0C0DF	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF		
30	0xF02F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF		
30	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF		
30	0xF06F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD		
30	0xF08F08	0xF0CF0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB		
30	0xF0AFA0	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9		
30	0xF0CF0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7		
30	0xF0FF0F	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	0x6F0AF0		
30	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0		

【 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

20

30

40

50

【 図 2 2 7 】

【図227】  
なめらかレインボ-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)

Table with 3 columns: 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), and 電チューランプの輝度データ. Rows include various hex values for RGB and WWW.

【 図 2 2 8 】

【図228】  
役物動作赤点減輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW2) ※枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

Table with 9 columns: 時間[msec] and 8 columns of 枠左ランプの輝度データ (9L1.9L2 to 9L11.9L12). Rows include hex values for RGB and WWW.

10

20

【 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

Table with 7 columns: 時間[msec] and 6 columns of 枠左ランプの輝度データ (9L1.9L2 to 9L11.9L12). Rows include hex values for RGB and WWW.

【 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

Table with 7 columns: 時間[msec] and 6 columns of 枠左ランプの輝度データ (9L1.9L2 to 9L11.9L12). Rows include hex values for RGB and WWW.

30

40

50

【 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)

Table with 3 columns: 点灯箇所, 時間[msec], 参照対象となる子テーブル. Rows include 枠ランプ(右&左), 役物ランプ, 盤左ランプ, and アタッカランプ.

【 図 2 3 2 】

【図232】

共通赤カットイン輝度データテーブル (子テーブル)

Table with 3 columns: 点灯箇所, 参照対象となる子テーブル (sub-tables), 時間. Rows include 枠ランプ(右&左), 役物ランプ, 盤左ランプ, and アタッカランプ.

【 図 2 3 3 】

【図233】

共通赤カットイン輝度データテーブル (枠ランプ用テーブルW5a)

Table with 4 columns: 時間[msec], 枠左ランプの輝度データ, 枠上ランプの輝度データ, 枠右ランプの輝度データ. Rows include 9L1.9L2, 9L2.9L4, 9L5.9L6, 9L7.9L8, 9L9.9L10, 9L11.9L12, 9R1.9R2, 9R3.9R4, 9R5.9R6, 9R7.9R8, 9R9.9R10, 9R11.9R12.

共通赤カットイン輝度データテーブル (枠ランプ用テーブルW5b)

Table with 4 columns: 時間[msec], 枠左ランプの輝度データ, 枠上ランプの輝度データ, 枠右ランプの輝度データ. Rows include 9L1.9L10, 9L5.9L6, 9L7.9L8, 9L9.9L10, 9L11.9L12, 9R1.9R8, 9R3.9R4, 9R5.9R6, 9R7.9R8, 9R9.9R10, 9R11.9R12.

【 図 2 3 4 】

【図234】

共通赤カットイン輝度データテーブル (枠ランプ用テーブルW5c)

Table with 4 columns: 時間[msec], 枠左ランプの輝度データ, 枠上ランプの輝度データ, 枠右ランプの輝度データ. Rows include 9L1.9L2, 9L2.9L4, 9L3.9L4, 9L4.9L5, 9L5.9L6, 9L6.9L7, 9L7.9L8, 9L8.9L9, 9L9.9L10, 9L10.9L11, 9L11.9L12, 9R1.9R2, 9R2.9R3, 9R3.9R4, 9R4.9R5, 9R5.9R6, 9R6.9R7, 9R7.9R8, 9R8.9R9, 9R9.9R10, 9R10.9R11, 9R11.9R12.



【 図 2 3 9 】

【図239】

共通赤カットイン輝度データテーブル (アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5d)

Table with 3 columns: 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), and values for RGB,RGB and WWW,RGB.

【 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)

Table with 4 columns: 点灯箇所, 時間[msec], 参照対象となる子テーブル, and values for 枠ランプ(右&左), 役物ランプ, etc.

10

共通赤カットイン輝度データテーブル (アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5e)

Table with 3 columns: 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), and values for RGB,RGB and WWW,RGB.

20

【 図 2 4 1 】

【図241】

Table with 4 columns: 点灯箇所, 240msec間, 630msec間, 660msec間, 210msec間, 600000msec間, and values for W6c(W6), Y6c(Y6), L6c(L6), A6c(A6).

【 図 2 4 2 】

【図242】

Table with 4 columns: 時間[msec], 枠ランプの輝度データ (9L1,9L2, 9L3,9L4, 9L7,9L8, 9L11,9L12, 9R1,9R2, 9R3,9R4, 9R5,9R6, 9R7,9R8, 9R9,9R10, 9R11,9R12), 枠ランプの輝度データ (9L1,9L10, 9L11,9L12, 9R1,9R10, 9R11,9R12, 9R3,9R4, 9R5,9R6, 9R7,9R8, 9R9,9R10, 9R11,9R12), 枠ランプの輝度データ (9L1,9L10, 9L11,9L12, 9R1,9R10, 9R11,9R12, 9R3,9R4, 9R5,9R6, 9R7,9R8, 9R9,9R10, 9R11,9R12).

30

40

50

【 図 2 4 3 】

【図243】

Table with 12 columns representing different lane configurations (e.g., 9L1, 9L2, 9R1, 9R2) and their corresponding degree data. Includes a title '共通線カットイン輝度データテーブル (特ランブ用孫テーブルW6e)'.

【 図 2 4 4 】

【図244】

Table with 12 columns representing different lane configurations and their corresponding degree data. Includes a title '共通線カットイン輝度データテーブル (特ランブ用孫テーブルW6d)'.

10

20

【 図 2 4 5 】

【図245】

共通線カットイン輝度データテーブル

Table with 2 columns: 時間[msec] and 役物ランブの輝度データ. Shows data for RRRR and various AA configurations.

共通線カットイン輝度データテーブル (役物ランブ用孫テーブルY6d)

Table with 2 columns: 時間[msec] and 役物ランブの輝度データ. Shows data for RRRR and various AA configurations.

共通線カットイン輝度データテーブル

Table with 2 columns: 時間[msec] and 役物ランブの輝度データ. Shows data for RRRR and various AA configurations.

共通線カットイン輝度データテーブル (役物ランブ用孫テーブルY6e)

Table with 2 columns: 時間[msec] and 役物ランブの輝度データ. Shows data for RRRR and various AA configurations.

共通線カットイン輝度データテーブル

Table with 2 columns: 時間[msec] and 役物ランブの輝度データ. Shows data for RRRR and various AA configurations.

【 図 2 4 6 】

【図246】

共通線カットイン輝度データテーブル (盤左ランブ用孫テーブルL6a)

Table with 2 columns: 時間[msec] and 盤左ランブの輝度データ. Shows data for WWWW and various AA configurations.

共通線カットイン輝度データテーブル (盤左ランブ用孫テーブルL6d)

Table with 2 columns: 時間[msec] and 盤左ランブの輝度データ. Shows data for WWWW and various AA configurations.

共通線カットイン輝度データテーブル (盤左ランブ用孫テーブルL6b)

Table with 2 columns: 時間[msec] and 盤左ランブの輝度データ. Shows data for WWWW and various AA configurations.

共通線カットイン輝度データテーブル (盤左ランブ用孫テーブルL6e)

Table with 2 columns: 時間[msec] and 盤左ランブの輝度データ. Shows data for WWWW and various AA configurations.

共通線カットイン輝度データテーブル (盤左ランブ用孫テーブルL6c)

Table with 2 columns: 時間[msec] and 盤左ランブの輝度データ. Shows data for WWWW and various AA configurations.

30

40

50



【 図 2 4 7 】

【図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	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通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]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x020040	0x666070
30	0x040070	0x8880A0
30	0x0700A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通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]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x010010	0x111010
30	0x010010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x000000
30	0x0A0000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x111010
30	0x0A0010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x222020
30	0x0A0020	0x8880A0
30	0x0200A0	0x333030
30	0x0A0030	0x8880A0
30	0x0300A0	0x444040
30	0x0A0040	0x8880A0
30	0x0A0040	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0

【 図 2 4 9 】

【図249】

時間[msec]	操作促進なし輝り輝度データテーブル (特ランプ用孫テーブルW7)											
	特ランプの輝度データ				特ランプの輝度データ				特ランプの輝度データ			
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R1.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
30	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

【 図 2 4 8 】

【図248】  
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 2 5 0 】

【図250】

時間[msec]	操作促進なし輝り輝度データテーブル (特ランプ用孫テーブルW8)																							
	特ランプの輝度データ						特ランプの輝度データ						特ランプの輝度データ						特ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R1.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	9R1.9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12
30	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

10

20

30

40

50



【 図 2 5 5 】

【図255】

※ 検出当りの輝度データテーブル (枠ランプ用係テーブルW17) ※ 枠右ランプの輝度データは 枠左ランプの輝度データと対称

Table with 12 columns: 9L1,9L2, 9L3,9L4, 9L5,9L6, 9L7,9L8, 9L9,9L10, 9L11,9L12. Rows include RGB,RGB and 0x values for various time intervals.

【 図 2 5 6 】

【図256】

※ 検出当りの輝度データテーブル (枠ランプ用係テーブルW18) ※ 枠右ランプの輝度データは 枠左ランプの輝度データと対称

Table with 12 columns: 9L1,9L2, 9L3,9L4, 9L5,9L6, 9L7,9L8, 9L9,9L10, 9L11,9L12. Rows include RGB,RGB and 0x values for various time intervals.

10

20

30

40

50

【 図 2 5 7 】

【図257】

※ 再抽選演出輝度データテーブル (枠ランプ用係テーブルW19) ※ 枠右ランプの輝度データは 枠左ランプの輝度データと対称

Table with 12 columns: 9L1,9L2, 9L3,9L4, 9L5,9L6, 9L7,9L8, 9L9,9L10, 9L11,9L12. Rows include RGB,RGB and 0x values for 60ms intervals.

【 図 2 5 8 】

【図258】

※ 再抽選演出輝度データテーブル (枠ランプ用係テーブル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

Table with 12 columns: 9L1,9L2, 9L3,9L4, 9L5,9L6, 9L7,9L8, 9L9,9L10, 9L11,9L12. Rows include RGB,RGB and 0x values for 30ms intervals.



【図263】

【図263】 当り時とハズレ時におけるランプの比較

【当り時】

輝度データテーブルW10 最終リーチ  
における振りパートの最終

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	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x500000	0x500000	0x500000	0x500000	0x500000	0x500000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

輝度データテーブルW18(一部) 最終リーチ  
を經由した当りエピソード

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
40	0xA0FA0F	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
40	0xFF0F0F	0xFB0F70	0xF30F30	0xF04F08	0xF0C0DF	0x90F50F	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

有彩色と無彩色とを  
交互に切り替え

振り時のW8よりも  
輝度が大きい

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ											
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

振り時のW8よりも  
輝度が大きい

輝度データテーブルW1(一部)

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	0x04F04F	0x08F0CF	0x0F0DF9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xA0F0F0	0x06F06F	0xA0F0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0
30	0x06F06F	0xA0F0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0x06F06F	0xA0F0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

ハズレ時のW14よりも  
切替時間が短い

役物動作時のW20よりも  
なめらかなラインボー  
(無彩色を挟まない)

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ											
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

輝度データテーブルW1(一部)

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	0x04F04F	0x08F0CF	0x0F0DF9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xA0F0F0	0x06F06F	0xA0F0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0
30	0x06F06F	0xA0F0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0x06F06F	0xA0F0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

【図264】

【図264】 図柄の揺れ態様について



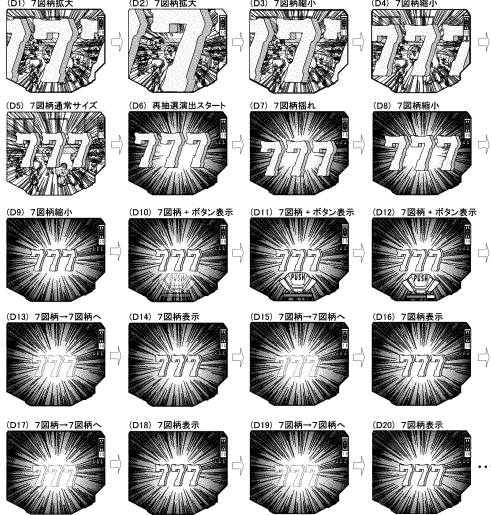
10

20

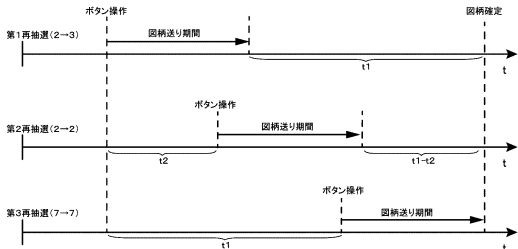
【図265】

【図265】

(A) 7図柄による再抽選演出の詳細説明図

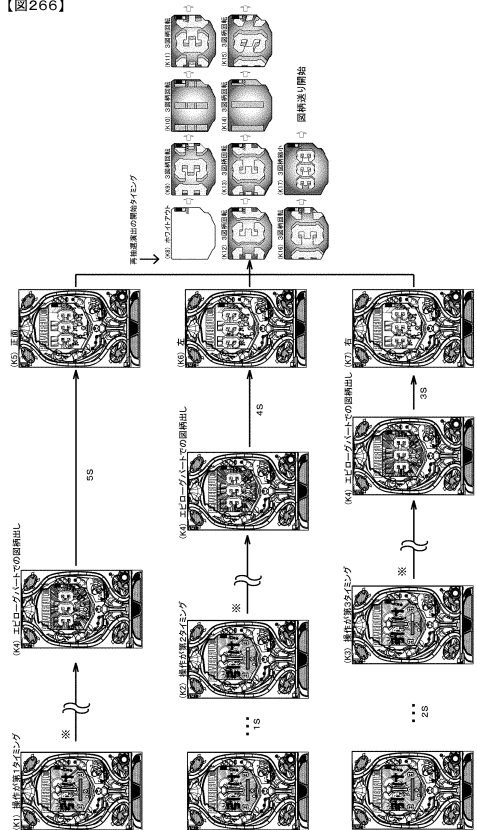


(B) 各再抽選演出のタイミングチャート



【図266】

【図266】



※部分は、役物可動+エピソードを省略した図載

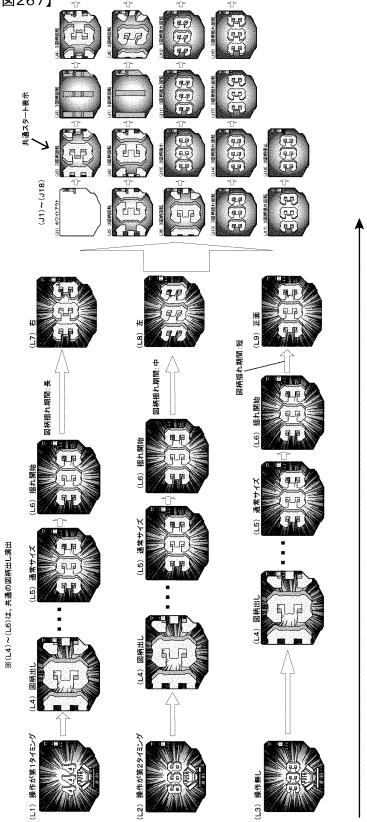
30

40

50

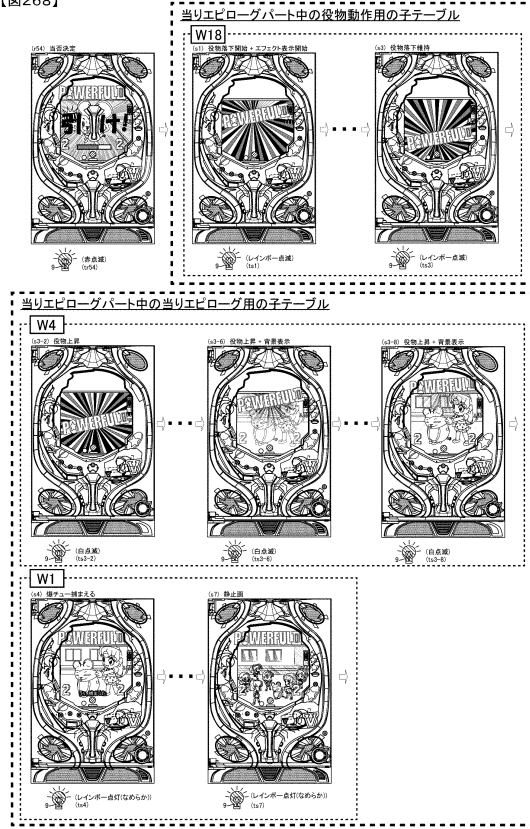
【図 267】

【図267】



【図 268】

【図268】

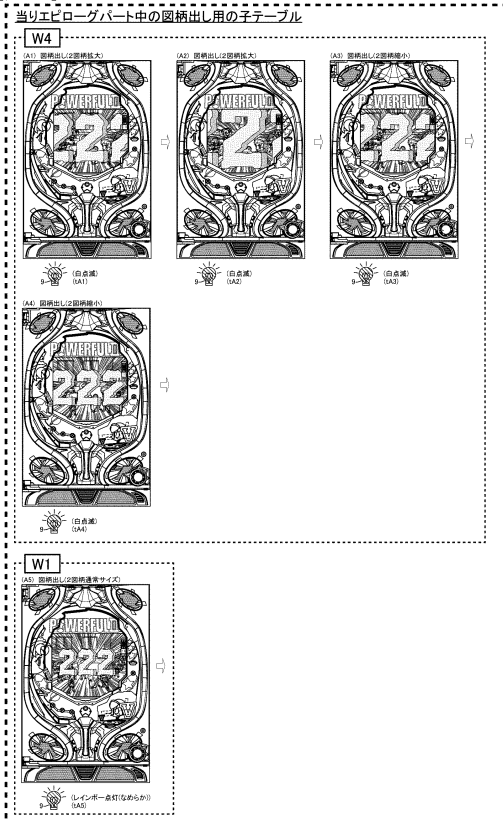


10

20

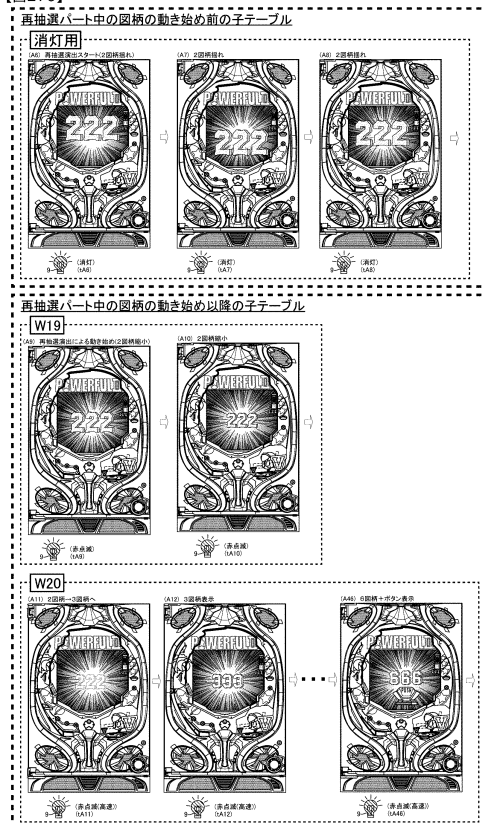
【図 269】

【図269】



【図 270】

【図270】

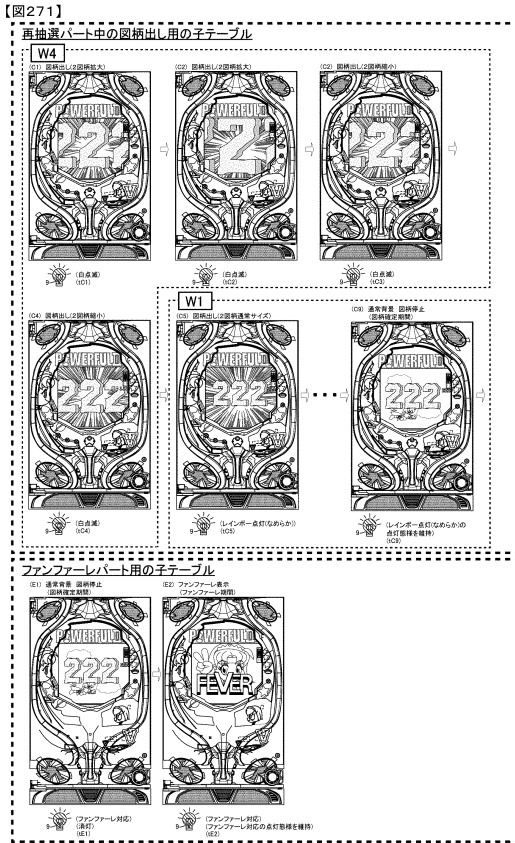


30

40

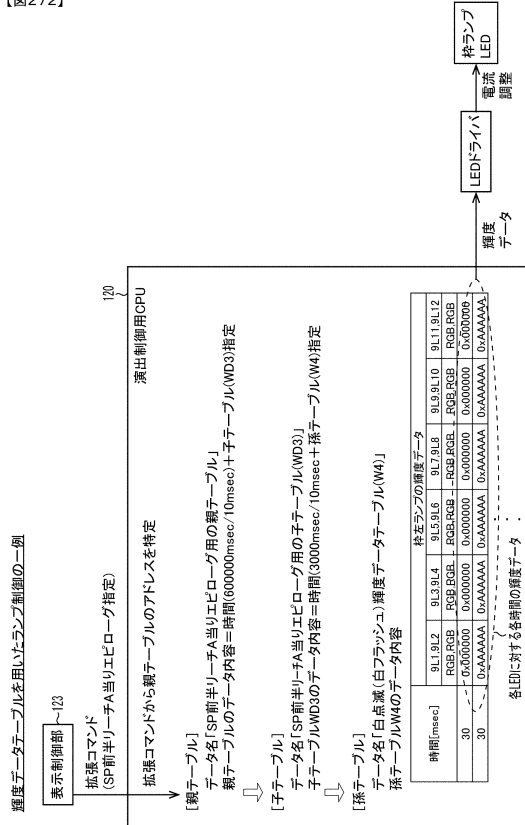
50

【 図 2 7 1 】



【 図 2 7 2 】

【 図 272 】

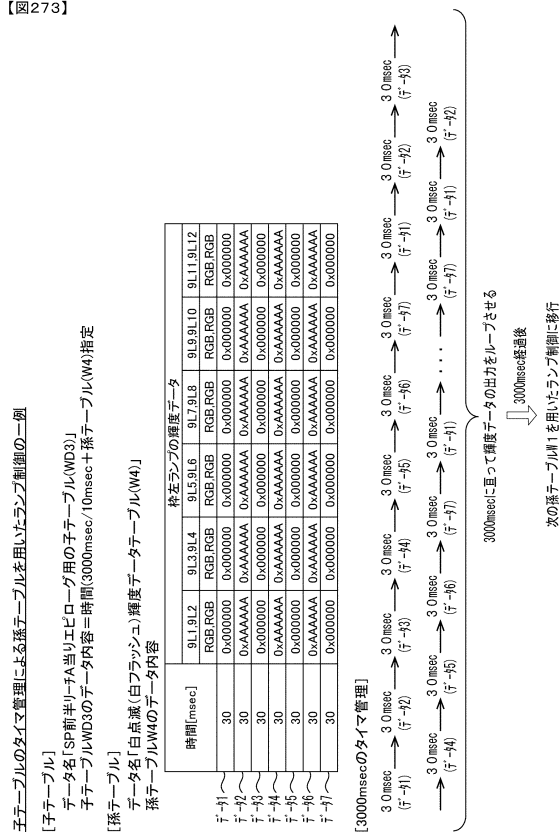


10

20

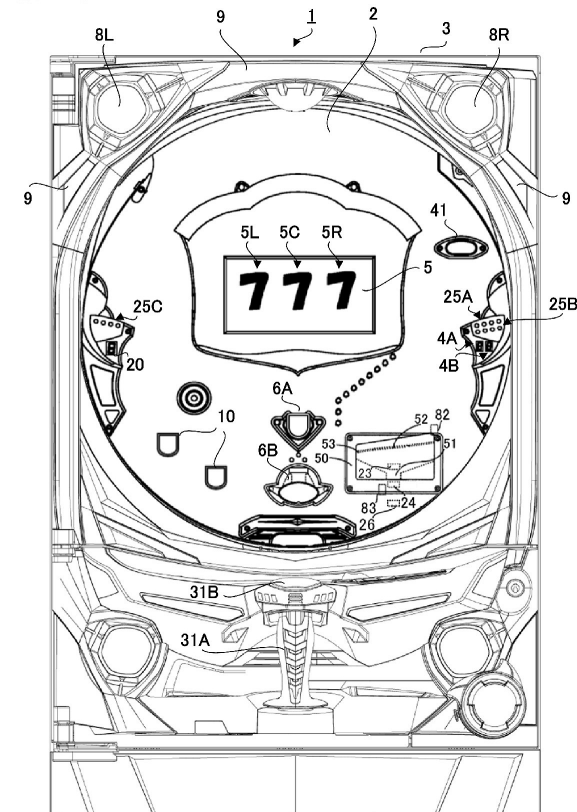
【 図 2 7 3 】

【 図 273 】



【 図 2 7 4 】

【 図 274 】



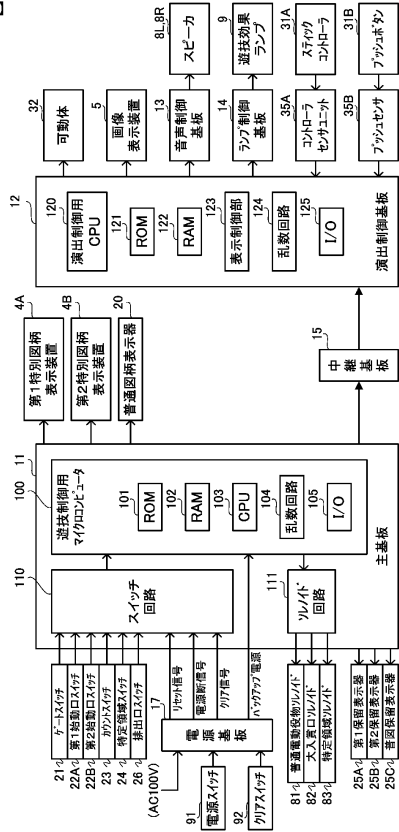
30

40

50

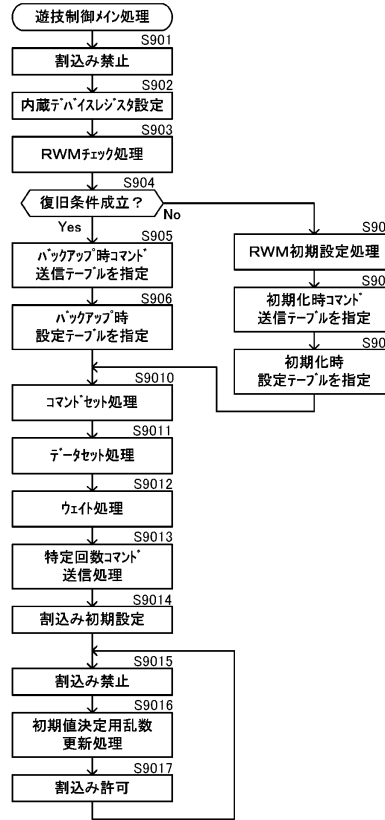
【図275】

【図275】



【図276】

【図276】

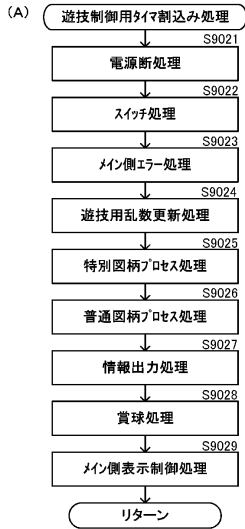


10

20

【図277】

【図277】

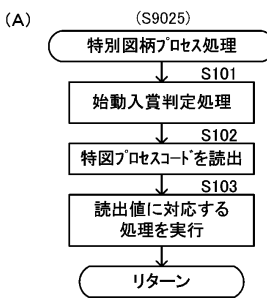


(B)

乱数	範囲	用途
MR1	0~65535	特別図柄判定用
MR2	0~99	当り図柄選択用
MR3	0~99	MR2初期値決定用
MR4	0~238	変動パターン種別選択用
MR5	0~250	変動パターン決定用
MR6	0~198	普通図柄当り判定用
MR7	0~198	MR6初期値決定用

【図278】

【図278】



(B)

特図プロセスコード	実行する処理
00	特別図柄通常処理
01	特別図柄変動処理
02	特別図柄停止処理
03	小当り開放前処理
04	小当り開放中処理
05	小当り開放後処理
06	小当り排出球待機処理
07	小当り終了処理
08	大入賞口開放前処理
09	大入賞口開放中処理
0A	大入賞口開放後処理
0B	大当り終了処理

30

40

50



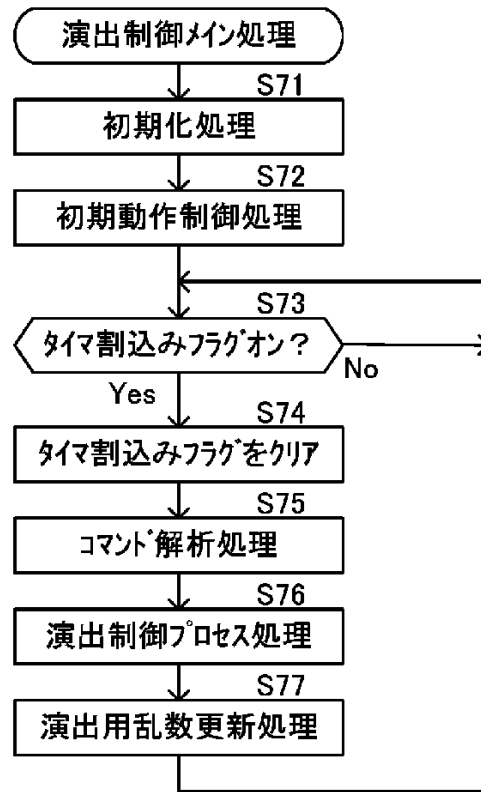
【図279】

【図279】

始動口入賞指定値	MR1判定値	特図表示結果
1	20001~20285 確率:1/230	大当り
	21001~21285 確率:1/230	小当り
	22001~22200 確率:1/327	時短
	上記数値以外	ハズレ
2	20001~20285 確率:1/230	大当り
	21001~29282 確率:1/7.91	小当り
	22001~22655 確率:1/100	時短
	上記数値以外	ハズレ

【図280】

【図280】

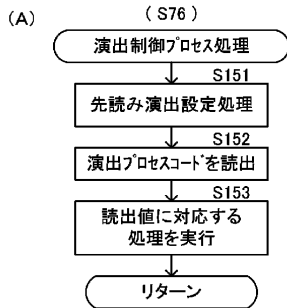


10

20

【図281】

【図281】

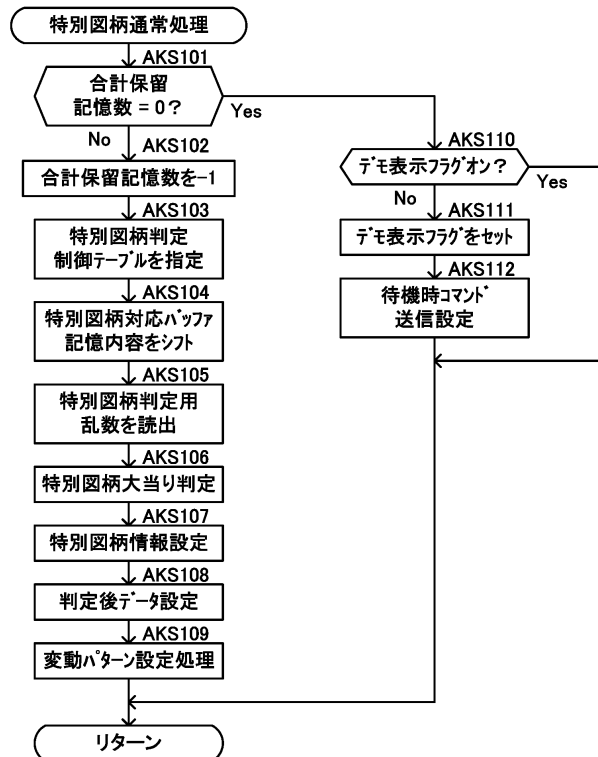


(B)

演出プロセスコード	実行する処理
00	変動パターンコマンド待ち処理
01	演出図柄変動開始処理
02	演出図柄変動中処理
03	演出図柄変動停止処理
04	小当り表示処理
05	小当り開放中処理
06	小当り終了演出処理
07	大当り表示処理
08	ラウンド中処理
09	ラウンド後処理
0A	大当り終了演出処理

【図282-1】

【図282-1】



30

40

50

【 図 282 - 2 】

【図282-2】

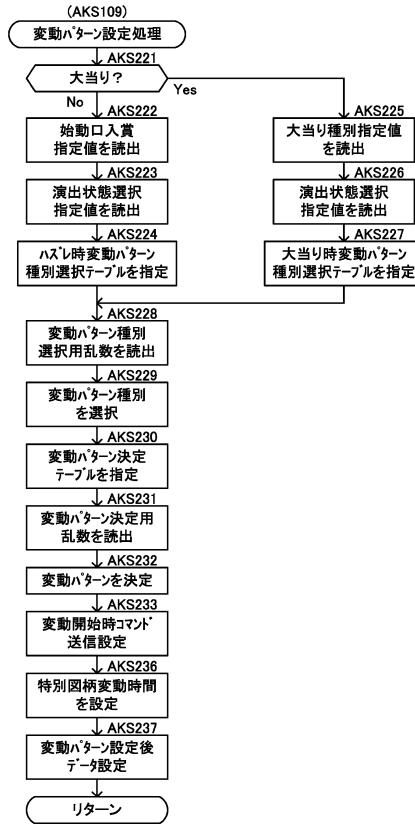
大当たり種別決定例

AKD01

始動口入賞 指定値	高ベース制御					
	なし 確定制御				あり	
	なし		あり		大当たり種別	決定割合
1	NA01	11/200	NA02	11/200	NA08	11/200
	NA02	44/200	NA02	44/200	NA08	44/200
	NA03	11/200	NA04	11/200	NA08	11/200
	NA04	34/200	NA04	34/200	NA08	34/200
	KA01	12/200	KA02	12/200	KA11	12/200
	KA02	7/200	KA02	7/200	KA11	7/200
	KA03	12/200	KA04	12/200	KA11	12/200
	KA04	19/200	KA04	19/200	KA11	19/200
	KA05	15/200	KA05	15/200	KA15	15/200
	KA06	35/200	KA06	35/200	KA15	35/200
2	NA05	2/200	NA05	2/200	NA09	2/200
	NA05	2/200	NA05	2/200	NA09	2/200
	NA06	2/200	NA06	2/200	NA10	2/200
	NA06	2/200	NA06	2/200	NA10	2/200
	NA07	1/200	NA07	1/200	NA11	1/200
	NA07	1/200	NA07	1/200	NA11	1/200
	NA07	2/200	NA07	2/200	NA11	2/200
	KA07	62/200	KA07	62/200	KA12	62/200
	KA08	50/200	KA08	50/200	KA13	50/200
	KA09	62/200	KA09	62/200	KA14	62/200
KA10	14/200	KA10	14/200	KA15	14/200	

【 図 282 - 3 】

【図282-3】



10

20

【 図 282 - 4 】

【図282-4】

ハズレ変動ハタン

変動ハタン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	20000	通常時短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	14000	通常時第1短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3500	通常時第2短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	3500	通常時第3短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA1-5	20320	通常時第1カセ→非リーチ(ハズレ)
PA1-6	67500	通常時第2カセ→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	10000	時短中短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	3500	時短中第1短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PB1-3	500	時短中第2短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PB1-4	500	時短中第1カセ→非リーチ(ハズレ)
PB1-5	2000	時短中第2カセ→非リーチ(ハズレ)
PB1-6	9000	時短中第1最終→非リーチ(ハズレ)
PB1-7	12500	時短中第2最終→非リーチ(ハズレ)
PB1-8	12500	時短中第3最終→非リーチ(ハズレ)
PB1-9	29900	時短中第4最終→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	45000	ノーマルリーチNOA(ハズレ)
PA2-2	53000	ノーマルリーチNOB(ハズレ)
PA2-3	36000	ノーマルリーチNOC(ハズレ)
PA2-4	82200	スーパーリーチSPA(ハズレ)
PA2-5	95900	スーパーリーチSPB(ハズレ)
PA2-6	149000	スーパーリーチSPC(ハズレ)
PA2-7	169000	スーパーリーチSPD(ハズレ)
PB2-1	3500	高速リーチSRA(ハズレ)
PB2-2	16500	スーパーリーチSPE(ハズレ)
PB2-3	35500	スーパーリーチSPF(ハズレ)

【 図 282 - 5 】

【図282-5】

大当たり変動ハタン

変動ハタン	特図変動時間(ms)	内容
PA3-1	71650	ノーマルリーチNOA(大当たり)
PA3-2	66200	ノーマルリーチNOB(大当たり)
PA3-3	46000	ノーマルリーチNOC(大当たり)
PA3-4	158500	スーパーリーチSPA1(大当たり)
PA3-5	159500	スーパーリーチSPA2(大当たり)
PA3-6	157900	スーパーリーチSPA3(大当たり)
PA3-7	135200	スーパーリーチSPA4(大当たり)
PA3-8	86000	スーパーリーチSPB(大当たり)
PA3-9	78400	スーパーリーチSPC(大当たり)
PA3-10	87400	スーパーリーチSPD(大当たり)
PB3-1	2500	高速SQA(大当たり)
PB3-2	4500	高速リーチSRA(大当たり)
PB3-3	11500	スーパーリーチSPE(大当たり)
PB3-4	30500	スーパーリーチSPF(大当たり)
PB3-5	49500	スーパーリーチSPG1(大当たり)
PB3-6	15500	スーパーリーチSPG2(大当たり)
PB3-7	34500	スーパーリーチSPG3(大当たり)
PB3-8	53500	スーパーリーチSPG4(大当たり)
PB3-9	11500	スーパーリーチSPH1(大当たり)
PB3-10	30500	スーパーリーチSPH2(大当たり)
PB3-11	49500	スーパーリーチSPH3(大当たり)

30

40

50

【図282-6】

【図282-6】

(A) ハズレ時参照テーブル AKA01

演出状態 選択指定値	参照テーブル
00	TS01
06	TS02
07	TS03
08	TS04
09	TS05
0A	TS06
0B	TS07
0C	TS08
0D	TS09
0E	TS02

(B) TS01

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0	0	TA10
	1	0	TA11
	2	0	TA12
	3	0	TA13
2	0	0~3	TA20
	1~4	0~3	TA21

(C) TS02

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB10
2	0~4	0	TB20
	0~4	1~3	TB21

(D) TS03

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB10
2	0~4	0	TB22
	0~4	1~3	TB23

(E) TS04

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB10
2	0~4	0	TB24
	0~4	1~3	TB25

【図282-8】

【図282-8】

大当り時参照テーブル

TS21

演出状態 選択指定値	大当り種別	選択テーブル
00	NA01,NA02,NA05, KA01,KA02,KA07	TA30
	NA03,NA04,NA06, KA03,KA04,KA05, KA08	TA31
	NA07, KA06,KA09,KA10	TA32
06,0E	NA08~NA11, KA11~KA15	TB30
07	NA08,NA09, KA11,KA12	TB31
	NA10,KA13	TB32
	NA11,KA14	TB33
	KA15	TB34
08	NA08,NA09, KA11,KA12	TB35
	NA10,KA13	TB36
	NA11,KA14	TB37
	KA15	TB38
09,0B, 0C,0D	NA08~NA11, KA11~KA14	TB40
	KA15	TB41
0A	NA08,NA09, KA11,KA12	TB42
	NA10,KA13	TB43
	NA11,KA14	TB44
	KA15	TB45

【図282-7】

【図282-7】

(A)

TS05

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB11

(B)

TS06

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB12
2	0~4	0	TB26
	0~4	1~3	TB27

(C)

TS07

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB13

(D)

TS08

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB14

(E)

TS09

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB15

【図282-9】

【図282-9】

(A)

TA10

変動パターン種別	選択割合
CA1-1	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

(B)

TA11

変動パターン種別	選択割合
CA1-2	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

(C)

TA12

変動パターン種別	選択割合
CA1-3	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

(D)

TA13

変動パターン種別	選択割合
CA1-4	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

(E)

TA20

変動パターン種別	選択割合
CA1-1	239/239

(F)

TA21

変動パターン種別	選択割合
CA1-3	239/239

10

20

30

40

50

【 図 2 8 2 - 1 0 】

【図282-10】

(A)	TB10
変動パターン種別	選択割合
CB1-1	239/239
(B)	TB11
変動パターン種別	選択割合
CB1-5	239/239
(C)	TB12
変動パターン種別	選択割合
CB1-1	239/239
(D)	TB13
変動パターン種別	選択割合
CB1-7	239/239
(E)	TB14
変動パターン種別	選択割合
CB1-8	239/239
(F)	TB15
変動パターン種別	選択割合
CB1-9	239/239
(G)	TB20
変動パターン種別	選択割合
CB1-2	239/239
(H)	TB21
変動パターン種別	選択割合
CB1-3	239/239
(I)	TB22
変動パターン種別	選択割合
CB1-2	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239
(J)	TB23
変動パターン種別	選択割合
CB1-3	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239
(K)	TB24
変動パターン種別	選択割合
CB1-2	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239
(L)	TB25
変動パターン種別	選択割合
CB1-3	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239
(M)	TB26
変動パターン種別	選択割合
CB1-2	215/239
CB1-6	13/239
CB2-2	11/239
(N)	TB27
変動パターン種別	選択割合
CB1-3	215/239
CB1-6	13/239
CB2-2	11/239

【 図 2 8 2 - 1 1 】

【図282-11】

(A)	TA30
変動パターン種別	選択割合
CA3-1	3/239
CA3-2	214/239
CA3-3	22/239
(B)	TA31
変動パターン種別	選択割合
CA3-1	3/239
CA3-2	167/239
CA3-3	63/239
CA3-4	6/239
(C)	TA32
変動パターン種別	選択割合
CA3-2	206/239
CA3-3	31/239
CA3-4	2/239
(D)	TB30
変動パターン種別	選択割合
CB3-1	239/239
(E)	TB31
変動パターン種別	選択割合
CB3-2	239/239
(F)	TB32
変動パターン種別	選択割合
CB3-3	239/239
(G)	TB33
変動パターン種別	選択割合
CB3-4	239/239
(H)	TB34
変動パターン種別	選択割合
CB3-5	239/239
(I)	TB35
変動パターン種別	選択割合
CB3-2	239/239
(J)	TB36
変動パターン種別	選択割合
CB3-3	239/239
(K)	TB37
変動パターン種別	選択割合
CB3-4	239/239
(L)	TB38
変動パターン種別	選択割合
CB3-5	239/239

10

20

【 図 2 8 2 - 1 2 】

【図282-12】

(A)	TB40
変動パターン種別	選択割合
CB4-1	239/239
(B)	TB41
変動パターン種別	選択割合
CB4-2	239/239
(C)	TB42
変動パターン種別	選択割合
CB4-3	239/239
(D)	TB43
変動パターン種別	選択割合
CB4-4	239/239
(E)	TB44
変動パターン種別	選択割合
CB4-5	239/239
(F)	TB45
変動パターン種別	選択割合
CB4-6	239/239

【 図 2 8 2 - 1 3 】

【図282-13】

(A)	CA1-1
変動パターン	決定割合
PA1-1	120/251
PA1-5	93/251
PA1-6	38/251
(B)	CA1-2
変動パターン	決定割合
PA1-2	251/251
(C)	CA1-3
変動パターン	決定割合
PA1-3	251/251
(D)	CA1-4
変動パターン	決定割合
PA1-4	251/251
(E)	CA1-5
変動パターン	決定割合
PA1-5	196/251
PA1-6	55/251
(F)	CA2-1
変動パターン	決定割合
PA2-1	23/251
PA2-2	220/251
PA2-3	8/251
(G)	CA2-2
変動パターン	決定割合
PA2-4	171/251
PA2-5	80/251
(H)	CA2-3
変動パターン	決定割合
PA2-6	141/251
PA2-7	110/251
(I)	CA3-1
変動パターン	決定割合
PA3-1	2/251
PA3-2	1/251
PA3-3	248/251
(J)	CA3-2
変動パターン	決定割合
PA3-4	80/251
PA3-5	80/251
PA3-6	88/251
PA3-7	3/251
(K)	CA3-3
変動パターン	決定割合
PA3-8	251/251
(L)	CA3-4
変動パターン	決定割合
PA3-9	125/251
PA3-10	126/251

30

40

50

【 図 2 8 2 - 1 4 】

【図282-14】

(A)	CB1-1
変動パターン	決定割合
PB1-1	251/251
(B)	CB1-2
変動パターン	決定割合
PB1-2	251/251
(C)	CB1-3
変動パターン	決定割合
PB1-3	251/251
(D)	CB1-4
変動パターン	決定割合
PB1-4	201/251
PB1-5	50/251
(E)	CB1-5
変動パターン	決定割合
PB1-6	251/251
(F)	CB1-6
変動パターン	決定割合
PB1-4	226/251
PB1-5	25/251
(G)	CB1-7
変動パターン	決定割合
PB1-7	251/251
(H)	CB1-8
変動パターン	決定割合
PB1-8	251/251
(I)	CB1-9
変動パターン	決定割合
PB1-9	251/251

(J)	CB2-1
変動パターン	決定割合
PB2-1	141/251
PB2-2	101/251
PB2-3	9/251
(K)	CB2-2
変動パターン	決定割合
PB2-1	155/251
PB2-2	78/251
PB2-3	18/251

【 図 2 8 2 - 1 5 】

【図282-15】

(A)	CB3-1
変動パターン	決定割合
PB3-1	251/251
(B)	CB3-2
変動パターン	決定割合
PB3-1	75/251
PB3-2	176/251
(C)	CB3-3
変動パターン	決定割合
PB3-2	39/251
PB3-3	80/251
PB3-4	25/251
PB3-5	1/251
PB3-6	80/251
PB3-7	25/251
PB3-8	1/251
(D)	CB3-4
変動パターン	決定割合
PB3-2	39/251
PB3-3	59/251
PB3-4	21/251
PB3-5	1/251
PB3-6	99/251
PB3-7	31/251
PB3-8	1/251
(E)	CB3-5
変動パターン	決定割合
PB3-9	151/251
PB3-10	75/251
PB3-11	25/251

10

20

【 図 2 8 2 - 1 6 】

【図282-16】

(A)	CB4-1
変動パターン	決定割合
PB3-2	251/251
(B)	CB4-2
変動パターン	決定割合
PB3-9	251/251
(C)	CB4-3
変動パターン	決定割合
PB3-1	1/251
PB3-2	250/251
(D)	CB4-4
変動パターン	決定割合
PB3-2	11/251
PB3-3	6/251
PB3-4	18/251
PB3-5	36/251
PB3-6	18/251
PB3-7	54/251
PB3-8	108/251

(E)	CB4-5
変動パターン	決定割合
PB3-2	11/251
PB3-3	6/251
PB3-4	18/251
PB3-5	36/251
PB3-6	18/251
PB3-7	54/251
PB3-8	108/251
(F)	CB4-6
変動パターン	決定割合
PB3-9	26/251
PB3-10	75/251
PB3-11	150/251

【 図 2 8 2 - 1 7 】

【図282-17】

演出図柄指定コマンド設定例

AKB01

大当り種別	演出図柄指定コマンド
NA01	8C01
NA02	8C01
NA03	8C02
NA04	8C02
NA05	8C0B
NA06	8C02
NA07	8C0C
NA08	8C01
NA09	8C0B
NA10	8C02
NA11	8C0C

大当り種別	演出図柄指定コマンド
KA01	8C0A
KA02	8C04
KA03	8C09
KA04	8C05
KA05	8C07
KA06	8C08
KA07	8C03
KA08	8C05
KA09	8C06
KA10	8C08
KA11	8C04
KA12	8C03
KA13	8C05
KA14	8C06
KA15	8C08

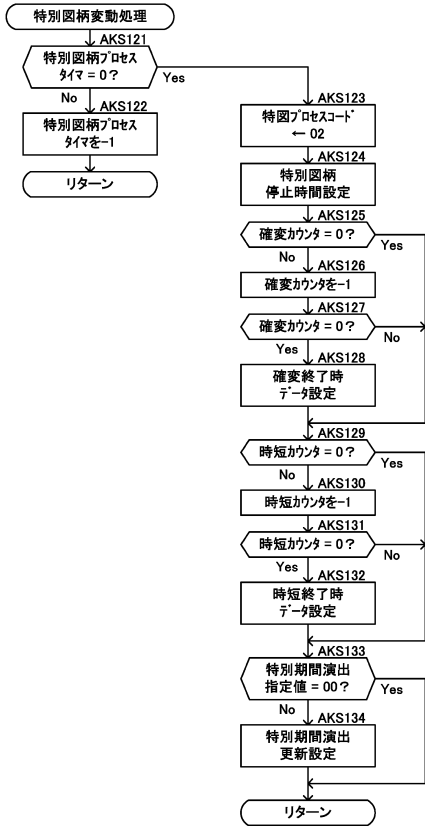
30

40

50

【 図 2 8 2 - 1 8 】

【図282-18】



【 図 2 8 2 - 1 9 】

【図282-19】

特別期間演出設定テーブル AKT01

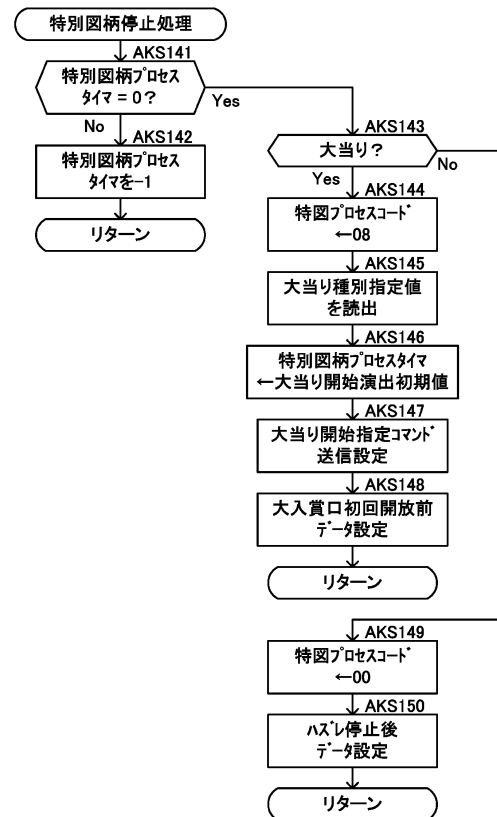
特別期間 演出指定値	時短カウンタ 判定値	演出状態選択 指定値	背景指定 コメント
05	63	03	9503
	62	07	9506
	1	0C	9506
	0	00	9500
06	63	03	9503
	62	08	9505
	1	0C	9505
	0	00	9500
07	66	07	9506
	1	0C	9506
	0	00	9500
08	66	08	9505
	1	0C	9505
	0	00	9500
09	1	0C	9506
	0	00	9500
0A	1	0C	9505
	0	00	9500
0B	566	07	9506
	501	09	9506
	500	0A	9504
	1	0B	9504
	0	00	9500
0C	566	08	9505
	501	09	9505
	500	0A	9504
	1	0B	9504
	0	00	9500
0D	9996	07	9506
	9931	0D	9506
	9930	0E	9509
	0	00	9500
0E	9996	08	9505
	9931	0D	9505
	9930	0E	9509
	0	00	9500

10

20

【 図 2 8 2 - 2 0 】

【図282-20】



【 図 2 8 2 - 2 1 】

【図282-21】

大当り開始時設定例 AKB02

大当り種別	大入賞口開放 回数最大値	大当り開始 指定コメント	大当り開始 演出時間(ms)	大当り開始 演出パターン
NA01	03	A001	7500	APA1
NA02	03	A001	7500	APA1
NA03	03	A001	7500	APA1
NA04	03	A001	7500	APA1
NA05	02	A000	7500	APA1
NA06	04	A00F	7500	APA1
NA07	07	A002	8000	APA2
NA08	03	A00E	100	APA31
NA09	02	A00A	100	APA32
NA10	04	A00B	100	APA33
NA11	07	A00C	100	APA34
KA01	03	A005	7500	APA1
KA02	03	A006	7500	APA1
KA03	03	A005	7500	APA1
KA04	03	A006	7500	APA1
KA05	10	A008	7500	APA1
KA06	10	A009	8000	APA2
KA07	02	A004	7500	APA1
KA08	04	A010	7500	APA1
KA09	07	A007	8000	APA2
KA10	10	A009	8000	APA2
KA11	03	A00E	100	APA31
KA12	02	A00A	100	APA32
KA13	04	A00B	100	APA33
KA14	07	A00C	100	APA34
KA15	10	A00D	14000	APA35

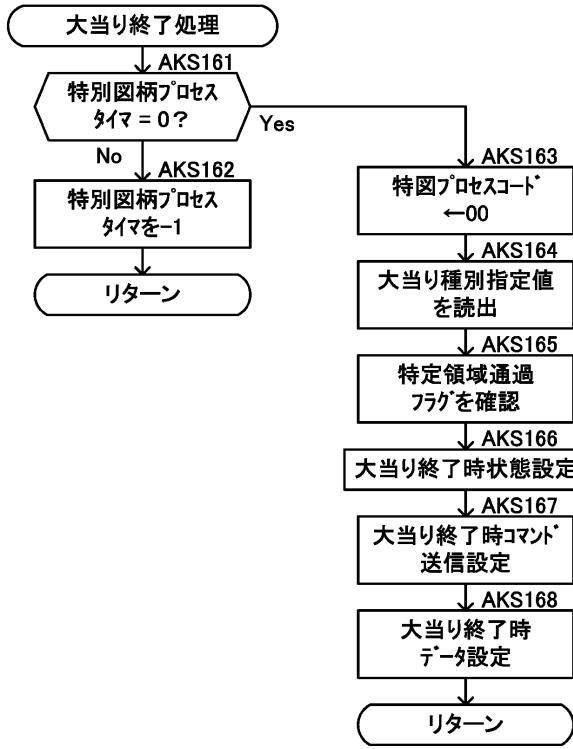
30

40

50

【図282-22】

【図282-22】



【図282-23】

【図282-23】

大当り終了時設定例

AKB11

大当り種別	時短カウンタ初期値	大当り終了演出時間(ms)	演出状態選択指定値
NA01	8	48000	02
NA02	100	48000	02
NA03	8	48000	02
NA04	100	48000	02
NA05	70	9500	06
NA06	70	9500	06
NA07	70	9500	06
NA08	570	3500	06
NA09	10000	3500	06
NA10	10000	3500	06
NA11	10000	3500	06
KA01	8	48000	02
KA02	70	48000	02
KA03	8	48000	02
KA04	70	48000	02
KA05	70	9500	06
KA06	70	9500	06
KA07	70	9500	06
KA08	70	9500	06
KA09	70	9500	06
KA10	70	9500	06
KA11	70	3500	06
KA12	70	3500	06
KA13	70	3500	06
KA14	70	3500	06
KA15	70	3500	06

10

20

確変カウンタ初期値 = 70 (V入賞あり)

【図282-24】

【図282-24】

大当り終了時設定例

AKB12

大当り種別	V入賞	大当り終了指定コメント	特別期間演出指定値	大当り後背景指定
NA01	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
NA02	なし	A301	03	9502
	あり	A307	04	9503
NA03	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
NA04	なし	A301	03	9502
	あり	A307	04	9503
NA05	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
NA06	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
NA07	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
NA08	なし	A308	0C	9505
	あり	A308	0B	9506
NA09	なし	A306	0E	9505
	あり	A306	0D	9506
NA10	なし	A306	0E	9505
	あり	A306	0D	9506
NA11	なし	A306	0E	9505
	あり	A306	0D	9506

【図282-25】

【図282-25】

大当り終了時設定例

AKB13

大当り種別	V入賞	大当り終了指定コメント	特別期間演出指定値	大当り後背景指定
KA01	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
KA02	なし	A302	06	9503
	あり	A302	05	9503
KA03	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
KA04	なし	A302	06	9503
	あり	A302	05	9503
KA05	なし	A303	0A	9505
	あり	A303	09	9506
KA06	なし	A303	0A	9505
	あり	A303	09	9506
KA07	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA08	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA09	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA10	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA11	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA12	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA13	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA14	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA15	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506

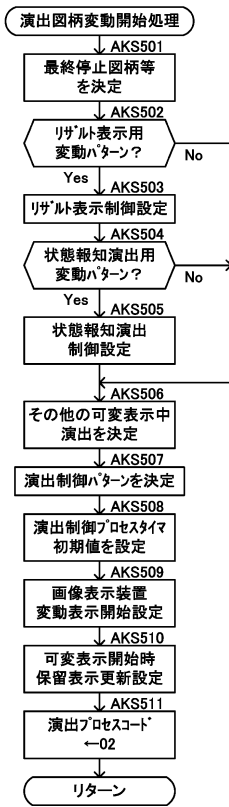
30

40

50

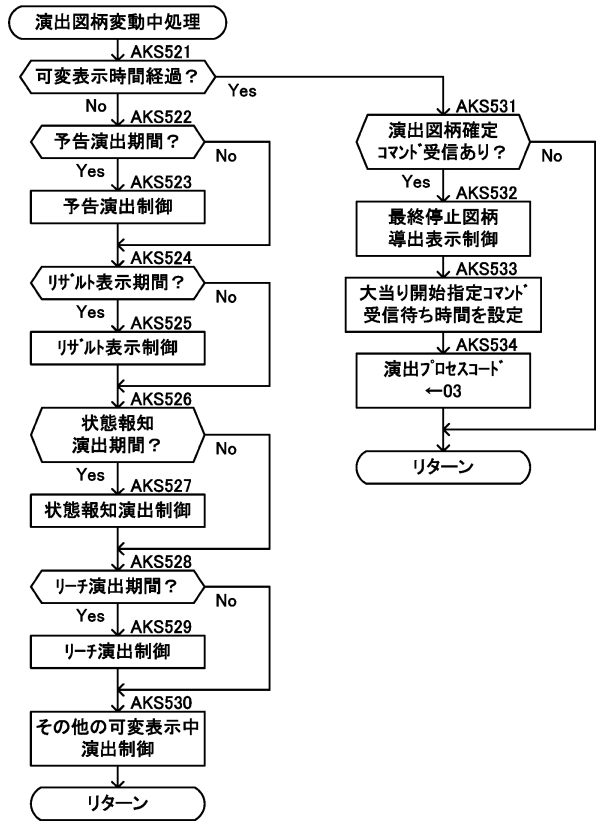
【 図 2 8 2 - 2 6 】

【図282-26】



【 図 2 8 2 - 2 7 】

【図282-27】

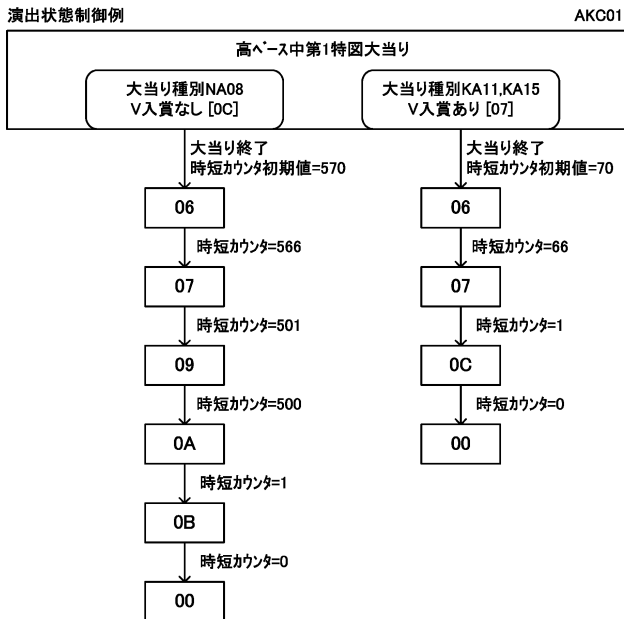


10

20

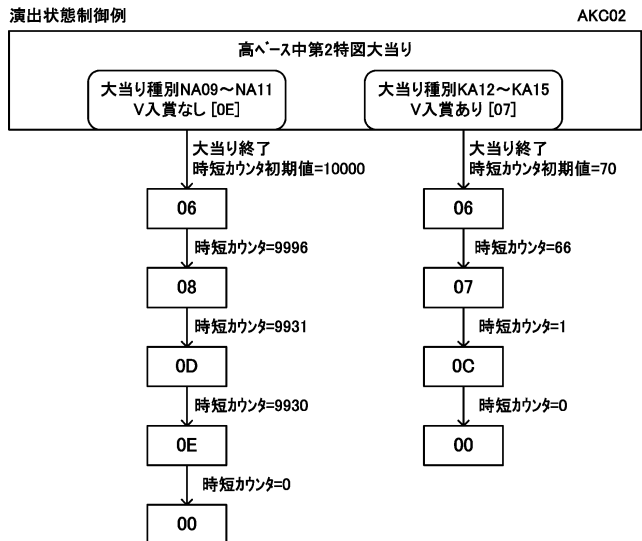
【 図 2 8 2 - 2 8 】

【図282-28】



【 図 2 8 2 - 2 9 】

【図282-29】



30

40

50



【 図 2 8 2 - 3 0 】

【図282-30】

(A) 可変表示制御例 AKC11

演出状態 選択指定値	遊技状態	可変表示結果	決定可能 パターン種別	決定可能パターン	特図変動時間(ms)
0C	高確高へース	ハズレ	CB1-8	PB1-8	12500
0D	低確高へース	ハズレ	CB1-9	PB1-9	29900

(B) 大当たり制御例 AKC12

大当たり種別	大入賞口開放 回数最大値	時短カンタン 初期値	高へース中 決定率(第2特図)
NA09	02	10000	2%
NA10	04	10000	2%
NA11	07	10000	2%
KA12	02	70	31%
KA13	04	70	25%
KA14	07	70	31%
KA15	10	70	7%

(C) 大当たり時演出制御例 AKC13

大当たり種別	大入賞口開放 回数最大値	大当たり開始 演出時間(ms)	大当たり開始 演出パターン	大当たり中 演出パターン	大当たり終了 演出パターン
NA09	02	100	APA32	APB32	APC32
NA10	04	100	APA33	APB33	APC33
NA11	07	100	APA34	APB34	APC34
KA12	02	100	APA32	APB32	APC32
KA13	04	100	APA33	APB33	APC33
KA14	07	100	APA34	APB34	APC34
KA15	10	14000	APA35	APB35	APC35

【 図 2 8 2 - 3 1 】

【図282-31】

可変表示制御例 AKC21

大当たり種別	大入賞口開放 回数最大値	決定可能 パターン種別	決定可能 パターン	特図変動時間(ms)	平均変動時間(ms)
NA09,KA12	02	CB3-2	PB3-1	2500	3900
			PB3-2	4500	
			PB3-3	4500	
			PB3-4	4500	
NA10,KA13	04	CB3-3	PB3-5	11500	16190
			PB3-6	30500	
			PB3-7	30500	
			PB3-8	30500	
			PB3-9	15500	
			PB3-10	15500	
			PB3-11	15500	
			PB3-12	15500	
NA11,KA14	07	CB3-4	PB3-13	30500	16740
			PB3-14	30500	
			PB3-15	30500	
			PB3-16	30500	
			PB3-17	30500	
KA15	10	CB3-5	PB3-18	11500	20960
			PB3-19	30500	

10

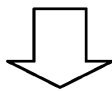
20

【 図 2 8 2 - 3 2 】

【図282-32】

可変表示制御例 AKC22

大当たり種別	平均変動時間(ms)	高へース中決定率 (第2特図)
NA09	3900	2%
NA10	16190	2%
NA11	16740	2%
KA12	3900	31%
KA13	16190	25%
KA14	16740	31%
KA15	20960	7%



平均変動時間(全体)  
12650ms

【 図 2 8 2 - 3 3 】

【図282-33】

(A) 可変表示制御例 AKC31

演出状態 選択指定値	遊技状態	可変表示結果	変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)
07	高確高へース	ハズレ	CB2-1	PB2-2	16500
				PB2-3	35500
08	低確高へース	ハズレ	CB2-1	PB2-2	16500
				PB2-3	35500
0C	高確高へース	大当たり	CB1-8	PB1-8	12500
				CB4-1	4500
				CB4-2	11500
				PB3-9	11500
0D	低確高へース	大当たり	CB1-9	PB1-9	29900
				CB4-1	4500
				PB3-2	4500
				PB3-9	11500

30

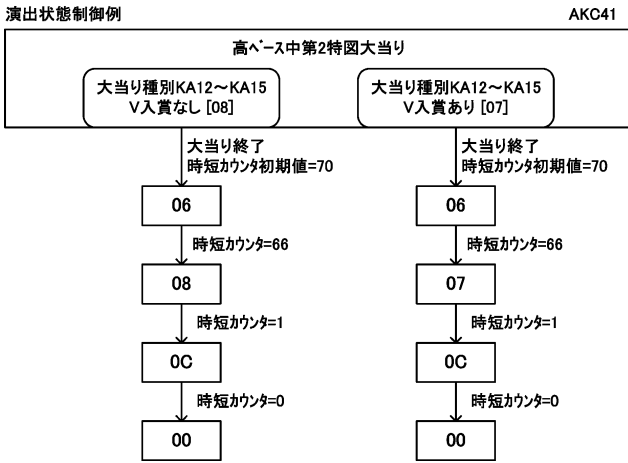
(B) 可変表示制御例 AKC32

演出状態 選択指定値	大当たり種別	大入賞口開放 回数最大値	決定可能 パターン種別	決定可能パターン	特図変動時間(ms)
07,08	NA09,KA12	02	CB3-2	PB3-1	2500
				PB3-2	4500
				PB3-3	4500
				PB3-4	11500
	NA10,KA13	04	CB3-3	PB3-5	30500
				PB3-6	49500
				PB3-7	15500
				PB3-8	34500
				PB3-9	53500
				PB3-10	53500
0C,0D	NA09,KA12	02	CB4-1	PB3-2	4500
				PB3-2	4500
NA10,KA13	04	CB4-1	CB4-1	PB3-2	4500
				PB3-2	4500

40

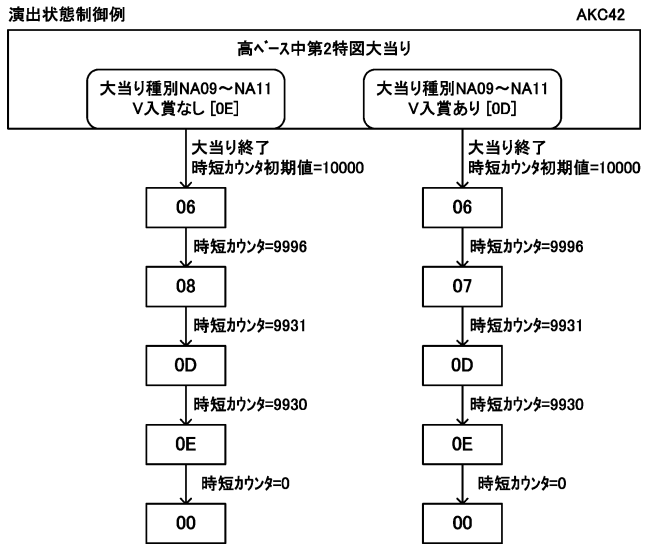
【 図 2 8 2 - 3 4 】

【図282-34】



【 図 2 8 2 - 3 5 】

【図282-35】



10

20

30

40

50

【 図 2 8 2 - 3 6 】

【図282-36】

