

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7667016号
(P7667016)

(45)発行日 令和7年4月22日(2025.4.22)

(24)登録日 令和7年4月14日(2025.4.14)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全697頁)

(21)出願番号	特願2021-127360(P2021-127360)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年8月3日(2021.8.3)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2023-22465(P2023-22465A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和5年2月15日(2023.2.15)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和6年4月8日(2024.4.8)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
			株式会社三共内
		審査官	篠崎 正

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

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

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能であり、

前記特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターンと、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定可能であり、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンドを送信可能であり、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンドを送信可能であり、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンドを送信可能であり、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンドを送信可能であり、

前記演出制御手段は、

前記第 1 コマンドを受信したときに、第 1 リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、該第 1 コマンドを受信したときに、前記第 1 リーチを実行する前に前記第 1 リーチと異なる前段リーチを実行した後、前記第 1 リーチを実行することが可能であり、

10

前記第 2 コマンドを受信したときに、前記第 1 リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、該第 2 コマンドを受信したときに、前記第 1 リーチを実行する前に前記前段リーチを実行した後、前記第 1 リーチを実行することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、該第 3 コマンドを受信したときに、前記第 2 リーチを実行する前に前記前段リーチを実行することなく、前記第 2 リーチを実行することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、該第 4 コマンドを受信したときに、前記第 2 リーチを実行する前に前記前段リーチを実行することなく、前記第 2 リーチを実行することが可能であり、

20

前記第 1 リーチは、該第 1 リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 2 リーチは、該第 2 リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 1 リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間よりも前記第 2 リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間の方が短く、

前記第 1 リーチは、第 1 状態において実行可能なリーチであり、

30

前記第 2 リーチは、前記第 1 状態とは異なる第 2 状態において実行可能なリーチであり、

前記第 1 リーチにおけるタイトル表示パートおよび前記第 2 リーチにおけるタイトル表示パートは、

タイトル表示が開始されてから特定領域に表示されるまでの第 1 パートと、

タイトル表示が前記特定領域に表示されている第 2 パートと、

タイトル表示の表示を終了する第 3 パートと、で構成され、

前記表示手段は、

前記第 1 リーチにより前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示を表示可能であり、

前記有利状態名称表示は、第 1 方向から定位置に移動するように表示され、

40

前記第 1 リーチに対応するタイトルの名称表示は、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向から定位置に移動するように表示され、

前記第 1 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、前記第 2 パートが前記第 1 パートおよび前記第 3 パートよりも長く、該第 1 パートが該第 3 パートよりも長くなるように該第 1 リーチに対応するタイトル表示を表示し、

前記第 2 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、前記第 2 パートが前記第 1 パートおよび前記第 3 パートよりも長く、該第 1 パートが該第 3 パートよりも長くなるように該第 2 リーチに対応するタイトル表示を表示し、

キャラクタが動作するキャラクタ表示を表示可能であって、

前記キャラクタ表示において、キャラクタが発するセリフ音と、当該キャラクタによる

50

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、前記キャラクタが発するセリフ音に対応する字幕表示を行い、前記キャラクタによる動作音に対応する字幕表示を行わない、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、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（特許文献1）。また、大当り図柄のうち、非確変図柄（通常大当り図柄）で仮停止した後に大当り図柄が再変動し、その後に非確変図柄または確変図柄が停止するような再抽選演出を実行する遊技機が知られている（特許文献2）。さらに、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行う遊技機が知られている（例えば、特許文献3参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2019-118411号公報

【文献】特開2016-179389号公報

【文献】特開2019-118411号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1、特許文献2、及び特許文献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、上記の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】

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

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能であり、

前記特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターンと、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定可能であり、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンドを送信可能であり、

10

20

30

40

50

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンドを送信可能であり、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンドを送信可能であり、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンドを送信可能であり、

前記演出制御手段は、

前記第 1 コマンドを受信したときに、第 1 リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、該第 1 コマンドを受信したときに、前記第 1 リーチを実行する前に前記第 1 リーチと異なる前段リーチを実行した後、前記第 1 リーチを実行することが可能であり、

10

前記第 2 コマンドを受信したときに、前記第 1 リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、該第 2 コマンドを受信したときに、前記第 1 リーチを実行する前に前記前段リーチを実行した後、前記第 1 リーチを実行することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、該第 3 コマンドを受信したときに、前記第 2 リーチを実行する前に前記前段リーチを実行することなく、前記第 2 リーチを実行することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、該第 4 コマンドを受信したときに、前記第 2 リーチを実行する前に前記前段リーチを実行することなく、前記第 2 リーチを実行することが可能であり、

20

前記第 1 リーチは、該第 1 リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 2 リーチは、該第 2 リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 1 リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間よりも前記第 2 リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間の方が短く、

前記第 1 リーチは、第 1 状態において実行可能なリーチであり、

30

前記第 2 リーチは、前記第 1 状態とは異なる第 2 状態において実行可能なリーチであり、

前記第 1 リーチにおけるタイトル表示パートおよび前記第 2 リーチにおけるタイトル表示パートは、

タイトル表示が開始されてから特定領域に表示されるまでの第 1 パートと、

タイトル表示が前記特定領域に表示されている第 2 パートと、

タイトル表示の表示を終了する第 3 パートと、で構成され、

前記表示手段は、

前記第 1 リーチにより前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示を表示可能であり、

前記有利状態名称表示は、第 1 方向から定位置に移動するように表示され、

40

前記第 1 リーチに対応するタイトルの名称表示は、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向から定位置に移動するように表示され、

前記第 1 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、前記第 2 パートが前記第 1 パートおよび前記第 3 パートよりも長く、該第 1 パートが該第 3 パートよりも長くなるように該第 1 リーチに対応するタイトル表示を表示し、

前記第 2 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、前記第 2 パートが前記第 1 パートおよび前記第 3 パートよりも長く、該第 1 パートが該第 3 パートよりも長くなるように該第 2 リーチに対応するタイトル表示を表示し、

キャラクタが動作するキャラクタ表示を表示可能であって、

前記キャラクタ表示において、キャラクタが発するセリフ音と、当該キャラクタによる

50

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、前記キャラクタが発するセリフ音に対応する字幕表示を行い、前記キャラクタによる動作音に対応する字幕表示を行わない。

【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。

10

【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列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列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。

20

【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列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。

30

【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。

40

【図35】開始パートのシナリオを説明するための図である。

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

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

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

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

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

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

50

【図 4 2】 当りエピローグパート（S P 後半リーチ A）、ハズレエピローグパート（S P 後半リーチ A）のシナリオを説明するための図である。

【図 4 3】 煽りパート（S P 後半リーチ B）のシナリオを説明するための図である。

【図 4 4】 当りエピローグパート（S P 後半リーチ B）、ハズレエピローグパート（S P 後半リーチ B）のシナリオを説明するための図である。

【図 4 5】 煽りパート（S P 最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。

【図 4 6】 煽りパート（S P 最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。

【図 4 7】 当りエピローグパート（S P 最終リーチ）、ハズレエピローグパート（S P 最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。

【図 4 8】 救済当りパートのシナリオを説明するための図である。

10

【図 4 9】 再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオを説明するための図である。

【図 5 0】 再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。

【図 5 1】 再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。

【図 5 2】 LED ドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。

【図 5 3】 遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。

【図 5 4】 遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。

【図 5 5】 開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

20

【図 5 6】 開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図 5 7】 開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図 5 8】 開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図 5 9】 開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図 6 0】 開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図 6 1】 開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図 6 2】 煽りパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

【図 6 3】 煽りパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

【図 6 4】 煽りパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

【図 6 5】 煽りパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

30

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

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

【図 6 8】 当りエピローグパート（S P 前半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

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

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

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

40

【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。

50

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 9 6】煽りパート（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 7】当りエピソードパート（S P 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

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

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

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

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

【図102】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103】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104】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105】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106】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 107】煽りパート（SP 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。

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

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

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

【図 1 1 1】 当りエピローグパート（S P 後半リーチ B）における演出態様を説明するた

めの図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図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 1 2 3】 煽りパート（SP 最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 2 4】 煽りパート（SP 最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 2 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 2 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 1.2.7】 楯りパート（SP 最終リーチ）における演出能様を説明するための図である。

【図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）における演出能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 1.3.1】 燗りパート（SP 最終リーチ）における演出能様を説明するための図である。

【図 1 3 2】 煽りパート（SP 最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

【図133】 当りエピソードパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

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

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

【図136】 当りエピソードパート（SP最終リーチ）における演出態様を説明するための図である。

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

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

【図139】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 1 4 1】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

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

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

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

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

【図 1 4 6】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出

態様を説明するための図である。

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

【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。

【図 1 6 9】（r 2 8）～（r 3 1）部分の詳細説明図である。

40

【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たりラウンド中の比較図である。

50

【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。

【図209】SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠

10

20

30

40

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 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。

10

【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。

20

【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。

30

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

【図 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。

40

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

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

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

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

【図 2 3 4】 共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの

50

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。

【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。

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

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

50

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

【図 2 6 4】図柄の揺れ態様を説明するための図である。

【図 2 6 5】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 6】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 7】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

10

【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】この実施例におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2 7 5】この実施例におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

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

20

【図 2 7 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 7 8】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図 2 7 9-1】特徴部 1 3 1 S G におけるパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 2 7 9-2】特徴部 1 3 1 S G におけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 2 7 9-3】(A) は各乱数を示す説明図であり、(B) は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(C 1) 及び (C 2) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(D) は各種大当りの内容を示す説明図である。

【図 2 7 9-4】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。

30

【図 2 7 9-5】変動パターンの説明図である。

【図 2 7 9-6】変動パターンの説明図である。

【図 2 7 9-7】変動パターン種別判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 7 9-8】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 7 9-9】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 7 9-10】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 7 9-11】スーパーリーチのリーチ演出の期待度を示す説明図である。

【図 2 7 9-12】スーパーリーチのリーチ演出間の期待度の差を示す説明図である。

【図 2 7 9-13】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 2 7 9-14】遊技制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。

40

【図 2 7 9-15】演出制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。

【図 2 7 9-16】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7 9-17】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7 9-18】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 2 7 9-19】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7 9-20】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7 9-21】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 2 7 9-22】状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【図 2 7 9-23】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7 9-24】先読み予告演出の実行割合を示す説明図である。

50

- 【図 279-25】 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 279-26】 停止図柄の決定割合を示す説明図である。
- 【図 279-27】 変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。
- 【図 279-28】 変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。
- 【図 279-29】 通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
- 【図 279-30】 時短状態 A、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
- 【図 279-31】 時短状態 B における可変表示中の演出の流れを示す図である。
- 【図 279-32】 低ベース弱リーチ A 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 279-33】 低ベース弱リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 279-34】 低ベース弱リーチ B 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 279-35】 低ベース弱リーチ B 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 279-36】 低ベース強リーチ A 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 279-37】 低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 279-38】 低ベース強リーチ A 演出の悪い例を示す画像の推移を示す図である。
- 【図 279-39】 低ベース強リーチ B 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 279-40】 低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 279-41】 低ベース最強リーチ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 279-42】 低ベース最強リーチ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 279-43】 タイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。
- 【図 279-44】 高ベーススーパーリーチ A～D 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 279-45】 高ベーススーパーリーチ A～D 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 279-46】 画像表示装置の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。
- 【図 279-47】 スーパーリーチ演出の演出時間を示す説明図である。
- 【図 279-48】 スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係を示す説明図である。
- 【図 279-49】 スーパーリーチ演出のタイトル文字と飾り図柄との関係を示す説明図である。
- 【図 279-50】 期待度示唆表示の実行状況を示す説明図である。
- 【図 279-51】 選択演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 279-52】 選択演出における次のタイトルに切り替わるまでの操作回数及び選択演出が実行された場合のスーパーリーチ演出の実行割合を示す説明図である。
- 【図 279-53】 可変表示中において実行可能な演出についての説明図である。
- 【図 279-54】 可変表示中において実行可能な演出の実行割合についての説明図である。
- 【図 279-55】 説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図である。
- 【図 279-56】 説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 279-57】 タイトル色変化演出の実行状況を示す図である。
- 【図 279-58】 タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。
- 【図 279-59】 操作促進演出 A の実行状況を示す図である。
- 【図 279-60】 操作促進演出 B の実行状況を示す図である。
- 【図 279-61】 操作促進演出 C の実行状況を示す図である。
- 【図 279-62】 操作促進演出 D の実行状況を示す図である。
- 【図 279-63】 操作促進画像の表示態様を示す図である。
- 【図 279-64】 大当たり開始演出の実行状況を示す図である。
- 【図 279-65】 遊タイムまでの残回数の表示状況を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 279-66】遊タイム開始演出の実行状況を示す図である。
- 【図 279-67】スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文文字、大当たり開始演出のタイトル文字、操作促進文字の関係を示す説明図ある。
- 【図 279-68】スーパーリーチ演出のタイトル文字等と遊タイム開始演出のタイトル文字等の関係を示す説明図ある。
- 【図 279-69】遊技効果ランプの配置状態を示す図である。
- 【図 279-70】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 279-71】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 279-72】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。 10
- 【図 279-73】スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。
- 【図 279-74】弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-75】弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-76】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-77】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-78】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-79】タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-80】タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図である。 20
- 【図 279-81】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-82】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-83】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-84】タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-85】タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図である。 30
- 【図 279-86】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-87】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-88】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-89】弱リーチ系弱リーチA導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-90】弱リーチ系弱リーチA導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-91】弱リーチ系弱リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。 40
- 【図 279-92】弱リーチ系弱リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-93】弱リーチ系弱リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-94】弱リーチ系弱リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-95】弱リーチ系弱リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-96】弱リーチ系弱リーチB導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-97】弱リーチ系弱リーチB導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-98】弱リーチ系弱リーチB導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-99】弱リーチ系弱リーチB導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-100】弱リーチ系弱リーチB導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 279-101】弱リーチ系弱リーチB導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。 50

- 50

ある。

【図 2 7 9 - 1 3 9】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 2 7 9 - 1 4 0】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 2 7 9 - 1 4 1】高ベースリーチ系リーチ A 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 2 7 9 - 1 4 2】高ベースリーチ系リーチ A 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 2 7 9 - 1 4 3】高ベースリーチ系リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

10

【図 2 7 9 - 1 4 4】高ベースリーチ系リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 2 7 9 - 1 4 5】高ベースリーチ系リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 2 7 9 - 1 4 6】高ベースリーチ系リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 2 7 9 - 1 4 7】高ベースリーチ系リーチ B 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 2 7 9 - 1 4 8】高ベースリーチ系リーチ C 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

20

【図 2 7 9 - 1 4 9】高ベースリーチ系リーチ C 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 2 7 9 - 1 5 0】高ベースリーチ系リーチ D 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 2 7 9 - 1 5 1】高ベースリーチ系リーチ D 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 2 7 9 - 1 5 2】低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示部分を構成する機関と輝度データとの関係を示す図である。

【発明を実施するための形態】

30

【0 0 0 8】

＜パチンコ遊技機の構成など＞

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

【0 0 0 9】

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。

40

【0 0 1 0】

50

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。

10

【0012】

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

【0013】

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

20

【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。

30

【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る。

40

【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（

50

たとえば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【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６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（たとえば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２０】

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

【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。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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

【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。

10

【0028】

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

【0029】

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。

【0030】

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

20

【0031】

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

【0032】

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

30

【0033】

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

【0034】

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。

40

【0035】

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

50

３１Ａを振動動作させるためのバイブレータ用モータ（図示省略）が内蔵されている。なお、スティックコントローラ３１Ａ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。

【００３６】

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３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図６参照）により検出される。

【００３７】

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３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

10

【００３８】

パチンコ遊技機１は、遊技盤２の左下に特図ＬＥＤ基板９０２０を備える。特図ＬＥＤ基板９０２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって制御され、第１保留記憶数や第２保留記憶数などを、ＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。９においては、複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図ゲームにおける特別図柄（第１特図）の種類や第２特図ゲームにおける特別図柄（第２特図）の種類を表す。たとえば、後述する図４（ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板９０２０においては、特図１可変表示部９０２１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９０２２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。

20

【００３９】

さらに、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５の左下に第４図柄ユニット９０５０を備える。第４図柄ユニット９０５０は、演出制御用ＣＰＵ１２０によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、ＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。第４図柄ユニット９０５０においては、複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図ゲームにおける特別図柄（第１特図）の種類や第２特図ゲームにおける特別図柄（第２特図）の種類を表す。たとえば、後述する図４（ｂ）に示すように、第４図柄ユニット９０５０においては、特図１可変表示部５３に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図の種類を表し、特図２可変表示部５４に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第２特図の種類を表す。

30

【００４０】

パチンコ遊技機１は、遊技盤２および遊技機用枠３において複数のランプ（遊技効果ランプとも称する。）を備える。具体的には、パチンコ遊技機１は、可動体３２に設けられた役物ランプ９Ａと、遊技盤２の左側に設けられた盤左ランプ９Ｂと、特別可変入賞球装置７Ｂの付近に設けられたアタッカランプ９Ｅと、特別可変入賞球装置７Ａの付近に設けられたＶアタッカランプ９Ｆと、Ｖ大入賞口が開放してＶ入賞が発生可能な大当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９Ｇと、可変入賞球装置６Ｂの付近に設けられた電チューランプ９Ｈと、スティックコントローラ３１Ａに設けられたスティックコントローラランプ９Ｊと、プッシュボタン３１Ｂに設けられたプッシュボタンランプ９Ｋと、遊技機用枠３の左側に設けられた枠左ランプ９Ｌと、遊技機用枠３の右側に設けられた枠右ランプ９Ｒとを備える。Ｖランプは、大当たりが発生したことを報知するものであってもよい。

40

【００４１】

役物ランプ９Ａは、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４といった複数のランプから構成されている。具体的には、可動体３２に含まれる「POWERFUL II」という文字が付された部

50

材が４分割されており、役物ランプ９Ａ１は「Ｐ」および「Ｏ」の部分の裏側、役物ランプ９Ａ２は「Ｗ」および「Ｅ」の部分の裏側、役物ランプ９Ａ３は「Ｒ」および「Ｆ」の部分の裏側、役物ランプ９Ａ４は「Ｕ」および「Ｌ」の部分の裏側に各々配置されている。これにより、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４が「POWERFULII」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、「POWERFULII」が点灯（発光）するようになっている。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

枠左ランプ９Ｌは、遊技機用枠３の左側に設けられた複数のランプ９Ｌ１～９Ｌ１２（図３で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠３の左側を点灯（発光）するようになっている。枠右ランプ９Ｒは、遊技機用枠３の右側に設けられた複数のランプ９Ｒ１～９Ｒ１２（図３で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠３の右側を点灯（発光）するようになっている。なお、枠左ランプ９Ｌおよび枠右ランプ９Ｒを総称して枠ランプとも称する。また、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、Vランプ９Ｇ、電チューランプ９Ｈ、スティックコントローラランプ９Ｊ、プッシュボタンランプ９Ｋ、枠左ランプ９Ｌ、および枠右ランプ９Ｒを、総称して遊技効果ランプ９とも称する。

【００４７】

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

【0048】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ31（図6参照）が配置されている。表示モニタ29は、たとえば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ31は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

【0049】

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

【0050】

設定キー51や設定切替スイッチ52は、遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠3には、ガラス窓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、枠左ランプ9R2～9R12の11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11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、普図保留記憶数を示す普図記憶表示部9025と、普通図柄の可変表示を示す普図表示部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

10

20

30

40

50

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、右打ちをすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、第2始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば3個）の賞球が払い出されるとともに第2特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば10個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当たりのラウンド中においてはV大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、V大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、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51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52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53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54と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部55とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

【0059】

たとえば、特図1可変表示部53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54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。

10

【0060】

以下では、特図1可変表示部9021や特図1可変表示部53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54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55におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部55におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。演出制御用CPU120は、図柄確定後に、CPU103から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部55を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、CPU103から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部55を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりを有する場合、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部55を点灯させてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、CPU103から大当たり終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部55を消灯させる。

20

30

【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。

40

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

50

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 5 4 の点灯態様を、第 2 特別図柄の停止を示す消灯から、第 2 特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。

【0064】

一方、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 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 CPU 120 は、CPU 103 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 5 3 や特図 2 可変表示 5 4）の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用 CPU 120 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 CPU 103 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 5 3 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 CPU 120 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 CPU 103 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 5 4 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 CPU 120 は、CPU 103 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。

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

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

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

【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 5 J が表示される。第 4 図柄 5 J の下部には、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数を示す数字が表示される。保留数を表示する数字は、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。保留数を表示する表示の下部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄 5

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

【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5 Mは、画像表示装置5の画面の右端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄5 Mの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【0072】

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。

【0073】

＜基板構成＞

図6は、パチンコ遊技機1に搭載された各種基板などを説明するための図である。図6に示すように、パチンコ遊技機1には、主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ91に接続された電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電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。

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

10

20

30

40

50

いる。なお、ROM 101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【0078】

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

【0079】

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

10

【0080】

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

【0081】

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

20

【0082】

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

30

【0083】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ31、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【0084】

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

40

【0085】

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

【0086】

50

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。

【0087】

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。

【0088】

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 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 1 2 3 に指示することもある。

【0089】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出画像の表示に同期した音声出力を行うために音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うための輝度データ（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）を LED ドライバに供給したりする。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0091】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L，8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L，8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L，8 R から出力させる。

【0092】

詳しくは後述するが、各遊技効果ランプは、LED（ランプ）と当該 LED に電流を供給する LED ドライバとが搭載された遊技効果ランプ LED 基板を有する。LED ドライバは、演出制御用 CPU 1 2 0 からの輝度データに基づき遊技効果ランプ 9 に含まれる各 LED（ランプ）に対する電流を調整することで、遊技効果ランプ 9 を点灯／点滅／消灯させる。このようにして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技効果ランプ 9 の点灯／点滅／消灯を制御する。

【0093】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0094】

演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、たとえば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、輝度データの信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0095】

演出制御基板 1 2 および音声制御基板 1 3 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0096】

10

20

30

40

50

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。

【0097】

＜遊技の進行の概略＞

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

10

【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。

20

【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。

30

40

【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】

50

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。

【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

10

20

30

40

50

状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

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。

【0117】

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

【0118】

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5L，5C，5R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。

【0119】

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

10

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

20

【0121】

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

【0122】

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

30

【0123】

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

【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】

<大当りに関する各種テーブル>

図7および図8を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。

40

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

【0127】

具体的には、大当りの種別としては、通常大当り1, 2および確変大当り1~9が設け

50

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。

【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）に亘って可変表示（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、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】

確変大当たり1～5は、3ラウンドの大当た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たりである。確変大当たり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】

確変大当たり6は、5ラウンドの大当た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たりである。確変大当たり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。

【0132】

確変大当たり7は、7ラウンドの大当た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たりである。確変大当たり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】

確変大当たり8, 9は、10ラウンドの大当た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たりである。確変大当たり8, 9においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【0134】

[各乱数]

図8は、各乱数を説明するための図である。図8に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダム1は、大当た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、大当たり種類（種別）を決定する（大当たり種類決定用）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。

【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

10

20

30

40

50

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

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

[大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル]

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

【0140】

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

【0141】

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。

【0142】

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

【0143】

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。

【0144】

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

10

20

30

40

50

応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図9（b）に示すように、第1特図について、通常大当り1は100個のランダム2のうちの25個のランダム2の値が割り当てられ、通常大当り2は100個のランダム2のうちの25個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り1は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り2は100個のランダム2のうちの37個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り3は100個のランダム2のうちの4個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り4は100個のランダム2のうちの4個のランダム2の値が割り当てられている。

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

<演出制御コマンド>

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

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、2つのコマンドが1セットとなってCPU103から演出制御用CPU120に送信される。演出制御用CPU12

10

20

30

40

50

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。

【0151】

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

【0152】

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

【0153】

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

【0154】

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

【0155】

コマンド9F00(H)は、客待ちのデモンストレーション表示に移行することを指定する客待ちデモ指定コマンドである。演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマン

10

20

30

40

50

ドを受信したことにより現在保留が無いと判断する。そして、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから30秒後にデモンストレーション用の映像を画像表示装置5に流す。なお、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから30秒後にデモンストレーション用のランプ態様で遊技効果ランプ9を点灯させる。なお、デモンストレーション用の遊技効果ランプ9の点灯態様は、通常状態での遊技効果ランプ9の点灯態様よりも賑やか（輝度が高い、点滅の態様が多い、レインボー点灯など）である。これにより、パチンコ遊技機1の魅力を遊技者に示すことができる。なお、客待ちのデモンストレーション表示においては、通常状態での背景（以下、通常背景とも称する）が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて飾り図柄が停止して表示される。また、客待ちのデモンストレーション表示においては、遊技機1のタイトル（たとえば、「POWERFULII」）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A001(H)は、通常大当たり1の開始を指定する大当たり開始1指定コマンドである。コマンドA002(H)は、通常大当たり2の開始を指定する大当たり開始2指定コマンドである。コマンドA003(H)は、確変大当たり1の開始を指定する確変大当たり開始3指定コマンドである。コマンドA004(H)は、確変大当たり2の開始を指定する確変大当たり開始4指定コマンドである。コマンドA005(H)は、確変大当たり3の開始を指定する確変大当たり開始5指定コマンドである。コマンドA006(H)は、確変大当たり4の開始を指定する確変大当たり開始6指定コマンドである。コマンドA007(H)は、確変大当たり5の開始を指定する確変大当たり開始7指定コマンドである。コマンドA008(H)は、確変大当たり6の開始を指定する確変大当たり開始8指定コマンドである。コマンドA009(H)は、確変大当たり7の開始を指定する確変大当たり開始9指定コマンドである。コマンドA010(H)は、確変大当たり8の開始を指定する確変大当たり開始10指定コマンドである。コマンドA011(H)は、確変大当たり9の開始を指定する確変大当たり開始11指定コマンドである。大当たり開始1～11指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてA0系コマンドとも称する。

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

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

10

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

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

20

【0165】

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

30

【0166】

<変動パターン>

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

【0167】

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

40

【0168】

[メイン側の前変動パターン]

図11は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動

50

番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号1は、通常変動（たとえば、13秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（8000（H））である。前変動番号2は、短縮変動（たとえば、7秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（8001（H））である。前変動番号3は、超短縮変動（たとえば、3秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（8002（H））である。

【0169】

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

【0170】

前変動番号7は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ（ノーマルorSP前半）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（8006（H））である。擬似変動とは、飾り図柄の変動表示（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。

【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。

【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。

【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。

【0174】

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

10

【0175】

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

20

【0176】

〔後変動パターンの判定〕

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

【0177】

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

30

【0178】

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

40

【0179】

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。

【0180】

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。

50

【0181】

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。

【0182】

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

10

【0183】

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

【0184】

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

20

【0185】

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

【0186】

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

30

【0187】

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

【0188】

〔前変動パターンの判定〕

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

40

【0189】

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

【0190】

50

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

【0191】

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

【0192】

[全変動パターン]

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

【0193】

図17は、サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。図17に示すように、サブ側である演出制御用CPU120は、メイン側であるCPU103から受信した変動パターンコマンドに基づき、演出パターンを抽選によって決定する。

【0194】

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

【0195】

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

【0196】

<動作>

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0197】

[主基板11の主要な動作]

まず、主基板11における主要な動作を説明する。

【0198】

(特別図柄プロセス処理)

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

【0199】

10

20

30

40

50

図 18 に示す遊技制御メイン処理において、CPU103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、CPU103 は、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、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、RAM102 をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

【0200】

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

【0201】

CPU103 は、復旧条件が成立した場合には（ステップ S3 で Y）、復旧処理（ステップ S4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S5）を実行する。CPU103 は、ステップ S4 の復旧処理により、RAM102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、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。

【0202】

CPU103 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、RAM102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【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。

【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。

【0206】

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

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

【0208】

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。

【0209】

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

【0210】

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

【0211】

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

【0212】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図19は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要

10

20

30

40

50

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

10

【0213】

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

【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S26）。CPU103がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当たり」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26を駆動することにより行われ、普図記憶表示部25を点灯させることにより普図保留数を表示する。

20

【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、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

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

40

【0217】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、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S27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対し

50

て伝送される。

【0218】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102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S110～S117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S110～S117）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】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」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）。

【0220】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0221】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」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。

【0222】

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。

【0223】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【0224】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022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。

【 0 2 2 5 】

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

10

【 0 2 2 6 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

20

【 0 2 2 7 】

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

30

【 0 2 2 8 】

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

【 0 2 2 9 】

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

40

50

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。

【0230】

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

【0231】

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。

【0232】

（始動入賞判定処理）

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

1」に設定する（ステップS53）。

【0233】

ステップS51にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップS51でN）、ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップS52でY）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS54）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（ステップS54でY）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS55）。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）。

10

【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加算するように更新すればよい。

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、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第2特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される。

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

50

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

【0238】

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

【0239】

(特別図柄通常処理)

図22は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図22に示すように、特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファ(第1特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ)または第2保留記憶バッファ(第2特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ)に保留記憶データがあるか否かを判定する(ステップS1001)。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には(ステップS1001でN)、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する(ステップS1002)。変動停止から所定期間が経過しない場合(ステップS1002でN)、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合(ステップS1002でY)、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし(ステップS1003)、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【0240】

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

【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

10

20

30

40

50

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

【0243】

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

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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。

【0249】

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

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

【0251】

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

【0252】

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

【0253】

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

【0254】

次に、CPU103は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップS1015）。具体的には、大当たりフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「ー」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）。

【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。

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

【0258】

次に、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）。

【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。

【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

10

20

30

40

50

定指定コマンドが演出制御用CPU120に送信される。次に、CPU103は、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1303）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には（ステップS1303でN）、ステップS1309に移行する。

【0262】

大当たりフラグがセットされている場合には（ステップS1303でY）、CPU103は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップS1304）。次に、演出制御用CPU120に、大当たり開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップS1305）。

【0263】

また、ROM101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。

【0264】

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

【0265】

ステップS1303で大当たりフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップ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タ値を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。

【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

10

20

30

40

50

、ステップ S 1 3 1 5 に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 1 1 0）に対応した値に更新し（ステップ S 1 3 1 6）、処理を終了する。

【 0 2 6 7 】

（大当り開放前処理）

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

10

【 0 2 6 8 】

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

【 0 2 6 9 】

次に、CPU 1 0 3 は、開放パターンデータ（たとえば、ステップ S 1 3 0 6 により RAM 1 0 2 に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（たとえば、2 9 秒）を設定する（ステップ S 1 4 0 5）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップ S 1 1 5）に応じた値に更新し（ステップ S 1 4 0 6）、処理を終了する。

20

【 0 2 7 0 】

（大当り開放中処理）

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

【 0 2 7 1 】

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

30

【 0 2 7 2 】

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

【 0 2 7 3 】

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

40

【 0 2 7 4 】

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

50

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

【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なければ(ステップS1510でN)、処理を終了する。

【0276】

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

【0277】

(大当り開放後処理)

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

【0278】

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

【0279】

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

【0280】

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

【0281】

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

【0282】

(大当り終了処理)

図29は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図29に示すように、大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を1減算する(ステップS1701)。そして、CPU103は、大入賞口制御

10

20

30

40

50

タイマの値が0になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップS1702）。大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップS1702でN）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が0になっていれば（ステップS1702でY）、大当りフラグをリセットする（ステップS1703）。

【0283】

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

10

【0284】

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

【0285】

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

20

【0286】

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

【0287】

〔演出制御基板12の主要な動作〕

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。

【0288】

（演出制御メイン処理）

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

40

【0289】

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

【0290】

50

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 I N T 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 I N T 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 C P U 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発光することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、たとえば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 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 S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 で Y）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、たとえば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。たとえば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容などを演出制御プロセス処理などで確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

【0292】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、たとえば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドなどに応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0293】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0294】

（演出制御プロセス処理）

図 3 1 は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理は、図 3 0 のステップ S 7 6 にて実行される処理である。図 3 1 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、たとえば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0295】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、たとえば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ～ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【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。

【0297】

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

【0298】

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

【0299】

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

【0300】

ステップS174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0301】

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

【0302】

(可変表示開始設定処理)

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

10

【0303】

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

【0304】

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

20

【0305】

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

【0306】

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

30

【0307】

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

40

【0308】

50

ROM 121に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置5の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

【0309】

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

10

【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。

20

【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。

30

【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が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たりが発生する。

【0314】

40

第1特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、通常大当たり1、2、確変大当たり1～4がある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置5の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第2流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図LED基板9020の右打ち表示部9030および第4図柄ユニット9050の右打ち表示部55においてたとえば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】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、3Rの通常

50

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55によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り(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。

【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。

【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55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。

【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55によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、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。

【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

10

20

30

40

50

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 9 0 3 0、および右打ち表示部 5 5 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。

【0 3 2 4】

＜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 3 3 は、一連の演出の流れを説明するための図である。パチンコ遊技機 1 では、変動表示が開始されてから変動表示が停止するまでの間に報知演出が実行される。報知演出は、特図や飾り図柄の変動が大当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。

【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。

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

【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、大当た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たり遊技状態に制御される旨が報知され、大当たりが発生しない場合はハズレエピ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たり遊技状態に制御されない旨が報知される。ストーリー演出における最初のストーリー展開によって、当りか否かが示唆されることもある。一方、最終リーチにおいては、導入パートの後に実行されるエピ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たり遊技状態に制御されるか否かの分岐があり、その後、大当たりが発生する場合は上述したような当りエピ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たり遊技状態に制御される旨が報知され、大当たりが発生しない場合はハズレエピ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たり遊技状態に制御されない旨が報知される。このように、最終リーチにおける当りエピログパートには、当否報知パートと、その後に訪れる当りエピログパートまたはハズレエピログパートとが含まれる。

10

【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。

20

【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。

30

【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た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、大当た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、大当た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。

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

50

。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。

【0334】

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

【0335】

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

【0336】

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

【0337】

図34(B)、(C)に示すように、SP前半リーチAよりも期待度の高いSP最終リーチの方が、変動時間が長い。また、SP前半リーチAよりも期待度の高いSP最終リーチの方が合計の煽りパートの時間、エピロ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。

【0338】

<シナリオについて>

次に、一連の演出の中で実行される演出内容と遊技効果ランプ9との対応関係についてパート毎のシナリオにより説明する。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。

【0339】

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

10

【0340】

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

20

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

30

【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33の番号13に対応する当りエピローグパート（SP後半リーチB）のシナリオは、後述する図110～図112の演出態様に対応している。図33の番号14に対応するハズレエピローグパート（SP後半リーチB）のシナリオは、後述する図113～図114の演出態様に対応している。

40

【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33の番号16に対応する当りエピローグパート（SP最終リーチ）のシナリオは、後述する図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ローグパート（SP最終リーチ）のシナリオは、後述する図137～図138の演出態様に対応している。図48は、救済当りパートのシナリオを説明する

50

ための図である。図 3 3 の番号 1 8 に対応する救済当りパートのシナリオは、後述する図 1 3 9 ~ 図 1 4 0 の演出態様に対応している。

【 0 3 4 4 】

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

【 0 3 4 5 】

< L E D ドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み >

図 5 2 は、L E D 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 C P U 1 2 0 は、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数のランプ（L E D）のうちの 1 または複数のランプ（L E D）を点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、L E D 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 C P U 1 2 0 によって L E D 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。L E D ドライバは、演出制御用 C P U 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、L E D 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 R O M 1 2 1 や R A M 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、S P リーチ中の各パート（煽りパート、当りエピソードパート、ハズレエピソードパート、および役物動作パートなど）において用いられる S P 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、大当り遊技状態のラウンド中において用いられる大当り背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディング背景用輝度データテーブルと、高確高ベース状態（確変状態）において用いられる確変背景用輝度データテーブルとを含む。

【 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 C P U 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 L E D ドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ 9 がランプ制御される。

【0349】

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

【0350】

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

【0351】

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

【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。

【0353】

より具体的には、演出制御用CPU120は、制御中のSPリーチに対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該SPリーチに対応するSPリーチ用輝度データテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、

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

10

【０３５４】

＜遊技効果ランプの点灯態様＞

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

【０３５５】

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

20

【０３５６】

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

【０３５７】

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

30

【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。

40

【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。

【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

50

9 Eは「消灯」する。また、アタッカランプ9 Eの輝度データ（RGBのデータ）が「1 1 1」である場合、アタッカランプ9 Eは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなRGBのデータが「1 1 1」となるアタッカランプ9 Eの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0361】

図53（X1）に示すように、Vアタッカランプ9 Fの輝度データとして規定されるWWW（White、White、White）のデータが「0 0 0」である場合、Vアタッカランプ9 Fは「消灯」する。また、Vアタッカランプ9 Fの輝度データ（WWWのデータ）が「1 1 1」である場合、Vアタッカランプ9 Fは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなWWWのデータが「1 1 1」となるVアタッカランプ9 Fの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

10

【0362】

図53（X1）に示すように、電チューランプ9 Hの輝度データとして規定されるRGB（Red、Green、Blue）のデータが「0 0 0」である場合、電チューランプ9 Hは「消灯」する。また、電チューランプ9 Hの輝度データ（RGBのデータ）が「1 1 1」である場合、電チューランプ9 Hは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなRGBのデータが「1 1 1」となる電チューランプ9 Hの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【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9 L1～9 L12の輝度データ（RGBのデータ）が「A A A」である場合、枠左ランプ9 L1～9 L12は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、枠左ランプ9 L1～9 L12は明るく点灯する。

30

【0365】

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

【0366】

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

【0367】

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

40

【0368】

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

50

【0369】

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

10

【0370】

＜パチンコ遊技機1の演出態様＞

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

【0371】

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

20

【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のハズレエピソードパート(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のハズレエピソードパート(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のハズレエピソードパート(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のハズレエピソードパート(14)の順に演出が遷移する。

30

【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ソードパート(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ソードパート(17)の順に演出が遷移する。

【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の当りエピソードパート(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の当りエピソードパート(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の当りエピソードパート(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の当りエピソードパート(13)の順に

50

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

【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ーグパート（１６）の順に演出が遷移するか、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＢの煽りパート（５）、役物動作パート（８）、ＳＰ最終リーチの煽りパート（１５）、ＳＰ最終リーチの当りエピローグパート（１６）の順に演出が遷移する。

【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ーグ後は必ず再抽選パートが実行されるようになっているが、再抽選演出が実行されず当りエピローグパートで終了する変動パターンがあってもよい。また、全変動パターンの一例には、救済当りパートに対応する変動パターンの記載は省略していたが、救済当りパートに対応する変動パターンについても説明する。なお、当りの場合はハズレの変動パターンよりも変動時間が長いため、ハズレと見せかけて当りとなる救済当りパートは、その変動時間を利用して救済当りパートによる演出を実行してもよい。

【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「×２」の文字が表示され

る。「×2」の表示時には、遊技効果ランプ9が白色で2回点滅する。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

わせて画面輝度が徐々に向上する。(a 1 6)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 5)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 7)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 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。

【0389】

〔煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様〕

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

【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、「爆チューを捕まえろ！」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。

【0391】

その後、図63(b 4)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。(b 4)の対峙の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ9は、爆チューが表示されている右側が爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(b 5)に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する字幕表示「見つけたわ」が表示される。(b 5)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0392】

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

【0393】

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

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～」に対応する字幕表示「待て～」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理的な音(以下、物理音と称する)としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b11)の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに

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、(b12)の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

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、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b13)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに

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

技効果ランプ9は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で2回点滅する。その後、(b15)に示すように、敵キャラクタである爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、(b15)に示すように、爆チューアップの画面において、遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【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。

【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。(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】

〔当りエピソードパート（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、当りエピソードパート（SP前半リーチA）における演出態様について説明する。当りエピソードパート（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。

【0401】

図68(c1)に示すように、SP前半リーチAの当りエピソードパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、(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。

【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。

【0403】

その後、図69(c4)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。(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

、（c 5）に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が（c 4）の状態よりも縮小されて表示される。（c 5）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、（c 6）に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が（c 5）の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。（c 6）の 2 図柄（通常サイズ）の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯（なめらか）の点灯態様を維持する。

【0 4 0 4】

〔ハズレエピローグパート（S P 前半リーチ A）における演出態様〕

図 7 0～図 7 1 を参照しながら、ハズレエピローグパート（S P 前半リーチ A）における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート（S P 前半リーチ A）は、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当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 0 5】

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

【0 4 0 6】

その後、図 7 0（d 2）に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、爆チューが喜んでいる画像が表示される。（d 2）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ 9 は、（d 1）の点灯態様を示す（t d 1）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（d 3）に示すように、画面が暗転される。（d 3）の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ 9 は、消灯する。その後、図 7 1（d 4）に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「2 3 2」の図柄が表示される。（d 4）の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ 9 は、（a 1）の点灯態様を示す（t a 1）と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。

【0 4 0 7】

〔煽りパート（S P 前半リーチ B）における演出態様〕

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

【0 4 0 8】

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

【0 4 0 9】

その後、図 7 3（e 4）に示すように、味方キャラクタである画面左手前の夢夢ちゃんと敵キャラクタである画面右奥のボインゴとが向かい合う対峙の画像が表示される。（e 4）の対峙の状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ 9 は、ボインゴ

10

20

30

40

50

が表示されている右側がボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。また、（e 4）のタイトル表示が消えたタイミングで、S P前半リーチBに対応するBGMが出力される。その後、（e 5）に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「負けないからね」に対応する字幕表示「負けないからね」が表示される。（e 5）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに对应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（e 6）に示すように、キャラクタが対峙している画面においてボインゴのセリフ「かかってこい」に対応する字幕表示「かかってこい」が表示される。（e 6）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ボインゴがセリフを発していることに对应してクリーム色で点滅する。

【0411】

その後、図74（e 7）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、（e 7）に示すように、夢夢ちゃんのターンである画面において、夢夢ちゃんのセリフ「や～」が出力される。また、（e 7）の夢夢ターンの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに对应して緑色で点滅する。その後、（e 8）に示すように、夢夢ちゃんが打ったパックが拡大表示される。また、（e 8）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、（e 9）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、（e 9）のボインゴ防ぎの状態において、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。

【0412】

その後、図75（e 10）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。（e 10）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、（e 10）の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。その後、（e 11）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、（e 11）に示すように、ボインゴのターンである画面において、ボインゴのセリフ「よいしょ～」が出力される。また、（e 11）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对应してクリーム色で点滅する。その後、（e 12）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、（e 12）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。

【0413】

その後、図76（e 13）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。（e 13）に示すように、夢夢ダメージの状態において、夢夢ちゃんのセリフ「うわ～」が出力される。また、（e 13）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对应して白色で2回点滅する。その後、（e 14）に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が表示される。また、（e 14）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对应して白色で2回点滅する。その後、（e 15）に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が（e 13）と同様の内容で表示される。また、（e 15）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对应して白色で2回点滅する。

【0414】

その後、図 77 (e 1 6) に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が (e 1 4) と同様の内容で表示される。また、(e 1 6) の夢夢ダメージの状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で 2 回点滅する。その後、(e 1 7) に示すように、夢夢ちゃんがダメージを受けた状態が表示される当否決定前の場面における場面となる。(e 1 7) の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ 9 は、当否決定前の場面对應するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(e 1 7) の状態から、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、(f 1) の演出へ移行する。(e 1 7) 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、(g 1) の演出へ移行する。(e 1 7) の状態から、後半の SP リーチへ発展することが決定されていた場合には、(h 1) の演出へ移行する。

【0 4 1 5】

〔当りエピローグパート (SP 前半リーチ B) における演出態様〕

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

【0 4 1 6】

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

【0 4 1 7】

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

【0 4 1 8】

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

【0 4 1 9】

〔ハズレエピローグパート (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

10

20

30

40

50

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

【0420】

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

10

【0421】

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

20

【0422】

〔役物動作パート（後半発展時）における演出態様〕

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

【0423】

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

30

【0424】

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

40

【0425】

〔煽りパート（SP後半リーチA）における演出態様〕

図84～図96を参照しながら、煽りパート（SP後半リーチA）における演出態様について説明する。煽りパート（SP後半リーチA）は、味方キャラクタである夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート（SP後半リーチA）では、夢夢ちゃんとジャムちゃんと

50

で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い場合はハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【0426】

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

10

【0427】

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

20

【0428】

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

30

【0429】

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

40

【0430】

その後、図87 (i10) に示すように、爆チューがジャムちゃんから逃げる画像が表示されるときに、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i10)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図87 (i11) に示すように、部屋の背景が画面

50

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

10

【0 4 3 1】

その後、図88(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「タタタタッ」が出力される。また、(i 1 3)のジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(i 1 4)に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i 1 4)に示すように、ジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがジャンプしていること

20

【0 4 3 2】

その後、図88(i 1 5)に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(i 1 5)に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョ〜ン」が出力される。また、(i 1 5)の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で2回点滅する。その後、図89(i 1 6)に示すように、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(i 1 6)の爆チュー捕まえられずの状態では、ジャムちゃんのセリフ「捕まえられないよー」に対応する字幕表示「捕まえられないよー」が表示される。また、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としてのジャムちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、(i 1 6)の爆チュー捕まえられずの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

30

【0 4 3 3】

その後、図89(i 1 7)に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「次は私よ!」に対応する字幕表示「次は私よ!」が表示される。(i 1 7)の夢夢表示の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(i 1 8)に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示される。(i 1 8)の爆チュー追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが動作していることに対応して緑色で点滅する。

40

【0 4 3 4】

その後、図90(i 1 9)に示すように、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画像が表示されるときに、物理音として爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、(i 1 9)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図90(i 2 0)に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(i 2 0)の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(i 2 1)に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。(i 2 1)に示すように、夢夢追っかけの画面において

50

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

【0 4 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〜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追いかける画像が続けて表示される。(i 3 0)では、(i 2 9)よりも2人が爆チューに近づいた画像が表示される。(i 3 0)に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i 3 0)の2人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0 4 4 0】

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

【0 4 4 1】

その後、図9 4 (i 3 3)に示すように、夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(i 3 3)に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、図9 5 (i 3 4)に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i 3 5)に示すように、夢夢ジャンプの画面において夢夢ちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。また、(i 3 4)の夢夢ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して緑色で点滅する。その後、(i 3 5)に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人がジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i 3 5)に示すように、2人ジャンプの状態において、味方2人のセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(i 3 5)の2人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、2人がジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

【0 4 4 2】

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

【0 4 4 3】

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

【0 4 4 4】

〔当りエピローグパート（SP後半リーチA）における演出態様〕

図9 7～図9 8を参照しながら、当りエピローグパート（SP後半リーチA）における演出態様について説明する。当りエピローグパート（SP後半リーチA）は、夢夢ちゃん

10

20

30

40

50

とジャムちゃんとは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。

【0445】

図97(j1)に示すように、SP後半リーチAの当りエピローグパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんとジャムちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、(j1)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、(j1)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(i39)の点灯態様を示す(ti39)の白色よりも明めの白色で点滅する。

10

【0446】

その後、図97(j2)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。(j2)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、(j2)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、(j2)の状態において、当り用のBGMが出力される。その後、(j3)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。(j3)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

【0447】

その後、図98(j4)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。(j4)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。(j4)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、(j5)に示すように、図柄組合せ「222」が(j4)の状態よりも縮小されて表示される。(j5)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、(j6)に示すように、図柄組合せ「222」が(j5)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。(j6)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

【0448】

〔ハズレエピローグパート(SP後半リーチA)における演出態様〕

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

【0449】

図99(k1)に示すように、SP後半リーチAのハズレエピローグパートでは、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(k1)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、(k1)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(i39)の点灯態様を示す(ti39)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

40

【0450】

その後、図99(k2)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、(k2)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。(k2)の爆チューアップの状態において、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、(k3)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。(k 3)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(k 1)の点灯態様を示す(t k 1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図100(k 4)に示すように、画面が暗転される。(k 4)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、(k 5)に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(k 5)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a 1)の点灯態様を示す(t a 1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。(k 5)の状態から、救済当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。

【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、味方キャラクタであるジャムちゃんおよびナナちゃんと敵キャラクタであるカニのロボットとが対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート(S P後半リーチB)では、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットがボインゴに勝てば大当り、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【0452】

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

【0453】

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

【0454】

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

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。

【0455】

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

10

【0456】

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

20

【0457】

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

30

【0458】

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

40

【0459】

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

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。

【0 4 6 0】

その後、図1 0 8 (n 2 2)に示すように、ナナちゃんがカニの攻撃をくらいダメージを受ける画像が表示される。また、(n 2 2)のナナダメージ受けるの状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で3回点滅する。その後、(n 2 3)に示すように、ジャムちゃんがりモコンを持って操作する画像が表示される。(n 2 3)に示すように、ジャムリモコン操作の画面においてジャムのセリフ「わたしにまかせて！」に対応する字幕表示「わたしにまかせて！」が表示される。また、(n 2 3)のジャムリモコン操作の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、(n 2 4)に示すように、ジャムちゃんがりモコンのボタンを押そうとする画像が表示される。(n 2 4)に示すように、ジャムリモコン操作の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがりモコンを操作することに対応して紫色で点灯する。

【0 4 6 1】

その後、図1 0 9 (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。

【0 4 6 2】

【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1 1 0～図1 1 2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。

【0 4 6 3】

図1 1 0 (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。

【0 4 6 4】

その後、図1 1 0 (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1 1 1 (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

継続される。また、(o 4) 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、(o 4) 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、(o 5) 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。(o 5) の静止画の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯（なめらか）となる。

【0 4 6 5】

その後、図 1 1 1 (o 6) 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。(o 6) 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。(o 6) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、図 1 1 2 (o 7) に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が(o 6) の状態よりも縮小されて表示される。(o 7) 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、(o 8) に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が(o 7) 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。(o 8) 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 6 6】

〔ハズレエピローグパート（S P 後半リーチ B）における演出態様〕

図 1 1 3 ~ 図 1 1 4 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 B）における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート（S P 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。

【0 4 6 7】

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

【0 4 6 8】

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

【0 4 6 9】

〔煽りパート（S P 最終リーチ）における演出態様〕

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

【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、味方キャラクタであるAD、メイドA、メイドB、ナナちゃん、ジャムちゃん、夢夢ちゃんの6人と、敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。キャラクタが対峙している画面において味方6人のセリフ「これで最後よ」が出力される。また、(r2)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、6人のキャラクタがセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、(r2)のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、SP最終リーチに対応するBGMが出力される。

10

【0471】

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

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。

【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。

【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「うおー！」に対応する字幕表示「うおー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(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。

【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。

【0478】

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

【0479】

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「とお！」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「とお！」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对应して白色で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对应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たり期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当たり期待度が高い。また、(r 4 1) のカットインの状態において、遊技効果ランプ 9 は、カットイン表示の色に応じて、赤色または緑色で点灯する。

【0 4 8 5】

その後、図 1 2 8 (r 4 2) に示すように、カットイン表示が捌けた後は、爆チューに向かって 6 人が飛びかかる画像が表示される。また、(r 4 2) のカットイン捌けるの状態において、BGM が OFF になるとともに、遊技効果ランプ 9 は、白色で点灯する。その後、図 1 2 9 (r 4 3) に示すように、味方 6 人が表示される画面のときに、遊技効果ランプ 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。

【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对应して白色で 3 回点滅する。その後、(r 4 8) に示すように、爆チューの表示と 6 人の表示とが交互に入れ替り表示される。(r 4 8) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、赤色で点灯する。

【0 4 8 7】

その後、図 1 3 1 (r 4 9) に示すように、スティックコントローラ 3 1 A (トリガ) に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される。(r 4 9) に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに对应して遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音出力される。また、(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对应して遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音出力される。また、(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。

【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。

【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

タイムゲージが表示される。タイムゲージは、(r 5 2) のときよりも減少している。(r 5 3) の引け表示(静止画 3)が表示される状態において、操作促進に対応する音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】

20

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。

【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】

〔ハズレエピログパート(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、ハズレエピログパート(S P 最終リーチ)における演出態様について説明する。ハズレエピログパート(S P 最終リーチ)は、6 人が爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御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ログパートでは、爆チューが逃げていく画像が表示される。また、(u 1) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して(r 5 4) の点灯態様を示す(t r 5 4) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(u 2) に示すように、爆チューが遠くに逃げて爆チューを捕まえられなかった 6 人が残念がる画像が表示される。また、(u 2) に示すように、残念の画面において、爆チューのセリフ「残念でした～」に対応する字幕表示「残念でした～」が表示される。(u 2) に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ 9 は、(u 1) の点灯態様を示す(t u 1) の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【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。(v 4)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(v 5)に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が(v 4)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(v 5)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

【0502】

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

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

【0503】

図141(A1)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「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。(A1)に示すように、2図柄拡大の状態では、「2 2 2」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(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「2 2 2」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「2 2 2」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「2 2 2」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「2 2 2」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「2 2 2」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。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

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)の状態からプッシュボタン31Bが操作されたとき、奇数図柄が導出されることが決定されていた場合には、(B 1)の演出へ移行する。(A 4 6)の状態からプッシュボタン31Bが操作されたとき、偶数図柄が導出されることが決定されていた場合には、(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くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実味をもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

10

【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、徐々に画面輝度に変化していく演出を好適に見せることができる。また、シャッターは、襖のように画面両端から中央に向かって閉まっていく態様であってもよい。また、シャッターは、画面の上端から画面の下端に向かって閉まっていく態様であってもよい。

20

【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。

【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と合わせて画面の輝度を低下させてしまうと、画面暗転のスピードが速くなり過ぎてしまう恐れがある。そこで、事前に画面輝度を低下することを開始することにより、画面暗転のスピードを適切なものとして、一連の演出を好適に見せることができる。

40

【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には当該変動の保留表示であるアクティブ保留の変化を示唆するアイコン画像（たとえば、緑色の保留画像）を表示し、当該アイコン画像に対応してアクティブ保留が変化（たとえば、青色から緑色に変化するなど）するようにしてもよい。また、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、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、S P 前半リーチ B や S P 後半リーチ B など）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピソードパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピソードパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。

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。

【0528】

（煽り3）

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

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。

【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。

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

【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、その後に遊技者に大当たりか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当たりとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。

【0536】

(当否2)

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

【0537】

(当否3)

また、前述の図130(r48)～図131(r51)に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像((r49)～(r50)の画像)が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段

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。

【0 5 3 8】

（当否 4）

また、前述の図 1 3 2（r 5 1）～図 1 3 2（r 5 4）においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしっぽが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしっぽが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

10

【0 5 3 9】

（当否 5）

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

【0 5 4 0】

（当否 6）

また、前述の図 1 3 0（r 4 7）に示すような導入画像が表示される前のセリフには、エコーをかけるようにすることが好ましい。これによれば、導入画像が表示される前に遊技者を盛り上げることができる。

20

【0 5 4 1】

（当否 7）

また、前述の図 1 3 0（r 4 7）～図 1 3 1（r 4 9）に示すように、導入画像が表示される前の字幕表示を削除した後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。

【0 5 4 2】

（当否 1 4）

また、前述の図 9 5（i 3 6）～図 9 6（i 3 9）にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの 2 人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、（i 3 9）のタイミングでは、1 枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。1 枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像 1 枚を流用して使用できるため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、2 人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図 9 5（i 3 6）～図 9 6（i 3 9）において示したよりも多くの画像（たとえば、1 0 枚）を用いてもよい。

30

【0 5 4 3】

（当否 1 6）

また、前述の図 1 3 1（r 4 9）～図 1 3 2（r 5 4）にかけては、スティックコントローラ 3 1 A（トリガ）に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。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

【0544】

(当否18)

また、前述の図133(s1)～図136(s10)、図137(u1)～図138(u4)に示した当否決定の場面以降の当りエピソードパート、ハズレエピソードパートについて説明する。当りエピソードパートでは、役物動作の演出の後に当りエピソードパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピソードパートでは、ハズレエピソードパートに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流れとすることができる。

【0545】

(エピソード1)

前述した当りエピソードパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピソードパートでは、煽りパートよりも演出におけるの画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。

【0546】

(エピソード4)

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

【0547】

(エピソード6)

前述した図134(s5)～(s6)に示すように、当りエピソードパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピソードパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するときに文字数が多い方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピソードパートと煽りパートとで同数(たとえば、5文字)の字幕表示がされる場合には、当りエピソードパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

【0548】

(エピソード15)

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

【0549】

(エピソード17)

前述した図136(s10)に示すように、図柄出しの演出が完了し、遊技者が飾り図柄を認識可能なタイミングにおいて、飾り図柄と背景として表示されるキャラクタ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。

【0550】

(エピソード18)

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流れていた映

10

20

30

40

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】

(エピローグ19)

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

【0552】

(エピローグ21)

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

【0553】

(エピローグ22)

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

【0554】

(エピローグ23)

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

【0555】

(エピローグ24)

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

【0556】

(エピローグ25)

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

【0557】

(再抽選演出3)

前述した図142(A5)に示すように、当りエピローグパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から(A6)に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ9は、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

【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。

【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。

【0560】

(再抽選演出17)

前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

【0561】

(再抽選演出18)

前述した図柄出しの演出では、当りエピ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。

【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

10

20

30

40

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「タタタタッ」が出力される。

【0 5 6 5】

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

【0 5 6 6】

図1 6 5 (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

【0 5 6 7】

図1 6 5 (b 1 3)では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。また、(b 1 3)の状態では、セリフ音として爆チューのセリフ「捕まるもんか！」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」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

【0 5 6 8】

(煽り1 2)

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

40

【0 5 6 9】

(煽り1 3)

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

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】

(煽り 16)

図 167 (B), (C) に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方のみ音量を大きくする調整がされる。これにより、SPリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

【0578】

[煽り 7, 8 について]

図 168 ~ 170 では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0579】

((r24) ~ (r27) 部分の詳細説明図)

図 168 は、前述した最終リーチの (r24) ~ (r27) 部分の詳細説明図である。(r24) に示すように、AD のキャラクタがアップとなった場面では、AD に対応したオレンジ色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、(r25) に示すように、AD がジャンプする動作を実行する場面では、オレンジで遊技効果ランプ 9 が点滅する。このとき AD のセリフ音として「あいー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r25') に示すように、AD が画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

【0580】

その後、(r26) に示すように、メイド A のキャラクタがアップとなった場面では、メイド A に対応した青色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、(r27) に示すように、メイド A がジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときメイド A のセリフ音として「とお！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r27') に示すように、メイド A が画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

【0581】

((r28) ~ (r31) 部分の詳細説明図)

図 169 は、前述した最終リーチの (r28) ~ (r31) 部分の詳細説明図である。(r28) に示すように、メイド B のキャラクタがアップとなった場面では、メイド B に対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、(r29) に示すように、メイド B がジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときメイド B のセリフ音としてメイド A と同じセリフ「とお！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r29') に示すように、メイド B が画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

【0582】

その後、(r30) に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、(r31) に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r31') に示すように、ナナちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

【0583】

((r32) ~ (r35) 部分の詳細説明図)

図 170 は、前述した最終リーチの (r32) ~ (r35) 部分の詳細説明図である。(r32) に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、(r32) に示すように、ジャムちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、紫色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときジャムちゃんのセリフ音として「とりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r32') に示すように、ジャムちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

【0584】

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

【0585】

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

【0586】

(煽り7)

図168～図170に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する(たとえば、r25, r27, r29, r31, r33, r35の場面)。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ9の輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。

【0587】

(煽り8)

また、図168～図170に示したように、キャラクタが登場する場面(たとえば、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に対応した緑色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクタが登場する前に該当するキャラクタに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクタに対応する色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクタが変化すること、変化したキャラクタがいずれのキャラクタであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

【0588】

[開始1～4について]

図171～図172の特徴部分について、番号を振って説明する。

【0589】

((b18) ～ (i1))における役物動作の詳細説明図)

図171は、(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図である。(b18)に示す当否決定前の場面では、遊技効果ランプ9が白色の点灯態様を維持する。その後、SP後半リーチに発展する場合に、役物としての可動体32が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。(h1)に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクタや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、(h1)の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。

10

【0590】

その後、(h2)の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。(h2)の状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。また、効果音として役物の落下に対応する役物対応音が出力される。その後、(h3)の状態では、(h2)の状態での落下位置で役物の位置が維持される。(h3)の状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。

【0591】

その後、(h4)に示すように、役物が上昇(役物が進出位置から退避位置へ移動する)を開始する。(h4)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。(h3)状態から(h4)の退避中の状態となるときに、役物動作パートの輝度データテーブルからSP後半リーチA(煽りパート)の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、(h5)の状態では、役物がさらに上昇する。(h5)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。

20

【0592】

図172は、(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図である。(h5)の後、(h6)の状態では、役物がさらに上昇する。(h6)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。その後、(h7)に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる(透過率が高くなる)ことで、SP後半リーチAに対応する背景がうっすら見え始める。(h7)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。また、効果音としてSP後半リーチに対応するBGMであるSP後半対応音が出力される。なお、BGMとともにSP後半のタイトルに関連した効果音が出力されるようにしてもよい。その後、(h8)の状態では、(h7)の状態からさらに役物が上昇する。(h8)の状態では、(h7)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(h8)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。

30

【0593】

その後、(h9)の状態では、役物がさらに上昇する。(h9)の状態では、(h8)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(h9)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。その後、(h10)の状態では、役物がさらに上昇する。(h10)の状態では、(h9)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(h10)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。その後、(i1)の状態では、エフェクト画像が無くなりSP後半リーチAの開始の場面に対応したタイトルがくっきりと表示される。(i1)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。

40

【0594】

(開始1)

図171および図172に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に

50

応じて役物動作に対応するエフェクト画像の表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP後半リーチAに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル（後述する図202に示す子テーブルWD8）からSP後半リーチAの輝度データテーブル（後述する図204および図205に示す子テーブルWD9）へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でSP後半対応音（たとえば、SP後半のBGM）が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像の表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがSP後半に対応するものに切り替えられるため、SP後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

【0595】

（開始2）

図171および図172に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物の動作前には、画面の左右下隅に「2」図柄が縮小されて表示されている。役物が動作した場合には、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物が落下する。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が、縮小表示されている「2」図柄よりも前方の優先されるレイヤにて表示される。そして、役物が落下位置から上昇し「2」図柄が役物と重ならない位置となった以降に、エフェクト画像が徐々に薄くなるとともに、SP後半リーチAに対応する背景や「2」図柄がうっすら表示される。これによれば、役物動作中は、縮小された飾り図柄が表示されてしまうことで、美観が良くない表示となることを防ぐことができる。また、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像の表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で縮小された飾り図柄が表示されるため、役物動作に応じた好適な演出の切り替えとすることができる。

【0596】

（開始3）

図171に示すように、役物が動作し、落下の最下端の位置に到達する前にエフェクト画像を表示する。これによれば、縮小された飾り図柄を早目に隠すことができ、役物を交えた好適な演出の切り替えとすることができる。

【0597】

（開始4）

なお、エフェクト画像から後半に発展する際の演出の画像に切り替わる際に役物に関連する画像を表示するにしてもよい。具体的には、図172（h7）～（h10）に対応する場面において、役物が上昇する際に「POWERFULII」の文字や、主要キャラクターである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしてもよい。これによれば、演出が切り替わる際に運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。

【0598】

〔エピローグ7，8，10～14，20について〕

図173～図174では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0599】

（（r54）～（s4）における役物動作の詳細説明図）

図173は、(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図である。(r54)の当否決定前の場面では、操作促進に対応する音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31A(トリガ)に対応する操作画像が表示されている。また、操作画像の下方には、操作の促進を促す操作促進表示としてタイムゲージが表示されている。遊技者が所定期間内にスティックコントローラ31Aを引く動作を実行するか、所定期間が経過することにより、役物としての可動体32が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。ここで、当否報知の場面において役物が落下している時間は、SP後半に発展する場面において役物が落下している時間よりも長くなっている。

10

【0600】

(s1)に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。このエフェクト画像は、SPリーチ後半へと発展する際のエフェクト画像よりも派手な演出態様となっている。具体的には、(s1)のような当否報知の場面におけるエフェクト画像は、レインボー色である。なお、SP後半に発展する場面におけるエフェクト画像は、青色や赤色である。また、当該エフェクト画像により、爆チューのキャラクタや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、(s1)の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。

【0601】

その後、(s2)の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物が落下する。(s2)の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。その後、(s3)の状態では、(s2)の状態での落下位置で役物の位置が維持される。(s3)の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。

20

【0602】

その後、(s3-2)に示すように、役物が上昇(役物が進出位置から退避位置へ移動する)を開始する。(s3-2)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。(s3)の状態から(s3-2)の退避中状態となるとときに、当りエピログパートの役物動作の輝度データテーブルから当りエピログパートの当りエピログ用の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、(s3-3)の状態では、役物がさらに上昇する。(s3-3)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。

30

【0603】

図174は、(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図である。(s3-3)の後、(s3-4)の状態では、役物がさらに上昇する。(s3-4)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、(s3-5)に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる(透過率が高くなる)ことで、SP最終リーチの当りエピログパートに対応する背景がうっすら見え始める。(s3-5)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。また、効果音としてSP最終リーチの当りエピログパートに対応するBGMである当りエピログパート対応音出力される。その後、(s3-6)の状態では、(s3-5)の状態からさらに役物が上昇する。(s3-6)の状態では、(s3-5)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(s3-6)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。

40

【0604】

その後、(s3-7)の状態では、役物がさらに上昇する。(s3-7)の状態では、(s3-6)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(s3-7)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、(s3-8)の状態では、役物がさらに上昇する。(s3-8)の状態では、(s3-7)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(s3-8)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、(s4)の状態では、夢夢ちゃんが爆チュ

50

一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】

(エピソード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の表示がされる。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ソードパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。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の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。

【0606】

(エピソード8)

役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピソードに対応する表示に切替わるタイミングは、戻り動作の開始のタイミングに関連した上昇中のタイミングとなる。これによれば、戻り動作の開始に関連したタイミングでエピソードに対応する表示に切り替えられるため、役物が初期位置に戻る前に役物動作に対応したエフェクト画像の表示が終了する。よって、役物が初期位置へ戻った際にエフェクト画像が表示されているという状況を防ぐことができ、演出の美観を損ねることがない。なお、エピソードに対応する表示に切替わるタイミングは、役物が上昇を開始するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、役物は落下位置において回転動作や移動動作を実行するようにしてもよい。

【0607】

(エピソード10)

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

【0608】

(エピソード11)

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

【0609】

(エピソード12)

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

【0610】

(エピソード13)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピソードに対応する表示がされている状況ではセリフ音が出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピソード表示においてセリフ音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、エピソード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の表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音が出力される。また、(s3-5)～(s3-8)にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音が出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した(s4)の状態においてセリフ音が出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像の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。

【0613】

[エピローグ 2, 3, 5 について]

図175では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0614】

(字幕数とセリフ数との関係)

図175は、字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。図175では、各SPリーチの種類と、各SPリーチに対応するエピローグの種類とにおいて、演出中のキャラクタのセリフの数と、セリフに対応する字幕の数の数を示している。たとえば、SP前半リーチAの場合、セリフ数8に対し字幕数5である。また、SP前半リーチAの当りエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。SP前半リーチAのハズレエピローグパートの場合は、セリフが無いいため字幕も無い。

【0615】

また、SP前半リーチBの場合、セリフ数5に対し字幕数3である。また、SP前半リーチBの当りエピローグパートの場合、セリフ数3に対し字幕数3である。SP前半リーチBのハズレエピローグパートの場合は、セリフが無いいため字幕も無い。また、SP後半リーチAの場合、セリフ数16に対し字幕数14である。また、SP後半リーチAの当りエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。SP後半リーチAのハズレエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。

【0616】

また、SP後半リーチBの場合、セリフ数9に対し字幕数7である。また、SP後半リーチBの当りエピローグパートの場合、セリフ数3に対し字幕数3である。SP後半リーチBのハズレエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。また、SP最終リーチの場合、セリフ数27に対し字幕数19である。また、SP最終リーチの当りエピローグパートの場合、セリフ数2に対し字幕数2である。SP最終リーチのハズレエピ

ローグパートの場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。

【0617】

(エピローグ 2)

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

10

【0618】

(エピローグ 3)

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

【0619】

(エピローグ 5)

図 175 に示すように、煽りパートである 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。

20

【0620】

[再抽選演出 1, 4, 5, 7 ~ 18 について]

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

【0621】

(再抽選パートの詳細説明)

図 176 は、再抽選パートにおける (A 1) ~ (A 23) 部分の詳細説明図である。図 177 は、再抽選パートにおける (A 24) ~ (A 46) 部分の詳細説明図である。

【0622】

大当り表示結果が導出される際には、(A 1), (A 2) に示すように図柄が拡大表示された後、(A 3), (A 4) に示すように図柄が縮小される。その後、(A 5) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(A 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。ここで、(A 5) の状態から (A 6) の状態にかけては、図柄が揺れている期間を省略している。具体的には、図柄が通常サイズのときに図柄は揺れている。そして、通常サイズになった後、引き続き再抽選パートの図柄揺れが開始される。このとき、図柄出しが完了することに関連するタイミング（たとえば、通常サイズになる直前タイミング、通常サイズになってからのタイミング、図柄揺れを開始するタイミングなどを含む）で、遊技効果ランプ 9 は、白色の点滅からレインボー色のなめらか点灯に切り替わる。これにより、図柄出しから再抽選演出にかけてスムーズな図柄出し、スムーズな揺れ期間への移行、図柄揃いによる祝福を画面とランプの発光

30

40

50

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

【0624】

その後、(A24)に示すように、全ての飾りが2周期した後に、最初に表示されていた「2」図柄とともにボタン画像がうっすら表示される。その後、(A25)～(A46)にかけて飾り図柄が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と高速で変動するとともに、時間の経過に合わせてボタン画像の下に表示されるタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。操作有効期間内にプッシュボタン31Bが操作された場合、あるいは、操作有効期間内にプッシュボタン31Bが操作されずボタン操作の有効期間が終了した場合には、図157～図164に示すように奇数図柄あるいは偶数図柄が導出表示され、大当りに移行する。

【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。

【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。

【0627】

(再抽選演出5)

図柄送り演出では縮小された図柄により変動が開始され変動中の図柄の大きさは均一の縮小サイズである。これによれば、図柄送り演出時の変動の見た目をなめらかにすることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【0628】

(再抽選演出7)

図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後に再度「2」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに

10

20

30

40

50

表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【0629】

(再抽選演出8)

再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られる。このように、飾り図柄の数字が順番に送られるため、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【0630】

(再抽選演出9)

再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が0%の「2」図柄、透過度が50%の「2」図柄、透過度が0%の「3」図柄、透過度が50%の「3」図柄、透過度が0%の「4」図柄、透過度が50%の「4」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できっちりと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

【0631】

(再抽選演出10)

再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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%の字幕の下レイヤに、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の透過率70%の字幕がフェードイン効果を付して表示される。その後、(b5'')に示すように、「見つけたわ」の字幕の透過率と「見つかった」の字幕の透過率とがともに40%となった状態で表示される。その後、(b6)に示すように、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の字幕が透過率0%で表示される。このように、夢夢ちゃんのセリフに対応する字幕「見つけたわ」は、(b5')～(b6)へと徐々にフェードアウトしていく。それに対し、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の字幕は、(b5')～(b6)へと徐々にフェードインしていく。なお、(b5')、(b5'')の状態では、「見つかった」のセリフ音の出力はされておらず、(b6)の状態のように字幕透過率0%のときにセリフ音の出力がされている。

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

50

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。

【0642】

（煽り21）

煽りパートにおいては、図178（A）に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第1の字幕の表示期間と次に表示される第2の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第1の字幕と、第2の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態で変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

10

【0643】

（煽り22）

図178（A）に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第1の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第2の字幕が表示されることがある。この場合、第1の字幕が透過率0%で表示されている箇所に第2の字幕が透過率70%で重なって表示される。その後、第1の字幕がフェードアウトし、第2の字幕がフェードインし透過率0%の表示となる。これによれば、重なるよ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

【0644】

（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

【0645】

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

【0646】

（煽り24）

図178は（B）に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕（歌詞）が表示される。しかしながら、大当りラウンド中は、字幕（歌詞）が続けて表示される場合であってもフェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕（歌詞）を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当りラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機1に搭載のコンテンツの代表的な楽曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当りラウンド中に省略することができ、

50

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「見つかった」とが発せられるときの状況を示している。図179においてグラフの横軸は、フレーム数を示している。「見つけたわ」の字幕は、透過率100%から1フレーム後に透過率70%で表示される。さらに、その1フレーム後に透過率0%で表示される。これにより、2フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。この期間において「見つけたわ」のセリフ音は出力されていない。

10

【0648】

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

【0649】

また、T1の期間では、「見つかった」のセリフ音に関しても出力されていないが、T1の期間開始時の1フレーム後を起点として、「見つかった」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。具体的には、「見つかった」の字幕は、透過率100%から1フレーム後に透過率70%で表示される。さらに、その1フレーム後に透過率0%で表示される。これにより、2フレームの期間に亘り「見つかった」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。

20

【0650】

その後、「見つかった」のセリフ音が出力される期間、「見つかった」の字幕は透過率0%で表示される。そして、「見つかった」のセリフ音の出力が終了した後の3フレームの無音期間であるT2の期間において、2フレームに亘り引き続き「見つかった」の字幕が透過率0%で表示される。その後、T2の残り1フレームの期間に亘り、「見つかった」の字幕が透過率0%から透過率100%で表示される。これにより、1フレームの期間に亘り「見つかった」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

30

【0651】

図179に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する「見つけたわ」の第1字幕と、爆チューのキャラクタに対応する「見つかった」の第2字幕は、同じフェードインおよびフェードアウトのフェード効果が付される。また、フェードインが2フレームの期間に亘って実行されるのに対し、フェードアウトは1フレームの期間に亘って実行される。

【0652】

(煽り23)

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

40

【0653】

(煽りパートとエピソードパートとにおける字幕の対比)

図180は、(b4)～(b6)部分の詳細説明図および(o3)～(o5)部分の詳細説明図である。図180(A)は、煽りパートにおける(b4)～(b6)部分の詳細説明図である。また、図180(B)は、(o3)～(o5)部分の詳細説明図である。図180(A)および図180(B)は、2つのキャラクタが発するセリフに対して字幕

50

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 t_1 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 t_1 は約10秒である。

【0656】

図180(A)，(B)に示すように、煽りパートとエピローグパートとでは、1シーン(0～ t_1 の期間や0～ t_2 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～ t_1 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。

20

【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～ t_1 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

50

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う。また、長いセリフに対する字幕表示や早い進行のセリフに対する字幕表示に関しても、空白期間を設けず字幕を切り替えた場合に違和感が生じる可能性がある。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付すことにより違和感を解消することができる。また、図181(B)の比較例2に示すように、「見つけたわ」の字幕表示に対し「見つかった」を重ね、その後「見つかった」と表示することも考えられる。このような場合には、フェード効果を付さないことにより字幕表示が見難くなってしまう。また、図181(C)の比較例3に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下2段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまう。それに対し、本実施の形態のように、字幕表示に対しフェード効果を付すことによりこのような問題を解決することができる。

【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10msec後に遊技効果ランプ9の態様が切り替わってファンファーレ対応となる。また、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約33msec後に画面が切り替わって「FEVER」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「F E V E R」の文字と夢夢ちゃんが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ9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】

(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

10

20

30

40

50

おける端側の位置（画面左上隅の位置）に「２２２」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピソード映像が流れている最中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】

（エピソード３０）

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

【０６７３】

（エピソード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。

【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。

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

【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、（Ｇ２４）～（Ｇ２５）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（Ｇ２６）～（Ｇ２７）にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。

【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。

【0 6 7 9】

その後、(H 2 2)，(H 2 3)に示すように図柄が拡大表示された後、(H 2 4)，(H 2 5)に示すように図柄が縮小される。その後、(H 2 6)に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(H 2 7)に示すように、背景が(G 2 0)～(G 2 7)で示した背景に切り替えられる。プッシュボタン3 1 Bが操作されない場合の(H 2 2)～(H 2 6)における図柄出しの動きは、プッシュボタン3 1 Bが操作された場合の(G 1 5)～(G 1 9)における図柄出しの動きと同じである。しかしながら、プッシュボタン3 1 Bが操作された場合は、プッシュボタン3 1 Bが操作されなかった場合のタイムゲージの減少分の時間が3図柄を揺らす演出を実行する期間で吸収されている。つまり、ボタンがどのタイミングで操作されたとしても、ボタンが操作されるまでの期間が3図柄を揺らす演出の尺で吸収されることになる。

【0 6 8 0】

そして、(G 2 7)あるいは(H 2 7)の後に、図1 8 7に示すような演出が実行される。図1 8 7では、(J 1)～(J 1 8)において実行される再抽選演出について説明する。(G 2 7)あるいは(H 2 7)の後、(J 1)に示すように、画面が一旦ホワイトアウトする。その後、(J 2)～(J 9)にかけて「3」図柄が一回転する。具体的には、(J 2)の状態から「3図柄」の垂直方向を軸にして左回りに(J 3)，(J 4)，(J 5)，(J 6)，(J 7)，(J 8)，(J 9)と回転する。回転の動きは速いので一瞬でクルッと図柄が回転するように見える。

【0 6 8 1】

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

【0 6 8 2】

〔ハズレ1～7について〕

ハズレエピソードパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0 6 8 3】

(図柄確定期間について)

図1 8 8は、図柄確定期間の詳細説明図である。図1 8 8の(X 1)は図1 3 2の(r 5 4)に対応する当否決定のタイミングを示す図である。この状態から当りエピソードパートに移行した場合の図柄確定期間の詳細を(X 2)～(X 5)により説明する。また、(X 1)の状態からハズレエピソードパートに移行した場合の図柄確定期間の詳細を(X 6)～(X 9)により説明する。

【0 6 8 4】

(X 1)の状態から当りエピソードパートに移行する場合は、(X 2)に示すように、爆チューを捕まえた(s 5)の状態の画像が表示される。その後、(X 3)に示すように、通常画面に制御された後に(B 8)のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。

10

20

30

40

50

図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち0.5s間継続される。その後、(X4)に示すように、(B11)のようなファンファーレ期間となる。その後、(X5)に示すように、大当たりラウンド期間となる。

【0685】

(X1)の状態からハズレエピログパートに移行する場合は、(X6)に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念(u2)の状態の画像が表示される。その後、(X7)に示すように、背景がブラックアウトするとともに「232」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、(X8)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(X9)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0.5s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。

【0686】

(ブラックアウトの詳細説明)

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

【0687】

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

【0688】

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

【0689】

(ハズレ1)

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

【0690】

(ハズレ2)

図189に示すように、ハズレエピログパートにおいて、ハズレ時の背景が徐々にブラックアウトしていきつつ、中図柄が徐々にフェードインしていく。これによれば、ハズ

10

20

30

40

50

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。

【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。

30

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。

50

【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。

【0698】

本実施の形態では、(X30)の味方キャラクタ6人が残念がっている演出から(X31)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。なお、図190に示すハズレ時の輝度データテーブルは、後述する図216に示すハズレエピソードパートにおける子テーブルWD17の時間tu1～tu3で指定された孫テーブルに対応する。

【0699】

背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。アイキャッチ画像とは、遊技者の注目を集める画像であり、本実施の形態においては、SPリーチにおける一連の演出の結果、ハズレ図柄が導出(仮停止)されて通常画面に戻る前にアイキャッチ画像が表示される。

【0700】

(X32)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X33)のアイキャッチ画面の表示にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられる。その後、(X34)の通常画面への切替え期間および(X35)の図柄確定期間を経由して、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに実行される(X36)の次変動にかけて、背景用の輝度データテーブルが用いられる。なお、図190に示す背景用の輝度データテーブルは、後述する図216に示すハズレエピソードパートにおける子テーブルWD17の時間tu4で指定された孫テーブル26に対応する。

【0701】

なお、(X35)の図柄確定期間の後に保留なしのときに客待ちコマンドを受信したときも背景用の輝度データテーブルが維持される。なお、客待ちコマンドを受信することに対応して、演出画面がデモンストレーション表示となり、デモンストレーション用の輝度データテーブルが用いられてもよい。

【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。

【0703】

また、ハズレ時の変形例として、各状態における輝度データテーブルが本実施の形態と異なるようにしてもよい。具体的には、(X40)の残念から(X41)の背景ブラックアウトにかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。その後、(X42)のアイキャッチ画面切り替え期間、(X43)のアイキャッチ画面、(X44)の通常画面切り替え期間、(X45)の図柄確定期間にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。そして、(X36)の次変動において、背景用の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。

【0704】

ここで、切替え用（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るタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット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】

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

10

【0710】

(ハズレ14)

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

(ハズレ16)

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

30

【0713】

(ハズレ17)

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

【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。

40

【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

50

れる。以降、(r 4 8 - 1) と (r 4 8 - 2) との静止画の切り替えが繰返され、図 1 9 1 (B) に示すように、徐々に切り替え速度が速くなる。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とは、時間経過とともに徐々に拡大して表示されるようになっている。

【0 7 1 6】

(当否 8)

煽りパートにおける (r 4 8) の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、(r 4 8) の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、(r 4 8) において実行される演出は、爆チューの画像と味方 6 人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

【0 7 1 7】

(当否 9)

図 1 9 1 (B) に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興味が向上する。また、交互に画像が切り替わることで、味方キャラクタと敵キャラクタとをそれぞれ 1 枚の画像を用いて実行していることを気付きにくくすることができる。

【0 7 1 8】

(当否 1 0)

(r 4 8) におけるスローモーション期間の演出を S P 前半リーチから S P 後半リーチ、S P 最終リーチへの発展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。

【0 7 1 9】

(当否 1 1)

(r 4 8) におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が 2 枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像 1、画像 2、画像 3、画像 4、画像 1 … と 4 枚の画像を繰返し用いることにより、キャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

【0 7 2 0】

(当否 1 2)

(r 4 8) におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまふ。しかしながら、スローモーション期間の動きを早くすることにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなることなく、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。

10

20

30

40

50

【0721】

＜遊技効果ランプに関する説明＞

次に、遊技効果ランプ9のランプ制御について、図192～図260を参照しながら説明する。

【0722】

〔輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について〕

演出制御用CPU120は、ROM121やRAM122に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ9に含まれる複数のランプのうちの1または複数のランプをランプ制御によって点灯／点滅／消灯させる。

【0723】

具体的には、表示制御部124は、主基板11に搭載されたCPU105から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の1フレーム（33msec）で1減算されるカウンタである。表示制御部124は、サブ変動時間が各パートに対応する表示（たとえば、開始パートや煽りパートなどの各パートにおける各種表示（リーチ表示など）を開始するタイミングとなったときに、ROM121やRAM122に格納された画像データ（動画データ、アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置5の表示制御を行う。表示制御部124は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置5に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンドを設定し、当該拡張コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部124から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部124によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【0724】

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600000msecが指定されている。そして、図192に示す親テーブルにおいては、枠ランプに対して子テーブルWD1が指定され、役物ランプ9Aに対して子テーブルYD1が指定され、盤左ランプ9Bに対して子テーブルLD1が指定され、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、および電チューランプ9Hに対して子テーブルAD1が指定されている。

【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として600000msec（10分間）が指定されており、演出制御用CPU120は、この600000msec（10分間）を計時するために10msecごとにカウンタを1減算する。すなわち、演出制御用CPU120は、カウンタの減算処理を60000回実行することで、600000msec（10分間）を計時したことになる。演出制御

10

20

30

40

50

用CPU120は、最大600000msec（10分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。SP前半リーチA当りエピソード用の親テーブルにおいては、子テーブルとしてWD3が指定されている。

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

【0729】

20

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

【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

40

50

ような演出においては、輝度データとして「F3F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがピンク色に点灯する。爆チューが登場するような演出においては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。ボイニング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。

【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30msec間隔で交互に指定されている。演出制御用CPU120は、10msecごとにカウンタを1減算することで子テーブルによって指定された時間である3000msecを計時し、当該計時が300msecに到達するまで、孫テーブルW4に基づき30msec間隔で輝度データをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【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、10msec周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【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。

【0735】

演出制御用CPU120による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図273は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図273に示すように、SP前半リーチA当りエピソード用の子テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として3000msecが指定され、かつ孫テーブルとしてW4が指定されている。孫テーブルW4においては、各ランプについて、輝度データ（RGBのデータ）として「000」と「AAA」とが30msec間隔で交互に指定されている。なお、説明の便宜上、最初の30msecにおけるデータ「000」をデータ1、次の30msecにおけるデータ「AAA」をデータ2、次の30msecにおけるデータ「000」をデータ3、次の30msecにおけるデータ「AAA」をデータ4、次の30msecにおけるデータ「000」をデータ5、次の30msecにおけるデータ「AAA」をデータ6、次の30msecにおけるデータ「000」をデータ7と称する。

【0736】

演出制御用CPU120は、10msecごとにカウンタを1減算することで子テーブルWD3によって指定された3000msecを計時し、当該計時が3000msecに到達するまで、孫テーブルW4に基づき30msec間隔でデータ1～データ7の輝度デ

10

20

30

40

50

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。

【0737】

なお、後述する図192に示す親テーブルのように、60000ms（10分）に亘って子データが指定されており、このような親テーブルにおける10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、CPU103からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用CPU120がCPU103からの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

【0738】

また、後述する図193に示す子テーブルのように、最終の指定箇所に60000ms（10分）に亘って孫データが指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【0739】

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60000ms（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。

【0740】

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60000ms（10分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が繰り返し続ける不具合を防止することができる。

【0741】

上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルによって構成されているが、以下で説明する各パートにおいて用いられる輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、特徴的なテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することがある。

【0742】

〔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60000ms（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD1，YD1，LD1，AD1）を指定する情報が格納されている。

【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W

10

20

30

40

50

D1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、30msec間隔で交互に「000」と「AAA」とが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。本実施形態において、演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づき150msec（30msec×5）に亘ってランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で2回点滅させる。

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

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

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

50

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。

【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600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD2, YD2, LD2, AD2)を指定する情報が格納されている。

30

【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。

40

【0754】

たとえば、時間 t_{b10} の1560msec間においては、孫テーブルW3が指定されている。孫テーブルW3は、後述する図229に示す黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW3に対応する。図229に示すように、孫テーブルW3においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして180msec間隔で「440」、「660」、および「880」がまばらに指定されている。演出制御

50

用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかったように点灯させる。

【0755】

時間tb14の150msec間および時間tb17の210msec間においては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【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、30msec間隔で交互に「000」と「AAA」とが指定されており、最初の30msecが「000」（消灯）、次の30msecが「AAA」（白色で点灯）、次の30msecが「000」（消灯）、次の30msecが「AAA」（白色で点灯）、次の30msecが「000」（消灯）、次の30msecが「AAA」（白色で点灯）、最後の30msecが「000」（消灯）となっている。すなわち、210msec（30msec×7）からなる1周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り返し替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅（白フラッシュ）する。たとえば、演出制御用CPU120が210msec（30msec×7）からなる1周期分に亘って孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが3回に亘って白点滅し、演出制御用CPU120が150msec（30msec×5）に亘って孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが2回に亘って白点滅する。

【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、150msecという1周期よりも短い時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間tb17では、210msecからなる1周期の時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

【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。

【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、100000msecで「FDC」が指定されており、子テーブルWD2に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW8に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

【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）

10

20

30

40

50

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。

【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右ランプを点滅させる。

【0763】

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。

【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。

【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。

【0766】

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

【0767】

〔SP前半リーチA当りエピログパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0768】

図196（a1）に示すように、SP前半リーチAの当りエピログパートに用いられる当りエピログ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として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。

10

20

30

40

50

【0769】

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

【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。

【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、30msec間隔で七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図68(c2)、(c3)に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色で点灯させる。

【0773】

図196(b1)に示すように、SP前半リーチAの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報が格納されている。

【0774】

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

【0775】

たとえば、時間tc4および時間tc5の5000msec間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図69(c4)、(c5)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【0776】

当りエピソードパートの最後となる時間tc6においては、図69(c6)に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間tc6においては最大10分間に亘って孫テーブル

10

20

30

40

50

に基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD3に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0777】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間tc2および時間tc3に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間tc6に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0778】

〔SP前半リーチAハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0779】

図197(a1)に示すように、SP前半リーチAのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD4, YD4, LD4, AD4)を指定する情報とが格納されている。

【0780】

図197(a2)に示すように、SP前半リーチAのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4では、枠ランプについて、SPリーチ前半Aにおけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD4に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。また、共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4は、SPリーチ前半A, B、SPリーチ後半A, B、およびSP最終リーチにおいて共通で用いられる。

【0781】

たとえば、時間td1の200msec間においては、孫テーブルW13が指定されている。孫テーブルW13は、後述する図252に示すハズレ1輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW13に対応する。図252に示すように、孫テーブルW13においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msecで「888」が指定され、次の190msecで「444」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、図67(b18)に示した当否分岐の後、図70(d1)に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【0782】

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

【0783】

時間 $t d 2$ の $5800 msec$ 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 RGB のデータとして $250 msec$ 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 CPU 1 2 0 は、孫テーブル $W 1 4$ に基づきランプ制御を行うことで、図 7 0 (d 2) に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを $t d 1$ よりも暗めの白色で点灯させる。

【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 RGB のデータが $30 msec$ 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 ($t d 2$) における暗めの白点灯は RGB のデータが当り時よりも長い $250 msec$ 間隔で切り替わる。これにより、当り時には、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時には枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時には枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0 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 RGB のデータとして、最初の $10 msec$ で「4 4 4」が指定され、次の $550 msec$ で「1 1 1」が指定され、最後の $600000 msec$ (10 分間) で「1 1 1」が指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル $W 1 5$ に基づきランプ制御を行うことで、図 7 0 (d 3) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【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 CPU 1 2 0 は、孫テーブル $W 2 1$ に基づきランプ制御を行うことで、図 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 CPU 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、RGB のデータを切り替えながらランプ制御を行い、最終の RGB のデータに基づくランプ制御を行っても未だ変動パターンコマンドや客待ちコマンドを受信していなければ、再び最初の RGB のデータに基づくランプ制御を行う。

【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る輝度データテーブルに基づく枠ランプが点灯する。このように、ハズレ時における枠ランプのランプ制御においては、アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブル (孫テーブル) が用いられた後、通常画面に対応する輝度データテーブルとして開始パートにおいても用いられる孫テーブル $W 2 1$ が用いられる。これにより、アイキャッチ画面が表示された後であって、図柄が確定するまでに用いる輝度データテーブルを別途用意する必要が

10

20

30

40

50

なく、開始パートにおいても用いられる孫テーブルW 2 1に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプによる演出を違和感なく遊技者に見せることができる。

【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600000msec（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD5，YD5，LD5，AD5）を指定する情報とが格納されている。

10

【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。

【0791】

たとえば、時間te8の150msec間および時間te12の210msec間においては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間te8および時間te12のいずれにおいても、孫テーブルW4が指定されているが、時間te8では、150msecという1周期よりも短い時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間te12では、210msecからなる1周期の時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

20

【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。

30

【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（大当たり、ハズレ、SPリーチ後半発展）において夢夢ちゃんが負けるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間te18においては最大10分間に亘って孫テーブルW8に基づきランプ制御が行われるようになっている。

40

【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

50

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

10

【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。

【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。

20

【0799】

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

【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。

30

【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〕

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）を指定する情報とが格納されている。

40

【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。

50

【0804】

たとえば、時間 $t f 1$ においては、孫テーブル $W 4$ が指定されている。演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 4$ に基づきランプ制御を行うことで、図 7 7 (e 1 7) に示した当否分岐の後、図 7 8 (f 1) に示したような夢夢ちゃんがパックを打ち返すような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0805】

当否分岐 ($t e 1 7$) における白点灯は、後述する図 2 4 9 に示す孫テーブル $W 8$ に基づいており、その $R G B$ のデータが「 $F D C$ 」であるのに対して、当り確定後の $t f 1$ における白点滅は $R G B$ のデータが「 $F F F$ 」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色 (白色) でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0806】

時間 $t f 2 \sim t f 4$ においては、孫テーブル $W 1$ が指定されている。演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 1$ に基づきランプ制御を行うことで、図 7 8 (f 2) ~ (f 4) に示したようなボインゴが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【0807】

図 2 0 0 (b 1) に示すように、 $S P$ 前半リーチ B の当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として $6 0 0 0 0 m s e c$ (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ($W D 0$, $Y D 0$, $L D 0$, $A D 0$) を指定する情報が格納されている。

【0808】

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

【0809】

たとえば、時間 $t f 5$ および時間 $t f 6$ の $5 0 0 0 m s e c$ 間においては、孫テーブル $W 4$ が指定されている。演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 4$ に基づきランプ制御を行うことで、図 7 9 (f 5), (f 6) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【0810】

当りエピソードパートの最後となる時間 $t f 7$ においては、図 8 0 (f 7) に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間 $t f 7$ においては最大 10 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル $W D 6$ 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。

【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 $t f 2 \sim t f 4$ に対して孫テーブル $W 1$ が指定され、当該孫テーブル $W 1$ に基づき、ボインゴが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間 $t f 7$ に対しても孫テーブル $W 1$ が指定され、当該孫テーブル $W 1$ に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、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、

10

20

30

40

50

データ容量を削減しながら、粋ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0812】

〔SP前半リーチBハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0813】

図201(a1)に示すように、SP前半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対

10

【0814】

図200(a2)に示すように、SP前半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4では、粋ランプについて、SPリーチ前半Bにおけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0815】

たとえば、時間tg1および時間tg2の200msec間においては、孫テーブルW13が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、図77(e17)に示した当否分岐の後、図81(g1)に示したような夢夢ちゃんが飛ばされるような演出に対応させて、粋ランプを白色で点灯させる。

20

【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、より暗く粋ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

30

【0817】

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

【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30msec間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(tg3)における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msec間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で粋ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては粋ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては粋ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

40

【0819】

時間tg4においては、孫テーブルW15が指定されている。演出制御用CPU120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、粋ランプを消灯させる。

50

【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。

【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。

【0822】

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

【0823】

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

【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 msec (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ($WD9$, $YD9$, $LD9$, $AD9$) を指定する情報が格納されている。

【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 t_{h4} ~ t_{h10} に対応する輝度データは、図 171 ($h4$) ~ 図 172 ($h10$)

10

20

30

40

50

）に示した役物動作の後半部分（上昇部分）に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間 $t_{h4} \sim t_{h6}$ においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間 $t_{h7} \sim t_{h10}$ において、孫テーブルW3に基づき、枠ランプがSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々にSP後半リーチAの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、SP後半リーチAに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0828】

なお、役物が上昇する時間 $t_{h4} \sim t_{h10}$ においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間 $t_{h4} \sim t_{h10}$ 間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。

10

【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。

【0830】

時間 t_{i1} の 1130msec 間と、時間 t_{i20} の 1330msec 間と、時間 t_{i11} の 1560msec 間とにおいては、孫テーブルW3が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

20

【0831】

ここで、図229に示すように、孫テーブルW3においては、 720msec ($180\text{msec} \times 4$) からなる1周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間 $t_{h7} \sim t_{h10}$ 、および時間 t_{i1} では、1周期を超える 1130msec 間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1130msec に亘って黄色に点灯し、時間 t_{i20} では、1周期を超える 1330msec 間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1330msec に亘って黄色に点灯し、時間 t_{i11} では、2周期を超える 1560msec 間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1560msec に亘って黄色に点灯する。

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】

時間 t_{i15} および時間 t_{i24} の 150msec 間と、時間 t_{i14} 、 t_{i23} 、および時間 t_{i35} の 210msec 間とにおいては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間 t_{i15} 、時間 t_{i24} 、時間 t_{i14} 、時間 t_{i23} 、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、 150msec という1周期よりも短い時間で演出制御用

50

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ti14、時間ti23、および時間ti35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。

【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。

【0835】

時間ti36～ti38の1000msec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、30msec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ti39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ti39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、100000msecで「FDC」が指定されており、子テーブルWD2に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW8に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

【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。

【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】

また、図249に示すように、時間ti36～ti38の1000msec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ti39で用いられる孫テーブルW8の最後のRGBのデータも、同じく「FDC」が指定されている。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW7に基づき「FDC」の輝度データをLEDドライバに出力した状態を維持して、その後、孫テーブルW8に基づき「FDC」の輝度データを継続してLEDドライバに出力するため、デー

タ量を増やし過ぎることなく、より簡単なランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【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。

【0841】

たとえば、時間ti2において、演出制御用CPU120は、図84（i2）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんおよびジャムちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの2人に対応する白色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間ti3において、演出制御用CPU120は、図84（i3）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間ti4において、演出制御用CPU120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ti5において、演出制御用CPU120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。

【0842】

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。

【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。

【0844】

たとえば、時間ti21において、演出制御用CPU120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ti32および時間ti34において、演出制御用CPU120は、図94（i32）および図95（i34）に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【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。

【0846】

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

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

【0847】

図206（a1）に示すように、SP後半リーチAの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われ

10

20

30

40

50

る最大時間として600000msec（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD10，YD10，LD10，AD10）を指定する情報とが格納されている。

【0848】

図206（a2）に示すように、SP後半リーチAの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブルWD10では、枠ランプについて、SP後半リーチAの当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD10に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

10

【0849】

たとえば、時間 t_{j1} ～ t_{j3} においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図96（i39）に示した当否分岐の後、図97（j1）に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【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W8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後の t_{j1} における白点滅はRGBのデータが「FFF」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色（白色）でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

【0851】

時間 t_{j2} ， t_{j3} においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図97（j2），（j3）に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【0852】

図206（b1）に示すように、SP後半リーチAの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD0，YD0，LD0，AD0）を指定する情報とが格納されている。

30

【0853】

図206（b2）に示すように、SP後半リーチAの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SP後半リーチAの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0854】

たとえば、時間 t_{j4} および時間 t_{j5} の500000msec間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図98（j4），（j5）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

40

【0855】

当りエピソードパートの最後となる時間 t_{j6} においては、図98（j6）に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間 t_{j6} においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD10に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0856】

50

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_{j2} 、 t_{j3} に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間 t_{j6} に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピロ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。

10

【0857】

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

図207は、SP後半リーチAのハズレエピローグパートに用いられる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600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD4、YD4、LD4、AD4)を指定する情報とが格納されている。

20

【0859】

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

【0860】

たとえば、時間 t_{k1} の200msec間においては、孫テーブルW13が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、図96(i39)に示した当否分岐の後、図99(k1)に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

30

【0861】

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

40

【0862】

時間 t_{k2} および時間 t_{k3} の5800msec間においては、孫テーブルW14が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、図99(k2)、(k3)に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを t_{k1} よりも暗めの白色で点灯させる。

【0863】

当り時(t_{j2} 、 t_{j3})におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブルW1に基づいており、そのRGBのデータが30msec間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(t_{k2} 、 t_{k3})における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msec間

50

隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0864】

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

10

【0865】

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

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

20

【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。

30

【0868】

時間 $t_{h4} \sim t_{h10}$ に対応する輝度データは、図171($h4$)～図172($h10$)に示した役物動作の後半部分(上昇部分)に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間 $t_{h4} \sim t_{h6}$ においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間 $t_{h7} \sim t_{h10}$ において、孫テーブル $W3$ に基づき、枠ランプがSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々にSP後半リーチ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 $t_{h4} \sim t_{h10}$ においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間 $t_{h4} \sim t_{h10}$ 間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。

【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。

50

【0871】

時間 t_{n5} の 1130 msec 間と、時間 t_{n14} の 1330 msec 間と、時間 t_{n6} の 1560 msec 間とにおいては、孫テーブル $W3$ が指定されている。演出制御用 $CPU120$ は、孫テーブル $W3$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを SP リーチの背景に対応する黄色でもやがかったように点灯させる。

【0872】

ここで、図229に示すように、孫テーブル $W3$ においては、 720 msec ($180\text{ msec} \times 4$) からなる1周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間 $t_{h7} \sim t_{h10}$ 、時間 t_{n1} 、および時間 t_{n5} では、1周期を超える 1130 msec 間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W3$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1130 msec に亘って黄色に点灯し、時間 t_{n14} では、1周期を超える 1330 msec 間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W3$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1330 msec に亘って黄色に点灯し、時間 t_{n6} では、2周期を超える 1560 msec 間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W3$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1560 msec に亘って黄色に点灯する。

【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。

【0874】

時間 t_{n3} 、時間 t_{n12} 、および時間 t_{n25} の 150 msec 間と、時間 t_{n4} 、 t_{n13} 、時間 t_{n15} 、時間 t_{n19} 、および時間 t_{n22} の 210 msec 間とにおいては、各々孫テーブル $W4$ が指定されている。演出制御用 $CPU120$ は、孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間 t_{n3} 、時間 t_{n12} 、時間 t_{n25} 、時間 t_{n4} 、時間 t_{n13} 、時間 t_{n15} 、時間 t_{n19} 、および時間 t_{n22} のいずれにおいても、孫テーブル $W4$ が指定されているが、時間 t_{n3} 、時間 t_{n12} 、および時間 t_{n25} では、 150 msec という1周期よりも短い時間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間 t_{n4} 、時間 t_{n13} 、時間 t_{n15} 、時間 t_{n19} 、および時間 t_{n22} では、 210 msec からなる1周期の時間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

【0875】

このように、演出制御用 $CPU120$ は、1つの子テーブル $WD12$ において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル $W4$ を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル $W4$ を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【0876】

SP 後半リーチ B の煽りパートの最後となる時間 t_{n27} においては、図109 ($n2$

10

20

30

40

50

7) に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ）においてカニを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 t_{n27} においては最大 10 分間に亘って孫テーブル W8 に基づきランプ制御が行われるようになっている。

【0877】

これにより、SP 後半リーチ B の煽りパートにおける当否分岐では、図 109 ($n27$) に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【0878】

また、SP 後半リーチ B 煽りパートの子テーブル WD12 においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける RGB のデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける RGB のデータ）が指定されている。

【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、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。

【0881】

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

【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。

【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。

【0884】

〔SP 後半リーチ B 当りエピログパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0885】

図 210 (a1) に示すように、SP 後半リーチ B の当りエピログパートに用いられる当りエピログ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 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 (WD13, YD13, LD13, AD13) を指定す

10

20

30

40

50

る情報とが格納されている。

【0886】

図210(a2)に示すように、SP後半リーチBの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブルWD13では、枠ランプについて、SP後半リーチBの当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD13に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【0887】

たとえば、時間t01においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図109(n27)に示した当否分岐の後、図110(o1)に示したようなカニを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0888】

当否分岐(tn27)における白点灯は、後述する図249に示す孫テーブルW8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後のt01における白点滅はRGBのデータが「FFF」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色(白色)でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0889】

時間t02～t05においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図110(o2)～図111(o5)に示したような捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でめらかに点灯させる。

【0890】

図210(b1)に示すように、SP後半リーチBの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報とが格納されている。

【0891】

図210(b2)に示すように、SP後半リーチBの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SPリーチ後半Bの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0892】

たとえば、時間t06および時間t07の5000msec間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図111(o6)および図112(o7)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【0893】

当りエピソードパートの最後となる時間t08においては、図112(o8)に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でめらかに点灯する。時間t08においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD13に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0894】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間t02～t05に対

10

20

30

40

50

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、粋ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間t o 8に対しても孫テーブル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、粋ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、粋ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

10

【0895】

〔SP後半リーチBハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0896】

図211(a1)に示すように、SP後半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD4, YD4, LD4, AD4)を指定する情報とが格納されている。

20

【0897】

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

【0898】

たとえば、時間tp1の200msec間においては、孫テーブルW13が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、図109(n27)に示した当否分岐の後、図113(p1)に示したようなカニを捕まえ損ねるような演出に対応させて、粋ランプを白色で点灯させる。

30

【0899】

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

【0900】

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

40

【0901】

当り時(to2~to5)におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブルW1に基づいており、そのRGBのデータが30msec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250msec間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で粋ランプ

50

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。

【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。

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

【0905】

図213および図214は、SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD15に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図213および図214に示すように、枠ランプの子テーブルWD15では、枠ランプについて、SP最終リーチの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0906】

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

【0907】

なお、役物が上昇する時間th4~th10においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間th4~th10間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。

【0908】

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

【0909】

10

20

30

40

50

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 $CPU120$ は、孫テーブル $W3$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを SP リーチの背景に対応する黄色でもやがかったように点灯させる。

【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 ($180\text{ msec} \times 4$) からなる 1 周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間 $t_{h7} \sim t_{h10}$ 、および時間 t_{r1} では、1 周期を超える 1130 msec 間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W3$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1130 msec に亘って黄色に点灯し、時間 t_{r19} および時間 t_{r22} では、1 周期を超える 1330 msec 間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W3$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1330 msec に亘って黄色に点灯し、時間 t_{r15} では、2 周期を超える 1560 msec 間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W3$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1560 msec に亘って黄色に点灯する。

【0911】

このように、演出制御用 $CPU120$ は、1 つの子テーブル $WD15$ において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル $W3$ に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル $W3$ を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1 つの子テーブル $WD15$ において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル $W3$ を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、 SP リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを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 $CPU120$ は、孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間 t_{r36} 、時間 t_{r40} 、および時間 t_{r47} のいずれにおいても、孫テーブル $W4$ が指定されているが、時間 t_{r36} では、 150 msec という 1 周期よりも短い時間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 2 回に亘って白点滅し、時間 t_{r40} および時間 t_{r47} では、 210 msec からなる 1 周期の時間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 3 回に亘って白点滅する。

【0914】

このように、演出制御用 $CPU120$ は、1 つの子テーブル $WD15$ において、互いに

異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル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。

【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。

【0916】

時間tr 41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tr 41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tr 41において孫テーブルW 6が指定される。

【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30ms 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、次の20ms 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、最後に30ms e cと40ms e cとで交互にRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU 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（r 41）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。

【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30ms e c間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の20ms e c間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に30ms e cと40ms e cとで交互にGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 6に基づきランプ制御を行うことで、図128（r 41）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。

【0919】

図128（r 40）、（r 41）に示したように、プッシュボタン31Bが表示されてカットイン演出が実行されるときには、キャラクタがセリフを発することなく、字幕表示もされないようになっている。さらに、SP最終リーチにおいてカットイン演出以外の場面でランプ制御の対象となる枠ランプは、カットイン演出においても引き続きランプ制御の対象となっている。

【0920】

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

【0921】

なお、本実施の形態においては、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のSP最終リーチにおける演出とで、いずれも枠ランプを用いている点でランプ制御の対象が共通しているが、これに限らない。たとえば、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のSP最終リーチにおける演出とで、枠ランプ、役物ランプ9A、および盤左ランプ9Bなど、いずれか1つ以上の遊技効果ランプ9のみを用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよいし、全ての遊技効果ランプ9を用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよい。

【0922】

時間tr49および時間tr50の860msecにおいては、孫テーブルW9が指定されている。孫テーブルW9は、後述する図250に示すトリガ表示輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW9に対応する。図250に示すように、孫テーブルW9においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msecで「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW9に基づきランプ制御を行うことで、図131（r49），（r50）に示したようなスティックコントローラ31A（トリガ）が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【0923】

SP最終リーチの煽りパートの最後となる時間tr51～tr54においては、孫テーブルW10が指定されている。孫テーブルW10は、後述する図250に示す操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW10に対応する。図250に示すように、孫テーブルW10においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msec間隔で「500」または「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW10に基づきランプ制御を行うことで、図131（r51）～図132（r54）に示したようなスティックコントローラ31A（トリガ）を引くことを遊技者に促すような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。時間tr51～tr54においては最大10分間に亘って孫テーブルW10に基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD15に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW10に基づき枠ランプが赤色の点滅を維持する。

【0924】

これにより、SP最終リーチの煽りパートにおける当否分岐では、図131（r49）～図132（r54）に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐（決めのタイミング）における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【0925】

ここで、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2、SP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、およびSP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12のように、スティックコントローラ31A（トリガ）を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われない場合には、煽りパートの最後の当否分岐で枠ランプが白色で

10

20

30

40

50

点灯することを維持して、その後、当りエピローグパートまたはハズレエピローグパートに移行する。一方、SP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のように、スティックコントローラ31A（トリガ）を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われる場合には、図130（r47）に示したように味方キャラクタが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出において白点滅した後、さらに、図130（r48）に示したように爆チューと味方キャラクタとが交互に切り替わって表示されるような演出に対応させて枠ランプが赤色で点灯した後、孫テーブルW9に切り替えて当該孫テーブルW9に基づき、図131（r49）、（r50）に示したようなスティックコントローラ31A（トリガ）が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプが赤色で点灯する。
【0926】

10

このように、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないSPリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（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。さらに、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSP最終リーチにおいては、孫テーブルW10に基づき、輝度データ（RGBのデータ）が30msc間隔で、「500」と「D00」との間で順次切り替わる。これにより、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。
【0927】

20

また、SP最終リーチ煽りパートの子テーブルWD15においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。
【0928】

30

たとえば、時間tr2において、演出制御用CPU120は、図115（r2）に示したような画面の左側に位置する味方キャラクタ6人と画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、味方キャラクタ6人に対応する白色で枠左ランプを点滅させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。さらに、画面の左側に位置する味方キャラクタ6人は、セリフを発しているため、演出制御用CPU120は、枠左ランプを白色で点滅させる。また、時間tr3において、演出制御用CPU120は、図115（r3）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。
【0929】

40

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

50

する青色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間 t_{r25} 、時間 t_{r27} 、時間 t_{r29} 、時間 t_{r31} 、時間 t_{r33} 、および時間 t_{r35} において、演出制御用 CPU 120 は、図 123 (r_{25})、(r_{27})、図 124 (r_{29})、図 125 (r_{31})、(r_{33})、および図 126 (r_{35})、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。

【0932】

このように、図 123 (r_{25})、(r_{27})、図 124 (r_{29})、図 125 (r_{31})、(r_{33})、および図 126 (r_{35}) 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。

【0933】

〔SP 最終リーチ当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

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

【0934】

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

【0935】

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

【0936】

たとえば、時間 $t_{s1} \sim t_{s3}$ の 10000 msec 間においては、孫テーブル W18 が指定されている。孫テーブル W18 は、後述する図 256 に示す当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W18 に対応する。図 256 に示すように、孫テーブル W18 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、最初の 40 msec で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の 30 msec で「333」が指定され、このような RGB のデータが繰り返し指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W18 に基づきランプ制御を行うことで、図 132 (r_{54}) に示した当否岐の後、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。

【0937】

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

【0938】

図 215 (b2) に示すように、SP 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブル WD16b では、枠ランプについて、SP 最終リーチの当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 WD16b に含

10

20

30

40

50

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。

【0939】

たとえば、時間 $t s 3 - 2 \sim t s 3 - 8$ においては、孫テーブル $W 4$ が指定されている。演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 4$ に基づきランプ制御を行うことで、図 1 7 3 ($s 3 - 2$) ~ 図 1 7 4 ($s 3 - 8$) に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

【0940】

時間 $t s 4 \sim t s 7$ においては、孫テーブル $W 1$ が指定されている。演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 1$ に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 4 ($s 4$) ~ 図 1 3 5 ($s 7$) に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【0941】

図 2 1 5 (c 1) に示すように、S P 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として $6 0 0 0 0 m s e c$ (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 ($W D 0$, $Y D 0$, $L D 0$, $A D 0$) を指定する情報が格納されている。

【0942】

図 2 1 5 (c 2) に示すように、S P 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブル $W D 0$ では、枠ランプについて、S P 最終リーチの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0943】

たとえば、時間 $t s 8$ および時間 $t s 9$ の $5 0 0 0 m s e c$ 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 3 5 ($s 8$), ($s 9$) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【0944】

当りエピソードパートの最後となる時間 $t s 1 0$ においては、図 1 3 6 ($s 1 0$) に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間 $t s 1 0$ においては最大 10 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル $W D 1 6$ 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。

【0945】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間 $t s 4 \sim t s 7$ に対して孫テーブル $W 1$ が指定され、当該孫テーブル $W 1$ に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間 $t s 1 0$ に対しても孫テーブル $W 1$ が指定され、当該孫テーブル $W 1$ に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0946】

また、S P 最終リーチ当りエピソードパートの子テーブル $W D 1 6$ においては、役物が

10

20

30

40

50

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

【０９４７】

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

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

【０９４８】

図２１６（a１）に示すように、SP最終リーチのハズレエピローグパートに用いられるハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ９に対してランプ制御が行われる最大時間として60000msec（10分）と、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD17，YD17，LD17，AD17）を指定する情報が格納されている。

【０９４９】

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

【０９５０】

たとえば、時間tu1の200msec間においては、孫テーブルW13が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、図１３２（r54）に示した当否分岐の後、図１３７（u1）に示したような爆チューが逃げるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【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tu1における白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルW13に基づいており、そのRGBのデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐（tr54）における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【０９５２】

時間tr2の3900msec間においては、孫テーブルW14が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、図１３７（u2）に示したような味方キャラクタ６人が負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをtu1よりも暗めの白色で点灯させる。

【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30msec間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時（tu1）における暗めの白点灯は、後述する図２５２に示す孫テーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msec間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ９の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分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

10

20

30

40

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。

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

10

【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。

20

【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〕

30

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。

【0958】

たとえば、時間tv1の1980msにおいては、孫テーブルW16が指定されている。孫テーブルW16は、後述する図254に示す救済当り1輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW16に対応する。図254に示すように、孫テーブルW16においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の30msで各ランプに対して「D00」が指定され、次の30msで各ランプに対して「B00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW16に基づきランプ制御を行うことで、図139(v1)に示した救済演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

40

【0959】

このように、ハズレ時に用いられる子テーブルWD4、WD7、WD11、WD14、WD17の各々で最後に指定された孫テーブルW21に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブル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、さらに明るく枠ランプが点灯する。これにより

50

、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【0960】

なお、本実施の形態においては、ハズレ報知後に一旦通常背景に対応する黄色で枠ランプが点灯し、さらに、救済当り時においては、救済演出に対応する赤色でさらに明るく枠ランプが点灯するものであった。しかしながら、このような態様に限らない。たとえば、ハズレ時に用いられる子テーブルWD4, WD7, WD11, WD14, WD17の各々で最後においては、孫テーブルW15が指定されることで、最後の輝度データ(RGBのデータ)として、「111」が指定されてもよい。これにより、ハズレ時の最後では、枠ランプが白系統で消灯する。さらに、救済当り時に用いられる子テーブルWD18の最初に指定された孫テーブルW16における最初の輝度データ(RGBのデータ)として、「AAA」が指定されてもよい。これにより、ハズレ報知後の救済当り時の最初では、枠ランプが白系統で明るく点灯する。このようにすれば、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色(白色)でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【0961】

時間tv2の700msにおいて、孫テーブルW17が指定されている。孫テーブルW17は、後述する図255に示す救済当り2輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW17に対応する。図255に示すように、孫テーブルW17においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で各ランプに対して「AAA」や「DDD」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW17に基づきランプ制御を行うことで、図139(v2)に示したホワイトアウトの演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【0962】

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

【0963】

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

【0964】

[再抽選パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図218は、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図218に示すように、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD19, YD19, LD19, AD19)を指定する情報とが格納されている。

【0965】

(操作促進前に用いられる輝度データテーブル)

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

10

20

30

40

50

プの子テーブルWD 19として、図柄の動き始め前に用いられる子テーブルと、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルとが用意されている。これら再抽選パートにおける各子テーブルでは、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0966】

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

10

【0967】

このように、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出によって図柄が動き出すような演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出によって図柄が動き出すことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0968】

図219(b)には、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルが示されている。時間tA9, tA10においては、孫テーブルW19が指定されている。孫テーブルW19は、後述する図257に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW19に対応する。図257に示すように、孫テーブルW19においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、60msec間隔で「F00」と「700」とが交互に指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、図143(A9)および図144(A10)に示したような「2」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

20

【0969】

時間tA11～tA46においては、孫テーブルW20が指定されている。孫テーブルW20は、後述する図258に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW20に対応する。図258に示すように、孫テーブルW20においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、孫テーブルW20よりも短い30msec間隔で「F00」と「700」とが交互に指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づきランプ制御を行うことで、図144(A11)～図156(A46)に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

30

【0970】

(操作促進後に図柄が昇格する場合に用いられる輝度データテーブル)

図220は、再抽選パート(操作促進後に図柄昇格)に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図220に示す枠ランプの子テーブルWD20は、図219に示した枠ランプの子テーブルWD19の続きである。図220に示すように、枠ランプの子テーブルWD20では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

40

【0971】

たとえば、時間tB1～tB4の5000msec間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図157(B1)～図158(B4)に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「3」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0972】

時間tB5～tB9においては、孫テーブルW18が指定されている。演出制御用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

50

」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色で点滅させる。

【0973】

なお、時間 $tB5 \sim tB9$ におけるランプ制御によるレインボー色の点滅は、孫テーブルW1に基づくランプ制御によるなめらかなレインボー色の点灯よりも、激しい点灯態様となっている。たとえば、時間 $tB5 \sim tB9$ においては、レインボー色のなめらかな点灯よりも激しく点滅する。時間 $tB5 \sim tB9$ においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD20に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがレインボー色の点滅を維持する。

10

【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 $tB5 \sim tB9$ 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。

【0975】

20

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。

【0977】

30

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ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図221に示す枠ランプの子テーブルWD21は、図219に示した枠ランプの子テーブルWD19の続きである。図221に示すように、枠ランプの子テーブルWD21では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

40

【0979】

たとえば、時間 $tC1 \sim tC4$ の5000msの間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図161（C1）～図162（C4）に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「2」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0980】

50

時間 $tC5 \sim tC9$ においては、孫テーブル $W1$ が指定されている。演出制御用 $CPU120$ は、孫テーブル $W1$ に基づきランプ制御を行うことで、図 162 (C5) ～図 163 (C9) に示したような「2」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。時間 $tC5 \sim tC9$ においては最大 10 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル $WD21$ に対応するタイマの値が 0 になるまで、10 分間に亘って孫テーブル $W1$ に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0981】

このように、再抽選パートの子テーブル $WD21$ においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピソードパートの子テーブル $WD3$, $WD6$, $WD10$, $WD13$, $WD16$ と共通して孫テーブル $W1$ が用いられる。これにより、当りエピソードパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピソードパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0982】

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

【0983】

また、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間 $tB5 \sim tB9$ におけるレインボー色の点灯は、再抽選によって「2」の図柄から昇格することなく「2」の図柄が維持される場合の時間 $tC5 \sim tC9$ におけるレインボー色のなめらかな点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、再抽選で当り図柄が昇格した場合は、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができ、再抽選で当り図柄が昇格しなかった場合は、当りエピソードパートにおいて用いられて孫テーブル $W1$ と共通の孫テーブル $W1$ を用いて、データ容量を削減することができる。

【0984】

また、図 163 (C7) ～ (C9) に示したような「2」の図柄の図柄出しが終了した後に「2」の図柄が通常サイズになって図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点灯するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点灯させる開始契機を設計者が決め易い。

【0985】

さらに、図 163 (C7) に示したような「3」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図 163 (C8) , (C9) に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【0986】

[ファンファーレパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 222 は、ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル $WD22$ に含まれる各孫テーブルは、図 52 を参照しながら説明した SP リーチ用輝度データテーブルに

10

20

30

40

50

含まれる。図 2 2 2 に示すように、粋ランプの子テーブル W D 2 2 では、粋ランプについて、ファンファーレパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【 0 9 8 7 】

たとえば、時間 t D 1 および t E 1 においては、粋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、粋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、粋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、粋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粋ランプがファンファーレ態様の点灯を維持する。

【 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) を指定する情報とが格納されている。

【 0 9 9 0 】

図 2 2 4 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 4 に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル (W 1 , Y 1 , L 1 , A 1) が指定されている。

【 0 9 9 1 】

図 2 2 5 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける粋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、粋ランプ用の孫テーブル W 1 においては、粋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、粋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および盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 6 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y 1 においては、役物ランプ 9 A に出力される「 R R R R 」のデータとして、 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) に対して「 F F F F 」のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル Y 1 に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9 A を赤色で点灯させる。盤左ランプ用の孫テーブル L 1 においては、盤左ランプ 9 B に出力される「 W W W W W 」のデータとして、 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) に対して「 F F F F F 」のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル L 1 に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を白色で点灯させる。

【 0 9 9 3 】

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

10

20

30

40

50

ーブルA1においては、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとして、30msec間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルA1に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、および電チューランプ9Hの各々を当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【0994】

〔役物動作赤点滅輝度データテーブル〕

図228は、役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図228に示すように、枠ランプ用の孫テーブルW2においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、最初の40msecで「A00」が指定され、次の30msecで「333」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW2に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【0995】

〔黄色もや輝度データテーブル〕

図229は、黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図229に示すように、孫テーブルW3においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして180msec間隔で「440」、「660」、および「880」がまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色でもやがかかったように点灯させる。

【0996】

〔白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブル〕

図230は、白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図230に示すように、孫テーブルW4においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30msec間隔で交互に「000」と「AAA」とが指定されており、最初の30msecが「000」（消灯）、次の30msecが「AAA」（白色で点灯）、次の30msecが「000」（消灯）、次の30msecが「AAA」（白色で点灯）、次の30msecが「000」（消灯）、次の30msecが「AAA」（白色で点灯）、最後の30msecが「000」（消灯）となっている。すなわち、210msec（30msec×7）からなる1周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り返し替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅（白フラッシュ）する。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【0997】

〔共通赤カットイン輝度データテーブル〕

図231は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図231に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる時間として3970msecと、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WS5，YS5，LS5，AS5）を指定する情報とが格納されている。

【0998】

図232は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図232に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ9について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（W5（W5a～W5e），Y5（Y5a～Y5e），L5（L5a～L5e），A5（A5a～A5e））が指定されている。

【0999】

図233～図235は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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 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「R G B」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「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、2 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「R G B」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「R G B」のデータ、V アタッカランプ 9 F に出力される「W W W」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「R G B」のデータとして、3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力さ

40

50

れる「RGB」のデータおよび電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとしては、Rのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルA5（A5a～A5e）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ティンに対応する色で点灯または点滅させる。

【1003】

〔共通緑カッティン輝度データテーブル〕

図240は、共通緑カッティ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、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる時間として3970msecと、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WS6，YS6，LS6，AS6）を指定する情報とが格納されている。

10

【1004】

図241は、共通緑カッティ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、共通緑カッティ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（W6a～W6e），Y6（Y6a～Y6e），L6（L6a～L6e），A6（A6a～A6e））が指定されている。

【1005】

図242～図244は、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図242～図244に示すように、孫テーブルW6a，W6b，W6cにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30msec間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルW6dにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、20msec間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルW6eにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30msecと40msecとで交互にGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW6（W6a～W6e）に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを緑色で点灯させる。

20

【1006】

図245は、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図245に示すように、役物ランプ用の孫テーブルY6a，Y6b，Y6cにおいては、役物ランプ9Aに出力される「RRRR」のデータとして、30msec間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルY6dにおいては、役物ランプ9Aに出力される「RRRR」のデータとして、20msec間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルY6eにおいては、役物ランプ9Aに出力される「RRRR」のデータとして、30msecと40msecとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルY6（Y6a～Y6e）に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ9Aを共通緑カッティンに対応する色で点灯または点滅させる。

30

40

【1007】

図246は、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図246に示すように、盤左ランプ用の孫テーブルL6a，L6b，L6cにおいては、盤左ランプ9Bに出力される「WWWW」のデータとして、30msec間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルL6dにおいては、盤左ランプ9Bに出力される「WWWW」のデータとして、20msec間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルL6eにおいては、盤左ランプ9Bに出力される「WWWW」のデータとして、30msecと40msecとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テ

50

ブル L 6 (L 6 a ~ L 6 e) に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を共通 6 カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【 1 0 0 8 】

図 2 4 7 および図 2 4 8 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 2 4 7 および図 2 4 8 に示すように、アタッカランプ用の孫テーブル A 6 a , A 6 b , A 6 c においては、アタッカランプ 9 E に出力される「 R G B 」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「 W W W 」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「 R G B 」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で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「 R G B 」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 」のデータとしては、G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 6 d においては、アタッカランプ 9 E に出力される「 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、2 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「 R G B 」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 」のデータとしては、G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 6 e においては、アタッカランプ 9 E に出力される「 R G B 」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「 W W W 」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「 R G B 」のデータとして、3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「 R G B 」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 C P U 1 2 0 は、孫テーブル A 6 (A 6 a ~ A 6 e) に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E 、 Vアタッカランプ 9 F 、および電チューランプ 9 H の各々を共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【 1 0 0 9 】

〔操作促進なし時の煽り輝度データテーブル〕

図 2 4 9 は、操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 9 に示すように、孫テーブル W 7 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で交互に「 F D C 」と「 3 0 0 」とが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 7 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【 1 0 1 0 】

孫テーブル W 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、1 0 0 0 0 0 m s e c で「 F D C 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 8 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【 1 0 1 1 】

〔操作促進あり時の煽り輝度データテーブル〕

図 2 5 0 は、トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 0 に示すように、孫テーブル W 9 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c で「 D 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 9 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【 1 0 1 2 】

孫テーブル W 1 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で「 5 0 0 」または「 D 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 0 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【 1 0 1 3 】

〔シャッター輝度データテーブル〕

図251は、シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図251に示すように、孫テーブルW11においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msec間隔で「A00」から「600」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW11に基づきランプ制御を行うことで、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

【1014】

孫テーブルW12においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msecで「600」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW12に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【1015】

〔ハズレ輝度データテーブル〕

図252および図253は、ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図252に示すように、孫テーブルW13においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msecで「888」が指定され、次の190msecで「444」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【1016】

孫テーブルW14においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして250msec間隔で「444」または「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをt d 1よりも暗めの白色で点灯させる。

【1017】

図253に示すように、孫テーブルW15においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msecで「444」が指定され、次の550msecで「111」が指定され、最後の600000msec（10分間）で「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを消灯させる。

【1018】

〔救済当り輝度データテーブル〕

図254および図255は、救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図254に示すように、孫テーブルW16においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の30msecで各ランプに対して「D00」が指定され、次の30msecで各ランプに対して「B00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW17に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【1019】

図255に示すように、孫テーブルW17においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msec間隔で各ランプに対して「AAA」や「DDD」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW18に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【1020】

〔当り確定輝度データテーブル〕

図256は、当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図256に示すように、孫テーブルW18においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msecで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の30msecで「333」が指定され、このようなRGBのデータが繰り返し指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW18に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを七色で

10

20

30

40

50

点滅させる。

【1021】

〔再抽選演出輝度データテーブル〕

図257および図258は、再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図257に示すように、孫テーブルW19においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、60msec間隔で「F00」と「700」とが交互に指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【1022】

図258に示すように、孫テーブルW20においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msec間隔で「F00」と「700」とが交互に指定されている。演出制御用CPU120は、枠ランプを赤色で点滅させる。このように、孫テーブルW20は、孫テーブルW19よりも、輝度データを速く切り替えながら枠ランプを赤色で点滅させるように設計されている。

【1023】

〔背景輝度データテーブル〕

図259は、背景輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図259に示すように、背景輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ9について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（W21（W21a, W21b）, Y21（Y21a, Y21b）, L21（L21a, L21b）, A21（A21a, A21b））が指定されている。

【1024】

図260は、背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図260に示すように、孫テーブルW21aにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして「550」または「880」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21aに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

【1025】

孫テーブルW21bにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして「550」、「770」、または「880」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21bに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

【1026】

＜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。

【1027】

図268～図271は、輝度データテーブルの参照について説明するための図である。図268に示すように、当りエピローグパートの時間ts1～ts3においては、当りエピローグパート中の役物動作の子テーブルが用いられ、孫テーブル18に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW18に基づきランプ制御を行うことで、図132（r54）に示した当否分岐の後、図133（s1）～（s3）に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【1028】

当りエピローグパートの時間ts3-2～ts3-8においては、当りエピローグパート中の当りエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル4に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図173（s3-2）～図174（s3-8）に示したような役物が上昇す

10

20

30

40

50

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。

【1029】

当りエピローグパートの時間 $t_{s4} \sim t_{s7}$ 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。

【1030】

図269に示すように、当りエピローグパートの時間 $t_{A1} \sim t_{A4}$ 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CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図141(A1)～図142(A4)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【1031】

当りエピローグパートの時間 t_{A5} 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W1に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図141(A5)に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。

【1032】

図270に示すように、再抽選パートの時間 $t_{A6} \sim t_{A8}$ においては、再抽選パート中の図柄の動き始め前の子テーブルが用いられ、消灯させるための孫テーブルに基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図142(A6)～143(A8)に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【1033】

再抽選パートの時間 t_{A9} 、 t_{A10} においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブルW19に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、図143(A9)および図144(A10)に示したような「2」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【1034】

再抽選パートの時間 $t_{A11} \sim t_{A46}$ においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブルW20に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づきランプ制御を行うことで、図144(A11)～図156(A46)に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

【1035】

図271に示すように、再抽選パートの時間 $t_{C1} \sim t_{C4}$ 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 $t_{C5} \sim t_{C9}$ 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)～

10

20

30

40

50

図163(C9)に示したような「2」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1037】

ファンファーレパートの時間 $tE1$ においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図160(D1)または図164(E1)に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【1038】

ファンファーレパートの時間 $tE2$ においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図160(D2)または図164(E2)に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。

【1039】

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

【1040】

なお、図268～図271においては、当りエピローグから図柄が昇格しない場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについて例示したが、その他の経路、たとえば、当りエピローグから図柄が昇格する場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについても、図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。

【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 $t a 1 \sim t a 1 2$ 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

10

20

30

40

50

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tb5において、演出制御用CPU120は、図63(b5)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間tb6において、演出制御用CPU120は、図63(b6)に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【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

10

20

30

40

50

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。

【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。

【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。

【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】

（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

10

20

30

40

50

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】

（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。

10

【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。

20

【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、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。

30

【1056】

（エピソード9）

役物が上昇するときにおいては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチAに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

40

【1057】

（エピソード26）

当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示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

50

データ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、粋ランプを用いて当りエピログパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【1058】

(エピログ27)

再抽選パートの子テーブルWD21, WD22においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピログパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピロ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。

【1059】

(再抽選演出2)

図142(7A6)に示すように、当りエピログパートにおいて粋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、粋ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で粋ランプが点灯するため、粋ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【1060】

(再抽選演出7, 再抽選演出14, 再抽選演出16)

当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、粋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、粋ランプが赤色で点滅する。これにより、粋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。

【1061】

(再抽選演出19)

再抽選パートの子テーブルWD21においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピログパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピロ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とおなじレインボー色で粋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7B7~7B9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W8に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW8においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、100000msで「FDC」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW8に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。また、SP最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルW10に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW10においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、「500」または「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW10に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【1066】

その後、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、B、SP最終リーチの各々における煽りパートを経由したハズレエピログパートにおいては、まず、孫テーブルW13に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW13においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msで「888」が指定され、次の190msで「444」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐の後、リーチ演出で味方キャラクタが敗北するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【1067】

孫テーブルW13に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW14に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW14においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして250ms間隔で「444」または「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが残念がっている演出に対応させて、枠ランプを孫テーブルW13に基づく白色の点灯よりも暗めの白色で点灯させる。

【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10msで「444」が指定され、次の550msで「111」が指定され、最後の60000ms（10分間）で「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、ハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【1069】

孫テーブルW15に基づきランプ制御が行われた後、図190を参照しながら説明したように、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ

、その後、リーチ前の開始パートにおいても用いられていた孫テーブルW 2 6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 2 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、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CPU 1 2 0は、孫テーブルW 2 6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。

【1 0 7 0】

次に、図2 6 2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。

【1 0 7 1】

図2 6 2に示すように、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルW 8に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 8に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【1 0 7 2】

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W 1 9に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 1 9においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の4 0 m s e cで「F F F」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、味方キャラクタが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【1 0 7 3】

孫テーブルW 1 9に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW 1に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 1においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、3 0 m s e c間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1 0 7 4】

孫テーブルW 1に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW 2 1に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 2 1においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして2 0 m s e c間隔で各ランプに対して順番に「A A A」が指定され、最終的に6 0 0 0 0 0 m s e c（1 0分）で各ランプに対して「0 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 2 1に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

【1 0 7 5】

孫テーブルW 2 1に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルW 1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1 0 7 6】

次に、図2 6 3を参照しながら、SP最終リーチにおける煽りパートを経由して当りエピログパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。

【1 0 7 7】

図2 6 3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W 1 0に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1 0に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の

10

20

30

40

50

演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【1078】

その後、SP最終リーチにおける煽りパートを経由した当りエピログパートにおいては、まず、孫テーブルW20に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW20においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msecで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の30msecで「333」が指定され、このようなRGBのデータが繰り返し指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づきランプ制御を行うことで、役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【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経由してハズレエピログパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（RGBのデータ）が「FDC」であるのに対して、ハズレエピログパートにおける最初の輝度データ（RGBのデータ）が「888」や「444」である。これにより、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、SP最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピログパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（RGBのデータ）が「D00」を含むのに対して、ハズレエピログパートにおける最初の輝度データ（RGBのデータ）が「888」や「444」である。これにより、SP最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【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30msec間隔で切り替わる。これに対して、図261に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルW14に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msec間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当

10

20

30

40

50

りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時には枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時には枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【1085】

(役物動作2)

図263に示すように、SP最終リーチの当りエピソードパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブルW20に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色(「333」のRGBデータ)とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルW21に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、SP最終リーチのエピソードパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【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。

【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グチャートである。図265(A)に示すように、(D1)、(D2)に示すように図柄が拡大表示された後、(D3)、(D4)に示すように図柄が縮小される。その後、(D5)に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(D6)に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、(D7)に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、(D8)～(D9)にかけて「7」図柄が縮小されて表示される。

【1089】

その後、(D10)に示すように、「7」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、(D11)に示すように、「7」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、(F12)に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。(D12)の状態から遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合、(D13)～(D20)に示すように、「7」が高速変動し、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。(D20)の後も同様の高速変動を繰り返す。

【1090】

10

20

30

40

50

図265(B)に示すように、各再抽選演出のタイミングチャートに示すように、ボタン操作により図柄高速変動する再抽選演出が実行されるときに図柄送り期間はいずれの再抽選演出でも同様である。ここで、再抽選演出には、偶数図柄から奇数図柄に成り上がる第1再抽選演出と、偶数図柄から偶数図柄で変化しない第2再抽選演出と、7図柄から7図柄で変化しない第3再抽選演出とがある。たとえば、第1再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからすぐに操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間(t_1)があり、その後図柄が確定する。

【1091】

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。

【1092】

〔再抽選演出26～28について〕

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【1093】

(再抽選演出の変形例)

図266は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図266の(K1)～(K3)に示すように、当否決定の場面のいずれのタイミングでボタンが操作されたとしても、ホワイต์アウト後に飾り図柄は同じ動きをする。具体的には、(K1)に示すように促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、(K4)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(K5)に示すように3図柄が正面を向いた状態となる。

【1094】

また、(K2)に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後1秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、(K4)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(K6)に示すように3図柄が正面より左側を向いた状態となる。また、(K3)に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後2秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、(K4)に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において3秒後には(K7)に示すように3図柄が正面より右側を向いた状態となる。

【1095】

このように、第1の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が正面の位置となり、第2の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第3の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として(K8)～(K17)に示すような、ホワイต์アウト後に図柄を回転させながら縮小させる再抽選演出が実行される。そして、(K17)の後に図柄送り演出が実行される。なお、図266においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

【1096】

(再抽選演出26)

図266に示したように、画像表示装置5の画面中央にスティックコントローラ31A

10

20

30

40

50

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。

【1097】

（再抽選演出27）

ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。

【1098】

（再抽選演出28）

ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1099】

（再抽選演出29）

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

【1100】

（再抽選演出30）

図266に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置（K3）から正面位置（K5）を経由して左側の位置（K6）へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

【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。

(L 2) は、動作促進表示が表示されてから (L 1) よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。(L 3) は、動作促進表示が表示されてから (L 2) よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。そして、図 2 6 7 の (L 1) ~ (L 3) に示すように、再抽選演出における図柄送り期間において、いずれのタイミングでボタンが操作されたとしても図柄出しは同じように行われ。その後、ホワイトアウトを挟み飾り図柄は同じ動きをした後に停止する。具体的には、(L 1) に示すように、動作促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、(L 4) ~ (L 5) に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、(L 6) に示すように、図柄の揺れが開始され、所定期間経過後に (L 7) に示すような 3 図柄が正面よりも右を向いた状態となる。

【1103】

10

また、(L 2) に示すように、動作促進表示がされた後 (L 1) よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、(L 4) ~ (L 5) に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、(L 6) に示すように、図柄の揺れが開始され、(L 1) のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に (L 8) に示すような 3 図柄が正面よりも右を向いた状態となる。また、(L 3) に示すように、動作促進表示がされた後 (L 2) よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、(L 4) ~ (L 5) に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、(L 6) に示すように、図柄の揺れが開始され、(L 2) のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に (L 9) に示すような 3 図柄が正面を向いた状態となる。

【1104】

20

このように、第 1 の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として (J 1) ~ (J 10) に示すように、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる演出が実行される。その後、(J 11) ~ (J 17) に示すように、図柄の揺れの期間後に図柄が停止する。なお、図 2 6 7 においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

【1105】

(再抽選演出 2 1)

30

変形例においては、図 2 6 7 の (L 1) ~ (L 3) に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、(L 4) ~ (L 6) に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたとしても、(L 4) ~ (L 5) に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第 1 の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に (J 1) ~ (J 18) 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。

【1106】

40

(再抽選演出 2 2)

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

50

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。

【1107】

(再抽選演出23)

図267に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

【1108】

(再抽選演出24)

図267に示すように、図柄の揺れ期間では、(J10)～(J12)にかけて図柄が奥側に揺れた後、(J13)～(J14)にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、(J15)～(J16)にかけて図柄が手前側に揺れた後、(J17)～(J18)にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず(J18)に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

【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】

<主な構成および効果>

以下に、パチンコ遊技機1の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

【1111】

(F2019-116)

遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、遊技機1)であって、

可動体(たとえば、役物、可動体32)と、

表示手段(たとえば、画像表示装置5)と、を備え、

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

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート(たとえば、煽りパート)と、当該当否が報知される当否報知パート(たとえば、当りエピソードパートのうちの役物可動により大当たりを報知する当否報知パート)と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパート(たとえば、当りエピソードパート)とを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、該セリフ音に対してセ

10

20

30

40

50

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、エピローグパートに対応する表示を行い（たとえば、図 1 7 3，図 1 7 4 に示す例）、

エピローグパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕の表示を行い、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示を行い（たとえば、図 1 3 4～図 1 3 6 に示す例）、

エピローグパートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い（たとえば、図 1 7 5 に示す例）。

【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てトリガの操作を促すトリガ表示の導入画像を優先して表示することで煽りパートの演出表示が見えなくなり、その後トリガボタンを操作する画像と煽りパートにおける演出が視認できるようになる（たとえば、図 1 3 1（r 4 8）～（r 5 1））。これによれば、導入画像によりインパクトを与えつつ、導入画像からトリガボタンの画像となることで煽りパートの演出が確認できるため遊技者を盛り上げることができる。また、役物の退避が完了するまでに当りエピローグパートの背景表示となる演出の流れの中で表示の美観を損ねないようにすることができる。また、当りエピローグパートにおいて最終のセリフ字幕の表示が終了してから図柄が拡大表示されるため、字幕表示が図柄に重なること、および図柄出しのメッセージであると勘違いすることを防ぐことができる。また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、S P 前半リーチ B や S P 後半リーチ B など）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。また、展開の遅い当りエピローグパートにおいて、字幕がしっかりと付されるため、キャラクタが何を喋っているかを分かり易くし祝福感を強調することができる。また、展開の早い煽りパートにおいては映像の切り替わりで内容を伝えるのを第 1 に、補助的な字幕表示で映像の展開を邪魔しないようにすることができる。これにより、一連の演出を好適に見せることができる。

【1 1 1 3】

（F 2 0 1 9－1 1 7）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パー

10

20

30

40

50

トと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

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。

【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ーグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【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、

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

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

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

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

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

10

20

30

40

50

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

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する

【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。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後に再度「2」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【1119】

(F2019-120)

(5) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

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

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

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出の

うち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

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。

【1120】

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

10

20

30

40

50

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段を制御する。

【1122】

具体的には、前述した図141(A1)～図142(A5)部分における図柄出しと、
図161(C1)～図162(C5)部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて
実行される。具体的には、「2」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。

【1123】

(F2019-122)

(7) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

ートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、
再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、

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

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

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

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

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

前記演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

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

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

前記第1再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第1タイミングおよび前記第2タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第2図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第2図柄を揺れ表示で表示し、その後に、前記図柄確定期間となるときに当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を前記第1態様で停止表示し、

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

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

前記第2再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第1タイミングおよび前記第2タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第1図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第1図柄を揺れ表示で表示し、その後に、前記図柄確定期間となるときに当該第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

10

20

30

40

50

1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【1124】

具体的には、図267の(L1)～(L3)に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、(L4)～(L6)に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン31Bが操作されたとしても、(L4)～(L5)に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第1の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第2の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第3の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に(J1)～(J18)にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン31Bがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1125】

(F2019-126)

(8) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。

【1126】

具体的には、図168～図170に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する(たとえば、r25, r27, r29,

10

20

30

40

50

r 3 1, r 3 3, r 3 5の場面)。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ9の輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図64(b8)、(b9)、図74(e7)、図94(i32)、図95(i34)、図104(n10)、図123(r25)、(r27)、図124(r29)、図125(r31)、(r33)、および図126(r35)などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

10

【1127】

(F2019-127)

(9) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

20

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

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

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、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

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

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出しする。

40

【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の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

50

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の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前半の煽り部分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が出力され、当該セリフ音に対して前記表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、前記特定領域にセリフ字幕が表示されず、

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

【１１３０】

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。

【１１３１】

（Ｆ２０１９－１２９）

（１１） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、
前記報知演出は第１報知演出と第２報知演出とを含み、

前記第1報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、
前記表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、
前記音出力手段は、音出力を継続し、
前記発光制御手段は、第1報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、
前記表示手段は、前記特定動作を促す前記促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、
前記音出力手段は、音出力をせず、
前記発光制御手段は、第2報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、
第2報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。

【1132】

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。

【1133】

（F2019-130）

（12）遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートは、第1シーンと、当該第1シーンより後の第2シーンと、を含んで構成され、

前記第1シーンにおいて、第1動画データが用いられ、
前記第2シーンにおいて、第2動画データが用いられ、
前記第2シーンの方が前記第1シーンよりも演出の進行速度が遅く、
前記第1動画データは、複数の特定キャラクタ画像により、特定キャラクタの動きが表現される動画データであり、

前記第2動画データは、1の特定キャラクタ画像とエフェクト画像とにより、前記特定キャラクタの動きが表現される動画データである。

【1134】

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

10

20

30

40

50

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。

【1135】

(F2019-131)

(13) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

【1136】

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

【1137】

(F2019-132)

(14) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

【1138】

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。

【1139】

(F 2 0 1 9 - 1 3 3)

(1 5) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出実行手段と、
発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
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、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に、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に、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に、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に、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に、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に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

10

20

30

40

50

るための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて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、

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。

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

【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エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピ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、

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るタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット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。

【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に、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終

10

20

30

40

50

了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

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

音出力手段は、可動体が第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

【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の表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP後半リーチAに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル（後述する図202に示す子テーブルWD8）からSP後半リーチAの輝度データテーブル（後述する図204および図205に示す子テーブルWD9）へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でSP後半対応音（たとえば、SP後半のBGM）が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像の表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがSP後半に対応するものに切り替えられるため、SP後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

【1147】

[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。

【1148】

具体的には、図171および図172に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物の動作前には、画面の左右下隅に「2」図柄が縮小されて表示されている。役物が動作した場合には、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物が落下する。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が、縮小表示されている「2」図柄よりも前方の優先されるレイヤにて表示される。そして、役物が落下位置から上昇し「2」図柄が役物と重ならない位置となった以降に、エフェクト画像が徐々に薄くなるとともに、SP後半リーチAに対応する背景や「2」図柄がうっすら表示される。これによれば、役物動作中は、縮小された飾り図柄が表示されてしまうことで、美観が良くない表示となることを防ぐことができる。また、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像の表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で縮小された飾り図柄が表示されるため、役物動作に応じた好適な演出の切り替えとするこ

10

20

30

40

50

とができる。

【1149】

[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。

【1150】

具体的には、図171に示すように、役物が動作し、落下の最下端の位置に到達する前にエフェクト画像を表示する。これによれば、縮小された飾り図柄を早目に隠すことができ、役物を交えた好適な演出の切り替えとすることができる。

【1151】

[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。

【1152】

具体的には、エフェクト画像から後半に発展する際の演出の画像に切り替わる際に役物に関連する画像を表示するようにしてもよい。具体的には、図172(h7)～(h10)に対応する場面において、役物が上昇する際に「POWERFULII」の文字や、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしてもよい。これによれば、演出が切り替わる際に連動性を持たせることで、役物を交えた好適な演出の切替えを見せることができる。

【1153】

[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。

【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。

【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、徐々に画面輝度に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】

10

20

30

40

50

[開始 7]

遮蔽表示において、演出表示を視認不能としていく対面する扉同士の淵の色は黒色で表現されている。

【1158】

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

【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。

【1160】

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

【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。

【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。

【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る。ここで、シャッターが閉鎖するタイミングと合わせて画面の輝度を低下させてしまうと、画面暗転のスピードが速くなり過ぎてしまう恐れがある。そこで、事前に画面輝度を低下することを開始することにより、画面暗転のスピードを適切なものとして、一連の演出を好適に見せることができる。

【1165】

〔開始 1 1〕（2 0 1 9－1 9 4 4）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記表示手段は、閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示を行うことが可能であり、

遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行され、

前記発光制御手段は、遮蔽表示を行うときに、遮蔽表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遮蔽表示用の輝度データテーブルは、遮蔽表示が閉鎖動作を行うときに輝度データが切り替わるように構成され、遮蔽表示が閉鎖態様となり、開放動作を行うまでの期間において、輝度データが切り替わらないように構成されている。

〔1 1 6 6〕

具体的には、図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが閉まりきる前の時間 $t a 1 \sim t a 1 2$ においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 $t a 1 3 \sim t a 1 8$ においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

〔1 1 6 7〕

〔開始 1 2〕

演出表示は、導入パートが開始される前の表示と、導入パート中の表示とを含み、

開始パートにおいて所定演出に対応する表示が行われている間に遮蔽表示が閉鎖動作を行い、その後、遮蔽表示が解放動作を行うことで、導入パートが開始し、

導入パートは、複数種類あり、遮蔽表示の解放動作が終了するまで、いずれの導入パートが実行されるかを認識不能とする。

〔1 1 6 8〕

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

〔1 1 6 9〕

〔開始 1 3〕

遮蔽表示は導入パートに移行するタイミング以外のタイミングにおいても行われることがある。

〔1 1 7 0〕

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

10

20

30

40

50

きに当該変動の保留表示であるアクティブ保留の変化を示唆するアイコン画像（たとえば、緑色の保留画像）を表示し、当該アイコン画像に対応してアクティブ保留が変化（たとえば、青色から緑色に変化するなど）するようにしてもよい。また、SP前半リーチからSP後半リーチへ発展するタイミングでシャッターによる演出を実行してもよい。これによれば、シャッターによる演出の興趣を向上させることができる。

【1171】

〔開始14〕

輝度データが維持されるタイミングは、遮蔽表示の閉鎖動作が終了したタイミング、遮蔽表示の閉鎖動作が終了してから所定期間が経過したタイミング、または、遮蔽表示の閉鎖動作に関連したタイミングである。

【1172】

具体的には、図193に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが閉まりきる前の時間 t_{a1} ～ t_{a12} においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 t_{a13} ～ t_{a18} においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯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。

【1173】

〔開始15〕

輝度データが維持される期間は、遮蔽表示が閉鎖態様となった後にそのまま解放動作を行うまでの期間、または、遮蔽表示が閉鎖態様となって、遊技者による動作を促す促進表示が行われるまでの期間である。

【1174】

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。

【1175】

〔開始16〕

遮蔽表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、維持される輝度データから変化する輝度データへと切り替わり、促進表示が行われた後に再び維持される輝度データに切り替わる。

【1176】

具体的には、図58および図59に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、そのようなシャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ9（たとえば、枠ランプ）の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われる一方で、シャッター表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、遊技効果ランプ9の点灯態様が変化する輝度データテーブルに切り替わって当該輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、促進表示が行われた後（促進表示が継続している状態）においては、再び遊技効果ランプ9の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われてもよい。なお、促進表示が行われた後に再び用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルは、促進表示が行われる前に用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルと同じであってもよいし、

10

20

30

40

50

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つ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。

【1177】

[開始17]

促進表示は、ボタン画像と遊技者の動作を促す促進文字とを含む表示であり、

促進文字が表示されるときに当該促進文字に対応する音が出力され、当該音に紐づいて輝度データが変化する輝度データが組み込まれている。

【1178】

具体的には、図58および図59に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、促進表示においては、遊技者の動作を促す音声（たとえば、「押せ」の音声）が出力されるとともに、遊技者の動作を促す文字（たとえば、「押せ」の文字）が表示されてもよい。さらに、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ9（たとえば、枠ランプ）の点灯態様を変化させる輝度データテーブルに基づき、当該遊技効果ランプ9のランプ制御が行われてもよい。このようにすれば、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ9の点灯態様が変化するため、遊技者の動作を促す音声および遊技効果ランプ9の点灯態様によって、遊技者の動作を促す文字表示を強調させることができ、遊技者に対してより効果的に促進表示に対応する動作を行わせることができる。

【1179】

[煽り1]

導入パートは、

有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでのパートであって、

味方キャラクタと敵キャラクタとが争う展開で表示が更新されていくシーンと、味方キャラクタがダメージを負うシーンとを含み、

表示の切り替え間隔がエピソードパートよりも早く、

表示の切り替え数がエピソードパートよりも多い。

【1180】

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

【1181】

[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。

【1182】

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。

【1183】

[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。

【1184】

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

10

20

30

40

50

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。

【1185】

[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。

【1186】

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。

10

【1187】

[煽り5]

第1導入パートから第2導入パートに展開されることがあり、

第1導入パートおよび第2導入パートのいずれにおいても味方キャラクタが活躍し、

第1導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第2導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【1188】

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。

20

【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、

第2導入パートにおいては第2キャラクタが活躍し、

第1導入パートにおいて、最初に第1キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第2導入パートにおいて、最初に第2キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【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。

30

40

【1191】

[煽り7]

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示さ

50

れるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。

【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。

【1193】

〔煽り8〕

キャラクタの登場シーンにおいては、キャラクタに対応する色以外の色で発光手段が発光する。

【1194】

具体的には、図168～図170に示したように、キャラクタが登場する場面（たとえば、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に対応した緑色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクタが登場する前に該当するキャラクタに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクタに対応する色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われる。よって、表示され

たキャラクタが変化すること、変化したキャラクタがいずれのキャラクタであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

【1195】

[煽り9]

画面の一方側に位置するキャラクタに対応する色で発光手段が発光し、画面の他方側に位置するキャラクタに対応する色で発光手段が発光する。

【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。

【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、

発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

10

20

30

40

50

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、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。たとえば、図63（b4）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間tb5において、演出制御用CPU120は、図63（b5）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間tb6において、演出制御用CPU120は、図63（b6）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

10

【1199】

[煽り11]

第1キャラクタと第2キャラクタとが表示されている状態において、第1キャラクタのセリフ音出力されるシーンと、第2キャラクタのセリフ音出力されるシーンと、の各々でセリフ字幕が表示され、当該セリフ字幕は一定のフォントで、一定の位置に表示される。

20

【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。

30

【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。

40

【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が出力されるものであり、

設計段階において、導入パートにおいて行われる演出に対応する表示とともに各種音が出力されることで、当該各種音の音量調整が行われる。

【1204】

50

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

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

【1207】

[煽り 15]

画面の正面視において、距離感が遠い第 1 キャラクタのセリフ音の出力と、距離感が近い第 2 キャラクタの動作音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

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

10

20

30

40

50

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

前記発光制御手段は、

導入パートにおける第1シーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第2シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第1時間分用いる時間データと、で構成され、

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ーグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

導入パートにおける第1シーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第2シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

10

20

30

40

50

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

【1214】

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

【1215】

[煽り19] (2019-1935)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構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

10

20

30

40

50

その参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S Pリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、S P前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD 2やS P前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD 5においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW 3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S Pリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

【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されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出とを含み、

前記発光制御手段は、

第1報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第2報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第2報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

【1218】

[煽り21]

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

特定シーンにおいて、第1セリフ字幕が表示されている状態で、第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび第2セリフ字幕の表示が開始されるとき少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【1219】

具体的には、煽りパートにおいては、図178(A)に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第1の字幕の表示期間と次に表示される第2の字幕の表示期間とが重なるよう

10

20

30

40

50

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、

10

第1字幕が透過率0%で表示されている箇所に重なるように第2字幕が透過率50%で表示され、その後、第2字幕が透過率0%で表示されるときには第1字幕の表示は終了する。

【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70%で重なって表示される。その後、第1の字幕がフェードアウトし、第2の字幕がフェードインし透過率0%の表示となる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により、字幕の切り替わりが分かり易い。

20

【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、透過率0%で第2字幕が表示されたときから出力される。これによれば、フェード効果により字幕の切り替わりが分かり易い上に、第2字幕が表示されてからセリフ音が出力されるため、視覚と聴覚とにより演出内容を把握しやすくすることができる。

30

【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。

40

【1 2 2 5】

具体的には、図1 7 8 は (B) に示すように、大当たりラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕(歌詞)が表示される。しかしながら、大当たりラウンド中は、字幕(歌詞)が続けて表示される場合であってもフェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕(歌詞)を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当たりラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機1に搭載のコンテンツの代表的な楽曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当たりラウンド中に省略することができ、一連の演出のをよく見せることができる。

50

【1226】

[煽り25]

導入パートおよびエピローグパートのいずれにおいて、キャラクタのセリフ音が重なる場合があり、

エピローグパートよりも導入パートの方が、セリフ音が重なる割合が高い。

【1227】

具体的には、図示はしていないが、エピローグパートであっても字幕表示のタイミングが重なる場合がある。しかしながら、図180に示すように、エピローグパートでは、煽りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。

10

【1228】

[煽り26]

字幕の表示が重ならない所定のシーンにおいても、

字幕が表示されるとき、または、当該字幕の表示が消えるときでフェード効果が付される。

【1229】

具体的には、図180に示すように、第1字幕と第2字幕とが被らない(○3)～(○5)部分における所定のシーンにおいても、字幕表示についてフェード効果を付している。なお、フェード効果については、フェードインとフェードアウトとのうち少なくともいずれか一方の効果を付すようにしてもよい。映像の作成の後に作成される字幕表示において、字幕表示が被るか否かでフェード効果を付していくのは手間がかかる。そこで、字幕表示に対し一律にフェード効果を付すことにより、作業負担が増加することを防止できる。

20

【1230】

[煽り27]

フェード効果が付されない第1字幕の表示と第2字幕の表示とが入れ替わる場合があり、

第1字幕の表示と第2字幕の表示との間においては、何も表示しない空白期間を設けることも考えるが、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。

30

【1231】

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。

40

【1232】

[煽りカットイン1]

50

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、

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。

【1233】

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。

【1234】

〔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。

【1235】

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

【1236】

〔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、セリフ音出力されない期間の後、セリフ音出力され、かつ当該セリフ音に対応する字幕表示が行われる。

【1237】

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

【1238】

〔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。

【1239】

具体的には、前述の図132（r54）に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピローグパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当たりか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当たりとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これ

10

20

30

40

50

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。

【1240】

[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。

【1241】

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

【1242】

[当否3]

展開表示は、導入表示の背面側で行われる。

【1243】

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

【1244】

[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。

【1245】

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

【1246】

[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。

【1247】

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。

【1248】

[当否6]

導入表示の前のセリフ音にエコーがかけられる。

【1249】

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

10

20

30

40

50

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。

【1250】

[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。

【1251】

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

10

【1252】

[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。

【1253】

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

20

【1254】

[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、

40

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。

【1255】

具体的には、図191(B)に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興趣が向上する。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

50

くすることができる。

【1256】

[当否10]

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる上記所定期間は、一のリーチ演出から他のリーチ演出へとリーチ演出が発展するシーンにおいても適用される。

【1257】

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

10

【1258】

[当否11]

敵キャラクタは、当該敵キャラクタの一部を変化させるために、複数の画像データを用いて描写するが、当該敵キャラクタ自体の画像データは流用され、当該部分のみを変化させる。

【1259】

具体的には、(r48)におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が2枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像1、画像2、画像3、画像4、画像1…と4枚の画像を繰返し用いることにより、キャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

20

【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ものがなく、データ容量を削減させつつ、動作している様子をより忠実に表現することができる。

30

【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。

40

【1263】

50

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。

10

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

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

【1270】

[当否17]

促進表示が行われる場合における、輝度データを用いた発光手段を制御するためのシナリオは、

第1表示期間に対応する第1シナリオと、

第2表示期間に対応する第2シナリオと、

第3表示期間に対応する第3シナリオと、があり、

第1シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、

第2シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、

第3シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオである。

【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

10

20

30

40

50

されない旨が報知される第2エピログパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

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

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

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

【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ログパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ(RGBのデータ)が「FDC」であるのに対して、ハズレエピログパートにおける最初の輝度データ(RGBのデータ)が「888」や「444」である。これにより、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、SP最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピログパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ(RGBのデータ)が「D00」を含むのに対して、ハズレエピログパートにおける最初の輝度データ(RGBのデータ)が「888」や「444」である。これにより、SP最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【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ログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピログパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルと、第3上位テーブルと、第4上位テーブルとを含み、

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ローグパートにおいて、第3上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピローグパートにおいて、第4上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出におけるエピローグパートで用いられる特定輝度データテーブルと、前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピローグパートで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

第3上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第1時間分用いる時間データと、で構成され、

第4上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第1時間と異なる第2時間分用いる時間データと、で構成される。

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

【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エピロー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エピローグパートと、第2エピローグパート後に実行され、前記有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第2パターンと、があり、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有

10

20

30

40

50

利状態に制御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、

前記第2パターンの報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2パターンの報知演出における救済報知パートにおいて、救済報知パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

【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。

【1280】

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

【1281】

[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。

【1282】

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

【1283】

[ハズレ3] (2020-400)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

前記表示手段は、第2エピソードパートにおいて、飾り図柄を段階的に明瞭となるように表示し、第2エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を段階的に暗くなるように表示することで、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

10

20

30

40

50

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。

【1284】

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

10

【1285】

[ハズレ4]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトする方が、飾り図柄の中図柄のフェードインよりも先に行われる。

【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。

20

【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。

30

【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、

40

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

50

含む所定期間は、中図柄が透過率100%から透過率0%の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていけばよい。また、所定期間は、アイキャッチが表示される期間よりも長く設定されていけばよい。これによれば、背景が透過率0%のブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

【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「POWERFULII」の文字と、主要キャラクターである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、アイキャッチ画像によりパチンコ遊技機1の情報を的確に伝えることができる。

【1293】

[ハズレ8]

有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

表示手段は、

第2エピソードパートにおいて、有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

発光制御手段は、

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

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに、第4図柄停止用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、第4図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御する。

【1294】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えら

10

20

30

40

50

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。

10

【1295】

[ハズレ9]

リーチ開始時の背景に対応する輝度データテーブルは、変更条件が成立するまで輝度データをループして参照するものであり、

導入パートにおいては、背景に対応する輝度データは用いられないが、当該背景に対応する輝度データは更新されている。

【1296】

具体的には、図52に示すように、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、SPリーチに発展するなど、特定の変更条件が成立したときに、変更後のSPリーチなどの演出に対応するSPリーチ用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該SPリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、SPリーチの演出が実行されている間は、SPリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替え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。

20

30

【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。

40

【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

50

4 図柄ユニット 9 0 5 0 の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【1 3 0 1】

[ハズレ 1 2]

次の変動が開始されたときに、特図の発光手段が点滅し、

次の変動コマンドを受けることで、第 4 図柄用の発光手段が消灯から点滅に切り替わる。

【1 3 0 2】

具体的には、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

10

【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、

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 2 エピログパートにおいて、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

30

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

前記発光制御手段は、

第 2 エピログパートにおいて、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、

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、

40

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

50

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

【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

【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。

30

【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、

40

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

50

い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

前記発光制御手段は、

第2エピ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。

【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ときに遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

【1313】

〔役物動作1〕（2019-1940）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

前記発光制御手段は、

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

10

20

30

40

50

ルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

【1314】

具体的には、図262および図263に示すように、当りエピソードパートにおいては、孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのRGBのデータが30msで切り替わる。これに対して、図261に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルW14に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msで切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【1315】

[役物動作2] (2019-1941)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記発光制御手段は、

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、

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る。

【1316】

具体的には、図263に示すように、SP最終リーチの当りエピソードパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブルW20に基づき枠ランプがランプ制御さ

10

20

30

40

50

れ、レインボー色の有彩色と、無彩色（「３３３」のRGBデータ）とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルW21に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、SP最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【1317】

[エピローグ1]

エピローグパートは、有利状態に制御される旨の決定が報知された後の祝福パートであって、敵キャラクタがやられるシーンがあり、味方キャラクタがダメージを負うシーンがなく、表示の切り替え数が導入パートよりも少ないパートである。

【1318】

具体的には、前述した当りエピローグパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピローグパートでは、煽りパートよりも演出における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

10

20

30

40

50

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表示される割合よりも高い。

10

【1326】

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

20

【1327】

〔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。

【1328】

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

30

【1329】

〔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。

40

【1330】

具体的には、図173～図174に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像の表示がされる。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の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

50

の美観を損ねないようにすることができる。

【1331】

[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。

【1332】

具体的には、役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、戻り動作の開始のタイミングに関連した上昇中のタイミングとなる。これによれば、戻り動作の開始に関連したタイミングでエピローグに対応する表示に切り替えられるため、役物が初期位置に戻る前に役物動作に対応したエフェクト画像の表示が終了する。よって、役物が初期位置へ戻った際にエフェクト画像が表示されているという状況を防ぐことができ、演出の美観を損ねることがない。なお、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、役物が上昇を開始するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、役物は落下位置において回転動作や移動動作を実行するようにしてもよい。

10

【1333】

[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。

【1334】

具体的には、役物が上昇するときにおいては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチAに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

20

【1335】

[エピローグ10]

エピローグに対応する画像に連動したBGMで切り替わりが示唆され、

エピローグ表示が開始されることに連動して、BGMが出力される。

30

【1336】

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。

【1337】

[エピローグ11]

エピローグ表示が開始されることに連動して、切り替わりを示唆する効果音が出力される。

【1338】

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。

40

【1339】

[エピローグ12]

エピローグ表示が開始されることに連動して、BGMおよび切り替わりを示唆する効果音が出力される。

【1340】

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

50

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。

【1341】

[エピローグ13]

可動体の戻り動作中におけるエピローグ表示においては、セリフ音出力されず、

可動体の収納後のエピローグ表示においては、セリフ音出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

【1342】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示がされている状況ではセリフ音出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピローグ表示においてセリフ音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。

10

【1343】

[エピローグ14]

可動体の退避のタイミングでセリフ音出力され発生、

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。

【1344】

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。

20

【1345】

[エピローグ15]

エピローグパートの最後に出力されるセリフ音に対応するセリフ字幕の表示は、図柄出しの開始タイミングで終了する。

【1346】

具体的には、前述した図134(s6)～図135(s8)に示すように、当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。

30

【1347】

[エピローグ17]

エピローグ中に流れていた動画は、図柄出しが完了して遊技者が最終的に揃った図柄を認識するタイミングにおいて、静止画となっている。

【1348】

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

40

【1349】

[エピローグ18]

図柄出しが始まる前に流れている動画を静止画とする。

【1350】

具体的には、前述した図135(s7)に示すように、当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。

50

【1351】

[エピローグ19]

静止と同時に特殊効果が付される。

【1352】

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

【1353】

[エピローグ20]（2019－1931）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

【1354】

具体的には、図173～図174に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像の表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音が出力される。また、（s3－5）～（s3－8）にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音が出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した（s4）の状態においてセリフ音が出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に

10

20

30

40

50

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の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。

【1355】

[エピローグ21] (2019-1932)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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。

【1356】

[エピローグ22]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

【1357】

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

【1358】

[エピローグ23]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄の図柄出しが終了するタイミングで装飾図柄と小図柄の動きが同期する。

【1359】

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

【1360】

[エピローグ24]

再抽選パートにおける図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表

10

20

30

40

50

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。

【1361】

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

【1362】

[エピソード25]

再抽せんパートの前において、小図柄は有利状態に制御される旨が決定されていることを示す態様となっており、再抽せんパートに移行することに連動して、小図柄が再び変動する。

【1363】

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

【1364】

[エピソード26] (2019-1942)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

エピソードパートは、

エピソードパートに対応するストーリー展開での表示が行われる第1シーンと、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第2シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピソードパートにおける第1シーンにおいて、第1上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピソードパートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピソードパートにおける第1シーンにおいて、エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、特定タイミングにおいて、エピソードパートに対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピソードパートにおける第2シーンにおいて、拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピソードパートにおける第1シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、エピソードパートにおける第2シーンで用いられるレインボー発光

10

20

30

40

50

態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

第1上位テーブルは、エピログパートに対応する輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第2上位テーブルは、拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

【1365】

具体的には、当りエピログパートにおいては、当り報知演出時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、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。

【1366】

[エピログ27] (2019-1943)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

エピログパートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、報知演出の結果を報知する結果報知シーンを含んで構成され、

再抽選パートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、再抽選の結果を報知する再抽選結果報知シーンを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピログパートにおける結果報知シーンにおいて、第1上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、第2上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおける結果報知シーンにおいて、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおける結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

第1上位テーブルは、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第2上位テーブルは、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルの格納先

10

20

30

40

50

データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

【1367】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD21, WD22においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピログパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピロ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

【1368】

[エピログ28] (2020-399)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
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、

30

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。

【1369】

具体的には、当りエピログパートにおいて、当りエピロ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、当りエピログパートを好適に見せることができる。

40

【1370】

50

[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】

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

10

【1372】

[エピソード 30]

エピソードパートにおいて、

エピソードに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が表示領域の端側に位置され、

エピソードに対応する画像の表示が終了するタイミングに関連して、表示されているセリフ音の出力が終了し、飾り図柄が表示領域の端側に表示している状態が終了し、飾り図柄が表示領域の中央を用いて拡大表示する。

【1373】

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

20

【1374】

[エピソード 31]

導入パートの開始時において、表示領域の端側に飾り図柄が位置する。

30

【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よよい。これによれば、SPリーチ開始時から位置させることで、SPリーチ中で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】

[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、

40

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

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

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

50

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

発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【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。

【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、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

10

20

30

40

50

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】

[再抽選演出4]

図柄送り開始時において、エピロ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。

10

【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。

20

【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。

30

【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、

40

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

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

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて入替表示を行い、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

50

示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

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

発光制御手段は、

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

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

10

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【1389】

20

具体的には、図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」, 「3」, 「4」, 「5」, 「6」, 「7」, 「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後に再度「2」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

30

40

【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、

予め定められたパターンは、1、2、3、4、5、6、7、8の順番であってそれをループするパターンである。

【1391】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「2」, 「3」, 「4」, 「5」

50

、「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。

【1392】

[再抽選演出9]

予め定められたパターンで図柄送りがされている最中においては、送られる飾り図柄の全てが、一旦、飾り図柄が仮停止したときと同じ解像度で表示される。

【1393】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が0%の「2」図柄、透過度が50%の「2」図柄、透過度が0%の「3」図柄、透過度が50%の「3」図柄、透過度が0%の「4」図柄、透過度が50%の「4」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できちんと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

【1394】

[再抽選演出10]

図柄送りが開始された以降においては、昇格するか否かの報知がされるまで、複数種類の飾り図柄の表示時間の各々が同じである。

【1395】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【1396】

[再抽選演出11]

動作促進表示は、図柄送り中に行われ、

動作促進表示が行われる位置は、図柄送り中の図柄と重ならない位置で行われる。

【1397】

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。

【1398】

[再抽選演出12]

動作促進表示は、図柄送り中に開始されるものであって、予め定められたパターンの2ループ目中に開始される。

【1399】

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

【1400】

[再抽選演出13]

「1」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「5」の図柄であり、

「4」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「8」の図柄である。

【1401】

10

20

30

40

50

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

【1402】

[再抽選演出14]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

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

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

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、前半パートにおいて第2図柄を表示した後に当該第2図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第2図柄を再び表示する第3再抽選演出を実行可能であり、

第1再抽選演出と第2再抽選演出と第3再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され、

発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【1403】

具体的には、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送

10

20

30

40

50

り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。また、当りエピログパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピログパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

10

【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】

20

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

【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、

30

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

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

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

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、

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、

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

50

1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【1407】

具体的には、前述した図141(A1)～図142(A5)部分における図柄出しと、図161(C1)～図162(C5)部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「2」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。また、当りエピソードパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピソードパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【1408】

[再抽選演出17]

第1識別情報を表示するときのアニメーションは、図柄が表示されてから拡大しつつ、第1位置に至るまでのアニメーションを含む。

【1409】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

【1410】

[再抽選演出18]

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いを仮停止させるときと、報知パートで飾り図柄揃いが昇格するか否かを報知するときとにおいて、表示手段は共通の表示データを参照し、

当該共通の表示データと、複数種類の飾り図柄の表示データとを組み合わせ、複数種類の図柄出しの表示が行われる。

【1411】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、当りエピソードパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好

10

20

30

40

50

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。

【1412】

[再抽選演出19]

再抽選演出において昇格しなかった場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格しない報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が同じである。

【1413】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD21においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピログパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピロ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。

【1414】

[再抽選演出20]

再抽選演出において昇格した場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が異なり、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときよりも、再抽選で飾り図柄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。

【1415】

具体的には、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tB5～tB9におけるレインボー色の点灯は、当りエピログパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【1416】

[再抽選演出21]

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

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

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

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

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

後半パートで第1図柄を再び表示してから図柄確定期間となるまで、当該第1図柄の

10

20

30

40

50

表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第1図柄が揺れているように当該第1図柄を表示する揺れ表示を行い、

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

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

演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

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

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

第1再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングおよび第2タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第2図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第2図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるとときに当該第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、その後に再度、当該第1図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるとときに当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を第1態様で停止表示し、

発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を

10

20

30

40

50

制御する。

【1417】

具体的には、図267の(L1)～(L3)に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、(L4)～(L6)に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン31Bが操作されたとしても、(L4)～(L5)に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第1の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第2の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第3の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に(J1)～(J18)にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン31Bがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

10

【1418】

[再抽選演出22]

操作の有効期間の第1タイミングで動作が行われていたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、飾り図柄がゆらゆら表示され、

20

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。

【1419】

具体的には、操作有効期間中の第1タイミングでプッシュボタン31Bが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる(図267(L3)の操作無しの例)。操作有効期間中の第1タイミングよりも早い第2タイミングでプッシュボタン31Bが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第1タイミングよりも早かった分延長されて表示される(図267(L2)の操作が第2タイミングの例)。操作有効期間中の第2タイミングよりも早い第3タイミングでプッシュボタン31Bが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第2タイミングよりも早かった分延長されて表示される(図267(L1)の操作が第1タイミングの例)。このように、いずれのタイミングでプッシュボタン31Bが操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後に共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

30

【1420】

[再抽選演出23]

所定演出は、白色の点滅が行われつつ、ゆらゆらしていた飾り図柄が拡大しながら回転されてから開始する。

40

【1421】

具体的には、図267に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

【1422】

[再抽選演出24]

飾り図柄の揺れ表示は第1位置を軸として、飾り図柄がゆらゆら表示され、

揺れ表示は、第1位置、第2位置、第3位置、第2位置、第1位置、第4位置、第5位

50

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。

【1423】

具体的には、図267に示すように、図柄の揺れ期間では、(J10)～(J12)にかけて図柄が奥側に揺れた後、(J13)～(J14)にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、(J15)～(J16)にかけて図柄が手前側に揺れた後、(J17)～(J18)にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず(J18)に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

10

【1424】

[再抽選演出25]

第2パート中に発光手段の発光態様をレインボーで発光させるときの始点は、所定演出開始時にレインボーで発光させることである。

【1425】

具体的には、図267の(J1)のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ9がレインボー色で点灯するように設計されている。(J1)のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ9の変更の始点とすることで、開始契機を設計者が決め易い。なお、(J1)のタイミングではなく共通スタート表示が開始される(J2)のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

20

【1426】

[再抽選演出26]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、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、

40

エピログパートにおいて、第1図柄を一旦表示するときに、当該第1図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第1図柄が揺れているように当該第1図柄を表示するものであり、

エピログパートから再抽選パートへ移行する場合において、第1図柄が第1態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が第2態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が前記第3態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、

演出実行手段は、第1図柄が第1態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が第2態様で表示されているタイミングで

50

エピログパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が第3態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、第1図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第1図柄を表示して第1再抽選演出または第2再抽選演出を実行し、

発光制御手段は、

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

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

10

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

20

【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。

30

【1428】

[再抽選演出27]

複数種類の導入パートのうちいずれの導入パートから当たっても、再抽選演出は共通である。

【1429】

具体的には、ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。

【1430】

[再抽選演出28]

特定表示後の飾り図柄の動きは、特定表示前に一旦飾り図柄が揺れ表示していた動きの延長上の動きである。

【1431】

具体的には、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違

50

和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1432】

[再抽選演出29]

複数種類の導入パートは、有利状態に制御されるか否かの報知の分岐で、操作手段の操作がトリガとなって報知されない所定の導入パートが含まれ、

所定の導入パートにおいては、尺がずれるポイントがないため、所定の導入パートで有利状態に制御される旨が決定されている場合は、再抽選演出が実行されるまでの飾り図柄の仮停止の揺れ表示にぶれはないが、尺ズレが起こるリーチと同じ再抽選演出が実行される。

【1433】

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

【1434】

[再抽選演出30]

所定の導入パートにおける大当りでの飾り図柄の揺れ表示の後に再抽選演出へに行く流れにおいて、

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。

【1435】

具体的には、図266に示すように、ホワイトアウトの画面の後の図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置(K3)から正面位置(K5)を経由して左側の位置(K6)へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

【1436】

<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。

【1437】

「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。

【1438】

図柄の「変動」は、複数種類の特別図柄(第1特図、第2特図)や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄といった、複数種類の図柄の更新表示、複数種類の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大/縮小、ランプ(第4図柄ユニット9050、特図1可変表示部53、特図2可変表示部54など)の点灯/点滅/消灯などを含む。

【1439】

「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。

【1440】

10

20

30

40

50

「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。

【1441】

「小図柄」は、飾り図柄よりも小さいサイズで表示されている飾り図柄の変動表示に対応した図柄を含む。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が横方向に並列されている。

【1442】

「図柄確定」は、変動していた、第4図柄ユニット9050、特図1可変表示部53、特図2可変表示部54、および飾り図柄などの変動が停止し、最終的にその特図ゲームにおける図柄が確定することを含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lで変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア5Cで変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア5Rで変動する飾り図柄の各々の変動が停止した状態を含む。

【1443】

「図柄確定期間」は、変動していた、第4図柄ユニット9050、特図1可変表示部53、特図2可変表示部54、および飾り図柄などの変動が停止することにより表示結果が確定する期間を含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lで変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア5Cで変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア5Rで変動する飾り図柄の各々の変動が停止し、表示結果が確定的に表示された状態を含む。

【1444】

「リーチ」は、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続していることを含み、たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lに「2」の飾り図柄が停止し、右の飾り図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄が停止するが、中の飾り図柄表示エリア5Cでは未だ飾り図柄の可変表示が継続している状態を含む。

【1445】

点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「0」（最も低い輝度を示す値）となる状態を含む。なお、点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「1」や「2」など、消灯に対応する輝度データ「0」に近い値となる状態を含んでいてもよい。なお、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「1」や「2」など、消灯に対応する輝度データ「0」に近い値となる状態は、「点灯」や「略消灯」に含まれてもよい。

【1446】

点灯手段（発光手段）の「点灯」または「発光」は、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が消灯時よりも高い状態であって、輝度データの値が上述した「消灯」に対応する輝度データの値（「0」）以上の値となる状態を含む。「点灯」は、ランプが常に点灯している常時点灯と、複数のランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、ランプが輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。

【1447】

点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプ（点灯手段、発光手段）が「消灯」や「略消灯」、「点灯」以外の状態であって、ランプが「点灯」と「消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。また、点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプが「点灯」と「略消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。

【1448】

「輝度」は、ランプ（点灯手段、発光手段）の明るさを示す値であり、本実施形態においては、輝度に対応するデータとして輝度データが16進数で表される。たとえば、所定

10

20

30

40

50

のランプを制御するために用いられる輝度データが「0」の場合、当該所定のランプは最も輝度が低く（ランプが暗く）なるようにランプ制御が行われ、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「F」の場合、当該所定のランプは最も輝度が高く（ランプが明るく）なるようにランプ制御が行われる。上述したように、輝度データは、ランプに流れる電流の値に対応しており、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「0」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も小さく、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「F」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も大きくなる。なお、「ランプ」は、LED（発光ダイオード）ランプに限らず、EL（エレクトロルミネセンス）ランプや白熱電球など、如何なる種類のランプも含む。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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。

【1457】

「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。

【1458】

「再抽選演出」は、飾り図柄の変動表示において確変大当たりとならない通常大当たり図柄（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、当該通常大当たり図柄が確変大当たり図柄（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。

【1459】

「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。

【1460】

「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。

【1461】

「揺れ表示」は、飾り図柄を揺らしながら表示することであり、変動が終了しておらず、変動中であることを示す。

【1462】

「停止表示」は、飾り図柄を動かさずに静止させ表示することであり、変動が終了したことを示す。

【1463】

「揺れ速度」は、飾り図柄が揺れ表示をしているときに第1位置から第2位置まで動作するときの速度のことである。

【1464】

「図柄の第1態様」、「図柄の第2態様」、「図柄の第3態様」は、飾り図柄の位置を示す態様である。たとえば、飾り図柄上下に揺れ表示する場合において、第1態様を中央位置とした場合、第2態様は上側の位置、第3態様は下側の位置である。また、飾り図柄が前後方向に揺れ表示する場合において、第1態様を正面の位置とした場合、第2態様は左向きとなる位置、第3態様は右向きとなる位置である。

【1465】

「ファンファーレ演出」は、大当たり遊技状態の開始時に実行される、大当たり遊技状態になったことを報知する演出である。

【1466】

「可動体（役物）の「進出」」とは、可動体としての役物が初期位置から移動する動作のことである。役物が移動する可動領域の端の位置が進出位置である。

【1467】

10

20

30

40

50

「可動体（役物）の「退避」」とは、可動体としての役物が進出位置から初期位置へ移動する動作のことである。役物が移動する可動領域のうちの初期位置が退避位置である。

【1468】

「可動体可動用のエフェクト表示」は、可動体として役物が進出位置へ動作することに合わせて画面上に役物の周囲の視覚効果を高めるための表示である。たとえば、リーチが後半に発展する際や大当たりが報知される際の役物動作に合わせて役物動作を目立たせるためのエフェクト画像が表示される。

【1469】

「ストーリー展開」とは、物語や一連の演出が進んでいく事を指す。すなわち、場面の切り替わりなどで一連の流れの物語等が途切れずに、遊技者に対して当該物語を連続して表示する。

【1470】

「パート、シーン」は、それぞれ演出を構成する括りを指し、パートの方がシーンよりも大きな括りである。パートは役割毎に分けられる。

【1471】

「シーンの切り替わり」

シーンの切り替わりとは、主に表示が切り替わることを指し、特に、表示されている背景、キャラクタ、等が切り替わることを指す。

【1472】

「カットイン表示」は、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出である。また、カットイン表示は、カットイン表示の色で大当たり期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当たり期待度が高い。

【1473】

「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。

【1474】

「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。

【1475】

「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。

【1476】

「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。

【1477】

「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。

【1478】

10

20

30

40

50

「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。

【1479】

「第2動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために少ない画像を用いて作成される動画データである。

【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り変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景の上にセリフを示す画像が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に非表示にすることである。徐々に非表示にするとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に上げる。たとえば、透過度0%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ上げていくことで、1秒後に、セリフ画像が非表示となる。また、フェード効果には、フェードインとフェードアウトとを同時に行い、画像を入れ替えるクロスフェードが含まれる。

【1485】

<複数の構成を用いた発明の説明>

上述した複数の特徴点を備え、特に相乗的な効果を奏する発明を以下では説明する。複数の特徴点は同一パート内での特徴点である場合や異なるパートにおける特徴点である場合がある。

【1486】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(1)] (2020-297)

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、

10

20

30

40

50

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

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、

キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力される。

〔図面〕図165～170、図213、図214

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、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。

〔1487〕

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(2)〕(2020-298)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

前記音出力手段は、

導入パートにおける特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、を出力し、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力し、

前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

〔図面〕図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。

〔1488〕

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(3)〕(2020-300)

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、

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

10

20

30

40

50

タの動作に対応する動作音と、を出力し、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力し、

前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

〔図面〕図165～167、図173、図174

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

〔1489〕

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(4)〕(2020-301)

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、

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エピローグパートにおいて、第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いら

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

〔図面〕図165～167、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当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。

10

〔1490〕

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(5)〕(2020-302)

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、
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、

30

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記発光制御手段は、

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

40

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、

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

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、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。

【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

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、

前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

〔図面〕図165～167、図175

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1492】

〔ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（７）〕（２０２０－３０４）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

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

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、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１６５～１６７、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

10

20

30

40

50

知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【1493】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(8)] (2020-305)

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、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

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出力する。

20

30

40

50

〔図面〕図168～172、図213、図214

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに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、
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、

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、

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。

50

〔図面〕図168～170、図173、図174、図213、図214

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1495】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(10)〕(2020-307)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

導入パートは、

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、

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

〔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たりとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第 1 エピ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たり時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、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 プリーチ開始～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、

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

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

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

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

〔図面〕図 1 6 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ソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当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ソードパートにおいて用いられるエピソードパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当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、当否報知からエピソード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。

【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、

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、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

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

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

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

前記第1報知演出のエピソードパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、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報知演出のエピソードパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、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ソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない

場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、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。

【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、

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

10

20

30

40

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。

【1499】

〔S P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、

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

10

20

30

40

50

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、

10

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、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。

20

30

〔1 5 0 0〕

〔SP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、

40

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、

50

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

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

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出し、

前記発光制御手段は、

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

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピ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〕

〔S P リーチ開始～図柄確定まで(16)〕 (2020-313)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピ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171、172、図263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピログパートにおいて用いられるエピログパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感

10

20

30

40

50

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。

【1502】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(17)〕(2020-314)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出し、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

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

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

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

前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

〔図面〕図171、172、図175

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようなことができる。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

10

20

30

40

50

替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクターが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1503】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(18)〕(2020-315)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

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

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

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

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

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

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

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを

10

20

30

40

50

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

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。

20

30

【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、

40

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

50

されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

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。

〔1505〕

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(20)〕(2020-317)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、

表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

10

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピロ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、

20

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。

30

〔図面〕図173、図174、図263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、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。

40

〔1506〕

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(21)〕(2020-318)

50

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
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173～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、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

10

20

30

40

50

、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。

【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、

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、

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、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピログパートに対応する音を出し、

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

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

10

20

30

40

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、

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、

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、

10

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、

20

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

【図面】、図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、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピソードパートにおいて用いられるエピソードパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピソードまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

40

【1509】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(24)〕(2020-321)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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、

前記有利状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、

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、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

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

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

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

前記第1報知演出における第1エピソードパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、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エピソードパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、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175、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、さらに、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

20

30

40

50

【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、

前記有利状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、

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、

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、

第1エピソードパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データ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。

〔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、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。

〔1511〕

〔SP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、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記発光制御手段は、

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

エピロ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。

【1512】

〔SP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、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に

10

20

30

40

50

制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、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、

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、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、

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

10

20

30

40

50

出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、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

【1513】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで（28）〕（2020-325）

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

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

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

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

50

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。

〔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、

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との少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【図面】図165～167、図178～181

【効果】有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

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

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、

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出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【図面】図168～170、図178～図181、図213、図214

【効果】有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導

入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、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。

【1516】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(31)〕(2020-405)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピロ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、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるとき少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

〔図面〕図171、172、図178～図181

〔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

10

20

30

40

50

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】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(32)〕(2020-406)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、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、

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173、図174、図178～図181

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、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

10

20

30

40

50

を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1518】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(33)〕(2020-407)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

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、

前記発光制御手段は、

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

第1エピローグパートにおいて、第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

〔図面〕図178～181、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

10

20

30

40

50

とができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、さらに、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。

【1519】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(34)〕(2020-408)

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、

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、

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、

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る。

〔図面〕図178～181、図263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピソードパートにおいて用いられるエピソードパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボー

10

20

30

40

50

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。

【1520】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(35)〕(2020-409)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

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

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。

【1521】

〔SP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、

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、

10

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、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

20

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

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

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

30

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、

40

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから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

50

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。

10

【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、

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、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

前記表示手段は、

30

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

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

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

40

〔図面〕図165～167、図183

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当

50

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。

【1523】

〔S Pリーチ開始～図柄確定まで（38）〕（2020-412）

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、

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に、エピソードパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図168～170、図183、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ソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当り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。

10

20

30

40

50

【1524】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(39)〕(2020-413)

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、

20

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出し、

前記表示手段は、

エピログパートにおいて、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、

30

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171、172、図183

40

〔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

50

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。

【1525】

〔Sプリチ開始～図柄確定まで(40)〕(2020-414)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

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、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。

10

【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、

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、

前記表示手段は、

第1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、第1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、

30

その後、第1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、

第1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、

前記有利状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エピログパートにおいて、第1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、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、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、

40

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

50

均時間よりも短く設定されている。

〔図面〕図183、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、さらに、当りエピソードパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【1527】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(42)〕(2020-416)

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、
前記表示手段は、
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、
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、
エピソードパートにおいて、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、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、
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、

30

40

50

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〕

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(43)〕(2020-417)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、
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、
前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、
前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音出力され、
前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に

10

20

30

40

50

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183

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、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、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

〔1529〕

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(44)〕(2020-418)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

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

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

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

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

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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、

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。

10

20

30

40

50

【1530】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(45)〕(2020-419)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピロ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178～図181、図183

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、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、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。

【1531】

<当りを経由しない時短制御例>

次に、時短状態として、当り(大当り、小当りなど)を経由しない時短制御を実行する例を説明する。

(時短図柄を用いた時短制御例)

【1532】

(A1) 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置7Aが作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置7Aを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行してもよい。

【1533】

(A2) なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【1534】

(A3) また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【1535】

(A4) また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【1536】

(A5) また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、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。

【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大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異が得ることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【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

10

20

30

40

50

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。

【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。

【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】

（A16） また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【1548】

（A17） また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【1549】

（A18） また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【1550】

（A19） また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【1551】

（A20） また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【1552】

（A21） また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【1553】

（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。

10

20

30

40

50

【1554】

(B1) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない(時短図柄が表示されても時短状態を上書するような(時短状態が再度発生するような)遊技状態の切替制御をしない)ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい(飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど)。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる(たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興味が向上する)。

10

【1555】

(B2) (B1)の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい(たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど)。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

20

【1556】

(B3) (B1)の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄(時短図柄)となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄(時短図柄)となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1557】

(B4) (B1)の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間(確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間)が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

30

【1558】

(B5) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない(時短図柄が表示されても時短状態を上書するような(時短状態が再度発生するような)遊技状態の切替制御をしない)ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり(時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など)、時短状態中は右打ち報知(右打ちを指示する報知)に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知(左打ちを指示する報知)をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる(たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興味が向上する)。

40

【1559】

50

(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に、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない(時短図柄が表示されても時短状態を上書するような(時短状態が再度発生するような)遊技状態の切替制御をしない)ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり(時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など)、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知(左打ちを指示する報知)をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるとき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)。

【1560】

(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。

【1561】

(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】

(B 9) 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。

【1563】

(B 10) 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。

【1564】

(B 11) 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

10

20

30

40

50

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、次回の可変表示
の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出る
ので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1566】

(B13) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が
表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし
、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄(特定表示結果)になる
場合と時短図柄(特別表示結果)になる場合とで、共通の特定演出(リーチ演出、予告演
出)を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演
出が実行されるかに応じて、時短図柄(特別表示結果)になる割合が異なるようにしても
よい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次回の可変表
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。

【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、
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CPU1
03から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する
図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるよう
にしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向
上させることができる。

【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。

【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。

【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、

10

20

30

40

50

過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当たりとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1573】

(B19) 前記共通の特定演出とは異なる所定演出（たとえば当たりへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示（保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示）を表示する演出）の演出態様に応じて、時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当たりとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【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たりとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【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）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態（特別状態）に移行（制御）することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用CPU120は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態（特別状態）に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限（まったく実行しない、稀に実行可能とするなど）するようにしてもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときに遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。

【1577】

(B23) 保留記憶情報の先読みに基づいて、大当り遊技状態（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】

(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。

【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。

10

【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。

20

【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とって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数（継続回数）が特別回数（たとえば1000回など）に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第1可変表示で前記所定表示結果となったときと、第2可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第1可変表示と第2可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

30

【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とことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態（特別状態）に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

40

【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。

【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

50

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。

【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。

【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、1回目の時短状態(特別状態)と、2回目の時短状態(特別状態)とで異なる演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態(特別状態)に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、2回目の時短状態の方が1回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、1回目の時短状態(特別状態)と、2回目の時短状態(特別状態)とで同様の演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態(特別状態)に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1590】

(C9) 特図プロセスフラグの値が第1数値(0~2)のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値(4以降)のときに有利状態(大当たり遊技状態)に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値(3)のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するための第3処理を実行する。また、第1経路(左側遊技領域)と第2経路(右側遊技領域)とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第1経路に遊技球を打込み、時短状態(特別状態)では第2経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第3処理の実行中においては、時短状態(特別状態)に制御されていないが、前記第2経路に発射すべき旨の報知(たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知)をするようにしてもよい。また、前記第3処理の実行中においては、時短状態(特別状態)に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のCPU103により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態(特別状態)に移行するときに早め(現実の時短変動開始前)に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

【1591】

(C10) 前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第1処理の実行後に前記第2処理を実行し、前記第3処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1592】

(C11) 前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後（次変動開始、客待ち）に時短状態（特別状態）に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報（特別回数到達フラグ）を第1数値から第2数値に変更し（フラグセット）、時短状態（特別状態）へ制御するときに、当該特別情報を第2数値から第1数値へ変更する（フラグリセット）ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態（特別状態）へ移行させる制御を好適に実行することができる。

10

【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】

20

(C13) 特図プロセスフラグの値が第1数値（0～2）のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値（4以降）のときに有利状態（大当たり遊技状態）に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値（3）のときに特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第3処理を実行する。また、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第2数値であるときと前記第3数値であるときとに応じた特定情報（背景指定、変動パターン）を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用CPU120（演出制御手段）により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

30

【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。

40

【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、大当た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。

【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

50

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。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

ない第2所定回数（たとえば100回など）の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

【1603】

（C22） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当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。

10

【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。

20

30

【1605】

（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】

以下に説明する実施形態においても、上記した実施形態と同様の構成を有し、同様の制御が行われる。

【1607】

40

〔形態1〕

形態1-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

50

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報（飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）の表示位置を用いるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1608】

形態1-2の遊技機は、形態1-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報を第1サイズ（飾り図柄（大））のリーチ態様で表示し、その後に該リーチ態様で表示した装飾識別情報（飾り図柄（大））を該第1サイズよりも小さい第2サイズ（飾り図柄（小））で表示し、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）は、該第2サイズで表示されている装飾識別情報（飾り図柄（小））の表示位置を用いるように表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1サイズで表示されていた装飾識別情報が第2サイズとなることで遊技者の視線を集め、第2サイズとなった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【1609】

形態1-3の遊技機は、形態1-1または1-2に記載の遊技機であって、

前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示することを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【1610】

形態1-4の遊技機は、形態1-1～1-3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）と、該第1リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）と、を含み、

前記第1リーチに対応するタイトル表示及び前記第2リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1リーチに対応するタイトル表示及び前記第2リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【1611】

形態1-5の遊技機は、形態1-4に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）を含み、

前記第3リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった双方の装飾識別情報（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1リーチ及び第2リーチよりも有利状態に制御される期待度が高い第3リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった双方の装飾識別情報と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で第3リーチに対応するタイトル表示を表示させることができる。

【1612】

形態1-6の遊技機は、形態1-5に記載の遊技機であって、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）に対応するタイトル表示及び前記第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）に対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報（左側の飾り図柄）または双方の装飾識別情報（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現した後、定位置に表示され、定位置に表示されている期間においてもリーチ態様となった装飾識別情報（両側の飾り図柄）の一部と重なった状態で表示されることを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示が定位置に表示された後も、タイトル表示に注目させやすくなる。

【1613】

〔形態2〕

形態2-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

10

20

30

40

50

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4～12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JA、PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-2～10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-4～12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートの前に第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）における前記タイトル表示パートの前に第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートの前に第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートの前に第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるよ

10

20

30

40

50

うにタイトル表示（タイトル文字）を表示することを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、第1リーチ及び第2リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて第1リーチ及び第2リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1614】

形態2-2の遊技機は、形態2-1に記載の遊技機であって、

前記第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）がリーチ態様で表示された場合と前記第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）がリーチ態様で表示された場合とは前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される期待度が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときにいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかにより有利状態に制御される期待度が異なるため、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【1615】

〔形態3〕

形態3-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2~10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4~12）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン（PB1-11~13）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（PA2-13~15）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JA、PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-2~10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-4~12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第5変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第5コマンド（PB1-11~13を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第6変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第6コマンド（PA2-13~15を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第5コマンドを受信した場合に、第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第6コマンドを受信した場合に、前記第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、該第3リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートの前に第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）における前記タイトル表示パートの前に第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートの前に第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートの前に第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、第1リーチ、第2リーチ及び第3リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて第1リーチ、第2リーチ及び第3リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1616】

〔形態4〕

形態4-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報（飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）の表示位置を用いるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前

10

20

30

40

50

記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1617】

〔形態5〕

形態5-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-5~7）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-7~9）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターン（PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンドを送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-5~7を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-7~9を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチB演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチB演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチB演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）の方が前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）と前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）は、複数のキャラクタが用いられるリーチであり、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）は該第 1 リーチにおける第 1 キャラクタ（味方キャラクタ「夢夢」）と該第 1 リーチにおける第 2 キャラクタ（敵キャラクタ「ボインゴ」）とが用いられ、該第 1 キャラクタ（味方キャラクタ「夢夢」）により前記有利状態に制御される旨が報知されるリーチであり、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）は該第 2 リーチにおける第 1 キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）と該第 2 リーチにおける第 2 キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）とが用いられ、該第 1 キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）により前記有利状態に制御される旨が報知されるリーチであり、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）における導入パートは、該第 2 リーチにおける第 1 キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）が手前側および該第 2 リーチにおける第 2 キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）が奥側となるように配置された表示から表示を開始し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）における導入パートは、該第 1 リーチにおける第 1 キャラクタ（味方キャラクタ「夢夢」）が手前側および該第 2 リーチにおける第 2 キャラクタ（敵キャラクタ「ボインゴ」）が奥側とならないように配置された表示から表示を開始する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第 2 リーチについては、有利状態に制御される旨が報知される第 1 キャラクタが手前側となり、第 2 キャラクタが奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で期待度が高いことを認識しやすくなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1618】

形態 5-2 の遊技機は、形態 5-1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）であり、

前記第 2 キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）であり、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）における導入パートの開始時に、前記第 1 キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）が背中を向けて手前側の位置に表示され、前記第 2 キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）がこちらを向いて奥側の位置に表示され、前記第 1 キャラクタと前記第 2 キャラクタとが対峙している

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第 2 リーチについては、遊技者の向きと第 1 キャラクタの向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に期待度が高いことを認識させやすくなる。

【1619】

形態 5-3 の遊技機は、形態 5-1 または 5-2 に記載の遊技機であって、

前記第2リーチ（低ベース強リーチB演出）における導入パートにおいて、前記第1キャラクター（味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」）及び前記第2キャラクター（敵キャラクター「ロボ」）は、前記タイトル表示パートで前記タイトル表示（タイトル文字）が表示されていた表示領域を含む位置に表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示に注目していた遊技者が、タイトル表示が消えることで自然と第1キャラクターと第2キャラクターに視線が行くようになる。

【1620】

〔形態6〕

形態6-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2~10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4~12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JA、PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターン（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンドを送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-2~10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-4~12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチA~C演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA~C演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA~C演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

10

20

30

40

50

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される期待度が高く、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも実行時間が長く、

前記第１リーチと前記第２リーチは、セリフ字幕が用いられるリーチであり、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、タイトル表示（タイトル文字）およびセリフ字幕を表示し、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、前記第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて表示されていたセリフ字幕を継続して表示し、

10

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、セリフ字幕を表示せず、タイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度が高く、実行時間の長い第２リーチは極力タイトル表示とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に期待度が低く、実行時間の短い第１リーチの時には、セリフ字幕とタイトル表示を被らせたとしても、先にタイトル表示を終わらせることでセリフ字幕にも注目させることができ、好適にタイトル表示とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【１６２１】

形態６－２の遊技機は、形態６－１に記載の遊技機であって、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、前記タイトル表示（タイトル文字）と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンを切替えない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第１リーチに対応するタイトル表示とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、タイトル表示と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンが切り替わらないので、タイトル表示に注目させた後、セリフ字幕に注目させることができる。

30

【１６２２】

形態６－３の遊技機は、形態６－１または６－２に記載の遊技機であって、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル表示（タイトル文字）に対応する音声は出力されない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示とセリフ字幕とが同時に表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル表示に対応する音声は出力されないため、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

40

【１６２３】

〔形態７〕

形態７－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

50

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口
ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、
発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき
に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動
パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第
2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれ
かの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り
変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動
パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベ
ースリーチ A ~ D 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知する
ことが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高
ベースリーチ A ~ D 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知
することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出）は、該特定
リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出）のタイトル表
示は、複数の文字（「6 人で爆チューを捕まえる!」、「バトルリーチ A（バトルリーチ
B ~ D）」）で構成されており、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにお
いて、複数の文字の一部しか視認可能とならない第 1 サイズ（拡大サイズ）で、前記特定
リーチのタイトル表示（タイトル文字）の表示を開始し、該第 1 サイズから段階的に表示
サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える第 2 サイズ（縮小サイズ）となるように
該特定リーチのタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リー
チ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御
し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リ
ーチ導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入（高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベ
ースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入））を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一
部しか見えない第 1 サイズで表示を行い、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべ
ての文字が見えるサイズで表示されるため、遊技者をタイトル表示に注目させることが
できる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なる
タイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表
示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適に
タイトル表示を行うことができる。

【1624】

形態7-2の遊技機は、形態7-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出）のタイトル表示パートが開始される前に、前記表示手段（画像表示装置5）の手前側に可動物（可動体32）が重なるように動作し、

前記可動物が動作してから該可動物が初期位置に戻るまでの期間（落下演出）において前記可動物の動作に対応する背景（落下演出専用の背景）が表示され、前記可動物が初期位置に戻った際に、複数の文字がすべて視認可能とならず、かつ前記表示手段の表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる第1サイズ（拡大サイズ）でタイトル表示（タイトル文字）の表示を開始し、その後第2サイズ（縮小サイズ）のタイトル表示と該タイトル表示に対応する背景（タイトル表示専用の背景）が表示される

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチタイトルの表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル表示を遊技者に見せることができる。

【1625】

〔形態8〕

形態8-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

30

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

40

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）のタイトル表

50

示は、複数の文字（「6人で爆チューを捕まえろ!」、「バトルリーチA（バトルリーチB～D）」）で構成されており、

前記表示手段（画像表示装置5）は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字を表示した状態（縮小サイズで定位置に表示されている状態）から複数の文字を拡大させて表示する（タイトル文字の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる）ことでタイトル表示パートを終了させ、前記特定リーチにおける導入パートに対応する表示（導入パートの開始時の背景）を視認可能となるように表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入、高ベースリーチ系リーチA導入（高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入））を用いて発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル表示に注目しており、そのタイトル表示を好適に用いて、次の導入パートに対応する表示への切り替わりを違和感なく行うことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1626】

〔形態9〕

形態9-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4～12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JA、PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-2～10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-4～12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（T1-1～2）と前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（T2-1～3）とは異なり、

前記タイトル表示パートは、タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第1パート（タイトル開始期間）と、定位置に表示されている第2パート（タイトル表示期間）と、定位置の表示から表示を終了するまでの第3パート（タイトル終了期間）と、で構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第2パート（タイトル表示期間）が前記第1パート（タイトル開始期間）および前記第3パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第1パート（タイトル開始期間）が前記第3パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第2パート（タイトル表示期間）が前記第1パート（タイトル開始期間）および前記第3パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第1パート（タイトル開始期間）が前記第3パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1リーチと第2リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されている第2パートを最も長くすることでタイトル表示の種類に注目させることができる。また、第1リーチと第2リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでの第1パートを定位置の表示から表示を終了するまでの第3パートよりも長い時間とすることでどのタイトル表示が表示されるかを煽ることができる。また、第1リーチと第2リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、第1パート、第2パート、第3パートの実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【1627】

〔形態10〕

形態10-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、
表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（通常状態における大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（通常状態におけるはずれ変動パターン）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（確変状態における大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（確変状態におけるはずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

10

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（通常状態における大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（通常状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（確変状態における大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（確変状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

20

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

30

前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（T1-1～2、T2-1～3、T3）と前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（T4）とは異なり、

40

前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、通常状態において実行されるリーチであり、前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、

前記タイトル表示パートは、タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第1パート（タイトル開始期間）と、定位置に表示されている第2パート（タイトル表示期間）と、定位置の表示から表示を終了するまでの第3パート（タイトル終了期間）と、で構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パー

50

トにおいて、前記第２パート（タイトル表示期間）が前記第１パート（タイトル開始期間）および前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第１パート（タイトル開始期間）が前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パート（タイトル表示期間）が前記第１パート（タイトル開始期間）および前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第１パート（タイトル開始期間）が前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態で実行される第１リーチと特別状態で実行される第２リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されている第２パートを最も長くすることでタイトル表示の種類に注目させることができる。また、通常状態で実行される第１リーチと特別状態で実行される第２リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでの第１パートを定位置の表示から表示を終了するまでの第３パートよりも長い時間とすることでどのタイトル表示が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態で実行される第１リーチと特別状態で実行される第２リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、第１パート、第２パート、第３パートの実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【１６２８】

形態１０－２の遊技機は、形態１０－１に記載の遊技機であって、

前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ４）は、前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２、Ｔ２－１～３、Ｔ３）よりも短い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態で実行される第２リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に短いため、テンポ良く特別状態を進めることができる一方、通常状態で実行される第１リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に長いためしっかりと煽ることができる。

【１６２９】

〔形態１１〕

形態１１－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれ

10

20

30

40

50

かの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記タイトル表示パートは、タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第 1 パート（タイトル開始期間）と、定位置に表示されている第 2 パート（タイトル表示期間）と、定位置の表示から表示を終了するまでの第 3 パート（タイトル終了期間）と、で構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第 2 パート（タイトル表示期間）が前記第 1 パート（タイトル開始期間）および前記第 3 パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第 1 パート（タイトル開始期間）が前記第 3 パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、定位置に表示されている第 2 パートを最も長くすることでタイトル表示の種類に注目させることができる。また、定位置に表示されるまでの第 1 パートを定位置の表示から表示を終了するまでの第 3 パートよりも長い時間とすることでどのタイトル表示が表示されるかを煽ることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1630】

〔形態 12〕

形態 12-1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口

10

20

30

40

50

ゴ L E D L L 1 ~ L L 4、飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) と、
発光制御手段(演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) は、

始動領域(第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口)に遊技媒体(遊技球)が進入したとき
に前記有利状態(大当たり遊技状態)に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報(第 1 特図、第 2 特図)の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動
パターン(大当たり変動パターン)と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第
2 変動パターン(はずれ変動パターン)と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれ
かの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド(大当たり
変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド(はずれ
変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記演出制御手段(演出制御用 C P U 1 2 0) は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ(低ベース強リーチ A ~ C 演出、低
ベース最強リーチ演出)で前記有利状態(大当たり遊技状態)に制御されることを報知する
ことが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ(低ベース強リーチ A ~ C 演出
、低ベース最強リーチ演出)で前記有利状態(大当たり遊技状態)に制御されないことを報
知することが可能であり、

前記特定リーチ(低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出)は、該特定
リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段は、

前記特定リーチ(低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出)に対応す
るタイトル表示(タイトル文字)を第 1 態様(白色の態様)および前記特定リーチに対応
するタイトル表示を第 1 態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第 2 態様(赤
色の態様)で表示することが可能であり、

前記特定リーチ(低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出)における
タイトル表示パート(図 2 7 9 - 4 3 に示すタイトル表示パート)において、該特定リー
チに対応する期待度示唆表示を第 1 サイズで表示し、その後、該特定リーチに対応するタ
イトル表示(タイトル文字)を第 1 サイズよりも大きい第 2 サイズで表示し、

前記特定リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を前記第 1 態様(白色の態
様)で表示するときおよび前記特定リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を前
記第 2 態様(赤色の態様)で表示するときのいずれの場合においても、前記期待度示唆表
示を共通の態様で表示し、

前記発光制御手段(演出制御用 C P U 1 2 0) 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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル(最強リー
チ系最強リーチタイトル、強リーチ系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル(強リーチ系強リーチ
C 導入、最強リーチ系最強リーチ導入、強リーチ系強リーチ B 導入)を用いて発光手段を
制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示は、期待度示唆表示よりもサイ
ズが大きく、またその態様によって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を
惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル表示よりも先に表示することで、まず期待
度示唆に注目させることができる。また、タイトル表示が第 1 態様で表示される場合でも
第 2 態様で表示される場合でも共通の態様で期待度示唆表示が行われるため、その後のタ

10

20

30

40

50

イトル表示の態様に注目させることができる。

【1631】

〔形態13〕

形態13-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-5～7）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-7～9）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-8～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-10～12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-5～7を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-7～9を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-8～10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-10～12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース強リーチB演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチC演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）の方が前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記表示手段は、

10

20

30

40

50

前記第 1 リーチに（低ベース強リーチ B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第 1 態様（星 3.5 個）にて期待度示唆表示を表示し、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第 2 態様（星 4 個）にて期待度示唆表示を表示し、

前記第 1 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示と前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ C 演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示とで、共通となるように強調表示を表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）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、

前記第 1 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第 1 リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ B タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第 2 リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ C タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）における導入パートにおいて、該第 1 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ B 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ C 演出）における導入パートにおいて、該第 2 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第 1 態様に期待度示唆表示を表示する場合にも、第 2 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第 2 態様に期待度示唆表示を表示する場合にも、強調表示を共通とすることで、開発コストを軽減することができる。また、第 1 リーチ、第 2 リーチにおけるタイトル表示パートでは、第 1 リーチ、第 2 リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第 1 リーチ、第 2 リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様に発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1632】

形態 13-2 の遊技機は、形態 13-1 に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示は、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成され、

前記第 1 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）は、 N （ N は整数） $+ 0.5$ 個（3.5 個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ C 演出）は、 $N + 1$ 個（4 個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、

前記期待度示唆表示では、オブジェクト（星形オブジェクト）毎に強調表示が行われるとともに、1 個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも 0.5 個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1 個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも 0.5 個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われることで、開発コストを軽減することができる。

【1633】

形態 13-3 の遊技機は、形態 13-2 に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示では、1 個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる時間と 0.5 個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる時間とが共通である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1個のオブジェクトの強調表示が行われる時間と0.5個のオブジェクトの強調表示が行われる時間とを共通とすることで、開発コストを軽減することができる。

【1634】

形態13-4の遊技機は、形態13-2または13-3に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示では、1個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる場合にも0.5個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる場合にも共通の強調音（期待度示唆音）が出力される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の音声出力されることで、開発コストを軽減することができる。

【1635】

〔形態14〕

形態14-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベース

10

20

30

40

50

リーチ A ～ D 演出) のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示において、一つ目のオブジェクト (星形オブジェクト) に対する強調表示を行い、その後、該一つ目のオブジェクト (星形オブジェクト) に対する強調表示を継続したまま、二つ目のオブジェクト (星形オブジェクト) に対する強調表示を行い、その後、該一つ目のオブジェクト (星形オブジェクト) に対する強調表示を終了させ、三つ目のオブジェクト (星形オブジェクト) に対する強調表示を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいては、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、期待度示唆表示では、一つ目のオブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目のオブジェクトに対する強調表示は開始されるが、三つ目のオブジェクトに対する強調表示は一つ目のオブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【1636】

形態 14-2 の遊技機は、形態 14-1 に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示では、オブジェクト (星形オブジェクト) の強調表示が行われる毎に強調音 (期待度示唆音) が出力されるとともに、一のオブジェクト (星形オブジェクト) に対する強調表示の強調音 (期待度示唆音) の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の強調音 (期待度示唆音) が出力される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【1637】

形態 14-3 の遊技機は、形態 14-1 または 14-2 に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示は、複数のオブジェクト (星形オブジェクト) と文字 (文字「期待度」) とにより構成され、

オブジェクト (星形オブジェクト) に対する強調表示は、文字 (文字「期待度」) と重畳するサイズで行われる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、オブジェクトに対する強調表示により期待度示唆表示を構成する複数のオブジェクトと文字の双方に注目させることができる。

【1638】

〔形態 15〕

形態 15-1 の遊技機は、

特定識別情報 (第 1 特図、第 2 特図) の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果 (「大当たり」の特図表示結果) が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態 (大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機 (パチンコ遊技機 1) であって、

遊技制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 100) と、

演出制御手段 (演出制御用 CPU 120) と、

表示手段 (画像表示装置 5) と、

複数の発光手段 (枠 LED LWL 1 ～ LWL 12、枠 LED LWR 2 ～ LWR 12、ロゴ LED LL 1 ～ LL 4、飾 LED LS 1 ～ LS 5、アタッカランプ LA 1 ～ LA 4) と、発光制御手段 (演出制御用 CPU 120) と、を備え、

前記遊技制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 100) は、

始動領域 (第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口) に遊技媒体 (遊技球) が進入したときに前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報 (第 1 特図、第 2 特図) の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動

10

20

30

40

50

パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

10

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を複数表示可能であり、

20

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示と同時に前記保留表示を表示しないようにし、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル、最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

30

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、最強リーチ系最強リーチ導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が表示される一方、期待度示唆表示と同時に保留表示を表示しないようにすることで、保留表示が期待度示唆表示と誤って認識されてしまうことを防止できる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【1639】

形態15-2の遊技機は、形態15-1に記載の遊技機であって、

前記保留表示と開始されている可変表示に対応するアクティブ表示の最大数は、前記期待度示唆表示を構成するオブジェクト（星形オブジェクト）の最大数（5個）と一致することを特徴としている。

この特徴によれば、保留表示とアクティブ表示が最大数表示されている状況で特定リーチとなっても、保留表示とアクティブ表示が期待度示唆表示を構成するオブジェクトが最

50

大数表示されていると誤って認識されてしまうことを防止できる。

【1640】

形態15-3の遊技機は、形態15-1または15-2に記載の遊技機であって、
前記タイトル表示パートの開始前に表示手段（画像表示装置5）が単色表示されるとき
に前記保留表示を終了する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、違和感なく保留表示を終了できる。

【1641】

〔形態16〕

形態16-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示
の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にと
って有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であっ
て、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき
に前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動
パターン（PB1-2~4/PB1-14）と、前記有利状態に制御されない変動パター
ンである第2変動パターン（PA2-4~6/PA2-16）と、前記有利状態に制御さ
れる変動パターンである第3変動パターン（PB1-5~7/PB1-15）と、前記有
利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-7~9/PA2-
17）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン（PB1-8
~10/PB1-16）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パ
ターン（PA2-10~12/PA2-18）と、を含む複数の変動パターンのうちから
いずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1
-2~4/PB1-14を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2
-4~6/PA2-16を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1
-5~7/PB1-15を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2
-7~9/PA2-17を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第5変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第5コマンド（PB1
-8~10/PB1-16を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第6変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第6コマンド（PA2
-10~12/PA2-18を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース強リーチA演出／高ベ
ースリーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが
可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース強リーチA演出／高
ベースリーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知する
ことが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチB演出／高ベ

10

20

30

40

50

スリーチ B 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 5 コマンドを受信した場合に、第 3 リーチ (低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 6 コマンドを受信した場合に、前記第 3 リーチ (低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 1 リーチ (低ベース強リーチ A 演出 / 高ベースリーチ A 演出) は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出) は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 3 リーチ (低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出) は、該第 3 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段 (画像表示装置 5) は、

前記第 1 リーチ (低ベース強リーチ A 演出 / 高ベースリーチ A 演出) におけるタイトル表示パートにおいて第 1 数 (3) のオブジェクト (星形オブジェクト) により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出) におけるタイトル表示パートにおいて前記第 1 数よりも多い第 2 数 (3. 5) のオブジェクト (星形オブジェクト) により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第 3 リーチ (低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出) におけるタイトル表示パートにおいて前記第 2 数よりも多い第 3 数 (4) のオブジェクト (星形オブジェクト) により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第 1 数と前記第 2 数との数の差は、該第 2 数と前記第 3 数との数の差と同じ (0. 5) であり、

前記第 3 リーチ (低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出) が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出) が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出) が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第 1 リーチ (低ベース強リーチ A 演出 / 高ベースリーチ A 演出) が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第 1 数から第 2 数に増加した場合と、第 2 数から第 3 数に増加した場合と、でオブジェクトの数の増加量は同数であるが、第 1 数から第 2 数に増加した場合よりも第 2 数から第 3 数に増加した場合の方が有利状態に制御される期待度の増加量は大きくなるため、オブジェクトの数が増加するほど、増加したオブジェクトの数よりも有利状態に制御されることを期待させることができる一方、オブジェクトの数が少ない場合に有利状態に制御されることを過度に期待させてしまうことがない。

【1642】

形態 16-2 の遊技機は、形態 16-1 に記載の遊技機であって、

前記複数の変動パターンは、前記有利状態に制御される変動パターンである第 7 変動パ

10

20

30

40

50

ターン（PB1-11～13／PB1-17）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第8変動パターン（PA2-13～15／PA2-19）と、を含み、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第7変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第7コマンド（PB1-11～13／PB1-17を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第8変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第8コマンド（PA2-13～15／PA2-19を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第7コマンドを受信した場合に、第4リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

10

前記第8コマンドを受信した場合に、前記第4リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第4リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出）は、該第4リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段は、前記第4リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第3数よりも多い第4数（4.5）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

20

前記第3数と前記第4数との数の差（0.5）は、前記第1数と前記第3数との数の差（1）よりも小さく、

前記第4リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第3リーチ（低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記第3リーチ（低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出）が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第1リーチ（低ベース強リーチA演出／高ベースリーチA演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第1数から第3数に増加した場合よりも第3数から第4数に増加した場合の方がオブジェクトの数の増加量は小さいが、第1数から第3数に増加した場合よりも第3数から第4数に増加した場合の方が有利状態に制御される期待度の増加量は大きくなるため、オブジェクトの数が増加するほど、増加したオブジェクトの数が少ない場合でも有利状態に制御されることを期待させることができる。

【1643】

形態16-3の遊技機は、形態16-2に記載の遊技機であって、

前記第3数と前記第4数との数の差は0.5であり、前記第1数と前記第3数との数の差は1である

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第1数から1増加して第3数となったときよりも、第3数から0.5増加して第4数となった方がさらに有利状態に制御されることを期待させることができる。

形態16-4の遊技機は、形態16-1～16-3のいずれかに記載の遊技機であって、通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において前記第3リーチ（高ベースリーチC演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第2リーチ（高ベースリーチB演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記通常状態において前記第3リーチ（低ベース強リーチC演出）が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第2リーチ（低ベース強リーチB演出）が

50

実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きいことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態よりも有利な特別状態の方が、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が増加した場合に有利状態に制御されることを期待させることができる。

【1644】

〔形態17〕

形態17-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4～12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JA、PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-2～10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-4～12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否

10

20

30

40

50

かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）および前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）はいずれも通常状態において実行されるリーチであり、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートよりも長く、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示し、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示せず、

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）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、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第２リーチにおけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い第１リーチにおけるタイトル表示パートよりも長く、また、第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１６４５】

形態１７－２の遊技機は、形態１７－１に記載の遊技機であって、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートは、プロログパート（プロログ表示期間）と文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートは、プロログパート（プロログ表示期間）がなく、文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）のみから構成されており、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が、

10

20

30

40

50

第1リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長いことから、第2リーチの方が第1リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【1646】

形態17-3の遊技機は、形態17-1または17-2に記載の遊技機であって、

前記通常状態において実行されるリーチであり、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）を含み、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートは、プロローグパート（プロローグ表示期間）と文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、

前記第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートは、プロローグパート（プロローグ表示期間）がなく、文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）のみから構成されており、

前記第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第3リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が、第2リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長いことから、第3リーチの方が第2リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【1647】

【形態18】

形態18-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-2、5、8）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2～3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4～12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-2、5、8を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2～3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-2～10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2

10

20

30

40

50

ー 4 ～ 1 2 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)を実行可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)を実行可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ(低ベース強リーチA～C演出)を実行可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ(低ベース強リーチA～C演出)を実行可能であり、

前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)および前記第2リーチ(低ベース強リーチA～C演出)はいずれも通常状態において実行されるリーチであり、

前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)は、演出結果として前記有利状態(大当り遊技状態)に制御される旨が報知される場合がなく、演出結果として前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されない旨が報知される場合と、他のリーチ(スーパーリーチ演出)が実行される場合と、があるリーチであり、

前記第2リーチ(低ベース強リーチA～C演出)は、演出結果として、前記有利状態(大当り遊技状態)に制御される旨が報知される場合と、前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されない旨が報知される場合と、があるリーチであり、

前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)は、該第1リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記他のリーチが実行されるか否かが報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチ(低ベース強リーチA～C演出)は、該第2リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段(画像表示装置5)は、

前記第2リーチ(低ベース強リーチA～C演出)におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示し、

前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示せず、

前記発光制御手段(演出制御用CPU120)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、

前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)におけるタイトル表示パートにおいて、該第1リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第2リーチ(低ベース強リーチA～C演出)におけるタイトル表示パートにおいて、該第2リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル(強リーチ系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)における導入パートにおいて、該第1リーチの導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第2リーチ(低ベース強リーチA～C演出)における導入パートにおいて、該第2リーチの導入パート用の輝度データテーブル(強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入)を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、直接、有利状態に制御される旨が報知されることのある第2リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、有利状態に制御される旨が報知されることのない第1リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、第1リーチにより過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。また、第1リーチ、第2リーチにおけるタイトル表示パートでは、第1

10

20

30

40

50

リーチ、第2リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第1リーチ、第2リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1648】

形態18-2の遊技機は、形態18-1に記載の遊技機であって、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートでは、他のリーチ（スーパーリーチ演出）が実行されることが確定する確定態様（金色）でのタイトル表示（タイトル文字）を表示可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度示唆表示が表示されない第1リーチにおけるタイトル表示パートであっても遊技者に注目させることができる。

【1649】

〔形態19〕

形態19-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ）は、該特定リーチを含む複数のリーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、

前記表示手段は、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パート及び前記選択演出において前記タイトル表示（タイトル文字）とともに期待度示

10

20

30

40

50

唆表示を表示することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示する際に、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、

前記選択演出において前記期待度示唆表示を表示する際に、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすることができる。

【1650】

形態 19-2 の遊技機は、形態 19-1 に記載の遊技機であって、

前記選択演出は、演出用操作手段（プッシュボタン 31B）の操作により期待度の低いリーチ（スーパーリーチ演出）から期待度の高いリーチ（スーパーリーチ演出）へと段階的に変化する演出であり、

前記選択演出において 1 段階変化するのに要する時間（次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間）は、前記特定リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パートの前記期待度示唆表示において 1 段階表示されるのに要する時間（星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間）よりも短い場合がある

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出での段階的な変化にスピード感を持たせることができる。

【1651】

形態 19-3 の遊技機は、形態 19-2 に記載の遊技機であって、

前記選択演出は、1 段階毎に現在のリーチ（スーパーリーチ演出）よりも 1 段階期待度の高いリーチ（スーパーリーチ演出）へ変化する演出であり、1 段階変化する毎に次の段階へ変化させるのに必要な前記演出操作手段（プッシュボタン 31B）の操作回数が増える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチの期待度が上昇するほど、遊技者を焦らすことができる。

【1652】

形態 19-4 の遊技機は、形態 19-1～19-3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記選択演出により前記特定リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ）が選択された場合、前記タイトル表示パートから開始する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出を経由して特定リーチが実行される場合でもタイトル表示パートから開始するので、最終的にどのリーチが実行されたのかを遊技者が判別しやすい。

【1653】

〔形態 20〕

形態 20-1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

10

20

30

40

50

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチに対応するタイトル表示（スーパーリーチ演出のタイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、有利状態名称表示をより大きく動かすことで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1654】

形態20-2の遊技機は、形態20-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース強リーチB、C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D）のタイトル表示パートでは、タイトル表示（タイトル文字）を表示する場合に該タイトル表示専用の背景が表示され、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）の背景は、前記タイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示の背景についてもより大きく動かすことで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【1655】

〔形態21〕

形態21-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パート（操作促進演出B、D）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ

10

20

30

40

50

系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導入パートで表示される促進文字表示は、遊技者に対して動作を促すものであり、タイトル表示パートで表示されるタイトル表示よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作を促すことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1656】

形態 21-2 の遊技機は、形態 21-1 に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、遊技者に対して動作を促すとともに、前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））及び前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））のいずれについても前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進文字表示であっても特殊促進文字表示であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル表示よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作を促すことができる。

【1657】

形態 21-3 の遊技機は、形態 21-1 または 21-2 に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））の文字数（3）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の文字数（7～13）よりも少ない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進文字表示の文字数はタイトル表示の文字数よりも少ないため大きく動かしても文字の内容を認識させることができる。

【1658】

〔形態 22〕

形態 22-1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED LWL1～LWL12、枠 LED LWR2～LWR12、口ゴ LED LL1～LL4、飾 LED LS1～LS5、アタッカランプ LA1～LA4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

10

20

30

40

50

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

10

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

20

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）とは異なる表示であって該特定リーチの内容を説明する説明文字表示（説明文字）を表示可能であり、

前記説明文字表示（説明文字）を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、

30

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて発光手段を制御する

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、付加的に表示される説明文字表示を、タイトル表示よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル表示に加え、説明文字表示が付加されていることにも注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1659】

形態22-2の遊技機は、形態22-1に記載の遊技機であって、

前記説明文字表示（説明文字）は、当該特定リーチ（スーパーリーチ演出）が有利であ

50

ることを示唆する内容のものである

ことを特徴としている。

この特徴によれば、説明文字表示が付加されていることに対してさらに注目させることができる。

【1660】

〔形態23〕

形態23-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

10

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

20

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4～12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JA、PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

30

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-2～10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-4～12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

40

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

50

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも文字のサイズが大きくなるように表示をし、

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）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、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第２リーチに対応するタイトル表示の方が相対的に期待度の低い第１リーチに対応するタイトル表示よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル表示だけでも第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１６６１】

形態２３－２の遊技機は、形態２３－１に記載の遊技機であって、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字数（１０）は前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字数（７、８）よりも多いが、前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示領域（表示領域サイズ）は前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示領域（表示領域サイズ）よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２リーチに対応するタイトル表示の方が１文字の占める表示領域が大きくなるため、第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【１６６２】

〔形態２４〕

形態２４－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口
ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、
発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき
に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動
パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第
2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれ
かの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り
変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動
パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利
状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記
有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タ
イトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）は、
複数の文字で構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り
図柄）の可変表示を表示することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第 1 サイ
ズの前記装飾識別情報（飾り図柄（大））をリーチ態様で表示し、その後、該第 1 サイズ
よりも小さい第 2 サイズの前記装飾識別情報（飾り図柄（小））をリーチ態様で表示し、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の
少なくとも一の文字を前記第 2 サイズ（飾り図柄（小））よりも大きいサイズで表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ
系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前
記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ
A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B
導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リー
チ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて
発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示の少なくとも一の文字が、第 2
サイズに縮小した装飾識別情報よりも大きいサイズで表示されるので、タイトル表示パ
ートにおいてタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導
入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用い
て発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光

10

20

30

40

50

させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1663】

形態24-2の遊技機は、形態24-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）のいずれの文字についても前記第1サイズ（飾り図柄（大））よりも小さく、前記第2サイズ（飾り図柄（小））よりも大きいサイズで表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ態様となった際の装飾識別情報については確実に認識させることができつつ、その後は、装飾識別情報が縮小され、装飾識別情報よりも大きなサイズでタイトル表示を構成するそれぞれの文字が表示されるので、タイトル表示部分においてはタイトル表示に注目させることができる。

10

【1664】

〔形態25〕

形態25-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

20

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

30

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

40

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示部分と、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部分と、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入部分（操作促進演出B、D）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイト

50

ル文字)を表示可能であり、

前記有利状態名称表示(大当り開始演出のタイトル文字)を前記促進文字表示(操作促進文字(小))よりも大きく表示し、

前記発光制御手段(演出制御用CPU120)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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいて促進文字表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、促進文字表示よりも有利状態名称表示を大きく表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1665】

形態25-2の遊技機は、形態25-1に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示(大当り開始演出のタイトル文字)は、第1文字列(「BIG」または「REGULAR」)と、第2文字列(「BONUS」)と、から構成されており、

前記第1文字列(「BIG」または「REGULAR」)が第1位置(定位置上部)に表示された後、前記第2文字列(「BONUS」)が第2位置(定位置下部)に表示され、

前記第2文字列(「BONUS」)が第2位置(定位置下部)に表示された後、前記第1位置(定位置上部)に表示された前記第1文字列(「BIG」または「REGULAR」)及び前記第2位置(定位置下部)に表示された前記第2文字列(「BONUS」)は徐々に拡大表示され、

前記第1文字列(「BIG」または「REGULAR」)及び前記第2文字列(「BONUS」)は、前記第1位置(定位置上部)及び前記第2位置(定位置下部)に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示され、

前記第1文字列(「BIG」または「REGULAR」)及び前記第2文字列(「BONUS」)が前記第1位置(定位置上部)及び前記第2位置(定位置下部)に表示されたときの文字のサイズは、前記促進文字表示(操作促進文字(小))を構成する文字のサイズよりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示を構成する文字は、常に促進文字表示を構成する文字よりも大きく表示されるので、有利状態に制御されることをより祝福することができる。

【1666】

形態25-3の遊技機は、形態25-1または25-2に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示(大当り開始演出のタイトル文字)を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記促進文字表示(操作促進文字(小))を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、促進文

10

20

30

40

50

字表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、有利状態名称表示の方が促進文字表示より大きく表示されるため、有利状態に制御されることをより祝福することができる。

【1667】

形態25-4の遊技機は、形態25-1～25-3のいずれかに記載の遊技機であって、前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、

前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））は、前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）よりも大きく表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進文字表示よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示は、有利状態名称表示よりも大きく表示することで、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【1668】

形態25-5の遊技機は、形態25-4に記載の遊技機であって、

前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊促進文字表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、特殊促進文字表示の方が有利状態名称表示より大きく表示されるため、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【1669】

〔形態26〕

形態26-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利

10

20

30

40

50

状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を大きく表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1670】

形態26-2の遊技機は、形態26-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の異なる複数種類の特定リーチを含み、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示がいずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示よりも大きく表示されることで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【1671】

形態26-3の遊技機は、形態26-2に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、いずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、有利状態名称表示の方が特定リー

10

20

30

40

50

チに対応するタイトル表示より大きく表示されるため、有利状態に制御されることをより祝福することができる。

【1672】

〔形態27〕

形態27-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、口ゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（（PA2-2、PA2-3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出A）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に

10

20

30

40

50

注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1673】

形態27-2の遊技機は、形態27-1に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に発展し、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートが開始することを特徴としている。

この特徴によれば、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に促進文字表示を表示するとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができる。

10

【1674】

形態27-3の遊技機は、形態27-1または27-2に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、促進文字表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしてもタイトル表示に注目させることができる。

20

【1675】

〔形態28〕

形態28-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

30

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

40

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（（PA2-2、PA2-3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出

50

）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出 A）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を大きく表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1676】

形態 28-2 の遊技機は、形態 28-1 に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に発展し、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートが開始し、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示されることを特徴としている。

この特徴によれば、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができ、その後特定リーチにより有利状態に制御される旨が報知された後に、有利状態名称表示をタイトル表示よりも大きく表示することで、有利状態に制御されることを祝福できる。

【1677】

〔形態 29〕

形態 29-1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であっ

て、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口
ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき
に前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動
パターン（大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第
2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれ
かの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当たり
変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動
パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利
状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記
有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タ
イトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知さ
れた後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイト
ル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（スーパ
ーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ
系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前
記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ
A導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB
導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リー
チB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて
発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に
制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状
況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利
状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福するこ
とができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異
なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル

10

20

30

40

50

表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1678】

形態29-2の遊技機は、形態29-1に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長いことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示がきちんとみえる時間を、有利状態に制御される可能性を煽ることが目的のタイトル表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【1679】

形態29-3の遊技機は、形態29-1または28-2に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示された後、前記有利状態名称表示を前記有利状態中の操作方法を示唆する操作示唆表示（右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大））に切り替えるとともに、前記操作示唆表示に切り替わってから所定期間経過後に該操作示唆表示により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われ、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）から前記操作示唆表示（右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大））に切り替わる時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を終了させる時間よりも短いことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示から操作示唆表示に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に該操作示唆表示により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、有利状態名称表示を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

【1680】

【形態30】

形態30-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

10

20

30

40

50

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パート（操作促進演出 B、D）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいて促進文字表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、促進文字表示よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1681】

形態 30-2 の遊技機は、形態 30-1 に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））は、促された動作がされるか、促された動作が有効な時間が経過するまで表示され、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示される時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、促された動作がされず、促された動作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進文字表示が表示された後、促された動作がされずに表示される時間よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【1682】

形態 30-3 の遊技機は、形態 30-1 または 30-2 に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示がきちんとみえる時間を、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【1683】

形態 30-4 の遊技機は、形態 30-1 ～ 30-3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））は、促進導入表示（促進導入演出）を伴うことなく促進文字（操作を促す文字）が表示され、

前記特殊操作促進表示（操作促進文字（大））は、促進導入表示（促進導入演出）が表示された後に促進文字（操作を促す文字）が表示され、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示される時間は、前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））が表示される時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間を、促進導入表示を伴う特殊促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【1684】

〔形態 31〕

形態 31-1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A、P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2、P A 2 - 3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（（P A 2 - 2、P A 2 - 3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（P A 2 - 2、P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出 A）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも長い時間に亘って表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1685】

形態 31-2 の遊技機は、形態 31-1 に記載の遊技機であって、

前記タイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示がきちんとみえる時間を、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、タイトル表示に注目させることができる。

【1686】

形態 31-3 の遊技機は、形態 31-1 または 31-2 に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））は、促進導入表示（促進導入演出）を伴うことなく促進文字（操作を促す文字）が表示され、

前記特殊操作促進表示（操作促進文字（大））は、促進導入表示（促進導入演出）が表示された後に促進文字（操作を促す文字）が表示され、

前記タイトル表示（タイトル文字）が表示される時間は、前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））が表示される時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示が表示される時間を、促進導入表示を伴う特殊促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、タイトル表示に注目させることができる。

【1687】

〔形態 32〕

形態 32-1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示

10

20

30

40

50

の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘って表示し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状

10

20

30

40

50

況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも長い時間に亘って表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1688】

〔形態33〕

形態33-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2~10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4~12）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン（PB1-14）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（PA2-16）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第7変動パターン（PB1-15~17）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第8変動パターン（PA2-17~19）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JA、PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-2~10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-4~12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第5変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第5コマンド（PB1-14を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第6変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第6コマンド（PA2-16を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第7変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第7コマンド（PB1-15~17を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第8変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第8コマンド（PA2-17~19を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で

10

20

30

40

50

前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第5コマンドを受信した場合に、第3リーチ（高ベースリーチA演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第6コマンドを受信した場合に、前記第3リーチ（高ベースリーチA演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第7コマンドを受信した場合に、第4リーチ（高ベースリーチB～D演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第8コマンドを受信した場合に、前記第4リーチ（高ベースリーチB～D演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第3リーチ（高ベースリーチA演出）は、該第3リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第4リーチ（高ベースリーチB～D演出）は、該第4リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）および前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、通常状態において実行されるリーチであり、

前記第3リーチ（高ベースリーチA演出）および前記第4リーチ（高ベースリーチB～D演出）は、前記通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第4リーチ（高ベースリーチB～D演出）は、前記第3リーチ（高ベースリーチA演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第3リーチ（高ベースリーチA演出）は、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記表示手段は、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第3リーチ（高ベースリーチA演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第4リーチ（高ベースリーチA演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示しない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態における第1リーチは、通常状態における第2リーチより

10

20

30

40

50

も期待度が低いため、第２リーチでは期待度示唆表示を表示させるが、第１リーチでは期待度示唆表示を表示させないことで、第１リーチによって有利状態に制御されることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な特別状態における第３リーチは特別状態における第４リーチよりも期待度が低いものの、通常状態における第１リーチよりは期待度が高いことから、第３リーチでも第４リーチでも期待度示唆表示を表示させることで、第３リーチの場合にも第４リーチの場合にも有利状態に制御されることを期待させることができる。

【１６８９】

〔形態３４〕

形態３４－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（通常状態における大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（通常状態におけるはずれ変動パターン）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（確変状態における大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（確変状態におけるはずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（通常状態における大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（通常状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（確変状態における大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（確変状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、通常状態において実行されるリーチであり、

前記第 2 リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、前記通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、

前記第 2 リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートは、前記第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートよりも短く、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）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、

前記第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第 1 リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第 2 リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、該第 1 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、該第 2 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態における第 2 リーチのタイトル表示パートは、通常状態における第 1 リーチのタイトル表示パートよりも短くすることで、テンポ良く特別状態を進めることができる。また、第 1 リーチ、第 2 リーチにおけるタイトル表示パートでは、第 1 リーチ、第 2 リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第 1 リーチ、第 2 リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1690】

形態 34-2 の遊技機は、形態 34-1 に記載の遊技機であって、

前記特別状態（確変状態）において前記第 2 リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）となる頻度は前記通常状態において前記第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）となる頻度よりも高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態において第 2 リーチとなる頻度が高まってもテンポ良く特別状態を進めることができる。

【1691】

〔形態 35〕

形態 35-1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にと

10

20

30

40

50

って有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－１１～１３）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－１３～１５）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－１１～１３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－１３～１５を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）は前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）よりも前記有利状態となる期待度が高く、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第１表示動作態様（タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様）で該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第１表示動作態様と異なる第２表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小され

10

20

30

40

50

て表示される表示態様)で該第2リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示し、

前記特定回数到達後特別状態(時短状態B(遊タイム))に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示(遊タイム開始演出のタイトル文字)を前記第2表示動作態様(タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様)で表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される場合、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を、相対的に期待度の高い第2リーチのタイトル表示と同じ第2表示動作態様で表示するので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。

10

【1692】

形態35-2の遊技機は、形態35-1に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態(時短状態B(遊タイム))に制御される旨を示す表示(遊タイム開始演出のタイトル文字)を終了させる場合に、前記第2リーチ(低ベース最強リーチ演出)におけるタイトル表示パートのタイトル表示(タイトル文字)を終了させる場合の表示動作態様(タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様)と同じ表示動作態様で終了させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を終了させる場合にも、相対的に期待度の高い第2リーチのタイトル表示を終了させる場合の表示動作態様と同じ表示動作態様で終了させるので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。

20

【1693】

〔形態36〕

形態36-1の遊技機は、

特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(「大当り」の特図表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

30

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

複数の発光手段(枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、口ゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4)と、
発光制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

始動領域(第1始動入賞口、第2始動入賞口)に遊技媒体(遊技球)が進入したときに前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

40

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン(大当り変動パターン)と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン(はずれ変動パターン)と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド(大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド(はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果(「大当り」の特図表示結果)とならない可変表示が特定回数(900回)

50

実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示は特定回数到達後特別状態に制御される状況であり、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字の大きさを、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1694】

形態 36-2 の遊技機は、形態 36-1 に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の異なる複数種類の特定リーチを含み、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字がいずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字よりも大きく表示されることで特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。

【1695】

形態 36-3 の遊技機は、形態 36-2 に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、いずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示の方が特定リーチに対応するタイトル表示より大きく表示されるため、特定回数到達後特別状態に制御されることをより祝福することができる。

10

【1696】

〔形態37〕

形態37-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

20

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

30

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

40

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））に制御される場合、前記特

50

定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）の表示時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示時間よりも長く、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示は特定回数到達後特別状態に制御される状況であり、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を、特定リーチに対応するタイトル表示よりも長く表示することで、特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1697】

形態37-2の遊技機は、形態37-1に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示がきちんとみえる時間を、有利状態に制御される可能性を煽ることが目的のタイトル表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【1698】

〔形態38〕

形態38-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

10

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

20

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

30

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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、特定リーチに対応するタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1699】

形態38-2の遊技機は、形態38-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出

50

）と、該第１リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）と、を含み、

前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）の実行中において表示され、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の実行中において表示されない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度の低い第１リーチでは特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示することで、特定回数到達後特別状態までの回数を意識させることができる一方、期待度の高い第２リーチでは、特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示しないことにより演出に注目させることができるとともに、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【１７００】

形態３８－３の遊技機は、形態３８－２に記載の遊技機であって、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態に制御されることが報知された場合に、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を再度表示せずに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御され、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態に制御されないことが報知された場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の終了後に前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を再度表示させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２リーチで前記有利状態に制御されることが報知された場合に、特定回数到達後特別状態までの残り回数を再度表示しないことで、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。また、第２リーチで有利状態に制御されないことが報知された場合に、第２リーチの終了後に特定回数到達後特別状態までの残り回数を再度表示させるので、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合にいち早く安堵させることができる。

【１７０１】

〔形態３９〕

形態３９－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

10

20

30

40

50

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に関連するタイミング（操作促進演出A～D）で、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに関連するタイミングで遊技者に対して動作を促す促進文字表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、促進文字表示に注目させることができ、効果的に遊技者に対して動作を促すことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1702】

形態39-2の遊技機は、形態39-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出A）に前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される場合には、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）が同時に表示され、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出）における導入パート（操作促進演出D）において前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される場合には、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）が表示されないことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに発展する前は促進文字表示と同時に特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示したままにしておくことで、特定回数到達後特別状態までの残り回数を意識させることができ、導入パートの操作促進表示では特定回数到達後特別状

10

20

30

40

50

態までの残り回数を表示しないことで、有利状態に制御されることが報知されるか否かに
【1703】

〔形態40〕

形態40-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を表示するよりも前に、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を終了させ、

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示は不要となるため、有利状態名称表示を表示するよりも前に、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を終了させるとともに、有利状態名称表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1704】

形態40-2の遊技機は、形態40-1に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））までの残り回数がいずれの回数であっても、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさは同じであり、

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態までの残り回数がいずれの回数であっても、有利状態名称表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【1705】

形態40-3の遊技機は、形態40-1または40-2に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））において最初に始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに特殊変動パターン（時短B開始変動パターン）を決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態において最初に始動領域に遊技媒体が進入したときに特殊変動パターンに応じた演出を実行できる。

【1706】

〔形態41〕

形態41-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口

10

20

30

40

50

ゴ L E D L L 1 ~ L L 4、飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) と、
発光制御手段(演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) は、

始動領域(第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口)に遊技媒体(遊技球)が進入したとき
に前記有利状態(大当たり遊技状態)に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報(第 1 特図、第 2 特図)の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動
パターン(P B 1 - J A、P B 1 - J B)と、前記有利状態に制御されない変動パターン
である第 2 変動パターン(P A 2 - 2、P A 2 - 3)と、を含む複数の変動パターンのう
ちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド((P A
2 - 2、P A 2 - 3)を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド(P A 2 - 2
、P A 2 - 3を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記演出制御手段(演出制御用 C P U 1 2 0) は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ(低ベース弱リーチ A、B 演出)で
前記有利状態(大当たり遊技状態)に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ(低ベース弱リーチ A、B 演出
)で前記有利状態(大当たり遊技状態)に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ(低ベース弱リーチ A、B 演出)は、該特定リーチに対応するタイトル
表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記表示手段(画像表示装置 5) は、

前記特定リーチ(低ベース弱リーチ A、B 演出)に対応するタイトル表示(タイトル
文字)を第 1 態様(白色の態様)から第 2 態様(赤色または金色の態様)に変化させて表
示することが可能であり、

前記特定リーチ(低ベース弱リーチ A、B 演出)に対応するタイトル表示(タイトル
文字)を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ(低ベース弱リーチ A、B 演
出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を前記第 1 態様(白色の態様)から前記第
2 態様(赤色または金色の態様)に変化させる場合、該第 2 態様(赤色または金色の態様
)で該特定リーチ(低ベース弱リーチ A、B 演出)に対応するタイトル表示(タイトル文
字)が表示されている時間の方が該第 1 態様(白色の態様)で該特定リーチ(低ベース弱
リーチ A、B 演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)が表示されている時間より
も長くなるように表示し、

前記発光制御手段(演出制御用 C P U 1 2 0) 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、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル(弱リーチ
系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチ
A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入)を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パート
において該特定リーチに対応するタイトル表示を第 1 態様から前記第 2 態様に変化させる
場合、該第 2 態様で該特定リーチに対応するタイトル表示が表示されている時間の方が該
第 1 態様で該特定リーチに対応するタイトル表示が表示されている時間よりも長くすること
で、第 2 態様に変化したことを確実に認識させることができる。また、タイトル表示パ
ートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテ
ーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発
光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことが
できる。

10

20

30

40

50

【1707】

形態41-2の遊技機は、形態41-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第1態様（白色の態様）から前記第2態様（赤色または金色の態様）に変化させる場合と前記第1態様（白色の態様）のまま変化させない場合とがあり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第1態様（白色の態様）から前記第2態様（赤色または金色の態様）に変化させる場合には、特定タイミングとなったとき（タイトル表示期間の開始から t_1 の時間が経過したとき）に前記第1態様（白色の態様）から前記第2態様（赤色または金色の態様）へ変化させるとともに特定効果音（特定音）を出力し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第1態様（白色の態様）のまま変化させない場合には、前記特定タイミングとなったとき（タイトル表示期間の開始から t_1 の時間が経過したとき）に前記第1態様（白色の態様）のまま変化させず、前記特定効果音（特定音）を出力する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示が特定タイミングで第1態様から第2態様へ変化する場合に特定効果音が出力されるとともに、特定タイミングで第1態様のまま変化しない場合にも特定効果音が出力されるため、特定効果音の出力により第2態様へ変化することを期待させることができる。

【1708】

形態41-3の遊技機は、形態41-1または41-2に記載の遊技機であって、

前記第2態様は複数種類の態様（赤色、金色の態様）を含み、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第1態様（白色の態様）から前記第2態様（赤色、金色の態様）に変化させる場合には、いずれの種類の前記第2態様（赤色、金色の態様）に変化させる場合にも特定効果音（特定音）を出力する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示が特定タイミングで第1態様から第2態様へ変化する場合に、いずれの種類の第2態様に変化させる場合にも特定効果音が出力されるので、特定効果音が出力されることでいずれの種類の第2態様に変化するかに注目させることができる。

【1709】

〔形態42〕

形態42-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、を含む複数の変動パターンのう

10

20

30

40

50

ちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（（PA2-2、PA2-3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第1態様（白色の態様）から第2態様（赤色の態様）に変化させて表示することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第1態様（白色の態様）から前記第2態様（赤色の態様）よりも有利状態に制御される期待度が高い第3態様（金色の態様）に変化させて表示することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第1態様（白色の態様）から前記第2態様（赤色の態様）または前記第3態様（金色の態様）に変化させる場合のいずれの場合であっても、該第1態様（白色の態様）から共通となる表示態様（光るように見える態様）に変化させてから該第2態様（赤色の態様）または該第3態様（金色の態様）に変化させるように表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチに対応するタイトル表示を第1態様から第2態様に変化させる場合にも、第1態様から第3態様に変化させる場合にも、共通の表示態様に変化させてから第2態様または第3態様に変化させるので、第1態様から共通の表示態様に変化することで、共通の表示態様から第2態様または第3態様に変化するまでは、第2態様よりも期待度の高い第3態様に変化することを最後まで期待させることができる。

【1710】

形態42-2の遊技機は、形態42-1に記載の遊技機であって、

前記共通の表示態様は、前記タイトル表示（タイトル文字）を構成する文字を光らせる態様であり、光が晴れたときに前記第2態様（赤色の態様）または前記第3態様（金色の態様）に変化している

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示を構成する文字が光ることにより、第2態様または第3態様に変化することを煽ることができる。

【1711】

〔形態43〕

形態43-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、
表示手段（画像表示装置5）と、
複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口
ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、
始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき
に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動
パターン（PB1-JA）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動
パターン（PA2-2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パ
ターン（PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パ
ターン（PA2-3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを
決定し、
前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1
-JAを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2
-2を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1
-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2
-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、
前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）で前記
有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）で
前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）で前記
有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）で
前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示
（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、
前記第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示
（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、
前記発光制御手段（演出制御用CPU120）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、
前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）におけるタイトル表示パートおよび前記
第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通とな
るタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記
発光手段を制御し、
前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）における導入パートにおいて、該第1リー
チの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて前記発
光手段を制御し、
前記第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）における導入パートにおいて、該第2リー
チの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて前記発
光手段を制御する

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる2のリーチについて、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に短縮ことができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1712】

〔形態44〕

形態44-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン（PB1-2～4）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（PA2-4～6）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第7変動パターン（PB1-5～7/PB1-8～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第8変動パターン（PA2-7～9/PA2-10～12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JAを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第5変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第5コマンド（PB1-2～4を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第6変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第6コマンド（PA2-4～6を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第7変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第7コマンド（PB1-5～7/PB1-8～10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第8変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第8コマンド（PA2-7～9/PA2-10～12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

10

20

30

40

50

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 5 コマンドを受信した場合に、第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 6 コマンドを受信した場合に、前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 7 コマンドを受信した場合に、第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出／低ベース強リーチ C 演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 8 コマンドを受信した場合に、前記第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出／低ベース強リーチ C 演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 2 リーチは、該第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 3 リーチは、該第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 4 リーチは、該第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出／低ベース強リーチ C 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）および前記第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出／低ベース強リーチ C 演出）は、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）および前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）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、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第 1 タイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出／低ベース強リーチ C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第 2 タイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）における導入パートにおいて、該第 1 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）における導入パートにおいて、該第 2 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

前記第3リーチ（低ベース強リーチA演出）における導入パートにおいて、該第3リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第4リーチ（低ベース強リーチB演出／低ベース強リーチC演出）における導入パートにおいて、該第4リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入／強リーチ系強リーチC導入）を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度が高い2のリーチと期待度が低い2のリーチについて、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1713】

〔形態45〕

形態45-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン（PB1-2～4）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（PA2-4～6）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第7変動パターン（PB1-5～7／PB1-8～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第8変動パターン（PA2-7～9／PA2-10～12）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第9変動パターン（PB1-11～13）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第10変動パターン（PA2-13～15）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JAを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第5変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第5コマンド（PB1

10

20

30

40

50

ー 2 ～ 4 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第 6 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 6 コマンド (P A 2
ー 4 ～ 6 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第 7 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 7 コマンド (P B 1
ー 5 ～ 7 / P B 1 - 8 ～ 1 0 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第 8 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 8 コマンド (P A 2
ー 7 ～ 9 / P A 2 - 1 0 ～ 1 2 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第 9 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 9 コマンド (P B 1
ー 1 1 ～ 1 3 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第 1 0 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 0 コマンド (P
A 2 - 1 3 ～ 1 5 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記演出制御手段(演出制御用 C P U 1 2 0)は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ(低ベース弱リーチ A 演出)で前記
有利状態(大当たり遊技状態)に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ(低ベース弱リーチ A 演出)で
前記有利状態(大当たり遊技状態)に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ(低ベース弱リーチ B 演出)で前記
有利状態(大当たり遊技状態)に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ(低ベース弱リーチ B 演出)で
前記有利状態(大当たり遊技状態)に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 5 コマンドを受信した場合に、第 3 リーチ(低ベース強リーチ A 演出)で前記
有利状態(大当たり遊技状態)に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 6 コマンドを受信した場合に、前記第 3 リーチ(低ベース強リーチ A 演出)で
前記有利状態(大当たり遊技状態)に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 7 コマンドを受信した場合に、第 4 リーチ(低ベース強リーチ B 演出/低ベー
ス強リーチ C 演出)で前記有利状態(大当たり遊技状態)に制御されることを報知するこ
とが可能であり、

前記第 8 コマンドを受信した場合に、前記第 4 リーチ(低ベース強リーチ B 演出/低
ベース強リーチ C 演出)で前記有利状態(大当たり遊技状態)に制御されないことを報知す
ることが可能であり、

前記第 9 コマンドを受信した場合に、第 5 リーチ(低ベース最強リーチ演出)で前記
有利状態(大当たり遊技状態)に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 1 0 コマンドを受信した場合に、前記第 5 リーチ(低ベース最強リーチ演出)
で前記有利状態(大当たり遊技状態)に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 1 リーチ(低ベース弱リーチ A 演出)は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示
(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 2 リーチは、該第 2 リーチ(低ベース弱リーチ B 演出)に対応するタイトル表示
(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 3 リーチは、該第 3 リーチ(低ベース強リーチ A 演出)に対応するタイトル表示
(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 4 リーチは、該第 4 リーチ(低ベース強リーチ B 演出/低ベース強リーチ C 演出)
に対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 5 リーチは、該第 5 リーチ(低ベース最強リーチ演出)に対応するタイトル表示
(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記第 3 リーチ(低ベース強リーチ A 演出)および前記第 4 リーチ(低ベース強リーチ

10

20

30

40

50

B演出／低ベース強リーチC演出）は、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）および前記第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第5リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）、前記第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）、前記第3リーチ（低ベース強リーチA演出）、前記第4リーチの（低ベース強リーチB演出／低ベース強リーチC演出）いずれよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）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、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第1タイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第3リーチ（低ベース強リーチA演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第4リーチ（低ベース強リーチB演出／低ベース強リーチC演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第2タイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第5リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第5リーチ用の第3タイトル表示パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）における導入パートにおいて、該第1リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）における導入パートにおいて、該第2リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第3リーチ（低ベース強リーチA演出）における導入パートにおいて、該第3リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第4リーチ（低ベース強リーチB演出／低ベース強リーチC演出）における導入パートにおいて、該第4リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入／強リーチ系強リーチC導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第5リーチ（低ベース最強リーチ演出）における導入パートにおいて、該第5リーチの導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度が高い2のリーチと期待度が低い2のリーチについて、それぞれタイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に短縮ことができ、さらに、期待度の一番高いリーチは、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1714】

〔形態46〕

形態46-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口
ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき
に前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動
パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターン
である第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのう
ちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ
２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２
、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で
前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出
）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル
表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル
文字）を第１態様（白色）から第２態様（赤色または金色）に変化させて表示することが
可能であり、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）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、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおい
て、タイトル表示（タイトル文字）を第２態様（赤色または金色）に変化させない場合、
第１輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル（白））を用いて前記発光手段を制御
し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおい
て、タイトル表示（タイトル文字）を第２態様（赤色または金色）に変化させる場合、第
２輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル（赤）または弱リーチ系共通タイトル（
金））を用いて前記発光手段を制御し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、前記
特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）が第２態様（赤色または金色）に
変化したか否かに関わらず、共通となる導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱
リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチのタイトル表示パートにおいてタイトル表示を第２態様
に変化させない場合にも第２態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する
輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パー
トに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、
タイトル表示を第２態様に変化させない場合と第２態様に変化させる場合においてそれぞ

10

20

30

40

50

れ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1715】

〔形態47〕

形態47-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、口ゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（（PA2-2、PA2-3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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、を含んで構成され、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートは、

前記特定リーチに対応するタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第1パート（タイトル開始期間）と、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示が前記定位置に表示された以降の第2パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）と、で構成され、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）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、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートの前記第1パート（タイトル開始期間）において、該第1パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートの前記第2パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）において、該第2パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）における導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入

10

20

30

40

50

)を用いて前記発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第1パートに対応する輝度データテーブル、タイトル表示が定位置に表示された以降の第2パートに対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル表示を行う期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1716】

〔実施例〕

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【1717】

〔基本説明〕

まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【1718】

〔パチンコ遊技機1の構成等〕

図274は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【1719】

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

【1720】

尚、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であっても良い。

【1721】

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

【1722】

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

10

20

30

40

50

【1723】

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良い。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。

【1724】

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。

【1725】

遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示する。第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【1726】

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

【1727】

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

【1728】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図276参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば良く、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【1729】

遊技盤2の所定位置（図274に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【1730】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図276参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【1731】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【1732】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【１７３３】

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。

【１７３４】

遊技盤２の所定位置（図２７４に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれても良い。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【１７３５】

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

【１７３６】

普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【１７３７】

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。

【１７３８】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。

【１７３９】

遊技盤２の所定位置（図２７４では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する後述する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。

【１７４０】

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

【１７４１】

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

【１７４２】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ

10

20

30

40

50

3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 7 6 参照）により検出される。

【1 7 4 3】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 7 6 参照）により検出される。

【1 7 4 4】

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

【1 7 4 5】

図 2 7 5 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 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球率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取付けられても良い。

【1 7 4 6】

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 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていれば良い。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 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。

【1 7 4 7】

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

【1 7 4 8】

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

【1 7 4 9】

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

【1 7 5 0】

〔遊技の進行の概略〕

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技

10

20

30

40

50

球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【１７５１】

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

【１７５２】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【１７５３】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。

【１７５４】

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

【１７５５】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【１７５６】

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。

【１７５７】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【１７５８】

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

【１７５９】

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

10

20

30

40

50

【1760】

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

【1761】

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

10

【1762】

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。

【1763】

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

20

【1764】

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

【1765】

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。

30

【1766】

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

【1767】

[演出の進行など]

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

40

【1768】

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

50

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。

【１７６９】

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

【１７７０】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【１７７１】

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

【１７７２】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしても良い。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしても良い。

【１７７３】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【１７７４】

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

【１７７５】

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

【１７７６】

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

【1777】

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

【1778】

〔基板構成〕

パチンコ遊技機1には、例えば図276に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【1779】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【1780】

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

【1781】

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

【1782】

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

【1783】

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

【1784】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）

する信号、ソレノイド駆動信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【1785】

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

【1786】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかをを用いて出力可能であれば良い。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。

【1787】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号(例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など)を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【1788】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ31、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【1789】

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

【1790】

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

【1791】

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

【1792】

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

【1793】

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35

10

20

30

40

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。

【1794】

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。

【1795】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【1796】

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。

【1797】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【1798】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしても良い。

【1799】

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）であっても良い。

【1800】

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

【1801】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていても良いし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成しても良い。

【1802】

〔動作〕

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【1803】

〔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。主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示す。

【1804】

図 4 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 S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【1805】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すれば良い。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良い。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すれば良い。

【1806】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Yes）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 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、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であれば良い。

【1807】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；No）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、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。

【1808】

ステップ S 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【1809】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 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。

【1810】

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良い。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 20 において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すれば良い。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良い。

【1811】

ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでも良い。

【1812】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 29 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 52 の操作を検出するごとに表示モニタ 29 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 51 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 29 に表示されている設定値を RAM 102 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 29 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【1813】

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良い。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良い。

【1814】

演出制御基板 12 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われても良い。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 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良い。

【1815】

クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 51 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ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 90 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 51 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ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。

【1816】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【1817】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 21）。続いて、所定のメイン側エラー処理

を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【1818】

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

【1819】

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

【1820】

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

【1821】

特別図柄プロセス処理として、ステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示す。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【1822】

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

【1823】

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

【1824】

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

10

20

30

40

50

図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、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良い（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良い（入賞順消化ともいう）。

10

【1825】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【1826】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

20

【1827】

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

【1828】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

30

【1829】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【1830】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、

50

例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 1 8 3 1 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態として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。

10

【 1 8 3 2 】

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

20

【 1 8 3 3 】

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

【 1 8 3 4 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率や出球率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出球率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出球率も設定値に応じて変わっても良い。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良い。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良い。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

30

40

【 1 8 3 5 】

図 2 7 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 2 7 7 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 2 7 7 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 MR 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 MR 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結

50

果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【1836】

図277(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図277(A)に示す通りである。

10

【1837】

図277(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図277(B)に示す通りである。

20

【1838】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図278に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【1839】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

30

【1840】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

40

【1841】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【1842】

50

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65535までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【1843】

また、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【1844】

設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

20

【1845】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

30

【1846】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【1847】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【1848】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【1849】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の

50

範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【１８５０】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【１８５１】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５４２５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５４２５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【１８５２】

遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第２特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第１特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【１８５３】

以上のように、本パチンコ遊技機１においては、変動特図が第１特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５５３５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５４２５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である６５３１７から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するＣＰＵ１０３の処理負荷を低減することができるようになっている。

【１８５４】

尚、本パチンコ遊技機１では、設定可能な設定値を１～６までの６個としているが、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であっても良い。また、パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしても良い。

【１８５５】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されても良い。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されても良い。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良い。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されても良い。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

10

20

30

40

50

が実行される頻度により設定値が示唆されても良い。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパリーチの実行割合は共通であっても良い。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良い。

【1856】

〔演出制御基板12の主要な動作〕

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【1857】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰返し実行して待機する。

【1858】

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

【1859】

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

【1860】

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

決定、設定などが行われる。

【1861】

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良い。

【1862】

演出制御プロセス処理として、ステップS76にて実行される処理の一例を示す。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、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【1863】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えば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。

【1864】

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。

【1865】

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

【1866】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【1867】

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

【1868】

ステップS174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【1869】

ステップS175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【1870】

〔基本説明の変形例〕

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【1871】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であっても良い。

【1872】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰返すことによって可変表示を行うようにしても良い。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良い（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくても良い）。

【1873】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、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（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【1874】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムお

10

20

30

40

50

よびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【1875】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としても良い。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

10

【1876】

尚、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良い。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合または「100%」未満の割合であることも含む。

【1877】

〔特徴部131SGに関する説明〕

次に、特徴部131SGに関するパチンコ遊技機1について説明する。尚、特徴部131SGにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「131SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部131SGでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図279-1の手前側をパチンコ遊技機1の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施例におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

20

【1878】

本実施例のパチンコ遊技機1は、図277の説明とは異なり、大当たり表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能なものではなく、可変表示結果として「時短付きはずれ」が設けられておらず、大当たり確率が約1/319に設定された遊技機として説明する。

30

【1879】

また、遊技機への電源投入後（RAMクリア処理が実行された場合）や、大当たり発生後に、低確状態で連続して所定回数（本実施例では、900回）の可変表示が実行されても次の大当たりが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態B（救済時短状態、救済時短ともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当たりが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本実施例では「遊タイム」とも呼ばれる遊技状態である。

40

【1880】

本実施例では、複数種類の大当たりのうち大当たりAの大当たり遊技状態に制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態A（低確／高ベース状態）において110回の可変表示が行われるので、時短状態Aの終了後から救済時短到達までの可変表示回数が残りが90回となる一方で、複数種類の大当たりのうち大当たりBまたは大当たりCのいずれかの大当たり遊技状態に制御された場合は、確変状態（高確／高ベース状態）において110回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数が残りが900回となる。また、本実施例では、救済時短回数カウンタの値が「0」となったことに基づく時短状態B（低確／高ベース状態）における可変表示回数は1100回である。

50

【1881】

本実施例では、図279-1に示すように、画像表示装置5の左下部には、始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない第1特図保留記憶に対応した保留表示を表示可能な第1特図保留記憶表示エリア130SG005Dが設けられており、画像表示装置5の右下部には、始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない第2特図保留記憶に対応した保留表示を表示可能な第2特図保留記憶表示エリア130SG005Uが設けられている。そして、画像表示装置5の中央下部には、実行中の可変表示に対応した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130SG005Fが設けられている。

【1882】

また、画像表示装置5の右部では、可変表示が実行中であることを遊技者に対して報知するための第4図柄131SG005Jと、画像表示装置5の中央における飾り図柄の可変表示と同様に可変表示が実行される小図柄131SG005Mと、を表示可能となっており、画像表示装置5の右上部では、後述する時短状態B（救済時短状態）に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数を示す救済時短到達残回数表示131SG005Zを表示可能となっている。

【1883】

また、パチンコ遊技機1の遊技盤2における画像表示装置5の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域2Lに形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域2Rに形成されている。発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域2Lとしての第1経路を流下し、発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域2Rとしての第2経路を流下する。

【1884】

更に、画像表示装置5の左下部には、第1特図保留記憶数を保留表示の表示数により示す第1保留記憶表示エリア131SG005D、画像表示装置5の右下部には、第2特図保留記憶数を保留表示の表示数により示す第2保留記憶表示エリア131SG005Uが設けられている。更に、画像表示装置5の中央下部には、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アクティブ表示エリア131SG005Fが設けられている。

【1885】

本実施例では、特別可変入賞球装置7には、遊技球の流下方向に沿って第1大入賞口と第2大入賞口とが形成されている。第1大入賞口は、ソレノイド131SG082A（図279-2参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第2大入賞口は、ソレノイド131SG082B（図279-2参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

【1886】

更に、第1大入賞口内には、遊技球を検出可能な第1カウントスイッチ131SG023Aが設けられており、第2大入賞口内には、遊技球を検出可能な第2カウントスイッチ131SG023Bが設けられている。

【1887】

つまり、左遊技領域2L（第1経路）を流下する遊技球は、一般入賞口10、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域2R（第2経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が形成する第1大入賞口又は第2大入賞口、に入賞可能となっているとともに、通過ゲート41を通過可能となっている。

【1888】

尚、本実施例におけるスイッチ回路110には、第1カウントスイッチ131SG023Aと第2カウントスイッチ131SG023B及び大当り開始ゲート131SG042

10

20

30

40

50

に内蔵されている大当り開始スイッチ 1 3 1 S G 0 2 4 が接続されている。

【1 8 8 9】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘が配設されている。このため、左遊技領域 2 L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 2 R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【1 8 9 0】

図 2 7 9 - 2 に示すように、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 1 3 1 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 1 3 1 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 1 3 1 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 1 3 1 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 1 3 1 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 1 3 1 S G 0 2 5 C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器 1 3 1 S G 1 3 1、大当り遊技状態、高確／高ベース状態（確変状態）、低確／高ベース状態（時短状態）等の遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2、高確／高ベース状態（確変状態）であるとき点灯する確変ランプ 1 3 1 S G 1 3 3、高確／高ベース状態（確変状態）と低確／高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 1 3 1 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当りとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。

【1 8 9 1】

図 2 7 9 - 2 に示すように、主基板 1 1 には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報（信号）を出力するための情報出力回路が搭載されている。

【1 8 9 2】

本実施例では、第 2 大入賞口内には、V 入賞口と、該 V 入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、V 入賞口の上流側には可変 V 入賞球装置（V フタ）が設けられている。可変 V 入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、第 2 大入賞口内を流下する遊技球は、可変 V 入賞球装置が開放状態であるときに V 入賞口を通過可能であり、可変 V 入賞球装置が閉鎖状態であるときに V 入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。

【1 8 9 3】

図 2 7 9 - 2 に示すように、主基板 1 1 には、スイッチ回路 1 1 0 を介して、第 2 大入賞口の下流に備えられた V 入賞口を遊技球が通過したことを検出可能な V スwitch 1 3 1 S G 0 2 3 B 1 と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スitch 1 3 1 S G 0 2 3 B 2 と、が設けられている。

【1 8 9 4】

また、演出制御基板 1 2 には、プッシュボタン 3 1 B に内蔵された振動モータ 6 1 と、可動体 3 2 を動作させるための可動体モータ 2 0 7 とが接続されている。また、ランプ制御基板 1 4 には、右打ち操作を促すための右打ち L E D 1 3 1 S G 0 3 1 と、第 1 特別図柄の可変表示中に点灯する第 1 特図用 L E D 1 3 1 S G 0 3 2 と、第 2 特別図柄の可変表示中に点灯する第 2 特図用 L E D 1 3 1 S G 0 3 3 と、第 1 保留記憶数が 1 ～ 2 の場合に点灯する第 1 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 4 A と、第 1 保留記憶数が 3 ～ 4 の場合に点灯する第 1 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 4 B と、第 2 保留記憶数が 1 ～ 2 の場合に点灯する第 2 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 5 A と、第 2 保留記憶数が 3 ～ 4 の場合に点灯する第 2 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 5 B と、プッシュボタン 3 1 B に内蔵されるボタン L E D 6 2 と、可動体 3 2 に内蔵される可動体 L E D 2 0 8 と、遊技機用枠 3 に設けられる枠 L E D 9 L 1 ～ 9 L 1 2、9 R 1 ～ 9 R 1 2 と、が接続されている。

【1895】

図279-3(A)は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図279-3(A)に示すように、本実施例では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4、普図表示結果判定用の乱数値MR5、MR5の初期値決定用の乱数値MR6のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。これらの乱数値MR1~MR6は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしても良いし、乱数回路104によって更新されても良い。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであっても良いし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであっても良い。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

【1896】

尚、本実施例では各乱数値MR1~MR6をそれぞれ図279-3(A)に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR6の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせても良い。

【1897】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

20

【1898】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターン判定テーブルなどが記憶されている。

30

【1899】

図279-3(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施例では、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【1900】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

40

【1901】

本実施例における特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

50

【1902】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施例における特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本実施例では約 $1/319.68$ ）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施例では約 $1/80.02$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【1903】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図277に示す第1特図用表示結果判定テーブルや第2特図用表示結果判定テーブルに加えて、図279-3（C1）に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図279-3（C2）に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、変動パターン種別判定テーブル、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

20

【1904】

尚、本実施例のパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率（出球率）が変わらない構成とされているが、設定値に応じて大当たりの当選確率（出球率）が変わる構成としても良い。

【1905】

〔大当たり種別判定テーブル〕

図279-3（C1）及び図279-3（C2）は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図279-3（C1）は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図279-3（C1）は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

30

【1906】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当たりの種別を大当たりA～大当たりCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【1907】

ここで、本実施例における大当たり種別について、図279-3（D）を用いて説明する。本実施例では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当たりA、大当たりB、大当たりCが設けられている。また、これら大当たりA、大当たりB、大当たりCは、大当たり遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当たり遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当たりでもある。

40

【1908】

本実施例では、可変V入賞球装置（Vフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態

50

(例えば、15秒)とがある。大当たりAは、大当たり遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当たりB及び大当たりCは、大当たり遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【1909】

「大当たりA」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たりA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当たりとなる。

10

【1910】

「大当たりB」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たりB」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当たりとなる。

【1911】

「大当たりC」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～10ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たりC」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当たりとなる。

20

【1912】

尚、本実施例においては、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設け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、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けても良い。

【1913】

また、図279-3(C1)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが大当たりAに割り当てられており、150～299までが大当たりBに割り当てられている。一方で、図279-3(C2)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりBに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている。

30

【1914】

つまり、本実施例では、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

40

【1915】

本実施例では、大当たりAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当たりAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当たりBおよび大当たりCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当たりBおよび大当たりCとなった場合には、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【1916】

50

尚、本実施例では、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定しても良い。

【1917】

また、本実施例では、例えば、第2特別図柄用の大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後に110回の確変制御及び時短制御が実行可能な大当たりB、Cを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当たり遊技状態の終了後に時短制御が1009回（確変状態：110回＋時短状態A：899回）行われる大当たりD等を設けても良く、このようにすることで、ほぼ次回大当たり濃厚であるため興趣向上するとともに、大当たりDの終了後、110回の確変状態において大当たりが発生せずに確変制御が終了した場合でも、時短状態A（低確／高ペース状態）で大当たりが発生せずに899回の可変表示を実行した後、通常状態で1回の可変表示を実行するだけでさらに後述する時短状態B（救済時短状態）に制御されるため、興趣が向上する。

【1918】

〔時短回数〕

図279-4は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図279-4に示すように、本実施例では、大当たりAが発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に、（1）時短制御が110回行われ、且つ、（2）低確制御が110回行われる時短状態A（本実施例では、時短回数110回のバトルラッシュ（BATTLE RUSH））に制御される。また、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（1）時短制御が110回行われ、且つ、（2）確変制御が110回行われる確変状態（本実施例では、時短回数110回の極バトルラッシュ（極・BATTLE RUSH））に制御される。また、低確状態で大当たりにより制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、（1）時短制御が1100回行われ、且つ、（2）低確制御が1100回行われる時短状態B（本実施例では、時短回数1100回の遊タイム）に制御される。ただし、時短状態Bの終了後に、低確状態で大当たりにより制御されることなく再び900回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Bに制御されることはない。

【1919】

尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当たり遊技状態に制御されることなくn回（本実施例では900回）の可変表示を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Kは、以下のようにして算出できる。

【1920】

$$K = \{ (1 - ML)^n \} \times 100$$

（K＝救済時短到達率、ML＝大当たり確率、n＝可変表示回数）

【1921】

具体的には、例えば、本実施例における大当たり確率MLが約1／319であれば救済時短到達率Kは5.9%となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当たり確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなるようにすれば、大当たり確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【1922】

〔変動パターン〕

図279-5及び図279-6は、本実施例における変動パターンの具体例を示す説明図である。本実施例の変動パターンは、大別して可変表示結果がはずれとなるはずれ変動パターンと可変表示結果が大当たりとなる大当たり変動パターンとで構成されている。

【1923】

図279-5に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマ

ルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチ A の変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A の変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチ B の変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B の変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチ C の変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C の変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン）、時短状態 A または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ A の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A の変動パターン）、時短状態 A または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ B の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B の変動パターン）、時短状態 A または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ C の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C の変動パターン）、時短状態 A または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ D の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D の変動パターン）が設けられている。

【1924】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 12000ms であって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が 2 個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されない PA1-1、特図変動時間が 5000ms であって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が 3 個であるときにいずれのリーチ演出も実行されない PA1-2、特図変動時間が 2000ms であって、時短制御中（時短状態 A または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されない PA1-3、特図変動時間が 500ms であって、時短制御中（時短状態 B）においていずれのリーチ演出が実行されない PA1-4 の 4 種類の変動パターンが設けられている。

【1925】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 2000ms であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-1 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

【1926】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 43000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-2、特図変動時間が 53000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-3 の 2 種類の変動パターンが設けられている。

【1927】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が 63000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-4、特図変動時間が 73000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行さ

れた後に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-5、特図変動時間が4000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-6の3種類の変動パターンが設けられている。

【1928】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBの変動パターンとしては、特図変動時間が7800msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-7、特図変動時間が8300msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-8、特図変動時間が4500msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-9の3種類の変動パターンが設けられている。

10

【1929】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCの変動パターンとしては、特図変動時間が8800msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-10、特図変動時間が9300msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-11、特図変動時間が5000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-12の3種類の変動パターンが設けられている。

20

【1930】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が9800msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-13、特図変動時間が10300msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-14、特図変動時間が6000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-15の3種類の変動パターンが設けられている。

30

【1931】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチAの変動パターンとしては、特図変動時間が3000msであって、高ベーススーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-16の1種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチBの変動パターンとしては、特図変動時間が3000msであって、高ベーススーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-17の1種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチCの変動パターンとしては、特図変動時間が3000msであって、高ベーススーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-18の1種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチDの変動パターンとしては、特図変動時間が3000msであって、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-19の1種類の変動パターンが設けられている。

40

【1932】

また、図279-6に示すように、大当り変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、非リーチ、ノーマルリーチ、低ベース強スーパーリーチA、低ベース強スーパーリーチB、低ベース強スーパーリーチC、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチA、高ベーススーパーリーチB、高ベーススーパーリーチC、高ベーススーパ

50

ーリーチDの変動パターン種別の変動パターンが設けられている。

【1933】

より具体的には、図279-6に示すように、変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が $500\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、時短制御中（時短状態B）においてにいずれのリーチ演出も実行されないPB1-18の1種類の変動パターンが設けられている。

【1934】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が $2000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-1の1種類の変動パターンが設けられている。

【1935】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAの変動パターンとしては、特図変動時間が $63000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-2、特図変動時間が $73000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-3、特図変動時間が $40000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB-4の3種類の変動パターンが設けられている。

【1936】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBの変動パターンとしては、特図変動時間が $78000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-5、特図変動時間が $83000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-6、特図変動時間が $45000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-7の3種類の変動パターンが設けられている。

【1937】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCの変動パターンとしては、特図変動時間が $88000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-8、特図変動時間が $93000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-9、特図変動時間が $50000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-10の3種類の変動パターンが設けられている。

【1938】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が $98000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-11、特図変動時間が $103000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-12、特図変動時間が $60000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-13の3種類の変動パターンが設けられている。

【1939】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチAの変動パターンとしては、特図変動時間が30000ms+15000msであって、高ベーススーパーリーチAのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-14の1種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチBの変動パターンとしては、特図変動時間が30000ms+15000msであって、高ベーススーパーリーチBのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-15の1種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチCの変動パターンとしては、特図変動時間が30000ms+15000msであって、高ベーススーパーリーチCのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-16の1種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチDの変動パターンとしては、特図変動時間が30000ms+15000msであって、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-17の1種類の変動パターンが設けられている。

10

【1940】

[変動パターン種別判定テーブル・変動パターン判定テーブル]

ROM101が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数(可変表示対象保留記憶数)に応じて変動パターンを決定するための複数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。

20

【1941】

本実施例における変動パターン設定処理では、遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ131SGS55にて読み出した乱数値MR3とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【1942】

例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図279-7(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR3の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~3299の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値MR3の値が3300~4053の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が4054~4073の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が4074~4081の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチA」に決定し、乱数値MR3の値が4082~4089の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチB」に決定し、乱数値MR3の値が4090~4094の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチC」に決定し、乱数値MR3の値が4095の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

30

【1943】

また、遊技状態が時短状態Aまたは確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図279-7(B)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR3の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~3849の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値MR3の値が3850~4048の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が4049~4066の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチA」に決定し、乱数値MR3の値が4067~4083の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチB」に決定し、乱数値MR3の値が4084~4094の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチC」に決定し、乱数値MR3の値が4095の範囲で

40

50

ある場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチD」に決定する。

【1944】

また、遊技状態が時短状態Bであり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図279-7(C)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCと乱数値MR3の値を比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~4095の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定する。

【1945】

また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当たりである場合は、図279-7(D)に示す大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR3の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~1298の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が1299~1934の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチA」に決定し、乱数値MR3の値が1935~2676の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチB」に決定し、乱数値MR3の値が2677~3706の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチC」に決定し、乱数値MR3の値が3707~4095の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【1946】

また、遊技状態が時短状態Aまたは確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図279-7(E)に示す大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR3の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~25の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が26~975の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチA」に決定し、乱数値MR3の値が976~2075の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチB」に決定し、乱数値MR3の値が2076~3380の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチC」に決定し、乱数値MR3の値が3381~4095の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチD」に決定する。

【1947】

また、遊技状態が時短状態Bであり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図279-7(F)に示す大当たり用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCと乱数値MR3の値を比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~4095の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定する。

【1948】

上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数(可変表示対象保留数)に応じて図279-8~図279-10に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ131SGS55にて読み出した乱数値MR3とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【1949】

例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が0~2個である場合は、図279-8(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR4の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値MR4の値が0~255の範囲内であれば変動パターンをPA1-1に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値MR4の値が0~255の範囲内であれば変動パターンをPA2-1に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値MR4の値が0~199の範囲内であれば変動パターンをPA2-2に決定し、乱数値MR4の値が200~255の範囲内であれば変動パターンをPA2-3に決定する。

【1950】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-4に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-4に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-5に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-7に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-8に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-9に決定する。

【1951】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-10に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-11に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-12に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-13に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-14に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-15に決定する。

【1952】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が3個である場合は、図279-8(B)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR4の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA1-2に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-1に決定する。

【1953】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-4に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-4に決定し、乱数値MR4の値が173～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-5に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-7に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-8に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-9に決定する。

【1954】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-10に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-11に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-12に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-13に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-14に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-15に決定する。

【1955】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態Aまたは確変状態である場合は、図279-9(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCと乱数値MR4の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA1-3に決定する。決定した変動パターン種

10

20

30

40

50

別がノーマルリーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-1に決定する。

【1956】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチAである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-16に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチBである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-17に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチCである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-18に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチDである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-19に決定する。

10

【1957】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態Bである場合は、図279-9(B)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDと乱数値MR4の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA1-4に決定する。

【1958】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図279-10(A)に示す大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR4の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPB1-1に決定する。

20

【1959】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAである場合は、乱数値MR4の値が0～81の範囲内であれば変動パターンをPB1-2に決定し、乱数値MR4の値が82～166の範囲内であれば変動パターンをPB1-3に決定し、乱数値MR4の値が167～255の範囲内であれば変動パターンをPB1-4に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBである場合は、乱数値MR4の値が0～81の範囲内であれば変動パターンをPB1-5に決定し、乱数値MR4の値が82～166の範囲内であれば変動パターンをPB1-6に決定し、乱数値MR4の値が167～255の範囲内であれば変動パターンをPB1-7に決定する。

30

【1960】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCである場合は、乱数値MR4の値が0～81の範囲内であれば変動パターンをPB1-8に決定し、乱数値MR4の値が82～166の範囲内であれば変動パターンをPB1-9に決定し、乱数値MR4の値が167～255の範囲内であれば変動パターンをPB1-10に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値MR4の値が0～81の範囲内であれば変動パターンをPB1-11に決定し、乱数値MR4の値が82～166の範囲内であれば変動パターンをPB1-12に決定し、乱数値MR4の値が167～255の範囲内であれば変動パターンをPB1-13に決定する。

40

【1961】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が時短状態Aまたは確変状態である場合は、図279-10(B)に示す大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR4の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPB1-1に決定する。

【1962】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチAである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPB1-14に決定する。決定した変動

50

パターン種別が高ベーススーパーリーチBである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPB1-15に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチCである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPB1-16に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチDである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPB1-17に決定する。

【1963】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が時短状態Bである場合は、図279-10(C)に示す大当たり用変動パターン判定テーブルCを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルCと乱数値MR4の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPB1-18に決定する。

【1964】

〔スーパーリーチ演出の期待度〕

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定された場合の大当たり期待度は図279-11(A)～(C)に示す通りとなる。スーパーリーチ演出の大当たり期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に大当たりとなる割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当たりとなる割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当たりとなる割合と該当するスーパーリーチ演出を実行してはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。

【1965】

図279-11(A)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出のうち、低ベース弱スーパーリーチA、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出からは直接大当たりとなることはないことから、大当たり期待度はそれぞれ0%となるが、低ベース弱スーパーリーチA、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出から他のスーパーリーチ（低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強リーチ）のリーチ演出に発展することがあり、低ベース弱スーパーリーチAから他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約44%、低ベース弱スーパーリーチBから他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約68%となる。スーパーリーチ演出の発展期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に他のスーパーリーチ演出に発展する割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割合と該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展せずにはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。

【1966】

また、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出のうち、低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の大当たり期待度は約20%、低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の大当たり期待度は約25%、低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の大当たり期待度は約35%、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約55%となる。さらに低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は、低ベース弱スーパーリーチAから発展した場合と、低ベース弱スーパーリーチBから発展した場合と、低ベース弱スーパーリーチA、Bを経由することなく直接実行された場合と、で大当たり期待度が異なり、低ベース弱スーパーリーチAから発展した低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の大当たり期待度は約19%、低ベース弱スーパーリーチBから発展した低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の大当たり期待度は約20%、Bを経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の大当たり期待度は約21%となり、低ベース弱スーパーリーチAから発展した低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の大当たり期待度は約24%、低ベース弱スーパーリーチBから発展した低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の大当たり期待度は約25%、Bを経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の大当たり期待度は約26%となる。

ーチ演出の大当たり期待度は約27%となり、低ベース弱スーパーリーチAから発展した低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の大当たり期待度は約33%、低ベース弱スーパーリーチBから発展した低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の大当たり期待度は約35%、Bを経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の大当たり期待度は約37%となり、低ベース弱スーパーリーチAから発展した低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約53%、低ベース弱スーパーリーチBから発展した低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約55%、Bを経由することなく直接実行された低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約57%となる。

【1967】

図279-11(B)に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合に実行される高ベーススーパーリーチAのリーチ演出の大当たり期待度は約14%、高ベーススーパーリーチBのリーチ演出の大当たり期待度は約16%、高ベーススーパーリーチCのリーチ演出のリーチ演出の大当たり期待度は約27%、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出の大当たり期待度が約70%となる。

【1968】

図279-11(C)に示すように、遊技状態が確変状態である場合に実行される高ベーススーパーリーチAのリーチ演出の大当たり期待度は約40%、高ベーススーパーリーチBのリーチ演出の大当たり期待度は約45%、高ベーススーパーリーチCのリーチ演出のリーチ演出の大当たり期待度は約60%、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出の大当たり期待度が約90%となる。

【1969】

後述するようにスーパーリーチ演出では、該当するスーパーリーチ演出の大当たり期待度を星の数により示唆する期待度示唆表示を表示可能である。図279-11(A)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのうち低ベース弱スーパーリーチA、Bのリーチ演出では期待度示唆表示が表示されず、低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出における期待度示唆表示では星3個、低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出における期待度示唆表示では星3.5個、低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出における期待度示唆表示では星4個、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出における期待度示唆表示では星4.5個が表示される。図279-11(B)(C)に示すように、遊技状態が時短状態A及び確変状態である場合に実行される高ベーススーパーリーチAのリーチ演出における期待度示唆表示では星3個が表示され、高ベーススーパーリーチBのリーチ演出における期待度示唆表示では星3.5個が表示され、高ベーススーパーリーチCのリーチ演出における期待度示唆表示では星4個が表示され、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出における期待度示唆表示では星4.5個が表示される。

【1970】

遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出と遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出では、期待度示唆表示にて同数の星が表示されるものがあるが、図279-12(A)(B)に示すように、期待度示唆表示にて表示される星の数が同数であっても示唆される大当たり期待度は同じではなく、期待度示唆表示にて表示される星の数が同数の場合には、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が高い大当たり期待度が示唆される。

【1971】

また、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、期待度示唆表示にて表示される星の数が0.5個増える毎に示唆される大当たり期待度が高まることとなるが、図279-12(A)(B)に示すように、いずれの遊技状態のスーパーリーチのリーチ演出の期待度示唆表示においても星の数が増えるほど、示唆される大当たり期待度の増加量が大きくなる。また、図279-12(A)(B)に示すように

、期待度示唆表示にて表示される星の数が3個から3.5個に増えた場合の大当たり期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても同じであるが、期待度示唆表示にて表示される星の数が3.5個から4個、4個から4.5個に増えた場合の大当たり期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が大きくなる。

【1972】

〔演出制御コマンド〕

図279-13(A)は、本実施例における演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図279-13(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いても良い。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であっても良いし、3以上の複数であっても良い。

【1973】

図279-13(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であれば良い。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【1974】

コマンド8C00Hは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図279-13(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たりとなる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【1975】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図279-13(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。

【1976】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の可変表示の停止(確定)を指定する図柄確定指定コマンドである。

【1977】

10

20

30

40

50

コマンド 9 0 0 0 H は、画像表示装置 5 において電源投入時の初期画面を表示するための初期化指定（電源投入指定）コマンドである。コマンド 9 2 0 0 H は、画像表示装置 5 においてパチンコ遊技機 1 が電断（停電）状態から復旧したことを示す停電復旧画面を表示するための停電復旧指定コマンドである。

【1 9 7 8】

コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

10

【1 9 7 9】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する大当り終了指定コマンドである。

【1 9 8 0】

20

大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【1 9 8 1】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

30

【1 9 8 2】

コマンド C 1 X X H は、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 U などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応し

40

50

て送信されるようにしてもよい。

【1983】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられるようにしてもよい。

【1984】

コマンドC4XXHは、始動入賞時の入賞時判定結果を指定する図柄指定コマンドである。コマンドC6XXHは、始動入賞時の入賞時判定結果の変動カテゴリを指定する変動カテゴリ指定コマンドである。

【1985】

コマンドD100Hは、可変表示結果が大当たりとなった状態において遊技球が大当たり開始スイッチ131SG024を通過したこと、すなわち大当たり遊技の開始を通知する大当たり開始スイッチ通過通知コマンドである。コマンドD200Hは、大当たり遊技状態において遊技球がVスイッチ131SG023B1を通過したこと、すなわち大当たり遊技の終了後に遊技状態が確変状態に制御されることを通知するV入賞通知コマンドである。

【1986】

コマンドE1XXHは、救済時短を除いた時短状態（時短状態A）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンドE2XXHは、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。

【1987】

コマンドF100Hは、右打ちLED131SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドである。コマンドF101Hは、右打ちLED131SG031の消灯を通知する右打ちLED消灯通知コマンドである。

【1988】

コマンド91XXHは、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図279-13（C）に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値（4桁の値）の各位（1桁目、2桁目、3桁目、4桁目）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【1989】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図279-13（C）に示すように、コマンド9100H～コマンド910FHは、救済時短回数の値の1桁目を指定する復旧時救済時短回数指定1コマンドである。コマンド9110H～コマンド911FHは、救済時短回数の値の2桁目を指定する復旧時救済時短回数指定2コマンドである。コマンド9130H～コマンド913FHは、救済時短回数の値の3桁目を指定する復旧時救済時短回数指定3コマンドである。コマンド9140H～コマンド914FHは、救済時短回数の値の4桁目を指定する復旧時救済時短回数指定4コマンドである。

【1990】

コマンド94XXHは、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126回以下の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図279-13（D）に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126回以下の回数）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【1991】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図279-13（D）に示すように、コマンド9400Hは、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドである。コマンド9401Hは、救済時短に到達するまで残り1～125回であることを指定する救済時短回数B指定コマンドである。コマンド947EHは、救済時短に到達するまで残り126回であることを指定する救済時短回数C指定コマンドである。コマンド9

10

20

30

40

50

４７ＦＨは、救済時短に到達するまで残り１２７回以上であることを指定する救済時短回数Ｄ指定コマンドである。

【１９９２】

コマンド９６ＸＸＨは、救済時短回数２指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１００回単位の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数２指定コマンドでは、例えば、救済時短回数２指定コマンドのＥＸＴデータに救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１００回単位の回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの可変表示回数が１００回である場合には、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０１Ｈが送信され、残りの可変表示回数が７００回である場合には、救済時短回数１指定コマンドとしてコマンド９６０７Ｈが送信される。コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指定コマンドである。

【１９９３】

〔遊技制御データ保持エリア〕

図２７９－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであれば良い。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすれば良い。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【１９９４】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図２７９－１４に示すような遊技制御用データ保持エリア１３１ＳＧ１５０が設けられている。図２７９－１４に示す遊技制御用データ保持エリア１３１ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂ、普図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１３１ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部１３１ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部１３１ＳＧ１５５とを備えている。

【１９９５】

第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当たり種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。尚、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に４個である。こうして第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１９９６】

第2特図保留記憶部131SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部131SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部131SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第2特図保留記憶部131SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【1997】

つまり、本実施例では、第1特図保留記憶（第1特図保留記憶部131SG151Aに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第2特図保留記憶（第2特図保留記憶部131SG151Bに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能となっている。

【1998】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしても良い。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させれば良い。

【1999】

尚、可変表示の実行時において、CPU103は、先ず、特別図柄通常処理において第2特図保留記憶が存在する場合は、第2特図保留記憶部131SG151Bから乱数値MR1～MR4を読み出した後に第2特図保留記憶部131SG151Bの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第2特図保留記憶部131SG151Bの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR4の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR4の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

【2000】

また、CPU103は、第2特図保留記憶部131SG151Bに保留記憶が記憶されていない場合は、第1特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第1特図保留記憶が存在する場合は、第1特図保留記憶部131SG151Aから乱数値MR1～MR4を読み出した後に第1特図保留記憶部131SG151Aの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第1特図保留記憶部131SG151Aの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR4の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR4の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

【2001】

そして、CPU103は、第1特図保留記憶部131SG151Aまたは第2特図保留記憶部131SG151Bから読み出した乱数値MR1に基づいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当たりとなった場合には乱数値MR2に基づいて大当たり種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン種別判定テーブルを用いて変動パターン種別を判定した後、更に、該判定した変動パターン種別、遊技状態、保留記憶数等に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

【2002】

つまり、本実施例においてCPU103は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から1を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となっている。

10

【2003】

普図保留記憶部131SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部131SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【2004】

20

遊技制御フラグ設定部131SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部131SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【2005】

遊技制御タイマ設定部131SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部131SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【2006】

30

遊技制御カウンタ設定部131SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部131SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部131SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられても良い。

【2007】

遊技制御カウンタ設定部131SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR6を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであっても良いし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであっても良い。

40

【2008】

遊技制御バッファ設定部131SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部131SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

50

【2009】

〔演出制御データ保持エリア〕

演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図279-15(A)に示すような演出制御用データ保持エリア131SG190が設けられている。図279-15(A)に示す演出制御用データ保持エリア131SG190は、演出制御フラグ設定部131SG191と、演出制御タイマ設定部131SG192と、演出制御カウンタ設定部131SG193と、演出制御バッファ設定部131SG194とを備えている。

【2010】

演出制御フラグ設定部131SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部131SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

10

【2011】

演出制御タイマ設定部131SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部131SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【2012】

演出制御カウンタ設定部131SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部131SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

20

【2013】

演出制御バッファ設定部131SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部131SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【2014】

本実施例では、図279-15(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部131SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」~「1-4」に対応した領域)が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応した領域)が設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

30

40

【2015】

これら格納領域(エントリ)の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶(バ

50

ッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」)の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容(データ)が、図279-15(C)のアクティブ表示バッファ131SG194Bにコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aから削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、1つつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

【2016】

アクティブ表示バッファ131SG194Bには、上記したように、保留記憶(バッファ番号「1-1」または「2-1」)の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容(データ)がコピーされるので、図279-15(C)に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aと同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、が設けられている。

【2017】

本実施例では、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aを経由することなくアクティブ表示バッファ131SG194Bに格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用CPU120が後述する先読予告設定処理(S161)を実行することでセットされる。

【2018】

そして、アクティブ表示バッファ131SG194Bの記憶内容は、可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリア(削除)されるようになっている。

【2019】

尚、保留表示フラグは、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の表示態様を示すフラグである。詳細は後述するが、本実施例では、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様(保留表示フラグの値)によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

【2020】

[始動入賞判定処理]

図279-16は、始動入賞判定処理(S101)を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてCPU103は、先ず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(131SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(131SGS101; Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(131SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部131SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できれば良い。131SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(131SGS102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部131SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(131SGS103)。

【2021】

131SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(131SGS101; N)、131SGS102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(131SGS102; Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(131SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(131SGS104; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの

保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（131SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部131SG154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良い。131SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（131SGS105; N）、例えば遊技制御バッファ設定部131SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（131SGS106）。

【2022】

131SGS103、131SGS106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（131SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（131SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部131SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すれば良い。

【2023】

131SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部131SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データを抽出する（131SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（131SGS110）。

【2024】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定するために用いられる。変動パターン種別判定用の乱数値MR3及び変動パターン判定用の乱数値MR4は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、131SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【2025】

131SGS110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（131SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、S27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【2026】

CPU103は、131SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(131SGS112)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(131SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、S27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【2027】

131SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(131SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(131SGS114でY)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(131SGS115)、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(131SGS114でN)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(131SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【2028】

〔入賞時乱数値判定処理〕

図279-17(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図279-17の131SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施例において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

【2029】

図279-17に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、遊技状態を特定するとともに(ステップ131SGS121)、図279-3(B)に示す表示結果判定テーブルを選択する(ステップ131SGS122)。そして、ステップ131SGS123aにおいてCPU103は、ステップ131SGS109において抽出した乱数値MR1と表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値MR1が大当たりの判定範囲内であるか否かを判定する。

【2030】

乱数値MR1が大当たりの判定範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う(ステップ131SGS126a)。そして、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する(ステップ131SGS126b)。遊技状態が通常状態である場合は、図279-7(A)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルAを選択してステップ131SGS131に進む(ステップ131SGS126c)。

【2031】

遊技状態が通常状態ではない場合は、更に遊技状態が時短状態Bであるか否かを判定す

10

20

30

40

50

る（ステップ131SGS126d）。遊技状態が時短状態Bではない、つまり、遊技状態時短状態Aまたは確変状態である場合は、図279-7（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルBを選択してステップ131SGS131に進み（ステップ131SGS126e）、遊技状態が時短状態Bである場合は、図279-7（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルCを選択してステップステップ131SGS131に進む（ステップ131SGS126f）。

【2032】

また、ステップ131SGS123aにおいてCPU103は、乱数値MR1が大当たり判定値範囲内である場合は、大当たりに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ131SGS129）。そして、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ131SGS130a）。遊技状態が通常状態である場合は、図279-7（D）に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブルA、遊技状態が時短状態Aまたは確変状態である場合は、図279-7（E）に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブルB、遊技状態が時短状態Bである場合は、図279-7（F）に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブルCをそれぞれ選択し、ステップ131SGS131に進む（ステップ131SGS130b、ステップ131SGS130d、ステップ131SGS130e）。

【2033】

ステップ131SGS131においてCPU103は、選択した変動パターン種別判定テーブルとステップ131SGS109にて抽出した乱数値MR3を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他（ノーマルリーチ）から判定する。例えば、乱数値MR3が非リーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリを非リーチと判定し、乱数値MR3がノーマルリーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリをその他（ノーマルリーチ）と判定し、乱数値MR3が低ベース弱スーパーリーチA・B、低ベース強スーパーリーチA、低ベース強スーパーリーチB、低ベース強スーパーリーチC、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチA、高ベーススーパーリーチB、高ベーススーパーリーチC、高ベーススーパーリーチDのいずれかである場合は変動カテゴリをスーパーリーチと判定すればよい。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド（図279-17（B）に示すいずれか）の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する（ステップ131SGS132）。

【2034】

尚、送信設定されたコマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

【2035】

〔遊技制御メイン処理〕

図279-18は、本実施例における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本実施例において、ステップS1～S7の処理、ステップS8～S9の処理、およびステップS10～S12の処理は、上述のそれらの処理と同様である。

【2036】

本実施例では、ステップS7において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回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131SGS0013）。

【2037】

次いで、CPU103は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回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131SGS0014）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が1～125回である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の

救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。

【2038】

尚、本実施例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップS7で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）のEXTデータに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成しても良い。

【2039】

また、ステップS3においてRAMクリアが要求されたとき、ステップS4においてバックアップデータがない場合、ステップS5においてバックアップRAMに異常があったときに、ステップS8の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。

【2040】

また、ステップS9において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ131SGS0015）。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「900」がセットされる。すなわち、本実施例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された後、900回の可変表示を実行しても大当たりが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。尚、本実施例では、ステップS9において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「900」）とが対応しているため、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

【2041】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値（本実施例では「900」となっている）を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回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131SGS0016）。

【2042】

このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

【2043】

尚、本実施例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、RAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成しても良い。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【2044】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップS3；Yes）してRAMクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM異常を検出（ステップS4，S5；No）してRAMクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成しても良い。

【2045】

〔時短フラグ、確変フラグ〕

本実施例では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、時短フラグAと、時短フラグBとがある。尚、以下の説明において、フラグを消去（又はクリア）することを、フラグをリセットする

10

20

30

40

50

と記載する場合がある。

【2046】

時短フラグAは、大当たりA、大当たりB、大当たりC経由の時短状態Aに制御されているときにセットされている。この時短フラグAは、大当たりAの大当たり遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態Aが終了するとき（時短状態A中に大当たりとなったタイミング、110回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング）で消去される。

【2047】

時短フラグBは、救済時短経由で制御された時短状態Bに制御されているときにセットされている。この時短フラグBは、RAMクリアから表示結果が大当たり図柄とならない900回の可変表示が実行されたとき、又は、大当たり遊技状態終了後に低確状態で表示結果が大当たり図柄とならない900回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態Bが終了するとき（時短状態B中に大当たりとなったタイミング、1100回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

【2048】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施例では、大当たり遊技の1ラウンド目にV入賞した場合に、当該大当たり遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング（確変状態中に大当たりとなったタイミング、1100回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等）で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図279-20のステップ131SGS69AでYESと判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから110回目であることに基

【2049】

〔特別図柄通常処理〕

図279-19および図279-20は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS110）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、CPU103は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ131SGS51）。具体的には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ131SGS52）。具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、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2」を示すデータを設定する（ステップ131SGS53）。第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップ131SGS54）。

【2050】

本実施例では、ステップ131SGS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示に対して、第2特別図柄の可変表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の可変表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の可変表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【2051】

尚、本実施例で示した態様に限らず、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊技球が入賞した順に第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示を実行するように構成しても良い。

【2052】

次いで、CPU103は、RAM102において、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の乱数バッファ領域に格納する（ステップ131SGS55）。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の乱数バッファ領域に格納する。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保留記憶数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の乱数バッファ領域に格納する。

【2053】

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131SGS56）。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保留記憶数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保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

10

【2054】

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保留記憶数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保留記憶数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

【2055】

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

【2056】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ131SGS57）。尚、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

30

【2057】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ131SGS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ131SGS62）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）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あらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当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、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103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なければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

40

【2058】

大当りとすることに決定した場合には（ステップ131SGS63; Yes）、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131SGS64）そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（大当りA、大当りB、大当りC）を大当りの種別に決定する（ステップ131SGS65）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）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あらかじめ格納し

50

た種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。そして、ステップ131SGS70に移行する。一方、大当たりとすることに決定しなかった場合には（ステップ131SGS63; No）、ステップ131SGS66に移行する。

【2059】

本実施例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果（大当たり、はずれ）にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件（救済時短回数カウンタの値を減算して「0」となること）が発生し得る構成となっている。本実施例では、大当たりAとなったことにもとづいて時短状態Aに、所定回数（本実施例では、900回）の可変表示を終了しても次の大当たりが発生しなかったことにもとづいて時短状態Bに制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当たりとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当たりとなる場合には、大当たりとなることにもとづく時短状態Aに制御するよう構成されている。

10

【2060】

次いで、CPU103は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ131SGS66）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、時短回数カウンタの値を1減算し（ステップ131SGS67）、減算後の時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ131SGS68）。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ131SGS69）。

20

【2061】

尚、本実施例では、ステップ131SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ131SGS66~131SGSS69を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ131SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「110」をセット（ステップ131SGS172参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成しても良い。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「111」をセットするように構成しても良い。

30

【2062】

次いで、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ131SGS69A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ131SGS84に移行する。本実施例では、ステップ131SGS69Aの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ131SGS70以降の処理（特にステップ131SGSS71の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本実施例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ131SGSS70に移行する。

40

【2063】

尚、本実施例では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ131SGSS70以降の処理が実行されることなく、ステップ131SGS84に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ131SGSS70に移行するものの、ステップ131SGSS71の処理は実行されないようにしても良い。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドが送信されるようにしても良い。

【2064】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ス

50

テップ131SGS70; Yes)。救済時短回数カウンタの値が0である場合には(ステップ131SGS70; Yes)、ステップ131SGS84へ移行する。この時点で救済時短回数カウンタの値が0である場合とは、既に救済時短経由の時短状態(時短状態B)に制御された後のタイミング(時短状態Bに制御されているか、または時短状態Bにおいて1100回の変動を行った後に通常状態に制御されているタイミング)であり、救済時短回数カウンタに900がセットされる契機である大当たりが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が0でない場合には(ステップ131SGS70; No)、救済時短回数カウンタの値を1減算する(ステップ131SGS71)。また、本実施例では、ステップ131SGS71の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第2特別図柄の可変表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

10

【2065】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する(ステップ131SGS72)。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば(ステップ131SGS72; No)、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回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131SGS73)。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド947EHを送信する制御を行う。

20

【2066】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する(ステップ131SGS74)。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ131SGS84に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Bに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする(ステップ131SGS75)。そして、ステップ131SGS84に移行する。

【2067】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば(ステップ131SGS72; Yes)、CPU103は、EXTデータとして一律に7FHをセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド957FHを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ131SGS76)。次いで、CPU103は、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数(本実施例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、又は800回)となっているか否かを確認する(ステップ131SGS77)。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2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131SGS78)。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が800である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9608Hを送信する制御を行う。そして、ステップ131SGS84に移行する。

30

40

【2068】

尚、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用CPU120側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし

50

て後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成しても良い。

【2069】

また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「900」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、1回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信するように構成し、2回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信しないように構成しても良い。

【2070】

次いで、CPU103は、大当たり種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ131SGS84）。この場合、例えば、大当たりAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、大当たりBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、大当たりCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ131SGS85）。

【2071】

そして、CPU103は、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131SGS86）。

【2072】

〔特別図柄停止処理〕

図279-21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ131SGS131）。図柄確定期間タイマが動作中でない場合は、特別図柄の停止図柄の導出表示を行う（ステップ131SGS132）。そして、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ131SGS133）。

【2073】

大当たりフラグがセットされている場合は、時短Aフラグ、時短Bフラグ、確変フラグ等の遊技状態フラグをクリアするとともに（ステップ131SGS134）、時短回数カウンタをクリアし（ステップ131SGS135）、大当たり種別に応じた大当たり開始指定コマンドの送信設定を行ってステップ131SGS147に進む（ステップ131SGS136）。尚、送信設定された大当たり開始指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

【2074】

また、ステップ131SGS133において大当たりフラグがセットされていない場合、CPU103は、救済時短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131SGS140）。救済時短決定フラグがセットされていない場合は、ステップ131SGS147に進む。救済時短決定フラグがセットされている場合は、救済時短決定フラグをクリアするとともに、時短状態Bであることを示す時短Bフラグをセットする（ステップ131SGS141、ステップ131SGS142）。更に、時短回数カウンタに時短状態B（救済時短）に応じた1100をセットするとともに、時短状態B指定コマンドの送信設定を行う（ステップ131SGS143、ステップ131SGS144）。尚、送信設定された時短状態B指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

【2075】

また、右打ちランプ131SG132の点灯を開始するとともに、右打ちLED点灯通知コマンドの送信設定を行う（ステップ131SGS145、ステップ131SGS146）。尚、送信設定された右打ちLED点灯通知コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

【2076】

そして、図柄確定期間タイマに図柄確定期間である0.5秒に応じた値をセットするとともに、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、ステップ131SGS149に進む（ステップ131SGS147、ステップ131SGS148）。尚、送信設定された図柄確定指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

【2077】

ステップ131SGS149においてCPU103は、遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行い、特別図柄停止処理を終了する。尚、送信設定された遊技状態指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

【2078】

そして、ステップ131SGS131において図柄確定期間タイマが動作中である場合、CPU103は、図柄確定期間タイマの値を-1し（ステップ131SGS150）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ131SGS151）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定機関タイマがタイマアウトした場合は、導出した停止図柄がはずれ図柄であるかを判定する（ステップ131SGS152）。導出した停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ131SGS153）、導出した停止図柄が大当たり図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ131SGS154）。

【2079】

〔状態遷移〕

次に、本実施例における状態遷移について説明する。図279-22は、本実施例における状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【2080】

図279-22に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当たりBが発生して確変領域（Vスイッチ131SG023B1）を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当たりAが発生した場合には、時短状態A（大当たり経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当たりBが発生して確変領域（Vスイッチ131SG023B1）を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合）には時短状態B（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。

【2081】

また、図279-22に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。

【2082】

また、図279-22に示すように、時短状態A（低確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Aにおいて、大当たりが発生することなく110回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。

【2083】

10

20

30

40

50

また、図 279-22 に示すように、時短状態 B（低確／高ベース状態）において、大当たり B または大当たり C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たり B または大当たり C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態 A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態 B において、大当たりが発生することなく 1100 回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAM クリア処理後や確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が 900 回に到達した場合、又は、時短状態 A における 110 回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が 790 回に到達した場合）には時短状態 B（救済時短経由の時短状態）に制御される。

10

【2084】

尚、本実施例では、時短状態 B 中に大当たりが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態 A に移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域（V スイッチ 131SG023B1）へ遊技球が進入しなかった場合に対応した時短回数（本実施例では、110 回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態 B を継続するように構成しても良い。

【2085】

尚、本実施例では、時短状態中や確変状態中に第 1 特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第 1 特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。

20

【2086】

〔演出制御プロセス処理・先読み予告〕

図 279-23 及び図 279-24 に示すように、本実施例の先読み予告設定処理では、始動入賞が発生したタイミング（図 279-15（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファに保留記憶として始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに記憶されたタイミング）において保留表示フラグを 0～2 のいずれかにセットすることにより、アクティブ表示や保留表示の表示態様を決定し、これらアクティブ表示や保留表示の表示態様によって大当たり遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

30

【2087】

例えば、図 279-24 に示すように、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「0」にセットすること）を 95% の割合で決定し、先読み予告を演出パターン α での実行（保留表示フラグの値を「1」にセットすること）を 5% の割合で決定し、先読み予告を演出パターン β での実行（保留表示フラグの値を「2」にセットすること）を 0% の割合で決定する。

【2088】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「その他（ノーマルリーチ）」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「0」にセットすること）を 90% の割合で決定し、先読み予告を演出パターン α での実行（保留表示フラグの値を「1」にセットすること）を 10% の割合で決定し、先読み予告を演出パターン β での実行（保留表示フラグの値を「2」にセットすること）を 0% の割合で決定する。

40

【2089】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「0」にセットすること）を 70% の割合で決定し、先読み予告を演出パターン α での実行（保留表示フラグの値を「1」にセットすること）を 20% の割合で決定し、先読み予告を演出パターン β での実行（保留表示フラグの値を「2」にセット

50

すること)を10%の割合で決定する。

【2090】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「大当たり」である場合は、先読み予告の非実行(保留表示フラグの値を「0」にセットすること)を5%の割合で決定し、先読み予告を演出パターンαでの実行(保留表示フラグの値を「1」にセットすること)を30%の割合で決定し、先読み予告を演出パターンβでの実行(保留表示フラグの値を「2」にセットすること)を65%の割合で決定する。

【2091】

尚、先読み予告設定処理の実行後は、保留表示・アクティブ表示更新処理(131SGS162)、救済時短等達残回数表示更新処理(ステップ131SGS163)、救済時短到達報知演出実行処理(ステップ131SGS164)を実行する。保留表示・アクティブ表示更新処理では、保留表示フラグの値に応じた表示態様にて保留表示やアクティブ表示の表示を開始する処理、可変表示の終了タイミングにてアクティブ表示をアクティブ表示エリア131SG005Fから消去する処理、可変表示中の演出の進行に応じて保留表示やアクティブ表示を非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達残回数表示更新処理では、画像表示装置5に表示されている救済時短到達残回数表示131SG005Z(図279-1参照)の値を可変表示の開始毎に減産更新する処理や、可変表示中の演出の進行に応じて救済時短到達残回数表示131SG005Zを非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達報知演出実行処理では、可変表示回数が900回に達した可変表示の終了タイミングから、時短状態Bに制御されたことを報知する救済時短到達報知演出を実行するための処理を実行する。

【2092】

〔可変表示開始設定処理〕

図279-25は、図279に示す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。可変表示開始設定処理において演出制御用CPU120は、先ず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(ステップ131SGS601)。第1可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおけるバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ131SG194Bにコピーする(131SGS602)。また、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおける第1特図保留記憶(バッファ番号「1-1」~「1-4」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ)を1個ずつ上位にシフトする(ステップ131SGS603)。尚、このとき、バッファ番号「1-1」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

【2093】

また、ステップ131SGS601において、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオンでない場合は、第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(ステップ131SGS604)。第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおけるバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ131SG194Bにコピーする(131SGS605)。また、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおける第2特図保留記憶(バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ)を1個ずつ上位にシフトする(ステップ131SGS606)。尚、このとき、バッファ番号「2-1」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

【2094】

尚、第2特図可変表示開始コマンド受信フラグがオンでない場合は、可変表示開始設定処理を終了する。

【2095】

ステップ131SGS603またはステップ131SGS6060の実行後、演出制御

用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ131SGS607）。更に、読み出した変動パターン指定コマンドと表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ131SGS608）。

【2096】

例えば、図279-26に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンが非リーチ（非リーチはずれ）である場合は、停止図柄を100%の割合で「124」や「578」等の「非リーチ」の組み合わせ（非リーチ態様、非リーチはずれ態様）に決定する。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがノーマルリーチ（ノーマルリーチはずれ）である場合は停止図柄を95%の割合で「242」や「676」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様）に決定し、5%の割合で「131」や「545」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様）に決定する。

10

【2097】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）である場合は停止図柄を80%の割合で「242」や「676」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様）に決定し、19%の割合で「131」や「545」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様）に決定し、1%の割合で「767」や「787」等の7図柄での「リーチ」の組み合わせ（「7」リーチ態様、「7」リーチはずれ態様）に決定する。

20

【2098】

そして、可変表示結果が「大当たり」である場合は停止図柄を20%の割合で「222」や「666」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチ大当たり態様）に決定し、50%の割合で「111」や「555」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチ大当たり態様）に決定し、30%の割合で「777」の7図柄での「リーチ」の組み合わせ（「7」リーチ態様、「7」リーチ大当たり態様）に決定する。

【2099】

つまり、飾り図柄が「7」図柄でリーチとなる場合が最も大当たり期待度が高く、以降は「7」以外の奇数図柄でリーチとなる場合、偶数図柄でリーチとなる場合、非リーチの場合の順に大当たり期待度が低くなるように設定されている（飾り図柄による大当たり期待度：「7」図柄でのリーチ>「7」以外の奇数図柄でのリーチ>偶数でのリーチ>非リーチ）。このため、本実施例においては、飾り図柄がリーチの態様となるか否かや、いずれの図柄でリーチとなるかに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

30

【2100】

尚、本実施例では、飾り図柄が偶数の組み合わせでリーチとなる場合と奇数の組み合わせでリーチとなる場合等で大当たり期待度が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄がいずれの図柄の組合せでリーチとなっても大当たり期待度が同一であっても良いし、また、飾り図柄が示す数字の大きさに応じてリーチとなったときの大当たり期待度が異なるようにしても良い。

40

【2101】

図279-25に戻り、飾り図柄の停止図柄を決定した後の演出制御用CPU120は、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなる可能性を示唆する可変表示中予告演出を実行するか否かを決定するための可変表示中予告演出決定処理（ステップ131SGS609）を実行する。

【2102】

その後、演出制御用CPU120は、変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示中予告演出決定処理の決定結果に応じたプロセステーブル（演出制御パターン）の選択を行い（ステップ131SGS610）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ1

50

3 1 S G S 6 1 1)。

【2 1 0 3】

尚、各プロセステーブルには、演出制御パターンが設定されている。具体的には、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn(1~N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

【2 1 0 4】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(1 3 1 S G S 6 1 2)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

【2 1 0 5】

尚、本実施例では、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしても良い。

【2 1 0 6】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する(1 3 1 S G S 6 1 3)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する(1 3 1 S G S 6 1 4)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(S172)に対応した値にする(1 3 1 S G S 6 1 5)。

【2 1 0 7】

尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ-1する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(S173)に応じた値にセットすれば良い。

【2 1 0 8】

〔可変表示中の演出について〕

演出制御用CPU120は、ステップS170の可変表示開始待ち処理において可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信した場合に、その後のステップS171の可変表示開始設定処理において変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン、可変表示結果指定コマンドにより指定される特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果に基づいて、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、リーチ演出の実行の有無、その態様、実行開始タイミングなどを決定し、その決定結果等を反映した演出制御パターンを設定し、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及びリーチ演出等の制御を行う。

【2 1 0 9】

〔演出制御パターンについて〕

図 2 7 9 - 2 7 及び図 2 7 9 - 2 8 に示すように、演出制御パターンは、変動パターン P A 1 - 1 ~ 4、P A 2 - 1 ~ 1 9、P B 1 - 1 ~ 1 8 毎に設定されている。

【 2 1 1 0 】

変動パターン P A 1 - 1 ~ 4 に対応する演出制御パターンとして、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなる非リーチ 1 ~ 4 のパターンが設定されている。変動パターン P A 1 - 1、P A 1 - 2 は、通常状態において指定される変動パターンであり、P A 1 - 3 は、時短状態 A または確変状態において選択される変動パターンであり、P A 1 - 4 は、時短状態 B において選択される変動パターンであり、それぞれに対応する非リーチ 1 ~ 4 のパターンでは、変動パターンに応じた変動時間に応じて飾り図柄の可変表示が終了するまでの時間がそれぞれ異なるように設定されている。

10

【 2 1 1 1 】

変動パターン P A 2 - 1 に対応する演出制御パターンとして、飾り図柄がリーチ態様となるノーマルリーチのリーチ演出（図中「ノーマル」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 は、通常状態、時短状態 A、確変状態において指定される変動パターンである。

【 2 1 1 2 】

変動パターン P A 2 - 2 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出（図中「低ベース弱 A」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 3 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出（図中「低ベース弱 B」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

20

【 2 1 1 3 】

変動パターン P A 2 - 4 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ A のリーチ演出（図中「低ベース強 A」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 5 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ A のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 6 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ A のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

30

【 2 1 1 4 】

変動パターン P A 2 - 7 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ B のリーチ演出（図中「低ベース強 B」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 8 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 9 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

40

【 2 1 1 5 】

変動パターン P A 2 - 1 0 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 1 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 2 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、

50

低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【2116】

変動パターンPA2-13に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出（図中「低ベース最強」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-14に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-15に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

10

【2117】

変動パターンPA2-2～15は、いずれも通常状態において指定される変動パターンである。

【2118】

変動パターンPA2-16に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチAのリーチ演出（図中「高ベースA」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-17に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチBのリーチ演出（図中「高ベースB」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-18に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチCのリーチ演出（図中「高ベースC」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-19に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチDのリーチ演出（図中「高ベースD」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

20

【2119】

変動パターンPA2-16～19は、いずれも時短状態A、確変状態において選択される変動パターンである。

【2120】

変動パターンPB1-1に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

30

【2121】

変動パターンPB1-2に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチAのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-3に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチAのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-4に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチAのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

40

【2122】

変動パターンPB1-5に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチBのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-6に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチBのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-7に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチBのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

50

【2123】

変動パターンPB1-8に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-9に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-10に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【2124】

変動パターンPB1-11に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-12に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-13に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【2125】

変動パターンPB1-1~13は、いずれも通常状態において選択される変動パターンである。

【2126】

変動パターンPB1-14に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチAのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-15に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチBのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-16に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-17に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチDのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【2127】

変動パターンPB1-14~17は、いずれも時短状態A、確変状態において選択される変動パターンである。

【2128】

変動パターンPB1-18に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出を実行せずに大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-18は、時短状態Bにおいて選択される変動パターンである。

【2129】

〔可変表示中の演出の流れについて〕

図279-29は、通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA1-1またはPA1-2の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【2130】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-1またはPB1-1の場合には、飾り図柄がリーチ態様となるノーマルリーチ

10

20

30

40

50

のリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-1であればリーチはずれとなるように制御し、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がPB1-1であれば大当たりとなるように制御する。

【2131】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-2の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御する。

【2132】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-3の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御する。

【2133】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-4またはPB1-2の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-4であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-2であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【2134】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-5またはPB1-3の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-5であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-3であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【2135】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-6またはPB1-4の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-6であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-4であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【2136】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-7またはPB1-5の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチB

10

20

30

40

50

のリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-7であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-5であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【2137】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-8またはPB1-6の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-8であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-6であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【2138】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-9またはPB1-7の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-9であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-7であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【2139】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-10またはPB1-8の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-10であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-8であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【2140】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-11またはPB1-9の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-11であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-9であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【2141】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-12またはPB1-10の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマ

10

20

30

40

50

ンドにより指定された変動パターンがPA2-12であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-10であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【2142】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-13またはPB1-11の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-13であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-11であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【2143】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-14またはPB1-12の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-14であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-12であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【2144】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-15またはPB1-13の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-15であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-13であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

30

【2145】

このように通常状態においては、低ベース弱スーパーリーチA、Bのリーチ演出において演出結果として大当たりが報知され、大当たりにより制御されることがなく、低ベース弱スーパーリーチA、Bのリーチ演出を経由して実行された低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強リーチ、低ベース弱スーパーリーチA、Bのリーチ演出を経由することなく実行された低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出のみ、演出結果として大当たりが報知され、大当たりにより制御されるようになっている。

40

【2146】

図279-30は、時短状態A、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA1-3の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【2147】

演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンド

50

または第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-1またはPB1-1の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-1であればリーチはずれとなるように制御し、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がPB1-1であれば大当たりとなるように制御する。

【2148】

演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-16またはPB1-14の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-16であれば高ベーススーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-14であれば高ベーススーパーリーチAのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【2149】

演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-17またはPB1-15の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-17であれば高ベーススーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-15であれば高ベーススーパーリーチBのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【2150】

演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-18またはPB1-16の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチCのリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-18であれば高ベーススーパーリーチCのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-16であれば高ベーススーパーリーチCのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

30

【2151】

演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA2-19またはPB1-17の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出を実行し、その後、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がPA2-19であれば高ベーススーパーリーチDのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、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がPB1-17であれば高ベーススーパーリーチDのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

40

【2152】

このように時短状態A、確変状態においては、ノーマル演出、またはノーマル演出の後に制御される高ベーススーパーリーチA～Dのリーチ演出において大当たりまたははずれの演出結果が報知され、その後大当たりまたははずれに制御されるようになっており、ノーマル演出の後に制御される高ベーススーパーリーチA～Dからさらに別のリーチ演出が実行

50

されることがない。

【2153】

図279-31は、時短状態Bにおける可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPA1-4の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【2154】

演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPB1-18の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに大当たりとなるように制御する。

【2155】

このように時短状態Bにおいては、はずれの場合と大当たりの場合は必ず非リーチとなるように制御されるようになっている。

【2156】

〔スーパーリーチ演出について〕

本実施の形態において演出制御用CPU120は、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチのリーチ演出は、前述のように通常状態において実行される低ベース弱スーパーリーチA、B、低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出、時短状態A、確変状態において実行される高ベーススーパーリーチA～Dのリーチ演出を含む。尚、以下では、ノーマルリーチ、スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単にノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出と呼ぶことがあり、低ベース弱スーパーリーチA、低ベース弱スーパーリーチB、低ベース強スーパーリーチA、低ベース強スーパーリーチB、低ベース強スーパーリーチC、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単に低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出、低ベース最強リーチ演出と呼ぶことがあり、高ベーススーパーリーチA、高ベーススーパーリーチB、高ベーススーパーリーチC、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出を、それぞれ単に高ベースリーチA演出、高ベースリーチB演出、高ベースリーチC演出、高ベースリーチ演出と呼ぶことがある。

【2157】

スーパーリーチ演出は、大当たりとなる可能性を示唆する演出を実行するとともに、最終的に大当たりとなるかの演出結果（低ベース弱スーパーリーチA、Bについては、低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強スーパーリーチへ発展するか、はずれとなるかの演出結果）が報知される演出である。

【2158】

また、スーパーリーチ演出には、その種類毎にタイトルが設定されており、スーパーリーチ演出は、当該スーパーリーチ演出のタイトルが表示されるタイトル表示パートと、タイトル表示パートの後に演出結果が報知されるまでの導入パートと、から構成される。

【2159】

〔低ベース弱リーチA、B演出の変形例について〕

本実施例では、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出を実行する変動パターンとして、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含まない構成であるが、低ベース弱リーチA演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンPB1-JA、低ベース弱リーチB演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンPB1-JBを含む構成としても良い。

【2160】

このような構成において演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPB1-JAの場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチA演出を実行し、低ベース弱リーチA演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御し、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、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がPB1-JBの場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチB演出を実行し、低ベース弱リーチB演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。このため、このような構成においては、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなり、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなる。

10

【2161】

尚、低ベース弱リーチA、B演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展する変動パターンを含まない構成としても良く、このような構成では、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されることとなる。

【2162】

また、以下の実施例においても、低ベース弱リーチA、B演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含む構成を適用しても良く、この場合には、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の大当たり期待度が、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチA演出の大当たり期待度よりも高くなるように、低ベース弱リーチA、B演出の実行後にはずれとなる変動パターン、低ベース弱リーチA、B演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンの決定割合が定められた構成となる。

20

【2163】

〔低ベース弱リーチA演出について〕

図279-32は、低ベース弱リーチA演出の実行時における画像表示装置5に表示される画像の推移を示す図であり、図279-33は、低ベース弱リーチA演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

30

【2164】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチAに対応する変動パターンが指定された場合に、相対的に大きいサイズの飾り図柄（飾り図柄（大））の変動を開始し、図279-32（a1）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置5における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L，5Rに停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出Aを実行し、図279-32（a2）に示すように、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、表示領域全体を白色表示する白フラッシュ演出を実行した後、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートを開始する。

40

【2165】

図279-32（a1）～（a3）に示すように、白フラッシュ演出前に表示されていた通常状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（昼間の空の背景）が、白フラッシュ演出後は低ベース弱リーチA演出の背景（廊下の背景）に切り替わり、白フラッシュ演出前にリーチ態様で表示されていた飾り図柄（大）は、白フラッシュ演出後は飾り図柄（大）よりもサイズの小さい飾り図柄（小）のリーチ態様に切り替わる。

【2166】

図279-33に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートは、画像

50

表示装置5の表示領域に低ベース弱リーチA演出のタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【2167】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチA演出のタイトル開始期間では、図279-32(a3)～(a4)に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)のうち左側の飾り図柄(小)と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

【2168】

リーチ態様の左右の飾り図柄(小)としては、「1」～「9」の数字のいずれか(図中は「2」)が表示されることとなるが、低ベース弱リーチA演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)のうち左側の飾り図柄(小)と重なった態様で出現し、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

【2169】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチA演出のタイトル表示期間では、図279-32(a4)～(a5)に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の背後に敵キャラクター「爆チュー」が出現するとともに、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の下方に、敵キャラクター「爆チュー」が登場するシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから字幕で表示されたセリフの音声出力される。この際、図279-33に示すように、タイトルを読み上げる音声は出力されない。また、図279-33に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示期間は、低ベース弱リーチA演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される(図279-47及び図279-48参照)。

【2170】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチA演出のタイトル終了期間では、図279-32(a5)～(a6)に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。図279-33に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル終了期間は、低ベース弱リーチA演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する(図279-47及び図279-48参照)。また、図279-33に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートでは、後述する期待度示唆表示は表示されない。

【2171】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース弱リーチA演出の導入パートを開始させる。図279-32(a6)～(a7)に示すように、低ベース弱リーチA演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートの背景(廊下の背景)と同じであり、タイトル表示パートから開始している動画のシーン(敵キャラクター「爆チュー」が登場するシーン)も導入パートにわたり継続し、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」も継続して表示され、スピーカ8L, 8Rか

ら出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図 279-32 (a7) ~ (a8) に示すように、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「できるものなら捕まえてみる!」の音声の出力が終了したタイミングで導入パートの次の動画のシーン（味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかけるシーン）に切り替わる。
【2172】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチAの後、低ベース強スーパーリーチA~C、低ベース最強スーパーリーチのいずれかに発展する変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において可動体32を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチAの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース弱リーチA演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

10

【2173】

尚、低ベース弱リーチA演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチAの後、低ベース弱リーチA演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース弱リーチA演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

20

【2174】

〔低ベース弱リーチB演出について〕

図 279-34は、低ベース弱リーチB演出の実行時における画像表示装置5に表示される画像の推移を示す図であり、図 279-35は、低ベース弱リーチB演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【2175】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチBに対応する変動パターンが指定された場合に、飾り図柄（大）の変動を開始し、図 279-34 (b1) に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置5における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L, 5Rに停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出Aを実行し、図 279-34 (b2) に示すように、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、表示領域全体を白色表示する白フラッシュ演出を実行した後、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートを開始する。

30

40

【2176】

図 279-34 (b1) ~ (b3) に示すように、白フラッシュ演出前に表示されていた通常状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（昼間の空の背景）が、白フラッシュ演出後は低ベース弱リーチB演出の背景（ホッケー台を挟んでキャラクタ「夢夢」とキャラクタ「ボインゴ」が左右に対峙する背景）に切り替わり、白フラッシュ演出前にリーチ態様で表示されていた飾り図柄（大）は、白フラッシュ演出後は飾り図柄（大）よりもサイズの小さい飾り図柄（小）のリーチ態様に切り替わる。

【2177】

図 279-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートは、画像

50

表示装置5の表示領域に低ベース弱リーチB演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「ビリビリホッケー対決」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【2178】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチB演出のタイトル開始期間では、図279-34(b3)～(b4)に示すように、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)のうち左側の飾り図柄(小)と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

【2179】

リーチ態様の左右の飾り図柄(小)としては、「1」～「9」の数字のいずれか(図中は「2」)が表示されることとなるが、低ベース弱リーチB演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)のうち左側の飾り図柄(小)と重なった態様で出現し、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

【2180】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「ビリビリホッケー対決」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチB演出のタイトル表示期間では、図279-34(b4)～(b5)に示すように、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の下方に、味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「ボインゴ」が左右に対峙するシーンに応じたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。この際、図279-35に示すように、タイトルを読み上げる音声は出力されない。また、図279-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示期間は、低ベース弱リーチB演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される(図279-47及び図279-48参照)。

【2181】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチB演出のタイトル終了期間では、(b5)～(b6)に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「ビリビリホッケー対決」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。図279-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル終了期間は、低ベース弱リーチB演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する(図279-47及び図279-48参照)。また、図279-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートでは、後述する期待度示唆表示は表示されない。

【2182】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース弱リーチB演出の導入パートを開始させる。図279-34(b6)～(b7)に示すように、低ベース弱リーチB演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートの背景(ホッケー台を挟んでキャラクター「夢夢」とキャラクター「ボインゴ」が左右に対峙する背景)と同じであり、タイトル表示パートから開始している動画のシーン(味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「ボインゴ」が左右に対峙するシーン)も導入パートにわたり継続し、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」も継続して表示され

、スピーカ 8 L , 8 R から出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図 2 7 9 - 3 4 (b 7) ~ (b 8) に示すように、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の音声の出力が終了したタイミングで導入パートの次の動画のシーン（味方キャラクタ「夢夢」がパックを打ち返すシーン）に切り替わる。

【 2 1 8 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ B の後、低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強スーパーリーチのいずれかに発展する変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において可動体 3 2 を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ B の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「ボイング」との勝負に勝つことができず、低ベース弱リーチ B 演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

10

【 2 1 8 4 】

尚、低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「ボイング」との勝負に勝って、低ベース弱リーチ B 演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

20

【 2 1 8 5 】

〔低ベース強リーチ A 演出について〕

図 2 7 9 - 3 6 は、低ベース強リーチ A 演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 2 7 9 - 3 7 は、低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

30

【 2 1 8 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチ A または低ベース弱スーパーリーチ B を経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース強リーチ A 演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチ A 演出に発展させる。

40

【 2 1 8 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 3 2 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図 2 7 9 - 3 6 (c 1) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出

50

の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体 3 2 を落下させ、その後可動体 3 2 を初期位置まで上昇させる。

【2188】

また、演出制御用 CPU 120 は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図 279-36（c1'）に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【2189】

図 279-37 に示すように、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチ A 演出のタイトル文字「2 人で爆チューを捕まえる！」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置 5 の表示領域にタイトル文字「2 人で爆チューを捕まえる！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「2 人で爆チューを捕まえる！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「2 人で爆チューを捕まえる！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【2190】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【2191】

落下演出から移行した低ベース強リーチ A 演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【2192】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチ A 演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチ A 演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【2193】

演出制御用 CPU 120 は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

【2194】

図 279-36（c1）～（c3）に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチ A 演出の背景（廊下に味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【2195】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチ A 演出の背景（廊下に味方キャラ

10

20

30

40

50

ラクタ「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロログ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

【2196】

低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間では、図279-36(c3)～(c4)に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

10

【2197】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

20

【2198】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチA演出のタイトル表示期間では、まず、図279-36(c4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図279-37に示すように、スピーカ8L、8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図279-36(c5)～(c6)に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の下方にタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図279-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図279-47及び図279-48参照）。

30

【2199】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチA演出のタイトル終了期間では、図279-36(c6)～(c7)に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図279-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図279-47及び図279-48参照）。また、図279-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L、8Rからセリフの音声も出力されない。

40

【2200】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチA演出の導入パートを開始させる。図279-36(c3)～(c8)に示すように、低ベース強リーチA演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル開始期間以降の背景（廊下に味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）と同じであり、タイトル表示パートから開始している動画のシーン（廊下に味方キャラクタ「夢夢

50

」及び「ジャム」が表示されるシーン)も導入パートにわたり継続する。また、図279-36(c8)及び図279-37に示すように、導入パートの開始後、敵キャラクター「爆チュー」が出現するとともに、敵キャラクター「爆チュー」が登場するシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる!」の字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから字幕で表示されたセリフの音声出力される。

【2201】

このように低ベース強リーチA演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L, 8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

【2202】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチAの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」及び「ジャム」が敵キャラクター「爆チュー」を捕まえ、低ベース強リーチA演出の演出結果として大当たりである旨(大当たり遊技状態に制御される旨)の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄(大)の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチAの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」及び「ジャム」が敵キャラクター「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース強リーチA演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄(大)の組合せを表示させる。

【2203】

[低ベース強リーチA演出の期待度示唆表示について]

低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置5にタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」とともに、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図279-36(c5)に示すように、5個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【2204】

低ベース強リーチA演出が実行される通常状態では、画像表示装置5に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがある。一方、タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示も複数のオブジェクトにより期待度が示唆されるものであるため、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【2205】

また、通常状態では第2始動入賞口に遊技球が進入することはほぼないため、第1特図の保留数が最大(4つ)でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で5個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示

10

20

30

40

50

されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で5個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチA演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【2206】

尚、図279-36に示す例では、タイトル表示パートのうち期待度示唆表示が表示される前のプロローグ表示期間において保留表示及びアクティブ表示が表示される構成であるが、プロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

【2207】

また、低ベース強リーチA演出を実行する場合には、図279-36(c2)～(c3)に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景(中央から放射状に模様広がる背景)、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、図279-36に示す例では、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーにキャラクタを表示させ、表示領域が全て埋まるまで拡大表示させることで、表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となる構成であるが、低ベース強リーチA演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄(小)等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【2208】

低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、図279-36(c4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図279-36(c5)～(c6)に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図279-36(c5)に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図279-36(c6)に示すように、5個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチA演出に対応する3個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチA演出における大当りの期待度が示唆される。

【2209】

低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出から低ベース強リーチA演出に発展する場合には、図279-38(x1)～(x2)に示すように、プロローグ表示期間において味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まるまでは、保留数が残っていれば保留表示及びアクティブ表示が表示されており、その後のタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させる段階を経ることなく、図279-38(x3)～(x4)に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」と同時に期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトを表示し、その後、星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させた場合に、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが非表示となっ

てからすぐに期待度示唆表示を構成するオブジェクトが表示されることとなり、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示を混同してしまう虞がある。これに対し、図279-36に示す例では、プロローグ表示期間において期待度示唆表示が非表示となった後、タイトル表示期間において期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイ

10

20

30

40

50

トル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させるので、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【2210】

〔低ベース強リーチB演出について〕

図279-39は、低ベース強リーチB演出の実行時における画像表示装置5に表示される画像の推移を示す図であり、図279-40は、低ベース強リーチB演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【2211】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチBに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチAまたは低ベース弱スーパーリーチBを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出を実行し、低ベース強リーチB演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチBに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチB演出に発展させる。

10

【2212】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出から発展する場合に、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤で可動体32を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図279-39(d1)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤の背景から落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)に切り替わった後、可動体32を落下させ、その後可動体32を初期位置まで上昇させる。

20

【2213】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図279-39(d1')に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

30

【2214】

図279-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチB演出のタイトル文字「激震ロボバトル」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置5の表示領域にタイトル文字「激震ロボバトル」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「激震ロボバトル」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

40

【2215】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【2216】

落下演出から移行した低ベース強リーチB演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維

50

持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【2217】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチB演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチB演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【2218】

演出制御用CPU120は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

【2219】

図279-39（d1）～（d3）に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【2220】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

【2221】

低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間では、図279-39（d3）～（d4）に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「激震ロボバトル」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【2222】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【2223】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチB演出のタイトル表示期間では、まず、図279-39（d4）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの

10

20

30

40

50

状態を所定時間維持し、その間に、図 279-40 に示すように、スピーカ 8 L, 8 R からタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図 279-39 (d5) ~ (d6) に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図 279-40 に示すように、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチ B 演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される (図 279-47 及び図 279-48 参照)。

【2224】

演出制御用 CPU 120 は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチ B 演出のタイトル終了期間では、図 279-39 (d6) ~ (d7) に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図 279-40 に示すように、低ベース強リーチ B 演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチ B 演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する (図 279-47 及び図 279-48 参照)。また、図 279-40 に示すように、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチ A 演出や低ベース弱リーチ B 演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ 8 L, 8 R からセリフの音声も出力されない。

【2225】

演出制御用 CPU 120 は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチ B 演出の導入パートを開始させる。図 279-39 (d3) ~ (d8) に示すように、低ベース強リーチ B 演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景 (味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が左右の位置に表示される背景) とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチ B 演出の導入パート開始時の背景 (味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が町中で対峙する背景) に切り替わる。低ベース強リーチ B 演出の導入パートは、遊技者から見て奥側の位置で敵キャラクタ「ロボ」が正面を向き、遊技者から見て手前側の位置で味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて両者が対峙する動画のシーンから開始する。この際、遊技者から見て奥側に位置する敵キャラクタ「ロボ」も、遊技者から見て手前側に位置する味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」も、タイトル表示パートのタイトル表示期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」が表示されていた定位置と重なる位置に表示される。また、図 279-39 (d8) 及び図 279-40 に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「負けないわ!」の字幕が表示され、スピーカ 8 L, 8 R から字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

【2226】

このように低ベース強リーチ B 演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ 8 L, 8 R からタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ 8 L, 8 R からタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ 8 L, 8 R から導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。

【2227】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ B の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクタ「ロボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチ B 演出の演出結果として大当たりである旨 (大当たり遊技状態に制御される旨) の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄 (大) の組合せを表示させる。一方、変動パターン指

10

20

30

40

50

定コマンドにより低ベース強スーパーリーチBの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクタ「ロボ」とのバトルに敗北し、低ベース強リーチB演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【2228】

〔低ベース強リーチB演出の期待度示唆表示について〕

低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置5にタイトル文字「激震ロボバトル」とともに、タイトル文字「激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図279-39（d5）に示すように、5個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【2229】

低ベース強リーチB演出が実行される通常状態では、画像表示装置5に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【2230】

また、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で5個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチB演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【2231】

尚、低ベース強リーチB演出においてプロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

【2232】

また、低ベース強リーチB演出を実行する場合には、図279-39（d2）～（d3）に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景（中央から放射状に模様広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース強リーチB演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【2233】

低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、図279-39（d4）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に

表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図 279-39 (d5) ~ (d6) に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図 279-39 (d5) に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図 279-39 (d6) に示すように、5 個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチ B 演出に対応する 3.5 個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチ B 演出における大当たりの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【2234】

〔低ベース強リーチ C 演出について〕

低ベース強リーチ C 演出については、前述の低ベース強リーチ B 演出と共通する点が多いことから低ベース強リーチ C 演出についての図面は省略する。

【2235】

演出制御用 CPU 120 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ C に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチ A または低ベース弱スーパーリーチ B を経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース強リーチ C 演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ C に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチ C 演出に発展させる。

【2236】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 32 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体 32 を落下させ、その後可動体 32 を初期位置まで上昇させる。

【2237】

また、演出制御用 CPU 120 は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【2238】

低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置 5 の表示領域にタイトル文字「大激震ロボバトル」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「大激震ロボバトル」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【2239】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【2240】

落下演出から移行した低ベース強リーチC演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【2241】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチC演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチC演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【2242】

演出制御用CPU120は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

【2243】

落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチB演出の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【2244】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチC演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

【2245】

低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間では、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「大激震ロボバトル」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【2246】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、タイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【2247】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「大激震ロボバト

10

20

30

40

50

ル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチC演出のタイトル表示期間では、まず、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、スピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、タイトル文字「大激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「大激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。低ベース強リーチC演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図279-47及び図279-48参照）。

【2248】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチC演出のタイトル終了期間では、定位置に表示されているタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。低ベース強リーチC演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図279-47及び図279-48参照）。また、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。

【2249】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチC演出の導入パートを開始させる。低ベース強リーチC演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチC演出の導入パート開始時の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大口ボ」が町中で対峙する背景）に切り替わる。低ベース強リーチC演出の導入パートは、遊技者から見て奥側に敵キャラクタ「大口ボ」が正面を向き、遊技者から見て手前側に味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が背中を向けて両者が対峙する動画のシーンから開始する。この際、遊技者から見て奥側に位置する敵キャラクタ「大口ボ」も、遊技者から見て手前側に位置する味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」も、タイトル表示パートのタイトル表示期間においてタイトル文字「大激震ロボバトル」が表示されていた定位置と重なる位置に表示される。また、導入パートの開始後、味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大口ボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「絶対に負けないわ!」の字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

【2250】

このように低ベース強リーチC演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L, 8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。

【2251】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクタ「大口ボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチC演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が敵

10

20

30

40

50

キャラクタ「大ロボ」とのバトルに敗北し、低ベース強リーチC演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【2252】

〔低ベース強リーチC演出の期待度示唆表示について〕

低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置5にタイトル文字「大激震ロボバトル」とともに、タイトル文字「大激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、5個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

10

【2253】

低ベース強リーチC演出が実行される通常状態では、画像表示装置5に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

20

【2254】

また、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で5個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチC演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【2255】

尚、低ベース強リーチC演出においてプロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

30

【2256】

また、低ベース強リーチB演出を実行する場合には、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース強リーチC演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

40

【2257】

低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイトル文字「大激震ロボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色

50

彩は全て黒の状態に表示され、次いで、5個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチC演出に対応する4個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチC演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【2258】

〔低ベース最強リーチ演出について〕

図279-41は、低ベース最強リーチ演出の実行時における画像表示装置5に表示される画像の推移を示す図であり、図279-42は、低ベース最強リーチ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【2259】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチAまたは低ベース弱スーパーリーチBを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出を実行し、低ベース最強リーチ演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース最強リーチ演出に発展させる。

【2260】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出から発展する場合に、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤で可動体32を落下させる落下演出を実行した後、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図279-41(e1)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤の背景から落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)に切り替わった後、可動体32を落下させ、その後可動体32を初期位置まで上昇させる。

【2261】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図279-41(e1')に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【2262】

図279-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートは、画像表示装置5の表示領域に低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【2263】

演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。

【2264】

低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間では、図279-41(e3)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示は維持したまま、タイトル文字「6人で爆

10

20

30

40

50

チューを捕まえろ！」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示する。この際、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される。また、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」のうち表示領域に表示されている部分は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現する。その後、図279-41（e4）に示すように、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を徐々に縮小させ、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を定位置で静止させる。タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

10

【2265】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、拡大サイズで出現するタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現し、定位置に静止した状態において縮小サイズで表示されるタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【2266】

20

図279-41（e1）～（e4）に示すように、落下演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様広がる背景）が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ6人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズで定位置に静止した状態では、その背景として低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。また、落下演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持される。

30

【2267】

また、選択演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース最強リーチ演出のタイトル画像）が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ6人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、その背景として低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

40

【2268】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間では、まず、図279-41（e4

50

）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図279-42に示すように、スピーカ8L、8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図279-41(e5)～(e6)に示すように、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の下方にタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図279-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される(図279-47及び図279-48参照)。

【2269】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間では、図279-41(e6)～(e7)に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図279-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する(図279-47及び図279-48参照)。また、図279-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L、8Rからセリフの音声も出力されない。

【2270】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース最強リーチ演出の導入パートを開始させる。図279-41(e4)～(e8)に示すように、低ベース最強リーチ演出の導入パートの開始時の背景(街中で味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかける背景)は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景(味方キャラクタ6人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景)とは異なり、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部によりタイトル表示専用の背景が全て埋め尽くされてタイトル終了期間が終了した後、低ベース最強リーチ演出の導入パートの開始時の背景に切り替わる。低ベース最強リーチ演出の導入パートは、味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかける動画のシーンから開始する。また、図279-41(e8)及び図279-42に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかけるシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の字幕が表示され、スピーカ8L、8Rから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

【2271】

このように低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L、8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L、8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L、8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。

10

20

30

40

50

【2272】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

10

【2273】

〔低ベース最強リーチ演出の期待度示唆表示について〕

低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置5にタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」とともに、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図279-41（e6）に示すように、5個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

20

【2274】

低ベース最強リーチ演出が実行される通常状態では、画像表示装置5に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

30

【2275】

また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で5個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース最強リーチ演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【2276】

また、低ベース最強リーチ演出を実行する場合には、図279-41（e2）～（e4）に示すように、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、その後、全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなり、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示されたときには、タイトル開始期間の前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となっているため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

40

【2277】

50

低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、図279-41(e4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図279-41(e5)～(e6)に示すように、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図279-41(e5)に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図279-41(e6)に示すように、5個の星形オブジェクトのうち低ベース最強リーチ演出に対応する4.5個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース最強リーチ演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

10

【2278】

[タイトル表示パートの変形例について]

図279-43は、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。

【2279】

演出制御用CPU120は、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートに移行するとまず、図279-43(f1)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)等の表示を除き、表示領域全体を黒色表示するブラックアウト演出を実行する。ブラックアウト演出の実行前に保留表示及びアクティブ表示が表示されていた場合には、ブラックアウト演出の開始に伴い保留表示及びアクティブ表示が非表示となる。

20

【2280】

演出制御用CPU120は、ブラックアウト演出を所定時間継続した後、図279-43(f2)に示すように、表示領域全体の背景を黒色表示に維持した状態で、期待度示唆表示(図279-43(f2)では低ベース最強リーチ演出の期待度示唆表示)を表示させる。

【2281】

次いで、演出制御用CPU120は、表示領域全体の背景を黒色表示として期待度示唆表示を表示した状態を所定時間維持し、図279-43(f3)(f5)に示すように、該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字(図279-43(f3)(f5)では低ベース最強リーチ演出のタイトル文字)を期待度示唆表示よりも大きいサイズで定位置に表示させる。

30

【2282】

該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字はいずれも定位置に表示された状態では、タイトル文字の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。リーチ態様の左右の飾り図柄(小)としては、「1」～「9」の数字のいずれか(図中は「2」)が表示されることとなるが、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、定位置に表示された状態において該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

40

【2283】

また、タイトル文字は、白色の態様(図279-43(f3))または赤色の態様(図279-43(f5))のうちの一方の態様で表示される。タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、は前述したステップ131SGS609の可変表示中予告演出決定処理にて決定される。可変表示中予告演出決定処理では、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出、低ベース最強リーチ演出の実行を含む変動パターンが特定された場合に、大当りであるか否かに応じた確率で、タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定されるとともに、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に大当りとなる割合が、タイトル文字が白色の態様で表示された場合に大当りとなる割合よりも高くなる確率にてタイト

50

ル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定される。このため、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に、タイトル文字が白色の態様で表示された場合よりも大当りの期待度が高くなる。

【2284】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度示唆表示及び該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字を表示させた後、図279-43(f4)(f6)に示すように、期待度示唆表示及び該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字の表示を維持したまま、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートに対応する背景を表示させ、スピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。一方、タイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。また、タイトル表示パートにおいてタイトル文字は、ブラックアウト演出の開始後、タイトル文字が表示されるまでの時間よりも長い時間にわたり表示される(図279-47及び図279-48参照)。

【2285】

次いで、演出制御用CPU120は、タイトル終了期間に移行させる。尚、タイトル終了期間の制御は、上述した各スーパーリーチ演出と同様であるため、ここでの説明は省略する。

【2286】

このようにタイトル表示パートの変形例では、該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字が、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様が白色の態様であるか、赤色の態様であるかによって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル文字よりも先に表示させることで、まず期待度示唆に注目させることができる。

【2287】

また、図279-43(f2)に示すように、タイトル文字が白色の態様で表示される場合でも赤色の態様で表示される場合でも、スーパーリーチ演出の種類が同一であれば共通の態様で期待度示唆表示が行われる。このため、期待度示唆表示が表示された後のタイトル文字の態様が白色の態様であるか、赤色の態様であるか、に注目させることができる。

【2288】

〔高ベースリーチA～D演出について〕

図279-44は、高ベースリーチA～D演出の実行時における画像表示装置5に表示される画像の推移を示す図であり、図279-44は、高ベースリーチA～D演出の実行状況を示すタイミングチャートである。尚、高ベースリーチA～D演出は、登場する敵キャラクターの種類、タイトル名及び期待度示唆表示により示唆される期待度が異なること以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチA演出について説明し、高ベースリーチB～D演出の説明は省略する。

【2289】

演出制御用CPU120は、時短状態Aまたは確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチAに対応する変動パターンが指定された場合に、飾り図柄(大)の変動を開始し、図279-44(g2)に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄(大)を画像表示装置5における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L, 5Rに停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、高ベースリーチA演出のタイトル表示パートを開始する。

【2290】

図279-45に示すように、高ベースリーチA演出のタイトル表示パートは、画像表示装置5の表示領域に高ベースリーチA演出のタイトル文字「バトルリーチA」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「バトルリーチA」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文

10

20

30

40

50

字「バトルリーチA」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【2291】

演出制御用CPU120は、高ベースリーチA演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。

【2292】

高ベースリーチA演出のタイトル開始期間では、図279-44(g2)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示は維持したまま、タイトル文字「バトルリーチA」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示する。この際、タイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される。また、タイトル文字「バトルリーチA」のうち表示領域に表示されている部分は、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で出現する。その後、図279-44(g3)に示すように、タイトル文字「バトルリーチA」を徐々に縮小させ、タイトル文字「バトルリーチA」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「バトルリーチA」を定位置で静止させる。タイトル文字「バトルリーチA」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、タイトル文字「バトルリーチA」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

10

【2293】

リーチ態様の左右の飾り図柄(小)としては、「1」～「9」の数字のいずれか(図中は「2」)が表示されることとなるが、高ベースリーチA演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、拡大サイズで出現するタイトル文字「バトルリーチA」は、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で出現し、定位置に静止した状態において縮小サイズで表示されるタイトル文字「バトルリーチA」は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

20

【2294】

図279-44(g1)～(g3)に示すように、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた時短状態Aまたは確変状態における飾り図柄(大)の変動中の背景(夜空の背景)は、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、高ベースリーチA演出のタイトル表示専用の背景(味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」が左右の位置に表示される背景)に切り替わり、タイトル文字「バトルリーチA」が縮小サイズで定位置に静止した状態では、その背景として高ベースリーチA演出のタイトル表示専用の背景が表示される。また、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示は、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持される。

30

40

【2295】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチA」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。高ベースリーチA演出のタイトル表示期間では、まず、図279-44(g3)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「バトルリーチA」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図279-45に示すように、スピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図279-44(g4)～(g5)に示すように、タイトル文字「バトルリーチA」の下方にタイトル文字「バトルリーチA」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図279-45に示すように、高ベースリーチA演出のタイトル表示期間は、高ベースリーチA演出のタイト

50

ル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図279-47及び図279-48参照）。

【2296】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。高ベースリーチA演出のタイトル終了期間では、図279-44（g5）～（g6）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「バトルリーチA」を、タイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチA」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチA」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチA」を、タイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチA」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「バトルリーチA」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図279-45に示すように、高ベースリーチA演出のタイトル終了期間は、高ベースリーチA演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図279-47及び図279-48参照）。また、図279-45に示すように、高ベースリーチA演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L、8Rからセリフの音声も出力されない。

【2297】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、高ベースリーチA演出の導入パートを開始させる。図279-44（g3）～（g7）に示すように、高ベースリーチA演出の導入パートの開始時の背景（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」とが闘っている背景）は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、タイトル終了期間においてタイトル文字「バトルリーチA」の一部によりタイトル表示専用の背景が全て埋め尽くされてタイトル終了期間が終了した後、高ベースリーチA演出の導入パートの開始時の背景に切り替わる。高ベースリーチA演出の導入パートは、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」とが闘っている動画のシーンから開始する。また、図279-44（g7）及び図279-45に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」とが闘っているシーンに応じたセリフ「Fight!」の字幕が表示され、スピーカ8L、8Rから字幕で表示されたセリフの音声出力される。

【2298】

このように高ベースリーチA演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L、8Rからタイトルを読み上げる音声出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L、8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L、8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

【2299】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチAの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」との闘いに勝利し、高ベースリーチA演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドによ

り高ベーススーパーリーチ A の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」に敗北し、高ベースリーチ A 演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【2300】

〔高ベースリーチ A ～ D 演出の期待度示唆表示について〕

高ベースリーチ A ～ D 演出の期待度示唆表示は、期待度示唆表示により示唆される期待度が異なる以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチ A 演出の期待度示唆表示について説明し、高ベースリーチ B ～ D 演出の期待度示唆表示の説明は省略する。

10

【2301】

高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置 5 にタイトル文字「バトルリーチ A」とともに、タイトル文字「バトルリーチ A」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 279-44（g5）に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【2302】

高ベースリーチ A 演出が実行される時短状態 A または確変状態では、画像表示装置 5 に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

20

【2303】

また、時短状態 A または確変状態では第 1 始動入賞口に遊技球が進入することはほぼないため、第 2 特図の保留数が最大（4 つ）でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されている状況において高ベースリーチ A 演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

30

【2304】

また、高ベースリーチ A 演出を実行する場合には、図 279-44（g1）～（g3）に示すように、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、その後、全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなり、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示専用の背景が表示されたときには、タイトル開始期間の前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となっているため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、高ベースリーチ A 演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

40

50

【2305】

高ベースリーチA演出のタイトル表示パートでは、図279-44(g3)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「バトルリーチA」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図279-44(g4)～(g5)に示すように、タイトル文字「バトルリーチA」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図279-44(g4)に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図279-44(g5)に示すように、5個の星形オブジェクトのうち高ベースリーチA演出に対応する3個(高ベースリーチB演出は3.5個、高ベースリーチC演出は4個、高ベースリーチD演出は4.5個)の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、高ベースリーチA演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

10

【2306】

〔タイトル文字の表示位置について〕

図279-46は、画像表示装置5の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。

【2307】

図279-46(A)(B)に示すように、画像表示装置5は、長方形状の表示領域5Lを有するものであるが、その前面に遊技盤2が配置されるため、画像表示装置5の表示領域5Lにおける視認領域は、遊技盤2に形成された開口部24から視認可能となる領域、すなわち遊技盤2を構成する部材によって被覆されない領域となる。

20

【2308】

前述のように演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間においてタイトル文字「爆チューを捕まえろ!」を定位置に表示させるものである。この際、タイトル文字「爆チューを捕まえろ!」が表示される定位置は、図279-46(A)に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえろ!」が、画像表示装置5の表示領域5Lの対角線同士の交点と重なる位置となり、図279-46(B)に示すように、画像表示装置5の視認領域内において遊技盤2の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域5Sの対角線同士の交点と重なる位置となっている。

30

【2309】

また、同様に低ベース弱リーチB演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」、低ベース強リーチA演出のタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」、低ベース強リーチB演出のタイトル文字「激震ロボバトル」、低ベース強リーチC演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」、高ベースリーチA演出のタイトル文字「バトルリーチA」、高ベースリーチB演出のタイトル文字「バトルリーチB」、高ベースリーチC演出のタイトル文字「バトルリーチC」、高ベースリーチD演出のタイトル文字「バトルリーチD」、のいずれのタイトル文字についても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置は、図279-46(A)に示すように、タイトル文字が、画像表示装置5の表示領域5Lの対角線同士の交点と重なる位置となり、図279-46(B)に示すように、画像表示装置5の視認領域内において遊技盤2の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域5Sの対角線同士の交点と重なる位置となっている。

40

【2310】

遊技機は、開発段階において設計変更が行われることが多々あり、遊技盤2のデザインの変更により遊技盤2を構成する部材によって画像表示装置5の表示領域5Lが被覆される領域が変化して表示領域5Lのうちの視認領域が変更されることがある。また、遊技店に設置された遊技機を引き取り、改修して再度販売することがあり、このような場合にも遊技盤2のデザインの変更により遊技盤2を構成する部材によって画像表示装置5の表示領域5Lが被覆される領域が変化して表示領域5Lのうちの視認領域が変更されることが

50

ある。このような場合に、画像表示装置 5 の表示領域 5 L を基準としてスーパーリーチ演出におけるタイトル文字の配置を決定していると、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまう虞がある。

【2311】

これに対して本実施例では、いずれのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置が、タイトル文字が画像表示装置 5 の表示領域 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、かつ画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長形状の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっており、タイトル表示期間において定位置に表示されるタイトル文字が、表示領域 5 L の対角線同士の交点視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点の双方と重なる位置に表示されるため、設計変更や遊技機を再利用する際に遊技盤 2 のデザインが変更された場合にも、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまうことを防止できる。

10

【2312】

[スーパーリーチ演出の演出時間について]

図 279-47 は、各スーパーリーチ演出の演出時間を示す図であり、図 279-48 は、各スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係の一形態を示す図である。

【2313】

図 279-47 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出の全体の演出時間（タイトル表示パートが開始してから導入パートが終了するまでの時間）は $T1-1$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt1$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt1a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt1b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt1c$ である。

20

【2314】

低ベース弱リーチ B 演出の全体の演出時間は $T1-2$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt1$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt1a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt1b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt1c$ である。

【2315】

尚、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出は、全体の演出時間は異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。

30

【2316】

図 279-47 に示すように、低ベース強リーチ A 演出の全体の演出時間は $T2-1$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt2a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt2b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt2c$ である。

【2317】

低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間は $T2-2$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt2a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt2b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt2c$ である。

40

【2318】

低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間は $T2-3$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt2a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt2b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt2c$ である。

【2319】

尚、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出は、全体の演出時間はそれぞれ異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。

【2320】

50

低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間はT 3であり、タイトル表示パートの演出時間はT t 3であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はT t 3 aであり、タイトル表示期間の演出時間はT t 3 bであり、タイトル終了期間の演出時間はT t 3 cである。

【2 3 2 1】

高ベースリーチ演出A～Dの全体の演出時間はいずれもT 4であり、タイトル表示パートの演出時間はいずれもT t 4であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はいずれもT t 4 aであり、タイトル表示期間の演出時間はいずれもT t 4 bであり、タイトル終了期間の演出時間はいずれもT t 4 cである。

【2 3 2 2】

本形態において低ベース中（通常状態）のスーパーリーチ演出の全体の演出時間を比較すると、図2 7 9－4 8（A）に示すように、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の全体の演出時間（T 2－1、T 2－2、T 2－3）は、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出の全体の演出時間（T 1－1、T 1－2）よりも長く、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチ演出B、低ベース弱リーチC演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間（T 3）は、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の全体の演出時間（T 2－1、T 2－2、T 2－3）よりも長く設定されている。

【2 3 2 3】

また、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のうち低ベース弱リーチA演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度の高い低ベース弱リーチB演出の全体の演出時間（T 1－2）は、低ベース弱リーチA演出の全体の演出時間（T 1－1）よりも長く設定されている。また、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のうち低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチ演出Bよりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチC演出の全体の演出時間（T 2－3）は、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出の全体の演出時間（T 2－1、T 2－2）よりも長く、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出のうち低ベース強リーチA演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチB演出の全体の演出時間（T 2－2）は、低ベース強リーチA演出の全体の演出時間（T 2－1）よりも長く設定されている。

【2 3 2 4】

本形態においてタイトル表示パートにおけるタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の演出時間を比較すると、図2 7 9－4 8（B）に示すように、いずれのスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）においても、タイトル表示期間の演出時間（T t 1 b／T t 2 b／T t 3 b／T t 4 b）は、タイトル開始期間の演出時間（T t 1 a／T t 2 a／T t 3 a／T t 4 a）及びタイトル終了期間の演出時間（T t 1 c／T t 2 c／T t 3 c／T t 4 c）よりも長く、タイトル開始期間の演出時間（T t 1 a／T t 2 a／T t 3 a／T t 4 a）は、タイトル終了期間の演出時間（T t 1 c／T t 2 c／T t 3 c／T t 4 c）よりも長く設定されている。

【2 3 2 5】

本形態においてスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの演出時間を比較すると、図2 7 9－4 8（C）に示すように、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートの演出時間（T t 2）は、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートの演出時間（T t 1）よりも長く、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチ演出B、低ベース弱リーチC演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間（T t 3）は、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートの演出時間（T t 2）よりも長く設定されている。また、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートの演出時間（T t 4）は、低ベース弱リーチA、B演出、低

10

20

30

40

50

ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間（T t 1、T t 2、T t 3）よりも短く設定されている。

【2326】

本形態において低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチ A～D 演出におけるタイトル開始期間及びタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図 279-48（D）に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル開始期間の演出時間（T t 3 a）は、高ベースリーチ A～D 演出におけるタイトル開始期間の演出時間（T t 4 a）よりも長く設定されており、図 279-48（E）に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の演出時間（T t 3 b）は、高ベースリーチ A～D 演出におけるタイトル表示期間の演出時間（T t 4 b）よりも長く設定されている。

10

【2327】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル開始期間の演出時間を比較すると、図 279-48（F）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル開始期間の演出時間（T t 2 a）は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル開始期間の演出時間（T t 1 a）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間の演出時間（T t 3 a）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル開始期間の演出時間（T t 2 a）よりも長く設定されている。

20

【2328】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図 279-48（G）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示期間の演出時間（T t 2 b）は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示期間の演出時間（T t 1 b）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間の演出時間（T t 3 b）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示期間の演出時間（T t 2 b）よりも長く設定されている。

30

【2329】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル終了期間の演出時間を比較すると、図 279-48（H）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル終了期間の演出時間（T t 2 c）は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル終了期間の演出時間（T t 1 c）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間の演出時間（T t 3 c）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル終了期間の演出時間（T t 2 c）よりも長く設定されている。

40

【2330】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示期間（タイトル表示パートにおいて後述するプロログ期間を含まない期間であり、タイトル開始期間、タイトル表示期間及びタイトル終了期間を合わせた期間）の演出時間を比較すると、図 279-48（I）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベー

50

ス強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の文字表示期間の演出時間（T t 2 d）は、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出の文字表示期間の演出時間（T t 1 d）よりも長く、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチ演出B、低ベース弱リーチC演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出の文字表示期間の演出時間（T t 3 d）は、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の文字表示期間の演出時間（T t 2 d）よりも長く設定されている。

【2331】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル開始期間とタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図279-48（J）（K）に示すように、低ベース（通常状態）中のいずれのスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出）においても、タイトル表示期間の演出時間（T t 1 b / T t 2 b / T t 3 b）は、タイトル開始期間の演出時間（T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a）よりも長く、タイトル開始期間の演出時間（T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a）は、タイトル終了期間の演出時間（T t 1 c / T t 2 c / T t 3 c）よりも長く設定されている。

【2332】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出）と高ベース（時短状態A及び確変状態）中のスーパーリーチ演出（高ベースリーチA～D演出）の全体の演出時間を比較すると、図279-48（L）に示すように、高ベース（時短状態A及び確変状態）中のスーパーリーチ演出（高ベースリーチA～D演出）の全体の演出時間（T 4）は、低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出）の全体の演出時間（T 1-1、T 1-2、T 2-1、T 2-3、T 3）よりも短く設定されている。

【2333】

〔スーパーリーチ演出のタイトル文字について〕

図279-49は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字と飾り図柄との関係の一形態を示す図である。

【2334】

図279-49（A）に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル文字は「爆チューを捕まえろ！」であり、タイトルの文字数は10文字であり、タイトル文字のフォントサイズ（1文字あたりの標準サイズ）はF Jであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズ（全てのタイトル文字を含む領域のサイズ）はE J Aである。

【2335】

低ベース弱リーチB演出のタイトル文字は「ビリビリホッケー対決」であり、タイトルの文字数は10文字であり、タイトル文字のフォントサイズはF Jであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはE J Bである。

【2336】

低ベース強リーチA演出のタイトル文字は「2人で爆チューを捕まえろ！」であり、タイトルの文字数は13文字であり、タイトル文字のフォントサイズはF Kであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはE K Aである。

【2337】

低ベース強リーチB演出のタイトル文字は「激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は7文字であり、タイトル文字のフォントサイズはF Kであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはE K Bである。

【2338】

低ベース強リーチC演出のタイトル文字は「大激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は8文字であり、タイトル文字のフォントサイズはF Kであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはE K Cである。

【2339】

低ベース最強リーチ演出のタイトル文字は「6人で爆チューを捕まえる！」であり、タイトルの文字数は13文字であり、タイトル文字のフォントサイズはFSKであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはESKである。

【2340】

また、図279-49(A)に示すように、スーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄(大)のフォントサイズはKDであり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄(小)のフォントサイズはKSである。

【2341】

本形態においてタイトル文字のフォントサイズを比較すると、図279-49(B)に示すように、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字のフォントサイズFKは、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル文字のフォントサイズFJよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【2342】

また、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチ演出B、低ベース弱リーチC演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズFSKは、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字のフォントサイズFKよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【2343】

また、図279-49(B)に示すように、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル文字のフォントサイズFJ、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字のフォントサイズFK、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズFSKは、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄(大)のフォントサイズKDよりも小さいフォントサイズであり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄(小)のフォントサイズKSよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄(大)が取りうる文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズよりも小さいサイズであり、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄(小)が取りうる文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【2344】

本形態においてタイトル文字の表示領域サイズを比較すると、図279-49(C)に示すように、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字の表示領域サイズEKA、EKB、EKCは、低ベース弱リーチA演出、低ベース

10

20

30

40

50

弱リーチ B 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E J A、E J B よりも大きく、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字の表示領域サイズ E S K は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E K A、E K B、E K C よりも大きい。

【2345】

〔期待度示唆表示について〕

図 279-50 は、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示の実行状況を示す図である。

【2346】

タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 279-50 (A) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【2347】

演出制御用 CPU 120 は、期待度示唆表示を行う場合に、図 279-50 (A) に示すように、まず 5 個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」を表示させた後、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させる。また、演出制御用 CPU 120 は、星形オブジェクトを黒色から金色に変化させる場合に、該当する星形オブジェクトの強調表示を行った後、金色の通常表示に変化させる。

【2348】

この際、演出制御用 CPU 120 は、図 279-50 (B) に示すように、色彩を変化させる星形オブジェクトを拡大表示させるとともに中央から周囲に向けて輝くように色彩を白色に変化させ、輪郭が消えるまで拡大したオブジェクト全体を白色に変化させた後、全体またはその半分が金色に変化した星形オブジェクトを表示させる。特に、2 つ目から 3 つめの星形オブジェクトについては、拡大表示させた星形オブジェクトの一部が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」の一部と重なるサイズまで拡大させる。また、演出制御用 CPU 120 は、黒色の星形オブジェクトから星形オブジェクト全体を金色に変化させる場合にも、星形オブジェクト半分以上を金色に変化させる場合にも、共通の態様で強調表示を行う。

【2349】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 279-50 (A) に示すように、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合に、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了して通常表示となる前のタイミング (t1) で 1 つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させる。一方、演出制御用 CPU 120 は、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了するタイミング (t2) までは、2 つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させず、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了したタイミング (t2) で 2 つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させる。すなわち隣り合う 2 つの星形オブジェクトは強調表示されるタイミングが重なるが、3 つの星形オブジェクトが同時に重なって強調表示されないようになっている。

【2350】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 279-50 (A) に示すように、星形オブジェクトの強調表示を開始するタイミングで、期待度示唆音がスピーカ 8 L、8 R から出力させるとともに、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合には、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音の出力を、次の星形オブジェクトの強調表示を開始する前に終了させ、次の星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音と重なって出力されないようになっている。

10

20

30

40

50

【2351】

〔選択演出について〕

図279-51は、選択演出の実行状況を示す図である。選択演出は、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出を経ることなく直接低ベース強リーチA～C演出または低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、いずれの種類のスーパーリーチ演出が実行されるかが特定される演出である。

【2352】

演出制御用CPU120は、選択演出が実行される場合に、図279-51(h1)に示すように、ノーマルリーチ演出を実行した後、図279-51(h2)に示すように、画像表示装置5の表示領域内にウィンドウを表示させ、そのウィンドウ内に選択演出のタイトルが表示させる。選択演出のタイトルでは、「リーチを格上げしろ！」というメッセージが表示され、選択演出が実行されることが示唆される。

10

【2353】

次いで、演出制御用CPU120は、図279-51(h2)～(h8)に示すように、ウィンドウ内にスーパーリーチ演出のタイトル画像と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とプッシュボタン31Bの連続操作を促す操作促進文字「連打！」とからなる操作促進画像と、を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル画像は、それぞれのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル表示期間の表示内容と同じ内容の画像であり、低ベース強リーチ演出A～C、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像では、期待度示唆表示も表示される。

20

【2354】

演出制御用CPU120は、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像として、大当たり期待度は0であり、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチA演出のタイトル画像を最初に表示させ、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン31Bの操作が検出される毎に、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となるまで次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替える。

【2355】

図279-51(h2)～(h8)に示すように、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像は、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチA演出のタイトル画像の後、低ベース弱リーチA演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度が高い低ベース弱リーチB演出のタイトル画像、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチA演出のタイトル画像、低ベース強リーチA演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチB演出のタイトル画像、低ベース強リーチB演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチC演出のタイトル画像、低ベース強リーチC演出よりも大当たり期待度が高い低ベース最強リーチ演出のタイトル画像の順番で切り替わる。

30

【2356】

そして、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となった場合に、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン31Bの操作が検出されることで、図279-51(h9)に示すように、操作促進画像が消えてスーパーリーチ演出のタイトル画像のみがウィンドウ内に表示される確定画像を表示させ、表示されたタイトル画像のスーパーリーチ演出が実行される旨を報知し、その後、当該スーパーリーチ演出のタイトル表示パートに移行させる。

40

【2357】

図279-52に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル画像から低ベース弱リーチB演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は3回、低ベース弱リーチB演出のタイトル画像から低ベース強リーチA演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は4回、低ベース強リーチA演出のタイトル画像から

50

低ベース強リーチB演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は8回、低ベース強リーチB演出のタイトル画像から低ベース強リーチC演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は10回、低ベース強リーチC演出のタイトル画像から低ベース最強リーチ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は15回であり、切り替わるタイトル画像のスーパーリーチ演出の他のスーパーリーチ演出への発展期態度または大当り期待度が上がるほど、次のタイトル画像に切り替わるのに必要なプッシュボタン31Bの操作回数が増加し、多くの回数プッシュボタン31Bの操作が必要となる。

【2358】

また、図279-52に示すように、選択演出が実行された場合には、低ベース弱リーチA、B演出が実行されることはなく、必ず低ベース強リーチA演出以上の大当り期待度のスーパーリーチ演出が実行されることが確定し、低ベース強リーチA演出が実行される割合は約32.18%、低ベース強リーチB演出が実行される割合は約30.16%、低ベース強リーチC演出が実行される割合は約30.30%、低ベース最強リーチ演出が実行される割合は約7.36%となっている。

【2359】

また、演出制御用CPU120は、選択演出において低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像において、タイトル表示パートと同様に期待度示唆表示も表示させることとなるが、タイトル表示パートにおける期待度示唆表示では、5個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させるのに対し、選択演出において表示される期待度示唆表示では、5個の星形オブジェクトのうち該当するスーパーリーチ演出の期待度を示す数の星形オブジェクトが当初から金色の状態に表示させるようになっている。

【2360】

選択演出において表示されているスーパーリーチ演出のタイトル画像から次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間は、スーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数にプッシュボタン31Bの1回の操作に要する時間を乗算した時間である。プッシュボタン31Bの1回の操作に要する時間は約80msであり、低ベース弱リーチA演出のタイトル画像から低ベース弱リーチB演出のタイトル画像に切り替わる場合にはプッシュボタン31Bを3回操作する必要がある、その際の最低限要する時間は約240msとなる。

【2361】

一方、タイトル表示パートの期待度示唆表示において星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間、すなわち示唆される期待度が1段階変化する時間は約300msであり、低ベース弱リーチA演出のタイトル画像から低ベース弱リーチB演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間よりも長く設定されている。このため、演出制御用CPU120は、選択演出において、タイトル表示パートの期待度示唆表示において示唆される期待度が1段階変化する時間よりも短い時間で低ベース弱リーチA演出のタイトル画像を低ベース弱リーチB演出のタイトル画像に切り替えることが可能となる。

【2362】

〔可変表示中に実行可能な演出について〕

図279-53は、可変表示中に実行可能な演出を示す図である。可変表示中に実行可能な演出は、図279-53に示すように、説明文表示演出、タイトル色変化演出、操作促進演出A～Dを含む。

【2363】

説明文表示演出は、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において実行可能な演出であり、大当りの期待度が高い旨を示唆する説明文を表示させる演出である。

【2364】

10

20

30

40

50

タイトル色変化演出は、低ベース弱リーチA演出、B演出のタイトル表示パートにおけるタイトル表示期間において実行可能な演出であり、タイトル文字の色彩を当初の白色から赤色または金色に変化させる演出である。

【2365】

操作促進演出Aは、ノーマルリーチ演出において実行可能な演出であり、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン31Bの操作に応じて低ベース弱リーチA演出、B演出に発展するか否かを報知する演出である。尚、操作促進演出Aにおいては、プッシュボタン31Bの操作に応じて低ベース弱リーチA演出、B演出だけでなく、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成としても良い。

10

【2366】

操作促進演出Bは、低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン31Bの操作に応じて低ベース強リーチA～C演出のいずれかに発展するか否かを報知する演出である。尚、低ベース弱リーチA、B演出において演出結果として大当たりとなる旨が報知される構成においては、操作促進演出Bにおいてプッシュボタン31Bの操作に応じて大当たりか否かの演出結果が報知される構成としても良い。

【2367】

操作促進演出Cは、低ベース強リーチA～C演出、最強リーチ演出における導入パートの中盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン31Bの操作に応じて複数種類のカットイン画像のうちいずれかのカットイン画像を表示させる演出である。

20

【2368】

操作促進演出Dは、低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン31Bの操作に応じて大当たりか否かの演出結果を報知する演出である。

【2369】

演出制御用CPU120は、可変表示中に説明文表示演出を実行するか否か、タイトル色変化演出を実行するか否か及びいずれの色に変化させるか、操作促進演出Aを実行するか否か、操作促進演出Bにおいて操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるか、操作促進演出Cを実行させるか否か及びカットイン画像（A）またはカットイン画像（B）のいずれを表示させるか、操作促進演出Dにおいて操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかについて、可変表示開始設定処理の予告演出決定処理において決定する。

30

【2370】

図279-54（A）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチA～C演出が実行される変動パターンが特定された場合に、説明文表示演出を実行するか否かが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には80%の割合で非実行が決定され、20%の割合で実行が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には20%の割合で非実行が決定され、80%の割合で実行が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で説明文表示演出の実行が決定されるため、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおけるプロログ表示期間において説明文表示演出が実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

40

【2371】

尚、本実施例では、説明文表示演出がタイトル表示パートにおけるプロログ表示期間において実行される構成であり、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにお

50

いて説明文表示演出の実行の有無に関わらず、低ベース強リーチ A～C 演出の実行時間及びタイトル表示パートの実行時間が変わらない構成であるが、低ベース強リーチ A～C 演出が実行される変動パターンとして、第 1 変動パターンと、第 1 変動パターンよりも変動時間を長く設定した第 2 変動パターンと、を備え、第 1 変動パターンが指定された場合には、説明文表示演出を実行せず、第 2 変動パターンが指定された場合に、第 1 変動パターンよりも長く設定された変動時間を用いて説明文表示演出を実行する構成としても良い。このような構成では、予告演出決定処理において説明文表示演出を実行するか否かが決定されるのではなく、第 1 変動パターンが指定されたか、第 2 変動パターンが指定されたか、により説明文表示演出を実行するか否かが決定される。この際、説明文表示演出が実行された場合に、説明分演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなるように第 1 変動パターン、第 2 変動パターンを決定することで、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートにおいて説明文表示演出が実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

【2372】

図 279-54 (B) に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース弱リーチ A、B 演出が実行される変動パターンが特定された場合に、タイトル色変化演出を実行するか否か、またタイトル色変化演出を実行する場合にいずれの色に変化させるか、が決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 80 % の割合で非実行 (白) が決定され、20 % の割合で実行 (赤) が決定され、実行 (金) は決定されない。また、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には 20 % の割合で非実行 (白) が決定され、75 % の割合で実行 (赤) が決定され、5 % の割合で実行 (金) が決定される。このように、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定されたため、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性が高い旨が示唆される。また、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合のみ実行 (金) が決定されるので、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展することが確定する。

【2373】

尚、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含む構成においては、大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定され、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで大当たりの可能性が高い旨が示唆されるようにしても良い。また、このような構成においては、大当たりとなる変動パターンが特定された場合のみ実行 (金) が決定され、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで大当たりが確定するようにしても良い。

【2374】

図 279-54 (C) に示すように、予告演出決定処理においては、ノーマルリーチ演出からははずれとなる変動パターン、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチ A、B 演出に発展する変動パターンが特定された場合に、操作促進演出 A を実行するか否かが決定される。この際、はずれとなる変動パターンが特定された場合には 50 % の割合で非実行が決定され、50 % の割合で実行が決定される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出に発展する変動パターンが特定された場合には 100 % の割合で実行が決定される。このように、低ベース弱リーチ A、B 演出に発展する変動パターンが特定された場合に必ず実行が決定され、はずれとなる変動パターンが特定された場合にも実行が決定されることがあるため、ノーマルリーチ演出において操作促進演出 A が実行されることで低ベース弱リーチ A

、B演出に発展する可能性が示唆される。

【2375】

図279-54(D)に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果がはずれとなる変動パターン、低ベース弱リーチA、B演出から低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合に、操作促進画像(小)または操作促進画像(大)のいずれを表示させるかが決定される。この際、はずれとなる変動パターンが特定された場合には90%の割合で操作促進画像(小)が決定され、10%の割合で操作促進画像(大)が決定される。また、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には10%の割合で操作促進画像(小)が決定され、90%の割合で操作促進画像(大)が決定される。このように、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進画像(小)及び操作促進画像(大)のうち操作促進画像(大)が決定されるため、低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの終盤における操作促進演出Bにおいて操作促進画像(大)が表示された場合に、操作促進画像(小)が表示された場合よりも低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性が高い旨が示唆される。

【2376】

図279-54(E)に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、操作促進演出Cを実行するか否か、操作促進演出Cを実行する場合にカットイン画像(A)またはカットイン画像(B)のいずれを表示させるかが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には50%の割合で非実行が決定され、30%の割合で実行(カットイン画像(A))が決定され、20%の割合で実行(カットイン画像(B))が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には5%の割合で非実行が決定され、30%の割合で実行(カットイン画像(A))が決定され、65%の割合で実行(カットイン画像(B))が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進演出Cの実行が決定されるため、低ベース強リーチA～C演出における導入パートの終盤で操作促進演出Cが実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でカットイン画像(A)及びカットイン画像(B)のうちカットイン画像(B)が表示されるため、低ベース強リーチA～C演出における導入パートの終盤で操作促進演出Cが実行され、カットイン画像(B)が表示された場合にカットイン画像(A)が表示された場合よりも大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

【2377】

図279-54(F)に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、操作促進画像(小)または操作促進画像(大)のいずれを表示させるかが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には90%の割合で操作促進画像(小)が決定され、10%の割合で操作促進画像(大)が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には10%の割合で操作促進画像(小)が決定され、90%の割合で操作促進画像(大)が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進画像(小)及び操作促進画像(大)のうち操作促進画像(大)が決定されるため、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出における導入パートの終盤における操作促進演出Dにおいて操作促進画像(大)が表示された場合に、操作促進画像(小)が表示された場合よりも大当たりとなる可能性が高い旨が示唆される。

【2378】

〔説明文表示演出について〕

図 279-55 は、説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図であり、図 279-56 は、説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。

〔2379〕

演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートのプロローグ表示期間において、図 279-55 (A)～(I) に示すように、味方キャラクター「夢夢」を表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、プロローグ表示期間において説明文表示演出を行う場合には、味方キャラクター「夢夢」が拡大表示する背景よりも手前側のレイヤーに、説明文を構成する説明文字「驚き!」「桃の木」「大ラッキー!」を順番に表示させる。この際、演出制御用 CPU 120 は、まず図 279-55 (A) に示すように、説明文字「驚き!」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ (図 279-56 (t1))、図 279-55 (B) に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ (図 279-56 (t2))、その後、図 279-55 (C) に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる (図 279-56 (t3))。

〔2380〕

次いで、演出制御用 CPU 120 は、図 279-55 (D) に示すように、説明文字「桃の木」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ (図 279-56 (t4))、図 279-55 (E) に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ (図 279-56 (t5))、その後、図 279-55 (F) に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる (図 279-56 (t6))。

〔2381〕

次いで、演出制御用 CPU 120 は、図 279-55 (G) に示すように、説明文字「大ラッキー!」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ (図 279-56 (t7))、図 279-55 (H) に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ (図 279-56 (t8))、その後、図 279-55 (I) に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる (図 279-56 (t9))。

〔2382〕

〔タイトル色変化演出について〕

図 279-57 は、タイトル色変化演出の実行状況を示す図であり、図 279-58 は、タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。

〔2383〕

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、白色のタイトル文字を赤色または金色に変化させるタイトル色変化演出を実行可能である。

〔2384〕

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、タイトル開始期間において白色のタイトル文字の一部が表示領域の左側から出現させ、定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。その後、演出制御用 CPU 120 は、タイトル表示期間において図 279-57 (A) に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態で表示させる。そして、演出制御用 CPU 120 は、タイトル色変化演出の実行が決定されていない場合に、タイトル表示期間の開始から t1 の時間が経過した後、特定音をスピーカ 8L、8R から出力させるとともに、図 279-57 (B) (C) に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態を維持し、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている白色のタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。

【2385】

一方、演出制御用CPU120は、タイトル色変化演出の実行が決定されている場合に、タイトル表示期間の開始から t_1 の時間が経過した後、特定音をスピーカ8L、8Rから出力させるとともに、図279-57(D)に示すように、定位置に表示されているタイトル文字が光るように見える態様に変化させ、 t_2 の時間が経過した後、赤色への変化が決定されている場合には、図279-57(E)に示すように、タイトル文字を赤色に変化させ、金色への変化が決定されている場合には、図279-57(F)に示すように、タイトル文字を金色に変化させ、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている変化後の色彩を維持したままタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。タイトル文字が光るように見える態様から赤色または金色に変化させる場合には、タイトル文字の光が晴れたときにタイトル文字から赤色または金色に変化している。

10

【2386】

図279-58(A)(B)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートのタイトル開始期間の演出時間 T_1 は500ms、タイトル表示期間の演出時間 T_2 は2200ms、タイトル終了期間の演出時間 T_3 は300msに設定されており、タイトル表示期間のうちタイトル表示期間が開始してからタイトル文字が光るように見える態様に変化するまでの時間 t_1 は800ms、タイトル文字が光るように見える態様に変化した後、タイトル文字が赤色または金色に変化するまでの時間 t_2 は200ms、タイトル文字が赤色または金色に変化した後、タイトル表示期間が終了するまでの時間 t_3 は1200msに設定されている。

20

【2387】

このため、図279-58(C)に示すように、タイトル文字の色彩が白色から赤色または金色に変化する場合に、タイトル表示期間においてタイトル文字が白色の態様で表示される時間(t_1)よりも、タイトル表示期間においてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間(t_3)の方が長くなり、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が白色の態様で表示される時間($T_1 + t_1$)よりも、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間($t_3 + T_3$)の方が長くなる。

【2388】

〔操作促進演出Aについて〕

図279-59は、操作促進演出Aの実行状況を示す図である。

【2389】

演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ演出において、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Aを実行可能である。

【2390】

演出制御用CPU120は、操作促進演出Aの実行が決定されている場合に、図279-59(A)(B)に示すように、飾り図柄(大)がリーチ態様となるノーマルリーチ演出の実行中に、プッシュボタン31Bを模したボタン画像(小)とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(小)「押せ!」とからなる操作促進画像(小)を表示させる。

40

【2391】

ボタン画像(小)には、プッシュボタン31Bの操作が有効な有効期間の残り時間を示す残り時間メータが形成されており、演出制御用CPU120は、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンの場合に、図279-59(C)に示すように、表示領域全体を白色に表示させるホワイトアウト演出を実行し、その後、図279-59(D)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出を実行する。

【2392】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図279-59(E)に示すように、操作促進画像(小)を消去させて、飾り図柄(大)をはずれ態様

50

で停止させる。

【2393】

〔操作促進演出Bについて〕

図279-60は、操作促進演出Bの実行状況を示す図である。

【2394】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出では、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Bを実行可能である。

【2395】

演出制御用CPU120は、操作促進演出Bの実行が決定されており、操作促進画像（小）を表示させる旨が決定されている場合に、図279-60（A）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像（小）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

10

【2396】

また、演出制御用CPU120は、操作促進演出Bの実行が決定されており、操作促進画像（大）を表示させる旨が決定されている場合に、図279-60（B）（C）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模した画像であり、ボタン画像（小）よりもサイズの大きいボタン画像（大）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用CPU120は、図279-60（B）に示すように、操作促進画像（小）を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像（大）を表示させるとともにこれら複数のボタン画像（大）が1つのボタン画像（大）にまとまる促進導入演出を行った後、ボタン画像（大）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。

20

【2397】

ボタン画像（小）にもボタン画像（大）にも、残り時間メータが形成されており、演出制御用CPU120は、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出に発展する変動パターンの場合に、図279-60（D）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、可動体32を落下させる落下演出を実行し、その後、図279-60（E）に示すように、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出を実行する。

30

【2398】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図279-60（F）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図279-60（G）に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

【2399】

〔操作促進演出Cについて〕

図279-61は、操作促進演出Cの実行状況を示す図である。

40

【2400】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの中盤においてプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Cを実行可能である。

【2401】

演出制御用CPU120は、操作促進演出Cの実行が決定されている場合に、図279-61（A）（B）に示すように、導入パートの中盤においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像（小）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【2402】

50

演出制御用CPU120は、カットイン画像（A）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されると、図279-61（C）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクタ「ナナ」が表示されるカットイン画像（A）を表示させた後、図279-61（F）に示すように、導入パートの続きを実行する。

【2403】

また、演出制御用CPU120は、カットイン画像（B）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されると、図279-61（D）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクタ「ジャム」が表示されるカットイン画像（B）を表示させた後、図279-61（F）に示すように、導入パートの続きを実行する。

10

【2404】

また、演出制御用CPU120は、カットイン画像（A）を表示させる旨が決定されている場合にも、カットイン画像（B）を表示させる旨が決定されている場合にも、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されない場合に、図279-61（E）に示すように、導入パートの中盤の演出を継続したまま操作促進画像（小）を消去させて、図279-61（F）に示すように、導入パートの続きを実行する。

【2405】

〔操作促進演出Dについて〕

図279-62は、操作促進演出Dの実行状況を示す図である。

20

【2406】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Dを実行可能である。

【2407】

演出制御用CPU120は、操作促進画像（小）を表示させる旨が決定されている場合に、図279-62（A）（B）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像（小）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【2408】

また、演出制御用CPU120は、操作促進画像（大）を表示させる旨が決定されている場合に、図279-62（A）（G）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模した画像であり、ボタン画像（小）よりもサイズの大きいボタン画像（大）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用CPU120は、操作促進画像（小）を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像（大）を表示させるとともにこれら複数のボタン画像（大）が1つのボタン画像（大）にまとまる促進導入演出（図279-60（B）参照）を行った後、ボタン画像（大）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。

30

【2409】

演出制御用CPU120は、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、大当たりとなる変動パターンの場合に、図279-62（C）（H）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）が徐々に消えつつ、表示領域全体に虹色の模様が渦巻くレインボー演出を実行し、その後、図279-62（D）（I）に示すように、演出結果として大当たりを報知させる。

40

【2410】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図279-62（E）（J）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図279-62（F）（K）

50

に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

【2411】

〔操作促進画像について〕

図279-63は、操作促進画像の表示態様を示す図である。演出制御用CPU120は、操作促進画像（小）及び操作促進画像（大）を構成するボタン画像を、図279-63（A）に示すように、左右方向に交互に連続して移動しながら表示させるとともに、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に連続して変化させながら表示させる。この際、図279-63（B）に示すように、ボタン画像が左右方向に移動する間隔と、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に変化する間隔と、が異なり、ボタン画像が左右方向に移動する動作と、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に変化する動作と、が同期しないようになっており、複雑な動きとなる。

10

【2412】

〔大当たり開始演出について〕

図279-64は、大当たり開始演出の実行状況を示す図である。

【2413】

演出制御用CPU120は、図279-64（A）に示すように、飾り図柄（大）を大当たり態様で停止させた後、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当たり開始指定コマンドを受信した場合に、大当たり開始演出を実行する。

【2414】

演出制御用CPU120は、図279-64（B）～（G）に示すように、画像表示装置5に大当たり開始演出中の背景として炎が揺らめくように動作する画像を表示させるとともに、図279-64（B）に示すように、まず大当たりのタイトル文字「BIG BONUS（REG BONUS）」のうちタイトル文字の前半「BIG（REG）」を、拡大サイズにて表示させた後、図279-64（C）に示すように、タイトル文字の前半「BIG（REG）」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置上部に表示させる。

20

【2415】

次いで、演出制御用CPU120は、図279-64（D）に示すように、大当たりタイトルのタイトル文字「BIG BONUS（REG BONUS）」のうちタイトル文字の後半「BONUS」を、拡大サイズにて表示させた後、図279-64（E）に示すように、タイトル文字の後半「BONUS」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置下部（タイトル文字の前半「BIG」の下方の位置）に表示させる。

30

【2416】

尚、本実施例では、大当たり種別が6ラウンドの大当たり遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「REG BONUS」を表示させ、大当たり種別が10ラウンドの大当たり遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「BIG BONUS」を表示させる。

【2417】

次いで、演出制御用CPU120は、図279-64（E）～（G）に示すように、タイトル文字「BIG BONUS」全体を定位置に表示させた後、タイトル文字「BIG BONUS」を徐々に拡大させ、その後、図279-64（H）に示すように、大当たり中演出を開始し、画像表示装置5の表示を大当たり遊技状態の背景に切り替える。

40

【2418】

演出制御用CPU120は、大当たり中演出を開始するとまず、図279-64（H）に示すように、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像（大）と、右打ち促進画像（小）を表示させる。

【2419】

右打ち促進画像（小）は、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」（小）と、右方向を示す矢印画像（小）と、から構成され、演出制御用C

50

P U 1 2 0 は、図 2 7 9 - 6 4 (H) (I) に示すように、大当たり中演出の開始後、大当たり遊技状態が終了するまでの期間にわたり、右打ち促進画像 (小) を表示領域の右上よりの位置に表示させる。

【 2 4 2 0 】

右打ち促進画像 (大) は、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像 (小) よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」 (大) と、右方向を示す矢印であり、矢印画像 (小) よりもサイズの大きい矢印画像 (大) と、から構成され、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 2 7 9 - 6 4 (H) (I) に示すように、大当たり中演出の開始後、大当たり遊技状態が終了するまでの期間のうち最初の一定時間のみ、右打ち促進画像 (大) を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。

10

【 2 4 2 1 】

また、大当たり遊技状態に制御される場合に、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示された後、大当たり中演出に切り替え、大当たり遊技状態の操作方法 (遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作方法) を示唆する右打ち促進画像 (小) 及び右打ち促進画像 (大) を表示させる。この際、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 側で、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるタイミングよりも所定時間前のタイミングで大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像 (小) 及び右打ち促進画像 (大) を表示させる。このため、右打ち促進画像 (小) 及び右打ち促進画像 (大) が表示されてから所定期間経過後に、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われることとなる。

20

【 2 4 2 2 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当たり開始演出を終了してタイトル文字を消去して次の演出に切り替わる場合に、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル終了期間においてタイトル文字を消去させる場合よりも短い時間にて、大当たり開始演出のタイトル文字を消去させ、次の演出に切り替える。

【 2 4 2 3 】

特に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1 フレーム (画像の更新の最小単位) で、大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像 (小) 及び右打ち促進画像 (大) を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、1 フレームではなくタイトル終了期間を設け、ある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成としているが、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像 (小) 及び右打ち促進画像 (大) を表示させる場合も、同様にある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成とした場合には、タイトル文字が消去されていく期間において、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作方法で操作を行ってしまう虞があるが、このタイミングで遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出すと、未だ遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が開始していないので、遊技球が無駄になってしまうこととなる。これに対し、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1 フレーム (画像の更新の最小単位) で、大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像 (小) 及び右打ち促進画像 (大) を表示させるので、その無駄な遊技球の発生を抑制することができる。

30

40

【 2 4 2 4 】

[遊タイムまでの残転数表示について]

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、低確状態で大当りに制御されることなく 9 0 0 回の可変表示を行った場合に、(1) 時短制御が 1 1 0 0 回行われ、且つ、(2) 低確制御が 1 1 0 0 回行われる時短状態 B (本実施例では、時短回数 1 1 0 0 回の遊タイム) に制御する。

【 2 4 2 5 】

50

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数（以下、遊タイムまでの残回数と呼ぶ）131SG005Z（図279-1参照）を表示させることが可能である。

【2426】

演出制御用CPU120は、図279-65（A）に示すように、通常状態においてノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出が実行されていない状況では、表示領域の左上よりに遊タイムまでの残回数を表示させる。遊タイムまでの残回数131SG005Zは、「残りXXX回」（XXXは残回数に応じて0～900の数値）と表示される。この際、遊タイムまでの残回数が0～900回のいずれの場合であっても、同一のフォントサイズの文字で遊タイムまでの残回数131SG005Zが表示される。

10

【2427】

演出制御用CPU120は、図279-65（B）に示すように、飾り図柄（大）がリーチ態様となるノーマルリーチ演出の実行中も遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させる。

【2428】

また、演出制御用CPU120は、図279-65（C）に示すように、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチA、B演出に発展した場合に、低ベース弱リーチA、B演出の実行中も遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させる。この際、演出制御用CPU120は、図279-65（D）（E）に示すように、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果としてはずれが報知された場合には、低ベース弱リーチA、B演出の終了後もそのまま遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させる。

20

【2429】

また、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果として大当たりが報知され得る構成とし、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果として大当たりが報知された場合には、低ベース弱リーチA、B演出が終了するまで遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させ、低ベース弱リーチA、B演出の終了時に遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させる。尚、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果として大当たりが確定する内容が表示された時点で、遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させるようにしても良い。

30

【2430】

また、演出制御用CPU120は、図279-65（F）に示すように、ノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチA、B演出から低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出に発展した場合に、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い、遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させる。この際、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ演出から発展する場合には、選択演出が開始するタイミングで遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させ、低ベース弱リーチA、B演出から発展する場合には、低ベース強リーチA～C演出であれば、タイトル表示部分のプロログ表示期間において、保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させ、低ベース最強リーチ演出であれば、タイトル表示部分の開始時に遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させる。

40

【2431】

尚、低ベース弱リーチA、B演出から発展する場合に、操作促進演出Bが実行されたことに伴う落下演出が開始するタイミング（図279-60（D）に示すタイミング）で保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させる構成としても良い。これにより低ベース強リーチA～C演出に発展するか、低ベース最強リーチ演出に発展するか、に関わらず、留表示及びアクティブ表示、遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させるタイミングを共通にできる。

【2432】

その後、演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リー

50

チ演出の演出結果としてはずれが報知された場合に、図279-65(G)(H)に示すように、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の終了後、再度遊タイムまでの残回数131SG005Zを表示させる。一方、演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりが報知された場合に、図279-65(I)(J)に示すように、次回、通常状態となるまで遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させたままとする。

【2433】

また、操作促進演出Aにおいてプッシュボタン31Bの操作に応じて低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成とした場合には、操作促進演出Aの実行中は、遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させ、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させれば良い。このような構成とした場合には、操作促進演出Aにおいては、遊タイムまでの残回数131SG005Zは表示される一方、その後の低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出における操作促進演出C、Dにおいては、遊タイムまでの残回数131SG005Zが表示されないこととなる。

【2434】

〔遊タイム開始演出について〕

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、低確状態で大当たり制御されことなく900回の可変表示を行った場合に、時短状態B(遊タイム)に制御する。この際、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、図279-66(C)に示すように、右打ちランプ131SG132を点灯させるとともに、右打ちLED点灯通知コマンドを送信し、その後、演出制御用CPU120は、図279-66(A)(B)に示すように、遊タイムまでの残回数が0回の状態で可変表示が停止し、右打ちLED点灯通知コマンドを受信すると、図279-66(C)に示すように、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像(小)を表示させる。右打ちランプ131SG132を点灯させるタイミングと、右打ち促進画像(小)を表示させるタイミングと、はほぼ同時であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ちランプ131SG132を点灯させてから、右打ちLED点灯通知コマンドを送信し、これに伴い演出制御用CPU120は、右打ち促進画像(小)を表示させるので、右打ち促進画像(小)が表示される前に右打ちランプ131SG132が点灯することとなる。

【2435】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態B(遊タイム)を開始した場合に、時短状態B(遊タイム)が終了するまで右打ちランプ131SG132を点灯させた状態とする。また、右打ち促進画像(小)は、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」(小)と、右方向を示す矢印画像(小)と、から構成され、演出制御用CPU120は、図279-66(C)～(H)に示すように、時短状態B(遊タイム)が開始した場合に、時短状態B(遊タイム)が終了するまで右打ち促進画像(小)を表示領域の右上よりの位置に表示させる。

【2436】

演出制御用CPU120は、遊タイムまでの残回数が0回の状態で可変表示が停止し、時短状態B(遊タイム)を指定する遊技状態指定コマンドを受信すると、図279-66(D)～(G)に示すように、遊タイム開始演出を実行する。

【2437】

遊タイム開始演出は、画像表示装置5の表示領域に遊タイムのタイトル文字「遊タイム突入」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「遊タイム突入」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「遊タイム突入」の表示が消えて遊タイム演出へ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【2438】

演出制御用CPU120は、遊タイム開始演出のタイトル開始期間、タイトル表示期間

10

20

30

40

50

、タイトル終了期間において、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を表示させるときの態様と同じ態様でタイトル文字「遊タイム突入」を表示させる。

【2439】

詳しくは、演出制御用CPU120は、タイトル開始期間において、図279-66(D)に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示させる。この際、演出制御用CPU120は、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示させる。その後、演出制御用CPU120は、図279-66(D)(E)に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を徐々に縮小させ、タイトル文字「遊タイム突入」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「遊タイム突入」を定位置で静止させる。

10

【2440】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。演出制御用CPU120は、タイトル表示期間において、図279-66(E)(F)に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を定位置に表示させたまま静止させる。

【2441】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。演出制御用CPU120は、タイトル終了期間において、図279-66(F)(G)に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「遊タイム突入」を、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」を、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。その後、図279-66(H)に示すように、遊タイム演出の背景に切り替えて遊タイム演出を開始させる。

20

30

【2442】

演出制御用CPU120は、遊タイム開始演出中において、右打ち促進画像(小)とは別に、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像(大)を表示させるとともに、のめり込み注意喚起画像(メッセージ「のめり込みに注意！」)を表示領域の下方に表示させる。

【2443】

40

右打ち促進画像(大)は、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像(小)よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」(大)と、右方向を示す矢印であり、矢印画像(小)よりもサイズの大きい矢印画像(大)と、から構成され、演出制御用CPU120は、図279-66(D)~(G)に示すように、遊タイム開始演出が実行される期間にわたり、右打ち促進画像(大)を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。

【2444】

また、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態Bに制御されており、可変表示結果がはずれの場合には、特図変動時間が500msの変動パターンPA1-4を選択して可変表示を行い、時短状態Bに制御されており、可変表示結果が大

50

当りの場合には、特図変動時間が500ms+15000msの変動パターンPB1-18を選択して可変表示を行うとともに、演出制御用CPU120は、時短状態Bの制御が開始した際に、これらの変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態Bに制御された最初の可変表示、すなわち時短状態Bに制御した後、最初に第1始動入賞口、第2始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく可変表示において、可変表示結果がはずれの場合に、変動パターンPA1-4よりも変動時間が長く、遊タイム開始演出に相当する変動時間を定めた時短B開始変動パターンを選択して可変表示を行うとともに、演出制御用CPU120は、時短状態Bに制御された最初の可変表示において、時短B開始変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成としても良い。尚、このような構成において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態Bに制御された最初の可変表示において可変表示結果が大当りの場合に、特図変動時間が500ms+15000msの変動パターンPB1-18にて可変表示を行うとともに、演出制御用CPU120は、遊タイム開始演出を実行せず、飾り図柄（大）を大当り態様で停止させれば良い。

10

【2445】

[タイトル文字等について1]

図279-67は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字、説明文表示演出の説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）の関係の一形態を示す図である。

20

【2446】

図279-67（A）に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字は、タイトル表示期間において静止した状態で表示され、その際の背景画像は静止画像（低ベース強リーチB、C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）または動作画像（低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA演出）である。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字の文字数は7文字～13文字であり、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はLR、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズはFR、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはERである。

30

【2447】

図279-67（A）に示すように、説明文字は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、説明文字の文字数は3文字～6文字であり、説明文字（3つから構成される説明文字のうちの1つの説明文字）の表示時間（説明文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はLS、説明文字のフォントサイズはFS、説明文字（3つから構成される説明文字のうちの1つの説明文字）が表示される表示領域サイズはESである。

【2448】

図279-67（A）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、大当り開始演出のタイトル文字の文字数は8文字であり、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はLB、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズはFB、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはEBである。

40

【2449】

図279-67（A）に示すように、操作促進文字（小）は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、操作促進文字（小）の文字数は3文字であり、操作促進文字（小）の表示時間（プッシュボタン31Bが操作されずに操作促進文字（小）が表示されるプッシュボタン31Bの操作有効期間）はL1P、操作促進文字（小）

50

) のフォントサイズは F 1 P、操作促進文字 (小) が表示される表示領域サイズは E 1 P である。

【2450】

図 279-67 (A) に示すように、操作促進文字 (大) は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、操作促進文字 (大) の文字数は 3 文字であり、操作促進文字 (大) の表示時間 (プッシュボタン 31B が操作されずに操作促進文字 (大) が表示されるプッシュボタン 31B の操作有効期間) は L 2 P、操作促進文字 (大) のフォントサイズは F 2 P、操作促進文字 (大) が表示される表示領域サイズは E 2 P である。

【2451】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) の表示時間を比較した場合に、図 279-67 (B) に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間 L B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) の表示時間 L R、L S、L 1 P、L 2 P よりも長く、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間 L R が、説明文字、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) の表示時間 L S、L 1 P、L 2 P よりも長く、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) の表示時間 L S、L 1 P が、説明文字の表示時間 L S よりも長く設定されている。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) の表示時間 L R、L B、L 1 P、L 2 P は、いずれも説明文表示演出を構成する 3 つの説明文字が全て表示されるのに要する表示時間よりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【2452】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) のフォントサイズを比較した場合に、図 279-67 (C) に示すように、操作促進文字 (大) のフォントサイズ F 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小) のフォントサイズ F R、F S、F B、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字 (大) を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【2453】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズ F B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字 (小) のフォントサイズ F R、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字「BIG BONUS」は、まず前半「BIG」を定位置上部に表示させた後、後半「BONUS」を定位置下部に表示させるとともに、その後タイトル文字「BIG BONUS」を徐々に拡大表示させるようになっており、定位置上部に前半「BIG」が表示され、定位置下部に後半「BONUS」が表示されたときに、タイトル文字「BIG BONUS」を構成する文字のサイズが最も小さくなる。このような構成において、定位置上部に前半「BIG」が表示され、定位置下部に後半「BONUS」が表示されたときの大当り開始演出のタイトル文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字 (小) の文字のサイズよりも大きいサイズである。さらに定位置上部に前半「BIG」が表示され、定位置下部に後半「BONUS」が表示されたときの大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【2454】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F R が、説明文字、操作促

10

20

30

40

50

進文字（小）のフォントサイズF S、F 1 Pよりも大きいフォントサイズである。さらにスーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、説明文字、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【2 4 5 5】

また、説明文字のフォントサイズF Sが、操作促進文字（小）のフォントサイズF 1 Pよりも大きいフォントサイズである。さらに説明文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【2 4 5 6】

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【2 4 5 7】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示領域サイズを比較した場合に、図2 7 9－6 7（D）に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズE 2 Pが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズE R、E S、E B、E 1 Pよりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズE Bが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズE R、E S、E 1 Pよりも大きい表示領域サイズである。また、説明文字の表示領域サイズE Sが、操作促進文字（小）の表示領域サイズE 1 Pよりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【2 4 5 8】

〔タイトル文字等について2〕

図2 7 9－6 8は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数を構成する残回数文字の関係の一態様を示す図である。

【2 4 5 9】

図2 7 9－6 8（A）に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はL R、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズはF R、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはE Rである。

【2 4 6 0】

図2 7 9－6 8（A）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はL B、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズはF B、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはE Bである。

【2 4 6 1】

図2 7 9－6 8（A）に示すように、操作促進文字（小）の表示時間（プッシュボタン3 1 Bが操作されずに操作促進文字（小）が表示されるプッシュボタン3 1 Bの操作有効期間）はL 1 P、操作促進文字（小）のフォントサイズはF 1 P、操作促進文字（小）が表示される表示領域サイズはE 1 Pである。

【2 4 6 2】

図2 7 9－6 8（A）に示すように、操作促進文字（大）の表示時間（プッシュボタン3 1 Bが操作されずに操作促進文字（大）が表示されるプッシュボタン3 1 Bの操作有効期間）はL 2 P、操作促進文字（大）のフォントサイズはF 2 P、操作促進文字（大）が表示される表示領域サイズはE 2 Pである。

【2 4 6 3】

10

20

30

40

50

図 2 7 9 - 6 8 (A) に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）は L Y、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズは F Y、遊タイム開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E Y である。

【 2 4 6 4 】

図 2 7 9 - 6 8 (A) に示すように、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズは F Z、遊タイムまでの残回数文字が表示される表示領域サイズは E Z である。

【 2 4 6 5 】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズを比較した場合に、図 2 7 9 - 6 8 (B) に示すように、操作促進文字（大）のフォントサイズ F 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F B、F 1 P、F Y、F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字（残り X X X（X は 0 ~ 9 0 0 の数値）回）のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ~ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 2 4 6 6 】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズ F B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F 1 P、F Y、F Z よりも大きいサイズである。さらに大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ~ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 2 4 6 7 】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズ F Y が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F 1 P、F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ~ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 2 4 6 8 】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F R が、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F 1 P、F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タ

イムまでの残回数が0～900回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【2469】

また、操作促進文字（小）のフォントサイズF1Pが、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズFZよりも大きいフォントサイズである。さらに、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0～900回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

10

【2470】

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【2471】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズを比較した場合に、図279-68（C）に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズE2Pが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズER、EB、E1P、EY、EZよりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズEBが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズER、E1P、EY、EZよりも大きい表示領域サイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示領域サイズEYが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズER、E1P、EZよりも大きい表示領域サイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示領域サイズERが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズE1P、EZよりも大きい表示領域サイズである。また、操作促進文字（小）の表示領域サイズE1Pが、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズEZよりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズ

20

30

【2472】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間を比較すると、図279-68（D）に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間LYが、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間LRよりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【2473】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字と遊タイム開始演出のタイトル文字の表示態様を比較すると、図279-68（E）に示すように、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が中央から表示領域の右側に向かって移動しながら消去される。一方、低ベース最強リーチ演出、遊タイム開始演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が拡大表示から縮小されて表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が拡大しながら消去される。

40

【2474】

〔LEDの配置について〕

本実施例における遊技効果ランプ9は、枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタックランプLA1～LA4を含む。

50

【2475】

図279-69に示すように、枠LEDLWL1~LWL12は、遊技機用枠3の画像表示装置5の上方位置及び遊技領域の左側を包囲するように設けられており、枠LEDLWR2~LWR12は、遊技機用枠3の遊技領域の右側を包囲するように設けられている。また、ロゴLEDLL1~LL4は、可動体32の前面に形成されたロゴ「POWERFULL」に対応する位置に配置されている。また、装飾LEDLS1~LS5は、遊技領域2Lに形成された装飾部に対応する位置に設けられている。また、アタッカランプLA1~LA4は、遊技盤2における特別可変入賞球装置7の近傍位置に設けられている。

【2476】

枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、アタッカランプLA1~LA4は、RGB（Red、Green、Blue）の発光素子からなるフルカラーLEDであり、ロゴLEDLL1~LL4は、赤色に単色発光させることが可能な赤色LEDであり、装飾LEDLS1~LS5は、白色に単色発光させることが可能な白色LEDである。

【2477】

〔LEDドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み〕

図279-70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。本実施例において、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、遊技効果ランプ9に含まれる複数のLEDのうちの1または複数の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。尚、以下では、演出制御用CPU120によってLEDなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。LEDドライバは、演出制御用CPU120から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ9に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ9は、LEDドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

【2478】

より具体的に説明すると、演出制御基板12のROM121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、スーパーリーチ中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。

【2479】

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、低確高ベース状態（時短状態）において用いられる時短背景用輝度データテーブルと、を含む。

【2480】

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、および時短状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づく輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。

【2481】

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

10

20

30

40

50

的には、図 279-70 に示すように、エラー用輝度データテーブル、S P 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。

【2482】

例えば、演出制御用 CPU 120 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スーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応する S P 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 S P リーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを L E D 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スーパーリーチ演出に発展すると、S P リーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出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。尚、S P リーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データが L E D ドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データは L E D ドライバに出力されないが、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データが L E D ドライバに出力され、大当たりとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データが L E D ドライバに出力される。

10

【2483】

より具体的には、演出制御用 CPU 120 は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度データテーブルを用いて L E D ドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応する S P リーチ用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて L E D ドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 は、S P リーチ用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ 9 をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについては L E D ドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再び L E D ドライバに出力し始める。

20

30

【2484】

また、例えば、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出中において S P リーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルを S P リーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用輝度データテーブルに基づき輝度データを L E D ドライバに出力する。これにより、S P リーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出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。尚、エラー用輝度データテーブルに基づく輝度データが L E D ドライバに出力されている期間においては、S P リーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データは L E D ドライバに出力されないが、エラーが解除されて再びスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、S P リーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データが L E D ドライバに出力される。

40

【2485】

より具体的には、演出制御用 CPU 120 は、制御中のスーパーリーチ演出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、当該スーパーリーチ演出に対応する S

50

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

10

【2486】

〔遊技効果ランプの点灯態様〕

本実施例においては、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。本実施例においては、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。

20

【2487】

「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（例えば、後述する輝度「1」）となる状態を含む。

【2488】

例えば、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、該当するLEDは「消灯」する。また、輝度データ（RGBのデータ）が「111」である場合、該当するLEDは極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このようなRGBのデータが「111」となるLEDの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

30

【2489】

口ゴLEDLL1～LL4の輝度データとして規定されるR（Red）のデータが「0」である場合、口ゴLEDLL1～LL4は「消灯」する。また、口ゴLEDLL1～LL4の輝度データ（Rのデータ）が「1」である場合、口ゴLEDLL1～LL4は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなRのデータが「1」となる口ゴLEDLL1～LL4の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【2490】

装飾LEDLS1～LS5の輝度データとして規定されるW（White）のデータが「0」である場合、装飾LEDLS1～LS5は「消灯」する。また、装飾LEDLS1～LS5の輝度データ（Wのデータ）が「1」である場合、装飾LEDLS1～LS5は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなWのデータが「1」となる口ゴLEDLL1～LL4の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

40

【2491】

「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。尚、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。

50

【2492】

「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。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「0」や「1」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施例においては、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。

10

【2493】

[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279-71以降を参照しながら説明する。

【2494】

[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。

【2495】

具体的には、表示制御部123は、主基板11に搭載されたCPU103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123は、サブ変動時間が各パートに対応する表示(例えば、スーパーリーチ演出の各パートにおける各種表示)を開始するタイミングとなったときに、ROM121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123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(例えば、拡張コマンドBXXXなど(「X」は任意の英数字))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123から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部123によって表示制御が行われる演出表示(演出シーン)に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

20

30

【2496】

図279-71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279-71に示すように、例えば、表示制御部123が低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおける表示制御を行う場合、当該低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートを指定するための拡張コマンド(B421)を演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートに対応する親テーブル(弱リーチ系共通タイトル(親))のアドレスを特定する。

40

【2497】

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、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【2498】

例えば、図279-74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LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12(XD_A_LWU_1_B421)、

50

ロゴLEDLL1～LL4 (XD_A_LLOGO_B421)、装飾LEDLS1～LS5 (XD_A_LSLMP_B421)、アタッカランプLA1～LA4 (XD_A_LATAK_B421) が指定されている。また、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応して子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms (600000/10) が指定されており、ロゴLEDLL1～LL4に対応して子テーブル：XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms (600000/10) が指定されており、装飾LEDLS1～LS5に対応して子テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms (600000/10) が指定されており、アタッカランプLA1～LA4に対応して子テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms (600000/10) が指定されている。

【2499】

図279-71に示すように、演出制御用CPU120は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として600000ms (10分間) が指定されている場合には、この600000ms (10分間) を計時するために10ms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、600000ms (10分間) を計時したことになる。演出制御用CPU120は、最大600000ms (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対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用CPU120は、拡張コマンドを受信した後、最大600000ms (10分間) を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示 (演出シーン) に600000ms要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示 (演出シーン) に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定しており、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms (10分間) にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【2500】

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) 毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。

【2501】

例えば、図279-75に示す子テーブルにおいては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12 (XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE) に対応して、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【2502】

また、図279-75に示す子テーブルにおいては、ロゴLEDLL1～LL4 (XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE) に対応して、孫テーブル：XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、

孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【2503】

また、図279-75に示す子テーブルにおいては、装飾LEDLS1~LS5 (XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE) に対応して、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【2504】

また、図279-75に示す子テーブルにおいては、アタッカランプLA1~LA4 (XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE) に対応して、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【2505】

図279-71に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図279-75に示す子テーブルであれば、枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12について、最初に500msを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1によるランプ制御を行い、次に500msを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2によるランプ制御を行い、次に230msを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3によるランプ制御を行い、次に600000msを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2によるランプ制御を行う。尚、演出表示（演出シーン）に600000ms要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定することで、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms（10分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【2506】

また、子テーブルでは、枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12をランプ制御の対象とする場合に、枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12に対応する孫テーブルとして、例えば、図279-75に示すように、1つの孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1が指定される場合と、図279-75に示すように、2つの孫テーブル：XD___LWU_1_KYOTSU_CHANCE_AK

A1_1及びXD___LWU_2_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1が指定される場合がある。そして、演出制御用CPU120は、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、この1つの孫テーブルを用いて枠LEDLWL1～LWL12と枠LEDLWR2～LWR12の双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用CPU120は、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応する孫テーブルとして2つの孫テーブルが指定されている場合には、2つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて枠LEDLWL1～LWL12のランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて枠LEDLWR2～LWR12のランプ制御を行う。このため、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、枠LEDLWL1～LWL12と、枠LEDLWR2～LWR12と、で共通のランプ制御が行われる一方、2つの孫テーブルが指定されている場合には、枠LEDLWL1～LWL12と、枠LEDLWR2～LWR12と、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

10

【2507】

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）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。

【2508】

例えば、図279-76に示す孫テーブルにおいては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12（XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

20

30

【2509】

また、図279-76に示す孫テーブルにおいては、ロゴLEDLL1～LL4（XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x0000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

40

【2510】

また、図279-76に示す孫テーブルにおいては、装飾LEDLS1～LS5（XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x00000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x00000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

50

【2511】

また、図279-76に示す孫テーブルにおいては、アタッカランプLA1～LA4（XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA、0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA、0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA、0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

10

【2512】

図279-76に示す孫テーブルの枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12（XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL1のRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL2、LWR2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL3、LWR3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL4、LWR4のRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL5、LWR5のRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL6、LWR6のRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL7、LWR7のRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL8、LWR8のRGBの値を示すものである。

20

【2513】

また、図279-81に示す孫テーブルのように、枠LEDLWL1～LWL12（XD__LWU_1_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1）と、枠LEDLWR2～LWR12（XD__LWU_2_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1）と、で別の孫テーブルが指定される場合に、枠LEDLWL1～LWL12（XD__LWU_1_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1）の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL1のRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL4のRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL5のRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL6のRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL7のRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL8のRGBの値を示すものであり、枠LEDLWR2～LWR12（XD__LWU_2_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1）の輝度データにおいては、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWR2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWR3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWR4のRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWR5のRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWR6のRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWR7のRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWR8のRGBの値を示すものである。

30

40

【2514】

また、図279-76に示す孫テーブルのロゴLEDLL1～LL4（XD_J_LLOGO_

50

JAKU_KYOTU_TYTITLE)の輝度データにおいては、下位4桁目の値がロゴLEDLL1のR(Red)の値を示し、下位3桁目の値がロゴLEDLL2のRの値を示し、下位2桁目の値がロゴLEDLL3のRの値を示し、下位4桁目の値がロゴLEDLL4のRの値を示すものである。

【2515】

また、図279-76に示す孫テーブルの装飾LEDLS1~LS5(XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTITLE)の輝度データにおいては、下位4桁目の値が装飾LEDLS1のW(White)の値を示し、下位3桁目の値が装飾LEDLS2のWの値を示し、下位2桁目の値が装飾LEDLS3のWの値を示し、下位4桁目の値が装飾LEDLS4のWの値を示すものである。

【2516】

図279-76に示す孫テーブルのアタッカランプLA1~LA4(XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTITLE)の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目~6桁目の値がアタッカランプLA1のRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目~3桁目の値がアタッカランプLA2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目~6桁目の値がアタッカランプLA3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目~3桁目の値がアタッカランプLA4のRGBの値を示すものである。

【2517】

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。枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、アタッカランプLA1~LA4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(例えば、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。例えば、「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。

【2518】

枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、アタッカランプLA1~LA4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LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、アタッカランプLA1~LA4は、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクターに応じた色などで点灯することができる。一例としては、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。また、輝度データとして「F0F」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が赤紫色に点灯する。また、輝度データとして「FF0」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが黄色に点灯する。

【2519】

また、ロゴLEDLL1~LL4は、R(Red)の素子に輝度データに対応する電流が流れることで、輝度データに応じた輝度の赤色で発光させることが可能であり、装飾LEDLS1~LS5は、「R」、「G」、「B」の3つの素子に輝度データに対応する電流が均等に流れることで、輝度データに応じた輝度の白色で発光させることが可能である。

【2520】

図279-71に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データをLEDドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に

指定された輝度データをLEDドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図279-75に示す子テーブルであれば、枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12について、最初に100msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力し、次に40msを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA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。

【2521】

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（例えば、10ms周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【2522】

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。

【2523】

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279-72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279-72に示すように、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいては、枠LEDLWL1~LWL12に対して最初にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1が指定されており、2番目にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2が指定されており、3番目にランプ制御が行われる時間として230msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3が指定されており、4番目にランプ制御が行われる時間として60000msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2が指定されている。2番目及び4番目の孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2においては、枠LEDLWL1~LWL12について、輝度データ（RGBのデータ）として「0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499」、「0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388」、「0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499」、「0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA」の順番で100ms間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の100msにおける輝度データをデータ1、2番目の10

10

20

30

40

50

0msにおける輝度データをデータ2、3番目の100msにおける輝度データをデータ3、4番目の100msにおける輝度データをデータ4と称する。

【2524】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEの2番目に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された500msを計時し、当該計時が500msに到達するまで、：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4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4まで出力した後、未だ計時が500ms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500msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2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：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3に基づく輝度データの出力を開始する。

10

【2525】

また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEの4番目に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された60000msを計時し、当該計時が60000msに到達するまで、：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4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4まで出力した後、未だ計時が60000ms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、計時が60000msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が60000msに到達することがなく、計時が60000msに到達する前に、表示制御部123から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

20

30

【2526】

尚、図279-74に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては60000ms（10分）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、主基板11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が主基板11からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

40

【2527】

また、図279-75に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては60000ms（10分）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に指定される孫テーブルによる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。

【2528】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として60000ms（10分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が

50

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に指定される輝度データによる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こととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に60000ms（10分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。

【2529】

〔スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて1〕

図279-73は、スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。

10

【2530】

低ベース弱リーチA演出と低ベース弱リーチB演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図279-73に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【2531】

また、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を赤色に変化させる場合には、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を赤色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ赤を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を金色に変化させる場合には、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を金色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ金を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

20

30

【2532】

低ベース弱リーチA演出と低ベース弱リーチB演出では導入パートの実行時間が異なり、図279-73に示すように、低ベース弱リーチA演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチA演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチA導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース弱リーチB演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチB演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチB導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【2533】

低ベース強リーチA演出と低ベース強リーチB演出と低ベース強リーチC演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図279-73に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

40

【2534】

低ベース強リーチA演出と低ベース強リーチB演出と低ベース強リーチC演出では導入パートの実行時間が異なり、図279-73に示すように、低ベース強リーチA演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチA演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチA導入を用いて遊技効果ランプ9の

50

ランプ制御を行い、低ベース強リーチB演出を実行する場合には、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチB演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチB導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチC演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチC導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【2535】

図279-73に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

10

【2536】

高ベースリーチA演出と高ベースリーチB演出と高ベースリーチC演出と高ベースリーチD演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図279-73に示すように、演出制御用CPU120は、高ベースリーチA演出を実行する場合にも、高ベースリーチB演出を実行する場合にも、高ベースリーチC演出を実行する場合にも、高ベースリーチD演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【2537】

20

高ベースリーチA演出と高ベースリーチB演出と高ベースリーチC演出と高ベースリーチD演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであるが、図279-73に示すように、高ベースリーチA演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチA演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチA導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチB演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチB演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチB導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチC演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチC演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチC導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチD演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチD演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチD導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

30

【2538】

このように、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは低ベース弱リーチA演出を実行する場合と低ベース弱リーチB演出を実行する場合で、それぞれ別個の弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

40

【2539】

尚、本実施例では、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光

50

パターンを定めた弱リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース弱リーチA演出であるか、低ベース弱リーチB演出であるか、に応じて輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始または弱リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【2540】

また、低ベース弱リーチA、B演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行する場合に、低ベース弱リーチA演出であっても、低ベース弱リーチB演出であっても、輝度データテーブルとして共通のタイトル共通チャンスアップ赤（タイトル共通チャンスアップ金）を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる。

【2541】

また、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは低ベース強リーチA演出を実行する場合と低ベース強リーチB演出を実行する場合と低ベース強リーチC演出を実行する場合で、それぞれ別個の強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

【2542】

尚、本実施例では、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうち、プロログ表示期間及びタイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、強ベース弱リーチA～C演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リ

合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは高ベースリーチA演出を実行する場合と高ベースリーチB演出を実行する場合と高ベースリーチC演出を実行する場合と高ベースリーチD演出を実行する場合で、それぞれ別個の高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、高ベースリーチA演出、高ベースリーチB演出、高ベースリーチC、高ベースリーチD演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

10

【2546】

尚、本実施例では、高ベースリーチA演出を実行する場合にも、高ベースリーチB演出を実行する場合にも、高ベースリーチC演出を実行する場合にも、高ベースリーチD演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、高ベースリーチA演出であるか、高ベースリーチB演出であるか、高ベースリーチC演出であるか、高ベースリーチD演出であるか、に応じて輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始または高ベースリーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

20

30

【2547】

また、タイトル表示パートの実行時間が他のスーパーリーチ演出と共通しない低ベース最強リーチ演出を実行する場合には、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので輝度データテーブルの数を減らすことができる。

40

【2548】

尚、本実施例では、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチAタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース弱リーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチBタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、低ベース弱リーチA

50

演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【2549】

また、本実施例では、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチA演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチAタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチB演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチBタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチC演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチC演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチCタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【2550】

また、本実施例では、高ベースリーチA演出を実行する場合にも、高ベースリーチB演出を実行する場合にも、高ベースリーチC演出を実行する場合にも、高ベースリーチD演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチA演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチAタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチB演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチBタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチC演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチC演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチCタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチD演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチD演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチDタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、高ベースリーチA演出、高ベースリーチB演出、高ベースリーチC演出、高ベースリーチD演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【2551】

また、本実施例では、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出の導入パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチ導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良い。

【2552】

また、本実施例では、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチ A 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチ A のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチ A タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース弱リーチ B 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチ B のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチ B タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

10

【2553】

また、本実施例では、低ベース強リーチ A～C 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチ A 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ A タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース強リーチ B 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ B タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース強リーチ C 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ C タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース強リーチ D 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ D 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ D タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

20

30

【2554】

また、本実施例では、高ベースリーチ A～D 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチ A 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチ A タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、高ベースリーチ B 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチ B 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチ B タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、高ベースリーチ C 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチ C 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチ C タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、高ベースリーチ D 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて

40

50

、輝度データテーブルとして高ベースリーチD演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチDタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【2555】

〔スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて2〕

以下に、スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルの設定内容について説明する。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、一部のテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することがある。

【2556】

〔低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図279-74は、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B421を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図279-75は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図279-76～図279-78は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【2557】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB421を受信した場合に、拡張コマンドB421に基づいて弱リーチ系共通タイトルの親テーブルを指定する。弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図279-74に示すように、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12について最大60000msにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンドB421を受信した場合に、弱リーチ系共通タイトルの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12のランプ制御を行う。

【2558】

子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEには、図279-75に示すように、参照する順に枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【2559】

演出制御用CPU120は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1（図279-76）を参照してランプ制御を行う。これにより、340msにわたり枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は消灯状態となり、その後、160msにわたり枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12を青色に点灯する。

【2560】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいて2番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2（図279-77）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は青色系統の色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する。

【2561】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TY

TLE1_2の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいて3番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3（図279-78）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は、一部が消灯状態となり、残りが青色に点灯するとともに、30msまたは20ms毎に消灯する箇所と点灯させる箇所が変化する。

【2562】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3の実行時間である230ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいて4番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2（図279-77）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は青色系統の色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する。

【2563】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（B400またはB40F）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統の色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【2564】

弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図279-74に示すように、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【2565】

これによりロゴLEDLL1～LL4は、500ms経過するまで消灯状態から赤色に変化し、その後、500ms経過するまで赤色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する、その後230ms経過するまで赤色から略消灯状態を経て再度赤色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで赤色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する。

【2566】

また、装飾LEDLS1～LS5は、500ms経過するまで消灯状態から白色に変化し、その後、500ms経過するまで白色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する、その後230ms経過するまで白色から略消灯状態を経て再度白色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで白色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する。

【2567】

また、アタッカランプLA1～LA4は、500ms経過するまで消灯状態から青色に変化し、その後、500ms経過するまで青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する、その後230ms経過するまで青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する。

【2568】

図279-152（A）に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル

10

20

30

40

50

表示パートは、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。このため、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間（タイトル表示パート開始から500ms経過までの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、消灯状態から青色に変化し、ロゴLEDLL1～LL4は、消灯状態から赤色に変化し、装飾LEDLS1～LS5は、消灯状態から白色に変化する（図279-75において子テーブルが指定する孫テーブル（1）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置に静止するタイトル表示期間及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間（タイトル表示期間開始後、タイトル表示パートが終了するまでの期間）において、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、500ms経過まで青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し（図279-75において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後230ms経過するまでに一度青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し（図279-75において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する（図279-75において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。また、ロゴLEDLL1～LL4は、500ms経過まで赤色に点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し（図279-75において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後230ms経過するまでに一度赤色から略消灯状態を経て再度赤色に点灯し（図279-75において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、赤色点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する（図279-75において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。また、装飾LEDLS1～LS5は、500ms経過まで白色に点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し（図279-75において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後230ms経過するまでに一度白色から略消灯状態を経て再度白色に点灯し（図279-75において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、白色点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する（図279-75において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。

【2569】

また、タイトル表示パート開始後、3000ms経過後に、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B400またはB40F）を受信することで、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチA、B演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【2570】

このように演出制御用CPU120は、拡張コマンドB421を受信した場合に、拡張コマンドB421に基づいて輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づいてランプ制御を行うことにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4は、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間、及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間に応じた発光色及び発光態様にて変化する。

【2571】

〔タイトル色変化演出（赤）において用いられる輝度データテーブル〕

図279-79は、表示制御部123がタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B511を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定

内容を示す図であり、図279-80は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図であり、図279-81～図279-83は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【2572】

表示制御部123は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、1300ms経過したタイミング）で拡張コマンド511を送信する。

【2573】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB511を受信した場合に、拡張コマンド511に基づいてタイトル共通チャンスアップ赤の親テーブル（図279-79）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図279-80）、子テーブルで指定された孫テーブル（図279-81～83）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LED L1～L12及び枠LED L21～L22、ロゴLED L1～L4、装飾LED L1～L5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【2574】

これにより枠LED L1～L12及び枠LED L21～L22、アタッカランプLA1～LA4は、200ms経過するまで40msの間隔で白色に点滅し、その後、1200ms経過するまで赤色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【2575】

また、ロゴLED L1～L4は、200ms経過するまで消灯し、その後、1200ms経過するまで赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【2576】

また、装飾LED L1～L5は、200ms経過するまで40msの間隔で白色に点滅し、その後、1200ms経過するまで白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで白色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【2577】

図279-152（B）に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。また、白色から赤色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、800ms経過したタイミングで200msにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が赤色に変化し、さらに1200ms経過することでタイトル終了期間に移行する。

【2578】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドB511を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドB511を受信後、200ms経過までの期間）において、枠LED L1～L12及び枠LED L21～L22、アタッカランプLA1～LA4は白色に点滅し、ロゴLED L1～L4は消灯し、装飾LED L1～L5は白色に点滅する（図279-80において子テーブルが指定する孫テーブル（5）によるランプ制御）。また、タイトル文字が赤色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンドB511を受信後、200ms経過してからさらに1200ms経過するまでの期間）は、枠LED L1～L12及び枠LED L21～L22、アタ

10

20

30

40

50

ッカランプ L A 1 ~ L A 4 は赤色系統で点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は赤色に点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、装飾 LED S 1 ~ L S 5 は白色に点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化する（図 279-80 において子テーブルが指定する孫テーブル（6）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンド B 5 1 1 を受信後、1400ms 経過してからの期間）においては、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は赤色から徐々に消灯し、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は赤色から徐々に消灯し、装飾 LED S 1 ~ L S 5 は白色から徐々に消灯する（図 279-80 において子テーブルが指定する孫テーブル（7）によるランプ制御）。

10

【2579】

また、タイトル表示パート開始後、3000ms 経過後に、表示制御部 123 が低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B 4 0 0 または B 4 0 F）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【2580】

[タイトル色変化演出（金）において用いられる輝度データテーブル]

図 279-84 は、表示制御部 123 がタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 5 1 2 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 279-85 は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 279-86 ~ 図 279-88 は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。

20

【2581】

表示制御部 123 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、1300ms 経過したタイミング）で拡張コマンド 5 1 2 を送信する。

30

【2582】

演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド B 5 1 2 を受信した場合に、拡張コマンド 5 1 2 に基づいてタイトル共通チャンスアップ金の親テーブル（図 279-84）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 279-85）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 279-86 ~ 88）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、装飾 LED S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

【2583】

これにより枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、200ms 経過するまで 40ms の間隔で白色に点滅し、その後、1200ms 経過するまで黄色系統で点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、その後、280ms で黄色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

40

【2584】

また、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は、200ms 経過するまで消灯し、その後、1200ms 経過するまで赤色に点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、その後、280ms で赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【2585】

また、装飾 LED S 1 ~ L S 5 は、200ms 経過するまで 40ms の間隔で白色に点滅し、その後、1200ms 経過するまで白色に点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が

50

変化し、その後、280msで白色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【2586】

図279-152(B)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。また、白色から金色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、800ms経過したタイミングで200msにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が金色に変化し、さらに1200ms経過することでタイトル終了期間に移行する。

10

【2587】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドB512を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドB512を受信後、200ms経過までの期間）において、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は白色に点滅し、ロゴLEDLL1～LL4は消灯し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点滅する（図279-85において子テーブルが指定する孫テーブル（8）によるランプ制御）。また、タイトル文字が金色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンドB512を受信後、200ms経過してからさらに1200ms経過するまでの期間）は、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は黄色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が増加し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が増加し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が増加する（図279-85において子テーブルが指定する孫テーブル（9）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンドB512を受信後、1400ms経過してからの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は黄色から徐々に消灯し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色から徐々に消灯し、装飾LEDLS1～LS5は白色から徐々に消灯する（図279-85において子テーブルが指定する孫テーブル（10）によるランプ制御）。

20

30

【2588】

また、タイトル表示パート開始後、3000ms経過後に、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B400またはB40F）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチA、B演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【2589】

〔タイトル色変化演出において用いられる輝度データテーブルの変形例〕

本実施例では、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル変化演出を行うか否かに関わらず、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルを用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行わない場合には、そのまま輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルを用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行う場合には、タイトル文字の色を変化させる表示制御を行うタイミングで表示制御部123から送信されるタイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を指定する拡張コマンドを受信することで、タイトル文字の色が変化するときから輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠L

40

50

EDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う構成であった。

【2590】

これに対して本変形例では、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示部分において、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）と、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示部分において、タイトル文字が赤色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）と、タイトル文字が金色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（金）と、を備え、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示部分の表示制御を開始するときに、タイトル変化演出を行わない場合には、弱リーチ系共通タイトル（白）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示部分の表示制御を開始するときに、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合には、弱リーチ系共通タイトル（赤）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示部分の表示制御を開始するときに、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合には、弱リーチ系共通タイトル（金）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（金）を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【2591】

これにより、演出制御用CPU120は、ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示部分においてタイトル変化演出を行わない場合、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合のそれぞれの状況に応じた発光態様にて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うことが可能となる。

【2592】

〔低ベース弱リーチA演出の導入部分において用いられる輝度データテーブル〕

図279-89は、表示制御部123が低ベース弱リーチA演出における導入部分の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B400を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図279-90は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図279-91～図279-95は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【2593】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB400を受信した場合に、拡張コマンドB400に基づいて弱リーチ系弱リーチA導入の親テーブル（図279-89）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図279-90）、子テーブルで指定された孫テーブル（図279-91～95）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【2594】

特に、図279-90に示す子テーブルには、低ベース弱リーチA演出の導入部分における演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、

発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 279-91~95 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【2595】

これにより枠 LEDLWL1~LWL12 及び枠 LEDLWR2~LWR12、アタックランプ LA1~LA4、ロゴ LEDLL1~LL4、装飾 LEDLS1~LS5 は、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【2596】

〔低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図 279-96 は、表示制御部 123 が低ベース弱リーチ B 演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B40F を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 279-97 は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチ B 導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 279-99~図 279-103 は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチ B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【2597】

演出制御用 CPU120 は、拡張コマンド B40F を受信した場合に、拡張コマンド B40F に基づいて弱リーチ系弱リーチ B 導入の親テーブル（図 279-96）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 279-97）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 279-98~103）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LEDLWL1~LWL12 及び枠 LEDLWR2~LWR12、ロゴ LEDLL1~LL4、装飾 LEDLS1~LS5、アタックランプ LA1~LA4 のランプ制御を行う。

【2598】

特に、図 279-97 に示す子テーブルには、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 279-98~103 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【2599】

これにより枠 LEDLWL1~LWL12 及び枠 LEDLWR2~LWR12、アタックランプ LA1~LA4、ロゴ LEDLL1~LL4、装飾 LEDLS1~LS5 は、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【2600】

〔低ベース強リーチ A~C 演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図 279-104 は、表示制御部 123 が低ベース強リーチ A~C 演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B517 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図 279-105 は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図 279-106~図 279-109 は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【2601】

演出制御用 CPU120 は、拡張コマンド B517 を受信した場合に、拡張コマンド B517 に基づいて強リーチ系共通タイトルの親テーブル（図 279-105）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 279-106）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 279-107~109）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LEDLWL1~LWL12 及び枠 LEDLWR2~LWR12、ロゴ LEDLL1~L

10

20

30

40

50

L 4、装飾LEDLS 1～LS 5、アタッカランプLA 1～LA 4のランプ制御を行う。
【2602】

特に、図279-106に示す子テーブルには、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示部分を構成するプロログ表示期間、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図279-107～109に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【2603】

これにより枠LEDLWL 1～LWL 12及び枠LEDLWR 2～LWR 12、アタッカランプLA 1～LA 4、ロゴLEDLL 1～LL 4、装飾LEDLS 1～LS 5は、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示部分における演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【2604】

〔低ベース強リーチA演出の導入部分において用いられる輝度データテーブル〕

図279-110は、表示制御部123が低ベース強リーチA演出における導入部分の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B500を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系強リーチA導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図279-111は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチA導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図279-112～図279-117は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【2605】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB500を受信した場合に、拡張コマンドB500に基づいて強リーチ系強リーチA導入の親テーブル（図279-110）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図279-111）、子テーブルで指定された孫テーブル（図279-112～117）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL 1～LWL 12及び枠LEDLWR 2～LWR 12、ロゴLEDLL 1～LL 4、装飾LEDLS 1～LS 5、アタッカランプLA 1～LA 4のランプ制御を行う。

【2606】

特に、図279-111に示す子テーブルには、低ベース強リーチA演出の導入部分における演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図279-112～117に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【2607】

これにより枠LEDLWL 1～LWL 12及び枠LEDLWR 2～LWR 12、アタッカランプLA 1～LA 4、ロゴLEDLL 1～LL 4、装飾LEDLS 1～LS 5は、低ベース強リーチA演出の導入部分における演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【2608】

〔低ベース強リーチB演出の導入部分において用いられる輝度データテーブル〕

図279-118は、表示制御部123が低ベース強リーチB演出における導入部分の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B504を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系強リーチB導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図279-119は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチB導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図279-120～図279-124は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチB導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【2609】

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB504を受信した場合に、拡張コマンドB504に基づいて強リーチ系強リーチB導入の親テーブル（図279-118）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図279-119）、子テーブルで指定された孫テーブル（図279-120～124）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【2610】

特に、図279-119に示す子テーブルには、低ベース強リーチB演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図279-120～124に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

10

【2611】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース強リーチB演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【2612】

〔低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

演出制御用CPU120は、表示制御部123が低ベース強リーチC演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンドB505を受信した場合に、拡張コマンドB505に基づいて強リーチ系強リーチC導入の親テーブル（図示略）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図示略）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

20

【2613】

特に、強リーチ系強リーチC導入の子テーブルには、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに強リーチ系強リーチC導入の孫テーブルには、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

30

【2614】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【2615】

〔低ベース最強リーチ演出において用いられる輝度データテーブル〕

図279-125は、表示制御部123が低ベース最強リーチ演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B600を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図279-126は、輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図279-127～図279-135は、輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

40

【2616】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB600を受信した場合に、拡張コマンドB600に基づいて最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブル（図279-126）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図279-127）、子テーブルで指

50

定された孫テーブル（図 279-128～135）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12、ロゴ LEDLL1～LL4、装飾 LEDLS1～LS5、アタッカランプ LA1～LA4 のランプ制御を行う。

【2617】

特に、図 279-126 に示す子テーブルには、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パート終了までの演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 279-127～135 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

10

【2618】

これにより枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12、アタッカランプ LA1～LA4、ロゴ LEDLL1～LL4、装飾 LEDLS1～LS5 は、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【2619】

〔高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図 279-136 は、表示制御部 123 が高ベースリーチ A～D 演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B605 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図 279-137 は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図 279-138～図 279-140 は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

20

【2620】

演出制御用 CPU120 は、拡張コマンド B605 を受信した場合に、拡張コマンド B605 に基づいて高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブル（図 279-136）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 279-137）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 279-138～140）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12、ロゴ LEDLL1～LL4、装飾 LEDLS1～LS5、アタッカランプ LA1～LA4 のランプ制御を行う。

30

【2621】

特に、図 279-137 に示す子テーブルには、高ベースリーチ A～D 演出におけるタイトル表示パートを構成するタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 279-138～140 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

40

【2622】

これにより枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12、アタッカランプ LA1～LA4、ロゴ LEDLL1～LL4、装飾 LEDLS1～LS5 は、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【2623】

〔高ベースリーチ A 演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図 279-141 は、表示制御部 123 が高ベースリーチ A 演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B606 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチ A 導入の親テーブルの設定内容を示す図であ

50

り、図279-142は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチA導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図279-143～図279-145は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【2624】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB606を受信した場合に、拡張コマンドB606に基づいて高ベースリーチ系リーチA導入の親テーブル（図279-141）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図279-142）、子テーブルで指定された孫テーブル（図279-143～145）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

10

【2625】

特に、図279-142に示す子テーブルには、高ベースリーチA演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図279-143～145に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【2626】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチA演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

20

【2627】

〔高ベースリーチB演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図279-146は、表示制御部123が高ベースリーチB演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B607を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチB導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図279-147は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチB導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

30

【2628】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB607を受信した場合に、拡張コマンドB607に基づいて高ベースリーチ系リーチB導入の親テーブル（図279-146）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図279-147）、子テーブルで指定された孫テーブル（図省略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【2629】

特に、図279-147に示す子テーブルには、高ベースリーチB演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチB導入の孫テーブルには、高ベースリーチB演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

40

【2630】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチB演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【2631】

50

【高ベースリーチC演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル】

図279-148は、表示制御部123が高ベースリーチC演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B608を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチC導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図279-149は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチC導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

【2632】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB608を受信した場合に、拡張コマンドB608に基づいて高ベースリーチ系リーチC導入の親テーブル（図279-148）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図279-149）、子テーブルで指定された孫テーブル（図省略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【2633】

特に、図279-148に示す子テーブルには、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチC導入の孫テーブルには、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【2634】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【2635】

【高ベースリーチD演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル】

図279-150は、表示制御部123が高ベースリーチD演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B609を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチD導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図279-151は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチD導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

【2636】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB609を受信した場合に、拡張コマンドB609に基づいて高ベースリーチ系リーチD導入の親テーブル（図279-150）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図279-151）、子テーブルで指定された孫テーブル（図省略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【2637】

特に、図279-150に示す子テーブルには、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチD導入の孫テーブルには、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【2638】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせ

10

20

30

40

50

て発光色、発光態様が変化する。

【2639】

〔作用効果1〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【2640】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【2641】

20

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後にリーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示し、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字は、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いるように表示させる。このようにすることで、飾り図柄（大）が縮小表示されることで遊技者の視線を集め、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

【2642】

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄が表示されているタイミングで、リーチ態様となった飾り図柄と重なるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させるようになっており、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

30

【2643】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチA、B演出と、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチA～C演出と、を含み、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字及び低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【2644】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度が高い低ベース最強リーチ演出を含み、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることができる。

40

【2645】

また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字及び低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）または双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現した後、定位置に表示され、定位置に表示されている期間においてもリーチ態様となった両側の飾り図柄の一部と重なった状態で表示

50

されるので、タイトル文字が定位置に表示された後も、タイトル文字に注目させやすくなる。

【2646】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2647】

〔作用効果2〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2648】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【2649】

〔作用効果3〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2650】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【2651】

〔作用効果4〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2652】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用い

て遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2653】

〔作用効果5〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチB演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチB演出を実行可能である。低ベース弱リーチB演出、低ベース強リーチB演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチB演出では、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」とが用いられ、味方キャラクタ「夢夢」により大当たりとなる旨が報知され、低ベース強リーチB演出では、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが用いられ、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」により大当たりとなる旨が報知される。そして低ベース強リーチB演出における導入パートでは、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側および敵キャラクタ「ロボ」が奥側となるように配置された態様で表示を開始させ、低ベース弱リーチB演出における導入パートでは、味方キャラクタ「夢夢」が手前側および敵キャラクタ「ボインゴ」が奥側とならないように配置された態様（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に向き合った態様）で表示を開始させる。このようにすることで、相対的に大当たり期待度の高い低ベース弱リーチB演出については、大当たりとなる旨が報知される味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側となり、敵キャラクタ「ロボ」が奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で大当たり期待度が高いことを認識しやすくなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2654】

また、味方キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクタであり、敵キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクタであり、低ベース強リーチB演出における導入パートの開始時に、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて手前側の位置に表示され、敵キャラクタ「ロボ」がこちらを向いて奥側の位置に表示され、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが対峙しており、相対的に期待度の高い低ベース強リーチB演出については、遊技者の向きと味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」の向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に大当たり期待度が高いことを認識させやすくなる。

【2655】

また、低ベース強リーチB演出における導入パートにおいて、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」及び敵キャラクタ「ロボ」が、タイトル表示パートでタイトル文字が表示されていた表示領域を含む位置に表示されるため、タイトル文字に注目していた遊技者が、タイトル文字が消えることで自然と味方キャラクタ「ジャム」と「ナナ」及び敵キャラクタ「ロボ」に視線が行くようになる。

【2656】

〔作用効果 6〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、低ベース弱リーチA、B演出よりも演出時間の長い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、いずれもセリフ字幕が用いられる。そして、低ベース弱リーチA、B演出では、タイトル表示パートにおいてタイトル文字およびセリフ字幕が表示され、導入パートにおいてはタイトル表示パートで表示されていたセリフ字幕が継続して表示される一方、低ベース強リーチA～C演出では、タイトル表示パートにおいてセリフ字幕を表示させず、タイトル文字を表示させる。このようにすることで、相対的に大当たり期待度が高く、実行時間の長い低ベース強リーチA～C演出は極力タイトル文字とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に大当たり期待度が低く、実行時間の短い低ベース弱リーチA、B演出の時には、セリフ字幕とタイトル文字の表示を被らせたとしても、先にタイトル文字の表示を終わらせることでセリフ字幕にも注目させることができ、好適にタイトル文字とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【2657】

また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、タイトル文字と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンが切り替わらないので、タイトル文字に注目させた後、セリフ字幕に注目させることができる。

20

【2658】

また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル文字に対応する音声は出力されないため、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

【2659】

〔作用効果 7〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示は、複数の文字（「6人で爆チューを捕まえろ！」、「バトルリーチA（バトルリーチB～D）」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか視認可能とならない拡大サイズで、タイトル文字の表示を開始し、拡大サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える縮小サイズとなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない拡大サイズで表示され、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見える縮小サイズで表示されるため、遊技者をタイトル文字に注目させることができる。

30

40

【2660】

また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートが開始される前に、画像表示装置5の手前側に可動体32が重なるように動作させ、可動体32が動作してから該可動体32が初期位置に戻るまでの落下演出が実行される期間において落下演出専用の背景を表示させるとともに、可動体32が初期位置に戻った際に、タイトル文字を構成する複数の文字がすべて視認可能とならず、かつ表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる拡大サイズでタイトル文字の表示を開始し、その後に縮小サイズのタイトル文字とタイトル表示専用の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル文字の表示方法でインパ

50

クトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル文字を遊技者に見せることができる。

【2661】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDL11～LL4、飾LEDL1S1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、高ベースリーチA～D演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【2662】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

【2663】

〔作用効果8〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示は、複数の文字（「6人で爆チューを捕まえろ!」、「バトルリーチA（バトルリーチB～D）」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字を表示した状態から複数の文字を拡大させて表示することでタイトル表示パートを終了させ、導入パートの開始時の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル文字に注目しており、そのタイトル文字を好適に用いて、次の導入パートに対応する背景への切り替わりを違和感なく行うことができる。

40

【2664】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDL11～LL4、飾LEDL1S1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ラ

50

ンプ9を制御し、高ベースリーチA～D演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2665】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2666】

〔作用効果9〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T1-1～2）と低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T2-1～3）とは異なり、いずれもタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出と低ベース強リーチA～C演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、低ベース弱リーチA、B演出と低ベース強リーチA～C演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、低ベース弱リーチA、B演出と低ベース強リーチA～C演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【2667】

〔作用効果10〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態においても通常状態よりも有利

10

20

30

40

50

な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（ $T1-1 \sim 2$ 、 $T2-1 \sim 3$ 、 $T3$ ）と確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（ $T4$ ）とは異なり、いずれもタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいても、確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【2668】

また、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートの実行時間（ $T4$ ）は、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（ $T1-1 \sim 2$ 、 $T2-1 \sim 3$ 、 $T3$ ）よりも短く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に短いため、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる一方、通常状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に長いためしっかりと煽ることができる。

【2669】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であっても、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間を相対的に短くしても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当たりを期待させることができる。

【2670】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であってもスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示パートの実行時間が同じであるが、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出の種類に関わらずスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示パートの実行時間が同じであっても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当たりを期待させることができる。

【2671】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの実行時間は、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く設定されている。このようにすること

で、通常状態においては、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル表示パートの実行時間が長くなるため、しっかりと煽ることができる。

【2672】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA～C演出においてタイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース弱リーチA B演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチA～C演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間が長い

10

【2673】

〔作用効果11〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、タイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、タイトル表示パートにおいては、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

20

【2674】

〔作用効果12〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、図279-43に示すように、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様、および白色の態様よりも大当り期待度が高い赤色の態様で表示させることが可能である。そして、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートでは、対応する期待度示唆表示を表示させ、その後、タイトル文字を期待度示唆表示よりも大きいサイズで表示させる。この際、タイトル文字を白色の態様で表示させるときおよび赤色の態様で表示させるときのいずれの場合においても、期待度示唆表示を共通の態様で表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字は、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様によって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル文字よりも先に表示することで、まず期待度示唆に注目させることができる。また、タイトル文字が白色の態様で表示される場合でも赤色の態様で表示される場合でも共通の態様で期待度示唆表示が行われるため、その後のタイトル文字の態様に注目させることができる。

40

【2675】

〔作用効果13〕

50

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチC演出を実行可能である。低ベース強リーチB、C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいて第1態様（星3.5個）で期待度示唆表示を表示させ、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいて第2態様（星4個）で期待度示唆表示が表示させる。この際、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示でも、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示でも、共通の態様で強調表示を行う。このようにすることで、低ベース強リーチB演出におけるタイトル表示パートにおいて第1態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、低ベース強リーチC演出におけるタイトル表示パートにおいて第2態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、強調表示を共通態様とすることで、開発コストを軽減することができる。

10

【2676】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトにより構成され、低ベース強リーチB演出では、 $N(Nは整数)+0.5$ 個（3.5個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、低ベース強リーチC演出では、 $N+1$ 個（4個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、星形オブジェクト毎に強調表示が行われるとともに、1個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われる。このようにすることで、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われることで、開発コストを軽減することができる。

20

【2677】

また、期待度示唆表示では、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間と0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間とが共通である。このようにすることで、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間と0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間とを共通とすることで、開発コストを軽減することができる。

【2678】

また、期待度示唆表示では、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも共通の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の期待度示唆音が出力されることで、開発コストを軽減することができる。

30

【2679】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、ロゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4）の制御を行うとともに、低ベース強リーチB、C演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB、C演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチB、C演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【2680】

尚、低ベース強リーチB、C演出では、タイトル表示パートにおいて共通の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成であるが、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース強リーチB演出にお

50

けるタイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（強リーチ系強リーチBタイトル））を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース強リーチC演出におけるタイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（強リーチ系強リーチCタイトル））を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートと低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートとで、それぞれ異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【2681】

〔作用効果14〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、期待度示唆表示においては、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を継続したまま、二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を終了させ、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行う。このようにすることで、期待度示唆表示では、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は開始されるが、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、大当り期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

20

【2682】

また、期待度示唆表示では、星形オブジェクトの強調表示が行われる毎に期待度示唆音出力されるとともに、一の星形オブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音出力される。このようにすることで、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音が被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

30

【2683】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字「期待度」とにより構成され、星形オブジェクトに対する強調表示は、文字「期待度」と重畳するサイズで行われる。このようにすることで、星形オブジェクトに対する強調表示により期待度示唆表示を構成する複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字の双方に注目させることができる。

40

【2684】

尚、本実施例では、複数の星形オブジェクトのうち一部の星形オブジェクトを強調表示させる場合に、星形オブジェクトに対する強調表示が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字に重畳する構成であるが、全ての星形オブジェクトについて、星形オブジェクトに対する強調表示が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字に重畳する構成としても良い。

【2685】

〔作用効果15〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース

50

最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出を実行可能である。低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を複数表示可能であり、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示と同時に保留表示を表示させないようにする。このようにすることで、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が表示される一方、期待度示唆表示と同時に保留表示が表示されないため、保留表示が期待度示唆表示と誤って認識されてしまうことを防止できる。

10

【2686】

特に、保留表示と開始されている可変表示に対応するアクティブ表示の最大数が、期待度示唆表示を構成する星形オブジェクトの最大数と一致することとなるが、保留表示とアクティブ表示が最大数表示されている状態で低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出が実行されても、保留表示とアクティブ表示が期待度示唆表示を構成する星形オブジェクトが最大数表示されていると誤って認識されてしまうことを防止できる。

20

【2687】

また、タイトル表示パートの開始前に表示領域が単色表示される単色表示演出が実行されるときに保留表示を消去することで、違和感なく保留表示を終了できる。

【2688】

また、演出制御用 CPU 120 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遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、口ゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、低ベース強リーチ A～C 演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル、高ベース、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ A～C 演出、高ベースリーチ A～D 演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチ A～C 演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【2689】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パ

40

50

ート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2690】

〔作用効果16〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、高ベースリーチA～C演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、高ベースリーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチA演出／高ベースリーチA演出におけるタイトル表示パートにおいて第1数(3)の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出におけるタイトル表示パートにおいて第1数よりも多い第2数(3.5)の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出におけるタイトル表示パートにおいて第2数よりも多い第3数(4)の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、第1数(3)と第2数(3.5)との数の差は、第2数(3.5)と第3数(4)との数の差と同じ(0.5)であり、第3数(4)に対応する低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第2数(3.5)に対応する低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差は、第2数(3.5)に対応する低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第1数(3)に対応する低ベース強リーチA演出／高ベースリーチA演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第1数(3)から第2数(3.5)に増加した場合と、第2数(3.5)から第3数(4)に増加した場合と、で星形オブジェクトの数の増加量は同数であるが、第1数(3)から第2数(3.5)に増加した場合よりも第2数(3.5)から第3数(4)に増加した場合の方が大当たり期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数よりも大当たりとなることを期待させることができる一方、星形オブジェクトの数が少ない場合に大当たりとなることを過度に期待させてしまうことがない。

【2691】

また、演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出を実行可能であり、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出におけるタイトル表示パートにおいて第3数(4)よりも多い第4数(4.5)の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、第3数(4)と第4数(4.5)との数の差(0.5)は、第1数(3)と第3数(4)との数の差(1)よりも小さく、第4数(4.5)に対応する低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第3数(4)に対応する低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差は、第3数(4)に対応する低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第1数(3)に対応する低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第1数(3)から第3数(4)に増加した場合よりも第3数(4)から第4数(4.5)に増加した場合の方が星形オブジェクトの数の増加量は小さいが、第1数(3)から第3数(4)に増加した場合よりも第3数(4)から第4数(4.5)に増加した場合の方が大当たり期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数が少ない場合でも大当たりとなることを期待させることができる。

【2692】

また、第3数(4)と第4数(4.5)との数の差は0.5であり、第1数(3)と第3数(4)との数の差は1であり、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第1数(3)から1増加して第3数(4)となったときよりも、第3数(4)から0.5増加して第4数(4.5)となった方がさらに大当たりとなることを期待させることができる。

【2693】

また、通常状態よりも有利な確変状態において第3数(4)に対応する高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第2数(3.5)に対応する高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差は、通常状態において第3数(4)に対応する低ベース強リーチC演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第2数(3.5)に対応する低ベース強リーチB演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差よりも大きい。このようにすることで、通常状態よりも有利な確変状態の方が、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が増加した場合に大当たりとなることを期待させることができる。

【2694】

〔作用効果17〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態において低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの方が、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートよりも長く、また、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【2695】

また、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間(タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間)とから構成されており、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【2696】

また、演出制御用CPU120は、通常状態において低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能であり、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間(タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間)とから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース最強リーチ演

出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース最強リーチ演出の方が低ベース強リーチA～C演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【2697】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2698】

〔作用効果18〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態において低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出では、演出結果として大当たりとなる旨が報知される場合がなく、演出結果としてはずれとなる旨が報知される場合と、他のスーパーリーチ演出に発展する場合と、があり、低ベース強リーチA～C演出では、演出結果として、大当たりとなる旨が報知される場合と、はずれとなる旨が報知される場合と、がある。そして、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、直接、大当たりとなる旨が報知されることのある低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、大当たりとなる旨が報知されることのない低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース弱リーチA、B演出により過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。

【2699】

また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートでは、他のスーパーリーチ演出に発展することが確定する金色の態様でのタイトル文字を表示させることが可能であるため、期待度示唆表示が表示されない低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートであっても遊技者に注目させることができる。

【2700】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ

系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2701】

〔作用効果 19〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチを実行可能である。低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチは、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチは、複数のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パート及び選択演出においてタイトル文字とともに期待度示唆表示を表示することが可能である。そして、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない。このようにすることで、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすることができる。

【2702】

また、選択演出は、プッシュボタン 31B の操作により大当り期待度の低いスーパーリーチ演出から大当り期待度の高いスーパーリーチ演出へと段階的に変化する演出であり、選択演出において 1 段階変化するのに要する時間、すなわち次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートの期待度示唆表示において 1 段階表示されるのに要する時間、すなわち星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間よりも短い場合があり、選択演出での段階的な変化にスピード感を持たせることができる。

【2703】

また、選択演出は、1 段階毎に現在のスーパーリーチ演出よりも 1 段階大当り期待度の高いスーパーリーチ演出へ変化する演出であり、1 段階変化する毎に次の段階へ変化させるのに必要なプッシュボタン 31B の操作回数が多くなる。このようにすることで、スーパーリーチ演出の大当り期待度が上昇するほど、遊技者を焦らすことができる。

【2704】

また、選択演出により低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチが選択された場合には、そのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートから開始する。このようにすることで、選択演出を経由して低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチが実行される場合でもタイトル表示パートから開始するので、最終的にどのスーパーリーチ演出が実行されたのかを遊技者が判別しやすい。

【2705】

〔作用効果 20〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。

スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、大当たり開始演出のタイトル文字をより大きく動かすことで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【2706】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【2707】

また、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、タイトル文字を表示する場合にタイトル表示専用の背景が表示させるもの（低ベース強リーチB、C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D）があり、大当たり開始演出のタイトル文字の背景は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字の背景についてもより大きく動かすことで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【2708】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景が静止した画像であるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景を動きのある画像としても良く、このような構成においても、大当たり開始演出のタイトル文字の背景が、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示されることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【2709】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2710】

〔作用効果21〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出

10

20

30

40

50

の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。この際、操作促進文字（小）をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、導入パートで表示される操作促進文字（小）は、遊技者に対して動作（操作）を促すものであり、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

【2711】

また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促すとともに、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについてもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、操作促進文字（小）であっても操作促進文字（大）であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

【2712】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、操作促進文字（小）をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。また、このような構成においても、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについてもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示されることで、操作促進文字（小）であっても操作促進文字（大）であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

【2713】

また、操作促進文字（小）の文字数（3）は、スーパーリーチ演出のタイトル文字の文字数（7～13）よりも少ないため、操作促進文字（小）を大きく動かしても文字の内容を認識させることができる。

【2714】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2715】

〔作用効果22〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出

のタイトル表示パートにおいて、スーパーリーチ演出の内容を説明する説明文字を表示可能である。この際、説明文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、付加的に表示される説明文字を、タイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル文字に加え、説明文字が付加されていることにも注目させることができる。

【2716】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、説明文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル文字に加え、説明文字が付加されていることにも注目させることができる。

【2717】

また、説明文字は、スーパーリーチ演出が有利であることを示唆する内容のものであるため、説明文字が付加されていることに対してさらに注目させることができる。

【2718】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2719】

〔作用効果23〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。そして、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字の方が低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示させる。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字の方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル文字だけでも低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【2720】

また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を構成する文字数（10）は低ベース強リーチB、C演出に対応するタイトル文字を構成する文字数（7、8）よりも多いが、低ベース強リーチB、C演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズは低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズよりも大きい。このようにすることで、低ベース強リーチB、C演出に対応するタイトル文字の方が1文字の占

10

20

30

40

50

める表示領域サイズが大きくなるため、低ベース強リーチB、C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【2721】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2722】

〔作用効果24〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後にリーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示する。この際、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字を飾り図柄（小）のサイズよりも大きいサイズで表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字が、縮小表示された飾り図柄（小）よりも大きいサイズで表示されるので、タイトル表示パートにおいてタイトル文字に注目させることができる。

【2723】

また、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字のいずれの文字についても飾り図柄（大）よりも小さく、飾り図柄（小）よりも大きいサイズで表示させる。このようにすることで、リーチ態様となった際の飾り図柄（大）については確実に認識させることができつつ、その後は、飾り図柄（大）が縮小されて飾り図柄（小）となり、飾り図柄（小）よりも大きなサイズでタイトル文字を構成するそれぞれの文字が表示されるので、タイトル表示パートにおいてはタイトル文字に注目させることができる。

【2724】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて

遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2725】

〔作用効果25〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当たりか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【2726】

また、大当たり開始演出のタイトル文字は、「BIG」または「REGULAR」と、「BONUS」と、から構成されており、「BIG」または「REGULAR」が定位置上部に表示された後、「BONUS」が定位置下部に表示され、「BONUS」が定位置下部に表示された後、定位置上部に表示された「BIG」または「REGULAR」及び定位置下部に表示された「BONUS」は徐々に拡大表示される。そして、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」は、定位置上部及び定位置下部に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示されるとともに、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」が定位置上部及び定位置下部に表示されたときの文字のサイズは、操作促進文字（小）を構成する文字のサイズよりも大きい。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字は、常に操作促進文字（小）を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【2727】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、大当たり開始演出のタイトル文字の方が操作促進文字（小）より大きく表示されるため、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【2728】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（大）は、大当たり開始演出のタイトル文字よりも大きく表示されることで、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【2729】

また、操作促進文字（大）を構成する文字列のうちの最小の文字が、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されることで、どの文字に注目したとしても、操作促進文字（大）の方が大当たり開始演出のタイトル文字より大きく表示されるため、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【2730】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベ-

スリーチ系共通タイトル)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2731】

〔作用効果26〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【2732】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、大当たり開始演出のタイトル文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示されることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【2733】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、大当たり開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【2734】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9(枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、口ゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4)の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2735】

〔作用効果27〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

10

【2736】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチA、B演出に発展し、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートが開始する。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

【2737】

また、低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしてもタイトル文字に注目させることができる。

20

【2738】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【2739】

〔作用効果28〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチA、B演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させ、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制

40

50

御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【2740】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチ A、B 演出に発展し、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートが開始し、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができ、その後低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示することで、大当たり遊技状態に制御されることを祝福できる。

【2741】

また、演出制御用 CPU 120 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遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2742】

〔作用効果 29〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示させることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【2743】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当たり開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間を、大当たりとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【2744】

また、大当り開始演出のタイトル文字が表示された後、大当り開始演出のタイトル文字を、大当り遊技状態中の操作方法を示唆する右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替えるとともに、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わってから所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われるとともに、大当り開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わる時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を終了させる時間よりも短い。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、大当り開始演出のタイトル文字を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

10

【2745】

また、演出制御用 CPU 120 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遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分において、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入部分において、導入部分用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分では、導入部分用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【2746】

〔作用効果 30〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入部分における操作促進演出 B、D において、遊技者に対してプッシュボタン 31 B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当りか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

30

40

【2747】

また、操作促進文字（小）は、促された操作がされるか、促された操作が有効な時間が経過するまで表示され、大当り開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされず、促された操作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い。このようにすることで、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされずに表示される時間よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に

50

亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【2748】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当り開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、遊技者に操作を促すことが目的の操作促進文字（小）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【2749】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大）は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、大当り開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【2750】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2751】

〔作用効果31〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することによりタイトル文字に注目させることができる。

【2752】

また、タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示がきちんとみえる時間が、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。

【2753】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大）は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、タイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。

【2754】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2755】

〔作用効果32〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチA、B演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させ、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することにより低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【2756】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出

のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2757】

〔作用効果33〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態において低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出を実行可能であり、通常状態よりも有利な確変状態において高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、確変状態において高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチA～C演出は、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、高ベースリーチB～D演出は、高ベースリーチA演出よりも大当たり期待度が高く、高ベースリーチA演出は、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高い。そして、低ベース強リーチA～C演出、高ベースリーチA演出、及び高ベースリーチB～D演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させ、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、通常状態における低ベース弱リーチA、B演出は、通常状態における低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度が低いため、低ベース強リーチA～C演出では期待度示唆表示を表示させるが、低ベース弱リーチA、B演出では期待度示唆表示を表示させないことで、低ベース弱リーチA、B演出によって大当たりとなることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な確変状態における高ベースリーチA演出は確変状態における高ベースリーチB～D演出よりも大当たり期待度が低いものの、通常状態における低ベース弱リーチA、B演出よりは大当たり期待度が高いことから、高ベースリーチA演出でも高ベースリーチB～D演出でも期待度示唆表示を表示させることで、高ベースリーチA演出の場合にも高ベースリーチB～D演出の場合にも大当たりとなることを期待させることができる。

【2758】

〔作用効果34〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短い。このようにすることで、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短く、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

【2759】

また、確変状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度が通常状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度より高まっても、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートが、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短いことで、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

【2760】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイト

ル)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出の導入パートにおいて、それぞれ導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【2761】

〔作用効果35〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B(遊タイム)に制御する。そして、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様でタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様でタイトル文字を表示させるとともに、時短状態B(遊タイム)に制御される場合に、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートと同様に、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様で表示させる。このようにすることで、時短状態B(遊タイム)に制御される場合、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、相対的に大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字と同じ表示態様で表示させるので、時短状態B(遊タイム)が有利度の高いものであると認識させることができる。

20

【2762】

また、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合に、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでタイトル文字を消去させる場合と同様に、タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様でタイトル文字を消去させる。このようにすることで、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合にも、相対的に大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を消去させる場合の表示態様と同じ表示態様で消去させるので、時短状態B(遊タイム)が有利度の高いものであると認識させることができる。

30

【2763】

〔作用効果36〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B(遊タイム)に制御する。そして時短状態B(遊タイム)に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態B(遊タイム)に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイト

40

50

ル文字を構成する文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態 B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【2764】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きい。このようにすることで、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字がいずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態 B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

10

【2765】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、遊タイム開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、時短状態 B（遊タイム）に制御されることをより祝福することができる。

【2766】

また、演出制御用 CPU 120 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遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【2767】

〔作用効果 37〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。そして時短状態 B（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の表示時間よりも長い。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態 B（遊タイム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長く表示されるので、時短状態 B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

40

【2768】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応する

50

タイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある遊タイム開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、大当たりとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【2769】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2770】

〔作用効果38〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当たり制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。また、通常状態において、時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残り回数文字を表示可能である。そして、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【2771】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチA、B演出と、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチA～C演出と、を含み、遊タイムまでの残り回数文字は、低ベース弱リーチA、B演出の実行中において表示させ、低ベース強リーチA～C演出の実行中において表示させない。このようにすることで、大当たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出では遊タイムまでの残り回数文字が表示されるため、時短状態B（遊タイム）までの回数を意識させることができる一方、大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出では、遊タイムまでの残り回数文字を表示しないことにより演出の内容に注目させることができる。また、時短状態B（遊タイム）では、通常状態よりも有利な大当たりとなりやすいことから、時短状態B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【2772】

また、低ベース弱リーチA、B演出を経ることなく、選択演出から低ベース強リーチA～C演出に発展する場合には、選択演出の実行中においても遊タイムまでの残り回数文字を表示させないことで、遊タイムまでの残り回数文字によって低ベース強リーチA～C演出以上のスーパーリーチ演出が確定する選択演出が邪魔されることがないうえに、時短状態B

(遊タイム)までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【2773】

また、低ベース強リーチA～C演出で大当たりとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残り回数文字を再度表示せずに大当たり遊技状態に制御され、低ベース強リーチA～C演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチA～C演出の終了後に遊タイムまでの残り回数文字を再度表示させる。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出で大当たりとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残り回数文字を再度表示しないことで、時短状態B(遊タイム)までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。また、低ベース強リーチA～C演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチA～C演出の終了後に遊タイムまでの残り回数文字を再度表示させるので、時短状態B(遊タイム)までの残り回数が少ない場合にいち早く安堵させることができる。

10

【2774】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9(枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4)の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【2775】

〔作用効果39〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B(遊タイム)に制御する。また、スーパーリーチ演出に関連するタイミングで実行される操作促進演出A～Dにおいて、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字(小)を表示可能である。また、通常状態において、時短状態B(遊タイム)に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残り回数文字を表示可能である。そして、操作促進文字(小)を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、操作促進文字(小)が、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、操作促進文字(小)に注目させることができ、効果的に遊技者に対して動作(操作)を促すことができる。

30

40

【2776】

また、スーパーリーチ演出のうち低ベース強リーチA～C演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて操作促進文字(小)を表示させる場合には、遊タイムまでの残り回数文字が同時に表示されるのに対し、導入パートの終盤に実行される操作促進演出Dにおいて作促進文字(小)を表示させる場合には、遊タイムまでの残り回数文字が表示されない。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出に発展する前は促進文字表示操作促進文字(小)と同時に遊タイムまでの残り回数文字を表

50

示したままにしておくことで、時短状態 B（遊タイム）までの回数を意識させることができ、導入パートの操作促進文字（小）では遊タイムまでの残回数文字を表示しないことで、大当たりとなることが報知されるか否かに注目させることができる。

【2777】

また、低ベース強リーチ A～C 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A においては、操作促進文字（小）及び操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）のうち操作促進文字（小）のみ表示させる一方、導入パートの終盤に実行される操作促進演出 D においては、操作促進文字（小）も操作促進文字（大）も表示させることが可能であり、低ベース強リーチ A～C 演出において操作促進文字（大）が表示される場合に、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されることがない。このようにすることで、大当たりとなることが報知されるか否かに加え、操作促進文字（大）が表示され、より有利な状況が示唆されていることに注目させることができる。

【2778】

また、演出制御用 CPU 120 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遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、口ゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2779】

〔作用効果 40〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当たりには制御されることがなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。また、通常状態において、時短状態 B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、遊タイムまでの残回数文字は不要となるため、大当たり開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【2780】

また、時短状態 B（遊タイム）までの残回数がいずれの回数であっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさは同じであり、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい

。このようにすることで、時短状態 B（遊タイム））までの残回数がいずれの回数であっても、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【2781】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態 B（遊タイム）において最初に第1始動入賞口、第2始動入賞口に遊技球が進入したことによる可変表示において、時短状態 B（遊タイム）において通常用いる変動パターンよりも変動時間の長い時短 B 開始変動パターンを用いて可変表示を行う。このようにすることで、時短状態 B（遊タイム）における最初の変動において時短 B 開始変動パターンに応じた変動期間で遊タイム開始演出を実行できる。

10

【2782】

また、演出制御用 CPU120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遊技効果ランプ9（枠 LEDLWL1～LWL12、枠 LEDLWR2～LWR12、口ゴ LEDLL1～LL4、飾 LEDLS1～LS5、アタッカランプ LA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【2783】

〔作用効果41〕

本実施例において演出制御用 CPU120は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様でタイトル文字が表示されている時間の方が白色の態様でタイトル文字が表示されている時間よりも長くなるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様、すなわち変化後の態様のタイトル文字の方が、白色の態様、すなわち変化前の態様のタイトル文字よりも長く表示されるので、白色から赤色または金色に変化したことを確実に認識させることができる。

30

40

【2784】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合と白色の態様のまま変化させない場合とがあり、タイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合には、タイトル表示期間の開始から t1 の時間が経過したときに白色の態様から赤色または金色の態様へ変化させるとともに特定音を出力し、タイトル文字を白色の態様のまま変化させない場合には、タイトル表示期間の開始から t1 の時間が経過したときに白色の態様のまま変化させず、特定音を出力する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字が特定タイミングで白色の態様から赤色または金色の態様へ変化する場合に特定音が出力されるとともに、特定タイミングで白色の態様のまま変化しない

50

場合にも特定音が出力されるため、特定音の出力により赤色または金色の態様へ変化することを期待させることができる。

【2785】

また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を白色の態様から他の態様に変化させる場合には、赤色の態様に変化させる場合にも金色の態様に変化させる場合にも特定音を出力するので、特定音が出力されることでいずれの種類の態様に変化するかに注目させることができる。

【2786】

また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【2787】

〔作用効果42〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当り期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様または金色の態様に変化させる場合のいずれの場合であっても、白色の態様から共通となる表示態様に変化させてから赤色の態様または金色の態様に変化させるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様に変化させる場合にも、白色の態様から金色の態様に変化させる場合にも、共通の表示態様に変化させてから赤色の態様または金色の態様に変化させるので、白色の態様から共通の表示態様に変化することで、共通の表示態様から赤色の態様または金色の態様に変化するまでは、赤色の態様よりも大当り期待度の高い金色の態様に変化することを最後まで期待させることができる。

【2788】

また、共通の表示態様は、タイトル文字を構成する文字を光らせる態様であり、光が晴れたときに赤色の態様または金色の態様に変化している。このようにすることで、タイトル文字を構成する文字が光ることにより、赤色の態様または金色の態様に変化することを煽ることができる。

【2789】

〔作用効果43〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行

う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、異なる2のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【2790】

〔作用効果44〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタックランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチA演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチB演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチC演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、期待度が高い2種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い2種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【2791】

〔作用効果45〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出、低ベース強リーチA～C演出よりもさらに大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知され

10

20

30

40

50

るまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用のタイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチA演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチB演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチC演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、期待度が高い2種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い2種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。さらに、期待度の一番高い低ベース最強リーチ演出は、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【2792】

〔作用効果46〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当たり期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を変化させない場合には、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を赤色または金色に変化させる場合には、タイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）または弱リーチ系共通タイトル（金）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいてタイトル文字の色を変化させる

か否かに関わらず、共通の導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を赤色または金色に変化させない場合にも第2態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字の色を変化させない場合と赤色または金色に変化させる場合においてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【2793】

〔作用効果47〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用CPU120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遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。また、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間と、を含み、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートのタイトル開始期間において、タイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、タイトル表示期間及びタイトル終了期間において、タイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出においてタイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字を表示する期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【2794】

また、低ベース弱リーチA演出であるか、低ベース弱リーチB演出であるか、に応じてタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルのうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとすることで、タイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルの一方について共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、他方について各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、低ベース弱リーチA演出であるか、低ベース弱リーチB演出であるか、に応じてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【2795】

上述のように、本発明は、

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

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

10

20

30

40

50

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターンと、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンドを送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンドを送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンドを送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンドを送信し、

前記演出制御手段は、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、対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、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、当該当否報知後に実行されるエピローグパートと、を含んで構成され、

前記演出制御手段は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ演出態様で前記有利状態に制御されることを報知する前記報知演出を実行可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ演出態様で前記有利状態に制御されないことを報知する前記報知演出を実行可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ演出態様で前記有利状態に制御されることを報知する前記報知演出を実行可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ演出態様で前記有利状態に制御されないことを報知する前記報知演出を実行可能であり、

前記第1リーチ演出態様での前記報知演出は、前記第1リーチ演出態様に対応する前記タイトル表示を表示する前記タイトル表示パートと、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前記導入パートと、を含み、

前記第2リーチ演出態様での前記報知演出は、前記第2リーチ演出態様に対応する前記タイトル表示を表示する前記タイトル表示パートと、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前記導入パートと、を含み、

前記第1リーチ演出態様での前記報知演出における前記タイトル表示パートの実行時間と前記第2リーチ演出態様での前記報知演出における前記タイトル表示パートの実行時間とは、異なり、

前記第1リーチ演出態様での前記報知演出における前記タイトル表示パートおよび前記第2リーチ演出態様での前記報知演出における前記タイトル表示パートは、

前記第1リーチ演出態様に対応する前記タイトル表示または前記第2リーチ演出態様に対応する前記タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第1パートと、

前記第1リーチ演出態様に対応する前記タイトル表示または前記第2リーチ演出態様に対応する前記タイトル表示が前記定位置に表示されている第2パートと、

前記第1リーチ演出態様に対応する前記タイトル表示または前記第2リーチ演出態様に対応する前記タイトル表示が前記定位置に表示されている状態から表示を終了するまでの第3パートと、で構成され、

前記表示手段は、

前記第1リーチ演出態様での前記報知演出における前記タイトル表示パートにおいて、前記第2パートが前記第1パートおよび前記第3パートよりも長く、該第1パートが該第3パートよりも長くなるように該第1リーチ演出態様に対応する前記タイトル表示を表示し、

前記第2リーチ演出態様での前記報知演出における前記タイトル表示パートにおいて、前記第2パートが前記第1パートおよび前記第3パートよりも長く、該第1パートが該

10

20

30

40

50

第3パートよりも長くなるように該第2リーチ演出態様に対応する前記タイトル表示を表示し、

前記演出制御手段は、キャラクタが発するセリフ音が出力される前記報知演出として、所定報知演出及び特定報知演出を実行可能であり、

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

前記所定報知演出と前記特定報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記所定報知演出の前記エピソードパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記所定報知演出の前記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、

前記特定報知演出の前記エピソードパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記特定報知演出の前記導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い、

ことを特徴とする。

本発明によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、タイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができる。加えて、タイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができるとともに、タイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、タイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。タイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。結果として、好適にタイトル表示を行うことができる。さらに、一連の演出において、タイトル表示への注目により期待感を感じさせるタイトル表示パートに加えて、導入パートやエピソードパートが設けられているので、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遊技者はメリハリを感じることができるとともに、エピソードパートではセリフ音に対してセリフ字幕が表示されやすいのでエピソードパートにおいてより祝福感を感じやすくなる。このように、本発明は、一連の演出において、タイトル表示パート、導入パート、エピソードパートでメリハリをつけることができ、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り、全体として演出効果を向上できる。

【2796】

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。

【2797】

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。例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【2798】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（たとえば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【2799】

また、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【2800】

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。さらには、遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良いので、一般ゲーム機にも本発明を適用可能である。

【2801】

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。

【2802】

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。

【符号の説明】

【2803】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 3 遊技機用枠
- 4 A 第1特別図柄表示装置
- 4 B 第2特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 5 C, 5 L, 5 R 飾り図柄表示エリア
- 6 A 入賞球装置
- 6 B 可変入賞球装置
- 8 L, 8 R スピーカ
- 9 遊技効果ランプ
- 10 一般入賞口
- 11 主基板
- 12 演出制御基板
- 13 音声制御基板
- 15 中継基板
- 20 特図LED基板
- 21 ゲートスイッチ

- 2 2 A 第 1 始動口スイッチ
- 2 2 B 第 2 始動口スイッチ
- 2 3 カウントスイッチ
- 2 4 V 入賞スイッチ
- 3 0 打球操作ハンドル
- 3 1 A スティックコントローラ
- 3 1 B プッシュボタン
- 3 2 可動体
- 3 5 A コントローラセンサユニット
- 3 5 B プッシュセンサ
- 4 1 通過ゲート
- 5 0 第 4 図柄ユニット
- 8 1, 8 2, 8 3 ソレノイド
- 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 2 0 演出制御用 CPU
- 1 0 1, 1 2 1 ROM
- 1 0 2, 1 2 2 RAM
- 1 0 4, 1 2 4 乱数回路
- 1 0 6 RTC
- 1 1 0 スイッチ回路
- 1 1 1 出力回路
- 1 2 0 演出制御用 CPU
- 1 2 3 表示制御部

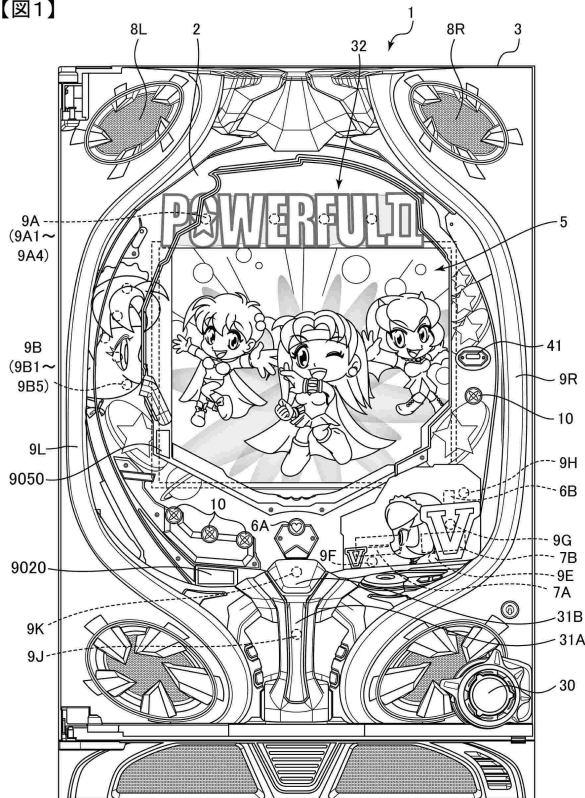
10

20

【図面】

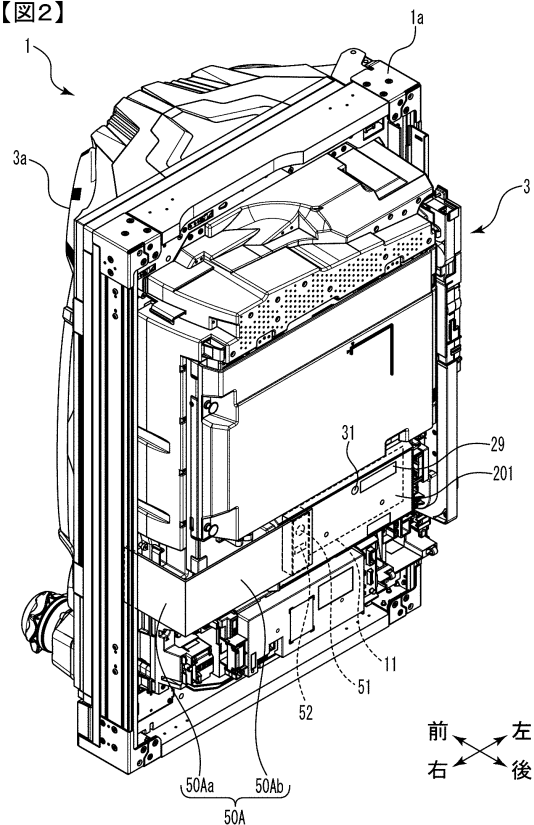
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



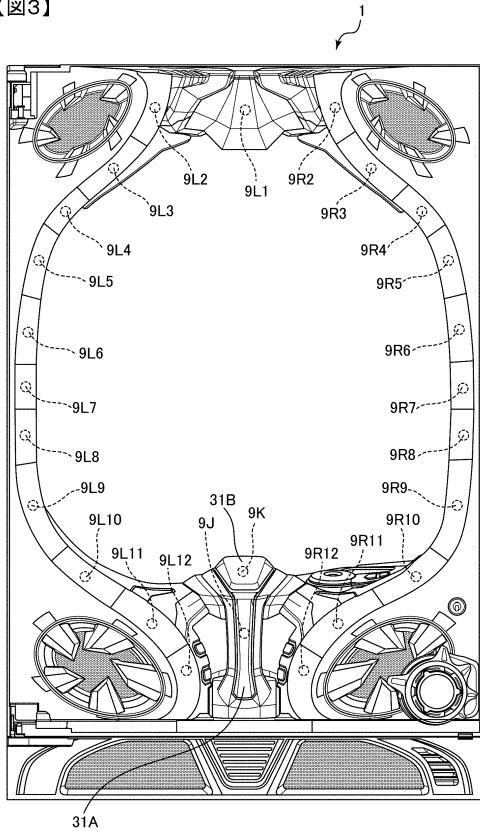
30

40

50

【図 3】

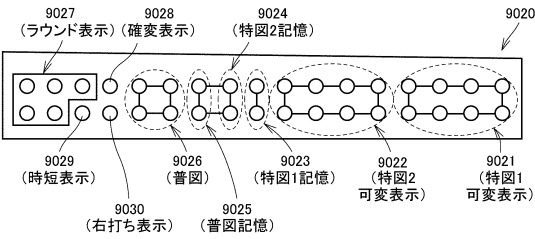
【図3】



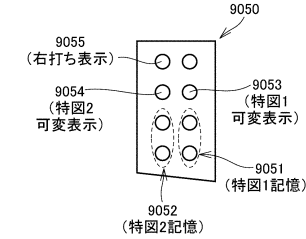
【図 4】

【図4】

(a) 特図LED基板



(b) 第4図柄ユニット

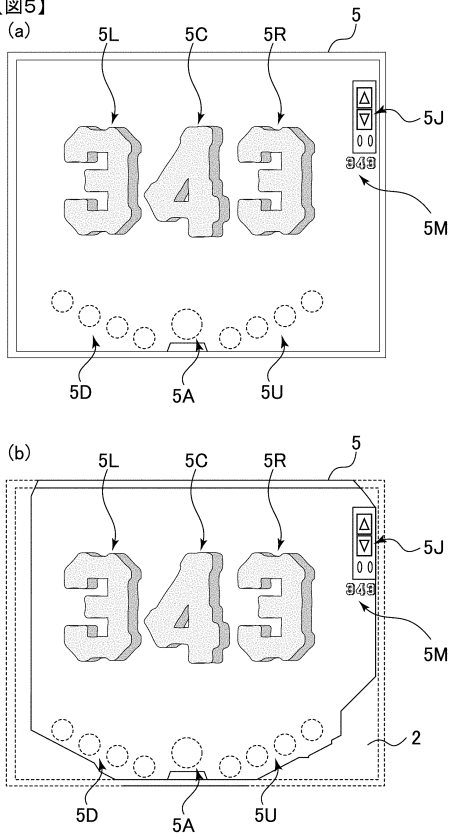


(c) 第4図柄ユニットとSPリーチ時の遊技効果ランプとの関係

演出制御コマンド	第4図柄ユニット	遊技効果ランプ
変動パターンコマンド	停止を示す消灯から変動を示す点滅に切り替える	維持
図柄確定コマンド	変動を示す点滅から停止を示す消灯に切り替える	維持

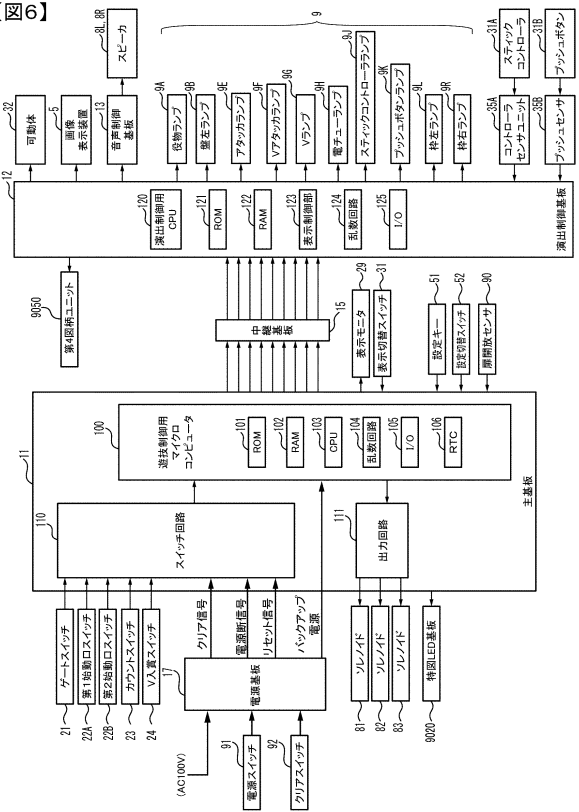
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



【図 7】

【図7】

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベ ース (変動50回まで)	3
通常大当り2	低確率	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り1	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り2	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り3	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り4	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り5	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り6	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	5
確変大当り7	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	7
確変大当り8	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	10
確変大当り9	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	10

【図 8】

【図8】

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当り判定 (通常時、確変時共通)	65536
ランダム2	大当り種類判定 (第1特図、第2特図共通)	100
ランダム3	後変動パターン判定 (ハズレ時)	65519
ランダム4	後変動パターン判定 (当り時)	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄当り判定	201

10

20

【図 9】

【図9】

(a)大当り判定

状態	ランダム1判定値数 (最大判定値65536)
通常時	205
確変時	789

→

大当り確率	ハズレ確率
約1/320	約319/320
約1/83	約82/83

→

(b)第1特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	37
確変大当り3	4
確変大当り4	4

(c)第2特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
確変大当り5	10
確変大当り6	5
確変大当り7	5
確変大当り8	70
確変大当り9	10

【図 1 0】

【図10】

演出制御コマンド		
MODE	EXT	名称
B0	× ×	前変動パターン× × 指定
B1	01	第1可変表示開始
B1	02	第2可変表示開始
B4	× ×	後変動パターン× × 指定
BC	01	表示結果1指定(はずれ指定)
BC	02	表示結果2指定(通常大当り指定)
BC	03	表示結果3指定(通常大当り指定)
BC	04	表示結果4指定(確変大当り指定)
BC	05	表示結果5指定(確変大当り指定)
BC	06	表示結果6指定(確変大当り指定)
BC	07	表示結果7指定(確変大当り指定)
BC	08	表示結果8指定(確変大当り指定)
BC	09	表示結果9指定(確変大当り指定)
BC	10	表示結果10指定(確変大当り指定)
BC	11	表示結果11指定(確変大当り指定)
BC	12	表示結果12指定(確変大当り指定)
BD	01	第1特別図柄の変動開始指定
BD	02	第2特別図柄の変動開始指定
8F	00	図柄確定指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)
92	00	停電復帰指定
95	00	通常状態の背景を指定
95	01	特短状態の背景を指定
95	02	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定
A0	01	大当り開始1指定
A0	02	大当り開始2指定
A0	03	大当り開始3指定
A0	04	大当り開始4指定
A0	05	大当り開始5指定
A0	06	大当り開始6指定
A0	07	大当り開始7指定
A0	08	大当り開始8指定
A0	09	大当り開始9指定
A0	10	大当り開始10指定
A0	11	大当り開始11指定
A1	× ×	大入賞口開放指定
A2	× ×	大入賞口開放後指定
A3	01	大当り終了1指定
A3	02	大当り終了2指定
A3	03	大当り終了3指定
A3	04	大当り終了4指定
A3	05	大当り終了5指定
A3	06	大当り終了6指定
A3	07	大当り終了7指定
A3	08	大当り終了8指定
A3	09	大当り終了9指定
A3	10	大当り終了10指定
A3	11	大当り終了11指定
AD	00	確変判定後経過指定
B1	00	第1抽動入賞指定
B2	00	第2抽動入賞指定
C1	× ×	第1保留記憶種別指定
C2	× ×	第2保留記憶種別指定
C4	× ×	図柄指定コマンド
C6	× ×	変動種別コマンド
C7	× ×	大入賞口入賞指定
FD	h4h7	右打ち表示消灯指定
FD	h4h7	右打ち表示の消灯指定

30

40

50

【図 1 1】

【図11】

前変動パターン(メイン側)

前変動 番号	前変動パターン コマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246
8	80	07	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246
9	80	08	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80	09	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861
11	80	0A	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861
12	80	0B	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【図 1 2】

【図12】

後変動パターン(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	擬似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

10

【図 1 3】

【図13】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個、保留1個→0個用

後変動番号	後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
	内容		
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)		50074
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)		7700
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)		5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)		1250
6	SP前半(ハズレ)		307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)		249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)		89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用

後変動番号	後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
	内容		
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)		57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)		1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)		5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)		1250
6	SP前半(ハズレ)		307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)		249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)		89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(c)保留3個→2個用

後変動番号	後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
	内容		
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)		57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)		1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)		5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)		1250
6	SP前半(ハズレ)		307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)		249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)		89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(d)保留4個→3個用

後変動番号	後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
	内容		
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)		57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)		1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)		5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)		1250
6	SP前半(ハズレ)		307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)		249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)		89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図 1 4】

【図14】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1,2、確変大当り1,2,5,6,7,8用

後変動番号	後変動パターン		ランダム4判定値数 (最大判定値239)
	内容		
9	ノーマルリーチ(当り)		20
10	SP前半(当り)		23
11	SP前半→SP後半(当り)		65
12	SP前半→最終リーチ(当り)		131

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用

後変動番号	後変動パターン		ランダム4判定値数 (最大判定値239)
	内容		
9	ノーマルリーチ(当り)		12
10	SP前半(当り)		21
11	SP前半→SP後半(当り)		44
12	SP前半→最終リーチ(当り)		162

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

後変動番号	後変動パターン		ランダム4判定値数 (最大判定値239)
	内容		
9	ノーマルリーチ(当り)		4
10	SP前半(当り)		14
11	SP前半→SP後半(当り)		114
12	SP前半→最終リーチ(当り)		107

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

20

30

40

50

【図 15】

【図15】
前度點パターン判定

(b)後援活動等2用			前助金(万円)	内容	シラム5特定活動 (最大決定額251)
前助金番号	1	通常活動			251

(c)後援活動等3用			前助金(万円)	内容	シラム5特定活動 (最大決定額251)
前助金番号	2	延滞活動			251

(d)後援活動等4用			前助金(万円)	内容	シラム5特定活動 (最大決定額251)
前助金番号	1	通常活動			251

(e)後援活動等5用			前助金(万円)	内容	シラム5特定活動 (最大決定額251)
前助金番号	4	ノーマルリサーチ(ノーマルSP前用)			125
前助金番号	7	(延32)2期前・ノーマルリサーチ(ノーマルSP前用)			125

(f)後援活動等6,10用			前助金(万円)	内容	シラム5特定活動 (最大決定額251)
前助金番号	4	ノーマルリサーチ(ノーマルSP前用)			191
前助金番号	7	(延32)2期前・ノーマルリサーチ(ノーマルSP前用)			191
前助金番号	10	(延32)3期前・一般型・ノーマルリサーチ(ノーマルSP前用)			56

(g)後援活動等7用			前助金(万円)	内容	シラム5特定活動 (最大決定額251)
前助金番号	5	ノーマルリサーチ(SP後半全期)			31
前助金番号	8	(延32)2期前・ノーマルリサーチ(SP後半全期)			26
前助金番号	11	(延32)3期前・一般型・ノーマルリサーチ(SP後半全期)			176

(h)後援活動等11用			前助金(万円)	内容	シラム5特定活動 (最大決定額251)
前助金番号	5	ノーマルリサーチ(SP後半全期)			21
前助金番号	8	(延32)2期前・ノーマルリサーチ(SP後半全期)			56
前助金番号	11	(延32)3期前・一般型・ノーマルリサーチ(SP後半全期)			185

(i)後援活動等8用			前助金(万円)	内容	シラム5特定活動 (最大決定額251)
前助金番号	6	ノーマルリサーチ(最終リサーチ全期)			9
前助金番号	9	(延32)2期前・ノーマルリサーチ(最終リサーチ全期)			40
前助金番号	12	(延32)3期前・一般型・ノーマルリサーチ(最終リサーチ全期)			190

(j)後援活動等12用			前助金(万円)	内容	シラム5特定活動 (最大決定額251)
前助金番号	6	ノーマルリサーチ(最終リサーチ全期)			1
前助金番号	9	(延32)2期前・ノーマルリサーチ(最終リサーチ全期)			50
前助金番号	12	(延32)3期前・一般型・ノーマルリサーチ(最終リサーチ全期)			200

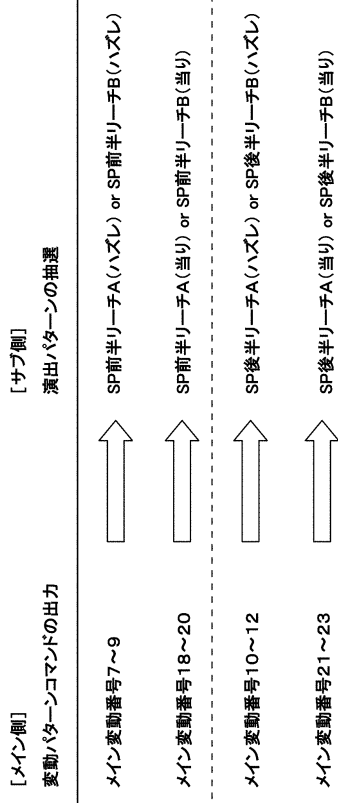
【図 16】

【図16】

新着車種(ターボ・メイン)			新着車種(ターボ)			標準車種(ターボ)		
メイン 変更番号	新着車種 番号	内容	変更時間 [min]	フレーム数	後装部 番号	内容	変更時間 [min]	フレーム数
	1	変速変動	12700	381	1	13変速・ギョーリチ(ハズ)	300	9
	2	足回り変動	6700	201	2	75変速・ギョーリチ(ハズ)	300	9
	3	足回り変動	2700	81	3	35変速・ギョーリチ(ハズ)	300	9
	4	変速変動	12700	381	4	振動減がギョーリチ(ハズ)	9300	278
	5	ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	21000	630	5	ノーマルリチ(ハズ)	1700	51
	6	【新装3】振動・ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	41500	1246	5	ノーマルリチ(ハズ)	1700	51
	7	ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	21000	630	6	SP車(ハズ)	37400	1123
	8	【新装3】振動・ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	41500	1246	6	SP車(ハズ)	37400	1123
	9	【新装3】振動・ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	62000	1861	6	SP車(ハズ)	37400	1123
	10	ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	21000	630	7	SP車半・SP車(ハズ)	76900	2309
	11	【新装3】振動・ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	41500	1246	7	SP車半・SP車(ハズ)	76900	2309
	12	ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	21000	630	8	SP車半・ギョーリチ(ハズ)	12700	3814
	13	【新装3】振動・ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	41500	1246	8	SP車半・ギョーリチ(ハズ)	12700	3814
	14	【新装3】振動・ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	62000	1861	8	SP車半・ギョーリチ(ハズ)	12700	3814
	15	【新装3】振動・ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	21000	630	9	ノーマルリチ(ハズ)	14400	482
	16	【新装3】振動・ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	41500	1246	9	ノーマルリチ(ハズ)	14400	482
	17	【新装3】振動・ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	21000	630	10	SP車(半当り)	93000	2801
	18	ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	21000	630	10	SP車(半当り)	93000	2801
	19	【新装3】振動・ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	41500	1246	10	SP車(半当り)	93000	2801
	20	【新装3】振動・ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	62000	1861	11	SP車半・SP車(半当り)	99900	3000
	21	ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	21000	630	11	SP車半・SP車(半当り)	99900	3000
	22	【新装3】振動・ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	41500	1246	11	SP車半・SP車(半当り)	99900	3000
	23	【新装3】振動・ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	62000	1861	11	SP車半・SP車(半当り)	99900	3000
	24	ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	21000	630	12	SP車半・ギョーリチ(ハズ)	142800	4238
	25	【新装3】振動・ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	41500	1246	12	SP車半・ギョーリチ(ハズ)	142800	4238
	26	【新装3】振動・ノーマルリチ・ギョーリチ(ハズ)SP車)	62000	1861	12	SP車半・ギョーリチ(ハズ)	142800	4238

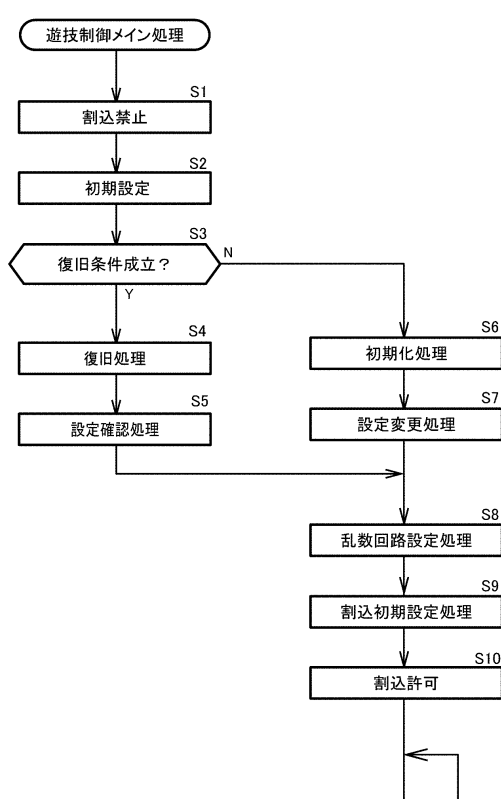
【図 17】

【図17】



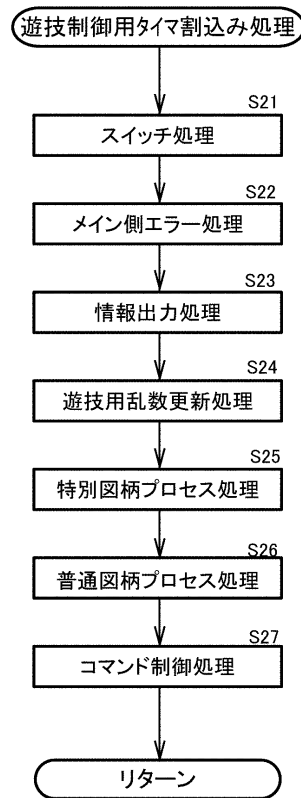
【圖 18】

【図18】



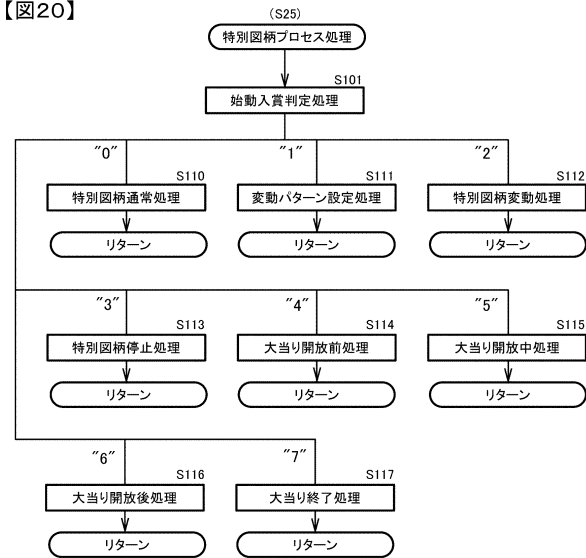
【図 19】

【図19】



【図 20】

【図20】

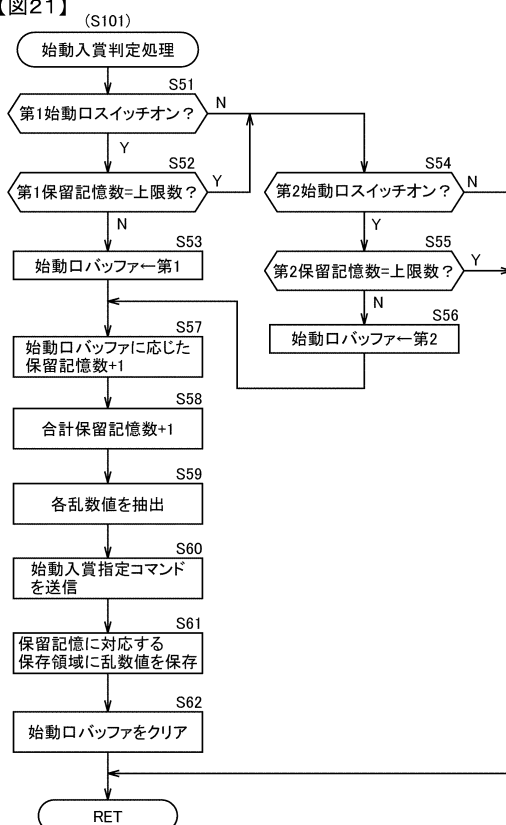


10

20

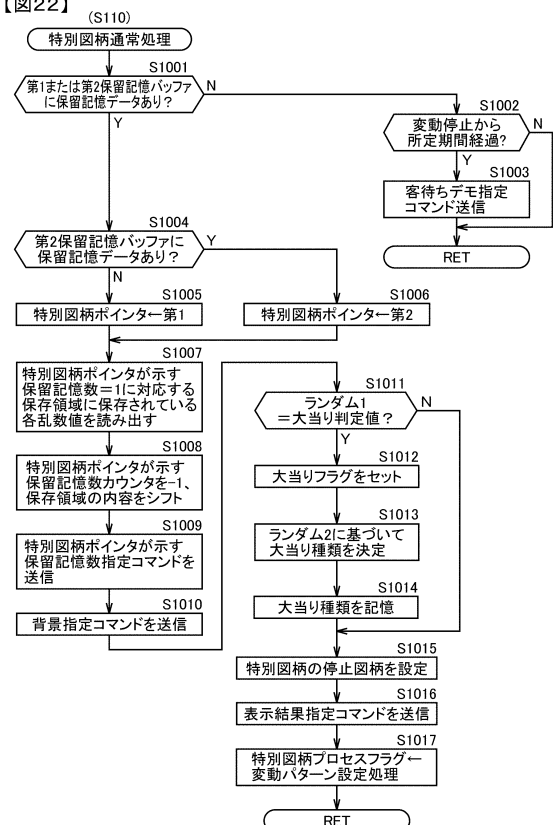
【図 21】

【図21】



【図 22】

【図22】



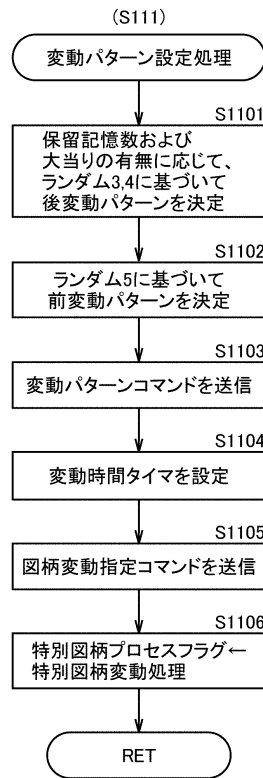
30

40

50

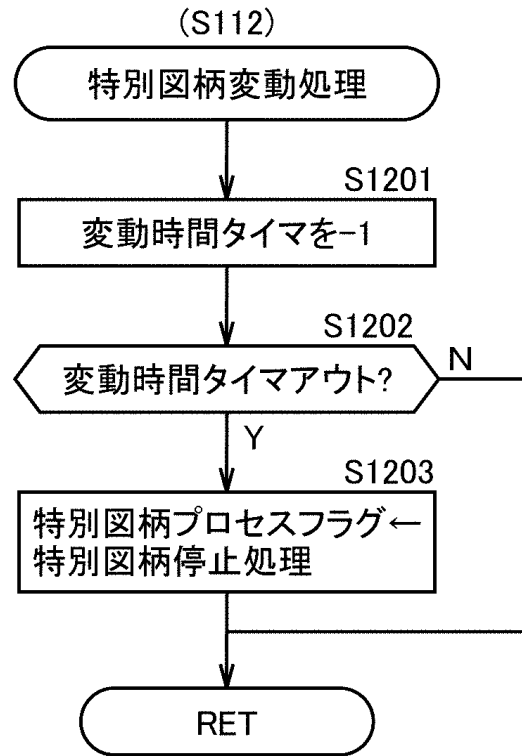
【図 2 3】

【図23】



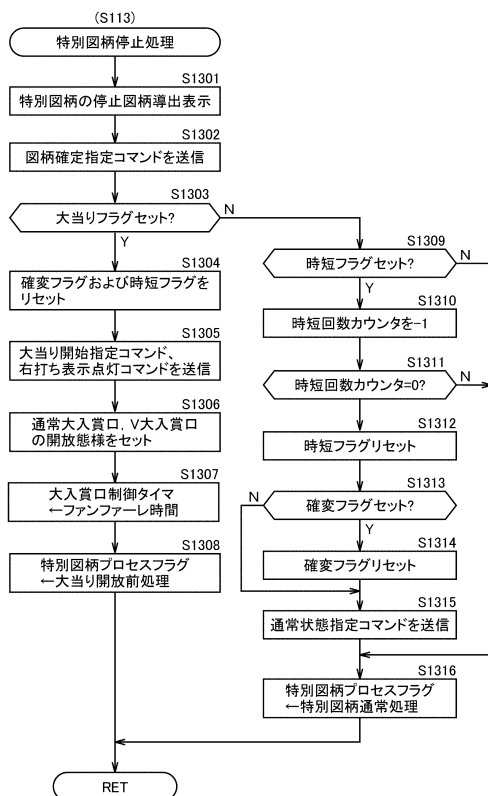
【図 2 4】

【図24】



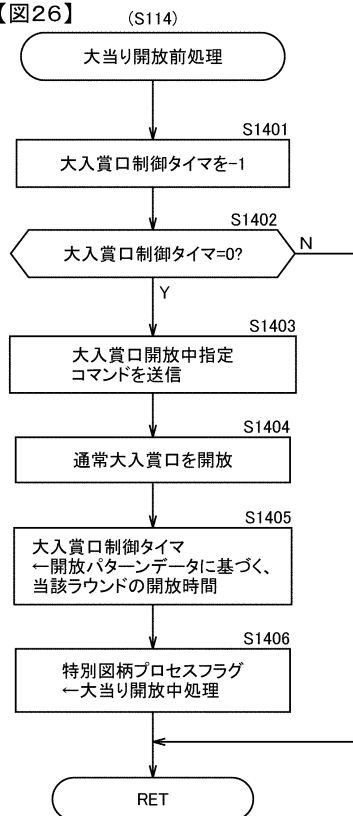
【図 2 5】

【図25】



【図 2 6】

【図26】



10

20

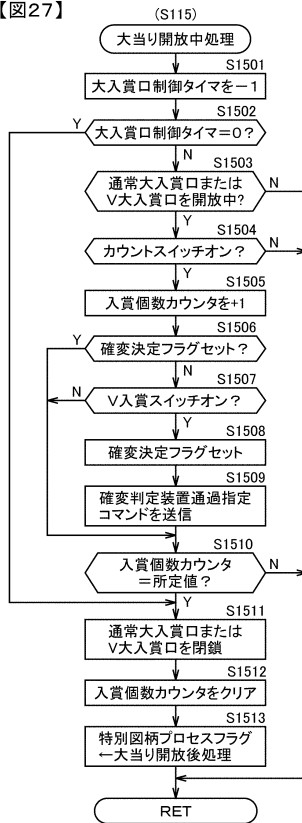
30

40

50

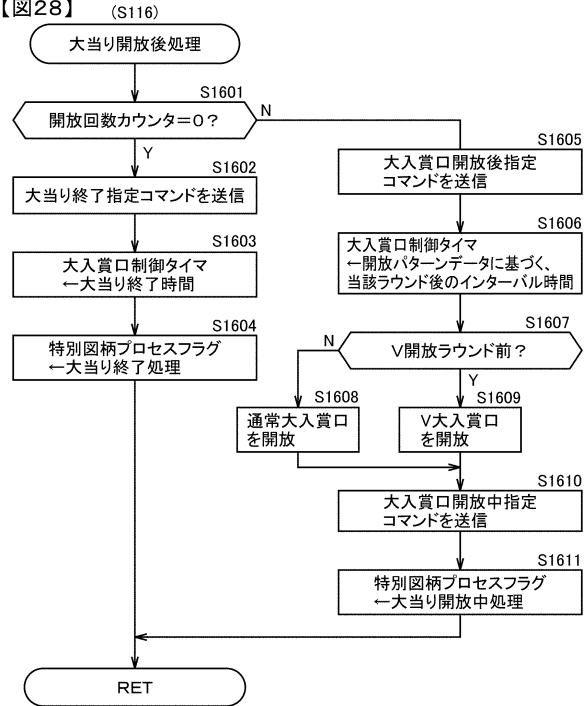
【図 27】

【図27】



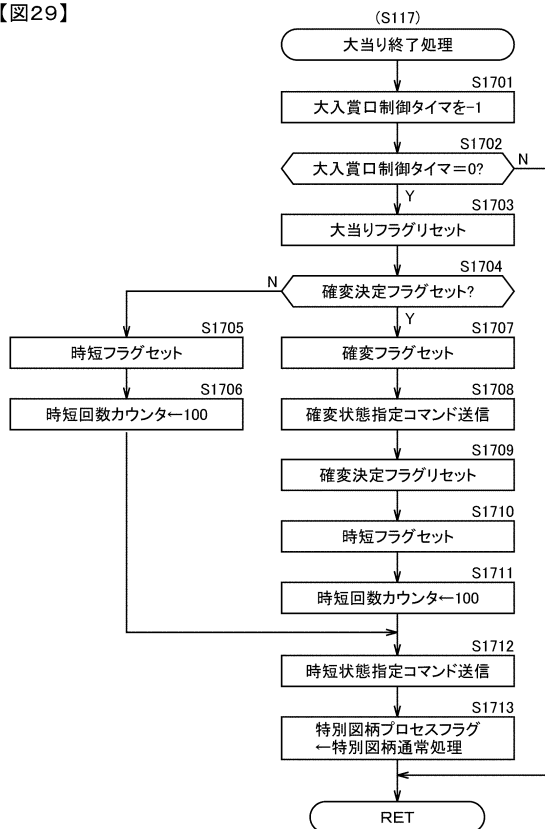
【図 28】

【図28】



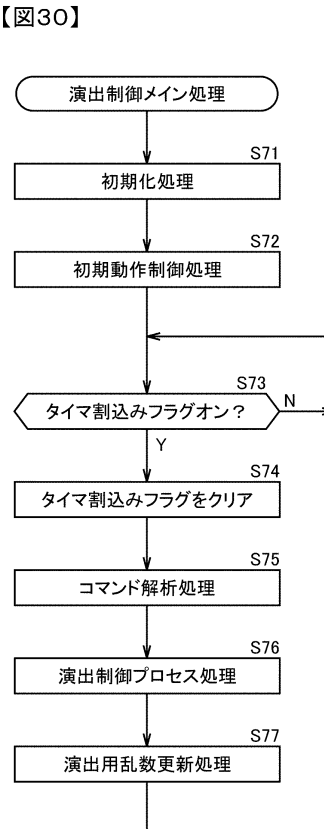
【図 29】

【図29】



【図 30】

【図30】



10

20

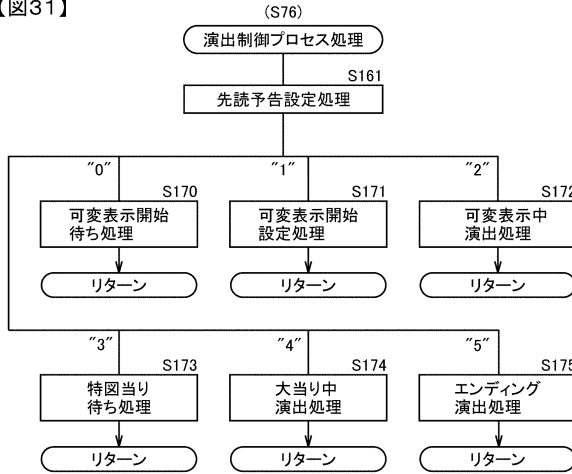
30

40

50

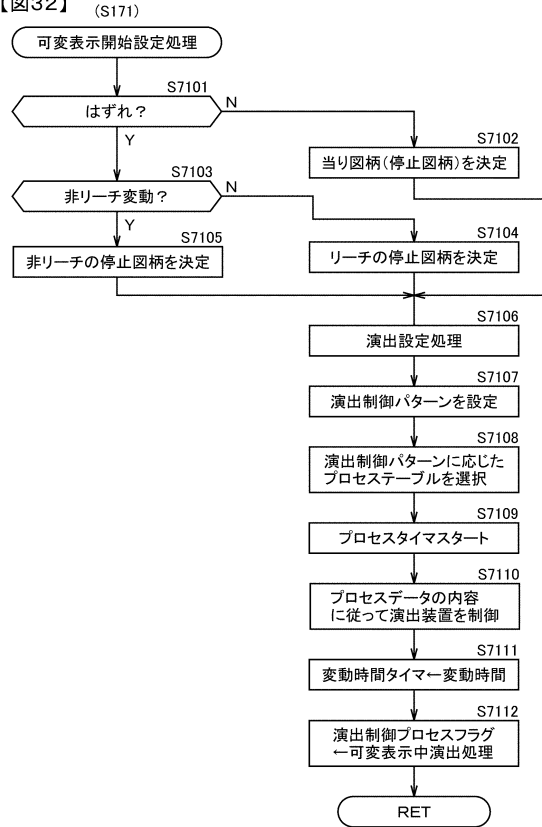
【図 3 1】

【図31】



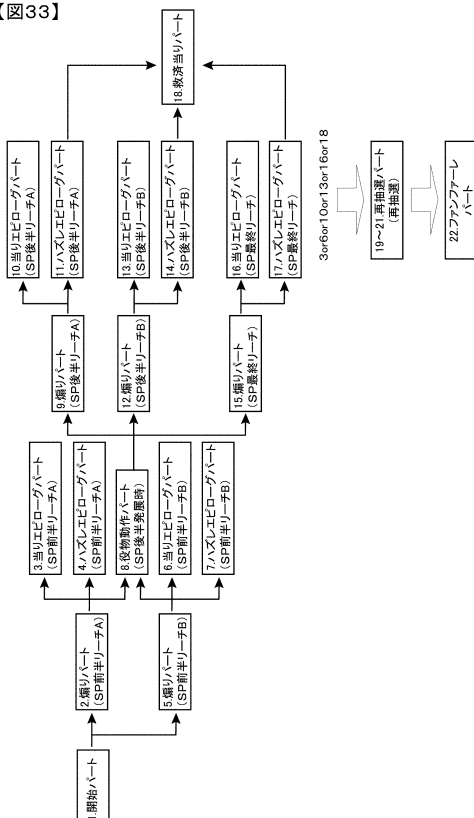
【図 3 2】

【図32】



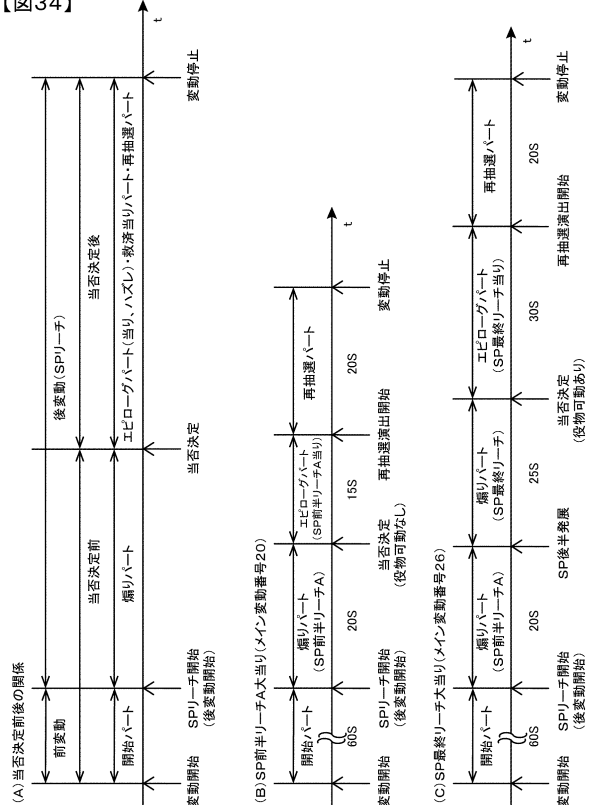
【図 3 3】

【図33】



【図 3 4】

【図34】



10

20

30

40

50

【図 3 5】

【図35】

1. 開始パート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
a1	ta1	変動開始	背景黄点灯
a2	ta2	next停止	赤点滅
a3	ta3	×2表示	白点滅(2回)
a4	ta4	再変動	背景黄点灯
a5	ta5	next停止	赤点滅
a6	ta6	×3表示	白点滅(2回)
a7	ta7	再変動	背景黄点灯
a8	ta8	リーチテンパイ	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

【図 3 7】

【図37】

3. 当りエビログパート(SP前半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
c1	tc1	爆チュー捕まえる	白点滅(tb18より明るめ)
c2	tc2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
c3	tc3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
c4	tc4	図柄出し	白点滅
c5	tc5	図柄出し	白点滅
c6	tc6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

4. ハズレエビログパート(SP前半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
d1	td1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tb18より暗め)
d2	td2	残念	白点灯(td1より暗め)
d3	td3	画面暗転	消灯
d4	td4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

【図 3 8】

【図38】

5. 煽りパート(SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
e1	te1	タイトル表示	消灯
e2	te2	タイトル消える	緑点滅
e3	te3	対戦キャラ登場	緑点灯
e4	te4	対峙	左: 緑点灯、右: クリーム点灯
e5	te5	対峙	左: 緑点滅、右: クリーム点灯
e6	te6	対峙	左: 緑点灯、右: クリーム点滅
e7	te7	夢夢のターン	緑点滅
e8	te8	バック表示	白点滅(2回)
e9	te9	ボインゴ防ぐ	クリーム点灯
e10	te10	バック宙を舞う	左: 緑点灯、右: クリーム点灯
e11	te11	ボインゴターン	クリーム点滅
e12	te12	バック表示	白点滅(3回)
e13	te13	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e14	te14	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e15	te15	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e16	te16	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e17	te17	当否決定前	白点灯

10

20

30

40

50

【図 3 9】

【図39】

6. 当りエピソードパート (SP前半リーチB)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
f1	tf1	夢夢攻撃	白点滅(te17より明るめ)
f2	tf2	ボインゴ攻撃受ける	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 1】

【図41】

9. 爆りパート (SP後半リーチA)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
i1	ti1	タイトル表示	黄点灯(短)
i2	ti2	対峙	左: 白点灯、右: 赤点灯
i3	ti3	対峙	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i4	ti4	対峙	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i5	ti5	対峙	左: 白点灯、右: 赤点滅
i6	ti6	ジャム表示	紫点滅
i7	ti7	夢夢表示	緑点滅
i8	ti8	爆チュー表示	赤点滅
i9	ti9	ジャム追っかけ	紫点滅
i10	ti10	爆チュー逃げる	赤点滅
i11	ti11	部屋背景	黄点灯(長)
i12	ti12	ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i13	ti13	ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i14	ti14	ジャムジャンプ	白点滅(3回)
i15	ti15	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i16	ti16	爆チュー捕まえられず	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i17	ti17	夢夢字幕	緑点滅
i18	ti18	夢夢追っかけ	緑点滅
i19	ti19	爆チュー逃げる	赤点滅
i20	ti20	部屋背景	黄点灯(中)
i21	ti21	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i22	ti22	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i23	ti23	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
i24	ti24	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i25	ti25	爆チュー捕まえられず	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i26	ti26	味方2人表示	左: 紫点滅、右: 緑点滅
i27	ti27	夢夢アップ	緑点灯
i28	ti28	夢夢とジャムアップ	左: 紫点灯、右: 緑点灯
i29	ti29	2人で追っかけ	左: 白点灯、右: 赤点灯
i30	ti30	2人で追っかけ	左: 白点灯、右: 赤点灯
i31	ti31	ジャムアップ	紫点灯
i32	ti32	ジャムジャンプ	紫点滅
i33	ti33	夢夢アップ	緑点灯
i34	ti34	夢夢ジャンプ	緑点滅
i35	ti35	2人ジャンプ	白点滅(3回)
i36	ti36	2人ジャンプ(静止画1)	白点滅
i37	ti37	2人ジャンプ(静止画2)	白点滅
i38	ti38	2人ジャンプ(静止画3)	白点滅
i39	ti39	当否決定前(静止画4)	白点灯
1130msec			
1560msec			
1330msec			
210msec			
150msec			
210msec			
150msec			
210msec			
1000msec			
600000msec (10分データ)			
SP前半より長い 3000msec 表示維持			

【図 4 0】

【図40】

8. 役物動作パート (SP後半発展時)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
h1	th1	役物落下	赤点滅
h2	th2	役物落下	赤点滅
h3	th3	役物落下	赤点滅
7000msec			

【図 4 2】

【図42】

10. 当りエピソードパート (SP後半リーチA)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
j1	tj1	爆チュー捕まえる	白点滅(tj39より明るめ)
j2	tj2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
j3	tj3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
j4	tj4	図柄出し	白点滅
j5	tj5	図柄出し	白点滅
j6	tj6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)
5000msec			
600000msec (10分データ)			
11. ハズレエピソードパート (SP後半リーチA)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
k1	tk1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tj39より暗め)
k2	tk2	爆チューアップ	白点灯(tk1より暗め)
k3	tk3	残念	白点灯(tk1より暗め)
k4	tk4	画面暗転	消灯
k5	tk5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)
200msec			
5800msec			
輝度データを ループ			

10

20

30

40

50

【図 4 3】

【図43】

12. 煽りパート(SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
n1	tn1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
n2	tn2	対峙	左:白点滅、右:赤点灯	
n3	tn3	カニ攻撃	白点滅(2回)	150msec
n4	tn4	2人逃げる	白点滅(3回)	210msec
n5	tn5	2人ジャンプ	黄点灯(短)	
n6	tn6	ビームが通過	黄点灯(長)	1130msec
n7	tn7	2人が安堵	左:紫点滅、右:ピンク点灯	1560msec
n8	tn8	ジャムアップ	紫点滅	
n9	tn9	ジャム攻撃	紫点滅	
n10	tn10	カニダメージ受ける	赤点滅	
n11	tn11	対峙	左:白点灯、右:赤点灯	150msec
n12	tn12	カニ攻撃	白点滅(2回)	
n13	tn13	2人逃げる	白点滅(3回)	210msec
n14	tn14	ビーム	黄点灯(中)	1330msec
n15	tn15	2人がダメージ受ける	白点滅(3回)	
n16	tn16	2人が立ち上がる	左:紫点灯、右:ピンク点灯	210msec
n17	tn17	ナナアップ	ピンク点灯	
n18	tn18	ナナ折り	ピンク点滅	
n19	tn19	カニ混乱	白点滅(3回)	210msec
n20	tn20	カニ怒る	赤点灯	
n21	tn21	カニ攻撃	赤点滅	
n22	tn22	ナナダメージ受ける	白点滅(3回)	210msec
n23	tn23	ジャムリモコン操作	紫点滅	
n24	tn24	ジャムリモコン操作	紫点灯	150msec
n25	tn25	天から手が出る	白点滅(2回)	150msec
n26	tn26	カニを捕まえに行く	白点滅(2回)	
n27	tn27	当否決定前	白点灯維持	600000msec (10分データ)

SP前半より長い
3000msec
表示維持

【図 4 4】

【図44】

13. 当りエビログパート(SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
o1	to1	カニ捕まえる	白点滅(tn27より明るめ)	
o2	to2	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o3	to3	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o4	to4	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o5	to5	静止画	レインボー点灯(なめらか)	
o6	to6	図柄出し	白点滅	5000msec
o7	to7	図柄出し	白点滅	
o8	to8	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)

14. ハズレエビログパート(SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
p1	tp1	カニ捕まえられず	白点灯(tn27より暗め)	200msec
p2	tp2	カニ逃げる	白点灯(tp1より暗め)	
p3	tp3	残念	白点灯(tp1より暗め)	5800msec
p4	tp4	画面暗転	消灯	
p5	tp5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)	輝度データ をループ

【図 4 5】

【図45】

15. 煽りパート(SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
r1	tr1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
r2	tr2	対峙	左:白点滅、右:赤点灯	
r3	tr3	対峙	左:白点灯、右:赤点滅	
r4	tr4	AD表示	オレンジ点滅	
r5	tr5	メイドA表示	青点滅	
r6	tr6	メイドB表示	ハワイアンブルー点滅	
r7	tr7	ナナ表示	ピンク点滅	
r8	tr8	ジャム表示	紫点滅	
r9	tr9	夢夢表示	緑点滅	
r10	tr10	爆チュー表示	赤点滅	
r11	tr11	メイドA追っかけ	青点滅	
r12	tr12	AD&メイドA追っかけ	左:オレンジ点滅、 右:青点滅	
r13	tr13	爆チュー逃げる	赤点滅	
r14	tr14	爆チュー逃げる	赤点灯	
r15	tr15	街背景	黄点灯(長)	1560msec
r16	tr16	ナナ追っかけ	ピンク点滅	
r17	tr17	メイドB&ナナ追っかけ	左:ハワイアンブルー点滅、 右:ピンク点滅	
r18	tr18	爆チュー逃げる	赤点滅	
r19	tr19	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r20	tr20	夢夢追っかけ	緑点滅	
r21	tr21	夢夢&ジャム追っかけ	左:紫点滅、右:緑点滅	
r22	tr22	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r23	tr23	爆チュー逃げる	赤点滅	
r24	tr24	ADアップ	オレンジ点灯	

【図 4 6】

【図46】

15. 煽りパート(SP最終リーチ)

r25	tr25	ADジャンプ	オレンジ点滅
r26	tr26	メイドAアップ	青点灯
r27	tr27	メイドAジャンプ	青点滅
r28	tr28	メイドBアップ	ハワイアンブルー点灯
r29	tr29	メイドBジャンプ	ハワイアンブルー点滅
r30	tr30	ナナアップ	ピンク点灯
r31	tr31	ナナジャンプ	ピンク点滅
r32	tr32	ジャムアップ	紫点灯
r33	tr33	ジャムジャンプ	紫点滅
r34	tr34	夢夢アップ	緑点灯
r35	tr35	夢夢ジャンプ	緑点滅
r36	tr36	味方6人アップ	白点滅(2回)
r37	tr37	味方6人アップ	白点灯
r38	tr38	爆チュー表示	赤点灯
r39	tr39	爆チューアップ	赤点滅
r40	tr40	爆チューアップ+ボタン表示	白点滅(3回)
r41	tr41	カットイン	赤点灯or緑点灯
r42	tr42	カットイン捌ける	白点灯
r43	tr43	味方6人表示	白点灯
r44	tr44	爆チュー表示	赤点灯
r45	tr45	味方6人表示	白点灯
r46	tr46	爆チュー表示	赤点灯
r47	tr47	味方6人表示	白点滅(3回)
r48	tr48	爆チュー表示⇄味方6人表示	赤点灯
r49	tr49	トリガ表示中央へ	赤点灯
r50	tr50	トリガ表示中央へ	赤点灯
r51	tr51	当否決定前(引け表示)(静止画1)	赤点滅
r52	tr52	当否決定前(引け表示)(静止画2)	赤点滅
r53	tr53	当否決定前(引け表示)(静止画3)	赤点滅
r54	tr54	当否決定前(引け表示)(静止画4)	赤点滅

10

20

30

40

50

【図 4 7】

【図47】

16. 当りエピソードパート（SP最終リーチ）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
s1	ts1	役物落下	レインボー点滅
s2	ts2	役物落下	レインボー点滅
s3	ts3	役物落下	レインボー点滅
s4	ts4	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s5	ts5	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s6	ts6	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s7	ts7	静止画	レインボー点灯(なめらか)
s8	ts8	図柄出し	白点滅
s9	ts9	図柄出し	白点滅
s10	ts10	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

17. ハズレエピソードパート（SP最終リーチ）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
u1	tu1	爆チュー逃げる	白点灯(tr54より暗め)
u2	tu2	残念	白点灯(tu1より暗め)
u3	tu3	画面暗転	消灯
u4	tu4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

【図 4 9】

【図49】

各リーチの当りエピソードパートの最終部分

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A1	ta1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A2	ta2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A3	ta3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A4	ta4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A5	ta5	図柄出し(2図柄通常サイズ)	レインボー点灯(なめらか)

19. 再抽選パート（操作前）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A6	ta6	再抽選演出スタート(2図柄揺れ)	消灯
A7	ta7	2図柄揺れ	消灯
A8	ta8	2図柄揺れ	消灯
A9	ta9	再抽選演出による動き始め(2図柄縮小)	赤点滅
A10	ta10	2図柄縮小	赤点滅
A11	ta11	2図柄→3図柄へ	赤点滅(高速)
A12	ta12	3図柄表示	赤点滅(高速)
A13	ta13	3図柄→4図柄へ	赤点滅(高速)
A14	ta14	4図柄表示	赤点滅(高速)
A15	ta15	4図柄→5図柄へ	赤点滅(高速)
A16	ta16	5図柄表示	赤点滅(高速)
A17	ta17	5図柄→6図柄へ	赤点滅(高速)
A18	ta18	6図柄表示	赤点滅(高速)
A19	ta19	6図柄→7図柄へ	赤点滅(高速)
A20	ta20	7図柄表示	赤点滅(高速)
A21	ta21	7図柄→1図柄へ	赤点滅(高速)
A22	ta22	1図柄表示	赤点滅(高速)
A23	ta23	1図柄→2図柄へ	赤点滅(高速)
A24	ta24	2図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A25	ta25	2図柄→3図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A26	ta26	3図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A27	ta27	3図柄→4図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A28	ta28	4図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A29	ta29	4図柄→5図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A30	ta30	5図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A31	ta31	5図柄→6図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A32	ta32	6図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A33	ta33	6図柄→7図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A34	ta34	7図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A35	ta35	7図柄→1図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A36	ta36	1図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A37	ta37	1図柄→2図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A38	ta38	2図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A39	ta39	2図柄→3図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A40	ta40	3図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A41	ta41	3図柄→4図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A42	ta42	4図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A43	ta43	4図柄→5図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A44	ta44	5図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A45	ta45	5図柄→6図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A46	ta46	6図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)

【図 4 8】

【図48】

18. 救済当りパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
v1	tv1	救済演出	赤点灯 (td4,te5,tk5,tp5,tu4より明るめ)
v2	tv2	ホワイトアウト	白点灯
v3	tv3	図柄出し	白点滅
v4	tv4	図柄出し	白点滅
v5	tv5	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

【図 5 0】

【図50】

20. 再抽選パート（操作促進後に奇数図柄導出）

番号	t	表示内容または期間	ランプ
B1	tb1	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B2	tb2	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B3	tb3	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B4	tb4	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B5	tb5	3図柄通常サイズ	レインボー点滅
B6	tb6	3図柄揺れ	レインボー点滅
B7	tb7	通常背景揺れ	レインボー点滅
B8	tb8	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅
B9	tb9	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅

22. ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
D1	td1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
D2	td2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

10

20

30

40

50

【図 5 1】

【図51】

21. 再抽選パート(操作促進後に偶数図柄導出)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
C1	tC1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C2	tC2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C3	tC3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C4	tC4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C5	tC5	2図柄通常サイズ	レインボー点灯
C6	tC6	2図柄揺れ	レインボー点灯
C7	tC7	通常背景揺れ	レインボー点灯(なめらか)
C8	tC8	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)
C9	tC9	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)

600000msec
(10分デタ)

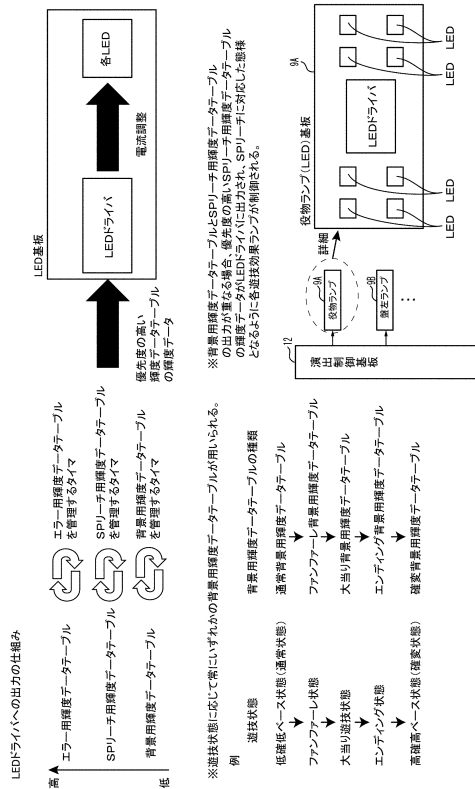
22. ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
E1	tE1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
E2	tE2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec
(10分データ)

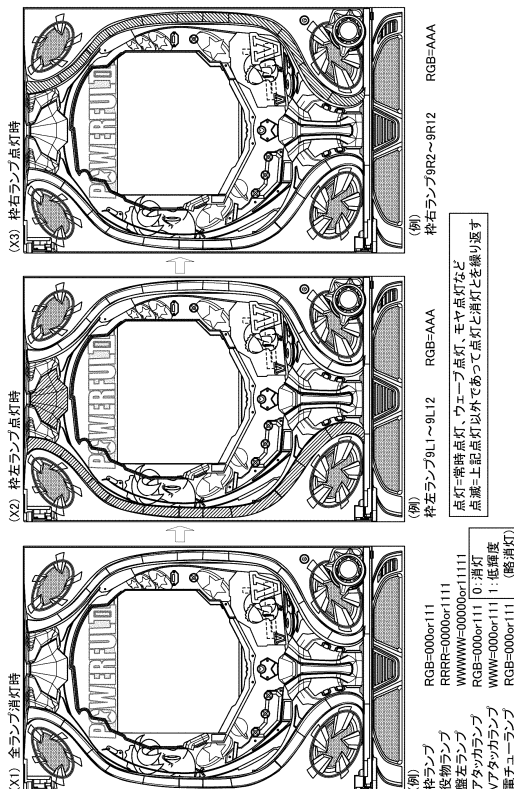
【圖 5 2】

【図52】



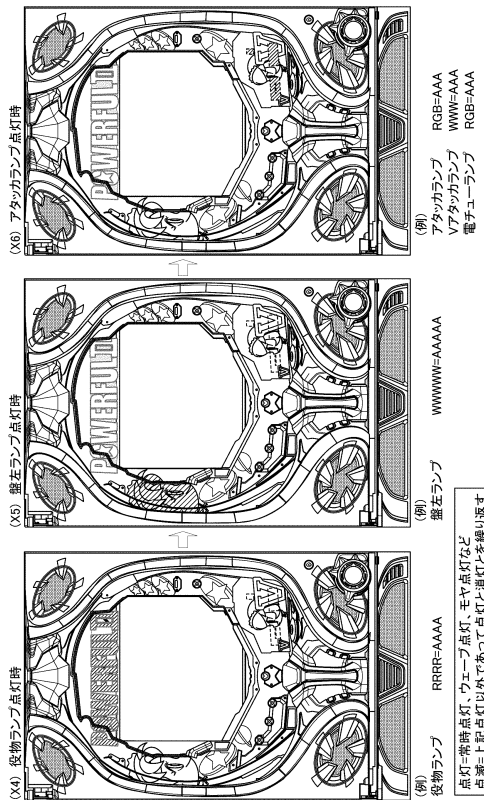
【圖 5 3】

【図53】



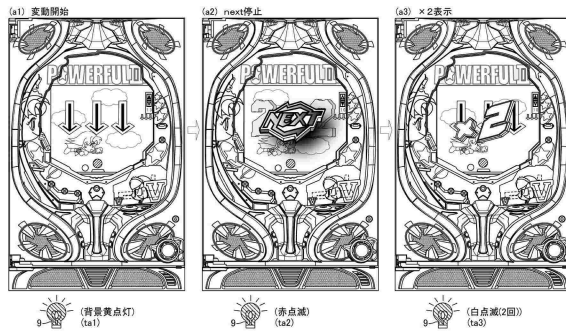
【図 5 4】

【図54】



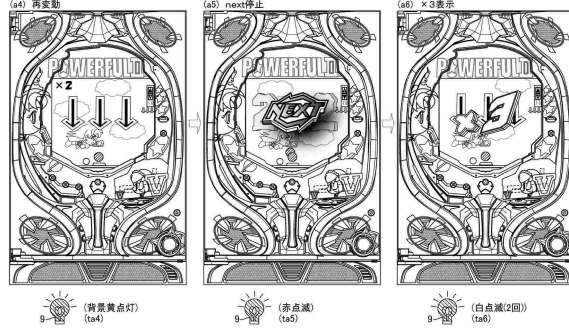
【図 5 5】

【図55】



【図 5 6】

【図56】



10

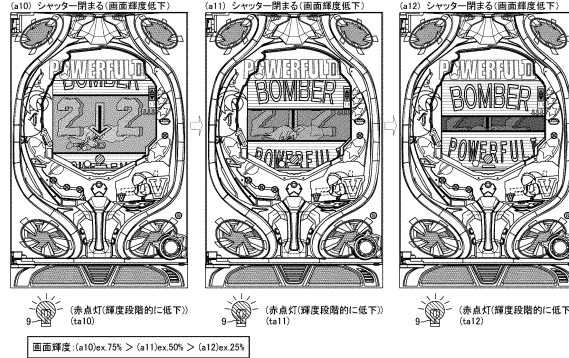
【図 5 7】

【図57】



【図 5 8】

【図58】



20

【図 5 9】

【図59】



【図 6 0】

【図60】



30

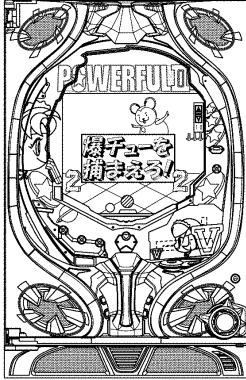
40

50

【図 6 1】

【図61】

(a19) シャッター開く(SP前半リーチAの画面)



9 (消灯)
(ta19)

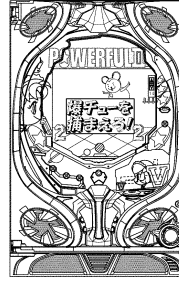
SP前半リーチA:(b1)へ
SP前半リーチB:(e1)へ

※SP前半リーチBに移行する場合、
SP前半リーチBの画面を表示

【図 6 2】

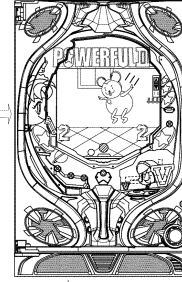
【図62】

(b1) タイトル表示



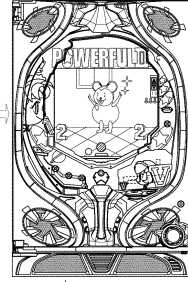
9 (消灯)
(tb1)

(b2) タイトル消える



9 (赤点滅)
(tb2)

(b3) 敵キャラ登場



9 (赤点灯)
(tb3)

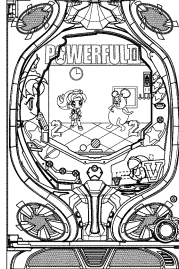
8L,8R (SP前半リーチAに
応じたBGM)

10

【図 6 3】

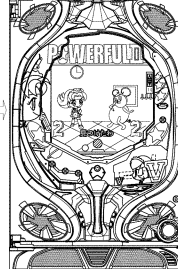
【図63】

(b4) 対峙



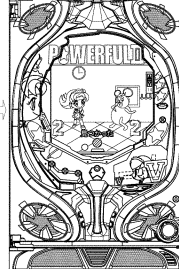
9 (左:緑点灯,右:赤点灯)
(tb4)

(b5) 対峙



9 (左:緑点滅,右:赤点灯)
(tb5)

(b6) 対峙



9 (左:緑点灯,右:赤点滅)
(tb6)

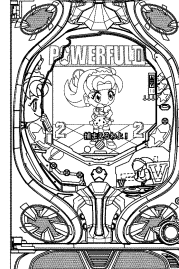
8L,8R (夢夢セリフ:見つけたわ)

8L,8R (爆チューセリフ:見つかった)

【図 6 4】

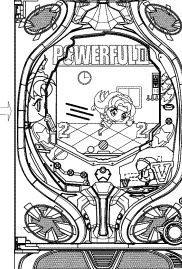
【図64】

(b7) 夢夢アップ



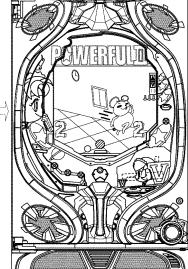
9 (緑点滅)
(tb7)

(b8) 夢夢追っかけ



9 (緑点滅)
(tb8)

(b9) 爆チュー上げる



9 (赤点滅)
(tb9)

8L,8R (夢夢セリフ:捕まえるわよ！)

8L,8R (夢夢セリフ:とわ)

8L,8R (爆チューセリフ:へへへ)

20

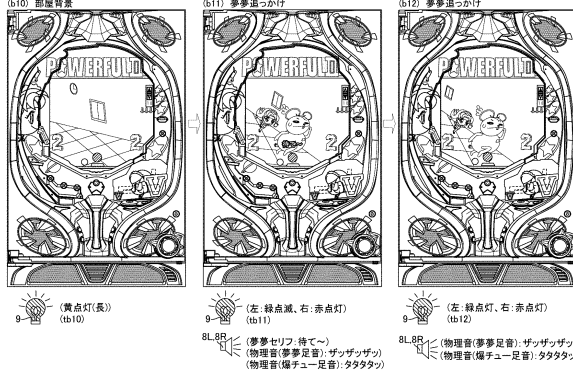
30

40

50

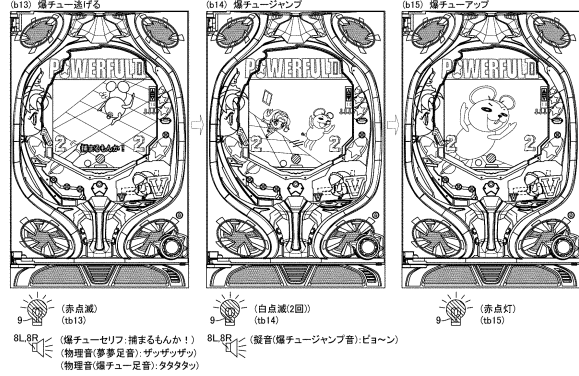
【図 6 5】

【図65】



【図 6 6】

【図66】



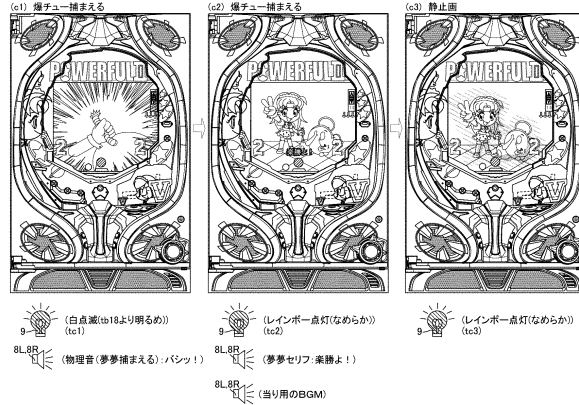
【図 6 7】

【図67】



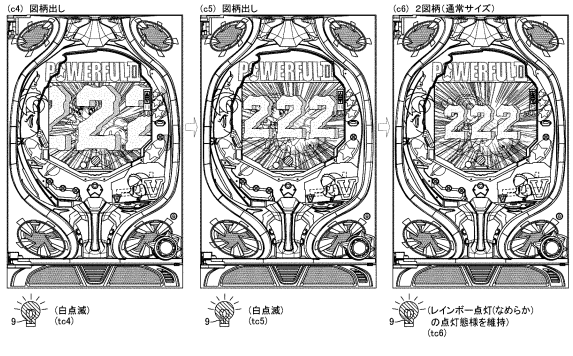
【図 6 8】

【図68】



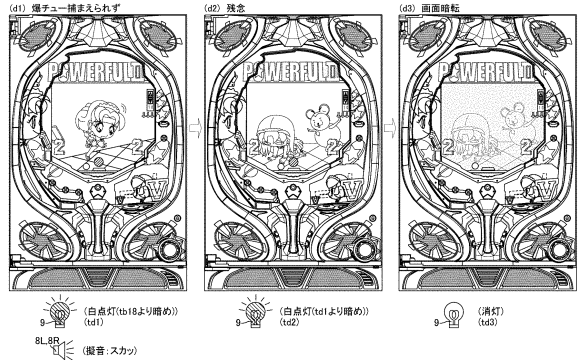
【図 6 9】

【図69】



【図 7 0】

【図70】



10

20

30

40

50

【図 7 1】

【図 7 1】

(d4) 通常背景



9 (背景黄点灯 (ta1と共通))
(td4)

【図 7 2】

【図 7 2】

(a1) タイトル表示



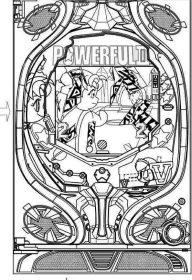
9 (消灯)
(te1)

(a2) タイトル消える



9 (緑点滅)
(te2)

(a3) 対戦キャラ登場



9 (緑点灯)
(te3)

10

【図 7 3】

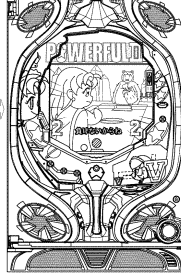
【図 7 3】

(e4) 対峙



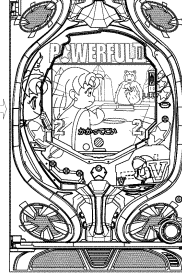
9 (左: 緑点灯, 右: クリーム点灯)
(te4)
BL, BR (SP前半より予告に
応じたBGM)

(e5) 対峙



9 (左: 緑点滅, 右: クリーム点灯)
(te5)
BL, BR (夢夢セリフ: 負けなからね)

(e6) 対峙

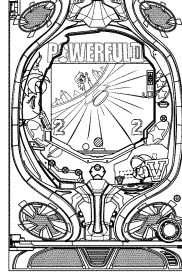


9 (左: 緑点灯, 右: クリーム点滅)
(te6)
BL, BR (ボインゴセリフ: かかってこい)

【図 7 4】

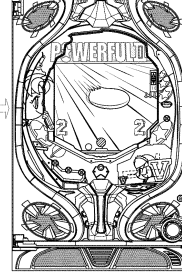
【図 7 4】

(a7) 夢夢のターン



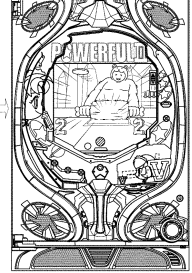
9 (緑点滅)
(te7)
BL, BR (夢夢セリフ: や〜)

(e8) バック表示



9 (白点滅(2回))
(te8)
BL, BR (物理音: シュー)

(e9) ボインゴ防く



9 (クリーム点灯)
(te9)

20

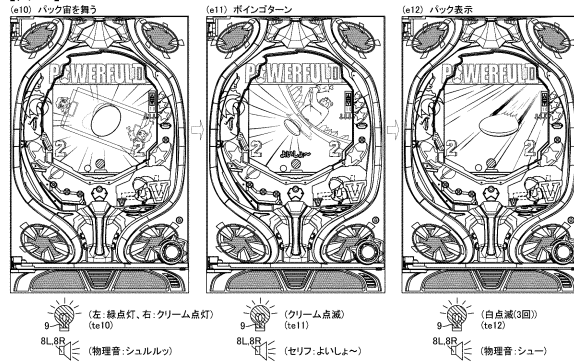
30

40

50

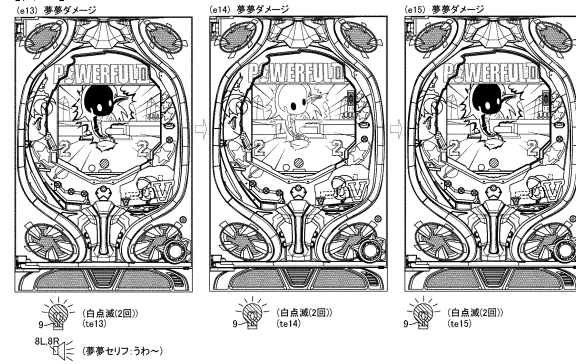
【図 7 5】

【図75】



【図 7 6】

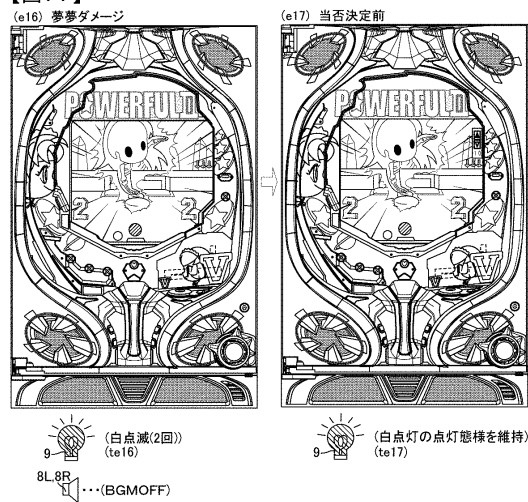
【図76】



10

【図 7 7】

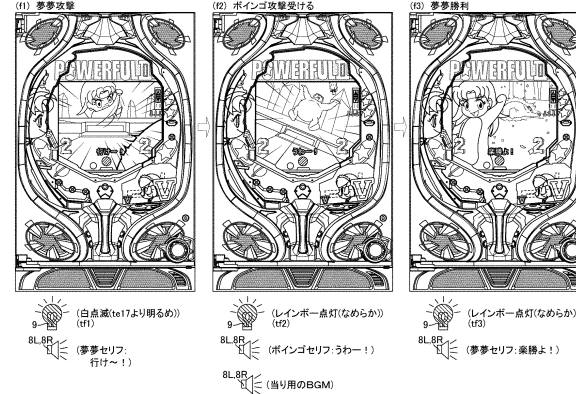
【図77】



↓
大当り時:(f1)へ
ハズレ時:(g1)へ
後半発展時:(h1)へ

【図 7 8】

【図78】



20

30

40

50

【図 79】

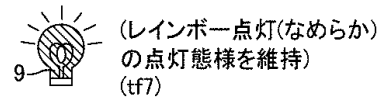
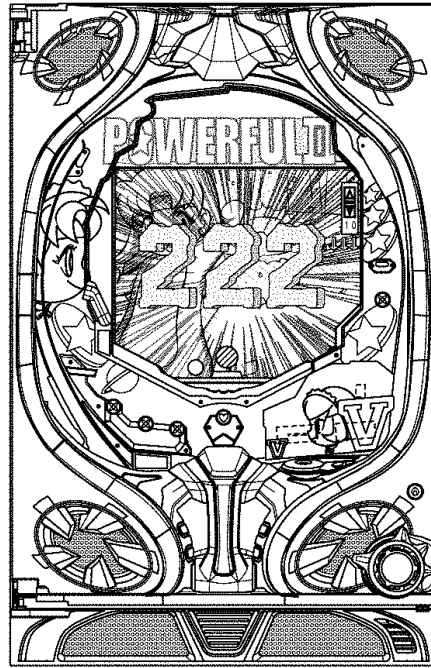
【図79】



【図 80】

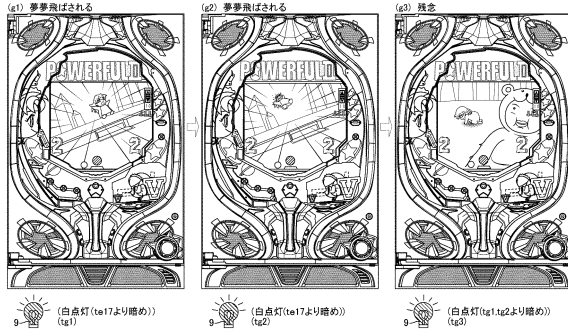
【図80】

(f7) 2図柄(通常サイズ)



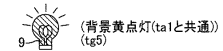
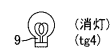
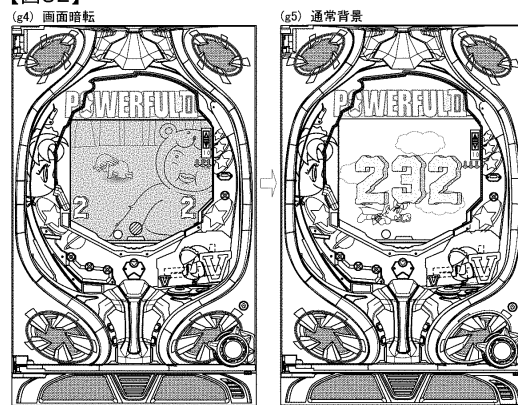
【図 81】

【図81】



【図 82】

【図82】



10

20

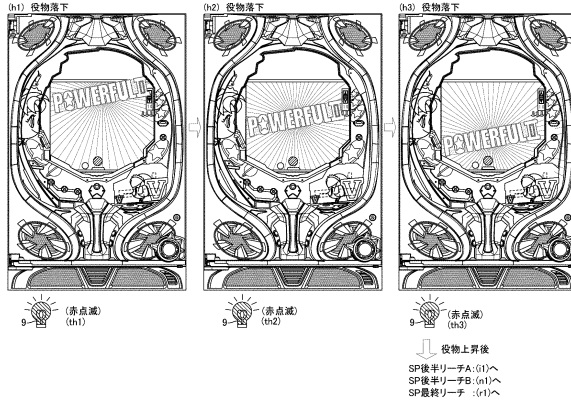
30

40

50

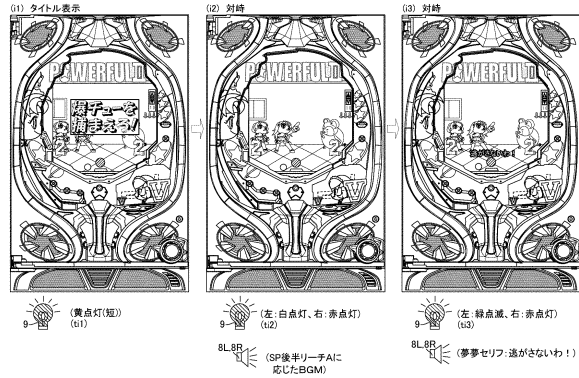
【図 8 3】

【図83】



【図 8 4】

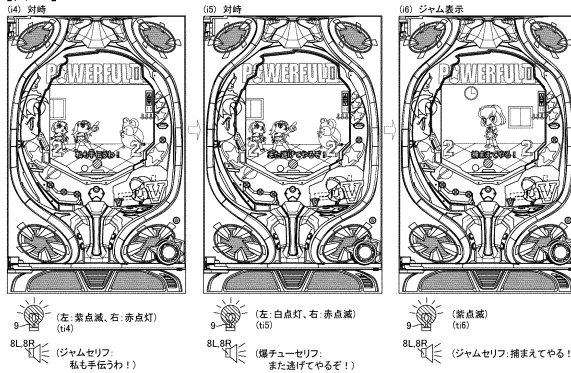
【図84】



10

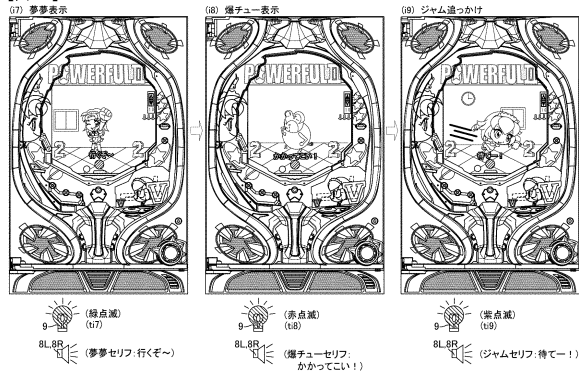
【図 8 5】

【図85】



【図 8 6】

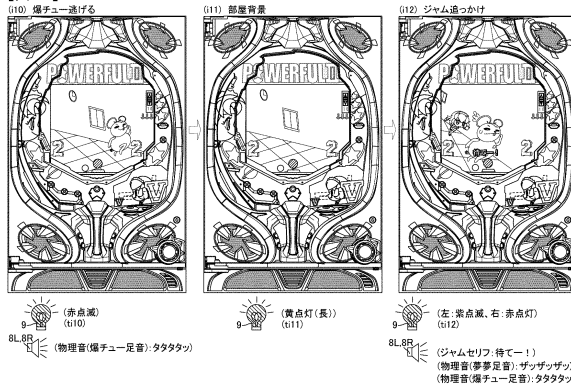
【図86】



20

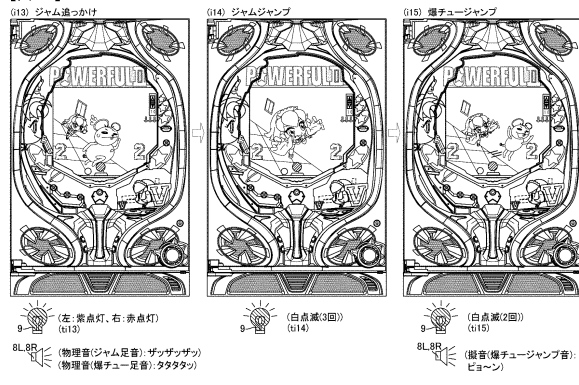
【図 8 7】

【図87】



【図 8 8】

【図88】



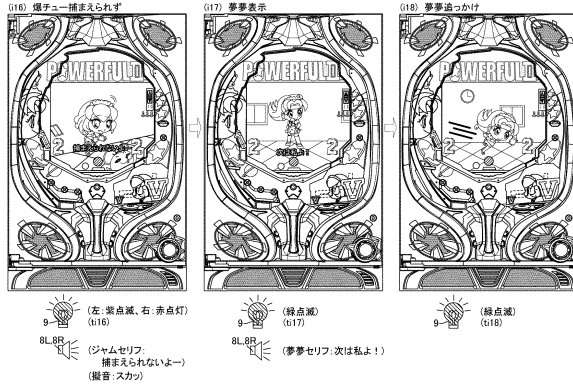
30

40

50

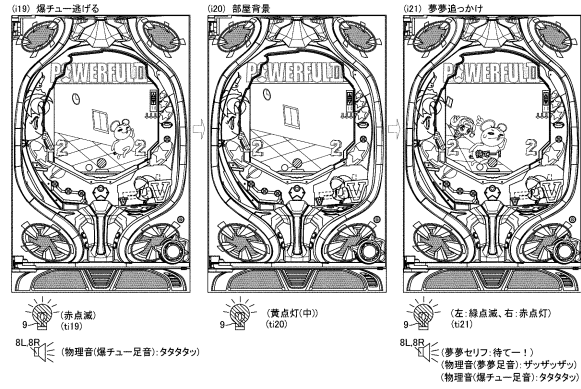
【図 89】

【図89】



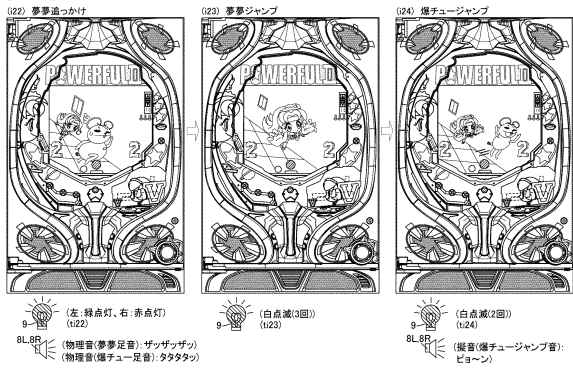
【図 90】

【図90】



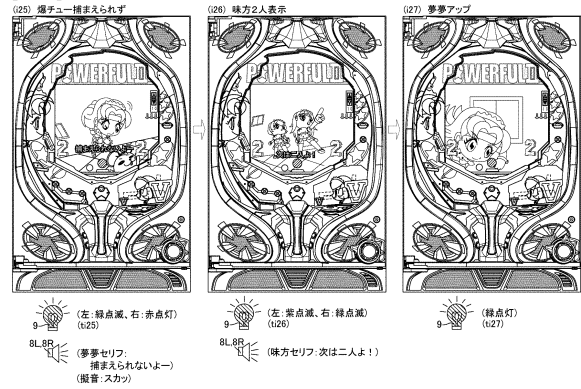
【図 91】

【図91】



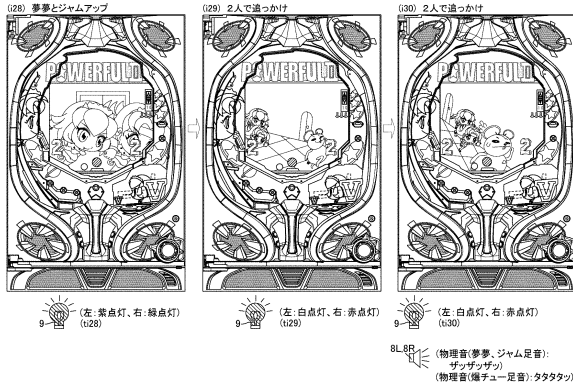
【図 92】

【図92】



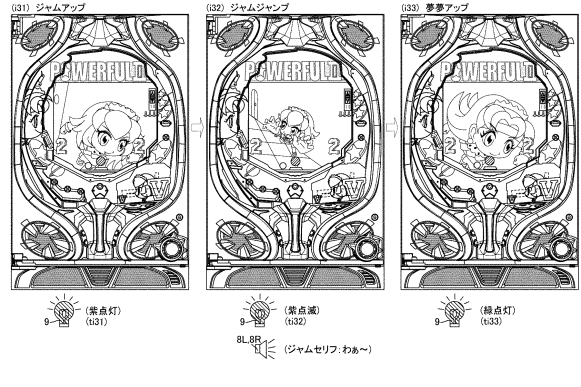
【図 93】

【図93】



【図 94】

【図94】



10

20

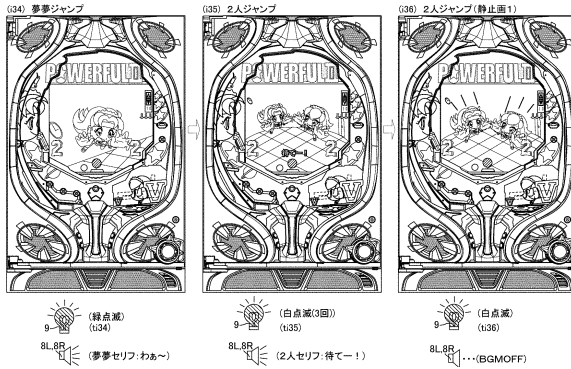
30

40

50

【図 9 5】

【図95】



【図 9 6】

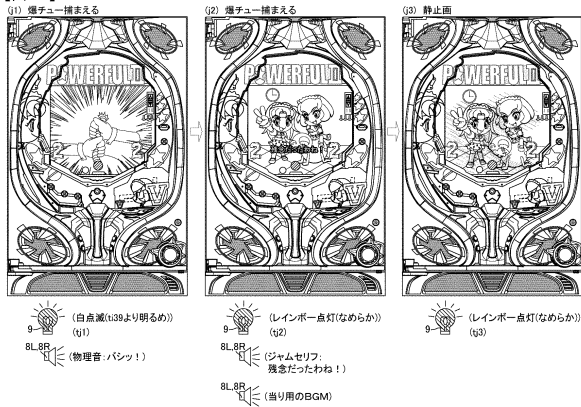
【図96】



10

【図 9 7】

【図97】



【図 9 8】

【図98】



20

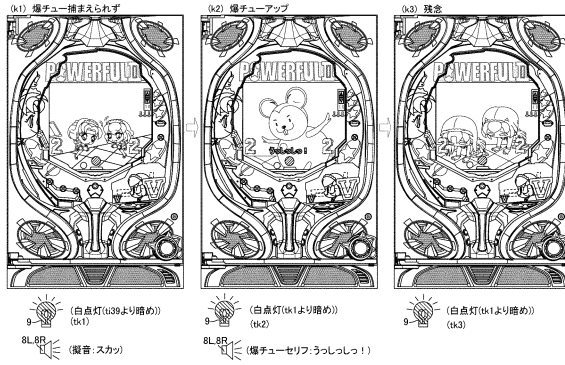
30

40

50

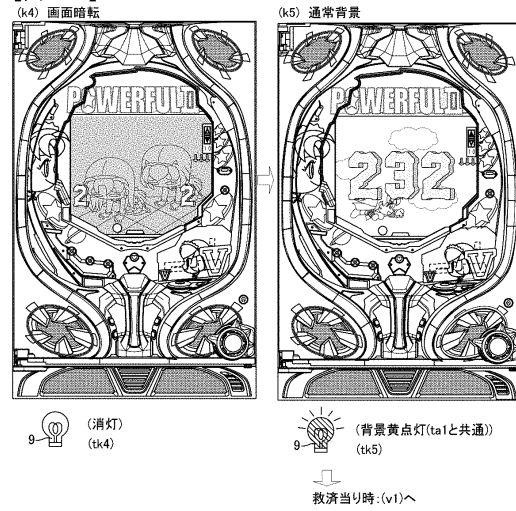
【図 99】

【図99】



【図 100】

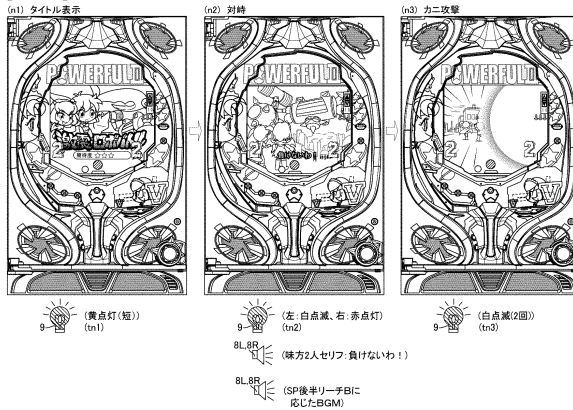
【図100】



10

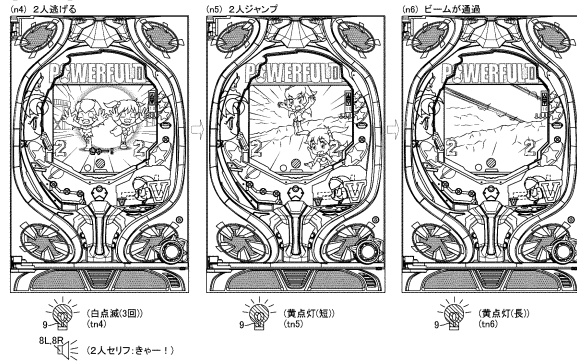
【図 101】

【図101】



【図 102】

【図102】



20

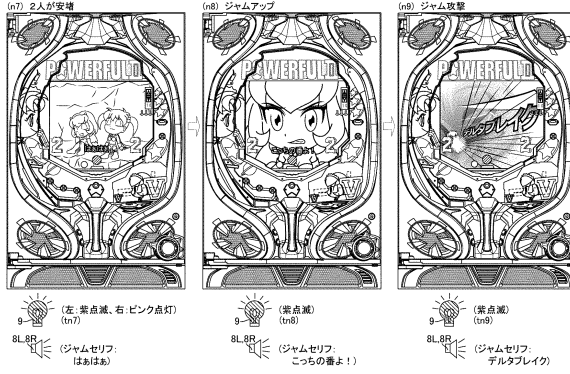
30

40

50

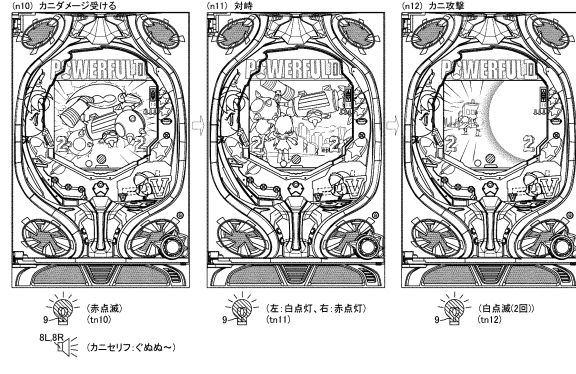
【図103】

【図103】



【図104】

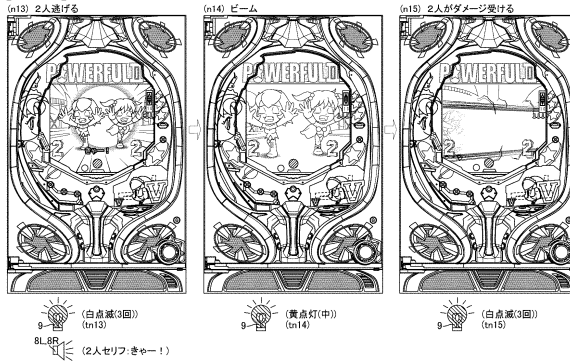
【図104】



10

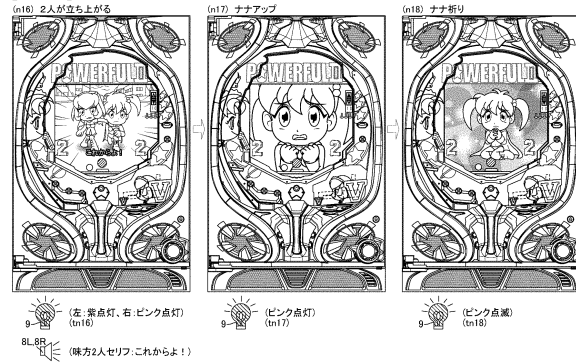
【図105】

【図105】



【図106】

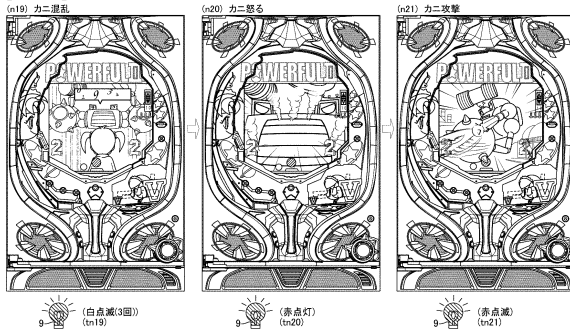
【図106】



20

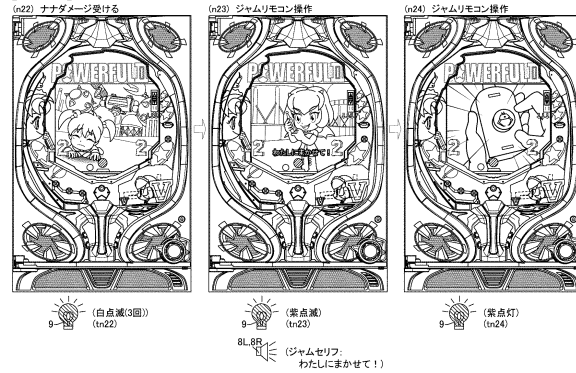
【図107】

【図107】



【図108】

【図108】



30

40

50

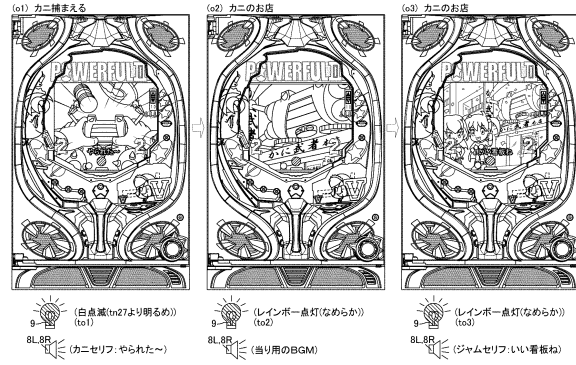
【図109】

【図109】



【図110】

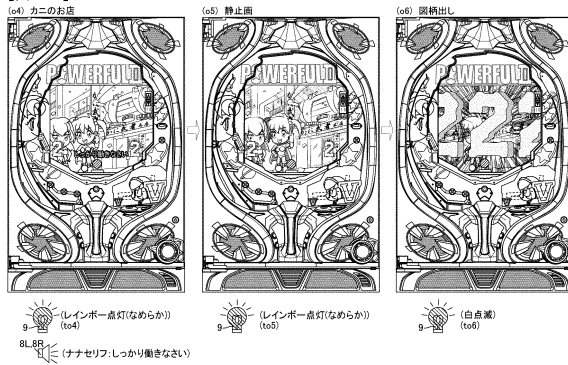
【図110】



10

【図111】

【図111】



【図112】

【図112】



20

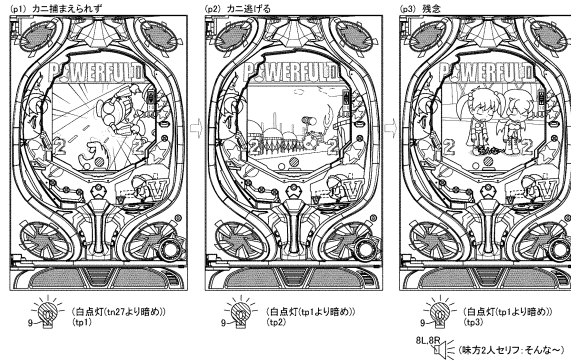
30

40

50

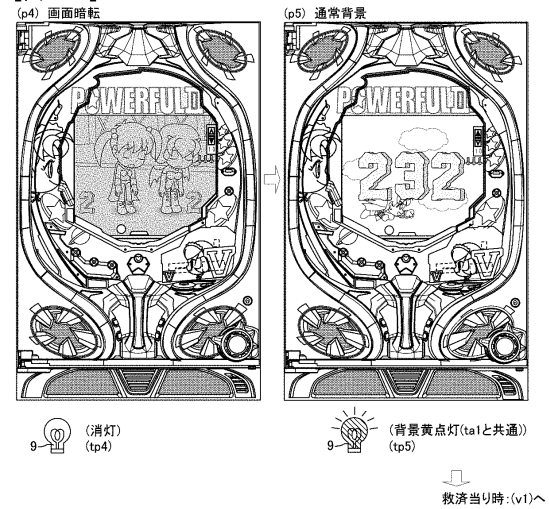
【図 1 1 3】

【図113】



【図 1 1 4】

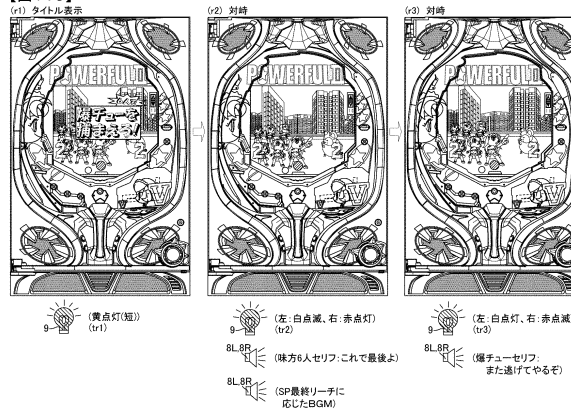
【図114】



10

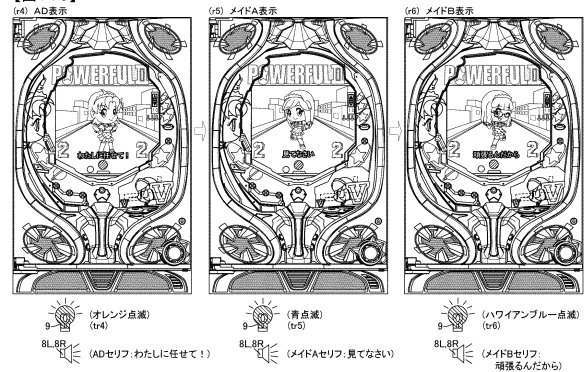
【図 1 1 5】

【図115】



【図 1 1 6】

【図116】



20

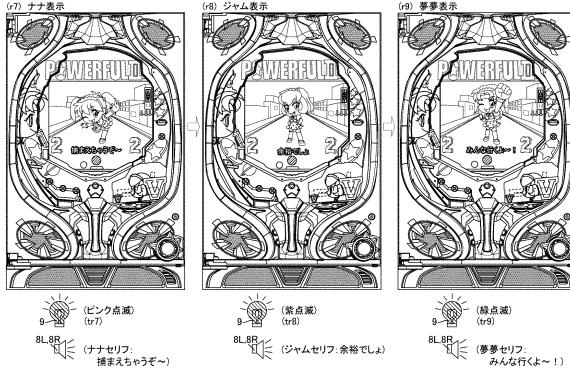
30

40

50

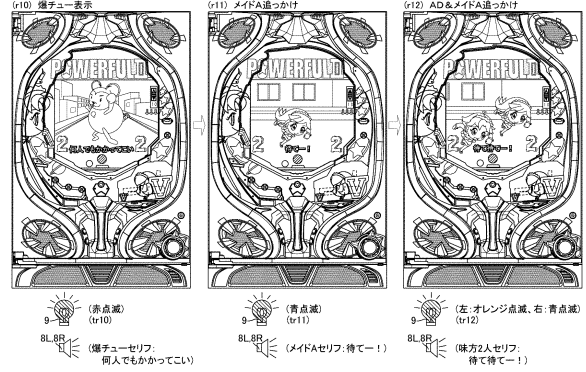
【図 1 1 7】

【図117】



【図 1 1 8】

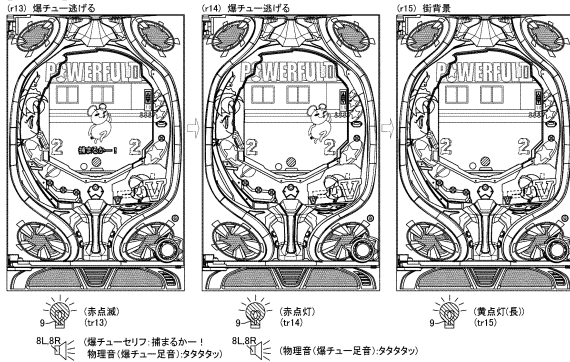
【図118】



10

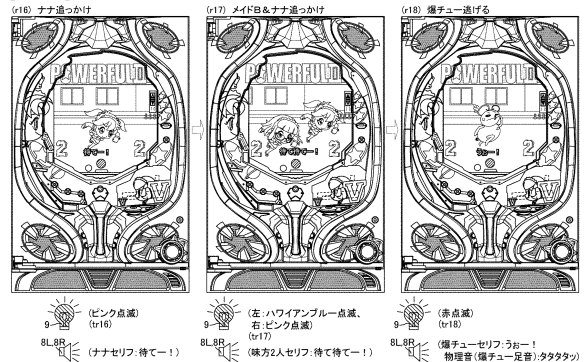
【図 1 1 9】

【図119】



【図 1 2 0】

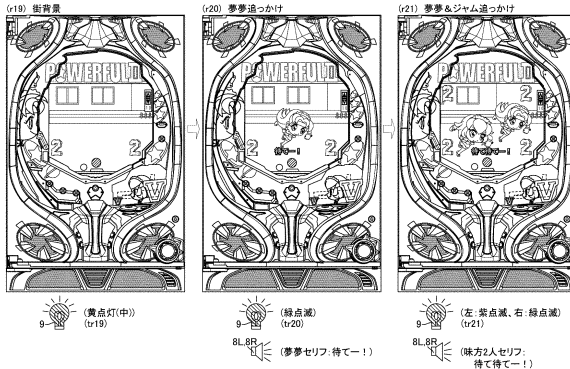
【図120】



20

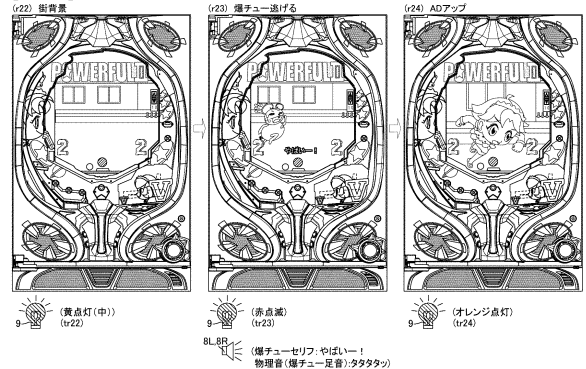
【図 1 2 1】

【図121】



【図 1 2 2】

【図122】



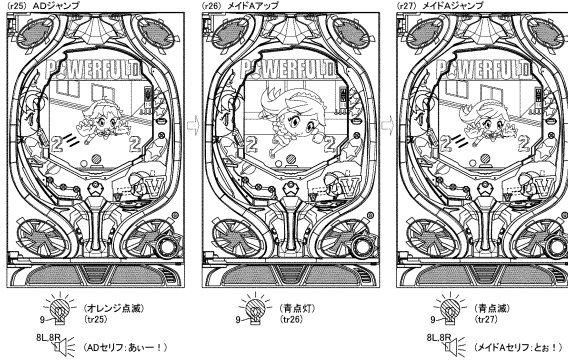
30

40

50

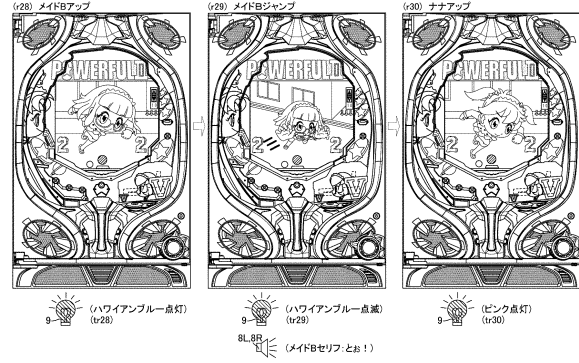
【図 1 2 3】

【図123】



【図 1 2 4】

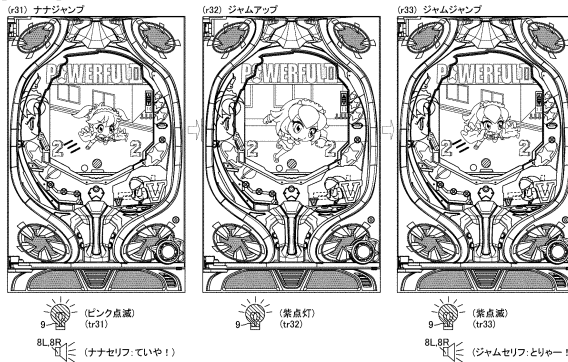
【図124】



10

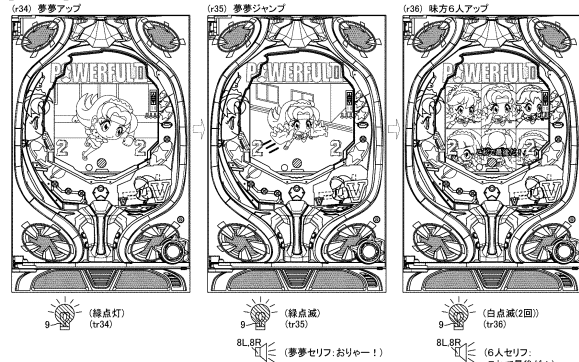
【図 1 2 5】

【図125】



【図 1 2 6】

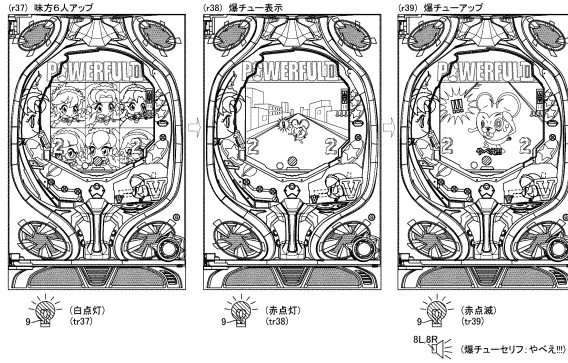
【図126】



20

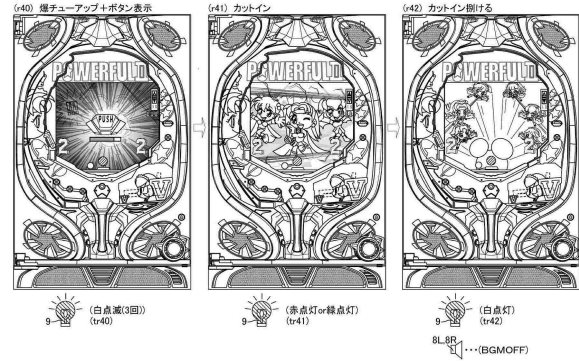
【図 1 2 7】

【図127】



【図 1 2 8】

【図128】



30

40

50

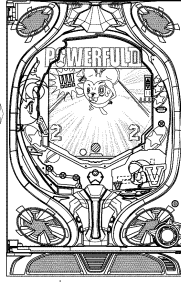
【図 1 2 9】

【図129】

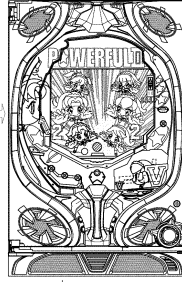
(s43) 味方6人表示

(白点灯)
(tr43)

(s44) 爆チュー表示

(赤点灯)
(tr44)

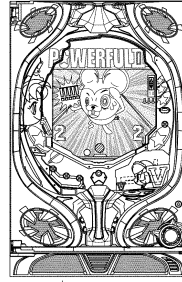
(s45) 味方6人表示

(白点灯)
(tr45)

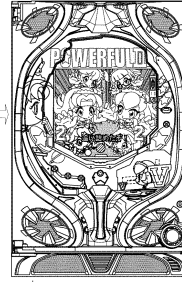
【図 1 3 0】

【図130】

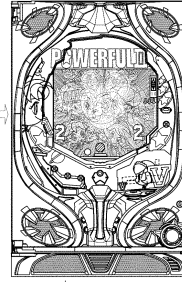
(s46) 爆チュー表示

(赤点灯)
(tr46)

(s47) 味方6人表示

(白点滅(3回))
(tr47)

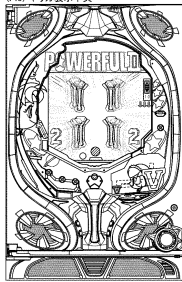
(s48) 爆チュー表示の6人表示

(赤点灯)
(tr48)BL, 8R
(味方6人セリフ: 追い詰めたぞ！)

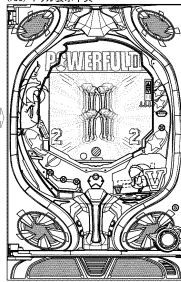
【図 1 3 1】

【図131】

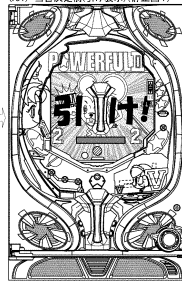
(s49) トリガ表示中央へ

(赤点灯)
(tr49)BL, 8R
(操作促進に対応する音)

(s50) トリガ表示中央へ

(赤点灯)
(tr50)BL, 8R
(操作促進に対応する音)

(s51) 当否決定前(引け表示)(静止画1)

(赤点滅)
(tr51)BL, 8R
(操作促進に対応する音)

【図 1 3 2】

【図132】

(s52) 当否決定前(引け表示)(静止画2)

(赤点滅)
(tr52)BL, 8R
(操作促進に対応する音)

(s53) 当否決定前(引け表示)(静止画3)

(赤点滅)
(tr53)BL, 8R
(操作促進に対応する音)

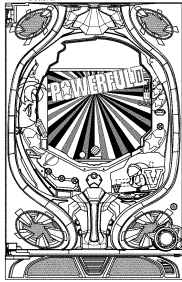
(s54) 当否決定前(引け表示)(静止画4)

(赤点滅)
(tr54)BL, 8R
(操作促進に対応する音)大当り時:(s1)へ
ハズレ時or教済当り時:(u1)へ

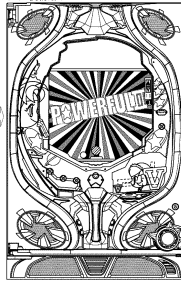
【図 1 3 3】

【図133】

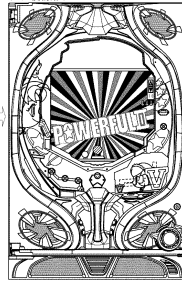
(s1) 役物落下

(レインボー点滅)
(ts1)

(s2) 役物落下

(レインボー点滅)
(ts2)

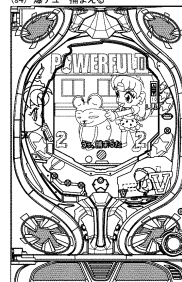
(s3) 役物落下

(レインボー点滅)
(ts3)

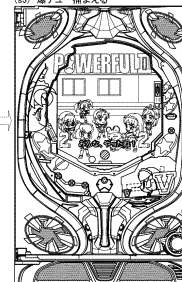
【図 1 3 4】

【図134】

(s4) 爆チュー揃える

(レインボー点灯(なめらか))
(ts4)BL, 8R
(爆チューセリフ: うう、揃った！)BL, 8R
(当り用のBGM)

(s5) 爆チュー揃える

(レインボー点灯(なめらか))
(ts5)BL, 8R
(夢セリフ: みんな、やったね！)

(s6) 爆チュー揃える

(レインボー点灯(なめらか))
(ts6)

10

20

30

40

50

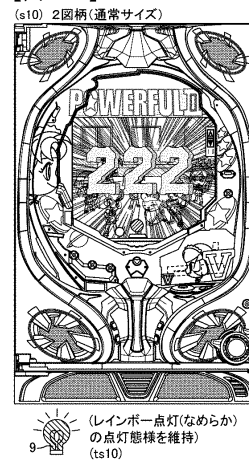
【図 135】

【図135】



【図 136】

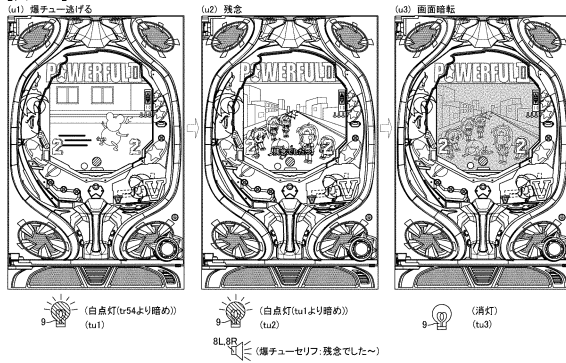
【図136】



10

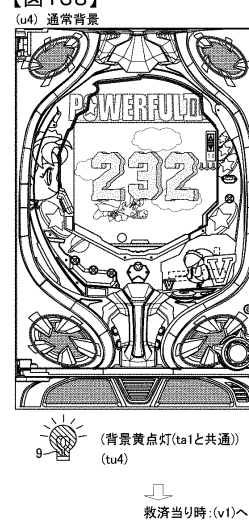
【図 137】

【図137】



【図 138】

【図138】



20

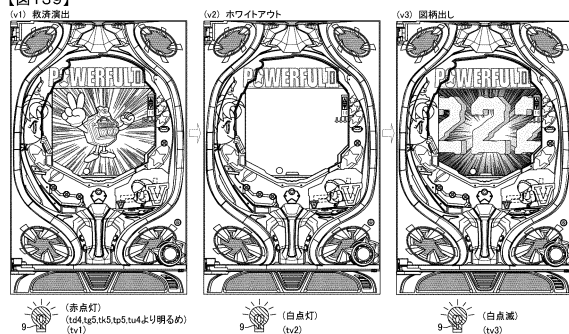
30

40

50

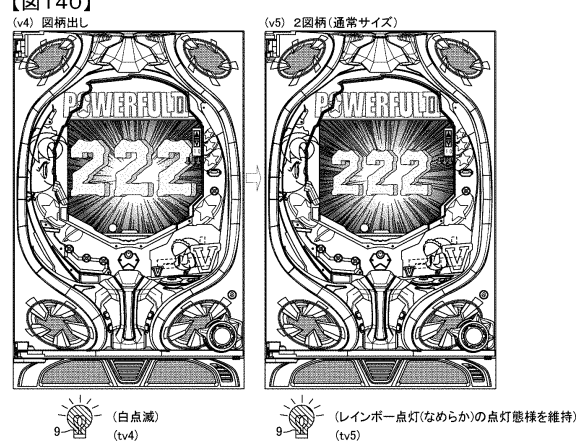
【図 139】

【图139】



【図 140】

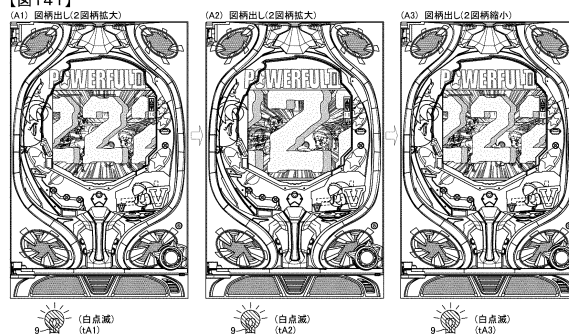
【図140】



10

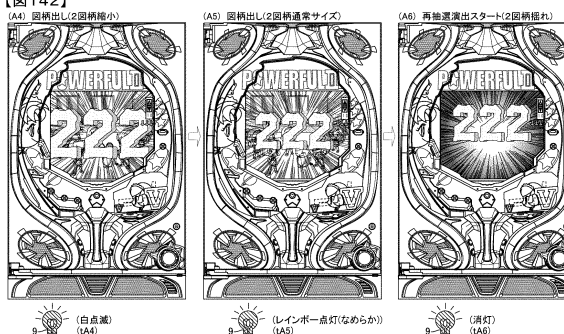
【図 1 4 1】

【図141】



【図 1 4 2】

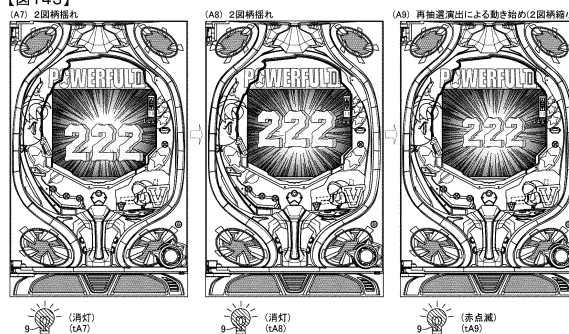
【図142】



20

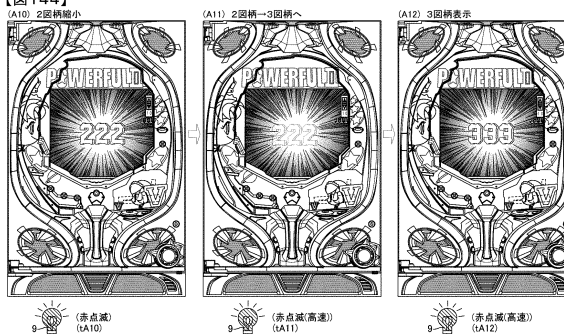
【図 1 4 3】

【図143】



【図 1 4 4】

【图144】



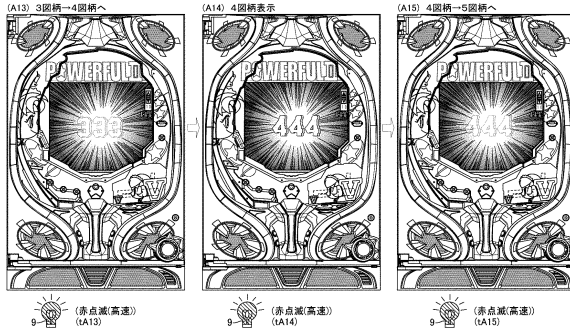
30

40

50

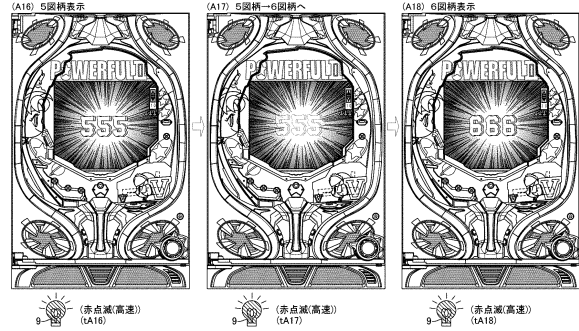
【図 145】

【図145】



【図 146】

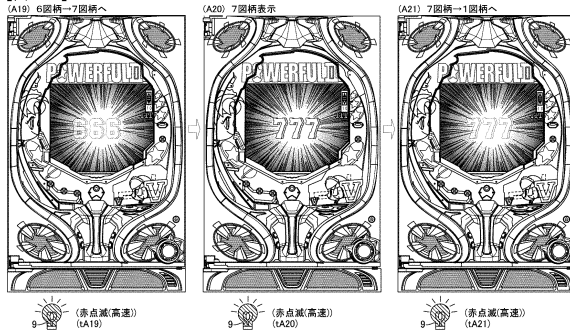
【図146】



10

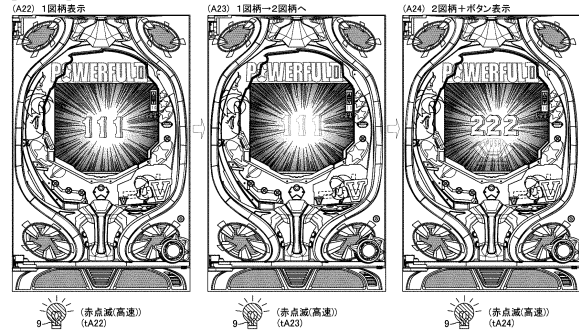
【図 147】

【図147】



【図 148】

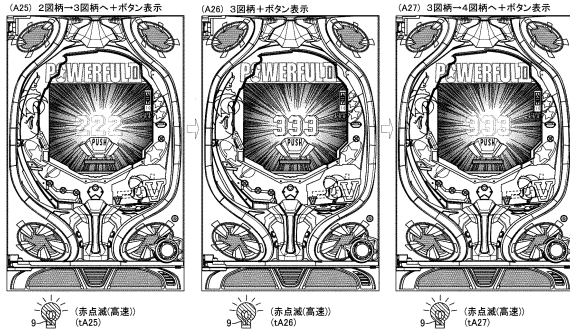
【図148】



20

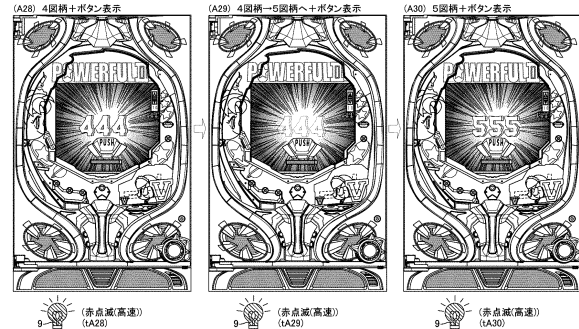
【図 149】

【図149】



【図 150】

【図150】



30

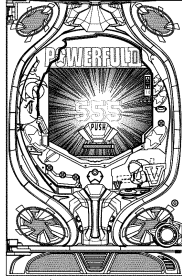
40

50

【図 151】

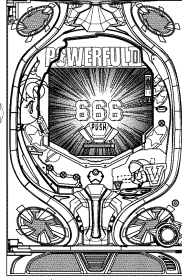
【図151】

(A31) 5図柄→6図柄へ+ボタン表示



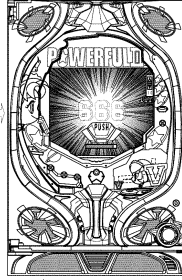
9 (赤点減(高速))
(tA31)

(A32) 6図柄+ボタン表示



9 (赤点減(高速))
(tA32)

(A33) 6図柄→7図柄へ+ボタン表示

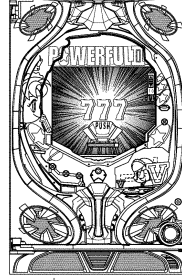


9 (赤点減(高速))
(tA33)

【図 152】

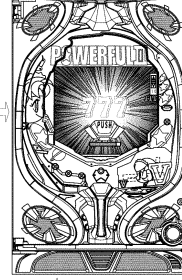
【図152】

(A34) 7図柄+ボタン表示



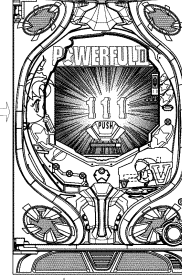
9 (赤点減(高速))
(tA34)

(A35) 7図柄→1図柄へ+ボタン表示



9 (赤点減(高速))
(tA35)

(A36) 1図柄+ボタン表示



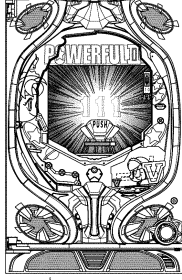
9 (赤点減(高速))
(tA36)

10

【図 153】

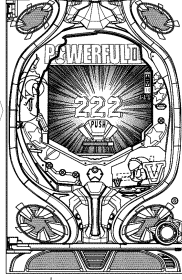
【図153】

(A37) 1図柄→2図柄へ+ボタン表示



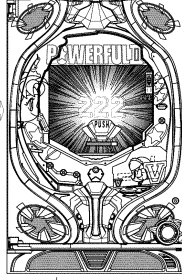
9 (赤点減(高速))
(tA37)

(A38) 2図柄+ボタン表示



9 (赤点減(高速))
(tA38)

(A39) 2図柄→3図柄へ+ボタン表示

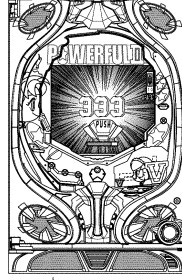


9 (赤点減(高速))
(tA39)

【図 154】

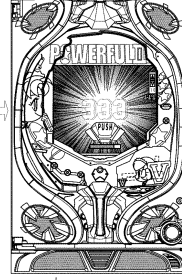
【図154】

(A40) 3図柄+ボタン表示



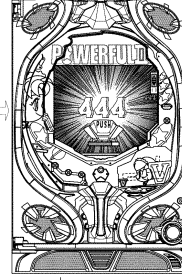
9 (赤点減(高速))
(tA40)

(A41) 3図柄→4図柄へ+ボタン表示



9 (赤点減(高速))
(tA41)

(A42) 4図柄+ボタン表示



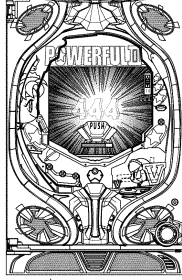
9 (赤点減(高速))
(tA42)

20

【図 155】

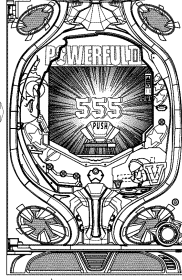
【図155】

(A43) 4図柄→5図柄へ+ボタン表示



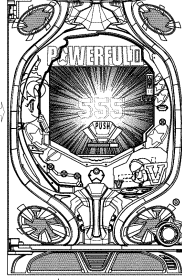
9 (赤点減(高速))
(tA43)

(A44) 5図柄+ボタン表示



9 (赤点減(高速))
(tA44)

(A45) 5図柄→6図柄へ+ボタン表示

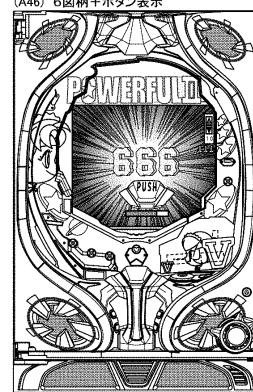


9 (赤点減(高速))
(tA45)

【図 156】

【図156】

(A46) 6図柄+ボタン表示



9 (赤点減(高速))
(tA46)

奇数図柄導出時:(B1)へ
偶数図柄導出時:(C1)へ

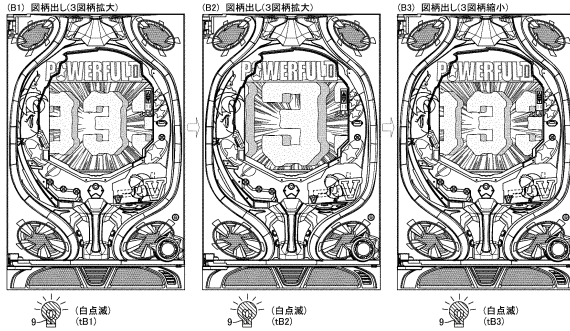
30

40

50

【図 157】

【図157】



【図 158】

【図158】



10

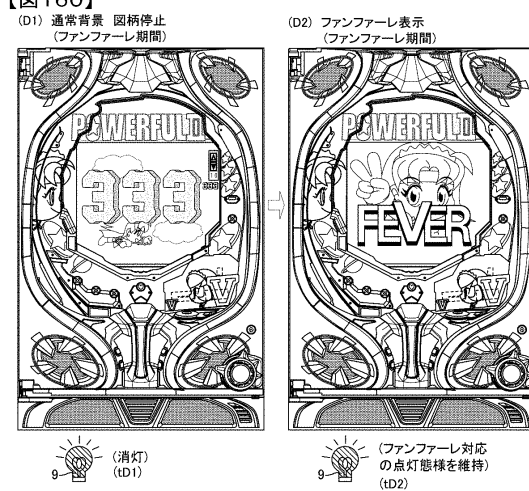
【図 159】

【図159】



【図 160】

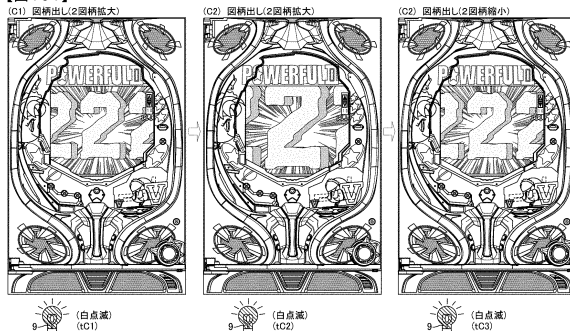
【図160】



20

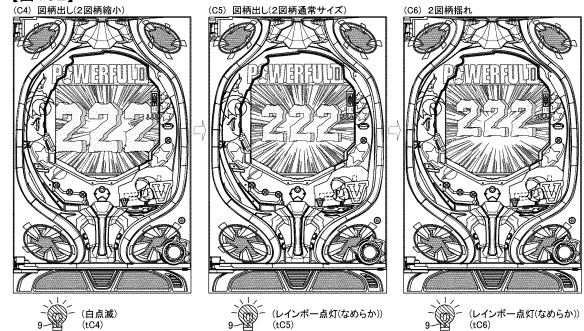
【図 161】

【図161】



【図 162】

【図162】



30

40

50

【図 1 6 3】

【図163】



【図 1 6 4】

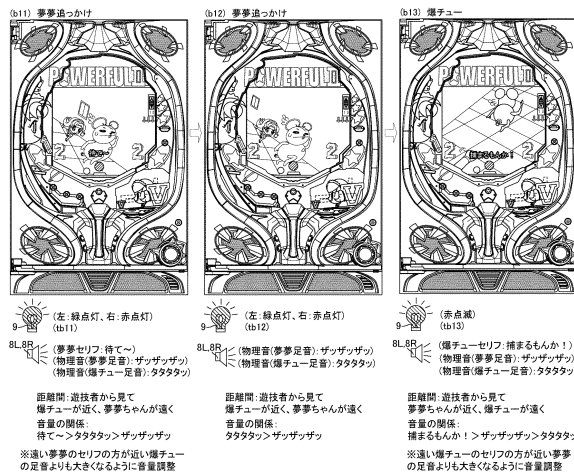
【図164】



【図 1 6 5】

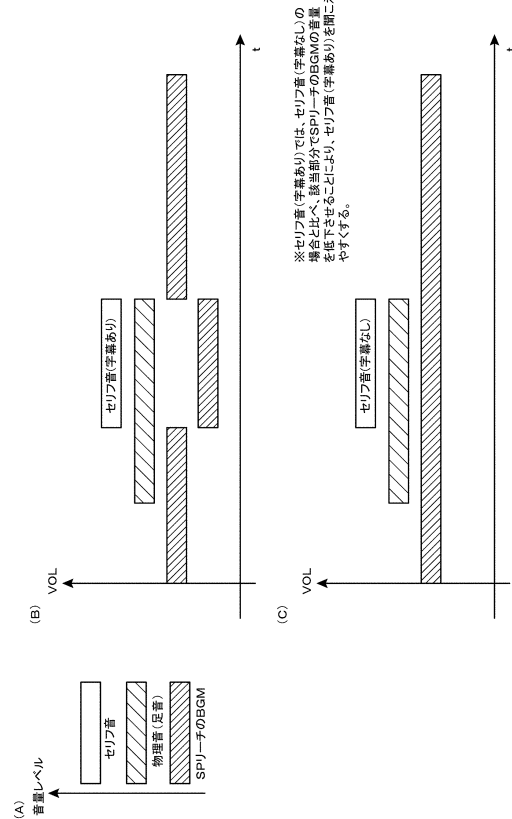
【図165】

(b11)~(b13)部分の詳細説明図



【図 1 6 6】

【図166】



10

20

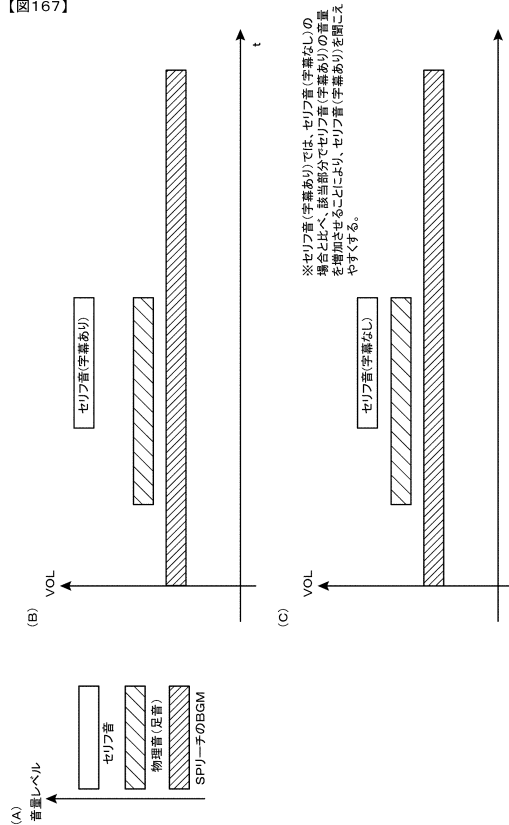
30

40

50

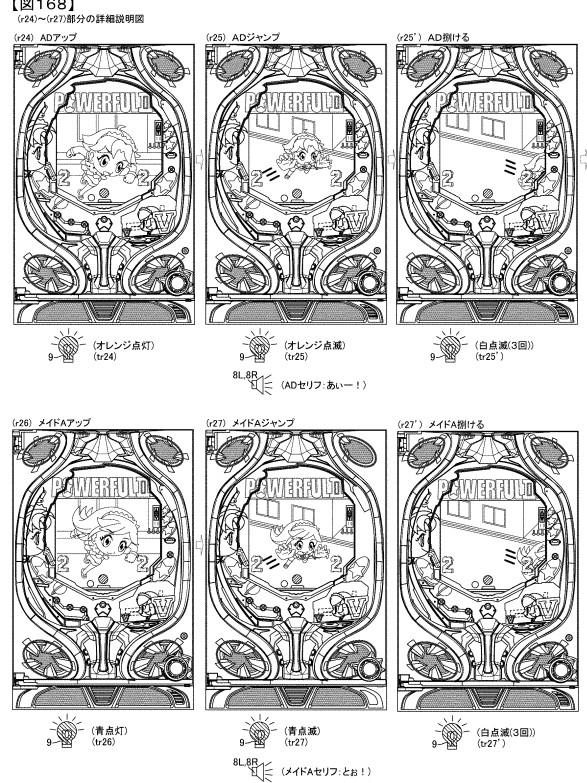
【図 167】

【図167】



【図 168】

【図168】

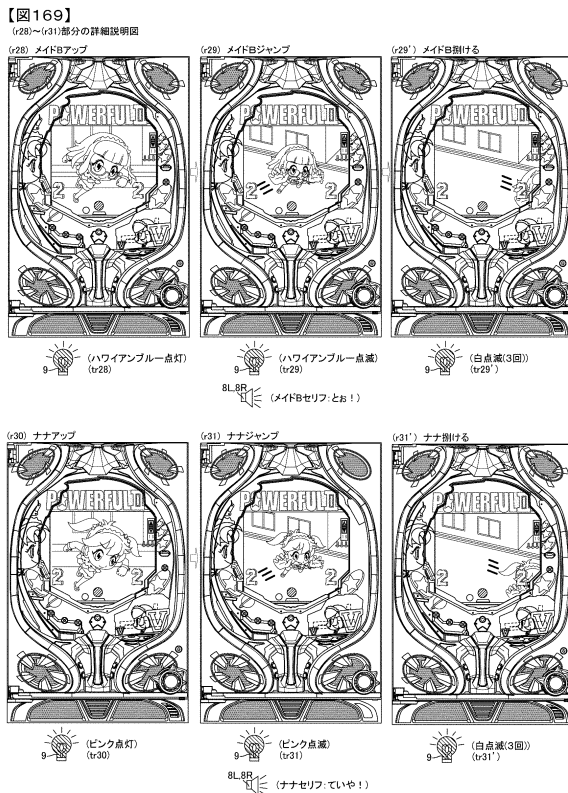


10

20

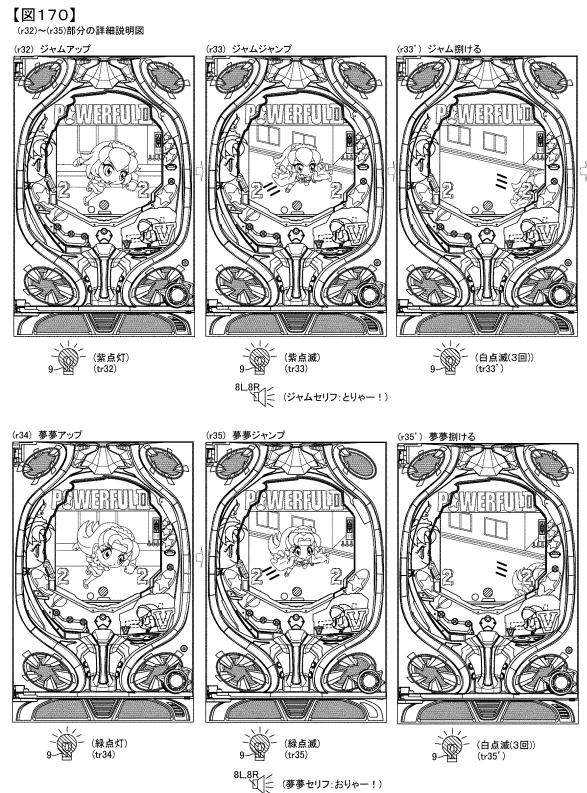
【図 169】

【図169】



【図 170】

【図170】



30

40

50

【図 171】

【図171】

(b18)~(i)における役物動作の詳細説明図



【図 172】

【図172】

(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図



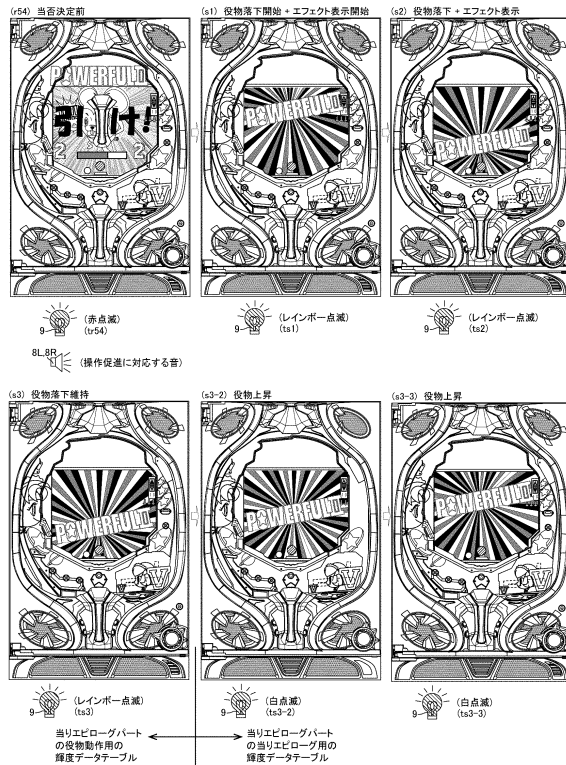
10

20

【図 173】

【図173】

(r54)~(s4)における役物動作の詳細説明図



【図 174】

【图174】

(r54)~(s4)における役物動作の詳細説明図

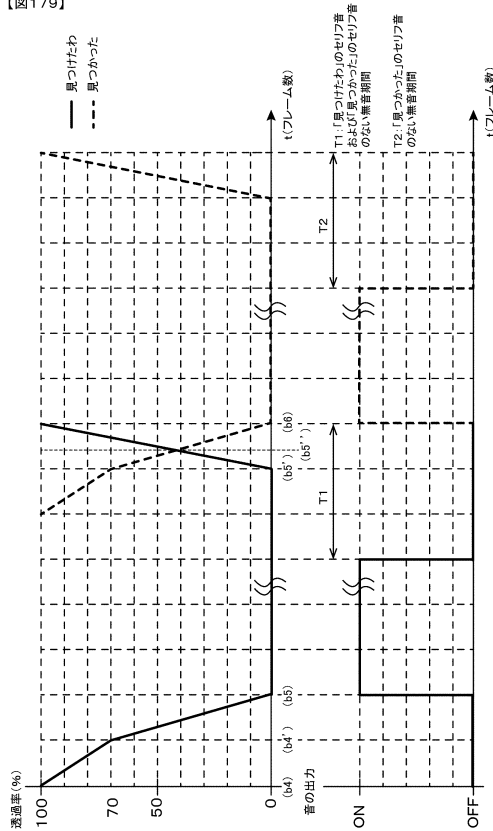


30

40

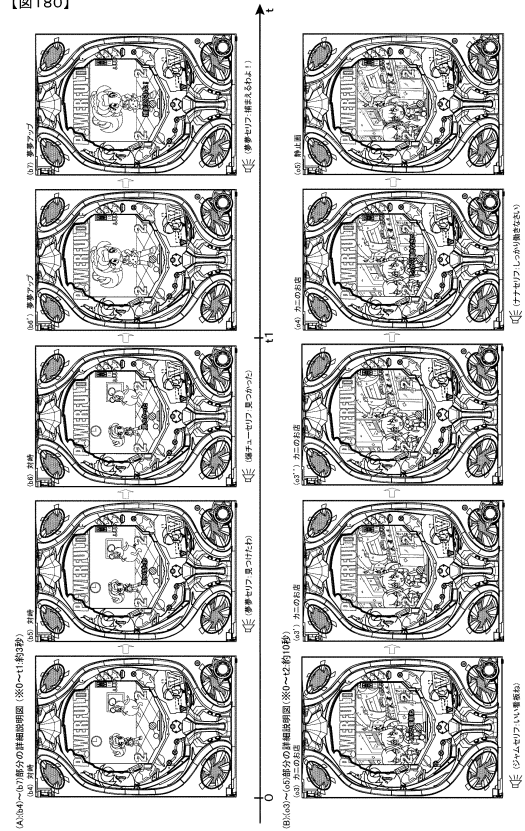
【圖 179】

【图179】



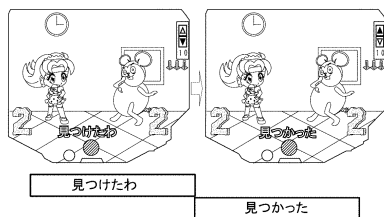
【図 180】

【図180】



【図 181】

【図181】



※似たような字幕表示が空白期間無しで切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難い。

(B)比較例2

見つけたわ ⇄ 見つめたわ ⇄ 見つかった

※フェードをかけずに字幕表示を重ねると見難い。

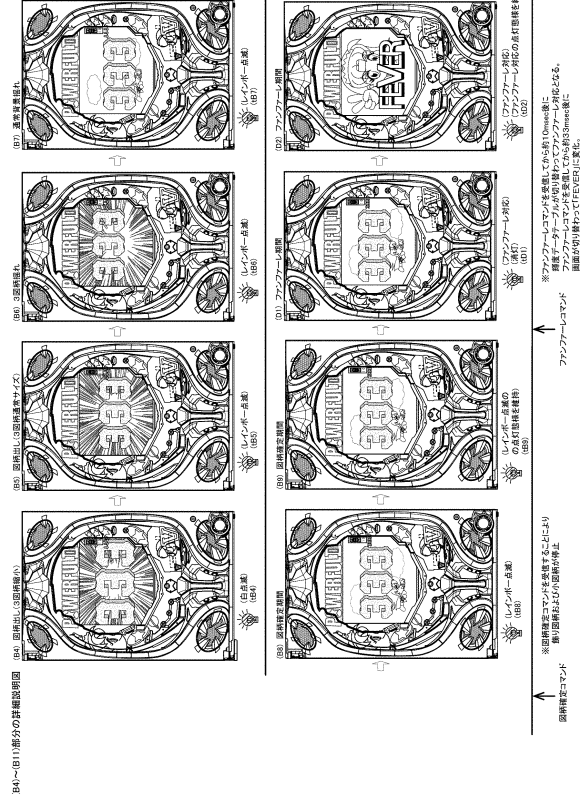
(C)比較例3



※字幕表示を2段にすると演出の妨げとなる。

【図 182】

【図182】



【図 183】

【図183】

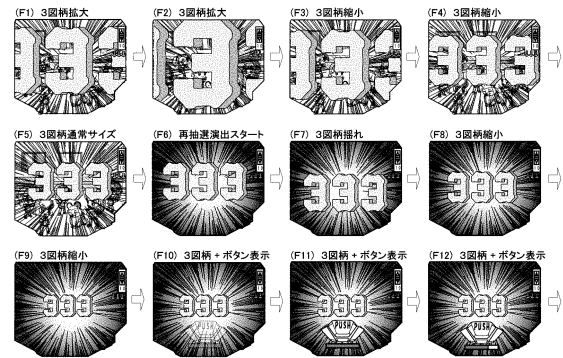
(Y1)～(Y7) 図柄出しの変形例



【図 184】

【図184】

(F1)～(F12) 再抽選の変形例



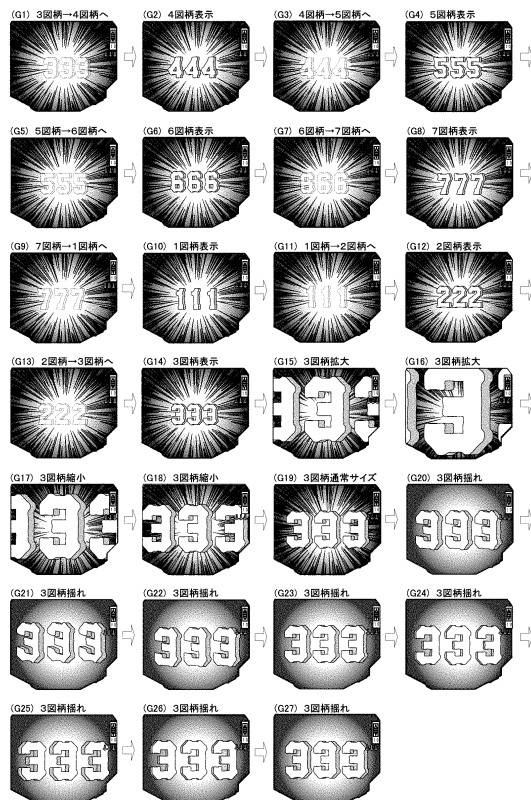
10

20

【図 185】

【図185】

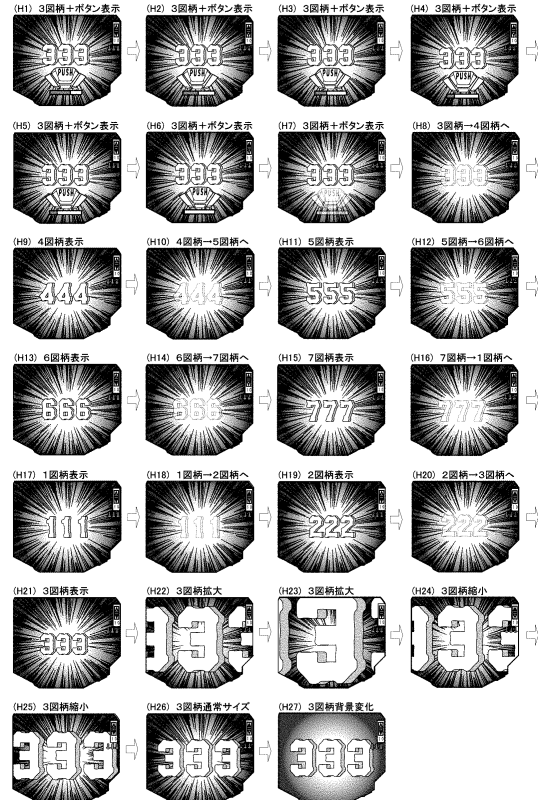
(G1)～(G27) 再抽選の変形例



【図 186】

【図186】

(H1)～(H27) 再抽選の変形例



30

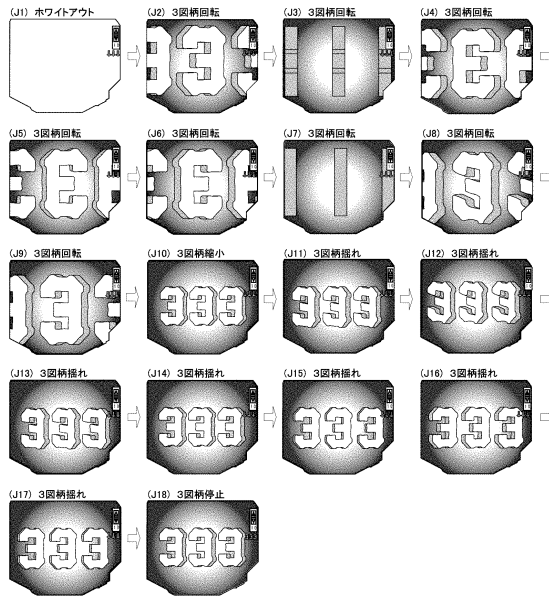
40

50

【図 187】

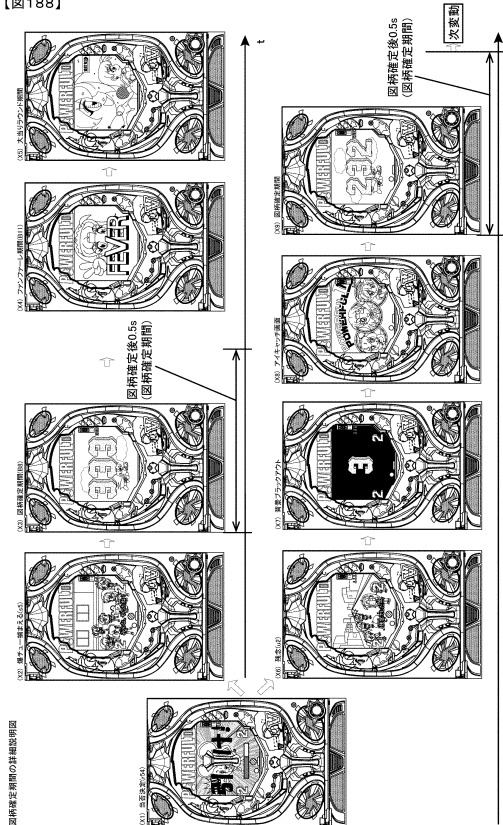
【図187】

(J1)~(J27) 再抽選の変形例



【図 188】

【図188】



10

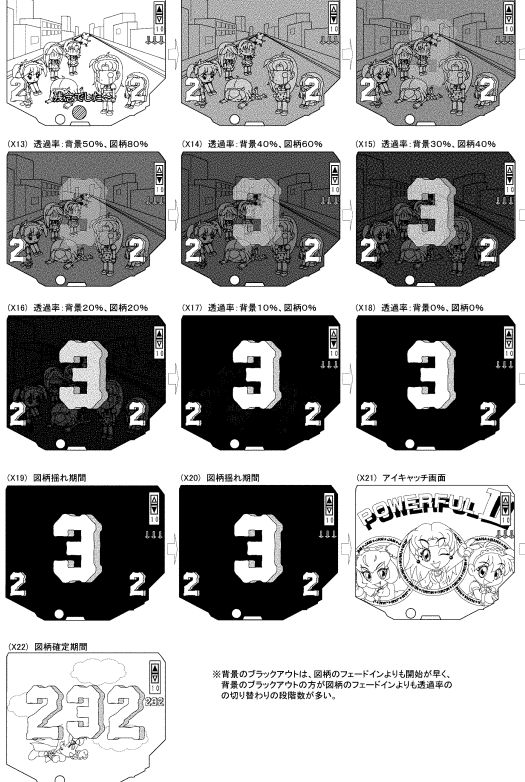
20

【図 189】

【図189】

(X10~X22) ブラックアウトの詳細説明図
(X10) 寝台(1)

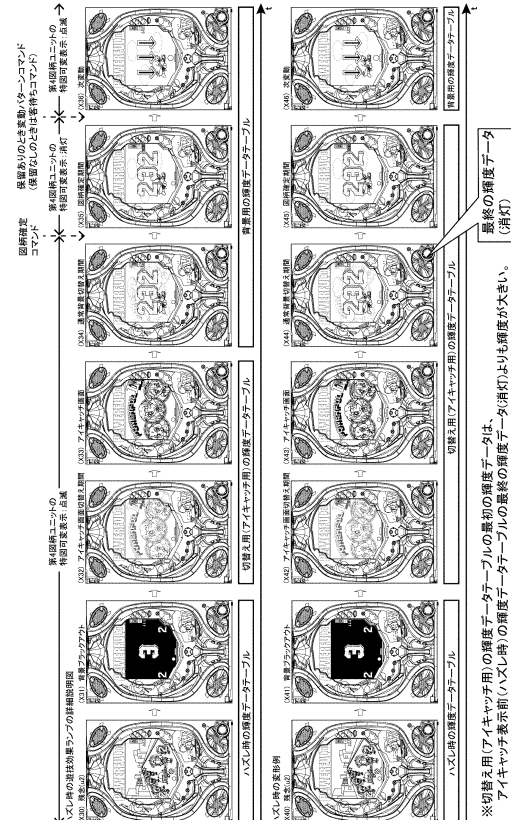
(X10) 残念 (u2)



※背景のブラックアウトは、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図柄のフェードインよりも透過率のの切り替わりの段階数が多い。

【図 190】

【図190】



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、
 初期入用(アイキャッチ表示前(バースト時))の輝度データテーブルの最後の輝度データ(消灯)よりも輝度が大さい。
 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さい。

30

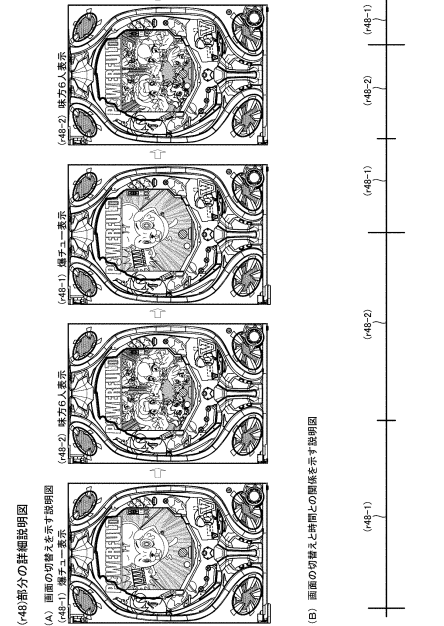
40

50

【圖 191】

【図191】

※以降、(48-1)と(48-2)の静止箇所の切替えを繰返し、徐々に切替え速度が速くなる。



【図 192】

【図192】

1. 開始パート輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD1
盤左ランプ(夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD1
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD1

10

20

【図 193】

【図193】

1. 開始パート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD1)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ta1	背景黄点灯		W21
ta2	赤点滅		省略
ta3	白点滅(2回)		W4
ta4	背景黄点灯		W21
ta5	赤点滅		省略
ta6	白点滅(2回)		W4
ta7	背景黄点灯		W21
ta8	赤点滅		省略
ta9	赤点灯		省略
ta10～ta12	赤点灯(輝度段階的に低下)		W11
ta13～ta18	赤点灯(輝度低下で維持)		W12
ta19(10分データ)	消灯		省略

シャッター開ききった
後は消灯維持

シャッター閉まる
途中は段階的に
輝度低下

シャッター閉まり
きった後は
輝度低下で維持

【図 194】

【図194】

2. SP前半リーチA燐りパート輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD2
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD2
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD2
アタッカランプ・Vアタッカランプ・電子チューランプ	600000	AD2

30

40

50

【図 1 9 5】

【図195】
2. SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD2)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル	
	枠左ランプ	枠右ランプ		
tb1	消灯		省略	
tb2	赤点滅		省略	
tb3	赤点灯		キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅	
tb4	緑点灯	赤点灯		
tb5	緑点滅	赤点灯		
tb6	緑点灯	赤点滅		省略
tb7	緑点滅		省略	
tb8	緑点滅		黄色もや輝度データ	省略
tb9	赤点滅		1周期よりも長い	省略
tb10(1560msec)	黄点灯(長)			W3
tb11	緑点滅	赤点灯		省略
tb12	緑点灯	赤点灯	キャラクタのアクション に対応する点灯	
tb13	赤点滅			
tb14(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期よりも短い	W4
tb15	赤点灯			省略
tb16	緑点灯		白点滅輝度データ	省略
tb17(210msec)	白点滅(3回)		1周期と同じ	W4
tb18(10分データ)	白点灯			W8
			操作促進なし時は 輝度データが維持	

【図 1 9 6】

【図196】
3. SP前半リーチA当りエピソードパート輝度データテーブル
(a1)当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD3
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD3

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD3

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc1(3000msec)	白点滅(tb18より明るめ)		W4
tc2,tc3	レインボー点灯(なめらか)		W1

当り分岐(tb18)
よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも
切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc4,tc5(5000msec)	白点滅		W4
tc6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ
を切り替える

【図 1 9 7】

【図197】
4. SP前半リーチAハズレエピソードパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD4)

(a1)共通ハズレエピソード用の親テーブル

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

当り分岐(tb18)
よりも輝度が小さい

SP最終リーチと
共通の孫テーブル
(時間異なる)

当り時よりも
切替時間が長い

【図 1 9 8】

【図198】
5. SP前半リーチ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	WD5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD5
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD5

10

20

30

40

50

【図 1 9 9】

【図199】
5. SP前半リーチB繰り返しパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD5)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
te1	消灯		省略
te2	緑点滅		省略
te3	緑点灯		省略
te4	緑点灯	クリーム点灯	キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
te5	緑点滅	クリーム点灯	
te6	緑点灯	クリーム点滅	
te7	緑点滅		省略
te8(150msec)	白点滅(2回)	白点滅輝度データ 1周期よりも短い	W4
te9	クリーム点灯		省略
te10	緑点灯	クリーム点灯	キャラクタのアクション に対応する点灯
te11	クリーム点滅		
te12(210msec)	白点滅(3回)	白点滅輝度データ 1周期と同じ	W4
te13～te16(150msec)	白点滅(2回)	1周期と同じ	W4
te17(10分データ)	白点灯		W8
			操作促進なし時は 輝度データが維持

【図 2 0 0】

【図200】
6. SP前半リーチB当りエピソードパート輝度データテーブル
(a1)当りエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD6
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD6

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD6

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf1	白点滅(te17より明るめ)		W4
tf2～tf4	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)
よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも
切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf5,tf6(5000msec)	白点滅		W4
tf7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ
を切り替える

【図 2 0 1】

【図201】
7. SP前半リーチBハズレエピソード輝度データテーブル
(a1)共通ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tg1,tg2(200msec)	白点灯(te17より暗め)		W13
tg3(5800msec)	白点灯(tg1,tg2より暗め)		W14
tg4	消灯		W15
tg5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

当否分岐(tb18)
よりも輝度が小さい

SP最終リーチと
共通の孫テーブル
(時間異なる)

当り時よりも
切替時間が長い

【図 2 0 2】

【図202】
8. SP後半発展時役物動作パート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD8)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th1～th3(7000msec)	赤点滅		W2

役物動作
の前半部分

役物の退避途中から
輝度データを切替

10

20

30

40

50

【図 2 0 3】

【図203】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD9
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD9
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD9
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD9

【図 2 0 4】

【図204】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD9)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti2	白点灯	赤点灯	キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
ti3	緑点滅	赤点灯	
ti4	紫点滅	赤点灯	
ti5	白点灯	赤点滅	
ti6	紫点滅		省略
ti7	緑点滅		省略
ti8	赤点滅		省略
ti9	紫点滅		黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
ti10	赤点滅		
ti11(1560msec)	黄点灯(長)		W3
ti12	紫点滅	赤点灯	省略
ti13	紫点灯	赤点灯	省略
ti14(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti15(150msec)	白点滅(2回)		W4

役物動作
の後半部分

10

【図 2 0 5】

【図205】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD9)

ti16	紫点滅	赤点灯	省略
ti17	緑点滅		キャラクタの アクション に対応する点灯
ti18	緑点滅		
ti19	赤点滅		省略
ti20(1330msec)	黄点灯(中)		W3
ti21	緑点滅	赤点灯	省略
ti22	緑点灯	赤点灯	省略
ti23(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti24(150msec)	白点滅(2回)		W4
ti25	緑点滅	赤点灯	白点滅輝度データ 1周期よりも短い
ti26	紫点滅	緑点滅	
ti27	緑点灯		省略
ti28	紫点灯	緑点灯	省略
ti29	白点灯	赤点灯	省略
ti30	白点灯	赤点灯	省略
ti31	紫点灯		省略
ti32	紫点滅		省略
ti33	緑点灯		白点滅輝度データ 1周期と同じ
ti34	緑点滅		
ti35(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti36~ti38(1000msec)	白点滅		W7
ti39(10分データ)	白点灯		W8
			操作促進なし時は 輝度データが維持

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観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD10
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD10
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD10
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD10

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD10

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ti1～ti3	白点滅(ti39より明るめ)		W4
ti2,ti3(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(ti39)
よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも
切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ti4,ti5(5000msec)	白点滅		W4
ti6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ
を切り替える

20

30

40

50

【図 2 0 7】

【図207】

11. SP後半リーチAハズレエビログ輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエビログ用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエビログ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tk1(200msec)	白点灯(tk39より暗め)		W13
tk2,tk3(5800msec)	白点灯(tk1より暗め)		W14
tk4	消灯		W15
tk5(輝度データをループ)	背景黄点灯(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(tk39)よりも輝度が小さい

【図 2 0 8】

【図208】

12. SP後半リーチB煽りパート輝度データテーブル(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD12
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD12
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD12
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD12

10

【図 2 0 9】

【図209】

12. SP後半リーチB煽りパート輝度データテーブル(枠ランプの子テーブルWD12)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7~th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn2	白点滅	赤点灯	省略
tn3(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn4(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn5(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn6(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tn7	紫点滅	ピンク点灯	キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅
tn8	紫点滅		
tn9	紫点滅		
tn10	赤点滅		
tn11	白点灯	赤点灯	省略
tn12(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn13(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn14(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tn15(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn16	紫点灯	ピンク点灯	キャラクタのアクションに対応する点灯
tn17	ピンク点灯		
tn18	ピンク点滅		
tn19(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn20	赤点灯		白点滅輝度データ1周期と同じ
tn21	赤点滅		
tn22(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn23	紫点滅		白点滅輝度データ1周期よりも短い
tn24	紫点灯		
tn25(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn26(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn27(10分データ)	白点灯		W8

役物動作の後半部分

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当りエビログパート輝度データテーブル

(a1)当りエビログ用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD13
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD13
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD13
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD13

(a2)当りエビログ用の子テーブルWD13

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to1	白点滅(tn27より明るめ)		W4
to2~to5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tn27)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to6,to7(5000msec)	白点滅		W4
to8(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

20

30

40

50

【図 2 1 1】

【図211】
14. SP後半リーチBハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ\A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(tr27より暗め)		W13
tp2,tp3(560msec)	白点灯(tp1より暗め)		W14
tp4	消灯		W15
tp5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと
共通の孫テーブル
(時間異なる)

当り時よりも
切替時間が長い

当否分岐(tr27)
よりも輝度が小さい

【図 2 1 3】

【図213】
15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD15)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7〜th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr2	白点滅	赤点灯	省略
tr3	白点灯	赤点滅	省略
tr4	オレンジ点滅		キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
tr5	青点滅		
tr6	ハワイアンブルー点滅		
tr7	ピンク点滅		省略
tr8	紫点滅		省略
tr9	緑点滅		省略
tr10	赤点滅		キャラクタのアクション に対応する点灯
tr11	青点滅		
tr12	オレンジ点滅	青点滅	省略
tr13	赤点滅	黄色もや輝度データ 1周期よりも長い	省略
tr14	赤点灯		省略
tr15(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tr16	ピンク点滅		省略
tr17	ハワイアンブルー点滅	ピンク点滅	省略
tr18	赤点滅		省略
tr19(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr20	緑点滅		省略
tr21	紫点滅	緑点滅	省略
tr22(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr23	赤点滅		省略

役物動作
の後半部分

【図 2 1 2】

【図212】
15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD15
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD15
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD15
アタッカランプ\Aアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD15

【図 2 1 4】

【図214】
15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD15)

tr24	オレンジ点灯	省略
tr25	オレンジ点滅	省略
tr26	青点灯	省略
tr27	青点滅	省略
tr28	ハワイアンブルー点灯	省略
tr29	ハワイアンブルー点滅	省略
tr30	ピンク点灯	省略
tr31	ピンク点滅	省略
tr32	紫点灯	省略
tr33	紫点滅	省略
tr34	緑点灯	白点滅輝度データ 1周期よりも短い
tr35	緑点滅	省略
tr36(150msec)	白点滅(2回)	W4
tr37	白点灯	省略
tr38	赤点灯	白点滅輝度データ 1周期と同じ
tr39	赤点滅	省略
tr40(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr41	赤点灯or緑点灯	W5(赤カットイン)or W6(緑カットイン)
tr42	白点灯	カットイン時と 煽り時とで共通して 枠ランプを用いる
tr43	白点灯	省略
tr44	赤点灯	省略
tr45	白点灯	省略
tr46	赤点灯	省略
tr47(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr48	赤点灯	省略
tr49,tr50(860msec)	赤点灯	W9
tr51~tr54(10分データ)	赤点滅	W10

操作促進あり時は
輝度データが
切り替わる

操作促進あり時は
操作促進なし時と
異なる態様であり、
順次輝度データが
切り替わる

10

20

30

40

50

【図 2 1 5】

【図215】
16. SP最終リーチ当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1) 役物動作用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD16a
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16a
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16a
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD16a

(a2) 役物動作用の子テーブルWD16a

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts1~ts3(10000msec)	レインボー点滅		W18

(b1) 当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD16b
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16b
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16b
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD16b

(b2) 当りエピソード用の子テーブルWD16b

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts3-2~ts3-8	白点滅		W4
ts4~ts7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

(c1) 共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(c2) 共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts8,ts9(5000msec)	白点滅		W4
ts10(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

【図 2 1 7】

【図217】
18. 救済当り輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD18)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tv1(1980msec)	赤点灯 (td4,tg5,tk5,tp5,tu4より明るめ)		W16
tv2(700msec)	白点灯		W17
tv3,tv4(5000msec)	白点滅		W4
tv5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

【図 2 1 6】

【図216】
17. SP最終リーチハズレエピソード輝度データテーブル

(a1) ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD17
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD17
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD17
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD17

(a2) ハズレエピソード用の子テーブルWD17

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tu1(200msec)	白点灯(tr54より暗め)		W13
tu2(3900msec)	白点灯(tu1より暗め)		W14
tu3	消灯		W15
tu4(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

10

20

【図 2 1 8】

【図218】
19. 再抽選輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD19
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD19
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD19
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD19

30

40

50

【図 2 1 9】

【図219】
19. 再抽選(操作促進前)輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD19)

(a)再抽選演出による図柄の動き始め前の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA6～tA8(10分データ)	消灯		省略

再抽選演出による図柄の動き始め前に一旦消灯

(b)再抽選演出による図柄の動き始め以降の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA9,tA10	赤点滅		W19
tA11～tA46(10分データ)	赤点滅(高速)		W20

【図 2 2 0】

【図220】
20. 再抽選(操作促進後に図柄昇格あり)輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD20)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tB1～tB4(5000msec)	白点滅		W4
tB5～tB9(10分データ)	レインボー点滅		W18

レインボー点灯(なめらか)よりも激しめ

10

【図 2 2 1】

【図221】
21. 再抽選(操作促進後に図柄昇格なし)輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD21)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tC1～tC4(5000msec)	白点滅		W4
tC5～tC9(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

レインボー点灯(なめらか)を維持

【図 2 2 2】

【図222】
22. ファンファーレ輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD22)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tD1,tE1	消灯		省略
tD2,tE2(10分データ)	ファンファーレ対応の点灯態様		省略

(tB9),(tC9)とは異なる点灯態

20

【図 2 2 3】

【図223】
なめらかレインボー輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WS1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YS1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LS1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AS1

【図 2 2 4】

【図224】
なめらかレインボー輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル
	600000msec間
枠ランプ(右&左)	W1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A1

30

40

50

【図 2 2 5】

【図225】
なめらかレインボー輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW1)

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						
	9L1.9L2 RGB.RGB	9L3.9L4 RGB.RGB	9L5.9L6 RGB.RGB	9L7.9L8 RGB.RGB	9L9.9L10 RGB.RGB	9L11.9L12 RGB.RGB	
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAFA0FF	
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCFA0FD	
30	0x08F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	
30	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0FD0F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	
30	0x0CF0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAFA0FF	0xFB0F70	
30	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCFA0FD	0xF90F50	
30	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	
30	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0FD0F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	
30	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAFA0FF	0xFB0F70	0xF30F00	
30	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCFA0FD	0xF90F50	0xF10F02	
30	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	
30	0x0F30F3	0x0FD0F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	
30	0x0F10F1	0x2F06F0	0xAFA0FF	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	
30	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCFA0FD	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	
30	0x2F02F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	
30	0x4F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AFA0F	
30	0x6F06F0	0xAFA0FF	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDA0F	
30	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FBA0F	
30	0xAFA0FA	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	
30	0xCF0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AFA0F	0xB0F70F	
30	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDA0F	0x90F50F	
30	0xFD0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FBA0F	0x70F30F	
30	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	
30	0xF90F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AFA0F	0xB0F70F	0x30F00F	
30	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDA0F	0x90F50F	0x10F02F	
30	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FBA0F	0x70F30F	0x00F04F	
30	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	
30	0xF10F10	0xF02F06	0xF0AFA0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	
30	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CDA0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	
30	0xF02F02	0xF06F0A	0xF0FBA0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	
30	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	
30	0xF06F06	0xF0AFA0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	
30	0xF08F08	0xF0CDA0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	
30	0xF0AFA0A	0xF0FBA0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	
30	0xF0CFA0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	
30	0xF0F0F0F	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

10

20

【図 2 2 7】

【図227】
なめらかレインボー輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA1)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ RGB.RGB	Vアタッカ電チュー WWW.RGB
30	0x2F00F1	0xFF0F5
30	0x4F00F0	0xFF0F3
30	0x6F02F0	0xFF0F1
30	0x8F04F0	0xFF0F0
30	0xAF06F0	0xFF2F0
30	0xCF08F0	0xFF4F0
30	0xFF0AF0	0xFF6F0
30	0xFD0CF0	0xFF8F0
30	0xFB0FF0	0xFFFA0
30	0xF90FD0	0xFFFC0
30	0xF70FB0	0xFFFF0
30	0xF50F90	0xFFFFD
30	0xF30F70	0xFFFFB
30	0xF10F50	0xFFFF9
30	0xF00F30	0xFFFF7
30	0xF02F10	0xFFFF5
30	0xF04F00	0xFFFF3
30	0xF06F02	0xFFFF1
30	0xF08F04	0xFFFF0
30	0xF0AF06	0xFFFF2
30	0xF0CF08	0xFFFF4
30	0xF0FF0A	0xFFFF6
30	0xD0FF0C	0xFFFF8
30	0xB0FF0F	0xFFFFA
30	0x90FD0F	0xFFFFC
30	0x70FB0F	0xFFFFF
30	0x50F90F	0xFFFD0F
30	0x30F70F	0xFFFB0F
30	0x10F50F	0xFF90F
30	0x00F30F	0xFF70F
30	0x02F10F	0xFF50F
30	0x04F00F	0xFF30F
30	0x06F02F	0xFF10F
30	0x08F04F	0xFF00F
30	0x0AF06F	0xFF02F
30	0x0CF08F	0xFF04F
30	0x0FF0AF	0xFF06F
30	0x0FD0CF	0xFF08F
30	0x0FB0FF	0xFF0AF
30	0x0F90FD	0xFF0CF
30	0x0F70FB	0xFF0FF
30	0x0F50F9	0xFF0FB
30	0x0F30F7	0xFF0FB
30	0x0F10F5	0xFF0FB
30	0x0F00F3	0xFF0FB

【図 2 2 8】

【図228】
役物動作赤点滅輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW2)

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						
	9L1.9L2 RGB,RGB	9L3.9L4 RGB,RGB	9L5.9L6 RGB,RGB	9L7.9L8 RGB,RGB	9L9.9L10 RGB,RGB	9L11.9L12 RGB,RGB	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00			

【図 2 2 9】

【図229】
黄色もや輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW3)

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2 RGB,RGB	9L3,9L4 RGB,RGB	9L5,9L6 RGB,RGB	9L7,9L8 RGB,RGB	9L9,9L10 RGB,RGB	9L11,9L12 RGB,RGB
180	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660
180	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440
180	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660
180	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880

【図 2 3 0】

【図230】
白点減(白フラッシュ)輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW4)

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2 RGB,RGB	9L3,9L4 RGB,RGB	9L5,9L6 RGB,RGB	9L7,9L8 RGB,RGB	9L9,9L10 RGB,RGB	9L11,9L12 RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

【図 2 3 1】

【図231】
共通赤カットイン輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	3970	WS5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS5
アタッカランプ、アタッカランプ、電チューランプ	3970	AS5

【図 2 3 2】

【図232】

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル			
	240msec間	630msec間	660msec間	600000msec間
枠ランプ(右&左)	WSa(WS)	WSb(WS)	WSC(WS)	WSd(WS)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	YSa(YS)	YSb(YS)	YSd(YS)	YSd(YS)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	LSa(LS)	LSb(LS)	LSd(LS)	LSd(LS)
アタッカランプ、アタッカランプ、電チューランプ	ASa(AS)	ASb(AS)	ASd(AS)	ASd(AS)

10

20

30

40

50

【図 2 3 3】

【図233】

[illegible]

共通赤カットイン輝度データテーブル
(梓ランブ用孫テーブルW5a)

[illegible]

共通赤カットイン輝度データーテーブル
(投ランプ用孫テーブルW5b)

【図 2 3 4】

【図234】

[illegible]

共通赤カットイン輝度データテーブル
(块ミソノ田孫データ、W50)

【図 2 3 5】

【図235】

[illegible]

共通赤カットイン輝度データーテーブル
枠ランプ用孫テーブルW5d)

[illegible]

共通赤カットイン輝度データーテーブル
 検ランプ用データー(W50)

【図 236】

【図236】
林澤寺中

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00CC
30	0xCC99
30	0x9966
30	0x6633
30	0x3300

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY5a)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00CC
30	0xCC99
30	0x9966
30	0x6633
30	0x3300

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY5b)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0033
30	0x3366
30	0x6699
30	0x99CC
30	0xCC99
30	0x9966
30	0x6633
30	0x3300

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY5c)

[illegible]

30	0x0000
30	0xCCCC
...	...

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY5d)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY5e)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0xAAAA
40	0xAAAA
30	0xAAAA
40	0xAA88
30	0x8833
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
60000	0x0000

【図 2 3 7】

【図237】

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用係テーブルL5a)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWWW
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00088
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用係テーブルL5d)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWWW
20	0x22200
20	0x00022
20	0x22244
20	0x44466
20	0x66688
20	0x88866
20	0x66644
20	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用係テーブルL5b)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWWW
30	0x22200
30	0x00022
30	0x22244
30	0x44466
30	0x66688
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用係テーブルL5e)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWWW
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66644
40	0x44422
30	0x22200
40	0x00000
600000	0x00000

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用係テーブルL5c)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWWW
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11188
30	0x88800
30	0x00088
30	0x88811
30	0x11188
30	0x88822
30	0x22288
30	0x88833
30	0x33388
30	0x88844
30	0x44488
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

【図 2 3 9】

【図239】

共通赤カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA5d)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x300600	0x666900
20	0x600900	0x888C00
20	0x900C00	0x666900
20	0xC00900	0x444600
20	0x900600	0x222300
20	0x600300	0x000000
20	0x300000	0x222300
20	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル

(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA5e)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0xC00C00	0x666C00
40	0xC00C00	0x444800
30	0xC00800	0x222300
40	0x800300	0x000000
30	0x300000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【図 2 3 8】

【図238】

共通赤カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA5a)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x888C00
30	0x000C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル

(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA5b)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x300600	0x666900
30	0x600900	0x888C00
30	0x900C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル

(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA5c)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x100100	0x111100
30	0x100100	0x888C00
30	0x100C00	0x000000
30	0xC00000	0x888C00
30	0x000C00	0x111100
30	0xC00100	0x888C00
30	0x100C00	0x222200
30	0xC00200	0x888C00
30	0x200C00	0x333300
30	0xC00300	0x888C00
30	0x300C00	0x444400
30	0xC00400	0x888C00
30	0x400C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00

【図 2 4 0】

【図240】

共通緑カットイン輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	3970	WS6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS6
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS6

10

20

30

40

50

【図 2 4 1】

【図241】

点灯箇所	参照対象となる系テーブル				
	240msec間	630msec間	660msec間	2110msec間	60000msec間
持ランプ(左と右)	W6a(W6)	W6b(W6)	W6c(W6)	W6d(W6)	W6e(W6)
役持ランプ(POWERFULの文字付近)	Y6a(Y6)	Y6b(Y6)	Y6c(Y6)	Y6d(Y6)	Y6e(Y6)
盤左ランプ(歩参ちゃんの横顔付近)	L6a(L6)	L6b(L6)	L6c(L6)	L6d(L6)	L6e(L6)
アタカラランプ(アタカラランの電灯付近)	A6a(A6)	A6b(A6)	A6c(A6)	A6d(A6)	A6e(A6)

共通緑カットイン輝度データテーブル

【図 2 4 3】

【図243】

[illegible]

共通線カットイン輝度データテーブル

【図 2 4 2】

【図242】

[illegible]

共通線カットイン輝度データテーブル

【図 2 4 4】

【図244】

時間(msec)	特長①の遅延データ				特長②の遅延データ				特長③の遅延データ				
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L9.9L10	9L11.9L12	— 9R2	9R5.9R6	9R9.9R10	9R11.9R12	— 9R2	9R5.9R6	9R9.9R10	9R11.9R12
20	RCE RCB	RCE RCB	RCE RCB	RCE RCB	RCE RCB	— RCB	RCE RCB	RCE RCB	RCE RCB	— RCB	RCE RCB	RCE RCB	RCE RCB
	0.000720	0.040040	0.040040	0.020020	0.020020	0.000020	0.040070	0.070070	0.040040	0.020040	0.040070	0.070040	0.040040
20	0.020000	0.040000	0.020020	0.000020	0.040040	0.000020	0.040070	0.070040	0.040040	0.000020	0.040070	0.070070	0.040040
	0.040020	0.000000	0.000000	0.020020	0.020020	0.000070	0.070040	0.040070	0.040040	0.000070	0.070040	0.040040	0.040040
20	0.070040	0.020020	0.020020	0.040040	0.040040	0.000070	0.070040	0.040070	0.040040	0.000070	0.070040	0.040070	0.040040
	0.070040	0.070070	0.070070	0.040040	0.040040	0.000040	0.040070	0.070040	0.040040	0.000040	0.040070	0.070040	0.040040
20	0.040040	0.040040	0.040040	0.070070	0.020020	0.000020	0.040070	0.040040	0.040040	0.000020	0.040070	0.040040	0.000000
	0.040200	0.070070	0.040040	0.040040	0.040020	0.000000	0.040070	0.040040	0.040020	0.000000	0.040070	0.040020	0.020020

共通線カットイン輝度データーテーブル
(検ミ、ブ用取テーブル、W64)

[illegible][illegible]

共通線カットイン輝度データテーブル

【図 245】

【図245】

共通緑カットイン
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通緑カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY6d)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200

共通緑カットイン
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0022
30	0x2244
30	0x4477
30	0x77AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通線カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY6e)

時間[msec]	役物ランブの輝度データ
30	0x8888
40	0x8888
30	0x8888
40	0x8855
30	0x5533
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
60000	0x0000

共通緑カットイン
輝度データテーブル

[illegible]

【圖 2 4 7】

【图247】

共通線カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6a)

時間[msec]	アタックランブの緯度データ	
	アタック	Vアタック電チュー
	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
(アタックランプ、Vアタックランプ、電チューランプ用孫テーブルA6b)

時間[msec]	アタックランブの精度データ	
	アタック	Vアタック電圧
	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
(アタックランプ、Vアタックランプ、電チューランプ用孫テーブルA6c)

時間[msec]	アタカランプの輝度データ	
	アタカ	V7タカ電子チュー
	RGB RGB	WWW RGB
30	0x010010	0x110110
30	0x010010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x000000
30	0x0A0000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x111010
30	0x0A0010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x222020
30	0x0A0020	0x8880A0
30	0x0200A0	0x333030
30	0x0A0030	0x8880A0
30	0x0300A0	0x444040
30	0x0A0040	0x8880A0
30	0x0400A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0A0050	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0A00A0	0x000000
30	0x0A00A0	0x8880A0

【圖 2 4 6】

【図246】

共通緑カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL6a)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00088
30	0x88664
30	0x66644
30	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL6d)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
20	0x2200
20	0x0002
20	0x2244
20	0x4466
20	0x6688
20	0x8866
20	0x6644
20	0x4422

共通線カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL6b)

時間[msec]	盤左ラングの難度データ
	WWWWWW
30	0x22200
30	0x00022
30	0x22244
30	0x44466
30	0x66688
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL6e)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ WWWWWW
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66644
40	0x44422
30	0x22200
40	0x00000
600000	0x00000

共通線カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL6c)

時間[msc]	盤左シンの輝度データ
	WWWWW
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11188
30	0x88800
30	0x00088
30	0x88811
30	0x11188
30	0x88822
30	0x22288
30	0x88833
30	0x33388
30	0x88844
30	0x44488
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

【圖 248】

【图248】

共通緑カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6d)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x020040	0x666070
20	0x040070	0x8880A0
20	0x0700A0	0x666070
20	0x0A0070	0x444040
20	0x070040	0x222020
20	0x040020	0x000000
20	0x020000	0x222020
20	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6e)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x0A00A0	0x6660A0
40	0x0A00A0	0x444050
30	0x0A0050	0x222030
40	0x050030	0x000000
30	0x030000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【圖 249】

【図249】

[illegible]

カル

[illegible]

【図 250】

【図250】

[illegible]

ナル

[illegible]

【図 2 5 1】

【図251】

[illegible]

シャッター-2輝度デ-タデ-ブル

[illegible]

【図 252】

【図252】

時間[sec]	特定ランソンの観測データ						特定ランソンの観測データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	—9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	
0	0.639588	0.638838	0.638838	0.638838	0.638838	0.638838	—	0.638838	0.638838	0.638838	0.638838	
10	0.644444	0.644444	0.644444	0.644444	0.644444	0.644444	—	0.644444	0.644444	0.644444	0.644444	
90	0.644444	0.644444	0.644444	0.644444	0.644444	0.644444	—	0.644444	0.644444	0.644444	0.644444	
190	0.644444	0.644444	0.644444	0.644444	0.644444	0.644444	—	0.644444	0.644444	0.644444	0.644444	

ハズレ2輝度データテーブル

[illegible]

【圖 2 5 3】

【图253】

[illegible]

ハズレ3輝度データテーブル
(枠ランブ用孫テーブルW15)

【図 2 5 4】

【図254】

[illegible]

救済当り1輝度データーテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW16)

【図 2 5 5】

【図255】

データ番号	データ種別	データサイズ (バイト)	テスト結果									
			項目1	項目2	項目3	項目4	項目5	項目6	項目7	項目8	項目9	項目10
001	整数型	4	1234567890	9876543210	1122334455	6677889900	5566778899	4455667788	3344556677	2233445566	1122334455	
002	浮点型	8	1.23456789	9.87654321	0.12345678	9.01234567	8.90123456	7.89012345	6.78901234	5.67890123	4.56789012	
003	文字列	255	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz	01234567890123456789012345	678901234567890123456789012345	234567890123456789012345678901	890123456789012345678901234567	456789012345678901234567890123	012345678901234567890123456789	678901234567890123456789012345	
004	日付	8	2023-01-01	2023-01-02	2023-01-03	2023-01-04	2023-01-05	2023-01-06	2023-01-07	2023-01-08	2023-01-09	
005	時刻	8	2023-01-01T12:34:56	2023-01-02T13:45:67	2023-01-03T14:56:78	2023-01-04T15:67:89	2023-01-05T16:78:90	2023-01-06T17:89:01	2023-01-07T18:90:12	2023-01-08T19:01:23	2023-01-09T20:12:34	
006	IPアドレス	16	192.168.1.1	10.0.0.1	172.16.0.1	192.168.1.1	10.0.0.1	172.16.0.1	192.168.1.1	10.0.0.1	172.16.0.1	
007	UUID	16	550e8400-e29b-11d1-a23f-000000000000	7375b6e1-7bb3-4680-8f89-1cdd4fbde9e1	6ba72869-2d9d-4d72-8f4e-4dcdfcf0e684	189c9572-4179-493f-b9c3-9187e069be74	393e701c-6621-44c5-89eb-cc0e4d700e53	9fce5753-8ebf-4908-b9e0-0ad4b2632e45	501adde7-4ad6-49b0-bb24-3329e7e2333c	4035d97b-3982-490a-b301-000000000000	649ad9b7-6635-4637-b0f8-000000000000	
008	JSON	255	{"name": "John", "age": 30}	{"name": "Jane", "age": 25}	{"name": "Bob", "age": 35}	{"name": "Alice", "age": 28}	{"name": "Charlie", "age": 32}	{"name": "David", "age": 27}	{"name": "Eve", "age": 31}	{"name": "Frank", "age": 29}	{"name": "Grace", "age": 33}	
009	XML	255	<root><name>John</name></root>	<root><name>Jane</name></root>	<root><name>Bob</name></root>	<root><name>Alice</name></root>	<root><name>Charlie</name></root>	<root><name>David</name></root>	<root><name>Eve</name></root>	<root><name>Frank</name></root>	<root><name>Grace</name></root>	
010	CSV	255	name,age,gender	John,30,M	Jane,25,F	Bob,35,M	Alice,28,F	Charlie,32,M	David,27,F	Eve,31,M	Frank,29,F	
011	ヘキサデシマル	255	00000000000000000000000000000000	FF	00000000000000000000000000000000	FF	00000000000000000000000000000000	FF	00000000000000000000000000000000	FF	00000000000000000000000000000000	

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

テスト結果

データ番号02

データ種別

データサイズ
(バイト)

救済当り2輝度データテーブル
(協三、プ田茲ニ一ブルW17)

【図 256】

【図256】

当り確定輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブル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

		枠をラップの繰返すデータ							
時間[msec]		9L1 9L2	9L3 9L4	9L5 9L6	9L7 9L8	9L9 9L10	9L11 9L12		
		RGB RGB	RGB RGB	RFB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB		
40		0xAFA0A0	0xFFFBFB	0xF7F0B0	0x0F00FA	0x0F08FC	0x0D0F90		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0xF7F0F0	0xFBB070	0xF3F000	0xF040F8	0xF0CDD0	0x90F50F		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0xF80FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08FC0	0xD0D99F	0x90F510		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0xF7F070	0xF3F0F0	0xF04F08	0xF0CDD0	0x90F50F	0x1F0F2F		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0xF3F030	0xF00F04	0xF08FC0	0xD0D99F	0x50F10F	0x02F06F		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0xF00F00	0xF04F08	0xF0CDD0	0x90F50F	0x1F0F2F	0x06F0AF		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0xF04F04	0xF08FC0	0xD0D99F	0x50F10F	0x02F06F	0x0A0FFF		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0xF08F08	0xF0CDD0	0x90F50F	0x1F0F2F	0x06F0AF	0x0FF0FB		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0xF0CFC0	0xD0D99F	0x50F10F	0x02F06F	0x0A0FFF	0xF0B07F		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0xD0D0D0	0x90F50F	0x1F0F2F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0xF070F3		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0A0FFF	0xF0B07F	0xF03F0F		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0x50F50F	0x1F0F2F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0xF070F3	0xF04F0F		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0x1F0F10	0x02F06F	0x0A0FFF	0xF0B07F	0xF03F0F	0xF04F0F		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0xF070F3	0xF04F0F	0x8F0C0F		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0x06F06F	0x0A0FFF	0xF0B07F	0xF03F0F	0xF04F0F	0xCF0DD0		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0x0A0FA0	0x0FF0FB	0xF070F3	0xF04F0F	0x8F0C0F	0xD0F990		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0x0F0FFF	0xF0B07F	0xF03F0F	0xF04F0F	0xCF0DD0	0x90F50F		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0x0FB0FB	0xF070F3	0xF04F0F	0x8F0C0F	0xD0F990	0xF50F10		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0x0F707F	0xF03F0F	0xF08F08	0xCF0DD0	0x90F50F	0xF10F02		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0x0F30F3	0xF0F0F0	0x8FC0FC	0xFDD090	0x50F510	0x02F06F		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0x0F00F0	0xF08F08	0xCF0DD0	0x90F50F	0xF10F02	0xF06F0A		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0xF4F040	0x8F0C0F	0xFDD090	0xF50F10	0x02F06F	0xF0A0FF		
30		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
30		0x8F08F0	0xCF0DD0	0x90F50F	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F		

【図 2 5 7】

【図257】

再抽選演出輝度データテーブル (枠ランプ用孫テーブルW19)		枠左ランプの輝度データ							
		9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	※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	
		RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
		0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00		
時間[msec]		60	60	60	60	60	60		

【図 2 5 8】

【図258】

再抽選演出輝度データテーブル (枠ランプ用孫テーブルW20)		枠左ランプの輝度データ						※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	
		9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12		
		RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
		0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00		
時間[msec]		30	30	30	30	30	30		

10

20

【図 2 5 9】

【図259】

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル	
	1930msec間	1930msec間
枠ランプ(右&左)	W21a(W21)	W21b(W21)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y21a(Y21)	Y21b(Y21)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21a(L21)	L21b(L21)
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A21a(A21)	A21b(A21)

【図 2 6 0】

【図260】

背景輝度データテーブル (枠ランプ用孫テーブルW21a)		枠左ランプの輝度データ						※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	
		9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12		
		RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
		0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880		
時間[msec]		20	20	20	20	20	20		

30

40

背景輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW21b)

		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		
		0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880		
時間[msec]		50	310	50	260	50	300		

50

【图 2 6 1】

【图261】

【ハズレ時】

SP前半リーチA,B、SP後半リーチA,B、最終リーチにおける煽りデータの最終

輝度データテーブルW8

時間[msec]	9L1.9L2 RGB,RGB	9L3.9L4 RGB,RGB	9L5.9L6 RGB,RGB	9L7.9L8 RGB,RGB	9L9.9L10 RGB,RGB	9L11.9L12 RGB,RGB
100000	0xFDFCFC	0xFDFCFC	0xFDFCFC	0xFDFCFC	0xFDFCFC	0xFDFCFC

輝度データテーブルW10

時間[msec]	9L1.9L2 RGB,RGB	9L3.9L4 RGB,RGB	9L5.9L6 RGB,RGB	9L7.9L8 RGB,RGB	9L9.9L10 RGB,RGB	9L11.9L12 RGB,RGB
30	0x0D0050	0x0D0050	0x0D0050	0x0D0050	0x0D0050	0x0D0050
30	0x0500D0	0x0500D0	0x0500D0	0x0500D0	0x0500D0	0x0500D0

SP前半リーチA.B、SP後半リーチA.B、最終リーチを經由したバズレエロログパート

輝度データテーブルW13

時間[msec]	格を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				
10	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888				
190	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444				

輝度データテーブルW14

枠内ランプの輝度データ

時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB
250	0x44411	0x44411	0x44411	0x44411	0x44411	0x44411
250	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444

緯度データテーブルW15

時間[msec]	枠下ランプの緯度データ					
	9L1.9L2 RGB RGB	9L3.9L4 RGB RGB	9L5.9L6 RGB RGB	9L7.9L8 RGB RGB	9L9.9L10 RGB RGB	9L11.9L12 RGB RGB
10	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444
550	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111
60000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111

アイキャッチ用の 輝度データテーブルを経由		消灯				
輝度データテーブルW21(一部)						
時間[msec]	枠内ランパンの輝度データ					
	9L1.9L2 RGB RGB	9L3.9L4 RGB RGB	9L5.9L6 RGB RGB	9L7.9L8 RGB RGB	9L9.9L10 RGB RGB	9L11.9L12 RGB RGB
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080

【图 2 6 3】

【图263】

【当り時】

[illegible][illegible][illegible]

輝度データテーブルW1(一部)								輝度が入さい
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	0x040F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xAF0FF0		
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0CF0F0	0x4F08F0	0xCF0FD0		

[illegible]

輝度データテーブルW1(一部)				枠左ランプの輝度データ		
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08FCFC	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AFOFF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

【图 2 6 2】

【図262】

【当り時】

【当り時】

SP前半リーチA.B、SP後半リーチA.B
における振りパートの最終

輝度データテーブルW8

時間[msec]	枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2 RGB,RGB	9L3,9L4 RGB,RGB	9L5,9L6 RGB,RGB	9L7,9L8 RGB,RGB	9L9,9L10 RGB,RGB	9L11,9L12 RGB,RGB
100000	0xFDCFD C	0xFDCFD C	0xFDCFD C	0xFDCFD C	0xFDCFD C	0xFDCFD C

[illegible]

輝度データテーブルW1(一部)

	枠左ランプの輝度データ						
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB	
30	0x04F04F	0x08F0FF	0x0FD0F7	0x0F50F1	0x2F6F0F	0xA0FF0F	
30	0x06F06F	0x0A00FF	0x0F0DF7	0x0F30F0	0x4F0F0F	0xC0F0F0	

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
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

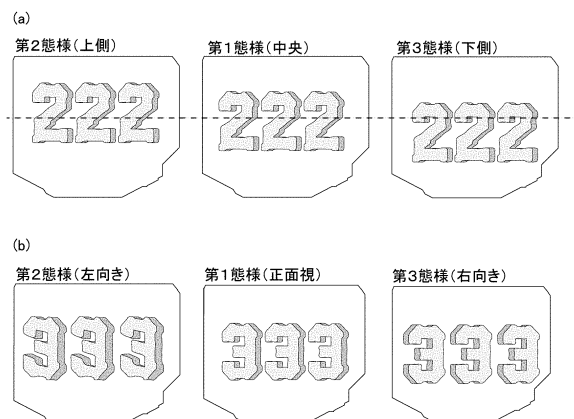
輝度データテーブルW1(一部)

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	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F0F60	0xA0F0F0
30	0x06F06F	0x0A0F0F	0x0E0F0E	0x0F30F0	0x4E0F80	0xC0F0F0

【圖 2 6 4】

【图264】

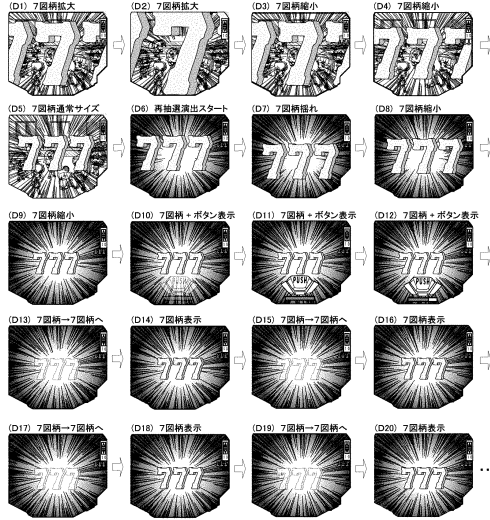
図柄の揺れ態様について



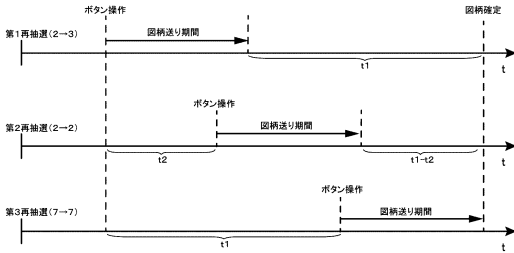
【図 265】

【図265】

(A) 7図柄による再抽選演出の詳細説明図

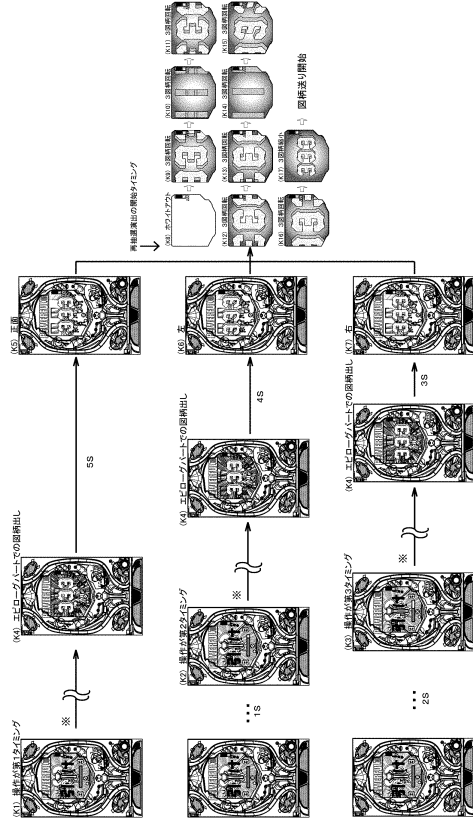


(B) 各再抽選演出のタイミングチャート



【図 266】

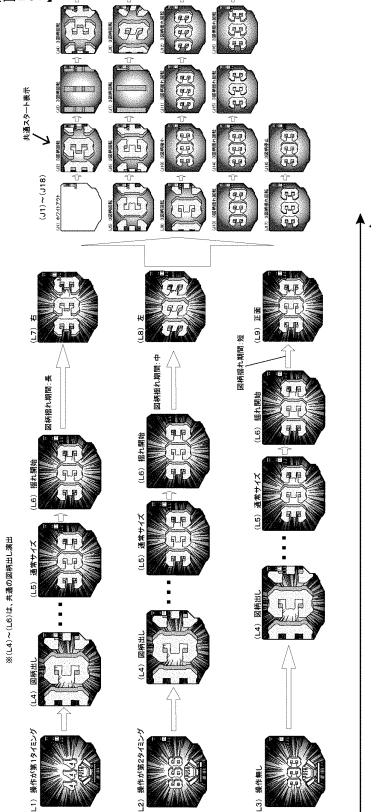
【図266】



※部分は、役物可動+エピソードパートを省略した図解

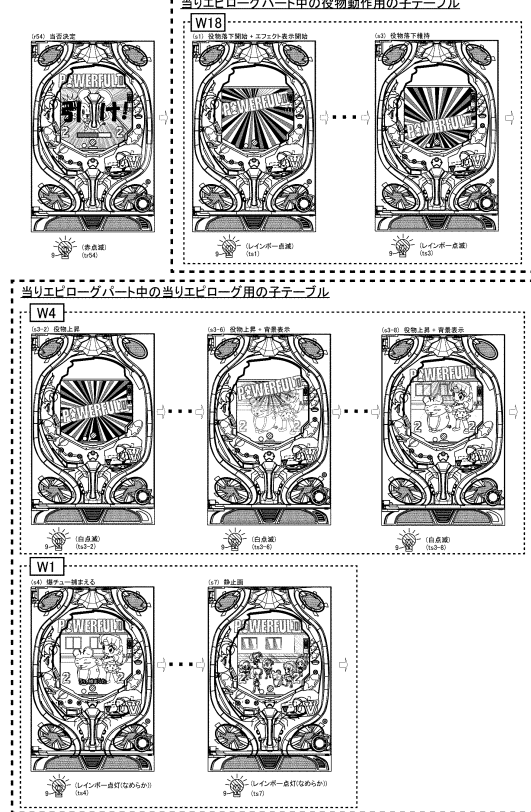
【図 267】

【図267】



【図 268】

【図268】



10

20

30

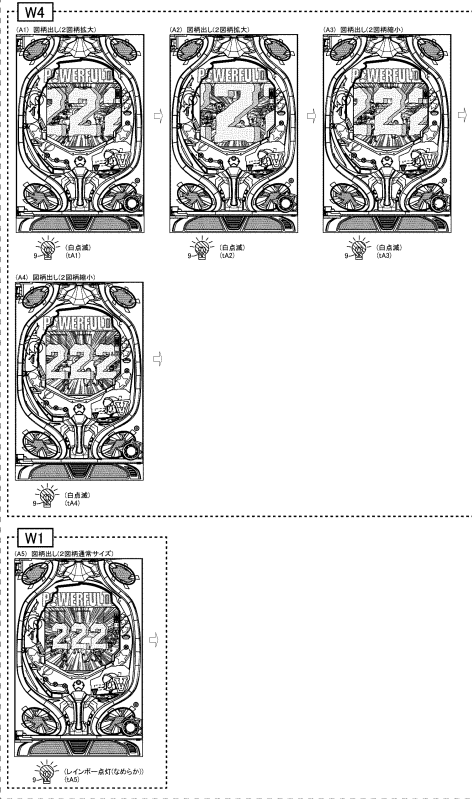
40

50

【図 2 6 9】

【図269】

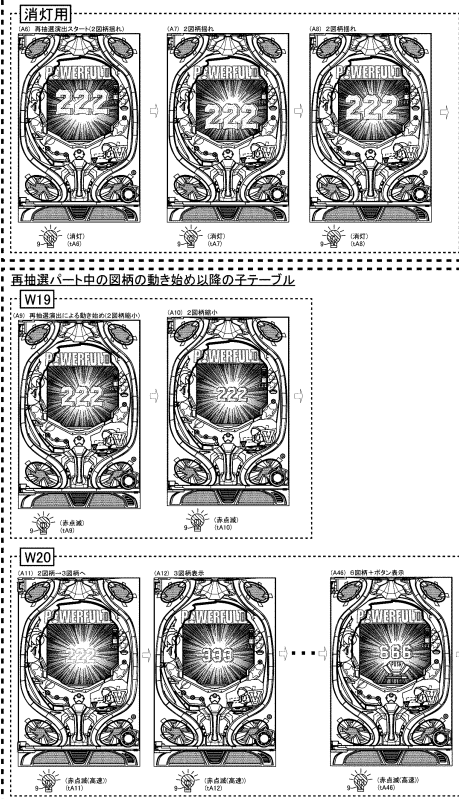
当りエピソードパート中の図柄出し用の子テーブル



【図 2 7 0】

【図270】

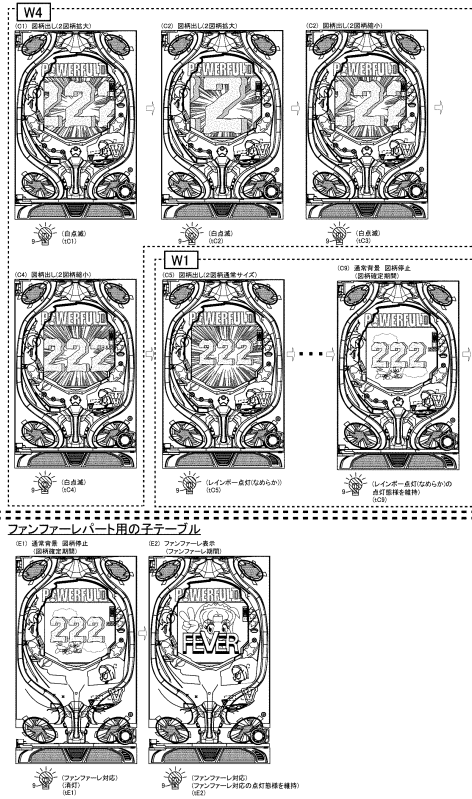
再抽選パート中の図柄の動き始め前の子テーブル



【図 2 7 1】

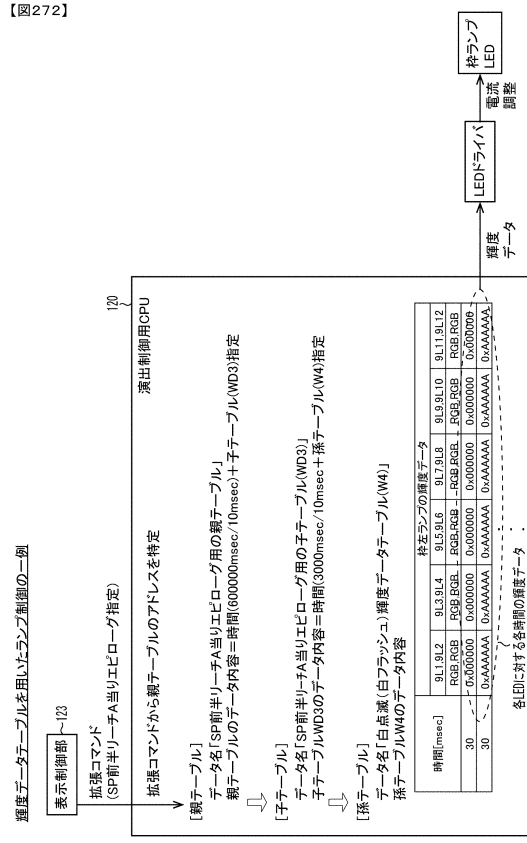
【図271】

再抽選パート中の図柄出し用の子テーブル



【図 2 7 2】

【図272】



10

20

30

40

50

【圖 2 7 3】

【图273】

子テータブルのタイマ管理による孫テータブルを用いたランプ制御の一例

[子テェーブル]

データ名「SP前半リーチA当りエピソード用の子テーブル(WD3)」

子テーブルWD3のデータ内容＝時間(3000msec/10msec＋孫テーブル(W4)指定

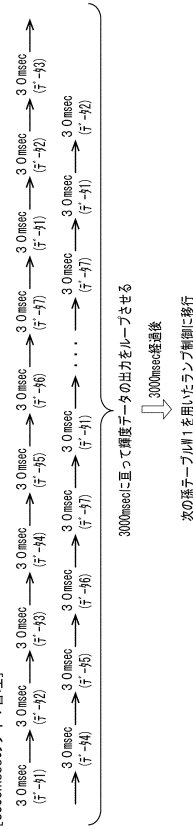
[孫テーブル]

データ名「白点減(白フラッシュ)輝度データテーブル(W4)」

孫テーブルW4のデータ内容

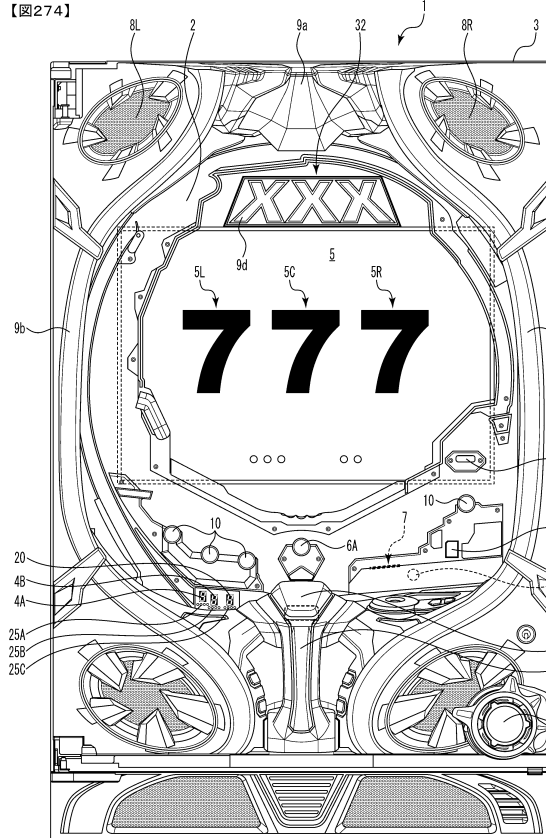
[illegible]

「3000msecのタイム管理」



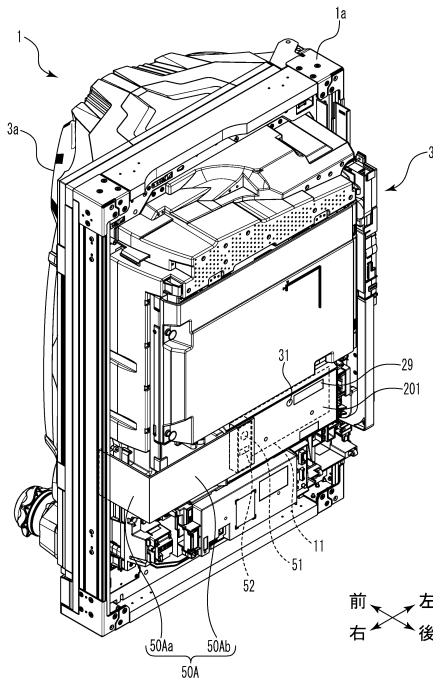
【図 274】

【図274】



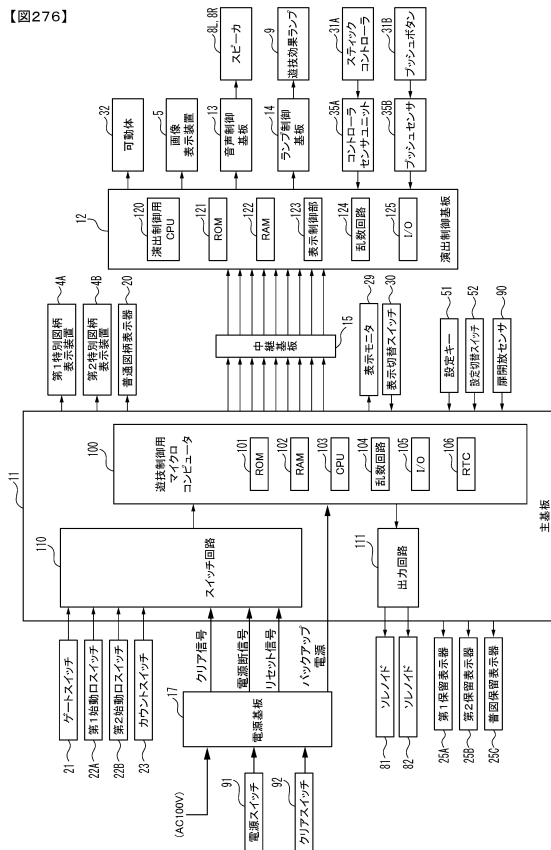
【図 2 7 5】

【図275】



【図 276】

【図276】



【図 277】

【図277】

遊技状態	特約表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または抽籤状態	大当り	1020→1237 (確率1/300)	1020→1253 (確率1/240)	1020→1272 (確率1/260)	1020→1292 (確率1/240)	1020→1317 (確率1/200)	1020→1346 (確率1/160)
	暗抽付き はずれ	65317→65535 (確率1/300)	65317→65535 (確率1/300)	65317→65535 (確率1/300)	65317→65535 (確率1/300)	65317→65535 (確率1/300)	65317→65535 (確率1/300)
増量状態	大当り	1020→1346 (確率1/200)	1020→1383 (確率1/180)	1020→1429 (確率1/160)	1020→1487 (確率1/140)	1020→1556 (確率1/120)	1020→1674 (確率1/100)
	暗抽付き はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

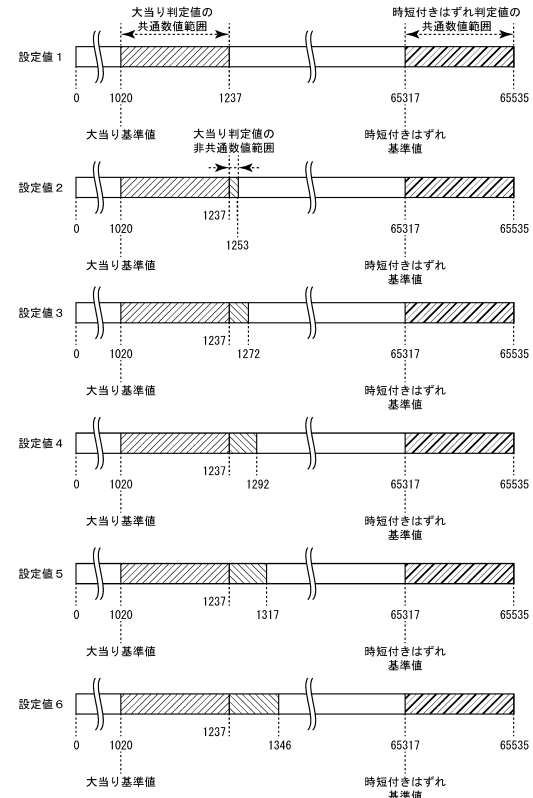
(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特設表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020→1237 (清率1/300)	1020→1253 (清率1/280)	1020→1272 (清率1/260)	1020→1292 (清率1/240)	1020→1317 (清率1/220)	1020→1346 (清率1/200)
	時短付き はずれ	65317→65425 (清率1/600)	65317→65425 (清率1/600)	65317→65425 (清率1/600)	65317→65425 (清率1/600)	65317→65425 (清率1/600)	65317→65425 (清率1/600)
確変状態	大当り	1020→1346 (清率1/200)	1020→1383 (清率1/180)	1020→1429 (清率1/160)	1020→1467 (清率1/140)	1020→1556 (清率1/120)	1020→1674 (清率1/100)
	時短付き はずれ	はすれ	はすれ	はすれ	はすれ	はすれ	はすれ

【圖 278】

【图278】

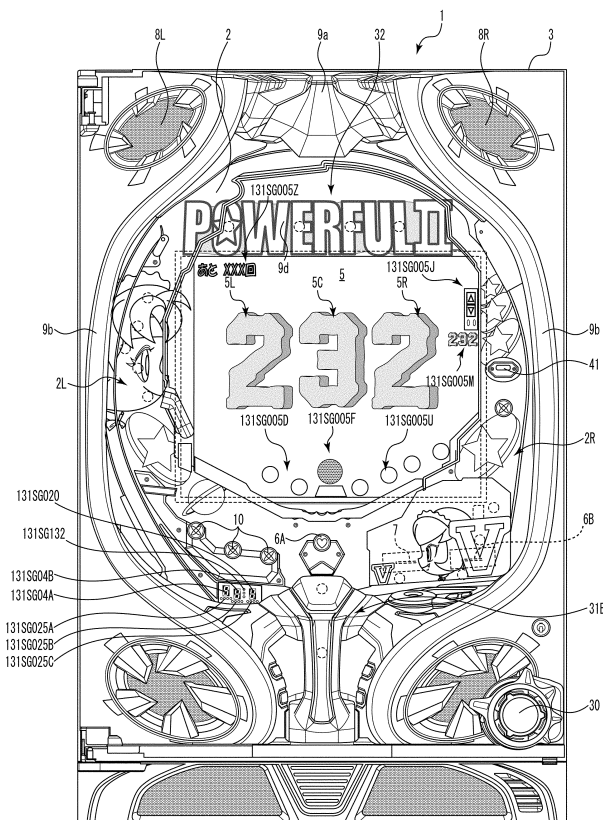
通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図 279-1】

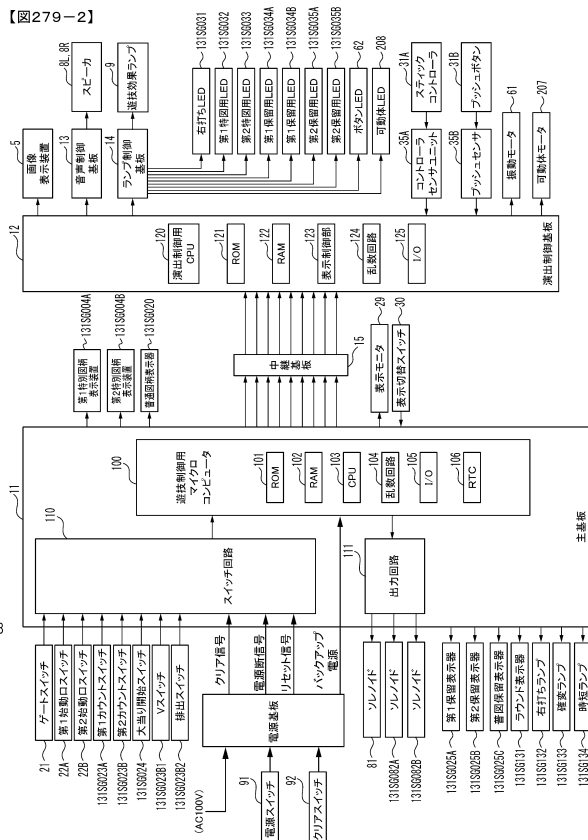
【图279-1】

特徴部 1 3 1 S G



【図 2 7 9 - 2】

【图279-2】



【図 2 7 9 − 3】

【図 2 7 9 − 4】

【図279−3】

(A)			
乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0〜65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0〜299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0〜4095	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	0〜255	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR5	3〜13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR6	3〜13	MR5初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1〜205	大当り
時短状態	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000〜10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0〜149
大当りB	150〜299

(C2)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0〜99
大当りC	100〜299

(D)大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 2 7 9 − 5】

【図 2 7 9 − 6】

【図279−5】

はずれ変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-3	2000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
	PA1-4	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
低ベース弱 スーパリーチ	PA2-2	43000	低ベース弱スーパリーチA(はずれ)
	PA2-3	53000	低ベース弱スーパリーチB(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ A	PA2-4	63000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチA(はずれ)
	PA2-5	73000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチA(はずれ)
	PA2-6	40000	低ベース強スーパリーチA(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ B	PA2-7	78000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチB(はずれ)
	PA2-8	83000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチB(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ C	PA2-9	45000	低ベース強スーパリーチB(はずれ)
	PA2-10	88000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチC(はずれ)
低ベース最強 スーパリーチ	PA2-11	93000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチC(はずれ)
	PA2-12	50000	低ベース強スーパリーチC(はずれ)
	PA2-13	98000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
高ベース スーパリーチ A	PA2-14	103000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
	PA2-15	60000	低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
高ベース スーパリーチ B	PA2-16	30000	高ベーススーパリーチA(はずれ)
高ベース スーパリーチ C	PA2-17	30000	高ベーススーパリーチB(はずれ)
高ベース スーパリーチ D	PA2-18	30000	高ベーススーパリーチC(はずれ)
高ベース スーパリーチ	PA2-19	30000	高ベーススーパリーチD(はずれ)

【図279−6】

大当り変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
低ベース強 スーパリーチ A	PB1-2	63000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチA(大当り)
	PB1-3	73000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチA(大当り)
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパリーチA(大当り)
	PB1-5	78000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチB(大当り)
低ベース強 スーパリーチ B	PB1-6	83000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチB(大当り)
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパリーチB(大当り)
低ベース強 スーパリーチ C	PB1-8	88000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチC(大当り)
	PB1-9	93000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチC(大当り)
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパリーチC(大当り)
低ベース最強 スーパリーチ	PB1-11	98000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース最強スーパリーチ(大当り)
	PB1-12	103000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース最強スーパリーチ(大当り)
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパリーチ(大当り)
高ベース スーパリーチ A	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパリーチA(大当り)
高ベース スーパリーチ B	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパリーチB(大当り)
高ベース スーパリーチ C	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパリーチC(大当り)
高ベース スーパリーチ D	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパリーチD(大当り)
非リーチ	PB1-18	500+15000	短縮(時短制御中)→非リーチ(大当り)

10

20

30

40

50

【図 279-7】

【図279-7】

(A)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA
【通常状態】

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱 スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強 スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強 スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強 スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強 スーパーリーチ	4095

(B)はずれ用変動パターン種別判定テーブルB
【時短状態A及び確変状態】

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベース スーパーリーチA	4049～4066
高ベース スーパーリーチB	4067～4083
高ベース スーパーリーチC	4084～4094
高ベース スーパーリーチD	4095

(C)はずれ用変動パターン種別判定テーブルC
【時短状態B】

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～4095

(D)大当り用変動パターン種別判定テーブルA
【通常状態】

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	0～1298
低ベース弱 スーパーリーチA、B	-
低ベース強 スーパーリーチA	1299～1934
低ベース強 スーパーリーチB	1935～2676
低ベース強 スーパーリーチC	2677～3706
低ベース最強 スーパーリーチ	3707～4095

(E)大当り用変動パターン種別判定テーブルB
【時短状態A及び確変状態】

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	0～25
高ベース スーパーリーチA	26～975
高ベース スーパーリーチB	976～2075
高ベース スーパーリーチC	2076～3380
高ベース スーパーリーチD	3381～4095

(F)大当り用変動パターン種別判定テーブルC
【時短状態B】

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～4095

【図 279-8】

【図279-8】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA【通常状態、可変表示対象保留0～2】

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	43000	0～199
	PA2-3	53000	200～255
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-4	63000	0～88
	PA2-5	73000	89～173
	PA2-6	40000	174～255
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-7	78000	0～88
	PA2-8	83000	89～173
	PA2-9	45000	174～255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	88000	0～88
	PA2-11	93000	89～173
	PA2-12	50000	174～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	98000	0～88
	PA2-14	103000	89～173
	PA2-15	60000	174～255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB【通常状態、可変表示対象保留3】

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	43000	0～199
	PA2-3	53000	200～255
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-4	63000	0～88
	PA2-5	73000	89～173
	PA2-6	40000	174～255
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-7	78000	0～88
	PA2-8	83000	89～173
	PA2-9	45000	174～255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	88000	0～88
	PA2-11	93000	89～173
	PA2-12	50000	174～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	98000	0～88
	PA2-14	103000	89～173
	PA2-15	60000	174～255

【図 279-9】

【図279-9】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルC【時短状態Aまたは確変状態】

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PA2-16	30000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PA2-17	30000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PA2-18	30000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PA2-19	30000	0～255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルD【時短状態B】

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-4	500	0～255

【図 279-10】

【図279-10】

(A)大当り用変動パターン判定テーブルA【通常状態】

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0～255
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	63000+15000	0～81
	PB1-3	73000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	78000+15000	0～81
	PB1-6	83000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	88000+15000	0～81
	PB1-9	93000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	98000+15000	0～81
	PB1-12	103000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

(B)大当り用変動パターン判定テーブルB【時短状態Aまたは確変状態】

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

(C)大当り用変動パターン判定テーブルC【時短状態B】

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PB1-18	500+15000	0～255

10

20

30

40

50

【図 2 7 9 - 1 1】

【図279-11】

(A) 通常状態におけるリーチ演出別期待度

リーチ演出	発展前の演出	大当たり期待度 (発展期待度)	期待度示唆表示
低ベース弱 スーパーリーチA	—	0% (約44%)	無し
低ベース弱 スーパーリーチB	—	0% (約68%)	無し
低ベース強 スーパーリーチA	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約19%	約20% 有り(星3個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約20%	
	—	約21%	
低ベース強 スーパーリーチB	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約24%	約25% 有り(星3.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約25%	
	—	約27%	
低ベース強 スーパーリーチC	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約33%	約35% 有り(星4個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約35%	
	—	約37%	
低ベース最強 スーパーリーチ	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約53%	約55% 有り(星4.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約55%	
	—	約57%	

(B) 時短状態Aにおけるリーチ演出

リーチ演出	大当たり期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約14%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約16%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約27%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約70%	有り(星4.5個)

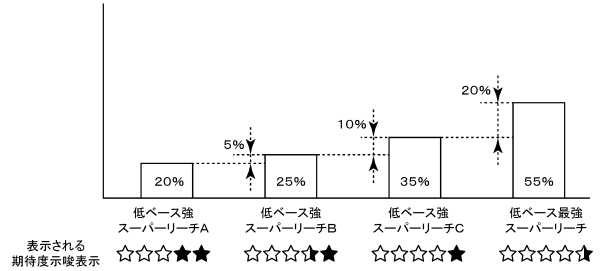
(C) 確変状態におけるリーチ演出

リーチ演出	大当たり期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約40%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約45%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約60%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約90%	有り(星4.5個)

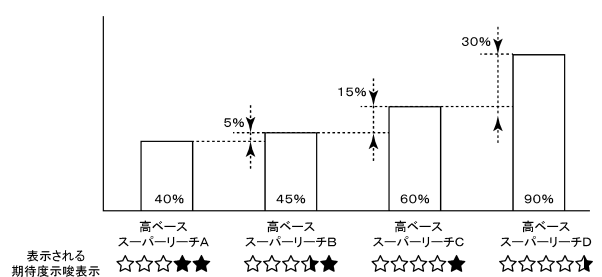
【図 2 7 9 - 1 2】

【図279-12】

(A) 通常状態における期待度



(B) 確変状態における期待度



【図 2 7 9 - 1 3】

【図279-13】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	XX	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当たり開始指定	大当たりの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当たり終了指定	大当たりの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D1	00	大当たり開始スイッチ通過通知	大当たり開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることの指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモ表示の指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当たりA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たりB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たりC

(C)

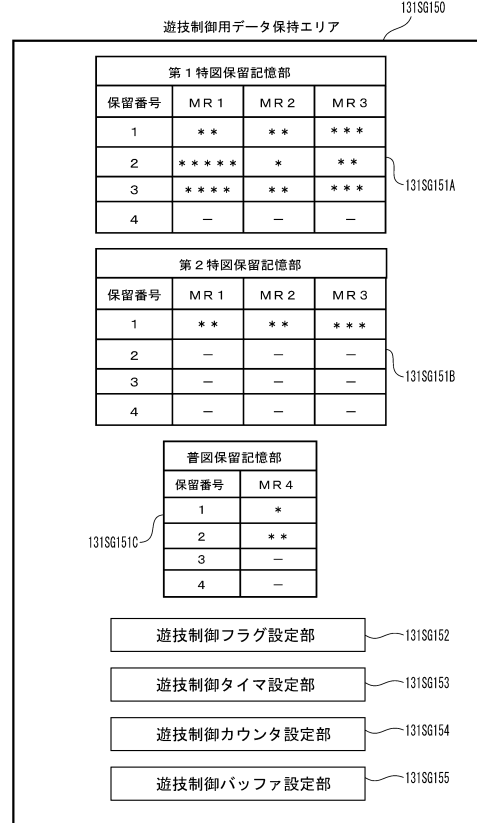
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00~0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10~1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20~2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30~3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(D)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1~125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

【図 2 7 9 - 1 4】

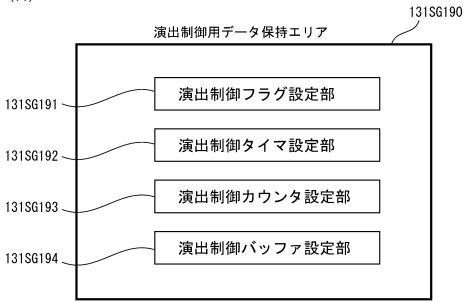
【図279-14】



【図 279-15】

【図279-15】

(A)



(B)

(B)

131SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第1特図保留記憶	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図保留記憶	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

(C)

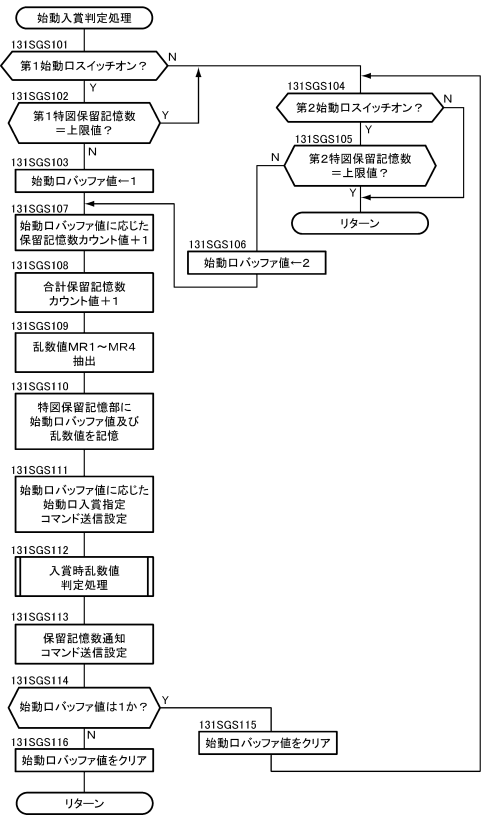
アクティブ表示バッファ

始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0

保留表示フラグ "0" → ○ (先読み予告非実行)
保留表示フラグ "1" → ◇ (先読み予告を演出パターンαにて実行)
保留表示フラグ "2" → ☆ (先読み予告を演出パターンβにて実行)

【図 279-16】

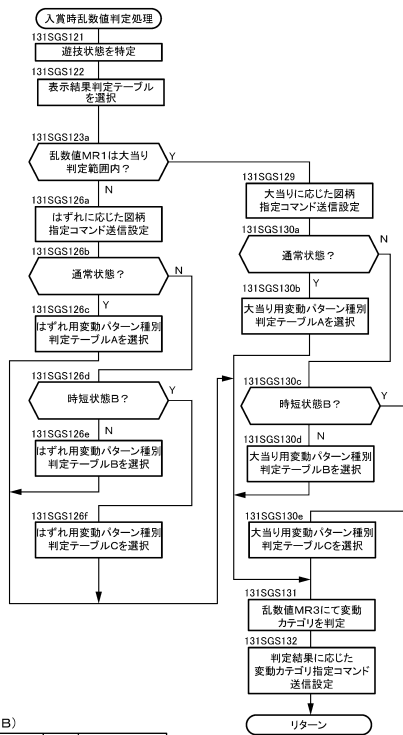
【図279-16】



【図 279-17】

【図279-17】

(A)

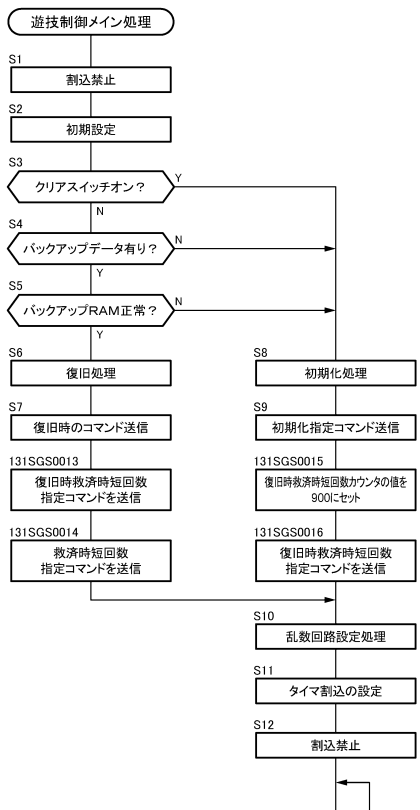


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

【図 279-18】

【図279-18】



10

20

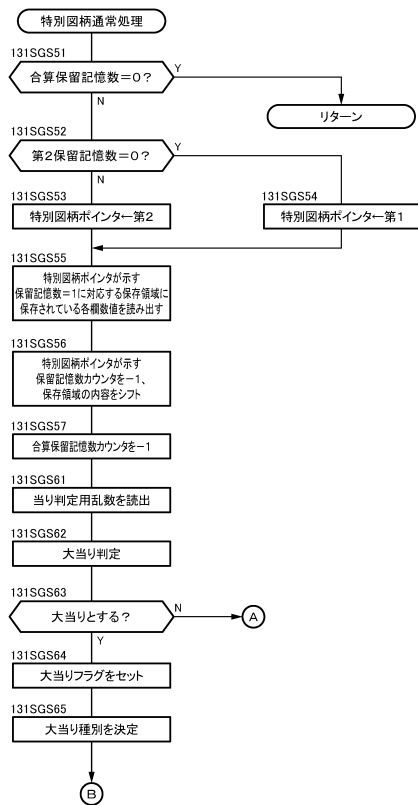
30

40

50

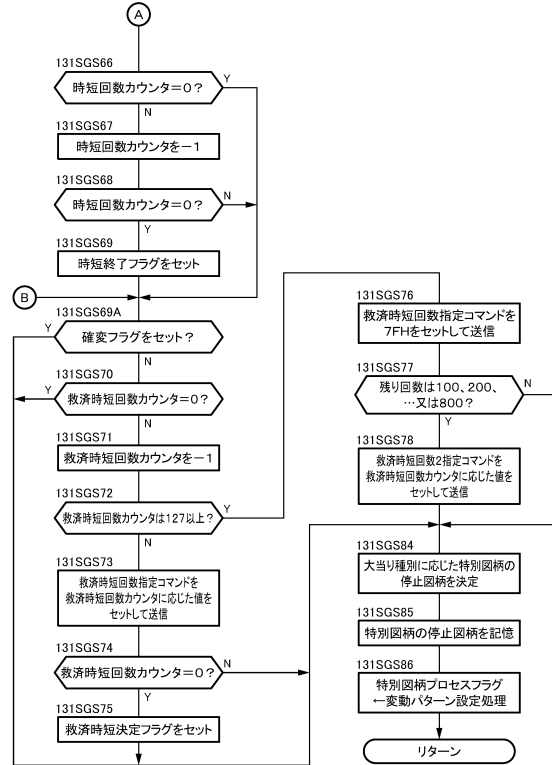
【図 279-19】

【図279-19】



【図 279-20】

【図279-20】

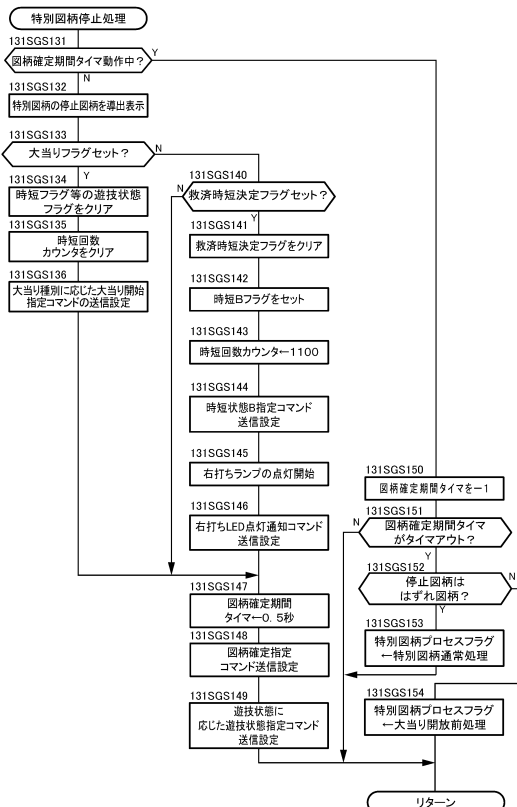


10

20

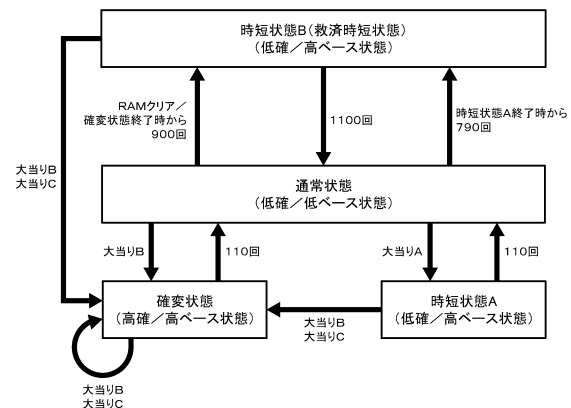
【図 279-21】

【図279-21】



【図 279-22】

【図279-22】



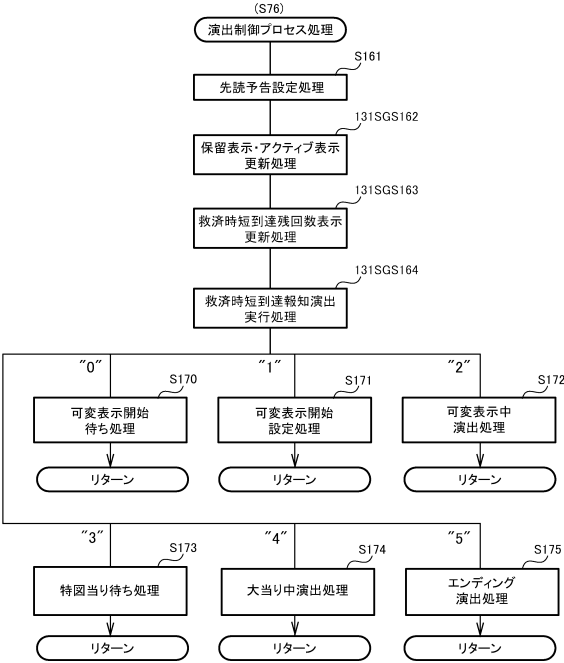
30

40

50

【図 2 7 9 − 2 3】

【図279−23】



【図 2 7 9 − 2 4】

【図279−24】

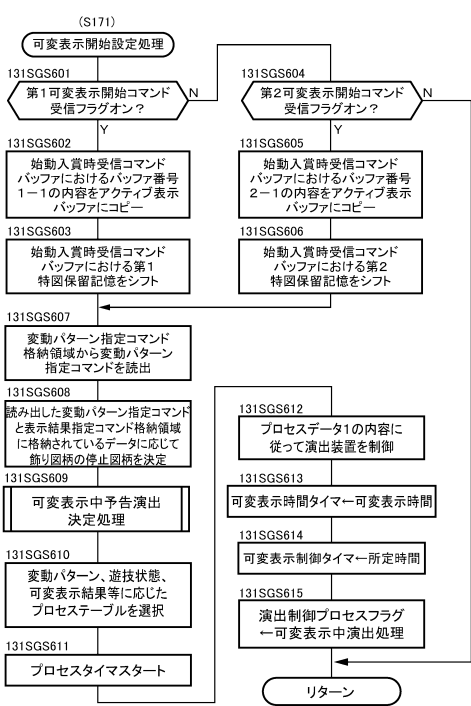
可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告非実行	先読予告実行	
		演出パターンα	演出パターンβ
はずれ (非リーチ)	9 5 %	5 %	0 %
はずれ (Nリーチ)	9 0 %	1 0 %	0 %
はずれ (Sリーチ)	7 0 %	2 0 %	1 0 %
大当り	5 %	3 0 %	6 5 %

10

20

【図 2 7 9 − 2 5】

【図279−25】



【図 2 7 9 − 2 6】

【図279−26】

可変表示結果	停止図柄			
	非リーチ態様	偶数リーチ態様	奇数リーチ態様 ※	「7」リーチ態様
はずれ (非リーチ)	1 0 0 %	—	—	—
はずれ (ノーマルリーチ)	—	9 5 %	5 %	—
はずれ (スーパーリーチ)	—	8 0 %	1 9 %	1 %
大当り	—	2 0 %	5 0 %	3 0 %

※：「7」を除く

30

40

50

【図 2 7 9 - 2 7】

【図279-27】

変動パターン	演出制御パターン
PA1-1	非リーチ1
PA1-2	非リーチ2
PA1-3	非リーチ3
PA1-4	非リーチ4
PA2-1	ノーマル→はずれ
PA2-2	ノーマル→低ベース弱A→はずれ
PA2-3	ノーマル→低ベース弱B→はずれ
PA2-4	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→はずれ
PA2-5	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→はずれ
PA2-6	ノーマル→低ベース強A→はずれ
PA2-7	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→はずれ
PA2-8	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→はずれ
PA2-9	ノーマル→低ベース強B→はずれ
PA2-10	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→はずれ
PA2-11	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→はずれ
PA2-12	ノーマル→低ベース強C→はずれ
PA2-13	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→はずれ
PA2-14	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→はずれ
PA2-15	ノーマル→低ベース最強→はずれ
PA2-16	ノーマル→高ベースA→はずれ
PA2-17	ノーマル→高ベースB→はずれ
PA2-18	ノーマル→高ベースC→はずれ
PA2-19	ノーマル→高ベースD→はずれ

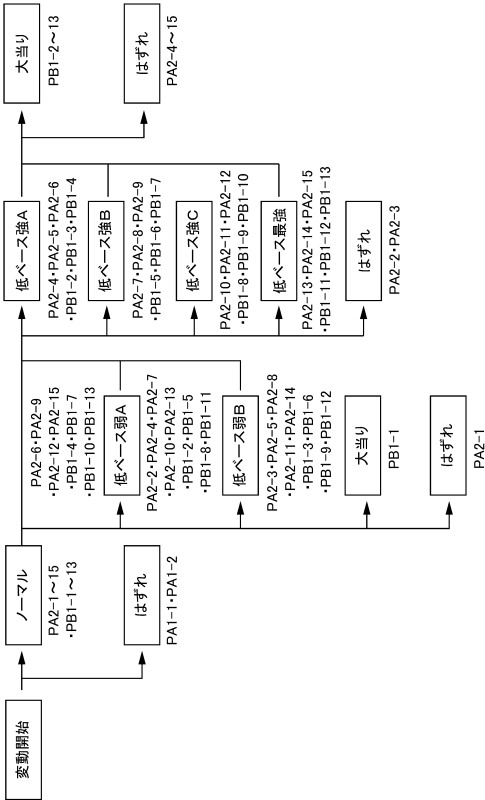
【図 2 7 9 - 2 8】

【図279-28】

変動パターン	演出制御パターン
PB1-1	ノーマル→大当たり
PB1-2	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→大当たり
PB1-3	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→大当たり
PB1-4	ノーマル→低ベース強A→大当たり
PB1-5	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→大当たり
PB1-6	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→大当たり
PB1-7	ノーマル→低ベース強B→大当たり
PB1-8	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→大当たり
PB1-9	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→大当たり
PB1-10	ノーマル→低ベース強C→大当たり
PB1-11	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→大当たり
PB1-12	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→大当たり
PB1-13	ノーマル→低ベース最強→大当たり
PB1-14	ノーマル→高ベースA→大当たり
PB1-15	ノーマル→高ベースB→大当たり
PB1-16	ノーマル→高ベースC→大当たり
PB1-17	ノーマル→高ベースD→大当たり
PB1-18	非リーチ→大当たり

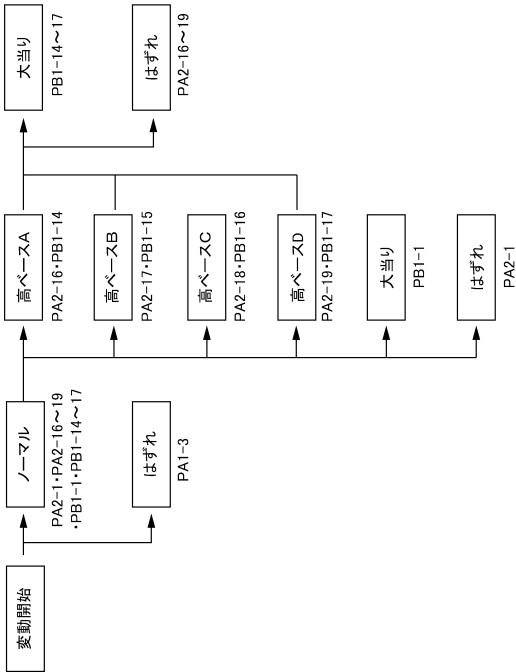
【図 2 7 9 - 2 9】

【図279-29】



【図 2 7 9 - 3 0】

【図279-30】



10

20

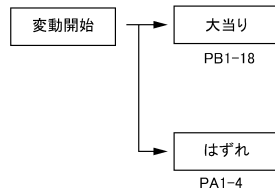
30

40

50

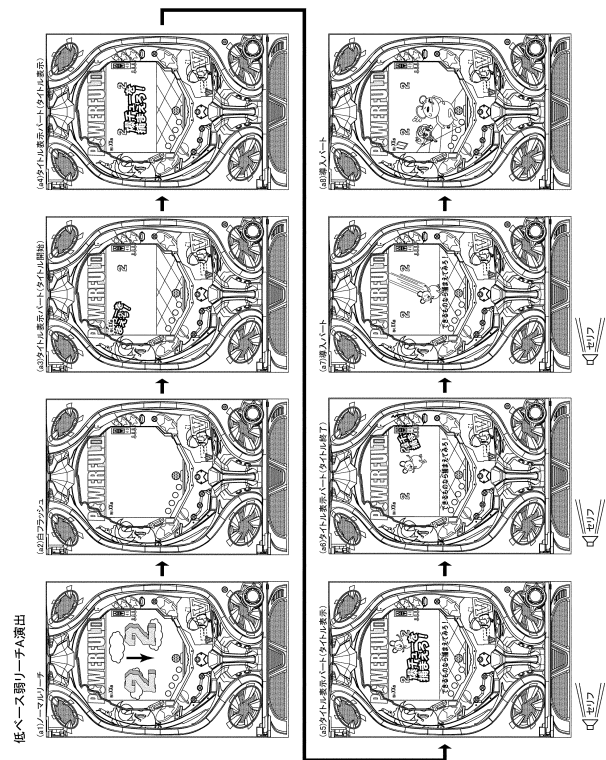
【図 279-31】

【図279-31】



【図 279-32】

【図279-32】

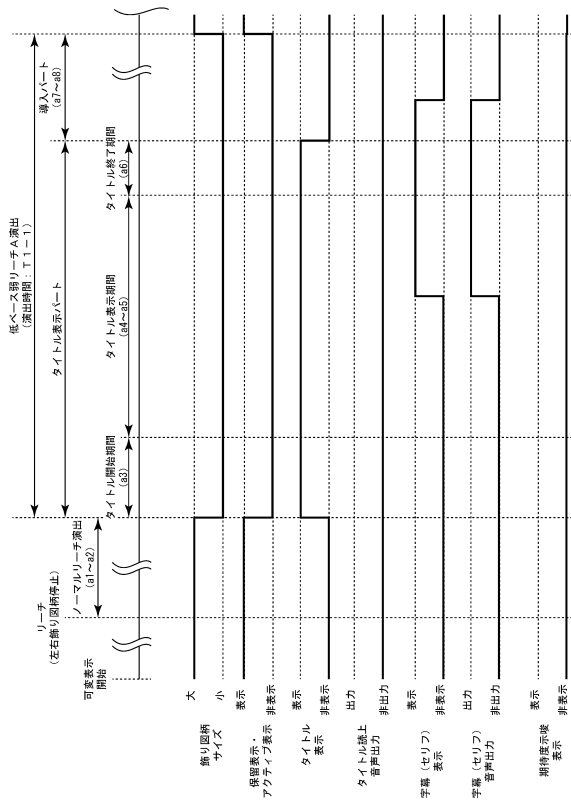


10

20

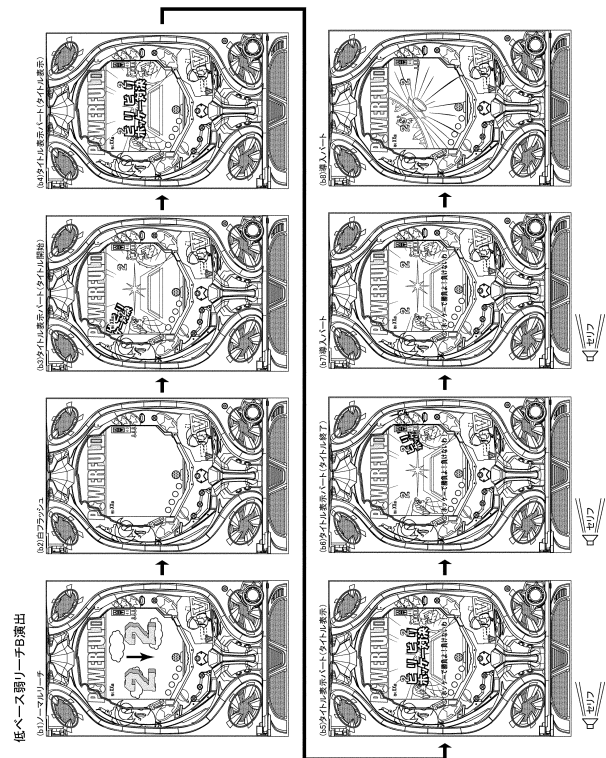
【図 279-33】

【図279-33】



【図 279-34】

【図279-34】



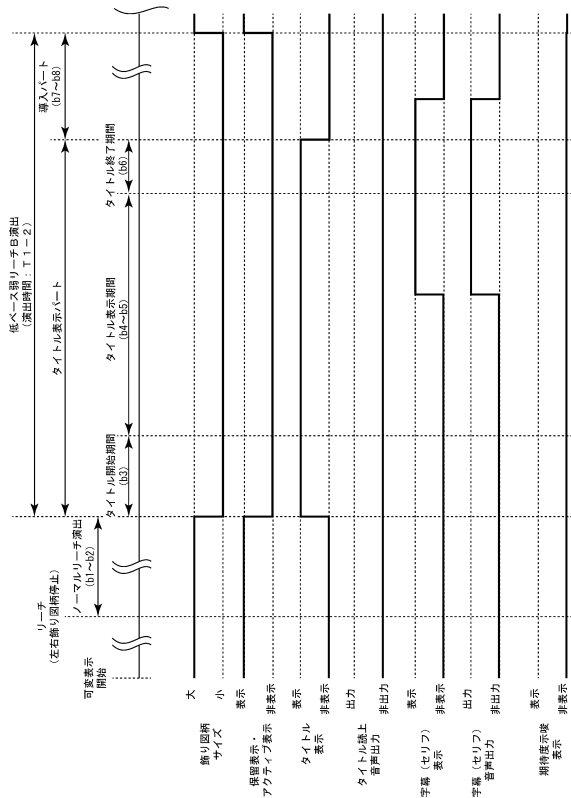
30

40

50

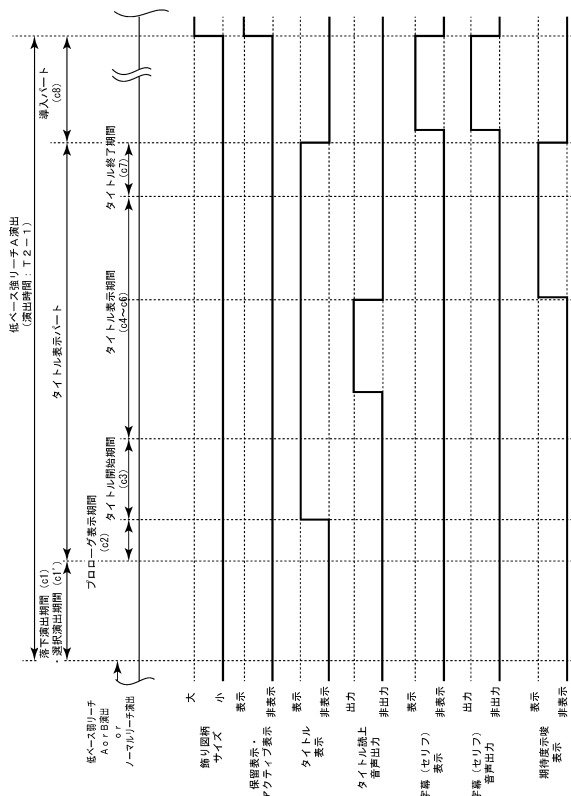
【図 2 7 9 - 3 5】

【图279-35】



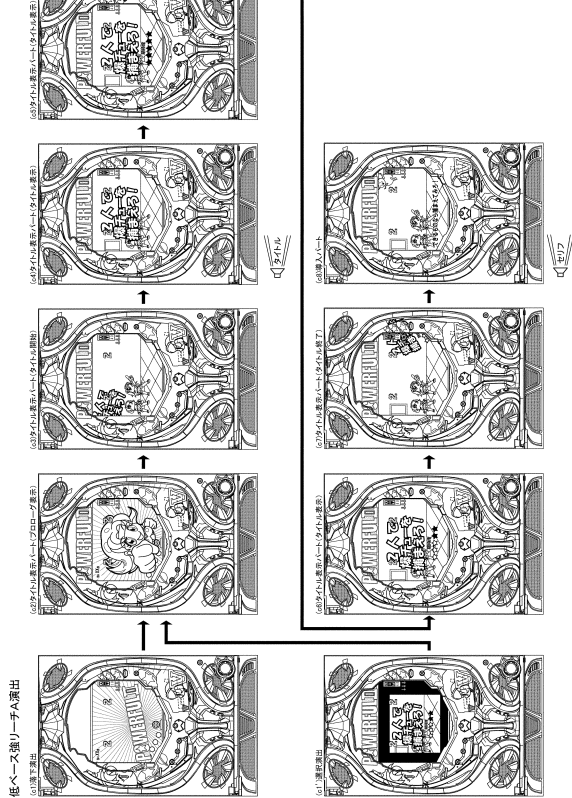
【図 2 7 9 - 3 7】

【图279-37】



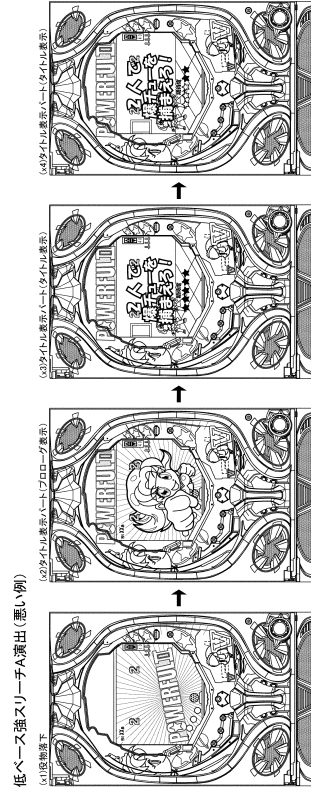
【図 2 7 9 - 3 6】

【图279-36】



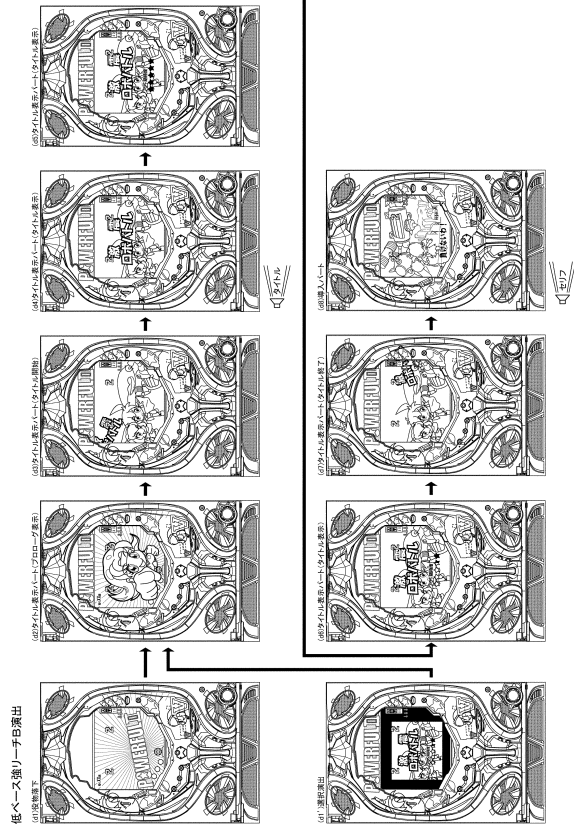
【図 279-38】

【图279-38】



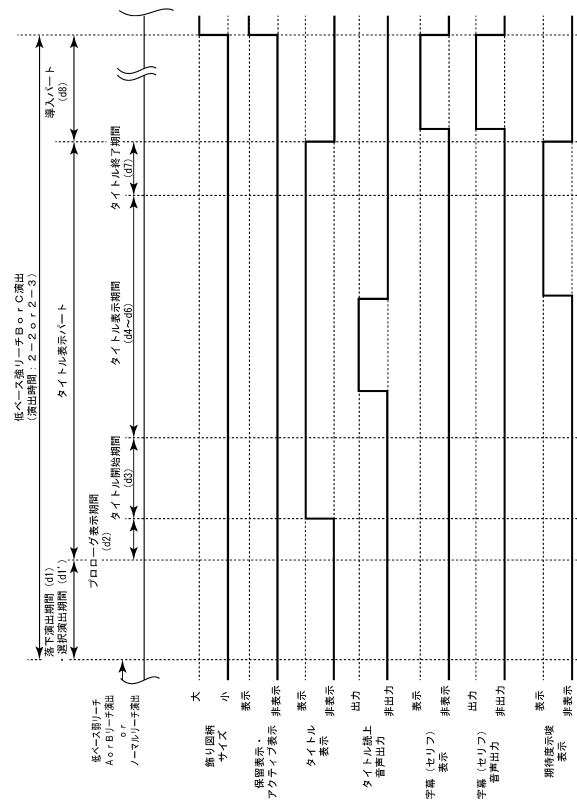
【図 279-39】

【図279-39】



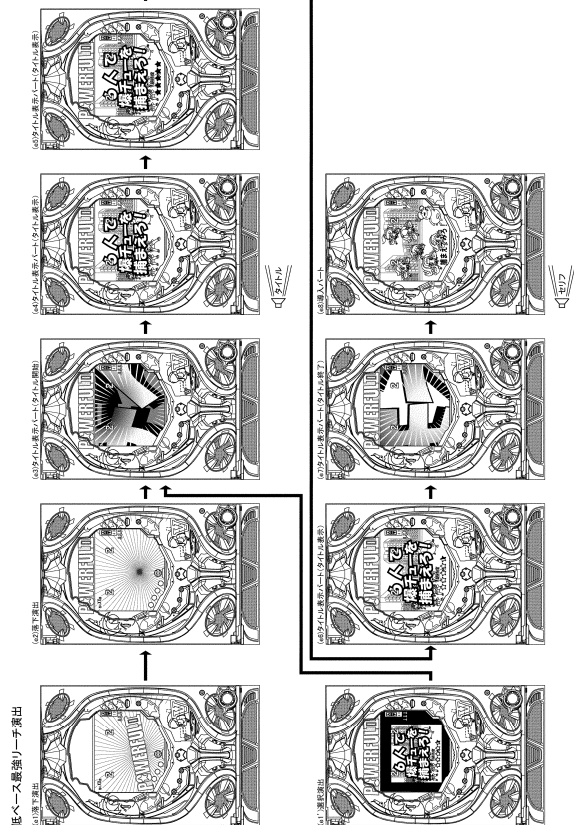
【図 279-40】

【図279-40】



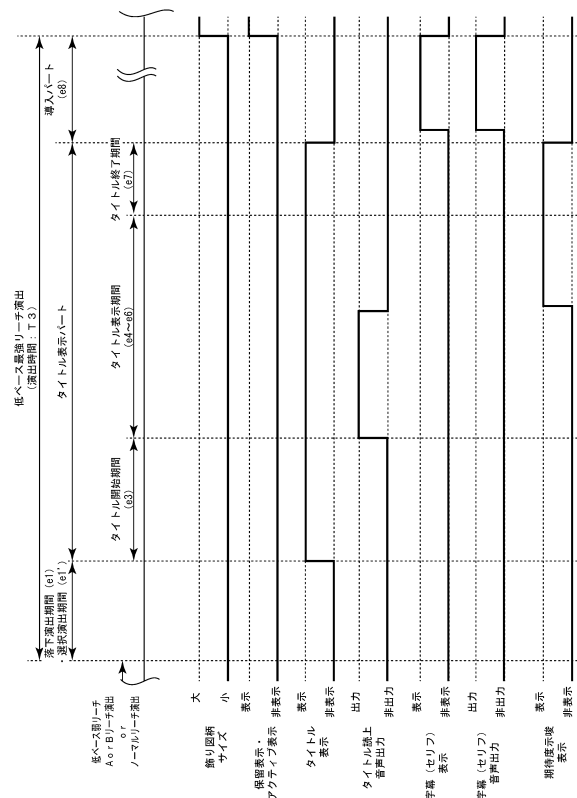
【図 279-41】

【図279-41】



【図 279-42】

【図279-42】



10

20

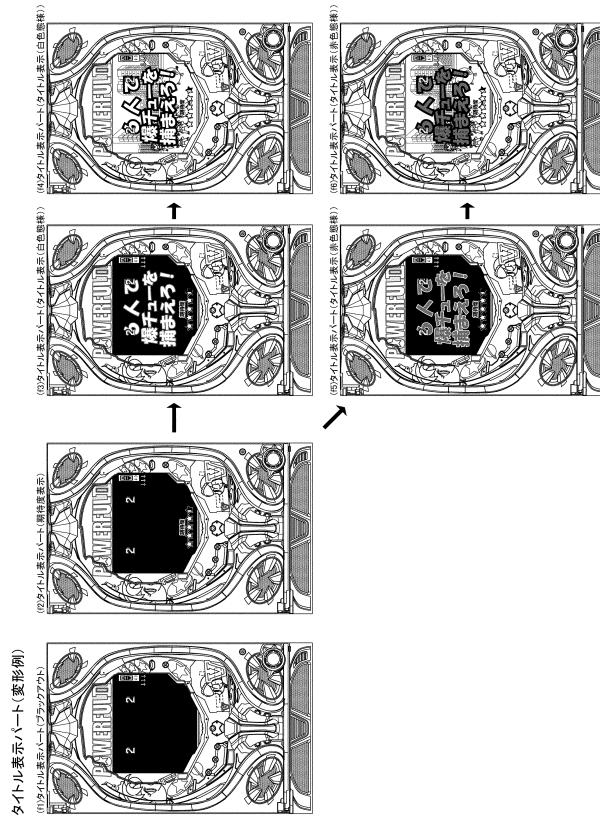
30

40

50

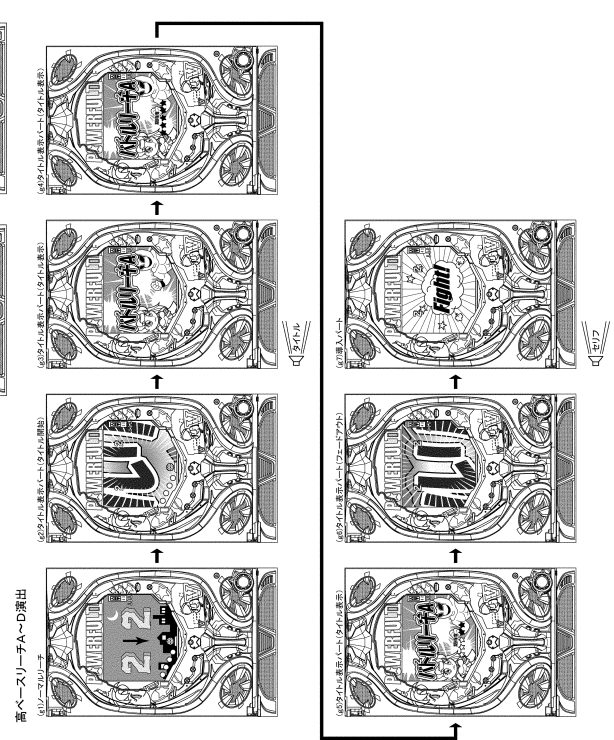
【図 2 7 9 - 4 3】

【图279-43】



【図 279-44】

【图279-44】

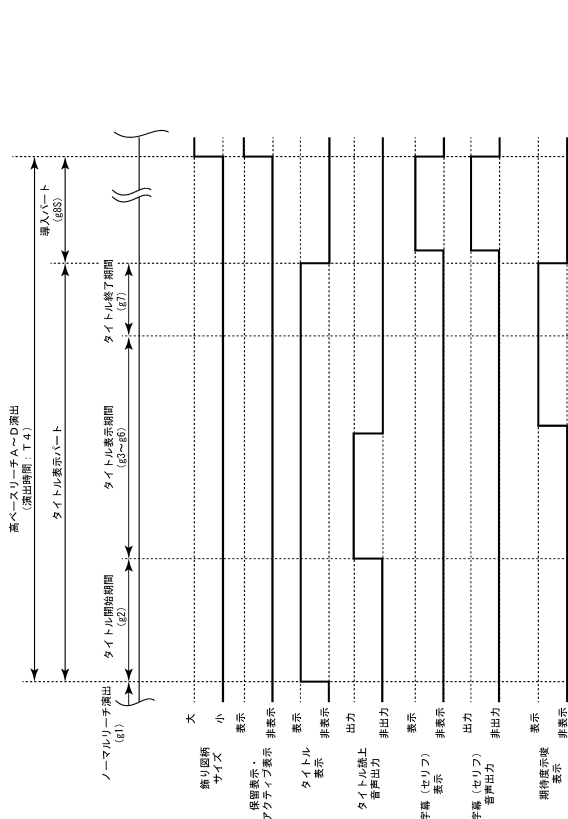


10

20

【図 279-45】

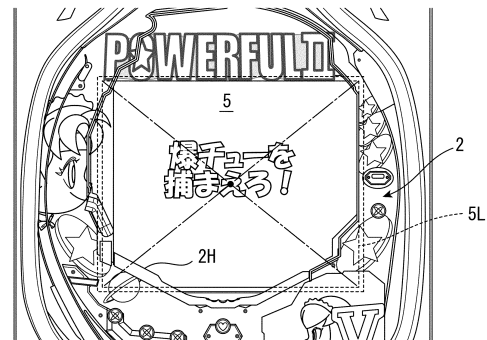
【图279-45】



【図 279-46】

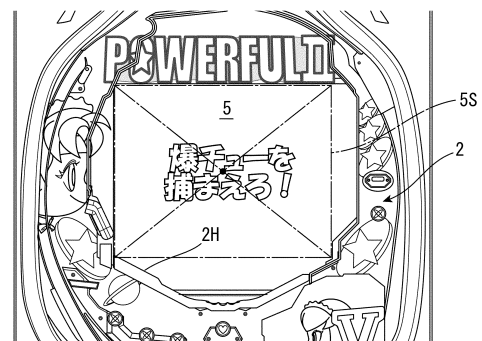
【图279-46】

(A)



30

(B)



40

【図 279-47】

【图279-47】

スーパーリーチ演出の演出時間

スーパー リーグ演出	演出時間	タイトル表示パート				
		合計	タイトル開始期間	タイトル表示期間	タイトル終了期間	文字表示期間
低ベース 弱リーチA演出	T 1-1	T t 1	T t 1 a	T t 1 b	T t 1 c	T t 1 d
低ベース 弱リーチB演出	T 1-2	T t 1	T t 1 a	T t 1 b	T t 1 c	T t 1 d
低ベース 強リーチA演出	T 2-1	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 強リーチB演出	T 2-2	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 強リーチC演出	T 2-3	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 最強リーチ演出	T 3	T t 3	T t 3 a	T t 3 b	T t 3 c	T t 3 d
高ベース リーチA～D演出	T 4	T t 4	T t 4 a	T t 4 b	T t 4 c	T t 4 d

【図 279-48】

【图279-48】

- (A) 低ベース中のスーパーリーチ演出の比較

$$T1-1 < T1-2 < T2-1 < T2-2 < T2-3 < T3$$
- (B) タイトル表示パートのタイトル開始期間・タイトル表示期間・タイトル終了期間の比較

$$TtNb > TtNa > TtNc \quad (N=1\sim 4)$$
- (C) スーパーリーチ演出のタイトル表示パートの比較

$$Tt3 > Tt2 > Tt1 > Tt4$$
- (D) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチA～D演出のタイトル開始期間の比較

$$Tt3a > Tt4a$$
- (E) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチA～D演出のタイトル表示期間の比較

$$Tt3b > Tt4b$$
- (F) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間の比較

$$Tt3a > Tt2a > Tt1a$$
- (G) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル表示期間の比較

$$Tt3b > Tt2b > Tt1b$$
- (H) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル終了期間の比較

$$Tt3c > Tt2c > Tt1c$$
- (I) 低ベース中のスーパーリーチ演出の文字表示期間の比較

$$Tt3d > Tt2d > Tt1d$$
- (J) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル表示期間との比較

$$Tt1b, Tt2b, Tt3b > Tt1a, Tt2a, Tt3a$$
- (K) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル終了期間との比較

$$Tt1a, Tt2a, Tt3a > Tt1c, Tt2c, Tt3c$$
- (L) 低ベース中のスーパーリーチ演出と高ベース中のスーパーリーチ演出の演出時間の比較

$$T1-1, T1-2, T2-1, T2-2, T2-3, T3 > T4$$

10

20

【図 279-49】

【図279-49】

- (A) スーパーリーチ演出におけるタイトル文字及び飾り図柄

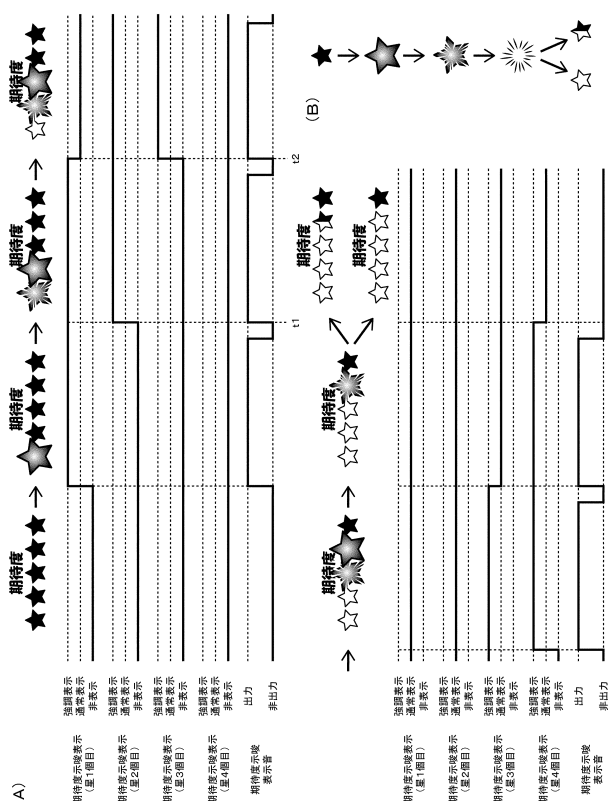
スーパーリーチ演出	タイトル文字	タイトルの文字数	フォントサイズ	表示領域 サイズ
低ベース 弱リーチA演出	爆チューを捕まえろ！	10	FJ	EJB
低ベース 弱リーチB演出	ビリビリホッケー対決	10	FJ	EJB
低ベース 強リーチA演出	2人で爆チューを捕まえろ！	13	FK	EKA
低ベース 強リーチB演出	激震ロボバトル	7	FK	EKB
低ベース 強リーチC演出	大激震ロボバトル	8	FK	EKC
低ベース 最強リーチ演出	6人で爆チューを捕まえろ！	13	FSK	ESK
飾り図柄 (大)	—	—	KD	—
飾り図柄 (小)	—	—	KS	—

- (B) タイトル文字及び飾り図柄のフォントサイズの比較
KD>FSK>FK>FJ>KS

- (C) タイトル文字の表示領域サイズの比較
ESK>EKA、EKB、EKC>EJA、EJB

【図 279-50】

【图279-50】



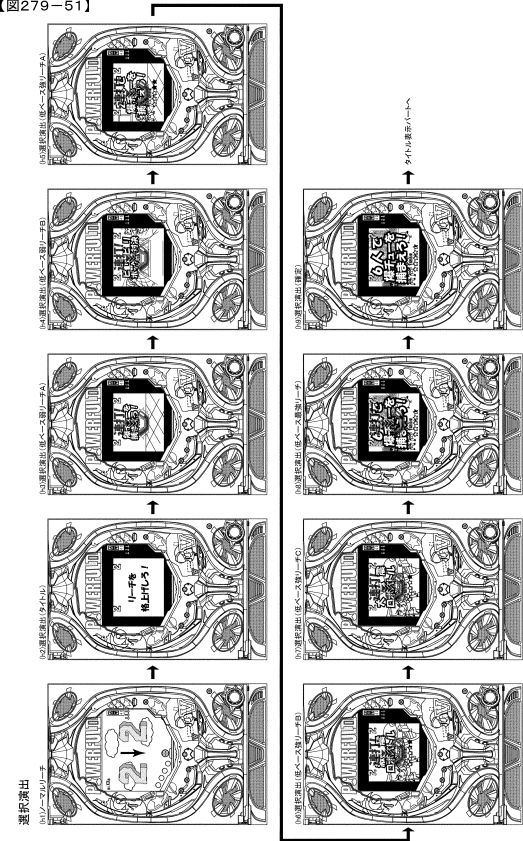
30

40

50

【図 2 7 9－5 1】

【図279-51】



【図 2 7 9－5 2】

【図279-52】

表示されるスーパーリーチ演出 タイトル	次のタイトル に切り替わるボタン操作回数	表示されているタイトルの リーチ演出実行割合
低ベース弱リーチ A 演出	3 回	0 %
低ベース弱リーチ B 演出	4 回	0 %
低ベース強リーチ A 演出	8 回	約 3 2 . 1 8 %
低ベース強リーチ B 演出	1 0 回	約 3 0 . 1 6 %
低ベース強リーチ C 演出	1 5 回	約 3 0 . 3 0 %
低ベース最強リーチ 演出	—	約 7 . 3 6 %

10

【図 2 7 9－5 3】

【図279-53】

可変表示中において実行可能な演出	
演出	演出対象
説明文 表示演出	低ベース強リーチ A～C 演出 のフロロログ表示期間
タイトル色 変化演出	低ベース強リーチ A、B 演出 のタイトル表示期間
操作促進演出 A	ノーマルリーチ演出
操作促進演出 B	低ベース弱リーチ A、B 演出の リ導入バート終盤
操作促進演出 C	低ベース強リーチ A～C 演出、 低ベース最強リーチ演出の導入バート中盤
操作促進演出 D	低ベース強リーチ A～C 演出及び 低ベース最強リーチ演出 の導入バート終盤

【図 2 7 9－5 4】

【図279-54】

(A) 説明文表示演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	8 0 %	2 0 %
大当り	2 0 %	8 0 %

(B) タイトル色変化演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	リーチタイトル色		
	非実行 (白)	実行 (赤)	実行 (金)
はずれ	8 0 %	2 0 %	0 %
発展	2 0 %	7 5 %	5 %

(C) 操作促進演出 A の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	5 0 %	5 0 %
発展	0 %	1 0 0 %

(D) 操作促進演出 B における操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像 (小)	操作促進画像 (大)
はずれ	9 0 %	1 0 %
発展	1 0 %	9 0 %

(E) 操作促進演出 C の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行	
		カットイン画像 A 表示	カットイン画像 B 表示
はずれ	5 0 %	3 0 %	2 0 %
大当り	5 %	3 0 %	6 5 %

(F) 操作促進演出 D における操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像 (小)	操作促進画像 (大)
はずれ	9 0 %	1 0 %
大当り	1 0 %	9 0 %

20

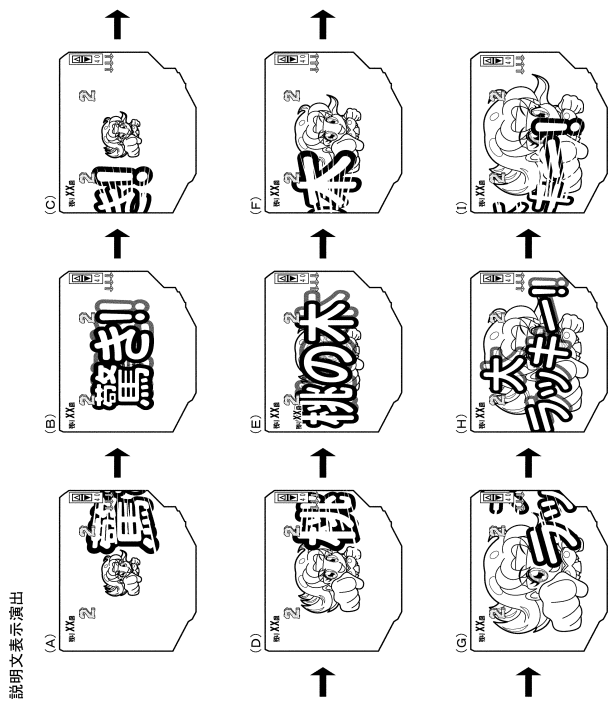
30

40

50

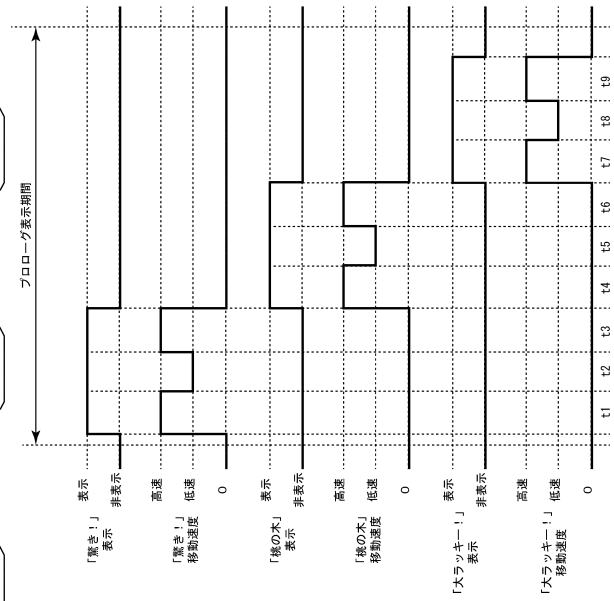
【図 279-55】

【図279-55】



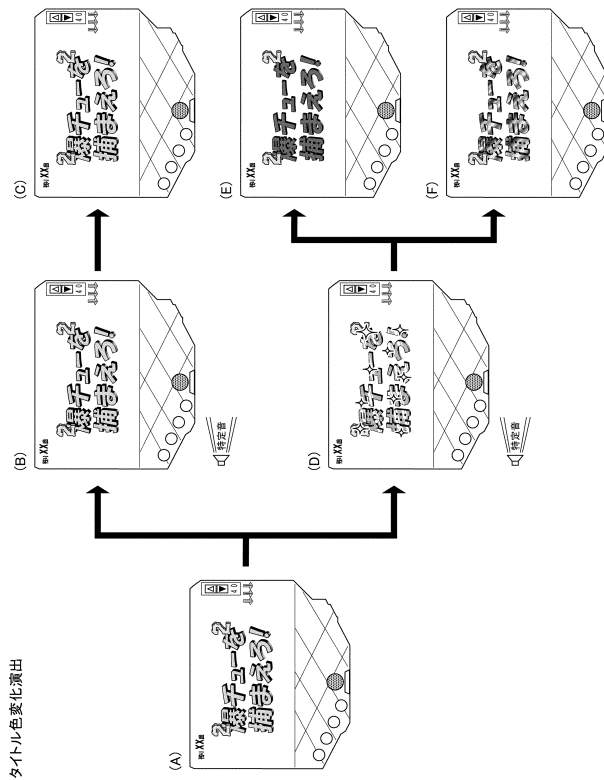
【図 279-56】

【図279-56】



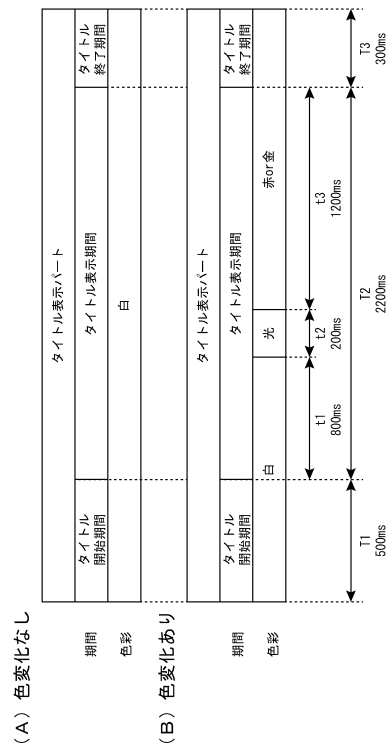
【図 279-57】

【図279-57】



【図 279-58】

【図279-58】



10

20

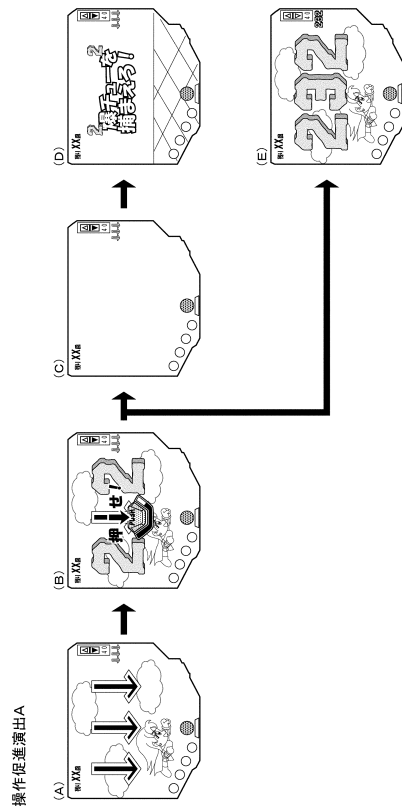
30

40

50

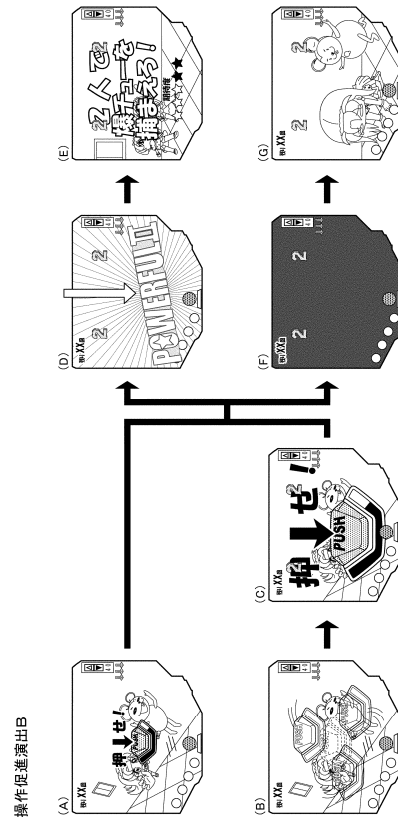
【図 279-59】

【図279-59】



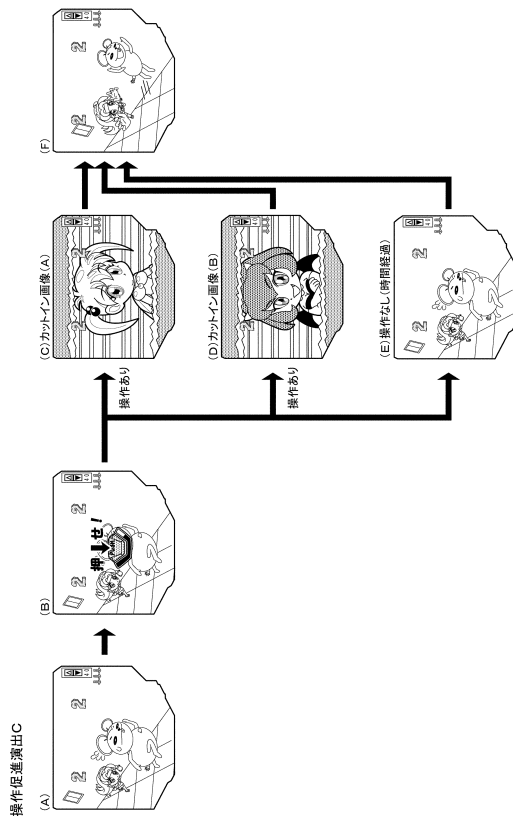
【図 279-60】

【図279-60】



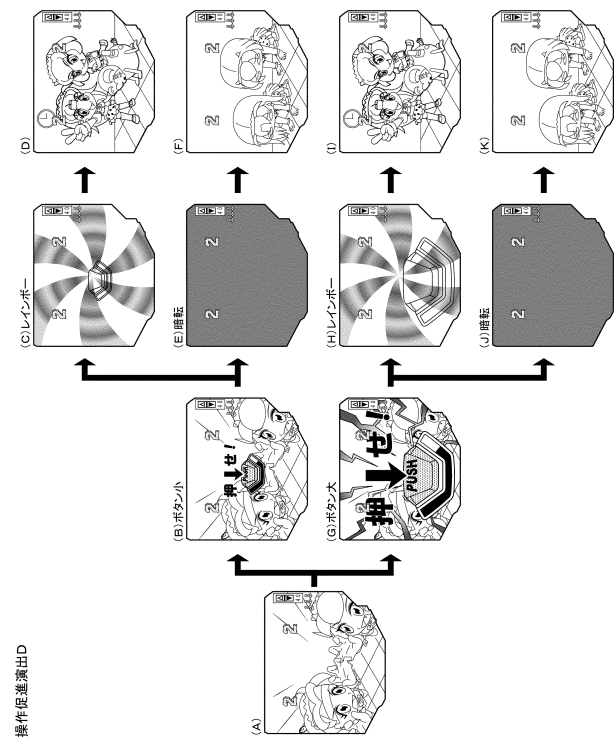
【図 279-61】

【図279-61】



【図 279-62】

【図279-62】



10

20

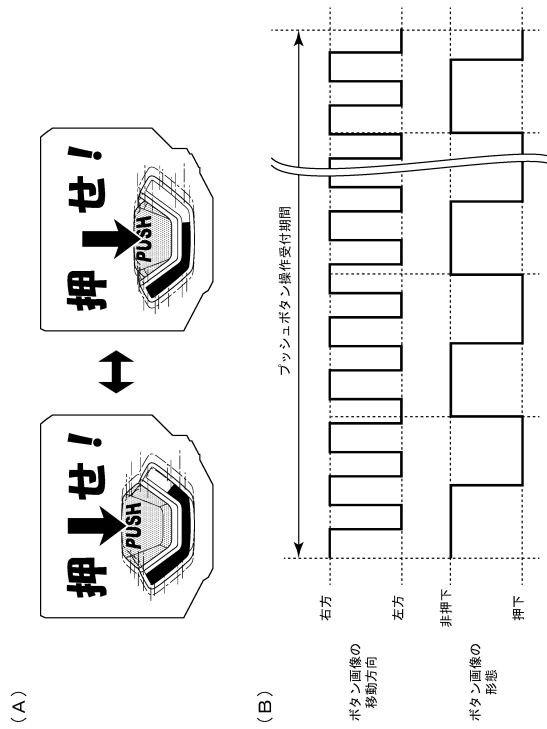
30

40

50

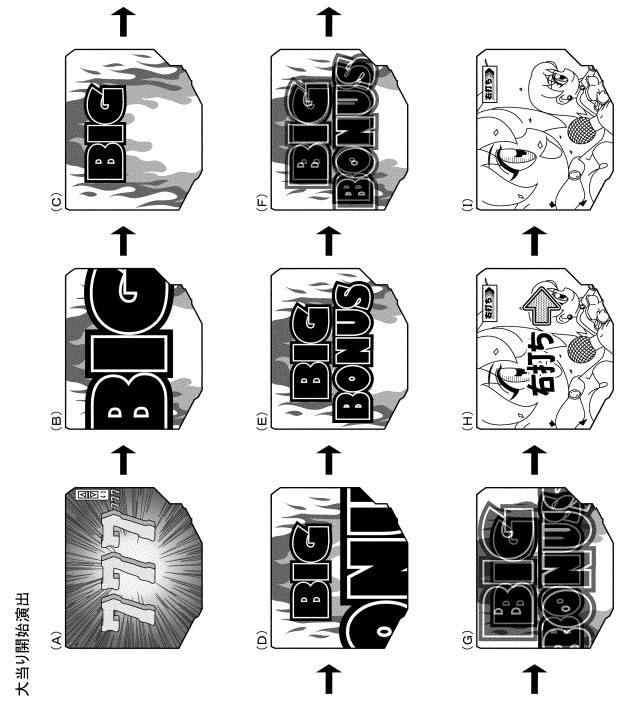
【図 279-63】

【図279-63】



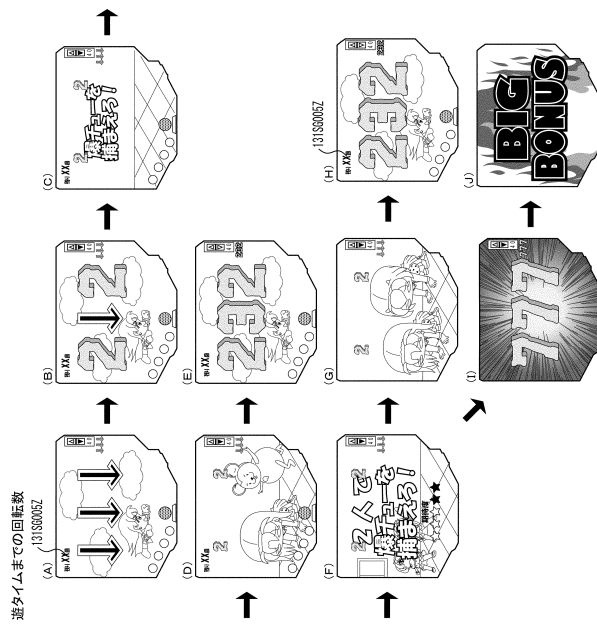
【図 279-64】

【図279-64】



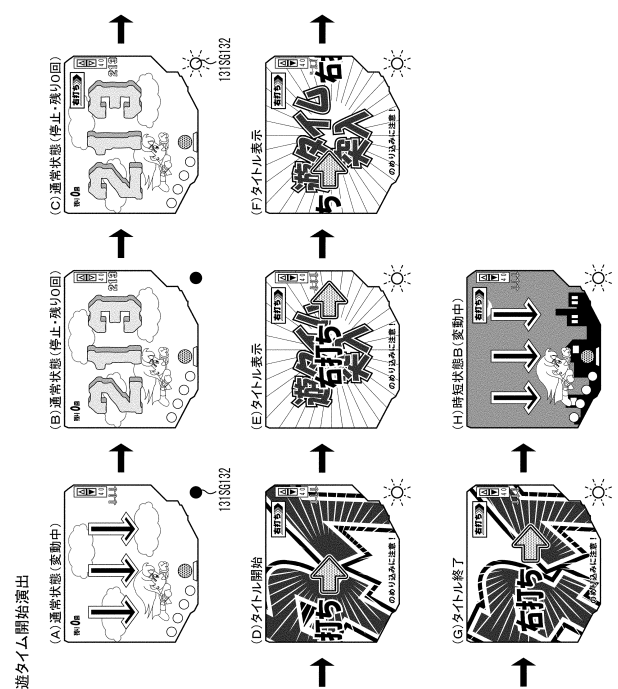
【図 279-65】

【図279-65】



【図 279-66】

【図279-66】



10

20

30

40

50

【図 279-67】

【図279-67】

(A) スーパーリーチ演出のタイトル、説明文字、大当り開始演出のタイトル、操作促進文字

	文字の動き	背景の動き	文字数	表示時間	フォントサイズ	表示領域サイズ
リーチ演出のタイトル	静止	静止or動作	7~13	LR	FR	ER
説明文字	動作	動作	3~6	LS	FS	ES
大当り開始演出のタイトル	動作	動作	8	LB	FB	EB
操作促進文字 (小)	動作	動作	3	L1P	F1P	E1P
操作促進文字 (大)	動作	動作	3	L2P	F2P	E2P

(B) 表示時間の比較

$LB > LR > L1P \cdot L2P > LS$

(C) フォントサイズの比較

$F2P > FB > FR > FS > F1P$

(D) 表示領域サイズの比較

$E2P > EB > ER > ES > E1P$

【図 279-68】

【図279-68】

(A) スーパーリーチ演出のタイトル、大当り開始演出のタイトル、操作促進文字、遊タイム開始演出のタイトル、遊タイムまでの残回数

	表示時間	フォントサイズ	表示領域サイズ
スーパーリーチ演出のタイトル文字	LR	FR	ER
大当り開始演出のタイトル文字	LB	FB	EB
第1操作促進文字	L1P	F1P	E1P
第2操作促進文字	L2P	F2P	E2P
遊タイム開始演出のタイトル文字	LY	FY	EY
遊タイムまでの残回数文字	—	FZ	EZ

(B) フォントサイズの比較

$F2P > FB > FY > FR > F1P > FZ$

(C) 表示領域サイズの比較

$E2P > EB > EY > ER > E1P > EZ$

(D) 表示時間の比較

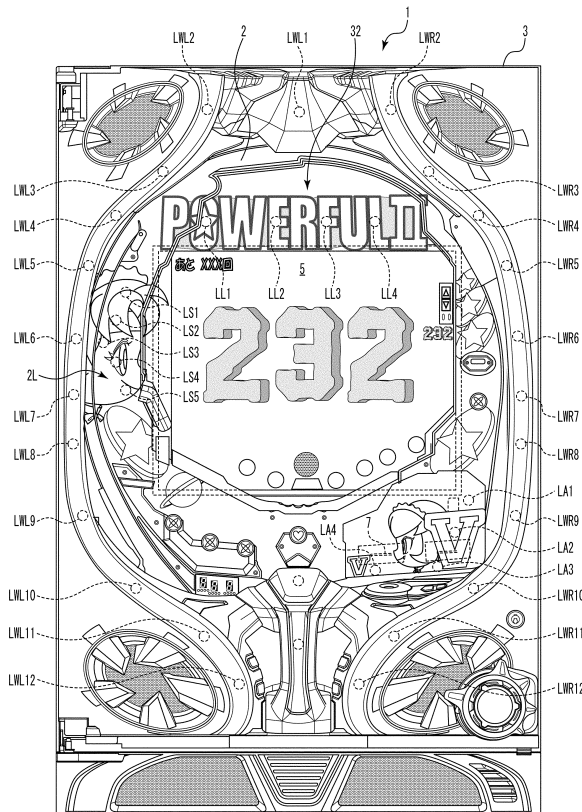
$LY > LR$

(E) スーパーリーチ演出と遊タイム開始演出のタイトル表示態様

	表示態様
低ベース 弱リーチA演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 弱リーチB演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチA演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチB演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチC演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 最強リーチ演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去
遊タイム開始演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去

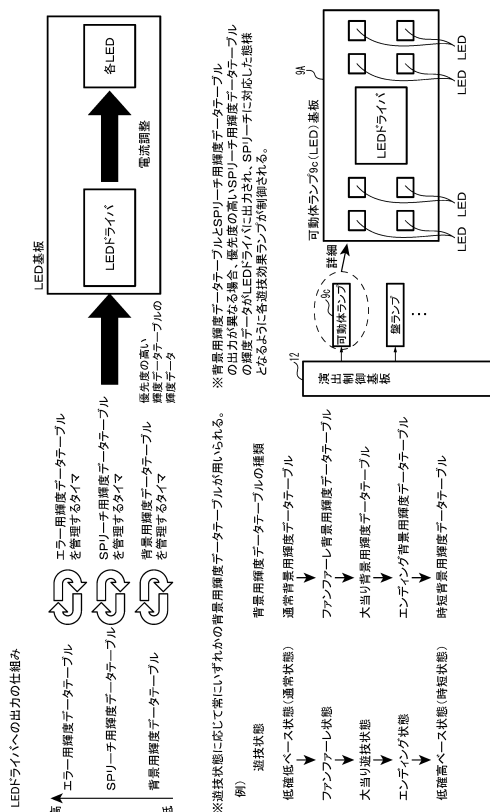
【図 279-69】

【図279-69】



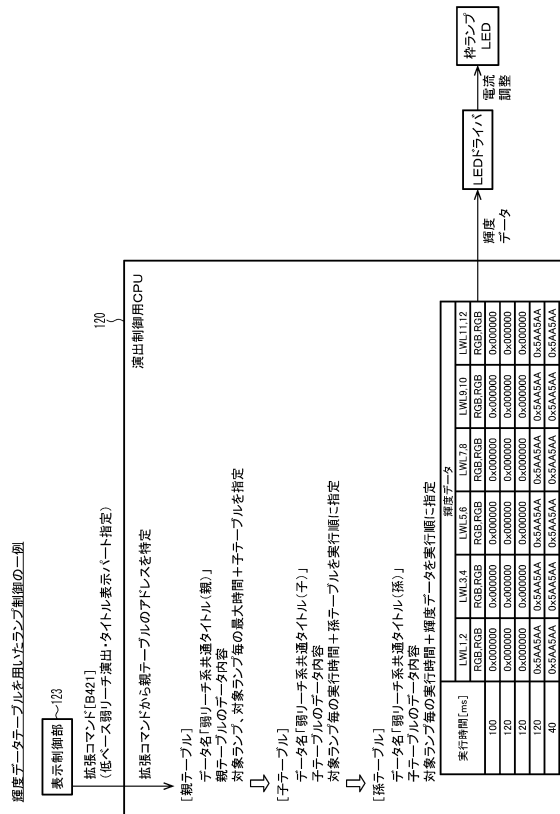
【図 279-70】

【図279-70】



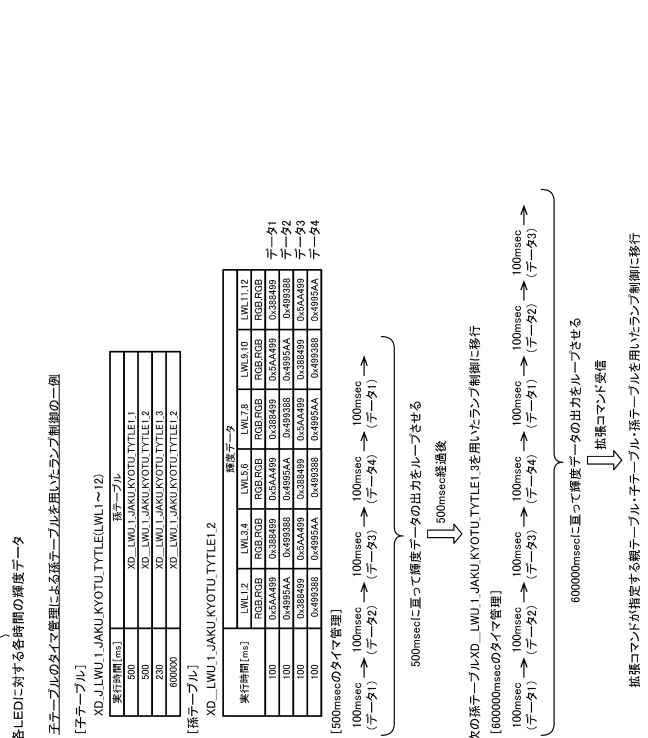
【図 279-71】

【图279-71】



【図 279-72】

【图279-72】



【圖 279-73】

【図279-73】

リーチ演出	タイトル表示パート	導入パート
低ベース弱リーチA演出	弱リーチ系共通タイトル (タイトル共通チャンスアップ赤) (タイトル共通チャンスアップ金)	弱リーチ系弱リーチA導入
低ベース弱リーチB演出		弱リーチ系弱リーチB導入
低ベース強リーチA演出		強リーチ系強リーチA導入
低ベース強リーチB演出		強リーチ系強リーチB導入
低ベース強リーチC演出		強リーチ系強リーチC導入
低ベース最強リーチ演出	最強リーチ系最強リーチタイトル導入	
高ベースリーチA演出	高ベースリーチ系 共通タイトル	高ベースリーチ系リーチA導入
高ベースリーチB演出		高ベースリーチ系リーチB導入
高ベースリーチC演出		高ベースリーチ系リーチC導入
高ベースリーチD演出		高ベースリーチ系リーチD導入

【図 279-74】

【図279-74】 弱リーチ系共通タイトル（親）

```

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,
    END_CODE)
    XID_A_LMU_1_B421[] = {
        &XID_A_LMU_1_JAKU_KYOTU_TYITLE[0]},
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,
    END_CODE)
    XID_A_LLOGO_B421[] = {
        &XID_A_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYITLE[0]},
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,
    END_CODE)
    XID_A_LSLMP_B421[] = {
        &XID_A_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYITLE[0]},
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,
    END_CODE)
    XID_A_LATAK_B421[] = {
        &XID_A_LATAK_JAKU_KYOTU_TYITLE[0]},
};

```

【図 279-75】

【図279-75】 弱リーチ系共通タイトル（子）

```

const struct SLAMP_J ID_J_LMU1_JAKU_KYOTU_TITLE[] = {
    ( 500/10,      kwd_LMU1_JAKU_KYOTU_TITLE[0]), ... ( 1)
    ( 500/10,      kwd_LMU1_JAKU_KYOTU_TITLE[20]), ... ( 2)
    ( 100/10,      kwd_LMU1_JAKU_KYOTU_TITLE[30]), ... ( 3)
    ( 600000/10,   kwd_LMU1_JAKU_KYOTU_TITLE[200]), ... ( 4)
    (END_CODE,     )
};

const struct SLAMP_J ID_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TITLE[] = {
    ( 500/10,      kwd_LLOGO_JAKU_KYOTU_TITLE[0]), ... ( 1)
    ( 500/10,      kwd_LLOGO_JAKU_KYOTU_TITLE[20]), ... ( 2)
    ( 230/10,      kwd_LLOGO_JAKU_KYOTU_TITLE[30]), ... ( 3)
    ( 600000/10,   kwd_LLOGO_JAKU_KYOTU_TITLE[200]), ... ( 4)
    (END_CODE,     )
};

const struct SLAMP_J ID_J_LSLIP_JAKU_KYOTU_TITLE[] = {
    ( 500/10,      kwd_LSLIP_JAKU_KYOTU_TITLE[0]), ... ( 1)
    ( 500/10,      kwd_LSLIP_JAKU_KYOTU_TITLE[20]), ... ( 2)
    ( 230/10,      kwd_LSLIP_JAKU_KYOTU_TITLE[30]), ... ( 3)
    ( 600000/10,   kwd_LSLIP_JAKU_KYOTU_TITLE[200]), ... ( 4)
    (END_CODE,     )
};

const struct SLAMP_J ID_J_LATAT_JAKU_KYOTU_TITLE[] = {
    ( 500/10,      kwd_LATAT_JAKU_KYOTU_TITLE[0]), ... ( 1)
    ( 500/10,      kwd_LATAT_JAKU_KYOTU_TITLE[20]), ... ( 2)
    ( 230/10,      kwd_LATAT_JAKU_KYOTU_TITLE[30]), ... ( 3)
    ( 600000/10,   kwd_LATAT_JAKU_KYOTU_TITLE[200]), ... ( 4)
    (END_CODE,     )
};

```

【図 279-76】

【図279-76】 弱リーチ系共通タイトル（孫） 1

[illegible]

10

【図 279-77】

【図279-77】 弱リーチ系共通タイトル（孫） 2

[illegible]

【図 279-78】

【図279-78】 弱リーチ系共通タイトル（孫） 3

[illegible]

20

30

40

【図 279-79】

【図279-79】 タイトル共通チャンスアップ赤（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LMU_1_B511[] = {
    { 6000000/10,                                &XO_1_LMU_1_KYOTO_CHANCE_AKA[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XO_A_LLOGO_B511[] = {
    { 6000000/10,                                &XO_1_LLOGO_KYOTO_CHANCE_AKA[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XO_A_SLAMP_B511[] = {
    { 6000000/10,                                &XO_1_SLAMP_KYOTO_CHANCE_AKA[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XO_A_LATAK_B511[] = {
    { 6000000/10,                                &XO_1_LATAK_KYOTO_CHANCE_AKA[0]},
    [END_CODE]
};
```

【図 279-80】

【図279-80】 タイトル共通チャンスアップ赤（子）

```

const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1 = {
    ( 200/10,          XND_LMU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_1(0), XND_LMU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_1(0), ... * ( 5)
    ( 1200/10,         XND_LMU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_6(0), XND_LMU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_6(0), ... * ( 6)
    (80000/10,          XND_LMU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_4(0), XND_LMU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_4(0), ... * ( 7)
    (END_CODE)
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOOD_KYOTU_CHANCE_AKA1 = {
    ( 200/10,          XND_LLOOD_KYOTU_CHANCE_AKA1_1(0), ... * ( 5)
    ( 1200/10,         XND_LLOOD_KYOTU_CHANCE_AKA1_6(0), ... * ( 6)
    (80000/10,          XND_LLOOD_KYOTU_CHANCE_AKA1_4(0), ... * ( 7)
    (END_CODE)
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLUP_KYOTU_CHANCE_AKA1 = {
    ( 200/10,          XND_LSLUP_KYOTU_CHANCE_AKA1_1(0), ... * ( 5)
    ( 1200/10,         XND_LSLUP_KYOTU_CHANCE_AKA1_6(0), ... * ( 6)
    (80000/10,          XND_LSLUP_KYOTU_CHANCE_AKA1_4(0), ... * ( 7)
    (END_CODE)
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1 = {
    ( 200/10,          XND_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_1(0), ... * ( 5)
    ( 1200/10,         XND_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_6(0), ... * ( 6)
    (80000/10,          XND_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_4(0), ... * ( 7)
    (END_CODE)
};

```

10

【図 279-81】

【図279-81】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 1

[illegible]

【図 279-82】

【図279-82】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 2

[illegible]

20

30

40

50

【図 279-83】

【図279-83】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 3

[illegible]

【図 279-84】

【図279-84】 タイトル共通チャンスアップ金（親）

```
const struct S_LAMP_A_XD_A_LWU_B512[] = {  
    [0] = { 60000/10,  
            END_CODE  
        },  
    [1] = { XWD_J_LWU_KT0TU_CHANGE_KIN[0],  
            END_CODE  
        },  
};  
  
const struct S_LAMP_A_XD_A_LL000_B512[] = {  
    [0] = { 60000/10,  
            END_CODE  
        },  
    [1] = { XWD_J_LL000_KT0TU_CHANGE_KIN[0],  
            END_CODE  
        },  
};  
  
const struct S_LAMP_A_XD_A_LSUMP_B512[] = {  
    [0] = { 60000/10,  
            END_CODE  
        },  
    [1] = { XWD_J_LSUMP_KT0TU_CHANGE_KIN[0],  
            END_CODE  
        },  
};  
  
const struct S_LAMP_A_XD_A_LATAK_B512[] = {  
    [0] = { 60000/10,  
            END_CODE  
        },  
    [1] = { XWD_J_LATAK_KT0TU_CHANGE_KIN[0],  
            END_CODE  
        },  
};
```

10

20

【圖 279-85】

【図279-85】 タイトル共通チャンスアップ金（子）

```

const struct S_LAMP_J
{
    [ 200/10,]  XQ_J_L_WU_1_KYOTU_CHANCE_KINI.1[0], ..... (8)
    [ 1200/10,] XQ_J_L_WU_1_KYOTU_CHANCE_KINI.8[0], ..... (9)
    [600000/10,] XQ_J_L_WU_1_KYOTU_CHANCE_KINI.4[0], ..... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J
{
    [ 200/10,]  XQ_J_L_LOOG_KYOTU_CHANCE_KINI.1[0], ..... (8)
    [ 1200/10,] XQ_J_L_LOOG_KYOTU_CHANCE_KINI.8[0], ..... (9)
    [600000/10,] XQ_J_L_LOOG_KYOTU_CHANCE_KINI.4[0], ..... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J
{
    [ 200/10,]  XQ_J_L_SLP_KYOTU_CHANCE_KINI.1[0], ..... (8)
    [ 1200/10,] XQ_J_L_SLP_KYOTU_CHANCE_KINI.8[0], ..... (9)
    [600000/10,] XQ_J_L_SLP_KYOTU_CHANCE_KINI.4[0], ..... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J
{
    [ 200/10,]  XQ_J_L_LATK_KYOTU_CHANCE_KINI.1[0], ..... (8)
    [ 1200/10,] XQ_J_L_LATK_KYOTU_CHANCE_KINI.8[0], ..... (9)
    [600000/10,] XQ_J_L_LATK_KYOTU_CHANCE_KINI.4[0], ..... (10)
    [END_CODE]
};

```

【図 279-86】

【図279-86】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 1

```

const struct S_LAMP   XO_LMU_1_KYTUO_CHANCE_KIM_1[] = {
//
//
//      S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
//      REG80B REG80B REG80B REG80B REG80B REG80B REG80B
//
//      40/10_F_OFF = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, //00
//      40/10_F_OFF = 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, //01
//      40/10_F_OFF = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, //02
//      40/10_F_OFF = 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, //03
//      40/10_F_OFF = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, //04
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XO_LMU_2_KYTUO_CHANCE_KIM_1[] = {
//
//
//      S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
//      REG80B REG80B REG80B REG80B REG80B REG80B REG80B
//
//      40/10_F_OFF = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, //00
//      40/10_F_OFF = 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, //01
//      40/10_F_OFF = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, //02
//      40/10_F_OFF = 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, //03
//      40/10_F_OFF = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, //04
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XO_LL002_KYTUO_CHANCE_KIM_1[] = {
//
//
//      1234
//      808B
//
//      200/10_F_ON = 0x0000, //00
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XO_LL50HP_KYTUO_CHANCE_KIM_1[] = {
//
//
//      12345
//      8888B
//
//      40/10_F_OFF = 0x000000, //00
//      40/10_F_OFF = 0xAAAAAA, //01
//      40/10_F_OFF = 0x000000, //02
//      40/10_F_OFF = 0xAAAAAA, //03
//      40/10_F_OFF = 0x000000, //04
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XO_LATAK_KYTUO_CHANCE_KIM_1[] = {
//
//
//      1 2 3 4
//      REG80B REG80B
//
//      40/10_F_ON = 0x000000, 0x000000, //00
//      40/10_F_ON = 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, //01
//      40/10_F_ON = 0x000000, 0x000000, //02
//      40/10_F_ON = 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, //03
//      40/10_F_ON = 0x000000, 0x000000, //04
//
//      [END_CODE]
};

```

30

40

【図 279-87】

【図279-87】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 2

```

//
// const struct S_LAMP ND_LMU_L1_KYOTU_ORANGE_KINJI_A1 = {
//
//      S1  S2   S3   S4   S5   S6   S7   S8   S9   S10
//      =====
//      { 30/10_F.W = 0x0FCFC1, 0x0FCFC2, 0x0FCFC3, 0x0FCFC4, 0x0FCFC5, 0x0FCFC6, 0x0FCFC7, 0x0FCFC8, 0x0FCFC9, 0x0FCFCA } / 00
//      { 30/10_F.W = 0x0FCFC1, 0x0FCFC2, 0x0FCFC3, 0x0FCFC4, 0x0FCFC5, 0x0FCFC6, 0x0FCFC7, 0x0FCFC8, 0x0FCFC9, 0x0FCFCA } / 01
//      { 30/10_F.W = 0x0FCFC1, 0x0FCFC2, 0x0FCFC3, 0x0FCFC4, 0x0FCFC5, 0x0FCFC6, 0x0FCFC7, 0x0FCFC8, 0x0FCFC9, 0x0FCFCA } / 02
//      { 30/10_F.W = 0x0FCFC1, 0x0FCFC2, 0x0FCFC3, 0x0FCFC4, 0x0FCFC5, 0x0FCFC6, 0x0FCFC7, 0x0FCFC8, 0x0FCFC9, 0x0FCFCA } / 03
//      { 30/10_F.W = 0x0A81F1, 0x0A81F2, 0x0A81F3, 0x0A81F4, 0x0A81F5, 0x0A81F6, 0x0A81F7, 0x0A81F8, 0x0A81F9, 0x0A81FA } / 04
//      { 30/10_F.W = 0x0320A1, 0x0320A2, 0x0320A3, 0x0320A4, 0x0320A5, 0x0320A6, 0x0320A7, 0x0320A8, 0x0320A9, 0x0320AA } / 05
//      { 30/10_F.W = 0x000320, 0x0A81F1, 0x0A81F4, 0x032032, 0x032000, 0x032000, 0x032000, 0x032000, 0x032000, 0x032000 } / 06
//      { 40/10_F.W = 0x000000, 0x032032, 0x032033, 0x032034, 0x032035, 0x032036, 0x032037, 0x032038, 0x032039, 0x03203A } / 07
//      { 6000010_F.F = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 } / 08
//      [END_CODE]
//
// }
//
// const struct S_LAMP ND_LMU_L1_KYOTU_ORANGE_KINJI_A1 = {
//
//      -2   S3   S4   S5   S6   S7   S8   S9   S10
//      =====
//      { 30/10_F.W = 0x0FCFC1, 0x0FCFC2, 0x0FCFC3, 0x0FCFC4, 0x0FCFC5, 0x0FCFC6, 0x0FCFC7, 0x0FCFC8, 0x0FCFC9, 0x0FCFCA } / 00
//      { 30/10_F.W = 0x0000F1, 0x0000F2, 0x0000F3, 0x0000F4, 0x0000F5, 0x0000F6, 0x0000F7, 0x0000F8, 0x0000F9, 0x0000FA } / 01
//      { 30/10_F.W = 0x0000F1, 0x0000F2, 0x0000F3, 0x0000F4, 0x0000F5, 0x0000F6, 0x0000F7, 0x0000F8, 0x0000F9, 0x0000FA } / 02
//      { 30/10_F.W = 0x0000A1, 0x032032, 0x032000, 0x032000, 0x032000, 0x032000, 0x032000, 0x032000, 0x032000, 0x032000 } / 03
//      { 30/10_F.W = 0x000032, 0x0320A1, 0x0320A4, 0x0320A5, 0x0320A6, 0x0320A7, 0x0320A8, 0x0320A9, 0x0320AA, 0x0320AB } / 04
//      { 30/10_F.W = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 } / 05
//      { 30/10_F.W = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 } / 06
//      { 40/10_F.W = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 } / 07
//      { 6000010_F.F = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 } / 08
//      [END_CODE]
//
// }
//
// const struct S_LAMP ND_LL02_KYOTU_ORANGE_KINJI_A1 = {
//
//      1234
//      =====
//      { 30/10_F.W = 0x0FFF1 } / 00
//      { 30/10_F.W = 0x0FFF1 } / 01
//      { 30/10_F.W = 0x0FFF1 } / 02
//      { 40/10_F.W = 0x0FA } / 03
//      { 30/10_F.W = 0x0A33 } / 04
//      { 30/10_F.W = 0x0200 } / 05
//      { 30/10_F.W = 0x0000 } / 06
//      { 40/10_F.W = 0x0000 } / 07
//      { 6000010_F.F = 0x0000 } / 08
//      [END_CODE]
//
// }
//
// const struct S_LAMP ND_L1SLP_KYOTU_ORANGE_KINJI_A1 = {
//
//      1234
//      =====
//      { 30/10_F.W = 0x0AAA1 } / 00
//      { 30/10_F.W = 0x0AAA1 } / 01
//      { 30/10_F.W = 0x0AAA1 } / 02
//      { 30/10_F.W = 0x0AAA1 } / 03
//      { 30/10_F.W = 0x0A86 } / 04
//      { 30/10_F.W = 0x0683 } / 05
//      { 30/10_F.W = 0x0330 } / 06
//      { 40/10_F.W = 0x0000 } / 07
//      { 40/10_F.W = 0x0000 } / 08
//      { 6000010_F.F = 0x0000 } / 09
//      [END_CODE]
//
// }
//
// const struct S_LAMP ND_L1LATR_KYOTU_ORANGE_KINJI_A1 = {
//
//      1 2 3 4
//      =====
//      { 30/10_F.W = 0x0FCFC1, 0x0FCFC2, 0x0FCFC3, 0x0FCFC4 } / 00
//      { 30/10_F.W = 0x0FCFC1, 0x0FCFC2, 0x0FCFC3, 0x0FCFC4 } / 01
//      { 30/10_F.W = 0x0A8130, 0x0A8130, 0x0A8130, 0x0A8130 } / 02
//      { 30/10_F.W = 0x0A8130, 0x0A8130, 0x0A8130, 0x0A8130 } / 03
//      { 30/10_F.W = 0x032000, 0x032000, 0x032000, 0x032000 } / 04
//      { 30/10_F.W = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 } / 05
//      { 30/10_F.W = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 } / 06
//      { 40/10_F.W = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 } / 07
//      { 40/10_F.W = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 } / 08
//      { 6000010_F.F = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 } / 09
//      [END_CODE]
//
// }

```

【図 279-88】

【図279-88】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 3

[illegible]

【圖 279-89】

【図279-89】 弱リーチ系弱リーチA導入（親）

```

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,
    [END_CODE]
    &X_D_I_LMU_I_JAKU_JAKUA_DONYU[D]);
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,
    [END_CODE]
    &X_D_I_LLMO_B400[] = {
        &X_D_I_LLMO_JAKU_JAKUA_DONYU[D]);
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,
    [END_CODE]
    &X_D_I_LSLM_B400[] = {
        &X_D_I_LSLM_JAKU_JAKUA_DONYU[D]);
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,
    [END_CODE]
    &X_D_I_LATAK_B400[] = {
        &X_D_I_LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU[D]);
};

```

【図 279-90】

【図279-90】 弱リーチ系弱リーチA導入（子）

```

const struct S_LAMP_X   XD_J_LLOGG_JAKU_JAKSA_DONTU[] = {
    [ 200/10 ]    AND_L1NO_JAKU_JAKSA_DONTU[100],
    [ 1270/10 ]   AND_L1NO_JAKU_JAKSA_DONTU[200], AND_L1NO_2_JAKU_JAKSA_DONTU[200],
    [ 1500/10 ]   AND_L1NO_JAKU_JAKSA_DONTU[300],
    [ 1730/10 ]   AND_L1NO_JAKU_JAKSA_DONTU[400],
    [ 500/10 ]    AND_L1NO_JAKU_JAKSA_DONTU[500],
    :
};

const struct S_LAMP_X   XD_J_LLOGG_JAKU_JAKSA_DONTU[] = {
    [ 200/10 ]    AND_L1LOGG_JAKU_JAKSA_DONTU[100],
    [ 1270/10 ]   AND_L1LOGG_JAKU_JAKSA_DONTU[200],
    [ 1500/10 ]   AND_L1LOGG_JAKU_JAKSA_DONTU[300],
    [ 1730/10 ]   AND_L1LOGG_JAKU_JAKSA_DONTU[400],
    [ 500/10 ]    AND_L1LOGG_JAKU_JAKSA_DONTU[500],
    :
};

const struct S_LAMP_X   XD_J_LSLRP_JAKU_JAKSA_DONTU[] = {
    [ 200/10 ]    AND_L1SLRP_JAKU_JAKSA_DONTU[100],
    [ 1270/10 ]   AND_L1SLRP_JAKU_JAKSA_DONTU[200],
    [ 1500/10 ]   AND_L1SLRP_JAKU_JAKSA_DONTU[300],
    [ 1730/10 ]   AND_L1SLRP_JAKU_JAKSA_DONTU[400],
    [ 500/10 ]    AND_L1SLRP_JAKU_JAKSA_DONTU[500],
    :
};

const struct S_LAMP_X   XD_J_LATAX_JAKU_JAKSA_DONTU[] = {
    [ 200/10 ]    AND_LATAX_JAKU_JAKSA_DONTU[100],
    [ 1270/10 ]   AND_LATAX_JAKU_JAKSA_DONTU[200],
    [ 1500/10 ]   AND_LATAX_JAKU_JAKSA_DONTU[300],
    [ 1730/10 ]   AND_LATAX_JAKU_JAKSA_DONTU[400],
    [ 500/10 ]    AND_LATAX_JAKU_JAKSA_DONTU[500],
    :
};

```

【図 279-91】

【図279-91】 弱リ一子系弱リ一子A導入（孫） 1

[illegible]

【図 279-92】

【図279-92】 弱リ一子系弱リ一子A導入（孫）2

[illegible]

10

20

【圖 279-93】

【図279-93】 弱リーチ系弱リーチA導入（孫）3

[illegible]

【図 279-94】

【図279-94】 弱リーチ系弱リーチA導入（孫） 4

[illegible]

30

40

【図 279－95】

【図279－95】 弱リーチ系弱リーチA導入（孫）5

```
const struct S_LAMP   XD__LNU_1_JAKU_JAKU_DONNY_5[] = {
//
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩
//      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR
[ 50/10, F_OF + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000 ],
[ 40/10, F_OF + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000 ],
[ 30/10, F_OF + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000 ],
[ 40/10, F_OF + 0x11111, 0x11111, 0x11111, 0x11111, 0x11111, 0x11111, 0x11111 ],
[ 50/10, F_OF + 0x22222, 0x22222, 0x22222, 0x22222, 0x22222, 0x22222, 0x22222 ],
[ 40/10, F_OF + 0x33333, 0x33333, 0x33333, 0x33333, 0x33333, 0x33333, 0x33333 ],
[ 50/10, F_OF + 0x44444, 0x44444, 0x44444, 0x44444, 0x44444, 0x44444, 0x44444 ],
[ 40/10, F_OF + 0x55555, 0x55555, 0x55555, 0x55555, 0x55555, 0x55555, 0x55555 ],
[ 50/10, F_OF + 0x66666, 0x66666, 0x66666, 0x66666, 0x66666, 0x66666, 0x66666 ],
[ 40/10, F_OF + 0x77777, 0x77777, 0x77777, 0x77777, 0x77777, 0x77777, 0x77777 ],
[ 50/10, F_OF + 0x88888, 0x88888, 0x88888, 0x88888, 0x88888, 0x88888, 0x88888 ],
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD__LLOG_JAKU_JAKU_DONNY_5[] = {
//
//      1234
//      RRRR
[ 50/10, F_OF + 0x0000 ],
[ 40/10, F_OF + 0x1111 ],
[ 50/10, F_OF + 0x2222 ],
[ 40/10, F_OF + 0x3333 ],
[ 50/10, F_OF + 0x4444 ],
[ 40/10, F_OF + 0x5555 ],
[ 50/10, F_OF + 0x6666 ],
[ 40/10, F_OF + 0x7777 ],
[ 50/10, F_OF + 0x8888 ],
[ 40/10, F_OF + 0x8888 ],
[ 50/10, F_OF + 0x8888 ],
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD__LSLP_JAKU_JAKU_DONNY_5[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
[ 50/10, F_OF + 0x00000 ],
[ 40/10, F_OF + 0x00000 ],
[ 50/10, F_OF + 0x11111 ],
[ 40/10, F_OF + 0x22222 ],
[ 50/10, F_OF + 0x33333 ],
[ 40/10, F_OF + 0x44444 ],
[ 50/10, F_OF + 0x55555 ],
[ 40/10, F_OF + 0x66666 ],
[ 50/10, F_OF + 0x66666 ],
[ 40/10, F_OF + 0x66666 ],
[ 50/10, F_OF + 0x66666 ],
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD__LATK_JAKU_JAKU_DONNY_5[] = {
//
//      1 2 3 4
//      RRRRR      RRRRR
[ 50/10, F_OF + 0x00000, 0x00000 ],
[ 40/10, F_OF + 0x00000, 0x11000 ],
[ 50/10, F_OF + 0x11111, 0x22111 ],
[ 40/10, F_OF + 0x22222, 0x33322 ],
[ 50/10, F_OF + 0x33333, 0x44433 ],
[ 40/10, F_OF + 0x44444, 0x55544 ],
[ 50/10, F_OF + 0x55555, 0x66655 ],
[ 40/10, F_OF + 0x66666, 0x66666 ],
[ 50/10, F_OF + 0x77777, 0x66677 ],
[ 40/10, F_OF + 0x88888, 0x66688 ],
[ 50/10, F_OF + 0x88888, 0x66688 ],
[ END_CODE ]
];
};
```

【図 279－96】

【図279－96】 弱リーチ系弱リーチB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A  XD_A_LNU_1_BAOF[] = {
//
//      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥
//      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR
[ 600000/10,
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP_A  XD_A_LLOG_BAOF[] = {
//
//      ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR
[ 600000/10,
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP_A  XD_A_LSLP_BAOF[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
[ 600000/10,
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP_A  XD_A_LERG_BAOF[] = {
//
//      1234
//      RRRR
[ 600000/10,
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP_A  XD_A_LHENG_BAOF[] = {
//
//      1234
//      RRRR
[ 600000/10,
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP_A  XD_A_LSHOU_BAOF[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
[ 600000/10,
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP_A  XD_A_LATAK_BAOF[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
[ 600000/10,
[ END_CODE ]
];
};
```

10

20

【図 279－97】

【図279－97】 弱リーチ系弱リーチB導入（子）

```
const struct S_LAMP_J  XD_J_LNU_1_JAKU_DONNY[] = {
[ 360/10, XD__LNU_1_JAKU_DONNY_1[0]], //
[ 400/10, XD__LNU_1_JAKU_DONNY_2[0], XD__LNU_2_JAKU_DONNY_2[0]], //
[ 620/10, XD__LNU_1_JAKU_DONNY_3[0]], //
[ 580/10, XD__LNU_1_JAKU_DONNY_4[0], XD__LNU_2_JAKU_DONNY_4[0]], //
[ 270/10, XD__LNU_1_JAKU_DONNY_5[0]], //
[ 770/10, XD__LNU_1_JAKU_DONNY_6[0], XD__LNU_2_JAKU_DONNY_6[0]], //
};

const struct S_LAMP_J  XD_J_LLOG_JAKU_DONNY[] = { //
[ 360/10, XD__LLOG_JAKU_DONNY_1[0]], //
[ 400/10, XD__LLOG_JAKU_DONNY_2[0]], //
[ 620/10, XD__LLOG_JAKU_DONNY_3[0]], //
[ 580/10, XD__LLOG_JAKU_DONNY_4[0]], //
[ 270/10, XD__LLOG_JAKU_DONNY_5[0]], //
[ 770/10, XD__LLOG_JAKU_DONNY_6[0]], //
};

const struct S_LAMP_J  XD_J_LSLP_JAKU_DONNY[] = { //
[ 360/10, XD__LSLP_JAKU_DONNY_1[0]], //
[ 400/10, XD__LSLP_JAKU_DONNY_2[0]], //
[ 620/10, XD__LSLP_JAKU_DONNY_3[0]], //
[ 580/10, XD__LSLP_JAKU_DONNY_4[0]], //
[ 270/10, XD__LSLP_JAKU_DONNY_5[0]], //
[ 770/10, XD__LSLP_JAKU_DONNY_6[0]], //
};

const struct S_LAMP_J  XD_J_LATAK_JAKU_DONNY[] = {
[ 360/10, XD__LATK_JAKU_DONNY_1[0]], //
[ 400/10, XD__LATK_JAKU_DONNY_2[0]], //
[ 620/10, XD__LATK_JAKU_DONNY_3[0]], //
[ 580/10, XD__LATK_JAKU_DONNY_4[0]], //
[ 270/10, XD__LATK_JAKU_DONNY_5[0]], //
[ 770/10, XD__LATK_JAKU_DONNY_6[0]], //
};
```

【図 279－98】

【図279－98】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）1

```
const struct S_LAMP   XD__LNU_1_JAKU_JAKU_DONNY_1[] = {
//
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩
//      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR
[ 10/10, F_OF + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206 ], //07
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD__LLOG_JAKU_JAKU_DONNY_1[] = {
//
//      1234
//      RRRR
[ 10/10, F_OF + 0x7777 ], //07
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD__LSLP_JAKU_JAKU_DONNY_1[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
[ 10/10, F_OF + 0x44444 ], //07
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD__LATK_JAKU_JAKU_DONNY_1[] = {
//
//      1 2 3 4
//      RRRRR      RRRRR
[ 10/10, F_OF + 0x206206, 0x444206 ], //07
[ END_CODE ]
};
```

30

40

50

【図 279-99】

【図279-99】 弱リ一子系弱リ一子B導入（孫）2

[illegible]

【図 279-100】

【図279-100】 弱リ一子系弱リ一子B導入（孫）3

```

const struct S_LAMP   XD_10_U1_JAKU_JAKUS_DONNYU_3[] = {
//
//
//      R08R0B      R08R0B      R08R0B      R08R0B      R08R0B
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩
//
//      | 100/10. F.ON 0x040020, 0x041015, 0x206105, 0x040003, 0x041015,
//      | 100/10. F.ON 0x000004, 0x105506, 0x105504, 0x000304, 0x105506,
//      | 100/10. F.ON 0x004015, 0x206105, 0x040003, 0x004015, 0x206105,
//      | 100/10. F.ON 0x105506, 0x105504, 0x000304, 0x105506, 0x105504,
//      | 100/10. F.ON 0x206105, 0x040003, 0x040015, 0x206105, 0x040003,
//      | 100/10. F.ON 0x105504, 0x000304, 0x105506, 0x105504, 0x000304,
//      | [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD_10_LOG0_JAKU_JAKUS_DONNYU_3[] = {
//
//      1234
//      R08R0
//
//      | 100/10. F.ON 0x5434 |,
//      | 100/10. F.ON 0x6543 |,
//      | 100/10. F.ON 0x2654 |,
//      | 100/10. F.ON 0x3454 |,
//      | 100/10. F.ON 0x4565 |,
//      | 100/10. F.ON 0x4345 |,
//      | [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD_10_LSUP_JAKU_JAKUS_DONNYU_3[] = {
//
//      12345
//      R08R0B
//
//      | 100/10. F.ON 0x2345 |,
//      | 100/10. F.ON 0x2345A |,
//      | 100/10. F.ON 0x34543 |,
//      | 100/10. F.ON 0x45432 |,
//      | 100/10. F.ON 0x54323 |,
//      | 100/10. F.ON 0x43234 |,
//      | [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD_10_LATK_JAKU_JAKUS_DONNYU_3[] = {
//
//      1      2      123 3
//      R08R0B      R08R0B
//
//      | 100/10. F.ON 0x105503, 0x543004 |,
//      | 100/10. F.ON 0x206004, 0x454003 |,
//      | 100/10. F.ON 0x105105, 0x454004 |,
//      | 100/10. F.ON 0x043006, 0x234105 |,
//      | 100/10. F.ON 0x050105, 0x232206 |,
//      | 100/10. F.ON 0x004004, 0x432105 |,
//      | [END_CODE]
//
};

【図279-102】 弱リーチ系弱リー

```

10

20

【図 279-101】

【図279-101】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫） 4

[illegible]

【図 279-102】

【図279-102】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）5

```

const struct S_LAMP   XD_XMU1_JMU1_JAKUS_JAKUS_5C1 = |
//
//          S | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
//          RCBGRB  RCBGRB  RCBGRB  RCBGRB  RCBGRB  RCBGRB  RCBGRB  RCBGRB
//
//          [ 50/10, F.ON = 0x080800, 0x080800, 0x080800, 0x080800, 0x080800, 0x080800, 0x080800, 0x080800 ], //07
//          [ 60/10, F.ON = 0x050500, 0x050500, 0x050500, 0x050500, 0x050500, 0x050500, 0x050500, 0x050500 ], //08
//          [ 50/10, F.ON = 0x010100, 0x010100, 0x010100, 0x010100, 0x010100, 0x010100, 0x010100, 0x010100 ], //09
//          [ 50/10, F.ON = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ], //08
//          [ 50/10, F.ON = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ], //07
//          [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP   XD_XL002_JMU1_JAKUS_JAKUS_5C1 = |
//
//          1234
//          RCBGR
//
//          [ 50/10, F.ON = 0x0000 ],
//          [ 60/10, F.ON = 0x7777 ],
//          [ 50/10, F.ON = 0x4444 ],
//          [ 60/10, F.ON = 0x2222 ],
//          [ 50/10, F.ON = 0x0000 ],
//          [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP   XD_XL003_JMU1_JAKUS_JAKUS_5C1 = |
//
//          1234
//          RCBGR
//
//          [ 50/10, F.ON = 0x0000 ],
//          [ 60/10, F.ON = 0x7777 ],
//          [ 50/10, F.ON = 0x4444 ],
//          [ 60/10, F.ON = 0x2222 ],
//          [ 50/10, F.ON = 0x0000 ],
//          [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP   XD_XL004_JMU1_JAKUS_JAKUS_5C1 = |
//
//          1123
//          RCBGRB  RCBGRB
//
//          [ 50/10, F.ON = 0x000000, 0x000000 ],
//          [ 60/10, F.ON = 0x080800, 0x080800 ],
//          [ 50/10, F.ON = 0x050500, 0x077750 ],
//          [ 60/10, F.ON = 0x010100, 0x044010 ],
//          [ 50/10, F.ON = 0x000000, 0x222000 ],
//          [ END_CODE ]
};

```

30

40

【図 2 7 9－1 0 3】

【図279－103】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）6

```
const struct S_LAMP_XD__LMU_1_AJMU_AJMB_DWNU_6[] = {
// S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
// RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
[ 70/10, F_OF + 0x00040, 0x05070, 0x09090, 0x09090, 0x070950, 0x040040 ],//01
[ 70/10, F_OF + 0x010030, 0x040090, 0x070070, 0x070070, 0x050040, 0x030030 ],//10
[ 70/10, F_OF + 0x020010, 0x010040, 0x050050, 0x050050, 0x040030, 0x010010 ],//09
[ 70/10, F_OF + 0x040030, 0x010030, 0x040040, 0x040040, 0x030010, 0x030030 ],//08
[ 70/10, F_OF + 0x050040, 0x030010, 0x030030, 0x030030, 0x010030, 0x040040 ],//07
[ 70/10, F_OF + 0x070050, 0x040030, 0x010010, 0x010010, 0x030040, 0x050050 ],//06
[ 70/10, F_OF + 0x090070, 0x050040, 0x030030, 0x030030, 0x040050, 0x070070 ],//05
[ 70/10, F_OF + 0x070090, 0x070050, 0x040040, 0x040040, 0x050070, 0x090090 ],//04
[ 70/10, F_OF + 0x050070, 0x050070, 0x050050, 0x050050, 0x070090, 0x070070 ],//03
[ 70/10, F_OF + 0x040050, 0x070090, 0x070070, 0x070070, 0x090070, 0x050050 ],//02
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_XD__LMU_2_AJMU_AJMB_DWNU_6[] = {
// 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
// RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
[ 70/10, F_OF + 0x00010, 0x030040, 0x050050, 0x050050, 0x040030, 0x010010 ],//01
[ 70/10, F_OF + 0x00030, 0x040050, 0x070070, 0x070070, 0x050040, 0x030030 ],//10
[ 70/10, F_OF + 0x00040, 0x050070, 0x090090, 0x090090, 0x070050, 0x040040 ],//09
[ 70/10, F_OF + 0x00050, 0x070090, 0x070070, 0x070070, 0x090070, 0x050050 ],//08
[ 70/10, F_OF + 0x00070, 0x090070, 0x050050, 0x050050, 0x070090, 0x070070 ],//07
[ 70/10, F_OF + 0x00090, 0x070050, 0x040040, 0x040040, 0x050070, 0x090090 ],//06
[ 70/10, F_OF + 0x00070, 0x050040, 0x030030, 0x030030, 0x040050, 0x070070 ],//05
[ 70/10, F_OF + 0x00050, 0x040030, 0x010010, 0x010010, 0x030040, 0x050050 ],//04
[ 70/10, F_OF + 0x00040, 0x030010, 0x030030, 0x030030, 0x010030, 0x040040 ],//03
[ 70/10, F_OF + 0x00030, 0x010030, 0x040040, 0x040040, 0x030010, 0x030030 ],//02
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_XD__LLOG0_AJMU_AJMB_DWNU_6[] = {
// 1234
// RRRR
[ 70/10, F_OF + 0x232 ], //123
[ 70/10, F_OF + 0x2223 ],
[ 70/10, F_OF + 0x2323 ],
[ 70/10, F_OF + 0x2324 ],
[ 70/10, F_OF + 0x2444 ],
[ 70/10, F_OF + 0x4446 ],
[ 70/10, F_OF + 0x4454 ],
[ 70/10, F_OF + 0x4444 ],
[ 70/10, F_OF + 0x4443 ],
[ 70/10, F_OF + 0x4333 ],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_XD__LSLMP_AJMU_AJMB_DWNU_6[] = {
// 12345
// RRRRR
[ 70/10, F_OF + 0x4443 ],
[ 70/10, F_OF + 0x4433 ],
[ 70/10, F_OF + 0x3332 ],
[ 70/10, F_OF + 0x3323 ],
[ 70/10, F_OF + 0x2223 ],
[ 70/10, F_OF + 0x3334 ],
[ 70/10, F_OF + 0x2334 ],
[ 70/10, F_OF + 0x4446 ],
[ 70/10, F_OF + 0x4444 ],
[ 70/10, F_OF + 0x6664 ],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_XD__LATAK_AJMU_AJMB_DWNU_6[] = {
// 1 2 123
// RRRRR RRRRR
[ 70/10, F_OF + 0x00030, 0x333040 ],
[ 70/10, F_OF + 0x010040, 0x345050 ],
[ 70/10, F_OF + 0x030050, 0x444070 ],
[ 70/10, F_OF + 0x040070, 0x446090 ],
[ 70/10, F_OF + 0x050090, 0x664070 ],
[ 70/10, F_OF + 0x070070, 0x444050 ],
[ 70/10, F_OF + 0x090050, 0x443040 ],
[ 70/10, F_OF + 0x070040, 0x333030 ],
[ 70/10, F_OF + 0x050030, 0x230010 ],
[ 70/10, F_OF + 0x040010, 0x223030 ],
[END_CODE]
};
```

【図 2 7 9－1 0 4】

【図279－104】 強リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A_XD_A_LMU_1_B517[] = {
// S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
// RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
[ 600000/10, 0x000000 ],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A_XD_A_LLOG0_B517[] = {
// S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
// RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
[ 600000/10, 0x000000 ],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A_XD_A_LSLMP_B517[] = {
// S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
// RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
[ 600000/10, 0x000000 ],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A_XD_A_LATAK_B517[] = {
// S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
// RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
[ 600000/10, 0x000000 ],
[END_CODE]
};
```

10

20

30

【図 2 7 9－1 0 5】

【図279－105】 強リーチ系共通タイトル（子）

```
const struct S_LAMP_J_XD__LMU_1_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
// S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
// RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
[ 230/10, 0x000000, 0x333040 ],
[ 3120/10, 0x010040, 0x345050 ],
[ 600000/10, 0x030050, 0x444070 ],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J_XD__LLOG0_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
// S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
// RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
[ 230/10, 0x000000, 0x333040 ],
[ 3120/10, 0x010040, 0x345050 ],
[ 600000/10, 0x030050, 0x444070 ],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J_XD__LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
// S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
// RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
[ 230/10, 0x000000, 0x333040 ],
[ 3120/10, 0x010040, 0x345050 ],
[ 600000/10, 0x030050, 0x444070 ],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J_XD__LATAK_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
// S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
// RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
[ 230/10, 0x000000, 0x333040 ],
[ 3120/10, 0x010040, 0x345050 ],
[ 600000/10, 0x030050, 0x444070 ],
[END_CODE]
};
```

【図 2 7 9－1 0 6】

【図279－106】 強リーチ系共通タイトル（孫） 1

```
const struct S_LAMP_XD__LMU_1_KYO_KYOTU_TITLE_1[] = {
// S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
// RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
[ 10/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//10
[ 220/10, F_ON + 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003 ],//10
[ 100000/10, F_OF + 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003 ],//10
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_XD__LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE_1[] = {
// S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
// RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
[ 10/10, F_OF + 0x000000 ],
[ 220/10, F_ON + 0x111111 ],
[ 100000/10, F_OF + 0x111111 ],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_XD__LLOG0_KYO_KYOTU_TITLE_1[] = {
// S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
// RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
[ 230/10, F_ON + 0x111111 ],
[ 100000/10, F_OF + 0x111111 ],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_XD__LATAK_KYO_KYOTU_TITLE_1[] = {
// S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
// RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
[ 10/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 ],
[ 220/10, F_ON + 0x003003, 0x1111003 ],
[ 100000/10, F_OF + 0x003003, 0x1111003 ],
[END_CODE]
};
```

40

50

【図 279-107】

【図279-107】 強リーチ系共通タイトル（孫） 2-1

[illegible][illegible]

【図 279-108】

【図279-108】 強リーチ系共通タイトル（孫） 2-2

[illegible]

1:

【図 279-109】

【図279-109】 強リーチ系共通タイトル（孫） 3

```

const struct S_LAMP
{
    //
    // S1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
    // R0R8 R0R8 R0R8 R0R8 R0R8 R0R8 R0R8 R0R8
    [ 240/10, F.W, =0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001 ], //10
    // 240/10, F.W, =0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104 ], //10
    [ 240/10, F.W, =0x04007, 0x04007, 0x04007, 0x04007, 0x04007, 0x04007, 0x04007, 0x04007, 0x04007, 0x04007 ], //10
    [ 240/10, F.W, =0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104 ], //10
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
{
    //
    // X0 _LAMP_KYO_KYOTO_TITLE1_2_Z1 =
    // 12345
    // R0R8
    [100000/10, F.OF, =0x11111 ],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
{
    //
    // X0 _L002_KYO_KYOTO_TITLE1_2_Z1 =
    // 1234
    // R0R8
    [100000/10, F.OF, =0x11111 ],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
{
    //
    // X0 _LATAK_KYO_KYOTO_TITLE1_2_Z1 =
    // 1 2 123 3
    // R0R8 R0R8R8
    [ 240/10, F.W, =0x04001, 0x11001],
    [ 240/10, F.W, =0x00704, 0x11004 ],
    [ 240/10, F.W, =0x04007, 0x11007 ],
    [ 240/10, F.W, =0x00104, 0x11004 ],
    [END_CODE]
};

```

【図 279-110】

【図279-110】 強リ一子系強リ一子A導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LMU_1_B500() = {  
    [END_CODE] = XO_A_LMU_1_KYO_KYDA_DOWNNY(0)  
};  
  
const struct S_LAMP_A B50000() = {  
    [END_CODE] = XO_A_LL000_KYO_KYDA_DOWNNY(0)  
};  
  
const struct S_LAMP_A XO_A_LSUMP_B500() = {  
    [END_CODE] = XO_A_LSUMP_KYO_KYDA_DOWNNY(0)  
};  
  
const struct S_LAMP_A XO_A_LATAX_B500() = {  
    [END_CODE] = XO_A_LATAX_KYO_KYDA_DOWNNY(0)  
};
```

【図 279-109】

【図279-109】 強リーチ系共通タイトル（孫） 3

```

const struct S_LAMP
{
    //
    // S1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
    // R0R8 R0R8 R0R8 R0R8 R0R8 R0R8 R0R8 R0R8
    [ 240/10, F.W, =0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001 ], //10
    // 240/10, F.W, =0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104 ], //10
    [ 240/10, F.W, =0x04007, 0x04007, 0x04007, 0x04007, 0x04007, 0x04007, 0x04007, 0x04007, 0x04007, 0x04007 ], //10
    [ 240/10, F.W, =0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104, 0x00104 ], //10
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
{
    //
    // X0 _LAMP_KYO_KYOTO_TITLE1_2_Z1 =
    // 12345
    // R0R8
    [100000/10, F.OF, =0x11111 ],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
{
    //
    // X0 _LQOQ_KYO_KYOTO_TITLE1_2_Z1 =
    // 1234
    // R0R8
    [100000/10, F.OF, =0x11111 ],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
{
    //
    // X0 _LATAT_KYO_KYOTO_TITLE1_2_Z1 =
    // 1 2 123 3
    // R0R8 R0R8R8
    [ 240/10, F.W, =0x04001, 0x11001],
    [ 240/10, F.W, =0x00704, 0x11004 ],
    [ 240/10, F.W, =0x04007, 0x11007 ],
    [ 240/10, F.W, =0x00104, 0x11004 ],
    [END_CODE]
};

```

【図 279-110】

【図279-110】 強リ一子系強リ一子A導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LMU_1_B500() = {  
    [END_CODE] = XO_A_LMU_1_KYO_KYDA_DOWNNY(0)  
};  
  
const struct S_LAMP_A B50000() = {  
    [END_CODE] = XO_A_LL000_KYO_KYDA_DOWNNY(0)  
};  
  
const struct S_LAMP_A XO_A_LSUMP_B500() = {  
    [END_CODE] = XO_A_LSUMP_KYO_KYDA_DOWNNY(0)  
};  
  
const struct S_LAMP_A XO_A_LATAX_B500() = {  
    [END_CODE] = XO_A_LATAX_KYO_KYDA_DOWNNY(0)  
};
```

【図 2 7 9 - 1 1 1】

【図279-111】 強リ一子系強リ一子A導入（子）

```

const struct s_LAMP_U   XD_U_LMU_1_KYA_KYOA_DOMAINU = {
    ( 1530/100,      XD_U_LMU_1_KYA_KYOA_DOMAINU_3[0] ),
    (   970/100,      XD_U_LMU_1_KYA_KYOA_DOMAINU_4[0] ),
    ( 1530/100,      XD_U_LMU_1_KYA_KYOA_DOMAINU_5[0] ),
    ( 2000/100,      XD_U_LMU_1_KYA_KYOA_DOMAINU_6[0] ),
    (   500/100,      XD_U_LMU_1_KYA_KYOA_DOMAINU_7_1[0] )
};

const struct s_LAMP_U   XD_U_LLOGO_KYA_KYOA_DOMAINU = {
    ( 1010/100,      XD_U_LLOGO_KYA_KYOA_DOMAINU_3_1[0] ),
    (   460/100,      XD_U_LLOGO_KYA_KYOA_DOMAINU_3_2[0] ),
    (   970/100,      XD_U_LLOGO_KYA_KYOA_DOMAINU_4[0] ),
    (   560/100,      XD_U_LLOGO_KYA_KYOA_DOMAINU_5[0] ),
    (   260/100,      XD_U_LLOGO_KYA_KYOA_DOMAINU_5[0] ),
};

const struct s_LAMP_U   XD_U_LSLUP_KYA_KYOA_DOMAINU = {
    ( 1010/100,      XD_U_LSLUP_KYA_KYOA_DOMAINU_3_1[0] ),
    (   460/100,      XD_U_LSLUP_KYA_KYOA_DOMAINU_3_2[0] ),
    (   970/100,      XD_U_LSLUP_KYA_KYOA_DOMAINU_4[0] ),
    (   560/100,      XD_U_LSLUP_KYA_KYOA_DOMAINU_5[0] ),
    ( 2660/100,      XD_U_LSLUP_KYA_KYOA_DOMAINU_5[0] ),
};

const struct s_LAMP_U   XD_U_LATAK_KYA_KYOA_DOMAINU = {
    ( 1530/100,      XD_U_LATAK_KYA_KYOA_DOMAINU_3[0] ),
    (   970/100,      XD_U_LATAK_KYA_KYOA_DOMAINU_4[0] ),
    ( 1500/100,      XD_U_LATAK_KYA_KYOA_DOMAINU_5[0] ),
    ( 2000/100,      XD_U_LATAK_KYA_KYOA_DOMAINU_6[0] ),
    (   500/100,      XD_U_LATAK_KYA_KYOA_DOMAINU_7_1[0] ),
};

```

【圖 279-112】

【図279-112】 強リ一子系強リ一子A導入（孫） 1

[illegible]

10

【図 2 7 9 - 1 1 3】

【図279-113】 強リ一子系強リ一子A導入（孫）2

```
const struct S_LAMP   XD__LSLMP_KYD_KYD_KYD_DONVUY_2_2[] = {
//
//                               12345
//                               9999
//
// | 30/10, F_OF = 0xFFFFF |,
// | 30/10, F_OF = 0x11111 |,
// | 30/10, F_OF = 0xFFFFF |,
// | 30/10, F_OF = 0x33333 |,
// | 30/10, F_OF = 0xFFFFF |,
// | 30/10, F_OF = 0x55555 |,
// | 30/10, F_OF = 0xFFFFF |,
//
// [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGG_KYD_KYD_KYD_DONVUY_3_2[] = {
//
//                               1234
//                               9999
//
// | 30/10, F_OF = 0xFFFF |,
// | 30/10, F_OF = 0x1111 |,
// | 30/10, F_OF = 0xFFFF |,
// | 30/10, F_OF = 0x3333 |,
// | 30/10, F_OF = 0xFFFF |,
// | 30/10, F_OF = 0x5555 |,
// | 30/10, F_OF = 0xFFFF |,
//
// [END_CODE]
};
```

【図 279-114】

【図279-114】 強リ一チ系強リ一チA導入（孫）3

[illegible]

20

30

40

50

【図 279-115】

【図279-115】 強リーチ系強リーチA導入（孫）4

```
const struct S_LAMP   XD___LMU_1_KYO_KYOA_DONVUI_5[] = {
//
//      S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8
//      [ 100060/10_F_OF + 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051 ], //09
//      [END_CODE]
//
};
const struct S_LAMP   XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_5[] = {
//
//      1234
//      R8R8
//      [ 100060/10_F_OF + 0x1111 ],
//      [END_CODE]
//
};
const struct S_LAMP   XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_5[] = {
//
//      12345
//      R8R8R8
//      [ 100060/10_F_OF + 0x11111 ],
//      [END_CODE]
//
};
const struct S_LAMP   XD___LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_5[] = {
//
//      1 2      123 3
//      R8R8B8   R8R8B8
//      [ 100060/10_F_OF + 0x051051, 0x111051 ],
//      [END_CODE]
//
};
```

【図 279-116】

【図279-116】 強リーチ系強リーチA導入（孫）5

```
const struct S_LAMP   XD___LMU_1_KYO_KYOA_DONVUI_6[] = {
//
//      S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8
//      [ 200/10_F_ON + 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021 ], //09
//      [ 200/10_F_ON + 0x082051, 0x021051, 0x082051, 0x082051, 0x082051, 0x082051 ], //09
//      [ 200/10_F_ON + 0x0A3082, 0x051082, 0x0A3082, 0x0A3082, 0x0A3082, 0x0A3082 ], //09
//      [ 200/10_F_ON + 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3 ], //09
//      [ 200/10_F_ON + 0x051082, 0x0A3082, 0x051082, 0x051082, 0x051082, 0x051082 ], //09
//      [ 200/10_F_ON + 0x021051, 0x082051, 0x021051, 0x021051, 0x021051, 0x021051 ], //09
//      [END_CODE]
//
};
const struct S_LAMP   XD___LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_6[] = {
//
//      1 2      123 3
//      R8R8B8   R8R8B8
//      [ 200/10_F_ON + 0x051051, 0x111021 ],
//      [ 200/10_F_ON + 0x082082, 0x111051 ],
//      [ 200/10_F_ON + 0x0A30A3, 0x111082 ],
//      [ 200/10_F_ON + 0x082082, 0x1110A3 ],
//      [ 200/10_F_ON + 0x051051, 0x111082 ],
//      [ 200/10_F_ON + 0x021021, 0x111051 ],
//      [END_CODE]
//
};
```

10

【図 279-117】

【図279-117】 強リーチ系強リーチA導入（孫）6

```
const struct S_LAMP   XD___LMU_1_KYO_KYOA_DONVUI_7_1[] = {
//
//      S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8
//      [ 40/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA ], //
//      [ 40/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA ], //
//      [ 20/10_F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 ], //
//      [ 40/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA ], //
//      [ 40/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA ], //200
//      [ 20/10_F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 ], //
//      [ 30/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA ], //
//      [ 30/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA ], //100
//      [ 20/10_F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 ], //
//      [ 30/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA ], //
//      [ 30/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA ], //
//      [ 20/10_F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 ], //
//      [ 30/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA ], //
//      [ 30/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA ], //
//      [ 20/10_F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 ], //200
//      [END_CODE]
//
};
const struct S_LAMP   XD___LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_7_1[] = {
//
//      1 2      123 3
//      R8R8B8   R8R8B8
//      [ 40/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA ],
//      [ 40/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA ],
//      [ 20/10_F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
//      [ 40/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA ],
//      [ 40/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA ],
//      [ 20/10_F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
//      [ 30/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA ],
//      [ 30/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA ],
//      [ 20/10_F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
//      [ 30/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA ],
//      [ 20/10_F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
//      [ 30/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA ],
//      [ 30/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA ],
//      [ 20/10_F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
//      [ 30/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA ],
//      [ 30/10_F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA ],
//      [ 20/10_F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
//      [END_CODE]
//
};
```

【図 279-118】

【図279-118】 強リーチ系強リーチB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B504[] = {
//
//      [ 600000/10_
//      [END_CODE]
//
};
const struct S_LAMP_A XD_A___LLOGO_B504[] = {
//
//      [ 600000/10_
//      [END_CODE]
//
};
const struct S_LAMP_A XD_A___LSLMP_B504[] = {
//
//      [ 600000/10_
//      [END_CODE]
//
};
const struct S_LAMP_A XD_A___LATAK_B504[] = {
//
//      [ 600000/10_
//      [END_CODE]
//
};
```

20

【図 279-119】

【図279-119】 強リーチ系強リーチB導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {
//
//      [ 200/10_
//      [ 1560/10_
//      [ 250/10_
//      [ 1120/10_
//      [ 1880/10_
//      [
//
];
const struct S_LAMP_J XD_J___LLOGO_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {
//
//      [ 200/10_
//      [ 1560/10_
//      [ 250/10_
//      [ 1120/10_
//      [ 1880/10_
//      [
//
];
const struct S_LAMP_J XD_J___LSLMP_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {
//
//      [ 200/10_
//      [ 1560/10_
//      [ 250/10_
//      [ 1120/10_
//      [ 1880/10_
//      [
//
];
const struct S_LAMP_J XD_J___LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {
//
//      [ 200/10_
//      [ 1560/10_
//      [ 250/10_
//      [ 1120/10_
//      [ 1880/10_
//      [
//
];
```

【図 279-120】

【図279-120】 強リーチ系強リーチB導入（孫）1

```
const struct S_LAMP   XD___LMU_1_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {
//
//      S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8
//      [ 200/10_F_ON + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206 ], //10
//      [END_CODE]
//
};
const struct S_LAMP   XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {
//
//      1234
//      R8R8
//      [ 200/10_F_ON + 0x1111 ], //10
//      [END_CODE]
//
};
const struct S_LAMP   XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {
//
//      12345
//      R8R8R8
//      [ 200/10_F_ON + 0x11111 ], //10
//      [END_CODE]
//
};
const struct S_LAMP   XD___LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {
//
//      1 2      123 3
//      R8R8B8   R8R8B8
//      [ 200/10_F_ON + 0x206206, 0x444206 ], //10
//      [END_CODE]
//
};
```

40

50

【図 2 7 9 - 1 2 1】

【図279-121】 強リ一チ系強リ一チB導入（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {
//
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB
//
//      [ 180/10, F.ON + 0x102104, 0x206104, 0x206104, 0x102104, 0x206104 ],//10
//      [ 180/10, F.ON + 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102 ],//10
//      [ 180/10, F.ON + 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104 ],//10
//      [ 180/10, F.ON + 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206 ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LLOGS_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      [100000/10, F.OF + 0x1111 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LSUMP_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {
//
//      12345
//      WRRRR
//
//      [ 180/10, F.ON + 0x24242 ],//10
//      [ 180/10, F.ON + 0x42424 ],//10
//      [ 180/10, F.ON + 0x64646 ],//10
//      [ 180/10, F.ON + 0x84646 ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGRGB      RGRGB
//
//      [ 180/10, F.ON + 0x102104, 0x444104 ],
//      [ 180/10, F.ON + 0x104102, 0x222102 ],
//      [ 180/10, F.ON + 0x206104, 0x111104 ],
//      [ 180/10, F.ON + 0x104206, 0x222206 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 2 7 9 - 1 2 3】

【図279-123】 強リ一チ系強リ一チB導入（孫） 4

```
const struct S_LAMP XD__LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {
//
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB
//
//      [ 150/10, F.ON + 0xA44777, 0x444777, 0xA44777, 0x444777, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x777AAA, 0x777444, 0x777AAA, 0x777444, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ],
//      [ 150/10, F.ON + 0xA44777, 0xA44777, 0xA44777, 0xA44777, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x777444, 0x777AAA, 0x777444, 0x777AAA, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {
//
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB
//
//      [ 150/10, F.ON + 0x000777, 0x444777, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0000A, 0x0A0A0A ],//10
//      [ 150/10, F.ON + 0x000AAA, 0x777444, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0000A, 0x0A0A0A ],//10
//      [ 150/10, F.ON + 0x000777, 0xA44777, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0000A, 0x0A0A0A ],//10
//      [ 150/10, F.ON + 0x000444, 0x777AAA, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0000A, 0x0A0A0A ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LLOGS_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      [ 150/10, F.ON + 0x1111 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LSUMP_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {
//
//      12345
//      WRRRR
//
//      [ 150/10, F.ON + 0xA7111 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x71111 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x47111 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x74111 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGRGB      RGRGB
//
//      [ 150/10, F.ON + 0x0A0A00, 0x111A00 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x0A0A00, 0x111A00 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x0A0A00, 0x111A00 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x0A0A00, 0x111A00 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 2 7 9 - 1 2 2】

【図279-122】 強リ一チ系強リ一チB導入（孫） 3

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB
//
//      [ 250/10, F.ON + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB
//
//      [ 250/10, F.ON + 0x0004AA, 0xA4AAAA, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0000A, 0x0A0A0A ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LLOGS_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      [ 250/10, F.ON + 0x1111 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LSUMP_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//
//      12345
//      WRRRR
//
//      [ 250/10, F.ON + 0xA41111 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGRGB      RGRGB
//
//      [ 250/10, F.ON + 0x0A0A00, 0x111A00 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 2 7 9 - 1 2 4】

【図279-124】 強リ一チ系強リ一チB導入（孫） 5

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {
//
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB
//
//      [ 20/10, F.ON + 0x111111, 0x11222, 0x11111, 0x11111, 0x11111, 0x11111 ],//01
//      [ 20/10, F.ON + 0x23333, 0x444333, 0x33222, 0x11222, 0x23333, 0x444444 ],//02
//      [ 30/10, F.ON + 0x555666, 0x555444, 0x33222, 0x233444, 0x555666, 0x555555 ],//03
//      [ 30/10, F.ON + 0x999888, 0x666444, 0x332444, 0x666888, 0x999888, 0x666666 ],//04
//      [ 40/10, F.ON + 0x999777, 0x555333, 0x55777, 0x999888, 0x999777, 0x555555 ],//05
//      [ 40/10, F.ON + 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x888999, 0x77555, 0x33333 ],//06
//      [ 40/10, F.ON + 0x55333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x55333, 0x555555 ],//07
//      [ 50/10, F.ON + 0x33555, 0x77999, 0x888999, 0x77555, 0x33555, 0x77777 ],//08
//      [ 50/10, F.ON + 0x55777, 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x55777, 0x999999 ],//09
//      [ 60/10, F.ON + 0x99988, 0x99977, 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99999 ],//10
//      [ 60/10, F.ON + 0x77999, 0x888999, 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x888888 ],//10
//      [ 60/10, F.ON + 0x99988, 0x99977, 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99999 ],//11
//      [ 70/10, F.ON + 0x88899, 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88899, 0x77777 ],//12
//      [ 70/10, F.ON + 0x99977, 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99977, 0x55555 ],//13
//      [ 80/10, F.ON + 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88899, 0x77555, 0x33333 ],//14
//      [ 80/10, F.ON + 0x55333, 0x55777, 0x99988, 0x99977, 0x55333, 0x55555 ],//15
//      [ 100/10, F.ON + 0x33555, 0x77999, 0x88899, 0x99977, 0x55333, 0x55555 ],//16
//      [ 120/10, F.ON + 0x55777, 0x99988, 0x99977, 0x55533, 0x55777, 0x99999 ],//17
//      [ 130/10, F.ON + 0x77999, 0x88899, 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88888 ],//18
//      [ 150/10, F.ON + 0x99988, 0x99977, 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99999 ],//19
//      [ 180/10, F.ON + 0x88899, 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88899, 0x77777 ],//20
//      [ 200/10, F.ON + 0x99977, 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99977, 0x55555 ],//21
//      [ 250/10, F.ON + 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88899, 0x77555, 0x33333 ],//22
//      [ 250/10, F.ON + 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99977, 0x55533, 0x55555 ],//15
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LLOGS_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      [ 20/10, F.ON + 0x1111 ],//01
//      [ 20/10, F.ON + 0x2333 ],//02
//      [ 30/10, F.ON + 0x5556 ],//03
//      [ 30/10, F.ON + 0x9998 ],//04
//      [ 40/10, F.ON + 0x7997 ],//05
//      [ 40/10, F.ON + 0x5775 ],//06
//      [ 40/10, F.ON + 0x9979 ],//07
//      [ 40/10, F.ON + 0x5775 ],//08
//      [ 50/10, F.ON + 0x3555 ],//08
//      [ 50/10, F.ON + 0x7557 ],//09
//      [ 60/10, F.ON + 0x9779 ],//10
//      [ 60/10, F.ON + 0x9998 ],//11
//      [ 70/10, F.ON + 0x8889 ],//01
//      [ 70/10, F.ON + 0x7997 ],//02
//      [ 80/10, F.ON + 0x5775 ],//03
//      [ 80/10, F.ON + 0x7557 ],//04
//      [ 90/10, F.ON + 0x5555 ],//04
//      [ 100/10, F.ON + 0x5335 ],//05
//      [ 120/10, F.ON + 0x7557 ],//06
//      [ 130/10, F.ON + 0x9779 ],//07
//      [ 150/10, F.ON + 0x8889 ],//08
//      [ 180/10, F.ON + 0x8889 ],//09
//      [ 200/10, F.ON + 0x7997 ],//10
//      [ 250/10, F.ON + 0x5775 ],//11
//      [ 250/10, F.ON + 0x5553 ],//04
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGRGB      RGRGB
//
//      [ 20/10, F.ON + 0x111111, 0x11111 ],//01
//      [ 20/10, F.ON + 0x444333, 0x22222 ],//02
//      [ 30/10, F.ON + 0x555555, 0x444444 ],//03
//      [ 30/10, F.ON + 0x666999, 0x888888 ],//04
//      [ 40/10, F.ON + 0x555999, 0x888888 ],//05
//      [ 40/10, F.ON + 0x337777, 0x999999 ],//06
//      [ 40/10, F.ON + 0x555555, 0x777777 ],//07
//      [ 50/10, F.ON + 0x77233, 0x555555 ],//08
//      [ 50/10, F.ON + 0x999555, 0x333333 ],//09
//      [ 60/10, F.ON + 0x888777, 0x555555 ],//10
//      [ 60/10, F.ON + 0x999999, 0x777777 ],//11
//      [ 70/10, F.ON + 0x777888, 0x999999 ],//01
//      [ 70/10, F.ON + 0x555999, 0x888888 ],//02
//      [ 80/10, F.ON + 0x337777, 0x999999 ],//03
//      [ 80/10, F.ON + 0x555555, 0x777777 ],//04
//      [ 100/10, F.ON + 0x77233, 0x555555 ],//05
//      [ 120/10, F.ON + 0x999555, 0x333333 ],//06
//      [ 130/10, F.ON + 0x888777, 0x555555 ],//07
//      [ 150/10, F.ON + 0x999999, 0x777777 ],//08
//      [ 180/10, F.ON + 0x777888, 0x999999 ],//09
//      [ 200/10, F.ON + 0x555999, 0x888888 ],//10
//      [ 250/10, F.ON + 0x337777, 0x999999 ],//11
//      [ 250/10, F.ON + 0x555555, 0x777777 ],//04
//
//      [END_CODE]
//
};
```

10

20

30

40

50

【図 2 7 9 - 1 2 5】

【図279-125】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_BK00[] = {
    (60000/10,
    [END_CODE]
);
const struct S_LAMP_A XD_A_LL000_BK00[] = {
    (60000/10,
    [END_CODE]
);
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_BK00[] = {
    (60000/10,
    [END_CODE]
);
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_BK00[] = {
    (60000/10,
    [END_CODE]
```

【図 2 7 9 - 1 2 6】

【図279-126】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_SAIKYO_DONVU[] = {
    ( 270/10,
    [ 160/10,
    [ 770/10,
    [ 2610/10,
    [ 1370/10,
    [ 3460/10,
    [ 1330/10,
    [ 2760/10,
    [ 2160/10,
    [ 960/10,
    :
const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_SAIKYO_DONVU[] = {
    ( 270/10,
    [ 160/10,
    [ 770/10,
    [ 2610/10,
    [ 1370/10,
    [ 3460/10,
    [ 1330/10,
    [ 2760/10,
    [ 2160/10,
    [ 960/10,
    :
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONVU[] = {
    ( 270/10,
    [ 160/10,
    [ 770/10,
    [ 2610/10,
    [ 1370/10,
    [ 3460/10,
    [ 1330/10,
    [ 2760/10,
    [ 2160/10,
    [ 960/10,
    :
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_SAIKYO_DONVU[] = {
    ( 270/10,
    [ 160/10,
    [ 770/10,
    [ 2610/10,
    [ 1370/10,
    [ 3460/10,
    [ 1330/10,
    [ 2760/10,
    [ 2160/10,
    [ 960/10,
    :
```

10

20

【図 2 7 9 - 1 2 7】

【図279-127】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP XD__LMU_1_SAIKYO_DONVU_1[] = {
    //
    //
    //
    [ 10/10, F_OF = 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON = 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LL000_SAIKYO_DONVU_1[] = {
    //
    //
    [ 10/10, F_OF = 0x8888 ],
    [ 260/10, F_ON = 0x4444 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LSLMP_SAIKYO_DONVU_1[] = {
    //
    //
    [ 10/10, F_OF = 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON = 0x444444 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LATAK_SAIKYO_DONVU_1[] = {
    //
    //
    [ 10/10, F_OF = 0x888888, 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON = 0x810810, 0x444410 ],
    [END_CODE]
};
```

【図 2 7 9 - 1 2 8】

【図279-128】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD__LLO00_SAIKYO_DONVU_2[] = {
    //
    //
    [ 40/10, F_ON = 0x4444 ],
    [ 40/10, F_ON = 0x0000 ],
    [ 40/10, F_ON = 0x0000 ],
    [ 40/10, F_ON = 0x0000 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LSLMP_SAIKYO_DONVU_2[] = {
    //
    //
    [ 40/10, F_ON = 0x444444 ],
    [ 40/10, F_ON = 0x000000 ],
    [ 40/10, F_ON = 0x000000 ],
    [ 40/10, F_ON = 0x000000 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LATAK_SAIKYO_DONVU_2[] = {
    //
    //
    [ 40/10, F_ON = 0x810810, 0x444410 ],
    [ 40/10, F_ON = 0x000000, 0x444400 ],
    [ 40/10, F_ON = 0x000000, 0x000000 ],
    [ 40/10, F_ON = 0x000000, 0x000000 ],
    [END_CODE]
};
```

30

40

50

【図 279-129】

【図279-129】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 3

[illegible]

【図 279-130】

【図279-130】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 4

[illegible]

0

20

【図 2 7 9 - 1 3 1】

【図279-131】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）5

[illegible]

【図 279-132】

【図279-132】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 6

[illegible]

30

40

【図 2 7 9 - 1 3 3】

【図279-133】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 7

```

const struct S_LAMP XD_LAMP1_SAIKOYO_DONTU_61 = {
//
//
//      009080      R09080      009080      R09080      009080      009080      009080      009080
//      S(1)      2      3      4      5      6      7      8      9      10
//
//      80/10, F.DM, 0x009090, 0x009090, 0x009090, 0x009090, 0x009090, 0x009090, 0x009090, 0x009090,
//      80/10, F.DM, 0x0170A0, 0x009050, 0x009055, 0x009055, 0x009055, 0x009055, 0x009055, 0x009055,
//      80/10, F.DM, 0x009090, 0x007060, 0x00A060, 0x00A060, 0x00A060, 0x00A060, 0x009070, 0x005070,
//      80/10, F.DM, 0x005080, 0x006070, 0x009107, 0x009107, 0x009107, 0x009107, 0x009080, 0x006080,
//      80/10, F.DM, 0x009070, 0x005080, 0x005080, 0x005080, 0x006080, 0x007090, 0x007090, 0x007090,
//      80/10, F.DM, 0x009090, 0x007090, 0x007090, 0x007090, 0x007090, 0x007090, 0x00A0A0, 0x00A0A0,
//      80/10, F.DM, 0x009055, 0x0070A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00B090, 0x00B090, 0x005090, 0x005090,
//      80/10, F.DM, 0x009090, 0x008090, 0x005090, 0x005090, 0x009055, 0x009055, 0x009080, 0x00A080,
//      80/10, F.DM, 0x00A070, 0x009080, 0x006080, 0x006080, 0x009070, 0x007077, 0x009077, 0x009077,
//      80/10, F.DM, 0x009080, 0x00A070, 0x007077, 0x009077, 0x009077, 0x009077, 0x00B080, 0x00B080,
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP XD_L000_SAIKOYO_DONTU_61 = {
//
//
//      1234
//      0090
//
//      80/10, F.DM, 0x1242, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x01431, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x01521, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x00911, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x02312, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x00412, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x01124, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x01435, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x01144, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x02253, 1, /09
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP XD_L000_SAIKOYO_DONTU_61 = {
//
//
//      12345
//      009080      R09080      R09080
//
//      60/10, F.DM, 0x02244, 1, /09
//      60/10, F.DM, 0x04345, 1, /09
//      60/10, F.DM, 0x04546, 1, /09
//      60/10, F.DM, 0x04567, 1, /09
//      60/10, F.DM, 0x017060, 1, /09
//      60/10, F.DM, 0x00705, 1, /09
//      60/10, F.DM, 0x05444, 1, /09
//      60/10, F.DM, 0x04543, 1, /09
//      60/10, F.DM, 0x04322, 1, /09
//      60/10, F.DM, 0x02233, 1, /09
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP XD_L000_SAIKOYO_DONTU_61 = {
//
//
//      1      2      123
//      009080      R09080      R09080
//
//      80/10, F.DM, 0x009090, 0x005095, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x009080, 0x024606, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x00A070, 0x011707, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x009060, 0x011280, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x009055, 0x021909, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x007090, 0x0210A0, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x006070, 0x043199, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x005080, 0x042800, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x006090, 0x043077, 1, /09
//      80/10, F.DM, 0x0070A0, 0x044606, 1, /09
//      (END_CODE)
};

```

【圖 279-134】

【図279-134】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 8

[illegible]

0

20

【図 2 7 9 - 1 3 5】

【図279-135】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 9

[illegible]

【圖 279-136】

【図279-136】 高ベースリーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LAMP1_B605[] = {
    [END_CODE] XD_A_LAMP1_KOUBEISU_KYOTU_TYTYPE[0]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LAMP0_B605[] = {
    [END_CODE] XD_A_LAMP0_KOUBEISU_KYOTU_TYTYPE[0]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LAMP_B605[] = {
    [END_CODE] XD_A_LAMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTYPE[0]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B605[] = {
    [END_CODE] XD_A_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTYPE[0]
};
```

30

40

50

【図 2 7 9 - 1 3 7】

【図279-137】 高ベースリーチ系共通タイトル（子）

[illegible]

【図 279-138】

【図279-138】 高ベースリーチ系共通タイトル（孫） 1

[illegible]

10

【図 279-139】

【図279-139】 高ベースリーチ系共通タイトル（孫） 2

[illegible]

【図 279-140】

【図279-140】 高ベースリーチ系共通タイトル（孫） 3

[illegible]

20

30

40

50

【図 2 7 9 - 1 4 1】

【図279-141】 高ベースリーチ系リーチA導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B606[] = {
    600000/10,      AND_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LL000_B606[] = {
    600000/10,      AND_J_LL000_KOUBEISU_REACHA_DONVU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSMP_B606[] = {
    600000/10,      AND_J_LSMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B606[] = {
    600000/10,      AND_J_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONVU[0]],
    [END_CODE]
};
```

【図 2 7 9 - 1 4 2】

【図279-142】 高ベースリーチ系リーチA導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU[] = {
    170/10,      AND___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[0]],
    960/10,      AND___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU_N[0]],
    830/10,      AND___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_KOUBEISU_REACHA_DONVU[] = {
    170/10,      AND___LL000_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[0]],
    960/10,      AND___LL000_KOUBEISU_REACHA_DONVU_N[0]],
    830/10,      AND___LL000_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LSMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU[] = {
    170/10,      AND___LSMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[0]],
    960/10,      AND___LSMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU_N[0]],
    830/10,      AND___LSMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONVU[] = {
    170/10,      AND___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[0]],
    960/10,      AND___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONVU_N[0]],
    830/10,      AND___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[0]],
    [END_CODE]
};
```

10

【図 2 7 9 - 1 4 3】

【図279-143】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[] = {
    S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
    RRRRRB RRRRRB RRRRRB RRRRRB RRRRRB RRRRRB RRRRRB RRRRRB
    [ 20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840, 0x5A45AA, 0x5A45AA, 0x840840, 0x840840 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840, 0x000000, 0x000000, 0x5A45AA, 0x840840 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x840840, 0x5A4000, 0x122122, 0x122122, 0x00505A, 0x840840 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x8405AA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5A45AA ],
    [ 10/10, F_OF + 0x5A4000, 0x122000, 0x840840, 0x840840, 0x000122, 0x000000 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x000122, 0x000840, 0x840840, 0x840840, 0x840000, 0x122122 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x122000, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x000000, 0x000000 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x000840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD___LL000_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[] = {
    1234
    RRRR
    [ 20/10, F_OF + 0x8888 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x8888 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x8888 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x8888 ],
    [ 10/10, F_OF + 0x8880 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x1001 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x0110 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x0008 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x8888 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD___LSMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[] = {
    12345
    RRRRR
    [ 20/10, F_OF + 0x66666 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x66666 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x66666 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x11106 ],
    [ 10/10, F_OF + 0x00010 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x66601 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x66601 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x66601 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x66666 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x66666 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[] = {
    1 2 3 4
    RRRRRB RRRRRB
    [ 20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x840840, 0x5A45AA ],
    [ 20/10, F_OF + 0x8405AA, 0x000000 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x840000, 0x122122 ],
    [ 10/10, F_OF + 0x5A4122, 0x000000 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x000000, 0x840840 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x122840, 0x840840 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x000840, 0x840840 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840 ],
    [END_CODE]
};
```

【図 2 7 9 - 1 4 4】

【図279-144】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU_N[] = {
    S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
    RRRRRB RRRRRB RRRRRB RRRRRB RRRRRB RRRRRB RRRRRB RRRRRB
    [ 80/10, F_ON + 0x000000, 0x600000, 0x000000, 0x600000, 0x600000, 0x600000 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x600000, 0x600000, 0x000000, 0x600000, 0x600000, 0x600000 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x600000, 0x600000, 0x600000, 0x600000, 0x600000, 0x600000 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD___LL000_KOUBEISU_REACHA_DONVU_N[] = {
    1234
    RRRR
    [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x8888 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x6666 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD___LSMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU_N[] = {
    12345
    RRRRR
    [ 80/10, F_ON + 0x44444 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x99999 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x66666 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x55555 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONVU_N[] = {
    1 2 3 4
    RRRRRB RRRRRB
    [ 80/10, F_ON + 0x400400, 0x400400 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x800800, 0x600600 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x600600, 0x600600 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x600600, 0x600600 ],
    [END_CODE]
};
```

20

30

40

50

【図 279-145】

【図279-145】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）3

[illegible]

【図 279-146】

【図279-146】 高ベースリーチ系リーチB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    [600000/10] NO_A_L1MU_1_B6070 = {
        [END_CODE] AND_A_L1MU_1_KOUBEISU_REACHB_DONNYU(0)
    };
const struct S_LAMP_A {
    [600000/10] NO_A_L1LOGO_B6070 = {
        [END_CODE] AND_A_L1LOGO_KOUBEISU_REACHB_DONNYU(0)
    };
const struct S_LAMP_A {
    [600000/10] NO_A_L1SLMP_B6070 = {
        [END_CODE] AND_A_L1SLMP_KOUBEISU_REACHB_DONNYU(0)
    };
const struct S_LAMP_A {
    [600000/10] NO_A_L1LATAK_B6070 = {
        [END_CODE] AND_A_L1LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONNYU(0)
    };
};
```

10

【図 2 7 9 - 1 4 7】

【図279-147】 高ベースリーチ系リーチB導入（子）

```

const struct s_LAMP_XD_XD_LAMP1_KOBEUSI REACHING_DOWNU_0[] =
(
    170/10,      &XD_LAMP1_KOBEUSI.REACHING_DOWNU_4[0],
    960/10,      &XD_LAMP1_KOBEUSI.REACHING_DOWNU_4[0],
    830/10,      &XD_LAMP1_KOBEUSI.REACHING_DOWNU_4[0],
);

const struct s_LAMP_XD_XD_LAMP0_KOBEUSI REACHING_DOWNU_0[] =
(
    170/10,      &XD_LAMP0_KOBEUSI.REACHING_DOWNU_4[0],
    960/10,      &XD_LAMP0_KOBEUSI.REACHING_DOWNU_4[0],
    830/10,      &XD_LAMP0_KOBEUSI.REACHING_DOWNU_4[0],
);

const struct s_LAMP_XD_XD_LAMP3_KOBEUSI REACHING_DOWNU_0[] =
(
    170/10,      &XD_LAMP3_KOBEUSI.REACHING_DOWNU_4[0],
    960/10,      &XD_LAMP3_KOBEUSI.REACHING_DOWNU_4[0],
    830/10,      &XD_LAMP3_KOBEUSI.REACHING_DOWNU_4[0],
);

const struct s_LAMP_XD_XD_LAMP2_KOBEUSI REACHING_DOWNU_0[] =
(
    170/10,      &XD_LAMP2_KOBEUSI.REACHING_DOWNU_4[0],
    960/10,      &XD_LAMP2_KOBEUSI.REACHING_DOWNU_4[0],
    830/10,      &XD_LAMP2_KOBEUSI.REACHING_DOWNU_4[0],
);

```

【図 279-148】

【図279-148】 高ベースリーチ系リーチC導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {  
    60000070     KD_A_LUMI_B808[] = {  
        [END_CODE] AND_A_LUMI_KOUBEISU_REACHC_DONNY(0)];  
};  
  
const struct S_LAMP_A {  
    60000070     KD_A_LLOGO_B808[] = {  
        [END_CODE] AND_A_LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONNY(0)];  
};  
  
const struct S_LAMP_A {  
    60000070     KD_A_SLIMP_B808[] = {  
        [END_CODE] AND_A_SLIMP_KOUBEISU_REACHC_DONNY(0)];  
};  
  
const struct S_LAMP_A {  
    60000070     KD_A_LATAK_B808[] = {  
        [END_CODE] AND_A_LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONNY(0)];  
};
```

20

30

40

50

【図 279-149】

【図279-149】 高ベースリーチ系リーチC導入（子）

```

const struct S_LAMP_XI_XD_X1_L1U1_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[] =
(
    170/100,    XD_X1_L1U1_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[0],
    960/100,    XD_X1_L1U1_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[1],
    830/100,    XD_X1_L1U1_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[2],
);

const struct S_LAMP_XI_XD_X1_L1LOG1_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[] =
(
    170/100,    XD_X1_L1LOG1_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[0],
    960/100,    XD_X1_L1LOG1_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[1],
    830/100,    XD_X1_L1LOG1_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[2],
);

const struct S_LAMP_XI_XD_X1_S1MP_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[] =
(
    170/100,    XD_X1_S1MP_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[0],
    960/100,    XD_X1_S1MP_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[1],
    830/100,    XD_X1_S1MP_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[2],
);

const struct S_LAMP_XI_XD_X1_L1ATK1_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[] =
(
    170/100,    XD_X1_L1ATK1_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[0],
    960/100,    XD_X1_L1ATK1_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[1],
    830/100,    XD_X1_L1ATK1_K0UEB1SU_READING_DONTWU_I[2],
);

```

【図 279-150】

【図279-150】 高ベースリーチ系リーチD導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    XD_A_L1M1_B6099 = {
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LL002_B6099 = {
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LSLMP_B6099 = {
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LATATK_B6099 = {
        [END_CODE]
    };
};
```

10

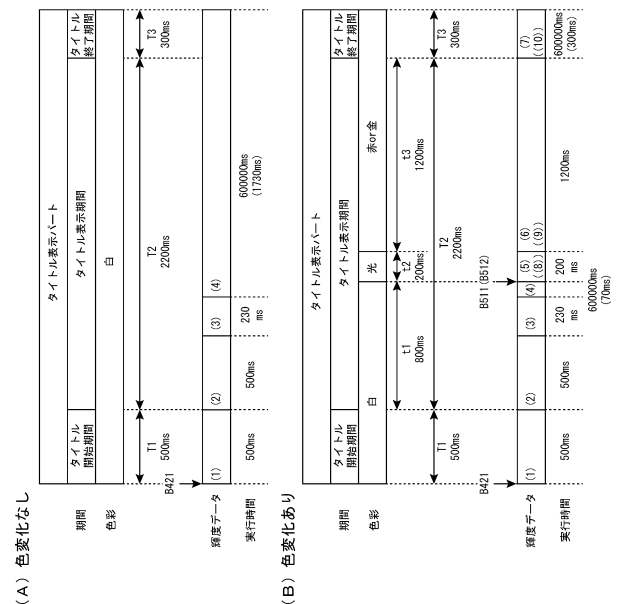
【図 2 7 9 - 1 5 1】

【図279-151】 高ベースリーチ系リーチD導入（子）

[illegible]

【図 2 7 9 - 1 5 2】

【图279-152】



20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2016-101437 (JP, A)
特開 2019-162377 (JP, A)
特開 2020-078747 (JP, A)
特開 2021-010479 (JP, A)
特開 2019-000541 (JP, A)
パチンコ新台「CRぱちんこウルトラセブン2」ひかりが新台試打解説！, YouTube[online][video], 2018年06月08日, 〈URL:<https://www.youtube.com/watch?v=hfujxPTa91I>〉, 主に3:18~3:47、12:56~13:02を参照。、[2024年4月3日検索]
「CR銀河鉄道999M(豊丸)PV…リーチ」, Youtube[online][video], 2015年06月09日, https://www.youtube.com/watch?v=_e6zxgnNoZg, [2023年2月24日検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02