

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7551369号  
(P7551369)

(45)発行日 令和6年9月17日(2024.9.17)

(24)登録日 令和6年9月6日(2024.9.6)

(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

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 1 (全594頁)

(21)出願番号	特願2020-121110(P2020-121110)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年7月15日(2020.7.15)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-18187(P2022-18187A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和4年1月27日(2022.1.27)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和5年4月18日(2023.4.18)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審判番号	不服2024-2999(P2024-2999/J1)		株式会社三共内
審判請求日	令和6年2月21日(2024.2.21)	合議体	
早期審査対象出願		審判長	吉 川 康史
		審判官	三橋 健二
		審判官	太田 恒明

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
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、該当否が報知される当否報知パートと、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、該可動体が該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、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、該可動体が該第1位置に退避

した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するとき、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、該可動体が該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、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、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 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、キャラクタが発するセリフ音を出力することなく、エピローグパートに対応する音を出力し、該可動体が該第 1 位置に退避した後、キャラクタが発するセリフ音を出力し、

発光制御手段は、

エラーが発生したときに、エラー用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、

通常状態において、通常状態背景用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、

前記可動体可動用の輝度データテーブルよりも前記エラー用輝度データテーブルを優先するように前記発光手段を制御し、

前記通常状態背景用輝度データテーブルよりも前記可動体可動用の輝度データテーブルを優先するように前記発光手段を制御し、

前記表示手段によるエピローグパートに対応する表示の表示開始よりも前記発光制御手段による前記可動体可動用の輝度データテーブルから前記エピローグパートに対応する輝度データテーブルへの切り替えのほうに先に実行される、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、可変表示が開始されてから終了するまでにおける複数のパート（たとえば、導入パート、当否決定パート、エピローグパートなど）を設け、遊技者の興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、大当り図柄が再変動し、その後に非確変図柄または確変図柄が停止するような再抽選演出を実行する遊技機が知られている（特許文献 2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2019-118411 号公報

【文献】特開 2016-179389 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

（1） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
音出力手段と、

10

20

30

40

50

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、該当否が報知される当否報知パートと、該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

10

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、該可動体が該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、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、該可動体が該第 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、該可動体が該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、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、該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記音出力手段は、前記可動体が該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、キャラクタが発するセリフ音を出力することなく、エピローグパートに対応する音を出力し、該可動体が該第 1 位置に退避した後、キャラクタが発するセリフ音を出力し、

発光制御手段は、  
エラーが発生したときに、エラー用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、

通常状態において、通常状態背景用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、

前記可動体可動用の輝度データテーブルよりも前記エラー用輝度データテーブルを優先するように前記発光手段を制御し、

30

前記通常状態背景用輝度データテーブルよりも前記可動体可動用の輝度データテーブルを優先するように前記発光手段を制御し、

前記表示手段によるエピローグパートに対応する表示の表示開始よりも前記発光制御手段による前記可動体可動用の輝度データテーブルから前記エピローグパートに対応する輝度データテーブルへの切り替えのほうが先に実行される、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。

【 0 0 0 7 】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段(A)に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開 2 0 1 5 - 8 0 6 4 9 号公報に示されているような、遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件(始動条件)が成立すると、複数種類の識別情報(以下、表示図柄)を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)となる。そして、大当り遊技状態の終了後に、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御させる遊技機がある。

40

50

## 【 0 0 0 8 】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、状態移行する際の制御について改善の余地があった。

## 【 0 0 0 9 】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、状態移行の制御を改善して遊技興趣を向上させることのできる遊技機の提供を目的とする。

## 【 0 0 1 0 】

( A ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

10

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば CPU 1 0 3 など）と、  
前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、を備え、

前記遊技制御手段は、  
前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップ S 1 1 0 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップ S 2 1 3 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 2 5 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

20

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信する CPU 1 0 3 など）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 2 5 の処理を実行するなど）、

前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 0 1 の処理を実行するなど）、

前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、

30

前記演出実行手段は、  
前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップ S 1 6 1 の処理を実行可能であるなど）、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 にて Yes と判定した場合、ステップ 0 5 9 A K S 0 8 4 およびステップ S 1 3 0 4 の処理を実行するなど）、

ことを特徴とする。

40

## 【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 1 2 】

【 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 L E D 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。

50



- 【図 5】画像表示装置における画面の表示態様を説明するための図である。
- 【図 6】パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。
- 【図 7】当り種別を説明するための図である。
- 【図 8】各乱数を説明するための図である。
- 【図 9】大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 10】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。
- 【図 11】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 12】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 13】ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 14】大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。 10
- 【図 15】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 16】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 17】サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。
- 【図 18】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 19】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 23】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 24】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【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、S P 前半リーチ A 大当り、S P 最終リーチ大当りを説明 30
- するための図である。
- 【図 35】開始パートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 36】煽りパート（S P 前半リーチ A）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 37】当りエピローグパート（S P 前半リーチ A）、ハズレエピローグパート（S P 前半リーチ A）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 38】煽りパート（S P 前半リーチ B）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 39】当りエピローグパート（S P 前半リーチ B）、ハズレエピローグパート（S P 前半リーチ B）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 40】役物動作パート（S P 後半発展時）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 41】煽りパート（S P 後半リーチ A）のシナリオを説明するための図である。 40
- 【図 42】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 43】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 44】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 45】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 46】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 47】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 48】救済当りパートのシナリオを説明するための図である。 50

【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。

10

【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（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

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

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

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

20

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

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

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

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

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

40

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

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

【図 8 2】ハズレエピローグパート（SP前半リーチB）における演出態様を説明するための図である。

【図 8 3】役物動作パート（SP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。

50

【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。

- [illegible]

態様を説明するための図である。

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

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

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

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

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【図 1 7 0】（r 3 2）～（r 3 5）部分の詳細説明図である。

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

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

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

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

【図 1 7 5】字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。

【図 1 7 6】（A 1）～（A 2 3）部分の詳細説明図である。

【図 1 7 7】（A 2 4）～（A 4 6）部分の詳細説明図である。

【図 1 7 8】（b 4）～（b 6）部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。

40

【図 1 7 9】セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。

【図 1 8 0】（b 4）～（b 6）部分の詳細説明図および（o 3）～（o 5）部分の詳細説明図である。

【図 1 8 1】字幕の比較例を説明するための図である。

【図 1 8 2】（B 4）～（B 1 1）部分の詳細説明図である。

【図 1 8 3】図柄出しの変形例を説明するための図である。

【図 1 8 4】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図 1 8 5】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図 1 8 6】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図 1 8 7】再抽選の変形例を説明するための図である。

50

【図 1 8 8】図柄確定期間の詳細説明図である。

【図 1 8 9】ブラックアウトの詳細説明図である。

【図 1 9 0】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 1 9 1】( r 4 8 ) 部分の詳細説明図である。

【図 1 9 2】開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 1 9 3】開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 1 9 4】S P 前半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図 1 9 5】S P 前半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 1 9 6】S P 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 1 9 7】S P 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 1 9 8】S P 前半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 1 9 9】S P 前半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

【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

50

ンプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

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

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

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

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

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

10

【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。

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

【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

50

ルの一例を説明するための図である。

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

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

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

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

【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。

10

【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。

20

【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。

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

【図 2 6 4】図柄の揺れ態様を説明するための図である。

【図 2 6 5】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 6】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 7】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

50



- 【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】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 2 7 5】この実施の形態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。 10
- 【図 2 7 7】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 8】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 2 7 9】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 0】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 8 1】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 2】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 8 3 - 1】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3 - 2】停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3 - 3】設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示す図である。
- 【図 2 8 3 - 4】設定示唆パターンに関する構成例や設定例を示す図である。 20
- 【図 2 8 3 - 5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3 - 6】設定示唆演出の実行例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 2 8 4 - 2】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 3】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 8 4 - 4】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 5】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 6】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 7】時短種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 8】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。 30
- 【図 2 8 4 - 9】時短煽り演出期間の一例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 1 0】変動パターンの一例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 1 1】変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 1 2】変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 1 3】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 8 4 - 1 4】主な演出制御コマンドの一例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 1 5】飾り図柄停止コマンド送信設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 2 8 4 - 1 6】時短開始時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 1 7】時短終了時処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 2 8 4 - 1 8】残保留期間終了判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 1 9】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 2 0】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 2 1】始動入賞時コマンドバッファの構成例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 2 2】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 2 3】保留変化決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 2 4】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 2 5】取りこぼし時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 2 6】停止図柄設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 2 7】時短煽り演出設定処理の一例を示すフローチャートである。 50

【図 2 8 4 - 2 8】時短煽り演出パターンの決定例を示す図である。

【図 2 8 4 - 2 9】復帰演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 4 - 3 0】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 4 - 3 1】時短用図柄が停止表示する場合とそれ以外の場合における可変表示中における各タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 2 8 4 - 3 2】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。

【図 2 8 4 - 3 3】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。

【図 2 8 4 - 3 4】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。

10

【図 2 8 4 - 3 5】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。

【図 2 8 4 - 3 6】情報出力処理内の処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 4 - 3 7】外部情報出力処理にて出力される各種信号の出力タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 2 8 4 - 3 8】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 2 8 4 - 3 9】特図表示結果の一例を示す図である。

【図 2 8 4 - 4 0】時短用図柄が停止表示する場合における演出動作例を示す図である。

【図 2 8 5 - 1】特徴部 0 6 3 A K に係るパチンコ遊技機の正面図である。

20

【図 2 8 5 - 2】大入賞口が閉鎖状態に制御された状態における特徴部 0 6 3 A K に係る特別可変入賞球装置の構成を示す図である。

【図 2 8 5 - 3】( a ) ~ ( c ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る大入賞口に入賞した遊技球の流れを説明するための図である。

【図 2 8 5 - 4】( a ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る振分部の構成を示す図である。( b ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る振分部材の構成を示す図である。

【図 2 8 5 - 5】( a ) ~ ( c ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る振分部に進入した遊技球の流れを説明するための図である。

【図 2 8 5 - 6】特徴部 0 6 3 A K に係る振分部材の動作を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 7】特徴部 0 6 3 A K に係る小当り開始演出時間と遊技球が振分部に進入するタイミングとの関係を説明するための図である。

30

【図 2 8 5 - 8】( a ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る小当り変動に対応した演出のタイミングチャートである。( b ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る小当り変動に対応する演出の実行有無及び演出態様を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 9】( a ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る時短示唆演出のタイミングチャートである。( b ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る時短示唆図柄を示す図である。

【図 2 8 5 - 1 0】( a ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る第 1 特図ゲームに対応する通常時通過煽り演出を説明するための図である。( b ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る第 2 特図ゲームに対応する通常時通過煽り演出を説明するための図である。( c ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る時短時通過煽り演出を説明するための図である。

40

【図 2 8 5 - 1 1】特徴部 0 6 3 A K に係る特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 5 - 1 2】( a ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る第 1 特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。( b ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る第 2 特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 2 8 5 - 1 3】( a ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る大当り種別の一覧を示す図である。( b ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 2 8 5 - 1 4】( a ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る小当り種別の一覧を示す図である。( b ) は、特徴部 0 6 3 A K に係る小当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 2 8 5 - 1 5】特徴部 0 6 3 A K に係る変動パターンの一覧を示す図である。

50

【図 285 - 16】特徴部 063AK に係る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 285 - 17】特徴部 063AK に係る大当り変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 285 - 18】特徴部 063AK に係るハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 285 - 19】(a) は、特徴部 063AK に係る通常状態用時短変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。(b) は、特徴部 063AK に係る時短状態用時短変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 285 - 20】特徴部 063AK に係る特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 285 - 21】特徴部 063AK に係る小当り開始演出待ち時間決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 285 - 22】特徴部 063AK に係る小当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 285 - 23】特徴部 063AK に係る小当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 285 - 24】特徴部 063AK に係る当り終了指定コマンド決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 285 - 25】特徴部 063AK に係る通過報知演出待ち時間決定テーブルの構成例を示す図である。

20

【図 285 - 26】特徴部 063AK に係る小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 285 - 27】特徴部 063AK に係る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 285 - 28】(a) は、特徴部 063AK に係る小当り組合せとなる飾り図柄を示す図である。(b) は、特徴部 063AK に係る通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルの構成例を示す図である。(c) は、特徴部 063AK に係る時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 285 - 29】特徴部 063AK に係る可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 285 - 30】(a) は、特徴部 063AK に係る特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。(b) は、特徴部 063AK に係る小当り開始演出時間決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 285 - 31】特徴部 063AK に係る小当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 285 - 32】特徴部 063AK に係る小当り終了演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 285 - 33】(a) ~ (i) は、特徴部 063AK に係る通常状態における演出動作例を示す図である。

40

【図 285 - 34】(a) ~ (g) は、特徴部 063AK に係る通常状態における演出動作例を示す図である。

【図 285 - 35】(a) ~ (e) は、特徴部 063AK に係る時短状態における演出動作例を示す図である。

【図 285 - 36】(a) ~ (e) は、特徴部 063AK に係る時短状態における演出動作例を示す図である。

【図 285 - 37】(a) は、特徴部 063AK の変形例に係る通常時保留変化決定テーブルの構成例を示す図である。(b) は、特徴部 063AK の変形例に係る制限時保留変化決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 285 - 38】(a) ~ (c) は、特徴部 063AK の変形例に係る演出動作例を示

50

す図である。

【図 2 8 6 - 1】特徴部 0 6 5 A K のパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2 8 6 - 2】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 6 - 3】普通図柄決定テーブルの一例を示す図である。

【図 2 8 6 - 4】普図表示結果と時短回数を示す図である。

【図 2 8 6 - 5】特図表示結果と時短回数を示す図である。

【図 2 8 6 - 6】普通図柄停止時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 6 - 7】特徴部 0 6 5 A K の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 8 6 - 8】普図連動演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 2 8 6 - 9】特図連動演出決定処理の一例を示すフローチャート等である。

【図 2 8 6 - 1 0】時短報知設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 6 - 1 1】特徴部 0 6 5 A K の時短移行時の演出内容を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 6 - 1 2】特徴部 0 6 5 A K の演出動作例を示す図である。

【図 2 8 6 - 1 3】特徴部 0 6 5 A K の演出動作例を示す図である。

【図 2 8 6 - 1 4】特徴部 0 6 5 A K の演出動作例を示す図である。

【図 2 8 7 - 1】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 8 7 - 2】( A ) は画像表示装置を示す図であり、( B ) は各保留表示エリアにおける保留表示の回転表示を示す図であり、( C ) はテロップ表示エリアにおけるテロップの移動表示を示す図であり、( D ) は第 4 図柄の点滅態様を示す図である。

20

【図 2 8 7 - 3】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図 2 8 7 - 4】( A ) , ( B ) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 2 8 7 - 5】各乱数を示す説明図である。

【図 2 8 7 - 6】( A ) は、表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、( B ) は、表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。

【図 2 8 7 - 7】( A ) は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、( B ) は、各種大当りの内容を示す図である。

【図 2 8 7 - 8】変動パターンを例示する図である。

【図 2 8 7 - 9】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

30

【図 2 8 7 - 1 0】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図 2 8 7 - 1 1】( A ) は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、( B ) は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図 2 8 7 - 1 2】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 7 - 1 3】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図 2 8 7 - 1 4】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 7 - 1 5】チャンスアップ演出の実行決定割合を示す図である。

【図 2 8 7 - 1 6】( A ) は静止画表示演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、( B ) は各演出パターンの演出内容を示す図である。

【図 2 8 7 - 1 7】( A ) は操作促進演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、( B ) は各演出パターンの演出内容を示す図である。

40

【図 2 8 7 - 1 8】スーパーリーチ 1 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 7 - 1 9】スーパーリーチ 2 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 7 - 2 0】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 7 - 2 1】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 7 - 2 2】スーパーリーチ 1 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 7 - 2 3】スーパーリーチ 2 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 7 - 2 4】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 7 - 2 5】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 7 - 2 6】第 1 リーチ演出の演出態様を示す図である。

50

【図 2 8 7 - 2 7】第 1 リーチ演出の演出態様を示す図である。  
【図 2 8 7 - 2 8】第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。  
【図 2 8 7 - 2 9】第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。  
【図 2 8 7 - 3 0】第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。  
【図 2 8 7 - 3 1】第 3 リーチ演出の演出態様を示す図である。  
【図 2 8 7 - 3 2】第 3 リーチ演出の演出態様を示す図である。  
【図 2 8 7 - 3 3】第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。  
【図 2 8 7 - 3 4】第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。  
【図 2 8 7 - 3 5】第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。  
【図 2 8 7 - 3 6】変形例における第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。  
【図 2 8 7 - 3 7】変形例における第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。  
【図 2 8 7 - 3 8】変形例における第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。  
【発明を実施するための形態】

10

【0 0 1 3】

＜パチンコ遊技機の構成など＞

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

20

【0 0 1 4】

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

30

【0 0 1 5】

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

【0 0 1 6】

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

40

【0 0 1 7】

たとえば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）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。

50

## 【 0 0 1 8 】

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

## 【 0 0 1 9 】

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

## 【 0 0 2 0 】

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。

## 【 0 0 2 1 】

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

## 【 0 0 2 2 】

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

## 【 0 0 2 3 】

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

## 【 0 0 2 4 】

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

## 【 0 0 2 5 】

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

## 【 0 0 2 6 】

たとえば、特別可変入賞球装置 7 A は、パチンコ遊技機 1 の奥側に位置する遊技盤 2 と、パチンコ遊技機 1 の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠 3 a（図 2 参照）との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側と手前側と

10

20

30

40

50

の間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド 8 2 がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド 8 2 がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 2 7 】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ 2 3 によって検出される。遊技球がカウントスイッチ 2 3（図 6 参照）によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、1 回の検出ごとに 1 0 個）が遊技者に払い出される。通常大入賞口に遊技球が進入したときには、たとえば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。また、カウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数が上限数（たとえば、1 0 個）に達すると、1 ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

10

【 0 0 2 8 】

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

20

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

30

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

【 0 0 3 1 】

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

40

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

50

## 【 0 0 3 5 】

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

## 【 0 0 3 6 】

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

10

## 【 0 0 3 7 】

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

## 【 0 0 3 8 】

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

20

## 【 0 0 3 9 】

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

## 【 0 0 4 0 】

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

30

## 【 0 0 4 1 】

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

40

## 【 0 0 4 2 】

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

## 【 0 0 4 3 】

パチンコ遊技機 1 は、遊技盤 2 の左下に特図 LED 基板 9 0 2 0 を備える。特図 LED 基板 9 0 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって制御され、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数などを、LED の点灯 / 点滅 / 消灯によって報知する LED 基板である。特図 LED 基板 9 0 2 0 においては、複数の LED による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図ゲームにおける特別図柄（第 1 特図）の種類や第 2

50



特図ゲームにおける特別図柄（第２特図）の種類を表す。たとえば、後述する図４（ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板９０２０においては、特図１可変表示部２１に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図の種類を表し、特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第２特図の種類を表す。なお、本実施の形態においては、「点灯態様」という用語を、後述する枠ランプなどの各種ランプにおける点灯、点滅、および消灯を含む概念として用いる。

#### 【００４４】

さらに、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５の左下に第４図柄ユニット９０５０を備える。第４図柄ユニット９０５０は、演出制御用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。

#### 【００４５】

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

#### 【００４６】

役物ランプ９Ａは、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４といった複数のランプから構成されている。具体的には、可動体３２に含まれる「POWERFULII」という文字が付された部材が４分割されており、役物ランプ９Ａ１は「Ｐ」および「Ｏ」の部分の裏側、役物ランプ９Ａ２は「Ｗ」および「Ｅ」の部分の裏側、役物ランプ９Ａ３は「Ｒ」および「Ｆ」の部分の裏側、役物ランプ９Ａ４は「Ｕ」および「Ｌ」の部分の裏側に各々配置されている。これにより、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４が「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。

#### 【００４７】

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

#### 【００４８】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

表示モニタ 2 9 は、たとえば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 2 9 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 2 9 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【 0 0 5 5 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、

10

20

30

40

50

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

#### 【 0 0 5 6 】

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

10

#### 【 0 0 5 7 】

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

#### 【 0 0 5 8 】

20

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

30

#### 【 0 0 5 9 】

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

#### 【 0 0 6 0 】

さらに、特図 L E D 基板 9 0 2 0 は、右打ち表示部 9 0 3 0 における L E D などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 9 0 3 0 における L E D などの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 9 0 3 0 における L E D などの点灯手段が消灯する。C P U 1 0 3 は、図柄確定後に、演出制御用 C P U 1 2 0 に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 9 0 3 0 を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用 C P U 1 2 0 に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 9 0 3 0 を消灯させる。なお、パチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりを有する場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たりラウンド中においてのみ、右

40

50

打ち表示部 9030 を点灯させてもよい。この場合、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に大当たり終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 9030 を消灯させる。

#### 【0061】

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

#### 【0062】

本実施の形態においては、大当たりが発生した後の大当たり遊技、および大当たり遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第 2 始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部 30 は、右打ちすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、第 2 始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば 3 個）の賞球が払い出されるとともに第 2 特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば 10 個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当たりのラウンド中においては V 大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、V 大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル 30 を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

#### 【0063】

図 4(b) に示すように、第 4 図柄ユニット 9050 は、第 1 特図ゲームに対応する第 1 保留記憶数を示す特図 1 記憶表示部 9051 と、第 2 特図ゲームに対応する第 2 保留記憶数を示す特図 2 記憶表示部 9052 と、第 1 特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図 1 可変表示部 9053 と、第 2 特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図 2 可変表示部 9054 と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部 55 とを備える。各表示部は、LED などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

#### 【0064】

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

#### 【0065】

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

第2 特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。

【0066】

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9055におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。演出制御用CPU120は、図柄確定後に、CPU103から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、CPU103から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりを有する場合、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部9055を点灯させてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、CPU103から大当たり終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部55を消灯させる。

10

【0067】

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CPU90120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。

20

【0068】

具体的には、演出制御用CPU120は、CPU103から変動パターンコマンドを受信したときに、第4 図柄ユニット9050におけるLED（特図1 可変表示9053や特図2 可変表示9054）の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用CPU120は、第1 特図ゲームに対応する変動パターンコマンドをCPU103から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図1 可変表示9053の点灯態様を、第1 特別図柄の停止を示す消灯から、第1 特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。また、演出制御用CPU120は、第2 特図ゲームに対応する変動パターンコマンドをCPU103から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図2 可変表示9054の点灯態様を、第2 特別図柄の停止を示す消灯から、第2 特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。

30

【0069】

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

40

【0070】

また、演出制御用CPU120は、CPU103から図柄確定コマンドを受信したときに、第4 図柄ユニット9050におけるLED（特図1 可変表示9053や特図2 可変表示9054）の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用CPU120は、第1 特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをCPU103から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図1 可変表示9053の点灯態様を、第1 特別図柄の変動を示す点滅から、第1 特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。また、演出制御用CPU120は、第2 特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをCPU103から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図2 可変表示9054の点灯態様を、第2 特別図柄の変動を示す点滅

50

から、第 2 特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。

【 0 0 7 1 】

一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 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。

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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。

【 0 0 7 7 】

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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 8 】

## &lt; 基板構成 &gt;

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

10

## 【 0 0 7 9 】

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

## 【 0 0 8 0 】

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

20

## 【 0 0 8 1 】

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

## 【 0 0 8 2 】

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

30

## 【 0 0 8 3 】

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

40

## 【 0 0 8 4 】

I / O 1 0 5 は、たとえば各種信号 (後述の検出信号) が入力される入力ポートと、各種信号 (特図 L E D 基板 9 0 2 0 などを制御 (駆動) する信号、ソレノイド駆動信号) を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

## 【 0 0 8 5 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ (ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ (第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B)、カウントスイッチ 2 3、V 入賞スイッチ 2 4) からの検出信号 (遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など) を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1

50

00に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【0086】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかを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

10

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

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

20

【0090】

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

30

【0091】

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。

【0092】

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

40

【0093】

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

【0094】

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。

50



## 【 0 0 9 5 】

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

## 【 0 0 9 6 】

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

## 【 0 0 9 7 】

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

## 【 0 0 9 8 】

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

## 【 0 0 9 9 】

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

## 【 0 1 0 0 】

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

## 【 0 1 0 1 】

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

## 【 0 1 0 2 】

## &lt; 遊技の進行の概略 &gt;

上述した構成を備えるパチンコ遊技機 1 においては、以下のようにして遊技が進行する。パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などに遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（たとえば 4 ）まで保留される。

## 【 0 1 0 3 】

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

10

20

30

40

50

が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【０１０４】

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２１による第１特図ゲームが開始される。

【０１０５】

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２２による第２特図ゲームが開始される。

【０１０６】

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

10

【０１０７】

特図ゲームにおいて、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２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（大当たり図柄、後述の大当たり種類に応じて実際の図柄は異なる。）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「大当たり」となる。なお、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２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（大当たり図柄）に対応する点灯態様を、「特定表示結果」とも称する。また、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数の

20

ＬＥＤの点灯態様の組合せが、大当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「ハズレ」となる。なお、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せにおける、大当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。

【０１０８】

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

30

【０１０９】

大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（たとえば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

40

いう。大当たり遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（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。

【０１１０】

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

【０１１１】

なお、「大当たり」には、大当たり種類が設定されている。たとえば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当たり遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、

50

確変状態など)を複数種類用意し、これらに応じて大当たり種類が設定されている。大当たり種類として、多くの賞球を得ることができる大当たり種類や、賞球の少ない大当たり種類、または、ほとんど賞球を得ることができない大当たり種類が設けられていてもよい。

【0112】

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

【0113】

時短状態では、平均的な特図変動時間(特図を変動させる期間)を通常状態よりも短縮させる制御(時短制御)が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間(普図を変動させる期間)を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させたりするなどにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御(高開放制御、高ベース制御)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

【0114】

確変状態(確率変動状態)では、時短制御に加えて、表示結果が「大当たり」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「大当たり」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0115】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当た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。

20

【0116】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「大当たり」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。

30

【0117】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、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。

【0118】

なお、遊技状態は、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

40

【0119】

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

【0120】

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

50

ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の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。

#### 【0121】

飾り図柄の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変表示が継続している態様などのことである。

10

#### 【0122】

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

20

#### 【0123】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」に対応する点灯態様の組合せ（上述した特定表示結果）となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の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（たとえば、「7」など）が揃って停止表示される。

30

#### 【0124】

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

40

#### 【0125】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」に対応する点灯態様の組合せ（上述したハズレ表示結果）となる場合には、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）

50

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

#### 【0126】

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

10

#### 【0127】

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

#### 【0128】

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

20

#### 【0129】

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

#### 【0130】

<大当たりに関する各種テーブル>

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

#### 【0131】

[当り種別]

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

30

#### 【0132】

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

#### 【0133】

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

40

#### 【0134】

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

#### 【0135】

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

50

継続する。

【 0 1 3 6 】

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、1 0 0 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【 0 1 3 7 】

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、1 0 0 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

10

【 0 1 3 8 】

確変大当たり 8 , 9 は、1 0 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、1 0 0 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【 0 1 3 9 】

[ 各乱数 ]

図 8 は、各乱数を説明するための図である。図 8 に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダム 1 は、大当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 6 5 5 3 6 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。

20

【 0 1 4 0 】

ランダム 3 およびランダム 4 は、変動パターンの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 6 5 5 1 9 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 2 3 9 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。

30

【 0 1 4 1 】

ランダム 5 は、変動パターンの中の前変動に対応する変動パターン（以下、前変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（前変動パターン判定用）ランダムカウンタである。前変動とは、特別図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。ランダム 5 は、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 2 5 1 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 2 0 1 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。

40

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

また、まず、後変動パターン判定用乱数（ランダム 3 , 4 ）を用いて当りまたはハズレに応じて後変動パターンが決定され、前変動パターン判定用乱数（ランダム 5 ）を用いて

50

前変動パターンが決定される。このように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

【 0 1 4 4 】

[ 大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル ]

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

【 0 1 4 5 】

図 9 ( a ) は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム 1 と比較される大当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。

10

【 0 1 4 6 】

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

20

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

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

30

【 0 1 4 9 】

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

40

【 0 1 5 0 】

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

50

のランダム 2 のうちの 10 個のランダム 2 の値が割り当てられている。

【0151】

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

【0152】

<演出制御コマンド>

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

【0153】

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)  
20  
)。サブ側における前変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。複数種類の前変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される前変動パターンのそれぞれに対応する前変動パターンコマンドがある。

【0154】

コマンド84XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、後変動に対応する変動パターン(後変動パターン)を指定する変動パターンコマンドである(XXは、後変動パターンの番号に対応)  
30  
)。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。

【0155】

前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、2つのコマンドが1セットとなってCPU103から演出制御用CPU120に送信される。演出制御用CPU120は、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドのうち、いずれか一方のみを受信しただけでは変動パターンを特定することができず、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドの両方を受信することで変動パターンを特定することができる。

【0156】

コマンド8101(H)は、第1特図の可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8102(H)は、第2特図の可変表示の開始を指定する第2可  
40  
変表示開始コマンドである。演出制御用CPU101は、コマンド8101(H)またはコマンド8102(H)を受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0157】

コマンド8C01(H)は、ハズレに決定されていることを示す表示結果1指定コマンド(ハズレ指定コマンド)である。コマンド8C02(H)は、通常大当たり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  
50  
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 8 C 0 5 ( H ) は、確変大当り 2 に決定されていることを示す表示結果 5 指定コマンド ( 確変大当り 2 指定コマンド ) である。コマンド 8 C 0 6 ( H ) は、確変大当り 3 に決定されていることを示す表示結果 6 指定コマンド ( 確変大当り 3 指定コマンド ) である。コマンド 8 C 0 7 ( H ) は、確変大当り 4 に決定されていることを示す表示結果 7 指定コマンド ( 確変大当り 4 指定コマンド ) である。コマンド 8 C 0 8 ( H ) は、確変大当り 5 に決定されていることを示す表示結果 8 指定コマンド ( 確変大当り 5 指定コマンド ) である。コマンド 8 C 0 9 ( H ) は、確変大当り 6 に決定されていることを示す表示結果 9 指定コマンド ( 確変大当り 6 指定コマンド ) である。コマンド 8 C 1 0 ( H ) は、確変大当り 7 に決定されていることを示す表示結果 1 0 指定コマンド ( 確変大当り 7 指定コマンド ) である。コマンド 8 C 1 1 ( H ) は、確変大当り 8 に決定されていることを示す表示結果 1 1 指定コマンド ( 確変大当り 8 指定コマンド ) である。コマンド 8 C 1 2 ( H ) は、確変大当り 9 に決定されていることを示す表示結果 1 2 指定コマンド ( 確変大当り 9 指定コマンド ) である。ハズレ指定コマンド、通常大当り 1 , 2 指定コマンド、および確変大当り 1 ~ 9 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 8 C 系コマンドとも称する。

【 0 1 5 8 】

10

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

20

【 0 1 5 9 】

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

30

【 0 1 6 0 】

コマンド 9 F 0 0 ( H ) は、客待ちのデモンストレーション表示に移行することを指定する客待ちデモ指定コマンドである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにより現在保留が無いと判断する。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 3 0 秒後にデモンストレーション用の映像を画像表示装置 5 に流す。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 3 0 秒後にデモンストレーション用のランプ態様で遊技効果ランプ 9 を点灯させる。なお、デモンストレーション用の遊技効果ランプ 9 の点灯態様は、通常状態での遊技効果ランプ 9 の点灯態様よりも賑やか ( 輝度が高い、点滅の態様が多い、レインボー点灯など ) である。これにより、パチンコ遊技機 1 の魅力を遊技者に示すことができる。なお、客待ちのデモンストレーション表示においては、通常状態での背景 ( 以下、通常背景とも称する ) が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R において飾り図柄が停止して表示される。また、客待ちのデモンストレーション表示においては、遊技機 1 のタイトル ( たとえば、「 P O W E R F U L I I 」 ) が表示されたり、演出の一部の紹介画像 ( 静止画または動画 ) が表示されたりする場合もある。

40

【 0 1 6 1 】

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

50

始 3 指定コマンドである。コマンド A 0 0 4 (H) は、確変大当り 2 の開始を指定する確変大当り開始 4 指定コマンドである。コマンド A 0 0 5 (H) は、確変大当り 3 の開始を指定する確変大当り開始 5 指定コマンドである。コマンド A 0 0 6 (H) は、確変大当り 4 の開始を指定する確変大当り開始 6 指定コマンドである。コマンド A 0 0 7 (H) は、確変大当り 5 の開始を指定する確変大当り開始 7 指定コマンドである。コマンド A 0 0 8 (H) は、確変大当り 6 の開始を指定する確変大当り開始 8 指定コマンドである。コマンド A 0 0 9 (H) は、確変大当り 7 の開始を指定する確変大当り開始 9 指定コマンドである。コマンド A 0 1 0 (H) は、確変大当り 8 の開始を指定する確変大当り開始 1 0 指定コマンドである。コマンド A 0 1 1 (H) は、確変大当り 9 の開始を指定する確変大当り開始 1 1 指定コマンドである。大当り開始 1 ~ 1 1 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 0 系コマンドとも称する。

10

**【 0 1 6 2 】**

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

**【 0 1 6 3 】**

コマンド A 3 0 1 (H) は、通常大当り 1 の終了を指定する大当り終了 1 指定コマンドである。コマンド A 3 0 2 (H) は、通常大当り 2 の終了を指定する大当り終了 2 指定コマンドである。コマンド A 3 0 3 (H) は、確変大当り 1 の終了を指定する大当り終了 3 指定コマンドである。コマンド A 3 0 4 (H) は、確変大当り 2 の終了を指定する大当り終了 4 指定コマンドである。コマンド A 3 0 5 (H) は、確変大当り 3 の終了を指定する大当り終了 5 指定コマンドである。コマンド A 3 0 6 (H) は、確変大当り 4 の終了を指定する大当り終了 6 指定コマンドである。コマンド A 3 0 7 (H) は、確変大当り 5 の終了を指定する大当り終了 7 指定コマンドである。コマンド A 3 0 8 (H) は、確変大当り 6 の終了を指定する大当り終了 8 指定コマンドである。コマンド A 3 0 9 (H) は、確変大当り 7 の終了を指定する大当り終了 9 指定コマンドである。コマンド A 3 1 0 (H) は、確変大当り 8 の終了を指定する大当り終了 1 0 指定コマンドである。コマンド A 3 1 1 (H) は、確変大当り 9 の終了を指定する大当り終了 1 1 指定コマンドである。大当り終了 1 ~ 1 1 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 3 系コマンドとも称する。

20

30

**【 0 1 6 4 】**

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

**【 0 1 6 5 】**

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

**【 0 1 6 6 】**

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

40

**【 0 1 6 7 】**

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

50

## 【 0 1 6 8 】

C 7 X X ( H ) は、X X 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。

## 【 0 1 6 9 】

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

## 【 0 1 7 0 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、始動入賞時に、大当たりとなるか否か、大当たりの種類、変動パターン種類判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドの E X T 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 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動種別コマンドの E X T 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 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

## 【 0 1 7 1 】

< 変動パターン >

図 1 1 ~ 図 1 7 を参照しながら、変動パターンの内容および変動パターンの決定などについて説明する。

## 【 0 1 7 2 】

本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図 1 0 を用いて説明した前変動パターンコマンド ( 8 0 X X ( H ) ) に対応し、後変動パターンは、図 1 0 を用いて説明した後変動パターンコマンド ( 8 4 X X ( H ) ) に対応する。

## 【 0 1 7 3 】

[ メイン側の前変動パターン ]

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

## 【 0 1 7 4 】

前変動番号 4 は、ノーマルリーチ ( ノーマル o r S P 前半 ) ( リーチ態様となった後にノーマルリーチで終了するか S P 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 ( 8 0 0 3 ( H ) ) である。前変動番号 5 は、ノーマルリーチ ( S P 後半発展 ) ( リーチ態様となった後に S P 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 ( 8 0 0 4 ( 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 ( 8 0 0 5 ( H ) ) である。

## 【 0 1 7 5 】

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 o r S P 前半 ) を

10

20

30

40

50

実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００６（Ｈ））である。擬似変動とは、飾り図柄の変動表示（変動表示）が開始されてから当該変動表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該変動表示を一旦仮停止させた後に当該変動表示を再開するような変動表示（変動表示）である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、１個の保留記憶に基づく変動表示を、擬似的に複数回の変動表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する変動表示を「再変動表示」とも称する。前変動番号８は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（ＳＰ後半発展）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００７（Ｈ））である。前変動番号９は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（８００８（Ｈ））である。

10

#### 【０１７６】

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

#### 【０１７７】

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置５にアニメーション（動画）が表示される。なお、パチンコ遊技機１においては、動画を構成する静止画１枚分（フレームと称する）につき、約３３．３ｍｓｅｃ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４１５００ｍｓｅ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６２０００ｍｓｅが設定されており、そのフレーム数は、約１８６１枚となる。

20

#### 【０１７８】

##### 〔メイン側の後変動パターン〕

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

30

#### 【０１７９】

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

40

#### 【０１８０】

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

50

1 1 は、S P 後半（当り）（S P リーチの後半に発展してS P リーチの後半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8 4 0 A（H））である。後変動番号 1 2 は、最終リーチ（当り）（最終リーチに発展して最終リーチで当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8 4 0 B（H））である。

#### 【 0 1 8 1 】

##### [ 後変動パターンの判定 ]

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

10

#### 【 0 1 8 2 】

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

#### 【 0 1 8 3 】

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

20

#### 【 0 1 8 4 】

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

#### 【 0 1 8 5 】

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

30

#### 【 0 1 8 6 】

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

#### 【 0 1 8 7 】

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

40

#### 【 0 1 8 8 】

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

50

後変動番号 10 ~ 12 の選択率) は、約  $1 / 1.1$  となっている。

【0189】

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

【0190】

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

10

【0191】

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

【0192】

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

20

【0193】

[ 前変動パターンの判定 ]

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

【0194】

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

30

【0195】

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

40

【0196】

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

【0197】

[ 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

50

～図 1 5 で説明したようにして、後変動パターンおよび前変動パターンが決定されると、図 1 6 に示すようなメイン変動番号 1 ～ 2 6 の変動パターンのいずれかとなる。

【 0 1 9 8 】

図 1 7 は、サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。図 1 7 に示すように、サブ側である演出制御用 CPU 1 2 0 は、メイン側である CPU 1 0 3 から受信した変動パターンコマンドに基づき、演出パターンを抽選によって決定する。

【 0 1 9 9 】

たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からメイン変動番号 7 ～ 9 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 前半リーチ A のハズレパターンの演出、または、SP 前半リーチ B のハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からメイン変動番号 1 8 ～ 2 0 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 前半リーチ A の当りパターンの演出、または、SP 前半リーチ B の当りパターンの演出のいずれかに決定する。

10

【 0 2 0 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からメイン変動番号 1 0 ～ 1 2 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 後半リーチ A のハズレパターンの演出、または、SP 後半リーチ B のハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からメイン変動番号 2 1 ～ 2 3 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 後半リーチ A の当りパターンの演出、または、SP 後半リーチ B の当りパターンの演出のいずれかに決定する。

20

【 0 2 0 1 】

< 動作 >

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 2 0 2 】

〔主基板 1 1 の主要な動作〕

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。

【 0 2 0 3 】

（特別図柄プロセス処理）

30

図 1 8 は、遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。

【 0 2 0 4 】

図 1 8 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、CPU 1 0 3 は、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポートなど）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

【 0 2 0 5 】

40

次に、CPU 1 0 3 は、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

50

## 【 0 2 0 6 】

C P U 1 0 3 は、復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 で Y）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。C P U 1 0 3 は、ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

## 【 0 2 0 7 】

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

10

## 【 0 2 0 8 】

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

20

## 【 0 2 0 9 】

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

## 【 0 2 1 0 】

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

30

## 【 0 2 1 1 】

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

40

## 【 0 2 1 2 】

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

50



## 【 0 2 1 3 】

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

## 【 0 2 1 4 】

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

10

## 【 0 2 1 5 】

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

20

## 【 0 2 1 6 】

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

30

## 【 0 2 1 7 】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

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

40

## 【 0 2 1 8 】

CPU 1 0 3 は、情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4 ）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S

50

25)。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、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

#### 【0219】

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。

10

#### 【0220】

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。

#### 【0221】

（特別図柄プロセス処理）

20

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）。

#### 【0222】

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に対して伝送される。

30

#### 【0223】

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。

40

#### 【0224】

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

50

常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

#### 【 0 2 2 5 】

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

#### 【 0 2 2 6 】

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

#### 【 0 2 2 7 】

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

#### 【 0 2 2 8 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この特別図柄変動処理には、特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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。

#### 【 0 2 2 9 】

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

#### 【 0 2 3 0 】

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

#### 【 0 2 3 1 】

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

10

20

30

40

50

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 23 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 82 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。

#### 【0232】

ステップ S116 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

10

#### 【0233】

ステップ S117 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。

20

#### 【0234】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。たとえば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出玉率が変わるようになっている。たとえば設定値は 1～6 の 6 段階からなり、6 が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当たりの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当たりの当選確率は設定値に関わらず一定であるのに対し、大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 11 の側から演出制御基板 12 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

#### 【0235】

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

40

50

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り確率が高い一方で大当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変化状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

10

**【 0 2 3 6 】**

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

20

**【 0 2 3 7 】**

（始動入賞判定処理）

図 2 1 は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。CPU 1 0 3 は、図 2 0 に示す特別図柄プロセス処理の S 1 0 1 において始動入賞判定処理を実行する。始動入賞判定処理において CPU 1 0 3 は、まず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 5 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば（ステップ S 5 1 で Y）、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 5 2）。CPU 1 0 3 は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 5 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S 5 2 で N）、たとえば図示しない遊技制御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 S 5 3）。

30

**【 0 2 3 8 】**

ステップ S 5 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや（ステップ S 5 1 で N）、ステップ S 5 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ S 5 2 で Y）、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する（ステップ S 5 4）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば（ステップ S 5 4 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 S 5 5）。CPU 1 0 3 は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 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 S 5 5 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 S 5 5 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 S 5 6）。

40

**【 0 2 3 9 】**

50

ステップ S 5 3 , ステップ S 5 6 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 S 5 7 ) 。たとえば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「 2 」であるときには第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、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 保留記憶数カウンタ値は、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 S 5 8 ) 。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タ値を、 1 加算するように更新すればよい。

10

**【 0 2 4 0 】**

ステップ S 5 8 の処理を実行した後に、 C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 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 S 5 9 ) 。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 S 6 0 ) 。たとえば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには、図示しない第 1 特図保留記憶部に乱数値ランダム 1 ~ ランダム 4 を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「 2 」であるときには、図示しない第 2 特図保留記憶部に乱数値ランダム 1 ~ ランダム 4 を示す数値データが格納される。

20

**【 0 2 4 1 】**

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。 C P U 1 0 3 は、ステップ S 5 9 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

30

**【 0 2 4 2 】**

ステップ S 5 9 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 S 6 0 ) 。たとえば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには R O M 1 0 1 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 1 2 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 R O M 1 0 1 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 1 2 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 1 9 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

40

**【 0 2 4 3 】**

C P U 1 0 3 は、ステップ S 6 0 の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する (ステップ S 6 1 ) 。その後、 C P U 1 0 3 は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから (ステップ S 6 2 ) 、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 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

50

## 【 0 2 4 4 】

## ( 特別図柄通常処理 )

図 2 2 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 2 2 に示すように、特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、第 1 保留記憶バッファ ( 第 1 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ ) または第 2 保留記憶バッファ ( 第 2 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ ) に保留記憶データがあるか否かを判定する ( ステップ S 1 0 0 1 )。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には ( ステップ S 1 0 0 1 で N )、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する ( ステップ S 1 0 0 2 )。変動停止から所定期間が経過しない場合 ( ステップ S 1 0 0 2 で N )、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合 ( ステップ S 1 0 0 2 で Y )、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし ( ステップ S 1 0 0 3 )、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

10

## 【 0 2 4 5 】

第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには ( ステップ S 1 0 0 1 で Y )、CPU 1 0 3 は、保留特定領域に設定されているデータのうち 1 番目のデータが「第 2 」を示すデータであるか否かを判定する ( ステップ S 1 0 0 4 )。保留特定領域に設定されている 1 番目のデータが「第 2 」を示すデータでない ( すなわち、「第 1 」を示すデータである ) 場合 ( ステップ S 1 0 0 4 で N )、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタ ( 第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ ) に「第 1 」を示すデータを設定する ( ステップ S 1 0 0 5 )。保留特定領域に設定されている 1 番目のデータが「第 2 」を示すデータである場合 ( ステップ S 1 0 0 4 で Y )、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタに「第 2 」を示すデータを設定する ( ステップ S 1 0 0 6 )。

20

## 【 0 2 4 6 】

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

30

## 【 0 2 4 7 】

ステップ S 1 0 0 4 ~ ステップ S 1 0 0 6 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。

40

## 【 0 2 4 8 】

次に、CPU 1 0 3 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 RAM 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する ( ステップ S 1 0 0 7 )。具体的には、CPU 1 0 3 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 RAM 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する。また、CPU 1 0 3 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

50

読み出して R A M 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する。

【 0 2 4 9 】

そして、C P U 1 0 3 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 S 1 0 0 8）。具体的には、C P U 1 0 3 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。

【 0 2 5 0 】

すなわち、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 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。

【 0 2 5 1 】

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ようにになっている。

【 0 2 5 2 】

次に、C P U 1 0 3 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 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 0 0 9）。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、C P U 1 0 3 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、C P U 1 0 3 は、第 2 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【 0 2 5 3 】

次に、C P U 1 0 3 は、背景指定コマンドを送信し（ステップ S 1 0 1 0）、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 S 1 0 1 1）。なお、この場合、C P U 1 0 3 は、始動入賞判定処理で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値（図 8 参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【 0 2 5 4 】

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、C P U 1 0 3 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、C P U 1 0 3 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 S 1 0 1 1 で Y）、ステップ S 1 0 1 2 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

10

20

30

40

50



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。

【 0 2 5 5 】

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。

10

【 0 2 5 6 】

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。

【 0 2 5 7 】

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

20

【 0 2 5 8 】

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）。

30

【 0 2 5 9 】

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

【 0 2 6 0 】

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）。

40

【 0 2 6 1 】

（変動パターン設定処理）

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

50

動パターン判定テーブルと、ランダム 4 の値とに基づいて後変動パターンを決定する。

【0262】

次に、CPU 103 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、CPU 103 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。

【0263】

次に、CPU 103 は、決定した変動パターン（前変動パターンおよび後変動パターン）に対応する変動パターンコマンドを、演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行う（ステップ S1103）。

【0264】

次に、CPU 103 は、RAM 102 に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ S1104）。そして、CPU 103 は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行い（ステップ 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）。

【0265】

（特別図柄変動処理）

図 24 は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図 24 に示すように、特別図柄変動処理において、CPU 103 は、変動時間タイマを 1 減算し（ステップ S1201）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ S1202 で Y）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップ S113）に対応した値に更新する（ステップ S1203）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップ S1202 で N）、そのまま処理を終了する。

【0266】

（特別図柄停止処理）

図 25 は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図 25 に示すように、特別図柄停止処理において、CPU 103 は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図 1 可変表示部 21 または特図 2 可変表示部 22 に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップ S1301）。なお、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されている場合には特図 1 可変表示部 21 での第 1 特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されている場合には特図 2 可変表示部 22 での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用 CPU 120 に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップ S1302）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用 CPU 120 に送信される。次に、CPU 103 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。

【0267】

大当たりフラグがセットされている場合には（ステップ S1303 で Y）、CPU 103 は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップ S1304）。次に、演出制御用 CPU 120 に、大当たり開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップ S1305）。

【0268】

また、RO 101 に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口および V 大入賞口について、開放回数（たとえば、5 回や 10 回）、開放時間（たとえば、2.9 秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、0.5 秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップ S1306）。たとえば、3R の通常大当たりの場合、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 RAM 102 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5R の確変大当たりの場合、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 RA

10

20

30

40

50

M 1 0 2 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、1 0 R の確変大当りの場合、1 ~ 8 R 目および 1 0 R 目に通常大入賞口を開放させ、9 R 目に V 大入賞口を開放させる開放態様などを R A M 1 0 2 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 1 0 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。

#### 【 0 2 6 9 】

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

10

#### 【 0 2 7 0 】

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

20

#### 【 0 2 7 1 】

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

30

#### 【 0 2 7 2 】

( 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、C P U 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値を - 1 ( 減算更新 ) する ( ステップ S 1 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。

40

#### 【 0 2 7 3 】

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 C P U 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 7 4 】

次に、C P U 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 R

50

A M 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、29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。

【0275】

(大当り開放中処理)

図27は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図27に示すように、大当り開放中処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1(減算更新)する(ステップS 1 5 0 1)。

【0276】

そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否かを確認する(ステップ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。

【0277】

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。

【0278】

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23またはV入賞スイッチ24がオンになっているか否かを判定する(ステップS 1 5 0 4)。カウントスイッチ23とV入賞スイッチ24のいずれもがオンになっていなければ(ステップS 1 5 0 4でN)、処理を終了する。一方、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ24のいずれか一方がオンとなっていれば(ステップ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)。

【0279】

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24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24がオンになっていなければ(ステップS 1 5 0 7でN)、ステップS 1 5 1 0の処理へ移行する。一方、V入賞スイッチがオンになっていれば(ステップS 1 5 0 7でY)、確変決定フラグをセットし(ステップS 1 5 0 8)、確変判定装置通過指定コマンドを送信し(ステップS 1 5 0 9)、ステップS 1 5 1 0の処理へ移行する。

【0280】

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S 1 5 1 0)。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ(ステップS 1 5 1 0でN)、処理を終了する。

【0281】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには(ステップS 1 5 1 0でY)、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S 1 5 1 1)。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S 1 5 1 2)。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S 1 1 6)に応じた値に更新し(ステップS 1 5 1 3)、処理を終了する。

【0282】

10

20

30

40

50

(大当たり開放後処理)

図 28 は、大当たり開放後処理の一例を示すフローチャートである。図 28 に示すように、大当た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)。

【0283】

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 に大当た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たり終了時間(大当た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たり終了処理(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。

10

【0284】

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)。

【0285】

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)。

20

【0286】

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たり開放中処理(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。

【0287】

(大当たり終了処理)

30

図 29 は、大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図 29 に示すように、大当たり終了処理において、CPU103 は、大当たり終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を 1 減算する(ステップ S1701)。そして、CPU103 は、大入賞口制御タイマの値が 0 になっているか否か(大当た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)、大当たりフラグをリセットする(ステップ S1703)。

【0288】

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

40

【0289】

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

50

## 【 0 2 9 0 】

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

## 【 0 2 9 1 】

ステップ S 1 7 1 2 では、演出制御用 C P U 1 2 0 に時短状態指定コマンドを送信する（ステップ S 1 7 1 2）。そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 1 1 0）に対応した値に更新し（ステップ S 1 7 1 3）、処理を終了する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 側は、C P U 1 0 3 から送信される確変状態指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

10

## 【 0 2 9 2 】

[ 演出制御基板 1 2 の主要な動作 ]

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。

## 【 0 2 9 3 】

（演出制御メイン処理）

演出制御基板 1 2 では、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 3 0 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 3 0 は、演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。図 3 0 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（カウンタ / タイマ回路）のレジスタ設定などを行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

20

## 【 0 2 9 4 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、たとえば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（たとえば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3 で N）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

30

## 【 0 2 9 5 】

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。

40

## 【 0 2 9 6 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 で Y）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、たとえば主基板 1 1

50

の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。たとえば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容などを演出制御プロセス処理などで確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

#### 【0297】

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

#### 【0298】

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

#### 【0299】

(演出制御プロセス処理)

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

#### 【0300】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、たとえばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0301】

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。

#### 【0302】

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

10

20

30

40

50

より、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

#### 【 0 3 0 3 】

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

10

#### 【 0 3 0 4 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

#### 【 0 3 0 5 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 5 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

#### 【 0 3 0 6 】

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

40

#### 【 0 3 0 7 】

（可変表示開始設定処理）

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

#### 【 0 3 0 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ハズレ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないハズレの表示

50



結果を演出図柄の最終停止として決定し（ステップ S 7 1 0 5）、ステップ S 7 1 0 6 へ進む。

【 0 3 0 9 】

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

【 0 3 1 0 】

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

10

【 0 3 1 1 】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理を行う演出設定処理（ステップ S 7 1 0 6）を実行した後、ステップ S 7 1 0 7 に進む。たとえば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 7 1 0 6 の演出設定処理において、大当たりを示唆する（大当たりか否かを煽る）演出を実行するか否かを決定する。具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たりを示唆する（大当たりか否かを煽る）演出として、後述する図 1 2 8（ r 4 1 ）に示すカットイン演出を実行するか否かを決定する。本実施の形態において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンコマンドによって指定された変動パターンに基づき最終リーチに発展するか否かを特定し、最終リーチに発展する場合には、当該変動パターンに基づき大当たりか否かを特定し、特定した大当たりか否かの結果に基づきカットイン演出を実行するか否か、および実行する場合のカットイン演出の種類（赤カットイン演出、緑カットイン演出）を決定する。演出制御用 C P U 1 0 1 は、カットイン演出を実行する場合には、カットイン演出を実行するための情報を、演出設定処理において設定する。

20

【 0 3 1 2 】

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

30

【 0 3 1 3 】

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

【 0 3 1 4 】

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。

40

【 0 3 1 5 】

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

【 0 3 1 6 】

50

ステップ S 7 1 0 9 の処理を実行したら、プロセスデータの内容（表示制御実行データ、輝度データ、音番号データ）にしたがって演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R ）の制御を開始する（ステップ S 7 1 1 0 ）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、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 L E D などの発光体を点灯 / 消灯制御を行わせるために、L E D ドライバに対して制御信号（ランプ制御データ）を出力する。また、スピーカ 8 L , 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【 0 3 1 7 】

10

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 S 7 1 1 1 ）、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 S 1 7 2 ）に対応した値にし（ステップ S 7 1 1 2 ）、可変表示開始設定処理が終了する。

【 0 3 1 8 】

< 遊技の進行の詳細 >

上述したように構成されているパチンコ遊技機 1 においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機 1 においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入すると、第 1 特図ゲームが開始される。第 1 特図ゲームの結果、特図 1 可変表示部 2 1 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。

20

【 0 3 1 9 】

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 L E D 基板 2 0 の右打ち表示部 3 0 および第 4 図柄ユニット 5 0 の右打ち表示部 5 5 においてもたとえば L E D などの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

30

【 0 3 2 0 】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、3 R の通常大当たりの場合は 3 回、1 0 R の確変大当たりの場合は 1 0 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 2 9 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 1 0 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。

【 0 3 2 1 】

大当たり遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、1 0 0 回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、大当たりラウンド中に V 入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（たとえば 1 0 0 回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。

40

【 0 3 2 2 】

大当たりラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置 5、右打ち表示部 3 0、および右打ち表示部 5 5 によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当たり（初当たりとも称する）が発生した以降、大当たりラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【 0 3 2 3 】

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

50

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。

#### 【0324】

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

10

#### 【0325】

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

#### 【0326】

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

20

#### 【0327】

そして、大当たり遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当たり時と同様に、所定回数（たとえば、100回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当たりラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部30、および右打ち表示部55によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当たりが発生した以降、大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

30

#### 【0328】

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

#### 【0329】

##### <演出の流れ>

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

40

50

## 【 0 3 3 0 】

## 〔 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 3 1 】

## 〔 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。

10

## 【 0 3 3 2 】

## 〔 エピローグパート 〕

エピローグパートは、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ーグパート、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ーグパートを含む。当りエピローグパートにおいては、エピロー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。ハズレエピローグパートにおいては、エピロー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。

20

## 【 0 3 3 3 】

また、エピローグパートにおいて、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。エピローグパートのうち、役物可動により報知する当りエピロー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ーグパートにおいて、大当りが発生する場合は上述したような当りエピローグパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御される旨が報知され、大当りが発生しない場合はハズレエピローグパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。ストーリー演出における最初のストーリー展開によって、当りか否かが示唆されることもある。一方、最終リーチにおいては、導入パートの後に実行されるエピローグパートにおいて、先ずは当否報知パート（役物動作パート）によって役物が動作することで大当り遊技状態に制御されるか否かの分岐があり、その後、大当りが発生する場合は上述したような当りエピローグパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御される旨が報知され、大当りが発生しない場合はハズレエピローグパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。このように、最終リーチにおける当りエピローグパートには、当否報知パートと、その後に訪れる当りエピローグパートまたはハズレエピローグパートとが含まれる。

30

40

## 【 0 3 3 4 】

また、S P 前半リーチ A に対応して、S P 前半リーチ A の当りエピローグパート、S P 前半リーチ A のハズレエピローグパートが実行される。S P 前半リーチ B に対応して、S P 前半リーチ B の当りエピローグパート、S P 前半リーチ B のハズレエピローグパートが

50

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

#### 【 0 3 3 5 】

##### 〔 役物動作パート 〕

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

10

#### 【 0 3 3 6 】

##### 〔 救済当りパート 〕

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

#### 【 0 3 3 7 】

##### 〔 再抽選パート 〕

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

20

30

#### 【 0 3 3 8 】

##### 〔 当否決定前後の関係 〕

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

40

#### 【 0 3 3 9 】

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

#### 【 0 3 4 0 】

次に、図 3 4 ( B ) を用いて各変動パターンのうち S P 前半リーチ A 大当りの変動パターンであるメイン変動番号 2 0 の変動パターンについて説明する。S P 前半リーチ A 大当りの変動パターンでは、変動開始から S P リーチ開始（後変動開始）までが開始パートとなる。そして、S P リーチ開始（後変動開始）から当否決定までが煽りパート（S P 前半

50

リーチ A ) となる。S P 前半リーチ A 大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピローグパート ( S P 前半リーチ A 当り ) となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、S P 前半リーチ A 大当りの変動パターンでは、開始パートが 60 秒、煽りパート ( S P 前半リーチ A ) が 20 秒、エピローグパート ( S P 前半リーチ A 当り ) が 15 秒、再抽選パートが 20 秒となるような時間が設定されている。

#### 【 0 3 4 1 】

次に、図 3 4 ( C ) を用いて各変動パターンのうち S P 最終リーチ大当りの変動パターンであるメイン変動番号 26 の変動パターンについて説明する。S P 最終リーチ大当りの変動パターンでは、変動開始から S P リーチ開始 ( 後変動開始 ) までが開始パートとなる。そして、S P リーチ開始 ( 後変動開始 ) から S P 後半発展までが煽りパート ( S P 前半リーチ A ) となる。そして、S P 後半発展から当否決定までが煽りパート ( S P 最終リーチ ) となる。S P 最終リーチ大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピローグパート ( S P 最終リーチ当り ) となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、S P 最終リーチ大当りの変動パターンでは、開始パートが 60 秒、煽りパート ( S P 前半リーチ A ) が 20 秒、煽りパート ( S P 最終リーチ ) が 25 秒、エピローグパート ( S P 最終リーチ当り ) が 30 秒、再抽選パートが 20 秒となるような時間が設定されている。

#### 【 0 3 4 2 】

図 3 4 ( B ) , ( C ) に示すように、S P 前半リーチ A よりも期待度の高い S P 最終リーチの方が、変動時間が長い。また、S P 前半リーチ A よりも期待度の高い S P 最終リーチの方が合計の煽りパートの時間、エピローグパートの時間が長くなっている。これにより、期待度の高い変動程遊技者を煽る期間を長くできるとともに、当たったときの余韻の時間も長くできるため、祝福感を高めることができる。

#### 【 0 3 4 3 】

##### < 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。

#### 【 0 3 4 4 】

図 3 5 は、開始パートのシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 に対応する開始パートのシナリオは、後述する図 5 5 ~ 図 6 1 の演出態様に対応している。図 3 6 は、煽りパート ( S P 前半リーチ A ) のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 2 に対応する煽りパート ( S P 前半リーチ A ) のシナリオは、後述する図 6 2 ~ 図 6 7 の演出態様に対応している。図 3 8 は、当りエピローグパート ( S P 前半リーチ A ) 、ハズレエピローグパート ( S P 前半リーチ A ) のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 3 に対応する当りエピローグパート ( S P 前半リーチ A ) のシナリオは、後述する図 6 8 ~ 図 6 9 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 4 に対応するハズレエピローグパート ( S P 前半リーチ A ) のシナリオは、後述する図 7 0 ~ 図 7 1 の演出態様に対応している。

#### 【 0 3 4 5 】

図 3 8 は、煽りパート ( S P 前半リーチ B ) のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 5 に対応する煽りパート ( S P 前半リーチ B ) のシナリオは、後述する図 7 2 ~ 図 7 7 の演出態様に対応している。図 3 9 は、当りエピローグパート ( S P 前半リーチ B ) 、ハズレエピローグパート ( S P 前半リーチ B ) のシナリオを説明するための図であ

る。図 3 3 の番号 6 に対応する当りエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）のシナリオは、後述する図 7 8 ～図 8 0 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 7 に対応するハズレエピローグパート（ＳＰ前半リーチＢ）のシナリオは、後述する図 8 1 ～図 8 2 の演出態様に対応している。図 4 0 は、役物動作パート（ＳＰ後半発展時）のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 8 に対応する役物動作パート（ＳＰ後半発展時）のシナリオは、後述する図 8 3 の演出態様に対応している。

【 0 3 4 6 】

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

【 0 3 4 7 】

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

【 0 3 4 8 】

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

【 0 3 4 9 】

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

< ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み >

10

20

30

40

50

図 5 2 は、ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施の形態において、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 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（ＬＥＤ）のうちの 1 または複数のランプ（ＬＥＤ）を点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、ＬＥＤドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。なお、以下では、演出制御用 Ｃ Ｐ Ｕ 1 2 0 によって ＬＥＤなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。ＬＥＤドライバは、演出制御用 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、ＬＥＤドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

10

#### 【 0 3 5 1 】

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、ＳＰリーチ中の各パート（煽りパート、当りエピソードパート、ハズレエピソードパート、および役物動作パートなど）において用いられるＳＰリーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。

#### 【 0 3 5 2 】

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

20

#### 【 0 3 5 3 】

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

30

#### 【 0 3 5 4 】

さらに、エラー用輝度データテーブル、ＳＰリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図 5 2 に示すように、エラー用輝度データテーブル、ＳＰリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

#### 【 0 3 5 5 】

たとえば、演出制御用 Ｃ Ｐ Ｕ 1 2 0 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

40

50



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。

【 0 3 5 6 】

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。

10

【 0 3 5 7 】

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

20

【 0 3 5 8 】

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

30

40

【 0 3 5 9 】

< 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。

50

## 【 0 3 6 0 】

本実施形態においては、枠ランプ、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H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。

## 【 0 3 6 1 】

「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。

10

## 【 0 3 6 2 】

たとえば、図 5 3 ( X 1 ) に示すように、枠ランプの輝度データとして規定される R G B ( R e d 、 G r e e n 、 B l u e ) のデータが「0 0 0」である場合、枠ランプは「消灯」する。また、枠ランプの輝度データ ( R G B のデータ ) が「1 1 1」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 R G B のデータが「1 1 1」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。

## 【 0 3 6 3 】

図 5 3 ( X 1 ) に示すように、役物ランプ 9 A の輝度データとして規定される R R R R ( R e d 、 R e d 、 R e d 、 R e d ) のデータが「0 0 0 0」である場合、役物ランプ 9 A は「消灯」する。また、役物ランプ 9 A の輝度データ ( R R R R のデータ ) が「1 1 1 1」である場合、役物ランプ 9 A は極低輝度で赤色に点灯する。本実施の形態においては、このような R R R R のデータが「1 1 1 1」となる役物ランプ 9 A の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

20

## 【 0 3 6 4 】

図 5 3 ( X 1 ) に示すように、盤左ランプ 9 B の輝度データとして規定される W W W W ( W h i t e 、 W h i t e 、 W h i t e 、 W h i t e 、 W h i t e ) のデータが「0 0 0 0 0」である場合、盤左ランプ 9 B は「消灯」する。また、盤左ランプ 9 B の輝度データ ( W W W W W のデータ ) が「1 1 1 1 1」である場合、盤左ランプ 9 B は極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このような W W W W W のデータが「1 1 1 1 1」となる盤左ランプ 9 B の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

30

## 【 0 3 6 5 】

図 5 3 ( X 1 ) に示すように、アタッカランプ 9 E の輝度データとして規定される R G B ( R e d 、 G r e e n 、 B l u e ) のデータが「0 0 0」である場合、アタッカランプ 9 E は「消灯」する。また、アタッカランプ 9 E の輝度データ ( R G B 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 R G B 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。

## 【 0 3 6 6 】

図 5 3 ( X 1 ) 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 W W W ( W h i t e 、 W h i t e 、 W h i t e ) 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 ( W W W 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 W W W 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。

40

## 【 0 3 6 7 】

図 5 3 ( X 1 ) 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 R G B ( R e d 、 G r e e n 、 B l u e ) のデータが「0 0 0」である場合、電チューランプ 9 H は「消灯」する。また、電チューランプ 9 H の輝度データ ( R G B のデータ ) が「1 1 1」である場合、電チューランプ 9 H は極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このような R G B のデータが「1 1 1」となる電チューランプ 9 H の状態を、便宜上「

50

略消灯」と称する場合がある。

#### 【 0 3 6 8 】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ 9 が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ 9 が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ 9 の点灯を含む。なお、輝度データは、16進数のデータであって「0」から「F」まで指定することができ、「0」が輝度がなく、「1」が最も輝度が低く、「F」が最も輝度が高くなる。

#### 【 0 3 6 9 】

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

#### 【 0 3 7 0 】

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

#### 【 0 3 7 1 】

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

#### 【 0 3 7 2 】

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

#### 【 0 3 7 3 】

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

#### 【 0 3 7 4 】

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

#### 【 0 3 7 5 】

< パチンコ遊技機 1 の演出態様 >

次に、図 5 5 ~ 図 1 6 4 を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様について説明する。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。

#### 【 0 3 7 6 】

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 3 3 に示す複数の

10

20

30

40

50

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。

【０３７７】

メイン変動番号１２の変動パターンが選択された場合、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＡの煽りパート（２）、役物動作パート（８）、ＳＰ後半リーチＡの煽りパート（９）、ＳＰ後半リーチＡのハズレエピソードパート（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。

10

【０３７８】

メイン変動番号１５の変動パターンが選択された場合、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＡの煽りパート（２）、役物動作パート（８）、ＳＰ最終リーチの煽りパート（１５）、ＳＰ最終リーチのハズレエピソードパート（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。

20

【０３７９】

メイン変動番号２０の変動パターンが選択された場合、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＡの煽りパート（２）、ＳＰ前半リーチＡの当りエピソードパート（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。

【０３８０】

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

30

【０３８１】

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

40

【０３８２】

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ソード後は必ず再抽選パートが実行されるようになっているが、再抽選演出が実行されず当りエピソードパートで終了する変動パターンがあってもよい。また、全変動パタ

50

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。

#### 【0383】

〔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。

#### 【0384】

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。

#### 【0385】

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。

#### 【0386】

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。

#### 【0387】

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。

#### 【0388】

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。

#### 【0389】

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

#### 【0390】

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

#### 【0391】

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

#### 【0392】

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

#### 【0393】

画面輝度は、(a16)~(a17)にかけてたとえば(a16)25% < (a17)50% < (a18)75%の関係となるように徐々に向上していく。また、遊技効果ランプ9は、(a16)~(a18)にかけて輝度を維持しながら赤点灯で点灯する。そして、図61(a19)に示すように、シャッターが完全に開いたときは、SP前半リーチAに対応する画面が表示される。(a19)のシャッターが開いた状態では画面輝度が100%となっている。また、(a19)のシャッターが開いた状態では、遊技効果ランプ9が消灯している。なお、「消灯」ではなく「略消灯」であってもよい。また、シャッター

10

20

30

40

50

が開放していく際に、S P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、S P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S P前半リーチAが実行される場合には、図6 2 (b 1)の演出へ移行し、(a 1 9)の状態からS P前半リーチBが実行される場合には、図7 2 (e 1)の演出へ移行する。

#### 【0 3 9 4】

[ 煽りパート ( S P前半リーチA ) における演出態様 ]

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

10

#### 【0 3 9 5】

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

20

#### 【0 3 9 6】

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

30

#### 【0 3 9 7】

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

#### 【0 3 9 8】

40

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

50

## 【 0 3 9 9 】

その後、図 6 5 ( b 1 0 ) に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。( b 1 0 ) の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点灯する。その後、( b 1 1 ) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。( b 1 1 ) に示すように、夢夢追っかけの画面において夢夢ちゃんのセリフ「待て～」に対応する字幕表示「待て～」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理的な音(以下、物理音と称する)としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( b 1 1 ) の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

10

## 【 0 4 0 0 】

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

20

## 【 0 4 0 1 】

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

30

## 【 0 4 0 2 】

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

40

## 【 0 4 0 3 】

その後、図 6 7 ( b 1 6 ) に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、( b 1 6 ) に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、( b 1 7 ) に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。( b 1 7 ) に示すように、夢夢ジャンプの画面において夢夢ちゃんのセリフ「とりゃ～！」が出力される。また、( b 1 7 ) の夢夢ジャンプの状態において、B G M が O F F になるとともに、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんが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 0 4 】

その後、図 6 7 ( b 1 8 ) に示すように、夢夢ちゃんが拡大されて表示される当否決定の場面における画面が表示される。また、( b 1 8 ) の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ 9 は、当否決定の場面对應するように、白色の点灯を維持する。当否決定前

50



の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(b 1 8)の状態から、S P前半リーチAでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(c 1)の演出へ移行する。(b 1 8)の状態から、S P前半リーチAでのハズレとなることが決定されていた場合には、(d 1)の演出へ移行する。(b 1 8)の状態から、後半のS Pリーチへ発展することが決定されていた場合には、(h 1)の演出へ移行する。

#### 【0405】

〔当リエピローグパート(S P前半リーチA)における演出態様〕

図68～図69を参照しながら、当リエピローグパート(S P前半リーチA)における演出態様について説明する。当リエピローグパート(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。

10

#### 【0406】

図68(c 1)に示すように、S P前半リーチAの当リエピローグパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、(c 1)の爆チュー捕まえるの状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえる映像に合わせ、物理音としての夢夢ちゃんが捕まえる音「バシッ!」が出力される。また、(c 1)の爆チュー捕まえるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえることに対応して(b 1 8)の点灯態様を示す(t b 1 8)の白色よりも明るめの白色で点滅する。

#### 【0407】

その後、図68(c 2)に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをしている画像が表示される。(c 2)に示すように、爆チューを捕まえるの状態では、夢夢ちゃんのセリフ「楽勝よ!」に対応する字幕表示「楽勝よ!」が表示される。また、(c 2)の状態において、遊技効果ランプ9は、大当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、(c 2)の状態において、当り用のB G Mが出力される。その後、(c 3)に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをしている画像が劇画風の静止画で表示される。(c 3)の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。

20

#### 【0408】

その後、図69(c 4)に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「2 2 2」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(c 4)に示すように、図柄出しでは「2 2 2」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(c 4)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、明るめの白色で点滅する。その後、(c 5)に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が(c 4)の状態よりも縮小されて表示される。(c 5)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(c 6)に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が(c 5)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(c 6)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

30

#### 【0409】

〔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70～図71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たり遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

40

#### 【0410】

図70(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

50

ったことに対応して ( b 1 8 ) の点灯態様を示す ( t b 1 8 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【 0 4 1 1 】

その後、図 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。

10

【 0 4 1 2 】

[ 煽りパート ( S P 前半リーチ B ) における演出態様 ]

図 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たり、夢夢ちゃんがボインゴに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【 0 4 1 3 】

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。

20

【 0 4 1 4 】

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 B G M が出力される。その後、( e 5 ) に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「負けないからね」に対応する字幕表示「負けないからね」が表示される。( e 5 ) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

30

40

【 0 4 1 5 】

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

【 0 4 1 6 】

その後、図 7 4 ( e 7 ) に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんがバックを打つ画像が表示される。また、( e 7 ) に示すように、夢夢ちゃんのターンである画面において、夢夢ちゃんのセリフ「や～」が出力される。また、( e 7 ) の夢夢ターンの状態にお

50

いて、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、( e 8 ) に示すように、夢夢ちゃんが打った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 ) のボインゴ防ぐの状態において、遊技効果ランプ 9 は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

#### 【 0 4 1 7 】

その後、図 7 5 ( e 1 0 ) 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 1 0 ) 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 1 0 ) の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。その後、( e 1 1 ) に示すように、敵キャラクタであるボインゴがパックを打つ画像が表示される。また、( e 1 1 ) に示すように、ボインゴのターンである画面において、ボインゴのセリフ「よいしょ～」が出力される。また、( e 1 1 ) のボインゴターンの状態において、遊技効果ランプ 9 は、ボインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。その後、( e 1 2 ) に示すように、ボインゴが打ったパックが拡大表示される。また、( e 1 2 ) 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。

#### 【 0 4 1 8 】

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

#### 【 0 4 1 9 】

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

#### 【 0 4 2 0 】

[ 当りエピローグパート ( S P 前半リーチ B ) における演出態様 ]

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

10

20

30

40

50

とが報知されるパートである。

【 0 4 2 1 】

図 7 8 ( f 1 ) に示すように、S P 前半リーチ B の当りエピローグパートでは、夢夢ちゃんがパックを打ち返す画像が表示される。また、( f 1 ) の夢夢ちゃんがパックを打ち返すことで攻撃する夢夢攻撃の状態では、夢夢ちゃんのセリフ「行け～！」に対応する字幕表示「行け～！」が表示される。また、( f 1 ) の夢夢攻撃の状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんが攻撃することに対応して ( e 1 7 ) の点灯態様を示す ( t e 1 7 ) の白色よりも明るめの白色で点滅する。

【 0 4 2 2 】

その後、図 7 8 ( f 2 ) に示すように、夢夢ちゃんの攻撃を受けたボインゴが吹っ飛ぶ画像が表示される。( f 2 ) に示すように、ボインゴが攻撃受けるの状態では、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 B G M が出力される。その後 ( f 3 ) に示すように、夢夢ちゃんがガッツポーズし、ボインゴが倒れている夢夢勝利の画像が表示される。( f 3 ) に示すように、夢夢勝利の状態では、夢夢ちゃんのセリフ「楽勝よ！」に対応する字幕表示「楽勝よ！」が表示される。また、( f 3 ) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 ( なめらか ) となる。

【 0 4 2 3 】

その後、( f 4 ) に示すように、夢夢勝利の画像が劇画風の静止画で表示される。( f 4 ) の静止画の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 ( なめらか ) となる。その後、図 7 9 ( f 5 ) に示すように、大当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 8 0 ( f 7 ) に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が ( f 6 ) の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。( f 7 ) の 2 図柄 ( 通常サイズ ) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 ( なめらか ) の点灯態様を維持する。

【 0 4 2 4 】

[ ハズレエピローグパート ( S P 前半リーチ B ) における演出態様 ]

図 8 1 ~ 図 8 2 を参照しながら、ハズレエピローグパート ( S P 前半リーチ B ) における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート ( S P 前半リーチ B ) は、夢夢ちゃんがボインゴに敗北したストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【 0 4 2 5 】

図 8 1 ( g 1 ) に示すように、S P 前半リーチ B のハズレエピローグパートでは、ボインゴの攻撃を受けた夢夢ちゃんが吹っ飛ぶ画像が表示される。( g 1 ) に示すように、夢夢飛ばされるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんが飛ばされたことに対応して ( e 1 7 ) の点灯態様を示す ( t e 1 7 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後 ( g 2 ) に示すように、( g 1 ) の状態よりも夢夢ちゃんが遠くに吹っ飛ぶ画像が表示される。( g 2 ) に示すように、夢夢飛ばされるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんが飛ばされたことに対応して ( e 1 7 ) の点灯態様を示す ( t e 1 7 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【 0 4 2 6 】

その後、図 8 1 ( g 3 ) に示すように、ボインゴに敗北した夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、ボインゴが笑っている画像が表示される。( g 3 ) に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ 9 は、( g 1 ) , ( g 2 ) の点灯態様を示す ( t g 1 ) , ( t g 2 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図 8 2 ( g 4 ) に示すように、画面が

10

20

30

40

50

暗転される。(g 4)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図82(g 5)に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(g 5)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a 1)の点灯態様を示す(t a 1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。  
【0427】

[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。

【0428】

図83(h 1)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。(h 1)に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクタや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、(h 1)の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。

【0429】

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

【0430】

[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爆チューを捕まえることができれば大当たり、夢夢ちゃんとジャムちゃんと爆チューを捕まえることができればハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【0431】

図84(i 1)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。(i 1)のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯している。その後、(i 2)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんおよびジャムちゃん(左端のキャラクタ)と敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。(i 2)の対峙の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが表示されている左側が2人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、遊技効果ランプ9は、爆チューが表示されている右側が爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、(i 2)のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、SP後半リーチAに対応するBGMが出力される。その後、(i 3)に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「逃がさないわ！」に対応する字幕表示「逃がさないわ！」が表示される。(i 3)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊

10

20

30

40

50

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 2 】

その後、図 8 5 ( i 4 ) に示すように、キャラクタが対峙している画面においてジャムちゃんのセリフ「私も手伝うわ！」に対応する字幕表示「私も手伝うわ！」が表示される。( i 4 ) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんがセリフを発していることに对应して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、( i 5 ) に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「また逃げてやるぞ！」に対応する字幕表示「また逃げてやるぞ！」が表示される。( i 5 ) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの 2 人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューがセリフを発していることに对应して赤色で点滅する。

10

【 0 4 3 3 】

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

20

【 0 4 3 4 】

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

【 0 4 3 5 】

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

40

【 0 4 3 6 】

その後、図 8 8 ( i 1 3 ) に示すように、画面左側のジャムちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。( i 1 3 ) に示すように、ジャムちゃんの映像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

50

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

【 0 4 3 7 】

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

10

【 0 4 3 8 】

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

20

【 0 4 3 9 】

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

30

【 0 4 4 0 】

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

40

50

## 【 0 4 4 1 】

その後、図 9 1 ( i 2 4 ) に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。( i 2 4 ) に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョーン」が出力される。また、( i 2 4 ) の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で 2 回点滅する。その後、図 9 2 ( i 2 5 ) に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、( i 2 5 ) の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんのセリフ「捕まえられないよー」に対応する字幕表示「捕まえられないよー」が表示される。また、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての夢夢ちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、( i 2 5 ) の爆チュー捕まえられずの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

10

## 【 0 4 4 2 】

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

20

## 【 0 4 4 3 】

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

30

## 【 0 4 4 4 】

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

40

## 【 0 4 4 5 】

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

## 【 0 4 4 6 】

その後、図 9 4 ( i 3 3 ) に示すように、夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される

50



。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。

10

## 【 0 4 4 7 】

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

20

## 【 0 4 4 8 】

その後、図 9 6 ( i 3 9 ) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんと 2 人がジャンプしている画像が静止画 4 として表示される当否決定前の場面となる。( i 3 9 ) の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ 9 は、当否決定前の場面对應するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。( i 3 9 ) の状態から、S P 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、S P 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 9 】

30

[ 当りエピローグパート ( S P 後半リーチ A ) における演出態様 ]

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

## 【 0 4 5 0 】

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

40

## 【 0 4 5 1 】

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

50

爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをし、爆チューの上にジャムちゃんに乗っている画像が劇画風の静止画で表示される。(j 3)の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。

【0452】

その後、図98(j 4)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(j 4)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(j 4)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(j 5)に示すように、図柄組合せ「222」が(j 4)の状態よりも縮小されて表示される。(j 5)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(j 6)に示すように、図柄組合せ「222」が(j 5)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(j 6)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

10

【0453】

[ハズレエピソードパート(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、ハズレエピソードパート(SP後半リーチA)における演出態様について説明する。ハズレエピソードパート(SP後半リーチA)は、夢夢ちゃんとジャムちゃんと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。

【0454】

20

図99(k 1)に示すように、SP後半リーチAのハズレエピソードパートでは、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(k 1)の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、(k 1)の爆チュー捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して(i 39)の点灯態様を示す(t i 39)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【0455】

その後、図99(k 2)に示すように、爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、(k 2)に示すように、爆チューアップの画面において、爆チューのセリフ「うっしっしっ！」に対応する字幕表示「うっしっしっ！」が表示される。(k 2)の爆チューアップの状態において、遊技効果ランプ9は、(k 1)の点灯態様を示す(t k 1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(k 3)に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんとジャムちゃんが膝をついて残念がる画像が表示される。(k 3)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(k 1)の点灯態様を示す(t k 1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図100(k 4)に示すように、画面が暗転される。(k 4)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、(k 5)に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(k 5)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a 1)の点灯態様を示す(t a 1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。(k 5)の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、(v 1)の演出へ移行する。

30

40

【0456】

[煽りパート(SP後半リーチB)における演出態様]

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

50

## 【 0 4 5 7 】

図 1 0 1 ( n 1 ) に示すように、S P 後半リーチ B が実行される煽りパートでは、「激震口ボバトル」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たり期待度が星の数で示される。なお、この大当たり期待度を示す表示は、他の 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 B G M が出力される。

10

## 【 0 4 5 8 】

その後、図 1 0 1 ( 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 1 0 2 ( 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。

20

## 【 0 4 5 9 】

その後、図 1 0 2 ( 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 1 0 3 ( 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「はぁはぁ」に対応する字幕表示「はぁはぁ」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、右側の遊技効果ランプ 9 は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。

30

## 【 0 4 6 0 】

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

40

## 【 0 4 6 1 】

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

50

のキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(n 1 2)に示すように、敵キャラクタであるカニがビームを撃つカニ攻撃の画像が表示される。また、(n 1 2)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの攻撃に対応して白色で2回点滅する。

【0 4 6 2】

その後、図105(n 1 3)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんがカニのビームから逃げる画像が表示される。(n 1 3)に示すように、2人が逃げている画面において、味方2人のセリフ「きゃー！」に対応する字幕表示「きゃー！」が表示される。(n 1 3)の2人逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、2人が走って逃げる動作に対応して白色で3回点滅する。その後、(n 1 4)に示すように、ビームがジャムちゃんとナナちゃんに近づいた画像が表示される。(n 1 4)のビームの状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(n 1 5)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの2人がカニのビームをくらいダメージを受ける画像が表示される。また、(n 1 5)の2人がダメージ受けるの状態において、遊技効果ランプ9は、2人がダメージを受けたことに対応して白色で3回点滅する。

10

【0 4 6 3】

その後、図106(n 1 6)に示すように、ダメージを受けたジャムちゃんとナナちゃんが立ち上がる画像が表示される。(n 1 6)に示すように、2人が立ち上がる画面において、味方2人のセリフ「これからよ！」に対応する字幕表示「これからよ！」が表示される。(n 1 6)の2人立ち上がるの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。その後、(n 1 7)に示すように、ナナちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(n 1 7)のナナアップの状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。その後、(n 1 8)に示すように、ナナちゃんが祈りを捧げる画面が表示される。ナナちゃんの祈りを捧げる動作は敵を混乱させる演出として実行される。また、(n 1 8)のナナ祈りの状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんの祈りを捧げる動作に対応してピンク色で点滅する。

20

【0 4 6 4】

その後、図107(n 1 9)に示すように、ナナちゃんの祈りの演出によりカニが混乱する画像が表示される。また、(n 1 9)のカニ混乱の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの混乱動作に対応して白色で3回点滅する。その後、(n 2 0)に示すように、混乱から回復したカニが怒る画像が表示される。(n 2 0)のカニ怒るの状態において、遊技効果ランプ9は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(n 2 1)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。

30

【0 4 6 5】

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

40

【0 4 6 6】

その後、図109(n 2 5)に示すように、天から手が出てくる演出が実行される。(n 2 5)に示すように、天から手が出る状態において、遊技効果ランプ9は、白色で2回

50

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。

10

#### 【0467】

[ 当りエピローグパート (SP後半リーチB) における演出態様 ]

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

#### 【0468】

図110 (o 1) に示すように、SP後半リーチBの当りエピローグパートでは、天から伸びた手がカニを捕まえる画像が表示される。また、(o 1) に示すように、カニを捕まえた画面においてカニのセリフ「やられた～」に対応する字幕表示「やられた～」が表示される。また、(o 1) のカニ捕まえるの状態において、遊技効果ランプ9は、カニを捕まえることに対応して(n 2 7)の点灯態様を示す(t n 2 7)の白色よりも明るめの白色で点滅する。その後、(o 2) に示すように、捕まえられたカニが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。

20

#### 【0469】

その後、図110 (o 3) に示すように、カニが看板となった店の前にジャムちゃんとナナちゃんとが表示される画面となる。また、(o 3) に示すように、カニが看板となった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店の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。その後、図111 (o 4) に示すように、カニが看板となった店の前でジャムちゃんとナナちゃんとが表示される画面が継続される。また、(o 4) に示すように、カニが看板となった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。

30

#### 【0470】

その後、図111 (o 6) に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(o 6) 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。(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112 (o 7) に示すように、図柄組合せ「222」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「222」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。

40

#### 【0471】

50

## 〔ハズレエピソードパート（SP後半リーチB）における演出態様〕

図113～図114を参照しながら、ハズレエピソードパート（SP後半リーチB）における演出態様について説明する。ハズレエピソードパート（SP後半リーチB）は、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに敗北したストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

## 【0472】

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

## 【0473】

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

## 【0474】

## 〔煽りパート（SP最終リーチ）における演出態様〕

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

## 【0475】

図115（r1）に示すように、SP最終リーチが実行される煽りパートでは、「6人で爆チューを捕まえろ！」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。

## 【0476】

その後、図115（r3）に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「また逃げてやるぞ」が出力される。（r3）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、6人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0477】

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

20

#### 【0478】

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

30

#### 【0479】

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

40

#### 【0480】

その後、図120(r16)に示すように、ナナちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、ナナちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が

50

表示される。( r 1 6 ) のナナ追っかけの状態において、遊技効果ランプ 9 は、ナナちゃんがセリフを発していることに対応してピンク色で点滅する。その後、( r 1 7 ) に示すように、メイド B とナナちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、味方 2 人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」が表示される。( r 1 7 ) のメイド B & ナナ追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、メイド B のキャラクタがセリフを発していることに対応してハワイアンブルー色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、ナナちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応してピンク色で点滅する。

【 0 4 8 1 】

その後、図 1 2 0 ( r 1 8 ) に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「うぉー！」に対応する字幕表示「うぉー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( r 1 8 ) 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 1 2 1 ( r 1 9 ) に示すように、街の背景が画面上に表示される。( r 1 9 ) の街背景の状態において、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点灯する。

【 0 4 8 2 】

その後、図 1 2 1 ( r 2 0 ) 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。( r 2 0 ) 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、( r 2 1 ) 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。( r 2 1 ) 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。

【 0 4 8 3 】

その後、図 1 2 2 ( r 2 2 ) に示すように、街の背景が画面上に表示される。( r 2 2 ) 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、( r 2 3 ) に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「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、( r 2 3 ) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。

【 0 4 8 4 】

その後、図 1 2 2 ( r 2 4 ) に示すように、A D のキャラクタがアップとなった場面では、A D に対応したオレンジ色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、図 1 2 3 ( r 2 5 ) に示すように、A D がジャンプする動作を実行する場面では、オレンジ色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このとき A D のセリフ音として「あいー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 2 6 ) に示すように、メイド A のキャラクタがアップとなった場面では、メイド A に対応した青色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 2 7 ) に示すように、メイド A がジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときメイド A のセリフ音として「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。

【 0 4 8 5 】

その後、図 1 2 4 ( r 2 8 ) に示すように、メイド B のキャラクタがアップとなった場面では、メイド B に対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 2 9 ) に示すように、メイド B がジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときメイド B のセリフ音としてメイド A と同じセリフ「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 3 0 ) に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピン

10

20

30

40

50



く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。

【0486】

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。

10

【0487】

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

20

【0488】

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

【0489】

30

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

40

【0490】

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

50

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 9 1 】

その後、図 1 3 0 ( r 4 7 ) に示すように、( r 4 5 ) のときよりも拡大された味方 6 人が表示されるとき、味方 6 人のセリフ「追い詰めたぞ！」に対応する字幕表示「追い詰めたぞ！」が表示される。また、( r 4 7 ) の味方 6 人表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、味方 6 人がセリフを発していることに対応して白色で 3 回点滅する。その後、( r 4 8 ) に示すように、爆チューの表示と 6 人の表示とが交互に入れ替り表示される。( r 4 8 ) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、赤色で点灯する。

【 0 4 9 2 】

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対応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対応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 9 3 】

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 9 4 】

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 5 】

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。

【 0 4 9 6 】

[ 当りエピローグパート ( S P 最終リーチ ) における演出態様 ]

図 1 3 3 ~ 図 1 3 6 を参照しながら、当りエピローグパート ( S P 最終リーチ ) における演出態様について説明する。当りエピローグパート ( S P 最終リーチ ) は、6 人が爆チ

10

20

30

40

50

ューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

【 0 4 9 7 】

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 8 】

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

【 0 4 9 9 】

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。

【 0 5 0 0 】

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。( 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 5 0 1 】

[ ハズレエピソードパート ( S P 最終リーチ ) における演出態様 ]

図 1 3 7 ~ 図 1 3 8 を参照しながら、ハズレエピソードパート ( S P 最終リーチ ) における演出態様について説明する。ハズレエピソードパート ( S P 最終リーチ ) は、6 人が爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【 0 5 0 2 】

図 1 3 7 ( u 1 ) に示すように、S P 最終リーチのハズレエピソードパートでは、爆チューが逃げていく画像が表示される。また、( u 1 ) の爆チュー逃げるの状態において、

10

20

30

40

50

遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して（r54）の点灯態様を示す（tr54）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（u2）に示すように、爆チューが遠くに逃げて爆チューを捕まえられなかった6人が残念がる画像が表示される。また、（u2）に示すように、残念の画面において、爆チューのセリフ「残念でした～」に対応する字幕表示「残念でした～」が表示される。（u2）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、（u1）の点灯態様を示す（tu1）の白色よりも暗めの白色で点灯する。

#### 【0503】

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

#### 【0504】

〔救済当りパートにおける演出態様〕

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

#### 【0505】

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

#### 【0506】

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

#### 【0507】

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

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

#### 【0508】

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

10

20

30

40

50

の後、(A 3)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。(A 3)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅で点灯する。

【0509】

その後、図142(A 4)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。(A 4)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(A 5)に示すように、図柄組合せ「2 2 2」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。(A 5)の2図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、(A 6)に示すように、背景が切り替わり再抽選演出がスタートする。(A 6)の状態では、図柄組合せ「2 2 2」が上下に揺れる揺れ期間となる。(A 6)においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。(A 6)の2図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。

10

【0510】

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

20

【0511】

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

30

【0512】

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

40

【0513】

その後、2図柄から始まった高速変動が1周期して再度2図柄がくっきりと表示される図148(A 24)において、2図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、図149(A 25)に示すように、高速変動中に2図柄が薄く表示されているときにボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。それ以降、図149(A 26)~図156(A 46)にかけて3図柄, 4図柄, 5図柄, 6図柄, 7図柄, 1図柄, 2図柄, 3図柄, 4図柄, 5図柄, 6図柄といったように、図柄が高速変動しながら入れ替わるようにして、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。また、タイムゲ

50

ージが時間とともに徐々に減少する。図 1 4 8 ( A 2 4 ) ~ 図 1 5 6 ( 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 3 1 B 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 3 1 B 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。

【 0 5 1 4 】

[ 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 1 5 7 ~ 図 1 6 0 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 1 5 7 ~ 図 1 6 0 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。

10

【 0 5 1 5 】

図 1 5 7 ( B 1 ) に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「 3 3 3 」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「 3 3 3 」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「 3 3 3 」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「 3 3 3 」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。

【 0 5 1 6 】

20

その後、図 1 5 8 ( B 4 ) に示すように、図柄組合せ「 3 3 3 」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「 3 3 3 」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「 3 3 3 」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 1 5 9 ( 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。

30

【 0 5 1 7 】

その後、図 1 5 9 ( B 8 ) に示すように、「 3 3 3 」の飾り図柄が確定停止する。また、( B 8 ) の図柄確定期間では、小図柄も「 3 3 3 」で確定停止する。( B 8 ) の図柄確定期間において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色で点滅する。その後、( B 9 ) に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。( B 9 ) の図柄確定期間では、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色の点滅の点滅の点灯態様を維持する。その後、図 1 6 0 ( D 1 ) のファンファーレ期間において、( B 9 ) の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ 9 の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、( D 2 ) に示すように、遊技効果ランプ 9 の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「 F E V E R 」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ 9 の態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。

40

【 0 5 1 8 】

[ 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 1 6 1 ~ 図 1 6 4 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 1 6 1 ~ 図 1 6 4 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。

【 0 5 1 9 】

図 1 6 1 ( C 1 ) に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「 2 2 2 」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。( C 1 ) に示すように、2 図柄拡大

50

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。

【０５２０】

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

【０５２１】

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

【０５２２】

<パチンコ遊技機１の演出態様における特徴部分の説明>

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

【０５２３】

（開始５）

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

【０５２４】

（開始６）

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

てもよい。また、シャッターは、画面の上端から画面の下端に向かって閉まっていく態様であってもよい。

【0525】

(開始7)

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

【0526】

(開始8)

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

【0527】

(開始10)

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

【0528】

(開始12)

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

【0529】

(開始13)

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

【0530】

(開始15)

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

【0531】

(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、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

10

20

30

40

50



ンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。

【 0 5 3 2 】

( 煽り 2 )

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

【 0 5 3 3 】

( 煽り 3 )

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

【 0 5 3 4 】

( 煽り 4 )

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

【 0 5 3 5 】

( 煽り 5 )

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

【 0 5 3 6 】

( 煽り 6 )

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

【 0 5 3 7 】

( 煽り 1 1 )

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

【 0 5 3 8 】

( 煽りカットイン 2 )

10

20

30

40

50

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

【0539】

(煽りカットイン3)

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

10

【0540】

(当否1)

また、前述の図132(r54)に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピソードパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後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。

【0541】

20

(当否2)

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

【0542】

(当否3)

30

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

【0543】

(当否4)

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

40

【0544】

(当否5)

また、促進表示の表示中に進行する演出は、促進表示が表示される前に実行されていた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

50

、導入画像の表示中とで演出の進行速度に違いを持たせることができる。

【0545】

(当否6)

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

【0546】

(当否7)

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

10

【0547】

(当否14)

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

20

【0548】

(当否16)

また、前述の図131(r49)～図132(r54)にかけては、スティックコントローラ31A(トリガ)に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当りなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。

30

【0549】

(当否18)

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

40

【0550】

(エピソード1)

前述した当りエピソードパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。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。

【0551】

50

## (エピソード 4)

前述した図 1 0 4 ( n 1 0 ) に示すように、煽りパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付さない。それに対し、図 1 1 0 ( o 1 ) に示すように、当りエピ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。

## 【 0 5 5 2 】

## (エピソード 6)

前述した図 1 3 4 ( s 5 ) ~ ( s 6 ) 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。

## 【 0 5 5 3 】

## (エピソード 1 5)

前述した図 1 3 4 ( s 6 ) ~ 図 1 3 5 ( s 8 ) に示すように、当りエピ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。

## 【 0 5 5 4 】

## (エピソード 1 7)

前述した図 1 3 6 ( s 1 0 ) に示すように、図柄出しの演出が完了し、遊技者が飾り図柄を認識可能なタイミングにおいて、飾り図柄と背景として表示されるキャラクタなどの画像は静止画となっている。これによれば、飾り図柄の背景が動画となっていることで飾り図柄が見え難くなることを防止できる。

## 【 0 5 5 5 】

## (エピソード 1 8)

前述した図 1 3 5 ( s 7 ) 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。

## 【 0 5 5 6 】

## (エピソード 1 9)

前述した図 1 3 5 ( s 7 ) に示すように、当りエピソードパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付さることで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピソードパートとすることができる。

## 【 0 5 5 7 】

## (エピソード 2 1)

前述した図 1 3 4 ( s 6 ) に示す図柄出しの前の字幕表示は、表示を徐々に消去するフェード効果を付さないようにすることが望ましい。ここで、その他のタイミングで表示される字幕表示に対しては、表示を徐々に消すフェード効果を付してもよい。これによれば、最終の字幕表示以外は、フェード効果を付すことで効果的な切り替えとすることができるとともに、最終の字幕表示を瞬時に消去することで最終の字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピソードパートにおける演出を好適に見せるこ

10

20

30

40

50

とができる。

【 0 5 5 8 】

( エピローグ 2 2 )

前述した図 1 3 6 ( s 1 0 ) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図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。

【 0 5 5 9 】

( エピローグ 2 3 )

前述した図 1 3 6 ( s 1 0 ) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。ここで、飾り図柄の図柄出しが終了するタイミングで飾り図柄と小図柄との動きを同期させるようにしてもよい。具体的には、飾り図柄の図柄出しが終了し上下に図柄が揺れている図柄揺れ期間において、小図柄も飾り図柄と同じ動きで上下に揺れるようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄との動きを合わせることで、当りエピローグパートにおける演出の流れを好適に見せることができる。

【 0 5 6 0 】

( エピローグ 2 4 )

前述した図 1 5 7 ( B 1 ) ~ 図 1 5 8 ( B 5 ) に示すように、再抽選パートにおける図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができる。

【 0 5 6 1 】

( エピローグ 2 5 )

前述した図 1 3 6 ( s 1 0 ) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が一旦図柄が揃っている状態で表示されるようにしてもよい。そして、再抽選パートに移行することに連動して、飾り図柄と小図柄との両方が再度変動するようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄とを同期して好適な表示とすることができる。

【 0 5 6 2 】

( 再抽選演出 3 )

前述した図 1 4 2 ( A 5 ) に示すように、当りエピローグパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から ( A 6 ) に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ 9 は、なめらかレインボ一点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

【 0 5 6 3 】

( 再抽選演出 6 )

前述した図 1 4 4 ( A 1 0 ) ~ 図 1 5 6 ( A 4 6 ) , 図 1 5 7 ( B 1 ) ~ 図 1 5 8 ( B 5 ) に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、拡大し始めから最終的に報知される図柄となっているため、遊技者に最終的な報知図柄が何であるかを分かり易く示すことができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 6 4 】

(再抽選演出 1 6 )

前述した図 1 4 1 ( A 1 ) ~ 図 1 4 2 ( A 5 ) 部分における図柄出しと、図 1 6 1 ( C 1 ) ~ 図 1 6 2 ( C 5 ) 部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「 2 」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。

## 【 0 5 6 5 】

(再抽選演出 1 7 )

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。

## 【 0 5 6 6 】

(再抽選演出 1 8 )

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

## 【 0 5 6 7 】

&lt; 演出態様に関する詳細説明 &gt;

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 1 6 5 ~ 図 1 9 1 を参照しながら、詳細に説明する。

## 【 0 5 6 8 】

[ 煽り 1 2 , 1 3 , 1 5 について ]

図 1 6 5 では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

## 【 0 5 6 9 】

( ( b 1 1 ) ~ ( b 1 3 ) 部分の詳細説明図 )

図 1 6 5 は、前述した S P 前半リーチ A の ( b 1 1 ) ~ ( b 1 3 ) 部分の詳細説明図である。図 1 6 5 ( 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、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。このキャラクタ配置に合わせ枠左ランプは夢夢ちゃんに対応した緑点灯となり、枠右ランプは爆チューに対応した赤点灯となる。また、( 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 7 0 】

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。

## 【 0 5 7 1 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 5 7 2 】

図 1 6 5 ( b 1 3 ) では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。また、( b 1 3 ) の状態では、セリフ音として爆チューのセリフ「捕まるもんか！」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( b 1 3 ) に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に夢夢ちゃん、後方に爆チューという関係である。遊技者から見た位置関係は、夢夢ちゃんが近くに居て、爆チューが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「捕まるもんか！」の爆チューのセリフ音 > 夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」 > 爆チューの足音「タタタッ」という関係である。このように、遠い爆チューのセリフ音の方が、近い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

10

【 0 5 7 3 】

( 煽り 1 2 )

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

20

【 0 5 7 4 】

( 煽り 1 3 )

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

30

【 0 5 7 5 】

( 煽り 1 5 )

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

40

【 0 5 7 6 】

[ 煽り 1 4 , 1 6 について ]

図 1 6 6 , 図 1 6 7 では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 5 7 7 】

( 音量レベルの説明 )

図 1 6 6 は、音量レベルを説明するための図である。図 1 6 6 ( A ) に示すように、パチンコ遊技機 1 から出力される音のうち、セリフ音、物理音 ( 足音 ) 、 S P リーチの B G M における音量レベルの関係について説明する。出力される音量のレベルは、セリフ音 > 物理音 ( 足音 ) > S P リーチの B G M という関係になる。また、これら 3 つの音が重なる

50

場合には、字幕ありのセリフ音の場合と、字幕なしのセリフ音の場合とで音の出力の仕方が異なっている。

【 0 5 7 8 】

図 1 6 6 ( B ) に示すように、字幕ありのセリフ音の場合には、セリフ音 ( 字幕あり ) と物理音および S P リーチの B G M が重なるタイミングで出力される際に、S P リーチの B G M の音量レベルを小さくして出力するように制御される。それに対し、図 1 6 6 ( C ) に示すように、字幕なしのセリフ音の場合には、セリフ音 ( 字幕なし ) と物理音および S P リーチの B G M が重なるタイミングで出力される際に、セリフ音 > 物理音 ( 足音 ) > S P リーチの B G M という関係を保ったままいずれの音量レベルも変更することなく出力するように制御される。

10

【 0 5 7 9 】

( 煽り 1 4 )

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 1 6 6 ( B ) に示すように、セリフ音の出力期間に合わせ S P リーチの B G M を小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【 0 5 8 0 】

( 煽り 1 6 )

また、図 1 6 6 ( B ) , ( C ) に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、S P リーチの B G M の音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べ S P リーチの内容に関連している。よって、S P リーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

20

【 0 5 8 1 】

( 音量レベルの説明 )

図 1 6 7 は、音量レベルを説明するための図である。図 1 6 7 により図 1 6 6 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 1 6 7 と図 1 6 6 とでは、出力される音量のレベルの関係は、セリフ音 > 物理音 ( 足音 ) > S P リーチの B G M となり同じである。しかしながら、図 1 6 7 ( B ) に示すように、キャラクタの物理音とセリフ音が重なって出力される場合には、セリフ音を物理音よりも大きくする調整をする。

30

【 0 5 8 2 】

( 煽り 1 6 )

図 1 6 7 ( B ) , ( C ) に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方のみ音量を大きくする調整がされる。これにより、S P リーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

【 0 5 8 3 】

[ 煽り 7 , 8 について ]

図 1 6 8 ~ 1 7 0 では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

40

【 0 5 8 4 】

( ( r 2 4 ) ~ ( r 2 7 ) 部分の詳細説明図 )

図 1 6 8 は、前述した最終リーチの ( r 2 4 ) ~ ( r 2 7 ) 部分の詳細説明図である。( r 2 4 ) に示すように、A D のキャラクタがアップとなった場面では、A D に対応したオレンジ色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 2 5 ) に示すように、A D がジャンプする動作を実行する場面では、オレンジで遊技効果ランプ 9 が点滅する。このとき A D のセリフ音として「あいー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 2 5 ' ) に示すように、A D が画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅

50



する。

#### 【 0 5 8 5 】

その後、( r 2 6 ) に示すように、メイド A のキャラクタがアップとなった場面では、メイド A に対応した青色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 2 7 ) に示すように、メイド A がジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときメイド A のセリフ音として「とお！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 2 7 ' ) に示すように、メイド A が画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

#### 【 0 5 8 6 】

( ( r 2 8 ) ~ ( r 3 1 ) 部分の詳細説明図 )

10

図 1 6 9 は、前述した最終リーチの ( r 2 8 ) ~ ( r 3 1 ) 部分の詳細説明図である。( r 2 8 ) に示すように、メイド B のキャラクタがアップとなった場面では、メイド B に対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 2 9 ) に示すように、メイド B がジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときメイド B のセリフ音としてメイド A と同じセリフ「とお！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 2 9 ' ) に示すように、メイド B が画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

#### 【 0 5 8 7 】

その後、( r 3 0 ) に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 3 1 ) に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 3 1 ' ) に示すように、ナナちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

20

#### 【 0 5 8 8 】

( ( r 3 2 ) ~ ( r 3 5 ) 部分の詳細説明図 )

図 1 7 0 は、前述した最終リーチの ( r 3 2 ) ~ ( r 3 5 ) 部分の詳細説明図である。( r 3 2 ) に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 3 2 ) に示すように、ジャムちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、紫色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときジャムちゃんのセリフ音として「とりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 3 2 ' ) に示すように、ジャムちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

30

#### 【 0 5 8 9 】

その後、( r 3 4 ) に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、夢夢ちゃんに対応した緑色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 3 5 ) に示すように、夢夢ちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、緑色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このとき夢夢ちゃんのセリフ音として「おりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 3 5 ' ) に示すように、夢夢ちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

40

#### 【 0 5 9 0 】

ここで、r 2 5 , r 2 7 , r 2 9 , r 3 1 , r 3 3 , r 3 5 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。

#### 【 0 5 9 1 】

( 煽り 7 )

図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する(たとえば、r 2 5 , r 2 7 , r 2 9 , r 3 1 , r 3

50

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。

#### 【0592】

(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、r 2 4, r 2 6, r 2 8, r 3 0, r 3 2, r 3 4)では、その前のシーンにおいて該当するキャラクタに対応する色以外の色で遊技効果ランプ9を点灯させる制御が行われる。具体的には、(r 2 4)の場面の前では、(r 2 2)の黄色や(r 2 3)の赤色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後に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、(r 2 6)の場面の前では、(r 2 5)のオレンジ色や(r 2 5')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にメイドAのキャラクタに対応した青色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r 2 8)の場面の前では、(r 2 7)の青色や(r 2 7')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にメイドBのキャラクタに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r 3 0)の場面の前では、(r 2 9)のハワイアンブルー色や(r 2 9')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にナナちゃんのキャラクタに対応したピンク色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r 3 2)の場面の前では、(r 3 1)のピンク色や(r 3 1')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にジャムちゃんのキャラクタに対応した紫色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r 3 4)の場面の前では、(r 3 3)の紫色や(r 3 3')の白色で遊技効果ランプ9が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクタに対応した緑色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクタが登場する前に該当するキャラクタに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクタに対応する色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクタが変化すること、変化したキャラクタがいずれのキャラクタであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

#### 【0593】

[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。

#### 【0594】

((b 1 8)～(i 1)における役物動作の詳細説明図)

図171は、(b 1 8)～(i 1)における役物動作の詳細説明図である。(b 1 8)に示す当否決定前の場面では、遊技効果ランプ9が白色の点灯態様を維持する。その後、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。(h 1)に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクタや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、(h 1)の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。

#### 【0595】

その後、(h 2)の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。(h 2)の状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。また、効果音として役物の落下に対応する役物対応音が出力される。その後、(h 3)の状態では、(h 2)の状態での落下位置で役物の位置が維持される。(h 3)の状態では、遊技効果ランプ9が赤色

10

20

30

40

50

で点滅する。

【0596】

その後、(h4)に示すように、役物が上昇(役物が進出位置から退避位置へ移動する)を開始する。(h4)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。(h3)状態から(h4)の退避中の状態となるとときに、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。

【0597】

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

【0598】

その後、(h9)の状態では、役物がさらに上昇する。(h9)の状態では、(h8)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(h9)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。その後、(h10)の状態では、役物がさらに上昇する。(h10)の状態では、(h9)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(h10)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。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。

【0599】

(開始1)

図171および図172に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP後半リーチAに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル(後述する図202に示す子テーブルWD8)からSP後半リーチAの輝度データテーブル(後述する図204および図205に示す子テーブルWD9)へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でSP後半対応音(たとえば、SP後半のBGM)が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがSP後半に対応するものに切り替えられるため、SP後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

【0600】

(開始2)

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

10

20

30

40

50

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

10

【0601】

(開始3)

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

【0602】

20

(開始4)

なお、エフェクト画像から後半に発展する際の演出の画像に切り替わる際に役物に関連する画像を表示するようにしてもよい。具体的には、図172(h7)~(h10)に対応する場面において、役物が上昇する際に「POWERFULII」の文字や、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしてもよい。これによれば、演出が切り替わる際に連動性を持たせることで、役物を交えた好適な演出の切替えを見せることができる。

【0603】

[エピローグ7, 8, 10~14, 20について]

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

30

【0604】

((r54)~(s4)における役物動作の詳細説明図)

図173は、(r54)~(s4)における役物動作の詳細説明図である。(r54)の当否決定前の場面では、操作促進に対応する音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。

40

【0605】

(s1)に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。このエフェクト画像は、SPリーチ後半へと発展する際の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

50

）の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。

【 0 6 0 6 】

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

【 0 6 0 7 】

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

【 0 6 0 8 】

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

【 0 6 0 9 】

その後、（ s 3 - 7 ）の状態では、役物がさらに上昇する。（ s 3 - 7 ）の状態では、（ s 3 - 6 ）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（ s 3 - 7 ）の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。その後、（ s 3 - 8 ）の状態では、役物がさらに上昇する。（ s 3 - 8 ）の状態では、（ s 3 - 7 ）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（ s 3 - 8 ）の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。その後、（ s 4 ）の状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえた場面が表示される。このとき、効果音として演出成功時の音出力される。また、爆チューのセリフ「うう、捕まった」とともに字幕表示がされる。（ s 4 ）の状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー色でなめらかに点灯する。

【 0 6 1 0 】

（エピローグ 7）

図 1 7 3 ～図 1 7 4 に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像から S P 最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに S P 前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。

【 0 6 1 1 】

（エピローグ 8）

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

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。

#### 【 0 6 1 2 】

( エピローグ 1 0 )

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

#### 【 0 6 1 3 】

( エピローグ 1 1 )

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。

#### 【 0 6 1 4 】

( エピローグ 1 2 )

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応する B G M および効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、B G M と効果音とによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

#### 【 0 6 1 5 】

( エピローグ 1 3 )

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。

#### 【 0 6 1 6 】

( エピローグ 1 4 )

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。

#### 【 0 6 1 7 】

( エピローグ 2 0 )

図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示される。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像から S P 最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音が出力される。また、( s 3 - 5 ) ~ ( s 3 - 8 ) にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した ( s 4 ) の状態においてセリフ音出力されるとともに字幕表示が

10

20

30

40

50

表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに当りエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが当りエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。さらに、字幕が初期位置への戻り動作を完了した後に表示されることで、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。

【 0 6 1 8 】

[ エピローグ 2 , 3 , 5 について ]

図 1 7 5 では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 6 1 9 】

( 字幕数とセリフ数との関係 )

図 1 7 5 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 1 7 5 では、各 S P リーチの種類と、各 S P 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、S P 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、S P 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。S P 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。

【 0 6 2 0 】

また、S P 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、S P 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。S P 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、S P 後半リーチ A の場合、セリフ数 1 6 に対し字幕数 1 4 である。また、S P 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。S P 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。

【 0 6 2 1 】

また、S P 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、S P 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。S P 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、S P 最終リーチの場合、セリフ数 2 7 に対し字幕数 1 9 である。また、S P 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。S P 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。

【 0 6 2 2 】

( エピローグ 2 )

図 1 7 5 に示すように、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートである S P リーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【 0 6 2 3 】

( エピローグ 3 )

図 1 7 5 に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピローグパートにおいて、キャラクタが何を喋っている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。

10

20

30

40

50

## 【 0 6 2 4 】

## ( エピローグ 5 )

図 1 7 5 に示すように、煽りパートである S P リーチには複数の種類があり、それぞれ演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれの S P リーチであっても、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、S P リーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、いずれの S P リーチが実行される場合であってもエピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一に、補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

10

## 【 0 6 2 5 】

## [ 再抽選演出 1 , 4 , 5 , 7 ~ 1 8 について ]

図 1 7 6 , 図 1 7 7 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。

## 【 0 6 2 6 】

## ( 再抽選パートの詳細説明 )

図 1 7 6 は、再抽選パートにおける ( A 1 ) ~ ( A 2 3 ) 部分の詳細説明図である。図 1 7 7 は、再抽選パートにおける ( A 2 4 ) ~ ( A 4 6 ) 部分の詳細説明図である。

20

## 【 0 6 2 7 】

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により実行することができる。

30

## 【 0 6 2 8 】

その後、( A 7 ) , ( A 8 ) に示すように図柄上下に揺れる揺れ期間となる。その後、( A 9 ) , ( A 1 0 ) 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、( A 1 1 ) ~ ( A 2 3 ) 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、( A 1 0 ' ) ~ ( A 2 3 ' ) 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。

40

## 【 0 6 2 9 】

その後、( A 2 4 ) 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、( A 2 5 ) ~ ( A 4 6 ) 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 3 1 B が操作された場合、あるいは、操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B が操作されずボタン操作の有効期間が終了した場合には、図 1 5 7 ~ 図 1 6 4 に

50



示すように奇数図柄あるいは偶数図柄が導出表示され、大当りに移行する。

【 0 6 3 0 】

( 再抽選演出 1 )

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

10

【 0 6 3 1 】

( 再抽選演出 4 )

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

【 0 6 3 2 】

( 再抽選演出 5 )

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

20

【 0 6 3 3 】

( 再抽選演出 7 )

図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「 2 」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「 2 」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「 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わる図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「 2 」, 「 3 」, 「 4 」, 「 5 」, 「 6 」, 「 7 」, 「 1 」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後再度「 2 」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

30

【 0 6 3 4 】

( 再抽選演出 8 )

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

40

【 0 6 3 5 】

( 再抽選演出 9 )

再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が 0 % の「 2 」図柄、透過度が 5 0 % の「 2 」図柄、透過度が 0 % の「 3 」図柄、透過度が 5 0 % の「 3 」図柄、透過度が 0 % の「 4 」図柄、透過度が 5 0 % 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状態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。

【 0 6 3 6 】

50

## (再抽選演出 10)

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

## 【0637】

## (再抽選演出 11)

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

## 【0638】

## (再抽選演出 12)

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

## 【0639】

## (再抽選演出 13)

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

## 【0640】

## (再抽選演出 14)

抽選演出では、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に偶数図柄(たとえば2図柄)を表示するパターン、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば3図柄)を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄(たとえば7図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば7図柄)を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。

## 【0641】

## (再抽選演出 15)

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

## 【0642】

## [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。

10

20

30

40

50

## 【 0 6 4 3 】

## ( フェード効果 )

図 1 7 8 は、煽りパートにおける ( b 4 ) ~ ( b 6 ) 部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。煽りパートにおいては、セリフに対する字幕に対しフェード効果が付される。フェード効果は、表示が徐々に鮮明となるフェードインと、表示が徐々に消去されていくフェードアウトとで構成される効果である。図 1 7 8 ( A ) では、煽りパートである S P 前半リーチ A において、フェード効果が付された演出の一部について説明する。

## 【 0 6 4 4 】

( b 4 ) の状態では、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する画面が表示されている。その後、( b 4 ' ) に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率 7 0 % で表示される。その後、( b 5 ) に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率 0 % で表示される。このように、セリフに対応する字幕が表示されるときにフェードインの効果が付される。なお、( b 4 ' ) の状態では、「見つけたわ」のセリフ音の出力はされておらず、( b 5 ) の状態のように字幕透過率 0 % のときにセリフ音の出力がされている。

10

## 【 0 6 4 5 】

その後、( b 5 ' ) に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の透過率 0 % の字幕の下レイヤに、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の透過率 7 0 % の字幕がフェードイン効果を付して表示される。その後、( b 5 ' ' ) に示すように、「見つけたわ」の字幕の透過率と「見つかった」の字幕の透過率とがともに 4 0 % となった状態で表示される。その後、( b 6 ) に示すように、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の字幕が透過率 0 % で表示される。このように、夢夢ちゃんのセリフに対応する字幕「見つけたわ」は、( b 5 ' ) ~ ( b 6 ) へと徐々にフェードアウトしていく。それに対し、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の字幕は、( b 5 ' ) ~ ( b 6 ) へと徐々にフェードインしていく。なお、( b 5 ' ) , ( b 5 ' ' ) の状態では、「見つかった」のセリフ音の出力はされておらず、( b 6 ) の状態のように字幕透過率 0 % のときにセリフ音の出力がされている。

20

## 【 0 6 4 6 】

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

30

## 【 0 6 4 7 】

## ( 煽り 2 1 )

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

40

## 【 0 6 4 8 】

## ( 煽り 2 2 )

図 1 7 8 ( A ) に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタの

50

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。

#### 【0649】

(字幕表示の変形例)

第1の字幕と第2の字幕とが重なるタイミングで表示される際には、2つの字幕の両方にフェード効果を付すのではなく、いずれか一方の字幕にフェード効果を付すようにしてもよい。具体的には、第1の字幕表示にフェード効果を付さず、第2の字幕表示にフェード効果を付すパターン、第1の字幕表示にフェード効果を付し、第2の字幕表示にフェード効果を付さないパターンが考えられる。前述した第1の字幕表示にフェード効果を付すとともに、第2の字幕表示にフェード効果を付すパターンに入れ替えて、いずれかのパターンを適用してもよい。また、フェード効果を付す場合に、第1の字幕表示の上に第2の字幕表示を重ねてもよいし、第1の字幕表示の下に第2の字幕表示を重ねるようにしてもよい。

10

#### 【0650】

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。

20

#### 【0651】

(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、一連の演出のをよく見せることができる。

30

#### 【0652】

(字幕の透過率と音の出力との関係について)

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

40

#### 【0653】

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。

50

## 【 0 6 5 4 】

また、T 1 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、T 1 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 1 0 0 % から 1 フレーム後に透過率 7 0 % で表示される。さらに、その 1 フレーム後に透過率 0 % で表示される。これにより、2 フレームの期間に亘り「見つかった」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。

## 【 0 6 5 5 】

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 T 2 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、T 2 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 1 0 0 % で表示される。これにより、1 フレームの期間に亘り「見つかった」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

## 【 0 6 5 6 】

図 1 7 9 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。

## 【 0 6 5 7 】

( 煽り 2 3 )

図 1 7 9 に示すように、「見つかった」の第 2 字幕に対応するセリフ音の出力タイミングは、第 1 字幕と第 2 字幕とが重なるように表示され、フェード効果が付される期間には出力されない。そして、第 2 字幕に対応するセリフ音は、透過度 0 % で第 2 字幕が表示されたときから出力される。これによれば、フェード効果により字幕の切り替わりが分かり易い上に、第 2 字幕が表示されてからセリフ音が出力されるため、視覚と聴覚とにより演出内容を把握しやすくなることができる。

## 【 0 6 5 8 】

( 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 1 8 0 は、( b 4 ) ~ ( b 6 ) 部分の詳細説明図および ( o 3 ) ~ ( o 5 ) 部分の詳細説明図である。図 1 8 0 ( A ) は、煽りパートにおける ( b 4 ) ~ ( b 6 ) 部分の詳細説明図である。また、図 1 8 0 ( B ) は、( o 3 ) ~ ( o 5 ) 部分の詳細説明図である。図 1 8 0 ( A ) および図 1 8 0 ( B ) は、2 つのキャラクタが発するセリフに対して字幕表示が続けて表示される点で共通している。しかし、図 1 8 0 ( A ) と図 1 8 0 ( 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。

## 【 0 6 5 9 】

図 1 8 0 ( A ) に示すように、( b 4 ) ~ ( b 7 ) 部分では、( b 4 ) 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、( b 5 ) 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、( b 6 ) 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、( b 6 ' ) 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。( b 4 ) の開始時から ( b 6 ) の終了時までにおける時間 t 1 は約 3 秒である。

## 【 0 6 6 0 】

図 1 8 0 ( B ) に示すように、( o 3 ) ~ ( o 5 ) 部分では、( o 3 ) 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、( o 3 ' ) ~ ( o 3 ' ' ) 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、( o 4 ) 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。( o 3 ) の開始時から ( o 5

10

20

30

40

50

)の終了時までにおける時間 $t_1$ は約10秒である。

【0661】

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

【0662】

ここで、パチンコ遊技機1においては、最初に映像が作成されて、その後にセリフ等の音声が付けられる。その後、各セリフに対応した字幕表示が付けられる。仮に、時間尺が多めに取れない0~ $t_1$ 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。

【0663】

(煽り26)

図180に示すように、第1字幕と第2字幕とが被らない(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。

【0664】

(煽り25)

ここで、図示はしていないが、エピローグパートであっても字幕表示のタイミングが重なる場合がある。しかしながら、図180に示すように、エピローグパートでは、煽りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。

【0665】

[煽り27について]

図181では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0666】

(煽り27)

図181は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図181(A)の比較例1に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまう。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

10

20

30

40

50

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 1 8 1 (C) の比較例 3 に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下 2 段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまう。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。

【0667】

[ エピローグ 2 3 について ]

図 1 8 2 では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0668】

図 1 8 2 は、(B 4) ~ (B 1 1) 部分の詳細説明図である。図 1 8 2 により、画面上の飾り図柄や小図柄を用いた演出と、遊技効果ランプ 9 を用いた演出との対応関係について説明する。(B 4) に示すように、再抽選パートの図柄出しの演出において、拡大されていた「3」図柄が縮小される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、白色で点滅する。次いで、(B 5) に示すように、「3」図柄が通常サイズで表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色で点滅する。次いで、(B 6) に示すように、「3」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色で点滅する。

【0669】

次いで、(B 7) に示すように、画面が再抽選用の背景から通常背景に変化し、この通常背景において、引続き「3」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色で点滅する。その後、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、(B 8) に示すように、飾り図柄および小図柄が確定停止する。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色で点滅する。(B 9) に示すように、図柄確定期間は、所定期間(たとえば、0.5 s)継続し、画面上は(B 8)と同様の表示が維持される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色の点滅の点灯態様が維持される。

【0670】

その後、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約 1 0 m s e c 後に遊技効果ランプ 9 の態様が切り替わってファンファーレ対応となる。また、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約 3 3 m s e c 後に画面が切り替わって「F E V E R」が表示される態様に变化する。具体的には、(D 1) に示すように、ファンファーレコマンドを受信した後のファンファーレ期間において、画面は(B 9)の状態を維持する。それに対し、遊技効果ランプ 9 の態様は画面の態様よりも早くファンファーレ対応に切替わる。(D 1)における遊技効果ランプ 9 の態様は消灯である。次いで、(D 2) に示すように、遊技効果ランプ 9 の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「F E V E R」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ 9 は、ファンファーレ対応の点灯態様が維持される。

【0671】

[ エピローグ 2 8 ~ 3 1 について ]

図 1 8 3 では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0672】

図 1 8 3 は、図柄出しの変形例を説明するための図である。変形例においては、(Y 1) ~ (Y 7) の順に図柄出しが実行されるようにしてもよい。具体的には、(Y 1) に示すように、爆チューを捕まえる場面で縮小された飾り図柄(縮小図柄)が画面の左上で「2 2 2」の状態で揃う。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。次いで、(Y 2) に示すように、画面が静止画となり縮小図柄が上下に微小に揺れる。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。

【0673】

次いで、(Y 3) に示すように、画面の左上の縮小された飾り図柄が一旦消去される。

10

20

30

40

50

このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー点灯（なめらか）である。次いで、（ Y 4 ）に示すように、画面の中央から消去されていた「 2 2 2 」の飾りが図柄拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、白点滅である。次いで、（ Y 5 ）に示すように、「 2 2 2 」の飾り図柄が（ Y 4 ）の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、白点滅である。次いで、（ Y 6 ）に示すように、「 2 2 2 」の飾り図柄が（ Y 5 ）の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、白点滅である。次いで、（ Y 7 ）に示すように、「 2 2 2 」の飾り図柄が（ Y 6 ）の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、白点滅である。

【 0 6 7 4 】

変形例の図柄出しでは、飾り図柄が、 S P リーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、（ Y 1 ）に示すような当りエピローグパート時に図柄が揃う。そして、（ Y 2 ）に示すような縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は、画面中央の位置から拡大されて図柄第の演出が実行される。

【 0 6 7 5 】

（エピローグ 2 8 ）

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。

【 0 6 7 6 】

（エピローグ 2 9 ）

当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「 2 2 2 」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピローグ映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

【 0 6 7 7 】

（エピローグ 3 0 ）

当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に表示される。また、画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、（ Y 1 ）で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

【 0 6 7 8 】

（エピローグ 3 1 ）

変形例においては、飾り図柄が、 S P リーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動する。これによれば、 S P リーチ開始時から位置させることで、 S P リーチ中も演出の展開

10

20

30

40

50



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。

【0679】

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。

10

【0680】

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。

【0681】

(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。

20

【0682】

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。

30

【0683】

(F12)の状態から遊技者がプッシュボタン31Bを操作しなかった場合を図186に示す。図186では、(H1)～(H27)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を操作しなかった場合には、(H1)～(H6)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、(H7)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、(H8)～(H20)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、(H21)に示すように、高速変動前に表示されていた「3」図柄が表示される。

40

【0684】

その後、(H22)、(H23)に示すように図柄が拡大表示された後、(H24)、(H25)に示すように図柄が縮小される。その後、(H26)に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(H27)に示すように、背景が(G20)～(G27)で示した背景に切り替えられる。プッシュボタン31Bが操作されない場合の(H22)～(H26)における図柄出しの動きは、プッシュボタン31Bが操作された場合の(G15)～(G19)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31Bが操作された場合は、プッシュボタン31Bが操作されなかった場合のタイムゲージ

50

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。

#### 【0685】

そして、(G27)あるいは(H27)の後に、図187に示すような演出が実行される。図187では、(J1)～(J18)において実行される再抽選演出について説明する。(G27)あるいは(H27)の後、(J1)に示すように、画面が一旦ホワイトアウトする。その後、(J2)～(J9)にかけて「3」図柄が一回転する。具体的には、(J2)の状態から「3図柄」の垂直方向を軸にして左回りに(J3),(J4),(J5),(J6),(J7),(J8),(J9)と回転する。回転の動きは速いので一瞬でクルッと図柄が回転するように見える。

10

#### 【0686】

その後、(J10)に示すように、「3」図柄が縮小表示された後に、(J11)～(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。(J11)～(J18)にかけての図柄揺れの動きは、(G20)～(G27)にかけての図柄の揺れの動きと同じである。そして、(J18)において図柄が通常位置で綺麗に停止する。

#### 【0687】

20

#### [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。

#### 【0688】

#### (図柄確定期間について)

図188は、図柄確定期間の詳細説明図である。図188の(X1)は図132の(r54)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(X2)～(X5)により説明する。また、(X1)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(X6)～(X9)により説明する。

#### 【0689】

30

(X1)の状態から当りエピソードパートに移行する場合は、(X2)に示すように、爆チューを捕まえた(s5)の状態の画像が表示される。その後、(X3)に示すように、通常画面に制御された後に(B8)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。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。

#### 【0690】

(X1)の状態からハズレエピソード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。

40

#### 【0691】

#### (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

50

が透過率を徐々に低下させて表示されるとともに、中央に表示される飾り図柄の1つである「3」を示す中図柄の背景が透過率を徐々に低下させて表示される。透過率を低下させることにより、ブラックアウト背景が徐々に暗くなり、中図柄が徐々にくっきりと現れるようになる。

【0692】

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

10

【0693】

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

20

【0694】

(ハズレ1)

図188に示すように、当否決定後にハズレとなる場合には、ハズレエピ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。

【0695】

30

(ハズレ2)

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

【0696】

(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。

40

【0697】

(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

50

クアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【0698】

(ハズレ5)

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

10

【0699】

(ハズレ6)

ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、(X18)~(X20)に示すように、透過率が0%の中図柄と、透過率が0%のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、(X19)~(X20)に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を1周期として、少なくとも2周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を含む所定期間は、中図柄が透過率100%から透過率0%の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていけばよい。また、所定期間は、アイキャッチが表示される期間よりも長く設定されていけばよい。これによれば、背景が透過率0%のブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

20

【0700】

(ハズレ7)

図188, 図189に示すように、アイキャッチ画面では、パチンコ遊技機1に関する情報として、タイトルの「POWERFULII」の文字と、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、アイキャッチ画像によりパチンコ遊技機1の情報を的確に伝えることができる。

30

【0701】

[ハズレ8, 10~17について]

ハズレエピソード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。

【0702】

(ハズレ時の遊技効果ランプについて)

図190は、ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。図190には、第4図柄ユニット50の特図可変表示の点灯態様についても記載されている。図190(X30)~(X36)がハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図であり、(X40)~(X46)がハズレ時の変形例を示す図である。なお、図190に示す例は、SP最終リーチにおけるハズレ時の演出を示しているが、SP前半リーチA, BやSP後半リーチA, Bなど、その他のリーチにおけるハズレ時の演出に対して、図190に示す技術を適用してもよい。

40

【0703】

本実施の形態では、(X30)の味方キャラクタ6人が残念がっている演出から(X31)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。なお、図190に示すハズレ時の輝度データテーブルは、後述する図216に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。

【0704】

背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。アイキャッチ画像

50

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

【0705】

（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。

10

【0706】

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。

【0707】

第4図柄ユニット50の特図可変表示との関係では、（X30）から（X34）にかけて、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、点滅している。そして、図柄確定コマンドを受信することにより、（X35）の状態では第4図柄ユニット50の特図可変表示が、消灯となる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信することにより、（X36）の状態では第4図柄ユニット50の特図可変表示が、点滅となる。なお、（X35）の図柄確定期間の後に保留なしのときは客待ちコマンドを受信しても第4図柄ユニット50の特図可変表示は消灯を維持する。

20

【0708】

また、ハズレ時の変形例として、各状態における輝度データテーブルが本実施の形態と異なるようにしてもよい。具体的には、（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。

30

【0709】

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

【0710】

（ハズレ8）

40

ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切り替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4

50

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

【 0 7 1 1 】

10

( ハズレ 1 0 )

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。

【 0 7 1 2 】

( ハズレ 1 1 )

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

20

【 0 7 1 3 】

( ハズレ 1 2 )

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

【 0 7 1 4 】

( ハズレ 1 3 )

ハズレ時の変形例を説明する。( X 4 0 ) の味方キャラクタ 6 人が残念がっている演出から ( X 4 1 ) の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。( X 4 2 ) のアイキャッチ画面への切替え期間から ( X 4 5 ) の図柄確定期間にかけて、切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

30

【 0 7 1 5 】

( ハズレ 1 4 )

切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。

40

50

## 【 0 7 1 6 】

( ハズレ 1 5 )

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。

## 【 0 7 1 7 】

( ハズレ 1 6 )

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

10

## 【 0 7 1 8 】

( ハズレ 1 7 )

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

20

## 【 0 7 1 9 】

[ 当否 8 ～ 1 2 について ]

当否決定に関連する部分における特徴部分について、番号を振って説明する。

## 【 0 7 2 0 】

( ( r 4 8 ) 部分の詳細説明 )

図 1 9 1 は、( r 4 8 ) 部分の詳細説明図である。図 1 9 1 ( r 4 8 ) は、当否決定前の最終の煽りが実行される場面である。図 1 9 1 ( A ) は、画面の切り替えを示す説明図であり、図 1 9 1 ( B ) は、画面の切り替えと時間との関係を示す説明図である。図 1 9 1 ( A ) に示すように、( r 4 8 ) 部分では、( r 4 8 - 1 ) のような爆チューの表示がされた後に、( r 4 8 - 2 ) のような味方 6 人の表示がされる。その後、再び ( r 4 8 - 1 ) のような爆チューの表示がされた後に、( r 4 8 - 2 ) のような味方 6 人の表示がされる。以降、( r 4 8 - 1 ) と ( r 4 8 - 2 ) との静止画の切り替えが繰返され、図 1 9 1 ( B ) に示すように、徐々に切り替え速度が速くなる。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とは、時間経過とともに徐々に拡大して表示されるようになっている。

30

## 【 0 7 2 1 】

( 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。

40

## 【 0 7 2 2 】

50

( 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、興趣が向上する。また、交互に画像が切り替わることで、味方キャラクタと敵キャラクタとをそれぞれ 1 枚の画像を用いて実行していることを気付きにくくすることができる。

【 0 7 2 3 】

( 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 2 4 】

( 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 5 】

( 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う。しかしながら、スローモーション期間の動きを早くすることにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなることがなく、データ容量を削減させつつ、動作している様子をより忠実に表現することができる。

【 0 7 2 6 】

< 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 1 9 2 ~ 図 2 6 0 を参照しながら説明する。

【 0 7 2 7 】

[ 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 C P U 1 2 0 は、R O M 1 2 1 や R A M 1 2 2 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。

【 0 7 2 8 】

具体的には、表示制御部 1 2 4 は、主基板 1 1 に搭載された C P U 1 0 5 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 ( 3 3 m s e c ) で 1 減算されるカウンタである。表示制御部 1 2 4 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、R O M 1 2 1 や R A M 1 2 2 に格納された画像データ (動画データ、アニメーションデータ) に基づき、画像表示装置 5 の表示制御を行う。表示制御部 1 2 4 は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置 5 に表示させる演出表示 (演出シーン) に対応して拡張コマンドを設定し、当該拡張コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する。演出制御

10

20

30

40

50



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。

【0729】

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の当リエピローグにおける表示制御を行う場合、当該SP前半リーチAの当リエピローグ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の当リエピローグに対応する親テーブルのアドレスを特定する。

10

【0730】

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。

20

【0731】

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当リエピローグ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当リエピローグ用の親テーブルにおいては、子テーブルとしてWD3が指定されている。

30

【0732】

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、t a 1 ~ t a 19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。

40

【0733】

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当リエピローグ用の子テーブルWD3においては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として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当リエピローグ用の子テーブルWD3においては、孫テーブルとしてW4が指定されている。

50

## 【 0 7 3 4 】

孫テーブルには、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で用いられる輝度データとが格納されている。たとえば、後述する図 2 3 0 に示す孫テーブル W 4 においては、3 0 m s e c ごとに用いられる R G B に対応する輝度データが格納されている。

## 【 0 7 3 5 】

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 L E D 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 1 6 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。

## 【 0 7 3 6 】

枠ランプは、R G B 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ー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「F 0 0」のデータが L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D 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「0 0 F」のデータが L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D 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「0 A C」のデータが L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D がハワイアンブルー色に点灯する。A D が登場するような演出においては、輝度データとして「F F 0」のデータが L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D 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「A 5 F」のデータが L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D が紫色に点灯する。ナナちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「F 3 F」のデータが L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D 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「F 0 0」のデータが L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D が赤色に点灯する。ポインゴが登場するような演出においては、輝度データとして「F E A」のデータが L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D がクリーム色に点灯する。

## 【 0 7 3 7 】

詳しくは図 2 3 0 を用いて後述するが、図 2 7 2 に示すように、孫テーブル W 4 においては、各ランプについて、輝度データ（R G B のデータ）として「0 0 0」と「A A A」とが 3 0 m s e c 間隔で交互に指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 0 m s e c ごとにカウンタを 1 減算することで子テーブルによって指定された時間である 3 0 0 0 m s e c を計時し、当該計時が 3 0 0 m s e c に到達するまで、孫テーブル W 4 に基づき 3 0 m s e c 間隔で輝度データを L E D ドライバに出力する。そして、L E D ドライバは、受信した輝度データに基づき、指定された L E D 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 C P U 1 2 0 は、L E D 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。

## 【 0 7 3 8 】

上述したように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、親テーブル、子テーブル、および孫テー

10

20

30

40

50

ブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（たとえば、10 msec 周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【0739】

具体的には、演出制御用CPU120は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用CPU120は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が0になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【0740】

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

【0741】

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

【0742】

なお、後述する図192に示す親テーブルのように、600000 msec（10分）に亘って子データが指定されており、このような親テーブルにおける10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、CPU103からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用CPU120がCPU103からの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

【0743】

また、後述する図193に示す子テーブルのように、最終の指定箇所に600000 msec（10分）に亘って孫データが指定されており、このような子テーブルにおける1

0分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【0744】

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600000msec(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。

【0745】

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起こり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600000msec(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り続ける不具合を防止することができる。

【0746】

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。

【0747】

[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(WD1, YD1, LD1, AD1)を指定する情報とが格納されている。

【0748】

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

【0749】

たとえば、時間ta1、時間ta4、および時間ta7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。

【0750】

時間ta3および時間ta6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

10

20

30

40

50

テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。本実施形態において、演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 4に基づき150 msec (30 msec × 5) に亘ってランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で2回点滅させる。

【0751】

時間ta10～ta12においては、孫テーブルW 11が指定されている。孫テーブルW 11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W 11に対応する。図251に示すように、孫テーブルW 11においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30 msec 間隔で「A00」から「600」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 11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。

10

【0752】

時間ta13～ta18においては、孫テーブルW 12が指定されている。孫テーブルW 12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W 12に対応する。図251に示すように、孫テーブルW 12においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30 msec で「600」が指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 12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。

20

【0753】

このように、開始パートの子テーブルWD 1においては、シャッターが閉まりきる前の時間ta1～ta12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ta13～ta18においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

30

【0754】

なお、本実施の形態においては、図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。

40

【0755】

開始パートの最後となる時間ta19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ta19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ta19においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD 1に対応するタイマの値が0になるまで、

50

10 分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプが消灯を維持する。

【0756】

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

10

【0757】

[SP前半リーチA煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

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

【0758】

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

20

【0759】

たとえば、時間tb10の1560ms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180ms間隔で「440」、「660」、および「880」がまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

30

【0760】

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

【0761】

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

40

50

する。

【 0 7 6 2 】

時間 t b 1 4 および時間 t b 1 7 のいずれにおいても、孫テーブル W 4 が指定されているが、時間 t b 1 4 では、1 5 0 m s e c という 1 周期よりも短い時間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 2 回に亘って白点滅し、時間 t b 1 7 では、2 1 0 m s e c からなる 1 周期の時間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 3 回に亘って白点滅する。

【 0 7 6 3 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 つの子テーブル W D 2 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 4 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を 2 回にしたり 3 回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【 0 7 6 4 】

S P 前半リーチ A の煽りパートの最後となる時間 t b 1 8 においては、図 6 7 ( b 1 8 ) に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ、S P リーチ後半発展）となる当否決定前において夢夢ちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 t b 1 8 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブル W 8 に基づきランプ制御が行われるようになっている。たとえば、孫テーブル W 8 は、後述する図 2 4 9 に示す操作促進なし煽り 2 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 8 に対応する。図 2 4 9 に示すように、孫テーブル W 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、1 0 0 0 0 0 m s e c で「F D C」が指定されており、子テーブル W D 2 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 8 に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

【 0 7 6 5 】

これにより、S P 前半リーチ A の煽りパートにおける当否分岐では、図 6 7 ( b 1 8 ) に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【 0 7 6 6 】

また、S P 前半リーチ A 煽りパートの子テーブル W D 2 においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。

【 0 7 6 7 】

たとえば、時間 t b 4 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 ( b 4 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間 t b 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 ( b 5 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t b 6 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 ( b 6 ) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

【 0 7 6 8 】

10

20

30

40

50

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

【 0 7 6 9 】

また、S P 前半リーチ A 煽りパートの子テーブル W D 2 においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。

【 0 7 7 0 】

たとえば、時間 t b 1 1 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 5（b 1 1）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間 t b 8 および時間 t b 9 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3（b 8），（b 9）に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

10

【 0 7 7 1 】

このように、図 6 4（b 8），（b 9）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

20

【 0 7 7 2 】

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

図 1 9 6 は、S P 前半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【 0 7 7 3 】

図 1 9 6（a 1）に示すように、S P 前半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c（10 分）と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル（W D 3，Y D 3，L D 3，A D 3）を指定する情報とが格納されている。

30

【 0 7 7 4 】

図 1 9 6（a 2）に示すように、S P 前半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブル W D 3 では、枠ランプについて、S P 前半リーチ A の当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 3 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【 0 7 7 5 】

たとえば、時間 t c 1 においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 6 7（b 1 8）に示した当否分岐の後、図 6 8（c 1）に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

40

【 0 7 7 6 】

前述したように、当否分岐（t b 1 8）における白点灯は R G B のデータが「F D C」であるのに対して、当り確定後の t c 1 における白点滅は R G B のデータが「F F F」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色（白色）でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 0 7 7 7 】

50



時間  $t_{c2}$  および時間  $t_{c3}$  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、30 msec 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 120 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。

#### 【0778】

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 60000 msec（10 分）と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ $WD0$ 、 $YD0$ 、 $LD0$ 、 $AD0$ ）を指定する情報が格納されている。

#### 【0779】

図 196（ $b2$ ）に示すように、SP 前半リーチ A の当りエピ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。

#### 【0780】

たとえば、時間  $t_{c4}$  および時間  $t_{c5}$  の 5000 msec 間においては、孫テーブル  $W4$  が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、図 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。

#### 【0781】

当りエピソードパートの最後となる時間  $t_{c6}$  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  $t_{c6}$  においては最大 10 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル  $WD3$  に対応するタイマの値が 0 になるまで、10 分間に亘って孫テーブル  $W1$  に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

#### 【0782】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間  $t_{c2}$  および時間  $t_{c3}$  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  $t_{c6}$  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。

#### 【0783】

[ 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

10

20

30

40

50

ブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。  
【0784】

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

【0785】

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

【0786】

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

【0787】

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

【0788】

時間td2の5800ms間においては、孫テーブルW14が指定されている。孫テーブルW14は、後述する図252に示すハズレ2輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW14に対応する。図252に示すように、孫テーブルW14においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして250ms間隔で「444」または「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、図70(d2)に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをtd1よりも暗めの白色で点灯させる。

【0789】

前述したように、当り時(tc2, tc3)におけるレインボー点灯はRGBのデータが30ms間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(td2)における暗めの白点灯はRGBのデータが当り時よりも長い250ms間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0790】

時間td3においては、孫テーブルW15が指定されている。孫テーブルW15は、後

10

20

30

40

50

述する図 2 5 3 に示すハズレ 3 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 1 5 に対応する。図 2 5 3 に示すように、孫テーブル W 1 5 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 1 0 m s e c で「4 4 4」が指定され、次の 5 5 0 m s e c で「1 1 1」が指定され、最後の 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分間 ) で「1 1 1」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 0 ( d 3 ) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【 0 7 9 1 】

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

【 0 7 9 2 】

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

【 0 7 9 3 】

図 1 9 0 に示したように、時間 t d 3 で枠ランプが消灯してから、時間 t d 4 で通常画面が表示されるような演出に対応させて枠ランプが背景黄点灯のパターンで点灯するまでの間においては、アイキャッチ画面が表示されるとともに当該アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブルに基づく枠ランプが点灯する。このように、ハズレ時における枠ランプのランプ制御においては、アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブル ( 孫テーブル ) が用いられた後、通常画面に対応する輝度データテーブルとして開始パートにおいても用いられる孫テーブル W 2 1 が用いられる。これにより、アイキャッチ画面が表示された後であって、図柄が確定するまでに用いる輝度データテーブルを別途用意する必要がなく、開始パートにおいても用いられる孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプによる演出を違和感なく遊技者に見せることができる。

【 0 7 9 4 】

[ S P 前半リーチ B 煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 1 9 8 は、S P 前半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 1 9 8 に示すように、S P 前半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 5 , Y D 5 , L D 5 , A D 5 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 7 9 5 】

図 1 9 9 は、S P 前半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 5 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 1 9 9 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 5 では、枠ランプについて、S P 前半リーチ B の煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【 0 7 9 6 】

たとえば、時間 t e 8 の 1 5 0 m s e c 間および時間 t e 1 2 の 2 1 0 m s e c 間にお

10

20

30

40

50

いては、各々孫テーブルW 4 が指定されている。演出制御用CPU 1 2 0 は、孫テーブルW 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間 t e 8 および時間 t e 1 2 のいずれにおいても、孫テーブルW 4 が指定されているが、時間 t e 8 では、1 5 0 m s e c という1 周期よりも短い時間で演出制御用CPU 1 2 0 が孫テーブルW 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2 回に亘って白点滅し、時間 t e 1 2 では、2 1 0 m s e c からなる1 周期の時間で演出制御用CPU 1 2 0 が孫テーブルW 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3 回に亘って白点滅する。

【0 7 9 7】

このように、演出制御用CPU 1 2 0 は、1 つの子テーブルWD 5 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW 4 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW 4 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2 回にしたり3 回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【0 7 9 8】

SP 前半リーチB の煽りパートの最後となる時間 t e 1 7 においては、図7 7（e 1 7）に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ、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 t e 1 8 においては最大1 0 分間に亘って孫テーブルW 8 に基づきランプ制御が行われるようになっている。

【0 7 9 9】

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7 7（e 1 7）に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【0 8 0 0】

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

【0 8 0 1】

たとえば、時間 t e 4 において、演出制御用CPU 1 2 0 は、図7 3（e 4）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置するボインゴとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、ボインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点灯させる。時間 t e 5 において、演出制御用CPU 1 2 0 は、図7 3（e 5）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t e 6 において、演出制御用CPU 1 2 0 は、図7 3（e 6）に示したような画面の右側に位置するボインゴがセリフを発するような演出に対応させて、ボインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点滅させる。

【0 8 0 2】

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

【0 8 0 3】

また、SP 前半リーチB 煽りパートの子テーブルWD 5 においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度デ

10

20

30

40

50

ータ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0804】

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

【0805】

このように、図74（e7）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

10

【0806】

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

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

【0807】

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

20

【0808】

図200（a2）に示すように、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブルWD6では、枠ランプについて、SP前半リーチBの当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD6に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

30

【0809】

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

【0810】

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

40

【0811】

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

【0812】

図200（b1）に示すように、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる

50

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。

【0813】

図200(b2)に示すように、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SPリーチ前半Bの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0814】

たとえば、時間tf5および時間tf6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79(f5), (f6)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

10

【0815】

当りエピソードパートの最後となる時間tf7においては、図80(f7)に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間tf7においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD6に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

20

【0816】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間tf2~tf4に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、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tf7に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

30

【0817】

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

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

【0818】

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。

40

【0819】

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

【0820】

たとえば、時間tg1および時間tg2の200000msec間においては、孫テーブルW

50

13が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、図77(e17)に示した当否分岐の後、図81(g1)に示したような夢夢ちゃんが飛ばされるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【0821】

当否分岐(t e 17)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 g 1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、ハズレ時には、当否分岐(t e 17)における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

10

【0822】

時間t g 3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、枠ランプをt g 1よりも暗めの白色で点灯させる。

【0823】

当り時(t f 2 ~ t f 4)におけるレインボー点灯は、後述する図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 g 3)における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テーブル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、当り時には、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時には枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時には枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

【0824】

時間t g 4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、枠ランプを消灯させる。

30

【0825】

時間t g 5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 g 5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。

【0826】

[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。

40

【0827】

たとえば、時間t h 1 ~ t h 3の7000msec間においては、孫テーブルW2が指定されている。孫テーブルW2は、後述する図228に示す役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW2に対応する。図228に示すように、孫テ

50

ブルW 2においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msecで「A00」が指定され、次の30msecで「333」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブル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。

#### 【0828】

なお、役物が落下する時間th1～th3の7000msec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th1～th3の7000msec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。

10

#### 【0829】

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。

#### 【0830】

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

20

#### 【0831】

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。

#### 【0832】

30

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。

#### 【0833】

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。

40

#### 【0834】

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。

#### 【0835】

時間ti1の1130msec間と、時間ti2の1330msec間と、時間ti

50



11の1560msec間においては、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S Pリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【0836】

ここで、図229に示すように、孫テーブルW3においては、720msec(180msec×4)からなる1周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間th7～th10、および時間ti1では、1周期を超える1130msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1130msecに亘って黄色に点灯し、時間ti20では、1周期を超える1330msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1330msecに亘って黄色に点灯し、時間ti11では、2周期を超える1560msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1560msecに亘って黄色に点灯する。

10

【0837】

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

20

【0838】

時間ti15および時間ti24の150msec間と、時間ti14、ti23、および時間ti35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ti15、時間ti24、時間ti14、時間ti23、および時間ti35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ti15および時間ti24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。

30

【0839】

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

40

【0840】

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、3

50

0 m s e c 間隔で交互に「 F D C 」と「 3 0 0 」とが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 7 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

#### 【 0 8 4 1 】

S P 後半リーチ A の煽りパートの最後となる時間 t i 3 9 においては、図 9 5 ( i 3 9 ) に示したような当否分岐 ( 大当り、ハズレ ) において夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 t i 3 9 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブル W 8 に基づきランプ制御が行われるようになっている。図 2 4 9 に示すように、孫テーブル W 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、1 0 0 0 0 0 m s e c で「 F D C 」が指定されており、子テーブル W D 2 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 8 に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

10

#### 【 0 8 4 2 】

このように、S P 後半リーチ A における子テーブル W D 9 では、操作促進がないリーチであって、孫テーブル W 7 に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブル W 8 に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われない S P 後半リーチ A の煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブル W 7 の最後の輝度データ ( R G B のデータ ) である「 F D C 」 ( 白色の点灯 ) を利用するように、孫テーブル W 8 の輝度データ ( R G B のデータ ) が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐 ( 決めのタイミング ) を分かり易く伝えることができる。

20

#### 【 0 8 4 3 】

さらに、図 9 5 ( i 3 9 ) に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐 ( 決めのタイミング ) を分かり易く伝えることができる。

#### 【 0 8 4 4 】

また、図 2 4 9 に示すように、時間 t i 3 6 ~ t i 3 8 の 1 0 0 0 m s e c 間で用いられる孫テーブル W 7 の最後の R G B のデータは、「 F D C 」が指定され、さらに、その後の時間 t i 3 9 で用いられる孫テーブル W 8 の最後の R G B のデータも、同じく「 F D C 」が指定されている。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 7 に基づき「 F D C 」の輝度データを L E D ドライバに出力した状態を維持して、その後、孫テーブル W 8 に基づき「 F D C 」の輝度データを継続して L E D ドライバに出力するため、データ量を増やし過ぎることなく、より簡単なランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

30

#### 【 0 8 4 5 】

また、S P 後半リーチ A 煽りパートの子テーブル W D 9 においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定されている。

#### 【 0 8 4 6 】

40

たとえば、時間 t i 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 4 ( i 2 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんおよびジャムちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの 2 人に対応する白色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間 t i 3 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 4 ( i 3 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t i 4 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 5 ( i 4 ) に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、ジャムちゃんに対応する紫色で枠左ランプを点滅させる。時間 t i 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 5 ( i 5 ) に示したような画面の右側に位

50

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ランプを点滅させる。

【 0 8 4 7 】

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

【 0 8 4 8 】

また、S P 後半リーチ A 煽りパートの子テーブル W D 9 においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。

10

【 0 8 4 9 】

たとえば、時間 t i 2 1 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 9 0 ( i 2 1 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間 t i 3 2 および時間 t i 3 4 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 9 4 ( i 3 2 ) および図 9 5 ( i 3 4 ) に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【 0 8 5 0 】

このように、図 9 4 ( i 3 2 ) および図 9 5 ( i 3 4 ) に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

20

【 0 8 5 1 】

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

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

【 0 8 5 2 】

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

30

【 0 8 5 3 】

図 2 0 6 ( a 2 ) に示すように、S P 後半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブル W D 1 0 では、枠ランプについて、S P 後半リーチ A の当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 1 0 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

40

【 0 8 5 4 】

たとえば、時間 t j 1 ~ t j 3 においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 9 6 ( i 3 9 ) に示した当否分岐の後、図 9 7 ( j 1 ) に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【 0 8 5 5 】

当否分岐 ( t i 3 9 ) における白点灯は、後述する図 2 4 9 に示す孫テーブル W 8 に基づいており、その R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、当り確定後の t j 1 における白点滅は R G B のデータが「 F F F 」である。これにより、当り時においては、当

50

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。

【0856】

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。

【0857】

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60000ms（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD0, YD0, LD0, AD0）を指定する情報とが格納されている。

【0858】

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。

【0859】

たとえば、時間  $t_{j4}$  および時間  $t_{j5}$  の5000ms間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図98（ $j4$ ）,（ $j5$ ）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【0860】

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。

【0861】

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

【0862】

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

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

【0863】

図207（a1）に示すように、SP後半リーチAのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御

10

20

30

40

50

が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD4, YD4, LD4, AD4)を指定する情報とが格納されている。

#### 【0864】

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

#### 【0865】

たとえば、時間tk1の200ms間においては、孫テーブルW13が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、図96(i39)に示した当否分岐の後、図99(k1)に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

10

#### 【0866】

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

20

#### 【0867】

時間tk2および時間tk3の5800ms間においては、孫テーブルW14が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、図99(k2), (k3)に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをtk1よりも暗めの白色で点灯させる。

#### 【0868】

当り時(tj2, tj3)におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブルW1に基づいており、そのRGBのデータが30ms間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(tk2, tk3)における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250ms間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

30

#### 【0869】

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

40

#### 【0870】

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

#### 【0871】

[SP後半リーチB煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図208は、SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける

50

親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 0 8 に示すように、S P 後半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 1 2 , Y D 1 2 , L D 1 2 , A D 1 2 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 8 7 2 】

図 2 0 9 は、S P 後半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 1 2 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 2 0 9 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 1 2 では、枠ランプについて、S P 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。

【 0 8 7 3 】

時間 t h 4 ~ t h 1 0 に対応する輝度データは、図 1 7 1 ( h 4 ) ~ 図 1 7 2 ( h 1 0 ) に示した役物動作の後半部分 ( 上昇部分 ) に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間 t h 4 ~ t h 6 においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間 t h 7 ~ t h 1 0 において、孫テーブル W 3 に基づき、枠ランプが S P リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々に S P 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、S P 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。

【 0 8 7 4 】

なお、役物が上昇する時間 t h 4 ~ t h 1 0 においては、役物ランプ 9 A に対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間 t h 4 ~ t h 1 0 間においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、役物ランプ 9 A における役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ 9 A を徐々に消灯させるように、役物ランプ 9 A の輝度を段階的に低下させる。

【 0 8 7 5 】

これにより、役物ランプ 9 A による点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、S P 後半リーチ 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。

【 0 8 7 6 】

時間 t n 5 の 1 1 3 0 m s e c 間と、時間 t n 1 4 の 1 3 3 0 m s e c 間と、時間 t n 6 の 1 5 6 0 m s e c 間とにおいては、孫テーブル W 3 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを S P リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【 0 8 7 7 】

ここで、図 2 2 9 に示すように、孫テーブル W 3 においては、7 2 0 m s e c ( 1 8 0 m s e c x 4 ) からなる 1 周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間 t h 7 ~ t h 1 0、時間 t n 1、および時間 t n 5 では、1 周期を超える 1 1 3 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 1 3 0 m s e c に亘って黄色に点灯し、時間 t n 1 4 では、1 周期を超える 1 3 3 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 3 3 0 m s e c に亘って黄色に点灯し、時間 t n 6 では、2 周期を超える 1 5 6 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 5 6 0 m s e c に亘って黄色に点灯する。

【 0 8 7 8 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 つの子テーブル W D 1 2 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイ

10

20

30

40

50

ミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW 3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD 1 2において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW 3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S Pリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【0879】

時間 $t_{n3}$ 、時間 $t_{n12}$ 、および時間 $t_{n25}$ の150msec間と、時間 $t_{n4}$ 、 $t_{n13}$ 、時間 $t_{n15}$ 、時間 $t_{n19}$ 、および時間 $t_{n22}$ の210msec間においては、各々孫テーブルW 4が指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、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W 4が指定されているが、時間 $t_{n3}$ 、時間 $t_{n12}$ 、および時間 $t_{n25}$ では、150msecという1周期よりも短い時間で演出制御用CPU 120が孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間 $t_{n4}$ 、時間 $t_{n13}$ 、時間 $t_{n15}$ 、時間 $t_{n19}$ 、および時間 $t_{n22}$ では、210msecからなる1周期の時間で演出制御用CPU 120が孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

【0880】

このように、演出制御用CPU 120は、1つの子テーブルWD 1 2において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW 4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW 4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【0881】

S P後半リーチBの煽りパートの最後となる時間 $t_{n27}$ においては、図109（ $n27$ ）に示したような当否分岐（大当たり、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W 8に基づきランプ制御が行われるようになっている。

【0882】

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

【0883】

また、S P後半リーチB煽りパートの子テーブルWD 1 2においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける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。

【0884】

たとえば、時間 $t_{n2}$ において、演出制御用CPU 120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

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120は、枠ランプを白色で点滅させる。

【0885】

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

【0886】

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

【0887】

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

【0888】

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

【0889】

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

【0890】

図210（a1）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（WD13，YD13，LD13，AD13）を指定する情報とが格納されている。

【0891】

図210（a2）に示すように、SP後半リーチBの当りエピ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。

【0892】

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

【0893】

当否分岐（tn27）における白点灯は、後述する図249に示す孫テーブルW8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後のto1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。

10

20

30

40

50



## 【 0 8 9 4 】

時間  $t_{o2} \sim t_{o5}$  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なめらかに点灯させる。

## 【 0 8 9 5 】

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  $600000\text{ msec}$  ( 10 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (  $WD0$  ,  $YD0$  ,  $LD0$  ,  $AD0$  ) を指定する情報が格納されている。

## 【 0 8 9 6 】

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。

## 【 0 8 9 7 】

たとえば、時間  $t_{o6}$  および時間  $t_{o7}$  の  $5000\text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W4$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、図 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。

## 【 0 8 9 8 】

当りエピソードパートの最後となる時間  $t_{o8}$  においては、図 112 (  $o8$  ) に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間  $t_{o8}$  においては最大 10 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル  $WD13$  に対応するタイマの値が 0 になるまで、10 分間に亘って孫テーブル  $W1$  に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

## 【 0 8 9 9 】

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  $t_{o2} \sim t_{o5}$  に対して孫テーブル  $W1$  が指定され、当該孫テーブル  $W1$  に基づき、捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間  $t_{o8}$  に対しても孫テーブル  $W1$  が指定され、当該孫テーブル  $W1$  に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピ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。

## 【 0 9 0 0 】

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

図 211 は、 $SP$  後半リーチ  $B$  のハズレエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

## 【 0 9 0 1 】

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  $600000\text{ msec}$  ( 10 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対

10

20

30

40

50

するランプ制御時に参照される子テーブル（WD 4，YD 4，LD 4，AD 4）を指定する情報とが格納されている。

【0902】

図211（a2）に示すように、SP後半リーチBのハズレエピログパートに用いられる共通ハズレエピログ用の子テーブルWD 4では、枠ランプについて、SPリーチ後半Bにおけるハズレエピログパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0903】

たとえば、時間tp1の200 msec間においては、孫テーブルW13が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、図109（n27）に示した当否分岐の後、図113（p1）に示したようなカニを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【0904】

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

【0905】

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

【0906】

当り時（to2～to5）におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブルW1に基づいており、そのRGBのデータが30 msec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250 msec間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0907】

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

【0908】

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

【0909】

[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

10

20

30

40

50

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(WD15, YD15, LD15, AD15)を指定する情報とが格納されている。

【0910】

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。

10

【0911】

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。

20

【0912】

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。

【0913】

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。

30

【0914】

時間tr1の1130msec間と、時間tr19および時間tr22の1330msec間と、時間tr15の1560msec間とにおいては、孫テーブルW3が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかったように点灯させる。

【0915】

ここで、図229に示すように、孫テーブルW3においては、720msec(180msec×4)からなる1周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間th7~th10、および時間tr1では、1周期を超える1130msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1130msecに亘って黄色に点灯し、時間tr19および時間tr22では、1周期を超える1330msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1330msecに亘って黄色に点灯し、時間tr15では、2周期を超える1560msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1560msecに亘って黄色に点灯する。

40

【0916】

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

50

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。

【0917】

さらに、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2やSP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

【0918】

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

【0919】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD15において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【0920】

さらに、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2、SP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【0921】

時間  $t_{r41}$  においては、孫テーブル  $W5$  または孫テーブル  $W6$  が指定されている。演出設定処理において赤カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間  $t_{r41}$  において孫テーブル  $W5$  が指定され、演出設定処理において緑カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間  $t_{r41}$  において孫テーブル  $W6$  が指定される。

【0922】

孫テーブル  $W5$  は、後述する図 233 ~ 図 235 に示す共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル  $W5a \sim W5e$  に対応する。図 233 ~ 図 235 に示すように、孫テーブル  $W5$  ( $W5a \sim W5e$ ) においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、最初に 30 msec 間隔で R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の 20 msec 間隔で R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に 30 msec と 40 msec とで交互に R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W5$  に基づきランプ制御を行うことで、図 128 ( $r41$ ) に示したようなカットイン演出 (赤カットイン演出) に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【0923】

孫テーブル  $W6$  は、後述する図 242 ~ 図 244 に示す共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル  $W6a \sim W6e$  に対応する。図 242 ~ 図 244 に示すように、孫テーブル  $W6$  ( $W6a \sim W6e$ ) においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、最初に 30 msec 間隔で G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の 20 msec 間隔で G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に 30 msec と 40 msec とで交互に G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W6$  に基づきランプ制御を行うことで、図 128 ( $r41$ ) に示したようなカットイン演出 (緑カットイン演出) に対応させて、枠ランプを緑色で点灯させる。

【0924】

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

【0925】

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

【0926】

なお、本実施の形態においては、ボタン表示およびカットイン演出と、その他の SP 最終リーチにおける演出とで、いずれも枠ランプを用いている点でランプ制御の対象が共通しているが、これに限らない。たとえば、ボタン表示およびカットイン演出と、その他の SP 最終リーチにおける演出とで、枠ランプ、役物ランプ 9A、および盤左ランプ 9B など、いずれか 1 つ以上の遊技効果ランプ 9 のみを用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよいし、全ての遊技効果ランプ 9 を用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよい。

【0927】

時間  $t_{r49}$  および時間  $t_{r50}$  の 860 msec においては、孫テーブル  $W9$  が指定

10

20

30

40

50

されている。孫テーブルW 9は、後述する図2 5 0に示すトリガ表示輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 9に対応する。図2 5 0に示すように、孫テーブルW 9においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGB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CPU 1 2 0は、孫テーブルW 9に基づきランプ制御を行うことで、図1 3 1 ( r 4 9 ) , ( r 5 0 ) に示したようなスティックコントローラ3 1 A ( トリガ ) が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

#### 【0 9 2 8】

S P 最終リーチの煽りパートの最後となる時間 t r 5 1 ~ t r 5 4 においては、孫テーブルW 1 0 が指定されている。孫テーブルW 1 0 は、後述する図2 5 0 に示す操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 1 0 に対応する。図2 5 0 に示すように、孫テーブルW 1 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGB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、図1 3 1 ( r 5 1 ) ~ 図1 3 2 ( r 5 4 ) に示したようなスティックコントローラ3 1 A ( トリガ ) を引くことを遊技者に促すような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。時間 t r 5 1 ~ t r 5 4 においては最大1 0 分間に亘って孫テーブルW 1 0 に基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD 1 5 に対応するタイマの値が0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブルW 1 0 に基づき枠ランプが赤色の点滅を維持する。

#### 【0 9 2 9】

これにより、S P 最終リーチの煽りパートにおける当否分岐では、図1 3 1 ( r 4 9 ) ~ 図1 3 2 ( r 5 4 ) に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音 ( B G M ) が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐 ( 決めのタイミング ) における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

#### 【0 9 3 0】

ここで、S P 前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD 2、S P 前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD 5、S P 後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD 9、およびS P 後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD 1 2 のように、スティックコントローラ3 1 A ( トリガ ) を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われない場合には、煽りパートの最後の当否分岐で枠ランプが白色で点灯することを維持して、その後、当りエピソードパートまたはハズレエピソードパートに移行する。一方、S P 最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD 1 5 のように、スティックコントローラ3 1 A ( トリガ ) を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われる場合には、図1 3 0 ( r 4 7 ) に示したように味方キャラクタが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出において白点滅した後、さらに、図1 3 0 ( r 4 8 ) に示したように爆チューと味方キャラクタとが交互に切り替わって表示されるような演出に対応させて枠ランプが赤色で点灯した後、孫テーブルW 9 に切り替えて当該孫テーブルW 9 に基づき、図1 3 1 ( r 4 9 ) , ( r 5 0 ) に示したようなスティックコントローラ3 1 A ( トリガ ) が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプが赤色で点灯する。

#### 【0 9 3 1】

このように、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないS P リーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐 ( 決めのタイミング ) を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるS P リーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音 ( B G M ) が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異

10

20

30

40

50

なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。さらに、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われる S P 最終リーチにおいては、孫テーブル W 1 0 に基づき、輝度データ ( R G B のデータ ) が 3 0 m s e c 間隔で、「 5 0 0 」と「 D 0 0 」との間で順次切り替わる。これにより、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。

【 0 9 3 2 】

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

10

【 0 9 3 3 】

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

20

【 0 9 3 4 】

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

【 0 9 3 5 】

また、S P 最終リーチ煽りパートの子テーブル W D 1 5 においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定されている。

【 0 9 3 6 】

たとえば、時間 t r 1 1 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 8 ( r 1 1 ) に示したようなメイド A が爆チューを追いかけるような演出に対応させて、メイド A に対応する青色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間 t r 2 5、時間 t r 2 7、時間 t r 2 9、時間 t r 3 1、時間 t r 3 3、および時間 t r 3 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 2 3 ( r 2 5 )、( r 2 7 )、図 1 2 4 ( r 2 9 )、図 1 2 5 ( r 3 1 )、( r 3 3 )、および図 1 2 6 ( r 3 5 )、に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

30

【 0 9 3 7 】

このように、図 1 2 3 ( r 2 5 )、( r 2 7 )、図 1 2 4 ( r 2 9 )、図 1 2 5 ( r 3 1 )、( r 3 3 )、および図 1 2 6 ( r 3 5 ) に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

40

【 0 9 3 8 】

[ S P 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 2 1 5 は、S P 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。

【 0 9 3 9 】

図 2 1 5 ( a 1 ) に示すように、S P 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる

50

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(WD16a, YD16a, LD16a, AD16a)を指定する情報とが格納されている。

【0940】

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。

10

【0941】

たとえば、時間ts1~ts3の100000msec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、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。

20

【0942】

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(WD16b, YD16b, LD16b, AD16b)を指定する情報とが格納されている。

【0943】

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に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

30

【0944】

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

【0945】

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

40

【0946】

図215(c1)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。

50



## 【 0 9 4 7 】

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。

## 【 0 9 4 8 】

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。

10

## 【 0 9 4 9 】

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 1 0 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 1 6 に対応するタイマの値が 0 になるまで、 1 0 分間に亘って孫テーブル W 1 に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

## 【 0 9 5 0 】

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 ~ 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。

20

## 【 0 9 5 1 】

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 ( 「 3 3 3 」 の R G B データ ) とが交互に切り替わるように、枠ランプがランプ制御される。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、 S P 最終リーチのエピソードパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

30

## 【 0 9 5 2 】

[ S P 最終リーチハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

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

40

## 【 0 9 5 3 】

図 2 1 6 ( a 1 ) に示すように、 S P 最終リーチのハズレエピソードパートに用いられるハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 1 7 , Y D 1 7 , L D 1 7 , A D 1 7 ) を指定する情報とが格納されている。

## 【 0 9 5 4 】

50

図 2 1 6 ( a 2 ) に示すように、S P 最終リーチのハズレエピソードパートに用いられるハズレエピソード用の子テーブル W D 1 7 では、枠ランプについて、S P 最終リーチにおけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 1 7 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【 0 9 5 5 】

たとえば、時間 t u 1 の 2 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 3 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 3 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 2 ( r 5 4 ) に示した当否分岐の後、図 1 3 7 ( u 1 ) に示したような爆チューが逃げるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

10

【 0 9 5 6 】

当否分岐 ( t r 5 4 ) における赤点滅は、後述する図 2 5 0 に示す孫テーブル W 1 0 に基づいており、その R G B のデータが「 D 0 0 」を含むのに対して、ハズレ報知後の t u 1 における白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 3 に基づいており、その R G B のデータが「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 ( t r 5 4 ) における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【 0 9 5 7 】

時間 t r 2 の 3 9 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 7 ( u 2 ) に示したような味方キャラクタ 6 人が負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを t u 1 よりも暗めの白色で点灯させる。

20

【 0 9 5 8 】

当り時 ( t s 4 ~ t s 7 ) におけるレインボー点灯は、後述する図 2 2 5 に示す孫テーブル W 1 に基づいており、その R G B のデータが 3 0 m s e c 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 ( t u 1 ) における暗めの白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 4 に基づいており、その R G B のデータが当り時よりも長い 2 5 0 m s e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

30

【 0 9 5 9 】

また、S P 前半リーチ A の子テーブル W D 4、S P 前半リーチ B の子テーブル W D 7、S P 後半リーチ A の子テーブル W D 1 1、および S P 後半リーチ B の子テーブル W D 1 4 においても、S P 最終リーチの子テーブル W D 1 7 と同様に、孫テーブル W 1 4 に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S P 前半リーチ A、B や S P 後半リーチ A、B においては、5 8 0 0 m s e c 間、孫テーブル W 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、S P 最終リーチにおいては、3 9 0 0 m s e c 間、孫テーブル W 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

40

【 0 9 6 0 】

50

時間  $t_{u3}$  においては、孫テーブル  $W_{15}$  が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W_{15}$  に基づきランプ制御を行うことで、図 137 ( $u3$ ) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【0961】

時間  $t_{u4}$  においては、孫テーブル  $W_{21}$  が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W_{21}$  に基づきランプ制御を行うことで、図 138 ( $u4$ ) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間  $t_{u4}$  において、孫テーブル  $W_{21}$  に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

【0962】

[ 救済当りパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 217 は、救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル  $WD_{18}$  に含まれる各孫テーブルは、図 52 を参照しながら説明した S プリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 217 に示すように、枠ランプの子テーブル  $WD_{18}$  では、枠ランプについて、救済当りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0963】

たとえば、時間  $t_{v1}$  の  $1980\text{ msec}$  においては、孫テーブル  $W_{16}$  が指定されている。孫テーブル  $W_{16}$  は、後述する図 254 に示す救済当り 1 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル  $W_{16}$  に対応する。図 254 に示すように、孫テーブル  $W_{16}$  においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、最初の  $30\text{ msec}$  で各ランプに対して「D00」が指定され、次の  $30\text{ msec}$  で各ランプに対して「B00」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W_{16}$  に基づきランプ制御を行うことで、図 139 ( $v1$ ) に示した救済演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【0964】

このように、ハズレ時に用いられる子テーブル  $WD_4$  ,  $WD_7$  ,  $WD_{11}$  ,  $WD_{14}$  ,  $WD_{17}$  の各々で最後に指定された孫テーブル  $W_{21}$  に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブル  $WD_{18}$  の最初に指定された孫テーブル  $W_{16}$  に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、さらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【0965】

なお、本実施の形態においては、ハズレ報知後に一旦通常背景に対応する黄色で枠ランプが点灯し、さらに、救済当り時においては、救済演出に対応する赤色でさらに明るく枠ランプが点灯するものであった。しかしながら、このような態様に限らない。たとえば、ハズレ時に用いられる子テーブル  $WD_4$  ,  $WD_7$  ,  $WD_{11}$  ,  $WD_{14}$  ,  $WD_{17}$  の各々で最後においては、孫テーブル  $W_{15}$  が指定されることで、最後の輝度データ ( RGB のデータ ) として、「111」が指定されてもよい。これにより、ハズレ時の最後では、枠ランプが白系統で消灯する。さらに、救済当り時に用いられる子テーブル  $WD_{18}$  の最初に指定された孫テーブル  $W_{16}$  における最初の輝度データ ( RGB のデータ ) として、「AAA」が指定されてもよい。これにより、ハズレ報知後の救済当り時の最初では、枠ランプが白系統で明るく点灯する。このようにすれば、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色 ( 白色 ) でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【0966】

時間  $t_{v2}$  の  $700\text{ msec}$  においては、孫テーブル  $W_{17}$  が指定されている。孫テ

10

20

30

40

50

ブルW 1 7は、後述する図 2 5 5 に示す救済当り 2 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 1 7に対応する。図 2 5 5 に示すように、孫テーブルW 1 7においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30 msec 間隔で各ランプに対して「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CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1 7に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 9 (v 2) に示したホワイトアウトの演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【0967】

時間 t v 3 および時間 t v 4 の 5 0 0 0 msec 間においては、孫テーブルW 4 が指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 0 (v 3) , (v 4) に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

10

【0968】

救済当りパートの最後となる時間 t v 5 においては、孫テーブルW 1 が指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 0 (v 5) に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。時間 t v 5 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WD 1 8に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブルW 1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0969】

20

[再抽選パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 2 1 8 は、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 1 8 に示すように、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 msec (10分)と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD 1 9 , YD 1 9 , LD 1 9 , AD 1 9)を指定する情報とが格納されている。

【0970】

(操作促進前に用いられる輝度データテーブル)

図 2 1 9 は、再抽選パート(操作促進前)に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 1 9 に示すように、枠ランプの子テーブルWD 1 9として、図柄の動き始め前に用いられる子テーブルと、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルとが用意されている。これら再抽選パートにおける各子テーブルでは、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

30

【0971】

図 2 1 9 (a) には、図柄の動き始め前前に用いられる子テーブルが示されている。たとえば、時間 t A 6 ~ t A 8 においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 2 (A 6) ~ 1 4 3 (A 8) に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

40

【0972】

このように、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出によって図柄が動き出すような演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出によって図柄が動き出すことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0973】

図 2 1 9 (b) には、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルが示されている。時間 t A 9 , t A 1 0 においては、孫テーブルW 1 9 が指定されている。孫テーブルW 1 9 は、後述する図 2 5 7 に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 1 9 に対応する。図 2 5 7 に示すように、孫テーブルW 1 9 においては、枠ランプ

50

に含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、60msの間隔で「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。

【0974】

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30msの間隔で「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。

【0975】

(操作促進後に図柄が昇格する場合に用いられる輝度データテーブル)

図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。

【0976】

たとえば、時間tB1～tB4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。

【0977】

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」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色で点滅させる。

【0978】

なお、時間tB5～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～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～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。

【0979】

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、当りエビローグパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と同じようにレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間tB5～tB9におけるレインボー色の点滅は、当りエビローグパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

10

20

30

40

50

## 【0980】

また、消灯を挟んで再抽選演出によって図柄が動き出して、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブル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。

## 【0981】

また、図159（B7）～（B9）に示したような「3」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点滅するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点滅させる開始契機を設計者が決め易い。

10

## 【0982】

さらに、図159（B7）に示したような「3」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点滅は、その後、図159（B8）、（B9）に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

## 【0983】

（操作促進後に図柄が昇格しない場合に用いられる輝度データテーブル）

図221は、再抽選パート（操作促進後）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図221に示す枠ランプの子テーブルWD21は、図219に示した枠ランプの子テーブルWD19の続きである。図221に示すように、枠ランプの子テーブルWD21では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

20

## 【0984】

たとえば、時間tC1～tC4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161（C1）～図162（C4）に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「2」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

30

## 【0985】

時間tC5～tC9においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図162（C5）～図163（C9）に示したような「2」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。時間tC5～tC9においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD21に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

## 【0986】

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。

40

## 【0987】

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

50

が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW 1 9 やW 2 0 における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。

【0988】

また、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間t B 5 ~ t B 9 におけるレインボー色の点灯は、再抽選によって「2」の図柄から昇格することなく「2」の図柄が維持される場合の時間t C 5 ~ t C 9 におけるレインボー色のなめらかな点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、再抽選で当り図柄が昇格した場合は、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができ、再抽選で当り図柄が昇格しなかった場合は、当りエピソードパートにおいて用いられて孫テーブルW 1 と共通の孫テーブルW 1 を用いて、データ容量を削減することができる。

10

【0989】

また、図163（C 7）~（C 9）に示したような「2」の図柄の図柄出しが終了した後に「2」の図柄が通常サイズになって図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点灯するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点灯させる開始契機を設計者が決め易い。

【0990】

20

さらに、図163（C 7）に示したような「3」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図163（C 8）,（C 9）に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【0991】

〔ファンファーレパートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図222は、ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD 2 2 に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したS P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図222に示すように、枠ランプの子テーブルWD 2 2 では、枠ランプについて、ファンファーレパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

30

【0992】

たとえば、時間t D 1 およびt E 1 においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用CPU 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160（D 1）または図164（E 1）に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【0993】

40

時間t D 2 およびt E 2 においては、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用CPU 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160（D 2）または図164（E 2）に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。時間t D 2 およびt E 2 においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD 2 2 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ファンファーレ態様の点灯を維持する。

【0994】

〔なめらかレインボー輝度データテーブル〕

50

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 5 】

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。

10

#### 【 0 9 9 6 】

図 2 2 5 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 5 に示すように、枠ランプ用の孫テーブル W 1 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で七色 ( レインボー色 ) に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

#### 【 0 9 9 7 】

図 2 2 6 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 6 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y 1 においては、役物ランプ 9 A に出力される「 R R R R 」のデータとして、 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) に対して「 F F F F 」のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル Y 1 に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9 A を赤色で点灯させる。盤左ランプ用の孫テーブル L 1 においては、盤左ランプ 9 B に出力される「 W W W W W 」のデータとして、 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) に対して「 F F F F F 」のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル L 1 に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を白色で点灯させる。

20

#### 【 0 9 9 8 】

図 2 2 7 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 7 に示すようにアタッカランプ用の孫テーブル A 1 においては、アタッカランプ 9 E に出力される「 R G B 」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「 W W W 」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「 R G B 」のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で七色 ( レインボー色 ) に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル A 1 に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H の各々を当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

30

#### 【 0 9 9 9 】

##### [ 役物動作赤点滅輝度データテーブル ]

図 2 2 8 は、役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 8 に示すように、枠ランプ用の孫テーブル W 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、最初の 4 0 m s e c で「 A 0 0 」が指定され、次の 3 0 m s e c で「 3 3 3 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

40

#### 【 1 0 0 0 】

##### [ 黄色もや輝度データテーブル ]

図 2 2 9 は、黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 9 に示すように、孫テーブル W 3 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして 1 8 0 m s e c 間隔で「 4 4 0

50



」、**「 6 6 0 」**、および**「 8 8 0 」**がまばらに指定されている。演出制御用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ったように点灯させる。

#### 【 1 0 0 1 】

##### [ 白点滅 ( 白フラッシュ ) 輝度データテーブル ]

図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**「 0 0 0 」**と**「 A A A 」**とが指定されており、最初の30msecが**「 0 0 0 」** ( 消灯 )、次の30msecが**「 A A A 」** ( 白色で点灯 )、次の30msecが**「 0 0 0 」** ( 消灯 )、次の30msecが**「 A A A 」** ( 白色で点灯 )、次の30msecが**「 0 0 0 」** ( 消灯 )、次の30msecが**「 A A A 」** ( 白色で点灯 )、最後の30msecが**「 0 0 0 」** ( 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。

#### 【 1 0 0 2 】

##### [ 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 ( W5, Y5, L5, A5 ) を指定する情報とが格納されている。

#### 【 1 0 0 3 】

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。

#### 【 1 0 0 4 】

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テーブルの一例を説明するための図である。図233 ~ 図235に示すように、孫テーブルW5a, W5b, W5cにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30msec間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルW5dにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、20msec間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルW5eにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30msecと40msecとで交互にRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW5 ( W5a ~ W5e ) に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

#### 【 1 0 0 5 】

図236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236に示すように、役物ランプ用の孫テーブルY5a, Y5b, Y5cにおいては、役物ランプ9Aに出力される「RRRR」のデータとして、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Y5dにおいては、役物ランプ9Aに出力される「RRRR」のデータとして、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Y5eにおいては、役物ランプ9Aに出力される「RRRR」のデータとして、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。

【 1 0 0 6 】

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。

10

【 1 0 0 7 】

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。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル A 5 ( A 5 a ~ A 5 e ) に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E 、 V アタッカランプ 9 F 、および電チューランプ 9 H の各々を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

20

30

【 1 0 0 8 】

[ 共通緑カットイン輝度データテーブル ]

図 2 4 0 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 0 に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる時間として 3 9 7 0 m s e c と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W S 6 , Y S 6 , L S 6 , A S 6 ) を指定する情報とが格納されている。

40

【 1 0 0 9 】

図 2 4 1 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 1 に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル ( W 6 ( W 6 a ~ W 6 e ) , Y 6 ( Y 6 a ~ Y 6 e ) , L 6 ( L 6 a ~ L 6 e ) , A 6 ( A 6 a ~ A 6 e ) ) が指定されている。

【 1 0 1 0 】

50

図 2 4 2 ~ 図 2 4 4 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 2 ~ 図 2 4 4 に示すように、孫テーブル W 6 a , W 6 b , W 6 c においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec 間隔で G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 6 d においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、20 msec 間隔で G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 6 e においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 6 ( W 6 a ~ W 6 e ) に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを緑色で点灯させる。

10

#### 【 1 0 1 1 】

図 2 4 5 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 5 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y 6 a , Y 6 b , Y 6 c においては、役物ランプ 9 A に出力される「RRRR」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y 6 d においては、役物ランプ 9 A に出力される「RRRR」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y 6 e においては、役物ランプ 9 A に出力される「RRRR」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル Y 6 ( Y 6 a ~ Y 6 e ) に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9 A を共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

20

#### 【 1 0 1 2 】

図 2 4 6 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 6 に示すように、盤左ランプ用の孫テーブル L 6 a , L 6 b , L 6 c においては、盤左ランプ 9 B に出力される「WWWWW」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L 6 d においては、盤左ランプ 9 B に出力される「WWWWW」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L 6 e においては、盤左ランプ 9 B に出力される「WWWWW」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル L 6 ( L 6 a ~ L 6 e ) に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を共通 6 カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

30

#### 【 1 0 1 3 】

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「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 6 d においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 6 e においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、30 msec と 40 msec と

40

50

で交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル A 6 (A 6 a ~ A 6 e) に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 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ティンに対応する色で点灯または点滅させる。

#### 【1014】

##### [ 操作促進なし時の煽り輝度データテーブル ]

図 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 RGB のデータとして、30 msec 間隔で交互に「FDC」と「300」とが指定されている。演出制御用 CPU 120 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。

#### 【1015】

孫テーブル W 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、10000 msec で「FDC」が指定されている。演出制御用 CPU 120 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。

#### 【1016】

##### [ 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 RGB のデータとして、30 msec で「D00」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W 9 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

#### 【1017】

孫テーブル W 10 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、30 msec 間隔で「500」または「D00」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W 10 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

#### 【1018】

##### [ シャッター輝度データテーブル ]

図 2 5 1 は、シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 1 に示すように、孫テーブル W 11 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、30 msec 間隔で「A00」から「600」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W 11 に基づきランプ制御を行うことで、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

#### 【1019】

孫テーブル W 12 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、30 msec で「600」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W 12 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

#### 【1020】

##### [ ハズレ輝度データテーブル ]

図 2 5 2 および図 2 5 3 は、ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 2 に示すように、孫テーブル W 13 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、最初の 10 msec で「888」が指定され、次の 190 msec で「444」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W 13 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

#### 【1021】

10

20

30

40

50

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250msc間隔で「444」または「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 1 4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをtd1よりも暗めの白色で点灯させる。

【1022】

図253に示すように、孫テーブル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10mscで「444」が指定され、次の550mscで「111」が指定され、最後の600000msc(10分間)で「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 1 5に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを消灯させる。

10

【1023】

[救済当り輝度データテーブル]

図254および図255は、救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図254に示すように、孫テーブルW 1 6においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の30mscで各ランプに対して「D00」が指定され、次の30msc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W 1 7に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【1024】

図255に示すように、孫テーブルW 1 7においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msc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W 1 8に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

20

【1025】

[当り確定輝度データテーブル]

図256は、当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図256に示すように、孫テーブルW 1 8においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msc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30msc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W 1 8に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを七色で点滅させる。

30

【1026】

[再抽選演出輝度データテーブル]

図257および図258は、再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図257に示すように、孫テーブル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、60msc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W 1 9に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【1027】

図258に示すように、孫テーブルW 2 0においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msc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W 2 0は、孫テーブルW 1 9よりも、輝度データを速く切り替えながら枠ランプを赤色で点滅させるように設計されている。

40

【1028】

[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(W 2 1(W 2 1a, W 2

50

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

【 1 0 2 9 】

図 2 6 0 は、背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 6 0 に示すように、孫テーブル W 2 1 a においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして「 5 5 0 」または「 8 8 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 a に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

【 1 0 3 0 】

孫テーブル W 2 1 b においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして「 5 5 0 」、「 7 7 0 」、または「 8 8 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 b に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

10

【 1 0 3 1 】

< 輝度データの参照について >

上記のように輝度データテーブルについて説明したが、以下では、当リエピローグパート以降のランプ制御によって用いられる輝度データテーブルについて、演出内容ごとに整理しながら説明する。

【 1 0 3 2 】

図 2 6 8 ~ 図 2 7 1 は、輝度データテーブルの参照について説明するための図である。図 2 6 8 に示すように、当リエピローグパートの時間 t s 1 ~ t s 3 においては、当リエピローグパート中の役物動作の子テーブルが用いられ、孫テーブル 1 8 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 8 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 2 ( r 5 4 ) に示した当否分岐の後、図 1 3 3 ( s 1 ) ~ ( s 3 ) に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

20

【 1 0 3 3 】

当リエピローグパートの時間 t s 3 - 2 ~ t s 3 - 8 においては、当リエピローグパート中の当リエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 4 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 7 3 ( s 3 - 2 ) ~ 図 1 7 4 ( s 3 - 8 ) に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

30

【 1 0 3 4 】

当リエピローグパートの時間 t s 4 ~ t s 7 においては、当リエピローグパート中の当リエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 1 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 4 ( s 4 ) ~ 図 1 3 5 ( s 7 ) に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【 1 0 3 5 】

図 2 6 9 に示すように、当リエピローグパートの時間 t A 1 ~ t A 4 においては、当リエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 4 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 1 ( A 1 ) ~ 図 1 4 2 ( A 4 ) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

40

【 1 0 3 6 】

当リエピローグパートの時間 t A 5 においては、当リエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル W 1 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 1 ( A 5 ) に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ラ

50

ンプがレインボー色でなめらかに点灯する。

【 1 0 3 7 】

図 2 7 0 に示すように、再抽選パートの時間  $t A 6 \sim t A 8$  においては、再抽選パート中の図柄の動き始め前の子テーブルが用いられ、消灯させるための孫テーブルに基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 2 ( A 6 ) ~ 1 4 3 ( A 8 ) に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【 1 0 3 8 】

再抽選パートの時間  $t A 9$  ,  $t A 1 0$  においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブル W 1 9 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 1 9 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 3 ( A 9 ) および図 1 4 4 ( A 1 0 ) に示したような「 2 」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

10

【 1 0 3 9 】

再抽選パートの時間  $t A 1 1 \sim t A 4 6$  においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブル W 2 0 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 2 0 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 4 ( A 1 1 ) ~ 図 1 5 6 ( A 4 6 ) に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

20

【 1 0 4 0 】

図 2 7 1 に示すように、再抽選パートの時間  $t C 1 \sim t C 4$  においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 4 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 6 1 ( C 1 ) ~ 図 1 6 2 ( C 4 ) に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「 2 」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【 1 0 4 1 】

再抽選パートの時間  $t C 5 \sim t C 9$  においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 1 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 6 2 ( C 5 ) ~ 図 1 6 3 ( C 9 ) に示したような「 2 」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

30

【 1 0 4 2 】

ファンファーレパートの時間  $t E 1$  においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 1 6 0 ( D 1 ) または図 1 6 4 ( E 1 ) に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【 1 0 4 3 】

ファンファーレパートの時間  $t E 2$  においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 1 6 0 ( D 2 ) または図 1 6 4 ( E 2 ) に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。

40

【 1 0 4 4 】

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 CPU 1 2 0 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

50

ランプ制御を行うようになっている。

【 1 0 4 5 】

なお、図 2 6 8 ~ 図 2 7 1 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 1 9 2 ~ 図 2 6 0 に示したように、各演出パートの各タイミングにおいて予め決められた子テーブルがセットされている。

【 1 0 4 6 】

< 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 >

10

次に、前述したパチンコ遊技機 1 のランプ制御における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。

【 1 0 4 7 】

( 開始 9 )

図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行される S P 前半リーチ A の煽りパートや S P 前半リーチ B の煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各 S P 前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、S P 前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、S P 前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

【 1 0 4 8 】

( 開始 1 1 , 開始 1 4 )

図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが閉まりきる前の時間 t a 1 ~ t a 1 2 においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯 / 点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 t a 1 3 ~ t a 1 8 においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

30

【 1 0 4 9 】

( 煽り 7 , 煽り 9 )

図 6 4 ( b 8 ) , ( b 9 ) 、図 7 4 ( e 7 ) 、図 9 4 ( i 3 2 ) 、図 9 5 ( i 3 4 ) 、図 1 0 4 ( n 1 0 ) 、図 1 2 3 ( r 2 5 ) , ( r 2 7 ) 、図 1 2 4 ( r 2 9 ) 、図 1 2 5 ( r 3 1 ) , ( r 3 3 ) 、および図 1 2 6 ( r 3 5 ) などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

40

【 1 0 5 0 】

( 煽り 1 0 )

キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定されている。たとえば、図 6 3 ( b 4 ) に示し

50



たような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間 t b 5 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 6 3 ( b 5 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t b 6 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 6 3 ( b 6 ) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタ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

## 【 1 0 5 1 】

( 煽り 1 7 )

演出制御用 CPU 1 2 0 は、煽りパートで用いられる 1 つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 3 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1 つの子テーブル W D 9 において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 3 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S P リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出 ( ランプ表現 ) を実現することができる。

20

## 【 1 0 5 2 】

( 煽り 1 8 )

演出制御用 CPU 1 2 0 は、煽りパートで用いられる 1 つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 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。

30

## 【 1 0 5 3 】

( 煽り 1 9 )

S P 後半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル W D 9、S P 後半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル W D 1 2、および S P 最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブル W D 1 5 のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 3 を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S P リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、S P 前半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル W D 2 や S P 前半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル W D 5 においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 3 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S P リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

40

## 【 1 0 5 4 】

( 煽り 2 0 )

S P 前半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル W D 2、S P 前半リーチ B の煽

50

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。

#### 【1055】

（煽りカットイン1）

カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルW 4、W 5、W 6におけるRGBのデータ）は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

10

#### 【1056】

（当否13）

当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われない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。

20

#### 【1057】

（当否15）

SP後半リーチAにおける子テーブルWD 9では、操作促進がないリーチであって、孫テーブルW 7に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルW 8に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われない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W 7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W 8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。

30

#### 【1058】

（当否17）

SP最終リーチにおける子テーブルWD 15においては、図131（r49）～図132（r54）に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐（決めのタイミング）における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

40

#### 【1059】

（当否20）

SP前半リーチAの子テーブルWD 4、SP前半リーチBの子テーブルWD 7、SP後半リーチAの子テーブルWD 11、およびSP後半リーチBの子テーブルWD 14においても、SP最終リーチの子テーブルWD 17と同様に、孫テーブルW 14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W 14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

50

、3900 msec間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に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。

#### 【1060】

(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。

#### 【1061】

(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。

#### 【1062】

(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。

#### 【1063】

(エピソード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。

#### 【1064】

(再抽選演出2)

図142(tA6)に示すように、当りエピソードパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分か

10

20

30

40

50

り易く伝えることができる。

#### 【 1 0 6 5 】

( 再抽選演出 7 , 再抽選演出 1 4 , 再抽選演出 1 6 )

当リエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW 2 5 における R G B のデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当リエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「 3 」や「 2 」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

10

#### 【 1 0 6 6 】

( 再抽選演出 1 9 )

再抽選パートの子テーブルW D 2 1 においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当リエピローグパートの子テーブルW D 3 , W D 6 , W D 1 0 , W D 1 3 , W D 1 6 と共通して孫テーブルW 1 が用いられる。これにより、当リエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当リエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

20

#### 【 1 0 6 7 】

( 再抽選演出 2 0 )

再抽選パートの子テーブルW D 2 0 においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当リエピローグパートの子テーブルW D 3 , W D 6 , W D 1 0 , W D 1 3 , W D 1 6 とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「 2 」の図柄から昇格して「 3 」の図柄に入れ替わる場合の時間 t B 7 ~ t B 9 におけるレインボー色の点灯は、当リエピローグパートにおいて一旦、「 2 」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

30

#### 【 1 0 6 8 】

< ランプ制御に関する詳細説明 >

次に、前述したランプ制御に関して、特に言及すべき特徴部分について、図 2 6 1 ~ 図 2 6 3 を参照しながら、詳細に説明する。

#### 【 1 0 6 9 】

[ 当り時とハズレ時におけるランプ制御の比較について ]

図 2 6 1 ~ 図 2 6 3 は、当り時とハズレ時におけるランプの比較を説明するための図である。

40

#### 【 1 0 7 0 】

まず、図 2 6 1 を参照しながら、ハズレ時におけるランプ制御について説明する。図 2 6 1 に示すように、S P 前半リーチ A , B , S P 後半リーチ A , B の各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルW 8 に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、1 0 0 0 0 0 m s e c で「 F D C 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブルW 8 に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。また、S P 最終リーチにおける煽りパ

50

ートの最終においては、孫テーブルW 1 0に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 1 0においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、「5 0 0」または「D 0 0」が指定されている。演出制御用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）の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【1 0 7 1】

その後、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、B、SP最終リーチの各々における煽りパートを経由したハズレエピログパートにおいては、まず、孫テーブルW 1 3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 3においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の1 0 m s e cで「8 8 8」が指定され、次の1 9 0 m s e cで「4 4 4」が指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1 3に基づきランプ制御を行うことで、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。

10

【1 0 7 2】

孫テーブルW 1 3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 4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 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2 5 0 m s e c間隔で「4 4 4」または「1 1 1」が指定されている。演出制御用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、味方キャラクタが残念がっている演出に対応させて、枠ランプを孫テーブルW 1 3に基づく白色の点灯よりも暗めの白色で点灯させる。

20

【1 0 7 3】

孫テーブルW 1 4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 5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 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1 0 m s e cで「4 4 4」が指定され、次の5 5 0 m s e cで「1 1 1」が指定され、最後の6 0 0 0 0 0 m s e c（1 0 分間）で「1 1 1」が指定されている。演出制御用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、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。

【1 0 7 4】

孫テーブルW 1 5に基づきランプ制御が行われた後、図1 9 0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。

30

【1 0 7 5】

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。

40

【1 0 7 6】

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 7】

その後、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由した当りエピロ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

50

に出力されるRGBのデータとして、最初の40msecで「FFF」が指定され、次の30msecで「333」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【1078】

孫テーブルW19に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW1においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msec間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

10

【1079】

孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW21においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして20msec間隔で各ランプに対して順番に「AAA」が指定され、最終的に600000msec（10分）で各ランプに対して「000」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

【1080】

20

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。

【1081】

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

【1082】

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

30

【1083】

その後、SP最終リーチにおける煽りパートを経由した当りエピソードパートにおいては、まず、孫テーブルW20に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW20においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msecで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の30msecで「333」が指定され、このようなRGBのデータが繰り返し指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づきランプ制御を行うことで、役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

40

【1084】

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。

【1085】

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。

50

## 【1086】

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。

## 【1087】

図261～図263を参照しながら説明した実施例において、特徴的な部分について、以下で説明する。

## 【1088】

(当否19)

図261に示すように、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ(RGBのデータ)が「FDC」であるのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ(RGBのデータ)が「888」や「444」である。これにより、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、SP最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ(RGBのデータ)が「D00」を含むのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ(RGBのデータ)が「888」や「444」である。これにより、SP最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

## 【1089】

(役物動作1)

図262および図263に示すように、当りエピソードパートにおいては、孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのRGBのデータが30ms間隔で切り替わる。これに対して、図261に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルW14に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのRGBのデータが当り時よりも長い250ms間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着いたさせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

## 【1090】

(役物動作2)

図263に示すように、SP最終リーチの当りエピ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。

## 【1091】

(図柄の揺れ態様について)

ここで、図柄の揺れ態様について、図264を用いて詳細に説明する。図264は、図

10

20

30

40

50

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 2 6 4 ( a ) に示す第 1 態様～第 3 態様のような動きや、図 2 6 4 ( 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 2 6 4 ( 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 2 6 4 ( a ) に示す第 2 態様は、第 1 態様よりも上側に飾り図柄が位置する態様である。図 2 6 4 ( a ) に示す第 3 態様は、第 1 態様よりも下側に飾り図柄が位置する態様である。

【 1 0 9 2 】

また、図 2 6 4 ( b ) に示す第 1 態様は、正面視で画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図 2 6 4 ( b ) に示す第 2 態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として右回転することにより、第 1 態様をよりも飾り図柄が左向きとなる位置となる態様である。図 2 6 4 ( b ) に示す第 3 態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として左回転することにより、第 1 態様をよりも飾り図柄が右向きとなる位置となる態様である。

【 1 0 9 3 】

( 再抽選演出の変形例 )

図 2 6 5 は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図 2 6 5 ( A ) が 7 図柄による再抽選演出の詳細説明図である。また、図 2 6 5 ( B ) が各再抽選演出のタイミングチャートである。図 2 6 5 ( A ) に示すように、( D 1 ) , ( D 2 ) に示すように図柄が拡大表示された後、( D 3 ) , ( D 4 ) に示すように図柄が縮小される。その後、( D 5 ) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、( D 6 ) に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、( D 7 ) に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、( D 8 ) ~ ( D 9 ) にかけて「 7 」図柄が縮小されて表示される。

【 1 0 9 4 】

その後、( D 1 0 ) に示すように、「 7 」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、( D 1 1 ) に示すように、「 7 」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、( F 1 2 ) に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。( D 1 2 ) の状態から遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合、( D 1 3 ) ~ ( D 2 0 ) に示すように、「 7 」が高速変動し、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。( D 2 0 ) の後も同様の高速変動を繰り返す。

【 1 0 9 5 】

図 2 6 5 ( B ) に示すように、各再抽選演出のタイミングチャートに示すように、ボタン操作により図柄高速変動する再抽選演出が実行されるときに図柄送り期間はいずれの再抽選演出でも同様である。ここで、再抽選演出には、偶数図柄から奇数図柄に成り上がる第 1 再抽選演出と、偶数図柄から偶数図柄で変化しない第 2 再抽選演出と、7 図柄から 7 図柄で変化しない第 3 再抽選演出とがある。たとえば、第 1 再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからすぐに操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間 ( t 1 ) があり、その後図柄が確定する。

【 1 0 9 6 】

また、第 2 再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングから t 2 後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間 ( t 1 - t 2 ) があり、その後図柄が確定する。また、第 3 再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングから t 1 後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間が無く、そのまま図柄が確定する。このように、どのようなタイミングでボタンが操作されたとしても図柄送り期間は一定であり、その後の図柄揺れ期間から図柄確定までの期間でボタン操作までも時間が吸収されるようになっている。このような関係は、第 1 再抽選演出～第 3 再抽選演出のいずれの再抽選演出でボタン操作が実行された場合も同様である。

【 1 0 9 7 】

[ 再抽選演出 2 6 ~ 2 8 について ]

10

20

30

40

50



再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 1 0 9 8 】

( 再抽選演出の変形例 )

図 2 6 6 は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図 2 6 6 の ( K 1 ) ~ ( K 3 ) に示すように、当否決定の場面のいずれのタイミングでボタンが操作されたとしても、ホワイトアウト後に飾り図柄は同じ動きをする。具体的には、( K 1 ) に示すように促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、( K 4 ) に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において 5 秒後には ( K 5 ) に示すように 3 図柄が正面を向いた状態となる。

10

【 1 0 9 9 】

また、( K 2 ) に示すように当否決定の場で促進表示がされた後 1 秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、( K 4 ) に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において 4 秒後には ( K 6 ) に示すように 3 図柄が正面より左側を向いた状態となる。また、( K 3 ) に示すように当否決定の場で促進表示がされた後 2 秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、( K 4 ) に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において 3 秒後には ( K 7 ) に示すように 3 図柄が正面より右側を向いた状態となる。

【 1 1 0 0 】

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正面の位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として ( K 8 ) ~ ( K 1 7 ) に示すような、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる再抽選演出が実行される。そして、( K 1 7 ) の後に図柄送り演出が実行される。なお、図 2 6 6 においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

【 1 1 0 1 】

( 再抽選演出 2 6 )

30

図 2 6 6 に示したように、画像表示装置 5 の画面中央にスティックコントローラ 3 1 A を示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい ( ( K 4 ) からの図柄揺れ期間 )。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに ( K 8 ) ~ ( K 1 7 ) にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ 3 1 A がいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

40

【 1 1 0 2 】

( 再抽選演出 2 7 )

ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。

【 1 1 0 3 】

( 再抽選演出 2 8 )

ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであっ

50

た場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 1 1 0 4 】

( 再抽選演出 2 9 )

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

【 1 1 0 5 】

( 再抽選演出 3 0 )

図 2 6 6 に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置 ( K 3 ) から正面位置 ( K 5 ) を経由して左側の位置 ( K 6 ) へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

【 1 1 0 6 】

[ 再抽選演出 2 1 ~ 2 5 について ]

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 1 1 0 7 】

( 再抽選演出の変形例 )

図 2 6 7 は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。( L 1 ) は、図柄送り期間において動作促進表示が表示されてから早いタイミングで操作された場合の図である。( L 2 ) は、動作促進表示が表示されてから ( L 1 ) よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。( L 3 ) は、動作促進表示が表示されてから ( L 2 ) よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。そして、図 2 6 7 の ( L 1 ) ~ ( L 3 ) に示すように、再抽選演出における図柄送り期間において、いずれのタイミングでボタンが操作されたとしても図柄出しは同じように行われ。その後、ホワイトアウトを挟み飾り図柄は同じ動きをした後に停止する。具体的には、( L 1 ) に示すように、動作促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、( L 4 ) ~ ( L 5 ) に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、( L 6 ) に示すように、図柄の揺れが開始され、所定期間経過後に ( L 7 ) に示すような 3 図柄が正面よりも右を向いた状態となる。

【 1 1 0 8 】

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。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 0 9 】

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 1 0 ）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 1 1 ）～（ J 1 7 ）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。

## 【 1 1 1 0 】

## （再抽選演出 2 1 ）

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 1 8 ）にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン 3 1 B がいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

## 【 1 1 1 1 】

## （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、飾り図柄が揺れる表示が第 1 タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図 2 6 7 （ L 2 ）の操作が第 2 タイミングの例）。操作有効期間中の第 2 タイミングよりも早い第 3 タイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第 2 タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図 2 6 7 （ L 1 ）の操作が第 1 タイミングの例）。このように、いずれのタイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後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。

## 【 1 1 1 2 】

## （再抽選演出 2 3 ）

図 2 6 7 に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

## 【 1 1 1 3 】

## （再抽選演出 2 4 ）

図 2 6 7 に示すように、図柄の揺れ期間では、（ J 1 0 ）～（ J 1 2 ）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（ J 1 3 ）～（ J 1 4 ）にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期

10

20

30

40

50

位置へと変化する。その後、( J 1 5 ) ~ ( J 1 6 ) にかけて図柄が手前側に揺れた後、( J 1 7 ) ~ ( J 1 8 ) にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず( J 1 8 ) に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

#### 【 1 1 1 4 】

( 再抽選演出 2 5 )

図 2 6 7 の ( J 1 ) のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点灯するように設計されている。( J 1 ) のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ 9 の変更の始点とすることで、開始契機を設計者が決め易い。なお、( J 1 ) のタイミングではなく共通スタート表示が開始される( J 2 ) のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

10

#### 【 1 1 1 5 】

< 主な構成および効果 >

以下に、パチンコ遊技機 1 の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

#### 【 1 1 1 6 】

( F 2 0 1 9 - 1 1 6 )

遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、遊技機 1 )であって、

20

可動体(たとえば、役物、可動体 3 2 )と、

表示手段(たとえば、画像表示装置 5 )と、を備え、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出(たとえば、大当たりとなるか否かを報知する報知演出)を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート(たとえば、煽りパート)と、当該当否が報知される当否報知パート(たとえば、当りエピ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、

30

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、該セリフ音に対してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり(たとえば、図 1 1 5 ( r 2 ) に示す例)、

前記表示手段は、導入パートから当否報知パートに移行するタイミングにおいて、導入パートにおける演出表示に対して特定動作を促す促進表示の導入表示を優先して表示を行うことで、演出表示の視認困難な状態とし、その後、演出表示を視認可能な状態で、促進表示を行い(たとえば、図 1 3 1 ( r 4 9 ) ~ 図 1 3 2 ( r 5 4 ) に示す例)、

前記有利状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)、

40

前記表示手段は、

前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピソードパートに対応する表示を行い(たとえば、図 1 7 3 , 図 1 7 4 に示す例)、

エピソードパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕の表示を行い、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示を行い(たとえば、図 1 3 4 ~ 図 1 3 6 に示す例)、

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

50

する割合よりも高い（たとえば、図 1 7 5 に示す例）。

【 1 1 1 7 】

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ーは味方キャラクターとなっている（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ーを認識させることができる。また、煽りパートから当否報知パートに移行するタイミングで、煽りパートにおける演出の表示に対しトリガを操作を促すトリガ表示の導入画像を優先して表示することで煽りパートの演出表示が見えなくなり、その後トリガボタンを操作する画像と煽りパートにおける演出が視認できるようになる（たとえば、図 1 3 1（r 4 8）～（r 5 1））。これによれば、導入画像によりインパクトを与えつつ、導入画像からトリガボタンの画像となることで煽りパートの演出が確認できるため遊技者を盛り上げることができる。また、役物の退避が完了するまでに当りエピローグパートの背景表示となるた演出の流れの中で表示の美観を損ねないようにすることができる。また、当りエピローグパートにおいて最終のセリフ字幕の表示が終了してから図柄が拡大表示されるため、字幕表示が図柄に重なること、および図柄出しのメッセージであると勘違いすることを防ぐことができる。また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクターと敵キャラクターとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、S P 前半リーチ B や S P 後半リーチ B など）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクターがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。また、展開の遅い当りエピローグパートにおいて、字幕がしっかりと付されるため、キャラクターが何を喋っているかを分かり易くし祝福感を強調することができる。また、展開の早い煽りパートにおいては映像の切り替わりで内容を伝えるのを第 1 に、補助的な字幕表示で映像の展開を邪魔しないようにすることができる。これにより、一連の演出を好適に見せることができる。

10

20

【 1 1 1 8 】

（ F 2 0 1 9 - 1 1 7 ）

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

30

40

【 1 1 1 9 】

具体的には、図 1 7 5 に示すように、エピローグパートにおいてキャラクターのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートである S P リーチ中のキャラクターに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクターが何を喋っているのかを分かり易くすることが

50

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。

【 1 1 2 0 】

( F 2 0 1 9 - 1 1 8 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

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

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

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【 1 1 2 1 】

具体的には、図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「 2 」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「 2 」図柄を用

10

20

30

40

50

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

【 １ １ ２ ２ 】

( F ２ ０ １ ９ - １ １ ９ )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

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

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

10

20

30

40

50

段を制御する

【 1 1 2 3 】

具体的には、図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「 2 」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「 2 」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「 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。

10

【 1 1 2 4 】

( F 2 0 1 9 - 1 2 0 )

( 5 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

20

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、

30

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 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、

40

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

50



テーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

#### 【1125】

具体的には、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。

#### 【1126】

(F2019-121)

(6) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出実行手段と、  
発光手段と、  
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、  
前記演出実行手段は、

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

10

20

30

40

50

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【1127】

10

具体的には、前述した図141(A1)～図142(A5)部分における図柄出しと、図161(C1)～図162(C5)部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「2」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。

【1128】

(F2019-122)

(7) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

20

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、

30

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

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

40

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、

50

前記第 1 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が第 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ときに当該第 1 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 1 図柄を前記第 1 態様で停止表示し、

前記発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【 1 1 2 9 】

具体的には、図 2 6 7 の ( L 1 ) ~ ( L 3 ) に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示され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

10

20

30

40

50

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。

#### 【１１３０】

（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。

#### 【１１３１】

具体的には、図１６８～図１７０に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する（たとえば、ｒ２５，ｒ２７，ｒ２９，ｒ３１，ｒ３３，ｒ３５の場面）。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ９の輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図６４（ｂ８），（ｂ９）、図７４（ｅ７）、図９４（ｉ３２）、図９５（ｉ３４）、図１０４（ｎ１０）、図１２３（ｒ２５），（ｒ２７）、図１２４（ｒ２９）、図１２５（ｒ３１），（ｒ３３）、および図１２６（ｒ３５）などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるＲＧＢのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ９の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

#### 【１１３２】

（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、

10

20

30

40

50

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

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

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

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

#### 【1133】

具体的には、役物が動作することにより、リーチ開始時の演出からS P前半リーチの演出へと演出が切り替わるようにしてもよい。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされるようにしてもよい。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からS P前半リーチに対応する画面へと表示が徐々に切り替わるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブルからS P前半リーチの輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中でS P前半リーチに対応した音出力されるようにしてもよい。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにS P前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがS P前半に対応するものに切り替えられるため、S P前半の煽りパートを好適に表示させることができる。

#### 【1134】

( F 2 0 1 9 - 1 2 8 )

( 1 0 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
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。

10

#### 【 1 1 3 5 】

具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルW4，W5，W6におけるRGBのデータ）は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

#### 【 1 1 3 6 】

（ F 2 0 1 9 - 1 2 9 ）

（ 1 1 ） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

20

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、

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、

40

第1報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、

第2報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。

#### 【 1 1 3 7 】

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

50

対応する音（ＢＧＭ）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【 1 1 3 8 】

（ F 2 0 1 9 - 1 3 0 ）

（ 1 2 ） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、導入パートは、第 1 シーンと、当該第 1 シーンより後の第 2 シーンと、を含んで構成され、

前記第 1 シーンにおいて、第 1 動画データが用いられ、

前記第 2 シーンにおいて、第 2 動画データが用いられ、

前記第 2 シーンの方が前記第 1 シーンよりも演出の進行速度が遅く、

前記第 1 動画データは、複数の特定キャラクタ画像により、特定キャラクタの動きが表現される動画データであり、

前記第 2 動画データは、1 の特定キャラクタ画像とエフェクト画像とにより、前記特定キャラクタの動きが表現される動画データである。

【 1 1 3 9 】

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

【 1 1 4 0 】

（ F 2 0 1 9 - 1 3 1 ）

（ 1 3 ） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、

前記遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、

前記遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、

前記遮蔽表示が開放動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。

## 【 1 1 4 1 】

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

10

## 【 1 1 4 2 】

( F 2 0 1 9 - 1 3 2 )

( 1 4 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

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、

20

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

## 【 1 1 4 3 】

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

30

## 【 1 1 4 4 】

( F 2 0 1 9 - 1 3 3 )

( 1 5 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

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

40

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

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否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、

50



前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第 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、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、

エピログパートから再抽選パートへ移行する場合において、前記第 1 図柄が前記第 1 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 2 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 3 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、

10

前記演出実行手段は、前記第 1 図柄が前記第 1 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 2 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 3 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、前記第 1 図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第 1 図柄を表示して前記第 1 再抽選演出または前記第 2 再抽選演出を実行し、

前記発光制御手段は、

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

20

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

30

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【 1 1 4 5 】

具体的には、図 2 6 6 に示したように、画像表示装置 5 の画面中央にスティックコントローラ 3 1 A を示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（（ K 4 ）からの図柄揺れ期間）。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（ K 8 ）～（ K 1 7 ）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ 3 1 A がいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

40

【 1 1 4 6 】

（ F 2 0 2 0 - 0 0 5 ）

（ 1 6 ） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パー

50

トと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

10

【1147】

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。

【1148】

20

(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、

30

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

前記表示手段は、

第2エピローグパートにおいて、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

40

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

前記発光制御手段は、

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

前記切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の前記発光手段を制御し、

前記背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の前記発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに、第4図柄停止用輝度データテーブルに輝度データ

50

テーブルを切り替えて、第4図柄用の前記発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の前記発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、第4図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の前記発光手段を制御し、前記背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の前記発光手段を制御する。

#### 【1149】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

#### 【1150】

##### [開始1]

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

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

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

音出力手段は、可動体が第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

#### 【1151】

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

に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがＳＰ後半に対応するものに切り替えられるため、ＳＰ後半の煽り部分を好適に表示させることができる。

#### 【１１５２】

##### [開始２]

可動体の可動前に、特定表示位置に縮小された図柄が表示されており、  
可動体が可動することにより、特定表示位置に可動体が被るものであり、  
可動体が可動することに応じて、縮小表示されている図柄の表示レイヤよりも優先されるレイヤにおいて、可動体の可動に対応するエフェクト表示が行われ、  
可動体が退避を開始し、特定表示位置に位置しなくなった以降において、エフェクト表示から、縮小された図柄が表示された状態の切替後の演出に対応する表示に切り替わる。

#### 【１１５３】

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

#### 【１１５４】

##### [開始３]

可動体が可動し、特定表示位置に到達する前にエフェクト表示が行われる。

#### 【１１５５】

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

#### 【１１５６】

##### [開始４]

エフェクト表示から発展後の演出の表示に切り替えられるときに、エフェクト表示が可動体に関連する画像を用いて切り替えられる。

#### 【１１５７】

具体的には、エフェクト画像から後半に発展する際の演出の画像に切り替わる際に役物に関連する画像を表示するようにしてもよい。具体的には、図１７２（ｈ７）～（ｈ１０）に対応する場面において、役物が上昇する際に「POWERFUL II」の文字や、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしてもよい。これによれば、演出が切り替わる際に連動性を持たせることで、役物を交えた好適な演出の切替えを見せることができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 5 8 】

## [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。

## 【 1 1 5 9 】

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。

## 【 1 1 6 0 】

## [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。

## 【 1 1 6 1 】

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

## 【 1 1 6 2 】

## [開始 7]

遮蔽表示において、演出表示を視認不能としていく対面する扉同士の間隙の色は黒色で表現されている。

## 【 1 1 6 3 】

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

## 【 1 1 6 4 】

## [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。

## 【 1 1 6 5 】

具体的には、前述した図 6 0 , 図 6 1 に示すように、シャッターが開いた後は、S P 前

10

20

30

40

50

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

【 1 1 6 6 】

[開始 9]

遮蔽表示の解放動作が終了したときには発光手段を消灯させ、

遮蔽表示の解放動作が終了して1フレーム分の画像が表示された後に、導入パートに対応する表示が進行するとともに発光手段の発光が開始する。

【 1 1 6 7 】

具体的には、図193に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行されるS P前半リーチAの煽りパートやS P前半リーチBの煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各S P前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、S P前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、S P前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 1 1 6 8 】

[開始 10]

演出表示は、遮蔽表示の閉鎖動作を開始するよりも前に暗転し始め、当該演出表示が完全に暗転するタイミングに合わせて閉鎖動作を終了する。

【 1 1 6 9 】

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。

【 1 1 7 0 】

[開始 11] ( 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ソード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

10

20

30

40

50

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 7 1 】

具体的には、図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが閉まりきる前の時間  $t a 1 \sim t a 1 2$  においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯 / 点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間  $t a 1 3 \sim t a 1 8$  においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

10

【 1 1 7 2 】

[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 7 3 】

20

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 7 4 】

[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 5 】

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

30

【 1 1 7 6 】

[開始 1 4]

輝度データが維持されるタイミングは、遮蔽表示の閉鎖動作が終了したタイミング、遮蔽表示の閉鎖動作が終了してから所定期間が経過したタイミング、または、遮蔽表示の閉鎖動作に関連したタイミングである。

40

【 1 1 7 7 】

具体的には、図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが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

50

でき、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【 1 1 7 8 】

[開始 1 5]

輝度データが維持される期間は、遮蔽表示が閉鎖態様となった後にそのまま解放動作を行うまでの期間、または、遮蔽表示が閉鎖態様となって、遊技者による動作を促す促進表示が行われるまでの期間である。

【 1 1 7 9 】

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

【 1 1 8 0 】

[開始 1 6]

遮蔽表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、維持される輝度データから変化する輝度データへと切り替わり、促進表示が行われた後に再び維持される輝度データに切り替わる。

【 1 1 8 1 】

具体的には、図 5 8 および図 5 9 に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、そのようなシャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ 9（たとえば、枠ランプ）の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われる一方で、シャッター表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、遊技効果ランプ 9 の点灯態様が変化する輝度データテーブルに切り替わって当該輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、促進表示が行われた後（促進表示が継続している状態）においては、再び遊技効果ランプ 9 の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われてもよい。なお、促進表示が行われた後に再び用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルは、促進表示が行われる前に用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルと同じであってもよいし、異なるものであってもよい。これによれば、シャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ 9 の点灯態様が維持されるため、その後、シャッター表示が開放態様となってから行われる次の演出に対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【 1 1 8 2 】

[開始 1 7]

促進表示は、ボタン画像と遊技者の動作を促す促進文字とを含む表示であり、

促進文字が表示されるときに当該促進文字に対応する音出力され、当該音に紐づいて輝度データが変化する輝度データが組み込まれている。

【 1 1 8 3 】

具体的には、図 5 8 および図 5 9 に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、促進表示においては、遊技者の動作を促す音声（たとえば、「押せ」の音声）が出力されるとともに、遊技者の動作を促す文字（たとえば、「押せ」の文字）が表示されてもよい。さらに、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ 9（たとえば、枠ランプ）の点灯態様を変化させる輝度データテーブルに基づき、当該遊技効果ランプ 9 のランプ制御が行われてもよい。このようにすれば、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ 9 の点灯態様が変化するため、遊技者の動作を促す音声およ

10

20

30

40

50



び遊技効果ランプ9の点灯態様によって、遊技者の動作を促す文字表示を強調させることができ、遊技者に対してより効果的に促進表示に対応する動作を行わせることができる。

【1184】

[煽り1]

導入パートは、

有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでのパートであって、

味方キャラクタと敵キャラクタとが争う展開で表示が更新されていくシーンと、味方キャラクタがダメージを負うシーンとを含み、

表示の切り替え間隔がエピローグパートよりも早く、

表示の切り替え数がエピローグパートよりも多い。

10

【1185】

具体的には、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、SP前半リーチBやSP後半リーチBなど）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピロ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。

【1186】

[煽り2]

導入パートにおいては、最初に、味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

20

【1187】

具体的には、前述した図63(b5)などに示すように、煽りパートにおいては、一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、煽りパートにおいて味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【1188】

[煽り3]

導入パートにおいて、最初のセリフ字幕の表示尺は、長めに設定されている。

【1189】

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

30

【1190】

[煽り4]

味方キャラクタのセリフ音が出力される一方で当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示されないシーンがある。

【1191】

具体的には、前述した図67(b17)などに示すように、味方キャラクタがセリフを発したときに、字幕表示がされない場面がある。これによれば、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示を好適に示しつつ、全てのセリフに対して字幕表示を付するよりも画面表示を好適に示すことができる。

40

【1192】

[煽り5]

第1導入パートから第2導入パートに展開されることがあり、

第1導入パートおよび第2導入パートのいずれにおいても味方キャラクタが活躍し、

第1導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第2導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

50

## 【 1 1 9 3 】

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

## 【 1 1 9 4 】

## [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。

## 【 1 1 9 5 】

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

## 【 1 1 9 6 】

## [煽り 7]

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。

## 【 1 1 9 7 】

具体的には、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する(たとえば、r 2 5 , r 2 7 , r 2 9 , r 3 1 , r 3 3 , r 3 5 の場面)。このような特定のシーンでは、字幕では表現し難い音がセリフとして出力されるため、字幕を表示しない設定としている。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ 9 の輝度データ(孫テーブルにおける R G B のデータ)が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図 6 4 ( b 8 ) , ( b 9 )、図 7 4 ( e 7 )、図 9 4 ( i 3 2 )、図 9 5 ( i 3 4 )、図 1 0 4 ( n 1 0 )、図 1 2 3 ( r 2 5 ) , ( r 2 7 )、図 1 2 4 ( r 2 9 )、図 1 2 5 ( r 3 1

10

20

30

40

50

), (r 3 3)、および図 1 2 6 (r 3 5) などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ (孫テーブルにおける 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。

【 1 1 9 8 】

[煽り 8]

キャラクタの登場シーンにおいては、キャラクタに対応する色以外の色で発光手段が発光する。

【 1 1 9 9 】

具体的には、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示したように、キャラクタが登場する場面 (たとえば、r 2 4, r 2 6, r 2 8, r 3 0, r 3 2, r 3 4) では、その前のシーンにおいて該当するキャラクタに対応する色以外の色で遊技効果ランプ 9 を点灯させる制御が行われる。具体的には、(r 2 4) の場面の前では、(r 2 2) の黄色や (r 2 3) の赤色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後に A D のキャラクタに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、(r 2 6) の場面の前では、(r 2 5) のオレンジ色や (r 2 5 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にメイド A のキャラクタに対応した青色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、(r 2 8) の場面の前では、(r 2 7) の青色や (r 2 7 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にメイド B のキャラクタに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、(r 3 0) の場面の前では、(r 2 9) のハワイアンブルー色や (r 2 9 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にナナちゃんのキャラクタに対応したピンク色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、(r 3 2) の場面の前では、(r 3 1) のピンク色や (r 3 1 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にジャムちゃんのキャラクタに対応した紫色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、(r 3 4) の場面の前では、(r 3 3) の紫色や (r 3 3 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクタに対応した緑色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクタが登場する前に該当するキャラクタに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ 9 を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクタに対応する色で遊技効果ランプ 9 を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクタが変化すること、変化したキャラクタがいずれのキャラクタであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

【 1 2 0 0 】

[煽り 9]

画面の一方側に位置するキャラクタに対応する色で発光手段が発光し、画面の他方側に位置するキャラクタに対応する色で発光手段が発光する。

【 1 2 0 1 】

具体的には、図 6 4 (b 8), (b 9)、図 7 4 (e 7)、図 9 4 (i 3 2)、図 9 5 (i 3 4)、図 1 0 4 (n 1 0)、図 1 2 3 (r 2 5), (r 2 7)、図 1 2 4 (r 2 9)、図 1 2 5 (r 3 1), (r 3 3)、および図 1 2 6 (r 3 5) などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ (孫テーブルにおける 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。

【 1 2 0 2 】

[煽り 1 0] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 0 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

10

20

30

40

50

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、

10

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、

20

第2シーンに対応する輝度データテーブルは、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段を第1キャラクタに対応する発光色とし、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段を第2キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第2キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらず、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わるように構成される。

30

#### 【1203】

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。

40

#### 【1204】

[煽り11]

50

第1キャラクタと第2キャラクタとが表示されている状態において、第1キャラクタのセリフ音出力されるシーンと、第2キャラクタのセリフ音出力されるシーンと、の各々でセリフ字幕が表示され、当該セリフ字幕は一定のフォントで、一定の位置に表示される。

【1205】

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

10

【1206】

[煽り12]

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

【1207】

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

20

【1208】

[煽り13]

導入パートにおいて行われる演出に合わせてBGM、動作音、効果音、およびセリフ音などの各種音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。

30

【1209】

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

40

【1210】

[煽り14]

一のキャラクタに対応する動作音の出力とセリフ音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【1211】

具体的には、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、図166(B)に示すように、セリフ音の出力期間に合わせSPリーチのBGMを小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【1212】

50

## [煽り 1 5]

画面の正面視において、距離感が遠い第 1 キャラクタのセリフ音の出力と、距離感が近い第 2 キャラクタの動作音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

## 【 1 2 1 3 】

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

## 【 1 2 1 4 】

## [煽り 1 6]

動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われない場合と、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。

## 【 1 2 1 5 】

具体的には、図 1 6 6 ( B ) , ( C ) に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、S P リーチの B G M の音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べ S P リーチの内容に関連している。よって、S P リーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

## 【 1 2 1 6 】

## [煽り 1 7] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 3 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、  
上位テーブルは、第 1 上位テーブルと、第 2 上位テーブルとを含み、  
輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、  
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、  
前記発光制御手段は、

導入パートにおける第 1 シーンにおいて、第 1 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第 2 シーンにおいて、第 2 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第 2 シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第 1 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第 1 時間分用いる時間データと、で構成され、

第 2 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第 2 時間分用いる時間データと、で構成される。

## 【 1 2 1 7 】

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

10

## 【1218】

[煽り18](2019-1934)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

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、

20

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

前記発光制御手段は、

導入パートにおける第1シーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第2シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

30

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

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。

## 【1219】

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

## 【1220】

[煽り19](2019-1935)

50

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、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、

10

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、

20

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。

【1221】

具体的には、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2やSP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

30

【1222】

40

[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

50



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、

10

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第 1 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第 2 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

【 1 2 2 3 】

[ 煽り 2 1 ]

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

20

特定シーンにおいて、第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび第 2 セリフ字幕の表示が開始されるとき少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【 1 2 2 4 】

具体的には、煽りパートにおいては、図 1 7 8 ( A ) に示すように、キャラクタ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。

30

【 1 2 2 5 】

[ 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、

40

第 1 字幕が透過率 0 % で表示されている箇所に重なるように第 2 字幕が透過率 5 0 % で表示され、その後、第 2 字幕が透過率 0 % で表示されるときには第 1 字幕の表示は終了する。

【 1 2 2 6 】

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

50

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。

【1227】

[煽り23]

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。

【1228】

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

【1229】

[煽り24]

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。

【1230】

具体的には、図178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ーが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕(歌詞)が表示される。しかしながら、大当たりラウンド中は、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る、一連の演出のをよく見せることができる。

【1231】

[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、キャラクター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。

【1232】

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。

【1233】

[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。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 3 4 】

具体的には、図 1 8 0 に示すように、第 1 字幕と第 2 字幕とが被らない（○ 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。

## 【 1 2 3 5 】

## [ 煽り 2 7 ]

フェード効果が付されない第 1 字幕の表示と第 2 字幕の表示とが入れ替わる場合があり、

第 1 字幕の表示と第 2 字幕の表示との間においては、何も表示しない空白期間を設けることも考えうるが、長いセリフ音やテンポの速いセリフ音が出力される場合は違和感が出てしまうため、当該空白期間を設けない。

## 【 1 2 3 6 】

具体的には、図 1 8 1 は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図 1 8 1（A）の比較例 1 に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまう。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 1 8 1（B）の比較例 2 に示すように、「見つけたわ」の字幕表示に対し「見つかった」を重ね、その後「見つかった」と表示することも考えられる。このような場合には、フェード効果を付さないことにより字幕表示が見難くなってしまう。また、図 1 8 1（C）の比較例 3 に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下 2 段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまう。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。

## 【 1 2 3 7 】

## [ 煽りカットイン 1 ]

表示手段は、

導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対して表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、特定領域にセリフ字幕が表示されず、

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

## 【 1 2 3 8 】

具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブル W 4 , W 5 , W 6 における R G B のデータ）は、S P 最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯 / 点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

## 【 1 2 3 9 】

## [煽りカットイン 2]

促進表示が行われるボタン前のシーンではセリフ字幕が表示されている。

## 【 1 2 4 0 】

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

## 【 1 2 4 1 】

## [煽りカットイン 3]

カットイン表示が終了するタイミングにおいてはセリフ音に対応する字幕表示が行われず、セリフ音が出力されない期間の後、セリフ音が出力され、かつ当該セリフ音に対応する字幕表示が行われる。

## 【 1 2 4 2 】

具体的には、前述の図 1 2 8 ( r 4 1 ) ~ 図 1 3 0 ( r 4 7 ) に示すように、カットイン表示が捌けた後の所定期間はセリフが無い設計となっている。そして、セリフ無しの所定期間経過後にセリフが発せられ、当該セリフに対して字幕表示が付される。これによれば、カットイン表示後の期間において遊技者を演出に集中させることができ、好適なカットイン表示とすることができる。

## 【 1 2 4 3 】

## [当否 1]

当否報知パートにおいては、

有利状態に制御されるか否かの当否が遊技者に報知され、

遊技者による特定動作を促す促進表示が行われ、

導入パートとエピローグパートとの間に実行され、

促進表示が行われた後に可動体が可動する。

## 【 1 2 4 4 】

具体的には、前述の図 1 3 2 ( r 5 4 ) に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピローグパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当たりか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当たりとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。

## 【 1 2 4 5 】

## [当否 2]

導入パートの後に実行される当否報知パートにおいて、

促進表示が行われる前の展開表示が行われている状態で、促進表示の導入表示が行われることで、展開表示が視認できなくなり、その後展開表示を視認可能な状態で、促進表示が行われる。

## 【 1 2 4 6 】

具体的には、前述の図 1 3 0 ( r 4 7 ) ~ 図 1 3 2 ( r 5 4 ) に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出がが視認できなくなる。そして、その後に実行されていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。

## 【 1 2 4 7 】

## [当否 3]

展開表示は、導入表示の背面側で行われる。

## 【 1 2 4 8 】

10

20

30

40

50

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。

【1249】

[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。

【1250】

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。

【1251】

[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。

【1252】

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。

【1253】

[当否6]

導入表示の前のセリフ音にエコーがかけられる。

【1254】

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。

【1255】

[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。

【1256】

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。

【1257】

[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。

【1258】

具体的には、煽りパートにおける(r48)の当否決定前の場面は、映像の動きを遅く

10

20

30

40

50

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。

10

【 1 2 5 9 】

[ 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、

20

所定期間において、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる速度が徐々に速くなり、当該速度が最も速くなってから促進表示が行われ、

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる描写についても、敵と味方の各々が 1 つの画像データで再現されている。

【 1 2 6 0 】

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

30

【 1 2 6 1 】

[ 当否 1 0 ]

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる上記所定期間は、一のリーチ演出から他のリーチ演出へとリーチ演出が発展するシーンにおいても適用される。

【 1 2 6 2 】

具体的には、( r 4 8 ) におけるスローモーション期間の演出を S P 前半リーチから S P 後半リーチ、S P 最終リーチへの発展時タイミングで実行するようにしてもよい。これによれば、S P 前半リーチから発展するタイミングにおいても好適に演出を実行することができる。

40

【 1 2 6 3 】

[ 当否 1 1 ]

敵キャラクタは、当該敵キャラクタの一部を変化させるために、複数の画像データを用いて描写するが、当該敵キャラクタ自体の画像データは流用され、当該一部分のみを変化させる。

【 1 2 6 4 】

具体的には、( r 4 8 ) におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が 2 枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たと

50

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。

【 1 2 6 5 】

[ 当否 1 2 ]

スローモーション期間において、キャラクタの一部が変化する。

【 1 2 6 6 】

具体的には、( r 4 8 ) におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまう。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。

【 1 2 6 7 】

[ 当否 1 3 ]

第 1 報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、音出力手段は、音出力を継続し、発光制御手段は、第 1 報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、第 2 報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、表示手段は、特定動作を促す促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、音出力手段は、音出力をせず、発光制御手段は、第 2 報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、第 1 報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、第 2 報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。

【 1 2 6 8 】

具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われない S P リーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐 ( 決めのタイミング ) を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われる S P リーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音 ( B G M ) が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【 1 2 6 9 】

[ 当否 1 4 ]

促進表示が行われないときの表示は、動画像からなる第 1 表示期間、静止画像からなる第 2 表示期間、当否で分岐する動画像からなる第 3 表示期間の順に遷移する。

【 1 2 7 0 】

具体的には、前述の図 9 5 ( i 3 6 ) ~ 図 9 6 ( i 3 9 ) にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの 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

10

20

30

40

50

リエピローグパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピローグパートの映像が流れる。  
1枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像1枚を流用して使用できるため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、2人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図95(i36)～図96(i39)において示したようりも多くの画像(たとえば、10枚)を用いてもよい。

【1271】

[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。

【1272】

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。

【1273】

[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。

【1274】

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

【1275】

[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。

【1276】



具体的には、S P 最終リーチにおける子テーブル W D 1 5 においては、図 1 3 1 ( r 4 9 ) ~ 図 1 3 2 ( r 5 4 ) に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音 ( B G M ) が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐 ( 決めのタイミング ) における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【 1 2 7 7 】

[ 当否 1 8 ]

当否報知パートからの流れとして、

有利状態に制御されない旨が決定されているときには、有利状態に制御されない旨が決定されているときの表示が行われ、その後、通常背景に対応する表示が行われる。

10

【 1 2 7 8 】

具体的には、前述の図 1 3 3 ( s 1 ) ~ 図 1 3 6 ( s 1 0 )、図 1 3 7 ( u 1 ) ~ 図 1 3 8 ( u 4 ) に示した当否決定の場面以降の当りエピソードパート、ハズレエピソードパートについて説明する。当りエピソードパートでは、役物動作の演出の後に当りエピソードパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピソードパートでは、ハズレエピソードパートに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流れとすることができる。

【 1 2 7 9 】

[ 当否 1 9 ] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 7 )

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

30

前記発光制御手段は、

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

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

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

40

【 1 2 8 0 】

具体的には、図 2 6 1 に示すように、S P 前半リーチ A , B、S P 後半リーチ A , B の各々における煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ ( R G B のデータ ) が「 F D C 」であるのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ ( R G B のデータ ) が「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、S P 前半リーチ A , B、S P 後半リーチ A , B の各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、S P 最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ ( R G B のデータ ) が「 D 0 0 」

50

を含むのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ（RGBのデータ）が「888」や「444」である。これにより、SP最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【1281】

[当否20](2019-1938)

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

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出と、を含み

前記有利状態に制御される旨を報知する第1報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルと、第3上位テーブルと、第4上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、第1報知演出用輝度データテーブルと、第2報知演出用輝度データテーブルと、特定輝度データテーブルを含み、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出における導入パートにおいて、第1上位テーブルと、第1報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出における導入パートにおいて、第2上位テーブルと、第2報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出におけるエピソードパートにおいて、第3上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピソードパートにおいて、第4上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出におけるエピソードパートで用いられる特定輝度データテーブルと、前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピソードパートで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

第3上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第1時間分用いる時間データと、で構成され、

第4上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第1時間と異なる第2時間分用いる時間データと、で構成される。

【1282】

具体的には、SP前半リーチAの子テーブルWD4、SP前半リーチBの子テーブルW

10

20

30

40

50

D 7、S P 後半リーチ A の子テーブル W D 1 1、および S P 後半リーチ B の子テーブル W D 1 4 においても、S P 最終リーチの子テーブル W D 1 7 と同様に、孫テーブル W 1 4 に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S P 前半リーチ A、B や S P 後半リーチ A、B においては、5 8 0 0 m s e c 間、孫テーブル W 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、S P 最終リーチにおいては、3 9 0 0 m s e c 間、孫テーブル W 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

10

#### 【1 2 8 3】

[当否 2 1] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 9 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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、

30

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

前記発光制御手段は、

前記第 2 パターンの報知演出における第 2 エピローグパートにおいて、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 パターンの報知演出における救済報知パートにおいて、救済報知パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

40

#### 【1 2 8 4】

[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ローグパートが実行され、

その後、切替表示が行われ、リーチ開始時の背景に対応する画像に切り替える。

#### 【1 2 8 5】

具体的には、図 1 8 8 に示すように、当否決定後にハズレとなる場合には、ハズレエピ

50

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

【 1 2 8 6 】

[ハズレ 2]

ハズレ時エピソードパートにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトで表示され、かつ飾り図柄の中図柄がフェードインで表示される。

【 1 2 8 7 】

具体的には、図 1 8 9 に示すように、ハズレエピソードパートにおいて、ハズレ時の背景が徐々にブラックアウトしていきつつ、中図柄が徐々にフェードインしていく。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示されていくため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【 1 2 8 8 】

[ハズレ 3] ( 2 0 2 0 - 4 0 0 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピソードパートとを含んで構成され、

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

前記表示手段は、第 2 エピソードパートにおいて、飾り図柄を段階的に明瞭となるように表示し、第 2 エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を段階的に暗くなるように表示することで、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

第 2 エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を暗くなるように表示していく段階数は、飾り図柄を明瞭となるように表示していく段階数よりも多い。

【 1 2 8 9 】

具体的には、図 1 8 9 に示すように、ハズレエピソードパートにおいて、ハズレ時の背景を透過率 1 0 0 % から 0 % までブラックアウトしていくのに必要な段階数は、中図柄を透過率 1 0 0 % から 0 % までフェードインしていくのに必要な段階数よりも多くなっている。具体的には、背景のブラックアウトは ( X 1 1 ) ~ ( X 1 8 ) にかけての 8 段階であるのに対し、中図柄のフェードインは ( X 1 2 ) ~ ( X 1 7 ) までの 6 段階である。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかも透過率の変更の段階数が異なるため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【 1 2 9 0 】

[ハズレ 4]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトする方が、飾り図柄の中図柄のフェードインよりも先に行われる。

【 1 2 9 1 】

具体的には、図 1 8 9 に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていく変化の方が、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、

10

20

30

40

50

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。

【1292】

[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。

【1293】

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

10

【1294】

[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、

20

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。

【1295】

具体的には、ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、(X18)~(X20)に示すように、透過率が0%の中図柄と、透過率が0%のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、(X19)~(X20)に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を1周期として、少なくとも2周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を含む所定期間は、中図柄が透過率100%から透過率0%の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていればよい。また、所定期間は、アイキャッチが表示される期間よりも長く設定されていればよい。これによれば、背景が透過率0%のブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

30

【1296】

[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。

【1297】

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。

40

【1298】

[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

50

制御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。

【1299】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1300】

[ハズレ9]

リーチ開始時の背景に対応する輝度データテーブルは、変更条件が成立するまで輝度データをループして参照するものであり、

導入パートにおいては、背景に対応する輝度データは用いられないが、当該背景に対応する輝度データは更新されている。

【1301】

具体的には、図52に示すように、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、SPL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SPLリーチなど

10

20

30

40

50

の演出に対応する S P リーチ用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該 S P リーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、S P リーチの演出が実行されている間は、S P リーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。また、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、エラーが発生するなど、特定の変更条件が成立したときに、エラー状態に対応するエラー用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、エラー状態では、エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。これにより、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。

10

## 【 1 3 0 2 】

## [ハズレ 1 0]

導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルに切り替えられた後、図柄確定コマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが用いられ、その後、保留がない場合に客待ちコマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが継続して用いられる。

## 【 1 3 0 3 】

具体的には、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ後、保留記憶がなく客待ちデモ指定コマンドを受信したとしても背景用の輝度データテーブルが継続して用いられる。これによれば、背景用の輝度データテーブルに切り替えた以降は、継続して同じ輝度データテーブルを用いることができるため、違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

20

## 【 1 3 0 4 】

## [ハズレ 1 1]

図柄確定したときに、特図の発光手段が停止し、

図柄確定コマンドを受けることで、第 4 図柄用の発光手段が点滅から消灯に切り替わる。

## 【 1 3 0 5 】

具体的には、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

30

## 【 1 3 0 6 】

## [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 7 】

具体的には、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

40

## 【 1 3 0 8 】

## [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、

50

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

前記表示手段は、

第2エピソードパートにおいて、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

前記発光制御手段は、

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

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、前記発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、前記発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、変動表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該変動表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御する。

【1309】

具体的には、図190に示すように、(X40)の味方キャラクタ6人が残念がっている演出から(X41)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。(X42)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X45)の図柄確定期間にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用(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。

【1310】

[ハズレ14]

最終の輝度データは消灯データとなっており、導入パート開始時の背景に対応する輝度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。

【1311】

具体的には、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を

10

20

30

40

50



維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。

【 1 3 1 2 】

[ハズレ 1 5]

客待ちコマンドを受けることで、切替表示に対応する輝度データテーブルから客待ちコマンドに対応する輝度データテーブルに切り替わる。

【 1 3 1 3 】

具体的には、図柄確定後に、保留記憶がない場合には、客待ち指定コマンドを受信することにより、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。

10

【 1 3 1 4 】

[ハズレ 1 6] ( 2 0 2 0 - 4 0 2 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

30

第 2 エピローグパートにおいて、前記有利状態に制御されない旨を報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

前記発光制御手段は、

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

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

40

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該背景表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示に対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定されている。

【 1 3 1 5 】

具体的には、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ画像の表示前（ハズレ時）の輝度データテーブルの最終の輝度データ(消灯

50

)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。

【1316】

[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。

【1317】

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。

【1318】

[役物動作1](2019-1940)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

【1319】

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30msec間隔で切り替わる。これに対して、図261に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルW14に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msec間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時

10

20

30

40

50

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。

【 1 3 2 0 】

[役物動作 2] ( 2 0 1 9 - 1 9 4 1 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、  
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

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

20

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

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

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

【 1 3 2 1 】

具体的には、図 2 6 3 に示すように、S P 最終リーチの当りエピローグパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブル W 2 0 に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色 ( 「 3 3 3 」 の R G B データ ) とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブル W 2 1 に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、S P 最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

30

【 1 3 2 2 】

[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。

40

【 1 3 2 3 】

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。

50

## 【 1 3 2 4 】

## [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。

## 【 1 3 2 5 】

具体的には、図 1 7 5 に示すように、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートである S P リーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

10

## 【 1 3 2 6 】

## [エピローグ 3]

エピローグパートにおいては、セリフ字幕が必ず表示される。

## 【 1 3 2 7 】

具体的には、図 1 7 5 に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピローグパートにおいて、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。

20

## 【 1 3 2 8 】

## [エピローグ 4]

導入パートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音が出力される場合にはセリフ字幕が表示されないが、

エピローグパートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音が出力される場合にはセリフ字幕が表示される。

## 【 1 3 2 9 】

具体的には、前述した図 1 0 4 ( n 1 0 ) に示すように、煽りパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付さない。それに対し、図 1 1 0 ( o 1 ) に示すように、当りエピローグパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける(カニ捕まえるの場面)の場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付している。これによれば、当りエピローグパートでは煽りパートで表示されなかった字幕表示が表示されるため祝福感を強調することができる。

30

## 【 1 3 3 0 】

## [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。

40

## 【 1 3 3 1 】

具体的には、図 1 7 5 に示すように、煽りパートである S P リーチには複数の種類があり、それぞれ演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれの S P リーチであっても、エピ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

50

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。

#### 【 1 3 3 2 】

##### [エピローグ 6]

エピローグパートにおける最終的に表示されるセリフ字幕は他のシーンで表示される同数の文字のセリフ字幕に比べて長く表示される。

#### 【 1 3 3 3 】

具体的には、前述した図 1 3 4 ( s 5 ) ~ ( s 6 ) に示すように、当りエピローグパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピローグパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するときに文字数が多い方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピローグパートと煽りパートとで同数（たとえば、5 文字）の字幕表示がされる場合には、当りエピローグパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

#### 【 1 3 3 4 】

##### [エピローグ 7]

可動体が進出位置に位置しているときに、可動体用の背景表示が行われており、

可動体が退避する退避パターンに従って可動体が動作するもので、退避パターンが終了するまでに、可動体用の背景表示がエピローグ表示に切り替わる。

#### 【 1 3 3 5 】

具体的には、図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像から S P 最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに S P 前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。

#### 【 1 3 3 6 】

##### [エピローグ 8]

変形していた部材が、収納動作し、戻り動作を行うものであり、

エピローグ表示に切り替わるタイミングは、戻り動作の開始タイミングに連動している。

#### 【 1 3 3 7 】

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。

#### 【 1 3 3 8 】

##### [エピローグ 9]

戻り動作中に可動体の発光手段がフェードアウトにより消灯に近づいていく。

#### 【 1 3 3 9 】

具体的には、役物が上昇するときにおいては、演出制御用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。

【1340】

[エピソード10]

エピソードに対応する画像に連動したBGMで切り替わりが示唆され、  
エピソード表示が開始されることに連動して、BGMが出力される。

10

【1341】

具体的には、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。

【1342】

[エピソード11]

エピソード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。

20

【1343】

具体的には、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。

【1344】

[エピソード12]

エピソード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。

【1345】

具体的には、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。

30

【1346】

[エピソード13]

可動体の戻り動作中におけるエピソード表示においては、セリフ音が出力されず、  
可動体の収納後のエピソード表示においては、セリフ音が出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

【1347】

具体的には、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。

40

【1348】

[エピソード14]

可動体の退避のタイミングでセリフ音が出力され発生、  
可動体の収納が完了したタイミングでセリフ音が出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

【1349】

50

具体的には、役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、セリフをしっかりと認識させることができ、エピローグパートを好適に実行することができる。

【 1 3 5 0 】

[エピローグ 1 5]

エピローグパートの最後に出力されるセリフ音に対応するセリフ字幕の表示は、図柄出しの開始タイミングで終了する。

【 1 3 5 1 】

具体的には、前述した図 1 3 4 ( s 6 ) ~ 図 1 3 5 ( s 8 ) に示すように、当りエピローグパートにおける最終のセリフに対する最終の字幕表示は、図柄出しの演出が実行される前に消去される設計となっている。これによれば、字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

10

【 1 3 5 2 】

[エピローグ 1 7]

エピローグ中に流れていた動画は、図柄出しが完了して遊技者が最終的に揃った図柄を認識するタイミングにおいて、静止画となっている。

【 1 3 5 3 】

具体的には、前述した図 1 3 6 ( s 1 0 ) に示すように、図柄出しの演出が完了し、遊技者が飾り図柄を認識可能なタイミングにおいて、飾り図柄と背景として表示されるキャラクターなどの画像は静止画となっている。これによれば、飾り図柄の背景が動画となっていることで飾り図柄が見え難くなることを防止できる。

20

【 1 3 5 4 】

[エピローグ 1 8]

図柄出しが始まる前に流れている動画を静止画とする。

【 1 3 5 5 】

具体的には、前述した図 1 3 5 ( s 7 ) に示すように、当りエピローグパートにおいて流れていた映像は、図柄出しの演出が実行される前のタイミングで静止画となる。これによれば、図柄出しの開始のタイミングから図柄が見え難くなることを防止することができる。

30

【 1 3 5 6 】

[エピローグ 1 9]

静止と同時に特殊効果が付される。

【 1 3 5 7 】

具体的には、前述した図 1 3 5 ( s 7 ) に示すように、当りエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付さることで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピローグパートとすることができる。

【 1 3 5 8 】

40

[エピローグ 2 0] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 1 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

50

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

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

#### 【1359】

具体的には、図173～図174に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音が出力される。また、(s3-5)～(s3-8)にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音が発出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した(s4)の状態においてセリフ音が発出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに当りエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが当りエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。さらに、字幕が初期位置への戻り動作を完了した後に表示されることで、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。

#### 【1360】

[エピローグ21](2019-1932)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

10

20

30

40

50



いて拡大表示する第2シーンと、があり、

第2シーンにおいて最終セリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付されない一方、第1シーンにおいてセリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付される。

【1361】

[エピソード22]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

【1362】

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

10

【1363】

[エピソード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。

20

【1364】

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

【1365】

[エピソード24]

再抽選パートにおける図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

30

【1366】

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

【1367】

[エピソード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。

40

【1368】

具体的には、前述した図136(s10)に示すように、図柄出しの演出の際には、飾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。

50

## 【 1 3 6 9 】

[エピローグ 2 6] ( 2 0 1 9 - 1 9 4 2 )

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

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

エピローグパートは、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示が行われる第 1 シーンと、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第 2 シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおける第 1 シーンにおいて、第 1 上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける第 2 シーンにおいて、第 2 上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける第 1 シーンにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、特定タイミングにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける第 2 シーンにおいて、拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける第 1 シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、エピローグパートにおける第 2 シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

第 1 上位テーブルは、エピローグパートに対応する輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第 2 上位テーブルは、拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

## 【 1 3 7 0 】

具体的には、当りエピロー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ーグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

## 【 1 3 7 1 】

[エピローグ 2 7] ( 2 0 1 9 - 1 9 4 3 )

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

前記発光手段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

10

20

30

40

50

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、

10

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、

20

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、

30

第2上位テーブルは、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

#### 【1372】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD21, WD22においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピロ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。

40

#### 【1373】

[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、

50

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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、

10

前記発光制御手段は、

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

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

#### 【1374】

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

20

30

#### 【1375】

[エピローグ29]

エピローグパートにおいて、

エピローグに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が揃った状態で表示領域の端側に位置する。

#### 【1376】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「222」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピローグ映像が流れている最中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。

40

#### 【1377】

[エピローグ30]

エピローグパートにおいて、

エピローグに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が表示領域の端側に位置され、

エピローグに対応する画像の表示が終了するタイミングに関連して、表示されているセリフ音の出力が終了し、飾り図柄が表示領域の端側に表示している状態が終了し、飾り図柄が表示領域の中央を用いて拡大表示する。

#### 【1378】

50

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

【 1 3 7 9 】

[ エピローグ 3 1 ]

導入パートの開始時において、表示領域の端側に飾り図柄が位置する。

【 1 3 8 0 】

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

【 1 3 8 1 】

[ 再抽選演出 1 ]

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

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

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

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

発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【 1 3 8 2 】

10

20

30

40

50

具体的には、図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替わ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。

#### 【1383】

10

##### [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。

#### 【1384】

具体的には、図 1 4 2 ( t A 6 ) に示すように、当りエピソードパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときに、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

#### 【1385】

##### [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。

#### 【1386】

具体的には、前述した図 1 4 2 ( A 5 ) に示すように、当りエピソードパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から ( A 6 ) に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ 9 は、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

30

#### 【1387】

##### [再抽選演出 4]

図柄送り開始時に、エピソードから表示が維持されていた飾り図柄が縮小し、縮小してから図柄送りが開始する。

#### 【1388】

40

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

#### 【1389】

##### [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。

#### 【1390】

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

50

かにすることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【 1 3 9 1 】

[再抽選演出 6 ]

縮小サイズで複数種類の飾り図柄が図柄送り中において、動作促進表示、動作の受け付け、縮小サイズよりも少し大きい飾り図柄の表示、および、拡大した飾り図柄の表示の順に遷移する。

【 1 3 9 2 】

具体的には、前述した図 1 4 4 ( A 1 0 ) ~ 図 1 5 6 ( A 4 6 ) , 図 1 5 7 ( B 1 ) ~ 図 1 5 8 ( B 5 ) に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、拡大し始めから最終的に報知される図柄となっているため、遊技者に最終的な報知図柄が何であるかを分かり易く示すことができる。

【 1 3 9 3 】

[再抽選演出 7 ]

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

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

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

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

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

発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

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。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 9 4 】

具体的には、図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「 2 」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「 2 」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「 2 」図柄が縮小され、縮小された「 2 」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「 2 」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「 2 」, 「 3 」, 「 4 」, 「 5 」, 「 6 」, 「 7 」, 「 1 」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後再度「 2 」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブル W 2 5 における R G B のデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「 3 」や「 2 」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファ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

20

## 【 1 3 9 5 】

## [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。

## 【 1 3 9 6 】

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

30

## 【 1 3 9 7 】

## [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。

## 【 1 3 9 8 】

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 5 0 % の「 2 」図柄、透過度が 0 % の「 3 」図柄、透過度が 5 0 % の「 3 」図柄、透過度が 0 % の「 4 」図柄、透過度が 5 0 % の「 4 」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できちんと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

40

## 【 1 3 9 9 】

## [再抽選演出 1 0 ]

図柄送りが開始された以降においては、昇格するか否かの報知がされるまで、複数種類の飾り図柄の表示時間の各々が同じである。

50



## 【 1 4 0 0 】

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

## 【 1 4 0 1 】

## [再抽選演出 1 1 ]

動作促進表示は、図柄送り中に行われ、

動作促進表示が行われる位置は、図柄送り中の図柄と重ならない位置で行われる。

## 【 1 4 0 2 】

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

## 【 1 4 0 3 】

## [再抽選演出 1 2 ]

動作促進表示は、図柄送り中に開始されるものであって、予め定められたパターンの 2 ループ目中に開始される。

## 【 1 4 0 4 】

具体的には、図 1 7 6 , 図 1 7 7 に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を 2 回繰り返した後の ( A 2 4 ) , ( A 2 5 ) において表示が開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが 2 回繰り返されるまで促進画像が表示されないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。

## 【 1 4 0 5 】

## [再抽選演出 1 3 ]

「 1 」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「 5 」の図柄であり、

「 4 」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「 8 」の図柄である。

## 【 1 4 0 6 】

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

## 【 1 4 0 7 】

## [再抽選演出 1 4 ]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

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

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

10

20

30

40

50

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、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

#### 【1408】

具体的には、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

#### 【1409】

##### [再抽選演出15]

再抽選演出は飾り図柄以外の表示データと、各種飾り図柄の表示データとを組み合わせで表示し、複数種類の再抽選演出の各々のパターンを再現しており、

各々の再抽選演出において共通の表示データを用いていることで、当該各々の再抽選演出の間における演出尺が共通となり、送っている図柄の種類と図柄出しで出される図柄のみが各々の再抽選演出において異なる。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 1 0 】

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

## 【 1 4 1 1 】

## [再抽選演出 1 6 ]

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

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

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

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

発光制御手段は、

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

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

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

## 【 1 4 1 2 】

具体的には、前述した図 1 4 1 ( A 1 ) ~ 図 1 4 2 ( A 5 ) 部分における図柄出しと、図 1 6 1 ( C 1 ) ~ 図 1 6 2 ( C 5 ) 部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「 2 」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにして

10

20

30

40

50

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。

10

## 【1413】

## [再抽選演出17]

第1識別情報を表示するときのアニメーションは、図柄が表示されてから拡大しつつ、第1位置に至るまでのアニメーションを含む。

## 【1414】

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

## 【1415】

20

## [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。

## 【1416】

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

30

## 【1417】

## [再抽選演出19]

再抽選演出において昇格しなかった場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格しない報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が同じである。

## 【1418】

40

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD21においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピソードパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピソードパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピソードパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

## 【1419】

## [再抽選演出20]

50

再抽選演出において昇格した場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が異なり、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときよりも、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときの方が、図柄出しにおける発光態様が激しい。

【 1 4 2 0 】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD 2 0 においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピログパートの子テーブルWD 3 , WD 6 , WD 1 0 , WD 1 3 , WD 1 6 とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「 2 」の図柄から昇格して「 3 」の図柄に入れ替わる場合の時間 t B 5 ~ t B 9 におけるレインボー色の点灯は、当りエピログパートにおいて一旦、「 2 」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【 1 4 2 1 】

[再抽選演出 2 1 ]

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

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

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

10

20

30

40

50

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、

10

第 2 再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第 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、

20

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。

30

#### 【 1 4 2 2 】

具体的には、図 2 6 7 の ( L 1 ) ~ ( L 3 ) に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、( L 4 ) ~ ( L 6 ) に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたとしても、( L 4 ) ~ ( L 5 ) に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第 1 の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に ( J 1 ) ~ ( J 1 8 ) にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン 3 1 B がいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、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。

40

#### 【 1 4 2 3 】

[再抽選演出 2 2 ]

操作の有効期間の第 1 タイミングで動作が行われていたときは、昇格か否かの報知が行

50

われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、飾り図柄がゆらゆら表示され、

動作の有効期間の第1タイミングよりも早い第2タイミングで動作が行われたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、第1タイミングよりも動作が早かった分だけ飾り図柄がゆらゆら表示され、尺が吸収される。

【1424】

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、共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができる。一連の演出を好適に見せることができる。

10

【1425】

[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。

20

【1426】

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。

【1427】

[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、

30

揺れ表示は、第1位置、第2位置、第3位置、第2位置、第1位置、第4位置、第5位置、第4位置、第1位置、および第2位置といった順番で飾り図柄が位置するものであり、確定期間となるときは、必ず第2位置、第1位置といった順番に飾り図柄が揺れ表示したときとなるように所定演出が設計されている。

【1428】

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。

40

【1429】

[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。

【1430】

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

50

グによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ 9 の変更の始点とすることで、開始契機を設計者が決め易い。なお、( J 1 ) のタイミングではなく共通スタート表示が開始される ( J 2 ) のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

#### 【 1 4 3 1 】

##### [再抽選演出 2 6 ]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

10

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、  
演出実行手段は、

第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に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、

20

エピログパートにおいて、第 1 図柄を一旦表示するときに、当該第 1 図柄の表示態様を第 1 態様と第 2 態様と第 3 態様とに変化させることで当該第 1 図柄が揺れているように当該第 1 図柄を表示するものであり、

エピログパートから再抽選パートへ移行する場合において、第 1 図柄が第 1 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときに、第 1 図柄が第 2 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときに、第 1 図柄が前記第 3 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときに、があり、

演出実行手段は、第 1 図柄が第 1 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときに、第 1 図柄が第 2 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときに、第 1 図柄が第 3 態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときにのいずれにおいても、第 1 図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第 1 図柄を表示して第 1 再抽選演出または第 2 再抽選演出を実行し、

30

発光制御手段は、

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

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

40

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、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

50



制御する。

【 1 4 3 2 】

具体的には、図 2 6 6 に示したように、画像表示装置 5 の画面中央にスティックコントローラ 3 1 A を示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（（ K 4 ）からの図柄揺れ期間）。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（ K 8 ）～（ K 1 7 ）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ 3 1 A がいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

10

【 1 4 3 3 】

[再抽選演出 2 7 ]

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。

【 1 4 3 4 】

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。

20

【 1 4 3 5 】

[再抽選演出 2 8 ]

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。

【 1 4 3 6 】

具体的には、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

30

【 1 4 3 7 】

[再抽選演出 2 9 ]

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。

40

【 1 4 3 8 】

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

【 1 4 3 9 】

[再抽選演出 3 0 ]

50

所定の導入パートにおける大当りでの飾り図柄の揺れ表示の後に再抽選演出へと行く流れにおいて、

特定表示後の飾り図柄の延長上の動きとなるように、再抽選演出へ移行するタイミングが設計されている。

【 1 4 4 0 】

具体的には、図 2 6 6 に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置（K 3）から正面位置（K 5）を経由して左側の位置（K 6）へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

10

【 1 4 4 1 】

<用語の説明>

以上、本実施の形態に係る遊技機 1 について説明した。以下では、本願明細書において用いた幾つかの用語について説明する。

【 1 4 4 2 】

「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。

20

【 1 4 4 3 】

図柄の「変動」は、複数種類の特別図柄（第 1 特図、第 2 特図）や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄といった、複数種類の図柄の更新表示、複数種類の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小、ランプ（第 4 図柄ユニット 5 0、特図 1 可変表示部 5 3、特図 2 可変表示部 5 4 など）の点灯／点滅／消灯などを含む。

【 1 4 4 4 】

「飾り図柄」は、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて可変表示する図柄を含む。

【 1 4 4 5 】

30

「縮小図柄」は、飾り図柄が縮小された状態の図柄であって、飾り図柄よりも小さい図柄を含む。縮小図柄が停止表示する際には、飾り図柄と同じ数字図柄が画面の端に飾り図柄よりも小さく表示される。

【 1 4 4 6 】

「小図柄」は、飾り図柄よりも小さいサイズで表示されている飾り図柄の変動表示に対応した図柄を含む。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が横方向に並列されている。

【 1 4 4 7 】

40

「図柄確定」は、変動していた、第 4 図柄ユニット 5 0、特図 1 可変表示部 5 3、特図 2 可変表示部 5 4、および飾り図柄などの変動が停止し、最終的にその特図ゲームにおける図柄が確定することを含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア 5 L で変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア 5 C で変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア 5 R で変動する飾り図柄の各々の変動が停止した状態を含む。

【 1 4 4 8 】

「図柄確定期間」は、変動していた、第 4 図柄ユニット 5 0、特図 1 可変表示部 5 3、特図 2 可変表示部 5 4、および飾り図柄などの変動が停止することにより表示結果が確定する期間を含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア 5 L で変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア 5 C で変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア 5 R で変動する

50

飾り図柄の各々の変動が停止し、表示結果が確定的に表示された状態を含む。

【 1 4 4 9 】

「リーチ」は、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続していることを含み、たとえば、左の飾り図柄表示エリア 5 L に「 2 」の飾り図柄が停止し、右の飾り図柄表示エリア 5 R に「 2 」の飾り図柄が停止するが、中の飾り図柄表示エリア 5 C では未だ飾り図柄の可変表示が継続している状態を含む。

【 1 4 5 0 】

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。

【 1 4 5 1 】

点灯手段（発光手段）の「点灯」または「発光」は、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が消灯時よりも高い状態であって、輝度データの値が上述した「消灯」に対応する輝度データの値（「 0 」）以上の値となる状態を含む。「点灯」は、ランプが常に点灯している常時点灯と、複数のランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、ランプが輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。

【 1 4 5 2 】

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。

【 1 4 5 3 】

「輝度」は、ランプ（点灯手段、発光手段）の明るさを示す値であり、本実施形態においては、輝度に対応するデータとして輝度データが 16 進数で表される。たとえば、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「 0 」の場合、当該所定のランプは最も輝度が低く（ランプが暗く）なるようにランプ制御が行われ、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「 F 」の場合、当該所定のランプは最も輝度が高く（ランプが明るく）なるようにランプ制御が行われる。上述したように、輝度データは、ランプに流れる電流の値に対応しており、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「 0 」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も小さく、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「 F 」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も大きくなる。なお、「ランプ」は、LED（発光ダイオード）ランプに限らず、EL（エレクトロルミネセンス）ランプや白熱電球など、如何なる種類のランプも含む。

【 1 4 5 4 】

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。

【 1 4 5 5 】

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。

【1456】

「キャラクタに対応する色」は、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する色は緑色、ジャムちゃんに対応する色は紫色、爆チューに対応する色は赤色という風にキャラクタごとに設定されている色がある。

10

【1457】

「キャラクタに対応する発光色」は、遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）であって、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、「キャラクタに対応する発光色」は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する緑色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）、ジャムちゃんに対応する紫色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）、爆チューに対応する赤色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）などを含む。

【1458】

20

「セリフ音」は、パチンコ遊技機1に登場するキャラクタが言葉を発するタイミングに合わせて出力される当該言葉に対応する音を含む。パチンコ遊技機1においては、演出によって登場するキャラクタの映像に合わせて、当該キャラクタが発する言葉に対応する音（セリフ音）が出力される。

【1459】

「セリフ字幕」は、セリフ音が出力されるときに画像表示装置5の画面上に表示されるセリフ音に対応する文字を含む。セリフ字幕のことを字幕表示とも称する。

【1460】

「物理音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作によって生じる物理的な音を含む。パチンコ遊技機1においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作によって生じるであろう物理的な音（物理音）が出力される。

30

【1461】

「擬音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作を表現した擬似的な音を含む。パチンコ遊技機1においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作を表現した擬似的な音（擬音）が出力される。

【1462】

「キャラクタのアクション」は、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタが何等かの動作をする演出を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタが爆チューのキャラクタを追いかける動作を含む。

40

【1463】

「再抽選演出」は、飾り図柄の変動表示において確変大当りとならない通常大当り図柄（たとえば、「2」の図柄のような偶数図柄）を一旦仮に停止表示させた後に、当該通常大当り図柄が確変大当り図柄（たとえば、「3」の図柄のような奇数図柄）に昇格するか否かを煽るために図柄確定前に実行される演出を含む。

【1464】

「入替表示」は、「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄が他の図柄に順次入れ替わることで、次々と飾り図柄が切り替わるような画像の表示を含む。本実施の形態においては、「入替表示」は、「2」の図柄が高速変動しながら他の図柄

50

に順次入れ替わりながら、最終的に「2」または「3」の図柄が停止するような表示を含む。

【1465】

「繰返し表示」は、同じ表示を繰り返すことであり、同じアニメーションを用いた表示を繰り返すことを指す。「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄を同じアニメーションで何度も表示させる表示を含む。一例として、「繰返し表示」は、「7」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「7」の図柄が停止するような表示を含む。

【1466】

「揺れ表示」は、飾り図柄を揺らしながら表示することであり、変動が終了しておらず、変動中であることを示す。

【1467】

「停止表示」は、飾り図柄を動かさずに静止させ表示することであり、変動が終了したことを示す。

【1468】

「揺れ速度」は、飾り図柄が揺れ表示をしているときに第1位置から第2位置まで動作するときの速度のことである。

【1469】

「図柄の第1態様」、「図柄の第2態様」、「図柄の第3態様」は、飾り図柄の位置を示す態様である。たとえば、飾り図柄上下に揺れ表示する場合において、第1態様を中央位置とした場合、第2態様は上側の位置、第3態様は下側の位置である。また、飾り図柄が前後方向に揺れ表示する場合において、第1態様を正面の位置とした場合、第2態様は左向きとなる位置、第3態様は右向きとなる位置である。

【1470】

「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。

【1471】

「可動体（役物）の「進出」」とは、可動体としての役物が初期位置から移動する動作のことである。役物が移動する可動領域の端の位置が進出位置である。

【1472】

「可動体（役物）の「退避」」とは、可動体としての役物が進出位置から初期位置へ移動する動作のことである。役物が移動する可動領域のうちの初期位置が退避位置である。

【1473】

「可動体可動用のエフェクト表示」は、可動体としての役物が進出位置へ動作することに合わせて画面上に役物の周囲の視覚効果を高めるための表示である。たとえば、リーチが後半に発展する際や大当りが報知される際の役物動作に合わせて役物動作を目立たせるためのエフェクト画像が表示される。

【1474】

「ストーリー展開」とは、物語や一連の演出が進んでいく事を指す。すなわち、場面の切り替わりなどで一連の流れの物語等が途切れずに、遊技者に対して当該物語を連続して表示する。

【1475】

「パート、シーン」は、それぞれ演出を構成する括りを指し、パートの方がシーンよりも大きな括りである。パートは役割毎に分けられる。

【1476】

「シーンの切り替わり」

シーンの切り替わりとは、主に表示が切り替わることを指し、特に、表示されている背景、キャラクタ、等が切り替わることを指す。

【1477】

「カットイン表示」は、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出で

10

20

30

40

50

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。

【 1 4 7 8 】

「切替表示（アイキャッチ表示）」は、場面転換の際に表示される演出である。本実施の形態において、アイキャッチ表示は、ハズレを示す状態から通常遊技の状態へと場面転換する際に用いられる。アイキャッチ表示は、スーパーリーチが終了したことがわかりやすくする役割を持つ。

【 1 4 7 9 】

「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。

10

【 1 4 8 0 】

「輝度データが切り替わる」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが 0 となり、その次の輝度データが用いられることを指す。輝度データが切り替わることで、ランプの発光態様が切り替わることである。ランプの発光態様が切り替わることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されている印象を与える。

【 1 4 8 1 】

20

「輝度データが切り替わらない」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが 0 とならず、その輝度データが用いられ続けることを指す。輝度データが切り替わらないことで、ランプの発光態様が一定となる。ランプの発光態様が一定となることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されずに止まっている印象を与える。

【 1 4 8 2 】

「動画データ」は、アニメーションを含む動画を表示するためのデータである。画像表示装置 5 に表示する画像を、1 秒間に数十枚分、高速で切り替えることで動いているように見せる。動画データは、データを圧縮して保持してもよい。

【 1 4 8 3 】

30

「第 1 動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために多くの画像を用いて作成される動画データである。

【 1 4 8 4 】

「第 2 動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために少ない画像を用いて作成される動画データである。

【 1 4 8 5 】

「特定キャラクタの動き」とは、演出に登場する複数のキャラクタのうち、ある特定のキャラクタに対応した動きのことである。

【 1 4 8 6 】

「ブラックアウト」は、画像表示装置 5 の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に黒画像を表示することで暗転し（ブラックアウトする）させる演出である。ブラックアウトは、その暗転した状態の継続時間に応じて大当たりに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

40

【 1 4 8 7 】

「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たりに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

【 1 4 8 8 】

「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

50

ための画像が画面上に表示することである。たとえば、画面に白色の画像を全面に表示する（ホワイトアウトする）ことで飾り図柄が遊技者から見えなくなる。

【1489】

「フェード効果」は、映像技術に用いられるフェードイン、フェードアウトを指す。フェードインは、背景画像などが表示されている状態から徐々に所定の画像が見えている状態に移り変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に表示する。徐々に表示するとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に下げて表示することである。たとえば、透過度100%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ下げて表示していくことで、1秒後に、セリフ画像が表示される。また、フェードアウトは、フェードインとは逆に、背景画像に重なって所定の画像が見えている状態から徐々に背景画像のみに移行変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景の上にセリフを示す画像が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に非表示にすることである。徐々に非表示にするとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に上げる。たとえば、透過度0%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ上げていくことで、1秒後に、セリフ画像が非表示となる。また、フェード効果には、フェードインとフェードアウトとを同時に行い、画像を入れ替えるクロスフェードが含まれる。

10

【1490】

< 当りを経由しない時短制御例 >

次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行する例を説明する。

20

（時短図柄を用いた時短制御例）

【1491】

（A1） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置7Aが作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置7Aを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行してもよい。

【1492】

30

（A2） なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【1493】

（A3） また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【1494】

（A4） また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

40

【1495】

（A5） また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

【1496】

（A6） また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用

50

の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞時でよい。

【1497】

（A7） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置7A内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【1498】

（A8） なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【1499】

（A9） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【1500】

（A10） また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【1501】

（A11） また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【1502】

（A12） また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図1と特図2で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【1503】

（A13） また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【1504】

（A14） また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

【1505】

（A15） また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【1506】

（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。

【1507】

（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

10

20

30

40

50



ミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【 1 5 0 8 】

( A 1 8 ) また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【 1 5 0 9 】

( A 1 9 ) また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ S T 機 ））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【 1 5 1 0 】

( A 2 0 ) また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、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。

【 1 5 1 1 】

( A 2 1 ) また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【 1 5 1 2 】

( 時短図柄を用いたその他の時短制御例 )

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【 1 5 1 3 】

( B 1 ) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【 1 5 1 4 】

( B 2 ) ( B 1 ) の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど）。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 1 5 】

( B 3 ) ( B 1 ) の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 1 6 】

( B 4 ) ( B 1 ) の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）が異

10

20

30

40

50

なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 1 7 】

( B 5 ) 第 1 特別図柄による第 1 可変表示を行った後と、第 2 特別図柄による第 2 可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果 ( 特別表示結果 ) が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態 ( 特別状態 ) に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない ( 時短図柄が表示されても時短状態を上書するような ( 時短状態が再度発生するような ) 遊技状態の切替制御をしない ) ようにしてもよい。そして、第 2 可変表示の方が第 1 可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり ( 時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など )、時短状態中は右打ち報知 ( 右打ちを指示する報知 ) に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知 ( 左打ちを指示する報知 ) をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示される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 )。

10

20

【 1 5 1 8 】

( B 6 ) 第 1 特別図柄による第 1 可変表示を行った後と、第 2 特別図柄による第 2 可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果 ( 特別表示結果 ) が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態 ( 特別状態 ) に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない ( 時短図柄が表示されても時短状態を上書するような ( 時短状態が再度発生するような ) 遊技状態の切替制御をしない ) ようにしてもよい。そして、第 2 可変表示の方が第 1 可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり ( 時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など )、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知 ( 左打ちを指示する報知 ) をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる ( たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する )。

30

【 1 5 1 9 】

( B 7 ) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示 ( 第 2 可変表示 ) が終了した後に実行される可変表示 ( 第 1 可変表示 ) において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 1 5 2 0 】

( B 8 ) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示 ( 第 2 可変表示 ) において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報に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基づい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

50

抑制できる。

【 1 5 2 1 】

( 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異なる演出を実行可能(たとえば4個の残保留記憶のうち4個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、3個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、4個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能)であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

10

【 1 5 2 2 】

( B 1 0 ) 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。

【 1 5 2 3 】

( B 1 1 ) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)における表示結果の確定表示時間(確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間)と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

20

【 1 5 2 4 】

( B 1 2 ) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 1 5 2 5 】

( B 1 3 ) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄(特定表示結果)になる場合と時短図柄(特別表示結果)になる場合とで、共通の特定演出(リーチ演出、予告演出)を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄(特別表示結果)になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄(特別表示結果)が表示されるときに遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。

40

【 1 5 2 6 】

( B 1 4 ) 前記共通の特定演出を実行した後、表示結果が、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 2 7 】

( B 1 5 ) 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CPU103から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるように

50

してもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【1528】

(B16) 前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【1529】

(B17) 前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい(たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど)。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1530】

(B18) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1531】

(B18) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1532】

(B19) 前記共通の特定演出とは異なる所定演出(たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示(保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示)を表示する演出)の演出態様に応じて、時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1533】

(B20) 時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄(特別表示結果)になることを示唆する演出(時短示唆演出など)を実行した後に、当り図柄(特定表示結果)を報知する演出(時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当りなど)を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1534】

(B21) 遊技制御用のCPU103は、複数種類設けられた時短図柄(特別表示結果)の種類に応じて時短回数(時短継続期間)が異なる時短状態(特別状態)に制御可能であり(たとえば第1時短図柄:時短50回、第2時短図柄:時短100回など)、演出制御用CPU120は、実行した演出の種類(たとえばリーチ演出の種類など)によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数(継続期間)が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

40

【1535】

(B22) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が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

50

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。

【1536】

（B23） 保留記憶情報の先読みに基づいて、大当たり遊技状態（特定遊技状態）に移行（制御）可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

10

【1537】

（B24） 先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄（特別表示結果）が表示される可変表示である場合と、時短図柄（特別表示結果）が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

20

【1538】

（B25） 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1539】

（B26） 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

30

【1540】

（ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例）  
次に、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示回数（ハズレとなった可変表示の継続回数）を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態（特別状態）は、所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示の継続回数が特別回数（たとえば1000回）に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態（特別状態）を実行可能としてもよい。

40

【1541】

（C1） 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、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

50

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。

【1542】

(C2) 前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数(たとえば1000回など)連続して表示されたことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態(特別状態)に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

10

【1543】

(C3) 前記数値情報は、通常状態とは異なる状態(確変状態、時短状態)においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

【1544】

(C4) 前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

20

【1545】

(C5) 通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果(時短図柄)が可変表示結果として表示されたときに、時短状態(特別状態)に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態(特別状態)になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【1546】

30

(C6) 前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次の有利状態が発生するまでの時短状態(特別状態)に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

【1547】

(C7) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

40

【1548】

(C8) 前記数値情報が前記特別回数(たとえば1000回など)となったことに基づいて前記特別回数以上(たとえばさらに1000回以上など)の期間の時短状態(特別状態)に制御可能であり、前記時短状態(特別状態)中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態(特別状態)に制御可能であり、1回目の時短状態(特別状態)と、2回目の時短状態(特別状態)とで異なる演出を実行してもよい。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)

50

と、2回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1549】

（C9） 特図プロセスフラグの値が第1数値（0～2）のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値（4以降）のときに有利状態（大当たり遊技状態）に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値（3）のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第3処理を実行する。また、第1経路（左側遊技領域）と第2経路（右側遊技領域）とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第1経路に遊技球を打込み、時短状態（特別状態）では第2経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に制御されていないが、前記第2経路に発射すべき旨の報知（たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知）をするようにしてもよい。また、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のCPU103により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態（特別状態）に移行するときに早め（現実の時短変動開始前）に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

10

20

【1550】

（C10） 前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第1処理の実行後に前記第2処理を実行し、前記第3処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1551】

（C11） 前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後（次変動開始、客待ち）に時短状態（特別状態）に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報（特別回数到達フラグ）を第1数値から第2数値に変更し（フラグセット）、時短状態（特別状態）へ制御するときに、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。

30

【1552】

（C12） 遊技制御用のCPU103は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第1情報のときと前記第2情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

40

【1553】

（C13） 特図プロセスフラグの値が第1数値（0～2）のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値（4以降）のときに有利状態（大当たり遊技状態）に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値（3）のときに特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第3処理を実行する。また、遊技の進行を制御する遊技制御用の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

50

送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用CPU120（演出制御手段）により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【1554】

（C14） 前記時短状態（特別状態）中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第1数値、前記第2数値、および、前記第3数値とは異なる第4数値とすることにより、再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

10

【1555】

（C15） 時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【1556】

20

（C16） 時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【1557】

（C17） 時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

30

【1558】

（C18） 時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

40

【1559】

（C19） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時に、バックアップ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

50



示唆演出（所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、100回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど）を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

【1560】

（C20） 遊技制御用CPU103は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報（時短状態に関する情報を特定可能なコマンド）を演出制御用CPU120へ送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出（時短状態回数の終了示唆の演出など）を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値（たとえば127）以下であることを特定可能な第1特定情報（第1背景指定、専用のカウントダウン演出情報）と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値（たとえば127）より大きいことを特定可能な第2特定情報（100回転ごとにカウントダウンするコマンドなど）と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

10

【1561】

（C21） 演出制御用CPU120は、前記特別回数より少ない第1所定回数（例えば300回など）の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態（特別状態）に制御されることを示唆する示唆演出（時短状態示唆演出制御用）を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第1所定回数より少ない第2所定回数（たとえば100回など）の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

20

【1562】

（C22） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当たり確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

30

【1563】

（C23） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる

40

50

。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当たり確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【1564】

(D1) 可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当たりが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【1565】

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機1の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

10

【1566】

上記のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【1567】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄(たとえば、「-」を示す記号)だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい(表示結果としては「-」を示す記号が表示されなくてもよい)。

20

【1568】

上記説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機(たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ(以下、ボーナスなど)のうち1以上を搭載するスロット機)にも本発明を適用可能である。

30

【1569】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現(「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現)は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。たとえば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合または「100%」未満の割合であることも含む。

【1570】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

40

【1571】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1572】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【1573】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限

50

的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【 1 5 7 4 】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

10

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

前記発光制御手段は、

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

20

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

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

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

30

前記第 1 エピローグパートまたは前記第 2 エピローグパートにおいて情報が表示される割合は、前記導入パートにおいて情報が表示される割合よりも高く、

さらに、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップ S 110 の処理を実行する CPU 103 など）と、

40

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップ S 213 の処理を実行する CPU 103 など）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ 059 AKS025 の処理を実行する CPU 103 など）と、

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信する CPU 103 など）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態

50

から前記特別状態へ制御し（例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど）、  
前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態  
となることを判定可能であり（例えばステップ059AKS001の処理を実行するなど  
）、

前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状  
態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」  
の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実  
行可能であり（例えばステップS161の処理を実行可能であるなど）、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報  
にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ059AKS082にてY  
e sと判定した場合、ステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実  
行するなど）、遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、実行される報知演出を好適な輝度制御にて実行でき興趣が向上する  
。さらに、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊  
技興趣を向上させることができる。

【1575】

つまり、報知演出の実行において有利状態に制御されるか否かに応じて異なる輝度を設  
定することで好適な演出を実行し有利状態への期待感を持たせつつ、演出実行手段は、特  
別状態に制御されることを特定可能な特別情報を受信した後に判定結果情報を受信した場  
合に該判定結果情報に基づく先読み演出の実行を制限するため、特別状態に制御された後  
に判定される判定結果情報が、例えば特別状態が終了することとなる判定結果であること  
が先読み演出の実行によって事前に判ってしまうなど、先読み演出によって却って遊技興  
趣が低下してしまうような事態を回避できる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技興  
趣が低下しにくく遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することができる。

【1576】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機の他の一例として、可変表示を行い、可  
変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御  
可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばCPU103など）と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出  
制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップS110の処理を実行  
するCPU103など）と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばス  
テップS213の処理を実行するCPU103など）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例  
えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など）と、

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されること  
を特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送  
信手段（例えば演出制御コマンドを送信するCPU103など）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果  
とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態  
から前記特別状態へ制御し（例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど）、

前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態  
となることを判定可能であり（例えばステップ059AKS001の処理を実行するなど  
）、

前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状

10

20

30

40

50

態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップ S 1 6 1 の処理を実行可能であるなど）、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 にて Y e s と判定した場合、ステップ 0 5 9 A K S 0 8 4 およびステップ S 1 3 0 4 の処理を実行するなど）、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【 1 5 7 7 】

（他の形態例）

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【 1 5 7 8 】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 1 5 7 9 】

なお、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。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。

【 1 5 8 0 】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。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。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【 1 5 8 1 】

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

【 1 5 8 2 】

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

10

20

30

40

50

る特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【 1 5 8 3 】

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。

【 1 5 8 4 】

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

10

【 1 5 8 5 】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 1 5 8 6 】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B とが設けられている。

【 1 5 8 7 】

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

20

【 1 5 8 8 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 7 6 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、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、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A 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 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（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

30

【 1 5 8 9 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 1 5 9 0 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 7 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を形成する。

40

【 1 5 9 1 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

50

## 【 1 5 9 2 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

## 【 1 5 9 3 】

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

## 【 1 5 9 4 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

10

## 【 1 5 9 5 】

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

## 【 1 5 9 6 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

20

## 【 1 5 9 7 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車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。

## 【 1 5 9 8 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、L E D を含んで構成されている。

## 【 1 5 9 9 】

30

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

## 【 1 6 0 0 】

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

## 【 1 6 0 1 】

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

40

## 【 1 6 0 2 】

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 7 6 参照）により検出される。

## 【 1 6 0 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。

50

## 【1604】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

## 【1605】

図275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51や設定切替スイッチ52は、例えば電源基板17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。

10

## 【1606】

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

## 【1607】

表示モニタ29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、賞球合計数のうち第1大入賞口および第2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第1大入賞口および第2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。

20

## 【1608】

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。

30

## 【1609】

パチンコ遊技機1において、縦長の方角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500Aが取り付けられている。セキュリティカバー500A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500Aは、短片500Aaおよび長片500Abを含む略L字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

40

## 【1610】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート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等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

## 【1611】

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

50



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

【 1 6 1 2 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 1 6 1 3 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

10

【 1 6 1 4 】

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

【 1 6 1 5 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

20

【 1 6 1 6 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【 1 6 1 7 】

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）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

30

【 1 6 1 8 】

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

【 1 6 1 9 】

40

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

【 1 6 2 0 】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同

50

様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【1621】

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。

【1622】

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

【1623】

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。

【1624】

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

【1625】

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。

【1626】

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

30

【1627】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【1628】

40

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

【1629】

（演出の進行など）

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

50

意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【1630】

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伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【1631】

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

10

【1632】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、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。

20

【1633】

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。

【1634】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

30

【1635】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

40

【1636】

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

50

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。

【 1 6 3 7 】

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变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

10

【 1 6 3 8 】

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

【 1 6 3 9 】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

20

【 1 6 4 0 】

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

【 1 6 4 1 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 7 6 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

30

【 1 6 4 2 】

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

40

【 1 6 4 3 】

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

【 1 6 4 4 】

50

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。

【1645】

CPU 103 は、ROM 101 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、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 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。

10

【1646】

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。

【1647】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普図保留表示器 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。

20

【1648】

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。

【1649】

30

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

【1650】

40

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。

【1651】

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

【1652】

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

50

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。

【1653】

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。

10

【1654】

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。

【1655】

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。

20

【1656】

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

【1657】

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。

【1658】

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。

30

【1659】

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。

40

【1660】

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。

【1661】

なお、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御(音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【1662】

50

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

【 1 6 6 3 】

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

【 1 6 6 4 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 1 6 6 5 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 1 6 6 6 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 2 7 7 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 1 6 6 7 】

図 2 7 7 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、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 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 1 6 6 8 】

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 1 7 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 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【 1 6 6 9 】

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 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例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。

【 1 6 7 0 】

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 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 1 6 7 1 】

10

20

30

40

50

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 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

#### 【 1 6 7 2 】

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

10

#### 【 1 6 7 3 】

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 2 0 において、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。

20

#### 【 1 6 7 4 】

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 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

#### 【 1 6 7 5 】

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

30

#### 【 1 6 7 6 】

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。

40

#### 【 1 6 7 7 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。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よい。

#### 【 1 6 7 8 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 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 9 0 からの検

50



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

#### 【 1 6 7 9 】

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

#### 【 1 6 8 0 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 2 7 8 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 2 7 8 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1 ）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2 ）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3 ）。

#### 【 1 6 8 1 】

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、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

#### 【 1 6 8 2 】

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。

#### 【 1 6 8 3 】

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

10

20

30

40

50

してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 1 6 8 4 】

図 2 7 9 は、特別図柄プロセス処理として、図 2 7 8 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1 ）。

【 1 6 8 5 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 2 7 8 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 1 6 8 6 】

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。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 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。

20

【 1 6 8 7 】

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

30

【 1 6 8 8 】

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

40

【 1 6 8 9 】

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

【 1 6 9 0 】

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

50

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。

【1691】

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の経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグ

10

【1692】

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。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”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「小当り」または「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。

20

【1693】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド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、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。

30

【1694】

ステップS115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23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82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。

【1695】

40

ステップS116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。

【1696】

ステップS117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

50

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 6 9 7 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

10

【 1 6 9 8 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小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。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 1 6 9 9 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作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などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

20

【 1 7 0 0 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。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玉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、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。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

【 1 7 0 1 】

図 2 8 0 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 2 8 0 ( 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 8 0 ( 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果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

【 1 7 0 2 】

50

表示結果判定テーブルにおいては、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といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【 1 7 0 3 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第 1 特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

10

【 1 7 0 4 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 2 3 7 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。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられ、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一方で、設定値 2 ～ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 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。

20

【 1 7 0 5 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 3 4 6 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。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられることで、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、その一方で、設定値 2 ～ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 6 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る。

30

【 1 7 0 6 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ～ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する場合に重複することが防止されている。

【 1 7 0 7 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ～ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する場合に重複することが防止されている。

40

【 1 7 0 8 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設

50

定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り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。

#### 【 1 7 0 9 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り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

#### 【 1 7 1 0 】

パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 3 2 0、確変状態が 6 5 % の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 2 0 0、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（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、大当り確率が 1 / 3 2 0 で小当り確率が 1 / 5 0 であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当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り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、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毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4 ~ 6 の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

20

30

#### 【 1 7 1 1 】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかか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、設定値にかか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、設定値にかか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。

40

#### 【 1 7 1 2 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、図 2 8 1 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 2 8 1 に示す演出制御メ

50

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。

#### 【1713】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

10

#### 【1714】

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。

20

#### 【1715】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

30

#### 【1716】

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。

40

#### 【1717】

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

50

## 【 1 7 1 8 】

図 2 8 2 は、演出制御プロセス処理として、図 2 8 1 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 8 2 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、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、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。

## 【 1 7 1 9 】

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、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

## 【 1 7 2 0 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

## 【 1 7 2 1 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

## 【 1 7 2 2 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

## 【 1 7 2 3 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態または小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、大当り遊技状態または小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

10

20

30

40

50



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“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小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小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態または小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。

【 1 7 2 4 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、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。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小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小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小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小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

10

【 1 7 2 5 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、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。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小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小当り遊技状態の終了時における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、小当り終了演出処理を終了する。

20

【 1 7 2 6 】

ステップ S 1 7 6 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 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、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“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 1 7 2 7 】

30

ステップ S 1 7 7 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 C P U 1 2 0 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。

【 1 7 2 8 】

( 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。

40

【 1 7 2 9 】

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よい。

【 1 7 3 0 】

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、「 - 」を示す記号 ) だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい ( 表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい ) 。

【 1 7 3 1 】

50

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み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ARRT、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。

#### 【1732】

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。

10

#### 【1733】

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よい。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。

20

#### 【1734】

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。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。

#### 【1735】

（設定示唆演出に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機 1 における設定示唆演出に関する特徴部について説明する。この特徴部では、可変表示の実行中に、所定割合でパチンコ遊技機 1 における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。

30

#### 【1736】

図 283 - 1 は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 171 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。可変表示開始設定処理では、停止図柄決定処理が実行される（ステップ S 201）。停止図柄決定処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄といった、飾り図柄の可変表示において停止表示される飾り図柄の組合せが決定される。停止図柄決定処理に続いて、予告演出決定処理が実行される（ステップ S 202）。予告演出決定処理は、有利示唆演出に含まれる予告演出を決定可能とする。

40

#### 【1737】

予告演出決定処理が実行された後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ S 203）。演出制御パターンは、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターン、その他、各種の演出実行を制御するための制御パターンなどを含んでいればよい。例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップ S 202 の予告演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せ

50

に対応した 1 の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

【 1 7 3 8 】

ステップ S 2 0 3 により演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、R A M 1 2 2 の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ S 2 0 4）。また、画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 2 0 5）。このときには、ステップ S 2 0 3 にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

10

【 1 7 3 9 】

続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップ S 2 0 6）。例えば、画像表示装置 5 の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」などに対応した表示部位にある保留表示を 1 つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置 5 の画面上に設けられたアクティブ表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「0」であるときに、第 1 始動入賞や第 2 始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップ S 2 0 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

20

【 1 7 4 0 】

図 2 8 3 - 2 は、停止図柄決定処理として、可変表示開始設定処理のステップ S 2 0 1 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。停止図柄決定処理では、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップ S 2 2 1）。スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かは、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに基づいて判定可能である。

【 1 7 4 1 】

スーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合には（ステップ S 2 2 1 ; N o ）、非リーチ時やノーマルリーチ時の最終停止図柄を決定して（ステップ S 2 2 2 ）、停止図柄決定処理を終了する。非リーチ時には、可変表示結果が「ハズレ」になる。ノーマルリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならない非リーチ時には、最終停止図柄として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。非リーチ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「ハズレ」になるノーマルリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。リーチハズレ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「大当たり」になるノーマルリーチ時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。大当たり時の最終停止図柄は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。

30

40

【 1 7 4 2 】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には（ステップ S 2 2 1 ; Y e s ）、スーパーリーチ時の最終停止図柄を決定する（ステップ S 2 2 3）。スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。可変表示結果が「ハズレ」になるスーパーリーチ時には、リーチハズレ時の

50

最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。可変表示結果が「大当り」になる大当り時には、大当り時の最終停止図柄として、大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される。

【 1 7 4 3 】

スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当り」になるか「ハズレ」になるかにかかわらず、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で同一の（一致する）飾り図柄が、確定飾り図柄として停止表示される。このようなリーチハズレ組合せや大当り組合せを構成する左右の飾り図柄は、リーチ図柄ともいう。リーチ図柄として決定可能な飾り図柄は、例えば 1 ～ 7 の数字に対応する 7 種類の飾り図柄といった、複数種類の飾り図柄を含んでいけばよい。数字に対応する飾り図柄は、数字を示す演出画像のみであってもよいし、数字に加えて各種のキャラクタを示す演出画像であってもよい。リーチ図柄は、リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意されたリーチ図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数の飾り図柄のいずれかに決定されるようにすればよい。リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 1 2 2 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 1 2 4 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

10

【 1 7 4 4 】

リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに応じて、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が異なってもよい。例えば、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなり、2 の数字、3 の数字、4 の数字、5 の数字、6 の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が低くなり、7 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなる。これに対し、可変表示結果が「大当り」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなり、2 の数字、3 の数字、4 の数字、5 の数字、6 の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が高くなり、7 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定では、7 の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合に、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が最も高くなり、6 の数字、5 の数字、4 の数字、3 の数字、2 の数字となるに伴い、リーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が低くなり、1 の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が最も低くなる。なお、リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかにかかわらず、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。リーチ図柄となる飾り図柄ごとに割り当てられた判定値の個数が異なってもよいし、リーチ図柄となる飾り図柄にかかわらず割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。大当り種別に応じて、リーチ図柄となる飾り図柄の決定割合が異なってもよい。

20

30

【 1 7 4 5 】

ステップ S 2 2 3 に続いて、決定されたリーチ図柄は 7 の数字に対応する飾り図柄であるか否かを判定する（ステップ S 2 2 4）。このとき、リーチ図柄が 7 以外の数字に対応する飾り図柄であれば（ステップ S 2 2 4；No）、停止図柄決定処理を終了する。リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄である場合には（ステップ S 2 2 4；Yes）、設定示唆演出を実行するか否かに応じた設定示唆演出の有無を決定する（ステップ S 2 2 5）。設定示唆演出は、設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された設定示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行の有無が決定されるようにすればよい。設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 1 2 2 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 1 2 4 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。設定示唆演出の有無として、設定示唆演出を実行しない「演出なし」、または、設定示唆演出を実行する「演出あり」のうちで、いずれかに決定される。

40

50

## 【 1 7 4 6 】

ステップ S 2 2 5 の決定結果に基づいて、設定示唆演出を実行する「演出あり」に決定されたか否かを判定する（ステップ S 2 2 6）。設定示唆演出を実行しない「演出なし」に決定された場合には（ステップ S 2 2 6；N o）、停止図柄決定処理を終了する。「演出あり」に決定された場合には（ステップ S 2 2 6；Y e s）、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を特定する（ステップ S 2 2 7）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、パチンコ遊技機 1 の電源投入時に、主基板 1 1 の側から送信された設定値通知コマンドを受信し、通知された設定値を R A M 1 2 2 の所定領域に格納すればよい。これにより、ステップ S 2 2 7 では、R A M 1 2 2 に格納されている設定値を特定すればよい。

## 【 1 7 4 7 】

ステップ S 2 2 7 に続いて、設定示唆パターンを決定してから（ステップ S 2 2 8）、停止図柄決定処理を終了する。設定示唆パターンは、設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された設定示唆パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の設定示唆パターンのうちいずれかに決定されるようにすればよい。設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データは、R A M 1 2 2 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 1 2 4 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

## 【 1 7 4 8 】

図 2 8 3 - 3 は、設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示している。例えば R O M 1 2 1 には、設定示唆演出実行決定テーブルとして、図 2 8 3 - 3 に示す決定テーブル T A 0 1 を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップ S 2 2 5 では、決定テーブル T A 0 1 を参照することなどにより、設定示唆演出の有無が決定される。決定テーブル T A 0 1 では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が異なっている。例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、設定示唆演出を実行する「演出あり」の決定割合が高くなる。このような決定割合の設定では、設定示唆演出が実行された場合に、設定示唆演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。なお、設定示唆演出実行決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。

## 【 1 7 4 9 】

図 2 8 3 - 4 ( A ) は、設定示唆パターンの構成例を示している。この実施例では、複数の設定示唆パターンとして、4 つのパターン R E - 0 ~ パターン R E 3 が設けられている。これらの設定示唆パターンは、図柄表示色を変化させるか否かや、変化させる場合の表示色に応じて、示唆内容が異なっている。図柄表示色は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色であり、通常表示色となる赤色の他に、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変化可能である。パターン R E - 0 は、図柄表示色を変化させず、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。パターン R E - 1 は、図柄表示色を銅色に変化させ、設定値が 2 以上であることの確定を示唆する。パターン R E - 2 は、図柄表示色を銀色に変化させ、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。パターン R E - 3 は、図柄表示色を金色に変化させ、最高の設定値となる 6 であることの確定を示唆する。このように、リーチ図柄を用いた設定示唆演出では、図柄表示色が変化したか否かや、変化後の図柄表示色に応じて、パチンコ遊技機 1 における設定値に関する示唆を行うことができる。

## 【 1 7 5 0 】

図 2 8 3 - 4 ( B ) は、設定示唆パターン決定テーブルに関する設定例を示している。例えば R O M 1 2 1 には、設定示唆パターン決定テーブルとして、図 2 8 3 - 4 ( B ) に示す決定テーブル T A 1 1 を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップ S 2 2 8 では、決定テーブル T A 1 1 を参照することなどにより、設定

10

20

30

40

50

示唆パターンが決定される。決定テーブルT A 1 1では、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、設定示唆パターンの決定結果に割り当てられた判定値の個数が異なっている部分がある。

#### 【1751】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、リーチ図柄が7の数字に対応した飾り図柄となることから、大当り遊技状態に制御される割合が高い。そして、設定示唆演出がパターンR E - 0で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が低く、設定示唆演出がパターンR E - 1で実行される場合は設定値が2以上であることが確定する。また、設定示唆演出がパターンR E - 2で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が高く、設定示唆演出がパターンR E - 3で実行される場合は最  
10  
高の設定値となる6であることが確定する。このように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった場合のリーチ図柄には、7以外の数に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う図柄表示態様と、7の数字に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともにパチンコ遊技機1において設定されている設定値に関する示唆を行う図柄表示態様とが含まれている。リーチ図柄が7の数字に対応した飾り図柄の場合には、リーチ図柄が通常表示色で表示されることで大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、図柄表示色が変更されることで、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに設定値に関する示唆を行うことになる。

#### 【1752】

設定示唆演出は、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、演出態様  
20  
が異なるように実行可能である。例えば、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が1である場合には、設定示唆パターンがパターンR E - 1に決定されないため、図柄表示色は銅色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が1以外であるか否かに応じて、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が銅色に変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機1において設定されている設定値が6以外である場合には、設定示唆パターンがパターンR E - 3に決定されないため、図柄表示色が金色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が6であるか否かに応じて、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が金色に変更されるか否かが異なる。  
30

#### 【1753】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、スピーカ8 L、8 Rによる音声の出力、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった装飾発光体の点灯、演出用可動部材の動作、これらの一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。設定示唆演出その他のパチンコ遊技機1における任意の演出は、演出制御に関連する任意のデータ、演出制御に関連  
40  
しない任意のデータ、あるいは、これらを組み合わせたデータが、演出実行用として予め定められた単一または複数の条件式を満足する場合に、実行可能であればよい。図柄表示色を変更する演出は、変更演出ともいう。

#### 【1754】

複数の設定示唆パターンには、大当り遊技状態に制御される場合にのみ決定可能なパターンと、大当り遊技状態に制御されない場合にも決定可能なパターンとが、含まれていてもよい。例えば、パターンR E - 0とパターンR E - 1は、可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、所定割合で決定可能となるのに対し、パターンR E - 2とパターンR E - 3は、可変表示結果が「大当り」である場合にのみ所定割合で決定可能となり、可変表示結果が「ハズレ」である場合には決定不可能となるようにしてもよい。この場合に、パターンR E - 2は、パチンコ遊技機1において設定されている設定値にかかわらず、共通の  
50

割合で決定されるのに対し、パターン R E - 3 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【 1 7 5 5 】

図 2 8 3 - 5 は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 2 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。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 4 1）。可変表示時間が経過していないと判定された場合には（ステップ S 2 4 1 ; N o）、可変表示の進行に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理のステップ S 2 0 3 にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部 1 2 3 や音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置 5 の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ 8 L、8 R から所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D を点灯や消灯や点滅させること、可動体 3 2 などの演出用可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

10

【 1 7 5 6 】

可変表示中演出処理では、予告演出期間であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 2）。予告演出期間である場合には（ステップ S 2 4 2 ; Y e s）、予告演出を実行する制御が行われる（ステップ S 2 4 3）。予告演出期間ではない場合や（ステップ S 2 4 2 ; N o）、ステップ S 2 4 3 の制御を行った後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 4）。リーチ演出期間である場合には（ステップ S 2 4 4 ; Y e s）、リーチ演出を実行する制御が行われる（ステップ S 2 4 5）。ステップ S 2 4 5 の制御により、リーチ図柄となる飾り図柄が停止表示されてから、図柄表示色の変更後におけるリーチ演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる。

20

【 1 7 5 7 】

リーチ演出期間ではない場合や（ステップ S 2 4 4 ; N o）、ステップ S 2 4 5 の制御を行った後には、変更演出期間であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 6）。変更演出期間は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、図柄表示色を変更する演出の実行期間として、予め定められていればよい。変更演出期間である場合には（ステップ S 2 4 6 ; Y e s）、変更演出を実行する制御が行われる（ステップ S 2 4 7）。変更演出期間ではない場合や（ステップ S 2 4 6 ; N o）、ステップ S 2 4 7 の制御を行った後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行ってから（ステップ S 2 4 8）、可変表示中演出処理を終了する。

30

【 1 7 5 8 】

変更演出期間は、変更演出の演出態様に応じて、異なる時間長に設定されてもよい。例えばパターン R E - 0 の場合には変更演出期間が最も短い第 1 期間に設定され、パターン R E - 1 の場合には変更演出期間が第 1 期間よりも長い第 2 期間に設定され、パターン R E - 2 の場合には変更演出期間が第 2 期間よりも長い第 3 期間に設定され、パターン R E - 3 の場合には変更演出期間が最も長い第 4 期間に設定されてもよい。一般的に遊技者は、有利なことを報知する演出（有利な演出）が実行された場合、その演出の画像または動画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それを S N S（Social Networking Service）等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画供給サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、このような有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合にも行われることの多い演出（不利な演出）については、撮影意欲を喚起しないため、不利な演出の実行期間が長いと、かえって遊技者に不快感を与えてしまうという問題がある。そこで、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については有利な演出よ

40

50

りも実行期間を短くして不快感を低減させるようにする。これにより、遊技者にとって有利な演出が実行された場合に、遊技者が見逃すことを防止できるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保できることにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開され、パチンコ遊技機 1 に対する公衆の興味を高めることができる。加えて、多くの場合に、どの遊技場のどのパチンコ遊技機 1 にて撮影したものも含めて公開されることにより、遊技場側からすれば、遊技者により遊技場の宣伝が行われたことになる。このように、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果をもたらすことになる。

#### 【 1 7 5 9 】

可変表示時間が経過した場合には（ステップ S 2 4 1 ; Y e s ）、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 2 4 9 ）。図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ S 2 4 9 ; N o ）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ S 2 4 9 ; Y e s ）、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 2 5 0 ）。続いて、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 2 5 1 ）。また、演出プロセスフラグの値を特図当たり待ち処理に対応した値である “ 3 ” に更新してから（ステップ S 2 5 2 ）、可変表示中演出処理を終了する。

#### 【 1 7 6 0 】

図 2 8 3 - 6 は、設定示唆演出の実行例を示している。図 2 8 3 - 6 ( A ) は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる演出実行例 H D 1 0 1 を示している。「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R には 7 の数字に対応する飾り図柄が停止表示されることで、リーチ成立となりノーマルリーチのリーチ演出が実行される。図 2 8 3 - 6 ( B ) は、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる演出実行例 H D 1 0 2 を示している。画像表示装置 5 の表示画面では飾り図柄が縮小表示され、スーパーリーチのリーチ演出における演出画像の表示が行われる。図 2 8 3 - 6 ( C ) は、設定示唆演出となる変更演出が実行される演出実行例 H D 1 0 3 を示している。停止表示されているリーチ図柄に重畳して、変更演出に対応する演出表示が表示される。また、「図柄表示色変更！！」といったメッセージを報知する演出画像が表示されることで、図柄表示色を変更する示唆が行われる。

#### 【 1 7 6 1 】

図 2 8 3 - 6 ( D 1 ) は、パターン R E - 0 により図柄表示色が変化しない演出実行例 H D 1 1 1 を示している。図 2 8 3 - 6 ( D 2 ) は、パターン R E - 1 により図柄表示色が銅色に変化する演出実行例 H D 1 1 2 を示している。図 2 8 3 - 6 ( D 3 ) は、パターン R E - 2 により図柄表示色が銀色に変化する演出実行例 H D 1 1 3 を示している。図 2 8 3 - 6 ( D 4 ) は、パターン R E - 3 により図柄表示色が金色に変化する演出実行例 H D 1 1 3 を示している。演出実行例 H D 1 1 1 では、パターン R E - 0 によりリーチ図柄の表示色が変化せず、通常表示色である赤色のまま変更されない。このように図柄表示色の変更されない失敗演出（ガセ演出）が実行され、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。演出実行例 H D 1 1 2 では、パターン R E - 1 によりリーチ図柄の表示色が銅色に変更されることで、設定値が 2 以上であることの確定を示唆する。演出実行例 H D 1 1 3 では、パターン R E - 2 によりリーチ図柄の表示色が銀色に変更されることで、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。演出実行例 H D 1 1 4 では、パターン R E - 3 によりリーチ図柄の表示色が金色に変更されることで、最高の設定値となる 6 の確定を示唆する。

#### 【 1 7 6 2 】

設定示唆演出は、リーチ図柄の表示色を変更可能な変更演出の他にも、例えば擬似連演

10

20

30

40

50



出や先読み予告演出など、任意の演出によって大当たり期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。可変表示の実行中に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる演出であってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、その示唆が終了する場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。

10

#### 【 1 7 6 3 】

パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機 1 における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なるパターンが含まれてもよい。パチンコ遊技機 1 における設定値が変更された場合に、高い割合で決定されるパターンの演出態様による示唆が行われることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 1 7 6 4 】

可変表示の実行中には、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行う一方で、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行わないようにしてもよい。その後、可変表示の表示結果が「大当たり」となった場合に、大当たり開始演出（ファンファーレ演出）や大当たり中演出（第 1 ラウンドや第 2 ラウンドに対応する演出など）の実行に伴い、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行うことなく、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われる場合があってもよい。

20

#### 【 1 7 6 5 】

大当たり遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当たり遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当たり遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

30

#### 【 1 7 6 6 】

（特徴部 0 5 9 A K に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 0 5 9 A K における遊技機につき、図 2 8 4 - 1 ~ 図 2 8 4 - 3 5 を参照して説明する。本実施の形態の特徴部 0 5 9 A K におけるパチンコ遊技機 1 は、大当たり遊技状態後に限られず、可変表示結果として時短図柄が停止表示した場合にも時短制御が行われる（時短状態となる）。そして、特図ゲームの表示結果については通常状態時も時短状態時も時短図柄が停止表示するものの、時短状態においては時短図柄が停止表示した場合でも時短制御が新たに行われることはない。一方、飾り図柄については、通常状態時と時短状態時とで異なる図柄が停止表示する。以下、このような特徴を有する特徴部 0 5 9 A K におけるパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

40

#### 【 1 7 6 7 】

図 2 8 4 - 1 は、本実施の形態の特徴部 0 5 9 A K におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

#### 【 1 7 6 8 】

50

なお、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。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。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。なお、特別図柄の「可変表示」には、複数のＬＥＤを順次点灯や点滅させるものが含まれ、表示結果として所定のＬＥＤの点灯組合せが表示（導出または導出表示などともいう）されることが含まれる。

10

#### 【１７６９】

なお、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。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

#### 【１７７０】

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

20

#### 【１７７１】

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

#### 【１７７２】

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。

30

#### 【１７７３】

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。

#### 【１７７４】

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。

40

#### 【１７７５】

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。

#### 【１７７６】

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。

50

## 【 1 7 7 7 】

可変入賞球装置 6 B ( 普通電動役物 ) は、ソレノイド 8 1 によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、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、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A 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 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 ( 例えば 3 個 ) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。また、時短状態では、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 ) が実行され、特別図柄 ( 特に第 2 特別図柄 ) の変動効率が向上する。そして、当該時短状態では、可変入賞球装置 6 B により形成される第 2 始動入賞口へ遊技球を入賞させるよう、遊技者にとって右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。

10

## 【 1 7 7 8 】

遊技盤 2 の所定位置 ( 図 2 7 4 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所 ) には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 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。

20

## 【 1 7 7 9 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2 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。大当り遊技状態において、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。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。大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口へ遊技球を入賞させるよう、右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。

30

## 【 1 7 8 0 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用 ( 特別電動役物用 ) のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入 ( 通過 ) できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

## 【 1 7 8 1 】

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。

40

## 【 1 7 8 2 】

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。

## 【 1 7 8 3 】

遊技盤 2 の所定位置 ( 図 2 8 4 - 1 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 L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「 0 」 ~ 「 9 」を示す数字や「 - 」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このよう

50

な普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【 1 7 8 4 】

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

【 1 7 8 5 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 1 7 8 6 】

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。

【 1 7 8 7 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。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 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b 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 9 c が設けられている。

【 1 7 8 8 】

遊技盤 2 の所定位置（図 2 8 4 - 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c 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 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成されている。

【 1 7 8 9 】

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）3 0 が設けられている。

【 1 7 9 0 】

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

【 1 7 9 1 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A により検出される。

【 1 7 9 2 】

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 により検出される。

【 1 7 9 3 】

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

【 1 7 9 4 】

図 2 8 4 - 2 は、図 2 7 9 のステップ S 1 0 1 において実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。始動入賞判定処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、ま

10

20

30

40

50

ず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 1）。スイッチ処理において第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであると判定されているなどして第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであると判定した場合（ステップ S 2 1 0 1；Y e s）、C P U 1 0 3 は、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、「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 2）。このとき、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 1 特図保留記憶数カウンタ（第 1 特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第 1 特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 1 2 0 2 において第 1 特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップ S 1 2 0 2；N o）、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップ S 1 2 0 3）。

10

**【1795】**

ステップ S 1 2 0 1 において第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであると判定した場合（ステップ S 1 2 0 1；N o）や、ステップ S 1 2 0 2 において第 1 特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合（ステップ S 1 2 0 2；Y e s）には、C P U 1 0 3 は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 4）。スイッチ処理において第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであると判定されているなどして第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであると判定した場合（ステップ S 1 2 0 4；Y e s）、C P U 1 0 3 は、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、「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 5）。このとき、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 2 特図保留記憶数カウンタ（第 2 特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第 2 特図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 S 1 2 0 5 において第 2 特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップ S 1 2 0 5；N o）、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップ S 1 2 0 6）。第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンではないと判定した場合（ステップ S 1 2 0 4；N o）や、第 2 特図保留記憶数が上限値であると判定した場合（ステップ S 1 2 0 5；Y e s）には、C P U 1 0 3 は、始動入賞判定処理を終了する。

20

30

**【1796】**

ステップ S 1 2 0 3 または S 1 2 0 6 の処理のいずれかを実行した後、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を 1 加算するように更新する（ステップ S 2 0 7）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 特図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 特図保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 特図保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口に遊技球が進入して第 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（インクリメント）するように更新される。また、第 2 特図保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口に遊技球が進入して第 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（インクリメント）するように更新される。このときには、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）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る（ステップ S 1 2 0 8）。

40

**【1797】**

ステップ S 1 2 0 8 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップ S 1 2 0 9）。一例として、ステップ S 1 2 0 9 の処理では、乱数回路 1 0 4 や R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱

50

数値 M R 3 を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、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セットされることで記憶される（ステップ S 1 2 1 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが第1特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが第2特図保留記憶部にセットされる。なお、このとき、C P U 1 0 3 は、保留データが第1特図保留記憶部にセットされたときには、第1保留表示器 2 5 A を制御して、1つ加算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器 2 5 A に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を1つ増やす）ようにしてもよい。なお、C P U 1 0 3 は、保留データが第2特図保留記憶部にセットされたときには、第2保留表示器 2 5 B を制御して、1つ加算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器 2 5 B に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を1つ増やす）ようにしてもよい。

10

**【1798】**

第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置 6 A が形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第1始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置 4 A における第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、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、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 が乱数回路 1 0 4 等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 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值（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第1特図保留記憶部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（可変表示）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）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

20

**【1799】**

なお、第1特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板 1 2 側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第1特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第1保留表示部 5 H L の一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第1保留表示部 5 H L の第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

30

**【1800】**

第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第2始動入賞口を遊技球が進入して第2始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置 4 B における第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、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、その遊技球の進入による第2始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 が乱数回路 1 0 4 等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 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。こうして、第2特図保留記憶部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（可変表示）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）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

40

**【1801】**

50

なお、第2特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第2特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

#### 【1802】

ステップS1210の処理を実行した後、CPU103は、予め用意された始動口入賞指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS1211）。その後、CPU103は、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS1212）。

#### 【1803】

続いて、CPU103は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS1213）。入賞時乱数値判定処理は、上述のように、始動入賞時の判定を行う処理であり、ステップS1209で抽出した乱数値MR1～3のうちの乱数値MR1およびMR3に基づいて、当該乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かおよび当該可変表示の変動パターン（図283-5参照）を判定する処理である。その後、CPU103は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS1214）。このとき、始動口バッファ値が「2」とであると判定した場合（ステップS1214；「2」）、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S1215）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」とであると判定した場合（ステップS1214；「1」）、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S1216）、ステップS1204に処理を進める。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。

#### 【1804】

図284-3は、入賞時乱数値判定処理として、図284-2のステップS1213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。本実施の形態において、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「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。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に対応した変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、入賞時乱数値判定処理では、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）にて検出された始動入賞タイミングで、このタイミングで抽出された乱数値（ステップS1209の処理において抽出された乱数値）の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示の変動パターンがどれになるかの判定などを行う（いわゆる「先読み」）。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（特図ゲームの開始条件成立前）に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを先読みし、この先読み結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、保留表示の表示態様などを決定することができる。

#### 【1805】

図284-3に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオン状態になるフラグ）や確変フラグ（確変状態のときにオン状態になるフラグ）の状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定

10

20

30

40

50

する（ステップS351）。CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ制御部など）に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか否かを特定する。例えば、特図プロセスフラグの値が、「4」～「7」である場合には、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態が大当り遊技状態であると特定すればよい。

#### 【1806】

ステップS351の処理に続いて、CPU103は、特定された遊技状態が大当り遊技状態となっている大当り中であるか否かを判定する（ステップS352）。大当り中でないと判定した場合（ステップS352；No）、CPU103は、さらに確変状態や時短状態において時短制御に伴う高開放制御が行われている高ベース中であるか否かを判定する（ステップS353）。高ベース中であると判定した場合（ステップS353；Yes）、または、ステップS352の処理において大当り中であると判定した場合（ステップS352；Yes）、CPU103は、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する（ステップS354）。始動口バッファ値が「2」ではないと判定した場合（ステップS354；No）、CPU103は、入賞時判定を制限するための設定を行う（ステップS356）。

10

#### 【1807】

一方、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップS354；Yes）、または、ステップS353の処理において高ベース中ではないと判定した場合（ステップS353；No）、CPU103は、第1特図表示結果決定テーブルまたは第2特図表示結果決定テーブルから、始動口バッファ値（「1」または「2」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルを選択する（ステップS355）。

20

#### 【1808】

ステップS355の処理に続いて、CPU103は、乱数値MR1が大当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップS357）。CPU103は、例えば、大当り決定範囲に含まれる個々の決定値と、図284-2に示すステップS1209の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1とを、逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、大当り決定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り決定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定してもよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定（大当り始動判定）できる。

30

#### 【1809】

なお、ステップS357の処理において、例えば、CPU103は、ステップS1210で特図保留記憶部に格納した乱数値MR1を読み出し、読み出した乱数値MR1を使用して上記の判定を行えばよい。また、CPU103は、ステップS1210とは別に乱数値MR1をRAM102の所定領域（特図保留記憶部以外の領域）やCPU103の記憶領域などに保持しておき、保持した乱数値に基づいて上記の判定を行ってもよい。これは、後述する乱数値MR3についても同様である。このように、入賞時乱数値判定処理で使用する乱数値は、特図保留記憶部に格納された乱数値でなくてもよい。

40

#### 【1810】

ステップS357の処理において大当り決定範囲内であると判定した場合（ステップS357；Yes）、CPU103は、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する（ステップS358）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当り種別決定テーブルから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。CPU103は、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。

50



## 【 1 8 1 1 】

ステップ S 3 5 8 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、予め R O M 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された後述する大当り変動パターン決定テーブル（図 2 8 4 - 1 1 参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップ S 3 5 9）。大当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「大当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値 M R 3 と比較される決定値が割り当てられている。

## 【 1 8 1 2 】

ステップ S 3 5 7 の処理において大当り決定範囲内でないと判定した場合（ステップ S 3 5 7 ; N o ）、C P U 1 0 3 は、その乱数値 M R 1 を示す数値データが所定の小当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 3 6 0）。C P U 1 0 3 は、ステップ S 3 0 5 の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り決定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値 M R 1 が小当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。

10

## 【 1 8 1 3 】

小当り決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップ S 3 6 0 ; Y e s ）、予め R O M 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された小当り変動パターン決定テーブル（図 2 8 4 - 1 1 ( B ) 参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップ S 3 6 2）。小当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「小当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値 M R 3 と比較される決定値が割り当てられている。

20

## 【 1 8 1 4 】

一方、小当り決定範囲の範囲内ではないと判定した場合（ステップ S 3 6 0 ; N o ）、C P U 1 0 3 は、その乱数値 M R 1 を示す数値データが所定の時短決定範囲内であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 0 1）。C P U 1 0 3 は、ステップ S 3 5 5 の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「ハズレ（時短）」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り決定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値 M R 1 が時短決定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。なお、「ハズレ（時短）」の特図表示結果は、「ハズレ」であるものの、時短図柄を停止表示させ、当該停止表示させた後に行われる可変表示から時短制御を行う可変表示結果のことを示す。

30

## 【 1 8 1 5 】

時短決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 0 1 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、乱数値 M R 2 に基づいて、時短種別を判定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 0 2）。このとき、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、図 2 8 4 - 7 に示す時短種別決定テーブルから時短種別決定用テーブルデータを選択する。C P U 1 0 3 は、選択した時短種別決定用テーブルデータを参照することにより、時短種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。

## 【 1 8 1 6 】

40

ステップ 0 5 9 A K S 0 0 2 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、予め R O M 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された後述する時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル（図 2 8 4 - 1 2 ( A )、( D ) 参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 0 2 A）。時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「ハズレ」となるものの、時短図柄が停止表示される可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値 M R 3 と比較される決定値が割り当てられている。ステップ 0 5 9 A K S 0 0 2 A では、時短種別に応じて図 2 8 4 - 1 2 ( A ) の時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルと図 2 8 4 - 1 2 ( D ) の時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルとのいずれかを選択すればよい。

50

## 【 1 8 1 7 】

一方、時短決定範囲の範囲内ではないと判定した場合（ステップ059AKS001；No）、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブル（図284-12（B）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップ059AKS002B）。

## 【 1 8 1 8 】

ステップS309、ステップS312、ステップ059AKS002A、およびステップ059AKS002Bのいずれかを実行した後、CPU103は、ステップS1209で抽出された変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定されている大当り変動パターン決定テーブル、小当り変動パターン決定テーブル、時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル、時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照し、乱数値MR3と合致する決定値に割り当てられている変動パターンを判定する（ステップS363）。CPU103は、例えば、各変動パターンに割り当てられた個々の決定値と、乱数値MR3とを、逐一比較することにより、乱数値MR3と合致する決定値の有無を判定することで変動パターンを判定してもよいし、あるいは、各変動パターンに割り当てられた決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR3と決定値の最小値や最大値とを比較することにより変動パターンを判定してもよい。

## 【 1 8 1 9 】

ステップS356、S363の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、ステップS358、ステップ059AKS002、ステップS363の判定結果に応じた内容の始動入賞時コマンドの送信設定を行い（ステップS364）、入賞時乱数値判定処理を終了する。始動入賞時コマンドは、始動口入賞指定コマンドと、特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、から構成される。始動口バッファ値が「1」のときは、始動入賞時コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドと、第1特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。始動口バッファ値が「2」のときは、始動入賞時コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドと、第2特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。送信設定されたコマンドは、コマンド制御処理において送信される。

## 【 1 8 2 0 】

送信設定する第1特図保留記憶数指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドは、現在の第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定するコマンド（当該記憶数に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、指定する特図保留記憶数は、第1特図保留記憶数カウンタや第2特図保留記憶数カウンタのカウント値によって特定すればよい。送信設定する図柄指定コマンドは、ステップS357の判定結果が大当り決定範囲内であるときには（ステップS357；Yes）、可変表示結果の判定結果が「大当り」であることを指定するコマンド（「大当り」に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、ステップS357の判定結果が小当り決定範囲内であるときには（ステップS360；Yes）、可変表示結果の判定結果が「小当り」であることを指定するコマンド（「小当り」に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、ステップ059AKS001の判定結果が時短決定範囲であるときには（ステップ059AKS001；Yes）、可変表示結果の判定結果が「ハズレ（時短）」であることを指定するコマンド（「ハズレ（時短）」に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、ステップ059AKS001の判定結果が時短決定範囲でないときには（ステップS360；No）、可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを指定するコマンド（「ハズレ」に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、ステップS354の判定結果が始動口バッファ値＝1であるときには（ステップS354；No）、始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応したEXTデータを含むコマンド）とすればよい。送信設定する変動パターン判定結果指定コマンドは、ステップS363で判定した判定結果となる変

10

20

30

40

50

動パターンを指定するコマンド（判定結果である変動パターンに対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ S 3 5 4 の判定結果が始動口バッファ値 = 1（ステップ S 3 5 4 ; N o）であるときには始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応した E X T データを含むコマンド）とすればよい。

#### 【 1 8 2 1 】

入賞時乱数値判定処理では、上記のように、今回ステップ S 1 2 0 9 で抽出した乱数値 M R 1 ~ 3 に対応する可変表示について、当該可変表示（特図ゲーム）の可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ（時短）」になるか否か、および、当該可変表示の変動パターン（図 2 8 4 - 1 0 参照）が判定され、いわゆる先読みが行われる。なお、この処理では現在の遊技状態に基づいて判定を行い、可変表示が実際に実行されときの遊技状態に基づいて判定を行っていないため、当該判定は必ずしも正確なものでないが、ある程度の精度で可変表示結果や変動パターンを予測することができる。また、入賞時乱数値判定処理では、ステップ S 3 5 2 の処理において大当たり中であると判定した場合や、ステップ S 3 5 3 の処理において時短制御中であると判定されたことに基づいて、ステップ S 3 5 4 の処理により始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する。このとき、始動口バッファ値が「1」であり「2」ではない場合には、ステップ S 3 5 5 などの処理を実行せずにステップ S 3 6 4 の処理に進み、始動入賞時の判定を行わない。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当たり遊技状態であるときには、第 1 始動入賞口を遊技球が進入したことによる始動入賞（第 1 始動入賞）の発生に基づいて上記各判定が行われないように制限する。これにより、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場合に、時短制御中や大当たり遊技状態であるときには、第 1 始動入賞に基づく先読みが実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

#### 【 1 8 2 2 】

図 2 8 4 - 4 は、特別図柄通常処理として、図 2 7 9 のステップ S 1 1 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 8 4 - 4 に示す特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 1 2 3 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 1 2 3 1 の処理では、R A M 1 0 2 に記憶されている第 2 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

#### 【 1 8 2 3 】

ステップ S 1 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ S 1 2 3 1 ; N o）、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 1 2 3 2）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

#### 【 1 8 2 4 】

ステップ S 1 2 3 2 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 減算して更新することなどにより、第 2 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ S 1 2 3 3）。また、ステップ S 1 2 3 3 の処理では、R A M 1 0 2 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップ S 1 2 3 4）。

#### 【 1 8 2 5 】

ステップ S 1 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ S 1 2

3 1 ; Y e s )、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する (ステップ S 1 2 3 5)。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 1 2 3 5 の処理では、R A M 1 0 2 にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ S 1 2 3 5 の処理は、ステップ S 1 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【 1 8 2 6 】

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ものに限定されず、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口を遊技球が進入 (通過) して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第 1 特図と第 2 特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかが決定できればよい。

【 1 8 2 7 】

ステップ S 1 2 3 5 にて第 1 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには (ステップ S 2 3 5 ; N o )、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「 1 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データをそれぞれ読み出す (ステップ S 1 2 3 6)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【 1 8 2 8 】

ステップ S 1 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 1 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「 1 」より下位のエントリ (例えば保留番号「 2 」 ~ 「 4 」に対応するエントリ) に記憶された乱数値 M R 1、M R 2 示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする (ステップ S 1 2 3 7)。また、ステップ S 1 2 3 7 の処理では、R A M 1 0 2 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「 1 」に更新する (ステップ S 1 2 3 8)。

【 1 8 2 9 】

ステップ S 1 2 3 4、S 1 2 3 8 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする (ステップ S 1 2 3 9)。例えば、変動特図指定バッファ値が「 1 」である場合には、図 2 8 4 - 5 ( A ) に示す第 1 特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「 2 」である場合には、図 2 8 4 - 5 ( B ) に示す第 2 特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。また、C P U 1 0 3 は、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。

【 1 8 3 0 】

第 1 特図表示結果決定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲーム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や、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「ハズレ (時短)」としてその後の可変表示から時短状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第 2 特図表示結果決定テーブルは、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲーム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や、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御

10

20

30

40

50

するか否かや、可変表示結果を「ハズレ（時短）」としてその後の可変表示から時短状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

#### 【 1 8 3 1 】

第 1 特図表示結果決定テーブルでは、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、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ（時短）」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第 2 特図表示結果決定テーブルでは、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、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（決定値）が、「大当り」、「ハズレ（時短）」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

10

#### 【 1 8 3 2 】

第 1 特図表示結果決定テーブルや第 2 特図表示結果決定テーブルにおいて、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次回の可変表示から時短状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。第 1 特図表示結果決定テーブルと第 2 特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、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決定値が、「大当り」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）であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。すなわち、第 1 特図表示結果決定テーブルと第 2 特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態であるときに、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、決定用データが大当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。また、第 1 特図表示結果決定テーブルと第 2 特図表示結果決定テーブルとでは、第 2 特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次回の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられている。そのため、時短状態の終了時に記憶されている第 2 特図の保留に対応する可変表示において特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が高くなっている。

20

30

#### 【 1 8 3 3 】

第 1 特図表示結果決定テーブルの設定例では、所定範囲の決定値（「3 0 0 0 0」～「3 0 3 5 0」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B の設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

40

#### 【 1 8 3 4 】

特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な小当り遊技状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、第 2 特図表示結果決定テーブルにおいても、第 1 特図表示結果決定テーブルにおける設定とは異なる所定範囲の決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。例えば

50

、第2特図表示結果決定テーブルでは、第1特図表示結果決定テーブルに比べて少ない決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられてもよい。こうして、時短状態や確変状態といった高ベース状態であるときには、通常状態や時短なし確変状態といった低ベース状態であるときよりも、小当り遊技状態に制御すると決定される割合が低くなるようにしてもよい。あるいは、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

#### 【1835】

図284-4に示すステップS1239の処理に続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ（時短）」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ（時短）」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS1240）。

#### 【1836】

ステップS1239では現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータが選択されていることから、ステップS1240の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる決定用データを用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定される。例えば、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が通常状態又は時短状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブルや第2特図表示結果決定テーブルにおいて遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。これに対して、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブルや第2特図表示結果決定テーブルにおいて遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。

#### 【1837】

ステップS1240にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS1241）。そして、「大当り」とであると判定された場合には（ステップS1241；Yes）、RAM102に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS1242）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図284-6に示す大当り種別決定テーブルを選択してセットする（ステップS1243）。

#### 【1838】

大当り種別決定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

#### 【1839】

大当り種別決定テーブルの設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「突確」の大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の決定値（「82」～「99」の範囲の値）が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2

10

20

30

40

50

特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「突確」として短期開放大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な短期開放大当たり状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。

【 1 8 4 0 】

なお、変動特図が第 2 特図である場合にも、変動特図が第 1 特図である場合とは異なる所定範囲の決定値が、「突確」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第 2 特図である場合には、変動特図が第 1 特図である場合に比べて少ない決定値が、「突確」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

【 1 8 4 1 】

図 2 8 4 - 4 に示すステップ S 1 2 4 3 にてセットされた大当たり種別決定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当たり種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ S 1 2 4 4 ）。

【 1 8 4 2 】

ステップ S 1 2 4 4 の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば R A M 1 0 2 に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ S 1 2 4 5 ）、決定された大当たり種別を記憶させる。一例として、大当たり種別が「非確変」であれば大当たり種別バッファ値を「 0 」とし、「確変」であれば「 1 」とし、「突確」であれば「 2 」とすればよい。

【 1 8 4 3 】

ステップ S 1 2 4 1 にて「大当たり」ではないと判定された場合には（ステップ S 1 2 4 1 ; N o ）、その特図表示結果が「小当たり」であるか否かを判定する（ステップ S 1 2 4 6 ）。そして、「小当たり」と判定されたときには（ステップ S 1 2 4 6 ; Y e s ）、R A M 1 0 2 に設けられた小当たりフラグをオン状態にセットする（ステップ S 1 2 4 7 ）。

【 1 8 4 4 】

ステップ S 1 2 4 6 にて「小当たり」ではないと判定された場合には（ステップ S 1 2 4 6 ; N o ）、その特図表示結果が「ハズレ（時短）」（以下、単に「時短」と言うこともある）であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 0 3 ）。そして、「時短」と判定された場合には（ステップ 0 5 9 A K S 0 0 3 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、時短種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 2 8 4 - 7 に示す時短種別決定テーブルを選択してセットして、大当たり種別を決定する場合と同様に、乱数値 M R 2 に基づいて時短種別を決定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 0 4 ）。

【 1 8 4 5 】

図 2 8 4 - 7 に示す時短種別決定テーブルは、特図表示結果を「ハズレ（時短）」として時短状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別決定用の乱数値と共通である M R 2 に基づき、時短種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。時短種別決定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、時短種別決定用の乱数値 M R 2

10

20

30

40

50

と比較される数値（決定値）が、「時短 A」～「時短 D」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。図示するように、この実施の形態の特徴部 059AK では、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第 1 特図である場合には、「時短 A」または「時短 B」の時短種別に決定され、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第 2 特図である場合には、「時短 C」または「時短 D」の時短種別に決定される。「時短 A」と「時短 C」は、100 回の特図ゲームが行われる間、時短状態に制御される時短種別である。「時短 B」は、50 回の特図ゲームが行われる間、時短状態に制御される時短種別である。「時短 D」は、20 回の特図ゲームが行われる間、時短状態に制御される時短種別である。

【1846】

10

図 284 - 4 のステップ 059AKS004 の処理を実行した後、CPU103 は、当該ステップ 059AKS004 にて決定された時短種別に対応して、例えば RAM102 に設けられた時短種別バッファの格納値である時短種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ 059AKS005）、決定された時短種別を記憶させる。一例として、時短種別が「時短 A」であれば時短種別バッファ値を「0」とし、「時短 B」であれば「1」とし、「時短 C」であれば「2」とし、「時短 D」であれば「3」とすればよい。

【1847】

ステップ 059AKS005 の処理を実行した後、CPU103 は、RAM102 に設けられた時短中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ 059AKS006）。時短中フラグは、現在時短制御中であることを示すフラグである（単に時短フラグと言うこともある）。時短中フラグがオフ状態であれば（ステップ 059AKS006；No）、RAM102 に設けられた時短開始フラグをオン状態にセットする（ステップ 059AKS006A）。時短開始フラグは、次回行われる特図ゲームから時短制御を開始することを示すフラグである。

20

【1848】

ステップ 059AKS003 にて「ハズレ（時短）」ではないと判定された場合や（ステップ 059AKS003；No）、ステップ 059AKS006 にて時短中フラグがオン状態であると判定した場合や（ステップ 059AKS006；Yes）、ステップ S1245、S1247、ステップ 059AKS006A の処理のいずれかを実行した後は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かや次回時短状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果や時短状態とする場合における時短種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップ S1248）。一例として、ステップ 059AKS003 にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップ 059AKS003 にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」であると判定された場合には、ステップ 059AKS004 における時短種別の決定結果に応じて、時短図柄となる「1」、「4」、「6」、「8」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、時短種別を「時短 A」とする決定結果に応じて、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、時短種別を「時短 B」とする決定結果に応じて、「4」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。時短種別を「時短 C」とする決定結果に応じて、「6」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。時短種別を「時短 D」とする決定結果に応じて、「8」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

30

40

【1849】

ステップ S1246 にて特図表示結果が「小当り」とであると判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ S1241 にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ S1244 における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄の

50



いずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当たり種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当たり図柄のうち通常大当たり図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別を「確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当たり図柄のうち確変大当たり図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当たり種別を「突確」とする決定結果に応じて、短期開放大当たり図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

#### 【1850】

ステップS1248にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である「1」に更新してから（ステップS1249）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS1235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS1235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS1250）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

#### 【1851】

図284-8は、図279に示すステップS111において実行される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。変動パターン設定処理が開始されると、CPU103は、まず、大当たりフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS261）。大当たりフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS261；Yes）、CPU103は、図284-11（A）に示す大当たり変動パターン決定テーブルを参照し、特図表示結果が「大当たり」となる大当たり時に対応した変動パターンを決定する（ステップS262）。

#### 【1852】

図284-10は、この実施の形態の特徴部059AKにおける変動パターンの一例を示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ（時短）」および「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ（時短）」または「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。なお、特徴部059AKでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ選択される、ハズレ（時短）時の専用の変動パターン（図示するPB2-4の変動パターン）や、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となることを煽るものの「ハズレ」となる時短ガセの変動パターンが用意されている。可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ選択される、ハズレ（時短）時の専用の変動パターンについては、例えばスーパーリーチDの変動パターンなど、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ実行される種類のスーパーリーチ演出の変動パターンがあってもよい。

#### 【1853】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パタ

10

20

30

40

50

ーンは、小当り変動パターンと称される。大当り変動パターンと小当り変動パターンは、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンに含まれる。スーパーリーチ変動パターンには、可変表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに関わらず、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C といった態様のリーチ演出がある。

#### 【 1 8 5 4 】

図 2 8 4 - 1 1 ( A ) に示す大当り変動パターン決定テーブルは、特図表示結果を「大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 に基づいて、複数種類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。図 2 8 4 - 1 1 ( A ) に示す大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別の決定結果が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P B 4 - 1、変動パターン P B 4 - 2、変動パターン P B 4 - 3、及び変動パターン P C 1 - 1 ~ 変動パターン P C 1 - 3 のいずれかに割り当てられている。

10

#### 【 1 8 5 5 】

図 2 8 4 - 1 1 ( A ) に示す大当り変動パターン決定テーブル 1 3 2 A では、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P B 4 - 1、変動パターン P B 4 - 2、及び変動パターン P B 4 - 3 に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

20

#### 【 1 8 5 6 】

また、大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」又は「確変」である場合には、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P B 4 - 1、変動パターン P B 4 - 2、及び変動パターン P B 4 - 3 に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン P C 1 - 1 ~ 変動パターン P C 1 - 3 に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当り種別が「突確」である場合には、変動パターン P C 1 - 1 ~ 変動パターン P C 1 - 3 に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P B 4 - 1、変動パターン P B 4 - 2、及び変動パターン P B 4 - 3 に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」に応じて短期開放大当り状態に制御される場合には、通常開放大当り状態に制御される場合とは異なる変動パターンに決定することができる。

30

#### 【 1 8 5 7 】

なお、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターンに対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。また、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。なお、この実施の形態では、大当り種別が「非確変」の場合の方が、「確変」の場合よりも、多くの決定値がノーマルリーチの変動パターンを示す変動パターン P A 4 - 1 に割り当てられている。したがって、スーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、大当り種別が「非確変」となるよりも「確変」となる可能性が高くなるため、遊技者に期待を抱かせることができ、遊技興趣を向上させることが

40

50

できる。また、図 2 8 4 - 1 1 ( A ) に示す大当り変動パターン決定テーブルでは、スーパーリーチ C のリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 1 よりも、スーパーリーチ B のリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 2 の方が、変動パターン P B 4 - 2 よりも、スーパーリーチ A のリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 3 の方が、すなわち、変動時間が長くなるにつれて ( 図 2 8 4 - 1 0 の変動時間参照 ) 多くの決定値が割り当てられている。

【 1 8 5 8 】

図 2 8 4 - 8 に戻り、ステップ S 2 6 1 の処理において大当りフラグがオフ状態であると判定した場合 ( ステップ S 2 6 1 ; N o ) 、 C P U 1 0 3 は、小当りフラグがオン状態であるか否かを判定する ( ステップ S 2 6 3 ) 。小当りフラグがオン状態であると判定した場合 ( ステップ S 2 6 3 ; Y e s ) 、 C P U 1 0 3 は、図 2 8 4 - 1 1 ( B ) に示す小当り変動パターン決定テーブルを参照し、特図表示結果が「小当り」となる小当り時に対応した変動パターンを決定する ( ステップ S 2 6 4 ) 。

10

【 1 8 5 9 】

一方、小当りフラグがオフ状態であると判定した場合 ( ステップ S 2 6 3 ; N o ) 、 C P U 1 0 3 は、時短開始フラグがオン状態であるか否かを判定する ( ステップ 0 5 9 A K S 0 0 7 ) 。時短開始フラグがオン状態であると判定した場合 ( ステップ 0 5 9 A K S 0 0 7 ; Y e s ) 、 C P U 1 0 3 は、図 2 8 4 - 1 2 ( A ) 、 ( C ) および ( D ) に示す時短開始フラグオン時の変動パターンテーブルを選択する ( ステップ 0 5 9 A K S 0 0 8 ) 。一方、時短開始フラグがオフ状態であると判定した場合 ( ステップ 0 5 9 A K S 0 0 7 ; N o ) 、 C P U 1 0 3 は、図 2 8 4 - 1 2 ( B ) および ( E ) に示す時短開始フラグオフ時の変動パターンテーブルを選択する ( ステップ 0 5 9 A K S 0 0 9 ) 。

20

【 1 8 6 0 】

ステップ 0 5 9 A K S 0 0 8 またはステップ 0 5 9 A K S 0 0 9 の処理を実行した後、 C P U 1 0 3 は、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかといった特図の種類と時短中であるか否かに応じて、特図表示結果が「ハズレ ( 時短 ) 」または「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する ( ステップ 0 5 9 A K S 0 1 0 ) 。具体的に、ステップ 0 5 9 A K S 0 1 0 では、特図表示結果が「ハズレ ( 時短 ) 」であり、変動特図が第 1 特図である場合、時短制御が行われているか否かに関わらず、図 2 8 4 - 1 2 ( A ) に示す時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、時短種別に応じて、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。一方特図表示結果が「ハズレ ( 時短 ) 」であり、変動特図が第 2 特図である場合、時短制御が行われているか否かに応じて、図 2 8 4 - 1 2 ( C ) または ( D ) に示す時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、特図表示結果が「ハズレ」であり、変動特図が第 1 特図である場合、図 2 8 4 - 1 2 ( B ) に示す時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、時短制御が行われている時短状態であるか否かに応じて、乱数値 M R 3 を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、特図表示結果が「ハズレ」であり、変動特図が第 2 特図である場合、時短中であれば、図 2 8 4 - 1 2 ( B ) に示す時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、乱数値 M R 3 を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。図示するように、この実施の形態の特徴部 0 5 9 A K では、可変表示結果が「ハズレ ( 時短 ) 」となる場合 ( 時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルが選択された場合 ) 、スーパーリーチの種類に応じて時短種別が異なる割合で決定されるよう決定値が割り当てられている。具体的に、大当り期待度が高いスーパーリーチが実行された方が、時短回数が多い時短種別となるように決定値が割り当てられている ( スーパーリーチ C よりも B の方が「時短 A 」の時短種別となる割合が高くなるように割り

30

40

50

当てられている)。また、図示するように、可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルが選択された場合)、大当たり期待度が最も高いスーパーリーチAに決定値が割り当てられていない。すなわち、特徴部059AKでは、スーパーリーチの種類に応じて「ハズレ(時短)」となる割合が異なるように決定値が割り当てられている。また、特徴部059AKでは、例えば図284-11および11-12に示すように、スーパーリーチBやスーパーリーチCのリーチ演出が実行された場合、大当たりとなる場合、ハズレ(時短)となる場合、単にハズレとなる場合、といったように、複数の可変表示結果となるよう決定値が割り当てられている。したがって、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。また、上述したように、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6Bは遊技者にとって右側の遊技領域に設けられており、所謂右打ちをした場合にのみ遊技球が入賞するものとなっている。そのため、特徴部059AKでは、時短状態において遊技者が右打ちしたことにより、時短状態において第2特図が変動する。一方、時短制御が終了して第2特図に対応する保留記憶が残存した場合に、通常状態において第2特図が変動することとなる。すなわち、通常状態において第2特図が変動するのは、時短制御が終了して第2特図に対応する保留記憶が残存している場合のみである。そこで、特徴部059AKでは、図284-12(E)に示すように、時短終了後に行われる可変表示の最大数である4回に対応した(第2特図に対応する保留記憶数の最大値である「4」に対応した)可変表示(変動)変動パターン決定テーブルとなっている。

#### 【1861】

図284-8に戻り、ステップ059AKS010の処理を実行した後、CPU103は、時短開始フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する(ステップ059AKS011)。時短開始フラグがオン状態である場合(ステップ059AKS011; Yes)、CPU103は、決定した変動パターンが時短確定の変動パターン(すなわちハズレ(時短)時の専用の変動パターン)であることを示すPB2-4であるか否かを判定する(ステップ059AKS012)。決定した変動パターンがPB2-4ではない場合、後述する時短煽り演出を実行するための期間としての時短煽り演出期間を、当該決定した変動パターンにより示される特図変動時間に追加する(ステップ059AKS013)。具体的に、ステップ059AKS013では、図284-9に示すように、時短種別に応じた時短煽り演出期間を追加すればよい。なお、ハズレ(時短)時の専用の変動パターンであるPB2-4や、時短ガセの変動パターンであるPB2-5には、図284-10に示す特図変動時間に時短煽り演出期間(10秒)が含まれている。時短煽り演出は、飾り図柄の最終停止図柄として、次の可変表示から時短状態に制御されることを示す飾り図柄である時短用図柄が停止表示されるか否かを煽る演出である。

#### 【1862】

図284-8のステップS262、S264、059AKS013のいずれかの処理を実行した後、CPU103は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間(変動時間ともいう)を設定する(ステップS266)。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図284-10に示すように、あらかじめ用意された複数の変動パターンに対応して、あらかじめ定められているが、ステップ059AKS013の処理を実行した場合には、時短煽り演出期間が追加された期間となっている。CPU103は、ステップS262、S264、059AKS013の各処理で選択した変動パターン(ステップ059AKS013の処理を実行した場合には、時短煽り演出期間が追加された期間)に対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、RAM102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。なお、この実施の形態の特徴部059AKでは、時短開始フラグがオン状態であり、決定した変動パターンがPB2-4ではない場合に、時短煽り演出を実行するための期間とし

10

20

30

40

50

ての時短煽り演出期間を、変動パターンにより示される特図変動時間に追加する例を示したが、この他にも、例えば可変表示結果が「大当り」となる場合や「小当り」となる場合についても、所定の期間を特図変動時間に追加してもよい。この場合、時短種別と同様に、大当り種別に応じた期間を追加すればよく、その処理はステップ059AKS013と共通であってよい。具体的に、図284-9に示す「時短A」、「時短B」、「時短C」に対応するそれぞれの期間を、「非確変」、「確変」、「突確」に対応する期間として追加すればよい。

#### 【1863】

ステップS266の処理に続いて、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と、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うち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS267)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、CPU103は、第1特図を用いた可変表示を開始するときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ減算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる(例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす)ようにしてもよい。なお、CPU103は、第2特図を用いた可変表示を開始するときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ減算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる(例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす)ようにしてもよい。

#### 【1864】

ステップS267の処理を実行した後、CPU103は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板12側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド(変動開始時コマンド)の送信設定が行われる(ステップS268)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第1変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド(ステップS262、S264、またはS265で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド)、表示結果指定コマンド(決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド)、第1特図保留記憶数指定コマンド(1減じた第1特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第1特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド)を順次送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第2変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド(ステップS262、S264またはS265で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド)、表示結果指定コマンド(決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド)、第2特図保留記憶数指定コマンド(1減じた第2特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第2特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド)を順次送信するための送信設定を行う。

#### 【1865】

ステップS268の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を「2」に更新してから(ステップS267)、変動パターン設定処理を終了する。

#### 【1866】

図284-13は、特別図柄停止処理として、図279のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図284-13に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、例えばRAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS291)。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定

10

20

30

40

50

特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップ S 2 9 5 の処理によりオン状態にセットされる。

【 1 8 6 7 】

ステップ S 2 9 1 にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップ S 2 9 1 ; N o ）、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップ S 2 9 2 ）。このときには、飾り図柄停止コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための飾り図柄停止コマンド送信設定処理を行う（ステップ 0 5 9 A K S 0 2 1 ）。なお、飾り図柄停止コマンドは、図柄確定コマンドとも言い、飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを指定するコマンドであるとともに、当該導出表示した飾り図柄を表示する期間（確定期間）を指定するコマンドである。

10

【 1 8 6 8 】

ここで、コマンド制御処理により主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される主な演出制御コマンドについて図 2 8 4 - 1 4 を参照して説明する。なお、「（H）」は 1 6 進数であることを示す。

【 1 8 6 9 】

コマンド 8 0 X X （H）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）である。本実施の形態では、変動パターンのそれぞれに対応する変動パターン指定コマンドが設定されている。例えば、各変動パターンには、一意の番号（変動パターン番号）が割り振られ、その番号がコマンド中の「X X」に設定される（例えば、変動パターン P A 1 - 1 なら「0 1」など）。また、変動パターン指定コマンドは、飾り図柄の変動開始を指定するためのコマンドでもある。

20

【 1 8 7 0 】

コマンド 8 A 0 1 （H）は、第 1 始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第 1 始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンド）である。コマンド 8 A 0 2 （H）は、第 2 始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第 2 始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド（第 2 始動口入賞指定コマンド）である。第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドとを始動口入賞指定コマンドと総称することがある。

【 1 8 7 1 】

30

コマンド 8 C X X （H）は、大当たりとするか否かやハズレ（時短）とするか否か、および、大当たり種別や時短種別などを指定する、すなわち、可変表示結果を指定する演出制御コマンド（表示結果指定コマンド）である。本実施の形態では、表示結果それぞれに対応する表示結果指定コマンドが設定されている。例えば、各表示結果には、一意の番号が割り振られ、その番号がコマンド中の「X X」に設定される（例えば、「ハズレ」なら「0 0」、時短種別が「時短 A」の「ハズレ（時短）」なら「0 1」、大当たり種別が「確変」の「大当たり」なら「0 5」など）。

【 1 8 7 2 】

コマンド 8 D 0 1 （H）は、第 1 特別図柄の可変表示（変動）を開始することを指定する演出制御コマンド（第 1 変動開始指定コマンド）である。コマンド 8 D 0 2 （H）は、第 2 特別図柄の可変表示（変動）を開始することを指定する演出制御コマンド（第 2 変動開始指定コマンド）である。第 1 変動開始指定コマンドと第 2 変動開始指定コマンドとを変動開始指定コマンドと総称することがある。なお、第 1 特別図柄の可変表示を開始するのか第 2 特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、後述する変動パターン判定結果指定コマンドに含めるようにしてもよい。

40

【 1 8 7 3 】

コマンド 8 F X X （H）は、飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを指定する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）であるとともに、当該導出表示した飾り図柄を表示する期間（確定期間）を指定するコマンドである。この実施の形態の特徴部 0 5 9 A K では、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である

50

か否か、および可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合におけるそれぞれの時短種別に対応する表示結果指定コマンドが設定されている。例えば、可変表示結果が「ハズレ（時短）」でない場合には、コマンド中の「XX」に「00」が設定され、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合には、時短種別に応じて一意の番号が割り振られ、その番号がコマンド中の「XX」に設定される（例えば、時短種別が「時短A」なら「01」、時短種別が「時短B」なら「02」、時短種別が「時短C」なら「03」、時短種別が「時短D」なら「04」など）。

【1874】

コマンド95XX(H)は、遊技状態を指定する演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）である。本実施の形態では、遊技状態それぞれに対応する遊技状態指定コマンドが設定されている。例えば、遊技状態が通常状態（低確低ベース）であれば、「XX」は、「00」に設定される。例えば、遊技状態が高確低ベース状態であれば、「XX」は、「01」に設定される。例えば、遊技状態が高確高ベース状態であれば、「XX」は、「02」に設定される。例えば、遊技状態が低確高ベース状態であれば、「XX」は、「03」に設定される。

10

【1875】

コマンドA000(H)は、大当り遊技状態の開始（ファンファーレの開始）を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド）である。なお、ファンファーレとは、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。コマンドA100(H)は、小当り遊技状態の開始を指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド）である。

20

【1876】

コマンドA2XX(H)は、XXで示す回数（ラウンド）の特別可変入賞球装置7の開放を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。A3XX(H)は、XXで示す回数（ラウンド）の特別可変入賞球装置7の閉鎖を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。

【1877】

コマンドA601(H)は、大当り遊技状態の終了（エンディングの開始）を指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド）である。なお、エンディングとは、大当り遊技状態の終了時に実行される、大当り遊技状態が終了することを報知する演出である。コマンドA602(H)は、小当り遊技状態の終了を指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド）である。

30

【1878】

コマンドC1XX(H)は、第1特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第1特図保留記憶数指定コマンド）である。「XX」は、第1特図保留記憶数を示す。コマンドC2XX(H)は、第2特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第2特図保留記憶数指定コマンド）である。「XX」は、第2特図保留記憶数を示す。第1特図保留記憶数指定コマンドと第2特図保留記憶数指定コマンドとを総称して、特図保留記憶数指定コマンドということがある。

【1879】

コマンドC4XX(H)は、始動入賞時の判定結果のうち表示結果を指定する演出制御コマンド（図柄判定結果指定コマンド）である。コマンドC5XX(H)は、始動入賞時の判定結果のうち変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターン判定結果指定コマンド）である。本実施の形態では、後述するステップS101の処理において、第1始動入賞または第2始動入賞が発生したときに、乱数値MR1～3が抽出される。抽出された乱数値MR1～3に対応する可変表示について、可変表示の開始条件の成立前に、この抽出された乱数値MR1～3のうちの乱数値MR1およびMR3に基づいて、可変表示の可変表示結果が「大当り」になるか否か、および、可変表示の変動パターンが判定される。始動入賞時の判定は、これらの判定のことをいい、ステップS1213の入賞時乱数値判定処理（図284-3参照）において実行される。なお、所定の場合には、この判定

40

50

が行われないことがある。表示結果についての判定結果（判定なしの場合も含む）には、一意の番号が割り振られ、その番号が図柄指定コマンド中の「XX」に設定される（例えば、「判定なし」であれば「00」、「ハズレ」であれば「01」などが設定され、「ハズレ（時短）」であれば時短種別に応じて一意の番号が割り振られ、「大当たり」であれば大当たり種別に応じて一意の番号が割り振られる）。変動パターンについての判定結果（判定なしの場合も含む）には、一意の番号が割り振られ、その番号が変動パターン指定コマンド中の「XX」に設定される（例えば、「判定なし」であれば「00」、「PA1-1」であれば「11」、「PA1-2」であれば「12」など）。

#### 【1880】

図284-15(A)は、飾り図柄停止コマンド送信設定処理として、図284-13のステップ059AKS021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。当該飾り図柄停止コマンド送信設定処理は、可変表示結果、および時短種別に応じた飾り図柄停止コマンドを送信する設定を行う処理である。飾り図柄停止コマンド送信設定処理において、CPU103は、まず、時短中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ059AKS041）。時短中フラグがオフ状態であれば（ステップ059AKS041; No）、時短開始フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ059AKS042）。時短開始フラグがオン状態であれば（ステップ059AKS042; Yes）、今回の可変表示結果が「ハズレ（時短）」であることから、CPU103は、時短種別に応じた飾り図柄停止コマンドの送信設定を行い（ステップ059AKS043）、飾り図柄停止コマンド送信設定処理を終了する。

#### 【1881】

具体的に、ステップ059AKS043では、図284-15(B)に示すように、時短種別に応じて予め定められている飾り図柄停止コマンド（図柄確定コマンド）を設定する。なお、図示するように、「時短A」および「時短B」では確定時間が10秒である一方で、「時短C」では確定時間が5秒、「時短D」では2秒となっている。「時短A」および「時短B」の時短種別は、第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となった場合にのみ決定される時短種別であり、「時短C」および「時短D」の時短種別は、第2特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となった場合にのみ決定される時短種別であることから、第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合と第2特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合とで確定時間が異なるため、可変表示のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。また、第2特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合には、時短種別に応じて確定期間が異なるため、確定期間に対する遊技者の注目を集めることができる。また、特徴部059AKでは、時短状態ではない場合にのみステップ059AKS043の処理が行われることから、時短終了後に残っている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合にのみ、当該ステップ059AKS043の処理が行われることによって、図示する「時短C」と「時短D」の時短種別に応じた確定時間となる。すなわち、時短終了後における短期間（最大でも第2特図の最大保留記憶数の4回の可変表示の期間の終了後に、再度時短状態に制御されることとなるような場合（「時短C」と「時短D」）には、図示するように、通常状態において第1特図に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（「時短A」と「時短B」）よりも確定時間を短くしている。したがって、時短状態に制御されることを明確に遊技者に報知することが必要な、通常状態かつ第1特図の可変表示についての確定期間を長くすることで、時短状態に制御されることを遊技者に明確に報知する期間を設けることができる。また、時短終了後における短期間で再度時短状態に制御されることとなるような場合、確定期間が長いと遊技興趣を低下させてしまうおそれがあることから、確定期間を短くして、遊技興趣の低下を防止している。

#### 【1882】

図284-15(A)のステップ059AKS041にて時短中フラグがオン状態である場合や（ステップ059AKS041; Yes）、ステップ059AKS042にて時短開始フラグがオフ状態である場合（ステップ059AKS042; No）、CPU10



3は、飾り図柄停止コマンドとしてコマンド8F00（確定期間0.5秒）を送信する設定を行い（ステップ059AKS044）、飾り図柄停止コマンド送信設定処理を終了する。

【1883】

図284-13に戻り、ステップ059AKS021の処理を実行した後、CPU103は、ステップ059AKS021にて設定した飾り図柄停止コマンド（図柄確定コマンド）に対応する確定期間（10秒、5秒、2秒、0.5秒のいずれか）を、特図確定表示時間として設定する（ステップ059AKS022）。なお、ステップ059AKS022の処理では、可変表示結果および時短種別に応じて予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部153に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップS295）、特別図柄停止処理を終了する。こうして、ステップS292の処理により確定特別図柄が導出表示された後に、ステップ059AKS022にて設定された特図確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた特別図柄プロセス処理にて特別図柄停止処理が実行されるごとに、ステップS291にて特図確定表示中フラグがオンであると判定されることになる。

【1884】

ステップS291にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップS291；Yes）、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS296）。例えば、ステップS296の処理では、ステップS294の処理によりタイマ初期値が設定された遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を読み取り、そのタイマ値が「0」となったか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。なお、遊技制御プロセスタイマ値は、そのタイマ値が「0」以外の値であれば、タイマ割込みの発生に基づき遊技制御用タイマ割込み処理が実行されるごとに、1減算されるように更新すればよい。ステップS296にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップS296；No）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

【1885】

ステップS296にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップS296；Yes）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップS297）、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS298）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップS298；Yes）、大当たり開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS299）。また、大当たり開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS300）。例えば、ステップS300の処理では、大当たり種別バッファ値に応じた大当たり開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当たり開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、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されればよい。

【1886】

ステップS300の処理に続いて、大当たりフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS301）。また、確変状態や時短状態や後述する残保留期間を終了するための設定を行う（ステップ059AKS023）。例えば、ステップ059AKS023の処理として、確変フラグや時短中フラグや残保留期間中フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短状態において実行される特図ゲームの残り回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。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に対応した値である“4”に更新してから（ステップS303）、特別図柄停止処理を終了する。

【1887】

ステップS298にて大当たりフラグがオフである場合には（ステップS298；No）、小当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS304）。このとき、小当たり

10

20

30

40

50

フラグがオンであれば（ステップ S 3 0 4 ; Y e s ）、小当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 3 0 5 ）。続いて、特図表示結果が「小当り」となったことに対応した当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 3 0 6 ）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ S 3 0 7 ）。また、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“ 8 ”に更新する（ステップ S 3 0 8 ）。

【 1 8 8 8 】

ステップ S 3 0 4 にて小当りフラグがオフである場合には（ステップ S 3 0 4 ; N o ）、時短開始フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 2 4 ）。時短開始フラグがオンであれば（ステップ 0 5 9 A K S 0 2 4 ; Y e s ）、時短開始時処理を実行する（ステップ 0 5 9 A K S 0 2 5 ）。時短開始時処理の詳細については後述する。ステップ 0 5 9 A K S 0 2 5 の処理を実行した後、またはステップ 0 5 9 A K S 0 2 4 にて時短開始フラグがオフである場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 2 4 ; N o ）、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化する（ステップ S 3 0 9 ）。ステップ S 3 0 8 、 S 3 0 9 の処理のいずれかを実行した後には、時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ 0 5 9 A K S 0 2 7 ）。具体的に、ステップ 0 5 9 A K S 0 2 7 の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば 1 減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「 0 」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、Y e s と判定する。他方、時短終了判定値と合致しなければ、N o と判定する。

【 1 8 8 9 】

時短状態を終了させる場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 2 7 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、時短終了時処理を行う（ステップ 0 5 9 A K S 0 2 8 ）。時短終了時処理の詳細については後述する。ステップ 0 5 9 A K S 0 2 8 の処理を実行した後、またはステップ 0 5 9 A K S 0 2 7 にて時短状態を終了させない場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 2 7 ; N o ）、C P U 1 0 3 は、残保留期間であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 3 0 ）。残保留期間であるか否かについては、後述する残保留期間中フラグがオン状態にセットされているか否かを確認することにより判定すればよい。残保留期間である場合、すなわち残保留期間中フラグがオンである場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 3 0 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、残保留期間終了判定処理を行ってから（ステップ 0 5 9 A K S 0 3 1 ）、特別図柄停止処理を終了する。残保留期間終了判定処理の詳細については後述する。一方、残保留期間でない場合、すなわち残保留期間中フラグがオフである場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 3 0 ; N o ）、C P U 1 0 3 は、そのまま特別図柄停止処理を終了する。

【 1 8 9 0 】

図 2 8 4 - 1 6 は、時短開始時処理として、図 2 8 4 - 1 3 のステップ 0 5 9 A K S 0 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。当該時短開始時処理は、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であり、次に行われる可変表示から時短制御を行うための設定を行う処理である。図 2 8 4 - 1 6 に示す時短開始時処理において、C P U 1 0 3 は、まず、時短開始フラグをオフ状態にクリアし（ステップ 0 5 9 A K S 0 5 1 ）、時短中フラグをオン状態にセットする（ステップ 0 5 9 A K S 0 5 2 ）。続いて残保留期間中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 5 3 ）。残保留期間中フラグは、時短終了後に残っている第 2 特図の保留（残保留）に対応する可変表示中であることを示すフラグであり、後述するステップ 0 5 9 A K S 0 6 3 （図 2 8 4 - 1 7 参照）の処理にてオン状態にセットされ、時短終了後に残っている第 2 特図の保留（残保留）に対応する可変表示が全て終了した場合（後述するステップ 0 5 9 A K S 0 7 2 ）や、時短終了後に残っている第 2 特図の保留（残保留）に対応する可変表示の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となった場合にオフ状態にクリアされる（後述するステップ 0 5 9 A K S 0 5 5 ）。

【 1 8 9 1 】

図 2 8 4 - 1 6 のステップ 0 5 9 A K S 0 5 3 にて残保留期間中フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 5 3 ; N o ）、C P U 1 0 3 は、遊技者にとって右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちを指示するための右打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ 0 5 9 A K S 0 5 4 ）、時短開始時処理を終了する。ステップ 0 5 9 A K S 0 5 4 の処理にて設定された右打ち指示コマンドが演出制御基板 1 2 の側に送信されることで、演出制御基板 1 2 の側において図 2 8 4 - 3 3 ( F ) に示す態様の右打ち指示表示が行われる。

【 1 8 9 2 】

一方、図 2 8 4 - 1 6 のステップ 0 5 9 A K S 0 5 3 にて残保留期間中フラグがオン状態であると判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 5 3 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、残保留期間中フラグをオフ状態にクリアし（ステップ 0 5 9 A K S 0 5 5 ）、各種カウント値をクリアする（ステップ 0 5 9 A K S 0 5 6 ）。ステップ 0 5 9 A K S 0 5 6 の処理では、後述する残保留カウント値および時短終了後変動カウント値の値を初期値である「0」にクリアすればよい。時短終了後変動カウント値は、残保留カウント値と同様に、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられていればよく、時短状態が終了してから行われた可変表示の回数を示すカウント値である。当該時短終了後変動カウント値は、図示は省略しているが、例えば図 2 7 9 のステップ S 1 1 2 における特別図柄変動処理において、残保留期間中フラグがオン状態であるときに、可変表示が行われる度に + 1 されればよい。

【 1 8 9 3 】

図 2 8 4 - 1 6 のステップ 0 5 9 A K S 0 5 6 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、簡易態様右打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ 0 5 9 A K S 0 5 7 ）、時短開始時処理を終了する。ステップ 0 5 9 A K S 0 5 7 の処理にて設定された簡易態様右打ち指示コマンドが演出制御基板 1 2 の側に送信されることで、演出制御基板 1 2 の側において図 2 8 4 - 3 5 ( O ) に示す態様の右打ち指示表示が行われる。図 2 8 4 - 1 6 のステップ 0 5 9 A K S 0 5 7 にて送信設定される簡易態様の右打ち指示コマンドは、ステップ 0 5 9 A K S 0 5 4 の処理にて送信設定される右打ち指示コマンドとは異なっており、これは、残保留期間中における可変表示結果が「ハズレ（時短）」となることによる。具体的に、時短終了後における短期間（最大でも第 2 特図の最大保留記憶数の 4 回の可変表示の期間の終了後）に、再度時短状態に制御されることとなるため、ステップ 0 5 9 A K S 0 5 7 の処理において、ステップ 0 5 9 A K S 0 5 4 の処理にて送信設定される右打ち指示コマンドを送信すると、遊技者に煩わしさを与えてしまうおそれがある。そのため、ステップ 0 5 9 A K S 0 5 7 の処理では、簡易な態様にて右打ち指示表示を行わせるためのコマンドを送信するようにし、遊技者に煩わしさを与えて遊技興趣を低下させてしまうことを防止している。

【 1 8 9 4 】

図 2 8 4 - 1 7 は、時短終了時処理として、図 2 8 4 - 1 3 のステップ 0 5 9 A K S 0 2 8 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。当該時短終了時処理は、時短制御を終了させ、残保留期間の設定を行う処理である。なお、時短中フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続して時間短縮制御が行われるようにすればよい。あるいは、確変状態でも時間短縮制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時間短縮制御を終了するようにしてもよい。こうして時間短縮制御を終了するときには、確変制御もあわせて終了することにより通常状態となるようにしてもよいし、確変制御については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。

【 1 8 9 5 】

図 2 8 4 - 1 7 に示す時短終了時処理において、C P U 1 0 3 は、まず、時短中フラグをオフ状態にクリアする（ステップ 0 5 9 A K S 0 6 1 ）。続いて、第 2 特図の保留（残保留）が存在するか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 6 2 ）。ステップ 0 5 9 A K S 0 6 2 では、R A M 1 0 2 の所定領域に記憶されている第 2 特図に対応する保留情報

10

20

30

40

50

を確認することにより、第2特図の保留（残保留）が存在するか否かを判定すればよい。

【1896】

第2特図の保留（残保留）が存在する場合（ステップ059AKS062；Yes）、残保留期間中フラグをオン状態にセットするとともに（ステップ059AKS063）、当該第2特図の保留（残保留）の数に応じて残保留数カウント値をセットする（ステップ059AKS064）。具体的に、ステップ059AKS064では、RAM102の所定領域に記憶されている第2特図に対応する保留情報の数が「4」であれば、残保留数カウント値に「4」をセットし、「3」であれば「3」をセットし、「2」であれば「2」をセットし、「1」であれば「1」をセットすればよい。

【1897】

ステップ059AKS064の処理を実行した後、CPU103は、時短終了後変動カウント値に「0」をセットして初期化する（ステップ059AKS065）。なお、当該時短終了後変動カウント値は、図284-16のステップ059AKS056にて「0」に初期化されていることから、「0」である場合には当該ステップ059AKS065の処理をスキップしてもよい。ステップ059AKS065の処理を実行した後、CPU103は、右打ち指示表示を消去するための右打ち消去コマンドを送信する設定を行い（ステップ059AKS066）、時短終了時処理を終了する。ステップ059AKS066の処理にて設定された右打ち消去コマンドが演出制御基板12の側に送信されることで、演出制御基板12の側において図284-30に示すステップ059AKS136の処理が実行されることで、右打ち指示表示が消去されることとなる。

【1898】

図284-17のステップ059AKS062にて第2特図の保留（残保留）が存在しないと判定した場合（ステップ059AKS062；No）、CPU103は、遊技者にとって左側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂左打ちに戻るよう指示するための左打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ059AKS067）、時短終了時処理を終了する。

【1899】

図284-18は、残保留期間終了判定処理として、図284-13のステップ059AKS031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。当該残保留期間終了判定処理は、残保留期間が終了したか否か、すなわち時短終了後に残っている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示が全て終了したか否かを判定し、終了した場合に残保留期間を終了させる処理である。残保留期間終了判定処理において、CPU103は、まず、時短終了後変動カウント値が図284-17のステップ059AKS064にてセットした残保留数カウント値と一致しているか否かを判定する（ステップ059AKS071）。時短終了後変動カウント値が残保留数カウント値と一致していない場合（ステップ059AKS071；No）、CPU103は、そのまま残保留期間終了判定処理を終了する。

【1900】

一方、時短終了後変動カウント値が残保留数カウント値と一致している場合（ステップ059AKS071；Yes）、CPU103は、残保留期間中フラグをオフ状態にクリアするとともに（ステップ059AKS072）、各種カウント値をクリアする（ステップ059AKS073）。ステップ059AKS073の処理では、ステップ059AKS056の処理と同様に、残保留カウント値および時短終了後変動カウント値の値を初期値である「0」にクリアすればよい。ステップ059AKS074の処理を実行した後、CPU103は、遊技者にとって左側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂左打ちに戻るよう指示するための左打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ059AKS074）、残保留期間終了判定処理を終了する。ステップ059AKS074の処理にて設定された左打ち指示コマンドが演出制御基板12の側に送信されることで、演出制御基板12の側において図284-34（N-2）に示すように、左打ち指示表示が行われることとなる。

10

20

30

40

50

## 【 1 9 0 1 】

図 2 8 4 - 1 9 は、図 2 7 9 のステップ S 1 1 7 において実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図 2 8 4 - 1 9 に示す大当たり終了処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 3 2 1）。一例として、図 2 7 9 に示すステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理において、特図プロセスフラグの値を“ 7 ”に更新するときに、エンディング演出の実行期間となる大当たり終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。そして、ステップ S 3 2 1 の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「 0 」など）と合致したか否かに応じて、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップ S 3 2 1 にて大当たり終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップ S 3 2 1 ; N o）、そのまま大当たり終了処理を終了する。

10

## 【 1 9 0 2 】

これに対して、ステップ S 3 2 1 にて大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップ S 3 2 1 ; Y e s）、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出して（ステップ S 3 2 2）、大当たり種別が「非確変」や「確変」や「突確」のいずれであったかを特定する。このときには、特定された大当たり種別が「非確変」であるか否かを判定する（ステップ S 3 2 3）。

## 【 1 9 0 3 】

ステップ S 3 2 3 にて大当たり種別が「非確変」とであると判定された場合には（ステップ S 3 2 3 ; Y e s）、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップ S 3 2 4）。例えば、CPU 1 0 3 は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「 1 0 0 」）を、時短回数カウンタに設定する。その一方で、大当たり種別が「確変」または「突確」と判定された場合には（ステップ S 3 2 3 ; N o）、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップ S 3 2 5）。例えば、CPU 1 0 3 は、確変フラグと時短フラグをとともにオン状態にセットする。

20

## 【 1 9 0 4 】

なお、大当たり種別が「確変」と判定された場合と、大当たり種別が「突確」と判定された場合とで、種類が異なる確変状態へと制御するための設定を行うようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「確変」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをとともにオン状態にセットして、時短回数カウント値の初期値設定は行わず、次に特図表示結果が「大当たり」となるまで、確変制御と時短制御の双方が継続して行われるように設定する。これに対して、大当たり種別が「突確」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをとともにオン状態にセットして、時短状態に制御される場合と同様に時短回数カウント値の初期値設定を行い、確変制御は次に特図表示結果が「大当たり」となるまで継続して行われる一方、時短制御は特図ゲームの実行回数が所定回数（例えば「 1 0 0 」）に達するまで継続するように設定してもよい。あるいは、大当たり種別が「突確」と判定された場合には、所定の時短中突確フラグがオンであれば、確変制御とともに時短制御を開始するための設定を行う一方、時短中突確フラグがオフであれば、確変制御のみを開始するための設定を行うようにしてもよい。ここで、時短中突確フラグは、例えば図 2 8 4 - 1 3 に示すステップ S 2 9 8 にて大当たりフラグがオンであると判定されたときに、大当たり種別が「突確」であること、および時短フラグがオンであり時短制御が行われていることに対応して、オン状態にセットされればよい。

30

40

## 【 1 9 0 5 】

ステップ S 3 2 4、S 3 2 5 の処理のいずれかを実行した後は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化してから（ステップ S 3 2 6）、大当たり終了処理を終了する。

## 【 1 9 0 6 】

50

次に、この実施の形態における特徴部 0 5 9 A K の演出制御基板 1 2 における処理について説明する。図 2 8 4 - 2 0 は、コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から始動入賞時コマンド（始動入賞口指定コマンド、特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップ S 4 0 1）。

【 1 9 0 7 】

始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 4 0 1 ; Y e s）、始動入賞時コマンドバッファに受信コマンドを格納する（ステップ S 4 0 2）。始動入賞時コマンドとして、第 1 始動口入賞指定コマンドや第 1 特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンド、第 1 特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた第 1 始動入賞時コマンドバッファに格納する。始動入賞時コマンドとして、第 2 始動口入賞指定コマンドや第 2 特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第 2 始動口入賞指定コマンド、第 2 特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた第 2 始動入賞時コマンドバッファに格納する。

【 1 9 0 8 】

図 2 8 4 - 2 1 ( A ) は、第 1 始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第 1 始動入賞時コマンドバッファには、第 1 始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第 1 始動入賞時コマンドバッファには、第 1 特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号 1 ~ 4 のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、この実施の形態における特徴部 0 5 9 A K における第 1 始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている（第 2 始動入賞時コマンドバッファについても同様）。

【 1 9 0 9 】

第 1 始動入賞口への始動入賞があったときは、第 1 始動口入賞指定コマンド、第 1 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという 4 つのコマンドを 1 セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。第 1 始動入賞時コマンドバッファには、これらの第 1 始動口入賞指定コマンド、第 1 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

【 1 9 1 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第 1 始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第 1 始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0 0 0 0 ( H )」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0 0 0 0 ( H )」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第 1 始動口入賞指定コマンド、第 1 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

【 1 9 1 1 】

また、図 2 8 4 - 2 1 ( B ) は、第 2 始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第 2 始動入賞時コマンドバッファには、第 2 始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第 2 始動入賞時コマンドバッファには、第 2 特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号 1 ~ 4 のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、第 1 始動入賞時コマンドバッファと同様、この実施の形態における特徴部 0 5 9 A K における

10

20

30

40

50

第2始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている。

【1912】

第2始動入賞口への始動入賞があったときは、第2始動口入賞指定コマンド、第2特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2始動入賞時コマンドバッファには、これらの第2始動口入賞指定コマンド、第2特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

10

【1913】

演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第2始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第2始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0000(H)」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、第2始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0000(H)」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第2始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

【1914】

また、第2始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時コマンドバッファと同様に、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示段階変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。図283-8(B)に示す例では、保留表示番号「0」～「4」のいずれの格納領域にも演出制御コマンドデータが格納されていない場合の例を示している。

20

【1915】

図284-20に示すコマンド解析処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS402を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS401；No）、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS403）。遊技状態指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップS403；Yes）、演出制御用CPU120は、受信した遊技状態指定コマンドの内容に基づいて、高確フラグおよび高ベースフラグのオン/オフ状態を切り替える（ステップS404）。

30

【1916】

高確フラグは、例えば、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、確変状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の確変フラグのオン状態/オフ状態の切り替えに対応して、オン状態/オフ状態が切り替わる。高ベースフラグは、例えば、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、時短状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の時短フラグのオン状態/オフ状態の切り替えに対応して、オン状態/オフ状態が切り替わる。例えば、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドが高確高ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオン状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグの両者をオン状態にする（すでにオン状態である場合には、オン状態を維持する。以下、両フラグについてのオン状態/オフ状態について同じ）。遊技状態指定コマンドが高確低ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグがオン状態で時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグをオン状態とし、高ベースフラグをオフ状態にする。遊技状態指定コマンドが低確低ベース状態（通常状態）を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグをともにオフ状態にする。

40

50

## 【 1 9 1 7 】

ステップ S 4 0 4 を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 4 0 3 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その他の解析処理を実行し（ステップ S 4 0 5 ）、コマンド解析処理を終了する。

## 【 1 9 1 8 】

図 2 8 4 - 2 2 は、先読み予告設定処理として、図 2 8 2 のステップ S 1 6 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 8 4 - 2 2 に示す保留表示設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、始動入賞時に伝送される演出制御コマンド（始動口入賞指定コマンド、入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドなど）の受信があったか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 1 ）。ステップ S 1 3 0 1 の処理では、例えば第 1 始動入賞時コマンドバッファや第 2 始動入賞時コマンドバッファに、始動口入賞指定コマンドや入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されているか否かを確認することにより、始動入賞時におけるコマンド受信の有無を判定すればよい。

10

## 【 1 9 1 9 】

ステップ S 1 3 0 1 にてコマンド受信がない場合には（ステップ S 1 3 0 1 ; N o ）、先読予告設定処理を終了する。一方、コマンド受信があると判定された場合には（ステップ S 1 3 0 1 ; Y e s ）、受信した入賞時判定結果コマンドに応じた入賞時判定結果を特定する（ステップ S 1 3 0 2 ）。このときには、「入賞時判定制限中」が特定されたか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 3 ）。「入賞時判定制限中」以外の入賞時判定結果である場合には（ステップ S 1 3 0 3 ; N o ）、始動入賞時に伝送される演出制御コマンドに第 1 始動口入賞指定コマンドが含まれているか否か、すなわち受信した始動口入賞コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 1 ）。

20

## 【 1 9 2 0 】

第 1 始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 1 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留が記憶されているか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 ）。ステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 の処理では、図 2 8 4 - 2 1 （ A ）に示す第 1 始動入賞時バッファの内容を確認することにより、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留が記憶されているか否かを判定すればよい。

30

## 【 1 9 2 1 】

可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれも記憶されていない場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 ; N o ）、図 2 8 4 - 2 3 （ A ）に示す通常時保留変化決定テーブルを、使用テーブルとして選択する（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 3 ）。

## 【 1 9 2 2 】

一方、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれかが記憶されている場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 ; Y e s ）、図 2 8 4 - 2 3 （ B ）に示す制限時保留変化決定テーブルを、使用テーブルとして選択する（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 4 ）。

40

## 【 1 9 2 3 】

ステップ 0 5 9 A K S 0 8 1 にて第 1 始動口入賞コマンドでないと判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 1 ; N o ）、第 2 始動口入賞コマンドであり、時短状態中であることから、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 2 8 4 - 2 3 （ C ）に示す特図 2 用時短時保留変化決定テーブルを、使用テーブルとして選択する（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 5 ）。

## 【 1 9 2 4 】

ステップ 0 5 9 A K S 0 8 3 、 0 5 9 A K S 0 8 4 、 0 5 9 A K S 0 8 5 のいずれかの

50



処理を実行した後、演出制御用CPU120は、使用テーブルとして選択した保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、可変表示結果および変動パターンに応じて、先読予告演出としての保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定する（ステップS1304）。

【1925】

図284-23(A)に示す通常時保留変化決定テーブルは、受信した始動口入賞コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであり、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれも記憶されていない場合に選択されるテーブルである。図示するように、通常時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、可変表示結果が「ハズレ」でありスーパーリーチハズレの変動パターンである場合または「小当たり」の可変表示結果である場合、「ハズレ（時短）」または「ハズレ」の可変表示結果であって時短ガセの変動パターンである場合、その他の場合、に対応して、実行する場合には実行しない場合よりも大当たり期待度が高く、かつ、実行する場合には「赤」>「緑」>「青」の順に大当たり期待度が高くなるよう、図示するように決定割合が割り当てられている。当該通常時保留変化決定テーブルが選択された場合、図284-22のステップS1304において、当該通常時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、保留表示変化演出の実行有無と実行態様が決定される。

【1926】

図284-23(B)に示す制限時保留変化決定テーブルは、受信した始動口入賞コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであり、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれかが記憶されている場合に選択されるテーブルである。このような場合、先に実行される可変表示の終了後、すなわち当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行前に、通常状態から時短状態（確変状態となる場合もある）に変化することから、先読み時と、当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行時とで、可変表示結果や変動パターンが異なる場合がある。そのため、図284-23(B)に示す制限時保留変化決定テーブルでは、大当たり期待度が一定値以上（この例では「緑」以上）となる保留表示変化演出の実行を制限している。なお、図示する例では、「青」の態様となる保留表示変化演出を実行可能としているが、実行なしのみとなるようにしてもよい。なお、例えば、記憶されている保留内に可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留が記憶されている場合については、予告対象の保留表示の表示態様を当初「青」で表示し、当該時短ガセの変動パターンの保留に対応する可変表示の終了後に、予告対象の保留（「青」で表示した保留）についての表示態様を「緑」以上の態様の保留表示に変化させるようにしてもよい。また、アクティブ表示として「緑」以上の態様へ変化してもよい。当該制限時保留変化決定テーブルが選択された場合、図284-22のステップS1304において、当該制限時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、保留表示変化演出の実行有無と実行態様が決定される。

【1927】

また、図284-23(A)に示す通常時保留変化決定テーブルおよび図284-23(B)に示す制限時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合などに、「大当たり」となる場合と同様の態様である例を示したが、例えば、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合や、可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである場合特有の態様（例えば「時？」など）があってもよい。これによれば、保留表示変化演出のバリエーションが増え、遊技者の注目を集めることができる。

【1928】

図284-23(C)に示す特図2用時短時保留変化決定テーブルは、受信した始動口入賞コマンドが第2始動口入賞指定コマンドである場合に選択されるテーブルである。図示するように、特図2用時短時保留変化決定テーブルでは、図284-23(A)に示す通常時保留変化決定テーブルおよび図284-23(B)に示す制限時保留変化決定テ

ブルとは異なり、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合や可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである場合に決定割合が割り当てられていない。受信した始動口入賞コマンドが第2始動口入賞指定コマンドであり、入賞時判定制限中ではない場合、遊技状態は時短状態である（高ベース制御中である）。この実施の形態の特徴部059AKでは、時短状態において時短図柄（特図）が停止表示した場合でも時短制御が新たに行われることはなく、さらに、後述する復帰演出により残保留において時短状態に制御されるか否かを示唆する演出を行うことから、時短状態となることを予告する保留表示変化演出を実行する必要がない。そのため、図示するように、特図2用時短時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合や可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである場合に決定割合が割り当てられていない。当該特図2用時短時保留変化決定テーブルが選択された場合、図284-22のステップS1304において、当該特図2用時短時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、保留表示変化演出の実行有無と実行態様が決定される。

10

#### 【1929】

図284-22に戻り、ステップS1304の処理を実行した後、またはステップS1303にて入賞時判定制限中であると判定した場合（ステップS1303；Yes）、演出制御用CPU120は、ステップS1304の決定結果を特定可能に示すデータを、保留表示データ記憶部にて新たな始動入賞に応じた保留番号と関連付けて記憶させる（ステップS1311）。このとき、ステップS1303にて入賞時判定制限中であると判定した場合には、図284-23に示す保留変化決定テーブルにおける「実行なし（白）」に対応するデータが記憶されればよい。

20

#### 【1930】

ステップS1311の処理に続いて、始動入賞時における保留表示の更新設定を行ってから（ステップS1313）、先読予告設定処理を終了する。例えば、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第1特図保留記憶数が1増加したときには、第1保留表示部5HRでの第1保留表示を1増加させるように、新たな第1保留表示を追加する。一方、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第2特図保留記憶数が1増加したときには、第2保留表示部5HLでの第2保留表示を1増加させるように、新たな第2保留表示を追加する。このとき追加される第1保留表示や第2保留表示は、ステップS1304にて決定し、ステップS1311にて記憶した態様の保留表示であればよい。

30

#### 【1931】

図284-24は、図282のステップS171において実行される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を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、時短中であるか否かを判定する（ステップ059AKS086）。ステップ059AKS086では、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられた高ベースフラグがオン状態にセットされているか否かを確認することで時短中であるか否かを判定すればよい。

#### 【1932】

時短中であれば（ステップ059AKS086；Yes）、演出制御用CPU120は、時短回数から1減算して時短回数を更新する（ステップ059AKS086A）。なお、時短回数は、後述するステップ059AKS133の処理（図284-30参照）にてセットされ、RAM122の所定領域に記憶される。ステップ059AKS086Aの処理を実行した後、またはステップ059AKS086にて時短中でないと判定した場合（ステップ059AKS086；No）、演出制御用CPU120は、左打ち指示コマンドを主基板11の側から受信したか否かを判定し（ステップ059AKS087）、受信した場合（ステップ059AKS087；Yes）、左打ちすべきことを遊技者に指示する左打ち指示表示（図284-34（N-2）のM6参照）を行う（ステップ059AKS088）。なお、左打ち指示表示は、当該左打ち指示コマンドを受信してから、例えば4回の可変表示が行われるまでの期間、1回につき5秒間、当該左打ち指示表示を継続してもよい。左打ち指示コマンドを受信していない場合（ステップ059AKS087；N

40

50

o) や、ステップ 059AKS088 の処理を実行した場合、演出制御用 CPU120 は、右打ち指示コマンドまたは簡易態様右打ち指示コマンドを主基板 11 の側から受信したか否かを判定する (ステップ 059AKS089)。

【1933】

右打ち指示コマンドと簡易態様右打ち指示コマンドのうち、いずれかを受信した場合 (ステップ 059AKS089; Yes)、演出制御用 CPU120 は、それぞれのコマンドに応じた右打ち指示表示を行う (ステップ 059AKS090)。具体的に、右打ち指示コマンドを受信した場合には、図 284-33(F) に示す態様の右打ち指示表示 M3 を行い、簡易態様右打ち指示コマンドを受信した場合には、図 284-35(O) に示す態様の右打ち指示表示 M3 を行う。なお、ステップ 059AKS090 にてそれぞれのコマンドに応じた右打ち指示表示を行った後は、時短状態が終了するまで、各回の可変表示において、図 284-33(G) に示すように、他の演出の妨げとならない態様にて右打ち指示表示が行われればよい。

10

【1934】

ステップ 059AKS090 の処理を実行した後、またはステップ 059AKS089 にて右打ち指示コマンドと簡易態様右打ち指示コマンドのいずれのコマンドも受信していないと判定した場合 (ステップ 059AKS089; No)、演出制御用 CPU120 は、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できているか否かを判定する (ステップ 059AKS090A)。ステップ 059AKS090A では、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の内容を確認することで、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できているか否かを判定すればよい。

20

【1935】

表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとのいずれかのコマンドを正常に受信できていない場合 (ステップ 059AKS090A; No)、演出制御用 CPU120 は、取りこぼし時処理を実行する (ステップ 059AKS090B)。

【1936】

図 284-25 は、取りこぼし時処理として、図 284-24 のステップ 059AKS090B にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 284-25 に示す取りこぼし時処理において、演出制御用 CPU120 は、変動パターン指定コマンドを正常に受信できているか否か、すなわち取りこぼしたコマンドが表示結果指定コマンドであるか否かを判定する (ステップ 059AKS093)。変動パターン指定コマンドを正常に受信できていない場合 (ステップ 059AKS093; No)、演出制御用 CPU120 は、そのまま取りこぼし時処理を終了する。この場合、飾り図柄の可変表示を行わず、前回の可変表示結果のまま、主基板 11 の側から図柄確定指定コマンドが送信されるまで待機することとなり、当該図柄確定指定コマンドの受信に合わせて、表示結果指定コマンドに応じた飾り図柄を停止表示すればよい。

30

【1937】

一方、変動パターン指定コマンドを正常に受信できている場合 (ステップ 059AKS093; Yes)、すなわち取りこぼしたコマンドが表示結果指定コマンドである場合、演出制御用 CPU120 は、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが、時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンであるか否か、すなわち PB2-4 または PB2-5 の変動パターンであるか否かを判定する (ステップ 059AKS094)。時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンである場合 (ステップ 059AKS094; Yes)、当該変動パターンに時短煽り演出期間が含まれていることから、後述する停止図柄設定処理を行い (ステップ 059AKS095)、取りこぼし時処理を終了する。なお、この実施の形態における特徴部 059AK では、表示結果指定コマンドを取りこぼした場合であっても、変動パターン指定コマンドを正常に受信できている場合、当該変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンであれば、後述する停止図柄設定処理を行い、時

40

50

短煽り演出を実行可能としているが、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとのいずれかを取りこぼした場合には、予め定められた取りこぼし時の飾り図柄を停止表示するなど、時短煽り演出などの時短に関する演出の実行を禁止してもよい。

#### 【1938】

一方、時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンでない場合（ステップ059AKS094；No）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンに応じた飾り図柄の組合せを最終停止図柄として決定し（ステップ059AKS096）、取りこぼし時処理を終了する。なお、ステップ059AKS096では、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンにて選択され得る飾り図柄の組合せのうち、遊技者にとっての有利度が最も低い組合せに決定すればよい。これによれば、有利度が高い飾り図柄の組合せが停止表示されたにも関わらず、実際には有利度が低い結果であるといった不整合を防止することができ、遊技興趣の低下を防止することができる。なお、この場合、表示結果指定コマンドを取りこぼしているため、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であるか否かを演出制御基板12の側では判定することができない。したがって、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンに応じた演出（例えばスーパーリーチのリーチ演出など）を実行した後、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であるような場合には、図柄確定指定コマンドを受信するまでの間、例えば「???」の飾り図柄を表示したり、予め定められたハズレ図柄を揺らす表示を行ったりすればよい。

10

#### 【1939】

図284-24に戻り、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できている場合（ステップ059AKS090A；Yes）、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS551）。特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ」となると判定した場合（ステップS551；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から伝送された変動パターン判定結果指定コマンド（変動パターン判定結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）により指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン（PA1-1、PA1-2）であるか否かを判定する（ステップS552）。

20

30

#### 【1940】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンであると判定した場合（ステップS552；Yes）、演出制御用CPU120は、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS553）。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124またはRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される非リーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された非リーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（非リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

40

#### 【1941】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンではないと判定された場合（ステップS552；No）、演出制御用CPU120は、停止図柄設定処理を実行する（ステップ059AKS092）。

#### 【1942】

図284-26は、図284-24のステップ059AKS092にて実行される停止図柄設定処理の一例を示すフローチャートである。停止図柄設定処理では、時短煽り演出の実行設定や復帰演出の実行設定が行われるとともに、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」である場合には時短用図柄を最終停止図柄とする処理が行われる。なお、飾り図柄において停止表示する時短図柄を、特別図柄の時短図柄と区別するために時

50

短用図柄と言うこととしている。

【 1 9 4 3 】

図 2 8 4 - 2 6 における停止図柄設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか、または「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンであるかを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 1 ）。

【 1 9 4 4 】

特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか、または「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンである場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 1 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短中であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 2 ）。ステップ 0 5 9 A K S 1 0 2 では、R A M 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられた高ベースフラグがオン状態にセットされているか否かを確認することで時短中であるか否かを判定すればよい。時短中でない場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 2 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ組合せのハズレ図柄を仮停止図柄として決定する（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 3 ）。具体的に、特徴部 0 5 9 A K では、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか、または「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンである場合、スーパーリーチのリーチ演出が実行され、その後時短煽り演出が実行される。そのため、ステップ 0 5 9 A K S 1 0 3 では、スーパーリーチのリーチ演出の結果として仮停止表示させる図柄を、リーチ組合せのハズレ図柄に決定する。ステップ 0 5 9 A K S 1 0 3 では、例えば、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、仮停止図柄（リーチ組合せの飾り図柄）を決定すればよい。

【 1 9 4 5 】

ステップ 0 5 9 A K S 1 0 3 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短煽り演出を実行するための設定を行う時短煽り演出設定処理を実行する（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 4 ）。

【 1 9 4 6 】

図 2 8 4 - 2 7 は、時短煽り演出設定処理として、図 2 8 4 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 0 4 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 8 4 - 2 7 に示す時短煽り演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとにより特定される時短種別や変動パターンに応じて、図 2 8 4 - 2 8 に示すように時短煽り演出パターンを決定し（ステップ 0 5 9 A K S 1 1 3 ）、時短煽り演出設定処理を終了する。なお、図 2 8 4 - 2 8 では図示を省略しているが、図 2 8 4 - 2 5 における取りこぼし時処理にて停止図柄設定処理が行われたことで当該時短煽り演出設定処理が実行された場合には、時短ガセの変動パターン以外であれば、時短種別が不明であることから、取りこぼし時専用パターンの時短煽り演出パターンに決定すればよい（例えば演出時間 5 秒の「成功 D」の演出パターンなど）。

【 1 9 4 7 】

図 2 8 4 - 2 8 に示すように、時短種別が「時短 A」および「時短 B」である場合には、演出時間が 1 0 秒の「成功 A」の時短煽り演出パターンに決定される。時短種別が「時短 C」である場合には、演出時間が 2 秒の「成功 B」の時短煽り演出パターンに決定される。時短種別が「時短 D」である場合には、演出時間が 1 秒の「成功 C」の時短煽り演出パターンに決定される。時短ガセの変動パターンである場合には、演出時間が 1 0 秒の「失敗」の時短煽り演出パターンに決定される。演出時間は、図 2 8 4 - 8 のステップ 0 5 9 A K S 0 1 3 にて追加した時短煽り演出期間に対応した時間となっており（図 2 8 4 - 9 参照）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとにより、当該時短煽り演出期間に対応した時間を時短煽り

10

20

30

40

50

演出時間として決定する。なお、特徴部 0 5 9 A K では、「成功 A」の時短煽り演出パターンと「失敗」の時短煽り演出パターンとで、演出時間が同じことから、例えば同じキャラクターを表示し、「成功 A」では時短用図柄が最終的に停止表示する成功パターンとし、「失敗」では時短用図柄が最終的に停止表示せず、リーチ組合せの飾り図柄が停止表示する失敗パターンとなっている。このため、成功するか否か（時短用図柄が停止表示するか否か）に対する遊技者の注目を集めることができる。また、特徴部 0 5 9 A K では、図 2 8 4 - 1 2 に示すように、実行されるリーチ演出の種類に応じて可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が異なっていることから、時短煽り演出についても同様に、実行されるリーチ演出の種類に応じて実行割合が異なっている。すなわち、大当り期待度の高いスーパーリーチ A のリーチ演出については、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となることもなく、時短煽り演出も実行されない。そのため、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。さらに、図 2 8 4 - 1 2 ( B ) に示すように、時短煽り演出を実行しても可変表示結果が「ハズレ（時短）」とならない時短ガセの変動パターンについては、スーパーリーチ C といった大当り期待度の低いリーチ演出が実行される。そのため、実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なるとともに、当該時短煽り演出の実行結果として時短用図柄が停止表示される割合も異なっている。

#### 【 1 9 4 8 】

図 2 8 4 - 2 6 に戻り、ステップ 0 5 9 A K S 1 0 4 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 5）。特図表示結果が「ハズレ（時短）」である場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 5 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、最終停止図柄として時短用図柄を含むリーチ組合せの飾り図柄を決定し（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 6）、停止図柄設定処理を終了する。なお、ステップ 0 5 9 A K S 1 0 6 では、時短種別に応じた態様の時短用図柄を最終停止図柄として決定すればよい（図 2 8 4 - 3 2 ( D - 1 )、図 2 8 4 - 3 4 ( M - 1 ) 参照）。

#### 【 1 9 4 9 】

ステップ 0 5 9 A K S 1 0 1 において、特図表示結果が「ハズレ（時短）」でも、「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンでもない場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 1 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、今回停止表示させる飾り図柄の可変表示が、時短終了後に行われた最初（1 回目）の第 2 特図の変動に対応する可変表示であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 7）。例えば、ステップ 0 5 9 A K S 1 0 7 では、図 2 8 4 - 2 4 のステップ 0 5 9 A K S 0 8 6 A にて時短回数が 1 減算され「0」となった後に時短終了時フラグをオン状態にセットしておき、その直後に行われた可変表示が第 2 特図に対応する可変表示であるか否かを、第 2 図柄変動開始指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。

#### 【 1 9 5 0 】

時短終了後に行われた最初（1 回目）の第 2 特図に対応する可変表示（変動）である場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 7 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短終了後に記憶されている第 2 特図の可変表示に対応した保留記憶内に、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されているか否かを示唆する復帰演出を実行するための、復帰演出設定処理を実行する（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 8）。

#### 【 1 9 5 1 】

図 2 8 4 - 2 9 は、復帰演出設定処理として、図 2 8 4 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 0 8 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 8 4 - 2 9 に示す復帰演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在するか否かを、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のうち、第 2 特図に対応する演出制御コマンド受信用バッファの内容を確認することにより判定する（ステップ 0 5 9 A K S 1 1 5）。

#### 【 1 9 5 2 】

10

20

30

40

50

第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在する場合（ステップ059AKS115；Yes）、演出制御用CPU120は、第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在すること、すなわち残保留のいずれかで再び時短用図柄が停止表示することを報知する復帰成功パターンを設定し（ステップ059AKS116）、復帰演出設定処理を終了する。一方、第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在しない場合（ステップ059AKS115；No）、演出制御用CPU120は、第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在しないこと、すなわち残保留のいずれかで再び時短用図柄が停止表示することがない旨を報知する復帰失敗パターンを設定し（ステップ059AKS117）、復帰演出設定処理を終了する。なお、特徴部059AKでは、復帰成功パターンの復帰演出も、復帰失敗パターンの復帰演出も、いずれも共通の演出（再度時短状態となるか否かを煽る演出）を実行し、その結果として停止表示される飾り図柄の組み合わせが異なる演出となっている。

10

#### 【1953】

図284-26に戻り、ステップ059AKS108の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ059AKS108にて設定した復帰演出のパターンが復帰成功パターンであるか否かを判定する（ステップ059AKS109）。復帰成功パターンであれば（ステップ059AKS109；Yes）、最終停止図柄として時短復帰図柄を含むリーチ組合せの飾り図柄を決定し（ステップ059AKS110）、停止図柄設定処理を終了する。時短復帰図柄は、ステップ059AKS106にて最終停止図柄として時短種別に応じて決定される時短用図柄とは異なる図柄である（図284-34（K-1）参照）。一方、復帰成功パターンでない場合（ステップ059AKS109；No）や、ステップ059AKS102にて時短中であると判定した場合（ステップ059AKS102；Yes）や、ステップ059AKS105にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」でないと判定した場合（ステップ059AKS105；No）や、ステップ059AKS107にて時短終了後に行われた最初（1回目）の第2特図の変動に対応する可変表示でないと判定した場合（ステップ059AKS107；No）、演出制御用CPU120は、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ059AKS111）。具体的に、演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。このように、停止図柄設定処理において、ステップ059AKS105にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」であると判定した場合であっても、時短中であれば（ステップ059AKS102；Yes）、飾り図柄の最終停止図柄は、ステップ059AKS111の処理によりリーチ組合せの飾り図柄となる。

20

30

#### 【1954】

図284-24に戻り、ステップ059AKS092の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出や、ミニゲームなど、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための設定を行った後（ステップS559）、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS560）。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、時短煽り演出や復帰演出を実行すると決定された場合には、当該時短煽り演出や復帰演出に対応した演出制御パターンを選択し、使用パターンとしてセットする。なお、ステップ059AKS090Bの取りこぼし時処理にて変動パターン指定コマンドを正常に受信できていないと判定した場合には、演出制御パターンを選択しなくてよい。この場合、飾り図柄の可変表示が行われず前回の可変表示結果のままとなるが、主基板11の

40

50

側から図柄確定指定コマンドが送信されるまで待機することとなり、当該図柄確定指定コマンドの受信に合わせて、表示結果指定コマンドに応じた飾り図柄を停止表示すればよい。その一方で、ステップ059AKS090Bの取りこぼし時処理にて変動パターン指定コマンドを正常に受信できていないと判定した場合には、当該ステップS560において、取りこぼし時専用の演出制御パターンを選択するようにしてもよい。

#### 【1955】

ステップS560の処理に続いて、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンや、時短煽り演出を実行する場合における演出時間に対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS561）。具体的に、ステップS561では、図284-26のステップ059AKS104の時短煽り演出設定処理にて時短煽り演出の実行設定がなされている場合、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンにより示される時間に当該時短煽り演出の演出時間を加算して演出制御プロセスタイマの初期値を設定する。ステップS561の実行後、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示画面上において飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS562）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば、ステップS560の処理において決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動を開始させればよい。

#### 【1956】

ステップS562の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップS563）、可変表示開始設定処理を終了する。

#### 【1957】

図284-30は、図282のステップS172において実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図284-30に示す可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS801）。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば、1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

#### 【1958】

ステップS801の処理において可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップS801；No）、演出制御用CPU120は、時短回数を表示する時短回数表示期間であるか否かを判定する（ステップ059AKS121）。時短回数表示期間は、図284-24のステップ059AKS086Aにて更新された時短回数を表示する期間であり、ステップS560にて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。時短回数表示期間であると判定した場合（ステップ059AKS121；Yes）、演出制御用CPU120は、残りの時短回数として、図284-24のステップ059AKS086Aにて更新された時短回数を表示する時短回数表示制御を行う（ステップ059AKS122）。

#### 【1959】

ステップ059AKS122の処理を実行した後、またはステップ059AKS121にて時短回数表示期間でないと判定した場合（ステップ059AKS121；No）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ059AKS123）。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップ059AKS123；Yes）、演出制御用CPU12



0 は、リーチ演出を実行するための制御を行う（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 4 ）。

【 1 9 6 0 】

ステップ 0 5 9 A K S 1 2 4 の処理を実行した後、またはステップ 0 5 9 A K S 1 2 3 にてリーチ演出期間でないと判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 3 ; N o ） 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄を仮停止表示させるタイミングである図柄仮停止タイミングであるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 5 ） 。 図柄仮停止タイミングは、図 2 8 4 - 2 6 の停止図柄設定処理にてリーチ組合せの仮停止図柄が決定された場合に（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 3 ） 決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。図柄仮停止タイミングであると判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 5 ; Y e s ） 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄仮停止表示を行い（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 6 ） 、 ステップ 0 5 9 A K S 1 0 3 にて決定されたリーチ組合せの飾り図柄を仮停止表示させる。

10

【 1 9 6 1 】

ステップ 0 5 9 A K S 1 2 6 の処理を実行した後、またはステップ 0 5 9 A K S 1 2 5 にて図柄仮停止タイミングでないと判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 5 ; N o ） 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短煽り演出を実行するための時短煽り演出期間であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 7 ） 。 時短煽り演出期間は、例えば、図 2 8 4 - 2 7 の時短煽り演出設定処理において設定されたパターンに従って決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。時短煽り演出期間であると判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 7 ; Y e s ） 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短煽り演出を実行するための時短煽り演出制御を行う（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 8 ） 。

20

【 1 9 6 2 】

ステップ 0 5 9 A K S 1 2 8 の処理を実行した後、またはステップ 0 5 9 A K S 1 2 6 にて時短煽り演出期間でないと判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 6 ; N o ） 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、復帰演出を実行するための復帰演出期間であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 9 ） 。 復帰演出期間は、例えば、図 2 8 4 - 2 9 の復帰演出設定処理において設定されたパターンに従って決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。復帰演出期間であると判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 9 ; Y e s ） 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、復帰演出を実行するための復帰演出制御を行う（ステップ 0 5 9 A K S 1 3 0 ） 。

30

【 1 9 6 3 】

ステップ 0 5 9 A K S 1 3 0 の処理を実行した後、または復帰演出期間でないと判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 9 ; N o ） 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出や、ミニゲームなど、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行い（ステップ S 8 0 8 ） 、 可変表示中演出処理を終了する。

【 1 9 6 4 】

一方、ステップ S 8 0 1 にて可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップ S 8 0 1 ; Y e s ） 、 主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドを正常に受信したか否かを判定する（ステップ S 8 0 9 ） 。 このとき、図柄確定コマンドを正常に受信できていない場合（ステップ S 8 0 9 ; N o ） 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 1 3 7 ） 。 特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」でない場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 3 7 ; N o ） 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中演出処理を終了する。

40

【 1 9 6 5 】

一方、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」である場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 3 7 ; Y e s ） 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短回数に特殊時短回数としての「XXX」をセットし（ステップ 0 5 9 A K S 1 3 8 ） 、 時短回数の報知として「??? 回」を表示する特殊時短数報知制御を行ってから（ 0 5 9 A K S 1 3 9 ） 、 可変表示中

50

演出処理を終了する。なお、図柄確定コマンドを正常に受信できていない場合には、時短回数を報知する演出自体を実行しないようにしてもよい。また、正常に受信したものの、例えば、図柄確定コマンドにより示される内容と表示結果指定コマンドにより示される内容とが一致しないなどの不整合が発生した場合についても同様に、時短回数の報知として「???回」を表示する特殊時短数報知制御を行ってもよいし、時短回数を報知する演出自体を実行しないようにしてもよい。

#### 【1966】

ステップS809にて図柄確定コマンドを正常に受信した場合（ステップS809；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS810）。ステップ810の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定コマンドに応じた確定図柄表示時間を設定する（ステップ059AKS131）。ステップ059AKS131では、図284-15に示すステップ059AKS043またはステップ059AKS044にて送信設定されたコマンド8F00～8F04により示される確定時間が設定されればよい。

10

#### 【1967】

ステップ059AKS131の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」であるか否かを判定する（ステップ059AKS132）。特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」である場合（ステップ059AKS132；Yes）、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定コマンドにより特定される時短回数（図284-15（B）参照）をセットし（ステップ059AKS133）、当該時短回数を表示する（時短回数を報知する）時短数報知制御を行う（ステップ059AKS134）。

20

#### 【1968】

ステップ059AKS134の処理を実行した後、またはステップ059AKS132にて特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」でないと判定した場合（ステップ059AKS132；No）、演出制御用CPU120は、右打ち消去コマンドを主基板11の側から受信したか否かを判定し（ステップ059AKS135）、受信した場合（ステップ059AKS135；Yes）、右打ち指示表示を消去する（ステップ059AKS136）。ステップ059AKS136の処理を実行した後、またはステップ059AKS135にて右打ち消去コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ059AKS135；No）、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である「3」に更新し（ステップS812）、可変表示中演出処理を終了する。

30

#### 【1969】

図284-31は、時短用図柄が停止表示する場合とそれ以外の場合における可変表示中における各タイミングを示すタイミングチャートである。図284-31（A）～（C）は、いずれも可変表示結果が「ハズレ」となる場合の例を示している（ハズレ（時短）を含む）。具体的に、図284-31（A）は、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄（時短種別として「時短A」とする）が停止表示する場合の例を示しており、図284-31（B）は、時短煽り演出が実行されることもなく、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄が停止表示しない場合の例を示しており、図284-31（C）は、時短ガセの変動パターンの場合の例を示している。なお、図示する例では、理解を容易にするため、図284-31（A）～（C）のいずれもスーパーリーチCが実行される例を示しており、図284-31（A）および（B）ではPB2-1の変動パターンが、図284-31（C）ではPB2-5の変動パターンが選択されている例を示している。

40

#### 【1970】

図284-31（A）に示すように、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄が停止表示する場合、可変表示が開始されると、リーチ状態となり、その後スーパーリーチCの

50

リーチ演出が実行される。そして、図柄仮停止タイミングとなると、図示するように、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示する（この例では757の飾り図柄）。そして時短煽り演出が行われる。時短煽り演出期間L4は、図284-31(C)に示す時短煽り演出期間L5と同様に、10秒である（図284-9および図284-10参照）。時短煽り演出の終了後、図柄確定コマンドを受信すると、最終停止図柄として時短用図柄が停止表示し（この例では7時7の飾り図柄の組合せ）、確定図柄表示期間L1の経過後、変動が終了する。確定図柄表示期間L1は10秒である（図284-15(B)参照）。

【1971】

図284-31(B)に示すように、時短煽り演出が実行されることもなく、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄が停止表示しない場合、可変表示が開始されると、リーチ状態となり、その後スーパーリーチCのリーチ演出が実行される。その後、図柄確定コマンドを受信すると、（この例では767）。そして、確定図柄表示期間L2の経過後、変動が終了する。なお、確定図柄表示期間L2は0.5秒であり（図284-15(A)参照）、図284-31(C)に示す確定図柄表示期間L3と同様である。

【1972】

図284-31(C)に示すように、時短ガセの変動パターンの場合可変表示が開始されると、リーチ状態となり、その後スーパーリーチCのリーチ演出が実行される。そして、図柄仮停止タイミングとなると、図示するように、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示する（この例では757の飾り図柄）。そして時短煽り演出が行われる。時短煽り演出期間L5は、図284-31(A)に示す時短煽り演出期間L4と同様に、10秒である（図284-9および図284-10参照）。時短煽り演出の終了後、図柄確定コマンドを受信すると、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示する（この例では767）。そして、確定図柄表示期間L3の経過後、変動が終了する。なお、確定図柄表示期間L3は0.5秒であり（図284-15(A)参照）、図284-31(B)に示す確定図柄表示期間L2と同様である。

【1973】

次に、時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出が動作例について、図284-32～図284-35を参照して説明する。

【1974】

図284-32(A)に示すように、スーパーリーチCのリーチ演出が実行された後、遊技状態が通常状態である場合、図柄仮停止タイミングとなると、図284-32(B-1)に示すように、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示される。図示する例では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、それぞれ、飾り図柄5Laとして「7」、飾り図柄5Caとして「5」、飾り図柄5Raとして「7」が仮停止表示された場合の例を示している。なお、図示するように、飾り図柄5Caとしての「5」の図柄については揺れたまま、仮停止であることが視認可能な態様で表示されればよい。また、「中」の各飾り図柄表示エリア5Cにおける飾り図柄5Caに限られず、全ての飾り図柄が揺れたままであってもよい。一方、遊技状態が時短状態である場合には、図284-26におけるステップ059AKS102にてNoと判定されることから、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示されことなくステップ059AKS111の処理が行われ、図284-32(B-2)に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示される。なお、図示する例では、特図表示結果として時短図柄が停止表示する（図示する例では時短Aの時短種別である「1」の特図表示結果の例を示している）一方で、飾り図柄については時短用図柄が停止表示しない場合の例を示している。なお、図284-32(B-2)に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示された後、確定図柄表示期間の0.5秒後に変動が終了することとなる。

【1975】

図284-32(B-1)に示す状態から、時短煽り演出期間となると、図284-32(C)に示すように、時短煽り演出が実行される。図示する例では、「時短かも!？」のメッセージM1が表示されることで、時短用図柄が停止表示するか否かを煽る例を示し

10

20

30

40

50

ているが、その他にも、例えば2つのキャラクタがバトルして勝利するか否かにより時短用図柄が停止表示するか否かを煽るようにしてもよい。

【1976】

そして、図柄確定コマンドを受信すると、図284-32(D-1)または(D-2)に示すように最終停止図柄が表示される。図284-32(D-1)は、可変表示結果が「ハズレ(時短)」であり、図柄確定コマンドとして図284-15(B)に示す8F01の図柄確定コマンドを受信し、「時短A」の時短種別の時短用図柄5Cbが最終停止図柄として停止表示された場合の例を示しており、特図表示結果としても「時短A」の時短種別の時短図柄である「1」の数字を示す特別図柄が特図表示結果として表示された場合の例を示している。なお、図示する例では、時短用図柄5Cbが停止表示する前に、アクティブ表示AHAの表示態様が変化し、「緑」の表示態様となった場合の例を示しているが、例えば、時短煽り演出の開始直後に表示態様が変化してもよいし、スーパーリーチのリーチ演出中に変化してもよい。一方、時短ガセの変動パターンである場合には、図284-15(A)に示す8F00の図柄確定コマンドを受信するため、図284-32(D-2)に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示する。なお、特図表示結果としては、図示するようにハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄が特図表示結果として表示される。そして、確定図柄表示期間の0.5秒後に変動が終了することとなる。なお、図示する例では、リーチ組合せのハズレ図柄が停止表示する前に、アクティブ表示AHAの表示態様が変化し、「青」の表示態様となった場合の例を示しているが、例えば、時短煽り演出の開始直後に表示態様が変化してもよいし、スーパーリーチのリーチ演出中に変化してもよい。また、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出については、アクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかににより、同じ種類のスーパーリーチのリーチ演出であっても時短用図柄が停止表示される割合が異なるように、アクティブ表示の表示態様を変化させればよい。なお、アクティブ変化演出における表示態様の变化先については、図284-23(A)に示す通常時保留変化決定テーブルにおける決定割合と同様であればよい。また、図284-23(A)に示す通常時保留変化決定テーブルとは異なり、可変表示結果が「ハズレ(時短)」である場合と、時短ガセの変動パターンである場合とで、可変表示結果が「ハズレ(時短)」である場合の方が「緑」や「赤」の表示態様となる割合が高いようにしてもよい。

【1977】

図284-32(D-1)に示す状態において、図284-30のステップ059AKS134の処理が実行されることで、図284-33(E)に示すように、時短数報知制御として時短回数表示M2が行われる。この場合、図柄確定コマンドとして図284-15(B)に示す8F01の図柄確定コマンドを受信していることから、時短回数表示M2として「時短100回!」の表示が行われる。なお、図284-30のステップ059AKS139の処理が実行された場合には、特殊時短数報知制御として、「時短???回」の表示が行われ時短数(時短回数)の報知が制限されればよい。そして、8F01の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間である10秒が経過すると、図284-33(F)に示すように、時短状態に制御されるとともに、新たな可変表示(保留表示HL1に対応する可変表示)が開始される。その際には、保留表示HL3およびHL2が右方向へシフトする。また、図284-30のステップ059AKS122の処理により、図284-33(F)に示すように、「時短残99回」の時短回数表示M4が表示される。また、図284-24のステップ059AKS090にて図284-33(F)に示す態様の右打ち指示表示M3が行われる。

【1978】

その後時短状態において複数回の可変表示が行われることとなる。図284-33(G)は、時短用図柄が停止表示してから81回目の可変表示の例を示している。時短状態では、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなることから、第2特図に対応する可変表示が行われるとともに、第2特図に対応する保留が記憶されることとなる。図284-33(G)に示す例では、第2特図に対応する保留記憶が最大数である4つ記憶され、保留表

10

20

30

40

50

示 H R 1 ~ H R 4 の 4 つ表示された例を示している。また、「時短残 19 回」の時短回数表示 M 4 が表示されている例を示している。なお、図 284 - 33 ( F ) にて表示した態様の右打ち指示表示は、時短用図柄が停止表示してから 1 回目の可変表示にて終了し、2 回目以降は図 284 - 33 ( G ) に示すように、他の演出の妨げとならない態様の右打ち指示表示 M 3 として表示される。

#### 【 1979 】

そして、時短用図柄が停止表示してから 100 回目の可変表示（時短状態における 100 回目の変動）が終了すると、時短状態が終了する。図 284 - 33 ( H ) は、時短用図柄が停止表示してから 100 回目の可変表示において、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる飾り図柄 5 L a、5 C a、5 R a が停止表示した場合の例を示している。最終停止図柄となる飾り図柄 5 L a、5 C a、5 R a が停止表示した後、8 F 0 0 の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間の 0.5 秒後に変動が終了するとともに時短状態が終了する。時短状態が終了することにより、主基板 11 の側から右打ち消去コマンドを受信するため、図 284 - 30 に示すステップ 059 A K S 136 の処理が行われ、図 284 - 33 ( H ) に示すように右打ち指示表示 M 3 が消去されることとなる。なお、この状態では、図示するように、第 2 特図に対応する保留記憶が最大数である 4 つ記憶され、保留表示 H R 1 ~ H R 4 の 4 つ表示されており、保留表示 H R 1 に対応する可変表示の開始から H R 4 に対応する可変表示が終了するまでの期間が残保留期間となる）。

#### 【 1980 】

続いて時短状態が終了して通常状態となるとともに、図 284 - 33 ( I ) に示すように、保留表示 H R 1 に対応する可変表示が開始される。なお、図示する例では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合の例を示している（「ハズレ（時短）」でもない例を示している）。この実施の形態の特徴部 059 A K では、通常状態であるものの、時短状態の終了時に記憶されている第 2 特図の保留に対応する可変表示において特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が高くなっていることから（図 284 - 5 ( A ) および ( B ) 参照）、再度時短状態に制御される割合が高い。そのため、残保留期間中には通常状態ではあるものの、図示するように左打ち指示表示を行わないものとし、右打ち指示表示と左打ち指示表示との指示表示が連発することで遊技者を混乱させてしまうことを防止している。なお、左打ち指示表示については、図 284 - 34 ( N - 2 ) に示すように、残保留期間終了後に行われる最初の可変表示において行う。

#### 【 1981 】

当該可変表示は、時短終了後に行われた第 2 特図における 1 回目の可変表示であり、図 284 - 26 のステップ 059 A K S 108 の処理にて復帰演出の実行設定が行われていることから、復帰演出期間となると、図 284 - 34 ( J ) に示すように復帰演出が実行される。復帰演出では、例えば、所定のミッションをクリアするか否かにより、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されているか否か（残保留である H R 2 ~ H R 4 に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となるか否か）、すなわち時短復帰図柄が停止表示するか否かを示唆する演出が実行されればよい。復帰成功パターンであれば、所定のミッションがクリアされ時短復帰図柄が停止表示される一方で、復帰失敗パターンであれば、所定のミッションが失敗に終わり、時短復帰図柄が停止表示されことなく、リーチを構成する飾り図柄の組合せが最終停止として停止表示されればよい。また、所定のミッションは複数種類あってよく、当該ミッションの種類に応じて成功する割合が異なっていればよい。なお、保留表示 H R 1 に対応する可変表示において「ハズレ（時短）」となる場合には、図 284 - 26 のステップ 059 A K S 101 にて Y e s と判定されるため、復帰演出は実行されないが、復帰演出を実行するようにしてもよい。この場合、復帰演出の後に時短煽り演出が実行されればよい。

#### 【 1982 】

特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合、すなわち復帰成功パターンである場合、図 284 - 26 のステップ 059 A K S 110 の処理により、図 284 - 34 ( K - 1 ) に示すように、最終停止図柄として時短復帰図柄 5 C c を含む飾

10

20

30

40

50

り図柄の組合せが停止表示され、記憶されている保留内に、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在することが報知される。なお、この例では、保留表示 H R 4 に対応する可変表示の可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合（より具体的には「時短 D」の時短種別）について示している。

【 1 9 8 3 】

続いて図 2 8 4 - 3 4 ( L - 1 ) に示すように、保留表示 H R 2 に対応する可変表示が実行される。このときには、図示するように、時短復帰図柄 5 C c が停止表示したことを視認可能とする時短復帰小図柄 M 5 が、他の演出の妨げとならない態様で表示されればよい。これによれば、残保留中に時短用図柄が停止表示されるということを視認可能となるため、遊技者に安心感を与えることができる。

10

【 1 9 8 4 】

そして、保留表示 H R 4 に対応する可変表示において、当該保留表示 H R 4 に対応する可変表示の可変表示結果は「ハズレ（時短）」である（時短種別は「時短 D」）ことから、図柄確定コマンドとして図 2 8 4 - 1 5 ( B ) に示す 8 F 0 4 の図柄確定コマンドを受信し、図 2 8 4 - 3 4 ( M - 1 ) に示すように、「時短 D」の時短種別の時短用図柄 5 C b が最終停止図柄として停止表示される。特図表示結果についても、図 2 8 4 - 3 2 ( D - 1 ) とは異なり、「時短 D」の時短種別の時短図柄に対応する「8」の数字を示す特別図柄が特図表示結果として表示される。なお、図示する例では、時短用図柄 5 C b が停止表示する前に、アクティブ表示 A H A の表示態様が変化し、「緑」の表示態様となった場合の例を示している。

20

【 1 9 8 5 】

図 2 8 4 - 3 4 ( M - 1 ) に示す状態において、図 2 8 4 - 3 0 のステップ 0 5 9 A K S 1 3 4 の処理が実行されることで、図 2 8 4 - 3 5 ( N - 1 ) に示すように、時短数報知制御として時短回数表示 M 2 が行われる。この場合、図柄確定コマンドとして図 2 8 4 - 1 5 ( B ) に示す 8 F 0 4 の図柄確定コマンドを受信していることから、時短回数表示 M 2 として「時短 2 0 回！」の表示が行われる。そして、8 F 0 4 の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間である 2 秒が経過すると、当該変動が終了し、図 2 8 4 - 3 5 ( O ) に示すように、時短状態に制御されるとともに、新たな可変表示（保留表示 H L 3 に対応する可変表示）が開始される。また、図 2 8 4 - 3 0 のステップ 0 5 9 A K S 1 2 2 の処理により、図 2 8 4 - 3 5 ( O ) に示すように、「時短残 1 9 回」の時短回数表示 M 4 が表示される。また、図 2 8 4 - 2 4 のステップ 0 5 9 A K S 0 9 0 にて図 2 8 4 - 3 5 ( O ) に示すように、図 2 8 4 - 3 3 ( F ) に示す態様よりも目立たない態様である簡易態様の右打ち指示表示 M 3 が表示される。

30

【 1 9 8 6 】

一方、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されていない場合、すなわち復帰失敗パターンである場合、図 2 8 4 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 1 1 の処理により、図 2 8 4 - 3 4 ( K - 2 ) に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せの飾り図柄 5 L a、5 C a、5 R a が停止表示され、8 F 0 0 の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間の 0 . 5 秒後に変動が終了する。続いて図 2 8 4 - 3 4 ( L - 2 ) に示すように、保留表示 H R 2 に対応する可変表示が実行される。このときには、復帰失敗パターンの復帰演出であったことから、図 2 8 4 - 3 4 ( L - 1 ) とは異なり、時短復帰小図柄 M 5 は表示されない。

40

【 1 9 8 7 】

そして、図 2 8 4 - 3 4 ( M - 2 ) に示すように、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる飾り図柄 5 L a、5 C a、5 R a が停止表示し、8 F 0 0 の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間の 0 . 5 秒後に変動が終了して残保留期間が終了する。当該残保留期間が終了することで、図 2 8 4 - 1 8 のステップ 0 5 9 A K S 0 7 4 にて、主基板 1 1 より左打ち指示コマンドが送信される。

【 1 9 8 8 】

そして、保留表示 H L 3 に対応する可変表示が開始されると、図 2 8 4 - 2 4 のステッ

50

ブ 0 5 9 A K S 0 8 8 の処理により、図 2 8 4 - 3 4 ( N - 2 ) に示すように「左打ちに  
戻してね！」の左打ち指示表示 M 6 が表示される。このように、時短終了後に残っている  
第 2 特図の保留（残保留）に対応する可変表示が終了した次に実行される可変表示におい  
て左打ち指示表示が行われる。

【 1 9 8 9 】

図 2 8 4 - 3 6 は、図 2 7 8 のステップ S 2 3 の情報出力処理内において行われる情報  
出力処理内の処理の一例を示すフローチャートである。図 2 8 4 - 3 6 に示す情報出力処  
理内の処理では、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  
などに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などの信号を出力する処理を行う  
。図 2 8 4 - 3 6 に示す情報出力処理内の処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、表示信号  
出力処理として、特図表示結果や普図表示結果を示す信号を出力する（ステップ S 1 8 0  
1）。ステップ S 1 8 0 1 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、駆動信号出力処理を実  
行し（ステップ S 1 8 0 2）、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 の駆動信号を出力する。

10

【 1 9 9 0 】

続いて C P U 1 0 3 は、外部情報出力処理を実行し（ステップ S 1 8 0 3）、情報出力  
処理内の処理を終了する。ステップ S 1 8 0 3 では、大当たり中であることを示す大当り信  
号 1、大当たり中または時短状態中であることを示す大当り信号 2、  
時短状態中であることを示す大当り信号 3、および変動が終了したことを示す図柄確定信  
号といった各種の信号が出力される。

【 1 9 9 1 】

20

図 2 8 4 - 3 7 は、図 2 8 4 - 3 6 のステップ S 1 8 0 3 における外部情報出力処理に  
て出力される各種信号の出力タイミングを示すタイミングチャートである。具体的に、図  
2 8 4 - 3 7 ( A ) は、大当たり遊技状態の終了により時短状態となる場合における各種信  
号の出力タイミングを示しており、図 2 8 4 - 3 7 ( B ) は、時短図柄停止により時短状  
態となる場合における各種信号の出力タイミングを示している。

【 1 9 9 2 】

図 2 8 4 - 3 7 ( A ) に示すように、大当たり遊技状態の終了により時短状態となる場合  
、まず、大当たり図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、それにより（当該図柄確定信  
号の出力が停止されると）、大当り信号 1 と大当り信号 2 とが同タイミングで出力される  
。そして、大当たり遊技状態の終了に合わせて、大当り信号 1 は出力を停止するが、そのタ  
イミングにおいて時短状態となるため、大当り信号 3 が出力されることとなる。そして、  
時間経過とともにハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、時短状態が終了するこ  
となく、再度大当たり図柄停止を示す図柄確定信号が出力されると、大当り信号 1 が出力  
され、大当り信号 3 は出力を停止する。なお、時短状態中における大当りであることから  
、図示するように、大当り信号 2 の出力は継続されている。そして、大当たり遊技状態の終  
了に合わせて、大当り信号 1 は出力を停止するが、そのタイミングにおいて時短状態とな  
るため、大当り信号 3 が出力されることとなる。その後、時間経過とともに、予め定めら  
れた時短回数の最後の可変表示が終了すると、ハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力  
され、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて時短状態が終了するため、  
大当り信号 2 と大当り信号 3 との出力が同タイミングで停止される。

30

40

【 1 9 9 3 】

一方、図 2 8 4 - 3 7 ( B ) に示すように、時短図柄停止により時短状態となる場合、  
まず、時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、それにより（当該図柄確定信号の出  
力が停止されると）、大当り信号 2 と大当り信号 3 とが同タイミングで出力される。そし  
て、時間経過とともにハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、時短状態が終了す  
ることなく大当たり図柄停止を示す図柄確定信号が出力されると、当該図柄確定信号の出  
力が停止したタイミングで大当り信号 1 が出力されるとともに、大当り信号 3 の出力が停  
止される。そして、大当たり遊技状態の終了に合わせて、大当り信号 1 は出力を停止するが  
、そのタイミングにおいて再び時短状態となるため、大当り信号 3 が出力されることとな  
る。なお、図示するように、大当り信号 2 については継続して出力されている。その後、

50

時間経過とともに、予め定められた時短回数の最後の可変表示が終了すると、ハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて時短状態が終了するため、大当り信号 2 と大当り信号 3 との出力が同タイミングで停止される。このように、大当り信号 2 と大当り信号 3 との出力が同タイミングで停止されるため、ズレが発生するのを抑制して混乱を妨げることができるとともに、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。その後、再び時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力されると、当該図柄確定信号の出力が停止されたタイミングで、大当り信号 2 と大当り信号 3 とが同タイミングで出力される。

【 1 9 9 4 】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部 0 5 9 A K のパチンコ遊技機 1 によれば、以下の効果を奏することができる。

【 1 9 9 5 】

C P U 1 0 3 は、図 2 8 4 - 4 に示すステップ S 1 2 4 0 の処理において、遊技状態が時短状態であるか否かに関わらず、特図表示結果として「ハズレ（時短）」に決定可能であり、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示された場合、通常状態であるときには、次回行われる特図ゲーム（可変表示）において時短状態（渡航別状態）に制御する一方で、時短状態であるときには、当該「ハズレ（時短）」が導出表示されたことにもとづく遊技状態に関する制御を行わない（新たな時短制御を行わない）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特図表示結果として「ハズレ（時短）」が導出表示された場合、通常状態であるときには、図 2 8 4 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 0 6 にて、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方で、時短状態であるときには、図 2 8 4 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 1 1 にて、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させる。これによれば、特別表示結果が表示されときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 9 9 6 】

また、図 2 8 4 - 3 2（B - 2）および（D - 1）に示すように、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で「ハズレ（時短）」（特別表示結果）としての特図表示結果は、共通の表示結果（「時短 A」の時短種別に対応する「1」の数字を示す特図表示結果）である一方で、飾り図柄の可変表示結果については、遊技状態が通常状態である場合、図 2 8 4 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 0 6 にて、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方、時短状態であるときには、図 2 8 4 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 1 1 にて、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させる。これによれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【 1 9 9 7 】

また、図 2 8 4 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 0 4 の処理において、次の可変表示から時短状態に制御されることを示す時短用図柄が停止表示されるか否かを煽る時短煽り演出の実行設定が行われることで、演出制御用 C P U 1 2 0 は時短煽り演出を実行可能である。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が通常状態である場合に当該ステップ 0 5 9 A K S 1 0 4 の処理を行い、時短状態である場合には、ステップ 0 5 9 A K S 1 0 4 の処理を行わない。そのため、時短状態（特別状態）である場合は時短煽り演出を実行しない。これによれば特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【 1 9 9 8 】

また、C P U 1 0 3 は、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示される場合、通常状態であれば、図 2 8 4 - 1 5 に示すように、ステップ 0 5 9 A K S 0 4 3 の処理にて、図 2 8 4 - 1 5（B）に示す確定時間の飾り図柄停止コマンドを送信する一方で、ステップ 0 5 9 A K S 0 4 1 にて Y e s と判定した場合には確定時間を 0 . 5 秒とする飾り図柄停止コマンドを送信する。すなわち、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示される場合、通常状態であるときと特別状態で

10

20

30

40

50



あるときとで、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間（確定時間）が異なっている。これによれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【 1 9 9 9 】

また、CPU 103は、図284-4に示すステップS1240の処理において、遊技状態が時短状態であるか否かに関わらず、特図表示結果として「ハズレ（時短）」に決定可能であり、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示された場合、通常状態であるときには、次回行われる特図ゲーム（可変表示）において時短状態（渡航別状態）に制御する一方で、時短状態であるときには、当該「ハズレ（時短）」が導出表示されたことにもとづく遊技状態に関する制御を行わない（新たな時短制御を行わない）。そして、図284-5に示すように、第1特図表示結果決定テーブルと第2特図表示結果決定テーブルとでは、第2特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられている。また、演出制御用CPU120は、図284-26のステップ059AKS108の処理により、時短状態の終了時に記憶されている保留内に「ハズレ（時短）」の保留が記憶されているか否かに基づいて復帰演出の実行が可能である。そして、演出制御用CPU120は、図284-24のステップ059AKS090の処理にて右打ち指示表示が可能であり、図284-18のステップ059AKS074にて送信される左打ち指示コマンドを受信するまで、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示が全て終了するまで、左打ち指示表示を行わない。これによれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 2 0 0 0 】

また、演出制御用CPU120は、通常状態において左打ち指示コマンドを受信することで、図284-24のステップ059AKS088にて左打ち指示表示を表示可能である。そして、当該左打ち指示コマンドは、図284-18のステップ059AKS074において、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第2特図の保留に対応する可変表示が全て終了することで送信される。演出制御用CPU120は、当該左打ち指示コマンドを受信した後、すなわち残保留に対応する可変表示が終了した後に行われる可変表示において、図284-24のステップ059AKS088にて左打ち指示表示を表示する。これによれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【 2 0 0 1 】

また、CPU103は、図284-16のステップ059AKS054およびステップ059AKS057の処理のように、残保留期間であるか否かに応じて異なる右打ち指示コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU120の側では、図284-24のステップ059AKS090にて当該受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行う。これによれば、遊技者に煩わしさを与えて遊技興趣を低下させてしまうことを防止できる。

【 2 0 0 2 】

演出制御用CPU120は、復帰演出において、例えば、所定のミッションをクリアするか否かにより、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されているか否か（残保留であるHR2～HR4に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となるか否か）、すなわち時短復帰図柄が停止表示するか否かを示唆する。復帰演出には、復帰成功パターンの復帰演出と復帰失敗パターンの復帰演出とがあり、いずれも共通の演出（例えば、再度時短状態となるか否かを所定のミッションをクリアすることを目的とする演出）を実行し、その結果として所定のミッションをクリアするか否かで、停止表示される飾り図柄の組み合わせが異なっている。これによれば、共通の演出を実行した後に対する遊技者の注目を集めることができる。

【 2 0 0 3 】

また、CPU103は、図284-7に示すように、残保留の可変表示結果が「ハズレ

（時短）」となる場合、時短種別として「時短Ｃ」または「時短Ｄ」に決定する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２８４－２７のステップ０５９ＡＫＳ１１３の処理において、図２８４－２８に示すように、時短種別に応じて異なるパターンの時短煽り演出を実行する時短煽り演出パターンとして決定する。すなわち、通常状態における第１特図に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合に実行される時短煽り演出と、残保留の第２特図に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合に実行される時短煽り演出とで、異なるパターンの時短煽り演出を実行する。これによれば、状況に応じて異なるパターンの演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

【２００４】

また、ＣＰＵ１０３は、図２８４－１７のステップ０５９ＡＫＳ０６６の処理により、時短終了回の可変表示において右打ち消去コマンドを送信する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該時短終了回の可変表示の終了時に、当該コマンドに基づいて、図２８４－３０のステップ０５９ＡＫＳ１３６の処理により右打ち指示表示を消去する。そのため、残保留期間中は右打ち指示表示が消去されている。また、ＣＰＵ１０３は、図２８４－１６のステップ０５９ＡＫＳ０５４およびステップ０５９ＡＫＳ０５７の処理のように、残保留期間であるか否かに応じて異なる右打ち指示コマンドを送信する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０の側では、時短状態に制御される最初の可変表示（時短用図柄が停止表示した可変表示の次に行われる可変表示）において、図２８４－２４のステップ０５９ＡＫＳ０９０にて当該受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行う。これによれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【２００５】

また、ＣＰＵ１０３は、図２８４－３６のステップＳ１８０３の処理により、大当たり中であることを示す大当たり信号１、大当たり中または時短状態中であることを（特賞中であることを）示す大当たり信号２、時短状態中であることを示す大当たり信号３、および変動が終了したことを示す図柄確定信号といった各種の信号を、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などに出力可能である。そして、時短図柄停止により時短状態となる場合、図２８４－３７（Ｂ）に示すように、時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止されたタイミングで大当たり信号が出力される。これによれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【２００６】

また、ＣＰＵ１０３は、図２８４－３７（Ｂ）に示すように、時短状態の終了に対応する当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて、大当たり信号２と大当たり信号３との出力を同タイミングで停止する。これによれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【２００７】

また、ＣＰＵ１０３は、図２８４－１２に示す変動パターン決定テーブルに従って変動パターンを決定する。図示するように、可変表示結果が「ハズレ（時短）」（特別表示結果）となる場合（時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルが選択された場合）、大当たり期待度が最も高いスーパーリーチＡに決定値が割り当てられておらず、実行されるスーパーリーチの種類に応じて「ハズレ（時短）」となる割合が異なるように決定値が割り当てられている。そして、ＣＰＵ１０３は、図２８４－１６のステップ０５９ＡＫＳ０５４およびステップ０５９ＡＫＳ０５７の処理のように、残保留期間であるか否かに応じて異なる右打ち指示コマンドを送信する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０の側では、時短状態に制御される最初の可変表示（時短用図柄が停止表示した可変表示の次に行われる可変表示）において、図２８４－２４のステップ０５９ＡＫＳ０９０にて当該受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行う。これによれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【２００８】

また、図２８４－１１および１１－１２に示すように、スーパーリーチＢやスーパーリ

ーチCのリーチ演出が実行された場合、大当たりとなる場合、ハズレ（時短）となる場合、単にハズレとなる場合、といったように、複数の可変表示結果となるよう決定値が割り当てられている。これによれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

#### 【2009】

また、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターン指定コマンド、決定した特図表示結果（可変表示結果）を示す表示結果指定コマンドを送信し、演出制御CPU120は、これらのコマンドに基づく演出を行う。演出制御用CPU120は、例えば受信した変動パターン指定コマンドによりスーパーリーチBのリーチ演出を行う変動パターンであると判定し、図284-24のステップS552にてNoと判定した場合であっても、表示結果指定コマンドに基づき、図284-26の059AKS101にてYesと判定した場合とNoと判定した場合とで、ステップ059AKS104やステップ059AKS106の処理を実行するか否かが異なる。すなわち、スーパーリーチBやスーパーリーチCのリーチ演出を実行するといった共通の演出内容の変動パターンコマンドを受信した場合であっても、表示結果指定コマンドの内容により異なる演出を実行する。これによれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

10

#### 【2010】

また、図284-26のステップ059AKS104の処理において、次回の可変表示から時短状態に制御されることを示す時短用図柄が停止表示されるか否かを煽る時短煽り演出（特別演出）の実行設定が行われることで、演出制御用CPU120は時短煽り演出を実行可能である。そして、演出制御用CPU120は、時短煽り演出を実行する場合とそうでない場合とで共通のリーチ演出の実行後に、当該時短煽り演出を実行する。これによれば特別演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

20

#### 【2011】

また、図284-12に示すように、実行されるリーチ演出の種類に応じて可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が異なっていることから、時短煽り演出についても同様に、実行されるリーチ演出の種類に応じて実行割合が異なっている。これによれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

#### 【2012】

30

さらに、図284-12（B）に示すように、時短煽り演出を実行しても可変表示結果が「ハズレ（時短）」とならない時短ガセの変動パターンについては、スーパーリーチCといった大当たり期待度の低いリーチ演出が実行される。そのため、実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なるとともに、当該時短煽り演出の実行結果として時短用図柄が停止表示される割合も異なっている。これによれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

#### 【2013】

また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかにより、同じ種類のスーパーリーチのリーチ演出であっても時短用図柄が停止表示される割合が異なるように、アクティブ表示の表示態様を変化させる。これによれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

40

#### 【2014】

また、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターン指定コマンド、決定した特図表示結果（可変表示結果）を示す表示結果指定コマンドを送信し、演出制御CPU120は、これらのコマンドに基づく演出を行う。演出制御用CPU120は、例えば受信した表示結果指定コマンドの内容が異なる場合であっても、受信した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチBのリーチ演出を行う変動パターンであれば、特図表示結果（可変表示結果）に関わらず共通のスーパーリーチBのリーチ演出を実行する。これによ

50

れば、好適に演出を実行することができる。

【2015】

また、図284-7に示すように、時短種別に応じて時短状態に制御される時短回数が異なり、図284-12に示すように、時短種別に応じて実行されるスーパーリーチ演出の割合が異なっている。また、図284-28に示すように、実行される時短煽り演出のパターンが時短種別に応じて異なっている。これによれば、実行される演出により、その後の時短回数が異なるため遊技者の注目を集めることができる。

【2016】

また、CPU103は、図284-8のステップS268にて表示結果指定コマンドを送信し、図284-15のステップ059AKS021にて飾り図柄停止コマンドの送信設定を行う。演出制御用CPU120は、図284-26の停止図柄設定処理において、受信した表示結果指定コマンドの内容に基づく演出の実行設定を行い、図284-30のステップ059AKS133の処理において、受信した図柄確定コマンドにより特定される時短回数をセットする。これによれば、好適に演出制御を行うことができる。

10

【2017】

また、演出制御用CPU120は、図284-24のステップ059AKS090Aの処理にて、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファの内容を確認することで、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できているか否かを判定し、正常に受信できなかった場合、図284-25に示す取りこぼし時処理を実行し、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとのいずれかを取りこぼした場合、予め定められた取りこぼし時の飾り図柄を停止表示するなど、時短煽り演出などの時短に関する演出の実行を禁止する。これによれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

20

【2018】

一方、演出制御用CPU120は、図284-24のステップ059AKS090Aの処理にて正常に受信できなかったと判定した場合、変動パターン指定コマンドを正常に受信できており、当該変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが、時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンである場合、図284-25のステップ059AKS095にて停止図柄設定処理を実行することで、例えば時短煽り演出などの時短状態に関する演出を実行可能である。これによれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

30

【2019】

また、演出制御用CPU120は、図284-30のステップ059AKS133の処理にて、受信した図柄確定コマンドにより時短回数を特定する。そして、図柄確定コマンドを正常に受信できなかった場合、ステップ059AKS139の処理にて時短回数の報知として「???回」を表示する特殊時短数報知制御を行うことで、時短回数報知の実行を制限する。これによれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【2020】

また、演出制御用CPU120は、図284-22に示す先読予告設定処理において、保留表示変化演出を実行可能である。そして、ステップ059AKS082において現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留や、「ハズレ(時短)」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図284-23(B)に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行する。すなわち、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる保留が記憶されている場合、保留表示変化演出の実行を制限する。これによれば、特別表示結果が表示されときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【2021】

また、ステップ059AKS082において現在記憶されている保留記憶内に可変表示

50

結果が「大当たり」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図 284 - 23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行することから、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留が記憶されている場合も、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合と同様、図 284 - 23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択して保留表示変化演出の実行を制限する。これによれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【2022】

また、ステップ 059AKS082 において現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図 284 - 23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行することから、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ」となり、かつ変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合も、保留表示変化演出の実行を制限する。これによれば、状態移行に関する演出が行われる際の遊技興趣の低下を防止することができる。

【2023】

演出制御用 CPU 120 は、図 284 - 23（B）に示すように、保留表示変化演出の制限時、当該保留表示変化演出を実行しないか、実行したとしても「青」の表示態様の保留表示変化演出を実行する。すなわち、「緑」の表示態様以上の期待度を示す保留表示変化演出を実行しない。これによれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【2024】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 284 - 23（B）に示すように、保留表示変化演出の制限時、「緑」や「赤」といった表示態様へ変化する種類の保留表示変化演出を実行しない。これによれば、特定の種類の予告演出の実行が制限されるため、遊技者に無駄な期待感を与えることなく遊技興趣の低下を防止できる。

【2025】

（特徴部 059AK の変形例）

上記実施の形態では、図 284 - 5 に示すように、特図表示結果としての時短図柄が「ハズレ」の一部である例を示したが、これは一例である。例えば、図 284 - 38 に示すように、小当り図柄の一部を時短図柄としてもよい。この場合、小当り遊技状態の終了後に時短制御が行われるようにし、当該小当り遊技状態の終了後に行われる最初の可変表示において右打ち指示表示などが行われればよい。また、上記実施の形態と同様に、時短状態において再度特図ゲームにおいて時短図柄である小当り図柄が停止表示した場合においても新たに時短状態は制御されることはなく、演出制御用 CPU 120 は、時短用図柄を含む小当り図柄ではなく、単に小当りを構成する飾り図柄の組合せを停止表示すればよい。

【2026】

また、上記実施の形態では、残保留に対応する可変表示が全て終了した場合に、図 284 - 18 のステップ 059AKS074 の処理にて左打ち指示コマンドを送信し、演出制御用 CPU 120 にて、残保留に対応する可変表示の終了後の最初に行われる可変表示において左打ち指示表示を行う例を示したが、これに加え、例えば左打ち指示表示は、遊技者にとって目立つ態様の第 1 態様と、遊技者にとって目立たない第 2 態様があってよく、残保留に対応する可変表示の終了後の最初に行われる可変表示において、第 2 態様の左打ち指示表示を行えばよい。なお、左打ち指示表示は、当該左打ち指示コマンドを受信してから、例えば 4 回の可変表示が行われるまでの期間、1 回につき 5 秒間行われるが、時間経過とともに、第 2 態様から第 1 態様へと変化してもよい。また、左打ち指示表示は、単なる表示のみに限られず、音声やランプの点灯などが含まれていてよい（すなわち左打ちを報知する左打ち報知であればよい）。そして、例えば第 1 態様については他の出力音

10

20

30

40

50

を消去して左打ちを報知する音声出力する一方で、第2態様については他の出力音を消去することなく左打ちを報知する音声出力すればよい。

【2027】

また、上記実施の形態では、時短終了後に行われた最初(1回目)の第2特図に対応する可変表示(変動)である場合に復帰演出が行われる例を示したが、これは一例である。復帰演出の実行タイミングは、時短終了後の最初の可変表示に限られず、例えば、時短終了後に記憶されている第2特図の可変表示に対応した保留記憶のいずれの保留が「ハズレ(時短)」となるかに応じて、時短終了後に行われる1~3回目の可変表示のいずれかのタイミングを、復帰演出の実行タイミングとして抽選により決定してもよい。また、復帰失敗パターンの復帰演出の実行後、復帰成功パターンに切り替わるパターンや、復帰失敗パターンの復帰演出の実行後、次の可変表示において復帰成功パターンの復帰演出が行われるなど、複数回の可変表示に亘り、成功パターンとなるまで、複数回復帰演出が実行されてもよい。

10

【2028】

上記実施の形態では、時短種別に応じて実行される時短煽り演出のパターンが異なる例、すなわち、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短CやDの時短種別と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短AやBの時短種別)とで、時短煽り演出のパターンが異なる例を示したが、これは一例である。残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合とで、時短煽り演出のパターンは共通であってよい。

20

【2029】

また、上記実施の形態では、図284-15に示すように、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短CやDの時短種別)と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短AやBの時短種別)とで、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間(確定時間)が異なる例を示したが、これは一例である。残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短CやDの時短種別)と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短AやBの時短種別)とで、確定時間は共通であってもよい。これによれば、制御データが増大することを抑制することができる。

30

【2030】

例えば、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合の確定時間を、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合と同様の時間としてもよい。これによれば、通常状態から時短状態となる間の期間を長くすることで、遊技者に対して時短状態となることを明確に報知することができる。

【2031】

また、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短CやDの時短種別)と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短AやBの時短種別)とにおける確定時間において、例えば共通の態様の時短回数報知を行う例(図284-35(N-1)、図284-33(E))を示したが、これらは異なる態様であってもよい。

40

【2032】

また、上記実施の形態では、時短状態の終了後に右打ち指示表示を消去し、残保留期間中は当該右打ち指示表示を行わない例を示したが、これは一例である。右打ち指示表示は、単なる表示のみに限られず、音声やランプの点灯などが含まれていてよく(すなわち右打ちを報知する右打ち報知であればよく)、当該残保留期間中は、画像表示装置5における表示および音声出力をせず、例えば右打ちを示す右打ちランプを点灯させるようにしてもよい。

【2033】

また、上記実施の形態では、図284-37(B)に示すように、予め定められた時短

50

回数の最後の可変表示が終了すると、ハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて時短状態が終了するため、当該タイミングにおいて大当り信号 3 との出力が停止される例を示したが、これは一例である。例えば、時短終了時において記憶されている第 2 特図の保留（残保留）に対応する可変表示結果は「ハズレ（時短）」となる割合が高いことから、時短状態が終了した場合でも、残保留に対応する可変表示が終了するまでは、大当たり信号 3 の出力を停止しないようにしてもよい。大当たり信号 2 についても同様である。これによれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

#### 【 2 0 3 4 】

また、上記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出の後に時短煽り演出が行われ、時短用図柄が停止するか否かが示唆される例を示したが、これは一例である。例えば、リーチ演出の結果として、大当り（小当りを含む）、時短用図柄停止、ハズレ、の結果が表示されるようにしてもよい。これによればリーチ演出の実行結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

10

#### 【 2 0 3 5 】

また、上記実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ（時短）」の場合に、時短煽り演出期間を変動パターンに加算する例を示したが、この他にも、例えば「復活大当り」の可変表示結果を設け、可変表示結果が「ハズレ（時短）」の場合と同様の変動パターンを選択可能とし、リーチ演出後に実行する復活演出期間を加算（例えば 2 0 秒）し、復活演出後に大当りを構成する図柄（特図および対応する飾り図柄）を停止表示させてもよい。これによれば演出のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。また、可変表示結果が「復活大当り」の場合、図 2 8 4 - 8 のステップ S 2 6 2 の後に、復活演出期間を加算する処理を実行すればよく、簡易的な処理にて演出のバリエーションを増加させることができる。

20

#### 【 2 0 3 6 】

上記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出により可変表示結果が大当りとなるか否かを煽る演出を行った後、時短煽り演出により時短用図柄が停止表示するか否かを煽る演出を行う例を示したが、この他にも、例えば、時短煽り演出において、時短用図柄が停止表示するか否かに加え、大当り図柄が停止表示するか否かといったように、時短以上の有利度となることが報知されるようにしてもよい。これによれば、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

30

#### 【 2 0 3 7 】

また、上記実施の形態では、図 2 8 4 - 3 0 のステップ S 8 0 9 およびステップ 0 5 9 A K S 1 3 7 にて図柄確定コマンドを正常に受信できておらず、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」における図柄確定コマンドであれば、ステップ 0 5 9 A K S 1 3 9 にて時短回数の報知として「??? 回」を表示する特殊時短数報知制御を行うことで時短回数の報知を制限する例を示したが、例えば、残りの時短回数に応じて背景画像を変更するようにして、特殊時短数報知制御が行われた場合であっても、遊技者が時短回数がある程度特定可能としてもよい。具体的に、主基板 1 1 の側から、残りの時短回数に応じて背景指定コマンドを送信し、演出制御基板 1 2 の側では、受信した背景指定コマンドにて特定される背景画像を表示するようにすればよい。これによれば、背景画像により遊技者が時短回数がある程度特定することができるため、遊技興趣の低下を防止することができる。

40

#### 【 2 0 3 8 】

さらに、可変表示が実行される度に主基板 1 1 の側から、残りの時短回数を示す時短回数指定コマンドを送信し、演出制御基板 1 2 の側では、当該時短回数指定コマンドに応じて残りの時短回数を報知してもよい。これによれば、特殊時短数報知制御が行われた場合であっても遊技者が残りの時短回数を特定可能となるため遊技興趣の低下を防止することができる。また、例えば、時短回数が 1 0 0 回である場合、残り 5 0 回となったタイミングで特殊な変動パターンを主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ送信してもよく、

50

演出制御基板 12 の側では、当該特殊な変動パターンを受信したことに応じて残り 50 回の時短回数報知を行ってもよい。これによれば、特殊時短数報知制御が行われた場合であっても遊技者が残りの時短回数を特定可能となるため遊技興趣の低下を防止することができる。

#### 【2039】

上記実施の形態では、図 284 - 22 のステップ 059 AKS082 にて現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図 284 - 23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行する例、すなわち、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合や可変表示結果が「大当たり」となる保留が記憶されている場合、図 284 - 23（B）に示す共通の制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出の実行を制限する例を示したが、これは一例である。現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合と、可変表示結果が「大当たり」となる保留が記憶されている場合とで、異なる制限時保留変化決定テーブルを選択して保留表示変化演出の実行を制限してもよい。例えば、一方では保留表示変化演出の先読予告演出を実行し、もう一方では、セリフ予告の先読予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、いずれも期待度の低い種類の演出を実行すればよい。また、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合には保留表示変化演出を実行せず、可変表示結果が「大当たり」となる保留が記憶されている場合には図 284 - 23（B）に示す「緑」以上の表示態様とならない保留変化決定テーブルに基づいて保留変化演出の実行有無等を決定してもよい。

#### 【2040】

また、上記実施の形態では、図 284 - 22 のステップ 059 AKS082 にて現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図 284 - 23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、「緑」以上の期待度となる保留表示変化演出を実行しない例を示したが、これは一例である。例えば、先読予告演出として保留表示変化演出の他、セリフ予告や先読みゾーン予告などの複数種類の先読予告演出を実行可能とし、図 284 - 22 のステップ 059 AKS082 にて Yes と判定した場合、先読みゾーン予告の種類の先読予告演出を実行しないようにしてもよい。これによれば、先読予告対象よりも前に記憶された保留に対する遊技者の注目が逸れてしまうことを防止できる。

#### 【2041】

上記実施の形態では、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 が 7 セグメントの LED などからなり、特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される例を示したが、これは一例である。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 は、例えば、図 284 - 39 に示すように、8 つの LED により構成され、特別図柄は、これら 8 つの LED の点灯組み合わせにより表されてもよい。具体的に、図示するように、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合には 8 つの LED のうちの 3 つの LED の点灯により表され、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合と「ハズレ」となる場合は、2 つの LED の点灯により表されてもよい。

#### 【2042】

また、上記実施の形態では、図 284 - 34（L - 1）に示す状態の後、図 284 - 34（M - 1）に示すように、画像表示装置 5 の中央部分にて「時短 D」の時短種別の時短用図柄 5 C b が最終停止図柄として停止表示される例を示したが、これは一例である。例えば、図 284 - 40 に示すように、図 284 - 40（L - 1）に示す状態（図 284 - 34（L - 1）と同様）の後、時短復帰図柄 5 C c が停止表示したことを視認可能とする時短復帰小図柄 M 5 が表示され、残保留期間中に時短用図柄が停止することが既に報知



されていることから、図 284 - 40 (M - 3) に示すように、飾り図柄の可変表示を縮小して表示し (縮小図柄 M 8 とし)、時短用図柄が停止表示したか否かの結果である結果表示 M 7 を画像表示装置 5 の中央に大きく表示してもよい。これによれば、遊技にメリハリが出て遊技興趣を向上させることができる。なお、残保留期間中に時短用図柄が停止することが既に報知されていることから、当該残保留期間中はアクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出の実行を制限してもよい。制限には、実行しないことの他、期待度の低い態様で実行することや、表示を小さくしたり透過させるなど、目立たない態様で実行することが含まれればよい。

#### 【2043】

(特徴部 059AK に係る手段の説明)

10

(1) 特徴部 059AK に係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1 など) であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段 (例えばステップ 059AKS025 の処理を実行する CPU103 など) と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段 (例えばステップ S172 の処理を実行する演出制御用 CPU120 など) と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果 (例えば「ハズレ (時短)」の特図表示結果など) が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し (例えばステップ 059AKS025 の処理を実行するなど)、

20

前記特別状態において前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづく制御を行わず (例えばステップ 059AKS006 にて Yes と判定した場合ステップ 059AKS006A の処理を実行しないなど)、

前記演出実行手段は、前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示される場合、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで異なる演出を実行可能である (例えばステップ 059AKS092 の処理を実行するなど)、

ことを特徴とする。

#### 【2044】

30

このような構成によれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【2045】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記可変表示として識別情報の可変表示を行うとともに、該識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い (例えば第 1 特図および第 2 特図の可変表示や飾り図柄の可変表示を行うなど)、

前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示される場合、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで共通の前記識別情報を表示し (例えば図 284 - 32 (B - 2) および (D - 1) に示すように、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で「ハズレ (時短)」(特別表示結果) としての特図表示結果は、共通の表示結果 (「時短 A」の時短種別の時短図柄である「1」の数字を示す特図表示結果) であるなど)、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで異なる前記演出用識別情報を表示する (例えば飾り図柄の可変表示結果については、遊技状態が通常状態である場合、図 284 - 26 のステップ 059AKS106 にて、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方、時短状態であるときには、図 284 - 26 のステップ 059AKS111 にて、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させるなど)、

40

ようにしてもよい。

#### 【2046】

このような構成によれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊

50

技興趣の低下を防止することができる。

【2047】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態である場合、前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示されることを示唆する特別演出を実行可能であり(例えば演出制御用CPU120は、ステップ059AKS102にてNoと判定した場合、ステップ059AKS104の処理を実行可能であるなど)、前記特別状態である場合、前記特別演出を実行しない(例えばステップ059AKS102にてYesと判定した場合、ステップ059AKS104の処理を実行しないなど)、  
ようにしてもよい。

10

【2048】

このような構成によれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【2049】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示される場合、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間が異なる(例えば通常状態であれば、ステップ059AKS043の処理にて図284-15(B)に示す確定時間の飾り図柄停止コマンドを送信する一方で、ステップ059AKS041にてYesと判定した場合には確定時間を0.5秒とする飾り図柄停止コマンドを送信するなど)、  
ようにしてもよい。

20

【2050】

このような構成によれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【2051】

(特徴部060AKに係る手段の説明)

特徴部059AKは、下記の特徴部060AKを含んでいる。

(1) 特徴部060AKに係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、

30

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段(例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など)と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段(例えばステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば「ハズレ(時短)」の特図表示結果など)が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し(例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど)、

40

前記特別状態において前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづく制御を行わず(例えばステップ059AKS006にてYesと判定した場合ステップ059AKS006Aの処理を実行しないなど)、

前記可変表示として第1識別情報と第2識別情報の可変表示を行うとともに、前記第1識別情報の可変表示と前記第2識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い、前記第1識別情報の可変表示結果よりも前記第2識別情報の可変表示結果の方が、前記特別表示結果が表示される割合が高く(例えば第1特図表示結果決定テーブルと第2特図表示結果決定テーブルとでは、第2特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ(時短)」として次の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられているなど)、

50

前記演出実行手段は、

前記特別状態の終了時において記憶されている可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（例えば演出制御用CPU120は、ステップ059AKS108の処理を実行可能であるなど）、

前記特別状態に制御中に遊技領域における特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行い（例えばステップ059AKS090の処理を実行するなど）、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれている場合と前記特別表示結果となる情報が含まれていない場合とで、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了するまで、前記特定経路とは異なる通常経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行わない（例えばステップ059AKS090の処理にて右打ち指示表示が可能であり、ステップ059AKS074にて送信される左打ち指示コマンドを受信するまで、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第2特図の保留に対応する可変表示が全て終了するまで、左打ち指示表示を行わないなど）、

ことを特徴とする。

【2052】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【2053】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記通常経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行い（例えばステップ059AKS088の処理を実行する演出制御用CPU120など）、

前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了した後最初に行われる前記第1識別情報の可変表示において前記通常経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行う（左打ち指示コマンドを受信した後、すなわち残保留に対応する可変表示が終了した後に行われる可変表示において、ステップ059AKS088にて左打ち指示表示を表示するなど）、

ようにしてもよい。

【2054】

このような構成によれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【2055】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記第1識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合と、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合とで、前記特別状態に制御中に行われる前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知の態様が異なる（例えばステップ059AKS090にて受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行うなど）、

ようにしてもよい。

【2056】

このような構成によれば、遊技者に煩わしさを与えて遊技興趣を低下させてしまうことを防止できる。

【2057】

（4）上記（1）～（3）のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれている

10

20

30

40

50

場合と前記特別表示結果となる情報が含まれていない場合とで、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示において、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行する（例えば復帰演出には、復帰成功パターンの復帰演出と復帰失敗パターンの復帰演出とがあり、いずれも共通の演出（例えば、所定のミッションをクリアすることを目的とする演出）を実行し、その結果として所定のミッションをクリアするか否かで、停止表示される飾り図柄の組み合わせが異なっているなど）、

ようにしてもよい。

【2058】

このような構成によれば、共通の演出を実行した後に対する遊技者の注目を集めることができる。

10

【2059】

（5）上記（1）～（4）のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記第1識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合と、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合とで、前記特別状態に制御されるときにおける演出が異なる（例えば図284-28に示すように時短種別に応じて実行される時短煽り演出のパターンが異なるなど）、

ようにしてもよい。

20

【2060】

このような構成によれば、状況に応じて異なるパターンの演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

【2061】

（6）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記第1識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合と、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合とで、前記特別表示結果の表示時間は共通である（例えば残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短CやDの時短種別）と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短AやBの時短種別）とで、確定時間が共通であるなど）、

ようにしてもよい。

30

【2062】

このような構成によれば、制御データが増大することを抑制することができる。

【2063】

（7）上記（1）～（6）のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示の実行中、前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行わず（例えばステップ059AKS136の処理を実行するなど）、

40

前記特別表示結果が表示された後に実行される最初の可変表示において前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行う（例えばステップ059AKS090の処理を実行するなど）、

ようにしてもよい。

【2064】

このような構成によれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【2065】

（8）上記（1）～（7）のいずれか1つに記載の遊技機であって、

50

前記有利状態に制御されていることに対応して第1信号を出力可能な第1信号出力手段（例えば大当り信号1を出力するCPU103など）と、

前記有利状態または前記特別状態に制御されていることに対応して第2信号を出力可能な第2信号出力手段（例えば大当り信号2を出力するCPU103など）と、

前記特別状態に制御されていることに対応して第3信号を出力可能な第3信号出力手段と（例えば大当り信号3を出力するCPU103など）、

可変表示が終了したことに対応して第4信号を出力可能な第4信号出力手段（例えば図柄確定信号を出力するCPU103など）と、を備え、

可変表示結果として前記特別表示結果が表示されたときは、該可変表示の終了時に前記第4信号出力手段により前記第4信号が出力されるとともに、前記第3信号出力手段により前記第3信号が出力される（例えば時短図柄停止により時短状態となる場合、図284-37（B）に示すように、時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止されたタイミングで大当り信号が出力されるなど）、

ようにしてもよい。

#### 【2066】

このような構成によれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

#### 【2067】

（9）上記（1）～（8）のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御されていることに対応して第1信号を出力可能な第1信号出力手段（例えば大当り信号1を出力するCPU103など）と、

前記有利状態または前記特別状態に制御されていることに対応して第2信号を出力可能な第2信号出力手段（例えば大当り信号2を出力するCPU103など）と、

前記特別状態に制御されていることに対応して第3信号を出力可能な第3信号出力手段（例えば大当り信号3を出力するCPU103など）と、を備え、

前記第3信号出力手段は、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了するまで、前記第3信号の出力を継続する（時短状態が終了した場合でも、残保留に対応する可変表示が終了するまでは、大当たり信号3の出力を停止しないなど）、

ようにしてもよい。

#### 【2068】

このような構成によれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

#### 【2069】

（10）上記（8）または（9）に記載の遊技機であって、

前記第2信号と前記第3信号とは、同時に出力を停止する（例えば時短状態の終了に対応する当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて、大当り信号2と大当り信号3との出力を同タイミングで停止するなど）、

ようにしてもよい。

#### 【2070】

このような構成によれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

#### 【2071】

（特徴部061AKに係る手段の説明）

特徴部059AKは、下記の特徴部061AKを含んでいる。

（1）特徴部061AKに係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など）と、

10

20

30

40

50

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段（例えばステップ S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、を備え、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば「ハズレ（時短）」の特図表示結果など）が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 2 5 の処理を実行するなど）、

前記演出実行手段は、

可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合とで、共通の特定演出を複数種類実行可能であり（例えば複数種類のリーチ演出を実行可能であるなど）、

複数種類の前記特定演出のうちいずれの種類の前記特定演出が実行されるかに応じて前記特別表示結果となる割合が異なり（例えば図 2 8 4 - 1 2 に示すようにスーパーリーチの種類に応じて「ハズレ（時短）」となる割合が異なるなど）、

前記特別状態に制御中に遊技領域における特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行い、前記特別表示結果が表示された後に実行される最初の可変表示において前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を開始する（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 9 0 にて受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行うなど）、

ことを特徴とする。

#### 【2072】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【2073】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合と前記特定表示結果および前記特別表示結果とも異なる所定表示結果となる場合とにおいて、共通の前記特定演出を複数種類実行可能である（例えば図 2 8 4 - 1 1 および 1 1 - 1 2 に示すように、スーパーリーチ B やスーパーリーチ C のリーチ演出が実行された場合、大当たりとなる場合、ハズレ（時短）となる場合、単にハズレとなる場合、といったように、複数の可変表示結果となるよう決定値が割り当てられているなど）、

ようにしてもよい。

#### 【2074】

このような構成によれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

#### 【2075】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記可変表示として識別情報の可変表示を行うとともに、該識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い（例えば飾り図柄の可変表示を行うなど）、

前記可変表示結果を決定する決定手段（例えばステップ S 1 1 0 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばステップ S 1 1 1 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段（例えばステップ S 2 6 8 にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信する C P U 1 0 3 など）と、をさらに備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段で決定した可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合と前記特定表示結果および前記特別表示結果とも異なる所定表示結果となる場合とにおいて、共通の可変表示パターンを決定可能であり（例えば可変表示結果に関わらずスーパーリーチ B やスーパーリーチ C を行う変動パターンに決定可能であるなど）、

10

20

30

40

50

前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて前記演出用識別情報の可変表示を行い（例えばステップ S 1 7 1 やステップ S 1 7 2 の処理を実行するなど）、

前記演出実行手段は、前記共通の可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドを受信した場合、受信した前記可変表示結果コマンドの種類により、異なる演出を実行する（例えばステップ S 5 5 2 にて N o と判定した場合であっても、0 5 9 A K S 1 0 1 にて Y e s と判定した場合と N o と判定した場合とで異なる演出を実行するなど）、

ようにしてもよい。

【 2 0 7 6 】

このような構成によれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

10

【 2 0 7 7 】

（ 4 ）上記（ 1 ）～（ 3 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に、前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能である（例えばスーパーリーチのリーチ演出を実行した後に時短煽り演出を実行可能であるなど）、

ようにしてもよい。

【 2 0 7 8 】

このような構成によれば、特別演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

20

【 2 0 7 9 】

（ 5 ）上記（ 1 ）～（ 4 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に、前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能であり、前記特定演出の種類により前記特別演出の実行有無が異なる（例えば実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なっているなど）、

ようにしてもよい。

【 2 0 8 0 】

このような構成によれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

30

【 2 0 8 1 】

（ 6 ）上記（ 1 ）～（ 5 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能であり、前記特定演出の種類により、前記特別演出が実行された場合において前記特別表示結果となる割合が異なる（例えば実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なるとともに、当該時短煽り演出の実行結果として時短用図柄が停止表示される割合も異なっているなど）、

ようにしてもよい。

【 2 0 8 2 】

このような構成によれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

40

【 2 0 8 3 】

（ 7 ）上記（ 1 ）～（ 6 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記特定演出とは異なる所定演出（例えばアクティブ表示の表示態様を変化させる演出など）をさらに実行可能であり、

前記所定演出の実行態様に応じて、前記特定演出が実行された場合に前記特別表示結果となる割合が異なる（例えばアクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかにより、同じ種類のスーパーリーチのリーチ演出であっても時短用図柄が停止表示される割合が異なるなど）、

50

ようにしてもよい。

【2084】

このような構成によれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【2085】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能であり、前記特別演出を実行した後に前記特定表示結果を報知する演出を実行可能である(例えば時短煽り演出において、時短用図柄が停止表示するか否かに加え、大当たり図柄が停止表示するか否かといったように、時短以上の有利度となることが報知されるなど)、

ようにしてもよい。

【2086】

このような構成によれば、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【2087】

(9) 上記(1)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変表示として識別情報の可変表示を行うとともに、該識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い(例えば飾り図柄の可変表示を行うなど)、

前記可変表示結果を決定する決定手段(例えばステップS110の処理を実行するCPU103など)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えばステップS111の処理を実行するCPU103など)と、

前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段(例えばステップS268にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信するCPU103など)と、をさらに備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段により決定した可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合と前記特定表示結果および前記特別表示結果とも異なる所定表示結果となる場合とにおいて、共通の可変表示パターンを決定可能であり(例えば可変表示結果に関わらずスーパーリーチBやスーパーリーチCを行う変動パターンに決定可能であるなど)、

前記識別情報の可変表示において、前記決定手段で決定した可変表示結果と前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンにもとづいて前記識別情報の可変表示時間を設定し(例えばCPU103がステップ059AKS013の処理を実行するなど)、

前記演出用識別情報の可変表示において、前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて前記演出用識別情報の可変表示時間を特定し(例えば演出制御用CPU120がステップS561の処理を実行するなど)、

前記演出実行手段は、受信した前記可変表示結果コマンドの種類が異なる場合、受信した可変表示パターンコマンドが前記共通の可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドであれば、共通の演出を実行可能である(例えば演出制御用CPU120が、表示結果指定コマンドにより示される内容が異なる場合であってもスーパーリーチBのリーチ演出を実行可能であるなど)、

ようにしてもよい。

【2088】

このような構成によれば、好適に演出を実行することができる。

【2089】

(10) 上記(1)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別表示結果は複数種類あり(例えば「時短A」～「時短D」など)、

前記状態制御手段は、前記特別表示結果の種類に応じて期間の異なる前記特別状態に制

10

20

30

40

50



御可能であり（例えば時短種別に応じた時短回数の時短状態に制御可能であるなど）、

前記演出実行手段は、前記特別表示結果となる可変表示において、前記特別表示結果の種類に応じて異なる種類の演出を実行可能である（例えば「時短 A」の時短種別よりも「時短 B」の時短種別の方がスーパーリーチ C の実行割合が高く、時短種別に応じて実行される時短煽り演出のパターンが異なるなど）、

ようにしてもよい。

#### 【2090】

このような構成によれば、実行される演出により、その後の時短回数が異なるため遊技者の注目を集めることができる。

#### 【2091】

(11) 上記(1)～(10)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別表示結果は複数種類あり（例えば「時短 A」～「時短 D」など）、

前記状態制御手段は、前記特別表示結果の種類に応じて期間の異なる前記特別状態に制御可能であり（例えば時短種別に応じた時短回数の時短状態に制御可能であるなど）、

前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を示す第1コマンドを送信可能であり、前記第1コマンドを送信した後に前記第1コマンドとは異なる第2コマンドを送信可能であり（例えばステップ S 268 にて表示結果指定コマンドを送信し、ステップ 059 AKS 021 にて飾り図柄停止コマンドの送信設定を行う CPU 103 など）、

前記演出実行手段は、受信した前記第1コマンドにもとづいて可変表示中の演出を決定し、受信した前記第2コマンドにもとづいて前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を特定する（例えば表示結果指定コマンドの内容に応じた演出を実行するとともに、ステップ 059 AKS 133 にて、受信した図柄確定コマンドにより特定される時短回数をセットするなど）、

ようにしてもよい。

#### 【2092】

このような構成によれば、好適に演出制御を行うことができる。

#### 【2093】

(12) 上記(1)～(11)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変表示結果を決定する決定手段（例えばステップ S 110 の処理を実行する CPU 103 など）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばステップ S 111 の処理を実行する CPU 103 など）と、

前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段（例えばステップ S 268 にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信する CPU 103 など）と、をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて演出を実行し、前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドのうちいずれか一方を正常に受信できなかった場合、前記特別状態に関する演出の実行を制限する（例えばステップ 059 AKS 090 B の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）、

ようにしてもよい。

#### 【2094】

このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

#### 【2095】

(13) 上記(1)～(12)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変表示結果を決定する決定手段（例えばステップ S 110 の処理を実行する CPU 103 など）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変

10

20

30

40

50

表示パターン決定手段（例えばステップ S 1 1 1 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段（例えばステップ S 2 6 8 にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信する C P U 1 0 3 など）と、をさらに備え、

前記演出実行手段は、

前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて演出を実行し（例えばステップ S 1 7 1 の処理を実行するなど）、

前記可変表示パターンコマンドを正常に受信したものの前記可変表示結果を正常に受信できなかった場合、受信した前記可変表示パターンコマンドが特定の可変表示パターンであるときに前記特別状態に関する演出を実行可能である（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 9 5 の処理を実行可能であるなど）、

ようにしてもよい。

【 2 0 9 6 】

このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【 2 0 9 7 】

（ 1 4 ）上記（ 1 ）～（ 1 3 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特別表示結果は複数種類あり、

前記状態制御手段は、前記特別表示結果の種類に応じて期間の異なる前記特別状態に制御可能であり（例えば時短種別に応じた時短回数の時短状態に制御可能であるなど）、

前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を示す第 1 コマンドを送信可能であり、前記第 1 コマンドを送信した後に前記第 1 コマンドとは異なる第 2 コマンドを送信可能であり（例えばステップ S 2 6 8 にて表示結果指定コマンドを送信し、ステップ 0 5 9 A K S 0 2 1 にて飾り図柄停止コマンドの送信設定を行う C P U 1 0 3 など）、

前記演出実行手段は、受信した前記第 1 コマンドにもとづいて可変表示中の演出を決定し、受信した前記第 2 コマンドにもとづいて前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を報知し、前記第 2 コマンドを正常に受信できなかった場合、前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数の報知を制限する（例えばステップ 0 5 9 A K S 1 3 9 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）、

ようにしてもよい。

【 2 0 9 8 】

このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【 2 0 9 9 】

（特徴部 0 6 2 A K に係る手段の説明）

特徴部 0 5 9 A K は、下記の特徴部 0 6 2 A K を含んでいる。

（ 1 ）特徴部 0 6 2 A K に係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば C P U 1 0 3 など）と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップ S 1 1 0 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップ S 2 1 3 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例え

10

20

30

40

50

ばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など)と、

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段(例えば演出制御コマンドを送信するCPU103など)と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し(例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど)、

前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり(例えばステップ059AKS001の処理を実行するなど)、

前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり(例えば「ハズレ(時短)」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど)、

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり(例えばステップS161の処理を実行可能であるなど)、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する(例えばステップ059AKS082にてYesと判定した場合、ステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど)、

ことを特徴とする。

【2100】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【2101】

(2)上記(1)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを示す前記判定結果情報を受信した後に前記判定結果情報を新たに受信した場合、該新たに受信した前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行をさらに制限し(例えば現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留が記憶されている場合、ステップ059AKS082にてYesと判定するなど)、

前記先読み演出の制限中、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合において実行可能な前記先読み演出と同様の態様で前記先読み演出を実行可能である(例えばステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど)、ようにしてもよい。

【2102】

このような構成によれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【2103】

(3)上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記特別状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行することを示す前記判定結果情報を受信した後に前記判定結果情報を新たに受信した場合、該新たに受信した前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行をさらに制限し(例えば現在記憶されている保留記憶内に時短煽り演出を実行する保留が記憶されている場合、ステップ059AKS082にてYesと判定するなど)、

前記先読み演出の制限中、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合において実行可能な前記先読み演出と同様の態様で前記先読み演出を実行可能である(例えばステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど)、

10

20

30

40

50

ようにしてもよい。

【2104】

このような構成によれば、状態移行に関する演出が行われる際の遊技興趣の低下を防止することができる。

【2105】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先読み演出の制限中、前記有利状態に制御される有利度が特定の有利度以上であることを示す態様の前記先読み演出を実行しない(例えば図284-23(B)に示すように「緑」以上の保留表示変化演出を実行しないなど)、

ようにしてもよい。

10

【2106】

このような構成によれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【2107】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先読み演出の制限中、特定の種類の前記先読み演出を実行しない(例えば図284-23(B)に示すように、保留表示変化演出の制限時、「緑」や「赤」といった表示態様へ変化する種類の保留表示変化演出を実行しないなど)、

ようにしてもよい。

20

【2108】

このような構成によれば、特定の種類の予告演出の実行が制限されるため、遊技者に無駄な期待感を与えることなく遊技興趣の低下を防止できる。

【2109】

(特徴部063AKに関する説明)

以下、本実施の形態に係る特徴部063AKについて説明する。

【2110】

図285-1に示すように、遊技盤の盤面上に形成された遊技領域2には、画像表示装置5の天辺よりも左側の左遊技領域063AK1と、画像表示装置5の天辺よりも右側の右遊技領域063AK2と、が設けられている。左遊技領域063AK1と右遊技領域063AK2とは、例えば遊技領域2の内部における画像表示装置5の端面や釘の配列PLなどにより分けられていればよい。打球発射装置から発射されて遊技領域2に打ち込まれた遊技球(遊技媒体)は、左遊技領域063AK1へと誘導された場合、例えば釘の配列PLに沿って誘導されることにより、右遊技領域063AK2へと誘導不可能または誘導困難となる。また、打球発射装置から発射されて遊技領域2へ打ち込まれた遊技球は、右遊技領域063AK2へと誘導された場合、例えば釘の配列PLに沿って誘導されることにより、左遊技領域063AK1へと誘導不可能または誘導困難となる。

30

【2111】

左遊技領域063AK1には、一般入賞口10と、入賞球装置6Aと、が設けられている。一方、右遊技領域063AK2には、可変入賞球装置6B(普通電動役物)と、特別可変入賞球装置7(可変手段)と、が設けられている。特別可変入賞球装置7は、可変入賞球装置6Bの下方に設けられている。

40

【2112】

一般入賞口10は、所定の玉受部材によって常に遊技球が入賞可能な一定の開放状態に保たれている。一般入賞口10に遊技球が入賞(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。

【2113】

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入賞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入賞したときには、所定個数(例えば3個)の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームを実行するための条件である第1始動条件が成立可能となる。可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81

50

(図2参照)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。第2始動入賞口に遊技球が入賞したときには、所定個数(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。

【2114】

特別可変入賞球装置7は、図285-2に示すように、大入賞口扉用(特別電動役物用)のソレノイド82(図2参照)によって開閉駆動される大入賞口扉063AK3を備え、大入賞口扉063AK3によって、遊技球が入賞容易な開放状態(第1状態)と、遊技球が入賞不能又は入賞困難な閉鎖状態(第2状態)と、に変化する大入賞口063AK4を有している。図285-2は、大入賞口扉063AK3が大入賞口064AK4を閉鎖状態とした状態を示している。

10

【2115】

一例として、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がオフ状態であるときに大入賞口扉063AK3が大入賞口063AK4を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口063AK4に入賞不能又は入賞困難となる。一方、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063AK3が大入賞口063AK4を開放状態として、遊技球が大入賞口063AK4に入賞容易となる。大入賞口063AK4に遊技球が入賞したときには、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063AK4に遊技球が入賞したときには、例えば第1始動入賞口、第2始動入賞口又は一般入賞口10に遊技球が入賞したときよりも多くの賞球が払い出される。

20

【2116】

特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口063AK4は、特図ゲームにおいて確定特別図柄として大当り図柄(特定表示結果)が導出表示(停止表示)されて可変表示の表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態(有利状態)に制御されたときに、所定の態様で開放状態に制御される。当該開放状態は、所定期間(本実施形態では、29秒間)の経過タイミングと、大入賞口063AK4に入賞した遊技球の数が所定個数(本実施形態では、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。このように大入賞口063AK4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(本実施形態では、15回)に達するまで繰り返し実行可能となっている。

30

【2117】

また、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口063AK4は、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄(特別表示結果)が導出表示されて可変表示の表示結果が「小当り」となり、小当り遊技状態に制御されたときに、所定の態様で開放状態に制御される。具体的に、小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口063AK4の開放状態と閉鎖状態とが繰り返される。例えば、小当り遊技状態では、0.1秒の開放状態と1.0秒の閉鎖状態とが繰り返される。大入賞口063AK4の開放状態と閉鎖状態とが繰り返される動作は、大入賞口開閉ともいう。大入賞口開閉は、0.1秒の開放状態が所定の上限開放回数(本実施形態では、10回)まで繰り返されるか、大入賞口063AK4に遊技球が所定の上限入賞個数(本実施形態では、10個)まで入賞するかのうちで、いずれかの条件が成立することにより終了する。

40

【2118】

特徴部063AKでは、遊技者に対して通常状態(低確低ベース状態)においては左遊技領域063AK1に遊技球を打ち出させる遊技方法(以下、「左打ち」と称する。)を行わせることで、一般入賞口10や、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口への入賞を狙わせる一方、時短状態(低確高ベース状態)においては右遊技領域063AK2に遊技球を打ち出させる遊技方法(以下、「右打ち」と称する。)を行わせることで可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞を狙わせるように構成されている。

【2119】

また、特徴部063AKでは、大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されていると

50

きに、遊技者に対して右打ちを行わせることで特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口 0 6 3 A K 4 への入賞を狙わせるように構成されている。

【 2 1 2 0 】

特徴部 0 6 3 A K では、右打ちが有利な状態である時短状態、大当り遊技状態及び小当り遊技状態に制御されている期間において、遊技者に対し右打ちを行うことを促す右打ち促進演出を行う。

【 2 1 2 1 】

特別可変入賞球装置 7 に形成された大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球は、大入賞口スイッチ 0 6 3 A K 5 を通過（進入）し、大入賞口スイッチ 0 6 3 A K 5 によって検出された後、凹部 0 6 3 A K 6 へ落下する。凹部 0 6 3 A K 6 へと落下した遊技球は、誘導片（図示せず）により後方へと導かれ、通過口 0 6 3 A K 7 を通過する。通過口 0 6 3 A K 7 の後方には、左下方に向けて延びる振分部供給路 0 6 3 A K 8 と、右下方に向けて延びる排出路 0 6 3 A K 9 と、が設けられている。

10

【 2 1 2 2 】

大当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球は、全て、排出路 0 6 3 A K 9 を通って特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。一方、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球のうち 1 個の遊技球のみが、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を通って後述する振分部 0 6 3 A K 1 8 へ流下し、当該 1 個の遊技球以外は、排出路 0 6 3 A K 9 を通って特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。

【 2 1 2 3 】

20

図 2 8 5 - 3 ( a ) ~ 図 2 8 5 - 3 ( c ) は、特徴部 0 6 3 A K に関し、特別可変入賞球装置 7 の構成を示した図であり、図 2 8 5 - 2 中の矢視 I - I から見た場合を示している。特別可変入賞球装置 7 は、図 2 8 5 - 3 ( a ) に示すように、略くの字状の回動片 0 6 3 A K 1 0 と、オン状態とオフ状態とを切り替えることでプランジャ 0 6 3 A K 1 1 を左右方向に移動させる振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 と、を備えている。回動片 0 6 3 A K 1 0 は、プランジャ 0 6 3 A K 1 1 に連結された連結突起 0 6 3 A K 1 3 を有し、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 のオン状態とオフ状態とを切り替えることにより回動軸 0 6 3 A K 1 4 を中心に回動する。

【 2 1 2 4 】

図 2 8 5 - 3 ( a ) に示すように、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態の場合、回動片 0 6 3 A K 1 0 の屈曲面 0 6 3 A K 1 5 は前方を向く。また、振分部供給路 0 6 3 A K 8 の下面は、排出路 0 6 3 A K 9 の下面よりも低い位置にある（下方に設けられている）。そのため、通過口 0 6 3 A K 7 を最初に通過した遊技球 A 1 は、図 2 8 5 - 3 ( a ) に示すように、振分部供給路 0 6 3 A K 8 に落ちるとともに、回動片 0 6 3 A K 1 0 の屈曲面 0 6 3 A K 1 5 によってその移動が制限される。これにより、遊技球 A 1 は、回動片 0 6 3 A K 1 0 により保持される。遊技球 A 1 に続いて 0 6 3 A K 7 を通過した遊技球 A 2 は、図 2 8 5 - 3 ( b ) に示すように、遊技球 A 1 に阻まれて振分部供給路 0 6 3 A K 8 に進入することができず右側に進行方向を変える。遊技球 A 2 は、そのまま排出路 0 6 3 A K 9 を流下する。なお、排出路 0 6 3 A K 9 には、排出カウントスイッチ 0 6 3 A K 1 6 が設けられており、排出路 0 6 3 A K 9 を通過した遊技球は排出カウントスイッチ 0 6 3 A K 1 6 により検出される。排出路 0 6 3 A K 9 を通った遊技球は、特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。回動片 0 6 3 A K 1 0 が遊技球 A 1 を保持した状態で、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 をオン状態からオフ状態へ制御すると、図 2 8 5 - 3 ( c ) に示すように、プランジャ 0 6 3 A K 1 1 が振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 本体から飛び出す。これにより、回動片 0 6 3 A K 1 0 が回動軸 0 6 3 A K 1 4 を中心に回動し、遊技球 A 1 を振分部供給路 0 6 3 A K 8 に向けてはじく。はじかれた遊技球 A 1 は、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を流下する。

30

40

【 2 1 2 5 】

振分部供給路 0 6 3 A K 8 を流下した遊技球 A 3 は、図 2 8 5 - 4 ( a ) に示すように、振分部通過スイッチ 0 6 3 A K 1 7 を通過し、振分部通過スイッチ 0 6 3 A K 1 7 によ

50

って検出された後、振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入する。

【 2 1 2 6 】

振分部 0 6 3 A K 1 8 は、特別可変入賞球装置 7 に設けられており、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を通って流下した遊技球を誘導し、大当り領域 0 6 3 A K 1 9（特定領域）と、時短領域 0 6 3 A K 2 0（特別領域）と、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と、の何れかを通過させる。

【 2 1 2 7 】

大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 は、何れも、遊技球が通過可能に構成された領域（部材）であり、特別可変入賞球装置 7 に設けられている。大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 は、振分部 0 6 3 A K 1 8 の下方に設けられている。

10

【 2 1 2 8 】

大当り領域 0 6 3 A K 1 9 に進入した遊技球は、大当り領域通過スイッチ 0 6 3 A K 2 2 を通過し、大当り領域通過スイッチ 0 6 3 A K 2 2 によって検出された後、大当り領域排出路（図示せず）を通して特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。大当り領域排出路を通して特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出された遊技球は、大当り領域排出カウントスイッチ（図示せず）によって検出される。

【 2 1 2 9 】

特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される。

20

【 2 1 3 0 】

時短領域 0 6 3 A K 2 0 に進入した遊技球は、時短領域通過スイッチ 0 6 3 A K 2 3 を通過し、時短領域通過スイッチ 0 6 3 A K 2 3 によって検出された後、時短領域排出路（図示せず）を通して特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。時短領域排出路を通して特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出された遊技球は、時短領域排出カウントスイッチ（図示せず）によって検出される。

【 2 1 3 1 】

通常状態である場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態が終了してから所定の期間にわたって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい時短状態（特別状態）に制御する時短移行制御が行われる。一方、時短状態である場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、当該通過に基づく時短移行制御は行われないうに構成されている。すなわち、既に時短状態に制御されている場合、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過しても、時短移行制御を行うことにより時短状態に制御される期間を延長する制御は行われないうに構成されている。

30

40

【 2 1 3 2 】

本実施形態では、通常状態において、特図ゲームで小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されて大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 が閉鎖状態に制御されて当該小当り遊技状態が終了した後、次の可変表示が開始されたときに、当該通過に基づく時短移行制御が行われ、通常状態から時短状態に制御される。すなわち、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 が閉鎖状態に制御されるまで時短状態へ制御しないように構成されている。このような構成によれば、一の遊技球が時短領

50

域 0 6 3 A K 2 0 を通過した後に、他の遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することにより、小当り遊技状態の終了後における遊技状態の制御と演出との間に不整合が生じて遊技者を混乱させ、遊技興趣を低下させてしまう可能性を抑制できる。すなわち、このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【 2 1 3 3 】

ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 に進入した遊技球は、ハズレ領域通過スイッチ 0 6 3 A K 2 4 を通過し、ハズレ領域通過スイッチ 0 6 3 A K 2 4 によって検出された後、ハズレ領域排出路（図示せず）を通過して特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。ハズレ領域排出路を通過して特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出された遊技球は、ハズレ領域排出カウント

10

【 2 1 3 4 】

特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、当該通過に基づいて遊技状態を変化させる制御は行われない。

【 2 1 3 5 】

大当り領域 0 6 3 A K 1 9 の上端部及び下端部には、大当り領域発光部 0 6 3 A K 2 5 が設けられている。時短領域 0 6 3 A K 2 0 の上端部及び下端部には、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 が設けられている。ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の上端部及び下端部には、ハズレ領域発光部 0 6 3 A K 2 7 が設けられている。大当り領域発光部 0 6 3 A K 2 5、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 及びハズレ領域発光部 0 6 3 A K 2 7 は、遊技者に視認可能に構成されると共に、LED（Light Emitting Diode）等の発光素子を備え、発光可能に構成されている。詳細については後述するものの、特徴部 0 6 3 A K では、大当り領域発光部 0 6 3 A K 2 5、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 及びハズレ領域発光部 0 6 3 A K 2 7 を所定の態様にて発光させる演出が行われる。図 2 8 5 - 4（a）は、大当り領域発光部 0 6 3 A K 2 5、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 及びハズレ領域発光部 0 6 3 A K 2 7 が、何れも消灯している状態を示している。

20

【 2 1 3 6 】

振分部 0 6 3 A K 1 8 は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 を備えている。振分部材 0 6 3 A K 2 8 には、右斜め上方を向いた左側傾斜面 0 6 3 A K 2 9 と、左斜め上方を向いた右側傾斜面 0 6 3 A K 3 0 と、が形成されている。振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 によって誘導され、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と、時短領域 0 6 3 A K 2 0 と、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と、の何れかを通過する。

30

【 2 1 3 7 】

具体的に、振分部 0 6 3 A K 1 8 には、図 2 8 5 - 4（b）に示すように、大当り領域進入口 0 6 3 A K 3 1 と、時短領域進入口 0 6 3 A K 3 2 と、ハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3 と、が設けられている。大当り領域進入口 0 6 3 A K 3 1、時短領域進入口 0 6 3 A K 3 2 及びハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3 は、何れも遊技球が通過可能に構成されており、左右方向に沿って配列されている。大当り領域進入口 0 6 3 A K 3 1 は、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と連通しており、大当り領域進入口 0 6 3 A K 3 1 を通過した遊技球は、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する。時短領域進入口 0 6 3 A K 3 2 は、時短領域 0 6 3 A K 2 0 と連通しており、時短領域進入口 0 6 3 A K 3 2 を通過した遊技球は、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する。ハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3 は、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と連通しており、ハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3 を通過した遊技球は、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する。

40

【 2 1 3 8 】

振分部材 0 6 3 A K 2 8 は、大当り領域進入口 0 6 3 A K 3 1、時短領域進入口 0 6 3 A K 3 2 及びハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3 の上方に配置されている。振分部材 0 6 3 A K 2 8 には、遊技球が通過可能な通過口 0 6 3 A K 3 4 が形成されている。以下、理解

50



を容易にするため、図 285 - 4 ( b ) に示す P 座標軸を設定する。P 座標軸は、左右方向に対して平行に設定されている。振分部材 063AK28 は、振分部材用モータ ( 図示せず ) によって駆動され、図 285 - 4 ( b ) に示す左端位置としての位置 P 6 と、右端位置としての位置 P 3 と、の間で左右方向に沿って往復移動する。図 285 - 4 ( b ) は、振分部材 063AK28 が中央位置 ( 原点位置 ) としての位置 P 0 に位置している状態を示している。

#### 【 2139 】

振分部材 063AK28 が、図 285 - 4 ( b ) に示す位置 P 0 に位置している場合、図 285 - 5 ( a ) に示すように、振分部 063AK18 に進入した遊技球 A 4 は、振分部材 063AK28 に形成された通過口 063AK34 を通過し、時短領域進入口 063AK32 を通過する。時短領域進入口 063AK32 を通過した遊技球 A 4 は、時短領域 063AK20 を通過する。振分部材 063AK28 が、図 285 - 4 ( b ) に示す位置 P 3 に位置している場合、図 285 - 5 ( b ) に示すように、振分部 063AK18 に進入した遊技球 A 5 は、振分部材 063AK28 に形成された左側傾斜面 063AK29 にぶつかり、傾斜方向に沿って左側に移動して、振分部 063AK18 の左側に形成された大当たり領域進入口 063AK31 を通過する。大当たり領域進入口 063AK31 を通過した遊技球 A 5 は、大当たり領域 063AK19 を通過する。振分部材 063AK28 が、図 285 - 4 ( b ) に示す位置 P 6 に位置している場合、図 285 - 5 ( c ) に示すように、振分部 063AK18 に進入した遊技球 A 6 は、振分部材 063AK28 に形成された右側傾斜面 063AK30 にぶつかり、傾斜方向に沿って右側に移動して、振分部 063AK18 の右側に形成されたハズレ領域進入口 063AK33 を通過する。ハズレ領域進入口 063AK33 を通過した遊技球 A 6 は、ハズレ領域 063AK21 を通過する。

#### 【 2140 】

振分部材 063AK28 は、図 285 - 6 に示す振分部材動作パターンに従った動作を実行可能に構成されている。図 285 - 6 には、振分部材 063AK28 が振分部材動作パターンに従った動作を行っているときの振分部材 063AK28 の位置の時間経過に応じた推移と、遊技球が通過する領域の時間経過に応じた推移と、が示されている。なお、振分部材 063AK28 は、振分部材動作パターンに従った動作を行っていないときには、図 285 - 4 ( b ) に示す位置 P 0 に停止している。

#### 【 2141 】

図 285 - 6 に示すように、振分部材 063AK28 は、振分部材動作パターンに従った動作を開始すると、所定の中央待機時間にわたって位置 P 0 に停止した後、位置 P 0 から一定の速度で右方向へ移動し、図 285 - 4 ( b ) に示す位置 P 0 より右側の位置 P 1 を通過し、図 285 - 4 ( b ) に示す位置 P 1 より右側の位置 P 2 を通過して、図 285 - 4 ( b ) に示す位置 P 3 に達する。振分部材 063AK28 が位置 P 0 から位置 P 3 に達するまでの所要時間は、中右移動時間として予め定められていればよい。位置 P 3 に達した振分部材 063AK28 は、所定の右端待機時間にわたって位置 P 3 に停止する。続いて、振分部材 063AK28 は、位置 P 3 から一定の速度で左方向へ移動し、位置 P 2 を通過し、位置 P 1 を通過して、位置 P 0 に達する。振分部材 063AK28 が位置 P 3 から位置 P 0 に達するまでの所要時間は、右中移動時間として予め定められていればよい。位置 P 0 に達した振分部材 063AK28 は、中央待機時間にわたって位置 P 0 に停止する。次に、振分部材 063AK28 は、位置 P 0 から一定の速度で左方向へ移動し、図 285 - 4 ( b ) に示す位置 P 0 より左側の位置 P 4 を通過し、図 285 - 4 ( b ) に示す位置 P 4 より左側の位置 P 5 を通過して、図 285 - 4 ( b ) に示す位置 P 6 に達する。振分部材 063AK28 が位置 P 0 から位置 P 6 に達するまでの所要時間は、中左移動時間として予め定められていればよい。位置 P 6 に達した振分部材 063AK28 は、所定の左端待機時間にわたって位置 P 6 に停止する。その後、振分部材 063AK28 は、位置 P 6 から一定の速度で右方向へ移動し、位置 P 5 を通過し、位置 P 4 を通過して、位置 P 0 に達する。振分部材 063AK28 が位置 P 6 から中央の位置 P 0 に達するまでの所要時間は、左中移動時間として予め定められていればよい。位置 P 0 に達した振分部材

0 6 3 A K 2 8 は、再び上述した動作を繰り返す。このように、振分部材 0 6 3 A K 2 8 は、振分部材動作パターンに従って動作することにより、位置 P 3 と位置 P 6 との間を左右方向に往復移動する。

#### 【 2 1 4 2 】

振分部材 0 6 3 A K 2 8 が振分部材動作パターンに従った動作を行っている場合、図 2 8 5 - 6 に示すように、振分部材 0 6 3 A K 2 8 の位置の変化に応じて、振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と、時短領域 0 6 3 A K 2 0 と、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と、の何れを通過するかも変化する。具体的に、振分部材 0 6 3 A K 2 8 が位置 P 2 と位置 P 3 との間に位置している期間は、振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球が振分部材 0 6 3 A K 2 8 に誘導されることにより大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する大当り領域通過期間となる。振分部材 0 6 3 A K 2 8 が位置 P 0 と位置 P 1 との間に位置している期間と、振分部材 0 6 3 A K 2 8 が位置 P 0 と位置 P 4 との間に位置している期間とは、振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球が振分部材 0 6 3 A K 2 8 に誘導されることにより時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する時短領域通過期間となる。振分部材 0 6 3 A K 2 8 が位置 P 5 と位置 P 6 との間に位置している期間は、振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球が振分部材 0 6 3 A K 2 8 に誘導されることによりハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過するハズレ領域通過期間となる。振分部材 0 6 3 A K 2 8 が位置 P 1 と位置 P 2 との間に位置している期間と、振分部材 0 6 3 A K 2 8 が位置 P 4 と位置 P 5 との間に位置している期間と、は、振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球が振分部材 0 6 3 A K 2 8 に誘導されることにより大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れに進入するかが確定しない通過領域不確定期間となる。

#### 【 2 1 4 3 】

本実施形態では、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示され、小当り遊技状態に制御されたときに、小当り遊技状態への制御が開始されたことを報知する小当り開始演出（小当りファンファーレ演出）を実行可能に構成されており、振分部材 0 6 3 A K 2 8 は、小当り開始演出が開始されたことに応じて振分部材動作パターンに従った動作を開始するように構成されている。小当り開始演出は、図 2 8 5 - 6 に示すように、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから所定の特図確定表示時間が経過したことに応じて開始された後、小当り開始演出時間が経過したことに応じて終了する。

#### 【 2 1 4 4 】

本実施形態では、小当り遊技状態において、図 2 8 5 - 6 に示すように、小当り開始演出が終了したことに応じて、大入賞口開閉が開始される。上述したように、大入賞口開閉は、0 . 1 秒の開放状態が所定の上限開放回数まで繰り返されるか、大入賞口 0 6 3 A K 4 に遊技球が所定の上限入賞個数まで入賞するかのうちで、いずれかの条件が成立することにより終了する。

#### 【 2 1 4 5 】

本実施形態では、小当り遊技状態において、図 2 8 5 - 6 に示すように、小当り開始演出が終了し、大入賞口開閉が開始されたことに応じて、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御され、回転片 0 6 3 A K 1 0 が振分部供給路 0 6 3 A K 8 に進入した遊技球を保持可能な状態となる。振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 は、オン状態に制御された後、所定の遊技球保持時間が経過したことに応じてオフ状態に制御される。これにより、回転片 0 6 3 A K 1 0 が、保持していた遊技球を振分部供給路 0 6 3 A K 8 に向けてはじき、はじかれた遊技球が振分部供給路 0 6 3 A K 8 を流下して振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入する。このような構成により、本実施形態では、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球のうち 1 個の遊技球のみが、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を通って振分部 0 6 3 A K 1 8 へ流下し、当該 1 個の遊技球以外は、排出路 0 6 3 A K 9 を通って特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。一方、本実施形態では、大当り遊技状態において、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 をオン状態に制御しない。このような構成により、本実施形態では、大当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K

4に入賞した遊技球は、全て、排出路063AK9を通して特別可変入賞球装置7の外部へ排出される。図285-6に示す例では、振分部供給用ソレノイド063AK12がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻 $t_0$ において振分部供給用ソレノイド063AK12がオフ状態に制御され、回動片063AK10にはじかれた遊技球が振分部063AK18に進入する。図285-6に示すように、遊技球が振分部063AK18に進入した時刻 $t_0$ は、大当り領域通過期間に含まれている。このため、時刻 $t_0$ に振分部063AK18に進入した遊技球は、振分部材063AK28に誘導されることにより、大当り領域063AK19を通過する。

【2146】

なお、遊技球保持時間は、小当り遊技状態において、大入賞口開閉を所定の上限開放回数だけ実行するために要する時間よりも長く設定されている。すなわち、遊技球は、大入賞口開閉が終了した後に、振分部063AK18に進入する。

10

【2147】

図285-6に示すように、遊技球が振分部063AK18に進入するタイミング(図285-6に示す例では時刻 $t_0$ )は、特図確定表示時間と、小当り開始演出時間と、遊技球保持時間と、によって指定される。

【2148】

本実施形態では、小当り遊技状態に制御されるときに、特図確定表示時間及び遊技球保持時間は、小当り種別に関わらず同一の時間に設定される一方、小当り開始演出時間は、小当り種別に応じて、複数種類の時間の何れかに設定される。このような構成により、小当り種別に応じて、遊技球が振分部063AK18に進入するタイミングが異なるように構成されている。

20

【2149】

具体的に、本実施形態では、小当り遊技状態に制御されるときに、小当り開始演出時間を、小当り種別に応じて、図285-7に示す所定の第1特定時間～第3特定時間の何れかに設定する。図285-7に示すように、第2特定時間(例えば12秒)は第1特定時間(例えば11秒)より長く、第3特定時間(例えば13秒)は第2特定時間より長い。

【2150】

図285-7に示すように、小当り開始演出時間が第1特定時間に設定されている場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから特図確定表示時間が経過したことに応じて小当り開始演出が開始された後、第1特定時間が経過したことに応じて小当り開始演出が終了したタイミングで振分部供給用ソレノイド063AK12がオン状態に制御される。その後、振分部供給用ソレノイド063AK12がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻 $t_1$ において振分部供給用ソレノイド063AK12がオフ状態に制御され、回動片063AK10にはじかれた遊技球が振分部063AK18に進入する。図285-7に示すように、時刻 $t_1$ は、ハズレ領域通過期間に含まれているため、時刻 $t_1$ に振分部063AK18に進入した遊技球は、振分部材063AK28に誘導されることにより、ハズレ領域063AK21を通過する。すなわち、小当り開始演出時間が第1特定時間に設定されている場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球は、ハズレ領域063AK21を通過する。

30

40

【2151】

小当り開始演出時間が第2特定時間に設定されている場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから特図確定表示時間が経過したことに応じて小当り開始演出が開始された後、第2特定時間が経過したことに応じて小当り開始演出が終了したタイミングで振分部供給用ソレノイド063AK12がオン状態に制御される。その後、振分部供給用ソレノイド063AK12がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻 $t_2$ において振分部供給用ソレノイド063AK12がオフ状態に制御され、回動片063AK10にはじかれた遊技球が振分部063AK18に進入する。図285-7に示すように、時刻 $t_2$ は、時短領域通過期間に含まれているため、時刻 $t_2$ に振分部063AK18に進入した遊技球は、振分部材063AK28に誘導されることにより、時短領域

50

0 6 3 A K 2 0 を通過する。すなわち、小当り開始演出時間が第 2 特定時間に設定されている場合、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球は、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する。

【 2 1 5 2 】

小当り開始演出時間が第 3 特定時間に設定されている場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから特図確定表示時間が経過したことに応じて小当り開始演出が開始された後、第 3 特定時間が経過したことに応じて小当り開始演出が終了したタイミングで振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御される。その後、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻 t 3 において振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオフ状態に制御され、回動片 0 6 3 A K 1 0 にはじかれた遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入する。図 2 8 5 - 7 に示すように、時刻 t 3 は、大当り領域通過期間に含まれているため、時刻 t 3 に振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 に誘導されることにより、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する。すなわち、小当り開始演出時間が第 3 特定時間に設定されている場合、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球は、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する。

【 2 1 5 3 】

上述したように、小当り開始演出時間が第 1 特定時間～第 3 特定時間の何れに設定されているかに応じて、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れを通過するかが異なる。特徴部 0 6 3 A K では、小当り開始演出時間を、小当り種別に応じて第 1 特定時間～第 3 特定時間の何れかに設定することにより、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球に、大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 のうち小当り種別に応じた領域を通過させる。

【 2 1 5 4 】

特徴部 0 6 3 A K では、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて可変表示の表示結果が「小当り」となる可変表示（以下、「小当り変動」と称する。）が実行されたことに基づいて、小当り変動に対応した演出として、図 2 8 5 - 8 ( a ) に示すように、上述した右打ち促進演出及び小当り開始演出に加えて、時短示唆演出と、通過煽り演出と、通過報知演出と、を実行可能に構成されている。

【 2 1 5 5 】

本実施形態では、右打ち促進演出として、画像表示装置 5 の画面に、右方向を指す矢印を示す右打ち促進画像を表示する演出を実行する。右打ち促進演出は、上述したように、時短状態及び大当り遊技状態に制御されている期間において実行されると共に、図 2 8 5 - 8 ( a ) に示すように、小当り遊技状態に制御されている期間において実行される。

【 2 1 5 6 】

また、本実施形態では、小当り開始演出として、画像表示装置 5 の画面に、右矢印画像と、小当り開始画像と、を表示する演出を実行する。右矢印画像は、右方向を指す矢印の形状を有し、「右を狙え！」というメッセージを示す演出画像である。小当り開始画像は、特別可変入賞球装置 7 の形状を示すと共に、「ここに球を入ろ！」というメッセージを示し、特別可変入賞球装置 7 へ遊技球を入賞させることを遊技者に促す演出画像である。上述したように、小当り開始演出は、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態への制御が開始されたことに応じて開始された後、小当り開始演出時間が経過したことに応じて終了する。

【 2 1 5 7 】

時短示唆演出は、時短状態に制御されることを示唆する演出であり、小当り変動の実行中に実行可能に構成されている。上述したように、通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される。これに対応して、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態である場合、小当り変動が実行されるときに、特図ゲー

10

20

30

40

50

ムにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されることを示唆する演出として、時短示唆演出を当該小当り変動の実行中に実行可能に構成されている。このような構成によれば、通常状態である場合、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されるときの変表示において、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【 2 1 5 8 】

図 2 8 5 - 8 ( a ) に示すように、小当り変動においてノーマルリーチのリーチ演出であるノーマルリーチ演出と、スーパーリーチのリーチ演出であるスーパーリーチ演出と、時短示唆演出と、が実行される場合、時短示唆演出は、リーチが成立し、ノーマルリーチ演出が実行され、スーパーリーチ演出が実行された後に開始された後、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り変動が終了したことに応じて終了する。以下、時短示唆演出の詳細について、図 2 8 5 - 9 ( a ) 及び図 2 8 5 - 9 ( b ) を参照して説明する。

10

【 2 1 5 9 】

図 2 8 5 - 9 ( a ) に示すように、時短示唆演出が開始されると、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、所定のハズレ図柄（本実施形態では、「7 6 7」）が、導出表示される場合とは異なる態様にて仮停止表示される。次に、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において飾り図柄の再可変表示が実行され、その後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、図 2 8 5 - 9 ( b ) に示す時短状態に制御されることを示唆する時短示唆図柄が仮停止表示される。時短示唆図柄は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「チャンス」というメッセージを示す飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。図 2 8 5 - 9 ( a ) に戻り、時短示唆図柄が仮停止表示された後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の再可変表示が実行され、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り変動が終了したことに応じて時短示唆演出が終了する。

20

【 2 1 6 0 】

図 2 8 5 - 8 ( a ) に戻り、通過煽り演出は、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過することを示唆する演出（大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と時短領域 0 6 3 A K 2 0 とハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 との通過に関する示唆を行う演出）である。通過煽り演出は、小当り開始演出が終了して大入賞口開閉が開始されたことに応じて開始された後、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過したことに応じて終了する。

30

【 2 1 6 1 】

通過報知演出は、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過したかを報知する演出である。本実施形態において、通過報知演出は、小当り遊技状態への制御が終了することを報知する小当り終了演出（小当りエンディング演出）として実行される。通過報知演出は、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したことに応じて開始された後、所定の通過報知演出時間が経過したことに応じて終了する。

40

【 2 1 6 2 】

本実施形態において、通過報知演出時間は、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過したかに応じて、所定の第 1 特別時間～第 3 特別時間の何れかに設定される。具体的に、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過した場合、通

50

過報知演出時間は第1特別時間（例えば5秒）に設定される。また、時短状態である場合、遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、当該通過に基づいて時短移行制御が行われないことに対応して、通過報知演出時間は、遊技球がハズレ領域063AK21を通過した場合と同様に第1特別時間に設定される。通常状態である場合、遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、通過報知演出時間は第2特別時間（例えば20秒）に設定される。遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに、通過報知演出時間は第3特別時間（例えば10秒）に設定される。このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【2163】

特徴部063AKでは、図285-8(b)に示すように、通常状態において小当り変動が実行された場合と、時短状態において小当り変動が実行された場合とで、時短示唆演出、通過煽り演出及び通過報知演出の実行有無又は演出態様が異なるように構成されている。

10

【2164】

具体的に、本実施形態では、図285-8(b)に示すように、通常状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の実行中に時短示唆演出を実行可能である一方、時短状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の実行中に時短示唆演出が実行されないように構成されている。すなわち、特徴部063AKでは、通常状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、時短状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、異なる演出を小当り変動の実行中に実行可能に構成されている。

20

【2165】

特徴部063AKでは、通常状態である場合、小当り変動が実行されるときに、時短示唆演出を実行可能に構成することにより、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて時短移行制御が行われて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせ、遊技興趣を向上させることができるように構成されている。

【2166】

一方、特徴部063AKでは、時短状態である場合、小当り変動が実行されるときに、時短示唆演出が実行されないように構成することにより、遊技球が時短領域063AK20を通過したときに当該通過に基づく時短移行制御が行われないにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができるように構成されている。

30

【2167】

このように、特徴部063AKでは、通常状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、時短状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、異なる演出を小当り変動の実行中に実行可能に構成されていることにより、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【2168】

特徴部063AKでは、図285-8(b)に示すように、通常状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口開閉が行われたときに、通過煽り演出として、大当り領域063AK19と時短領域063AK20とハズレ領域063AK21との通過に関する示唆を行う演出である通常時通過煽り演出（特別演出）が実行される。一方、時短状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口開閉が行われたときに、通過煽り演出として、時短領域063AK29の通過に関する示唆を行うことなく、大当り領域063AK19とハズレ領域063AK21との通過に関する示唆を行う演出である時短時通過煽り演出（特定演出）が実行される。

40

【2169】

本実施形態において、通常時通過煽り演出は、遊技球が大当り領域063AK19を通

50

過することと、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することと、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することと、を示唆する演出である。これに対し、本実施形態において、時短時通過煽り演出は、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することを示唆することなく、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することと、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することと、を示唆する演出である。

【 2 1 7 0 】

特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出を実行することにより、遊技者に、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせ、遊技興趣を向上させることができるように構成されている。

10

【 2 1 7 1 】

一方、特徴部 0 6 3 A K では、時短状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、時短時通過煽り演出を実行することにより、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに当該通過に基づく制御が行われないにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができるよう構成されている。

【 2 1 7 2 】

このように、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出が実行される一方、時短状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、時短時通過煽り演出が実行されるように構成されていることにより、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

20

【 2 1 7 3 】

本実施の形態では、通常時通過煽り演出として、図 2 8 5 - 1 0 ( a ) に示すように、画像表示装置 5 の画面に通常時通過煽り画像 A K 1 を表示し、特別可変入賞球装置 7 が備える大当り領域発光部 0 6 3 A K 2 5、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 及びハズレ領域発光部 0 6 3 A K 2 7 を発光させ、スピーカ 8 L、8 R から、「大当りかな？時短かな？ハズレかな？」というメッセージを示す通常時通過煽り音声出力する演出を行う。

30

【 2 1 7 4 】

通常時通過煽り画像 A K 1 は、「大当り」というメッセージを示し、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することを示唆する大当り領域通過煽り画像 A K 2 と、「時短」というメッセージを示し、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することを示唆する時短領域通過煽り画像 A K 3 と、「ハズレ」というメッセージを示し、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することを示唆するハズレ領域通過煽り画像 A K 4 と、を含んでいる。

【 2 1 7 5 】

特徴部 0 6 3 A K では、通常時通過煽り画像 A K 1 の表示態様によって、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度（割合）と、小当り遊技状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したに基づいて、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度と、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する期待度と、を示唆可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、通常時通過煽り画像 A K 1 の表示態様に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。具体的に、本実施形態では、通常時通過煽り画像 A K 1 において、大当り領域通過煽り画像 A K 2 が、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する期待度（小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度）に応じた表示面積にて表示され、時短領域通過煽り画像 A K 3 が、小当り遊技状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する期待度（小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される

40

50

期待度)に応じた表示面積にて表示され、ハズレ領域通過煽り画像AK4が、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域063AK21を通過する期待度に応じた表示面積にて表示される。

【2176】

後述するように、本実施形態では、第2特図ゲーム(第2特図を用いた特図ゲーム)において小当り図柄が導出表示されたときに、第1特図ゲーム(第1特図を用いた特図ゲーム)において小当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される。これに対応して、本実施形態では、通常状態である場合、第1特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出において、通常時通過煽り画像AK1を、図285-10(a)に示す表示態様にて表示する一方、第2特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出において、通常時通過煽り画像AK1を、図285-10(b)に示す表示態様にて表示する。図285-10(b)に示す表示態様では、図285-10(a)に示す表示態様よりも時短領域通過煽り画像AK2の表示面積が大きい。なお、第2特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに実行される図285-10(b)に示す通常時通過煽り演出は、通常時通過煽り画像AK1の表示態様が異なることを除けば、第1特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに実行される図285-10(a)に示す通常時通過煽り演出と同様の演出態様である。

10

20

【2177】

本実施の形態では、時短時通過煽り演出として、図285-10(c)に示すように、画像表示装置5の画面に時短時通過煽り画像AK5を表示し、特別可変入賞球装置7が備える時短領域発光部063AK26を発光させることなく大当り領域発光部063AK25及びハズレ領域発光部063AK27を発光させ、スピーカ8L、8Rによってから、「大当りかな?ハズレかな?」というメッセージを示す時短時通過煽り音声出力する演出を行う。時短時通過煽り画像AK5は、大当り領域通過煽り画像AK2と、ハズレ領域通過煽り画像AK4と、を含んでいる一方、時短領域通過煽り画像AK3は含んでいない。

【2178】

図285-8(b)に戻り、通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに、通過報知演出として、遊技球が大当り領域063AK19を通過し、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御されることを報知する通常時大当り領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、通常時大当り領域通過報知演出として、画像表示装置5の画面に、「V」というメッセージを示す通常時大当り領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

30

【2179】

通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、通過報知演出として、遊技球が時短領域063AK20を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることを報知する時短領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、時短領域通過報知演出として、画像表示装置5の画面に、「ラッキー!」というメッセージを示す時短領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

40

【2180】

通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球がハズレ領域063AK21を通過したときに、通過報知演出として、遊技球がハズレ領域063AK21を通過し、小当り遊技状態の終了後に遊技状態を変化させる制御が行われないことを報知するハズレ領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、ハズレ領域通過報知演出として、画像表示装置5の画面に、「残念!」というメッセージを示すハズレ領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【2181】

50



これに対し、時短状態である場合、図 285 - 8 ( b ) に示すように、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときに、通過報知演出として、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過し、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御されることを報知する、通常時大当り領域通過報知演出とは異なる時短時大当り領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、時短時大当り領域通過報知演出として、画像表示装置 5 の画面に、「B O N U S ! 」というメッセージを示す時短時大当り領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【 2 1 8 2 】

時短状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、当該通過に基づく時短移行制御が行われな

10

【 2 1 8 3 】

時短状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したときに、通過報知演出として、ハズレ領域通過報知演出が実行される。

【 2 1 8 4 】

図 285 - 8 ( a ) 及び図 285 - 8 ( b ) に示すように、特徴部 0 6 3 A K では、特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御された後、大入賞口 0 6 3 A K が閉鎖状態に制御されたときに、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合と、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合と、で異なる演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、大入賞口 0 6 3 A K 4 が閉鎖状態に制御されたときに実行される演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【 2 1 8 5 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、図 285 - 8 ( b ) に示すように、通常状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、時短領域通過報知演出を実行することにより、遊技者に、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることを認識させ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【 2 1 8 6 】

一方、特徴部 0 6 3 A K では、時短状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、ハズレ領域通過報知演出を実行することにより、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて時短移行制御が行われなにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることに期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 2 1 8 7 】

このように、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合と、時短状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合と、で異なる演出を実行可能に構成されていることにより、小当り図柄が導出表示されるときの状態に応じて好適な制御を行うことができる。

40

【 2 1 8 8 】

より具体的に、特徴部 0 6 3 A K では、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときと、時短状態において遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過し、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と時短領域 0 6 3 A K 2 0 との何れも通過しなかったときと、

50

で同じ演出であるハズレ領域通過報知演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、時短状態であるときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づく制御が行われなくても関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることに期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

#### 【 2 1 8 9 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、図 2 8 5 - 8 ( b ) に示すように、時短状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときに、通常状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときに実行される通常時大当り領域通過報知演出とは異なる時短時大当り領域通過報知演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときに実行される演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

10

#### 【 2 1 9 0 】

なお、本実施形態では、後述するように、時短状態において実行されやすい第 2 特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合、通常状態において実行されやすい第 1 特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合よりも高い割合で、小当り遊技状態の終了後に「大当り B 」より遊技者にとっての有利度が高い「大当り A 」に制御される。このような構成により、遊技者に、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときに、時短時大当り領域通過報知演出と通常時大当り領域通過報知演出との何れが実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

20

#### 【 2 1 9 1 】

図 2 8 5 - 1 1 は、特徴部 0 6 3 A K に関し、特別図柄通常処理として、特別図柄プロセス処理のステップ S 1 1 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【 2 1 9 2 】

特別図柄通常処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 1 ）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 0 6 3 A K S 1 0 1 の処理では、R A M 1 0 2 にて第 2 保留記憶数カウンタが記憶する第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

30

#### 【 2 1 9 3 】

本実施形態では、例えば R A M 1 0 2 の所定領域などに、第 2 特図保留記憶部が設けられている。第 2 特図保留記憶部は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が進入して第 2 始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部は、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、その遊技球の進入による第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 が乱数回路 1 0 4 等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 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。こうして、第 2 特図保留記憶部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（可変表示）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）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

40

#### 【 2 1 9 4 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 0 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ス

50

テップ063AKS101;No)、CPU103は、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップ063AKS102)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【2195】

ステップ063AKS102の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップ063AKS103)。また、ステップ063AKS103の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。その後、CPU103は、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する(ステップ063AKS104)。

【2196】

ステップ063AKS101にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップ063AKS101;Yes)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ063AKS114)。第1特図保留記憶数は、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の保留記憶数である。例えば、ステップ063AKS114の処理では、RAM102にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ063AKS114の処理は、ステップ063AKS101にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図(特図2)を用いた特図ゲームは、第1特図(特図1)を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【2197】

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ものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入(通過)して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかが決定できればよい。

【2198】

本実施形態では、例えばRAM102の所定領域などに、第1特図保留記憶部が設けられている。第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第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、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3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。こうして、第1特図保留記憶部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(可変表示)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)に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様(例えば、リーチ演出など)となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【2199】

ステップ063AKS114にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ス

10

20

30

40

50

テップ 063AKS114; No)、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップ063AKS115)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【2200】

ステップ063AKS115の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップ063AKS116)。また、ステップ063AKS116の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。その後、CPU103は、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップ063AKS117)。

【2201】

ステップ063AKS104、063AKS117の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする(ステップ063AKS105)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、図285-12(a)に示す第1特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、図285-12(b)に示す第2特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。

【2202】

図285-12(a)に示す第1特図表示結果決定テーブルは、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や、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。図285-12(b)に示す第2特図表示結果決定テーブルは、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や、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【2203】

図285-12(a)に示す第1特図表示結果決定テーブル及び図285-12(b)に示す第2特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、「大当り」、「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【2204】

図285-12(a)に示す第1特図表示結果決定テーブルや図285-12(b)に示す第2特図表示結果決定テーブルにおいて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、特図表示結果を「小当り」として小当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決定用データとなっている。

【2205】

また、図285-12(b)に示す第2特図表示結果決定テーブルでは、図285-12(a)に示す第1特図表示結果決定テーブルに比べて多い決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。すなわち、図285-12(a)に示す第1特図表示結果決定テーブルと図285-12(b)に示す第2特図表示結果決定テーブルとでは、第

10

20

30

40

50

2 特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「小当り」として小当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、決定用データが割り当てられている。

【2206】

図285-11に戻り、ステップ063AKS105の処理に続いて、CPU103は、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、ステップ063AKS105で選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「大当り」に割り当てられた決定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する(ステップ063AKS106)。

【2207】

ステップ063AKS106の処理を実行した後、CPU103は、ステップ063AKS106にて特図表示結果を「大当り」とすると決定されたか否かを判定する(ステップ063AKS107)。そして、特図表示結果を「大当り」とすると決定されたと判定された場合には(ステップ063AKS107; Yes)、RAM102に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする(ステップ063AKS108)。その後、CPU103は、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図285-13(b)に示す大当り種別決定テーブルを選択してセットする(ステップ063AKS109)。CPU103は、ステップ063AKS109にてセットされた大当り種別決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、大当り種別を、特図ゲームにおいて可変表示が行われた特別図柄(「変動特図」)が第1特図であるか第2特図であるか(変動特図バッファ値が「1」と「2」との何れであるか)に応じて、図285-13(a)に示す「大当りA」と「大当りB」との何れかに決定する(ステップ063AKS110)。

【2208】

図285-13(a)に示す「大当りA」及び「大当りB」は、何れも、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り」である。「大当りA」に制御された場合、大当り遊技状態の終了後に、可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。「大当りB」に制御された場合、大当り遊技状態の終了後に、可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期間が「大当りB」よりも長い「大当りA」は、「大当りB」よりも遊技者にとっての有利度が高い。図285-13(b)に示す大当り種別決定テーブルでは、変動特図が第1特図であるときに、大当り種別が「大当りA」と「大当りB」との何れかに決定されるように構成される一方、変動特図が第2特図であるときに、大当り種別が「大当りA」に決定され、「大当りB」に決定されないように構成されている。このような構成により、第2特図ゲームにおいて大当り図柄が導出表示されたときに、第1特図ゲームにおいて大当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で、「大当りB」より遊技者にとっての有利度が高い「大当りA」に制御される。

【2209】

図285-11に戻り、ステップ063AKS110の処理を実行した後、CPU103は、ステップ063AKS110で決定された大当り種別に対応して、例えばRAM102に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより(ステップ063AKS111)、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「大当りA」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「大当りB」であれば「1」とすればよい。

【2210】

ステップ063AKS107において、ステップ063AKS106にて可変表示結果を「大当り」とすると決定されなかったと判定された場合(ステップ063AKS107; No)、CPU103は、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、ステップ063AKS105で選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「小当り」に割り当てられた決定値と比較することにより、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する(ステップ063AKS118)。

## 【 2 2 1 1 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 1 8 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、ステップ 0 6 3 A K S 1 1 8 にて特図表示結果を「小当り」とすると決定されたか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 9）。そして、特図表示結果を「小当り」とすると決定されたと判定されたときには（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 9；Y e s）、R A M 1 0 2 に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップ 0 6 3 A K S 1 2 0）。その後、C P U 1 0 3 は、小当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 2 8 5 - 1 4（b）に示す小当り種別決定テーブルを選択してセットする（ステップ 0 6 3 A K S 1 2 1）。C P U 1 0 3 は、ステップ 0 6 3 A K S 1 2 1 にてセットされた小当り種別決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別を、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるか（変動特図バッファ値が「1」と「2」との何れであるか）に応じて、図 2 8 5 - 1 4（a）に示す「小当り A」～「小当り E」の何れかに決定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 2 2）。

10

## 【 2 2 1 2 】

図 2 8 5 - 1 4（a）に示すように、「小当り A」及び「小当り B」は、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、振分部材 0 6 3 A K 2 8 に誘導されることにより、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する小当り種別である。具体的に、本実施形態では、小当り種別が「小当り A」又は「小当り B」であるときに、小当り開始演出時間が、上述した第 3 特定時間に設定される。上述したように、小当り開始演出時間が第 3 特定時間に設定されている場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する。このため、小当り種別が「小当り A」又は「小当り B」である場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する。「小当り A」の小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、「大当り A」の大当り遊技状態に制御される。これに対し、「小当り B」の小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、「大当り B」の大当り遊技状態に制御される。

20

## 【 2 2 1 3 】

「小当り C」及び「小当り D」は、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、振分部材 0 6 3 A K 2 8 に誘導されることにより、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する小当り種別である。具体的に、本実施形態では、小当り種別が「小当り C」又は「小当り D」であるときに、小当り開始演出時間が、上述した第 2 特定時間に設定される。上述したように、小当り開始演出時間が第 2 特定時間に設定されている場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する。このため、小当り種別が「小当り C」又は「小当り D」である場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する。「小当り C」の小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、可変表示が 5 回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。これに対し、「小当り D」の小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、可変表示が 1 回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。

30

40

## 【 2 2 1 4 】

「小当り E」は、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、振分部材 0 6 3 A K 2 8 に誘導されることにより、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する小当り種別である。具体的に、本実施形態では、小当り種別が「小当り E」であるときに、小当り開始演出時間が、上述した第 1 特定時間に設定される。上述したように、小当り開始演出時間が第 1 特定時間に設定されている場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する。このため、小当り

50

種別が「小当り E」である場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する。

【 2 2 1 5 】

図 2 8 5 - 1 4 ( b ) に示す小当り種別決定テーブルでは、変動特図が第 2 特図である場合、変動特図が第 1 特図である場合よりも高い割合で、小当り種別が、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときに、「大当り B」より遊技者にとっての有利度が高い「大当り A」に制御される「小当り A」に決定されるように構成されている。このような構成により、第 2 特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合、第 1 特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合よりも高い割合で、小当り遊技状態の終了後に「大当り B」より遊技者にとっての有利度が高い「大当り A」に制御される。

10

【 2 2 1 6 】

図 2 8 5 - 1 4 ( b ) に示す小当り種別決定テーブルにおいて、小当り種別が「小当り A」に決定される割合と、小当り種別が「小当り B」に決定される割合と、の合計値は、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度に対応している。また、小当り種別が「小当り C」に決定される割合と、小当り種別が「小当り D」に決定される割合と、の合計値は、小当り遊技状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度に対応している。また、小当り種別が「小当り E」に決定される割合は、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に遊技状態を変化させる制御が行われない期待度に対応している。

20

【 2 2 1 7 】

図 2 8 5 - 1 4 ( b ) に示すように、変動特図が第 2 特図であるときに、小当り種別が「小当り C」に決定される割合 ( 1 5 % ) と、小当り種別が「小当り D」に決定される割合 ( 1 5 % ) と、の合計値 ( 3 0 % ) は、変動特図が第 1 特図であるときに、小当り種別が「小当り C」に決定される割合 ( 1 5 % ) と、小当り種別が「小当り D」に決定される割合 ( 1 0 % ) と、の合計値 ( 2 5 % ) より大きい。すなわち、特徴部 0 6 3 A K では、第 2 特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されたときに、第 1 特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で、小当り遊技状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されるように構成されている。このような構成によれば、遊技者に、第 2 特図ゲームの確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【 2 2 1 8 】

図 2 8 5 - 1 1 に戻り、ステップ 0 6 3 A K S 1 2 2 の処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、ステップ 0 6 3 A K 1 2 2 で決定された小当り種別に対応して、例えば RAM 1 0 2 に設けられた小当り種別バッファの格納値である小当り種別バッファ値を設定することなどにより ( ステップ 0 6 3 A K S 1 2 3 ) 、決定された小当り種別を記憶させる。一例として、小当り種別が「小当り A」であれば小当り種別バッファ値を「 0 」とし、「小当り B」であれば「 1 」とし、「小当り C」であれば「 2 」とし、「小当り D」であれば「 3 」とし、「小当り E」であれば「 4 」とすればよい。

40

【 2 2 1 9 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 1 9 において、ステップ 0 6 3 A K S 1 1 8 にて特図表示結果を「小当り」とすると決定されなかったと判定された場合 ( ステップ 0 6 3 A K S 1 1 9 ; N o ) や、ステップ 0 6 3 A K S 1 1 1 又はステップ 0 6 3 A K S 1 2 3 の処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果や、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果などに対応して、確定特別図柄を決定する ( ステップ 0 6 3 A K S 1 1 2 ) 。

50

## 【 2 2 2 0 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 1 2 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“ 1 ”に更新してから（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 3）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ 0 6 3 A K S 1 1 4 にて第 1 特図保留記憶数が「 0 」である場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 4 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ 0 6 3 A K S 1 2 4）、特別図柄通常処理を終了する。

## 【 2 2 2 1 】

本実施形態では、特別図柄プロセス処理のステップ S 1 1 1 にて実行される変動パターン設定処理において、変動パターンが、図 2 8 5 - 1 5 に示す変動パターン P A 1 - 1 ~ P B 5 - 3 の何れかに決定される。

10

## 【 2 2 2 2 】

図 2 8 5 - 1 5 に示すように、本実施形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターン P A 1 - 1 ~ P B 2 - 3 と、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターン P A 3 - 1 ~ P B 3 - 3 と、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した変動パターン P A 4 - 1 ~ P B 5 - 3 と、が予め設定されている。

## 【 2 2 2 3 】

本実施形態では、スーパーリーチの種別として、スーパーリーチ A と、スーパーリーチ B と、スーパーリーチ C と、の 3 種類が設定されており、図 2 8 5 - 1 5 に示す変動パターンには、ノーマルリーチ演出が実行される変動パターン P A 2 - 1、P A 3 - 1、P A 4 - 1、P A 5 - 1 と共に、スーパーリーチ C のリーチ演出が実行される変動パターン P B 2 - 1、P B 3 - 1、P B 4 - 1、P B 5 - 1 と、スーパーリーチ B のリーチ演出が実行される変動パターン P B 2 - 2、P B 3 - 2、P B 4 - 2、P B 5 - 2 と、スーパーリーチ A のリーチ演出が実行される変動パターン P B 2 - 3、P B 3 - 3、P B 4 - 3、P B 5 - 3 と、が含まれている。なお、本実施形態では、スーパーリーチ A のリーチ演出として、画像表示装置 5 の画面に、キャラクタ A を示すキャラクタ画像を表示する演出を行い、スーパーリーチ B のリーチ演出として、画像表示装置 5 の画面に、キャラクタ B を示すキャラクタ画像を表示する演出を行い、スーパーリーチ C のリーチ演出として、画像表示装置 5 の画面に、キャラクタ C を示すキャラクタ画像を表示する演出を行う。

20

## 【 2 2 2 4 】

また、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した変動パターン P A 4 - 1 ~ P B 5 - 3 には、時短示唆演出が実行される変動パターン P A 4 - 1、P B 4 - 1 ~ P B 4 - 3 と、時短示唆演出が実行されない変動パターン P A 5 - 1、P B 5 - 1 ~ P B 5 - 3 と、が含まれている。

30

## 【 2 2 2 5 】

図 2 8 5 - 1 6 は、特徴部 0 6 3 A K に関し、変動パターン設定処理として、特別図柄プロセス処理のステップ S 1 1 1 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。

## 【 2 2 2 6 】

変動パターン設定処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K 2 0 1）。大当りフラグがオンであると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 1 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、図 2 8 5 - 1 7 に示す大当り変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、変動パターンを、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターン P A 3 - 1 ~ P B 3 - 3 の何れかに決定する（ステップ 0 6 3 A K 2 0 2）。

40

## 【 2 2 2 7 】

図 2 8 5 - 1 7 に示すように、大当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターンが、ノーマルリーチ演出が実行される変動パターン P A 3 - 1 よりも高い割合でスーパーリーチ C のリーチ演出が実行される変動パターン P B 3 - 1 に決定され、変動パターン P B 3 - 1 よりも高い割合でスーパーリーチ B のリーチ演出が実行される変動パターン P B 3 - 2 に決定され、変動パターン P B 3 - 2 よりも高い割合でスーパーリーチ A のリーチ演出

50



出が実行される変動パターン P B 3 - 3 に決定される。このような構成により、大当たり期待度は、スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されたときの方が、ノーマルリーチ演出が実行されたときより高い。

#### 【 2 2 2 8 】

図 2 8 5 - 1 6 に戻り、ステップ 0 6 3 A K 2 0 1 において大当たりフラグがオンではないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 1 ; N o ）、C P U 1 0 3 は、小当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 7 ）。小当たりフラグがオンではないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K 2 0 7 ; N o ）、C P U 1 0 3 は、図 2 8 5 - 1 8 に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、変動パターンを、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターン P A 1 - 1 ~ P B 2 - 3 の何れかに決定する（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 8 ）。 10

#### 【 2 2 2 9 】

図 2 8 5 - 1 8 に示すように、ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターンが、ノーマルリーチ演出が実行される変動パターン P A 2 - 1 よりも低い割合でスーパーリーチ C のリーチ演出が実行される変動パターン P B 2 - 1 に決定され、変動パターン P B 2 - 1 よりも低い割合でスーパーリーチ B のリーチ演出が実行される変動パターン P B 2 - 2 に決定され、変動パターン P B 2 - 2 よりも高い割合でスーパーリーチ A のリーチ演出が実行される変動パターン P B 2 - 3 に決定される。 20

#### 【 2 2 3 0 】

図 2 8 5 - 1 6 に戻り、ステップ 0 6 3 A K S 2 0 7 において、小当たりフラグがオンであると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 7 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた時短フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 9 ）。時短フラグは、時短状態に制御されていることを示すフラグである。

#### 【 2 2 3 1 】

時短フラグがオン状態にセットされていないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 9 ; N o ）、C P U 1 0 3 は、図 2 8 5 - 1 9 ( a ) に示す通常状態用時短変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当たり種別が「小当たり A 」 ~ 「小当たり E 」の何れであるかに応じて、変動パターンを、可変表示結果が「小当たり」となる場合に対応し、時短示唆演出が実行される変動パターン P A 4 - 1 ~ P B 4 - 3 の何れかに決定する（ステップ 0 6 3 A K S 2 1 0 ）。小当たり種別が「小当たり A 」 ~ 「小当たり E 」の何れであるかは、小当たり種別バッファ値に基づいて特定すればよい。一方、時短フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 9 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、図 2 8 5 - 1 9 ( b ) に示す時短状態用時短変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当たり種別が「小当たり A 」 ~ 「小当たり E 」の何れであるかに応じて、変動パターンを、可変表示結果が「小当たり」となる場合に対応し、時短示唆演出が実行されない変動パターン P A 5 - 1 ~ P B 5 - 3 の何れかに決定する（ステップ 0 6 3 A K S 2 1 1 ）。このような構成により、通常状態において小当たり変動が実行された場合、小当たり変動の実行中に時短示唆演出を実行可能である一方、時短状態において小当たり変動が実行された場合、小当たり変動の実行中に時短示唆演出が実行されない。 30 40

#### 【 2 2 3 2 】

図 2 8 5 - 1 9 ( a ) に示す通常状態用時短変動パターン決定テーブルと、図 2 8 5 - 1 9 ( b ) に示す時短状態用時短変動パターン決定テーブルと、の何れにおいても、小当たり種別が、遊技球が大当たり領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する「小当たり A 」又は「小当たり B 」である場合、変動パターンは、スーパーリーチ C のリーチ演出が実行される変動パターン P B 4 - 1、P B 5 - 1 よりも高い割合でスーパーリーチ B のリーチ演出が実行される変動パターン P B 4 - 2、P B 5 - 2 に決定され、変動パターン P B 4 - 2、P B 5 - 2 よりも高い割合でスーパーリーチ A のリーチ演出が実行される変動パターン P B 4 - 3、P 50

B 5 - 3 に決定される。このような構成により、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する期待度（大当り領域通過期待度）は、スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されたときより高い。このような構成によれば、遊技者に、スーパーリーチ A ~ スーパーリーチ C の何れのリーチ演出が実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 2 2 3 3 】

図 2 8 5 - 1 9 ( a ) に示す通常状態用時短変動パターン決定テーブルと、図 2 8 5 - 1 9 ( b ) に示す時短状態用時短変動パターン決定テーブルと、の何れにおいても、小当り種別が、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する「小当り C 」又は「小当り D 」である場合、変動パターンは、スーパーリーチ A のリーチ演出が実行される変動パターン P B 4 - 3、P B 5 - 3 よりも高い割合でスーパーリーチ B のリーチ演出が実行される変動パターン P B 4 - 2、P B 5 - 2 に決定され、変動パターン P B 4 - 2、P B 5 - 2 よりも高い割合でスーパーリーチ C のリーチ演出が実行される変動パターン P B 4 - 1、P B 5 - 1 に決定される。このような構成により、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する期待度（時短領域通過期待度）は、スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されたときより高い。このような構成によれば、遊技者に、スーパーリーチ A ~ スーパーリーチ C の何れのリーチ演出が実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 2 2 3 4 】

図 2 8 5 - 1 6 に戻り、ステップ 0 6 3 A K S 2 0 2、0 6 3 A K S 2 0 8、0 6 3 A K S 2 1 0 又は 0 6 3 A K S 2 1 1 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、決定された変動パターンに対応した特図変動時間を設定する（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 3）。特別図柄の可変表示時間である特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。C P U 1 0 3 は、変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

#### 【 2 2 3 5 】

ステップ 0 6 3 A K S 2 0 3 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 4）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、C P U 1 0 3 は、第 1 特図を用いた可変表示を開始するときには、第 1 保留表示器 2 5 A を制御して、1 つ減算された第 1 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 1 保留表示器 2 5 A に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ減らす）ようにしてもよい。なお、C P U 1 0 3 は、第 2 特図を用いた可変表示を開始するときには、第 2 保留表示器 2 5 B を制御して、1 つ減算された第 2 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 2 保留表示器 2 5 B に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ減らす）ようにしてもよい。

#### 【 2 2 3 6 】

ステップ 0 6 3 A K S 2 0 4 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板 1 2 側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定を行う（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 5）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基

板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、変動開始時コマンドとして、第 1 変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 2、0 6 3 A K S 2 0 8、0 6 3 A K S 2 1 0 又は 0 6 3 A K S 2 1 1 で決定した変動パターンを示す E X T データを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示す E X T データを含むコマンド）、第 1 特図保留記憶数指定コマンド（1 減じた第 1 特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を 1 つ消化したときの第 1 特図保留記憶数を示す E X T データを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、変動開始時コマンドとして、第 2 変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 2、0 6 3 A K S 2 0 8、0 6 3 A K S 2 1 0 又は 0 6 3 A K S 2 1 1 で決定した変動パターンを示す E X T データを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示す E X T データを含むコマンド）、第 2 特図保留記憶数指定コマンド（1 減じた第 2 特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を 1 つ消化したときの第 2 特図保留記憶数を示す E X T データを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。本実施形態では、表示結果指定コマンド（可変表示結果通知コマンド）において、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」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）、可変表示結果が「小当たり」となる場合の小当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（小当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

10

20

**【 2 2 3 7 】**

ステップ 0 6 3 A K S 2 0 5 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 6）、特別図柄通常処理を終了する。

**【 2 2 3 8 】**

図 2 8 5 - 2 0 は、特徴部 0 6 3 A K に関し、特別図柄停止処理として、特別図柄プロセス処理のステップ S 1 1 3 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。

**【 2 2 3 9 】**

特別図柄停止処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、例えば R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 3 0 1）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに对应して、後述するステップ 0 6 3 A K S 3 0 5 の処理によりオン状態にセットされる。

30

**【 2 2 4 0 】**

特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップ 0 6 3 A K S 3 0 1 ; N o）、C P U 1 0 3 は、確定特別図柄を導出表示するための設定を行い（ステップ 0 6 3 A K S 3 0 2）、飾り図柄停止コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ 0 6 3 A K S 3 0 3）。飾り図柄停止コマンドは、図柄確定コマンドとも言い、飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを指定するコマンドである。

40

**【 2 2 4 1 】**

ステップ 0 6 3 A K S 3 0 3 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特図確定表示時間として所定の時間を設定する（ステップ 0 6 3 A K S 3 0 4）。ステップ 0 6 3 A K S 3 0 4 の処理では、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた特図確定表示時間タイマの格納値である特図確定表示時間タイマ値が、所定の特図確定表示時間に対応する値に設定される。その後、C P U 1 0 3 は、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ 0 6 3 A K S 3 0 5）、特別図柄停止処理を終了する。

**【 2 2 4 2 】**

ステップ 0 6 3 A K S 3 0 1 において、特図確定表示中フラグがオンであるときには（

50

ステップ063AKS301; Yes)、CPU103は、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する(ステップ063AKS306)。例えば、ステップ063AKS306の処理では、特図確定表示時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の特図確定表示時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップ063AKS306にて特図確定表示時間が経過していなければ(ステップ063AKS306; No)、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

#### 【2243】

ステップ063AKS306にて特図確定表示時間が経過したときには(ステップ063AKS306; Yes)、CPU103は、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に(ステップ063AKS307)、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ063AKS308)。このとき、大当りフラグがオンであれば(ステップ063AKS308; Yes)、大当り開始演出待ち時間として所定の時間を設定する(ステップ063AKS309)。大当り開始演出待ち時間は、大当り開始演出(大当りファンファーレ演出)が実行される大当り開始演出時間に対応している。ステップ063AKS309の処理では、RAM102の所定領域に設けられた大当り開始演出待ち時間タイマの格納値である大当り開始演出待ち時間タイマ値が、所定の大当り開始演出時間に対応する値に設定される。ステップ063AKS309の処理を実行した後、CPU103は、大当りに応じた大当り開始指定コマンド(大当りファンファーレコマンド)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップ063AKS310)。

#### 【2244】

ステップ063AKS310の処理を実行した後、CPU103は、大当りフラグをクリアしてオフ状態とし(ステップ063AKS311)、時短フラグをクリアしてオフ状態とする(ステップ063AKS312)。その後、CPU103は、通常状態を示す遊技状態指定コマンド(パチンコ遊技1における現在の遊技状態を指定する演出制御コマンド)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップ063AKS313)。

#### 【2245】

次に、CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた開放回数カウンタの格納値である開放回数カウント値を、大当り遊技状態におけるラウンドの上限回数(本実施形態では、15回)に対応する値(本実施形態では、「15」)に設定する(ステップ063AKS314)。

#### 【2246】

ステップ063AKS314の処理を実行した後、CPU103は、時短回数カウンタをクリアする(ステップ063AKS315)。時短回数カウンタは、RAM102の所定領域に設けられ、時短状態に制御される可変表示の残り回数である時短回数をカウントする。ステップ063AKS315の処理では、時短回数カウンタがクリアされることにより、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値が初期値としての「0」に設定される。その後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である「4」に更新してから(ステップ063AKS316)、特別図柄停止処理を終了する。

#### 【2247】

ステップ063AKS308において、大当りフラグがオンではないと判定した場合(ステップ063AKS308; No)、CPU103は、小当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ063AKS317)。小当りフラグがオンではないと判定した場合(ステップ063AKS317; No)、CPU103は、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である「0」に更新する(ステップ063AKS318)。

#### 【2248】

ステップ063AKS317において、小当りフラグがオンであると判定した場合(ステップ063AKS317; Yes)、CPU103は、小当り開始演出待ち時間を、上

10

20

30

40

50

述した第1特定時間～第3特定時間の何れかに設定する（ステップ063AKS319）。小当り開始演出待ち時間は、小当り開始演出時間に対応している。具体的に、ステップ063AKS319において、CPU103は、図285-21に示す小当り開始演出待ち時間決定テーブルを参照することにより、小当り開始演出待ち時間を、小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかに応じて、第1特定時間～第3特定時間の何れかに決定し、RAM102の所定領域に設けられた小当り開始演出待ち時間タイマの格納値である小当り開始演出待ち時間タイマ値を、決定された小当り開始演出待ち時間に対応する値に設定する。小当り種別は、小当り種別バッファ値に基づいて特定されればよい。

#### 【2249】

図285-21に示すように、本実施形態では、小当り種別が「小当りA」又は「小当りB」である場合、小当り開始演出時間が第3特定時間に設定されることに対応して、小当り開始演出待ち時間も、第3特定時間に決定される。小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」である場合、小当り開始演出時間が第2特定時間に設定されることに対応して、小当り開始演出待ち時間も、第2特定時間に決定される。小当り種別が「小当りE」である場合、小当り開始演出時間が第1特定時間に設定されることに対応して、小当り開始演出待ち時間も、第1特定時間に決定される。

#### 【2250】

ステップ063AKS319の処理を実行した後、CPU103は、小当りに応じた当り開始指定コマンド（小当りファンファーレコマンド）を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS320）。

#### 【2251】

ステップ063AKS320の処理を実行した後、CPU103は、振分部材063AK28に振分部材動作パターンに従った動作を開始させる制御を行う（ステップ063AKS321）。その後、CPU103は、小当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ063AKS322）、開放回数カウント値を、小当り遊技状態における大入賞口開閉の上限開放回数（本実施形態では、10回）に対応する値（本実施形態では、「10」）に設定する（ステップ063AKS323）。ステップ063AKS323の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である「8」に更新する（ステップ063AKS324）。

#### 【2252】

ステップ063AKS318又はステップ063AKS324の処理を実行した後、CPU103は、時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS325）。時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS325；No）、CPU103は、特別図柄停止処理を終了する。

#### 【2253】

時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS325；Yes）、CPU103は、時短回数カウント値を1減算することにより更新し（ステップ063AKS326）、更新後の時短回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS327）。時短回数カウント値が「0」ではないと判定した場合（ステップ063AKS327；No）、CPU103は、特別図柄停止処理を終了する。

#### 【2254】

時短回数カウント値が「0」であると判定した場合（ステップ063AKS327；Yes）、CPU103は、時短フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ063AKS328）、通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行い（ステップ063AKS329）、特別図柄停止処理を終了する。

#### 【2255】

図285-22は、特徴部063AKに関し、小当り開放前処理として、特別図柄プロセス処理のステップS118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。

#### 【2256】

小当り開放前処理を開始すると、CPU103は、まず、小当り開始演出待ち時間が経

10

20

30

40

50

過したか否かを判定する（ステップ063AKS401）。ステップ063AKS401の処理では、小当り開始演出待ち時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の小当り開始演出待ち時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、小当り開始演出待ち時間が経過したか否かを判定する。小当り開始演出待ち時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS401；No）、CPU103は、小当り開放前処理を終了する。

【2257】

ステップ063AKS401において、小当り開始演出待ち時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS401；Yes）、CPU103は、振分部供給用ソレノイド063AK12をオン状態に制御する（ステップ063AKS402）。その後、CPU103は、遊技球保持時間として所定の時間を設定する（ステップ063AKS403）。ステップ063AKS403において、CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた遊技球保持時間タイマの格納値である遊技球保持時間タイマ値を、所定の遊技球保持時間に対応する値に設定する。ステップ063AKS403の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を小当り開放中処理に対応した値である“9”に更新し（ステップ063AKS404）、小当り開放前処理を終了する。

【2258】

図285-23は、特徴部063AKに関し、小当り開放中処理として、特別図柄プロセス処理のステップS119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。

【2259】

小当り開放中処理を開始すると、CPU103は、まず、開放回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS501）。開放回数カウント値が「0」ではないと判定した場合（ステップ063AKS501；No）、CPU103は、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球の数が、小当り遊技状態における所定の上限入賞個数（本実施形態では、10個）以上であるか否かを判定する（ステップ063AKS502）。ステップ063AKS502において、CPU103は、大入賞口スイッチ063AK5によって検出された遊技球の数（大入賞口スイッチ063AK5によって遊技球が検出された回数）が上限入賞個数以上であるか否かを判定する。

【2260】

ステップ063AKS502において、大入賞口063AK4に入賞した遊技球の数が上限入賞個数より少ないと判定した場合（ステップ063AKS502；No）、CPU103は、大入賞口063AK4の開放タイミングであるか否かを判定する（ステップ063AKS503）。大入賞口063AK4の開放タイミングであると判定した場合（ステップ063AKS503；Yes）、CPU103は、大入賞口扉用のソレノイド82をオン状態に制御することにより、大入賞口063AK4を開放状態に制御し（ステップ063AKS504）、大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ063AKS505）。ステップ063AKS505の処理を行った後、CPU103は、開放回数カウント値を1減算することにより更新する（ステップ063AKS506）。

【2261】

ステップ063AKS506の処理を実行した後や、ステップ063AKS503において大入賞口063AK4の開放タイミングではないと判定した場合（ステップ063AKS503；No）、CPU103は、大入賞口063AK4の閉鎖タイミングであるか否かを判定する（ステップ063AKS507）。大入賞口063AK4の閉鎖タイミングではないと判定した場合（ステップ063AKS507；No）、CPU103は、小当り開放中処理を終了する。大入賞口063AK4の閉鎖タイミングであると判定した場合（ステップ063AKS507；Yes）、CPU103は、大入賞口扉用のソレノイド82をオフ状態に制御することにより、大入賞口063AK4を閉鎖状態に制御する（ステップ063AKS508）。ステップ063AKS508の処理を実行した後、CPU103は、大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行い（ステップ063

10

20

30

40

50

AKS509)、小当り開放中処理を終了する。

【2262】

ステップ063AKS501において開放回数カウント値が「0」であると判定した場合(ステップ063AKS501; Yes)や、ステップ063AKS502において大入賞口063AK4に入賞した遊技球の数が上限入賞個数以上であると判定した場合(ステップ063AKS502; Yes)、CPU103は、遊技球保持時間が経過したか否かを判定する(ステップ063AKS510)。ステップ063AKS510において、CPU103は、遊技球保持時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の遊技球保持時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、遊技球保持時間が経過したか否かを判定する。遊技球保持時間が経過していないと判定した場合(ステップ063AKS510; No)、CPU103は、小当り開放中処理を終了する。

10

【2263】

ステップ063AKS510において、遊技球保持時間が経過したと判定した場合(ステップ063AKS510; Yes)、CPU103は、振分部供給用ソレノイド063AK12をオフ状態に制御する(ステップ063AKS511)。

【2264】

ステップ063AKS511の処理を実行した後、CPU103は、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れかを通過したか否かを判定する(ステップ063AKS512)。ステップ063AKS512において、CPU103は、何れもRAM102の所定領域に設けられた大当り領域通過フラグ、時短領域通過フラグ又はハズレ領域通過フラグの何れかがオンであるか否かに応じて、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れかを通過したか否かを判定する。

20

【2265】

遊技球が大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れも通過していないと判定した場合(ステップ063AKS512; No)、CPU103は、大当り領域通過スイッチ063AK22がオンとなったか否か(大当り領域通過スイッチ063AK22が遊技球を検出したか否か)を判定する(ステップ063AKS518)。大当り領域通過スイッチ063AK22がオンとなったと判定した場合(ステップ063AKS518; Yes)、CPU103は、大当り領域通過フラグをオン状態にセットし(ステップ063AKS519)、小当り開放中処理を終了する。

30

【2266】

ステップ063AKS518において、大当り領域通過スイッチ063AK22がオンではないと判定した場合(ステップ063AKS518; No)、CPU103は、時短領域通過スイッチ063AK23がオンとなったか否か(時短領域通過スイッチ063AK23が遊技球を検出したか否か)を判定する(ステップ063AKS520)。時短領域通過スイッチ063AK23がオンとなったと判定した場合(ステップ063AKS520; Yes)、CPU103は、時短フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ063AKS521)。時短フラグがオンではないと判定した場合(ステップ063AKS521; No)、CPU103は、時短領域通過フラグをオン状態にセットし(ステップ063AKS522)、小当り開放中処理を終了する。

40

【2267】

ステップ063AKS520において、時短領域通過スイッチ063AK23がオンではないと判定した場合(ステップ063AKS520; No)、CPU103は、ハズレ領域通過スイッチ063AK24がオンとなったか否か(ハズレ領域通過スイッチ063AK24が遊技球を検出したか否か)を判定する(ステップ063AKS523)。ハズレ領域通過スイッチ063AK24がオンではないと判定した場合(ステップ063AKS523; No)、CPU103は、小当り開放中処理を終了する。

【2268】

50

ステップ063AKS523において、ハズレ領域通過スイッチ063AK24がオンとなったと判定した場合（ステップ063AKS523；Yes）や、ステップ063AKS521において、時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS521；Yes）、CPU103は、ハズレ領域通過フラグをオン状態にセットし（ステップ063AKS524）、小当り開放中処理を終了する。

【2269】

このように、本実施形態では、時短領域通過スイッチ063AK24がオンとなったと判定された場合（ステップ063AKS520；Yes）であっても、時短フラグがオンであると判定された（ステップ063AKS521；Yes）ときには、時短領域通過フラグがオン状態にセットされることなく、ハズレ領域通過フラグがオン状態にセットされる。

10

【2270】

ステップ063AKS512において、遊技球が大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れかを通過したと判定した場合（ステップ063AKS512；Yes）、CPU103は、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されたか否かを判定する（ステップ063AKS513）。ステップ063AKS513において、CPU103は、排出カウントスイッチ063AK16によって検出された遊技球の数（排出カウントスイッチ063AK16によって遊技球が検出された回数）と、大当り領域排出カウントスイッチによって検出された遊技球の数（大当り領域排出カウントスイッチによって遊技球が検出された回数）と、時短領域排出カウントスイッチによって検出された遊技球の数（時短領域排出カウントスイッチによって遊技球が検出された回数）と、ハズレ領域排出カウントスイッチによって検出された遊技球の数（ハズレ領域排出カウントスイッチによって遊技球が検出された回数）と、の合計値が、大入賞口スイッチ063AK5によって検出された遊技球の数と一致するか否かに応じて、大入賞口063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されたか否かを判定する。

20

【2271】

ステップ063AKS513において、大入賞口063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されていないと判定した場合（ステップ063AKS513；No）、CPU103は、小当り開放中処理を終了する。一方、大入賞口063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されたと判定した場合（ステップ063AKS513；Yes）、CPU103は、振分部材063AK28による振分部材動作パターンに従った動作を終了させる制御を行う（ステップ063AKS514）。

30

【2272】

ステップ063AKS514の処理を実行した後、CPU103は、小当りに応じた当り終了指定コマンド（小当りエンディングコマンド）を主基板11から演出制御基板12へ送信するための設定を行う（ステップ063AKS515）。

【2273】

ステップ063AKS515において、CPU103は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態又は時短状態に制御されるか否かと、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される場合における大当り種別と、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される場合における時短状態に制御される可変表示の回数と、を示す演出制御コマンドを送信する。

40

【2274】

具体的に、ステップ063AKS515において、CPU103は、図285-24に示す当り終了指定コマンド決定テーブルを参照することにより、大当り領域通過フラグ、時短領域通過フラグ及びハズレ領域通過フラグの状態と、小当り種別と、に応じて、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド1～小当り終了指定コマンド5の何れかを選択し、選択されたコマンドを送信するための設定を行う。

50



## 【 2 2 7 5 】

より具体的に、図 2 8 5 - 2 4 に示すように、大当り領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当り A」である場合、小当り遊技状態の終了後に「大当り A」の大当り遊技状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド 1 が選択される。大当り領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当り B」である場合、小当り遊技状態の終了後に「大当り B」の大当り遊技状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド 2 が選択される。時短領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当り C」である場合、小当り遊技状態の終了後に、可変表示が 5 回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド 3 が選択される。時短領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当り D」である場合、小当り遊技状態の終了後に、可変表示が 1 回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド 4 が送信される。ハズレ領域通過フラグがオン状態にセットされている場合、小当り種別に関わらず、小当り遊技状態の終了後に、遊技状態を変化させる制御が行われないことを示す小当り終了指定コマンド 5 が送信される。

10

## 【 2 2 7 6 】

図 2 8 5 - 2 3 に戻り、ステップ 0 6 3 A K S 5 1 5 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、通過報知演出待ち時間を、上述した第 1 特別時間～第 3 特別時間の何れかに設定する（ステップ 0 6 3 A K S 5 1 6）。通過報知演出待ち時間は、通過報知演出時間に対応している。ステップ 0 6 3 A K S 5 1 6 において、C P U 1 0 3 は、図 2 8 5 - 2 5 に示す通過報知演出待ち時間決定テーブルを参照することにより、通過報知演出待ち時間を、大当り領域通過フラグ、時短領域通過フラグ及びハズレ領域通過フラグの状態に応じて、第 1 特別時間～第 3 特別時間の何れかに決定し、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた通過報知演出待ち時間タイマの格納値である通過報知演出待ち時間タイマ値を、決定された通過報知演出待ち時間に対応する値に設定する。

20

## 【 2 2 7 7 】

図 2 8 5 - 2 5 に示すように、本実施形態では、大当り領域通過フラグがオン状態にセットされているときに、通過報知演出待ち時間が第 3 特別時間に設定され、時短領域通過フラグがオン状態にセットされているときに、通過報知演出待ち時間が第 2 特別時間に設定され、ハズレ領域通過フラグがオン状態にセットされているときに、通過報知演出待ち時間が第 1 特別時間に設定される。

30

## 【 2 2 7 8 】

図 2 8 5 - 2 3 に戻り、ステップ 0 6 3 A K S 5 1 6 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を小当り終了処理に対応した値である“ 1 0 ”に更新し（ステップ 0 6 3 A K S 5 1 7）、小当り開放中処理を終了する。

## 【 2 2 7 9 】

図 2 8 5 - 2 6 は、特徴部 0 6 3 A K に関し、小当り終了処理として、特別図柄プロセス処理のステップ S 1 2 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

## 【 2 2 8 0 】

小当り終了処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、通過報知演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 1）。ステップ 0 6 3 A K S 6 0 1 において、C P U 1 0 3 は、通過報知演出待ち時間タイマ値を 1 減算することにより更新し、更新後の通過報知演出待ち時間タイマ値が「 0 」であるか否かに応じて、通過報知演出待ち時間が経過したか否かを判定する。通過報知演出待ち時間が経過していないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 1 ; N o）、C P U 1 0 3 は、小当り終了処理を終了する。

40

## 【 2 2 8 1 】

通過報知演出待ち時間が経過したと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 7）、C P U 1 0 3 は、大当り領域通過フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 2）。大当り領域通過フラグがオンであると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 2 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、大当り領域通過フラグをクリアしてオフ状態にセ

50

ットする（ステップ063AKS603）。

【2282】

ステップ063AKS603の処理を実行した後、CPU103は、小当り種別に応じて大当り種別バッファ値を設定する（ステップ063AKS604）。具体的に、ステップ063AKS604において、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に「大当りA」の大当り遊技状態に制御される「小当りA」であれば大当り種別バッファ値を「大当りA」に対応する「0」に設定する一方、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に「大当りB」の大当り遊技状態に制御される「小当りB」であれば大当り種別バッファ値を「大当りB」に対応する「1」に設定する。小当り種別は、小当り種別バッファ値に基づいて特定されればよい。

10

【2283】

ステップ063AKS604の処理を実行した後、CPU103は、大当り開始演出待ち時間として所定の時間を設定し（ステップ063AKS605）、大当りに応じた当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS606）。ステップ063AKS606の処理を実行した後、CPU103は、時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ063AKS607）、通常状態を示す遊技状態指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS608）。次に、CPU103は、開放回数カウント値を、大当り遊技状態におけるラウンドの上限回数に対応する値に設定し（ステップ063AKS609）、時短回数カウンタをクリアする（063AKS610）。その後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップ063AKS611）、小当り終了処理を終了する。

20

【2284】

ステップ063AKS602において、大当り領域通過フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS602；No）、CPU103は、時短領域通過フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS612）。時短領域通過フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS612；Yes）、CPU103は、時短領域通過フラグをクリアしてオフ状態にセットする（ステップ063AKS613）。

【2285】

ステップ063AKS613の処理を実行した後、CPU103は、時短フラグをオン状態にセットし（ステップ063AKS614）、小当り種別に応じて時短回数カウント値を設定する（ステップ063AKS615）。具体的に、ステップ063AKS615において、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される「小当りC」であれば時短回数カウント値を「5」に設定する一方、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される「小当りD」であれば時短回数カウント値を「1」に設定する。小当り種別は、小当り種別バッファ値に基づいて特定されればよい。ステップ063AKS615の処理を実行した後、CPU103は、時短状態を示す遊技状態指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS616）。

30

40

【2286】

ステップ063AKS612において、時短領域通過フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS612；No）、CPU103は、ハズレ領域通過フラグをクリアしてオフ状態にセットする（ステップ063AKS617）。

【2287】

ステップ063AKS616又はステップ063AKS617の処理を行った後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから（ステップ063AKS618）、小当り終了処理を終了する。

【2288】

上述したように、本実施形態では、大入賞口開放が行われる小当り開放中処理が終了し

50

たことに応じて小当り終了処理が開始され、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 2 ; Y e s ）、小当り終了処理において、時短フラグがオン状態にセットされる（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 4 ）ように構成されている。このような構成により、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 が閉鎖状態に制御されるまで時短状態へ制御しないように構成されている。

#### 【 2 2 8 9 】

特徴部 0 6 3 A K では、図 2 7 7 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理において、ステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理内の処理として上述した各処理を実行すると共に、ステップ S 2 3 の情報出力処理として、特徴部 0 5 9 A K と同様に、図 2 8 4 - 3 6 のフローチャートに示す処理を実行する。このような構成により、特徴部 0 6 3 A K では、ステップ S 2 3 の情報出力処理において、特徴部 0 5 9 A K と同様に、大当り中であることを示す大当り信号 1 と、大当り中または時短中であることを（特賞中であることを）示す大当り信号 2 と、に加えて、時短状態中であることを示す大当り信号 3 が、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などの外部機器に出力される。

10

#### 【 2 2 9 0 】

このような構成によれば、大当り遊技状態が終了したことに基づいて時短状態に制御された場合と、通常状態において、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 4 を通過したことに基づいて当該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御された場合と、の何れにおいても、外部機器において、好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

20

#### 【 2 2 9 1 】

図 2 8 5 - 2 7 は、特徴部 0 6 3 A K に関し、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 1 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。

#### 【 2 2 9 2 】

可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられたサブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 7 0 1 ）。サブ側時短フラグは、時短状態に制御されていることを示すフラグである。サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 7 0 1 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられたサブ側時短回数カウンタの格納値であるサブ側時短回数カウント値を 1 減算することにより更新する（ステップ 0 6 3 A K S 7 0 2 ）。サブ側時短回数カウンタは、時短回数（時短状態に制御される可変表示の残り回数）をカウントする。

30

#### 【 2 2 9 3 】

ステップ 0 6 3 A K S 7 0 2 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短回数を報知する時短回数報知演出を実行するための設定を行う（ステップ 0 6 3 A K S 7 0 3 ）。本実施形態では、時短回数報知演出として、画像表示装置 5 の画面に、時短回数を示す時短回数報知画像を表示する演出を実行可能に構成されている。時短回数報知演出において、時短回数報知画像は、サブ側時短回数カウント値に基づいて、現在の時短回数を示す表示態様にて表示される。本実施形態において、時短回数報知演出は、時短状態において可変表示が実行されているときに実行される。

40

#### 【 2 2 9 4 】

ステップ 0 6 3 A K S 7 0 3 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた右打ち促進演出フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 7 0 4 ）。右打ち促進演出フラグがオンではないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 7 0 4 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、右打ち促進演出フラグをオン状態にセットし（ステップ 0 6 3 A K S 7 0 5 ）、右打ち促進演出を開始する制御を行う（ステップ 0 6 3 A K S 7 0 6 ）。

#### 【 2 2 9 5 】

50

ステップ063AKS706の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、時短状態への制御が開始されたこと（通常状態から時短状態へ制御されたこと）を報知する時短突入演出を実行するための設定を行う（ステップ063AKS707）。本実施形態では、時短突入演出として、画像表示装置5の画面に、「時短！」というメッセージを示す第1時短突入画像と、「右を狙って電チューに球を入れる！」というメッセージを示す第2時短突入画像と、を表示する演出が実行される。第2時短突入画像は、可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させることを遊技者に促す演出画像である。本実施形態において、時短突入演出は、通常状態から時短状態へ制御された後、最初に可変表示が実行されたときに実行される。

【2296】

ステップ063AKS707の処理を実行した後や、ステップ063AKS701において、サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS701；No）、ステップ063AKS704において、右打ち促進演出フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS704；Yes）、演出制御用CPU120は、主基板11から送信された表示結果指定コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップ063AKS708）。特図表示結果が「大当たり」とであると判定した場合（ステップ063AKS708；Yes）、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示結果である確定飾り図柄となる最終停止図柄として、大当たり組合せとなる飾り図柄の組合せを決定する（ステップ063AKS709）。ステップ063AKS709において、演出制御用CPU120は、例えば、ROM121に予め記憶されて用意された大当たり組合せの飾り図柄決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことなどにより、確定飾り図柄として大当たり組合せの飾り図柄を決定する。

【2297】

ステップ063AKS708において、特図表示結果が「大当たり」ではないと判定した場合（ステップ063AKS708；No）、演出制御用CPU120は、主基板11から送信された表示結果指定コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「小当たり」であるか否かを判定する（ステップ063AKS710）。特図表示結果が「小当たり」ではないと判定した場合（ステップ063AKS710；No）、演出制御用CPU120は、確定飾り図柄として、ハズレ組合せとなる飾り図柄の組合せを決定する（ステップ063AKS711）。ステップ063AKS711において、演出制御用CPU120は、例えば、ROM121に予め記憶されて用意されたハズレ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことなどにより、確定飾り図柄としてハズレ組合せの飾り図柄を決定する。

【2298】

ステップ063AKS710において、特図表示結果が「小当たり」とであると判定した場合（ステップ063AKS710；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS712）。

【2299】

サブ側時短フラグがオン状態にセットされていないと判定した場合（ステップ063AKS712；No）、演出制御用CPU120は、図285-28（b）に示す通常状態用小当たり時確定飾り図柄決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当たり種別が「小当たりA」～「小当たりE」の何れであるかに応じて、小当たり組合せとなる確定飾り図柄（最終停止図柄）として、図285-28（a）に示す第1小当たり図柄～第5小当たり図柄の何れかを決定する（ステップ063AKS713）。小当たり種別が「小当たりA」～「小当たりE」の何れであるかは、主基板11から送信された表示結果指定コマンドなどに基づいて特定すればよい。一方、サブ側時短フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップ063AKS712；Yes）、演出制御用CPU120は、図285-28（c）に示す時短状態用小当たり時確定飾り図柄決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当たり種別が「小当たりA」～「小当たりE」の何れであるかに応じて、小当たり組合せとなる確定飾り図柄（最終停止図柄）として、図285-28（a）に示す第1小

10

20

30

40

50

当り図柄～第5小当り図柄の何れかを決定する(ステップ063AKS714)。

【2300】

図285-28(a)に示す第1小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて大当り遊技状態に制御されることを示唆する「V」というメッセージを示す赤色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第2小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて大当り遊技状態に制御されることを示唆する「V」というメッセージを示す青色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第3小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて時短状態に制御されることを示唆する「時」というメッセージを示す赤色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第4小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて時短状態に制御されることを示唆する「時」というメッセージを示す青色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第5小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「小」というメッセージを示す白色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第1小当り図柄及び第2小当り図柄は、大当り遊技状態に制御されることを示唆する飾り図柄の組合せである。第3小当り図柄及び第4小当り図柄は、時短状態に制御されることを示唆する飾り図柄の組合せである。

【2301】

図285-28(b)に示す通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、小当り種別が、遊技球が大当り領域063AK19を通過する「小当りA」又は「小当りB」である場合、確定飾り図柄は、第5小当り図柄よりも高い割合で第4小当り図柄に決定され、第4小当り図柄よりも高い割合で第3小当り図柄に決定され、第3小当り図柄よりも高い割合で第2小当り図柄に決定され、第2小当り図柄よりも高い割合で第1小当り図柄に決定される。このような構成により、遊技球が大当り領域063AK19を通過し、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度は、確定飾り図柄として第1小当り図柄が導出表示されたときの方が、第2小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第2小当り図柄が導出表示されたときの方が、第3小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第3小当り図柄が導出表示されたときの方が、第4小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第4小当り図柄が導出表示されたときの方が、第5小当り図柄が導出表示されたときよりも高い。このような構成によれば、遊技者に、確定飾り図柄として第1小当り図柄～第5小当り図柄の何れが導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【2302】

また、通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、図285-28(b)に示すように、確定飾り図柄を、時短状態に制御されることを示唆する第3小当り図柄及び第4小当り図柄に決定可能に構成されている。このような構成によれば、通常状態である場合、確定飾り図柄として時短状態に制御されることを示唆する第3小当り図柄又は第4小当り図柄を導出表示することにより、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて時短移行制御が行われて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせ、遊技興趣を向上させることができる。

【2303】

具体的に、通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、図285-28(b)に示すように、小当り種別が、遊技球が時短領域063AK20を通過する「小当りC」又は「小当りD」である場合、確定飾り図柄は、第5小当り図柄よりも高い割合で第1小当り図柄に決定され、第1小当り図柄よりも高い割合で第2小当り図柄に決定され、第2小当り図柄よりも高い割合で第4小当り図柄に決定され、第4小当り図柄よりも高い割合

で第3小当り図柄に決定される。このような構成により、遊技球が時短領域063AK20を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度は、確定飾り図柄として第3小当り図柄が導出表示されたときの方が、第4小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第4小当り図柄が導出表示されたときの方が、第2小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第2小当り図柄が導出表示されたときの方が、第1小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第1小当り図柄が導出表示されたときの方が、第5小当り図柄が導出表示されたときよりも高い。このような構成によれば、遊技者に、確定飾り図柄として第1小当り図柄～第5小当り図柄の何れが導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【2304】

10

これに対し、図285-28(c)に示す時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、確定飾り図柄が、時短状態に制御されることを示唆する第3小当り図柄及び第4小当り図柄に決定されないように構成されている。このような構成によれば、時短状態である場合、遊技球が時短領域063AK20を通過したときに当該通過に基づく時短移行制御が行われなくても関わらず、確定飾り図柄として時短状態に制御されることを示唆する第3小当り図柄又は第4小当り図柄が導出表示されてしまい、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができるよう構成されている。このように、本実施形態では、通常状態において確定飾り図柄として時短状態に制御されることを示唆する第3小当り図柄又は第4小当り図柄を導出表示可能である一方、時短状態において確定飾り図柄として第3小当り図柄又は第4小当り図柄が導出表示されないように構成されていることにより、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

20

【2305】

図285-27に戻り、ステップ063AKS709、ステップ063AKS711、ステップ063AKS713又はステップ063AKS714の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出制御パターンを決定する(ステップ063AKS715)。ステップ063AKS715において、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンなどに応じて、予め用意(設定)された複数種類の演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)のうち何れかを選択し、使用する演出制御パターンとしてセットする。ステップ063AKS703にて時短回数報知演出を実行するための設定が行われた場合、ステップ063AKS715において、時短回数報知演出に対応した演出制御パターン(時短回数報知演出制御パターン)を選択して使用する演出制御パターンとしてセットする。ステップ063AKS707にて時短突入演出制御を実行するための設定が行われた場合、ステップ063AKS715において、時短突入演出に対応した演出制御パターンを選択して使用する演出制御パターン(時短突入演出制御パターン)としてセットする。

30

【2306】

ステップ063AKS715の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンなどに応じて、RAM122の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する(ステップ063AKS716)。

40

【2307】

ステップ063AKS716の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの可変表示を開始させるための設定を行う(ステップ063AKS717)。ステップ063AKS717において、演出制御用CPU120は、ステップ063AKS715において決定された演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令(コマンド)を表示制御部123のVDPに対して送信することなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の可変表示を開始させる。

【2308】

50

ステップ063AKS717の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に対応して、画像表示装置5の画面上において表示されている保留表示やアクティブ表示の表示を更新するための設定を行う（ステップ063AKS718）。

【2309】

ステップ063AKS718の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を、可変表示中演出処理に対応する値である“2”に更新し（ステップ063AKS719）、可変表示開始設定処理を終了する。

【2310】

図285-29は、特徴部063AKに関し、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS172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。

10

【2311】

可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS801）。具体的に、ステップ063AKS801において、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値を例えば1減算することなどにより更新し、ステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）から更新後のタイマ値に対応して終了コードが読み出されたか否かを判定することにより、可変表示時間が経過したか否かを判定する。

【2312】

20

可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS801；No）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、リーチ演出が実行されるリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS802）。リーチ演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS802；Yes）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS803）。

【2313】

ステップ063AKS803の処理を実行した後や、ステップ063AKS802において、リーチ演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS802；No）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、時短回数報知演出が実行される時短回数報知演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS804）。時短回数報知演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（時短回数報知演出制御パターン）において、予め定められていればよい。時短回数報知演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS804；Yes）、演出制御用CPU120は、時短回数報知演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS805）。

30

【2314】

ステップ063AKS805の処理を実行した後や、ステップ063AKS804において、時短回数報知演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS804；No）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、時短示唆演出が実行される時短示唆演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS806）。時短示唆演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。時短示唆演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS806；Yes）、演出制御用CPU120は、時短示唆演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS807）。

40

【2315】

ステップ063AKS807の処理を実行した後や、ステップ063AKS806において、時短示唆演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS806；No）

50

、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、時短突入演出が実行される時短突入演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS808）。時短突入演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（時短突入演出制御パターン）において、予め定められていればよい。時短突入演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS808；Yes）、演出制御用CPU120は、時短突入演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS809）。

【2316】

ステップ063AKS809の処理を実行した後や、ステップ063AKS808において時短突入演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS808；No）、演出制御用CPU120は、ステップ063AKS715にて決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含む可変表示中における演出を実行する制御を行い（ステップ063AKS810）、可変表示中演出処理を終了する。

10

【2317】

ステップ063AKS801において、可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS801；Yes）、演出制御用CPU120は、主基板11から図柄確定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS811）。図柄確定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ063AKS811；No）、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を終了する。

【2318】

図柄確定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ063AKS811；Yes）、演出制御用CPU120は、表示制御部123のVDPに対して所定の表示制御指令を伝送することなどにより、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、ステップ063AKS709、ステップ063AKS711又はステップ063AKS712にて決定された最終停止図柄としての確定飾り図柄を導出表示する（ステップ063AKS812）。

20

【2319】

ステップ063AKS812の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当り開始指定コマンド受信待ち時間として所定の時間を設定し（ステップ063AKS813）、演出プロセスフラグの値を、特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新し（ステップ063AKS814）、可変表示中演出処理を終了する。

30

【2320】

図285-30(a)は、特徴部063AKに関し、特図当り待ち処理として、演出制御プロセス処理のステップS173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。

【2321】

特図当り待ち処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS901）。当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS901；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS902）。

40

【2322】

サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS902；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS903）。サブ側時短回数カウント値が「0」であると判定した場合（ステップ063AKS903；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ063AKS904）、右打ち促進演出フラグをクリアしてオフ状態にセットした後（ステップ063AKS905）、右打ち促進演出を終了する制御を行う（ステップ063AKS906）。

【2323】

50



ステップ063AKS906の処理を実行した後や、ステップ063AKS902において、サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS902；No）、ステップ063AKS903において、サブ側時短回数カウント値が「0」ではないと判定した場合（ステップ063AKS903；No）、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を、可変表示開始待ち処理に対応した値である“0”に更新し（ステップ063AKS907）、特図当り待ち処理を終了する。

【2324】

ステップ063AKS901において、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS901；No）、演出制御用CPU120は、大当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS908）。

10

【2325】

大当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ063AKS908；Yes）、演出制御用CPU120は、大当り開始演出時間として所定の時間を設定する（ステップ063AKS909）。ステップ063AKS909では、RAM122の所定領域に設けられた大当り開始演出時間タイマの格納値である大当り開始演出時間タイマ値が、所定の大当り開始演出時間に対応する値に設定される。ステップ063AKS909の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、大当り開始演出を開始する制御を行い（ステップ063AKS910）、演出プロセスフラグの値を、大当り中演出処理に対応した値である“6”に更新した後（ステップ063AKS911）、特図当り待ち処理を終了する。

20

【2326】

ステップ063AKS908において、大当りに応じた当り開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ063AKS908；No）、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS912）。小当りに応じた当り開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ063AKS912；No）、演出制御用CPU120は、特図当り待ち処理を終了する。

【2327】

小当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ063AKS912；Yes）、演出制御用CPU120は、小当り開始演出時間を第1特定時間～第3特定時間の何れかに設定する（ステップ063AKS913）。具体的に、ステップ063AKS913において、演出制御用CPU120は、図285-30（b）に示す小当り開始演出時間決定テーブルを参照することにより、小当り開始演出時間を、小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかに応じて、第1特定時間～第3特定時間の何れかに決定し、RAM122の所定領域に設けられた小当り開始演出時間タイマの格納値である小当り開始演出時間タイマ値を、決定された小当り開始演出時間に対応する値に設定する。小当り種別は、主基板11から送信された表示結果指定コマンドに基づいて特定されればよい。

30

【2328】

図285-30（b）に示すように、本実施形態では、小当り種別が「小当りA」又は「小当りB」である場合、小当り開始演出時間が第3特定時間に設定され、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」である場合、小当り開始演出時間が第2特定時間に設定され、小当り種別が「小当りE」である場合、小当り開始演出時間が第1特定時間に設定される。

40

【2329】

図285-30（a）に戻り、ステップ063AKS913の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、小当り開始演出を開始する制御を行い（ステップ063AKS914）、演出プロセスフラグの値を、小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新した後（ステップ063AKS915）、特図当り待ち処理を終了する。

50

## 【 2 3 3 0 】

図 2 8 5 - 3 1 は、特徴部 0 6 3 A K に関し、小当り中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 4 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。

## 【 2 3 3 1 】

小当り中演出処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、ステップ 0 6 3 A K S 9 1 3 にて設定された小当り開始演出時間が経過したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 1 ）。ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 1 では、小当り開始演出時間タイマ値を 1 減算することにより更新し、更新後の小当り開始演出時間タイマ値が「 0 」であるか否かに応じて、小当り開始演出時間が経過したか否かを判定する。小当り開始演出時間が経過していないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 1 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り中演出処理を終了する。

10

## 【 2 3 3 2 】

小当り開始演出時間が経過したと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 1 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた小当り開始演出終了フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 2 ）。小当り開始演出終了フラグがオンではないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 2 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り開始演出を終了する制御を行い（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 4 ）、小当り開始演出終了フラグをオン状態にセットする（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 5 ）。

## 【 2 3 3 3 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 5 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 6 ）。サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 6 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常時通過煽り演出を開始する制御を行い（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 7 ）、小当り中演出処理を終了する。一方、サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 6 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短時通過煽り演出を開始する制御を行い（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 8 ）、小当り中演出処理を終了する。

20

## 【 2 3 3 4 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 2 において、小当り開始演出終了フラグがオンであると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 2 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当りに応じた当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 3 ）。小当りに応じた当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 3 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り中演出処理を終了する。

30

## 【 2 3 3 5 】

小当りに応じた当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 3 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り開始演出終了フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 9 ）、通過時煽り演出として実行中の通常時通過煽り演出又は時短時通過煽り演出を終了する制御を行った後（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 1 0 ）、演出プロセスフラグの値を、小当り終了演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新する（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 1 1 ）。

40

## 【 2 3 3 6 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 0 1 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド 1 と小当り終了指定コマンド 2 との何れかを受信したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 1 2 ）。

## 【 2 3 3 7 】

小当り終了指定コマンド 1 と小当り終了指定コマンド 2 との何れかを受信したと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 1 2 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、通過報知演出時間を第 3 特別時間に設定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 1 3 ）。ステップ 0 6

50

3AKS1013では、RAM122の所定領域に設けられた通過報知演出時間タイマの格納値である通過報知演出時間タイマ値が、第3特別時間に対応する値に設定される。

【2338】

ステップ063AKS1013の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ063AKS1014)。サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合(ステップ063AKS1014; No)、演出制御用CPU120は、通常時大当り領域通過報知演出を開始する制御を行い(ステップ063AKS1015)、小当り中演出処理を終了する。サブ側時短フラグがオンであると判定した場合(ステップ063AKS1014; Yes)、演出制御用CPU120は、時短時大当り領域通過報知演出を開始する制御を行い(ステップ063AKS1016)、小当り中演出処理を終了する。

10

【2339】

ステップ063AKS1012において、小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れも受信していないと判定した場合(ステップ063AKS1012; No)、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れかを受信したか否かを判定する(ステップ063AKS1017)。

【2340】

小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れかを受信したと判定した場合(ステップ063AKS1017; Yes)、演出制御用CPU120は、通過報知演出時間を第2特別時間に設定する(ステップ063AKS1018)。ステップ063AKS1018では、通過報知演出時間タイマ値が、第2特別時間に対応する値に設定される。ステップ063AKS1018の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、時短領域通過報知演出を開始する制御を行い(ステップ063AKS1019)、小当り中演出処理を終了する。

20

【2341】

ステップ063AKS1017において、小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れも受信していないと判定した場合(ステップ063AKS1017; No)、演出制御用CPU120は、通過報知演出時間を第1特別時間に設定する(ステップ063AKS1020)。ステップ063AKS1020では、通過報知演出時間タイマ値が、第1特別時間に対応する値に設定される。ステップ063AKS1020の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ハズレ領域通過報知演出を開始する制御を行い(ステップ063AKS1021)、小当り中演出処理を終了する。

30

【2342】

図285-32は、特徴部063AKに関し、小当り終了演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS175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。

【2343】

小当り終了演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、ステップ063AKS1013、ステップ063AKS1018又はステップ063AKS1020にて設定された通過報知演出時間が経過したか否かを判定する(ステップ063AKS1101)。ステップ063AKS1101では、通過報知演出時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の通過報知演出時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、通過報知演出時間が経過したか否かを判定する。通過報知演出時間が経過していないと判定した場合(ステップ063AKS1101; No)、演出制御用CPU120は、小当り終了演出処理を終了する。

40

【2344】

通過報知演出時間が経過したと判定した場合(ステップ063AKS1101; Yes)、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れかを受信したか否かを判定する(ステップ063AKS1102)。小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド

50

2 との何れかを受信したと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 2 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当り開始指定コマンド受信待ち時間として所定の時間を設定し（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 3 ）、演出プロセスフラグの値を、特図当り待ち処理に対応した値である “ 3 ” に更新し（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 4 ）、小当り終了演出処理を終了する。

【 2 3 4 5 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 2 において、小当り終了指定コマンド 1 と小当り終了指定コマンド 2 との何れも受信していないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 2 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド 3 と小当り終了指定コマンド 4 との何れかを受信したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 5 ）。小当り終了指定コマンド 3 と小当り終了指定コマンド 4 との何れかを受信したと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 5 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、サブ側時短フラグをオン状態にセットする（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 6 ）。 10

【 2 3 4 6 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 6 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして小当り終了指定コマンド 3 と小当り終了指定コマンド 4 との何れを受信したかに基づいて、サブ側時短回数カウント値を設定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 7 ）。小当り遊技状態の終了後に可変表示が 5 回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド 3 を受信した場合、ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 7 では、サブ側時短回数カウント値を「 5 」に設定する。小当り遊技状態の終了後に可変表示が 1 回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド 4 を受信した場合、ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 7 では、サブ側時短回数カウント値を「 1 」に設定する。 20

【 2 3 4 7 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 5 において、小当り終了指定コマンド 3 と小当り終了指定コマンド 4 との何れも受信していないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 5 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 8 ）。サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 8 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、サブ側時短回数カウント値が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 9 ）。 30

【 2 3 4 8 】

サブ側時短回数カウント値が「 0 」であると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 9 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、サブ側時短フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 1 0 ）、右打ち促進演出フラグをクリアしてオフ状態にセットした後（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 1 1 ）、右打ち促進演出を終了する制御を行う（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 1 2 ）。 40

【 2 3 4 9 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 7 又はステップ 0 6 3 A K S 1 1 1 2 の処理を実行した後や、ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 8 において、サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 8 ; N o ）、ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 9 において、サブ側時短回数カウント値が「 0 」ではないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 9 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値を、可変表示開始待ち処理に対応した値である “ 0 ” に更新し（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 1 3 ）、小当り終了演出処理を終了する。 40

【 2 3 5 0 】

以下、特徴部 0 6 3 A K に係る演出動作例について、図 2 8 5 - 3 3 ~ 図 2 8 5 - 3 6 を参照して説明する。

【 2 3 5 1 】

まず、図 2 8 5 - 3 3 及び図 2 8 5 - 3 4 を参照して、通常状態において小当り変動が 50

実行された場合における演出動作例について説明する。具体的に、以下、通常状態において小当り変動が実行され、当該小当り変動中にスーパーリーチ A のリーチ演出と、時短示唆演出と、が実行されると共に、確定飾り図柄として第 3 小当り図柄が導出表示される場合を例に用いて説明する。

【 2 3 5 2 】

図 2 8 5 - 3 3 ( a ) は、通常状態において、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、ハズレ図柄 (「 1 3 5 」) が停止表示された状態を示している。図 2 8 5 - 3 3 ( b ) は、通常状態において、小当り変動が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されている状態を示している。

10

【 2 3 5 3 】

図 2 8 5 - 3 3 ( c ) は、リーチが成立し、スーパーリーチ A のリーチ演出として、キャラクタ A を示すキャラクタ画像 A K 6 を画像表示装置 5 の画面に表示する演出が行われている状態を示している。

【 2 3 5 4 】

図 2 8 5 - 3 3 ( d ) は、時短示唆演出が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において所定のハズレ図柄 (「 7 6 7 」) が仮停止表示された状態を示している。図 2 8 5 - 2 4 ( e ) は、時短示唆演出において、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C で飾り図柄の再可変表示が行われている状態を示している。図 2 8 5 - 3 3 ( f ) は、時短示唆演出において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で時短示唆図柄が仮停止表示された状態を示している。図 2 8 5 - 3 3 ( g ) は、時短示唆演出において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で飾り図柄の再可変表示が行われている状態を示している。

20

【 2 3 5 5 】

図 2 8 5 - 3 3 ( h ) は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、確定飾り図柄として第 3 小当り図柄が導出表示され、小当り変動が終了した状態を示している。

【 2 3 5 6 】

図 2 8 5 - 3 3 ( i ) は、小当り遊技状態への制御が開始され、小当り開始演出として、画像表示装置 5 の画面に、右方向を指す矢印の形状を有し、「右を狙え！」というメッセージを示す右矢印画像 A K 8 と、特別可変入賞球装置 7 の形状を示すと共に、「ここに球を入れろ！」というメッセージを示す小当り開始画像 A K 9 と、を表示する演出が実行されている状態を示している。図 2 8 5 - 3 3 ( i ) に示す状態では、小当り遊技状態への制御が開始されたことに応じて右打ち促進演出が開始され、右方向を指す矢印を示す右打ち促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。

30

【 2 3 5 7 】

通常状態では、図 2 8 5 - 3 3 ( i ) に示す演出動作が実行された後、図 2 8 5 - 3 4 ( a ) に示す演出動作が実行される。図 2 8 5 - 3 4 ( a ) は、通常時通過煽り演出が実行されている状態を示している。通常時通過煽り演出では、図 2 8 5 - 3 4 ( a ) に示すように、画像表示装置 5 の画面に、大当り領域通過煽り画像 A K 2 と、時短領域通過煽り画像 A K 3 と、ハズレ領域通過煽り画像 A K 4 と、を含む通常時通過煽り画像 A K 1 を表示し、特別可変入賞球装置 7 が備える大当り領域発光部 0 6 3 A K 2 5、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 及びハズレ領域発光部 0 6 3 A K 2 7 を発光させ、スピーカ 8 L、8 R から、「大当りかな？時短かな？ハズレかな？」というメッセージを示す通常時通過煽り音声出力する演出が行われる。

40

【 2 3 5 8 】

以下、通常状態において、通常時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合における演出動作について説明する。

【 2 3 5 9 】

通常状態において、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに応じて、図 2

50

85-34(a)に示す演出動作が終了し、図285-34(b)に示す演出動作が実行される。図285-34(b)は、通常時大当り領域通過報知演出が実行され、画像表示装置5の画面に、「V」というメッセージを示す通常時大当り領域通過報知画像AK10が表示された状態を示している。

【2360】

図285-34(c)は、小当り遊技状態が終了した後、大当り遊技状態に制御され、大当り開始演出として、画像表示装置5の画面に、右方向を指す矢印の形状を有し、「右を狙え!」というメッセージを示す第1大当り開始画像AK11と、「アタッカーに球を入れる!」というメッセージを示す第2大当り開始画像AK12と、を表示する演出が実行されている状態を示している。第2大当り開始画像AK12は、特別可変入賞球装置7へ遊技球を入賞させることを遊技者に促す演出画像である。図285-34(c)に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像AK7が画像表示装置5の画面に表示されている。

10

【2361】

次に、通常状態において、通常時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合における演出動作について説明する。

【2362】

通常状態において、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに応じて、図285-34(a)に示す演出動作が終了し、図285-34(d)に示す演出動作が実行される。図285-34(d)は、時短領域通過報知演出が実行され、画像表示装置5の画面に、「ラッキー!」というメッセージを示す時短領域通過報知画像AK13が表示された状態を示している。

20

【2363】

図285-34(e)は、小当り遊技状態が終了した後、次の可変表示が開始されたことに応じて通常状態から時短状態に制御され、時短突入演出として、画像表示装置5の画面に、「時短!」というメッセージを示す第1時短突入画像AK14と、「右を狙って電チューに球を入れる!」というメッセージを示す第2時短突入画像AK15と、を表示する演出が実行されている状態を示している。図285-34(e)に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像AK7が画像表示装置5の画面に表示されている。また、図285-34(e)に示す状態では、時短状態に制御されたことに応じて時短回数報知演出が実行されており、画像表示装置5の画面に、時短回数報知画像AK16が、時短回数が4回であることを示す表示態様にて表示されている。

30

【2364】

次に、通常状態において、通常時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球がハズレ領域063AK21を通過した場合における演出動作について説明する。

【2365】

通常状態において、遊技球がハズレ領域063AK21を通過したことに応じて、図285-34(a)に示す演出動作が終了し、図285-34(f)に示す演出動作が実行される。図285-34(f)は、ハズレ領域通過報知演出が実行され、画像表示装置5の画面に、「残念!」というメッセージを示すハズレ領域通過報知画像AK17が表示された状態を示している。

40

【2366】

図285-34(g)は、小当り遊技状態が終了した後、遊技状態が変化することなく通常状態に制御されたときに、次の可変表示が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて可変表示が実行されている状態を示している。

【2367】

以下、図285-35及び図285-36を参照して、時短状態において小当り変動が実行された場合における演出動作例について説明する。具体的に、以下、時短状態において小当り変動が実行され、当該小当り変動中にスーパーリーチAのリーチ演出が実行され

50

ると共に、確定飾り図柄として第3小当り図柄が導出表示される場合を例に用いて説明する。

【2368】

図285-35(a)は、時短状態において、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、ハズレ図柄(「135」)が停止表示された状態を示している。図285-35(a)に示す状態では、右打ち促進演出が実行されており、画像表示装置5の画面に、右打ち促進画像AK7が表示されている。また、図285-35(a)に示す状態では、時短回数報知演出が実行されており、画像表示装置5の画面に、時短回数報知画像AK16が、時短回数が4回であることを示す表示態様にて表示されている。

10

【2369】

図285-35(b)は、時短状態において、小当り変動が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されている状態を示している。図285-35(b)に示す状態では、時短回数報知画像AK16の表示態様が、可変表示が開始されたことに応じて更新され、時短回数が3回であることを示す表示態様にて表示されている。

【2370】

図285-35(c)は、リーチが成立して、スーパーリーチAのリーチ演出が実行され、キャラクタAを示すキャラクタ画像AK6が画像表示装置5の画面に表示された状態を示している。

20

【2371】

図285-35(d)は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定飾り図柄として第2小当り図柄が導出表示され、小当り変動が終了した状態を示している。

【2372】

図285-35(e)は、小当り遊技状態への制御が開始されて小当り開始演出が実行され、画像表示装置5の画面に、右矢印画像AK8と開始画像AK9とが表示されている状態を示している。図285-35(e)に示す状態では、小当り遊技状態への制御が開始されたことに応じて右打ち促進演出が引き続き実行され、右打ち促進画像AK7が画像表示装置5の画面に表示されている。

30

【2373】

時短状態では、図285-35(e)に示す演出動作が実行された後、図285-36(a)に示す演出動作が実行される。図285-36(a)は、時短時通過煽り演出が実行されている状態を示している。時短時通過煽り演出では、図285-36(a)に示すように、画像表示装置5の画面に、大当り領域通過煽り画像AK2と、ハズレ領域通過煽り画像AK4と、を含む時短時通過煽り画像AK5を表示し、特別可変入賞球装置7が備える時短領域発光部063AK26を発光させることなく、大当り領域発光部063AK25及びハズレ領域発光部063AK27を発光させ、スピーカ8L、8Rから、「大当りかな?ハズレかな?」というメッセージを示す時短時通過煽り音声出力する演出が行われる。

40

【2374】

以下、時短状態において、時短時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合における演出動作について説明する。

【2375】

時短状態において、遊技球が大当り領域063AK19を通過したことに応じて、図285-36(a)に示す演出動作が終了し、図285-36(b)に示す演出動作が実行される。図285-36(b)は、時短時大当り領域通過報知演出が実行され、画像表示装置5の画面に、「BONUS!」というメッセージを示す時短時大当り領域通過報知画像AK18が表示された状態を示している。

【2376】

50

図 2 8 5 - 3 6 ( c ) は、小当り遊技状態が終了した後、大当り遊技状態に制御されて大当り開始演出が実行され、画像表示装置 5 の画面に、第 1 大当り開始画像 A K 1 1 と第 2 大当り開始画像 A K 1 2 とが表示されている状態を示している。図 2 8 5 - 3 6 ( c ) に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。

【 2 3 7 7 】

次に、時短状態において、時短時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過した場合における演出動作について説明する。時短状態においては、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときと、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したときと、で同じ演出動作が実行される。

10

【 2 3 7 8 】

時短状態において、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したことに応じて、図 2 8 5 - 3 6 ( a ) に示す演出動作が終了し、図 2 8 5 - 3 6 ( d ) に示す演出動作が実行される。図 2 8 5 - 3 6 ( d ) は、ハズレ領域通過報知演出が実行され、画像表示装置 5 の画面にハズレ領域通過報知画像 A K 1 7 が表示された状態を示している。

【 2 3 7 9 】

図 2 8 5 - 3 6 ( e ) は、小当り遊技状態が終了した後、遊技状態が変化することなく時短状態に制御されたときに、次の可変表示が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において可変表示が実行されている状態を示している。図 2 8 5 - 3 6 ( e ) に示す状態では、時短回数報知画像 A K 1 6 の表示態様が、可変表示が開始されたことに応じて更新され、時短回数が 2 回であることを示す表示態様にて表示されている。また、図 2 8 5 - 3 6 ( e ) に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。

20

【 2 3 8 0 】

以上説明したように、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態であるときに特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄（特別表示結果）が導出表示され、特別可変入賞球装置 7（可変手段）に形成された大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球（遊技媒体）が時短領域 0 6 3 A K 2 0（特別領域）を通過した場合、該通過に基づいて時短移行制御を行い、通常状態から時短状態（特別状態）へ制御する一方、時短状態であるときに特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、当該通過に基づく時短移行制御を行わない。さらに、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合と、時短状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合と、で異なる演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

30

40

【 2 3 8 1 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときと、時短状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と時短領域 0 6 3 A K 2 0 との何れも通過しなかったときと、で同じ演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 2 3 8 2 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、時短状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときと、通常状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときと、で異なる演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

50



## 【 2 3 8 3 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示されるときと、時短状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示されるときと、で異なる演出を可変表示の実行中に実行可能に構成されている。このような構成によれば、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

## 【 2 3 8 4 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示されるときに、確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されることを示唆する演出として、時短状態に制御されることを示唆する時短示唆演出を可変表示の実行中に実行可能に構成されている。このような構成によれば、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

10

## 【 2 3 8 5 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、第 2 特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されたときに、第 1 特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で時短状態に制御されるように構成されている。このような構成によれば、遊技者に、第 2 特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

## 【 2 3 8 6 】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1 は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

20

## 【 2 3 8 7 】

上記実施形態において、先読み予告演出として、画像表示装置 5 にて表示された保留表示の表示態様を、通常時における表示態様とは異なる表示態様にて表示することにより、当該保留表示に対応する可変表示において、小当り遊技状態に制御されることや、当該小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に進入した遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過することなどを予告する保留表示変化演出を実行可能に構成してもよい。

## 【 2 3 8 8 】

30

例えば、保留表示変化演出により、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示の表示色を、通常時における白色とは異なる青色、緑色、赤色の何れかへと変化させることで、保留表示の表示態様における変化を認識可能にして、小当り遊技状態に制御されることや、当該小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に進入した遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過することなどを示唆可能に構成すればよい。

## 【 2 3 8 9 】

具体的に、先読み予告として保留表示変化演出を実行可能に構成する場合、特別図柄プロセス処理のステップ S 1 0 1 にて実行される始動入賞判定処理において、始動入賞が発生したことに基づいて先読み判定が行われればよい。先読み判定では、例えば図 2 8 5 - 1 2 ( a ) に示す第 1 特図表示結果決定テーブルや図 2 8 5 - 1 2 ( b ) に示す第 2 特図表示結果決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことにより、可変表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」の何れとするかを先読み判定する処理や、可変表示結果を「小当り」とすると先読み判定された場合に、図 2 8 5 - 1 4 ( b ) に示す小当り種別決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことにより、小当り種別を「小当り A」～「小当り E」の何れとするかを先読み判定する処理などが行われればよい。その後、始動入賞判定処理では、先読み判定の結果を示す始動入賞時コマンドを送信するための設定が行われればよい。

40

## 【 2 3 9 0 】

始動入賞判定処理にて送信するための設定が行われた始動入賞時コマンドは、図 2 7 7

50

のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理のステップS 2 7にて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 に対して送信される。主基板 1 1 から送信された始動入賞時コマンドは、図 2 7 9 のフローチャートに示す演出制御メイン処理のステップS 7 5にてコマンド解析処理が実行されることなどにより、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた始動入賞時コマンドバッファに格納されればよい。

【 2 3 9 1 】

この場合、演出制御プロセス処理のステップS 1 6 1にて実行される先読予告設定処理において、主基板 1 1 から始動入賞時コマンドを受信したことに応じて、先読み予告演出としての保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定すればよい。

【 2 3 9 2 】

保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定するときに記憶されている保留記憶内に、可変表示結果が「大当たり」となる保留と、可変表示結果が「小当たり」となり、小当たり種別が、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する「小当たりC」又は「小当たりD」となる保留と、の何れかが含まれている場合、先に実行される可変表示の終了後、すなわち当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行前に、通常状態から時短状態に変化することにより、先読み時と、当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行時とで、可変表示結果や変動パターンが異なる場合がある。このような場合、先読み予告演出としての保留表示変化演出の示唆内容と、実際の可変表示結果や変動パターンとの間に不整合が生じ、遊技者の不信を招いて遊技興趣が低下してしまう虞がある。

【 2 3 9 3 】

そこで、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」となる保留と、可変表示結果が「小当たり」となり、小当たり種別が「小当たりC」又は「小当たりD」となる保留と、の何れかが含まれている場合、保留表示変化演出の実行を制限してもよい。このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 2 3 9 4 】

例えば、先読予告設定処理では、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」となる保留と、可変表示結果が「小当たり」となり、小当たり種別が「小当たりC」又は「小当たりD」となる保留と、の何れも含まれていない場合、図 2 8 5 - 3 7 ( a ) に示す通常時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、可変表示結果および小当たり種別に応じて、保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定すればよい。これに対し、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」となる保留と、可変表示結果が「小当たり」となり、小当たり種別が「小当たりC」又は「小当たりD」となる保留と、の何れかが含まれている場合、図 2 8 5 - 3 7 ( b ) に示す制限時保留変化決定テーブルに示す通常時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、可変表示結果および小当たり種別に応じて、保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定すればよい。記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」となる保留と、可変表示結果が「小当たり」となり、小当たり種別が「小当たりC」又は「小当たりD」となる保留と、が含まれているか否かは、始動入賞時バッファの内容を確認することにより判定されればよい。

【 2 3 9 5 】

通常時保留変化決定テーブルでは、図 2 8 5 - 3 7 ( a ) に示すように、可変表示結果が「大当たり」である場合、保留表示変化演出を実行しない（白色）と決定されるより高い割合で保留表示の表示態様が青色に決定され、保留表示の表示態様が青色より高い割合で緑色に決定され、保留表示の表示態様が緑色より高い割合で赤色に決定されるように構成されている。このような構成により、大当たり期待度は、保留表示が赤色にて表示されたときの方が緑色にて表示されたときより高く、保留表示が緑色にて表示されたときの方が青色にて表示されたときより高く、保留表示が青色にて表示されたときの方が白色にて表示されたとき（保留表示変化演出が実行されなかったとき）より高い。これに対し、制限時保留変化決定テーブルでは、図 2 8 5 - 3 7 ( b ) に示すように、大当たり期待度が緑色以上となる保留表示変化演出の実行が制限されている。なお、図 2 8 5 - 3 7 ( b ) に示す例では、保留表示が青色にて表示される保留表示変化演出を実行可能としているが、「実

10

20

30

40

50

行なし」のみとなるように制限してもよい。

【 2 3 9 6 】

なお、図 2 8 5 - 3 7 ( a ) に示す通常時保留変化決定テーブルおよび図 2 8 5 - 3 7 ( b ) に示す制限時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「小当り」となる場合に、可変表示結果が「大当り」となる場合と同様の表示態様に決定される例を示したが、これは一例に過ぎず、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り A 」又は「小当り B 」となる場合特有の表示態様（例えば「大当り？」など）や、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り C 」又は「小当り D 」となる場合特有の表示態様（「時？」）があってもよい。このような構成によれば、保留表示変化演出のバリエーションが増え、遊技者の注目を集めることができる。

10

【 2 3 9 7 】

上記実施形態において、時短状態が終了した後に記憶されている第 2 特図ゲームに対応した保留記憶内に、特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する「小当り C 」又は「小当り D 」となる保留記憶が含まれている場合と、このような保留記憶が含まれていない場合と、で異なる演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【 2 3 9 8 】

例えば、時短状態が終了した後に記憶されている第 2 特図ゲームに対応した保留記憶内に、特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り C 」又は「小当り D 」となる保留記憶が含まれている場合、時短状態が終了した後に残っている第 2 特図ゲームの保留（残保留）のいずれかで再び時短状態に制御されること（第 2 特図ゲームに対応する保留記憶内に特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り C 」又は「小当り D 」となる保留が存在すること）を報知する復帰成功演出を実行すればよい。一方、時短状態が終了した後に記憶されている第 2 特図ゲームに対応した保留記憶内に特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り C 」又は「小当り D 」となる保留が含まれていない場合、残保留のいずれかで再び時短状態に制御されることがない旨（第 2 特図ゲームに対応する保留記憶内に特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り C 」又は「小当り D 」となる保留が存在しないこと）を報知する復帰失敗演出を実行すればよい。一例として、復帰成功演出と復帰失敗演出との何れも、共通の演出としての再び時短状態に制御されるか否かを煽る演出を実行した後、異なる飾り図柄の組合せが停止表示される演出であればよい。

20

30

【 2 3 9 9 】

上記実施形態において、小当り変動に対応する演出として、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することを示唆することなく、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することと、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することと、を示唆する大当り煽り演出を実行可能に構成すると共に、通常状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過しなかったことを示唆するハズレ演出を行った後に、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過し、当該通過に基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることを示唆する救済演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

40

【 2 4 0 0 】

例えば、大当り煽り演出として、図 2 8 5 - 3 8 ( a ) に示すように、画像表示装置 5 の画面に、「大当り」というメッセージを示し、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することを示唆する大当り示唆画像 A K 2 0 と、「ハズレ」というメッセージを示し、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することを示唆するハズレ示唆画像 A K 2 1 と、を含む大当り煽り画像 A K 1 9 を表示する演出を実行可能に構成すればよい。この場合、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて、ハズレ演出として、図 2 8 5 - 3 8 ( b ) に示すように、大当り煽り画像 A K 1 9 に含まれたハズレ示唆画像 A K 2 1 を強調表示する演出を実行すればよい。図 2 8 5 - 3 8 ( b ) に示す状態では、ハズ

50

レ示唆画像 A K 2 1 の枠線が、強調表示されていない大当り示唆画像 A K 2 0 の枠線より太く表示されることにより、ハズレ示唆画像 A K 2 1 が強調表示されている。ハズレ演出として図 2 8 5 - 3 8 ( b ) に示す演出動作を行った後、救済演出として、図 2 8 5 - 3 8 ( c ) に示すように、ハズレ示唆画像 A K 2 1 が表示されている領域の一部に、「時短」というメッセージを示し、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することを示唆する時短示唆画像 A K 2 2 を表示すると共に、ハズレ示唆画像 A K 2 1 の強調表示を終了して、時短示唆画像 A K 2 2 を強調表示する演出を実行すればよい。図 2 8 5 - 3 8 ( c ) に示す状態では、時短示唆画像 A K 2 2 の枠線が、強調表示されていない大当り示唆画像 A K 2 0 及びハズレ示唆画像 A K 2 1 の枠線より太く表示されることにより、時短示唆画像 A K 2 2 が強調表示されている。

10

#### 【 2 4 0 1 】

上記実施形態では、図 2 8 5 - 1 1 のフローチャートに示す特別図柄通常処理において、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定した後（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 6 ）、ステップ 0 6 3 A K S 1 0 6 にて特図表示結果を「大当り」とすると決定されなかったと判定したときに（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 7 ; N o ）、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 8 ）ものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する処理と、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する処理と、は任意の順番で実行することができる。例えば、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する処理を実行した後、当該処理にて特図表示結果を「小当り」とすると決定されなかったときに、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する処理を実行するように構成してもよい。或いは、特図表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」の何れとするかを単一の処理によって決定することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する処理と、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する処理と、を同時に実行するように構成してもよい。

20

#### 【 2 4 0 2 】

上記実施形態では、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球のうち 1 個の遊技球のみが、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を通って振分部 0 6 3 A K 1 8 へ流下し、当該 1 個の遊技球以外は、排出路 0 6 3 A K 9 を通って特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出されるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球のうち複数の遊技球が、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を通って振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入するように構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

30

#### 【 2 4 0 3 】

このように構成した場合、一の遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入し、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 のうち一の領域を通過した後、少なくとも 1 個以上の他の遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入し、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 のうち他の領域を通過する可能性がある。この場合、小当り遊技状態において振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入した複数の遊技球のうち、振分部 0 6 3 A K 1 8 へ最初に進入した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れを通過したかに基づいて、小当り遊技状態が終了した後の遊技状態を制御すればよい。例えば、小当り遊技状態において振分部 0 6 3 A K 1 8 へ最初に進入した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合、当該通過の後に他の遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 やハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したとしても、最初の遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御すればよい。

40

#### 【 2 4 0 4 】

或いは、小当り遊技状態において振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入した複数の遊技球のうち、振分部 0 6 3 A K 1 8 へ最後に進入した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れを通過したかに基づいて、小当り遊

50

技状態が終了した後の遊技状態を制御してもよい。例えば、小当り遊技状態において振分部 0 6 3 A K 1 8 へ最後に進入した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合、当該通過の前に他の遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 やハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過していたとしても、最後の遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御すればよい。

【 2 4 0 5 】

或いは、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と、時短領域 0 6 3 A K 2 0 と、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と、の間に優先順位を予め設定しておき、小当り遊技状態において振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入した複数の遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 のうち複数の領域を通過したときに、遊技球が通過した領域のうち最も優先順位が高い領域への通過に基づいて、小当り遊技状態が終了した後の遊技状態を制御してもよい。例えば、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 の優先順位を時短領域 0 6 3 A K 2 0 の優先順位より高く設定し、時短領域 0 6 3 A K 2 0 の優先順位をハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の優先順位より高く設定すればよい。この場合、振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入した複数の遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 をそれぞれ通過したときに、優先順位の最も高い大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を遊技球が通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される。

10

【 2 4 0 6 】

上記実施形態では、時短状態である場合、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、当該通過に基づく時短移行制御は行われないものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、時短状態である場合、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、当該通過に基づいて時短移行制御を行い、当該小当り遊技状態が終了してから所定の期間にわたって時短状態に制御することにより、時短状態に制御される期間を延長することが可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

20

【 2 4 0 7 】

なお、この場合において、時短状態である場合に大入賞口 0 6 3 A K 4 に進入した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて、時短状態に制御される期間が延長されたことを報知する演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。例えば、時短状態に制御される期間が延長されたことを報知する演出として、時短回数報知画像 A K 1 6 が示す時短回数を増加させる時短回数回復演出を行ってもよい。

30

【 2 4 0 8 】

なお、この場合において、時短状態であるときに、時短領域 0 6 3 A K 2 0 の通過に関する示唆を行うことなく、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 とハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 との通過に関する示唆を行う（遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することを示唆することなく、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することと、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することと、を示唆する）時短時通過煽り演出に代えて、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と時短領域 0 6 3 A K 2 0 とハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 との通過に関する示唆を行う（遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することと、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することと、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することと、を示唆する）通常時通過煽り演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

40

【 2 4 0 9 】

上記実施形態において、小当り変動に対応する演出として、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に進入した遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と、時短領域 0 6 3 A K 2 0 と、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と、の何れを通過するかを示唆する演出を、小当り変動の実行中に実行可能に構成してもよい。このような構成によ

50

れば、遊技興趣を向上させることができる。例えば、小当り種別が、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する「小当り A」又は「小当り B」であれば、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することを示唆する演出を小当り変動の実行中に実行し、小当り種別が、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する「小当り C」又は「小当り D」であれば、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することを示唆する演出を小当り変動の実行中に実行し、小当り種別が、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する「小当り E」であれば、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することを示唆する演出を小当り変動の実行中に実行するように構成すればよい。

#### 【 2 4 1 0 】

上記実施形態では、通常時通過煽り演出及び時短時通過煽り演出は、小当り変動が終了した後、小当り開始演出が終了し、大入賞口開閉が開始されたことに応じて開始されるものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、通常時通過煽り演出及び時短時通過煽り演出を、小当り変動の実行中から開始可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。特に、小当り変動の実行中に通常時通過煽り演出を実行可能に構成した場合、小当り変動の実行中に通常時通過煽り画像 A K 1 を表示することにより、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度と、小当り遊技状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度と、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する期待度と、を示唆し、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 2 4 1 1 】

上記実施形態では、通常状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、「ラッキー！」というメッセージを示す時短領域通過報知画像 A K 1 3 を画像表示装置 5 の画面に表示する時短領域通過報知演出を実行する一方、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、残念！というメッセージを示すハズレ領域通過報知画像 A K 1 7 を画像表示装置 5 の画面に表示するハズレ領域通過報知演出を実行するものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、通常状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに実行される演出は、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに実行される演出と異なる任意の演出であってもよい。例えば、通常状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 を発光させる演出を行う一方、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 を発光させない（消灯させる）演出を行うようにしてもよい。或いは、通常状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、「時短！」というメッセージを示す報知音声をスピーカ 8 L、8 R から出力する演出を行う一方、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、スピーカ 8 L、8 R から当該報知音声を出力させない演出を行うようにしてもよい。

#### 【 2 4 1 2 】

上記実施形態では、特別可変入賞球装置 7 が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と、時短領域 0 6 3 A K 2 0 と、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と、を備えているものとして説明したが、これは一例に過ぎない。特別可変入賞球装置 7 は、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を備える一方、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 やハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を備えないように構成してもよい。このような構成によれば、製造コストを低減することができる。

#### 【 2 4 1 3 】

上記実施形態において、特別可変入賞球装置 7 が、複数の時短領域 0 6 3 A K 2 0 を備えるように構成してもよい。この場合、小当り遊技状態において、複数の時短領域 0 6 3 A K 2 0 の何れを遊技球が通過したかに応じて、小当り遊技状態が終了した後に異なる期間にわたって時短状態に制御されるように構成してもよい。例えば、時短領域 0 6 3 A K 2 0 として、第 1 の時短領域と、第 2 の時短領域と、を備えるように構成し、小当り遊技

状態において遊技球が第1の時短領域を通過した場合、小当り遊技状態が終了した後、可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御する一方、小当り遊技状態において遊技球が第2の時短領域を通過した場合、小当り遊技状態が終了した後、可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御するように構成してもよい。このような構成によれば、遊技者に、小当り遊技状態において複数の時短領域063AK20の何れを遊技球が通過するかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【2414】

上記実施形態では、通常状態としての低確低ベース状態であるときに、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、時短移行制御が行われ、当該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、高確低ベース状態であるときに、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、時短移行制御が行われ、該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されるように構成してもよい。

10

#### 【2415】

上述した各構成の任意の一部又は全部は、任意の方法で互いに組み合わせることができる。

#### 【2416】

特徴部063AK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、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わ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、組み合わせられてもよい。

20

#### 【2417】

例えば、特徴部063AKに係るパチンコ遊技機1に、特徴部079SGを導入してもよい。具体的に、特徴部063AKに係るパチンコ遊技機1において、所定演出としての通常時通過煽り演出、時短時通過煽り演出、スーパーリーチA～スーパーリーチCのリーチ演出などの第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を表示手段としての画像表示装置5に表示可能であり、当該第1期間よりも後の当該所定演出の第2期間において、演出の進行速度が当該第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を画像表示装置5に表示可能であり、当該所定演出に対応する演出音については、当該第1期間と当該第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて音出力手段としてのスピーカ8L、8Rにより出力可能に構成してもよい。このような構成によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出としての通常時通過煽り演出、時短時通過煽り演出、スーパーリーチA～スーパーリーチCのリーチ演出などに対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

30

#### 【2418】

(特徴部063AKに係る手段の説明)

(1)特徴部063AKに係る遊技機は、

可変表示を実行可能であり、可変表示結果として特定表示結果(例えば大当り図柄など)が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)において、

40

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば時短状態など)に制御可能な状態制御手段(例えばCPU103など)と、

特別領域(例えば時短領域063AK20など)を有し、遊技媒体(例えば遊技球など)が進入容易な第1状態(例えば開放状態など)と、遊技媒体が進入不能又は進入困難な第2状態(例えば閉鎖状態など)と、に制御可能な可変手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段(例えば演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記可変手段は、可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果(例え

50

ば小当り図柄など)が導出表示されたときに、前記第1状態に制御され(例えば図285-6、図285-8、図285-23など)、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合、該通過にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し(例えば図285-23、図285-26など)、

前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合、該通過にもとづく制御を行わず(例えば図285-23、図285-26など)、

10

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合と、前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合と、で異なる演出を実行可能である(例えば図285-8、図285-23、図285-24、図285-31、図285-34、図285-36など)、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

#### 【2419】

(2)特徴部063AKに係る上記(1)の遊技機において、

20

前記可変手段は、特定領域(例えば大当り領域063AK19など)を有し、

前記状態制御手段は、遊技媒体が前記特定領域を通過したときに、前記有利状態に制御可能であり(例えば図285-23、図285-26など)、

前記演出実行手段は、前記特別状態において遊技媒体が前記特別領域を通過したときと、前記特別状態において遊技媒体が前記特定領域と前記特別領域との何れも通過しなかったときと、で同じ演出を実行可能である(例えば図285-8、図285-23、図285-24、図285-31、図285-36など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。

#### 【2420】

30

(3)特徴部063AKに係る上記(2)の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、前記通常状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、で異なる演出を実行可能である(例えば図285-8、図285-23、図285-24、図285-31、図285-34、図285-36など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【2421】

(4)特徴部063AKに係る上記(1)~(3)の何れかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、で異なる演出を可変表示の実行中に実行可能である(例えば図285-8、図285-9、図285-15、図285-16、図285-19、図285-33、図285-35など)、

40

ようにしてもよい。

このような構成によれば、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

#### 【2422】

(5)特徴部063AKに係る上記(1)~(4)の何れかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときに、可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されることを示唆

50



する演出として、前記特別状態に制御されることを示唆する演出（例えば時短示唆演出など）を可変表示の実行中に実行可能である（例えば図285-8、図285-9、図285-15、図285-16、図285-19、図285-33、図285-35など）、ようにしてもよい。

このような構成によれば、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【2423】

（6）特徴部063AKに係る上記（1）～（5）の何れかの遊技機において、

第1識別情報の可変表示（例えば第1特図ゲームなど）と、第2識別情報の可変表示（例えば第2特図ゲームなど）と、を実行可能であり、

前記第2識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されたときに、前記第1識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されたときよりも高い割合で前記特別状態に制御される（例えば図285-14など）、ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者に、第2識別情報の可変表示結果として特別表示結果が導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【2424】

（特徴部064AKに係る手段の説明）

特徴部063AKは、以下に示す特徴部064AKを含んでいる。

（1）特徴部064AKに係る遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）において、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば時短状態など）に制御可能な状態制御手段（例えばCPU103など）と、

特定領域（例えば大当り領域063AK19など）と、特別領域（例えば時短領域063AK20など）と、を有し、遊技媒体（例えば遊技球など）が進入容易な第1状態（例えば開放状態など）と、遊技媒体が進入不能又は進入困難な第2状態（例えば閉鎖状態など）と、に制御可能な可変手段（例えば特別可変入賞球装置7など）と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記状態制御手段は、

遊技媒体が前記特定領域を通過したことにもとづいて、前記有利状態に制御可能であり（例えば図285-23、図285-26など）、

遊技媒体が前記特別領域を通過したことにもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御可能であり（例えば図285-23、図285-26など）、

前記演出実行手段は、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、前記特定領域と前記特別領域との通過に関する示唆を行う特別演出（例えば通常時通過煽り演出など）を実行可能であり（例えば図285-8、図285-10、図285-31、図285-34など）、

前記状態制御手段は、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合、前記可変手段が前記第2状態に制御されるまで前記特別状態へ制御しない（例えば図285-23、図285-26など）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

#### 【2425】

（2）特徴部064AKに係る上記（1）の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記通常状態において、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、前記特別演出を実行し（例えば図285-8、図285-10、図285-31、図285-34など）、

前記特別状態において、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、前記特別

10

20

30

40

50

領域の通過に関する示唆を行うことなく前記特定領域の通過に関する示唆を行う特定演出（例えば時短時通過煽り演出など）を実行する（例えば図 2 8 5 - 8、図 2 8 5 - 1 0、図 2 8 5 - 3 1、図 2 8 5 - 3 6 など）、  
ようにしてもよい。

このような構成によれば、状況に応じて好適な演出を行うことができる。

【 2 4 2 6 】

（ 3 ）特徴部 0 6 4 A K に係る上記（ 1 ）又は（ 2 ）の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、前記通常状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、で異なる演出を実行可能である（例えば図 2 8 5 - 8、図 2 8 5 - 2 3、図 2 8 5 - 2 4、図 2 8 5 - 3 1、図 2 8 5 - 3 4、図 2 8 5 - 3 6 など）、

10

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【 2 4 2 7 】

（ 4 ）特徴部 0 6 4 A K に係る上記（ 3 ）の遊技機において、

前記可変手段は、可変表示結果として前記特定表示結果と異なる特別表示結果（例えば小当り図柄など）が導出表示されたときに、前記第 1 状態に制御され（例えば図 2 8 5 - 6、図 2 8 5 - 8、図 2 8 5 - 2 3 など）、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、で異なる演出を可変表示の実行中に実行可能である（例えば図 2 8 5 - 8、図 2 8 5 - 9、図 2 8 5 - 1 5、図 2 8 5 - 1 6、図 2 8 5 - 1 9、図 2 8 5 - 3 3、図 2 8 5 - 3 5 など）、

20

ようにしてもよい。

このような構成によれば、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【 2 4 2 8 】

（ 5 ）特徴部 0 6 4 A K に係る上記（ 3 ）又は（ 4 ）の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときに、可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されることを示唆する演出として、前記特別状態に制御されることを示唆する演出（例えば時短示唆演出など）を可変表示の実行中に実行可能である（例えば図 2 8 5 - 8、図 2 8 5 - 9、図 2 8 5 - 1 5、図 2 8 5 - 1 6、図 2 8 5 - 1 9、図 2 8 5 - 3 3、図 2 8 5 - 3 5 など）、  
ようにしてもよい。

30

このような構成によれば、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【 2 4 2 9 】

（ 6 ）特徴部 0 6 4 A K に係る上記（ 3 ）～（ 5 ）の何れかの遊技機において、

前記演出実行手段は、可変表示結果として前記特別表示結果が導出され、前記可変手段が前記第 1 状態に制御された後、前記可変手段が前記第 2 状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特定領域を通過した場合と、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合と、で異なる演出を実行可能である（例えば図 2 8 5 - 8、図 2 8 5 - 2 3、図 2 8 5 - 2 4、図 2 8 5 - 3 1、図 2 8 5 - 3 4、図 2 8 5 - 3 6 など）、

40

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者に、可変手段が第 2 状態に制御されたときに実行される演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【 2 4 3 0 】

（特徴部 0 6 5 A K に関する説明）

特徴部 0 6 5 A K について説明する。特徴部 0 6 5 A K において、基本説明と共通する部分（構成、処理等）については説明を省略する。

【 2 4 3 1 】

基本説明のパチンコ遊技機 1 では、大当り遊技状態に制御された後、高ペース状態（時

50

短状態)に制御可能になっていた。特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、低ベース状態(通常状態)において、普通図柄表示器20における普通図柄の可変表示の表示結果が「普図ハズレ」のうち、予め定められた「時短図柄」となった場合に、特別図柄の可変表示の表示結果に関わらず、高ベース状態(時短状態)に制御されるようになっている。これにより、大当たり遊技状態を経由せずに低ベース状態から高ベース状態に移行することができるので、意外性のある遊技性を提供することができる。

【2432】

特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、普通図柄の表示結果が「時短図柄」となった場合には、特別図柄の可変表示の実行中であっても、低ベース状態から高ベース状態に移行するようになっている。

【2433】

また、特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知する所定演出を実行可能になっている。所定演出により、普通図柄の表示結果が「普図当り」や「時短図柄」となること、あるいは、特別図柄の表示結果が「大当り」となることを示唆・報知することができる。このような所定演出により、いずれの表示結果が示唆・報知されるかに遊技者を期待させることができ、興趣が向上する。

【2434】

(特徴部065AKの構成)

図286-1は、特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1は、図274に示した基本説明のパチンコ遊技機1と、一部の構成の配置が異なっている。なお、ここでは主に図274と異なる部分について説明し、同様の構成については同一の番号を付して説明を省略する。

【2435】

図286-1に示す、特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1においては、打球発射装置から発射された遊技球は、画像表示装置5を囲う枠の左側の経路である第1経路または、画像表示装置5を囲う枠の右側の経路である第2経路を経由して遊技領域の下方側に誘導され、各入賞口へ入賞(進入)するか、いずれの入賞口へも進入せずにアウト口へ取り込まれる。

【2436】

画像表示装置5左側の第1経路を遊技球が通過するように遊技球を発射させることを左打ちといい、画像表示装置5右側の第2経路を遊技球が通過するように遊技球を発射させることを右打ちという。左打ちされた遊技球が誘導され得る領域を左領域といい、右打ちされた遊技球が誘導され得る領域を右領域ともいう。

【2437】

特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、入賞球装置6Aは、基本説明のパチンコ遊技機1と同様に画像表示装置5の下方であって遊技領域の左領域に設けられている一方で、可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7は、画像表示装置5の右下方であって遊技領域の右領域に設けられている。従って、可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)が開放状態となる高ベース状態や、特別可変入賞球装置7(大入賞口)が開放状態となる大当たり遊技状態では、右打ちにより遊技が行われ、これの入賞口が開放状態とならない低ベース状態では左打ちにより遊技が行われる。

【2438】

また、特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、左領域及び右領域に通過ゲート41が設けられており、左打ちにより遊技が行われる低ベース状態においても、普図ゲームが実行されやすくなっている。これにより、低ベース状態において、普通図柄の表示結果が「時短図柄」となって高ベース状態に移行する機会を確保することができる。

【2439】

また、特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、左領域及び右領域に一般入

10

20

30

40

50

賞口 10 が設けられている。なお、一般入賞口 10 は、いずれか一方の領域に設けられていてもよい。

【2440】

その他、特徴部 065AK のパチンコ遊技機 65AK1 では、遊技効果ランプ 9 として、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c 及び可動体ランプ 9d が設けられている。メインランプ 9a は、遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置に設けられ、枠ランプ 9b は、遊技領域を包囲するように設けられて、アタッカランプ 9c 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。遊技盤 2 の画像表示装置 5 の上方位置に、演出に応じて動作する可動体 32 が設けられており、可動体ランプ 9 は、該可動体 32 に設けられている。

10

【2441】

続いて、特徴部 065AK のパチンコ遊技機 65AK1 の動作について説明する。図 286-2 は、図 278 のステップ S26 にて実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理において、CPU103 は、ゲートスイッチ 21 がオン状態となったこと、すなわち遊技球がゲート 41 を通過したことを検出すると（ステップ S411；Yes）、ゲートスイッチ通過処理（ステップ S412）を実行する。

【2442】

CPU103 は、ステップ S412 のゲートスイッチ通過処理において、ゲート通過記憶カウンタのカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「4」）に達しているか否か確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を +1 し、ソフトウェア乱数である普通図柄判定用乱数の値を抽出して、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域に格納する。また、普通図柄保留表示器 25C の点灯個数を 1 増やす。その後、普通図柄プロセスフラグの値に応じて、以下に示すようなステップ S400 ~ S404 のいずれかの処理を実行する。

20

【2443】

CPU103 は、ステップ S400 の普通図柄通常処理において、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば、普通図柄表示器 20 において普通図柄の変動表示が実行されている状態でなく、かつ、可変入賞球装置 6B の開放状態でない場合）であり、かつ、ゲート通過記憶数が 0 でなければ、保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数の値と図 286-3 に示された普通図柄決定テーブルとを用いて、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）、時短図柄とするか否かを決定する。遊技状態が低ベース状態であれば（時短フラグがセットされていない場合）、図 286-3（A）に示されたテーブルを使用し、高ベース状態であれば（時短フラグがセットされている場合）、図 286-3（B）に示されたテーブルを使用する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動パターン設定処理（ステップ S401）を示す値（この例では「1」）に更新する。

30

【2444】

CPU103 は、ステップ S401 の普通図柄変動パターン設定処理において、普通図柄が可変表示され導出表示されるまでの可変表示時間（普通図柄変動時間）に相当する値を普通図柄プロセスタイマにセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。また、普通図柄の変動開始を指定するコマンドを演出制御基板 12 に送信する制御を実行する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ S402）に応じた値（この例では「2」）に更新する。

40

【2445】

CPU103 は、ステップ S402 の普通図柄変動処理において、普通図柄の可変表示（変動）を実行する。そして、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止時処理（ステップ S403）を示す値（この例では「3」）に更新する。

【2446】

50

CPU103は、ステップS403の普通図柄停止時処理において、普通図柄表示器20における普通図柄の変動を停止させる。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の図柄確定時間（停止図柄表示時間）に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせ、当該タイマがタイムアウトしたら普通図柄の停止図柄が当り図柄であるか否かを確認する。当り図柄でなければ（ハズレ図柄であれば）、時短図柄であれば時短状態を開始するための処理を実行する。また、当り図柄でなければ（ハズレ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS400）を示す値（この例では「0」）に更新する。普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放時間に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップS404）を示す値（この例では「4」）に更新する。

10

#### 【2447】

CPU103は、ステップS404の普通電動役物開放中処理において、可変入賞球装置（普通電動役物）6Bを開放状態にする。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置6Bを閉鎖状態にして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS400）を示す値（この例では「0」）に更新する。

#### 【2448】

図286-3は、ステップS400の普通図柄通常処理において、普通図柄の表示結果を決定する普通図柄の表示結果に関する判定値が設定された普通図柄決定テーブルの一例を示す説明図である。この実施例では、普通図柄判定用乱数がとりうる範囲は1～250であるが、普通図柄決定テーブルには、普通図柄判定用乱数値と比較され判定値が設定されている。

20

#### 【2449】

図286-3(A)には、低ベース状態で使用される普通図柄決定テーブルである。図286-3(A)に示すように、低ベース状態では、普通図柄判定用乱数値が1または2である場合、当り（普図当り）と判定される。普図当りと判定された場合には、可変入賞球装置6Aが5秒間開放状態となる。普通図柄判定用乱数値が3～230である場合、ハズレ（普図ハズレ）と判定される。普図ハズレと判定された場合には、可変入賞球装置6Aは開放状態とならない。普図当りまたは普図ハズレの場合、普通図柄の変動時間は10秒であり、図柄確定時間は0.5秒となっている。

30

#### 【2450】

また、普通図柄判定用乱数値が231～240である場合、ハズレ（時短図柄A）と判定される。時短図柄Aと判定された場合には、可変入賞球装置6Aは開放状態とならないが、高ベース状態（時短状態）に制御される。時短図柄Aの場合、普通図柄の変動時間は10秒であり、図柄確定時間は10秒となっている。

#### 【2451】

また、普通図柄判定用乱数値が241～250である場合、ハズレ（時短図柄B）と判定される。時短図柄Bと判定された場合には、可変入賞球装置6Aは開放状態とならないが、高ベース状態（時短状態）に制御される。時短図柄Bの場合、普通図柄の変動時間は15秒であり、図柄確定時間は10秒となっている。

40

#### 【2452】

このように、時短図柄はハズレ（普図ハズレ）の一部であって、普図ハズレに対応した判定値の一部が時短図柄へ割り当てられる。

#### 【2453】

また、ステップS400の普通図柄通常処理においては、普図当りか否かの判定（決定）を行った後に、時短図柄とするか否かの判定を行うようになっている。このようにすることで、乱数のエラー等で普図当りかつ時短図柄と判定された場合等には、普図当りを優先することができる。なお、低ベース状態においては、普図当りとなるよりも時短図柄となった場合の方が遊技者にとっては有利であるため、先に時短図柄とするか否かの判定を行い、その後に普図当りとするか否かを判定するようにしてもよい。

50

## 【 2 4 5 4 】

この実施例では、2種類の時短図柄が設けられており、時短図柄Aとなった場合と時短図柄Bとなった場合とでは、高ベース状態の期間（終了条件、時短回数）が異なっており、図286-4（A）に示すように、低ベース状態で普通図柄の表示結果が「時短図柄A」となると50回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が50回となる）。また、低ベース状態で普通図柄の表示結果が「時短図柄B」となると100回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が100回となる）。よって、時短図柄Aよりも時短図柄Bの方が遊技者にとって有利である。

## 【 2 4 5 5 】

なお、この実施例では、普図ハズレとなる場合に時短図柄とするか否かや時短図柄の種類は、普通図柄判定用乱数値によって判定されるようになっており、異なる乱数を用いて時短図柄とするか否かや時短図柄の種類を判定するようにしてもよい。また、時短図柄の種類は2種類に限定されず、1種類や3種類以上あってもよい。時短図柄の種類が1種類である場合には、時短図柄とするか否かを普通図柄判定用乱数値によって判定することで、表示結果の判定処理が容易となる。

## 【 2 4 5 6 】

図286-3（A）に示すように、普図当りや普図ハズレの図柄確定時間は0.5秒であるのに対して、時短図柄の図柄確定時間は10秒と長くなっている。このように、時短図柄の図柄確定時間を長くすることで、当該図柄確定時間において、高ベース状態（時短状態）に移行することや、右打ちをすることの報知を実行することができるようになるので、突然高ベース状態に移行して遊技者が準備不足で不利となることを防止、低減できる。なお、図柄確定時間は表示結果によらず一定としてもよい。

## 【 2 4 5 7 】

なお、時短図柄Bとなる場合の変動時間は15秒であり、他の表示結果となる場合の変動時間は10秒となっている。これにより普通図柄の変動時間によって表示結果を予告することができる。なお、表示結果に応じて変動時間を決定するようにしてもよいし、全表示結果の変動時間を同じ（例えば10秒）としてもよい。

## 【 2 4 5 8 】

図286-3（B）には、高ベース状態で使用される普通図柄決定テーブルである。図286-3（B）に示すように、高ベース状態では、普通図柄判定用乱数値が1～229である場合、当り（普図当り）と判定される。普図当りと判定された場合には、可変入賞球装置6Aが7.5秒間開放状態となる。普通図柄判定用乱数値が230である場合、ハズレ（普図ハズレ）と判定される。普通図柄判定用乱数値が231～240である場合、ハズレ（時短図柄A）と判定される。普通図柄判定用乱数値が241～250である場合、ハズレ（時短図柄B）と判定される。高ベース状態において、時短図柄（時短図柄A、B）となっても、図286-4（B）に示すように、時短回数（高ベース状態の終了条件）は更新されることはなく、制御中に高ベース状態に影響を与えないようになっている。即ち、高ベース状態においては、時短図柄は普図ハズレと同じ扱いである。普図ハズレと判定された場合には、可変入賞球装置6Aは開放状態とならない。

## 【 2 4 5 9 】

高ベース状態の場合、表示結果に関わらず普通図柄の変動時間は1.5秒であり、図柄確定時間は0.5秒となっている。これにより、速やかに普通図柄の変動を繰り返すことができる。

## 【 2 4 6 0 】

この実施例では、図286-3に示すように、普通図柄の表示結果に応じて変動時間が決まっているが、決定された普通図柄の表示結果に基づいて普通図柄の変動時間（変動パターン）を決定するようにしてもよい。この場合、表示結果が普図ハズレの場合、時短図柄であるか否かによって変動時間の決定割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、普通図柄の変動時間によって時短図柄となるか否かを示唆することができる。

## 【 2 4 6 1 】

図 2 8 6 - 3 ( A )、( B ) に示すように、高ベース状態における時短図柄の図柄確定時間は 0 . 5 秒であるのに対して、低ベース状態における時短図柄の図柄確定時間は 1 0 秒と長くなっている。このように、低ベース状態における時短図柄の図柄確定時間を長くすることで、当該図柄確定時間において、高ベース状態（時短状態）に移行することや、右打ちをすることの報知を実行することができるようになるので、突然高ベース状態に移行して遊技者が準備不足で不利となることを防止、低減できる。また、高ベース状態においては普通図柄の表示結果が時短図柄となってもそのような報知は必要がないため、図柄確定時間を短くすることで、速やかに次の普通図柄の変動を実行することができる。なお、図柄確定時間は遊技状態によらず一定としてもよい。

#### 【 2 4 6 2 】

なお、この実施例では、特別図柄の表示結果が大当たりとなって大当たり遊技状態に制御された後にも時短状態に制御される。図 2 8 6 - 5 ( A ) に示すように、第 1 特図の表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別として「大当たり A」と「大当たり B」が設けられており、「大当たり A」の大当たり遊技状態となった後には、5 0 回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続し（時短回数が 5 0 回となり）、「大当たり B」の大当たり遊技状態となった後には、1 0 0 回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が 1 0 0 回となる）。なお、第 1 特図の表示結果が大当たりとなるは基本的には低ベース時である。また、図 2 8 6 - 5 ( B ) に示すように、第 2 特図の表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別として「大当たり C」が設けられており、「大当たり C」の大当たり遊技状態となった後には、1 0 0 回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が 1 0 0 回となる）。なお、第 2 特図の表示結果が大当たりとなるは基本的には高ベース時である。

#### 【 2 4 6 3 】

このように、この実施例では、高ベース状態（時短状態）の終了条件（時短回数）は、第 1 特図の表示結果が大当たりとなった場合よりも第 2 特図の表示結果が大当たりとなった場合の方が、有利となっている。これにより、普通図柄が時短図柄となって高ベース状態に移行したことにより、高ベース状態の終了条件が遊技者に不利となるようなことがないため、遊技者の落胆を抑えることができる。また、高ベース時には、大当たりとなった場合の高ベース状態（時短状態）の終了条件が低ベース状態よりも有利なので、一旦高ベース状態となった場合に高ベース状態を長く維持しやすくすることができる。

#### 【 2 4 6 4 】

なお、特徴部 0 6 5 A K では、大当たり遊技状態に制御された後に少なくとも時短状態に制御されるようになっていればよく、「大当たり A」～「大当たり C」のラウンド数や確変制御の有無は任意でよい。また、図 2 8 6 - 5 に示した大当たり種別や時短回数は一例であり、図 2 8 6 - 5 よりも大当たり種別が多くても少なくてもよいし、例えば時短回数が全て同じでもよい。

#### 【 2 4 6 5 】

図 2 8 6 - 6 は、図 2 8 6 - 2 のステップ S 4 0 3 の普通図柄停止時処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄停止時処理において、C P U 1 0 3 は、先ず、普図確定表示中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 0 6 5 A K S 0 0 1）。普通図柄は表示結果が導出表示されてから図柄確定時間が経過するまで表示されるようになっている。即ち、図柄確定時間は、普通図柄は表示結果が導出表示されてから次の普通図柄の変動が開始されるまでの期間ともいえる。図柄確定時間である場合には、普図確定表示中フラグがセットされる。

#### 【 2 4 6 6 】

普図確定表示中フラグがセットされていなければ（ステップ 0 6 5 A K S 0 0 1；N o）、普通図柄表示器 2 0 に普通図柄の表示結果（確定普通図柄）を導出表示し（ステップ 0 6 5 A K S 0 0 2）、普通図柄の変動停止を指定する普図停止指定コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための設定を実行する（ステップ 0 6 5 A K S 0 0 3）。ステップ 0 6 5 A K S 0 0 3 では、演出制御基板 1 2 で普通図柄の表示結果を特定可能なように、表

10

20

30

40

50

示結果に応じた普図停止指定コマンドが送信されるように設定される。そして、遊技状態（高ベース状態、低ベース状態）及び普図表示結果に応じた図柄確定期間（図 286 - 3 参照）を設定し（ステップ 065AKS004）、普図確定表示中フラグをオン状態にセットする（ステップ 065AKS005）。その後、普通図柄停止時処理を終了する。

【2467】

普図確定表示中フラグがセットされていれば（ステップ 065AKS001；Yes）、普通図柄の図柄確定期間が経過したか否かを判定する（ステップ 065AKS011）。ステップ 065AKS011 の処理では、例えばステップ 065AKS004 で設定された図柄確定期間に対応するタイマ値を減算して 0 になったか否かを判定する。図柄確定期間が経過していなければ（ステップ 065AKS011；No）、普通図柄停止時処理を終了する。

10

【2468】

図柄確定期間が経過していれば（ステップ 065AKS011；Yes）、表示結果が普図当りであるか否かを判定する（ステップ 065AKS012）。表示結果が普図当りである場合には（ステップ 065AKS012；Yes）、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放時間をセットして（ステップ 065AKS013）、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理を示す値（例えば「4」）に更新して（ステップ 065AKS014）、普通図柄停止時処理を終了する。

【2469】

表示結果が普図当りでない場合には（ステップ 065AKS012；No）、表示結果が時短図柄であるか否かを判定する（ステップ 065AKS015）。表示結果が時短図柄であれば（ステップ 065AKS015；Yes）、時短フラグがセットされているか否かを判定することで高ベース状態であるか否かを判定する（ステップ 065AKS016）。高ベース状態でなければ（ステップ 065AKS016；No）、例えば特図プロセスフラグの値を確認することで、大当り遊技状態であるか否かを判定する（ステップ 065AKS017）。この実施例では、大当り遊技状態である場合には、当該大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることから、時短図柄となったことに基づく時短状態への移行は行わないようになっている。なお、特別図柄の変動中であって、当該変動の表示結果が大当りとなる場合には、当該大当りに基づく大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることから、時短図柄となったことに基づく時短状態への移行は行わないようにしてもよい。

20

30

【2470】

大当り遊技状態でなければ（ステップ 065AKS017；No）、時短フラグをオン状態にセットし（ステップ 065AKS018）、時短回数カウンタに時短図柄に応じた時短回数（図 286 - 4（A）参照）をセットする（ステップ 065AKS019）。これにより、高ベース状態（時短状態）に移行させることができる。また、時短状態に移行することに応じて、時短状態であることを指定する遊技状態指定コマンドを演出制御基板 12 に送信するための設定を行う（ステップ 065AKS020）。

【2471】

表示結果が時短図柄でなく普図ハズレである場合（ステップ 065AKS015；No）、高ベース状態である場合（ステップ 065AKS016；Yes）、大当り遊技状態である場合（ステップ 065AKS017；Yes）、または、ステップ 065AKS020 の処理を実行した後は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理を示す値（例えば「0」）に更新して（ステップ 065AKS021）、普通図柄停止時処理を終了する。

40

【2472】

図 286 - 7 は、特徴部 065AK の図 281 に示す演出制御プロセス処理（ステップ S76）の一例を示すフローチャートである。特徴部 065AK の演出制御プロセス処理では、図 282 に示した基本説明の演出制御プロセス処理に加えて、先読予告設定処理（ステップ S161）の後に、普図連動演出制御処理（ステップ 065AKS1）及び時短

50



報知設定処理（ステップ065AKS2）が実行されるようになっている。

【2473】

図286-8は、図286-7の演出制御プロセス処理において実行される普図連動演出制御処理（ステップ065AKS1）の一例を示すフローチャートである。普図連動演出は、普通図柄の変動が実行されることに連動して普通図柄の表示結果を示唆、報知する演出である。普図連動演出は、所定演出に含まれる。普図連動演出制御処理では、普図連動演出を実行するための制御が行われる。

【2474】

普図連動演出制御処理において、演出制御用CPU120は、普図連動演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ065AKS031）。普図連動演出実行中フラグは、所定演出として普図連動演出の実行が開始されるときにセットされる。普図連動演出実行中フラグがセットされていない場合には（ステップ065AKS031；No）、特図連動演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ065AKS032）。特図連動演出実行中フラグは、特図連動演出の実行が開始されるときにセットされる。この実施例では、所定演出として特別図柄（飾り図柄）の変動が実行されることに連動して特別図柄の表示結果を示唆、報知する特図連動演出も実行可能になっている。特図連動演出については後述する。特図連動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ065AKS032；Yes）、即ち、所定演出として特図連動演出の実行中である場合には、新たに所定演出（普図連動演出）は実行しないため、普図連動演出制御処理を終了する。

【2475】

ステップ065AKS032にて特図連動演出実行中フラグがセットされていない場合は（ステップ065AKS032；No）、普通図柄変動開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ065AKS051）。普通図柄変動開始指定コマンドを受信していない場合には（ステップ065AKS051；No）、普図連動演出制御処理を終了する。

【2476】

普通図柄変動開始指定コマンドがセットされている場合に（ステップ065AKS051；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ時短フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、高ベース状態であるか否かを確認する（ステップ065AKS052）。高ベース状態である場合には（ステップ065AKS052；Yes）、普通図柄の変動頻度が高く、表示結果もほとんど普図当たりとなることから、普図連動演出を実行せずに普図連動演出制御処理を終了する。

【2477】

高ベース状態でない場合（ステップ065AKS052；No）、大当たり遊技状態であるか否かを確認する（ステップ065AKS053）。大当たり遊技状態であるか否かは、例えば演出制御プロセスフラグの値で確認される。その場合、演出制御プロセスフラグの値が6以上であるときに大当たり遊技状態であるとする。大当たり遊技状態である場合には（ステップ065AKS053；Yes）、大当たり中の演出を妨げないため、また、大当たり遊技状態終了後に高ベース状態に制御されるので、普図連動演出を実行せずに普図連動演出制御処理を終了する。

【2478】

大当たり遊技状態でない場合（ステップ065AKS053；No）、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ065AKS056）。ここでは、スーパーリーチを伴う変動パターンにより変動が実行されているときであり、変動開始からの経過時間がスーパーリーチの開始タイミングを超えているか否か等により判定すればよい。スーパーリーチのリーチ演出実行中である場合には（ステップ065AKS056；Yes）、スーパーリーチのリーチ演出に注目させるため、普図連動演出を実行せずに普図連動演出制御処理を終了する。なお、スーパーリーチのリーチ演出以外の演出（画像表示装置5における予告演出や可動体32の動作演出、大当たり期待度の高い演出等）の

10

20

30

40

50

実行中においても普図連動演出を実行しないようにしてもよい。

【2479】

スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合（ステップ065AKS056；No）、普図連動演出の実行有無と実行する場合の演出態様に対応した所定演出パターンを決定する（ステップ065AKS059）。ステップ065AKS059では、図286-8（B）に示すように、普通図柄変動開始指定コマンドから特定される普通図柄の表示結果に応じて、普図連動演出の実行有無と所定演出パターンを決定する。

【2480】

図286-8（C）は、所定演出パターンを示す図である。所定演出は、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知する演出であり、所定演出パターンSP1は普通図柄も特別図柄もハズレとなることを示唆するパターンであり、所定演出パターンSP2は「普図当り」となることを報知するパターンであり、所定演出パターンSP3は「時短図柄」となることを報知するパターンである。所定演出パターンSP4及びSP5は特別図柄が大当り図柄となることを示唆するパターンであり、所定演出パターンSP4よりも所定演出パターンSP5の方が大当りとなる期待度が高くなっている。なお、この実施例では、全ての所定演出パターンの所定演出は同様の態様により開始され、その後に所定演出パターンに応じた結果が報知されるようになっている。従って、ハズレとなることを示唆する所定演出パターンSP1であっても、演出の開始時は他の所定演出パターンとなることを期待できる。

【2481】

なお、表示結果または特別図柄の表示結果を示唆した後に、ハズレとなることを示唆するガセパターンを設けてもよい。例えば、「時短かも?」といった画像を表示して普通図柄の表示結果が時短図柄となることを示唆する演出を実行した後に、「残念」といった画像を表示して時短図柄とならないことを示すパターンを設けてもよい。

【2482】

普図連動演出に対応した所定演出パターンはSP1～SP3であり、ステップ065AKS059では、図286-8（B）に示すような決定割合で、普図連動演出の実行有無と所定演出パターンSP1～SP3のいずれとするかが決定される。図286-8（B）に示すように、普通図柄の表示結果（普図表示結果）が「普図当り」である場合には、所定演出パターンSP2に決定される割合が高く、「普図ハズレ」である場合には、所定演出パターンSP1に決定される割合が高く、「時短図柄A」または「時短図柄B」である場合、特に、時短回数が多い「時短図柄B」である場合には、所定演出パターンSP3に決定される割合が高くなっている。これにより、普図連動演出（所定演出）により、普図表示結果を示唆・報知することができる。なお、図286-8（B）に示した決定割合は一例であり、普図連動演出（所定演出）により、普図表示結果を示唆・報知できれば任意の割合でよい。また、普図連動演出の所定演出パターンとして、所定演出パターンSP1～SP3以外の所定演出パターンを設けてもよい。

【2483】

続いて、演出制御用CPU120は、普図連動演出を実行することに決定されているか否か確認する（ステップ065AKS064）。普図連動演出を実行することに決定されていない場合には（ステップ065AKS064；No）、普図連動演出制御処理を終了する。

【2484】

普図連動演出を実行することに決定されている場合には（ステップ065AKS064；Yes）、普図連動演出タイマに、ステップ065AKS059における決定結果（所定演出パターン）に応じた普図連動演出の実行時間に対応する値をセットする（ステップ065AKS078）。そして、所定演出パターンに対応した演出制御用データ等に基づいて普図連動演出（所定演出）を開始する（ステップ065AKS079）。そして、普図連動演出を開始したことに対応して、普図連動演出実行中フラグをセットし（ステップ065AKS080）、普図連動演出制御処理を終了する。

## 【 2 4 8 5 】

普図連動演出実行中フラグがセットされている場合には（ステップ 0 6 5 A K S 0 3 1 ; N o ）、普図連動演出タイマの値を 1 減算し（ステップ 0 6 5 A K S 0 3 4 ）、普図連動演出タイマの値が 0 になったか否かを判定する（ステップ 0 6 5 A K S 0 3 5 ）。普図連動演出タイマの値が 0 でなければ（ステップ 0 6 5 A K S 0 3 5 ; N o ）、普図連動演出制御処理を終了する。

## 【 2 4 8 6 】

普図連動演出タイマの値が 0 になった場合（ステップ 0 6 5 A K S 0 3 5 ; Y e s ）、普図連動演出を終了させて（ステップ 0 6 5 A K S 0 3 6 ）、普図連動演出実行中フラグをオフ状態にリセットして（ステップ 0 6 5 A K S 0 3 7 ）、普図連動演出制御処理を終了する。

10

## 【 2 4 8 7 】

図 2 8 6 - 9 ( A ) は、所定演出として特図連動演出を実行有無及び実行する場合の所定演出パターンを決定するための特図連動演出決定処理の一例を示すフローチャートである。特図連動演出決定処理は、飾り図柄の変動を開始する前に、図 2 8 6 - 7 に示す演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1 ）内にて実行される。特図連動演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、普図連動演出実行中フラグがセットされているか否か確認する（ステップ 0 6 5 A K S 0 9 1 ）。普図連動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ 0 6 5 A K S 0 9 1 ; Y e s ）、すなわち、所定演出として普図連動演出が実行されている場合には、新たに所定演出（特図連動演出）を実行しないため、特図連動演出決定処理を終了する。普図連動演出実行中フラグがセットされていない場合（ステップ 0 6 5 A K S 0 9 1 ; N o ）、サブ時短フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、高ベース状態であるか否か確認する（ステップ 0 6 5 A K S 0 9 2 ）。高ベース状態である場合には（ステップ 0 6 5 A K S 0 9 2 ; Y e s ）、平均的な特図変動時間が短く、特図連動演出を実行する期間を確保できないため、特図連動演出を実行しないため、特図連動演出決定処理を終了する。

20

## 【 2 4 8 8 】

なお、特図連動演出決定処理は飾り図柄の変動開始時に実行される処理であるので、大当り遊技状態や小当り遊技状態である場合に特図連動演出が決定されて実行されることはない。高ベース状態でない場合には（ステップ 0 6 5 A K S 0 9 2 ; N o ）、今回開始する変動がスーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当りとなる変動パターンであるか否か確認する（ステップ 0 6 5 A K S 0 9 3 ）。なお、スーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当りの変動パターンであるか否かは、具体的には、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンを確認することによって判定できる。スーパーリーチはズレまたはスーパーリーチ大当りの変動パターンではない場合には（ステップ 0 6 5 A K S 0 9 3 ; N o ）、特図連動演出決定処理を終了する。このように、この実施例ではスーパーリーチを伴う変動パターンでない場合には、特図連動演出を実行しないようになっているが、スーパーリーチを伴う変動パターンでない場合にも所定の割合で特図連動演出（例えば所定演出パターン S P 1 の所定演出）を実行するようにしてもよい。

30

## 【 2 4 8 9 】

スーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当りの変動パターンである場合には（ステップ 0 6 5 A K S 0 9 3 ; Y e s ）、特図連動演出の実行有無と実行する場合の演出態様に対応した所定演出パターンを決定する（ステップ 0 6 5 A K S 0 9 4 ）。ステップ 0 6 5 A K S 0 9 4 では、図 2 8 6 - 9 ( B ) に示すように、特別図柄（飾り図柄）の表示結果に応じて、特図連動演出の実行有無と所定演出パターンを決定する。

40

## 【 2 4 9 0 】

特図連動演出に対応した所定演出パターンは S P 1 、 S P 4 、 S P 5 であり、ステップ 0 6 5 A K S 0 9 4 では、図 2 8 6 - 9 ( B ) に示すような決定割合で、特図連動演出の実行有無と所定演出パターン S P 1 、 S P 4 、 S P 5 のいずれとするかが決定される。図 2 8 6 - 9 ( B ) に示すように特図表示結果が「大当り」である場合には、所定演出パタ

50

ーンSP5に決定される割合が高く、特図表示結果が「ハズレ」である場合には、所定演出パターンSP4に決定される割合が高くなっている。これにより、所定演出パターンSP4よりも所定演出パターンSP5の方が大当たり期待度（信頼度）が高くなっている。所定演出パターンSP4、SP5は、スーパーリーチを伴う変動パターンである場合に決定されるので、これらの所定演出パターンの特図連動演出が実行された場合には、スーパーリーチとなることを報知できる。また、図286-9に示す決定割合では、所定演出パターンSP1である場合にも大当たりとなる場合があるので、意外性のある演出を実行できる。図286-9(B)に示した決定割合は一例であり、特図連動演出（所定演出）により、特図表示結果を示唆・報知できれば任意の割合でよい。また、特図連動演出の所定演出パターンとして、所定演出パターンSP1、SP4、SP5以外の所定演出パターンを設けてもよい。

10

#### 【2491】

その後、演出制御用CPU120は、特図連動演出を実行しないこと決定されたか否かを確認する（ステップ065AKS095）。特図連動演出を実行しないことに決定された場合には（ステップ065AKS095；Yes）、特図連動演出決定処理を終了する。特図連動演出を実行することに決定された場合（ステップ065AKS095；No）、決定された所定演出パターンに対応する特図連動演出を実行するための設定を行う（ステップ065AKS096）。ステップ065AKS096では、例えば所定演出パターンに対応する演出制御データをRAM122の所定領域に使用データとしてセットする。そして、特図連動演出実行中フラグをオン状態にセットし（ステップ065AKS097）、特図連動演出決定処理を終了する。

20

#### 【2492】

図286-10は、図286-7の演出制御プロセス処理において実行される時短報知設定処理（ステップ065AKS2）の一例を示すフローチャートである。時短報知設定処理は、普通図柄の表示結果が時短図柄となったことに対応して高ベース状態（時短状態）に制御されるとときに、時短状態に移行することを報知するための処理である。

#### 【2493】

時短報知設定処理において、演出制御用CPU120は、時短図柄が停止したことを指定する普図停止指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ065AKS101）。時短図柄が停止したことを指定する普図停止指定コマンドを受信していなければ（ステップ065AKS101；No）、時短報知設定処理を終了する。

30

#### 【2494】

時短図柄が停止したことを指定する普図停止指定コマンドを受信していれば（ステップ065AKS101；Yes）、サブ時短フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、高ベース状態であるか否かを確認する（ステップ065AKS102）。高ベース状態である場合には（ステップ065AKS102；Yes）、時短図柄となったことに基づく制御は実行しないため、時短報知設定処理を終了する。

#### 【2495】

高ベース状態でない場合（ステップ065AKS102；No）、サブ時短フラグをオン状態にセットする（ステップ065AKS103）。なお、サブ時短フラグは、大当たり遊技状態が終了して時短状態に制御されるとときにもオン状態にセットされる。

40

#### 【2496】

続いて、大当たり遊技状態であるか否かを判定する（ステップ065AKS104）。大当たり遊技状態である場合には（ステップ065AKS104；Yes）、当該大当たり遊技状態後に時短状態に制御されるため、時短状態に移行したことを報知せずに時短報知設定処理を終了する。

#### 【2497】

大当たり遊技状態でない場合（ステップ065AKS104；No）、画像表示装置5の所定位置に右打ちすることを指示する右打ち表示を表示する（ステップ065AKS105）。

50

## 【 2 4 9 8 】

そして、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ 0 6 5 A K S 1 0 6 ）。スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合（ステップ 0 6 5 A K S 1 0 6 ； N o ）、時短状態に移行したことの報知（時短移行報知）、及び、右打ちすることの報知（右打ち報知）を開始するための設定を行う（ステップ 0 6 5 A K S 1 0 7 ）。

## 【 2 4 9 9 】

また、スーパーリーチのリーチ演出実行中である場合には（ステップ 0 6 5 A K S 1 0 6 ； Y e s ）、次回の変動開始時に、右打ち報知を開始するための設定を行う（ステップ 0 6 5 A K S 1 0 8 ）。このように、この実施例では、スーパーリーチのリーチ演出実行中である場合には、スーパーリーチのリーチ演出に注目させるため、時短移行報知及び右打ち報知を実行せず、次回の変動において右打ち報知を実行するようになっている。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出を妨げてしまうことを防止できる。なお、スーパーリーチのリーチ演出以外の演出（画像表示装置 5 における予告演出や可動体 3 2 の動作演出、大当たり期待度の高い演出等）の実行中においても時短移行報知及び右打ち報知を実行しないようにしてもよい。また、次回の変動開始時には既に時短状態へは移行済みである場合もあるが、次回の変動において時短移行報知を実行するようにしてもよい。

## 【 2 5 0 0 】

なお、時短移行報知及び右打ち報知は実行されないものの、右打ち表示は表示されるため、最低限時短状態に移行したことを示すことができるので、遊技者が遊技状態を把握できずに不利益を被ることを低減できる。

## 【 2 5 0 1 】

ステップ 0 6 5 A K S 1 0 7 またはステップ 0 6 5 A K S 1 0 8 の処理を実行した後は、時短報知設定処理を終了する。

## 【 2 5 0 2 】

図 2 8 6 - 1 1 は、時短移行時の演出内容を示すタイミングチャートである。図 2 8 6 - 1 1 において、「特図変動」の O N は特別図柄が変動中であることを示し、O F F は特別図柄が停止中であることを示す。「普図変動」の O N は普通図柄が変動中であることを示し、O F F は普通図柄が停止中であることを示す。「右打ち画像」の O N は画像表示装置 5 に右打ち画像が表示されていることを示し、O F F は右打ち画像が表示されていないことを示す。

## 【 2 5 0 3 】

図 2 8 6 - 1 1 （ A ）は、時短図柄停止時にスーパーリーチのリーチ演出が実行されていない場合のタイミングチャートである。図 2 8 6 - 1 1 （ A ）に示すように、特別図柄の変動中に、普通図柄の表示結果として時短図柄が停止したときに、時短移行報知及び右打ち報知が実行される。また、時短図柄の停止するタイミングで右打ち画像が表示される。そして、時短図柄の図柄確定時間が経過して、回目の普通図柄の変動開始時に時短制御が開始されることとなる。このように、実際に時短制御が開始される前の時短図柄の図柄確定時間において、時短移行報知及び右打ち報知を実行することで、特別図柄の変動中に時短状態に移行する場合でも、時短状態に移行すること、及び、右打ちにより遊技を行うことを適切に報知することができる。

## 【 2 5 0 4 】

図 2 8 6 - 1 1 （ B ）は、時短図柄停止時にスーパーリーチのリーチ演出が実行されていない場合のタイミングチャートである。図 2 8 6 - 1 1 （ B ）に示すように、特別図柄の変動中にスーパーリーチとなり、スーパーリーチのリーチ演出中に普通図柄の表示結果として時短図柄が停止したときは、時短図柄の停止するタイミングで右打ち画像が表示されるが、時短移行報知及び右打ち報知が実行されない。そして、スーパーリーチを伴う変動終了後の次回の変動開始時に、右打ち報知が実行される。なお、次回の変動開始タイミングが時短図柄の図柄確定時間の後だった場合には既に時短状態となっているため、この実施例では、スーパーリーチのリーチ演出中に時短図柄が停止したときには、次回の変動

10

20

30

40

50

開始時に時短報知を行わないようになっている。これに対して、次回の変動開始時に時短報知を実行するようにしてもよい。例えば、図 2 8 6 - 1 1 ( B ) に示すように、次回の変動開始以降に時短図柄の図柄確定時間が経過する場合には、次回の変動開始時に時短報知を実行するようにしてもよい。

【 2 5 0 5 】

なお、時短図柄が停止したときに実行中の特別図柄の変動の終了タイミングが、実際に時短制御が開始されるタイミングである時短図柄の図柄確定時間経過よりも前である場合、今回の特別図柄の変動中に慌てて時短移行報知や右打ち報知を実行する必要もないため、次回の変動開始以降に時短図柄の図柄確定時間経過以前の期間に、時短移行報知や右打ち報知を実行するようにしてもよい。

10

【 2 5 0 6 】

続いて、特徴部 0 6 5 A K の演出動作例を説明する。図 2 8 6 - 1 2 ~ 図 2 8 6 - 1 4 は、特徴部 0 6 5 A K の所定演出の演出動作例を示している。図 2 8 6 - 1 2 ( A ) は、下向きの矢印で、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて飾り図柄の変動が実行されていることを示している。画像表示装置 5 の左上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行される。また、画像表示装置 5 の中央下部分に所定演出領域 6 5 A K 1 1 が設けられている。この実施例では、所定演出領域 6 5 A K 1 1 において所定演出（普図連動演出、特図連動演出）が実行されるようになっている。なお、所定演出領域 6 5 A K 1 1 は、常時画像表示装置 5 に表示されていてもよいし、所定演出が実行されるときに表示されるようにしてもよい。例えば、所定演出が実行されない高ベース状態や大当たり遊技状態では所定演出領域 6 5 A K 1 1 が消去されるようにしてもよい。

20

【 2 5 0 7 】

所定演出を実行することが決定された場合、図 2 8 6 - 1 2 ( B ) に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 において、演出画像がスクロール表示されて所定演出が開始される。図 2 8 6 - 1 2 ( B ) では、下向きの矢印で演出画像がスクロール表示されていることを示している。その後、所定演出パターンに応じた演出結果が報知されることになる。

【 2 5 0 8 】

所定演出パターン S P 1 である場合には、図 2 8 6 - 1 2 ( C ) に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に「×」の演出画像が表示されて停止する。これにより、所定演出が失敗し、普通図柄や特別図柄の表示結果が当たりとなる期待度が低いこと等が報知される。

30

【 2 5 0 9 】

所定演出パターン S P 2 である場合には、図 2 8 6 - 1 2 ( D ) に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に「」の演出画像が表示されて停止する。これにより所定演出が成功し、普通図柄が当たりとなること等が報知される。

【 2 5 1 0 】

所定演出パターン S P 4 である場合には、図 2 8 6 - 1 2 ( E ) に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に音符の演出画像が表示されて停止する。これにより所定演出が成功し、特別図柄が大当たりとなる期待度が高いことやスーパーリーチが実行されること等が報知される。

40

【 2 5 1 1 】

所定演出パターン S P 5 である場合には、図 2 8 6 - 1 2 ( F ) に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に「熱」の文字の演出画像が表示されて停止する。これにより所定演出が成功し、特別図柄が大当たりとなる期待度がより高いことやスーパーリーチが実行されること等が報知される。

【 2 5 1 2 】

所定演出パターン S P 4、S P 5 である場合、例えば図 2 8 6 - 1 2 ( E )、( F ) に示すように、左右の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に同じ数字の飾り図柄が停止して、リーチとなった後、所定演出の演出結果（音符や「熱」の文字の演出画像）が表示されるようになっている。このようにすることで、リーチ中に所定演出が実行された場合には、

50

スーパーリーチとなることを期待させることができる。

【 2 5 1 3 】

なお、所定演出パターン S P 1、S P 2 は普図連動演出として実行され、所定演出パターン S P 1、S P 4、S P 5 は特図連動演出として実行される。普図連動演出は、特別図柄（飾り図柄）の変動とは無関係に実行されるので、特別図柄（飾り図柄）の変動中の任意のタイミングで実行され得ようになっている。

【 2 5 1 4 】

図 2 8 6 - 1 3 は、所定演出パターン S P 3 の所定演出（普図連動演出）が実行される場合の演出動作例である。図 2 8 6 - 1 3（A）は、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の変動が実行されていることを示している。画像表示装置 5 の左上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行される。また、画像表示装置 5 の中央下部分に所定演出領域 6 5 A K 1 1 が設けられている。

【 2 5 1 5 】

所定演出を実行することが決定された場合、図 2 8 6 - 1 3（B）に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 において、演出画像がスクロール表示されて所定演出が開始される。

【 2 5 1 6 】

所定演出パターン S P 3 である場合には、図 2 8 6 - 1 3（C）に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に「時」の演出画像が表示されて停止する。これにより、所定演出が成功し、普通図柄の表示結果が時短図柄となることが報知される。

【 2 5 1 7 】

時短図柄が停止すると、図 2 8 6 - 1 3（D）に示すように、画像表示装置 5 の右下部分に右打ちを指示する右打ち表示が表示され、画像表示装置 5 の中央部分に「時短突入！」という文字の画像が表示される時短移行報知が実行される。このとき、画像表示装置 5 の左上部分には時短回数が表示される。ここでは、時短図柄 B となったことに対応して、「100回」が表示されている。

【 2 5 1 8 】

その後、図 2 8 6 - 1 3（E）に示すように、画像表示装置 5 の中央部分に「右を狙え！」という文字の画像が表示される右打ち報知が実行される。そして、図 2 8 6 - 1 3（F）に示すように、右打ち報知の画像が消去されて右打ち報知が終了する。このとき、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に「時」の演出画像も消去される。このように、この実施例では、特別図柄（飾り図柄）の変動中であっても、普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合には、時短状態に移行する。その場合には、時短図柄が停止することを報知する所定演出を実行可能となっており、図 2 8 6 - 1 3（D）、（E）に示すような時短移行報知や右打ち報知が実行されるので、好適に時短状態への移行を報知することができる。これにより、遊技者が戸惑うことなく遊技を続行できる。

【 2 5 1 9 】

図 2 8 6 - 1 4 は、スーパーリーチのリーチ演出中に所定演出パターン S P 3 の所定演出（普図連動演出）が実行される場合の演出動作例である。図 2 8 6 - 1 4（A）は、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「7」の数字を示す飾り図柄が停止し、中の飾り図柄表示エリア 5 C において飾り図柄の変動が実行されてリーチとなっていることを示している。画像表示装置 5 の左上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行される。また、画像表示装置 5 の中央下部分に所定演出領域 6 5 A K 1 1 が設けられている。

【 2 5 2 0 】

所定演出を実行することが決定された場合、図 2 8 6 - 1 4（B）に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 において、演出画像がスクロール表示されて所定演出が開始される。このとき、画像表示装置 5 においてスーパーリーチのリーチ演出が開始される。

【 2 5 2 1 】

所定演出パターン S P 3 である場合には、図 2 8 6 - 1 4（C）に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に「時」の演出画像が表示されて停止する。これにより、所定演出が

10

20

30

40

50

成功し、普通図柄の表示結果が時短図柄となることが報知される。

【 2 5 2 2 】

スーパーリーチ演出中に時短図柄が停止すると、図 2 8 6 - 1 4 ( D ) に示すように、画像表示装置 5 の右下部分に右打ちを指示する右打ち表示が表示されるが、画像表示装置 5 における時短移行報知や右打ち報知は実行されず、スーパーリーチのリーチ演出が継続して実行される。

【 2 5 2 3 】

その後、図 2 8 6 - 1 4 ( E ) に示すように、中の飾り図柄表示エリア 5 C において「 6 」の数字を示す飾り図柄が停止してハズレとなる。このとき、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に「時」の演出画像も消去される。そして、図 2 8 6 - 1 4 ( F ) に示すように、次の飾り図柄の変動開始に伴って、画像表示装置 5 の中央部分に「右を狙え！」という文字の画像が表示される右打ち報知が実行される。このとき、画像表示装置 5 の左上部分には時短回数が表示される。ここでは、時短図柄 A となったことに対応して、「 4 9 回 」が表示されている。なお、ここでは前回の変動中に時短状態に移行して、1 回の変動が消化されたことに伴い、時短回数が 5 0 回から 4 9 回に減算されている。

【 2 5 2 4 】

このように、この実施例では、スーパーリーチのリーチ演出中に普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合には、時短移行報知や右打ち報知が実行されずスーパーリーチのリーチ演出が優先して実行される。スーパーリーチの結果として大当たりとなった場合には、当該大当たりに対応する大当たり遊技状態の後に時短状態に制御されることになる。よって、スーパーリーチのリーチ演出中に時短移行報知を実行しても、その報知が無駄になったり興ざめな演出となる可能性があるため、スーパーリーチのリーチ演出を優先するようになっている。そして、表示結果がハズレとなった場合には、次回変動時に右打ち報知が実行されるので、時短状態に移行したことや右打ちすることを好適に報知できる。なお、スーパーリーチのリーチ演出中に普通図柄の表示結果が時短図柄となり、当該スーパーリーチを伴う変動の表示結果が大当たりとなった場合には、普通図柄の表示結果が時短図柄となったことに対応する報知（時短移行報知、右打ち報知）は実行しないようにしてもよい、大当たり遊技状態終了後の最初の変動にて普通図柄の表示結果が時短図柄となったことに対応する報知を実行するようにしてもよい。

【 2 5 2 5 】

（特徴部 0 6 5 A K の変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏することができ、上記実施例で示した演出を好適に実行できれば任意でよい。また、上記実施例で示した演出動作例は一例であり、同様の演出効果を達成できれば適宜変更可能である。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【 2 5 2 6 】

特別図柄の表示結果を先読みして先読予告演出を実行する場合において、普通図柄の表示結果が時短図柄となる場合には、先読予告演出の実行を制限するようにしてもよい。例えば、普通図柄の表示結果が時短図柄となる場合には、時短図柄が停止して時短状態に移行するまでは先読予告演出を実行しないようにしてもよい。また、変動開始前の普通図柄の表示結果を先読みして、時短図柄となる普通図柄の保留データがある場合には、特別図柄の表示結果を予告する先読予告演出を制限するようにしてもよい。このようにすることで、先読予告演出を実行した後に遊技状態が変更されることで、先読み時と実際の変動実行時とで変動パターンが変化して、先読予告演出の演出内容と整合しなくなることを防止できる。

【 2 5 2 7 】

ホールコンピューターやデータ表示機に外部出力する信号として、大当たり信号（大当たり

10

20

30

40

50



中に出力)、特賞中信号(大当たり中及び時短中に出力)に加えて、時短中信号(時短中のみ出力)を設けてもよい。

#### 【2528】

上記実施例では、大当たり遊技状態において普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合、時短状態への制御は行わないようになっていたが、低ベース状態で大当たりとなった場合、当該大当たりに対応する大当たり遊技状態において、時短図柄となったことに基づいて時短状態へ制御するようにしてもよい。この場合、大当たり遊技状態開始 時短図柄となったことに基づく時短制御開始 大当たり遊技状態終了という順番になり、大当たり遊技状態の前後でベースが変化していることになる。そのため、大当たり遊技状態に制御されたことに基づく時短回数の設定は、大当たり遊技状態終了後の変動開始時に行うようにしてもよい。例えば、低ベース状態で大当たりとなった場合の時短回数は50回または100回であり、高ベース状態で大当たりとなった場合の時短回数が100回である場合には、大当たり遊技状態中に時短図柄が停止した場合、大当たり遊技状態終了後の時短回数は100回に設定される。大当たり遊技状態終了後の変動開始時に、時短回数の設定を行うことで、大当たり中に遊技状態が変化しても好適に状態移行をすることができる。なお、大当たり遊技状態となったときに遊技状態によらず、時短回数は一定であってもよいし、一定割合で時短回数が決定されるようにしてもよい。

10

#### 【2529】

上記実施例では、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知する所定演出(普図連動演出、特図連動演出)は、所定演出領域65AK11において演出画像をスクロール表示して演出結果を表示する演出(図286-12~図286-14)であったが、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知できる演出であれば任意の演出でよい。また、所定演出は、少なくとも普通図柄が時短図柄となるか否か、または、特別図柄の表示結果を示唆・報知する演出であればよい。

20

#### 【2530】

また、上記実施例では、高ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合は、時短回数を更新しないようになっていたが、高ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合に時短回数を更新、追加するようにしてもよい。また、低ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合と、高ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合と、で時短回数や時短回数の決定割合が異なるようにしてもよい。

30

#### 【2531】

上記実施例では、スーパーリーチのリーチ演出中等、所定の場合、時短移行報知や右打ち報知の実行が制限されるようになっていたが、実行中に演出内容に関わらず、時短図柄となったことに応じて時短状態に移行する場合、時短移行報知や右打ち報知を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5とは異なる表示手段において時短移行報知や右打ち報知を実行する場合には、画像表示装置5における演出内容に関わらず時短移行報知や右打ち報知を実行するようにしてもよい。

#### 【2532】

(特徴部065AKに係る手段)

(1)特徴部065AKに係る遊技機は、

40

特別識別情報(例えば特別図柄)の可変表示を行い、特別識別情報の可変表示結果が特定表示結果(例えば大当たり図柄)となったことに基づいて、特別可変手段(例えば特別可変入賞球装置7(大入賞口))へ遊技媒体が進入しやすい有利状態(例えば大当たり遊技状態)へ制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機65AK1)であって、

普通識別情報(例えば普通図柄)の可変表示を行い、普通識別情報の可変表示結果が所定結果(例えば普図当り)となったことに基づいて、普通可変手段(例えば可変入賞球装置6B(第2始動入賞口))へ遊技媒体が進入しやすい所定状態(例えば開放状態)に変化させる可変制御手段(例えばステップS404の処理を実行するCPU103)と、

通常状態よりも前記普通可変手段が前記所定状態に変化しやすい特別状態(例えば時短状態)へ制御可能な状態制御手段(例えばステップ065AKS018の処理を実行する

50

C P U 1 0 3 ) と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記状態制御手段は、普通識別情報の可変表示結果が前記所定結果とは異なる特別結果（例えば時短図柄）となったことに基づいて、前記通常状態から前記特別状態に制御可能であり（例えばステップ 0 6 5 A K S 0 1 8 の処理を実行する）、

前記演出実行手段は、特別識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果となることを示唆する特定演出（例えば所定演出パターン S P 4、S P 5 の所定演出、特図連動演出）と、普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果となることを示唆する特別演出（例えば所定演出パターン S P 3 の所定演出、普図連動演出）と、を実行可能であり、

前記状態制御手段は、普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果となったときに特別識別情報の可変表示を実行中であつたとしても、前記通常状態から前記特別状態に制御可能である（例えばステップ 0 6 5 A K S 0 1 8 の処理を実行する）。 10

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 2 5 3 3 】

（ 2 ）上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記普通可変手段が前記所定状態に変化することに基づいて所定報知（例えば時短移行報知、右打ち報知）を行う所定報知手段と、

特別識別情報の可変表示中の演出内容に応じて、前記所定報知を制限する所定報知制限手段（例えばステップ 0 6 5 A K S 1 0 6、ステップ 0 6 5 A K S 1 0 8 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備えるようにしてもよい。 20

このような構成によれば、所定報知により特別識別情報の可変表示中の演出を妨げてしまうことを防止できる。

#### 【 2 5 3 4 】

（ 3 ）上記（ 1 ）または（ 2 ）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において、普通識別情報の可変表示結果が前記所定結果となること、普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果となること、特別識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果となること、のうちのいずれとなるかを示唆する演出を実行可能である（例えば所定演出パターン S P 1 ～ S P 5 の所定演出を実行可能である。図 2 8 6 - 1 2、図 2 8 6 - 1 3 ）ようにしてもよい。 30

このような構成によれば、普通識別情報と特別識別情報との両方の表示結果に注目させることができる。

#### 【 2 5 3 5 】

（ 4 ）上記（ 1 ）から（ 3 ）のいずれかに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記有利状態に制御されたことに基づいて前記特別状態に制御可能であり（例えば図 2 8 6 - 5 ）、

前記有利状態に制御された後の特別識別情報の可変表示を開始するときに、前記通常状態であるか前記特別状態であるかに応じて、当該有利状態に制御されたことに基づいて制御される前記特別状態の終了条件を異ならせるようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができ。 40

#### 【 2 5 3 6 】

（ 5 ）上記（ 1 ）から（ 4 ）のいずれかに記載の遊技機において、

普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果である場合、普通識別情報の可変表示結果が前記所定結果である場合よりも、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間が長い（例えば図 2 8 6 - 3（ A ））ようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができ。

#### 【 2 5 3 7 】

（ 6 ）上記（ 1 ）から（ 5 ）のいずれかに記載の遊技機において、

前記通常状態である場合、前記特別状態である場合よりも、普通識別情報の可変表示結果として前記特別結果が表示されてから確定するまでの時間が長い（例えば図 2 8 6 - 3 50

( A )、( B ) ) ようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができる。

【 2 5 3 8 】

( 特徴部の関連づけに係る説明 )

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わ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、組み合わせられてもよい。

【 2 5 3 9 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

10

【 2 5 4 0 】

( 特徴部 0 7 9 S G に関する説明 )

次に、本発明の実施の形態における特徴部 0 7 9 S G ( 以下、本特徴部 0 7 9 S G と略記する ) について説明する。図 2 8 7 - 1 は、本特徴部 0 7 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 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 8 7 - 1 に示すように、本特徴部 0 7 9 S G における音声制御基板 1 3 には、演出制御用 C P U 1 2 0 と共動してスピーカ 8 L、8 R から出力される音 ( 演出音 ) の生成を行う音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2 と、該音声合成用 C I 0 7 9 S G 1 3 2 にて生成された音の出力音を増幅する増幅回路 ( アンプ ) 0 7 9 S G 1 3 4 と、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3 と、が搭載されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 からの演出制御コマンドにもとづいて音番号データを音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2 に出力して、該音番号データに対応する音を音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2 に生成させる。

20

【 2 5 4 1 】

音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2 は、演出制御用 C P U 1 2 0 から音番号データが入力されると、該入力された音番号データに応じた音声や効果音をスピーカ 8 L、8 R 毎に個別に生成して増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4 に出力する。増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4 は、音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2 から出力された音声や効果音を増幅し、各スピーカ 8 L、8 R に出力する。

30

【 2 5 4 2 】

音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3 には、音番号データに対応付けて該音番号データが該当する演出コマンドにより実施される演出に対応した音を出力するための各スピーカ 8 L、8 R 毎の制御データが格納されている。つまり、これら制御データは、演出期間 ( 例えば、飾り図柄可変表示期間 ) において各スピーカ 8 L、8 R から出力する効果音や B G M ( 楽曲 ) 等の音の出力態様 ( 周波数特性、タイミング ( ディレイ ) 等 ) が時系列的に記述された音声データ等を含むデータの集まりである。

【 2 5 4 3 】

図 2 8 7 - 2 ( A ) は、本特徴部 0 7 9 における画像表示装置 5 を示す説明図である。本特徴部 0 7 9 S G における画像表示装置 5 の表示領域は、正面視で高さ L、左右幅 L の長方形に形成されている。該表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出、後述する操作促進演出や静止画表示演出等の演出を表示するための第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F を構成している。また、画像表示装置 5 の下端部は、第 1 特図保留記憶数を白抜き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 0 7 9 S G 0 0 5 D と、第 2 特図保留記憶数を白抜き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 0 7 9 S G 0 0 5 U と、遊技状態を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T と、を含む第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a を構成している。

40

【 2 5 4 4 】

つまり、画像表示装置 5 の表示領域全体のうち、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a と

50

第3表示領域079SG005Sbとを除いた部分が第1表示領域079SG005Fとなっている。

【2545】

尚、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbは、第1表示領域079SG005Fよりも画像表示装置5の表示領域の周縁部にて、遊技に関する情報の表示（保留表示、テロップ表示、第4図柄の表示、保留記憶数の表示）を行っている表示領域である。つまり、本特徴部079SGにおける第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbは、パチンコ遊技機1におけるUI（ユーザーインターフェース）表示領域でもある。

【2546】

そして、画像表示装置5の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第4図柄079SG005Jと第1特図保留記憶数の表示及び第2特図保留記憶数の表示を含む第3表示領域079SG005Sbを構成している。

【2547】

このうち、第2表示領域079SG005Saは、正面視で長方形に形成されており、その高さは画像表示装置5の表示領域全体の高さHの半分未満の長さに形成されているとともに、左右幅は画像表示装置5の表示領域全体の左右幅Lと同一の長さに形成されている。また、第3表示領域079SG005Sbは、正面視で長方形に形成されているが、その高さと左右幅は画像表示装置5の表示領域全体の高さH及び左右幅Lよりも極めて短く形成されている。

【2548】

このため、本特徴部079SGでは、画像表示装置5の表示領域全体に占める第1表示領域079SG005Fの面積は、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbとを合わせた面積よりも広がっている。

【2549】

図287-2(B)に示すように、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uでは、演出制御用CPU120が後述する保留表示動作処理（図281-13参照）を実行することによって、各保留表示を垂直軸回りに一定速度（例えば、回転速度V3）にて回転表示可能となっている。

【2550】

図287-2(C)に示すようにテロップ表示エリア079SG005Tでは、演出制御用CPU120が後述するテロップ動作処理（図287-13参照）を実行することによって、遊技状態や実行中の演出に応じたメッセージ（例えば、特定のリーチ演出中であれば「××モード中！」等の演出の状態に応じたメッセージ）を、左方向から右方向に向けて一定速度（例えば、移動速度V3）移動させつつ表示可能となっている。

【2551】

尚、遊技状態に応じたメッセージに含まれる文字は、該テロップ表示エリア079SG005Tの右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア079SG005Tの左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動される。このため、テロップ表示エリア079SG005Tにおいて遊技状態に応じたメッセージが移動されつつ表示されている場合は、常に該テロップ表示エリア079SG005Tにて遊技状態に応じたメッセージ全体が表示されているので、遊技者が現在の遊技状態を認識し易くなっている。

【2552】

尚、本特徴部079SGでは、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示とテロップ表示エリア079SG005Tにおけるメッセージとを共通の一定速度（V3）にて回転・移動させ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、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示とテロップ表示エリア079SG005Tにおけるメッセージとは、それぞれ異なる一定速度で回

10

20

30

40

50

転・移動可能であってもよい。

【2553】

図287-2(D)に示すように、第4図柄079SG005Jは、上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとを有しており、これら上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとが一定周期で交互に点滅することによって特別図柄の可変表示中であることを示すようになっている。また、これら上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとは、可変表示結果がはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が消灯される(OFFとなる)一方で、可変表示結果が大当たりやはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が点灯される(ONとなる)。

10

【2554】

尚、第3表示領域079SG005Sbにおける第1特図保留記憶数の表示と第2特図保留記憶数の表示とは、新たな保留記憶が発生したタイミングと新たな可変表示が開始されるタイミングとでのみその数が変化する表示である。つまり、第3表示領域079SG005Sbにおける第1特図保留記憶数の表示と第2特図保留記憶数の表示とは、第4図柄079SG005Jや第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tとは異なり、可変表示の開始タイミングを除き表示態様が変化しない。

【2555】

次に、本特徴部079SGにおける表示制御部123について説明する。表示制御部123におけるCGROMには、画像表示装置5に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部123は、演出制御用CPU120による指示に基づいてCGROMに記憶されている1の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置5に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置5に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率0%として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

20

30

【2556】

図287-3(A)~図287-3(D)に示すように、例えば、画像表示装置5に画像を表示する場合としては、画像データ1~3を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置5に画像を表示する。

【2557】

図287-3(A)に示すように、画像データ1は、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005Uとテロップ表示エリア079SG005Tを第2表示領域079SG005Saに表示するとともに、第4図柄079SG005Jを第3表示領域079SG005Sbに表示するために描画されるデータである。また、画像データ1飾り図柄の小図柄を第1表示領域079SG005F(第3表示領域079SG005Sbの左側方)に表示するために描画されるデータでもある。

40

【2558】

図287-3(B)に示すように、画像データ2は、後述するチャンスアップ演出、静止画表示演出、操作促進演出の画像を第1表示領域079SG005Fに表示するために描画されるデータである。

【2559】

図287-3(C)に示すように、画像データ3は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出を第1表示領域079SG005Fに表示するために描画されるデータである。

【2560】

尚、図287-3(A)~図287-3(C)に示すように、これら画像データ1、画

50

像データ2、画像データ3には画像表示装置5に画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ1が最も高く設定されており、画像データ3が最も低く設定されている（画像表示装置5における画像の表示優先度：画像データ1＞画像データ2＞画像データ3）。つまり、画像表示装置5では、画像データ1に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ2に基づく画像が画像データ1に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ3に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像よりも下層（最下層）の画像として表示されるようになっている。このため、図287-3(D)に示すように、画像表示装置5においては、画像データ2に基づく画像が画像データ3に基づく画像よりも優先して表示され、画像データ1に基づく画像が画像データ2に基づく画像と画像データ3に基づく画像よりも優先して表示される。

10

#### 【2561】

尚、図287-3(D)に示すように、画像データ1に基づく画像、画像データ2に基づく画像、画像データ3に基づく画像が同時に画像表示装置5に表示される場合は、画像データ3に基づく画像が最も下位階層の画像として表示されるため、該画像データ3に基づく画像は、第1データに基づく画像や画像データ2に基づく画像によって少なくとも一部が視認困難或いは視認不能となる場合がある。

#### 【2562】

尚、本特徴部079SGでは、詳細は後述するが、画像データ1及び画像データ2に基づく画像は、常に進行速度が一定である動画として画像表示装置5に表示される一方で、画像データ3に基づく画像は、予めCGROMに記憶されているデータに基づいて複数の進行速度の動画や静止画として画像表示装置5に表示されるようになっている。

20

#### 【2563】

特に、本特徴部079SGでは、詳細は後述するが、スーパーリーチのリーチ演出中においてリーチ演出の動画の表示を通常の進行速度V1と該V1よりも遅い進行速度V2（スローモーション）にて実行可能となっている。これは、CGROM内に進行速度V1にて表示する演出動画用のデータと進行速度V2にて表示する演出動画用のデータが予め格納されているためであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、CGROM内に進行速度V1にて表示する演出動画用のデータのみを予め格納しておき、該データに所定の処理を行うことによってリーチ演出の演出動画の一部を進行速度V2にて表示可能としてもよい。

30

#### 【2564】

このように、本特徴部079SGでは、演出動画が変化する速度である映像進行速度をV1とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が早い第1速度となる非スローモーション期間、映像進行速度をV1よりも遅いV2とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が遅い第2速度となるスローモーション期間としている。つまり、本特徴部079SGにおける演出の進行速度が遅い演出動画であるスローモーション動画とは、該スローモーション動画の前において表示される、映像進行速度がV1の非スローモーション動画に比較して映像進行速度が遅いものであればよい。

#### 【2565】

40

尚、本特徴部079SGでは、全てのスーパーリーチ演出においてスローモーション期間を設けている形態を例示しているが（図287-18～図287-25参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スーパーリーチ演出として、画像表示装置5に表示される演出動画の内容自体は、図287-18～図287-25に示すスーパーリーチ演出の内容と同一ではあるが、映像進行速度がV1からV2に変化しない、つまり、スローモーション期間とならないスーパーリーチ演出を実行するようにすることで、図287-18～図287-25に示すスーパーリーチ演出において、スローモーション期間となったことを遊技者が認識し易くなるようにしてもよい。

#### 【2566】

つまり、このように演出動画の内容が同一であるが映像進行速度がV2に変化しないス

50

ーパーリーチ演出を実行する場合にあっては、本発明における第1速度よりも遅い第2速度である演出動画とは、同一内容の演出動画が非スローモーションのスーパーリーチ演出における映像進行速度V1よりも遅い映像進行速度V2にて表示されることによって、非スローモーションのスーパーリーチ演出よりも長い期間に亘って表示される該演出動画が該当することになる。

【2567】

尚、本特徴部079SGでは、上記したように、演出動画の映像進行速度を遅くすることによって遊技者が感じるリーチ演出の進行速度が遅いスローモーションによる演出を構成し、スピーカ8L、8Rからの音の出力については再生速度V3から変化しない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、演出動画の映像進行速度を変えずに(V1のまま)、スピーカ8L、8Rから出力される音の再生速度、遊技効果ランプ9の発光周期を逆に早めることによって、リーチ演出の進行速度が遅くなったものと遊技者が感じる疑似スローモーションを構成するようにしてもよい。

【2568】

つまり、本特徴部079SGにおけるパチンコ遊技機1としては、演出動画を表示可能な表示手段を含む複数の演出出力手段を備え、これら演出出力手段のうち、少なくとも1の演出出力手段による演出の進行速度をスローモーション期間と非スローモーション期間とで異ならせることによって、スローモーション期間において、実行中の演出がスローモーションであると遊技者に認識させることができるものであればよい。

【2569】

尚、本特徴部079SGでは、スローモーション期間は常にリーチ演出の演出動画の表示を進行速度V2にて実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、スローモーション期間は、リーチ演出の演出動画の表示の進行速度を変化可能(例えば時間経過により進行速度が漸減していくものや、進行速度が所定の範囲内で増減するもの)であってもよい。

【2570】

図287-4(A)は、本特徴部079SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図287-4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【2571】

図287-4(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(演出図柄ともいう)などの変動パターン(変動時間(可変表示時間))を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、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よい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【2572】

コマンド8CXXH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287-4(B)に示すように、可変表示結果(変動表示結果ともいう)が「はずれ

10

20

30

40

50

」であるか「大当り」や「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【 2 5 7 3 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 2 8 7 - 4 ( B ) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り C」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 5 H は、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第 6 可変表示結果指定コマンドである。

#### 【 2 5 7 4 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる 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 を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、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一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

#### 【 2 5 7 5 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド 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、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

#### 【 2 5 7 6 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の 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、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

#### 【 2 5 7 7 】

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

10

20

30

40

50



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。

【 2 5 7 8 】

コマンド C 1 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、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て送信されるようにしてもよい。

【 2 5 7 9 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【 2 5 8 0 】

尚、図 2 8 7 - 4 ( A ) に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【 2 5 8 1 】

図 2 8 7 - 5 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 2 8 7 - 5 に示すように、本特徴部 0 7 9 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 2 5 8 2 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば図 2 8 7 - 1 0 に示す遊技制御カウンタ設定部 0 7 9 S G 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【 2 5 8 3 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数

10

20

30

40

50

値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【２５８４】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。

【２５８５】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【２５８６】

図２８７－６（Ａ）は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部079SG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よい。

【２５８７】

特図表示結果判定テーブル1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に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【２５８８】

本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル1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。

【２５８９】

特図表示結果判定テーブル1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「大当り」として大当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。本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル1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「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部079SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部079SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1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。

【２５９０】

また、図２８７－６（Ｂ）は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2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「小当り」として小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

10

20

30

40

50

値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【 2 5 9 1 】

本特徴部 0 7 9 S G における特図表示結果判定テーブル 2 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）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【 2 5 9 2 】

特図表示結果判定テーブル 2 において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 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「小当り」として小当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。本特徴部 0 7 9 S G における特図表示結果判定テーブル 2 では、第 1 特図の特図ゲームである場合と第 2 特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第 1 特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第 2 特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第 2 特図の可変表示が第 1 特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口への入賞が発生して第 2 特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【 2 5 9 3 】

図 2 8 7 - 7 ( A ) は、R O M 1 0 1 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 0 7 9 S G における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【 2 5 9 4 】

ここで、本特徴部 0 7 9 S G における大当り種別について、図 2 8 7 - 7 ( B ) を用いて説明すると、本特徴部 0 7 9 S G では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【 2 5 9 5 】

「確変大当り A」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 1 0 回（いわゆる 1 0 ラウンド）、繰返し実行される大当りである。「確変大当り B」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰返し実行される大当りである。「確変大当り C」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰返し実行される大当りである。よって、「確変大当り A」を 1 0 ラウンド（1 0 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド（2 R）確変大当りと呼称し、「非確変大当り」を 2 ラウンド（2 R）非確変大当りと呼称する場合がある。

## 【2596】

また、特に図示はしないが、本特徴部079SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りCと同じ開放期間（本特徴部079SGでは0.1秒）となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

## 【2597】

確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りAや確変大当りBである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

10

## 【2598】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部079SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

## 【2599】

図287-7(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

20

30

## 【2600】

尚、図287-7(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

## 【2601】

40

よって、前述したように、「確変大当りB」や「確変大当りC」に対する判定値の割り当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りA」に対する判定値の割り当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

## 【2602】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図

50

ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【2603】

図287-8は、本特徴部079SGにおける変動パターンを示している。本特徴部079SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【2604】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部079SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ、スーパーリーチ、...のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【2605】

尚、本特徴部079SGにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

【2606】

図287-8に示すように、本特徴部079SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【2607】

また、本特徴部079SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【2608】

図287-9は、本特徴部079SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部079SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【2609】

具体的には、図287-9に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-

10

20

30

40

50

2 (スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン) と P B 1 - 3 (スーパーリーチ 3 大当りの変動パターン) と P B 1 - 4 (スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン) と P B 1 - 5 (スーパーリーチ 3 大当りの変動パターン) とから決定する。また、可変表示結果が確変大当り A または確変大当り B である場合は、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P B 1 - 1 (ノーマルリーチ大当りの変動パターン) と P B 1 - 2 (スーパーリーチ大当りの変動パターン) とから決定する。

#### 【2610】

図 287 - 9 に示すように大当り用変動パターン判定テーブル A と大当り用変動パターン判定テーブルとでは、P B 1 - 2 ~ P B 1 - 5 に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル A では、P B 1 - 2 に 45 個、P B 1 - 3 に 150 個、P B 1 - 4 に 300 個、P B 1 - 5 に 500 個の判定値がそれぞれ割り当てられており、大当り用変動パターン判定テーブル B では、P B 1 - 2 に 30 個、P B 1 - 3 に 135 個、P B 1 - 4 に 315 個、P B 1 - 5 に 515 個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部 079SG では、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合でスーパーリーチ系の変動パターンである P B 1 - 3 と P B 1 - 4 に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

10

#### 【2611】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを P C 1 - 1 (特殊当りの変動パターン) に決定する。

20

#### 【2612】

また、通常遊技状態 (低ベース状態) において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 2 個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P A 1 - 1 (非リーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 2 (スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン) と P A 2 - 3 (スーパーリーチ 3 はずれの変動パターン) と P A 2 - 4 (スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン) と P A 2 - 5 (スーパーリーチ 3 はずれの変動パターン) とから決定する。

30

#### 【2613】

また、通常遊技状態 (低ベース状態) において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P A 1 - 2 (非リーチはずれの短縮変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 2 (スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン) と P A 2 - 3 (スーパーリーチ 3 はずれの変動パターン) と P A 2 - 4 (スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン) と P A 2 - 5 (スーパーリーチ 3 はずれの変動パターン) とから決定する。

#### 【2614】

また、通常遊技状態 (低ベース状態) において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 4 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル C を用いて変動パターンを P A 1 - 3 (非リーチはずれの短縮変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 2 (スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン) と P A 2 - 3 (スーパーリーチ 3 はずれの変動パターン) と P A 2 - 4 (スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン) と P A 2 - 5 (スーパーリーチ 3 はずれの変動パターン) とから決定する。

40

#### 【2615】

また、時短状態 (高ベース状態) において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを P A 1 - 4 (非リーチはずれの時短用短縮変動パターン) と P A 2

50

- 1 ( ノーマルリーチはずれの変動パターン ) と P A 2 - 2 ( スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン ) と P A 2 - 3 ( スーパーリーチ 3 はずれの変動パターン ) と P A 2 - 4 ( スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン ) と P A 2 - 5 ( スーパーリーチ 3 はずれの変動パターン ) とから決定する。

【 2 6 1 6 】

つまり、本特徴部 0 7 9 S G において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が 3 個や 4 個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の新リーチはずれの変動パターン ( P A 1 - 1 ) よりも短い短縮用の変動パターン ( P A 1 - 2、P A 1 - 3、P A 1 - 4 ) により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大

10

【 2 6 1 7 】

尚、図 2 8 7 - 8 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出 ( 変動パターン P B 1 - 2 の可変表示にて実行されるリーチ演出 ) は、後述する第 1 リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当たりとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ 2 のリーチ演出 ( 変動パターン P A 2 - 2 の可変表示にて実行されるリーチ演出 ) は、後述する第 1 リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ 3 のリーチ演出 ( 変動パターン P A 2 - 3 または P B 1 - 3 にての可変表示にて実行されるリーチ演出 ) は、後述する第 1 リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第 2 リーチ演出を実行して可変表示結果が大当たりまた

20

【 2 6 1 8 】

そして、これら変動パターン P A 2 - 2、P A 2 - 3、P B 1 - 2、P B 1 - 3 の可変表示については、図 2 8 7 - 8 及び図 2 8 7 - 9 に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合 ( 大当たり期待度 ) が高くなるように設定されている。つまり、これら変動パターン P A 2 - 2、P A 2 - 3、P B 1 - 2、P B 1 - 3 の可変表示については、第 2 リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合が、第 1 リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている。

【 2 6 1 9 】

また、スーパーリーチ 1 のリーチ演出 ( 変動パターン P B 1 - 4 の可変表示にて実行されるリーチ演出 ) は、後述する第 3 リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当たりとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ 2 のリーチ演出 ( 変動パターン P A 2 - 4 の可変表示にて実行されるリーチ演出 ) は、後述する第 3 リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ 3 のリーチ演出 ( 変動パターン P A 2 - 5 または P B 1 - 5 にての可変表示にて実行されるリーチ演出 ) は、後述する第 3 リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第 4 リーチ演出を実行して可変表示結果が大当たりまたははずれとなるリーチ演出である。

30

【 2 6 2 0 】

そして、これら変動パターン P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 1 - 4、P B 1 - 5 の可変表示については、図 2 8 7 - 8 及び図 2 8 7 - 9 に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合 ( 大当たり期待度 ) が高くなるように設定されている。つまり、これら変動パターン P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 1 - 4、P B 1 - 5 の可変表示については、第 4 リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合が、第 3 リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている。

40

【 2 6 2 1 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、第 2 リーチ演出は必ず第 1 リーチ演出の後に実行され、第 4 リーチ演出は必ず第 3 リーチ演出の後に実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 リーチ演出や第 4 リーチ演出はそれ単体のみで実行される場合を設けてもよい。

50

## 【 2 6 2 2 】

また、本特徴部 0 7 9 S G では、可変表示中において、各リーチ演出を、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出の組み合わせで実行可能であるとともに、第 3 リーチ演出と第 4 リーチ演出との組み合わせで実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出は、これらの組み合わせ以外の組み合わせ（例えば、第 1 リーチ演出と第 4 リーチ演出、第 2 リーチ演出と第 3 リーチ演出等の組み合わせ）で実行される場合を設けてもよい。

## 【 2 6 2 3 】

また、本特徴部 0 6 9 S G では、図 2 8 7 - 9 に示すように、スーパーリーチ 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 1 - 4、P B 1 - 5）は、総じてスーパーリーチ 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 2、P A 2 - 3、P B 1 - 2、P B 1 - 3）よりも可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 1 - 4、P B 1 - 5）の一部は、スーパーリーチ 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 2、P A 2 - 3、P B 1 - 2、P B 1 - 3）のいずれかよりも大当たり期待度が低くともよい。

## 【 2 6 2 4 】

本特徴部 0 7 9 S G における R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 2 8 7 - 1 0 に示すような遊技制御用データ保持エリア 0 7 9 S G 1 5 0 が設けられている。図 2 8 7 - 1 0 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 7 9 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 7 9 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 7 9 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 0 7 9 S G 1 5 4 と、遊技制御パuffers 設定部 0 7 9 S G 1 5 5 とを備えている。

## 【 2 6 2 5 】

第 1 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を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值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 A 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。

## 【 2 6 2 6 】

第 2 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 B 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を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。こうして第 2 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 B 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



りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【2627】

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よい。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よい。

【2628】

普図保留記憶部079SG151Cは、通過ゲート41を通過した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079SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

10

【2629】

遊技制御フラグ設定部079SG152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079SG152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。

20

【2630】

遊技制御タイマ設定部079SG153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079SG153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。

【2631】

遊技制御カウンタ設定部079SG154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ト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079SG154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。ここで、遊技制御カウンタ設定部079SG154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トするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

30

【2632】

遊技制御カウンタ設定部079SG154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MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、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がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路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よいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

40

【2633】

遊技制御バッファ設定部079SG155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079SG155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。

【2634】

図276に示す演出制御基板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287-11(A)に示す

50

ような演出制御用データ保持エリア 079SG190 が設けられている。図 287-11 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 079SG190 は、演出制御フラグ設定部 079SG191 と、演出制御タイマ設定部 079SG192 と、演出制御カウンタ設定部 079SG193 と、演出制御バッファ設定部 079SG194 とを備えている。

【2635】

演出制御フラグ設定部 079SG191 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 079SG191 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

【2636】

演出制御タイマ設定部 079SG192 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 079SG192 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。

【2637】

演出制御カウンタ設定部 079SG193 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 079SG193 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

【2638】

演出制御バッファ設定部 079SG194 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 079SG194 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。

【2639】

本特徴部 079SG では、図 287-11 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 079SG194 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 079SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 2 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 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 079SG194A 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と保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

30

40

【2640】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるよう

50

になっている。

【 2 6 4 1 】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

10

【 2 6 4 2 】

図287-11(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図287-11(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

20

【 2 6 4 3 】

次に、図279のステップS101において実行される本特徴部079SGの始動入賞判定処理について、図287-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ079SGS101）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ079SGS101；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（ステップ079SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ079SGS102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079SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部079SG155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079SGS103）。

30

40

【 2 6 4 4 】

ステップ079SGS101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079SGS101；N）、ステップ079SGS102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079SGS102；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がオン状態であるか否かを判定する（ステップ079SGS104）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ079SGS104；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

50

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（ステップ079SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ079SGS105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079SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部079SG155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079SGS106）。

【2645】

ステップ079SGS103、ステップ079SGS106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079SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、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保留記憶数カウンタ値は、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079SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部079SG154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タ値を、1加算するように更新すればよい。

【2646】

ステップ079SGS108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079SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ079SGS109）。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079SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部079SG151Aに乱数値MR1～MR3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、第2特図保留記憶部079SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【2647】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大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」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ079SGS109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。

【2648】

ステップ079SGS110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079SGS111）。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、図278に示すステ

10

20

30

40

50

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。

【 2 6 4 9 】

ステップ 0 7 9 S G S 1 1 1 の処理に続いて、例えば R O M 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 0 7 9 S G S 1 1 3）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 2 7 8 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 2 6 5 0 】

ステップ 0 7 9 S G S 1 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「 1 」であるか否かを判定する（ステップ 0 7 9 S G S 1 1 4）。このとき、始動口バッファ値が「 1 」であれば（ステップ 0 7 9 S G S 1 1 4 ; 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（ステップ 0 7 9 S G S 1 1 5）、ステップ 0 7 9 S G S 1 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには（ステップ 0 7 9 S G S 1 1 4 ; 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（ステップ 0 7 9 S G S 1 1 6）、始動入賞処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

20

【 2 6 5 1 】

図 2 8 7 - 1 3 は、本特徴部 0 7 9 S G における演出制御プロセス処理を示すフローチャートの一部である。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、先読予告設定処理（ステップ S 1 6 1）を実行した後、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S H S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U における保留表示の更新と、これら第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S H S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U に表示されている保留表示を動作させる（回転表示）するための保留表示動作処理（ステップ 0 7 9 S G 1 6 2）と、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T におけるテロップの動作表示を行うテロップ動作処理（ステップ 0 7 9 S G S 1 6 3）と、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示を実行する第 4 図柄表示処理（ステップ 0 7 9 S G 1 6 4）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 のいずれかの処理を実行する。

30

【 2 6 5 2 】

図 2 8 7 - 1 4 は、図 2 8 2 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）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 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 7 9 S G S 2 7 1）。第 1 変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 7 9 S G S 2 7 1 ; Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 7 9 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 0 」～「 1 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 7 9 S G S 2 7 2）。尚、バッファ番号「 1 - 0 」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

40

【 2 6 5 3 】

具体的には、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 1 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 1 - 0 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 2 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 1 - 1 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 3 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 1 - 2 」に対応付けて格納するようにシフトし

50

、第1特図保留記憶のバッファ番号「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【2654】

また、ステップ079SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ079SGS271；N）、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ079SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ079SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ079SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 0」～「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ079SGS274）。尚、バッファ番号「2 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【2655】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

20

【2656】

ステップ079SGS272またはステップ079SGS274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079SGS275）。

【2657】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ079SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

30

【2658】

尚、本特徴部079SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBや確変大当りCに該当する第3可変表示結果指定コマンドや第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、チャンス目となる「334」、「778」等の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

40

【2659】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決

50

定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【2660】

そして、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ079SGS277)。当該可変表示の変動パターンが非リーチやノーマルリーチの変動パターンである場合(ステップ079SGS277;N)はステップ079SGS283に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合(ステップ079SGS277;Y)は、チャン

10

【2661】

具体的には、図287-15に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、20%の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、80%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、80%の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、20%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。つまり、本特徴部079SGのリーチの可変表示においては、チャンスアップ演出が実行される場合は、チャンアップ演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。

20

【2662】

尚、本特徴部079SGでは、図287-27及び図287-32に示すように、チャンスアップ演出の演出態様としては1の演出パターンのみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の演出態様として複数の演出パターンを設け、チャンスアップ演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【2663】

更に、本特徴部079SGでは、図287-27及び図287-32に示すようにチャンスアップ演出の演出開始タイミングは1つのみであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の演出開始タイミングを複数設け、いずれの演出開始タイミングからチャンスアップ演出が開始されるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

30

【2664】

また、ステップ079SGS278においてチャンスアップ演出の実行・非実行を決定した後、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ3(PA2-3またはPB1-3)の変動パターンであるか否かを判定する(ステップ079SGS279)。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ3(PA2-3またはPB1-3)の変動パターンである場合(ステップ079SGS279;Y)は、第2リーチ演出が終了してから報知演出(大当たり報知演出またははずれ報知演出)が開始されるまでの期間において、画像表示装置5に、第2リーチ演出の終了時に表示されていた静止画を表示する静止画表示演出の演出パターンを決定するための静止画表示演出決定処理(ステップ079SGS280)を実行し、ステップ079SGS283に進む。

40

【2665】

該静止画表示演出決定処理では、図287-16(A)に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果がはずれである場合は、静止画表示演出の演出パターンを100%の割合でパターンSG-1に決定し、可変表示結果が大当たりである場合は、静止画表示演出の演出パターンを80%の割合でパターンSG-1に決定し、20%の割合でパターンSG-2に決定する。

【2666】

50

尚、図 2 8 7 - 1 6 ( B ) に示すように、静止画表示演出のパターン S G - 1 は、第 2 リーチ演出の終了時に画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示されている画像を静止画として表示する演出パターンであり、静止画表示演出のパターン S G - 2 は、第 2 リーチ演出の終了時に画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示されている画像を静止画として表示した後に、該静止画の色彩を変化させる演出パターンである。

【 2 6 6 7 】

特にパターン S G - 2 は、可変表示結果が大当りの場合にのみ実行される演出パターンであるので、第 2 リーチ演出が実行される場合は、静止画表示演出がパターン S G - 2 で実行されるか否か（静止画の色彩が変化するか否か）に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

10

【 2 6 6 8 】

また、ステップ 0 7 9 S G S 2 8 1 においてスーパーリーチ 3 の変動パターンではない場合（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 1 ; N）、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 3（P A 2 - 5 または P B 1 - 5）であるか否かを判定する（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 2）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 3 以外の変動パターンである場合（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 2 ; N）はステップ 0 7 9 S G S 2 8 3 に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 3 の変動パターンである場合（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 1 ; Y）、第 4 リーチ演出の実行中に遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出の演出パターンを決定するための操作促進演出決定処理（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 2）を実行し、ステップ 0 7 9 S G S 2 8 3 に進む。

20

【 2 6 6 9 】

該操作促進演出決定処理では、図 2 8 7 - 1 7 ( A ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果がはずれである場合は、操作促進演出の演出パターンを 8 0 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、2 0 % の割合でパターン S S - 2 に決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、操作促進演出の演出パターンを 2 0 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、8 0 % の割合でパターン S S - 2 に決定する。

【 2 6 7 0 】

尚、図 2 8 7 - 1 7 ( B ) に示すように、操作促進演出のパターン S S - 1 は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にプッシュボタン 3 1 B の画像を表示する演出パターンであり、操作促進演出のパターン S S - 2 は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にプッシュボタン 3 1 B の画像をパターン S S - 1 よりも大きなサイズで表示する演出パターンである。

30

【 2 6 7 1 】

つまり、本特徴部 0 7 9 S G における操作促進演出としては、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において大きなサイズのプッシュボタン 3 1 B の画像が表示される場合（操作促進演出がパターン S S - 2 にて実行される場合）は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において通常のサイズのプッシュボタン 3 1 B の画像が表示される場合（操作促進演出がパターン S S - 1 にて実行される場合）よりも高い割合で可変表示結果が大当りとなる（大当り報知演出が実行される）割合が高いので、操作促進演出の実行時に画像表示装置 5 に表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像の大きさに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できようになっている。

40

【 2 6 7 2 】

ステップ 0 7 9 S G S 2 8 3 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、前述したチャンスアップ演出、静止画表示演出、操作促進演出等の各演出の実行の有無及び演出パターンと変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 4）。

【 2 6 7 3 】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行デー

50



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、押しボタン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。

#### 【2674】

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(押しボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(ステップ079SGS285)。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。

10

#### 【2675】

尚、本特徴部079SG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よい。

20

#### 【2676】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する(ステップ079SGS286)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する(ステップ079SGS287)。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(変動)が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値にする(ステップ079SGS288)。

30

#### 【2677】

尚、可変表示中演出処理では、演出制御用CPU120は、該可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を減算(-1)していくとともに、該減算後のプロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。そして、減算後のプロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し、減算後のプロセスタイマがタイマアウトしている場合は、プロセスデータの切り替えを行うとともに次のプロセスタイマをスタートさせ、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御すればよい。

#### 【2678】

次に、本特徴部079SGにおけるスーパーリーチ 1~3及びスーパーリーチ 1~3の可変表示の演出態様について図287-18~図287-35に基づいて説明する。

40

#### 【2679】

まず、図287-18、図287-19、図287-26(A)~図287-26(G)に示すスーパーリーチ 1~3の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度であるV1にて開始される。このとき、第2表示領域079SG005Saでは、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動(第2表示領域079SG005Saにおける動画の進行速度)が通常の進行速度であるV3にて実行されているとともに、スピーカ8L、8Rからは、該可変表示に応じたBGMや演出音等が通

50

常の再生速度であるV4にて開始される。

【2680】

また、第3表示領域079SG005Sbでは、第4図柄079SG005Jにおいて上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005jbとで一定周期での交互の点灯（点滅）が開始され、遊技効果ランプ9の一定周期での点滅が開始される。以降、本特徴部079SGにおける遊技効果ランプ9の点滅や点灯とは、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を全て同期させて点滅や点灯させることを意味するが、本発明はこれに限定されるものではなく、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の点滅や点灯は、必ずしも同期させなくともよい。

10

【2681】

そして図287-18、図287-19、図287-26(A)～図287-26(C)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第1リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第1リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタAが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度が前述のV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて殴

20

【2682】

尚、このように味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中）は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【2683】

当該可変表示がスーパーリーチ1の可変表示である場合は、第1リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図287-18及び図287-26(E)～図287-26(G)に示すように、第1表示領域079SG005Fにおいて、大当り報知演出として、味方キャラクタAの攻撃が成功して敵キャラクタAが倒れる動画が表示された後、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当り報知演出が開始される際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図287-26(H)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示）が行われる。

30

40

【2684】

尚、該大当り報知演出中は、味方キャラクタAの攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度であるV1にて実行され（図287-26(E)に該当）、その後の敵キャラクタが倒れる部分の動画の表示がV1よりも低速である進行速度V2にて実行される（

50

図 2 8 7 - 2 6 ( F ) に該当)。そして、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度である V 1 にて実行される ( 図 2 8 7 - 2 6 ( G ) に該当)。

【 2 6 8 5 】

尚、該大当り報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 2 6 8 6 】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 2 またはスーパーリーチ 3 の可変表示である場合は、第 1 リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図 2 8 7 - 1 9 及び図 2 8 7 - 2 6 ( D ) に示すように、味方キャラクタ A の攻撃が成功せずに第 1 リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

【 2 6 8 7 】

図 2 8 7 - 1 9 及び図 2 8 7 - 2 7 ( A ) ~ 図 2 8 7 - 2 7 ( B ) に示すように、第 1 リーチ演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクタ A と敵キャラクタ A とのバトル演出が進行する。

【 2 6 8 8 】

このとき、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度 V 1 にて実行される。また、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 2 6 8 9 】

尚、第 1 リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度 V 1 にて実行されるとき、図 2 8 7 - 2 7 ( B ) に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度 V 1 にて実行される。

【 2 6 9 0 】

該バトル演出が進行することによって第 1 リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が V 1 から該 V 1 よりも低速である V 2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F では、味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【 2 6 9 1 】

尚、このように味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中 ( 第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にてバトル演出の動画の進行速度が V 2 である期間中 ) は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 2 6 9 2 】

当該可変表示がスーパーリーチ 2 の可変表示である場合は、第 1 リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図 2 8 7 - 1 9 及び図 2 8 7 - 2 7 ( E ) ~ 図 2 8 7 - 2 7 ( G ) に示すように、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、はずれ報知演出として、味

10

20

30

40

50

方キャラクタ A の攻撃が失敗して敵キャラクタ A に倒された後、飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して可変表示結果がはずれであることが報知される。

【 2 6 9 3 】

尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクタ A の攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度である V 1 にて実行される。

【 2 6 9 4 】

また、該はずれ報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 2 8 7 - 2 7 ( H ) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の消灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の消灯表示）が行われる。

10

【 2 6 9 5 】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 3 の可変表示である場合は、図 2 8 7 - 2 0、図 2 8 7 - 2 1 及び図 2 8 7 - 2 7 ( D ) に示すように、第 1 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタ A の攻撃が成功して敵キャラクタ A を倒す。そして、第 2 リーチ演出前半部分実行期間に移行する。

20

【 2 6 9 6 】

図 2 8 7 - 2 0、図 2 8 7 - 2 1 及び図 2 8 7 - 2 8 ( A ) ~ 図 2 8 7 - 2 8 ( B ) に示すように、第 2 リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクタ A と敵キャラクタ B とのバトル演出が進行する。

【 2 6 9 7 】

このとき、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度 V 1 にて実行される。また、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

30

【 2 6 9 8 】

該バトル演出が進行することによって第 2 リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図 2 8 7 - 2 0、図 2 8 7 - 2 1 及び図 2 8 7 - 2 8 ( C ) に示すように、効果演出として、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において集中線の表示が開始されるとともに、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が V 1 から該 V 1 よりも低速である V 2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F では、味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

40

【 2 6 9 9 】

尚、このように味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にてバトル演出の動画の進行速度が V 2 である期間中）は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示は上部図柄 0 7 9 S

50

G 0 0 5 J aと下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J bの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ 9 の点滅の点滅周期が短くなる（点滅周期が早くなる）。更に、図 2 8 7 - 2 8（D）に示すように、前述した効果演出としての集中線の数が増加表示されていく。

【 2 7 0 0 】

つまり、第 2 リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度が V 2 に低下することによって第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示されている集中線数の増加とともに遊技効果ランプ 9 の点滅が激しくなっていくので、これら集中線数の増加と遊技効果ランプ 9 の点滅によってバトル演出の演出結果（大当たり報知演出とはずれ報知演出のどちらが実行されるか）に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。

10

【 2 7 0 1 】

そして、第 2 リーチ演出後半部分実行期間が終了した後は、図 2 8 7 - 2 0、図 2 8 7 - 2 1 及び図 2 8 7 - 2 8（E）に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像（本特徴部 0 7 9 S G では味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットする直前の画像）が第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示される。

【 2 7 0 2 】

静止画表示演出の実行期間中は、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が V 1 から 0 に切り替わるが、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示は上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b の交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ 9 の点滅の点滅周期はバトル演出の動画の進行速度が V 2 に低下する以前の周期に戻る。

20

【 2 7 0 3 】

尚、静止画表示演出の演出パターンとしてパターン S G - 2 が決定されている場合は、図 2 8 7 - 2 9（A）～図 2 8 7 - 2 9（E）に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転する。そして、該色彩が反転した静止画表示演出の終了後は、大当たり報知演出として、味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットし、敵キャラクタ B が倒れた後に大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。特に、該大当たり報知演出として飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する際には、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T が非表示化され、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F と第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a とで大当たり報知演出の画像が表示される。そして、図 2 8 7 - 2 9（F）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。更に、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当たりを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の点灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の点灯表示）が行われる。

30

40

【 2 7 0 4 】

静止画表示演出がパターン S G - 2 にて実行された場合の大当たり報知演出としては、図 2 8 7 - 2 0 に示すように、味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットする動画は進行速度 V 1 にて表示されるが、敵キャラクタ B が倒れる動画は進行速度 V 2 にて表示される。そして、敵キャラクタ B が倒れてから飾り図柄が大当たりの組み合わせで停止する動画は進行速度 V 1 にて表示される。特に、該大当たり報知演出として飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する際には、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T が非表示化され、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F と第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a とで大当

50

り報知演出の画像が表示される。

【 2 7 0 5 】

尚、該大当り報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 2 7 0 6 】

一方で、静止画表示演出としてパターン S G - 1 が決定されている場合は、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転することなく、図 2 8 7 - 3 0 ( A ) ~ 図 2 8 7 - 3 0 ( D ) に示すように、前述したように大当り報知演出が実行される場合と、図 2 8 7 - 3 0 ( F ) ~ 図 2 8 7 - 3 0 ( H ) に示すように、はずれ報知演出が実行される場合とがある。

【 2 7 0 7 】

静止画表示演出がパターン S G - 1 にて実行された場合の大当り報知演出は、静止画表示演出がパターン S G - 2 にて実行された場合の大当り報知演出と同じく、図 2 8 7 - 2 0 に示すように、味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットする動画は進行速度 V 1 にて表示されるが、敵キャラクタ B が倒れる動画は進行速度 V 2 にて表示される。そして、敵キャラクタ B が倒れてからは進行速度 V 1 にて表示される。尚、該大当り報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 2 8 7 - 3 0 ( E ) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の点灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の点灯表示）が行われる。

【 2 7 0 8 】

また、静止画表示演出がパターン S G - 1 にて実行された場合ははずれ報知演出としては、味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットせず、逆に敵キャラクタ B の攻撃が味方キャラクタ A にヒットして味方キャラクタ A が倒れた後に飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して、大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。

【 2 7 0 9 】

はずれ報知演出としては、図 2 8 7 - 2 1 に示すように、味方キャラクタ A の攻撃がヒットせずに敵キャラクタ B に倒されるまでの動画が進行速度 V 1 にて表示される。尚、該はずれ報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 2 8 7 - 3 0 ( I ) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の消灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の消灯表示）が行われる。

【 2 7 1 0 】

10

20

30

40

50

次に、図 287 - 22、図 287 - 23、図 287 - 31 (A) ~ 図 287 - 31 (H) に示すスーパーリーチ 1 ~ 3 の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 079SG005F において、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度である V1 にて開始される。このとき、第 2 表示領域 079SG005Sa では、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動 (第 2 表示領域 079SG005Sa における動画の進行速度) が通常の進行速度である V3 にて実行されているとともに、スピーカ 8L、8R からは、該可変表示に応じた BGM や演出音等が通常の再生速度である V4 にて開始される。

【2711】

また、第 3 表示領域 079SG005Sb では、第 4 図柄 079SG005J において上部図柄 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb とで一定周期での交互の点灯 (点滅) が開始され、遊技効果ランプ 9 の一定周期での点滅が開始される。

【2712】

そして図 287 - 22、図 287 - 23、図 287 - 31 (A) ~ 図 287 - 31 (C) に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第 3 リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第 3 リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 079SG005F において味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 079SG005F にて表示されている動画の進行速度が前述の V1 から該 V1 よりも低速である V2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 079SG005F では、味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【2713】

尚、このように味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中 (第 1 表示領域 079SG005F にてバトル演出の動画の進行速度が V2 である期間中) は、第 2 表示領域 079SG005Sa における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8L、8R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 079SG005J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【2714】

当該可変表示がスーパーリーチ 1 の可変表示である場合は、第 3 リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図 287 - 22 及び図 287 - 31 (E) ~ 図 287 - 31 (G) に示すように、第 1 表示領域 079SG005F において、大当り報知演出として、味方キャラクタ B の攻撃が成功して敵キャラクタ A が倒れる動画が表示された後、大当り遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当り報知演出が開始される際には、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U、テロップ表示エリア 079SG005T が非表示化され、第 1 表示領域 079SG005F と第 2 表示領域 079SG005Sa とで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図 287 - 31 (H) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U、テロップ表示エリア 079SG005T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の点灯表示 (上部図柄 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb との双方の点灯表示) が行われる。

【2715】

尚、該大当り報知演出中は、味方キャラクタ B の攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度である V1 にて実行され (図 287 - 30 (E) に該当)、その後の敵キャラ

10

20

30

40

50

ラクタが倒れる部分の動画の表示がV 1よりも低速である進行速度V 2にて実行される(図287-30(F)に該当)。そして、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度であるV 1にて実行される(図287-30(G)に該当)。

【2716】

尚、該大当り報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V 3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V 4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

10

【2717】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 2またはスーパーリーチ 3の可変表示である場合は、第3リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図287-23及び図287-31(D)に示すように、味方キャラクタBの攻撃が成功せずに第3リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

【2718】

図287-23及び図287-32(A)~図287-32(B)に示すように、第3リーチ演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクタBと敵キャラクタAとのバトル演出が進行する。

【2719】

20

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V 1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V 3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V 4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【2720】

尚、第3リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度V 1にて実行されるとき、図287-32(B)に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度V 1にて実行される。

30

【2721】

特に、画像表示装置5において、小図柄はチャンスアップ演出の演出動画よりも優先して表示されている一方で、チャンスアップ演出の演出動画は、飾り図柄(図287-32(B)に示す画像表示装置5の左右上部に表示されている「7」)よりも優先して表示されるようになっている。このため、本特徴部079SGでは、チャンスアップ演出の実行期間中は、遊技者は小図柄を視認することで可変表示中であることを認識することができる。また、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示することによって、画像表示装置5におけるチャンスアップ演出の演出動画の表示を行うための領域を確実に確保することができる。

40

【2722】

尚、本特徴部079SGでは、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄をチャンスアップ演出の演出動画よりも優先して表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、実行中のリーチ演出がいずれの飾り図柄の組み合わせのリーチから発展したのかを認識し易くできるので遊技興趣を向上できる。

【2723】

該バトル演出が進行することによって第1リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタBが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動

50



画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【2724】

尚、このように味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中）は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

10

【2725】

当該可変表示がスーパーリーチ2の可変表示である場合は、第3リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図287-23及び図287-32(E)～図287-32(G)に示すように、第1表示領域079SG005Fにおいて、はずれ報知演出として、味方キャラクタBの攻撃が失敗して敵キャラクタAに倒された後、可変表示結果がはずれであることが報知される。

【2726】

尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクタBの攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度であるV1にて実行される。

20

【2727】

また、該はずれ報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図287-32(H)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の消灯表示）が行われる。

30

【2728】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ3の可変表示である場合は、図287-24、図287-25及び図287-32(D)に示すように、第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタBの攻撃が成功して敵キャラクタAを倒す。そして、第4リーチ演出前半部分実行期間に移行する。

【2729】

図287-24、図287-25及び図287-33(A)～図287-33(B)に示すように、第4リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクタA、敵キャラクタBとのバトル演出が進行する。

40

【2730】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【2731】

50

該バトル演出が進行することによって第４リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図２８７－２４、図２８７－２５及び図２８７－３３（Ｃ）に示すように、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて味方キャラクタＢが敵キャラクタＢに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにて表示されている動画の進行速度がＶ１から該Ｖ１よりも低速であるＶ２に切り替わる。このため、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆでは、味方キャラクタＢが敵キャラクタＢに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

#### 【２７３２】

尚、このように味方キャラクタＢが敵キャラクタＢに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにてバトル演出の動画の進行速度がＶ２である期間中）は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示は上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ９の点滅の点滅周期が短くなる（点滅周期が早くなる）。

#### 【２７３３】

つまり、第４リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度がＶ２に低下することによって遊技効果ランプ９の点滅が激しくなっていくので、該遊技効果ランプ９の点滅によってバトル演出の演出結果（大当たり報知演出とはずれ報知演出のどちらが実行されるか）に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。

#### 【２７３４】

そして、第４リーチ演出後半部分が進行していくと、操作促進演出が実行される。該操作促進演出の演出パターンがパターンＳＳ－１に決定されている場合は、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの中央においてプッシュボタン３１Ｂの形状を模した操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａとともに、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間を示唆するメータ０７９ＳＧ００５Ｍ、およびエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅの表示が開始され、メータ０７９ＳＧ００５Ｍの更新表示とエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅの画像表示装置５の周縁部に向けての拡大更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ２に基づく画像として第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示されるので（図２８７－３参照）、バトル演出の進行速度にかかわらず一定の進行速度の動画として表示される。

#### 【２７３５】

図２８７－３３（Ｄ）に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ０７９ＳＧ００５Ｍの更新表示によってプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、エフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅの拡大更新表示が進行する。尚、該エフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅは所定の透過率（例えば、１０％～５０％）を有していることで、遊技者はエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅを通してバトル演出を視認することとなり、操作促進演出の非実行時よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進演出の実行期間中は第４リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中においてもバトル演出が進行速度Ｖ２にて継続する。

#### 【２７３６】

尚、図２８７－３３（Ｄ）及び図２８７－３３（Ｅ）に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度Ｖ２にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング（プッシュボタン３１Ｂの操作受付終了タイミング）の時点では、味方キャラクタＢの攻撃が敵キャラクタＢに対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当たり報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。

#### 【２７３７】

一方で、図２８７－３４（Ａ）～図２８７－３４（Ｅ）に示すように、操作促進演出の

10

20

30

40

50

演出パターンがパターン S S - 2 に決定されている場合は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F の中央において、プッシュボタン 3 1 B の形状を模した操作促進画像として、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a よりもサイズが大きい操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b とともに、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間を示唆するメータ 0 7 9 S G 0 0 5 M の表示が開始され、メータ 0 7 9 S G 0 0 5 M の更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ 2 に基づく画像として第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示されるので（図 2 8 7 - 3 参照）、バトル演出の進行速度にかかわらず一定の進行速度の動画として表示される。

【 2 7 3 8 】

図 2 8 7 - 3 4 ( D ) に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ 0 7 9 S G 0 0 5 M の更新表示によってプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b によってバトル演出の画像の大半が隠蔽される。尚、該操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b は、前述したように操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a よりも大きいサイズの画像であるとともに透過率が 0 % の画像である。このため、操作促進演出がパターン S S - 2 にて実行される場合は、操作促進演出がパターン S S - 1 にて実行される場合よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進演出の実行期間中は第 4 リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中においてもバトル演出が進行速度 V 2 にて継続する。

【 2 7 3 9 】

尚、図 2 8 7 - 3 4 ( D ) 及び図 2 8 7 - 3 4 ( E ) に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度 V 2 にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング（プッシュボタン 3 1 B の操作受付終了タイミング）の時点では、味方キャラクタ B の攻撃が敵キャラクタ B に対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当たり報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。

【 2 7 4 0 】

そして、操作促進演出の実行期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合、または、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することなく操作促進演出が終了した場合（プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了した場合）は、これら遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作したタイミングまたは操作促進演出が終了したタイミングから大当たり報知演出またははずれ報知演出が実行される。

【 2 7 4 1 】

操作促進演出後の大当たり報知演出としては、図 2 8 7 - 2 4 及び図 2 8 7 - 3 5 ( A ) ~ 図 2 8 7 - 3 5 ( C ) に示すように、味方キャラクタ B の攻撃が敵キャラクタ B にヒットする動画が進行速度 V 1 にて表示されるが、敵キャラクタ B が倒れる動画は進行速度 V 2 にて表示される。そして、敵キャラクタ B が倒れてからの動画は進行速度 V 1 にて表示される。尚、該大当たり報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 2 8 7 - 3 5 ( D ) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当たりを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の点灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の点灯表示）が行われる。

【 2 7 4 2 】

また、操作促進演出後のはずれ報知演出としては、図 2 8 7 - 2 5 及び図 2 8 7 - 3 5 ( E ) ~ 図 2 8 7 - 3 5 ( G ) に示すように、味方キャラクタ B の攻撃が敵キャラクタ B

10

20

30

40

50

にヒットせず、逆に敵キャラクタ B の攻撃が味方キャラクタ B にヒットして味方キャラクタ B が倒れた後、大当たり遊技状態に制御されない旨が報知される。特に、該はずれ報知演出が実行される際には、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T が非表示化され、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F と第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a とで大当たり報知演出の画像が表示される。

【 2 7 4 3 】

尚、はずれ報知演出としては、図 2 8 7 - 2 5 に示すように、味方キャラクタ B の攻撃がヒットせずに飾り図柄がはずれの組み合わせで停止するまでの動画が進行速度 V 1 にて表示される。尚、該はずれ報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 2 8 7 - 3 5 ( H ) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の消灯表示 ( 上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の消灯表示 ) が行われる。

【 2 7 4 4 】

尚、図 2 8 7 - 2 6 ( H )、図 2 8 7 - 2 7 ( H )、1 0 - 2 9 ( F )、図 2 8 7 - 3 0 ( E )、図 2 8 7 - 3 0 ( I )、図 2 8 7 - 3 1 ( H )、図 2 8 7 - 3 2 ( H )、図 2 8 7 - 3 5 ( D )、図 2 8 7 - 3 5 ( H ) に示すように、本特徴部 0 7 9 S G では、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置 5 においてテロップ ( メッセージ ) を含めたテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T が表示され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、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置 5 においてテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の表示自体は行わない一方で、該テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T におけるテロップ ( メッセージ ) の表示自体は実行しないようにしてもよい。

【 2 7 4 5 】

また、本特徴部 0 7 9 S G では、スーパーリーチ 3 やスーパーリーチ 3 の可変表示において、報知演出直前のスローモーション期間 ( リーチ演出の演出動画の表示を進行速度 V 2 にて実行する期間 ) のみ遊技効果ランプ 9 の点滅周期を短く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、報知演出直前以外のスローモーション期間において遊技効果ランプ 9 の点滅周期を短くしてもよい。また、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度 V 1 にて実行する期間 ( 非スローモーション期間 ) の一部においても遊技効果ランプ 9 の点滅周期を短くしてもよい。

【 2 7 4 6 】

以上、本特徴部 0 7 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 2 8 7 - 1 9 ~ 図 2 8 7 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されるとともに、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示される。このため、各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている間は、リーチ演出中に表示されている味方キャラクタに対する遊技者の感情移入を度合いを高めるとともに、大当たり報知演出が実行されることに対する期待感を高めることができるので、遊技興趣の向上を図ることができる。一方で、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R からの B G M や演出音等の出力は変わらず通常の再生速度である V 4 にて出力されるので、遊技者に対して違和感を

与えてしまうことが防止されている。

【 2 7 4 7 】

また、本特徴部 0 7 9 S G における音出力手は、音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4 及びスピーカ 8 L、8 R を含んでいるので、リーチ演出の実行時を含む可変表示や大当り遊技の実行時等において再現性の高い B G M ( 楽曲 ) や効果音等の演出音を適切な音量にてスピーカ 8 L、8 R から出力することができ、遊技興趣を向上可能となっている。

【 2 7 4 8 】

また、図 2 8 7 - 2 0、図 2 8 7 - 2 1、図 2 8 7 - 2 4、図 2 8 7 - 2 5 に示すように、第 2 リーチ演出後半部分実行期間中や第 4 リーチ演出後半部分実行期間中においては、遊技効果ランプ 9 が通常よりも短い周期で点滅するので、演出動画の進行速度が V 2 である期間において逆に遊技効果ランプ 9 の周期の短い点滅によって演出効果を向上できる。

10

【 2 7 4 9 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、第 2 リーチ演出後半部分実行期間中や第 4 リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ 9 の点滅周期を短く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、遊技効果ランプ 9 の点滅周期は、第 2 リーチ演出や第 4 リーチ演出の進行に応じて漸次短くしてもよい。このようにすることで、間もなく報知演出が実行されることを遊技者が遊技効果ランプ 9 の点滅周期によって認識できるので、遊技興趣を向上できる。

【 2 7 5 0 】

20

また、本特徴部 0 7 9 S G では、第 2 リーチ演出後半部分実行期間中や第 4 リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ 9 の点滅周期を短く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、遊技効果ランプ 9 の点滅周期は、第 1 リーチ演出～第 4 リーチ演出の任意のタイミングにて実行してもよい。

【 2 7 5 1 】

また、図 2 8 7 - 1 9 ~ 図 2 8 7 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの実行期間中は、リーチ演出の演出動画の進行速度が V 1 と V 2 とで変化する一方で、保留表示の回転速度とテロップの移動速度はいずれも V 3 で一定であるとともに、スピーカ 8 L、8 R から出力される演出音の再生速度は V 4 で一定となっているので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことをより一層防止できる。

30

【 2 7 5 2 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a に表示される保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度を共に V 3 と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、保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度とは、各リーチ演出の進行にかかわらず一定であればそれぞれ異なる速度であってもよい。

【 2 7 5 3 】

また、図 2 8 7 - 2 ( A ) に示すように、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F の面積は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a の面積と第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b とを合わせた面積よりも広いので、各リーチ演出の実行中は、遊技者が第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示されるリーチ演出を第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a に表示されている保留表示やテロップよりも認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

40

【 2 7 5 4 】

また、図 2 8 7 - 1 8 ~ 図 2 8 7 - 2 5 に示すように、リーチ演出中以外の期間において、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U では保留表示の回転表示が回転速度 V 3 で実行され、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T ではテロップの移動表示が移動速度 V 3 で実行される、つまり、リーチ演出中と変わらない速度で保留表示の回転表示とテロップの移動表示が実行されるので、遊技者がこれら保留表示やテロップを認識し難くならないことを防止できる。

【 2 7 5 5 】

50

また、図 287 - 2 (C) に示すように、テロップ表示エリア 079SG005T においてテロップ (メッセージ) に含まれる文字は、該テロップ表示エリア 079SG005T の右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア 079SG005T の左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動されるので、テロップ表示エリア 079SG005T において常にテロップ (メッセージ) 全体が表示されている状態となっている。このため、常にテロップ表示エリア 079SG005T におけるテロップの移動表示全体を遊技者が認識することができる。

【2756】

尚、本特徴部 079SG では、テロップ表示エリア 079SG005T にてテロップ全体が常に移動表示されて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、テロップ表示エリア 079SG005T にて移動表示されているテロップの一部は、遊技者から視認不能となるタイミングがあってもよい。

10

【2757】

また、図 287 - 20、図 287 - 21、及び図 287 - 28 に示すように、第 2 リーチ演出後半部分実行期間においては、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度 V2 にて実行するとともに画像表示装置 5 に集中線を表示する効果演出を実行することで、該効果演出によって第 2 リーチ演出後半部分実行期間の演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。特に、本特徴部 079SG では、図 287 - 28 (C) 及び図 2858 (D) に示すように、バトル演出の進行に伴って集中線の表示数が多くなるので、該集中線の表示数の増加により第 2 リーチ演出が終了して大当り報知演出またははずれ報知演出が実行されることを遊技者が一層認識し易くできる。

20

【2758】

尚、本特徴部 079SG では、本発明における効果演出を集中線の表示と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、可動体 32 の所定範囲の動作、スピーカ 8L、8R からの特定効果音の出力、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B の振動、画像表示装置 5 に表示されている画像または画像表示装置 5 自体の振動等を効果演出として実行し、第 2 リーチ演出 (バトル演出) の進行に伴って、該効果演出の効果度を順次高くしていく (例えば、可動体 32 の動作範囲を広くする、スピーカ 8L、8R からの特定効果音の音量を大きくする、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B の振動を大きくする、画像表示装置 5 に表示されている画像または画像表示装置 5 自体の振動を大きくする等) ようにしてもよい。

30

【2759】

また、図 287 - 26 (G)、図 287 - 29 (E)、図 287 - 30 (D)、図 287 - 31 (G)、図 287 - 35 (C) に示すように、大当り報知演出として飾り図柄が大当りの組み合わせで停止する際には、第 2 表示領域 079SG005Sa における第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T を非表示化して第 1 表示領域 079SG005F と第 2 表示領域 079SG005Sa とで該大当り報知演出の画像を表示するので、第 2 表示領域 079SG005Sa における大当り報知演出の視認性をより一層高めつつ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させやすくできる。

40

【2760】

尚、本特徴部 079SG では、大当り報知演出を実行する場合は、第 2 表示領域 079SG005Sa に表示されている第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T を非表示化して第 1 表示領域 079SG005F と第 2 表示領域 079SG005Sa とで該大当り報知演出の画像を表示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、第 2 表示領域 079SG005Sa に第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T が表示されている状態において、第 1 表示領域 079SG005F と第 2 表示領域 079SG005Sa とで大当り報知演出の画像を表示 (第 2 表示領域 079SG005Sa

50

において大当り報知演出の画像を第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tと重複して表示)してもよい。

【2761】

尚、このとき、第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tを透過させたり縮小表示する、或いは、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uとこれら保留表示エリア内に表示されている保留表示のうちいずれか一方のみを非表示化することによって大当り報知画像の視認性を向上させてもよい。

【2762】

また、図287-28及び図287-29に示すように、第2リーチ演出後半部分実行期間では、第1表示領域079SG005Fにおいて静止画表示演出を実行可能である一方で、図287-20及び図287-21に示すように、静止画表示演出実行期間中は、第2表示領域079SG005Saにおいて第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の回転表示や、図287-2(C)に示すテロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの移動表示が停止せずに継続するので、静止画表示演出の実行期間中において保留表示の表示中であることや、テロップの移動表示中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、保留表示の回転表示やテロップの移動表示が停止することによりこれら保留表示の表示やテロップの表示を遊技者が認識し難くしてしまうことを防ぐことができる。

【2763】

更に、図287-16及び図287-29(A)~図287-29(B)に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行される場合は、静止画の色彩が反転するので、該静止画の色彩の反転によって静止画表示演出が実行されていることを遊技者が容易に認識することができる。

【2764】

尚、本特徴部079SGでは、静止画表示演出として第1表示領域079SG005Fに表示される静止画の色彩を変化させる形態として、静止画の色彩を反転させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、静止画の色彩を変化させる形態としては、静止画の色彩を白黒に変化させるものや、静止画の一部の色彩のみを変化させるもの、静止画に新たな色彩を追加するものとしてもよい。

【2765】

また、図287-29(B)に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行されることによって第1表示領域079SG005Fに表示されている静止画の色彩が反転する場合は、第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップ、第3表示領域079SG005Sbに表示されている第4図柄の色彩は反転しないので、遊技者は、これら第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップ、第4図柄等を静止画と比較して、静止画の色彩が変化したことを容易に認識できる。

【2766】

また、本特徴部079SGにおけるスーパーリーチの各可変表示では、第1リーチ演出や第3リーチ演出の実行後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行するパターンと、第1リーチ演出や第3リーチ演出の実行後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行することとなる可変表示が終了するパターンと、があるので、第1リーチ演出や第3リーチ演出中にリーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行された後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行するか否かや、第2リーチ演出や第3リーチ演出中のリーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行された後に大当り遊技状態に制御されることが報知されるか否かに遊技者を注目させることができるようになっているので、遊技興趣を向上できる。

【2767】

また、図 287 - 19、図 287 - 20、図 287 - 21、図 287 - 23、図 287 - 24、図 287 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出中と第 3 リーチ演出中は、第 1 リーチ演出後半部分実行期間や第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出と第 1 リーチ演出後半部分実行期間または第 3 リーチ演出後半部分実行期間とを同時期に進行速度 V1 にて実行するので、第 1 リーチ演出前半部分実行期から第 1 リーチ演出後半部分実行期間または第 3 リーチ演出前半部分実行期間から第 3 リーチ演出後半部分実行期間に移行したときの進行速度が第 1 リーチ演出後半部分実行期間や第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出の進行速度と異なることによって大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を過度に高めてしまうことを防ぐことができる。更に、図 287 - 18、図 287 - 20、図 287 - 22、図 287 - 24、図 287 - 25 及び図 287 - 26 (E) ~ 図 287 - 26 (G)、図 287 - 29 (C) ~ 図 287 - 29 (E)、図 287 - 30 (B) ~ 図 287 - 30 (D)、図 287 - 31 (E) ~ 図 287 - 31 (G)、図 287 - 35 (A) ~ 図 287 - 35 (C) に示すように、本特徴部 079SG の大当り報知演出では、味方キャラクタの攻撃がヒットしたことによって敵キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度 V2 にて実行する一方で、図 287 - 19、図 287 - 21、図 287 - 23、図 287 - 25 及び図 287 - 27 (E) ~ 図 287 - 27 (G)、図 287 - 30 (F) ~ 図 287 - 30 (H)、図 287 - 32 (E) ~ 図 287 - 32 (G)、図 287 - 35 (D) ~ 図 287 - 35 (F) に示すように、はずれ報知演出では、味方キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度 V1 にて実行するので、はずれ報知演出が実行される際には、該はずれ報知演出の演出動画の表示が進行速度 V2 にて実行されることがないので、遊技者の不満が過度に高まってしまうことも防ぐことができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【2768】

尚、本特徴部 079SG では、スーパーリーチの可変表示結果がとてはずれ報知演出が実行される場合は、該はずれ報知演出の演出動画の表示を進行速度 V1 にて実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、スーパーリーチの可変表示の一部では、はずれ報知演出の演出動画の表示を V1 よりも遅い進行速度 V2 にて実行してもよい。このようにすることで、はずれ報知演出の演出にバリエーションを生むことができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【2769】

尚、本特徴部 079SG では、大当り報知演出中の演出動画の進行速度 V1 を本発明における第 3 速度、大当り報知演出中の演出動画の進行速度 V2 を本発明における第 4 速度と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、本発明における第 3 速度は進行速度 V1 とは異なる速度であってもよい。更に、本発明における第 4 速度は、前記第 3 速度よりも遅い速度であれば進行速度 V2 と異なる速度であってもよい。

#### 【2770】

また、図 287 - 24 及び図 287 - 25 に示すように、第 4 リーチ演出の後半部分実行期間中においてリーチ演出の動画の表示が進行速度 V2 にて実行されているときに操作促進演出が実行されるので、該操作促進演出によって第 4 リーチ演出の演出効果を高めることができる。

#### 【2771】

尚、本特徴部 079SG では、操作促進演出の実行中は第 4 リーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V2 にて実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出の実行中は第 4 リーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V1 にて実行されてもよい。更に、操作促進演出の実行前に操作促進演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能とし、該示唆演出の実行期間中は第 4 リーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V2 にて実行されるようにしてもよい。

#### 【2772】

また、本特徴部 079SG の操作促進演出としては、操作促進画像 079SG005B



a または操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b に加えてプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間を報知するメータ 0 7 9 S G 0 0 5 M が第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示されるようになっており、これら操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a または操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b とメータ 0 7 9 S G 0 0 5 M の表示中は、第 4 リーチ演出の演出動画の進行速度 V 2 での表示が継続して実行されるが、報知演出までは進行しない。更に、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合と、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作せずに操作促進演出が終了した場合とで、同一の大当たり報知演出またははずれ報知演出が実行される。このため、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了する（操作促進演出が終了するまで）よりも前のタイミングでは報知演出が実行されることがないので、遊技者によってプッシュボタンが操作されないことにより該プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に大当たり遊技状態に制御されるか否かが遊技者に認識されてしまうことを防ぐことができる。

10

#### 【 2 7 7 3 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、本発明における検出手段をプッシュボタン 3 1 B と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、検出手段は、スティックコントローラ 3 1 A 等のプッシュボタン 3 1 B 以外の操作手段の他、モーションセンサやタッチセンサ等の遊技者の動作を検出可能なセンサ類としてもよい。

#### 【 2 7 7 4 】

また、図 2 8 7 - 1 8、図 2 8 7 - 2 0、図 2 8 7 - 2 2、図 2 8 7 - 2 4 及び図 2 8 7 - 2 6 ( E ) ~ 図 2 8 7 - 2 6 ( G )、図 2 8 7 - 2 9 ( C ) ~ 図 2 8 7 - 2 9 ( E )、図 2 8 7 - 3 0 ( B ) ~ 図 2 8 7 - 3 0 ( D )、図 2 8 7 - 3 1 ( E ) ~ 図 2 8 7 - 3 1 ( G )、図 2 8 7 - 3 5 ( A ) ~ 図 2 8 7 - 3 5 ( C ) に示すように、本特徴部 0 7 9 S G における大当たり報知演出では、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする部分の動画は進行速度 V 1 にて表示される一方で、敵キャラクタが倒れる部分の動画は進行速度 V 2 にて表示される。対して、図 2 8 7 - 1 9、図 2 8 7 - 2 1、図 2 8 7 - 2 3、図 2 8 7 - 2 5 及び図 2 8 7 - 2 7 ( E ) ~ 図 2 8 7 - 2 7 ( G )、図 2 8 7 - 3 0 ( E ) ~ 図 2 8 7 - 3 0 ( G )、図 2 8 7 - 3 2 ( E ) ~ 図 2 8 7 - 3 2 ( G )、図 2 8 7 - 3 5 ( D ) ~ 図 2 8 7 - 3 5 ( F ) に示すように、本特徴部 0 7 9 S G のはずれ報知演出の動画は進行速度 V 1 にて表示され、進行速度 V 2 にて表示されることが無い。つまり、大当たり報知演出が実行される場合は、該大当たり報知演出の演出動画の一部が進行速度 V 2 にて表示されることによって、大当たり遊技状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる。

20

30

#### 【 2 7 7 5 】

また、本特徴部 0 7 9 S G では、本発明において可変表示結果が大当たりの場合にのみ実行可能な特殊演出として、静止画表示演出をパターン S G - 2 ( 色彩が反転する静止画表示演出 ) にて実行可能となっているので、静止画表示演出として第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示される静止画の色彩が反転するか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【 2 7 7 6 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、パターン S G - 2 の静止画表示演出を本発明における特殊演出と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、本発明における特殊演出としては、パターン S G - 2 の静止画表示演出以外の演出（例えば、特定のキャラクタが表示される演出や、エフェクトの色が金色や虹色となる演出等）を実行可能としてもよい。

40

#### 【 2 7 7 7 】

また、本特徴部 0 7 9 S G の操作促進演出は、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にプッシュボタン 3 1 B を模した操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a が表示されるパターン S S - 1 と、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にプッシュボタン 3 1 B を模した操作促進画像として操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a よりもサイズの大きい操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b が表示されるパターン S S - 2 とのいずれかの演出パターンにて実行可能とな

50

っている。パターンＳＳ－１にて操作促進演出が実行される場合は、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示されるエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅを通して第４リーチ演出のバトル演出を視認可能である一方で、パターンＳＳ－２にて操作促進演出が実行される場合は、操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａによって第４リーチ演出のバトル演出の大部分が隠蔽されるため、パターンＳＳ－１にて操作促進演出が実行される場合と比較して第４リーチ演出のバトル演出の視認性が低い。更に、図２８７－１７に示すように、操作促進演出がパターンＳＳ－２にて実行されるときに可変表示結果が大当たりとなる割合は、操作促進演出がパターンＳＳ－１にて実行されるときに可変表示結果が大当たりとなる割合よりも低いので、操作促進演出がパターンＳＳ－１とパターンＳＳ－２のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。更に、図２８７－２４、図

10

#### 【２７７８】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、操作促進演出がパターンＳＳ－２にて実行される場合は、画像表示装置５において操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂが表示され、該操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂによって、進行速度Ｖ２（スローモーション）にて表示が実行されている第４リーチ演出の演出動画（バトル演出）の視認性が低下する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出がパターンＳＳ－２にて実行される場合は、操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂの表示に加えて、専用の背景画像を画像表示装置５の表示領域の全域に亘り表示することで、第４リーチ演出の演出動画（バトル演出）を完全に視認不能な状態としてもよい。また、このように第４リーチ演出の演出動画（バトル演出）が操作促進演出のパターンＳＳ－２専用の背景画像によって完全に視認不能となっている期間においては、第４リーチ演出の演出動画の表示を進行速度Ｖ１（非スローモーション）にて実行してもよい。

20

#### 【２７７９】

また、本特徴部０７９ＳＧでは、スーパーリーチのリーチ演出として、第１リーチ演出の後に第２リーチ演出を、第３リーチ演出の後に第４リーチ演出をそれぞれ実行可能となっている。更に、スーパーリーチの可変表示としては、第１リーチ演出前半部分実行期間の後に大当たりを報知するスーパーリーチ １の可変表示や第３リーチ演出前半部分実行期間の後に大当たりを報知するスーパーリーチ １の可変表示、第１リーチ演出前半部分実行期間の後に第１リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチ ２の可変表示や第３リーチ演出前半部分実行期間の後に第３リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチ ２の可変表示、第１リーチ演出交換部分実行期間の後に第２リーチ演出に移行するスーパーリーチ ３の可変表示、第３リーチ演出交換部分実行期間の後に第４リーチ演出に移行するスーパーリーチ ３の可変表示を実行可能であり、図２８７－１８～図２８７－２５に示すように、第１リーチ演出前半部分実行期間から第１リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第１リーチ演出後半部分実行期間から第２リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第３リーチ演出前半部分実行期間から第３リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第３リーチ演出後半部分実行期間から第４リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、各リーチ演出の演出動画を進行速度Ｖ２にて実行し、第１リーチ演出前半部分実行期間から第１リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第１リーチ演出後半部分実行期間から第２リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第３リーチ演出前半部分実行期間から第３リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第３リーチ演出後半部分実行期間から第４リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭや効果音を他の期間と変わらず再生速度Ｖ４にて出力するので、第１リーチ演出前半部分実行期間から第１リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第１リーチ演出後半部分実行期間から第２リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第３リーチ演出前半部分実行期間から第３リーチ

30

40

50

演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときのそれぞれで遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができる。更に、各リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されることで、遊技者が描くリーチ演出の分岐を認識し易くできる。

【2780】

尚、本特徴部079SGのスーパーリーチの可変表示では、2つのリーチ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの可変表示では、3以上のリーチ演出を実行可能としてもよいし、また、1のリーチ演出のみを実行可能としてもよい。

【2781】

以上、本発明の特徴部079SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【2782】

例えば、前記特徴部079SGでは、スーパーリーチのリーチ演出として第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出を設け、これら全てのリーチ演出においてリーチ演出の演出動画の一部の表示を進行速度V2（スローモーション）にて実行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、各リーチ演出において演出動画の表示を進行速度V2にて実行しないパターン（常に演出動画の表示を進行速度V1にて実行するパターン）と演出動画の一部の表示を進行速度V2にて実行するパターンとを設けてもよい。更に、演出動画の一部の表示を進行速度V2にて実行するリーチ演出と演出動画の表示を進行速度V2にて実行しないリーチ演出とで、演出内容が異なるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出にバリエーションを作り出すことができるので、遊技興趣を向上できる。

【2783】

また、前記特徴部079SGでは、スピーカ8L、8Rから出力される演出音は、演出動画の表示が進行速度V2にて実行されているか否かにかかわらず常に一定の再生速度（再生速度V4）で出力され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、例えば、変形例079SG-1として、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の前半部においては1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出前半部分実行期間と同じくスピーカ8L、8Rから再生速度V4にて演出音を出力する一方で、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の後半部（スローモーション期間）においてはV4とは異なる再生速度（例えば、再生速度V4よりも遅いV5）にて演出音を出力してもよい。このようにすることで、リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されている間で演出音の再生速度を異ならせることによってリーチ演出に対する演出音の演出効果を向上できるので、遊技興趣を向上できる。

【2784】

また、前記特徴部079SGでは、図287-33や図287-34に示すように、エフェクト画像079SG005Eの表示や操作促進画像079SG005Bbの表示等によってリーチ演出の実行期間中の第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させることが可能である一方で、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることはできない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例079SG-2として、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることを可能としてもよい。

【2785】

更に、このように第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることを可能とする場合については、図287-36及び図287-37に示すように、リーチ演出の終了後、報知演出の一部として第1表示領域079

10

20

30

40

50

SG005Fの視認性を低下させるようにしてもよい。

【2786】

具体的には、図287-36(A)～図287-36(D)に示すように、第2リーチ演出が実行されている場合は、静止画表示演出とともに第2リーチ演出が終了したら、大当たり報知演出またははずれ報知演出の一部として、第1表示領域の中央において円形のエフェクト画像079SG005Eaを表示し、該エフェクト画像079SG005Eaを第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示していく。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら(エフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005F全体が隠蔽されたら)、図287-36(E)及び図287-36(F)に示すように、大当たり報知演出として大当たり遊技状態に制御されること、またははずれ報知演出として大当たり遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

10

【2787】

また、図287-37(A)～図287-37(D)に示すように、第4リーチ演出が実行されている場合は、遊技者がブッシュボタン31Bを操作する、または、遊技者がブッシュボタン31Bを操作することなく操作促進演出が終了したら、大当たり報知演出またははずれ報知演出の一部として、第1表示領域の中央において円形のエフェクト画像079SG005Eaを表示し、該エフェクト画像079SG005Eaを第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示していく。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら(エフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005F全体が隠蔽されたら)、図287-37(E)及び図287-37(F)に示すように、大当たり報知演出として大当たり遊技状態に制御されること、または、はずれ報知演出として大当たり遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

20

【2788】

尚、図287-36及び図287-37に示すエフェクト画像079SG005Eaは、図287-3(B)に示す画像データ2に基づく画像とし、該画像データ2に基づく画像として描画範囲を広げていくことによって、第1表示領域079SG005Fの視認性のみを低下させ、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbの視認性は低下させないようにすることができる。

30

【2789】

このように、本変形例079SG-2では、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を変化可能とする一方で、図287-36及び図287-37に示すように、第2リーチ演出の終了後や第4リーチ演出の終了後に報知演出の一部としてエフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるが、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性は変化しないので、第1表示領域079SG005Fの視認性が変化することによって報知演出が事項されるタイミングを遊技者が認識し易くできるとともに、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性が変化しないことで保留表示やテロップ表示、第4図柄の可変表示等を遊技者が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

40

【2790】

また、第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるエフェクト画像079SG005Eaは、図287-3(B)に示す第2画像データの画像として描画される画像であって、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示するように描画されることによって第1表示領域079SG005Fの視認性を変化させるので、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を変化させることなく第1表示領域079SG005Fの視認性だけを的確に低下させることができるとともに、第2画像データとしてのエフェクト画像079SG005Eaの拡大表示の描画が、第1表示領域079SG005Fの中央から第2表示

50

領域 079SG005Sa や第 3 表示領域 079SG005Sb に向けて実行されること  
によって第 1 表示領域 079SG005F の視認性低下するため、第 2 表示領域 079SG005Sa や第 3 表示領域 079SG005Sb に対応する領域の視認性を変化し難く  
できる。

【2791】

また、本変形例 079SG-2 では、操作促進演出を第 4 リーチ演出中に実行する形態  
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、操作促進演出は報知演出の  
一部として実行してもよい。

【2792】

尚、操作促進演出を報知演出の一部として実行する場合は、変形例 079SG-3 とし  
て図 287-38(A) ~ 図 287-38(F) に示すように、変形例 079SG-2 と  
同様に、エフェクト画像 079SG005Ea の拡大表示を行うことによって第 1 表示領  
域 079SG005F の視認性を低下させる。そして、第 1 表示領域 079SG005F  
の全体にエフェクト画像 079SG005Ea が広がったら、図 287-38(D) に示  
すように、操作促進演出として第 1 表示領域 079SG005F の中央において操作促進  
画像 079SG005Ba とメータ 079SG005M を表示する。

【2793】

尚、これら操作促進画像 079SG005Ba とメータ 079SG005M とは、図 2  
87-2(A) に示す第 1 画像データに基づく画像として表示することによって、エフェ  
クト画像 079SG005Ea による視認性の低下を避けることができる。

【2794】

以降は、遊技者がプッシュボタン 31B を操作する、または、遊技者がプッシュボタン  
31B を操作することなく操作促進演出が終了したことにもとづいて大当り遊技状態に制  
御されること、または、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【2795】

以上のように、本変形例 079SG-3 では、エフェクト画像 079SG005Ea の  
拡大表示によって第 1 表示領域 079SG005F の視認性は低下するが、第 1 画像デー  
タの画像として表示された操作促進画像 079SG005Ba とメータ 079SG005M  
の視認性は低下しないので、第 4 リーチ演出に対して操作促進演出を際立たせることが  
できるので、遊技者に対してプッシュボタン 31B の操作を効果的に促すことができる。

【2796】

また、前記特徴部 079SG では、第 2 リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパ  
ターン SS-2 にて実行された場合は必ず可変表示結果が大当りと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、変形例第 079SG-4 として、第 2 リーチ  
演出の実行期間中に静止画表示演出がパターン SS-2 にて実行された場合は、当該大当  
りの大当り種別が必ず確変大当り（さらには最も遊技者にとって有利な確変大当り A）と  
なるようにしてもよい。更には、第 2 リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパター  
ン SS-2 にて実行された場合の演出パターンとして、一旦はずれ報知演出が実行された  
後に再度大当り遊技状態に制御される旨を報知する復活演出を実行可能としてもよい。尚  
、このように静止画表示演出がパターン SS-2 にて実行された後に復活演出が実行され  
る場合については、大当り種別が確変大当りとなる場合と非確変大当りとなる場合（非確  
変大当りの大当り遊技状態に制御される場合と確変大当りの大当り遊技状態に制御される  
場合）とを設けてもよい。このようにすることで、静止画表示演出がパターン SS-2 に  
て実行された後に大当り報知演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることが  
できるので、遊技興趣を向上できる。

【2797】

また、前記特徴部 079SG では、テロップ表示エリア 079SG005T に表示され  
るテロップとして、遊技状態を示すメッセージを表示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、テロップ表示エリア 079SG005T に表示されるテロ  
ップとしては、実行中の可変表示或いは未だ開始されていない可変表示について大当り遊

10

20

30

40

50

技状態に制御されるか否かを示唆するメッセージや、実行中のリーチ演出のタイトル等を表示可能としてもよい。

【2798】

また、前記特徴部079SGでは、テロップ表示エリア079SG005Tにおいて、実行中の演出の状態に応じたテロップを表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、テロップ表示エリア079SG005Tにおいて表示するテロップは、遊技状態を特定可能なものや、実行中の可変表示において可変表示結果が大当たりとなる期待度（大当たり期待度）、実行中の演出（特にリーチ演出）の解説、リーチ演出よりも前のタイミングから実行可能な予告演出等であってもよい。

【2799】

また、前記特徴部079SGでは、図287-33及び図287-34に示すように、リーチ演出の動画が進行速度V2にて表示されている期間中に操作促進演出（操作促進画像079SG005Baや操作促進画像079SG005Bbの表示）を実行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、操作促進演出は、リーチ演出の動画が進行速度V2から進行速度V1に戻ってから実行してもよい。

【2800】

また、前記特徴部079SGでは、図287-33及び図287-34に示すように、操作促進演出として、画像表示装置5において操作促進画像079SG005Baや操作促進画像079SG005Bbの表示を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出としては、単に操作促進画像079SG005Baや操作促進画像079SG005Bbの表示を行うだけでなく、例えば、これら操作促進画像079SG005Baや操作促進画像079SG005Bbを表示する前段階の演出として、複数のプッシュボタン31Bの画像が画像表示装置5の中央部に向けて移動していき、最終的に各プッシュボタン31Bの画像が重複表示されることによって操作促進画像079SG005Baや操作促進画像079SG005Bbが表示される演出を実行してもよい。

【2801】

尚、このように複数のプッシュボタン31Bの画像が画像表示装置5の中央部に向けて移動していく演出を操作促進演出の前兆演出として実行する場合は、例えば、複数のプッシュボタン31Bの画像が画像表示装置5の中央部に近づくにつれてその移動表示速度が低下していくようにしてもよい。このようにすることで、操作促進演出が実行されることを遊技者が正確に認識できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【2802】

また、前記特徴部079SGでは、図287-20、図287-21、図287-24、図287-25に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ（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）の点滅周期を短くする場合があ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、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、リーチ演出の動画の表示が進行速度V1にて実行されるときと遊技効果ランプ9の色（発光色）の数が異なってもよい。例えば、リーチ演出の動画の表示が進行速度V1にて実行されるときは、遊技効果ランプ9を複数の色で発光可能とする一方で、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ9を単色（例えば、白のみ）で発光可能としてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ9の発光色による遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【2803】

また、前記特徴部079SGでは、図287-20、図287-21、図287-24、図287-25に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ（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）の点滅周期を短くする場合がある形態を例示しているが、本発明はこれに

10

20

30

40

50

限定されるものではなく、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ9の点滅周期を長くするようにしてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示と遊技効果ランプ9の点滅とに統一感を与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

【2804】

また、前記特徴部079SGでは、図287-26、図287-29、図287-30、図287-31、図287-35に示すように、大当り報知演出の演出態様としては、リーチ演出の終了後に、大当りを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示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、大当りを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示するタイミングは、リーチ演出中であってもよい。

10

【2805】

また、本発明は、遊技者が操作可能な操作手段の操作によって、遊技者が遊技中にスピーカ8L、8Rから出力されるBGM等の演出音の少なくとも一部を選択することが可能な遊技機に適用してもよい。このようにすることで、遊技者が自身の嗜好に合った演出音の出力を設定している場合は、各リーチ演出の動画の表示が進行速度V1にて実行されているときに、スピーカ8L、8Rから出力される演出音が変わらず再生速度V4にて再生されるので、遊技者自身がスピーカ8L、8Rから出力される演出音を選択したにもかかわらず該演出音が再生速度V4よりも低速で再生されることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【2806】

20

また、前記特徴部079SGでは、本発明における終了示唆演出として、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出を実行可能とし、該演出が実行された場合は必ず可変表示結果がはずれと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、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出が実行された後は、一旦画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替えた後、可変表示結果が大当りであることを示す演出（例えば、復活演出）を実行する場合を設けてもよい。

【2807】

尚、このように復活演出を実行する際には、画像表示装置5における復活演出の動画の表示よりも先に遊技効果ランプ9の点灯・点滅を実行することによって、遊技者に対して復活演出が実行されることを認識させるようにしてもよい。更に、復活演出の演出態様としては、例えば、味方キャラクタが再度敵キャラクタに攻撃を行い、敵キャラクタを倒す演出とすればよい。特に復活演出を実行する際には、該復活演出の動画の一部（例えば、敵キャラクタが倒れるシーンの動画）を進行速度V2にて表示することで、復活演出の演出効果を高めるようにしてもよい。

30

【2808】

また、本明細書では、複数の特徴部や変形例を開示しているが、本発明の遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から2つ以上の特徴部や変形例を組み合わせ実施してもよい。

40

【2809】

例えば、前記特徴部079SGのパチンコ遊技機1は、図274～図282に示すような設定値を変更することによって大当り確率を変更可能なパチンコ遊技機としてもよい。尚、このような場合は、例えば、スーパーリーチ1やスーパーリーチ1の可変表示において可変表示結果がはずれとなるパターンを設け、パチンコ遊技機1に遊技者にとって有利な高設定値（例えば、6）が設定されている場合は、パチンコ遊技機1に他の設定値が設定されている場合よりも高い割合でスーパーリーチ1やスーパーリーチ1の可変表示において可変表示結果がはずれとなるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチ1やスーパーリーチ1の可変表示にて可変表示結果がはずれとなることを、パチンコ遊技機1に高設定値が設定されていることの示唆として用いることができる

50

ので、スーパーリーチ 1 やスーパーリーチ 1 の可変表示において可変表示結果がはずれとなることによる遊技者の興趣の低下を抑えつつ、可変表示結果がはずれとなることに對して遊技者を注目させることが可能となる。

【2810】

また、前記特徴部 079SG では、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機 1 を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機 1 の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい

【2811】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部 059AK に関する各構成は、特徴部 063AK、特徴部 065AK、特徴部 079SG といった他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わ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、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部 059AK のように時短図柄が停止表示することで時短状態に制御することに加え、特徴部 063AK のように、時短領域 063AK20 を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態が終了してから所定の期間にわたって時短状態に制御するようにしてもよい。これに加え、特徴部 065AK のように、普通図柄の可変表示結果として時短図柄が停止表示した場合にも、時短状態に制御するようにしてもよい。これによれば、時短状態に制御される契機が増え、遊技興趣を向上させることができる。

【2812】

また、例えば、特徴部 059AK における時短煽り演出、特徴部 063AK における通常時通過煽り演出や時短時通過煽り演出、特徴部 065AK における所定演出、およびスーパーリーチ A ~ スーパーリーチ C のリーチ演出などを特徴部 079SG における所定演出としてもよい。そして、当該所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を表示手段としての画像表示装置 5 に表示可能であり、当該第 1 期間よりも後の当該所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が当該第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を画像表示装置 5 に表示可能であり、当該所定演出に対応する演出音については、当該第 1 期間と当該第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて音出力手段としてのスピーカ 8L、8R により出力可能に構成してもよい。これによれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【符号の説明】

【2813】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、5 画像表示装置、5C, 5L, 5R 飾り図柄表示エリア、6A 入賞球装置、6B 可変入賞球装置、8L, 8R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、15 中継基板、20 特図 LED 基板、21 ゲートスイッチ、22A 第 1 始動口スイッチ、22B 第 2 始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、24 V 入賞スイッチ、30 打球操作ハンドル、31A スティックコントローラ、31B プッシュボタン、32 可動体、35A コントローラセンサユニット、35B プッシュセンサ、41 通過ゲート、50 第 4 図柄ユニット、81, 82, 83 ソレノイド、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ROM、102, 122 RAM、104, 124 乱数回路、106 RTC、110 スイッチ回路、111 出力回路、123 表示制御部。

10

20

30

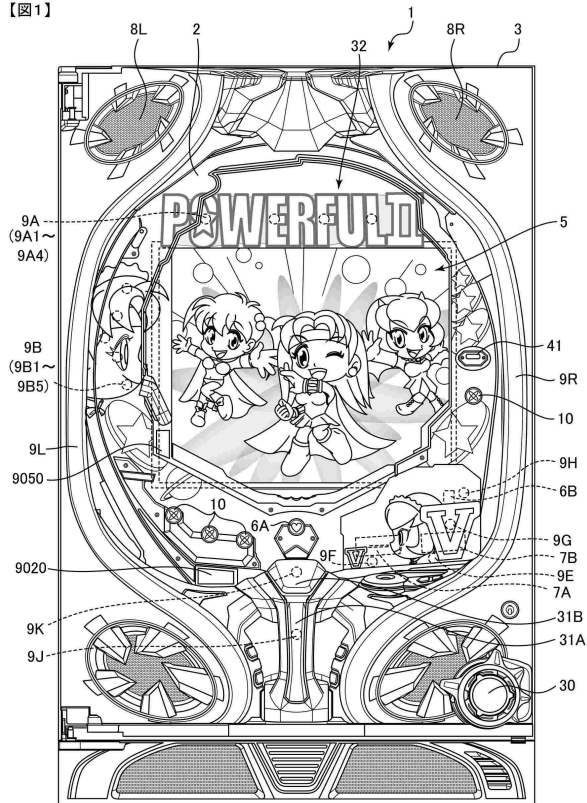
40



【図面】

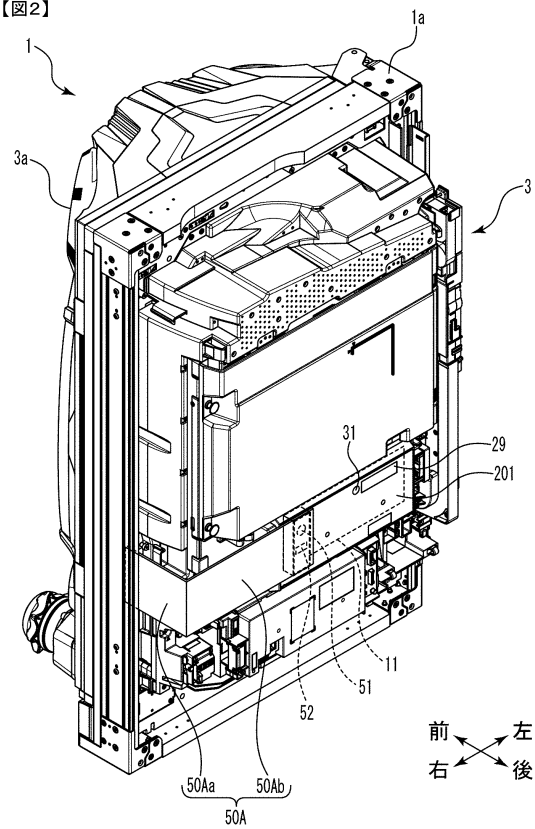
【図 1】

【図1】



【図 2】

【図2】



10

20

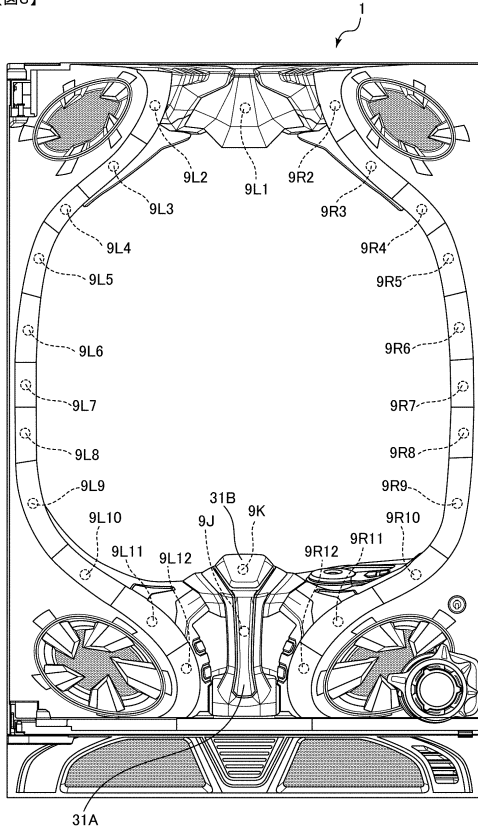
30

40

50

【図3】

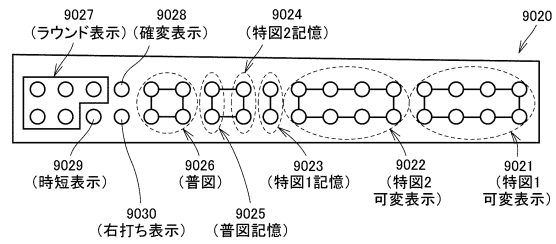
【図3】



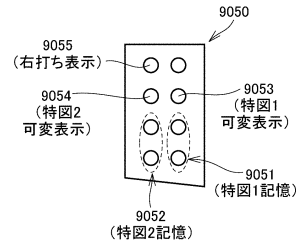
【図4】

【図4】

(a) 特図LED基板



(b) 第4図柄ユニット

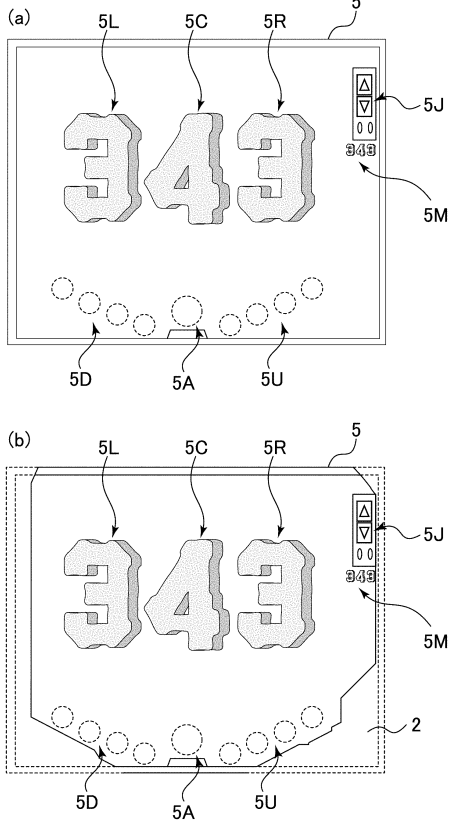


(c) 第4図柄ユニットとSPリーチ時の遊技効果ランプとの関係

演出制御コマンド	第4図柄ユニット	遊技効果ランプ
変動パターンコマンド	停止を示す消灯から変動を示す点滅に切り替える	維持
図柄確定コマンド	変動を示す点滅から停止を示す消灯に切り替える	維持

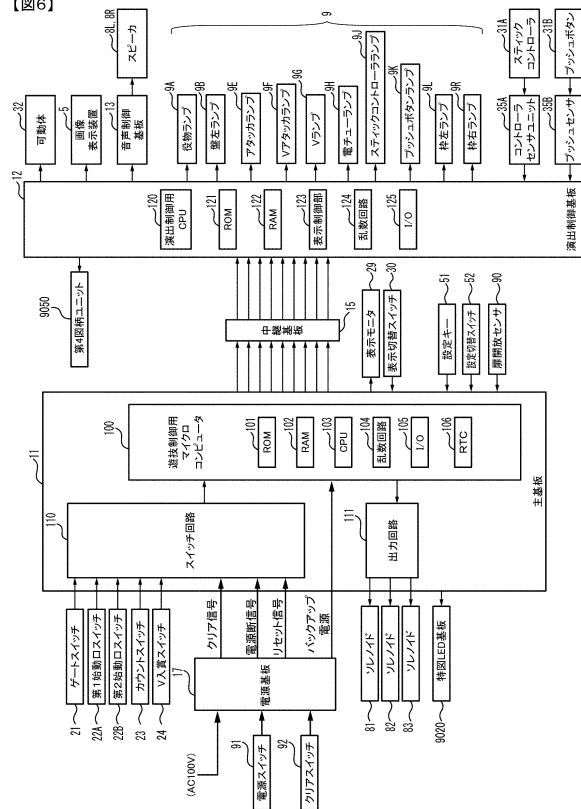
【図5】

【図5】



【図6】

【図6】



【 図 7 】

【図7】

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベ ース (変動50回まで)	3
通常大当り2	低確率	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り1	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り2	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り3	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り4	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り5	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り6	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	5
確変大当り7	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	7
確変大当り8	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	10
確変大当り9	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	10

【 図 8 】

【図8】

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当り判定 (通常時、確変時共通)	65536
ランダム2	大当り種類判定 (第1特図、第2特図共通)	100
ランダム3	後変動パターン判定 (ハズレ時)	65519
ランダム4	後変動パターン判定 (当り時)	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄大当り判定	201

10

20

【 図 9 】

【図9】

(a)大当り判定

状態	ランダム1判定値数 (最大判定値65536)	大当り確率	ハズレ確率
通常時	205	約1/320	約319/320
確変時	789	約1/83	約82/83

(b)第1特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	37
確変大当り3	4
確変大当り4	4

(c)第2特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
確変大当り5	10
確変大当り6	5
確変大当り7	5
確変大当り8	70
確変大当り9	10

【 図 1 0 】

【図10】

演出制御コマンド			
MODE	EXT	名称	内容
B0	××	前変動パターン××指定	図柄の前変動パターンを指定(××=前変動パターン番号)
B1	01	第1特別図柄の可変表示の開始を指定	第1特別図柄の可変表示を開始を指定
B1	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示を開始を指定
B4	××	後変動パターン××指定	図柄の後変動パターンを指定(××=後変動パターン番号)
BC	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
BC	02	表示結果2指定(通常大当り1指定)	通常大当り1に決定されていることの指定
BC	03	表示結果3指定(通常大当り2指定)	通常大当り2に決定されていることの指定
BC	04	表示結果4指定(確変大当り1指定)	確変大当り1に決定されていることの指定
BC	05	表示結果5指定(確変大当り2指定)	確変大当り2に決定されていることの指定
BC	06	表示結果6指定(確変大当り3指定)	確変大当り3に決定されていることの指定
BC	07	表示結果7指定(確変大当り4指定)	確変大当り4に決定されていることの指定
BC	08	表示結果8指定(確変大当り5指定)	確変大当り5に決定されていることの指定
BC	09	表示結果9指定(確変大当り6指定)	確変大当り6に決定されていることの指定
BC	10	表示結果10指定(確変大当り7指定)	確変大当り7に決定されていることの指定
BC	11	表示結果11指定(確変大当り8指定)	確変大当り8に決定されていることの指定
BC	12	表示結果12指定(確変大当り9指定)	確変大当り9に決定されていることの指定
BD	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定(第1図柄の図柄変動開始指定)
BD	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定(第2図柄の図柄変動開始指定)
BF	00	図柄確定完了	図柄の図柄変動終了することの指定
90	00	初懸賞入賞(電源投入指定)	電源投入時の初懸賞入賞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	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	遊技終了表示指定	遊技終了メッセージを表示に移行することの指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当り1を開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	通常大当り2を開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	確変大当り1を開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定	確変大当り2を開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定	確変大当り3を開始することの指定
A0	06	大当り開始6指定	確変大当り4を開始することの指定
A0	07	大当り開始7指定	確変大当り5を開始することの指定
A0	08	大当り開始8指定	確変大当り6を開始することの指定
A0	09	大当り開始9指定	確変大当り7を開始することの指定
A0	10	大当り開始10指定	確変大当り8を開始することの指定
A0	11	大当り開始11指定	確変大当り9を開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01H〜0FH)
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01H〜0FH)
A3	01	大当り終了1指定	通常大当り1を終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	通常大当り2を終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	確変大当り1を終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定	確変大当り2を終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定	確変大当り3を終了することの指定
A3	06	大当り終了6指定	確変大当り4を終了することの指定
A3	07	大当り終了7指定	確変大当り5を終了することの指定
A3	08	大当り終了8指定	確変大当り6を終了することの指定
A3	09	大当り終了9指定	確変大当り7を終了することの指定
A3	10	大当り終了10指定	確変大当り8を終了することの指定
A3	11	大当り終了11指定	確変大当り9を終了することの指定
A0	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1抽動入賞指定	第1抽動入賞があったことの指定
B2	00	第2抽動入賞指定	第2抽動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄判定コマンド	抽動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	××	変動種別コマンド	抽動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	b64=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	b64=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

30

40

50

【図 1 1】

【図11】

前変動パターン(メイン側)

前変動 番号	前変動パターン コマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246
8	80	07	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
9	80	08	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861
10	80	09	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861
11	80	0A	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861
12	80	0B	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【図 1 2】

【図12】

後変動パターン(メイン側)

後変動 番号	前変動パターン コマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	疑似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

10

【図 1 3】

【図13】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個、保留1個→0個用

後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用

後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(c)保留3個→2個用

後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
後変動番号	内容	
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(d)保留4個→3個用

後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
後変動番号	内容	
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図 1 4】

【図14】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1,2、確変大当り1,2,5,6,7,8用

後変動パターン		ランダム4判定値数 (最大判定値239)
後変動番号	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

後変動パターン		ランダム4判定値数 (最大判定値239)
後変動番号	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

後変動パターン		ランダム4判定値数 (最大判定値239)
後変動番号	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

【 ㄨ 1 5 】

【図15】

### 前定動パターン判定

(b) 試験問題番号 5 用			
前記表番号	前記表のバージョン	内容	ランダム 5 特定変動 (最大判定値 25)
1	通常変動		25

(c) 試験問題番号 6 用			
前記表番号	前記表のバージョン	内容	ランダム 5 特定変動 (最大判定値 25)
2	短縮変動		25

(d) 試験問題番号 7 用			
前記表番号	前記表のバージョン	内容	ランダム 5 特定変動 (最大判定値 25)
3	短縮短縮変動		25

(e) 試験問題番号 8 用			
前記表番号	前記表のバージョン	内容	ランダム 5 特定変動 (最大判定値 25)
1	通常変動		25

(f) 試験問題番号 9 用			
前記表番号	前記表のバージョン	内容	ランダム 5 特定変動 (最大判定値 25)
4	ノーマルサーチ (SP 後半 SP 前半)		125
7	【短縮】短縮一ノーマルサーチ (SP 後半 SP 前半)		125

(g) 試験問題番号 10 用			
前記表番号	前記表のバージョン	内容	ランダム 5 特定変動 (最大判定値 10)
4	ノーマルサーチ (SP 後半 SP 前半)		10
7	【短縮】短縮一ノーマルサーチ (SP 後半 SP 前半)		10
10	【短縮】短縮一短縮一ノーマルサーチ (SP 後半 SP 前半)		50

(h) 試験問題番号 7 用			
前記表番号	前記表のバージョン	内容	ランダム 5 特定変動 (最大判定値 31)
5	ノーマルサーチ (SP 後半 半費)		31
8	【短縮】短縮一ノーマルサーチ (SP 後半 半費)		31
11	【短縮】短縮一短縮一ノーマルサーチ (SP 後半 半費)		170

(i) 試験問題番号 11 用			
前記表番号	前記表のバージョン	内容	ランダム 5 特定変動 (最大判定値 25)
5	ノーマルサーチ (SP 後半 半費)		25
8	【短縮】短縮一ノーマルサーチ (SP 後半 半費)		25
11	【短縮】短縮一短縮一ノーマルサーチ (SP 後半 半費)		180

(j) 試験問題番号 8 用			
前記表番号	前記表のバージョン	内容	ランダム 5 特定変動 (最大判定値 25)
6	ノーマルサーチ (最終リサーチ 半費)		25
9	【短縮】短縮一ノーマルサーチ (最終リサーチ 半費)		60
12	【短縮】短縮一短縮一ノーマルサーチ (最終リサーチ 半費)		190

(k) 試験問題番号 12 用			
前記表番号	前記表のバージョン	内容	ランダム 5 特定変動 (最大判定値 25)
6	ノーマルサーチ (最終リサーチ 半費)		25
9	【短縮】短縮一ノーマルサーチ (最終リサーチ 半費)		60
12	【短縮】短縮一短縮一ノーマルサーチ (最終リサーチ 半費)		200

【 図 1 6 】

【図16】

[illegible]

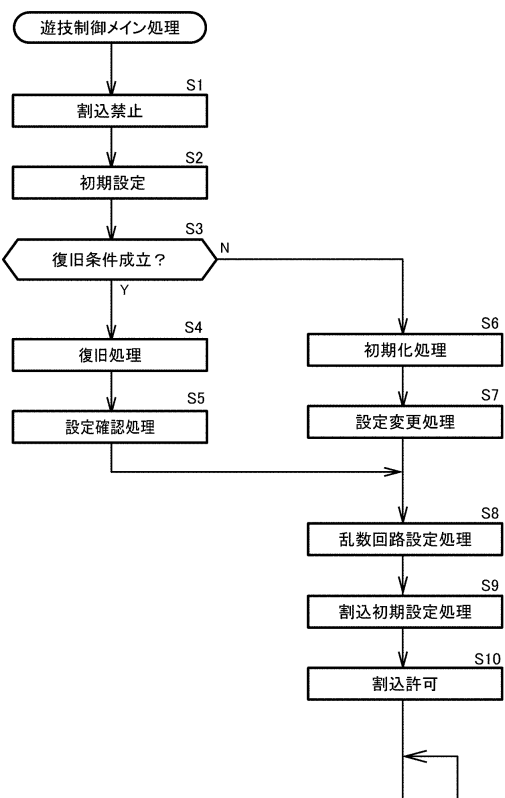
【 図 1 7 】

【圖17】

[メイン側]	変動パターンコマンドの出力	[サブ側]	演出パターンの抽選
メイン変動番号7~9	↑	SP前半リーチA(ハズレ) or SP前半リーチB(ハズレ)	
メイン変動番号18~20	↑	SP前半リーチA(当り) or SP前半リーチB(当り)	
メイン変動番号10~12	↑	SP後半リーチA(ハズレ) or SP後半リーチB(ハズレ)	
メイン変動番号21~23	↑	SP後半リーチA(当り) or SP後半リーチB(当り)	

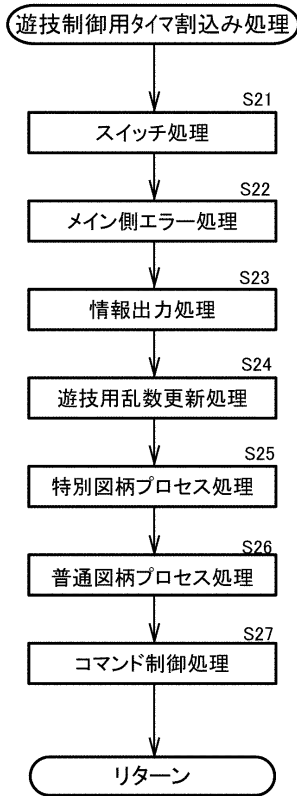
【 図 1 8 】

【図18】



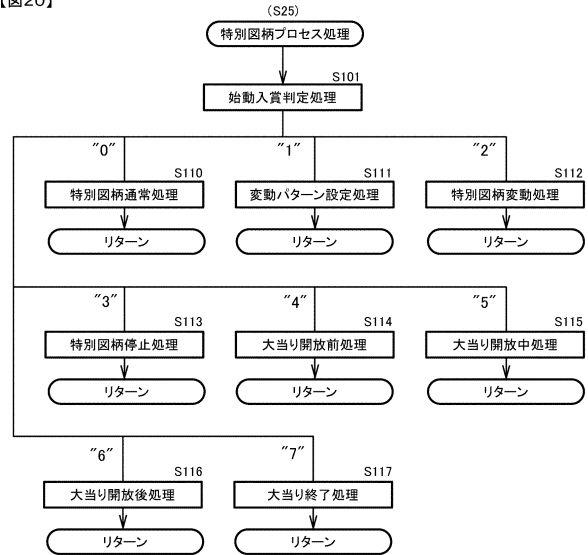
【図 19】

【図19】



【図 20】

【図20】

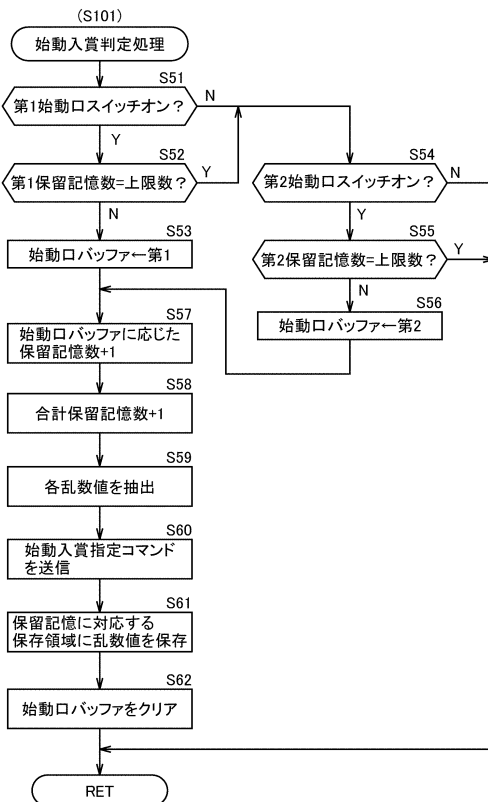


10

20

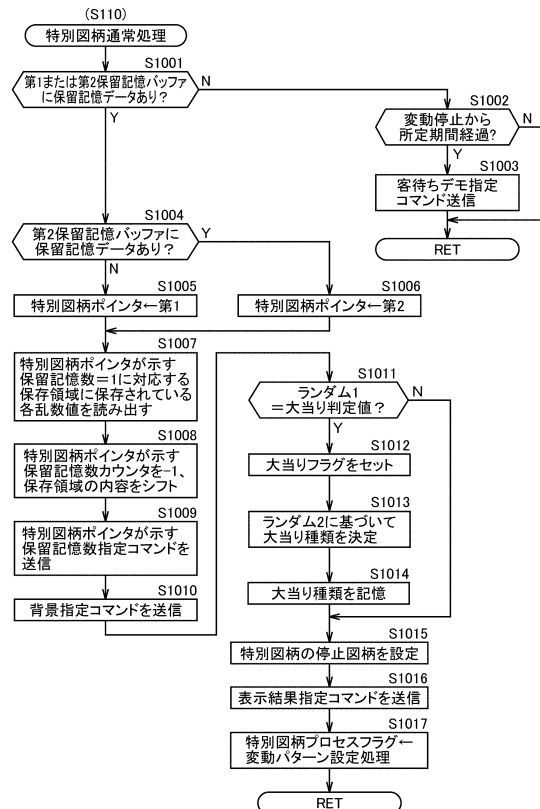
【図 21】

【図21】



【図 22】

【図22】



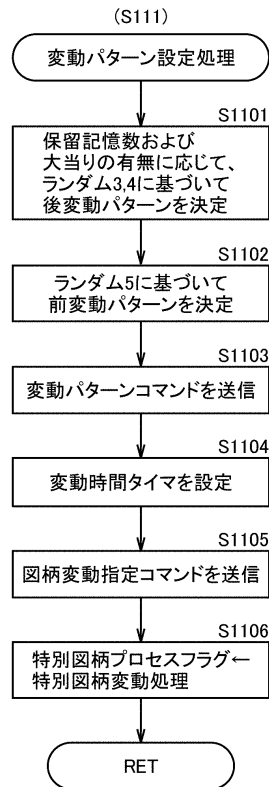
30

40

50

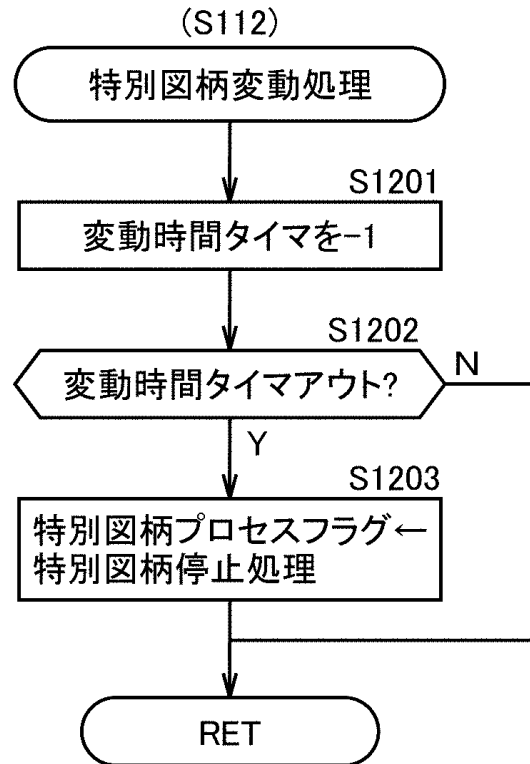
【図 2 3】

【図23】



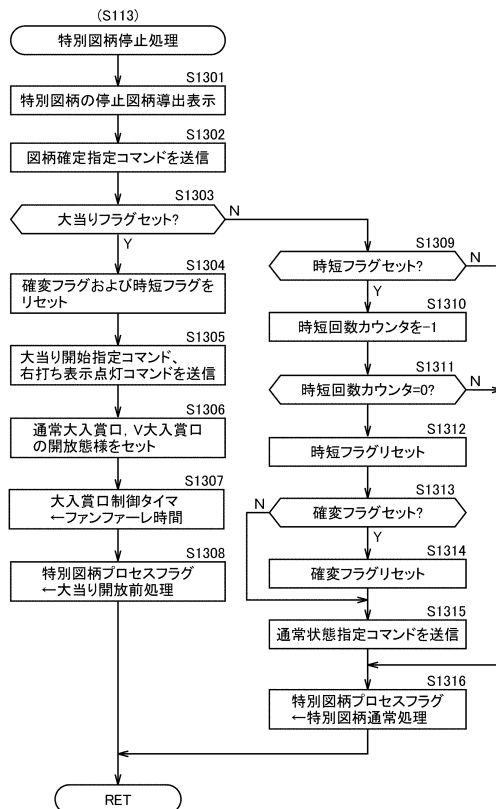
【図 2 4】

【図24】



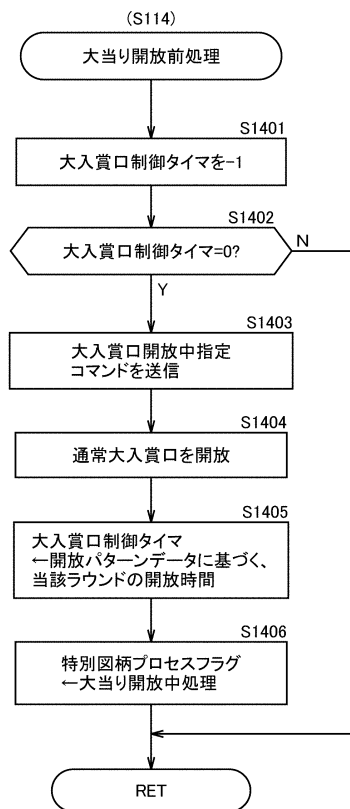
【図 2 5】

【図25】



【図 2 6】

【図26】



10

20

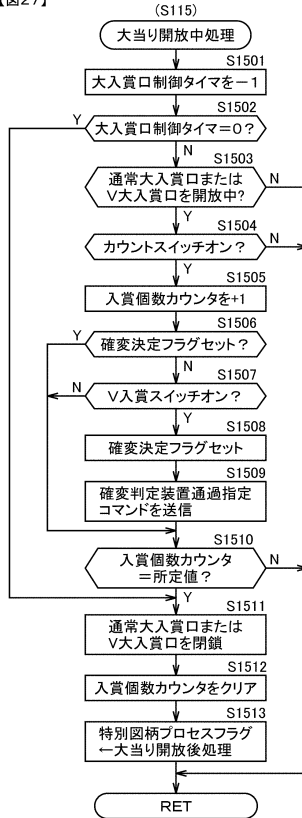
30

40

50

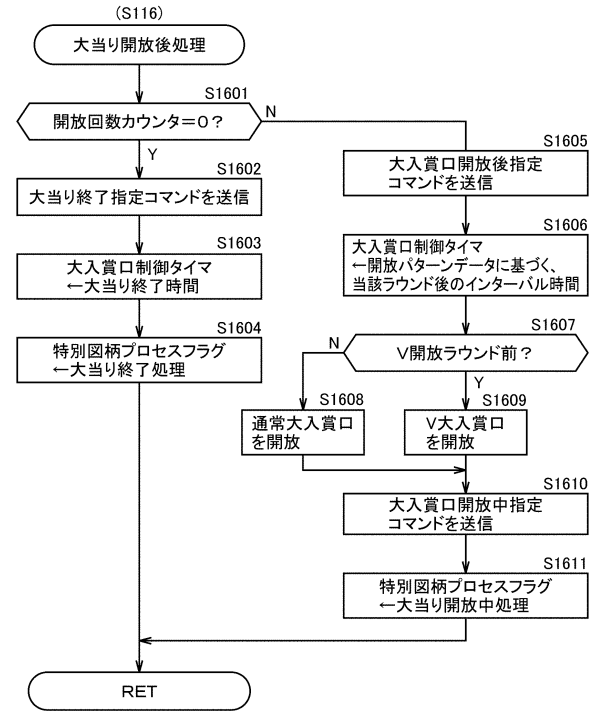
【図 27】

【図27】



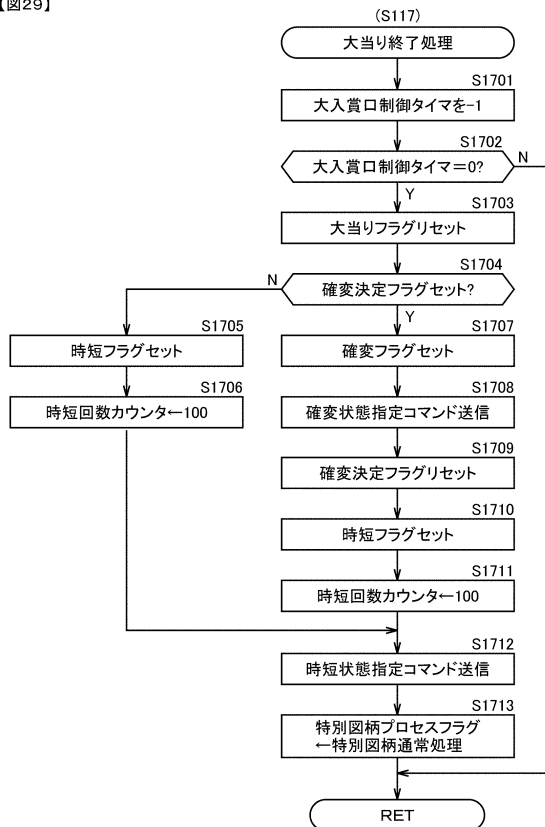
【図 28】

【図28】



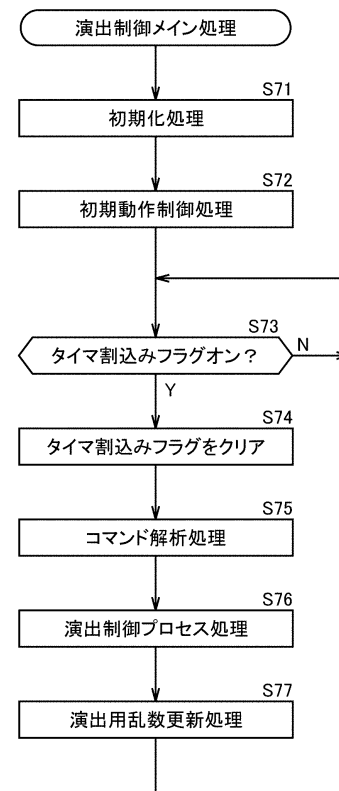
【図 29】

【図29】



【図 30】

【図30】



10

20

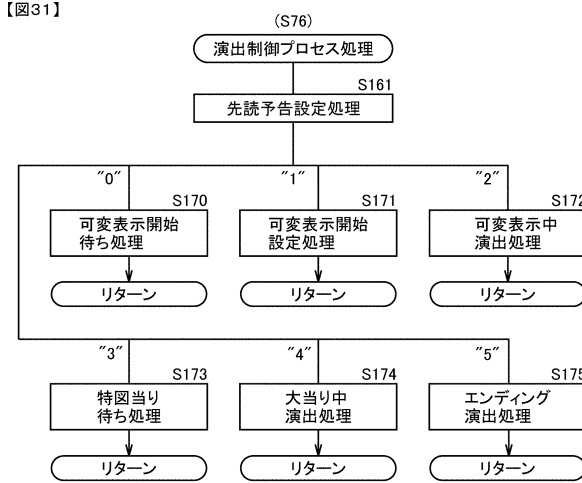
30

40

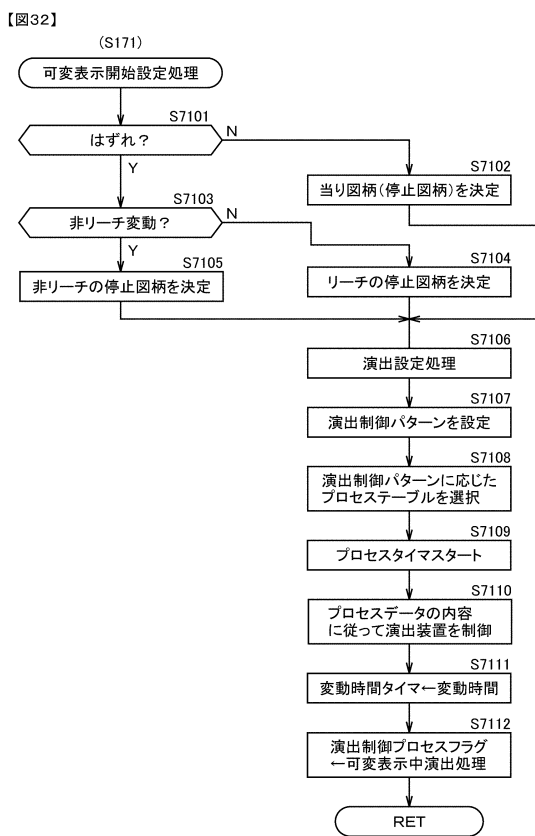
50



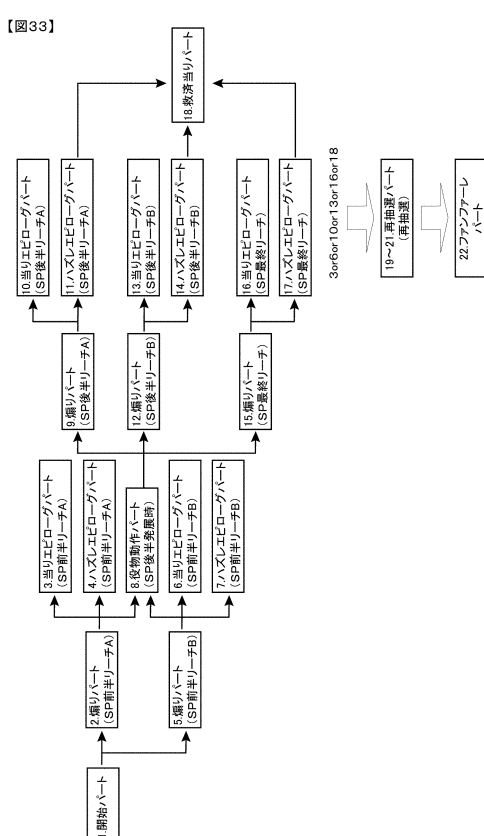
【図31】



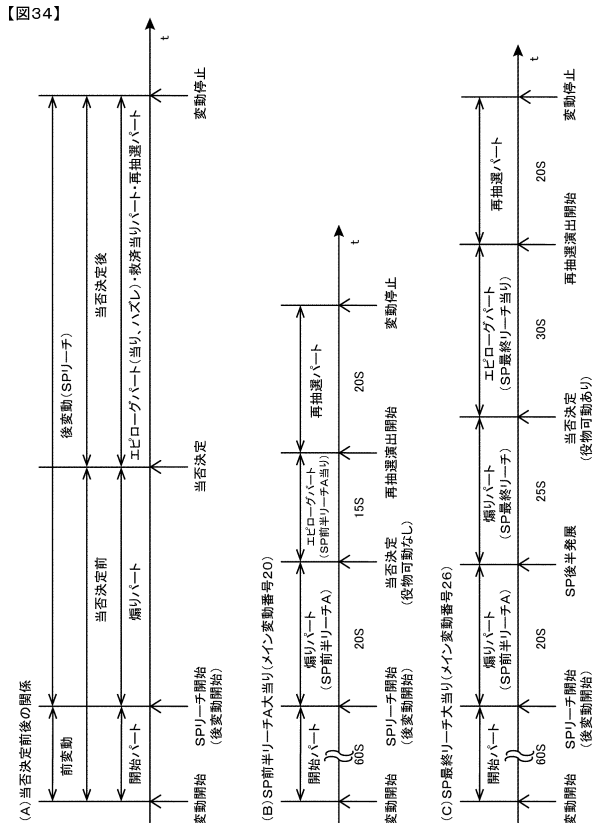
【図32】



【図33】



【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	リーチテンノバイ	赤点滅
a9	ta9	背景暗転開始	赤点灯
a10	ta10	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a11	ta11	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a12	ta12	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a13	ta13	シャッター閉まる	赤点灯(輝度低下で維持)
a14	ta14	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a15	ta15	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a16	ta16	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a17	ta17	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a18	ta18	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a19	ta19	シャッター開く(SP前半リーチAの画面)	消灯

【図 3 6】

【図36】

2. 煽りパート (SP前半リーチA)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
b1	tb1	タイトル表示	消灯
b2	tb2	タイトル消える	赤点滅
b3	tb3	敵キャラ登場	赤点灯
b4	tb4	対峙	左: 緑点灯、右: 赤点灯
b5	tb5	対峙	左: 緑点滅、右: 赤点灯
b6	tb6	対峙	左: 緑点灯、右: 赤点滅
b7	tb7	夢夢アップ	緑点滅
b8	tb8	夢夢追っかけ	緑点滅
b9	tb9	爆チュー逃げる	赤点滅
b10	tb10	部屋背景	黄点灯(長)
b11	tb11	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
b12	tb12	夢夢追っかけ	左: 緑点灯、右: 赤点灯
b13	tb13	爆チュー逃げる	赤点滅
b14	tb14	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
b15	tb15	爆チューアップ	赤点灯
b16	tb16	夢夢アップ	緑点灯
b17	tb17	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
b18	tb18	当否決定前	白点灯

【図 3 7】

【図37】

3. 当りエピソードパート (SP前半リーチA)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
c1	tc1	爆チュー捕まえる	白点滅(tb18より明るめ)
c2	tc2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
c3	tc3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
c4	tc4	図柄出し	白点滅
c5	tc5	図柄出し	白点滅
c6	tc6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

4. ハズレエピソードパート (SP前半リーチA)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
d1	td1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tb18より暗め)
d2	td2	残念	白点灯(td1より暗め)
d3	td3	画面暗転	消灯
d4	td4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

【図 3 8】

【図38】

5. 煽りパート (SP前半リーチB)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
e1	te1	タイトル表示	消灯
e2	te2	タイトル消える	緑点滅
e3	te3	対戦キャラ登場	緑点灯
e4	te4	対峙	左: 緑点灯、右: クリーム点灯
e5	te5	対峙	左: 緑点滅、右: クリーム点灯
e6	te6	対峙	左: 緑点灯、右: クリーム点滅
e7	te7	夢夢のターン	緑点滅
e8	te8	バック表示	白点滅(2回)
e9	te9	ポインゴ防ぐ	クリーム点灯
e10	te10	バック宙を舞う	左: 緑点灯、右: クリーム点灯
e11	te11	ポインゴターン	クリーム点滅
e12	te12	バック表示	白点滅(3回)
e13	te13	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e14	te14	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e15	te15	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e16	te16	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e17	te17	当否決定前	白点灯

10

20

30

40

50

## 【図 39】

【図39】

## 6. 当りエピソードパート(SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
f1	tf1	夢夢攻撃	白点滅(te17より明るめ)
f2	tf2	ポイント攻撃受ける	レインボー点灯(なめらか)
f3	tf3	夢夢勝利	レインボー点灯(なめらか)
f4	tf4	静止画	レインボー点灯(なめらか)
f5	tf5	図柄出し	白点滅
f6	tf6	図柄出し	白点滅
f7	tf7	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec  
(10分データ)

## 7. ハズレエピソードパート(SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
g1	tg1	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g2	tg2	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g3	tg3	残念	白点灯(tg1, tg2より暗め)
g4	tg4	画面暗転	消灯
g5	tg5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データを  
ループ

## 【図 41】

【図41】

## 9. 爆りパート(SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
i1	ti1	タイトル表示	黄点灯(短)
i2	ti2	対峙	左: 白点灯、右: 赤点灯
i3	ti3	対峙	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i4	ti4	対峙	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i5	ti5	対峙	左: 白点灯、右: 赤点滅
i6	ti6	ジャム表示	紫点滅
i7	ti7	夢夢表示	緑点滅
i8	ti8	爆チュー表示	赤点滅
i9	ti9	ジャム追っかけ	紫点滅
i10	ti10	爆チュー逃げる	赤点滅
i11	ti11	部屋背景	黄点灯(長)
i12	ti12	ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i13	ti13	ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i14	ti14	ジャムジャンプ	白点滅(3回)
i15	ti15	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i16	ti16	爆チュー捕まえられず	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i17	ti17	夢夢字幕	緑点滅
i18	ti18	夢夢追っかけ	緑点滅
i19	ti19	爆チュー逃げる	赤点滅
i20	ti20	部屋背景	黄点灯(中)
i21	ti21	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i22	ti22	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i23	ti23	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
i24	ti24	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i25	ti25	爆チュー捕まえられず	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i26	ti26	味方2人表示	左: 紫点滅、右: 緑点滅
i27	ti27	夢夢アップ	緑点灯
i28	ti28	夢夢とジャムアップ	左: 紫点灯、右: 緑点灯
i29	ti29	2人で追っかけ	左: 白点灯、右: 赤点灯
i30	ti30	2人で追っかけ	左: 白点灯、右: 赤点灯
i31	ti31	ジャムアップ	紫点灯
i32	ti32	ジャムジャンプ	紫点滅
i33	ti33	夢夢アップ	緑点灯
i34	ti34	夢夢ジャンプ	緑点滅
i35	ti35	2人ジャンプ	白点滅(3回)
i36	ti36	2人ジャンプ(静止画1)	白点滅
i37	ti37	2人ジャンプ(静止画2)	白点滅
i38	ti38	2人ジャンプ(静止画3)	白点滅
i39	ti39	当否決定前(静止画4)	白点灯

1130msec

1560msec

210msec

150msec

1330msec

210msec

150msec

210msec

1000msec

600000msec  
(10分データ)

SP前半より長い  
3000msec  
表示維持

## 【図 40】

【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 42】

【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(tk39より暗め)
k2	tk2	爆チューアップ	白点灯(tk1より暗め)
k3	tk3	残念	白点灯(tk1より暗め)
k4	tk4	画面暗転	消灯
k5	tk5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データを  
ループ

10

20

30

40

50

【図 4 3】

【図43】

12. 煽りパート (SP後半リーチB)				
番号	t	表示内容または期間	ランプ	
n1	tn1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
n2	tn2	対峙	左: 白点滅、右: 赤点灯	150msec
n3	tn3	カニ攻撃	白点滅(2回)	
n4	tn4	2人逃げる	白点滅(3回)	210msec
n5	tn5	2人ジャンプ	黄点灯(短)	1130msec
n6	tn6	ビームが通過	黄点灯(長)	1560msec
n7	tn7	2人が安堵	左: 紫点滅、右: ピンク点灯	
n8	tn8	ジャムアップ	紫点滅	
n9	tn9	ジャム攻撃	紫点滅	
n10	tn10	カニダメージ受ける	赤点滅	
n11	tn11	対峙	左: 白点灯、右: 赤点灯	150msec
n12	tn12	カニ攻撃	白点滅(2回)	
n13	tn13	2人逃げる	白点滅(3回)	210msec
n14	tn14	ビーム	黄点灯(中)	1330msec
n15	tn15	2人がダメージ受ける	白点滅(3回)	
n16	tn16	2人が立ち上がる	左: 紫点灯、右: ピンク点灯	210msec
n17	tn17	ナナアップ	ピンク点灯	
n18	tn18	ナナ折り	ピンク点滅	
n19	tn19	カニ混乱	白点滅(3回)	210msec
n20	tn20	カニ怒る	赤点灯	
n21	tn21	カニ攻撃	赤点滅	
n22	tn22	ナナダメージ受ける	白点滅(3回)	210msec
n23	tn23	ジャムリモコン操作	紫点滅	
n24	tn24	ジャムリモコン操作	紫点灯	150msec
n25	tn25	天から手が出る	白点滅(2回)	150msec
n26	tn26	カニを捕まえに行く	白点滅(2回)	
n27	tn27	当否決定前	白点灯維持	600000msec (10分データ)

SP前半より長い  
3000msec  
表示維持

【図 4 4】

【図44】

13. 当りエピソードパート (SP後半リーチB)				
番号	t	表示内容または期間	ランプ	
o1	to1	カニ捕まえる	白点滅(tn27より明るめ)	
o2	to2	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o3	to3	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o4	to4	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o5	to5	静止画	レインボー点灯(なめらか)	
o6	to6	図柄出し	白点滅	5000msec
o7	to7	図柄出し	白点滅	
o8	to8	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)

14. ハズレエピソードパート (SP後半リーチB)				
番号	t	表示内容または期間	ランプ	
p1	tp1	カニ捕まえられず	白点灯(tn27より暗め)	200msec
p2	tp2	カニ逃げる	白点灯(tp1より暗め)	
p3	tp3	残念	白点灯(tp1より暗め)	5800msec
p4	tp4	画面暗転	消灯	
p5	tp5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)	輝度データをループ

10

20

【図 4 5】

【図45】

15. 煽りパート (SP最終リーチ)				
番号	t	表示内容または期間	ランプ	
r1	tr1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
r2	tr2	対峙	左: 白点滅、右: 赤点灯	
r3	tr3	対峙	左: 白点灯、右: 赤点滅	
r4	tr4	AD表示	オレンジ点滅	
r5	tr5	メイドA表示	青点滅	
r6	tr6	メイドB表示	ハワイアンブルー点滅	
r7	tr7	ナナ表示	ピンク点滅	
r8	tr8	ジャム表示	紫点滅	
r9	tr9	夢夢表示	緑点滅	
r10	tr10	爆チュー表示	赤点滅	
r11	tr11	メイドA追っかけ	青点滅	
r12	tr12	AD&メイドA追っかけ	左: オレンジ点滅、 右: 青点滅	1560msec
r13	tr13	爆チュー逃げる	赤点滅	
r14	tr14	爆チュー逃げる	赤点灯	
r15	tr15	街背景	黄点灯(長)	
r16	tr16	ナナ追っかけ	ピンク点滅	
r17	tr17	メイドB&ナナ追っかけ	左: ハワイアンブルー点滅、 右: ピンク点滅	
r18	tr18	爆チュー逃げる	赤点滅	
r19	tr19	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r20	tr20	夢夢追っかけ	緑点滅	
r21	tr21	夢夢&ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 緑点滅	
r22	tr22	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r23	tr23	爆チュー逃げる	赤点滅	
r24	tr24	ADアップ	オレンジ点灯	

【図 4 6】

【図46】

15. 煽りパート (SP最終リーチ)				
r25	tr25	ADジャンプ	オレンジ点滅	
r26	tr26	メイドAアップ	青点灯	
r27	tr27	メイドAジャンプ	青点滅	
r28	tr28	メイドBアップ	ハワイアンブルー点灯	
r29	tr29	メイドBジャンプ	ハワイアンブルー点滅	
r30	tr30	ナナアップ	ピンク点灯	
r31	tr31	ナナジャンプ	ピンク点滅	
r32	tr32	ジャムアップ	紫点灯	
r33	tr33	ジャムジャンプ	紫点滅	
r34	tr34	夢夢アップ	緑点灯	
r35	tr35	夢夢ジャンプ	緑点滅	
r36	tr36	味方6人アップ	白点滅(2回)	150msec
r37	tr37	味方6人アップ	白点灯	
r38	tr38	爆チュー表示	赤点灯	
r39	tr39	爆チューアップ	赤点滅	
r40	tr40	爆チューアップ+ボタン表示	白点滅(3回)	210msec
r41	tr41	カットイン	赤点灯or緑点灯	
r42	tr42	カットイン捌ける	白点灯	
r43	tr43	味方6人表示	白点灯	
r44	tr44	爆チュー表示	赤点灯	
r45	tr45	味方6人表示	白点灯	
r46	tr46	爆チュー表示	赤点灯	
r47	tr47	味方6人表示	白点滅(3回)	210msec
r48	tr48	爆チュー表示⇄味方6人表示	赤点灯	
r49	tr49	トリガ表示中央へ	赤点灯	
r50	tr50	トリガ表示中央へ	赤点灯	
r51	tr51	当否決定前(引け表示)(静止画1)	赤点滅	
r52	tr52	当否決定前(引け表示)(静止画2)	赤点滅	
r53	tr53	当否決定前(引け表示)(静止画3)	赤点滅	
r54	tr54	当否決定前(引け表示)(静止画4)	赤点滅	

30

40

50

【図 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)

10000msec

5000msec

600000msec  
(10分データ)

17. ハズレエピソードパート (SP最終リーチ)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
u1	tu1	爆チュー逃げる	白点灯(tr54より暗め)
u2	tu2	残念	白点灯(tu1より暗め)
u3	tu3	画面暗転	消灯
u4	tu4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

3900msec

輝度データを  
ループ

【図 4 8】

【図48】

18. 救済当りパート			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
v1	tv1	救済演出	赤点灯 (td4, tg5, tk5, tp5, tu4より明るめ)
v2	tv2	ホワイトアウト	白点灯
v3	tv3	図柄出し	白点滅
v4	tv4	図柄出し	白点滅
v5	tv5	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

19800msec

700msec

5000msec

600000msec  
(10分データ)

10

【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 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

600000msec  
(10分データ)

22. ファンファーレパート			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
D1	td1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
D2	td2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec  
(10分データ)

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(なめらか)
C7	tC7	通常背景揺れ	レインボー点灯(なめらか)
C8	tC8	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)
C9	tC9	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)

600000msec  
(10分データ)

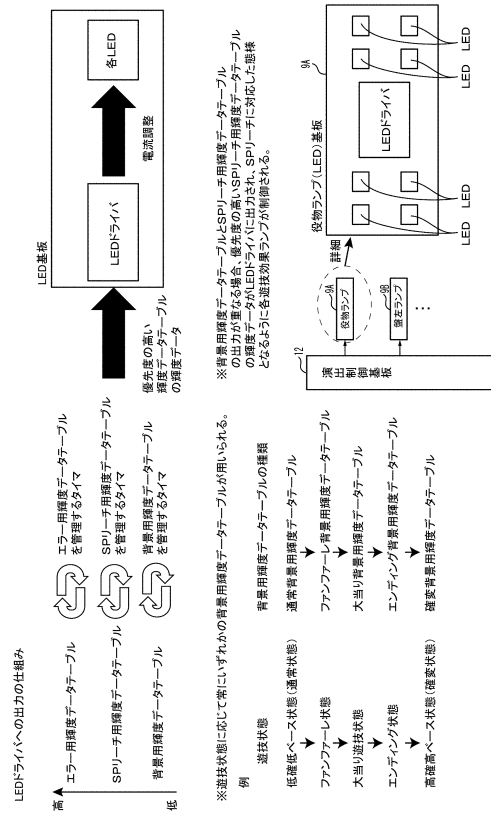
22. ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
E1	tE1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
E2	tE2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec  
(10分データ)

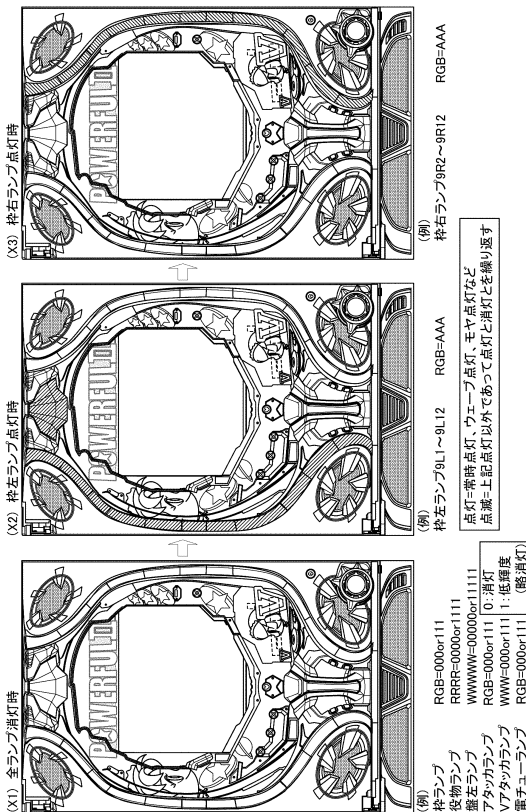
【図 5 2】

【図52】



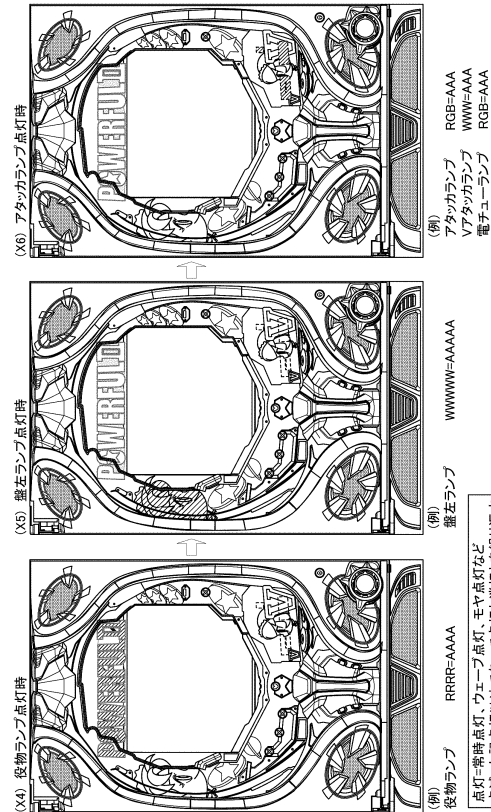
【図 5 3】

【図53】



【図 5 4】

【図54】



10

20

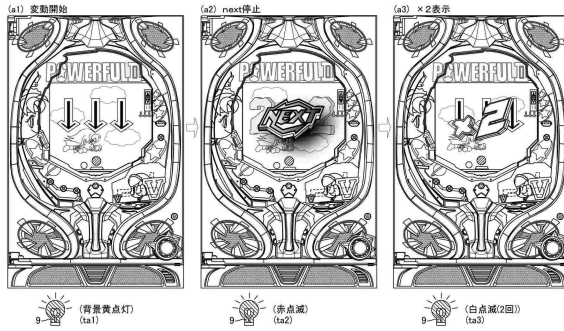
30

40

50

## 【図55】

【図55】



## 【図56】

【図56】



10

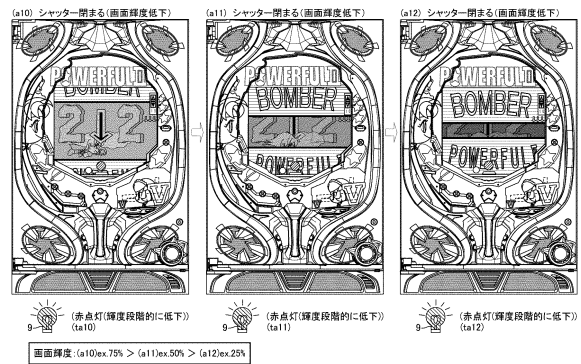
## 【図57】

【図57】



## 【図58】

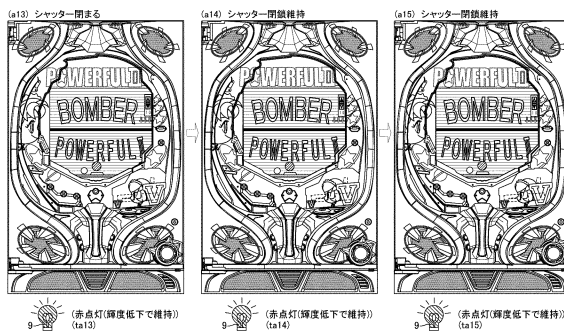
【図58】



20

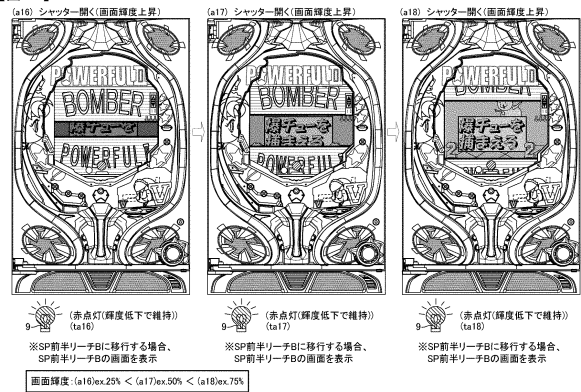
## 【図59】

【図59】



## 【図60】

【図60】



30

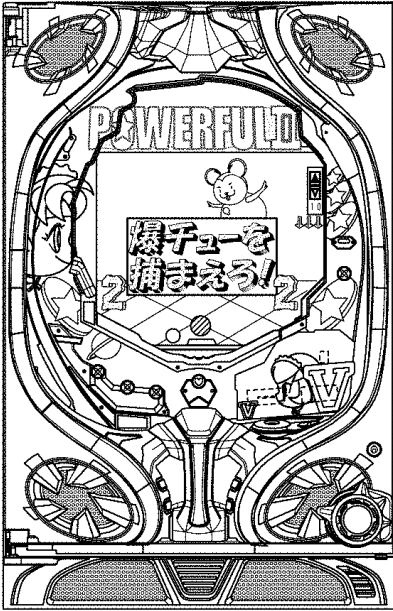
40

50

【図 6 1】

【図61】

(a19) シャッター開く(SP前半リーチAの画面)



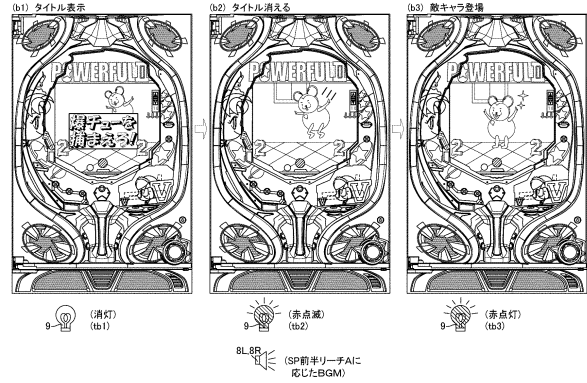
9 (消灯)  
(ta19)

※SP前半リーチBに移行する場合、  
SP前半リーチBの画面を表示

↓  
SP前半リーチA:(b1)へ  
SP前半リーチB:(e1)へ

【図 6 2】

【図62】

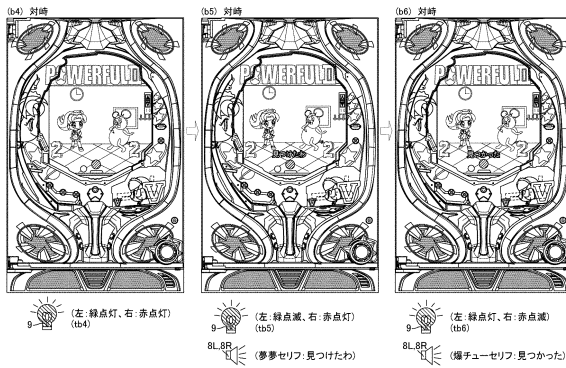


10

20

【図 6 3】

【図63】



【図 6 4】

【図64】



30

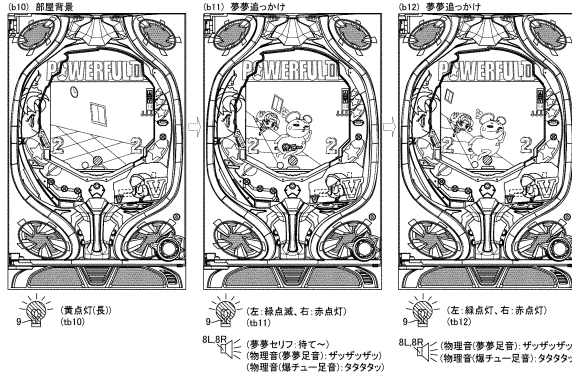
40

50



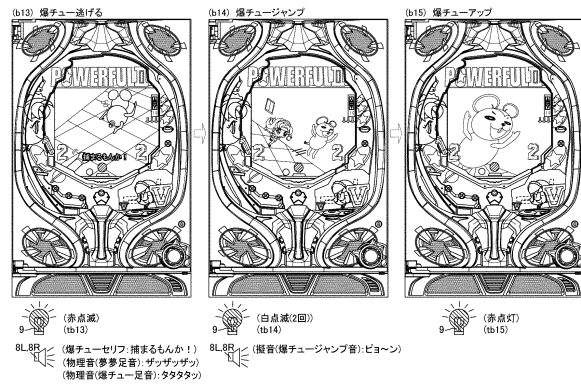
## 【図 65】

【図65】



## 【図 66】

【図66】



10

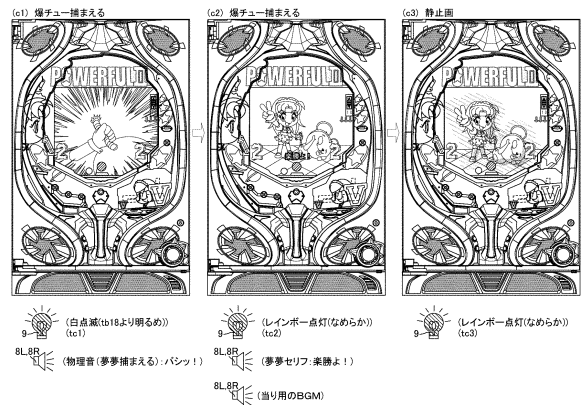
## 【図 67】

【図67】



## 【図 68】

【図68】



20

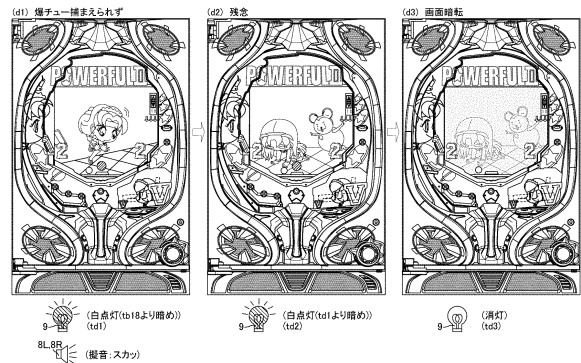
## 【図 69】

【図69】



## 【図 70】

【図70】



30

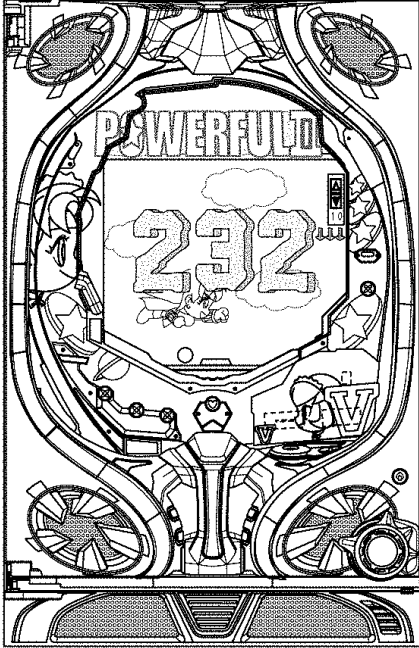
40

50

【図 7 1】

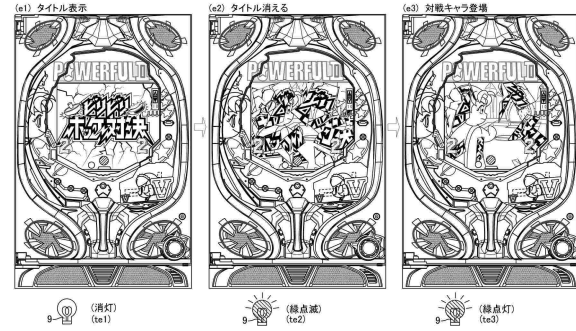
【図 71】

(d4) 通常背景

(背景黄点灯(ta1と共通))  
(td4)

【図 7 2】

【図 72】

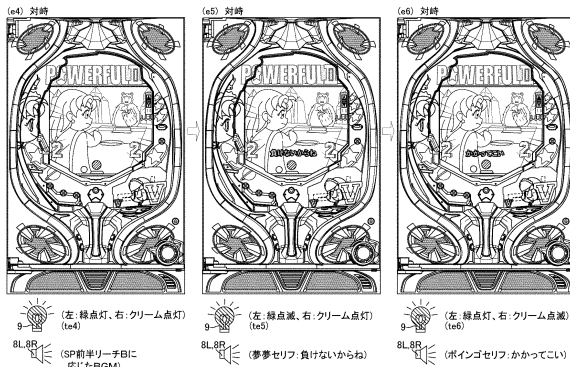
(消灯)  
(te1)(緑点滅)  
(te2)(緑点滅)  
(te3)

10

20

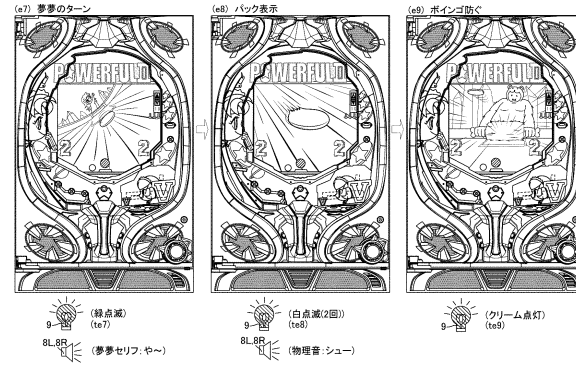
【図 7 3】

【図 73】

(左: 緑点灯, 右: クリーム点灯)  
(te4)  
8L 8R (SP前半リーチ時に  
応じたBGM)(左: 緑点滅, 右: クリーム点灯)  
(te5)  
8L 8R (夢夢セリフ 負けないからね)(左: 緑点灯, 右: クリーム点滅)  
(te6)  
8L 8R (ポインゴセリフ: かかってこい)

【図 7 4】

【図 74】

(緑点滅)  
(te7)  
8L 8R (夢夢セリフ: や〜)(白点滅(2回))  
(te8)  
8L 8R (物理音: シュー)(クリーム点灯)  
(te9)  
8L 8R (物理音: シュー)

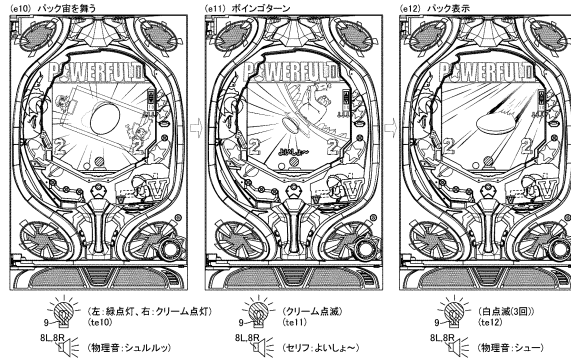
30

40

50

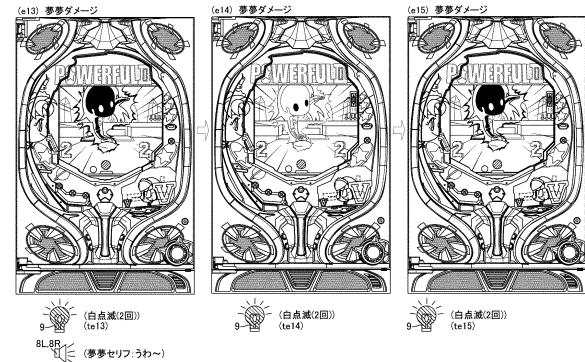
【図 75】

【図75】



【図 76】

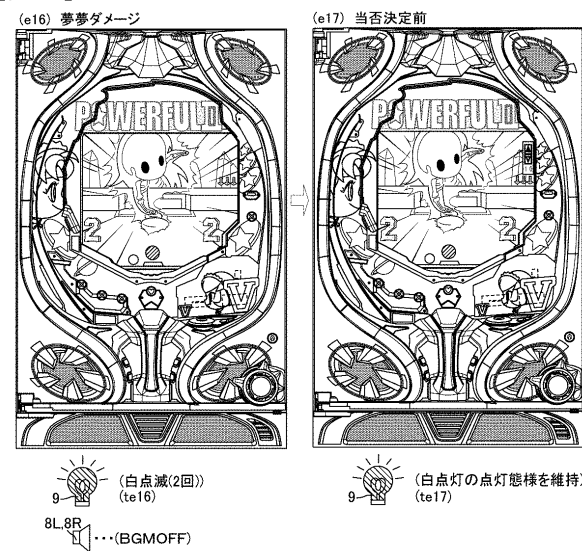
【図76】



10

【図 77】

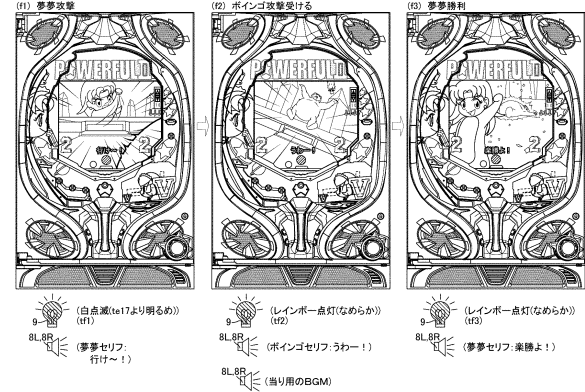
【図77】



大当り時: (f1)へ  
ハズレ時: (g1)へ  
後半発展時: (h1)へ

【図 78】

【図78】



20

30

40

50

## 【図79】

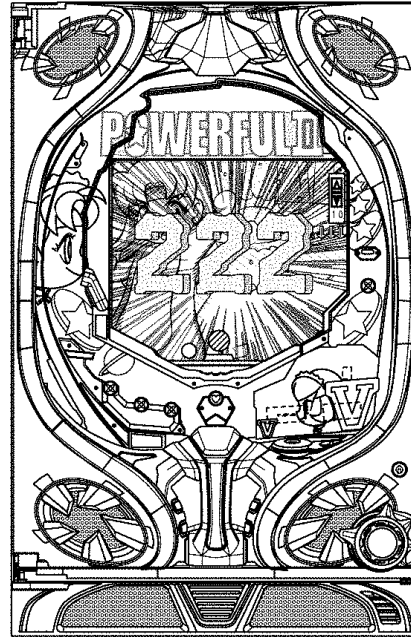
【図79】



## 【図80】

【図80】

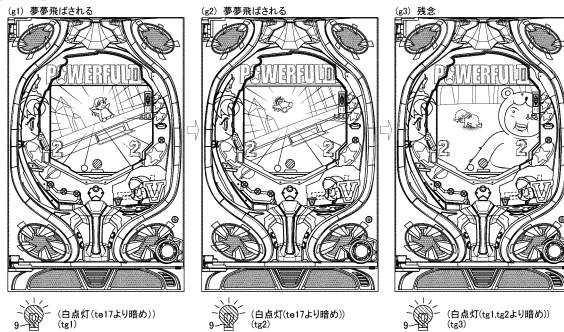
(f7) 2図柄(通常サイズ)



9 (レインボー点灯(なめらか)  
の点灯態様を維持)  
(tf7)

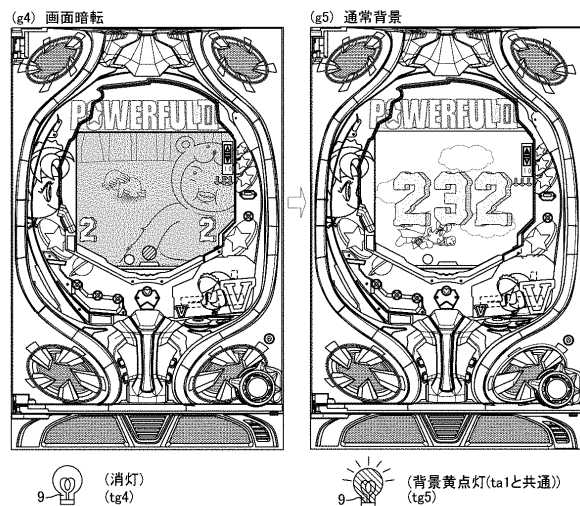
## 【図81】

【図81】



## 【図82】

【図82】



10

20

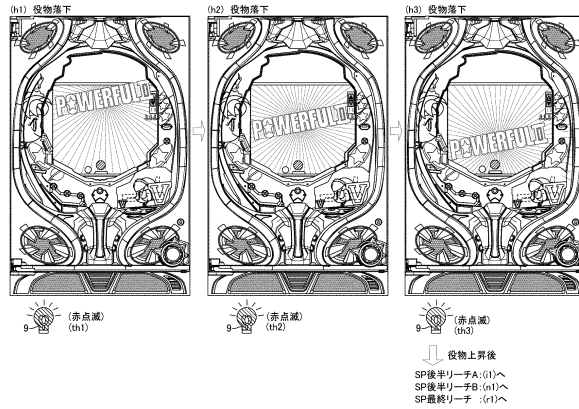
30

40

50

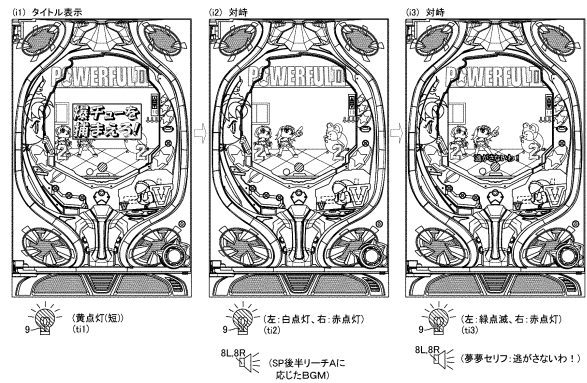
【図 8 3】

【図83】



【図 8 4】

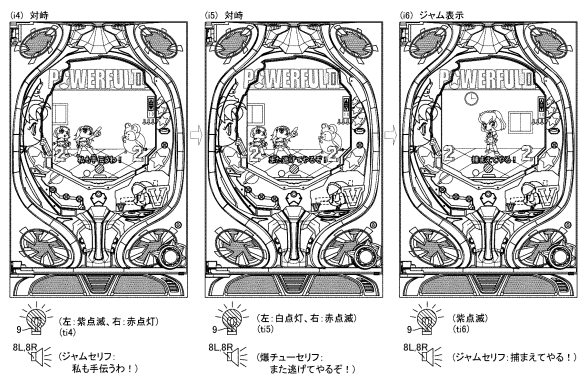
【図84】



10

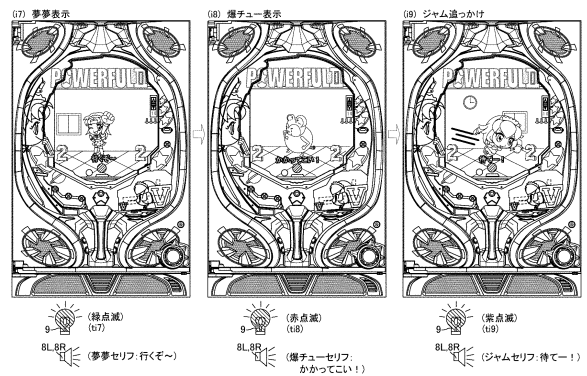
【図 8 5】

【図85】



【図 8 6】

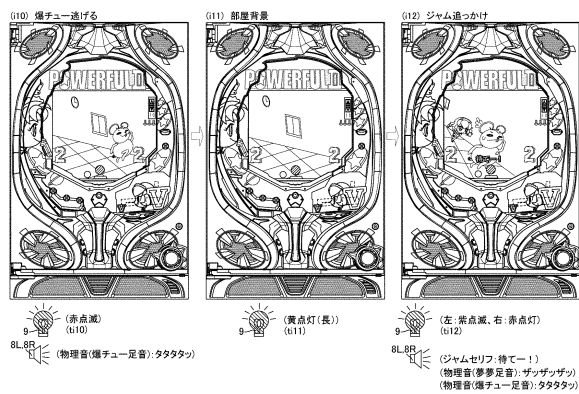
【図86】



20

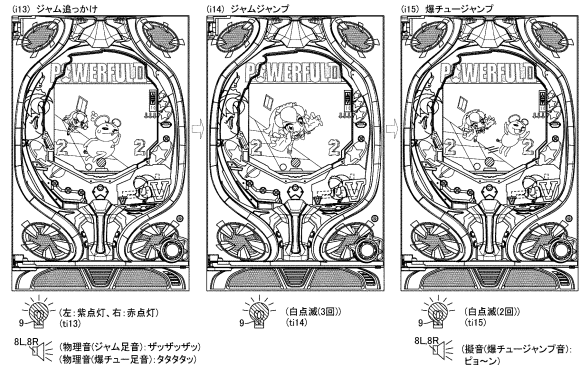
【図 8 7】

【図87】



【図 8 8】

【図88】



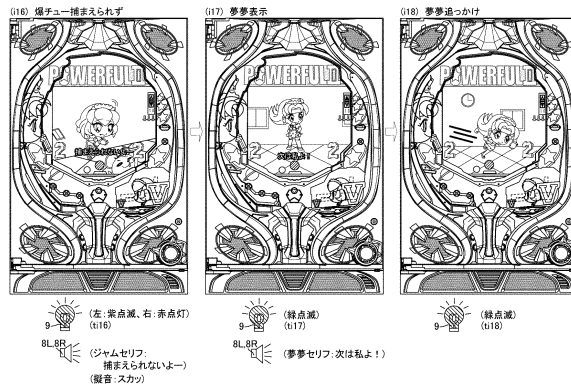
30

40

50

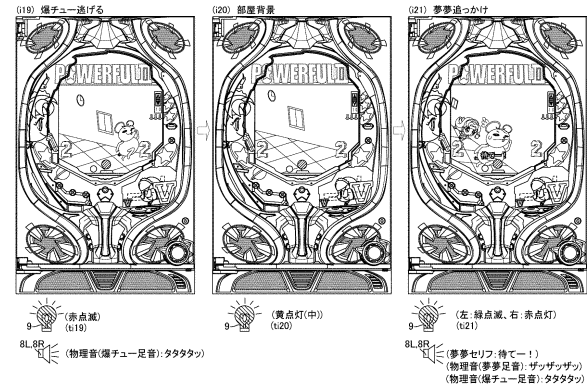
## 【図 89】

【図89】



## 【図 90】

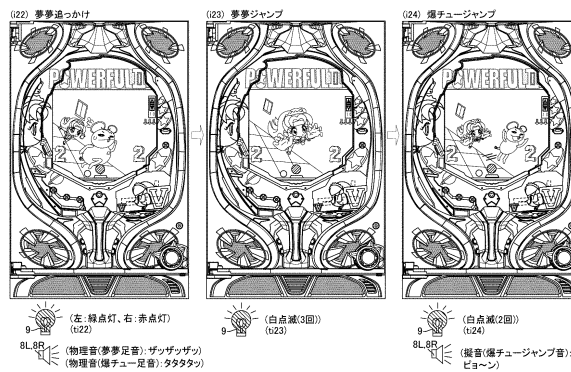
【図90】



10

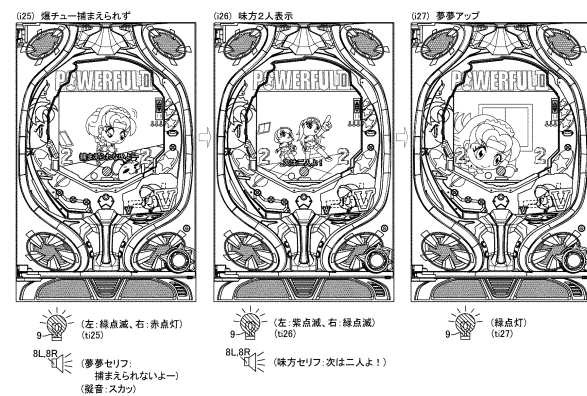
## 【図 91】

【図91】



## 【図 92】

【図92】



20

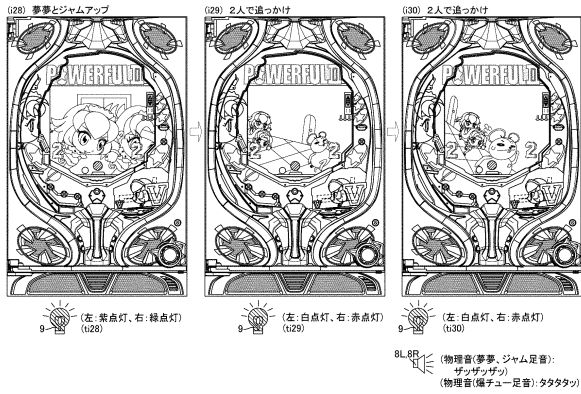
30

40

50

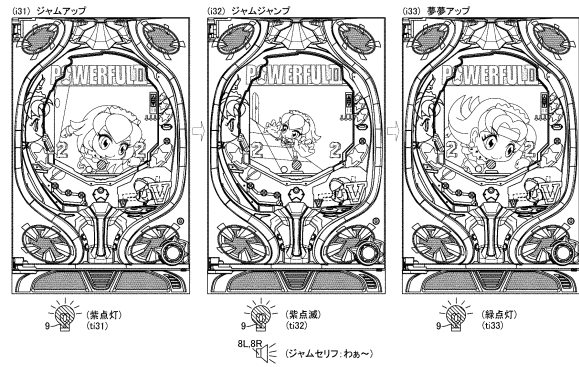
## 【図 9 3】

【図93】



## 【図 9 4】

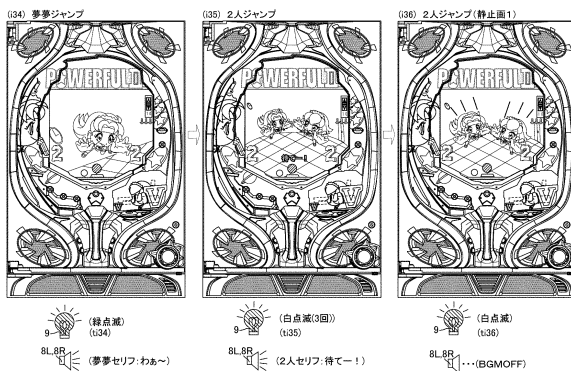
【図94】



10

## 【図 9 5】

【図95】



## 【図 9 6】

【図96】



20

30

40

50



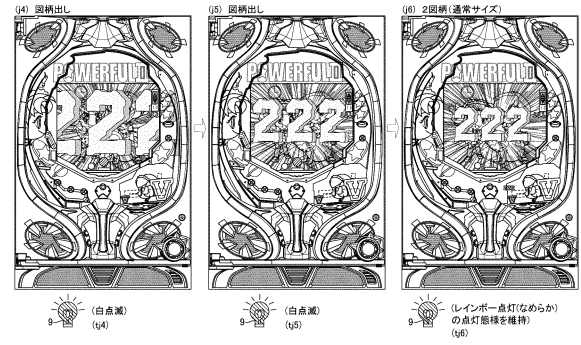
【図 97】

【図97】



【図 98】

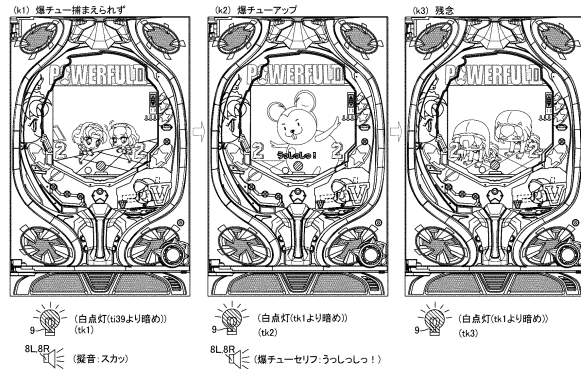
【図98】



10

【図 99】

【図99】



【図 100】

【図100】



20

30

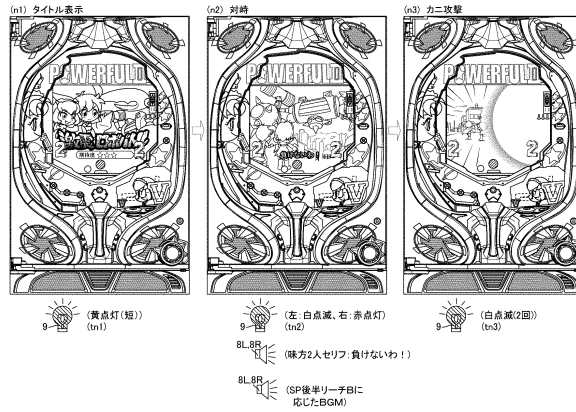
40

50



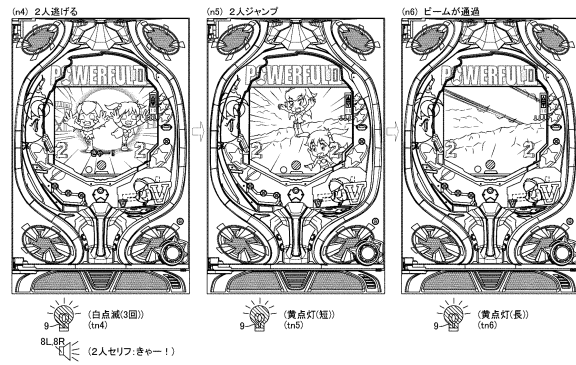
## 【図101】

【図101】



## 【図102】

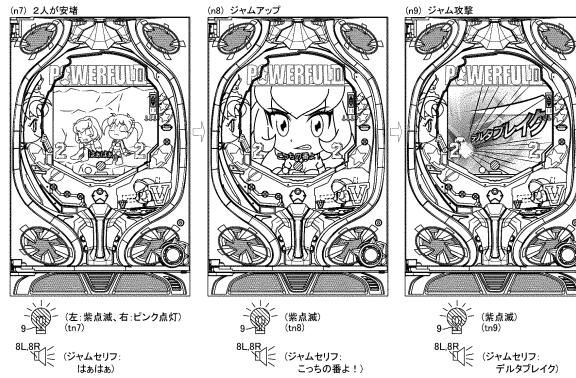
【図102】



10

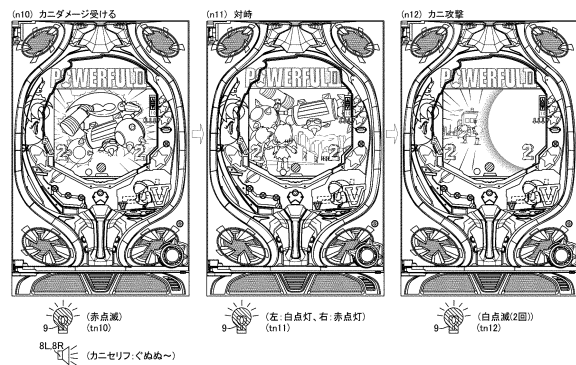
## 【図103】

【図103】



## 【図104】

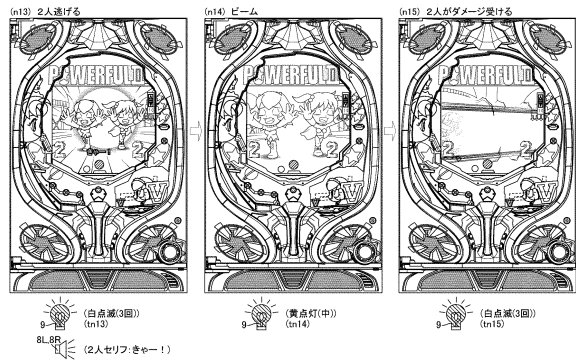
【図104】



20

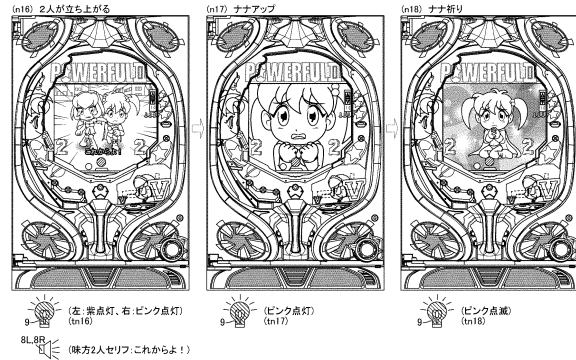
## 【図105】

【図105】



## 【図106】

【図106】



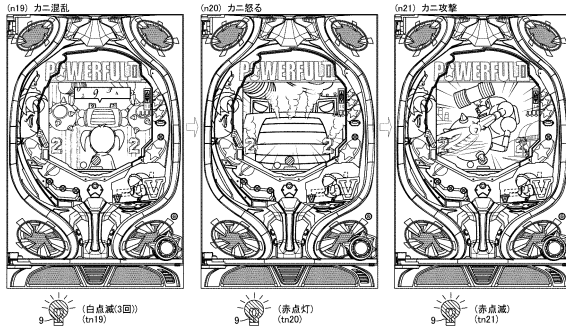
30

40

50

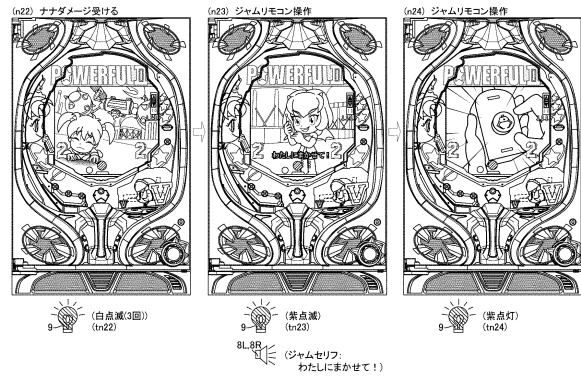
## 【図107】

【図107】



## 【図108】

【図108】



10

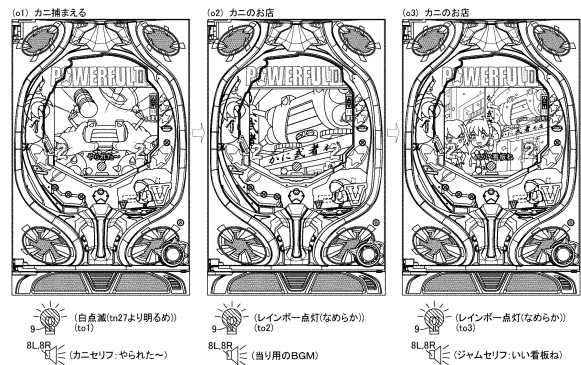
## 【図109】

【図109】



## 【図110】

【図110】



20

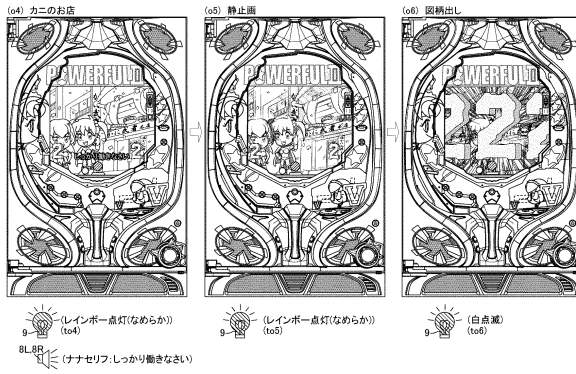
30

40

50

【図 1 1 1】

【図111】



【図 1 1 2】

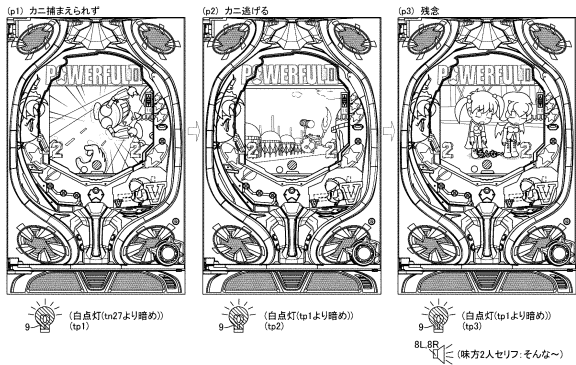
【図112】



10

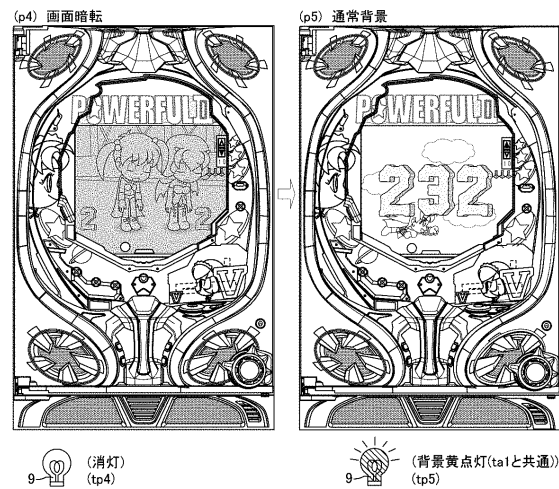
【図 1 1 3】

【図113】



【図 1 1 4】

【図114】



20

30

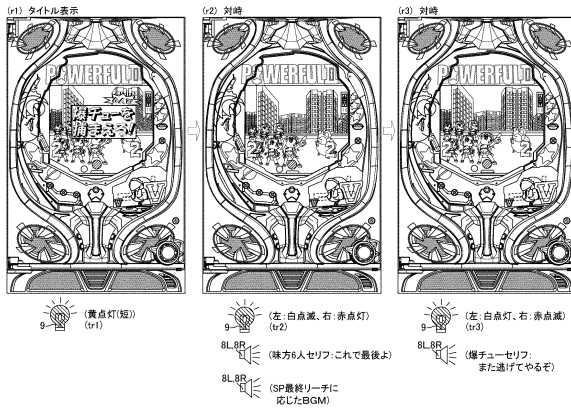
救済当り時:(v1)へ

40

50

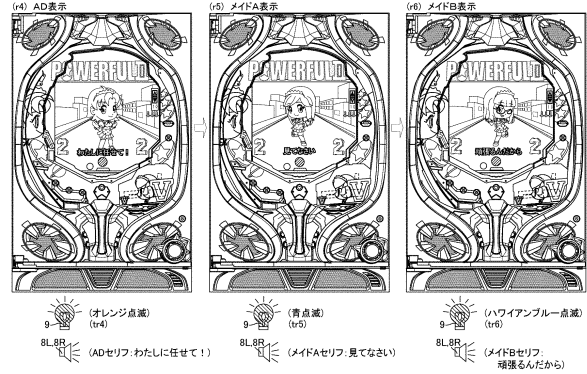
## 【図 1 1 5】

【図115】



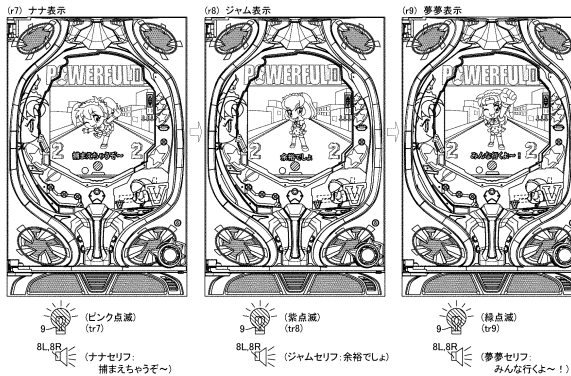
## 【図 1 1 6】

【図116】



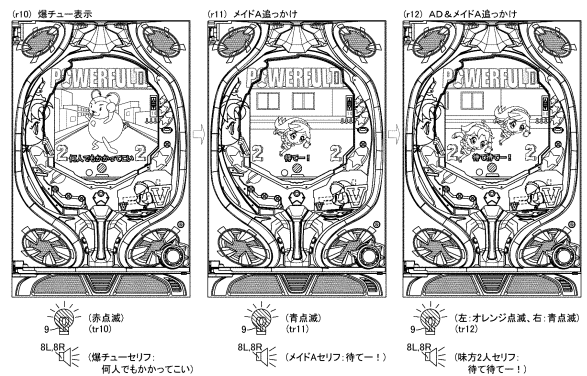
## 【図 1 1 7】

【図117】



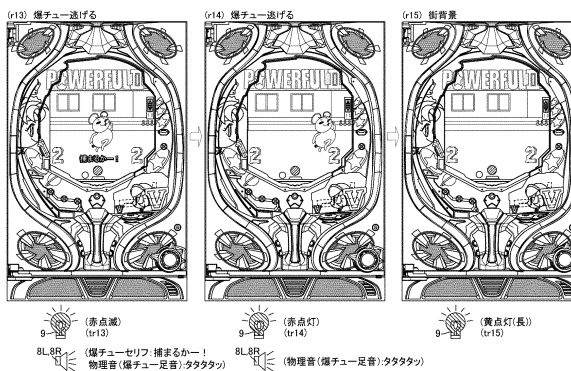
## 【図 1 1 8】

【図118】



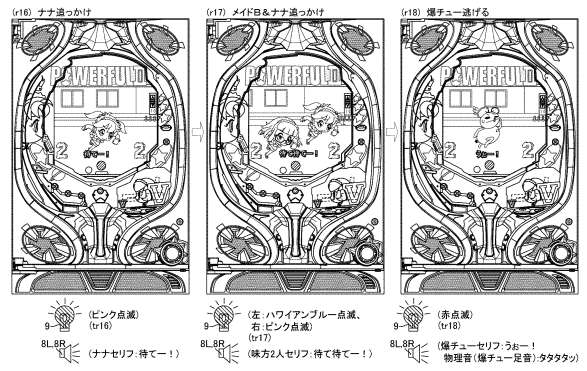
## 【図 1 1 9】

【図119】



## 【図 1 2 0】

【図120】



10

20

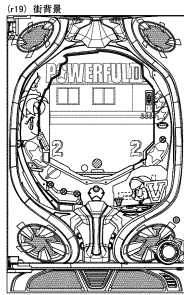
30

40

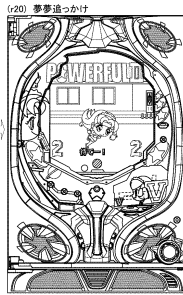
50

## 【図 1 2 1】

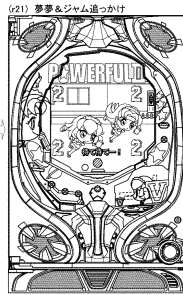
【図121】



9 (黄点灯(中))  
(tr19)



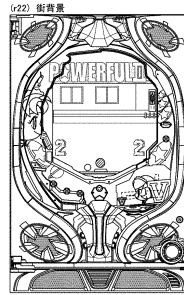
9 (緑点滅)  
(tr20)  
8L 8R (夢夢セリフ: 待てー！)



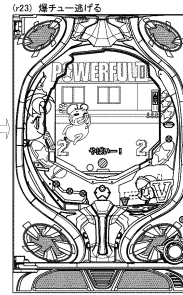
9 (左: 紫点滅, 右: 緑点滅)  
(tr21)  
8L 8R (味方2人セリフ: 待て待てー！)

## 【図 1 2 2】

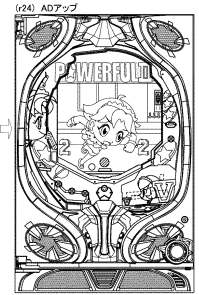
【図122】



9 (黄点灯(中))  
(tr22)



9 (赤点滅)  
(tr23)  
8L 8R (機チューセリフ: やばいー！  
物理音(機チュー足音): タタタッ)

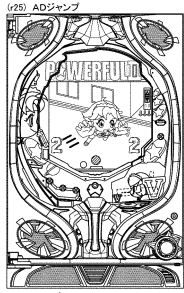


9 (オレンジ点灯)  
(tr24)

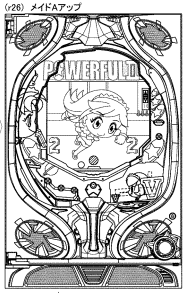
10

## 【図 1 2 3】

【図123】



9 (オレンジ点滅)  
(tr25)  
8L 8R (ADセリフ: あいー！)



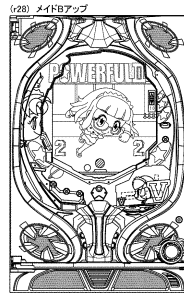
9 (青点灯)  
(tr26)



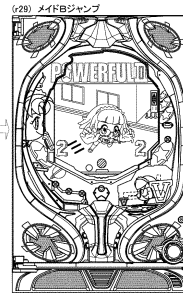
9 (青点滅)  
(tr27)  
8L 8R (メイドAセリフ: とお！)

## 【図 1 2 4】

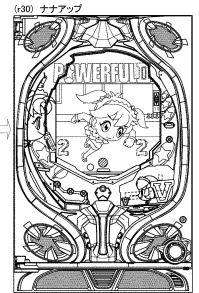
【図124】



9 (ハワイアンブルー点灯)  
(tr28)



9 (ハワイアンブルー点滅)  
(tr29)  
8L 8R (メイドBセリフ: とお！)

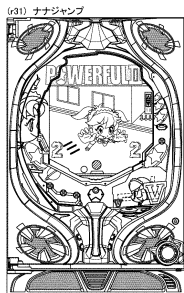


9 (ピンク点灯)  
(tr30)

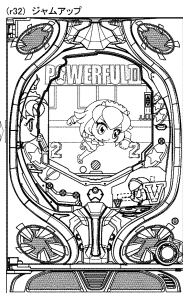
20

## 【図 1 2 5】

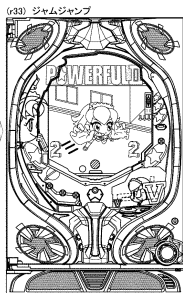
【図125】



9 (ピンク点滅)  
(tr31)  
8L 8R (ナナセリフ: ていやー！)



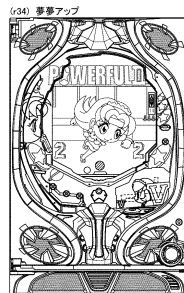
9 (紫点灯)  
(tr32)



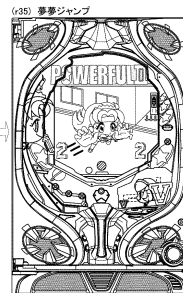
9 (紫点滅)  
(tr33)  
8L 8R (ジャムセリフ: とりやー！)

## 【図 1 2 6】

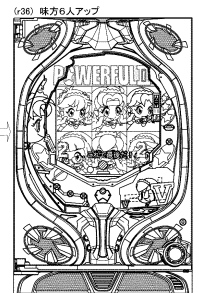
【図126】



9 (緑点灯)  
(tr34)



9 (緑点滅)  
(tr35)  
8L 8R (夢夢セリフ: おりやー！)



9 (白点滅(2回))  
(tr36)  
8L 8R (6人セリフ: これで最後だ！)

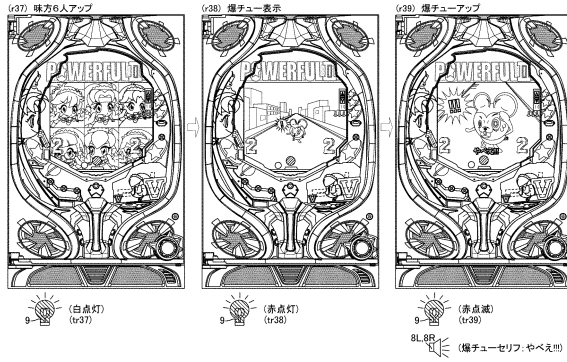
30

40

50

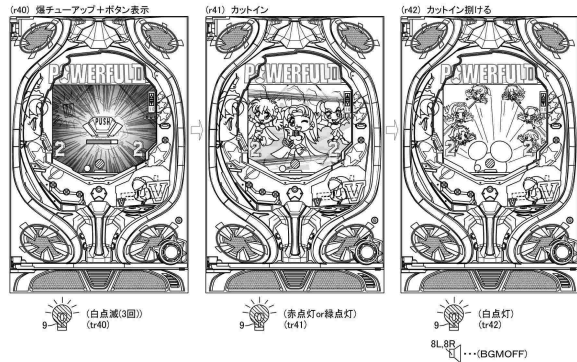
## 【図127】

【図127】



## 【図128】

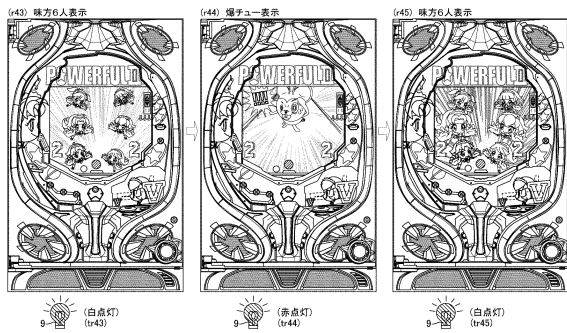
【図128】



10

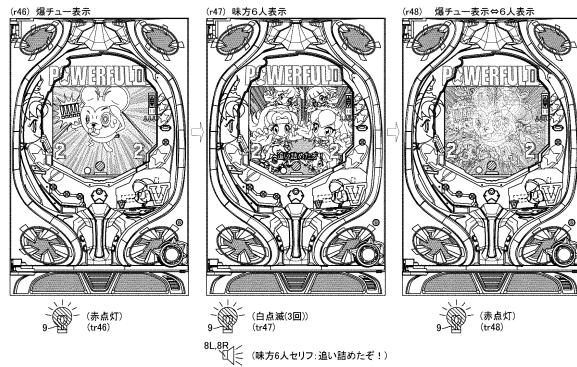
## 【図129】

【図129】



## 【図130】

【図130】



20

30

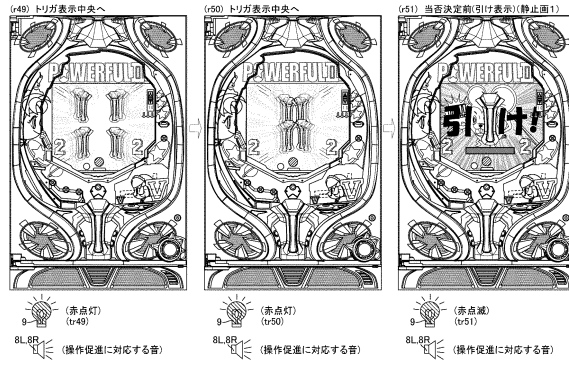
40

50



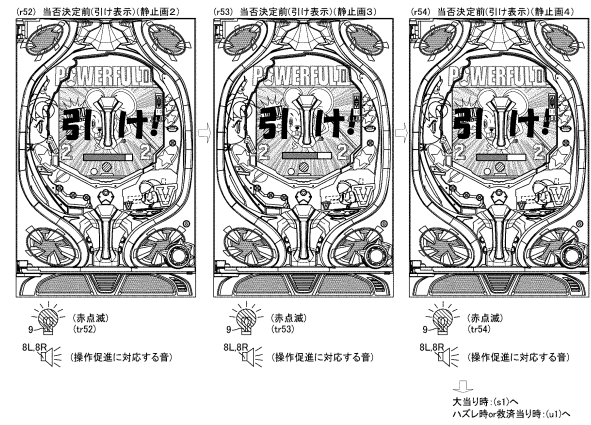
## 【図 131】

【図131】



## 【図 132】

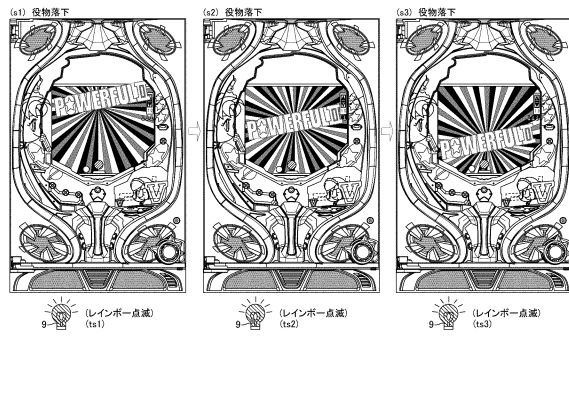
【図132】



10

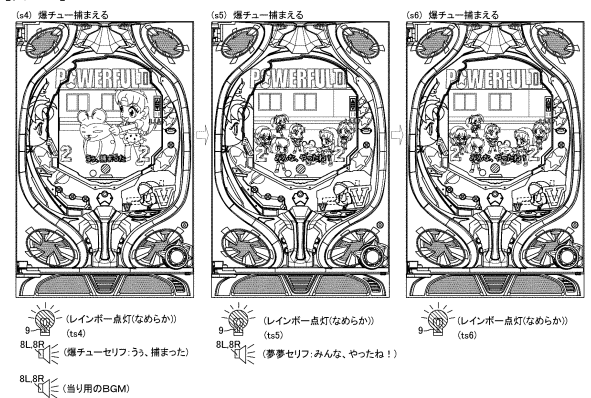
## 【図 133】

【図133】



## 【図 134】

【図134】



20

30

40

50

## 【図135】

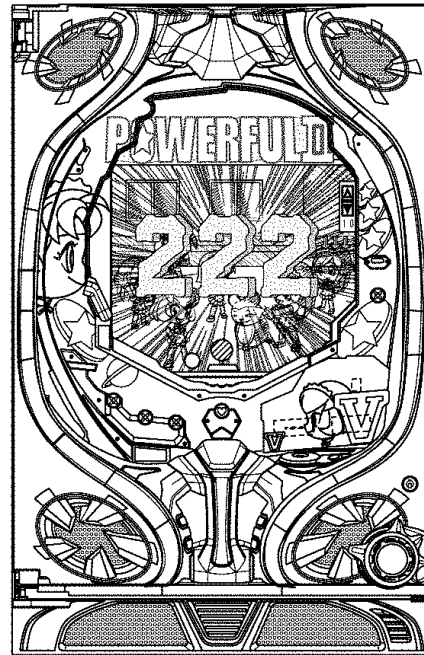
【図135】



## 【図136】

【図136】

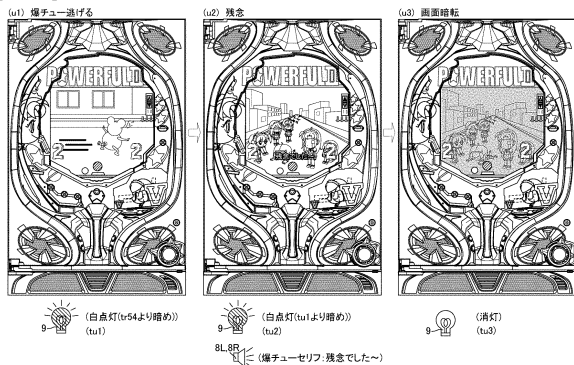
(s10) 2図柄(通常サイズ)



(s10) 2図柄(通常サイズ)  
(レインボー点灯(なめらか)  
の点灯態様を維持)  
(ts10)

## 【図137】

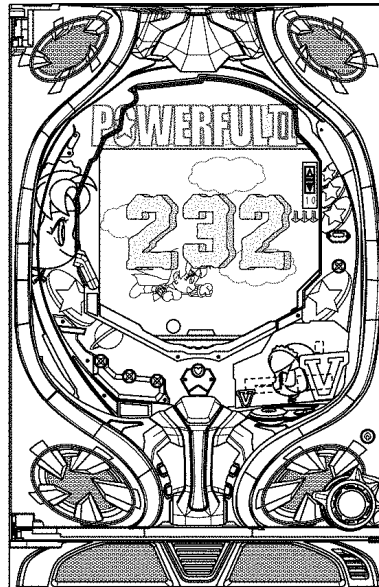
【図137】



## 【図138】

【図138】

(u4) 通常背景



(u4) 通常背景  
(背景黄点灯(ta1と共通))  
(tu4)

↓  
救済当り時:(v1)へ

10

20

30

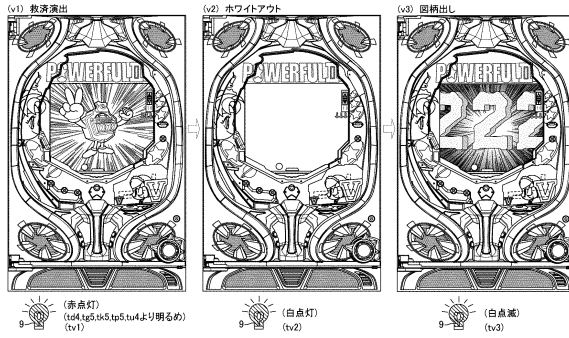
40

50



## 【図139】

【図139】



## 【図140】

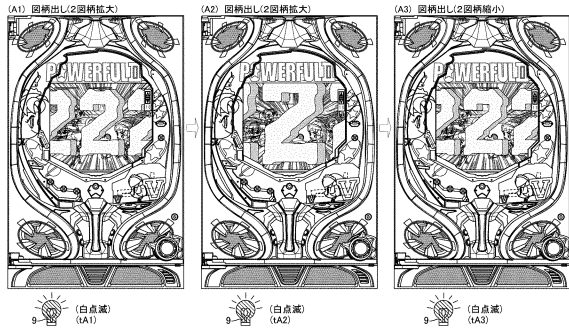
【図140】



10

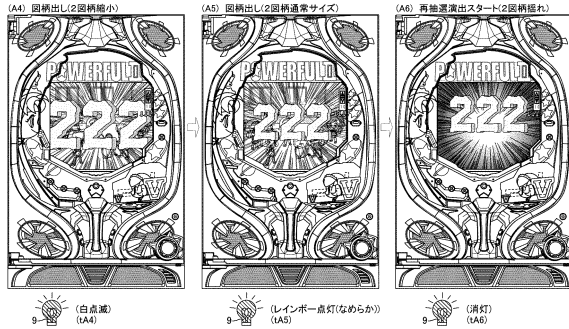
## 【図141】

【図141】



## 【図142】

【図142】



20

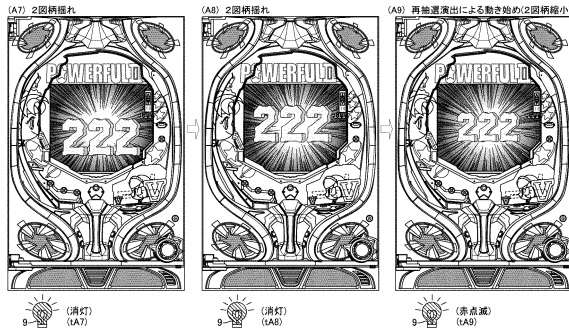
30

40

50

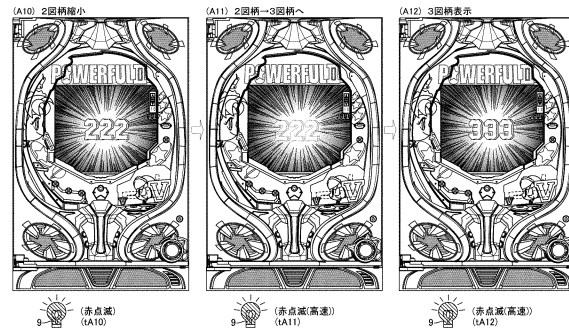
## 【図143】

【図143】



## 【図144】

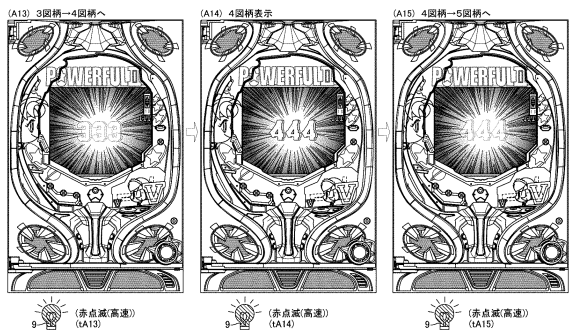
【図144】



10

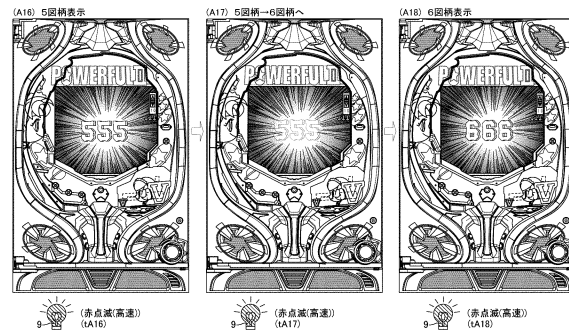
## 【図145】

【図145】



## 【図146】

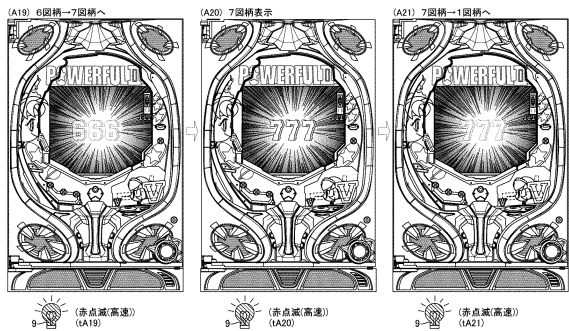
【図146】



20

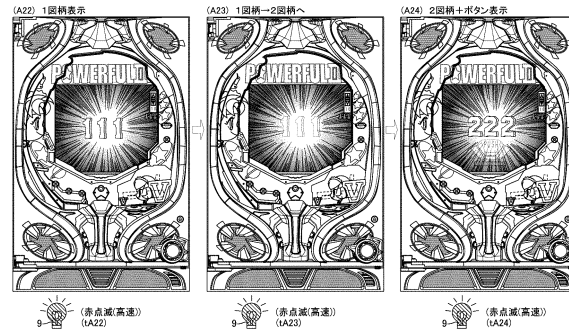
## 【図147】

【図147】



## 【図148】

【図148】



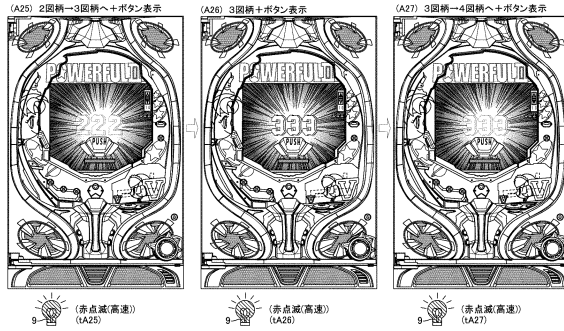
30

40

50

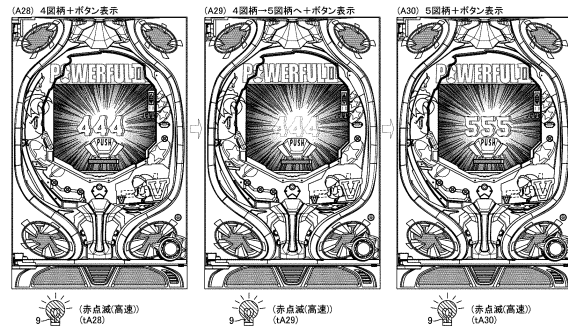
## 【図149】

【図149】



## 【図150】

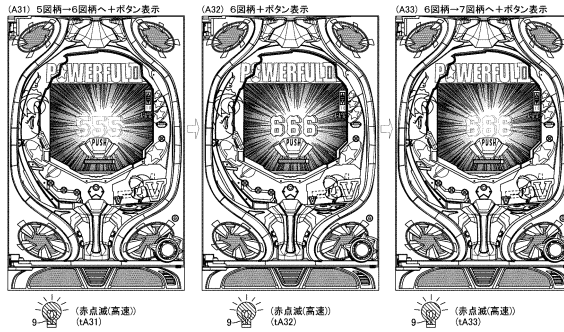
【図150】



10

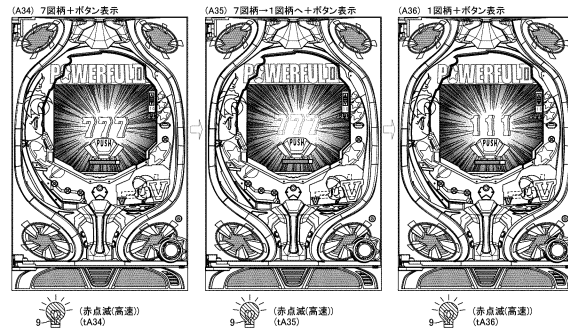
## 【図151】

【図151】



## 【図152】

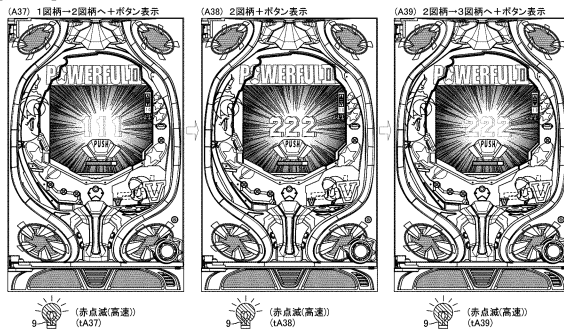
【図152】



20

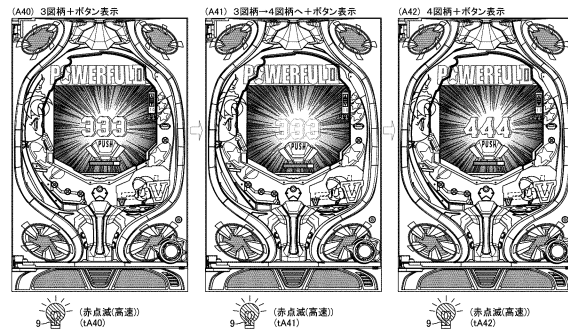
## 【図153】

【図153】



## 【図154】

【図154】



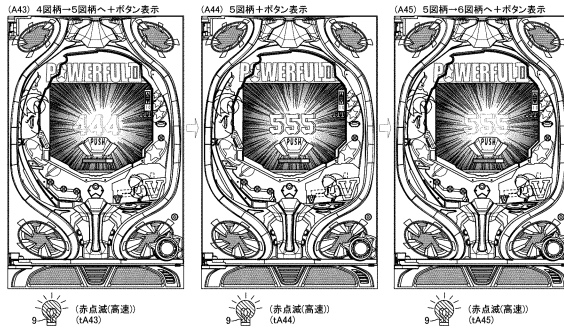
30

40

50

## 【図155】

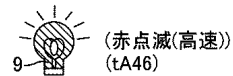
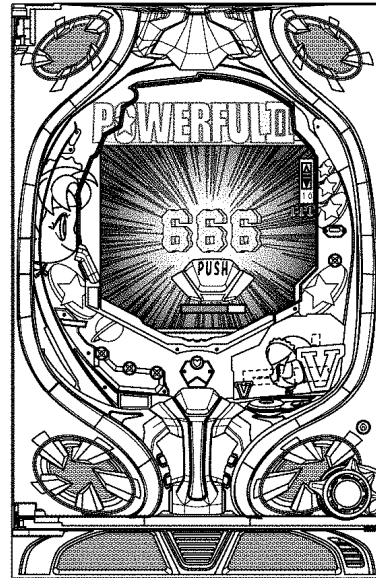
【図155】



## 【図156】

【図156】

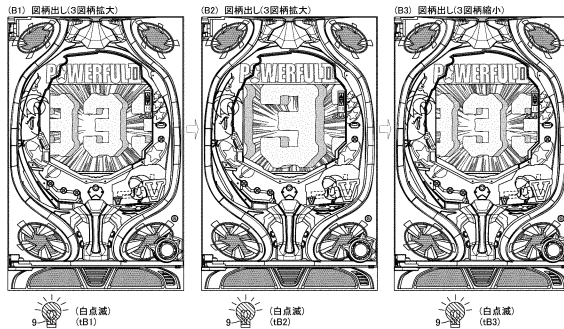
(A46) 6図柄+ボタン表示



奇数図柄導出時:(B1)へ  
偶数図柄導出時:(C1)へ

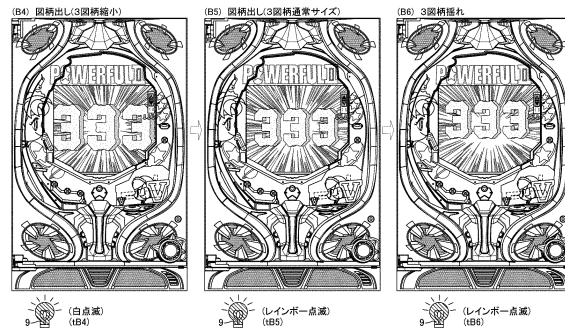
## 【図157】

【図157】



## 【図158】

【図158】



10

20

30

40

50

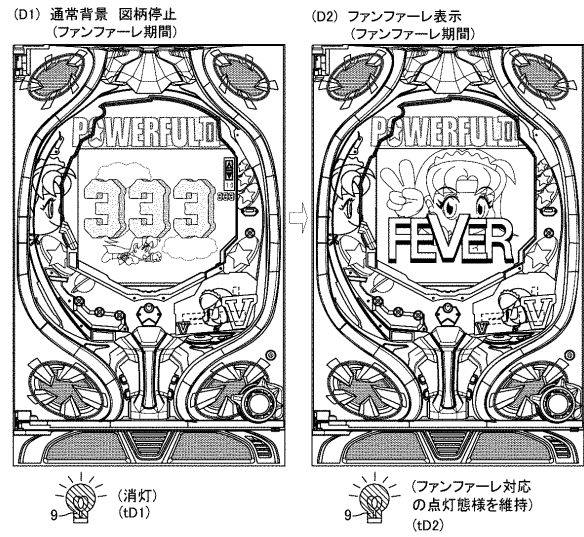
【図159】

【図159】



【図160】

【図160】



10

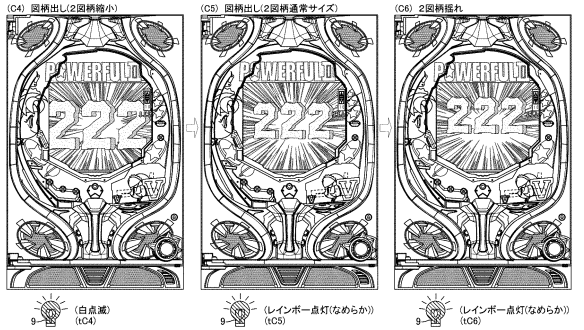
【図161】

【図161】



【図162】

【図162】



20

30

40

50

【図163】

【図163】



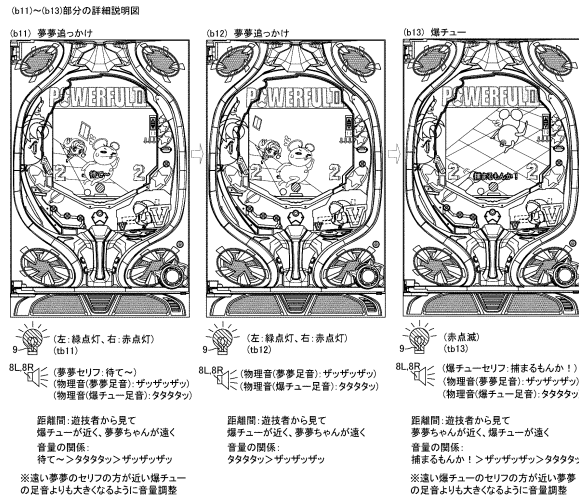
【図164】

【図164】



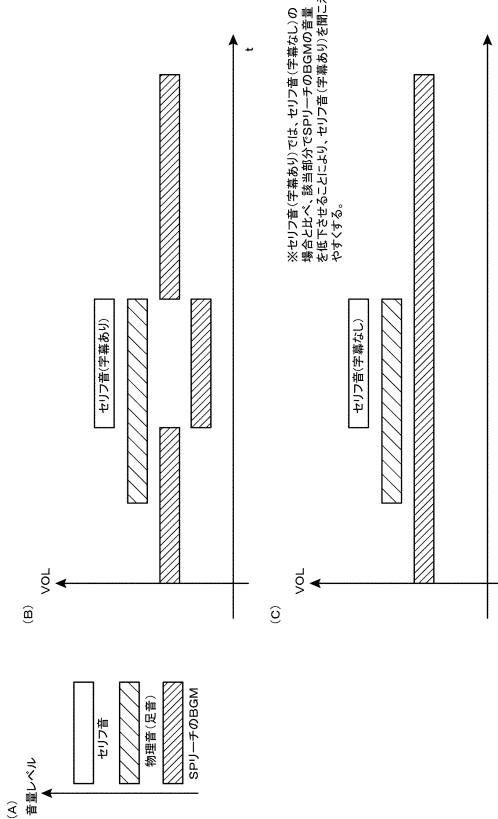
【図165】

【図165】



【図166】

【図166】



10

20

30

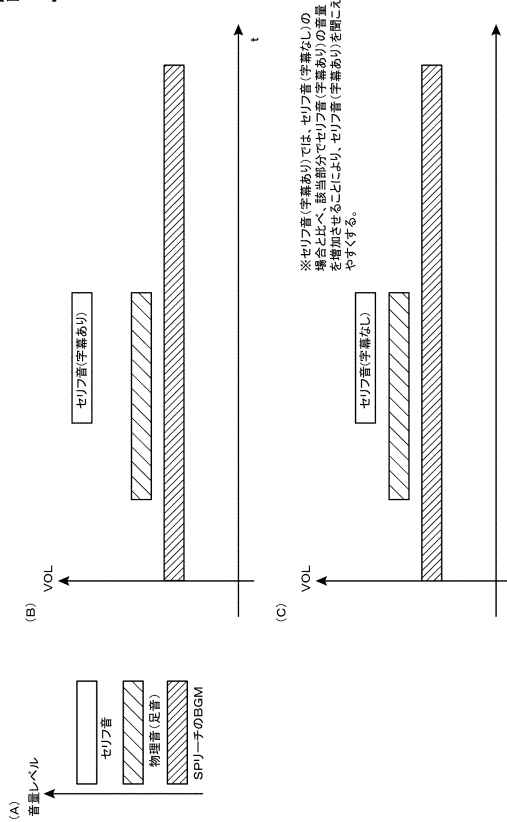
40

50



【図167】

【図167】



【図168】

【図168】

(r24)~(r27)部分の詳細説明図



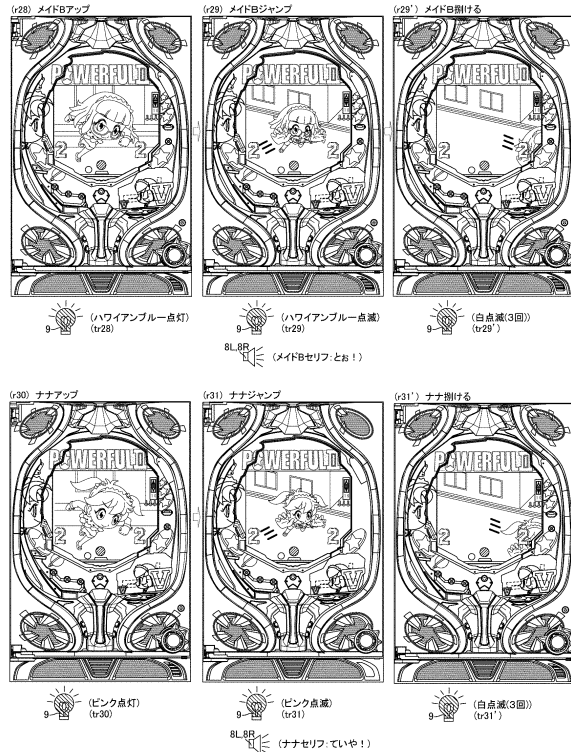
10

20

【図169】

【図169】

(r28)~(r31)部分の詳細説明図



【図170】

【図170】

(r32)~(r35)部分の詳細説明図



30

40

50

## 【図 171】

【図171】

(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図



## 【図 172】

【図172】

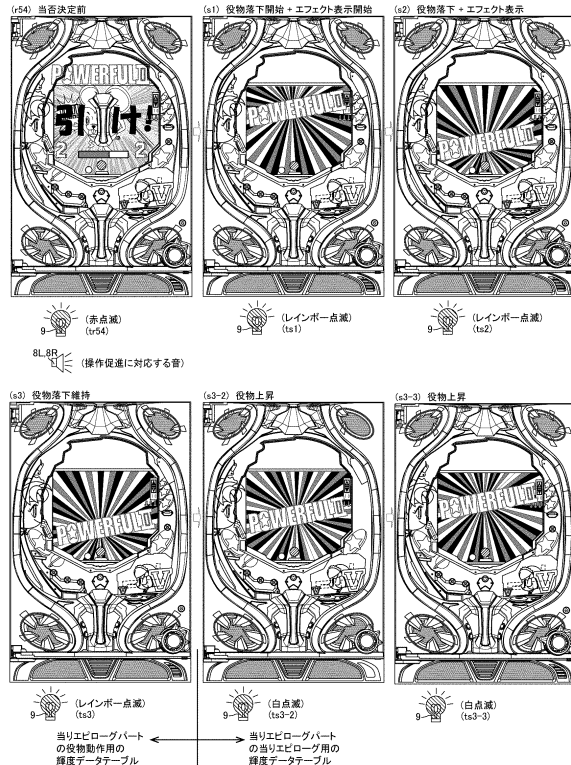
(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図



## 【図 173】

【図173】

(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図



## 【図 174】

【図174】

(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図



10

20

30

40

50



【 図 1 7 5 】

【図175】

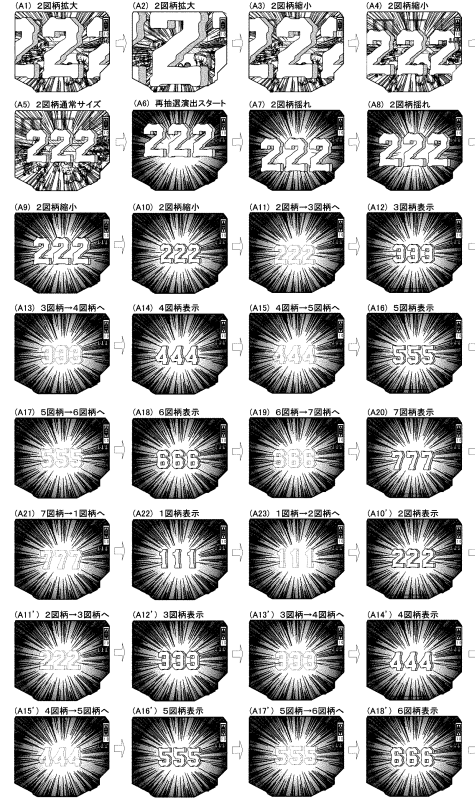
## 字幕数とセリフ数との関係

SPリーチ種類	字数数/セリフ数	エピソードの種類	字数数/セリフ数
SP前半リーチA	5/8	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	0/0
SP前半リーチB	3/5	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	0/0
SP後半リーチA	14/16	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	1/1
SP後半リーチB	7/9	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	1/1
SP最終リーチ	19/27	当りエピソード	2/2
		ハズレエピソード	1/1

【 図 1 7 6 】

【图176】

(A1)～(A23)部分の詳細説明図  
(A1)の図解抜き



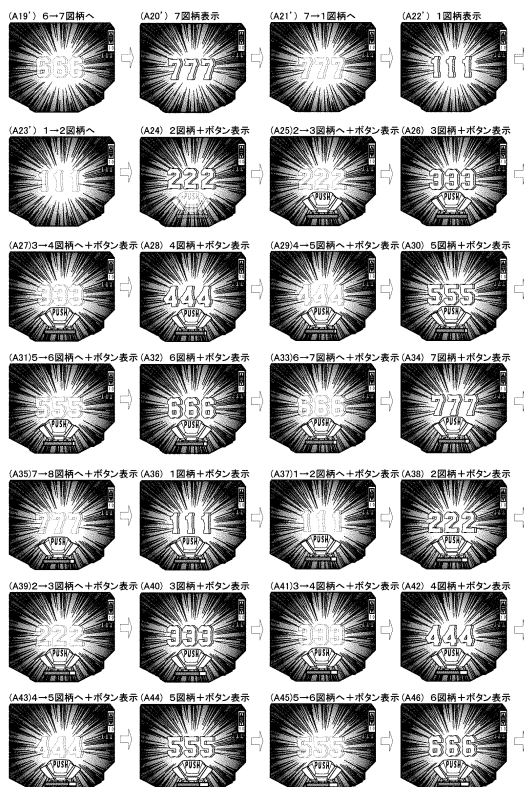
10

20

【 図 1 7 7 】

【图177】

(A24)~(A46)部分の詳細説明図



【 図 1 7 8 】

【图178】

(A) (b4)~(b6)部分の詳細説明図



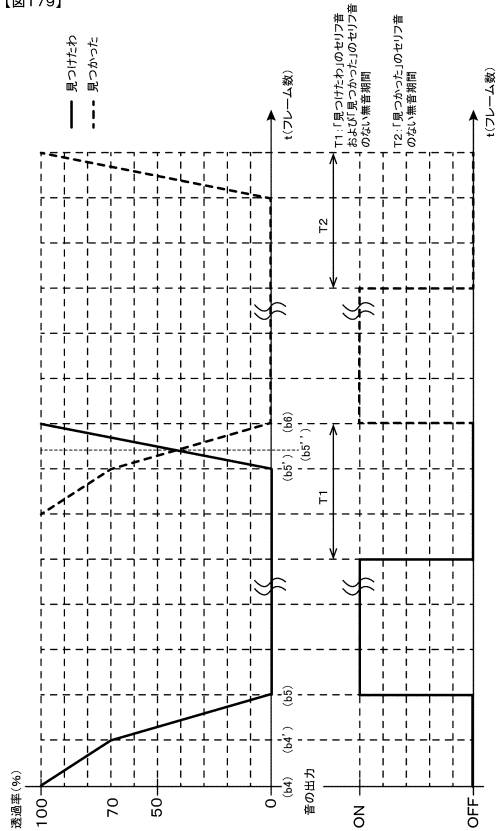
※大当りラウンド中は、フェード効果を付さずに楽曲の歌詞字幕を表示する。

30

40

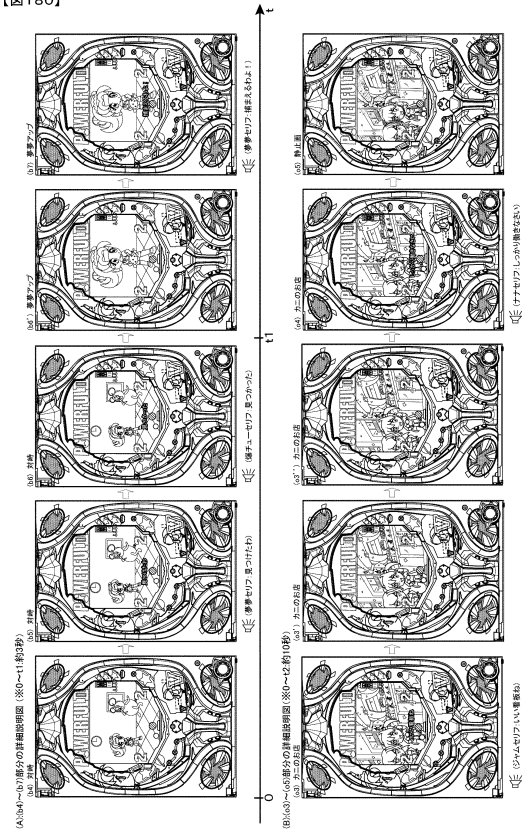
【 図 1 7 9 】

【図179】



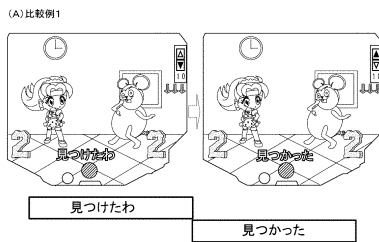
【 図 1 8 0 】

【図180】



【 図 1 8 1 】

【図181】



※似たような字幕表示が空白期間無しで切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難い。

(B) 比較例2

見つけたわ ⇨ 見つめたわ ⇨ 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。

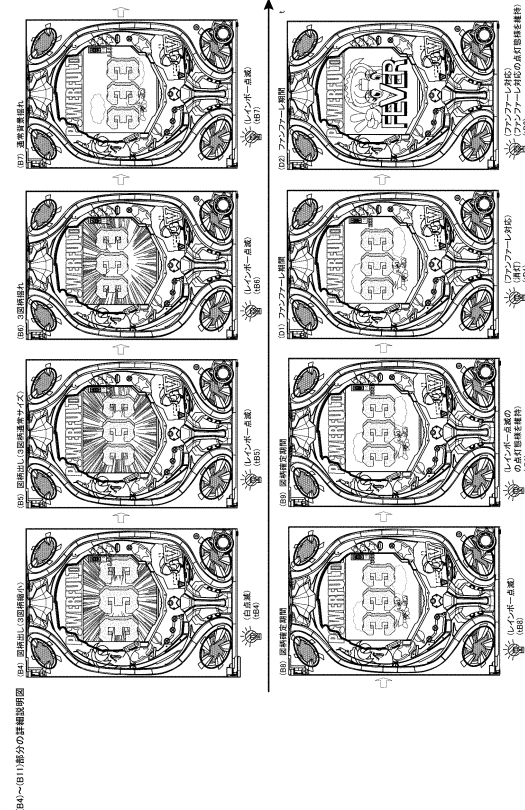
(C) 比較例3



※字幕表示を2段にすると演出の妨げとなる。

【 図 1 8 2 】

【图182】

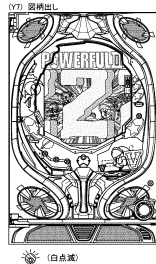
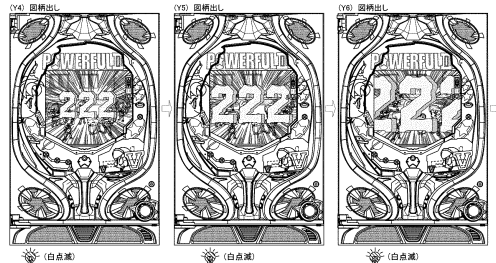
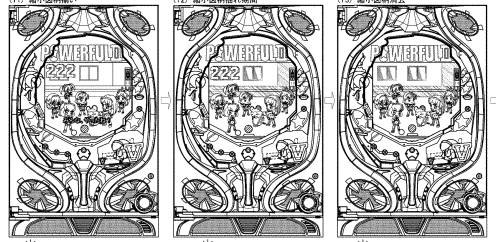


【図183】

【図183】

(Y1)～(Y7) 図柄出しの変形例

(Y1) 縮小図柄出し

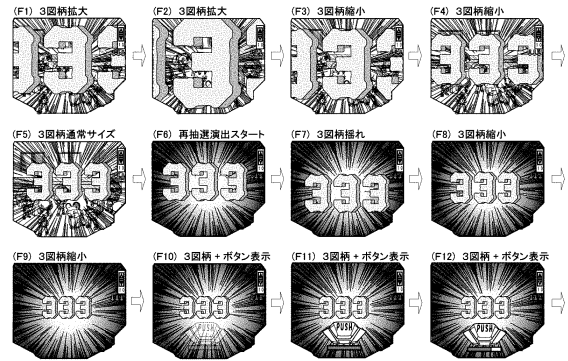


※飾り図柄は、SPリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、当りエピソードパート時に図柄が増え、縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は画面中央の位置から拡大されて図柄出しの演出が実行される。

【図184】

【図184】

(F1)～(F12) 再抽選の変形例



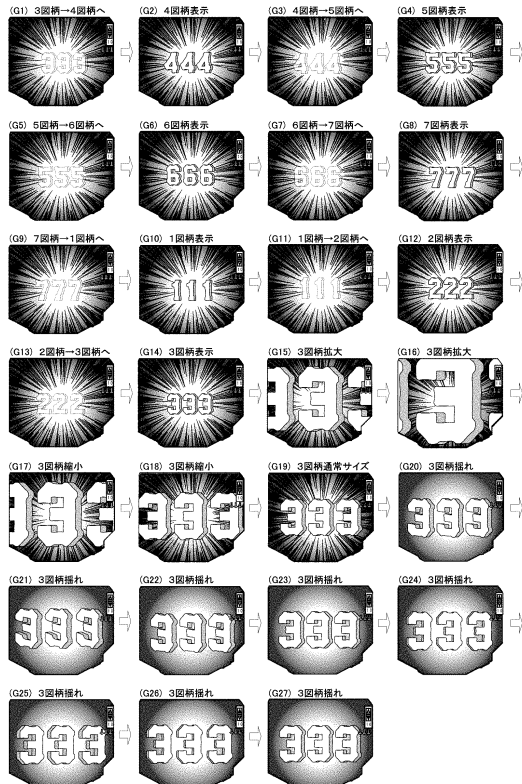
10

20

【図185】

【図185】

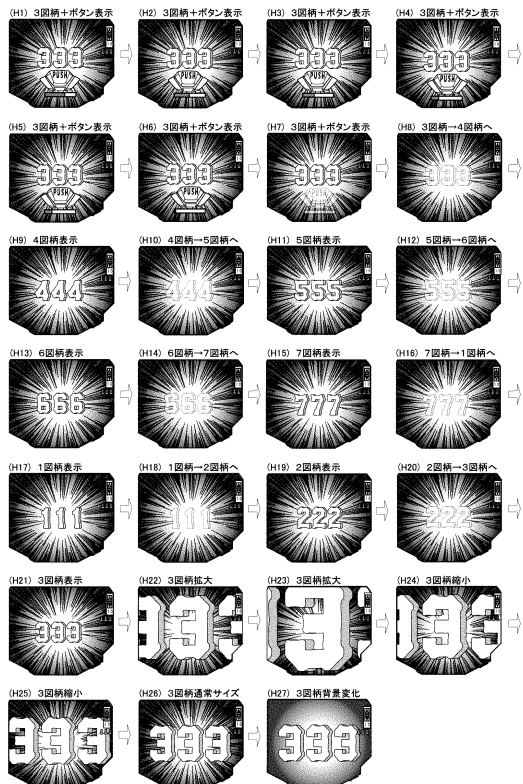
(G1)～(G27) 再抽選の変形例



【図186】

【図186】

(H1)～(H27) 再抽選の変形例



30

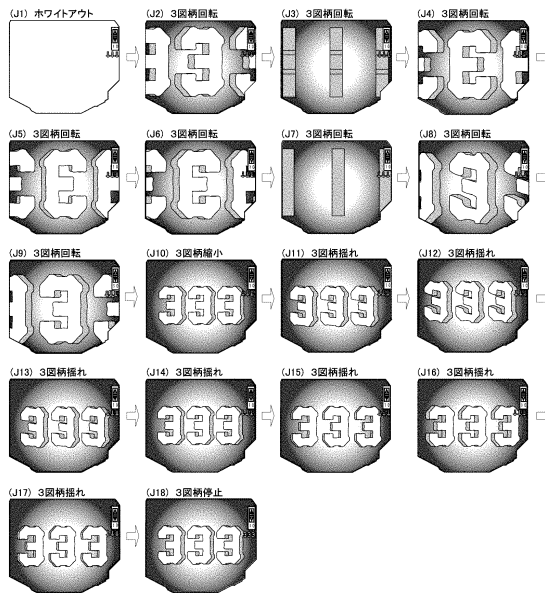
40

50

【図187】

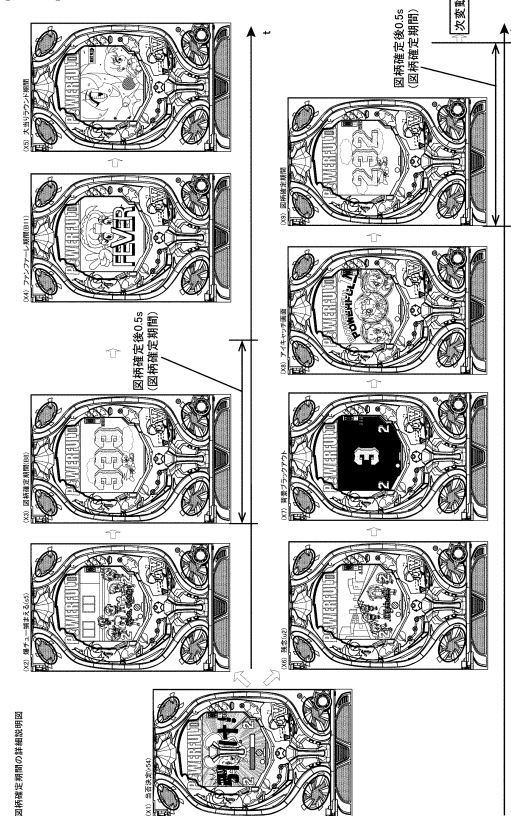
【図187】

(J1)~(J27) 再抽選の変形例



【図188】

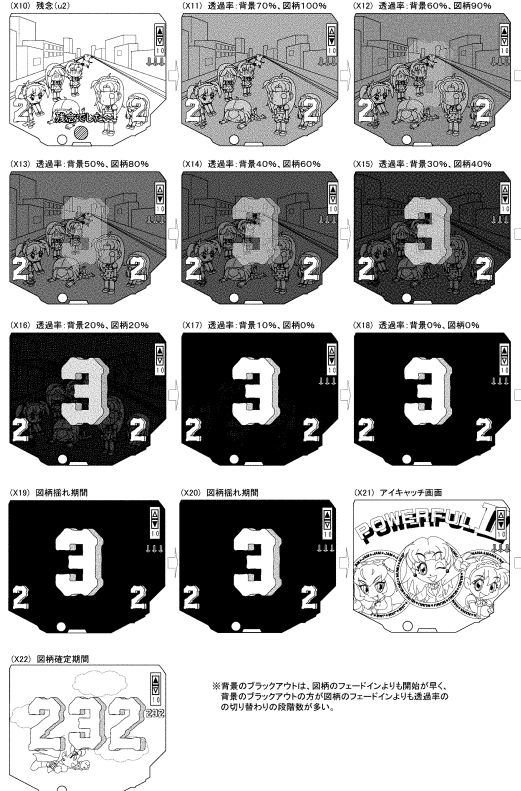
【図188】



【図189】

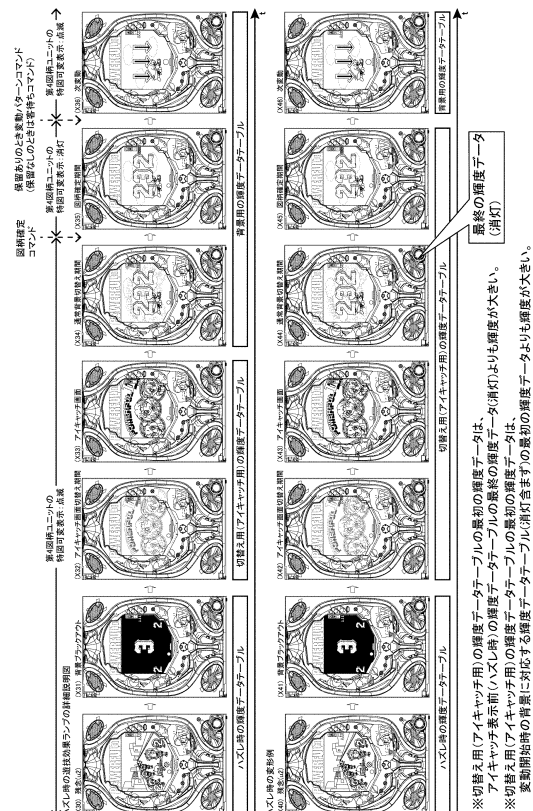
【図189】

(X10)~(X22) ブラックアウトの詳細説明図



【図190】

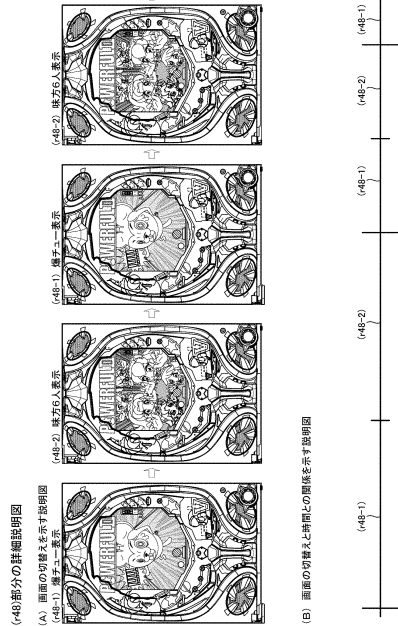
【図190】



【 図 1 9 1 】

【図191】

※以降、(448-1)と(448-2)の静止画の切替えを繰返し、徐々に切替え速度が速くなる。



【 図 1 9 2 】

【図192】

## 1. 開始パート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD1
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD1

10

20

【 図 1 9 3 】

【图193】

### 1. 開始パート輝度データテーブル (枠ランプの子テーブルWD1)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ta1	背景黄点灯		W21
ta2	赤点滅		省略
ta3	白点滅(2回)		W4
ta4	背景黄点灯		W21
ta5	赤点滅		省略
ta6	白点滅(2回)		W4
ta7	背景黄点灯		W21
ta8	赤点滅		省略
ta9	赤点灯		省略
ta10～ta12	赤点灯(輝度段階的に低下)		W11
ta13～ta18	赤点灯(輝度低下で維持)		W12
ta19(10分データ)	消灯		省略

シャッター閉まる  
途中は段階的に  
輝度低下

シャッター開ききつ  
後は消灯維持

シャッター閉まり  
きつ後は  
輝度低下で維持

【 図 1 9 4 】

【図194】

2. SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
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
アタッカーランプ、Vアタッカーランプ、電チューランプ	600000	AD2

30

40

50

【図 1 9 5】

【図195】

2. SP前半リーチA編りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD2)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tb1	消灯		省略
tb2	赤点滅		省略
tb3	赤点灯		省略
tb4	緑点灯	赤点灯	キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
tb5	緑点滅	赤点灯	
tb6	緑点灯	赤点滅	省略
tb7	緑点滅		省略
tb8	緑点滅		黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
tb9	赤点滅		省略
tb10(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tb11	緑点滅	赤点灯	省略
tb12	緑点灯	赤点灯	キャラクタのアクション に対応する点灯
tb13	赤点滅		省略
tb14(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期よりも短い
tb15	赤点灯		省略
tb16	緑点灯		白点滅輝度データ 1周期と同じ
tb17(210msec)	白点滅(3回)		W4
tb18(10分データ)	白点灯		W8

操作促進なし時は  
輝度データが維持

【図 1 9 6】

【図196】

3. SP前半リーチA当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD3
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD3

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD3

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc1(3000msec)	白点滅(tb18より明るめ)		W4
tc2,tc3	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(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	
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観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
td1(200msec)	白点灯(tb18より暗め)		W13
td2(5800msec)	白点灯(td1より暗め)		W14
td3	消灯		W15
td4(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

当否分岐(tb18)  
よりも輝度が小さい

SP最終リーチと  
共通の孫テーブル  
(時間異なる)

当り時よりも  
切替時間が長い

【図 1 9 8】

【図198】

5. SP前半リーチB編りパート輝度データテーブル  
(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	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199】

【図199】

5. SP前半リーチB燐りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD5)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
te1	消灯		省略
te2	緑点滅		省略
te3	緑点灯		省略
te4	緑点灯	クリーム点灯	省略
te5	緑点滅	クリーム点灯	キャラクタの色 に対応する点灯
te6	緑点灯	クリーム点滅	セリブあり時は点滅
te7	緑点滅		省略
te8(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期よりも短い
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		省略
te12(210msec)	白点滅(3回)		白点滅輝度データ 1周期と同じ
te13～te16(150msec)	白点滅(2回)		省略
te17(10分データ)	白点灯		操作促進なし時は 輝度データが維持

【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

10

【図201】

【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202】

【図202】

8. SP後半発展時役物動作パート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD8)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th1～th3(7000msec)	赤点滅		W2

役物動作  
の前半部分

役物の退避途中から  
輝度データを切替

30

40

50

【図 2 0 3】

【図203】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD9
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD9
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD9
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD9

【図 2 0 4】

【図204】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD9)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti2	白点灯	赤点灯	キャラクターの色 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

10

・  
・  
・

20

【図 2 0 5】

【図205】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD9)

・ ・ ・			
ti16	紫点滅	赤点灯	省略
ti17	緑点滅		キャラクターの アクション に対応する点灯
ti18	緑点滅		
ti19	赤点滅		省略
ti20(1330msec)	黄点灯(中)		W3
ti21	緑点滅	赤点灯	省略
ti22	緑点灯	赤点灯	省略
ti23(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti24(150msec)	白点滅(2回)		W4
ti25	緑点滅	赤点灯	白点滅輝度データ 1周期よりも短い
ti26	紫点滅	緑点滅	
ti27	緑点灯		省略
ti28	紫点灯	緑点灯	省略
ti29	白点灯	赤点灯	省略
ti30	白点灯	赤点灯	省略
ti31	紫点灯		省略
ti32	紫点滅		省略
ti33	緑点灯		白点滅輝度データ 1周期と同じ
ti34	緑点滅		
ti35(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti36~ti38(1000msec)	白点滅		W7
ti39(10分データ)	白点灯		W8
操作促進なし時は 輝度データが維持			

【図 2 0 6】

【図206】

10. SP後半リーチA当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD10
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD10
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD10
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD10

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD10

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ti1~ti3	白点滅(ti39より明るめ)		W4
ti2,ti3(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(ti39)  
よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも  
切替時間が短い

30

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ti4,ti5(5000msec)	白点滅		W4
ti6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ  
を切り替える

40

50



【図 2 0 7】

【図207】

11. SP後半リーチAハズレエピソード用データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tk1(200msec)	白点灯(tk3より暗め)		W13
tk2 tk3(580msec)	白点灯(tk1より暗め)		W14
tk4	消灯		W15
tk5(輝度データをループ)	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(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD12
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD12
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD12
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD12

10

【図 2 0 9】

【図209】

12. SP後半リーチB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		省略
tn11	白点灯	赤点灯	省略
tn12(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn13(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn14(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tn15(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn16	紫点灯	ピンク点灯	キャラクタのアクションに対応する点灯
tn17	ピンク点灯		
tn18	ピンク点滅		省略
tn19(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn20	赤点灯		白点滅輝度データ1周期と同じ
tn21	赤点滅		白点滅輝度データ1周期よりも短い
tn22(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn23	紫点滅		白点滅輝度データ1周期よりも短い
tn24	紫点灯		
tn25(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn26(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn27(10分データ)	白点灯		操作促進なし時は輝度データが維持

役物動作の後半部分

【図 2 1 0】

【図210】

13. SP後半リーチB当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD13
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD13
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD13
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD13

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD13

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to1	白点滅(tn27より明め)		W4
to2~to5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tn27)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to6.to7(5000msec)	白点滅		W4
to8(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

20

30

40

50

【図 2 1 1】

【図211】

14. SP後半リーチBハズレエピソード用データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の観テーブル

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、アタッカランプ、電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる子テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tp1(200msec)	白点灯(tr27より暗め)		W13
tp2,tp3(5800msec)	白点灯(tp1より暗め)		W14
tp4	消灯		W15
tp5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の枠テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

当り分岐(n27)よりも輝度が小さい

【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、アタッカランプ、電チューランプ	600000	AD15

10

【図 2 1 3】

【図213】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル(枠ランプの子テーブルWD15)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7〜th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr2	白点滅	赤点灯	省略
tr3	白点灯	赤点滅	省略
tr4	オレンジ点滅		キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
tr5	青点滅		
tr6	ハワイアンブルー点滅		
tr7	ピンク点滅		省略
tr8	紫点滅		省略
tr9	緑点滅		省略
tr10	赤点滅		キャラクタのアクション に対応する点灯
tr11	青点滅		
tr12	オレンジ点滅	青点滅	省略
tr13	赤点滅		黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
tr14	赤点灯		
tr15(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tr16	ピンク点滅		省略
tr17	ハワイアンブルー点滅	ピンク点滅	省略
tr18	赤点滅		省略
tr19(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr20	緑点滅		省略
tr21	紫点滅	緑点滅	省略
tr22(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr23	赤点滅		省略

役物動作  
の後半部分

【図 2 1 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	省略
tr35	緑点滅	省略
tr36(150msec)	白点滅(2回)	W4
tr37	白点灯	省略
tr38	赤点灯	省略
tr39	赤点滅	省略
tr40(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr41	赤点灯or緑点灯	W5(赤カットイン)or W6(緑カットイン)
tr42	白点灯	省略
tr43	白点灯	省略
tr44	赤点灯	省略
tr45	白点灯	省略
tr46	赤点灯	省略
tr47(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr48	赤点灯	省略
tr49, tr50(860msec)	赤点灯	W9
tr51~tr54(10分データ)	赤点滅	W10

白点滅輝度データ1周期よりも短い

白点滅輝度データ1周期と同じ

カットイン時と煽り時とで共通して枠ランプを用いる

操作促進あり時は輝度データが切り替わる

操作促進あり時は操作促進なし時と異なる態様であり、順次輝度データが切り替わる

20

30

40

50

【図 2 1 5】

【図215】

16. SP最終リーチ当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1) 役物動作用の観テーブル

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	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	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

(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	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  
(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	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)

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

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

【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

【図 2 2 3】

【図223】

なめらかレインボー輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WS1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YS1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LS1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AS1

【図 2 2 4】

【図224】

なめらかレインボー輝度データテーブル  
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル
	600000msec間
枠ランプ(右&左)	W1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A1

10

20

30

40

50

【 図 2 2 5 】

【图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

		枠元ランの種別データ					
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	0x040FAF	0x080FC0	0x0FDD9F	0x050F01	0x2F06F0	0xA0FF0F	0xA0FF0F
	0x060F06	0xA0AFF0	0x0FB0F7	0x040F00	0x40F80F	0xC0FD0F	0xC0FD0F
	0x080F08	0xC0CF0D	0x090F05	0x012F00	0x60FA0F	0xFF0B0B	0xFF0B0B
	0xA0FA0F	0x0F0FB0	0x070F30	0x040F00	0x80FC0F	0xF0D09F	0xF0D09F
	0xC0FC0F	0xF0D09F	0x050F01	0x2F06F0	0xA0FF0F	0xFF0B07	0xFF0B07
	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x070F30	0x040F00	0xC0FD0F	0x90F50F	0x90F50F
	0xF0D0FD	0x090F05	0x012F00	0x60FA0F	0xFF0B0B	0x70F300	0x70F300
	0x0FB0FB	0x070F30	0x0F0AF0	0x80FC0F	0xD0F90F	0x50F10F	0x50F10F
	0x090F09	0x050F01	0x2F06F0	0xA0FF0F	0xFF0B07	0x30F000	0x30F000
	0x070F07	0x03F000	0x040F80	0xC0FD0F	0x90F50F	0xF10F02	0xF10F02
	0x050F05	0x012F00	0x60FA0F	0xFF0B0B	0x70F300	0xF00F04	0xF00F04
	0x030F30	0x0F0AF0	0x80FC0F	0xF0D09F	0x50F10F	0xF02F06	0xF02F06
	0x010F10	0x2F06F0	0xA0FF0F	0xFF0B07	0x30F000	0xF040F8	0xF040F8
	0x0F00F0	0x4F080F	0xC0FD0F	0x90F50F	0xF10F02	0xF08F0A	0xF08F0A
	0x2F0F20	0x60FA0F	0xFF0B0B	0x70F300	0x00F004	0x80FC0F	0x80FC0F
	0x4F0AF0	0x80FC0F	0xD0F90F	0x50F10F	0xF02F06	0xA0FA0F	0xA0FA0F
	0x60F80F	0xA0FF0F	0xB07F00	0x30F000	0xF040F8	0xF0C0DF	0xF0C0DF
	0x80F80F	0xC0FD0F	0x90F50F	0xF10F02	0x06FA0F	0xA0FB0F	0xA0FB0F
	0xA0FA0F	0xFF0B0B	0x70F300	0xF00F04	0x80FC0F	0xD0F90F	0xD0F90F
	0xC0FC0F	0xF0D09F	0x50F10F	0xF02F06	0xA0FA0F	0xB07F00	0xB07F00
	0xFF0F0F	0xFF0B0B	0x30F000	0xA0F080	0xC0D0FF	0x90F50F	0x90F50F
	0xF0D0FD	0x90F50F	0xF10F02	0x06FA0F	0xF0FB0F	0x70F300	0x70F300
	0xF0FB0F	0x70F300	0xF00F04	0x80FC0F	0x060F0F	0x50F10F	0x50F10F
	0x90F90F	0x50F10F	0xF02F06	0xA0FA0F	0xB07F00	0x30F000	0x30F000
	0xF07F0F	0x30F000	0xF040F8	0xC0D0FF	0x90F50F	0xF10F02	0xF10F02
	0x50F50F	0xF10F02	0x06FA0F	0xF0FB0F	0x70F300	0x00F40F	0x00F40F
	0x30F30F	0x0F0AF0	0x80FC0F	0xF0D09F	0x50F10F	0xF02F06	0xF02F06
	0x10F10F	0x2F06F0	0xA0FF0F	0xFF0B07	0x30F000	0xF040F8	0xF040F8
	0x0F00F0	0x4F080F	0xC0FD0F	0x90F50F	0xF10F02	0xF08F0A	0xF08F0A
	0x02F02F	0x06FA0F	0xFF0B0B	0x70F300	0x00F40F	0x80FC0F	0x80FC0F

【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
	RRRR
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	0xFFFF

【 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]	アタックランプの輝度データ	
	アタック	V7アタック電子チュー
	RGB, RGB	WWW, RGB
30	0x2F00F1	0xFFFF0F5
30	0x4F00F0	0xFFFF0F3
30	0x6F02F0	0xFFFF0F1
30	0x8F04F0	0xFFFF0F0
30	0xAF06F0	0xFFFF2F0
30	0xCF08F0	0xFFFF4F0
30	0xFF0AF0	0xFFFF6F0
30	0xFD0CF0	0xFFFF8F0
30	0xFB0DF0	0xFFFFAF0
30	0xF90DF0	0xFFFFCF0
30	0xF70FB0	0xFFFFEF0
30	0xF50F90	0xFFFFFD0
30	0xF30F70	0xFFFFFB0
30	0xF10F50	0xFFFFF80
30	0xF00F30	0xFFFFF70
30	0xF02F10	0xFFFFF50
30	0xF04F00	0xFFFFF30
30	0xF06F02	0xFFFFF10
30	0xF08F04	0xFFFFF00
30	0xF0AF06	0xFFFFF02
30	0xF0CF08	0xFFFFF04
30	0xF0EF0A	0xFFFFF06
30	0xF0FD0C	0xFFFFF08
30	0xF0FF0F	0xFFFFF0A
30	0xF09F0D	0xFFFFF0C
30	0xF07F0B	0xFFFFF0F
30	0xF05F09	0xFFFFF0D
30	0xF03F07	0xFFFFF0B
30	0xF01F05	0xFFFFF09
30	0xF00F03	0xFFFFF07

【図 2 2 8】

【図228】

役物動作赤点減輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW2)

※ 枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

[illegible]

【図 2 2 9】

【図229】

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
180	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660
180	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440
180	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660
180	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880

※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

【図 2 3 0】

【図230】

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ							
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12		
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		

※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

【図 2 3 1】

【図231】

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	3970	WS5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS5
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS5

【図 2 3 2】

【図232】

点灯箇所	参照対象となる子テーブル				
	240msec間	630msec間	660msec間	2110msec間	600000msec間
枠ランプ(右&左)	WSa(W5)	WSb(W5)	WSc(W5)	WSd(W5)	WSa(W5)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	YSa(Y5)	YSb(Y5)	YSc(Y5)	YSd(Y5)	YSa(Y5)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	LSa(L5)	LSb(L5)	LSc(L5)	LSd(L5)	LSa(L5)
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	ASa(A5)	ASb(A5)	ASc(A5)	ASd(A5)	ASa(A5)

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(子テーブル)

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  
(枠ランブ用孫テーブルW5a)

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW5b)

[illegible]

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(枠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ーテーブル  
(控ランプ用輝度データーW59)

【 図 2 3 5 】

【図235】

[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W5d)

共通赤カットイン輝度データーテーブル  
(控ランプ用 輝度データー W5g)

[illegible]

共通赤カットイン輝度データーテーブル  
(控ランプ用 輝度データー W5g)

【 図 2 3 6 】

【圖236】

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00CC
30	0xCC99
30	0x9966
30	0x6633
30	0x3300

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブル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

時間[msec]	役物ランの輝度データ
	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

[illegible]

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY5c)

時間[msc]	役割ラフの種度データ
	RRRR
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xC000
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xC000
30	0x0000
30	0xC000
30	0x0000
30	0xCCCC
30	0x0000
30	0xC000
30	0x0000

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

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
30	0xAAAA
40	0xAAAA
30	0xAAAA
40	0xAA88
30	0x8833
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
600000	0x0000

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY5e)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0xAAAA
40	0xAAAA
30	0xAAAA
40	0xAA88
30	0x8833
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
600000	0x0000

10

20

30

40

50

【図 2 3 7】

【図237】

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL5a)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
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  
(盤左ランプ用孫テーブルL5d)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
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  
(盤左ランプ用孫テーブルL5b)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x22200
30	0x00022
30	0x22244
30	0x44466
30	0x66688
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL5e)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
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  
(盤左ランプ用孫テーブルL5c)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	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	0x44466
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

【図 2 3 8】

【図238】

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5a)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
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、電チューランプ用孫テーブルA5b)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
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、電チューランプ用孫テーブルA5c)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
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	0x600C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x700C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x800C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00

10

20

【図 2 3 9】

【図239】

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5d)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x300600	0x666900
20	0x600900	0x888C00
20	0x900C00	0x666900
20	0xC00900	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、電チューランプ用孫テーブルA5e)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0xC00C00	0x666C00
40	0xC00C00	0x444800
30	0xC00800	0x222300
40	0x800300	0x000000
30	0x300000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【図 2 4 0】

【図240】

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	3970	WS6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS6
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS6

30

40

50





## 【図 2 4 5】

【図245】

共通緑カットイン  
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通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Y6e)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x8888
40	0x8888
30	0x8888
40	0x8855
30	0x5533
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
600000	0x0000

共通緑カットイン  
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000

## 【図 2 4 7】

【図247】

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A6a)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通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A6b)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x020040	0x666070
30	0x040070	0x8880A0
30	0x0700A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通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A6c)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x010010	0x111010
30	0x010010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x000000
30	0x0A0000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x111010
30	0x0A0010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x222020
30	0x0A0020	0x8880A0
30	0x0200A0	0x333030
30	0x0A0030	0x8880A0
30	0x0300A0	0x444040
30	0x0A0040	0x8880A0
30	0x0400A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0

## 【図 2 4 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
	WWWWW
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00088
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6d)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20	0x22200
20	0x00022
20	0x22244
20	0x44466
20	0x66688
20	0x88866
20	0x66644
20	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L6b)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x22200
30	0x00022
30	0x22244
30	0x44466
30	0x66688
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6e)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66644
40	0x44422
30	0x22200
40	0x00000
600000	0x00000

共通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L6c)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	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	0x44466
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

## 【図 2 4 8】

【図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

10

20

30

40

50



【 図 2 5 3 】

【 図 2 5 4 】

【図253】

[illegible]

【図254】

[illegible]

10

【 図 2 5 5 】

【 図 2 5 6 】

【図255】

数値当り2精度データテーブル (格入用添字データW17)		格入用添字データ																																																
		格入用添字データ																																																
		9.1.9.1.2 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.2 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0	9.1.9.1.8 RGB RGB 0x010510 0x510010 0x310510 0x321D31 0x635321 0x632D63 0x097632 0x643D97 0x0BA643 0x754D0A 0x0DB754 0x766D0B 0x0DD766 0x88BD0D 0x0DD888 0x99BD0D 0x0DD999 0x0AADAA 0x0DDAAA 0x0BBDD0 0x0DDBBB 0x0CCDD0 0x0DDCCG 0x0CCDD0 0x0CCDD0

【図256】

当り確定難度データテーブル (枠ラン用孫テーブルW18)		※枠右ランの難度データは 枠上ランの難度データと対称							
		枠上ランの難度データ							
時間[msec]		9L19L2	9L39L4	9L59L6	9L79L8	9L99L10	9L119L12		
	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB		
40	0x0FA0FA	0x0FB0FB	0x0F70F0	0x0F00F0	0x0F08F0	0x0F08C0	0x0D80D0		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0xF0F0F0	0xF0B0F0	0xF30F00	0xF40F08	0xF40F08	0xF0C0D0F	0x90F050F		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0xF80FB0	0xF70F30	0xF0F004	0xF08F0C	0xF08F0C	0xD090F0F	0x50F010F		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0x70F70F	0x30F000	0xF04F08	0xF0C0D0F	0x90F050F	0x10F02F	0x0F20F6F		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0x30F30F	0xF00F04	0xF8F0C0	0xD0F090F	0x50F010F	0x0F20F6F	0x0F20F6F		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0xF00F00	0xF40F08	0xF0C0D0F	0x90F050F	0x10F02F	0x0F60FAF	0x0F60FAF		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F090F	0x50F010F	0x0F20F6F	0x0FA0FFF	0x0FA0FFF		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0xF08F08	0xF0C0D0F	0x90F050F	0x10F02F	0x0F60FAF	0x0FF0FBF	0x0FF0FBF		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0xF0C0F0C	0xD0F090F	0x50F010F	0x0F20F6F	0x0FA0FFF	0x0FB00F7	0x0FB00F7		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0xD0F0D0F	0x90F050F	0x10F02F	0x0F60FAF	0x0FF0FBF	0x0F70F3F	0x0F70F3F		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0x90F90F	0x50F010F	0x0F20F6F	0x0FA0FFF	0x0FB00F7	0x0F30F0	0x0F30F0		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0x50F50F	0x10F02F	0x0F60FAF	0x0FF0FBF	0x0F70F3F	0x0F40F0	0x8F0C0F0		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0x0F0F0F	0x0FA0FFF	0x0FB00F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xF08F0	0xC0FD0F0		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0x0A0FA0F	0x0FF0FBF	0x0F70F3F	0x0F40F0	0x8FC0FD0	0xF0D0F90	0xF0D0F90		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0xF0FF0F	0x0FB00F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xC0FD0F0	0xF09F050	0xF09F050		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0xF0FB0F	0x0F70F3F	0x0F40F0	0x8FC0FD0	0xF0D0F90	0xF050F10	0xF050F10		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xC0FD0F0	0xF09F050	0xF10F02F	0xF10F02F		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0xF0F30F	0x0F40F0	0x8FC0FD0	0xF0D0F90	0				

30

40

【 図 2 5 7 】

【图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)

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
60	0x00F00	0x00F00	0x00F00	0x00F00	0x00F00	0x00F00
60	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700

【 図 2 5 8 】

【図258】

再抽選演出輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW20)

※ 枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700

10

20

【 図 2 5 9 】

【図259】

背景輝度データテーブル  
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる係テーブル	
	1930msec間	1930msec間
枠ランプ(右&左)	W21a(W21)	W21b(W21)
役物ランプ「POWERFUL」の文字付近)	Y21a(Y21)	Y21b(Y21)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21a(L21)	L21b(L21)
アタッカーランプ/アタカランプ/電チューランプ	A21a(A21)	A21b(A21)

【 図 2 6 0 】

【图260】

背景輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW21a)

※ 枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

[illegible]

30

40

50

## 【図 2 6 1】

【図261】

当り時とハズレ時におけるランプの比較  
〔ハズレ時〕

輝度データテーブルW8							
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ハートの最終							
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	
100000	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	

輝度データテーブルW10							
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	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	

輝度データテーブルW13							
SP前半リーチA.B、SP後半リーチA.B、最終リーチを経由したハズレエピソードパート							
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	
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	
250	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	
250	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	

輝度データテーブルW15							
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	
10	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	
550	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	
600000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	

輝度データテーブルW21(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	
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	

## 【図 2 6 2】

【図262】

当り時とハズレ時におけるランプの比較  
〔当り時〕

輝度データテーブルW8							
SP前半リーチA.B、SP後半リーチA.Bにおける煽りハートの最終							
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	
100000	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	

輝度データテーブルW4(一部)							
SP前半リーチA.B、SP後半リーチA.Bを経由した当りエピソードパート							
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	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)							
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	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xAF0FF0	
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	

輝度データテーブルW4(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	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)							
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	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xAF0FF0	
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	

## 【図 2 6 3】

【図263】

当り時とハズレ時におけるランプの比較

〔当り時〕

輝度データテーブルW10							
最終リーチにおける煽りハートの最終							
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	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	

輝度データテーブルW18(一部)							
最終リーチを経由した当りエピソードパート							
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	
40	0xAF0A0F	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08FDC	0xD0F90F	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xF0F0F0	0xF80F70	0xF30F0A	0xF04F08	0xF0C00F	0x90F50F	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	

輝度データテーブルW4(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	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)							
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	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xAF0FF0	
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	

輝度データテーブルW4(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	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	

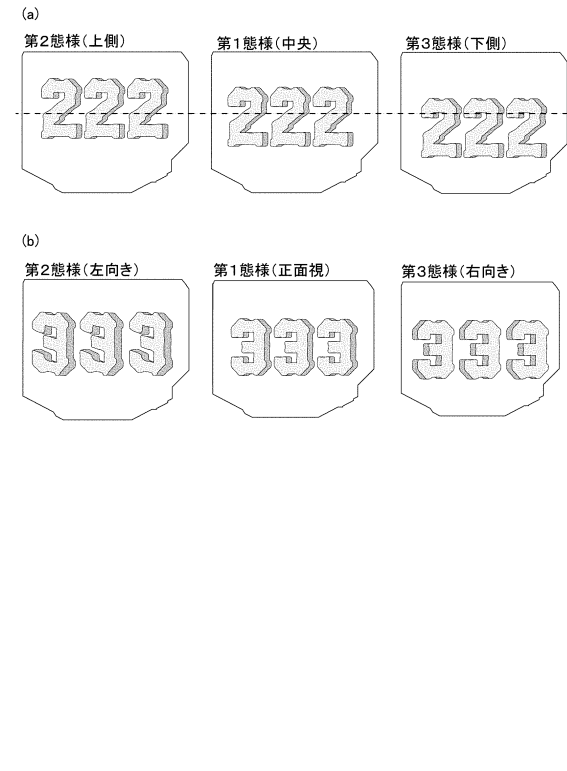
  

輝度データテーブルW1(一部)							
枠左ランプの輝度データ							
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xAF0FF0	
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	

## 【図 2 6 4】

【図264】

図柄の揺れ態様について



10

20

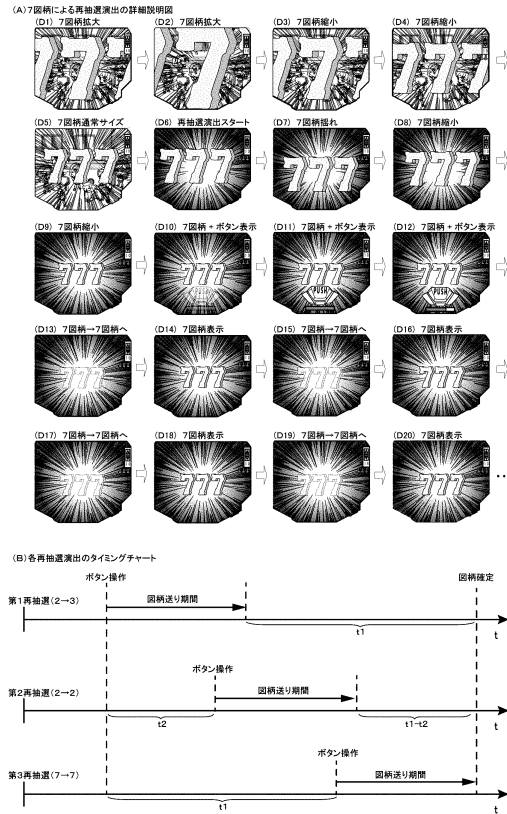
30

40

50

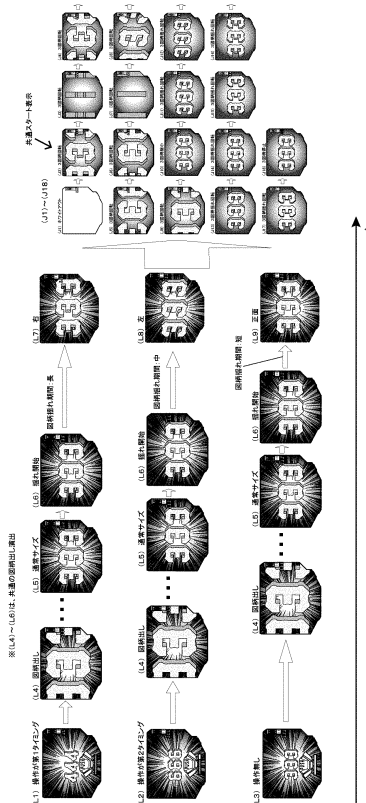
【 ㊦ 2 6 5 】

【図265】



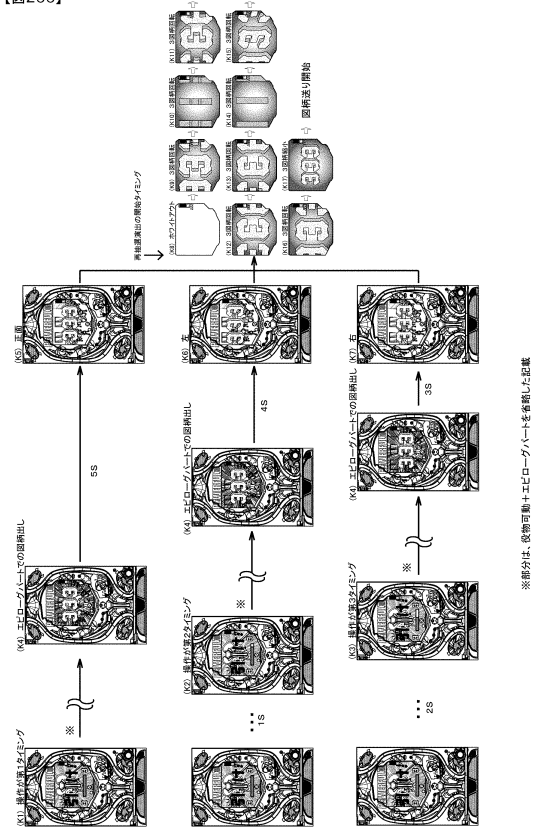
【 図 2 6 7 】

【图267】



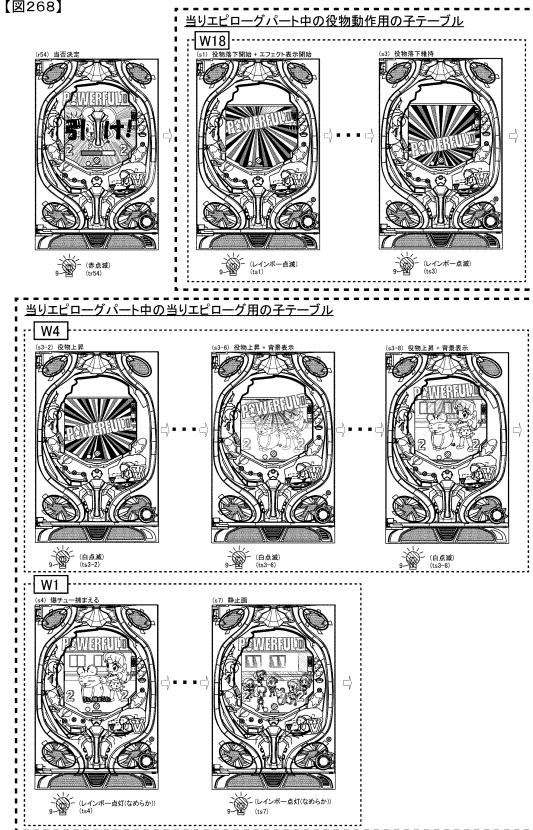
【図 2 6 6】

【図266】



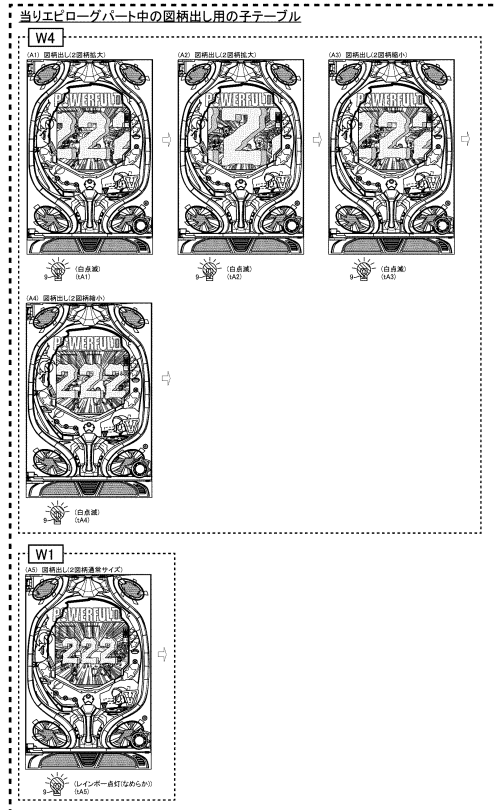
【 図 2 6 8 】

【図268】



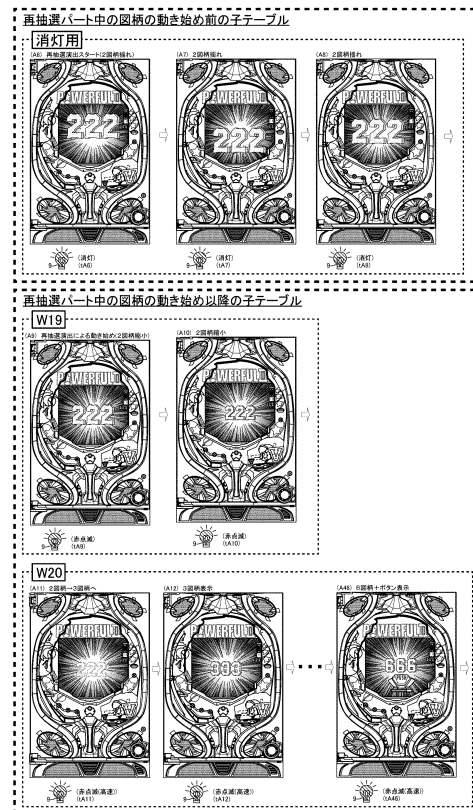
【 ㊦ 2 6 9 】

【図269】



【図 270】

【図270】

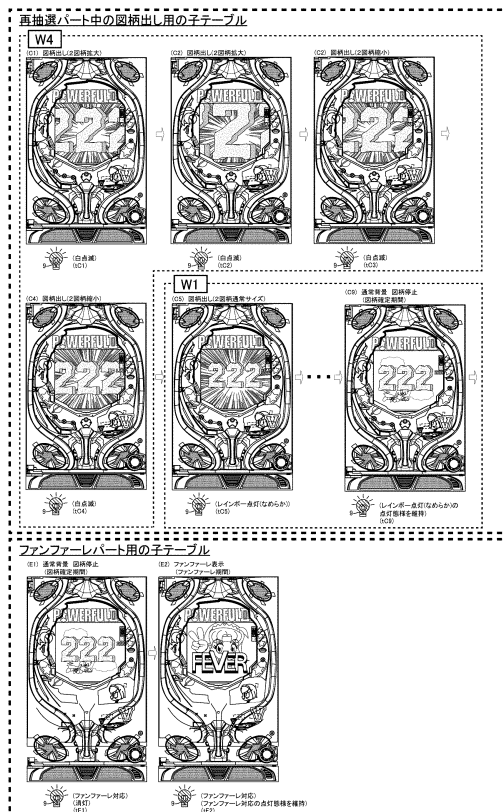


10

20

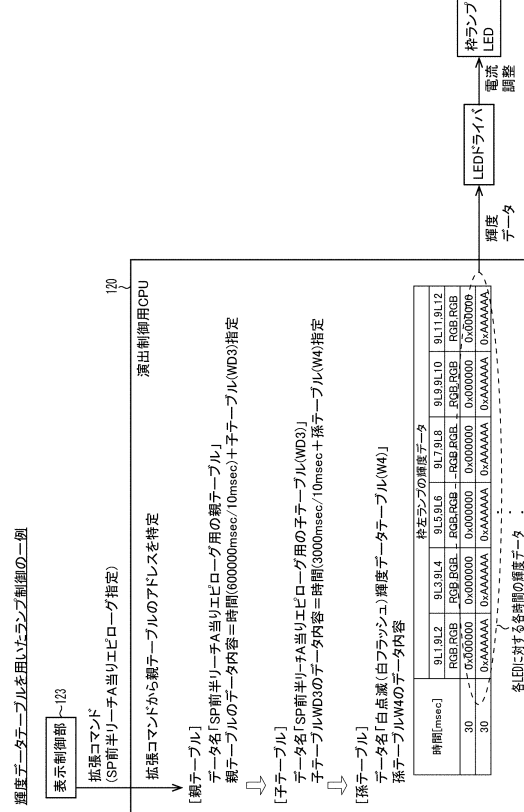
【 図 2 7 1 】

【图271】



【圖 2 7 2】

【図272】



30

40



【図273】

【図273】

主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

【子テーブル】

データ名「SP前半リチア当りエローク用の子テーブル(WD3)」

子テーブルWD3のデータ内容＝時間(3000msec/10msec＋孫テーブル(W4)指定

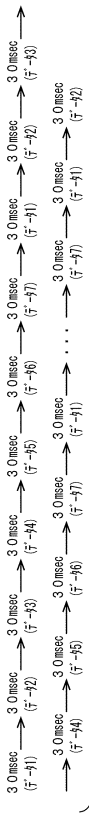
【孫テーブル】

データ名「白点滅(白フラッシュ)輝度データテーブル(W4)」

孫テーブルW4のデータ内容

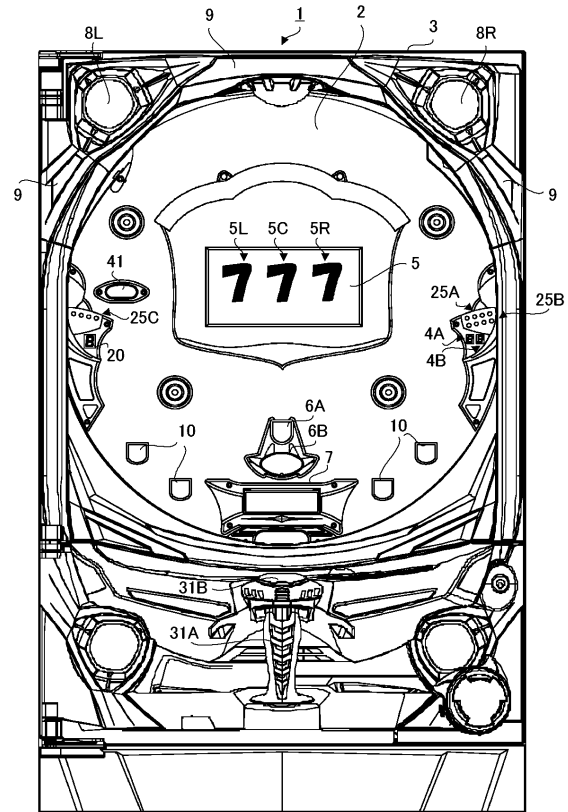
特定ランプの輝度データ									
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L9.9L10	9L11.9L12	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

【3000msecのタイマ管理】



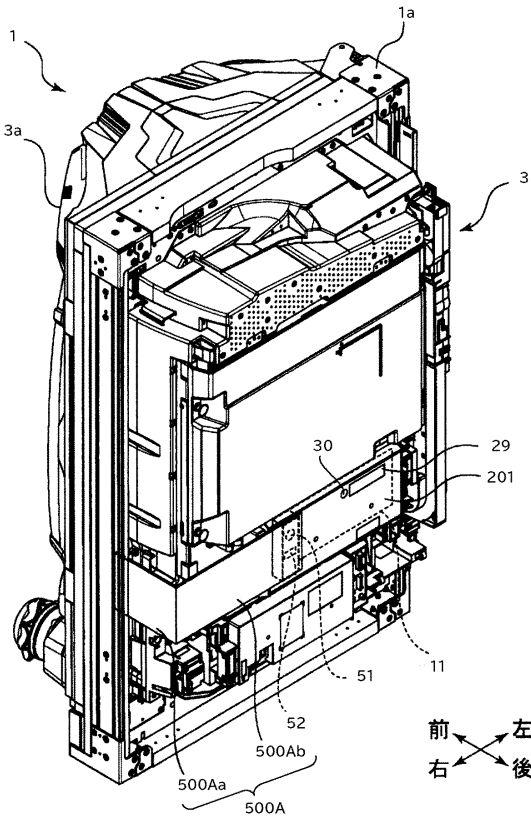
【図274】

【図274】



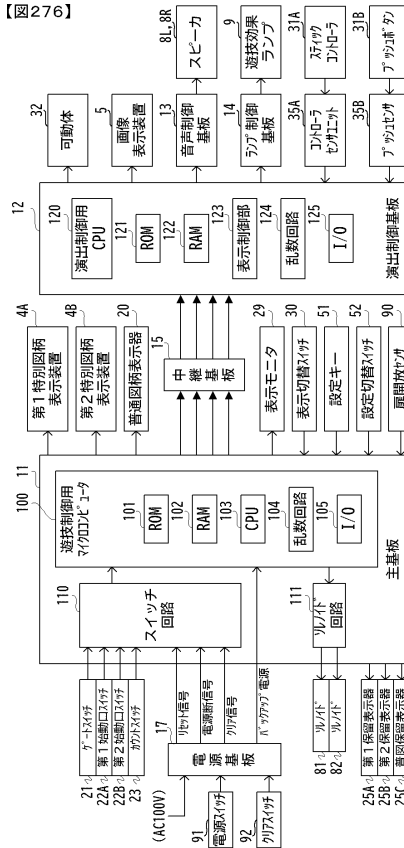
【図275】

【図275】

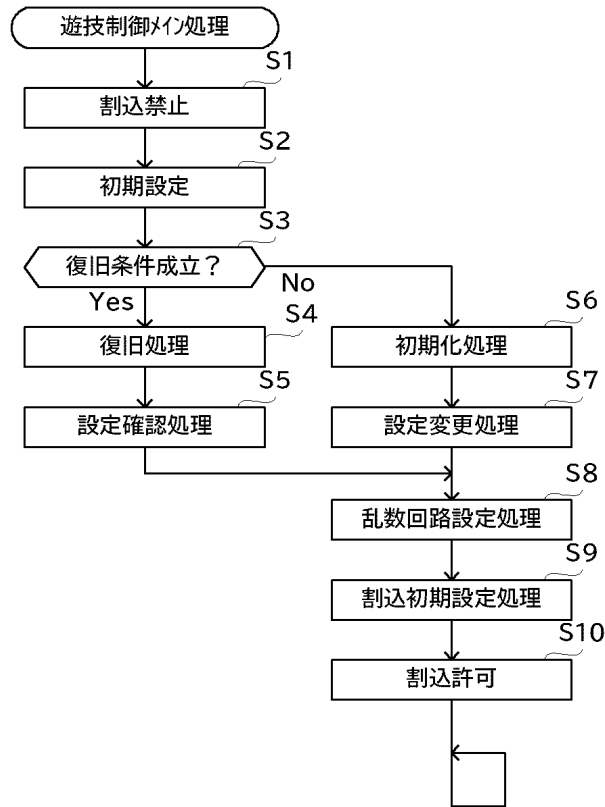


【図276】

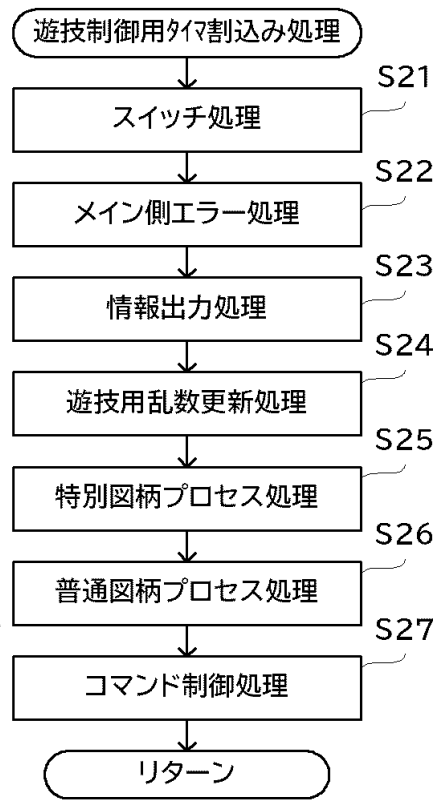
【図276】



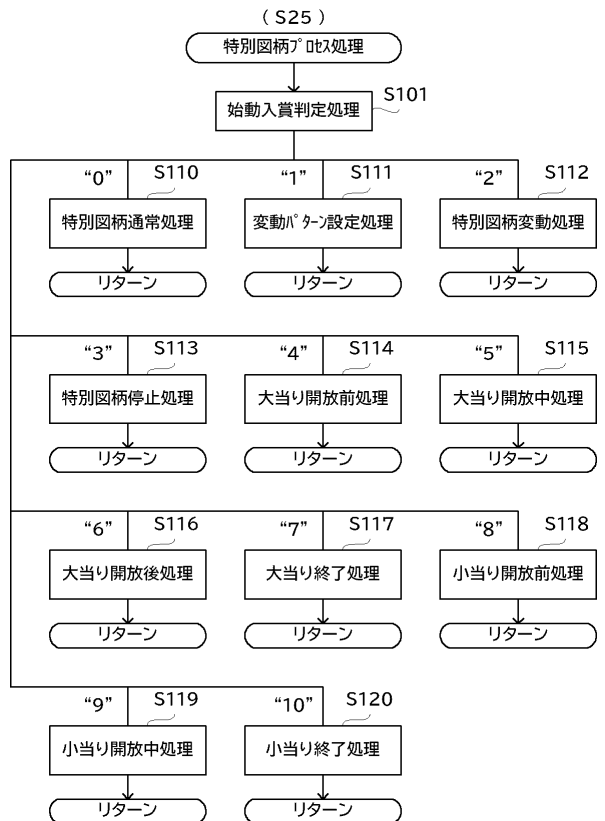
【図 2 7 7】  
【図277】



【図 2 7 8】  
【図278】



【図 2 7 9】  
【図279】



【図 2 8 0】  
【図280】

(A) 第1特別図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図表示結果	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 (確率1/300)	1020~1253 (確率1/253)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33094 (確率1/100)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	ハズレ	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
	確率状態	大当り 1020~1346 (確率1/200)	大当り 1020~1383 (確率1/180)	大当り 1020~1429 (確率1/160)	大当り 1020~1487 (確率1/140)	大当り 1020~1556 (確率1/120)	大当り 1020~1674 (確率1/100)
確率状態	大当り	32767~33094 (確率1/100)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	小当り	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
	ハズレ	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
	確率状態	大当り 1020~1346 (確率1/200)	大当り 1020~1383 (確率1/180)	大当り 1020~1429 (確率1/160)	大当り 1020~1487 (確率1/140)	大当り 1020~1556 (確率1/120)	大当り 1020~1674 (確率1/100)

(B) 第2特別図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図表示結果	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 (確率1/300)	1020~1253 (確率1/253)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33094 (確率1/100)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	ハズレ	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
	確率状態	大当り 1020~1346 (確率1/200)	大当り 1020~1383 (確率1/180)	大当り 1020~1429 (確率1/160)	大当り 1020~1487 (確率1/140)	大当り 1020~1556 (確率1/120)	大当り 1020~1674 (確率1/100)
確率状態	大当り	32767~33094 (確率1/100)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	小当り	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
	ハズレ	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
	確率状態	大当り 1020~1346 (確率1/200)	大当り 1020~1383 (確率1/180)	大当り 1020~1429 (確率1/160)	大当り 1020~1487 (確率1/140)	大当り 1020~1556 (確率1/120)	大当り 1020~1674 (確率1/100)

10

20

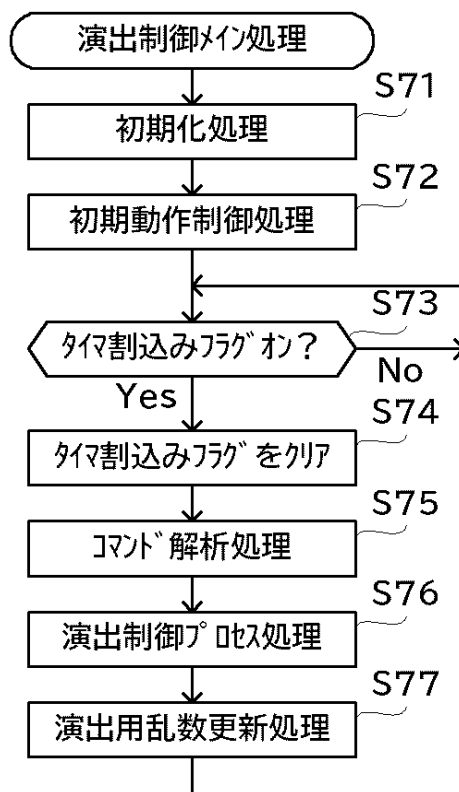
30

40

50

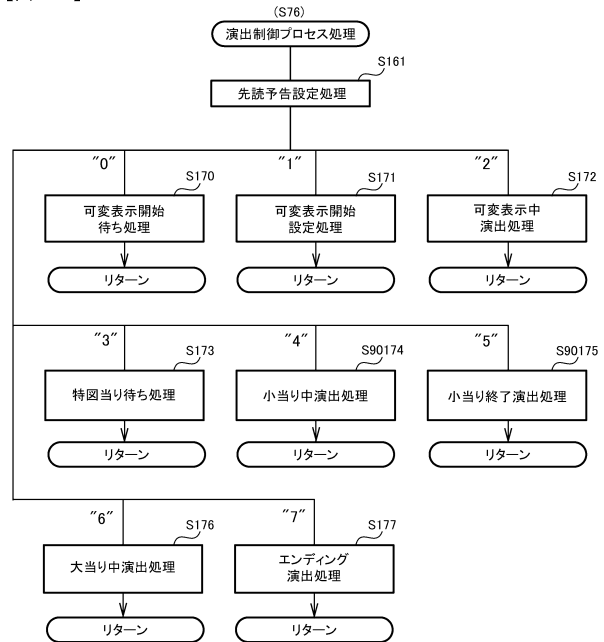
【図281】

【図281】



【図282】

【図282】

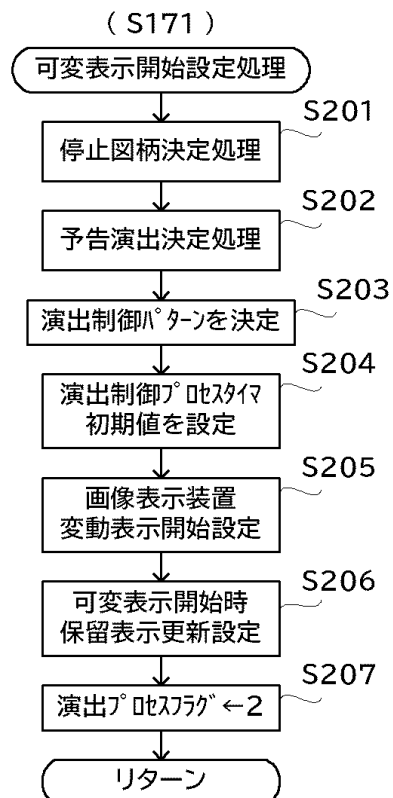


10

20

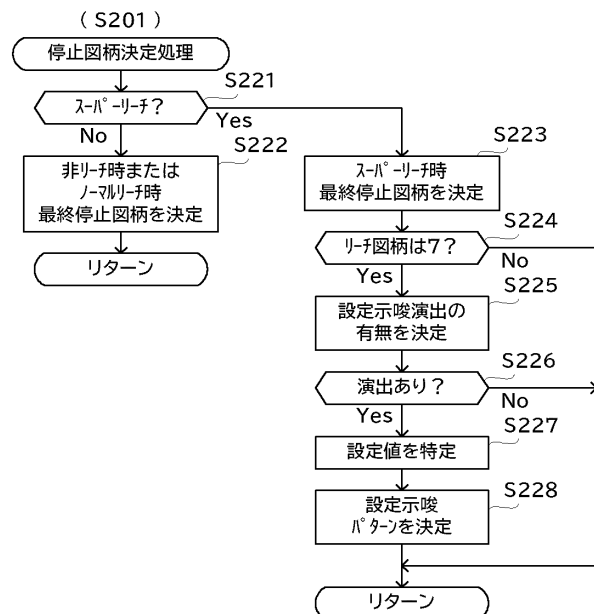
【図283-1】

【図283-1】



【図283-2】

【図283-2】



30

40

50

【図283-3】

【図283-3】

TA01

可変表示結果	設定示唆演出	判定値(個数)
ハズレ	演出なし	80
	演出あり	20
大当り	演出なし	40
	演出あり	60

【図283-4】

【図283-4】

(A)

設定示唆パターン	図柄表示色	示唆内容
パターンRE-0	変化なし	期待度低(ガセ)
パターンRE-1	銅色	設定値が2以上確定
パターンRE-2	銀色	高設定の期待度高
パターンRE-3	金色	最高設定値が確定

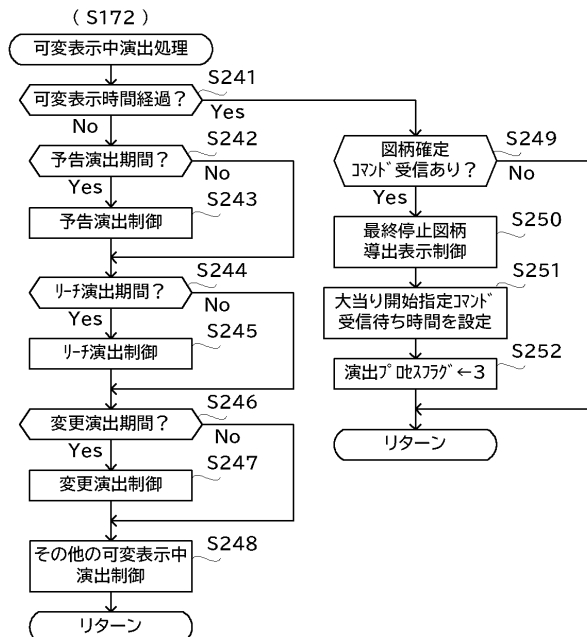
(B)

TA11

設定値	設定示唆パターン	判定値(個数)
1	パターンRE-0	95
	パターンRE-1	0
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
2	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
3	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
4	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
5	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
6	パターンRE-0	35
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	5

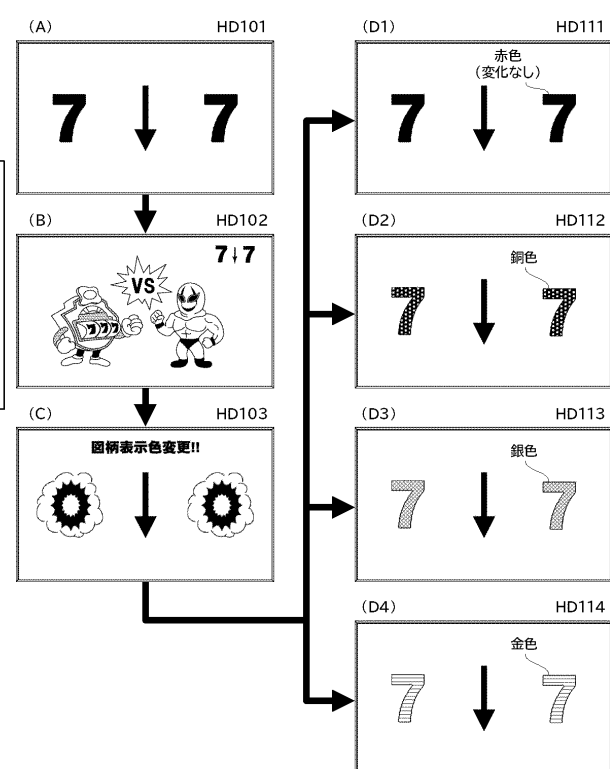
【図283-5】

【図283-5】



【図283-6】

【図283-6】



10

20

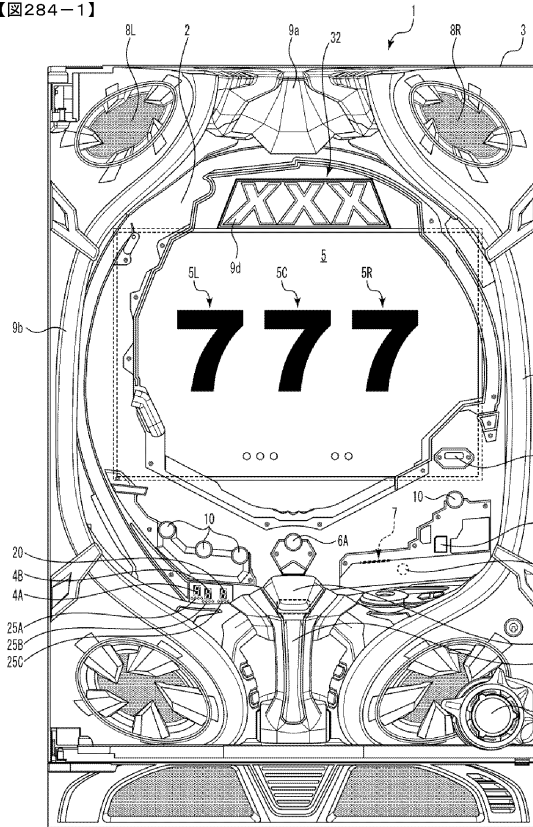
30

40

50

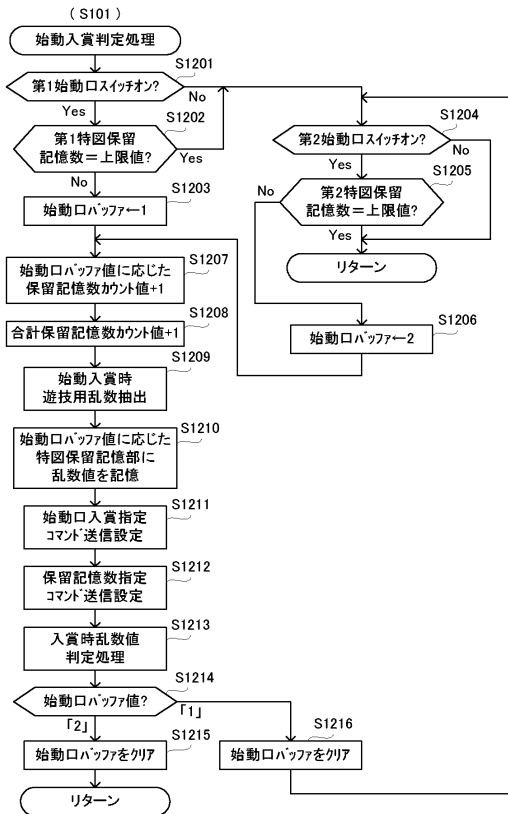
【 図 2 8 4 - 1 】

【图284-1】



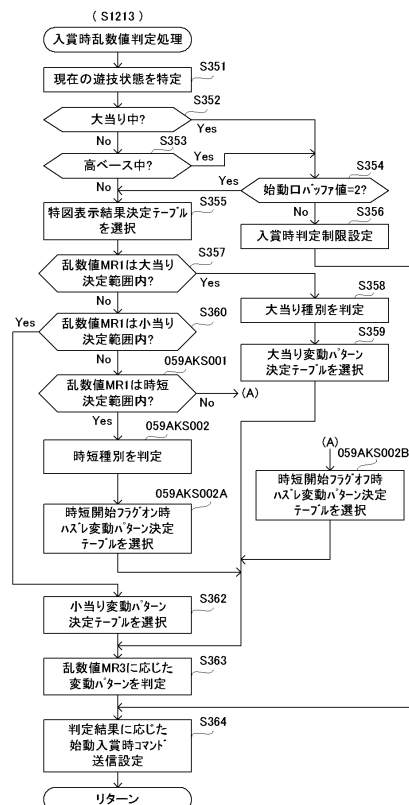
【 図 2 8 4 - 2 】

【图284-2】



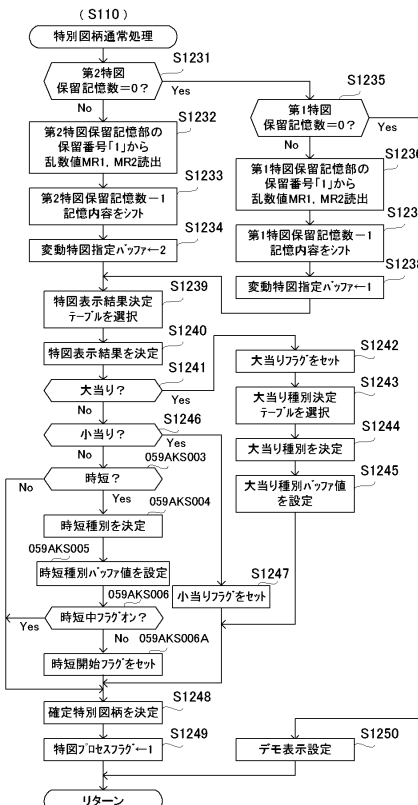
【 図 2 8 4 - 3 】

【图284-3】



【図 2 8 4 - 4】

【图284-4】



【図284-5】

【図284-5】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	8000～8189	大当たり
	30000～30350	小当たり
	40000～40218	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000～9899	大当たり
	30000～30350	小当たり
	40000～40218	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	1000～1189	大当たり
	35000～38277	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000～2899	大当たり
	35000～38277	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ

【図284-7】

【図284-7】

時短種別決定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	時短種別
第1特図	0～49	時短A(100回)
	50～99	時短B(50回)
第2特図	0～35	時短C(100回)
	36～99	時短D(20回)

【図284-6】

【図284-6】

大当たり種別決定テーブル

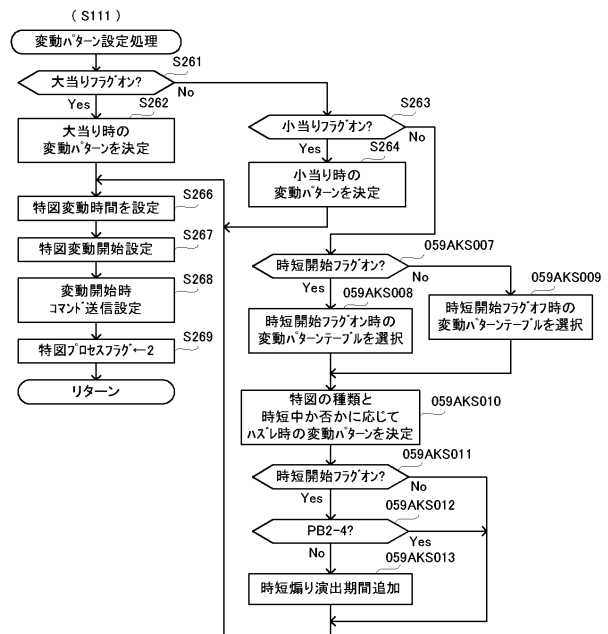
変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
第1特図	0～35	非確変
	36～81	確変
	82～99	突確
第2特図	0～35	非確変
	36～99	確変

10

20

【図284-8】

【図284-8】



30

40

50

【図284-9】

【図284-9】

時短種別	時短煽り演出期間
時短A	10秒
時短B	10秒
時短C	2秒
時短D	1秒

【図284-11】

【図284-11】

(A) 大当り変動ハターン決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
非確変	1～19	PA4-1
	20～70	PB4-1
	71～140	PB4-2
	141～251	PB4-3
確変	1～9	PA4-1
	10～65	PB4-1
	66～137	PB4-2
	138～251	PB4-3
突確	1～136	PC1-1
	137～160	PC1-2
	161～251	PC1-3

(B) 小当り変動ハターン決定テーブル

決定値(MR3)	変動ハターン
1～136	PC1-1
137～160	PC1-2
161～251	PC1-3

【図284-10】

【図284-10】

変動ハターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リチ(ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA2-1	25000	ノーマルリチC(ハズレ)
PB2-1	35000	スーパーリチC(ハズレ)
PB2-2	50000	スーパーリチB(ハズレ)
PB2-3	70000	スーパーリチA(ハズレ)
PB2-4	60000	スーパーリチB(時短確定)
PB2-5	45000	スーパーリチC(時短カセ)
PA4-1	25000	ノーマルリチ(大当り)
PB4-1	50000	スーパーリチC(大当り)
PB4-2	65000	スーパーリチB(大当り)
PB4-3	70000	スーパーリチA(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-3	29000	擬似連変動(1回)→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)

【図284-12】

【図284-12】

(A) 時短開始フラグオン時ハズレ変動ハターン決定テーブル(特図1:時短時、通常時共通)

時短種別	決定値(MR3)	変動ハターン	内容
時短A (100回)	1～70	PB2-1	スーパーリチC(ハズレ)
	71～239	PB2-2	スーパーリチB(ハズレ)
	240～251	PB2-4	スーパーリチB(時短確定)
時短B (50回)	1～170	PB2-1	スーパーリチC(ハズレ)
	171～239	PB2-2	スーパーリチB(ハズレ)
	240～251	PB2-4	スーパーリチB(時短確定)

(B) 時短開始フラグオフ時ハズレ変動ハターン決定テーブル

遊技状態	決定値(MR3)	変動ハターン	内容
通常状態	1～100	PA1-1	短縮なし非リチ(ハズレ)
	101～172	PA2-1	ノーマルリチC(ハズレ)
	173～200	PB2-1	スーパーリチC(ハズレ)
	201～221	PB2-2	スーパーリチB(ハズレ)
	222～239	PB2-3	スーパーリチA(ハズレ)
	240～251	PB2-5	スーパーリチC(時短カセ)
時短状態	1～195	PA1-2	短縮あり非リチ(ハズレ)
	196～227	PA2-1	ノーマルリチC(ハズレ)
	228～240	PB2-1	スーパーリチC(ハズレ)
	241～248	PB2-2	スーパーリチB(ハズレ)
	249～251	PB2-3	スーパーリチA(ハズレ)

(C) 時短開始フラグオン時ハズレ変動ハターン決定テーブル(特図2:通常時)

時短種別	決定値(MR3)	変動ハターン	内容
時短C(100回)	1～227	PB2-2	スーパーリチB(ハズレ)
時短D(20回)	228～251	PB2-5	スーパーリチB(時短確定)

(D) 時短開始フラグオフ時ハズレ変動ハターン決定テーブル(特図2:時短時)

時短種別	決定値(MR3)	変動ハターン	内容
時短C(100回)	1～251	PB2-1	スーパーリチC(ハズレ)
時短D(20回)			

(E) 時短開始フラグオフ時ハズレ変動ハターン決定テーブル(特図2:通常時)

変動ハターン	内容	時短終了後の 可変表示回数
PA1-2	短縮あり→非リチ(ハズレ)	2回目～4回目
PB2-1	スーパーリチC(ハズレ)	1回目

10

20

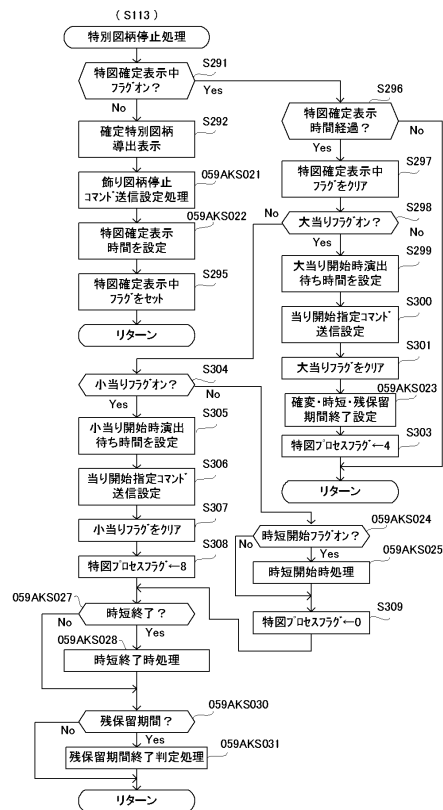
30

40

50

【図284-13】

【図284-13】



【図284-14】

【図284-14】

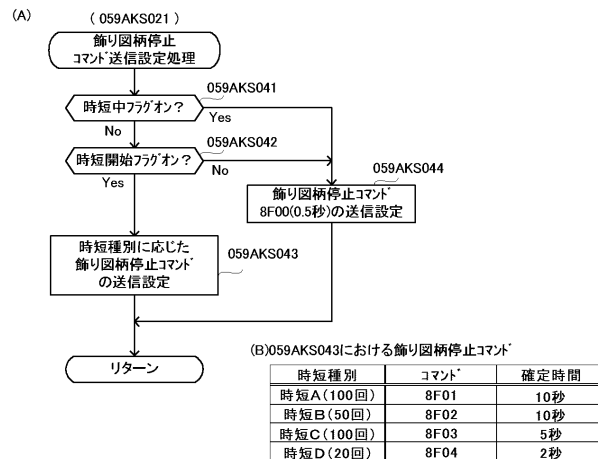
MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターン指定	演出図柄の変動パターンの指定(XX=変動パターン番号)
8A	01	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への遊技球の入賞の指定
8A	02	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への遊技球の入賞の指定
8C	XX	表示結果指定	XX毎の表示結果の指定
8D	01	第1図柄変動開始指定	第1特別図柄の変動開始の指定
8D	02	第2図柄変動開始指定	第2特別図柄の変動開始の指定
8F	XX	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
95	XX	遊技状態指定	遊技状態の指定(XX=遊技状態)
A0	00	大当り開始指定	大当り開始の指定
A1	00	小当り開始指定	小当り開始の指定
A2	XX	大入賞口開放中指定	XX回数目の大入賞口開放の指定
A3	XX	大入賞口開放後指定	XX回数目の大入賞口開放後の指定
A6	01	大当り終了指定	大当り終了の指定
A6	02	小当り終了指定	小当り終了の指定
C1	XX	第1特図保留記憶数指定	第1特図保留記憶数がXXであることの指定
C2	XX	第2特図保留記憶数指定	第2特図保留記憶数がXXであることの指定
C4	XX	図柄判定結果指定	入賞時判定結果(表示結果)の指定
C5	XX	変動パターン判定結果指定	入賞時判定結果(変動パターン)の指定

10

20

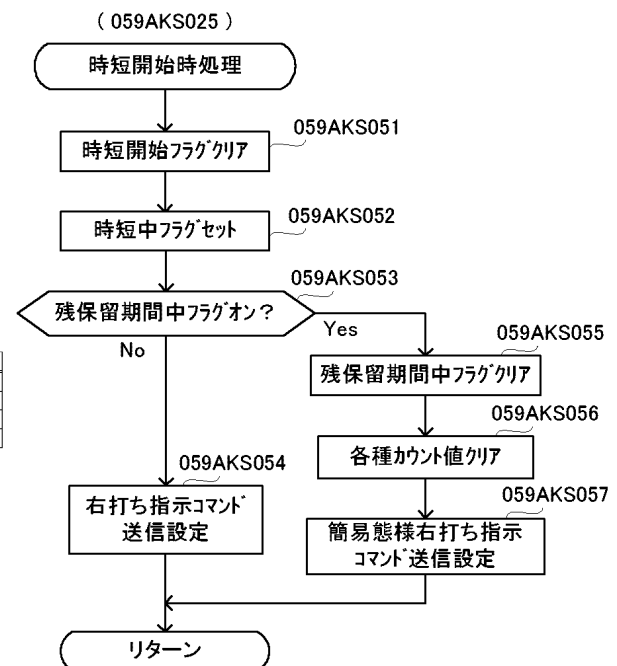
【図284-15】

【図284-15】



【図284-16】

【図284-16】



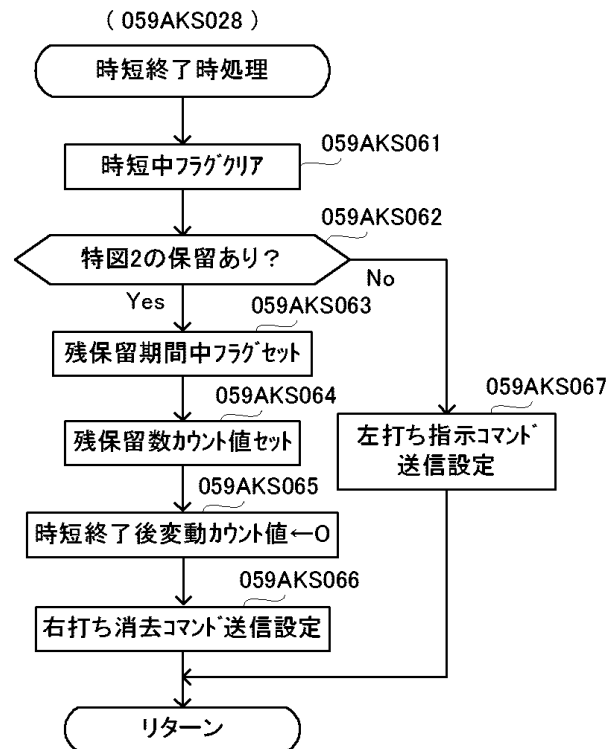
30

40

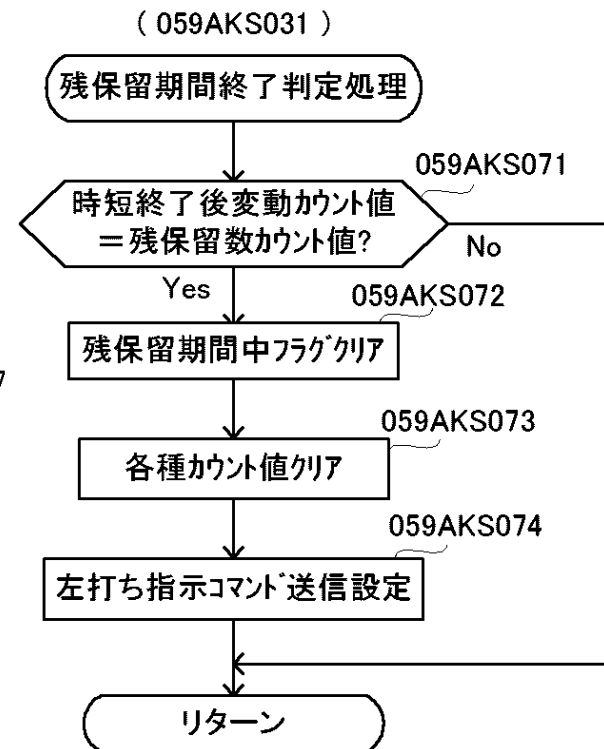
50



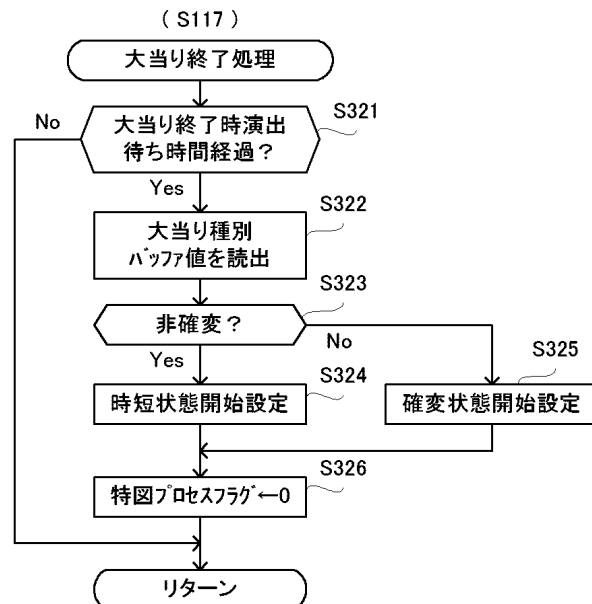
【図284-17】  
【図284-17】



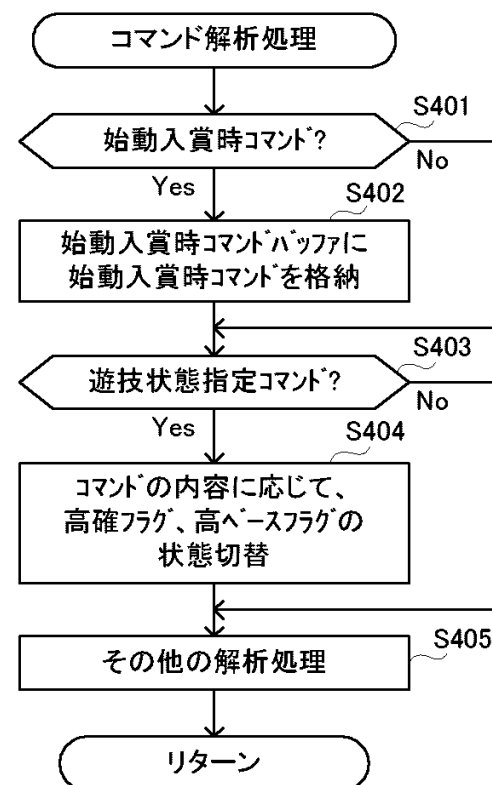
【図284-18】  
【図284-18】



【図284-19】  
【図284-19】



【図284-20】  
【図284-20】



10

20

30

40

50

【図284-21】

【図284-21】

(A) 第1始動入賞時コマンドパツファ

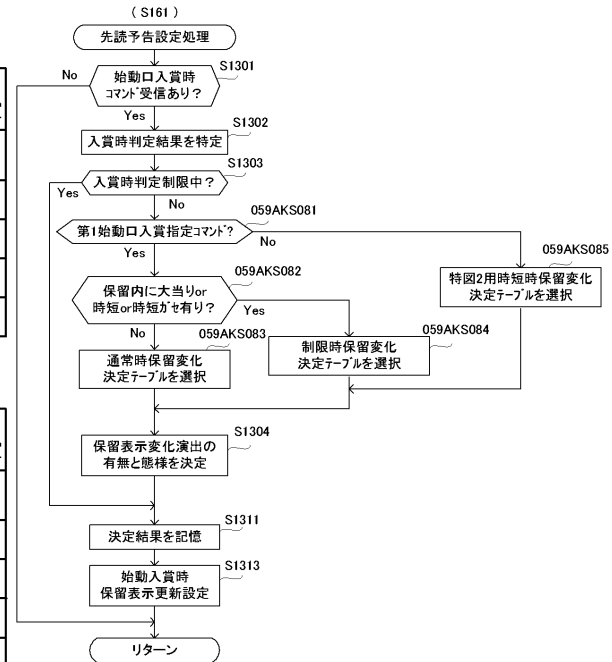
保留表示番号	第1始動口入賞指定	第1特図保留記憶数指定	図柄判定結果指定	変動パターン判定結果指定
0 (「アテン」表示)	B100 (H)	0000 (H)	C400 (H)	C500 (H)
1	B100 (H)	C101 (H)	C400 (H)	C500 (H)
2	B100 (H)	C102 (H)	C400 (H)	C500 (H)
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

(B) 第2始動入賞時コマンドパツファ

保留表示番号	第2始動口入賞指定	第2特図保留記憶数指定	図柄判定結果指定	変動パターン判定結果指定
0 (「アテン」表示)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

【図284-22】

【図284-22】



10

20

【図284-23】

【図284-23】

(A) 通常時保留変化決定テーブル

可変表示結果および変動パターン	実行有無と保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	5	10	30	55
ハズレ(スーパーリーチ)/小当り	25	25	25	25
時短・時短かせ	30	30	25	15
上記以外(その他)	40	35	20	5

(B) 制限時保留変化決定テーブル

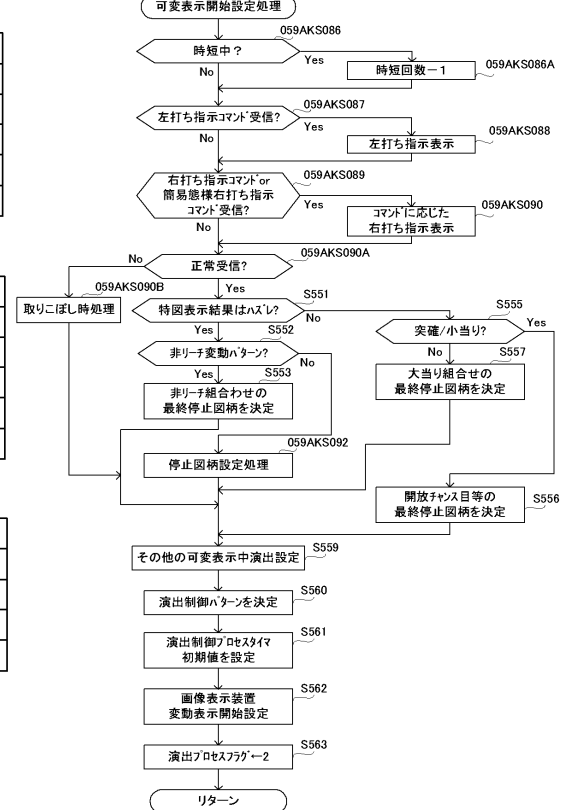
可変表示結果および変動パターン	実行有無と保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	95	5	0	0
ハズレ(スーパーリーチ)/小当り	96	4	0	0
時短・時短かせ	97	3	0	0
上記以外(その他)	98	2	0	0

(C) 特図2用時短時保留変化決定テーブル

可変表示結果および変動パターン	実行有無と保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	2	3	30	65
ハズレ(スーパーリーチ)/小当り	20	25	30	25
上記以外(その他)	45	30	20	5

【図284-24】

【図284-24】



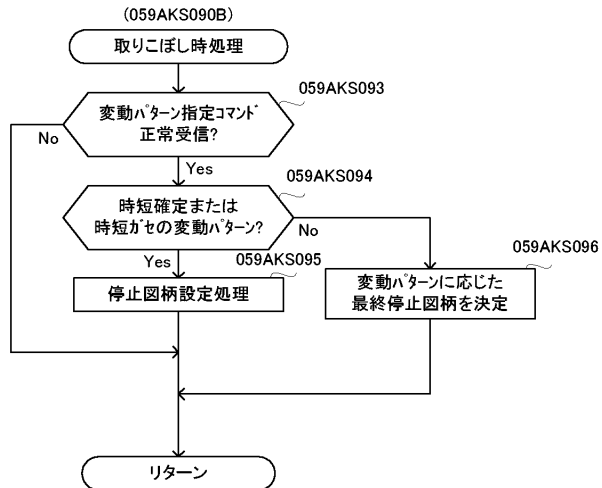
30

40

50

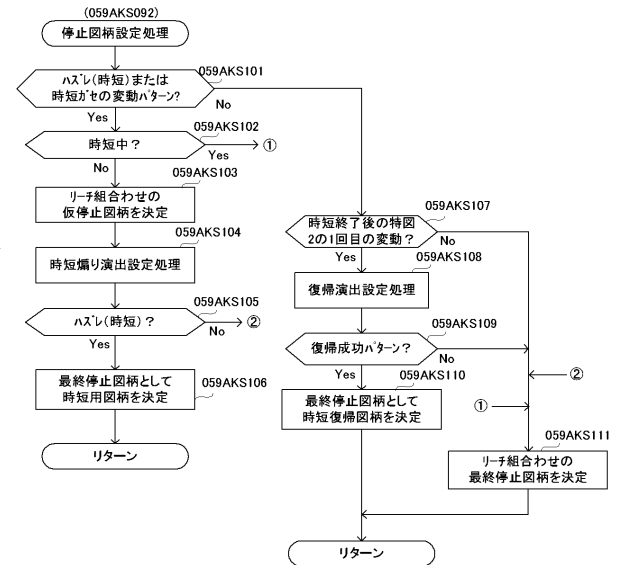
【図284-25】

【図284-25】



【図284-26】

【図284-26】

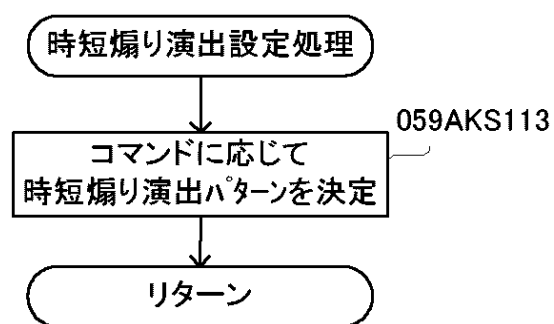


10

【図284-27】

【図284-27】

(059AKS104)



【図284-28】

【図284-28】

時短種別および変動パターン (演出時間)	時短煽り演出パターン			
	成功A	成功B	成功C	失敗
時短A・時短B(10秒)	100	0	0	0
時短C(2秒)	0	100	0	0
時短D(1秒)	0	0	100	0
時短がせ(10秒)	0	0	0	100

20

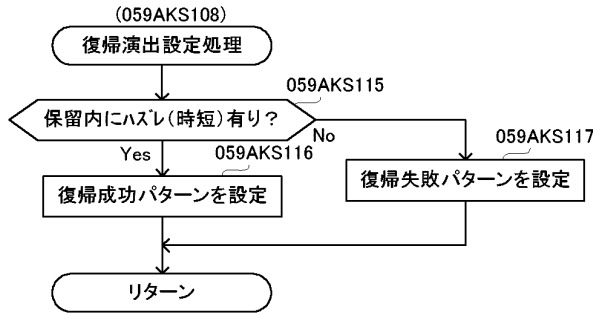
30

40

50

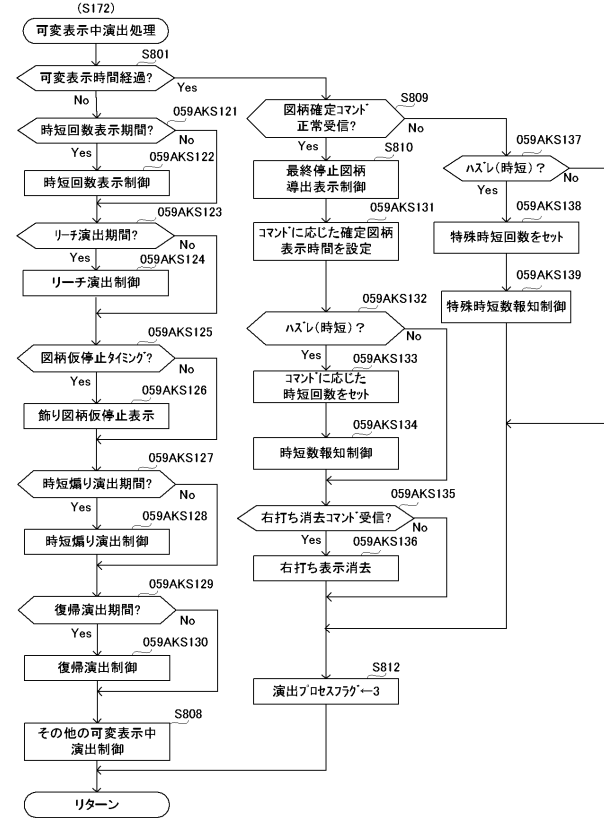
【図284-29】

【図284-29】



【図284-30】

【図284-30】

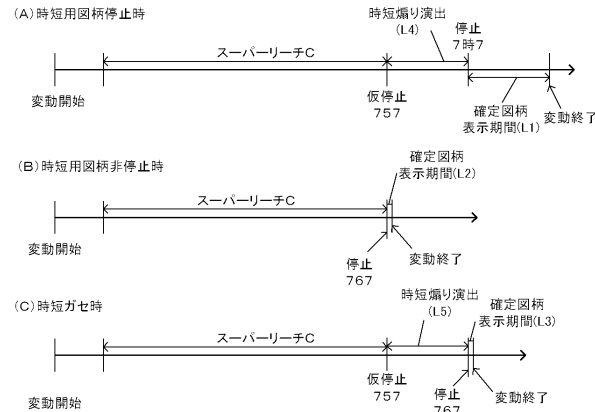


10

20

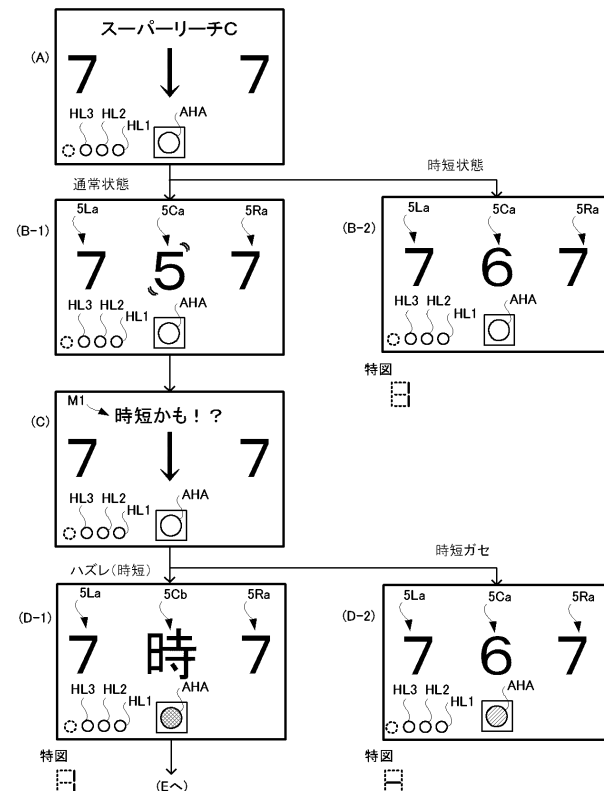
【図284-31】

【図284-31】



【図284-32】

【図284-32】



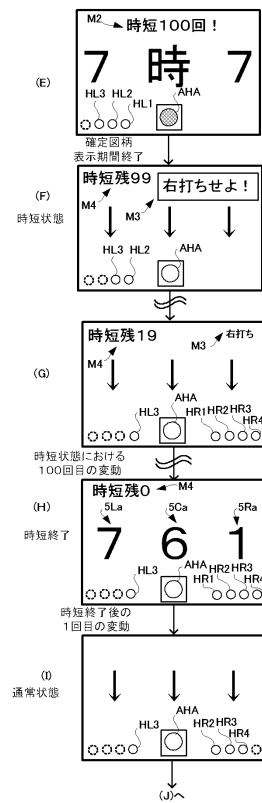
30

40

50

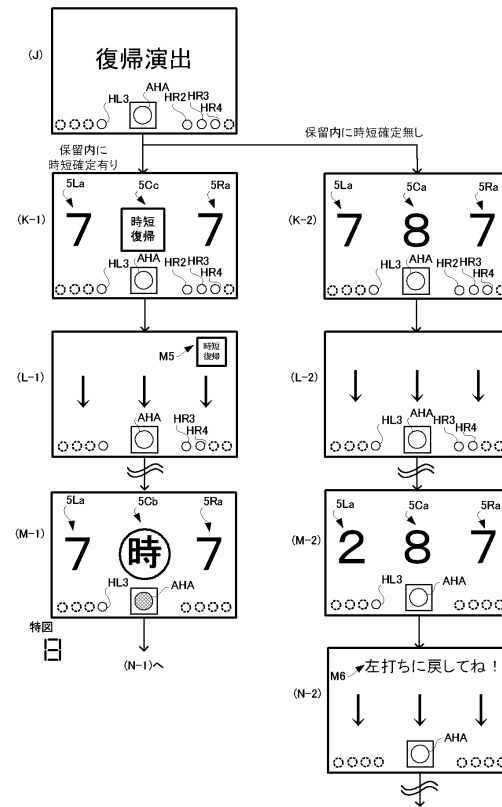
【図 284 - 33】

【図284-33】



【図 284 - 34】

【図284-34】

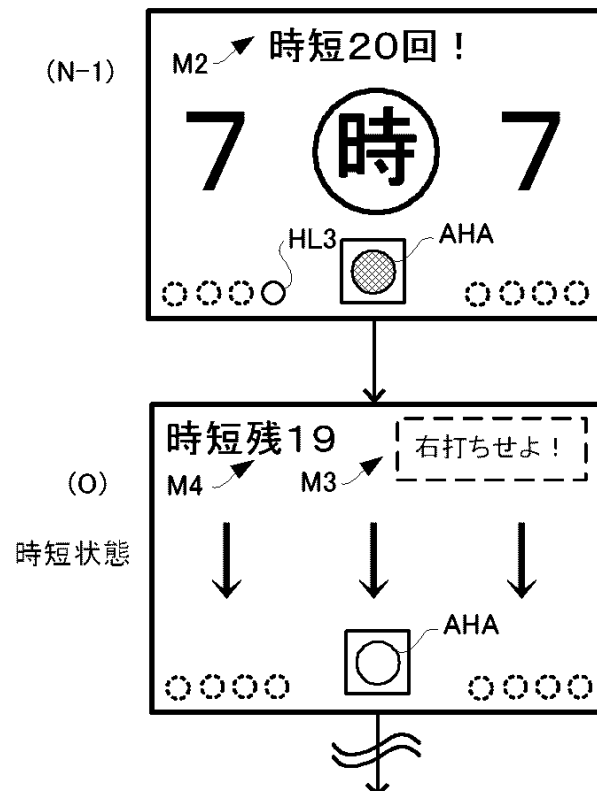


10

20

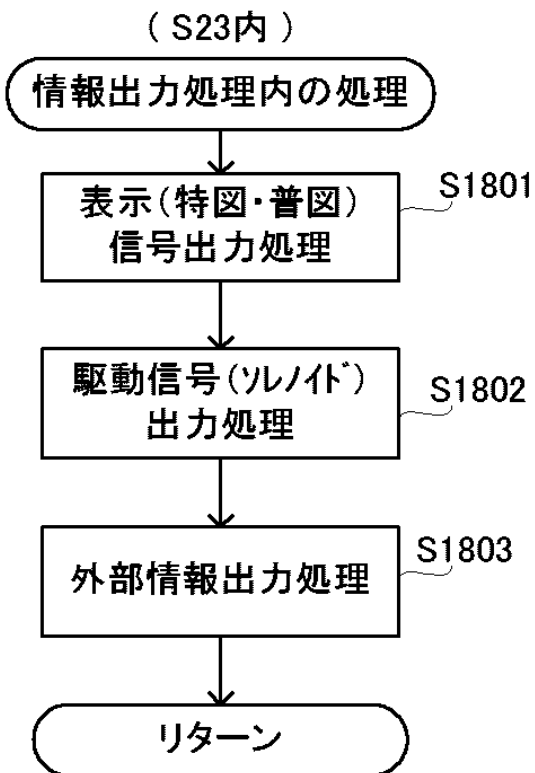
【図 284 - 35】

【図284-35】



【図 284 - 36】

【図284-36】



30

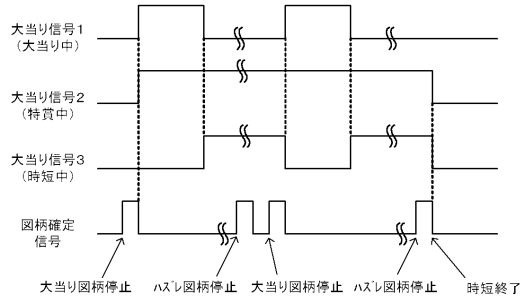
40

50

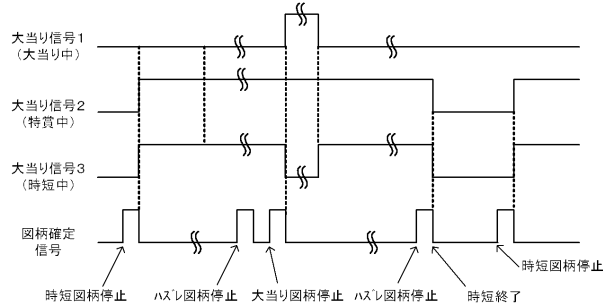
【図284-37】

【図284-37】

(A) 大当り遊技状態の終了で時短状態となる場合



(B) 時短図柄停止で時短状態となる場合



【図284-38】

【図284-38】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	8000～8189	大当り
	30000～30350	小当り
	40000～40218	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000～9899	大当り
	30000～30350	小当り
	40000～40218	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ

10

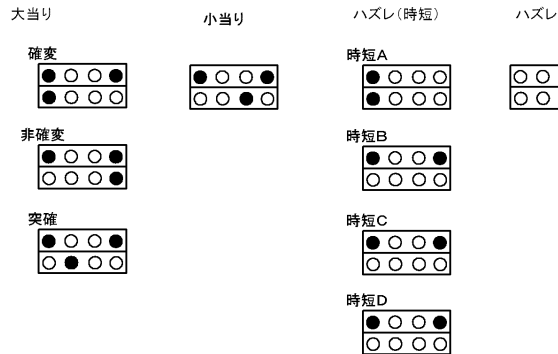
(B) 第2特図表示結果決定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	1000～1189	大当り
	35000～38277	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000～2899	大当り
	35000～38277	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ

20

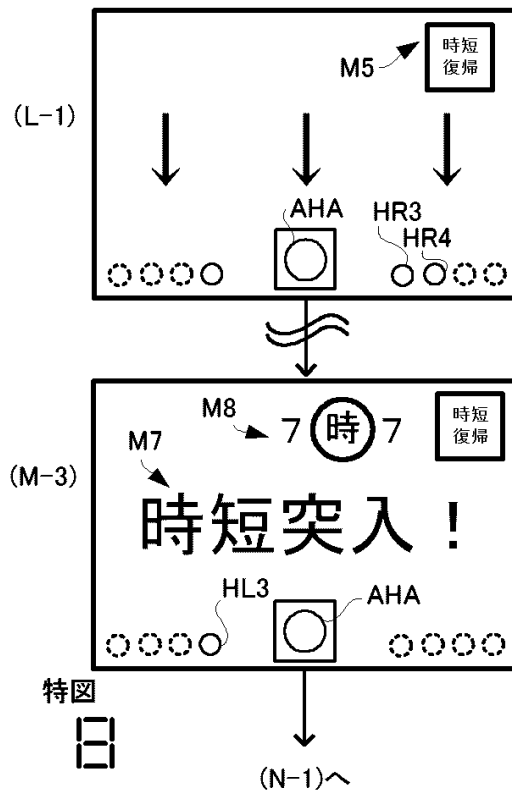
【図284-39】

【図284-39】



【図284-40】

【図284-40】



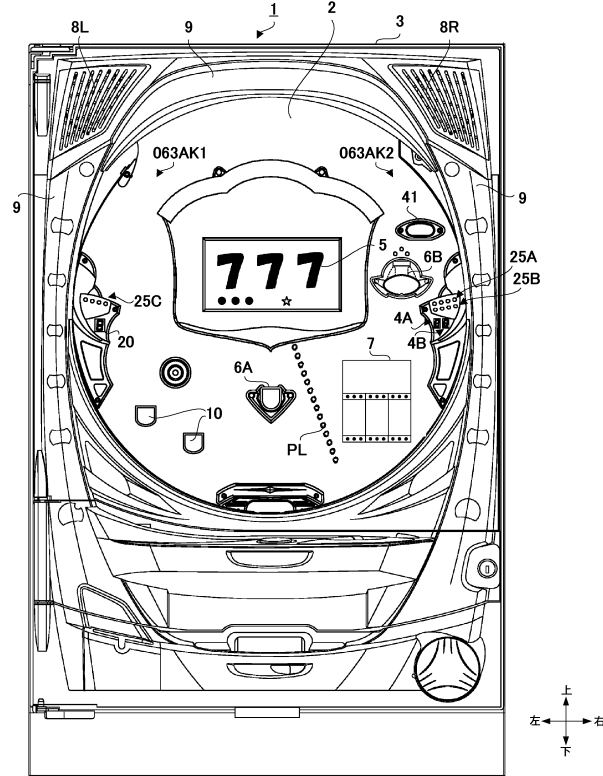
30

40

50

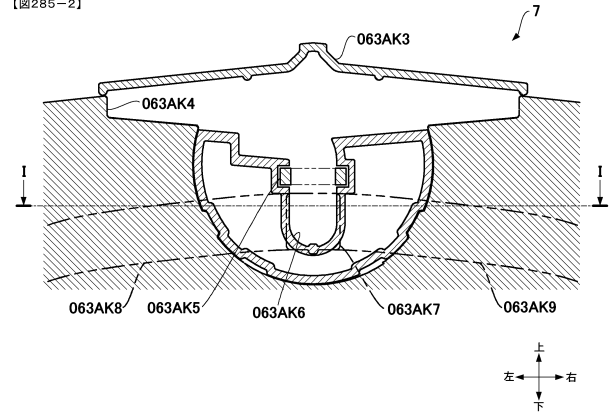
【図285-1】

【図285-1】



【図285-2】

【図285-2】

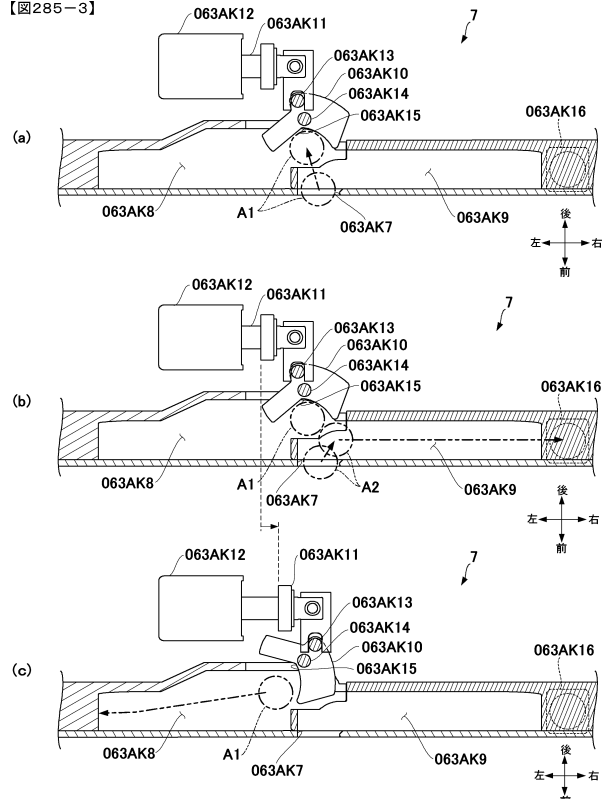


10

20

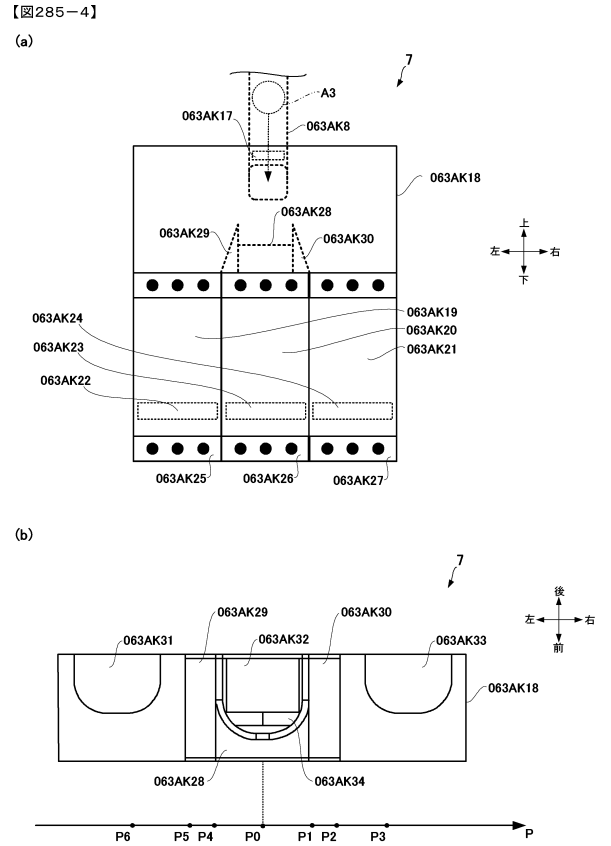
【図285-3】

【図285-3】



【図285-4】

【図285-4】



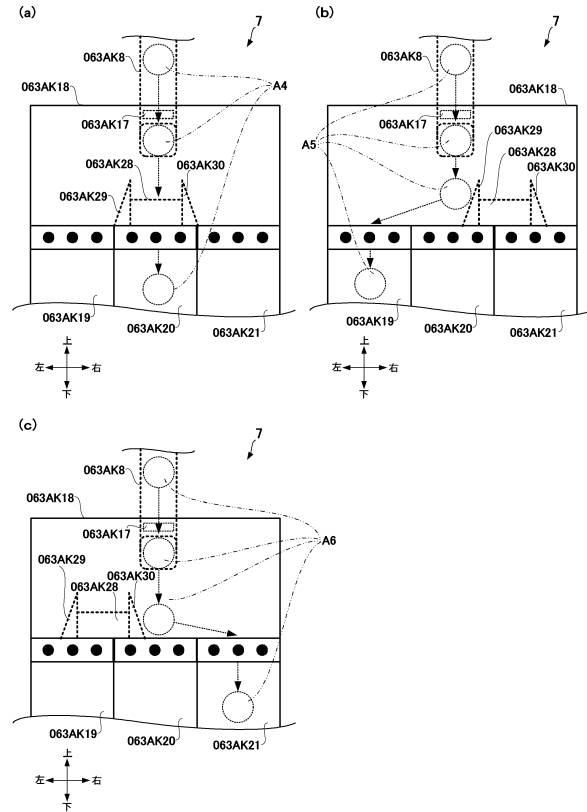
30

40

50

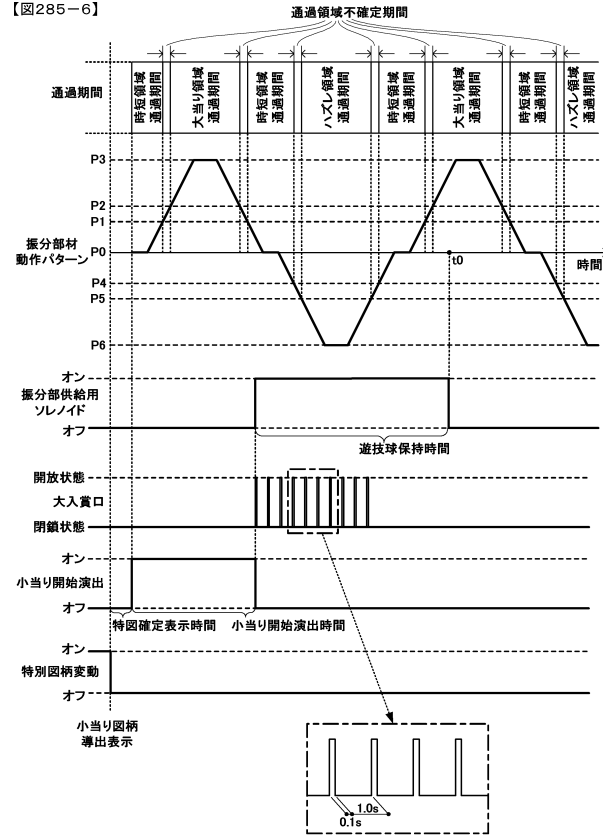
【図285-5】

【図285-5】



【図285-6】

【図285-6】

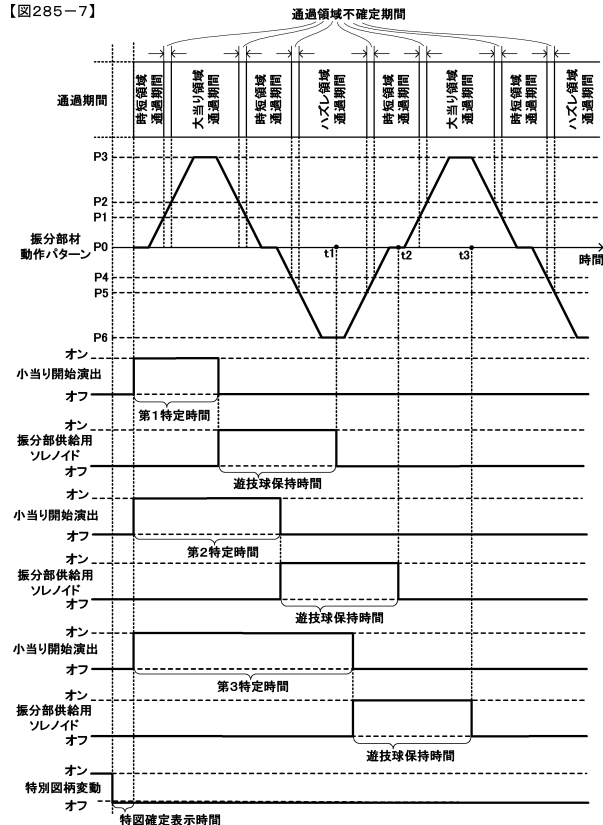


10

20

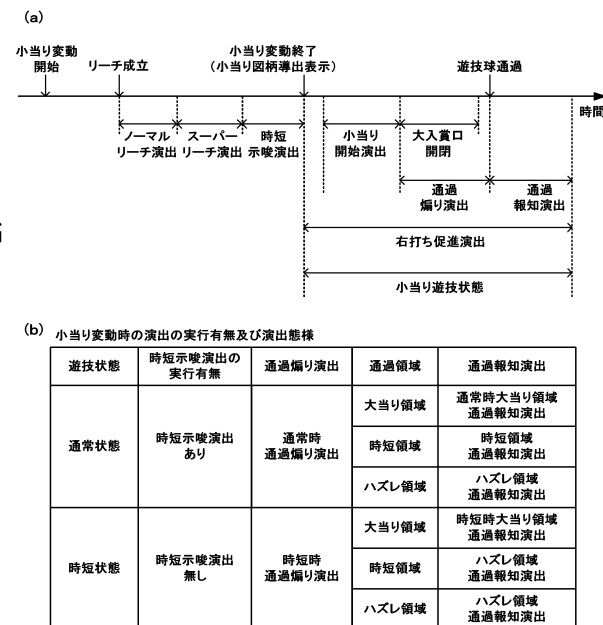
【図285-7】

【図285-7】



【図285-8】

【図285-8】



30

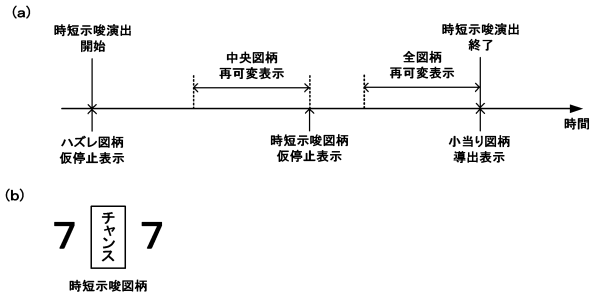
40

50



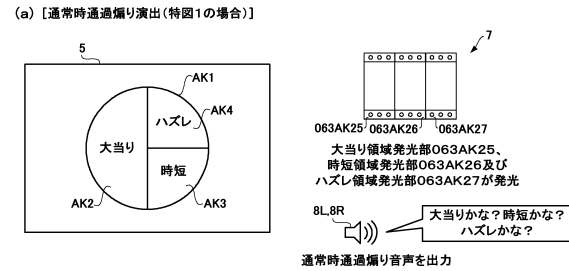
【図 285 - 9】

【図285-9】



【図 285 - 10】

【図285-10】

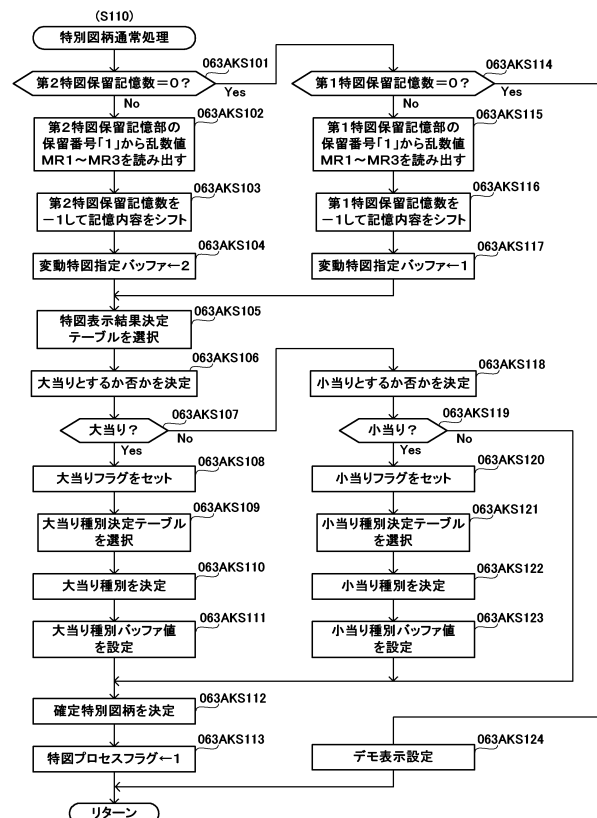


10

20

【図 285 - 11】

【図285-11】



【図 285 - 12】

【図285-12】

(a) 第1特図表示結果決定テーブル

判定値(MR1)	特図表示結果
8000~8189	大当たり
35000~38277	小当たり
上記数値以外	ハズレ

30

(b) 第2特図表示結果決定テーブル

判定値(MR1)	特図表示結果
1000~1189	大当たり
30000~40218	小当たり
上記数値以外	ハズレ

40

50

## 【図 285 - 13】

【図285-13】

(a) 大当り種別一覧

大当り種別	大当り遊技状態終了後
小当りA	時短状態(5回時短)
小当りB	時短状態(1回時短)

(b) 大当り種別決定テーブル

変動特図	大当り種別	決定割合
第1特図	大当りA	50%
	大当りB	50%
第2特図	大当りA	100%

## 【図 285 - 14】

【図285-14】

(a) 小当り種別一覧

小当り種別	通過領域
小当りA	大当り領域(通過時大当りA)
小当りB	大当り領域(通過時大当りB)
小当りC	時短領域(通過時5回時短)
小当りD	時短領域(通過時1回時短)
小当りE	ハズレ領域

(b) 小当り種別決定テーブル

変動特図	小当り種別	決定割合
第1特図	小当りA	25%
	小当りB	25%
	小当りC	15%
	小当りD	10%
	小当りE	25%
第2特図	小当りA	35%
	小当りB	15%
	小当りC	15%
	小当りD	15%
	小当りE	20%

10

20

## 【図 285 - 15】

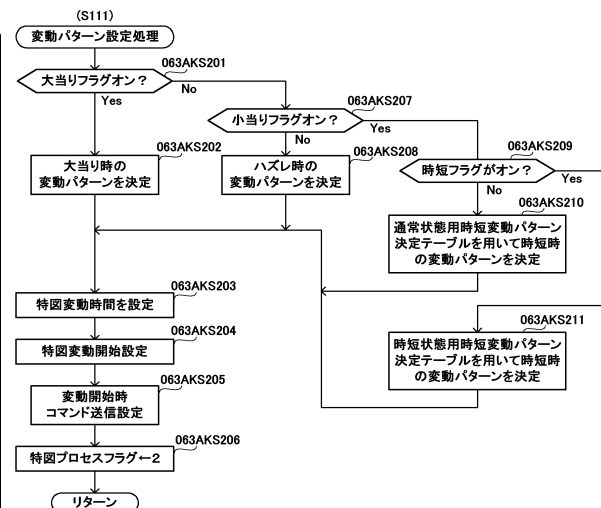
【図285-15】

変動パターン一覧

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	25000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-1	35000	スーパーリーチC(ハズレ)
PB2-2	50000	スーパーリーチB(ハズレ)
PB2-3	70000	スーパーリーチA(ハズレ)
PA3-1	25000	ノーマルリーチ(大当り)
PB3-1	50000	スーパーリーチC(大当り)
PB3-2	65000	スーパーリーチB(大当り)
PB3-3	70000	スーパーリーチA(大当り)
PA4-1	37000	ノーマルリーチ→時短示唆演出(小当り)
PB4-1	62000	スーパーリーチC→時短示唆演出(小当り)
PB4-2	77000	スーパーリーチB→時短示唆演出(小当り)
PB4-3	82000	スーパーリーチA→時短示唆演出(小当り)
PA5-1	25000	ノーマルリーチ(小当り)
PB5-1	50000	スーパーリーチC(小当り)
PB5-2	65000	スーパーリーチB(小当り)
PB5-3	70000	スーパーリーチA(小当り)

## 【図 285 - 16】

【図285-16】



30

40

50

## 【図 285 - 17】

【図285-17】

大当り変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

変動パターン	決定割合
PA3-1	5%
PB3-1	20%
PB3-2	30%
PB3-3	45%

大当り期待度:スーパーリーチA&gt;スーパーリーチB&gt;スーパーリーチC&gt;ノーマルリーチ

## 【図 285 - 18】

【図285-18】

ハズレ変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

変動パターン	決定割合
PA1-1	10%
PA1-2	34%
PA2-1	50%
PB2-1	3%
PB2-2	2%
PB2-3	1%

10

## 【図 285 - 19】

【図285-19】

(a) 通常状態用時短変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

小当り種別	変動パターン			
	PA4-1	PB4-1	PB4-2	PB4-3
小当りA	1%	2%	3%	94%
小当りB	1%	4%	5%	90%
小当りC	1%	50%	30%	19%
小当りD	1%	60%	35%	4%
小当りE	94%	3%	2%	1%

(b) 時短状態用時短変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

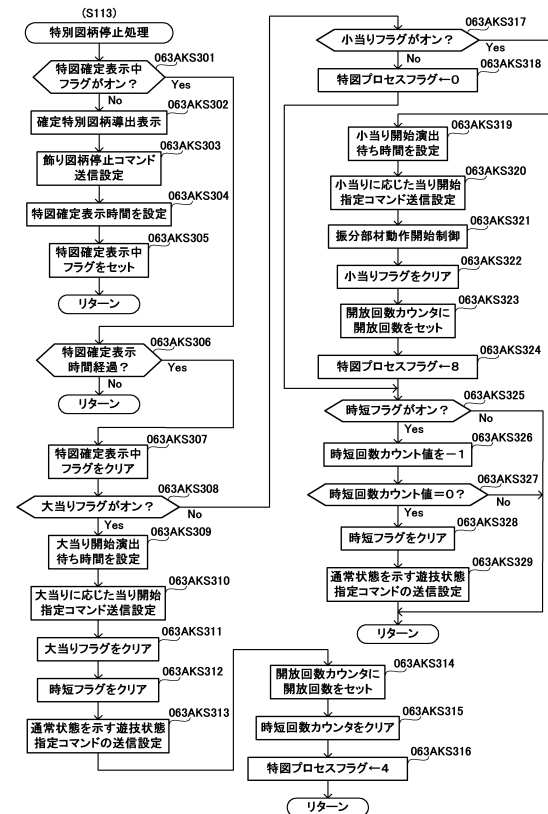
小当り種別	変動パターン			
	PA5-1	PB5-1	PB5-2	PB5-3
小当りA	1%	2%	3%	94%
小当りB	1%	4%	5%	90%
小当りC	1%	50%	30%	19%
小当りD	1%	60%	35%	4%
小当りE	94%	3%	2%	1%

大当り領域通過期待度:スーパーリーチA&gt;スーパーリーチB&gt;スーパーリーチC

時短領域通過期待度:スーパーリーチC&gt;スーパーリーチB&gt;スーパーリーチA

## 【図 285 - 20】

【図285-20】



20

30

40

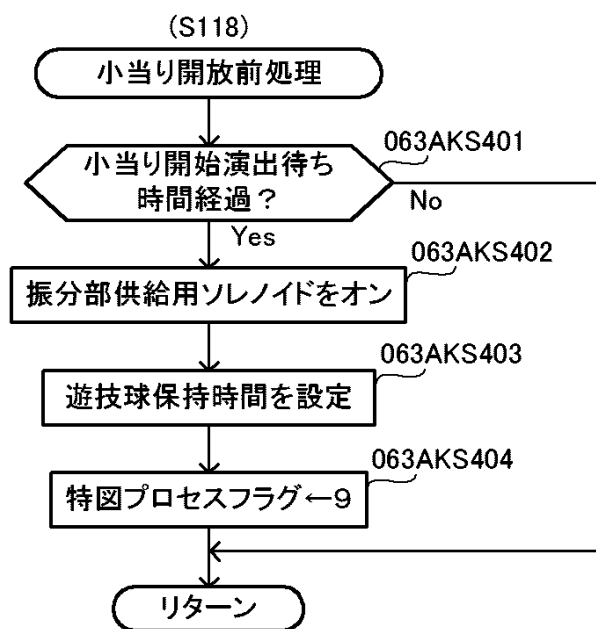
50

【図285-21】  
【図285-21】

小当り開始演出待ち時間決定テーブル

小当り種別	小当り開始演出待ち時間
小当りA	第3特定時間
小当りB	第3特定時間
小当りC	第2特定時間
小当りD	第2特定時間
小当りE	第1特定時間

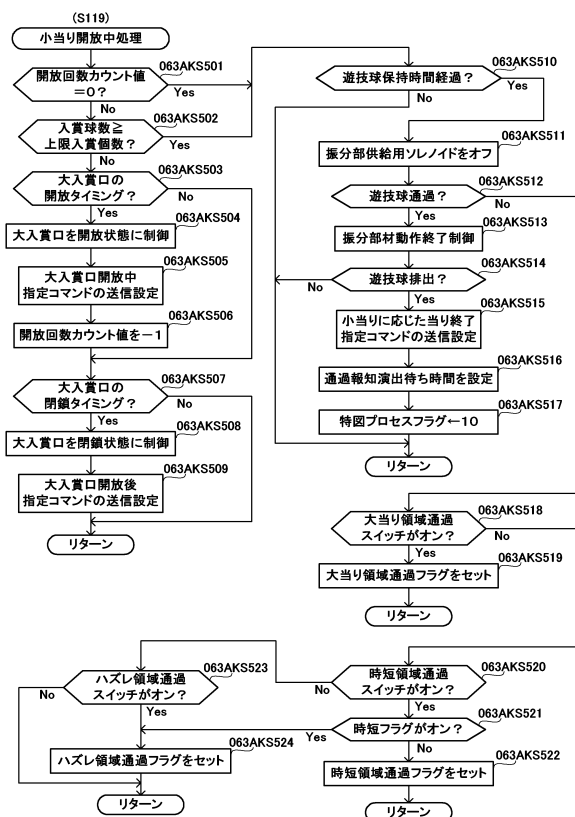
【図285-22】  
【図285-22】



10

20

【図285-23】  
【図285-23】



30

40

50

【図285-24】  
【図285-24】

当り終了指定コマンド決定テーブル

フラグの状態	小当り種別	当り終了指定コマンド	小当り遊技状態終了後
大当り領域通過フラグ がオン	小当りA	小当り終了指定コマンド1	大当りA
	小当りB	小当り終了指定コマンド2	大当りB
時短領域通過フラグ がオン	小当りC	小当り終了指定コマンド3	時短状態(可変表示5回)
	小当りD	小当り終了指定コマンド4	時短状態(可変表示1回)
ハズレ領域通過フラグ がオン		小当り終了指定コマンド5	遊技状態の変化なし

【図285-25】

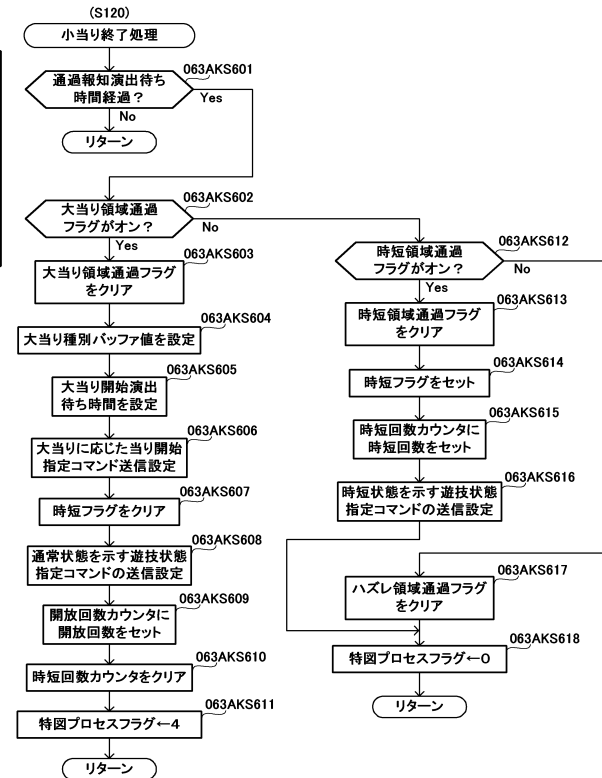
【図285-25】

通過報知演出待ち時間決定テーブル

フラグの状態	通過報知演出待ち時間
大当り領域通過フラグがオン	第3特別時間
時短領域通過フラグがオン	第2特別時間
ハズレ領域通過フラグがオン	第1特別時間

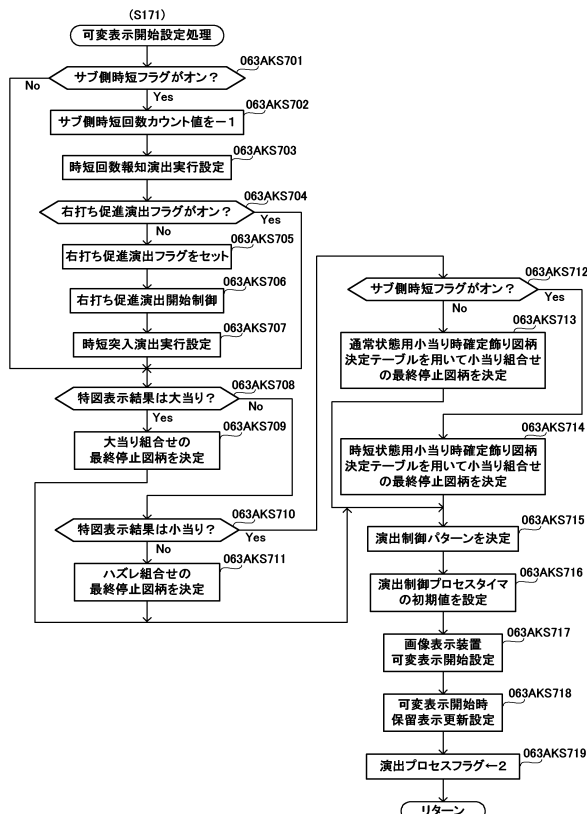
【図285-26】

【図285-26】



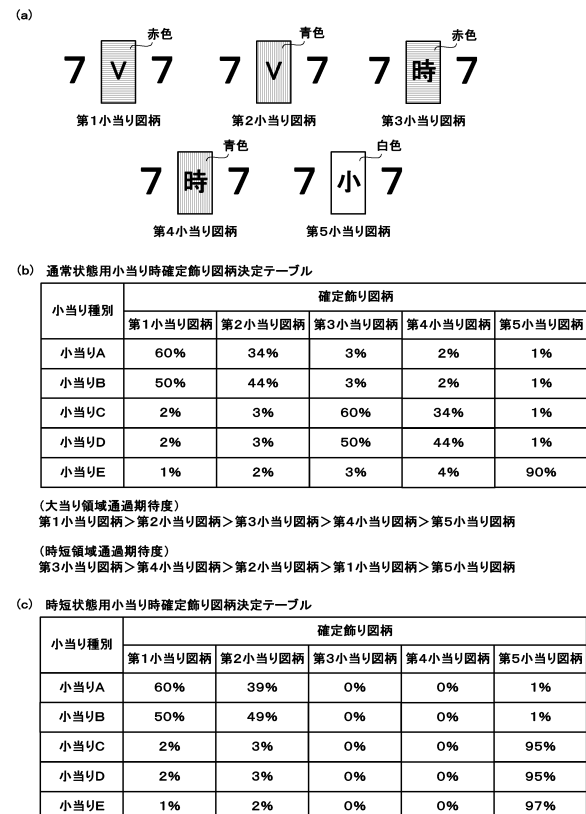
【図285-27】

【図285-27】



【図285-28】

【図285-28】



10

20

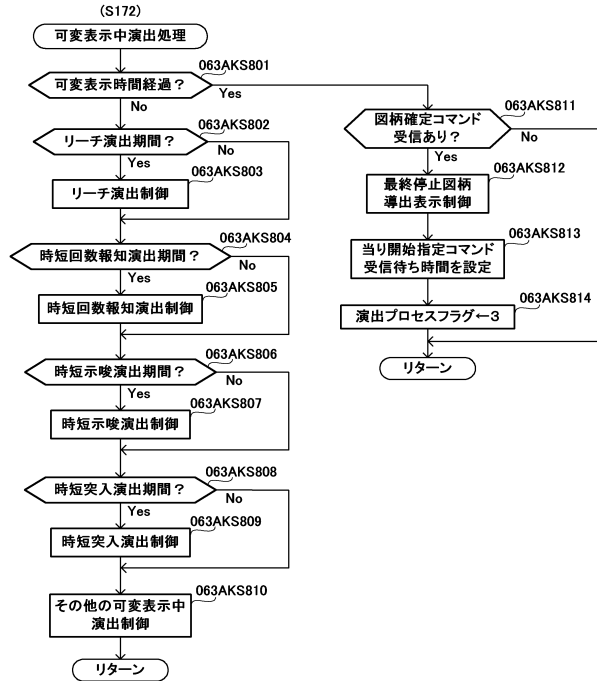
30

40

50

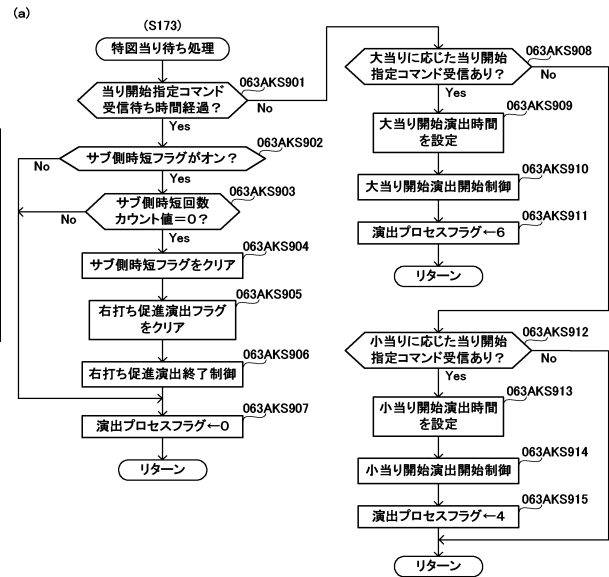
【図 285 - 29】

【図285-29】



【図 285 - 30】

【図285-30】



10

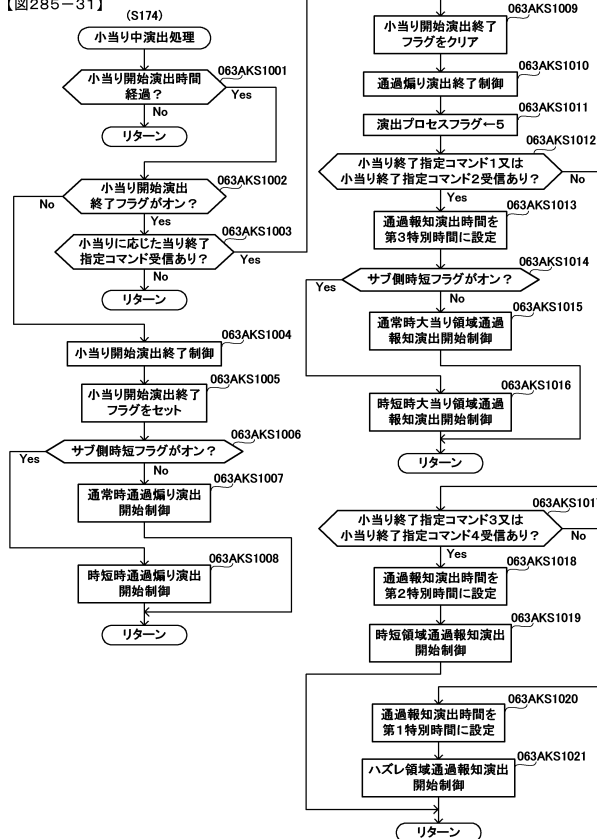
(b) 小当り開始演出時間決定テーブル

小当り種別	小当り開始演出時間
小当りA	第3特定時間
小当りB	第3特定時間
小当りC	第2特定時間
小当りD	第2特定時間
小当りE	第1特定時間

20

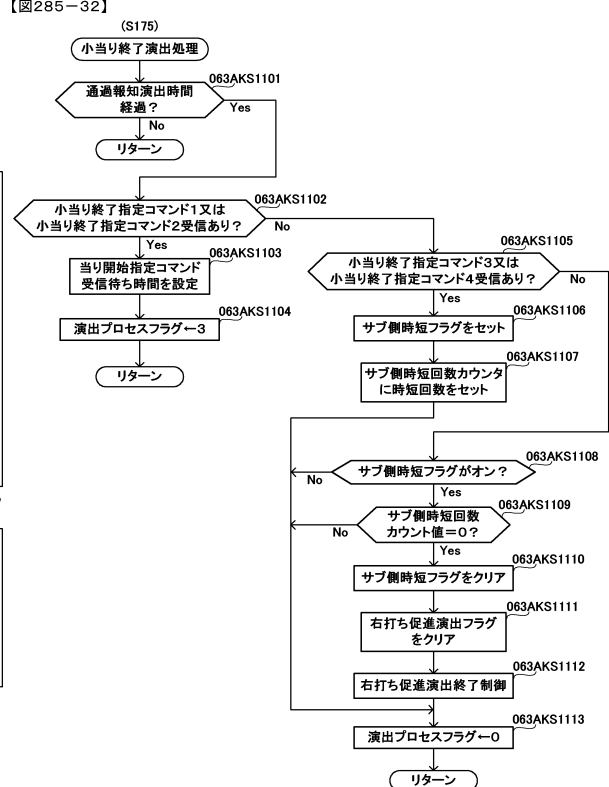
【図 285 - 31】

【図285-31】



【図 285 - 32】

【図285-32】



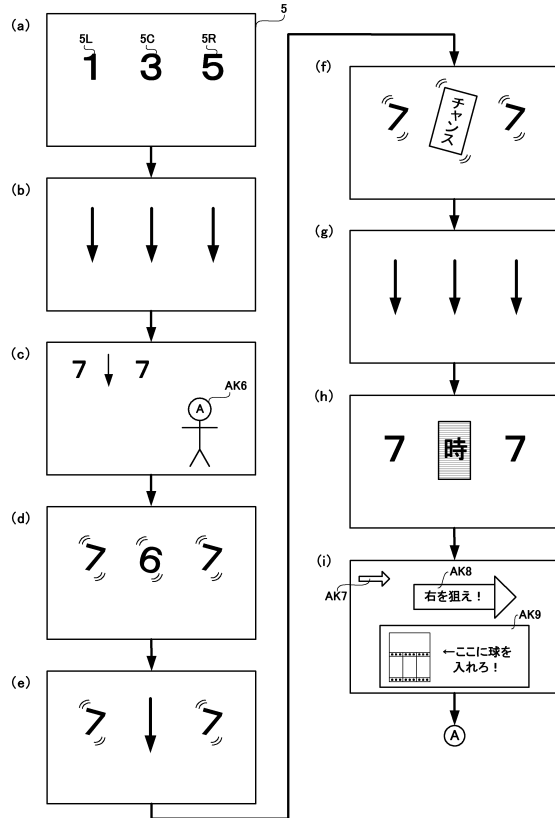
30

40

50

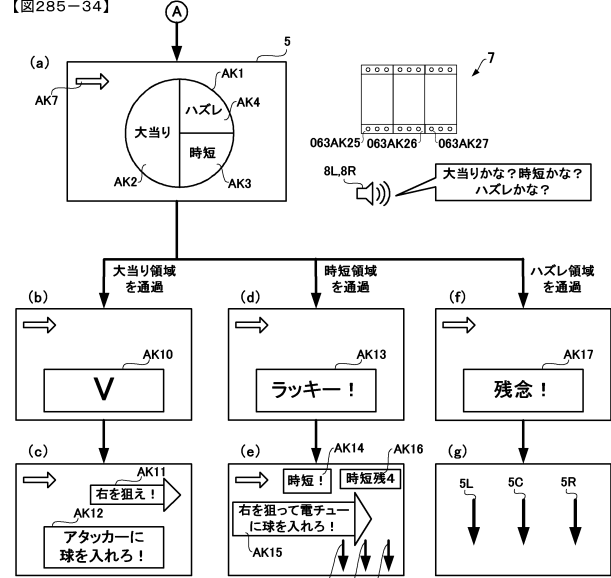
## 【図285-33】

【図285-33】



## 【図285-34】

【図285-34】

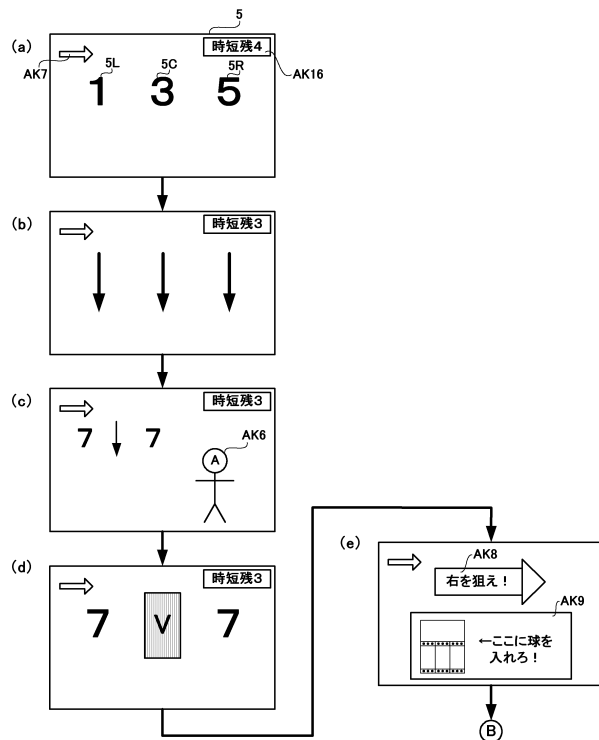


10

20

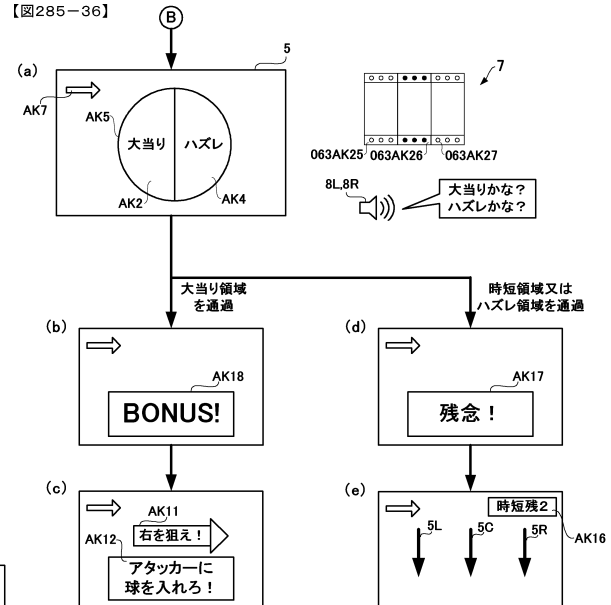
## 【図285-35】

【図285-35】



## 【図285-36】

【図285-36】



30

40

50

【図285-37】

【図285-37】

(a) 通常時保留変化決定テーブル

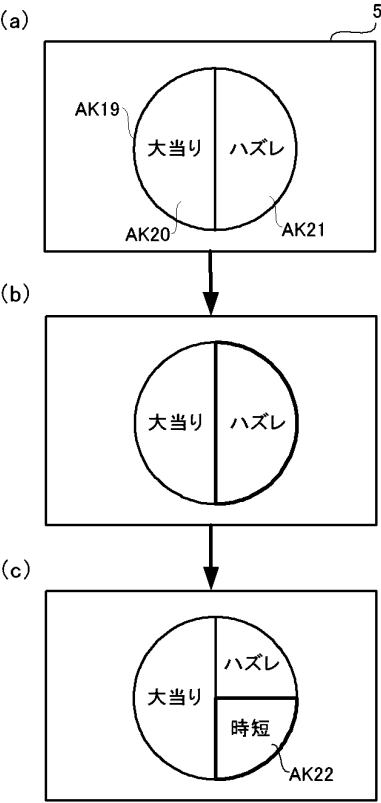
可変表示結果 及び小当り種別	実行有無及び保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	4%	9%	29%	58%
小当りA又は小当りB	5%	10%	30%	55%
小当りC又は小当りD	30%	30%	25%	15%
小当りE	39%	36%	20%	5%
ハズレ	40%	35%	20%	5%

(b) 制限時保留変化決定テーブル

可変表示結果 及び小当り種別	実行有無及び保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	95%	5%	0%	0%
小当りA又は小当りB	96%	4%	0%	0%
小当りC又は小当りD	97%	3%	0%	0%
小当りE	98%	2%	0%	0%
ハズレ	99%	1%	0%	0%

【図285-38】

【図285-38】

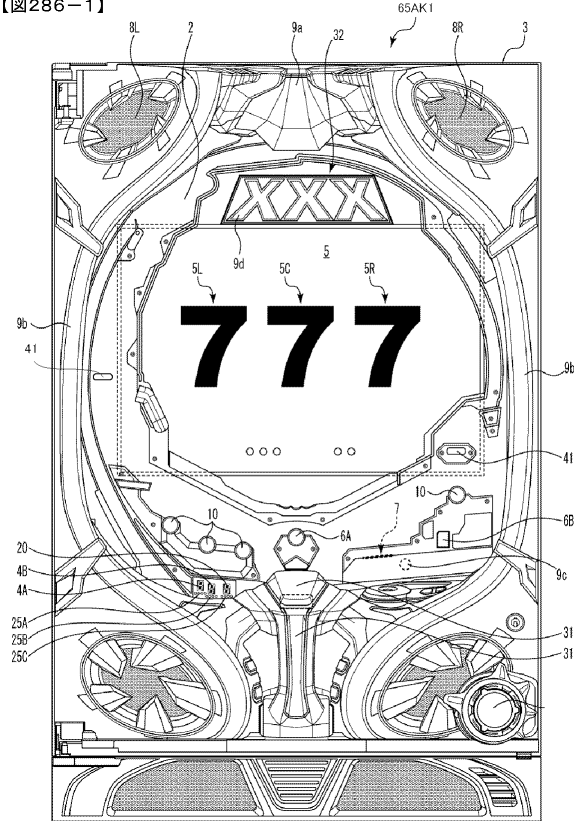


10

20

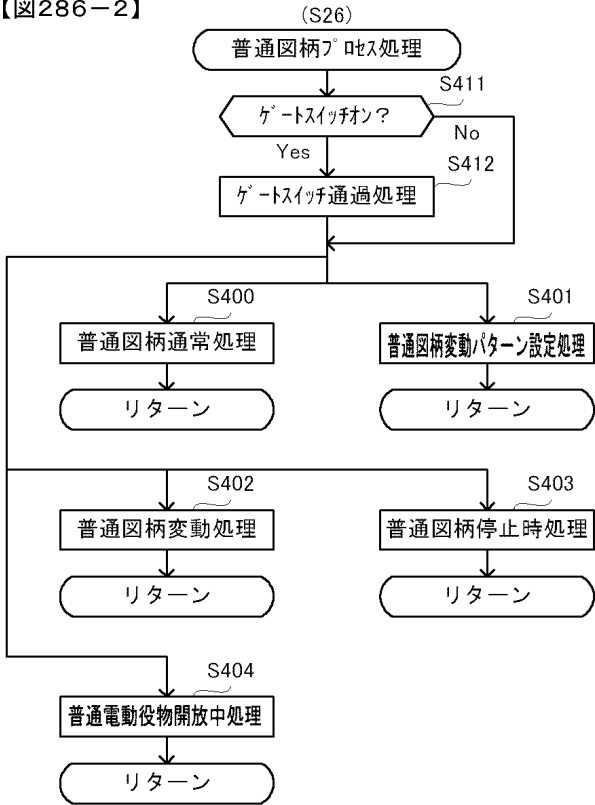
【図286-1】

【図286-1】



【図286-2】

【図286-2】



30

40

50



## 【図286-3】

【図286-3】

(低ベース時)

(A)	判定値	普図表示結果	普通電動役物開放時間	普図変動時間	図柄確定時間
	1,2	当り	5秒	10秒	0.5秒
	3~230	ハズレ	-	10秒	0.5秒
	231~240	ハズレ(時短図柄A)	-	10秒	10秒
	241~250	ハズレ(時短図柄B)	-	15秒	10秒

(高ベース時)

(B)	判定値	普図表示結果	普通電動役物開放時間	普図変動時間	図柄確定時間
	1~229	当り	7.5秒	1.5秒	0.5秒
	230	ハズレ	-	1.5秒	0.5秒
	231~240	ハズレ(時短図柄A)	-	1.5秒	0.5秒
	241~250	ハズレ(時短図柄B)	-	1.5秒	0.5秒

## 【図286-4】

【図286-4】

(低ベース時)

(A)	普図表示結果	時短回数
	ハズレ(時短図柄A)	50回
	ハズレ(時短図柄B)	100回

(高ベース時)

(B)	普図表示結果	時短回数
	ハズレ(時短図柄A)	0回(加算なし)
	ハズレ(時短図柄B)	

## 【図286-5】

【図286-5】

(低ベース時)

(A)	第1特図表示結果	時短回数
	大当りA	50回
	大当りB	100回

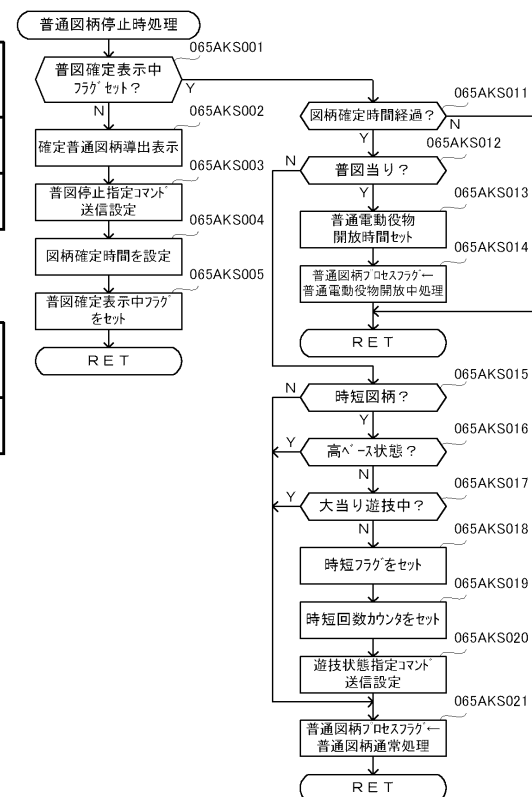
(高ベース時)

(B)	第2特図表示結果	時短回数
	大当りC	100回

## 【図286-6】

【図286-6】

(S403)



10

20

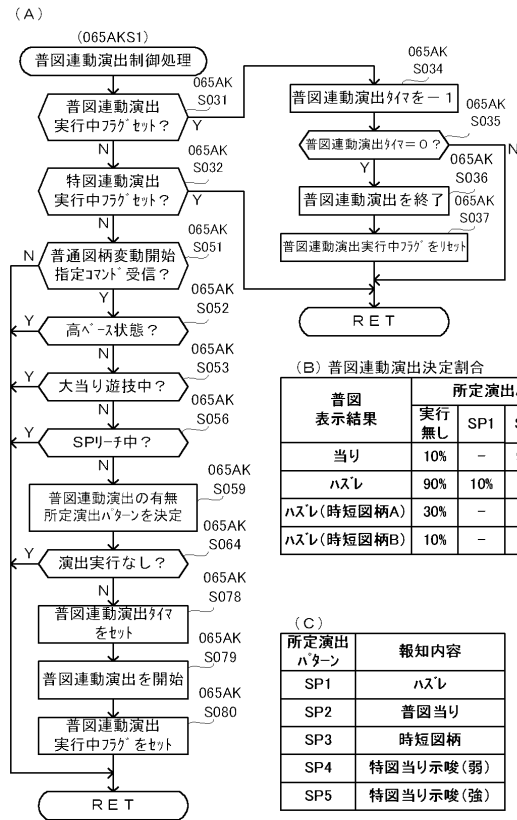
30

40

50

【 図 2 8 6 - 8 】

【图286-8】



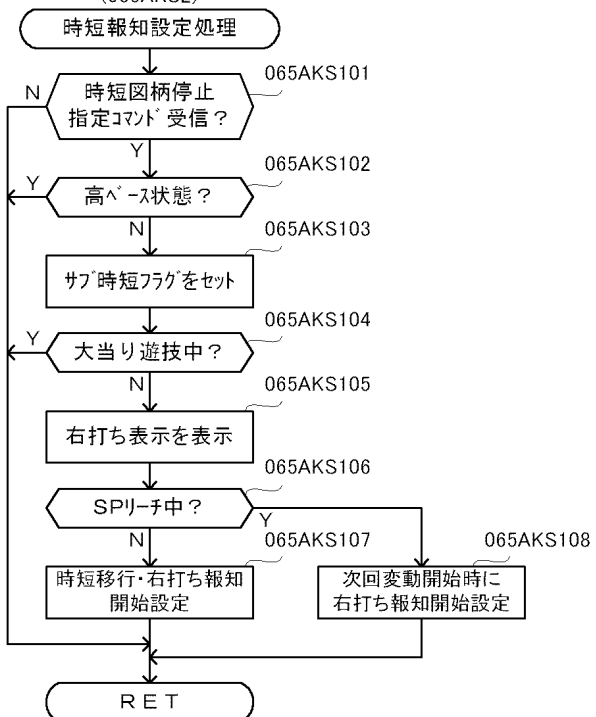
普図 表示結果	所定演出パターン			
	実行 無し	SP1	SP2	SP3
当り	10%	－	90%	－
ハズレ	90%	10%	－	－
ハズレ(時短図柄A)	30%	－	－	70%
ハズレ(時短図柄B)	10%	－	－	90%

所定演出 パターン	報知内容
SP1	ハズレ
SP2	普図当り
SP3	時短図柄
SP4	特図当り示唆(弱)
SP5	特図当り示唆(強)

【 図 2 8 6 - 1 0 】

【图286-10】

(065AKS2)

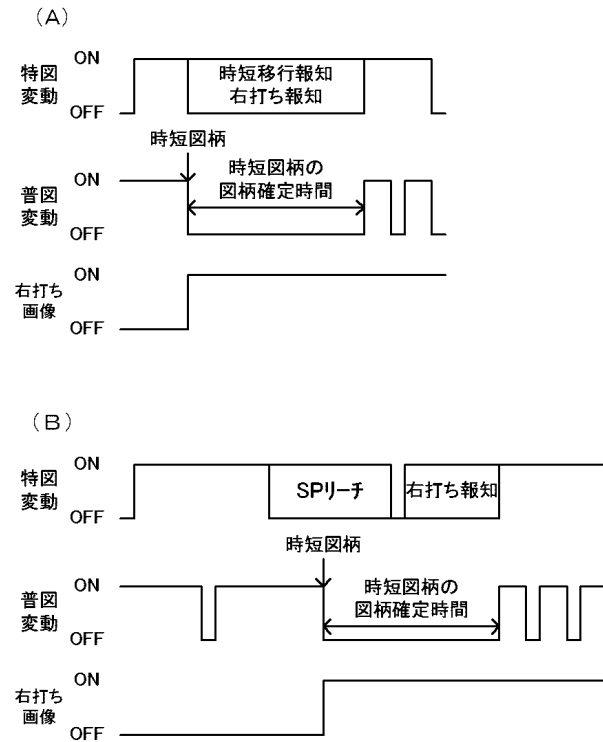


特図表示結果	所定演出パターン			
	実行 無し	SP1	SP4	SP5
大当たり	10%	－	30%	60%
ハズレ	20%	20%	50%	10%

【図 286 - 11】

【図286-11】

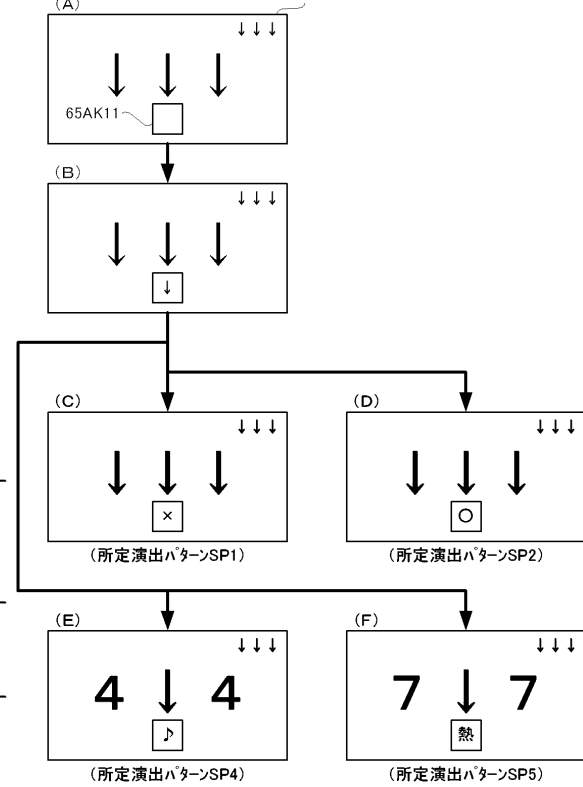
時短移行時のタイミングチャート



【図 286 - 12】

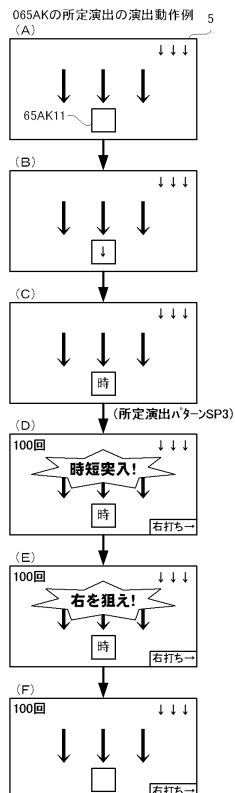
【図286-12】

065AKの所定演出の演出動作例 5



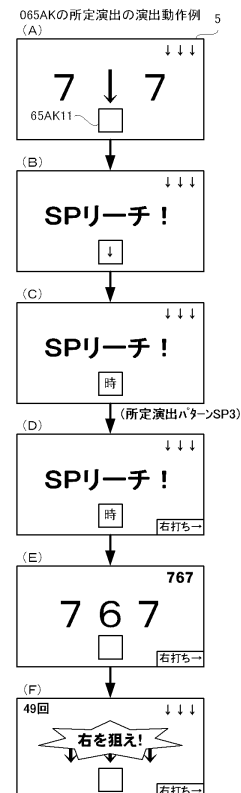
【図 286 - 13】

【図286-13】



【図 286 - 14】

【図286-14】



10

20

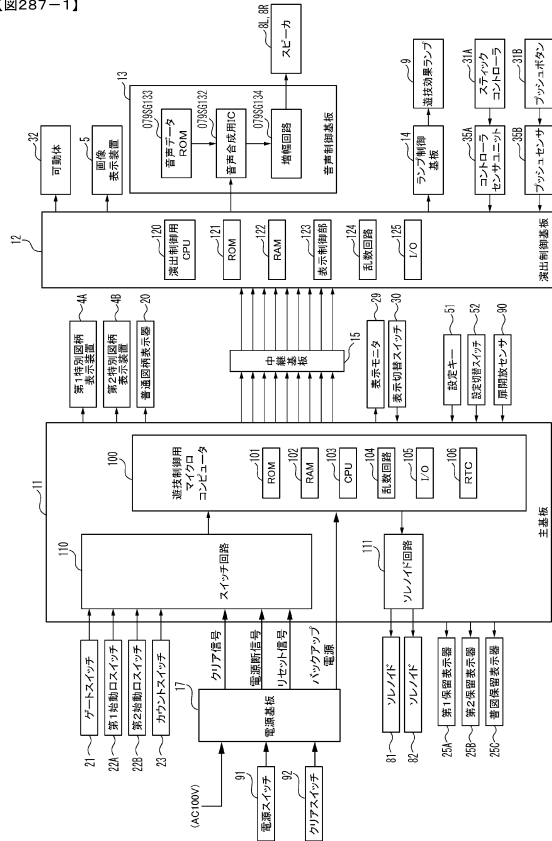
30

40

50

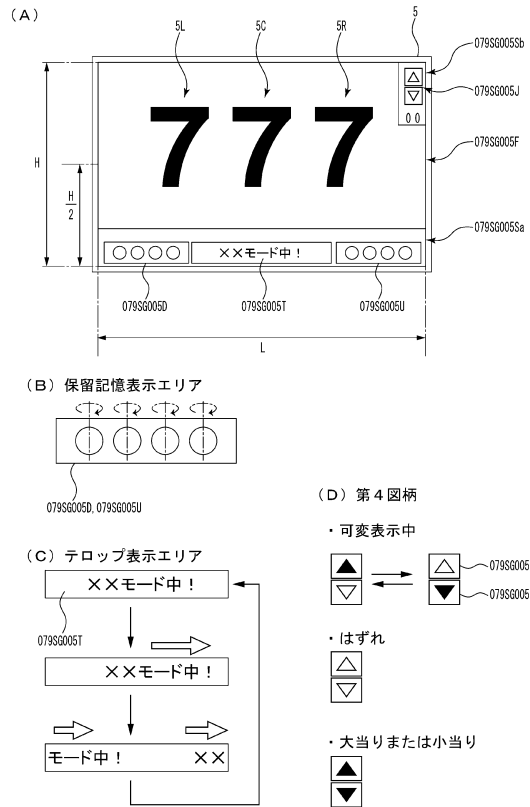
【図287-1】

【図287-1】



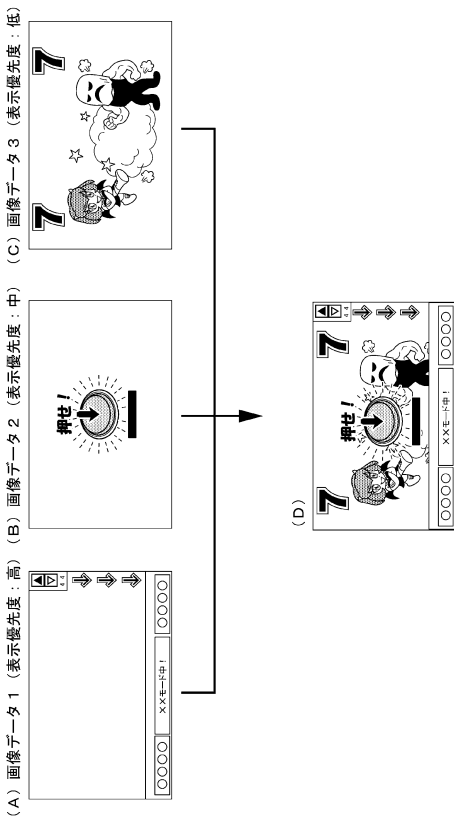
【図287-2】

【図287-2】



【図287-3】

【図287-3】



【図287-4】

【図287-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口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

(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	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

10

20

30

40

50

【図 2 8 7 - 5】  
【図287-5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図 2 8 7 - 6】  
【図287-6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

10

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000～54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 2 8 7 - 7】  
【図287-7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	2

【図 2 8 7 - 8】  
【図287-8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	40000	スーパーリーチα2(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分を実行してはずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチα3(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出を実行してはずれ)
PA2-4	70000	スーパーリーチβ2(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分を実行してはずれ)
PA2-5	80000	スーパーリーチβ3(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行してはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	30000	スーパーリーチα1(第1リーチ演出の前半部分を実行して大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチα3(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出を実行して大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1(第3リーチ演出の前半部分を実行して大当り)
PB1-5	80000	スーパーリーチβ3(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行して大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

20

30

40

50

【図 2 8 7 - 9】

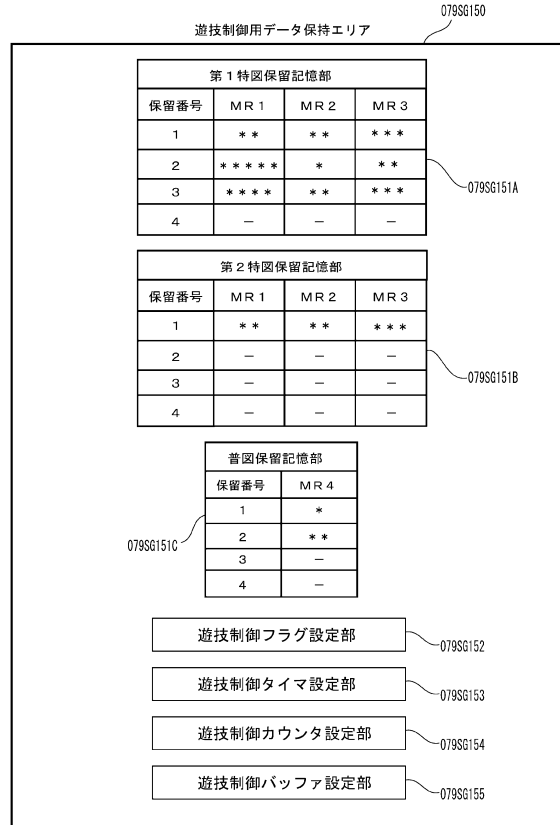
【図287-9】

可変表示結果	非障害 大当り	確変大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パ ターンテーブルA	大当り用変動パ ターンテーブルB	確変時用 変動パターンテーブル	はずれ用変動パ ターンテーブルA	はずれ用変動パ ターンテーブルB	はずれ用変動パ ターンテーブルC	はずれ用変動パ ターンテーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα2ははずれ)	-	-	-	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα3ははずれ)	-	-	-	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ2ははずれ)	-	-	-	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ3ははずれ)	-	-	-	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	30	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRα3大当り)	150	135	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	315	-	-	-	-	-
PB1-5(スーパーRβ3大当り)	500	515	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は判定確率)

【図 2 8 7 - 1 0】

【図287-10】



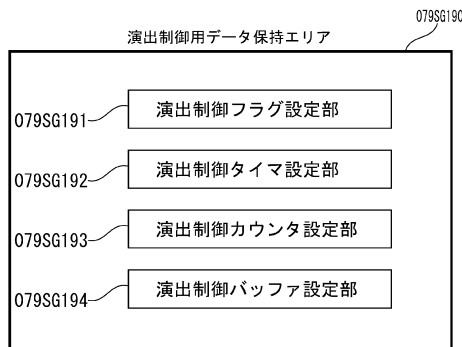
10

20

【図 2 8 7 - 1 1】

【図287-11】

(A)



(B)

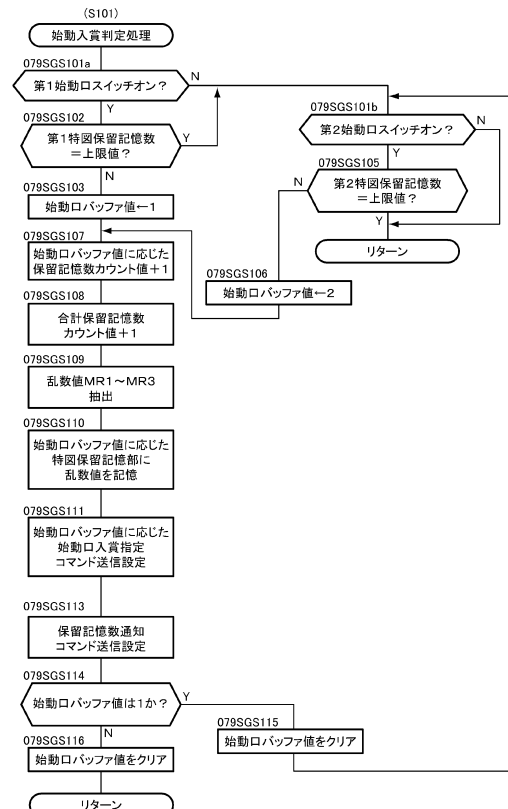
始動入賞時受信コマンドバッファ

079SG194A

	バッファ番号	始動口 入賞指定	保留記憶数 通知
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C102 (H)
	1-1	B100 (H)	C102 (H)
	1-2	B100 (H)	C102 (H)
	1-3	B100 (H)	C103 (H)
	1-4	0000 (H)	0000 (H)
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)
	2-1	0000 (H)	0000 (H)
	2-2	0000 (H)	0000 (H)
	2-3	0000 (H)	0000 (H)
	2-4	0000 (H)	0000 (H)

【図 2 8 7 - 1 2】

【図287-12】

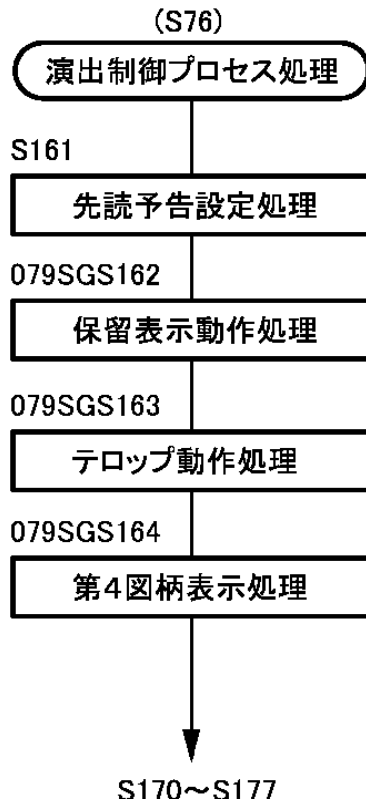


30

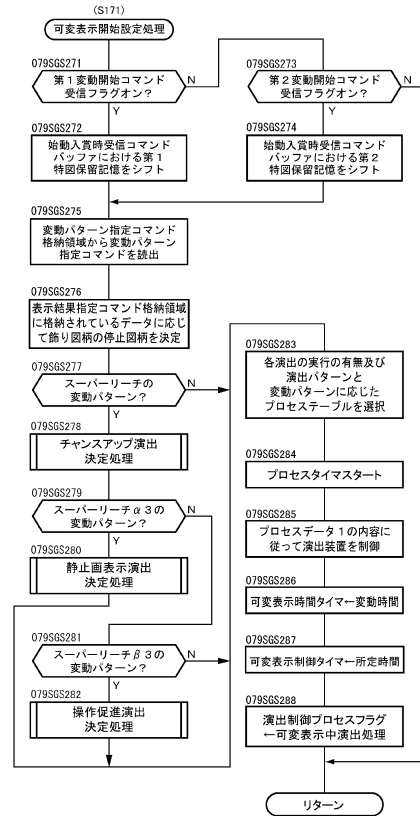
40

50

【図 287 - 13】  
【図287-13】



【図 287 - 14】  
【図287-14】



【図 287 - 15】  
【図287-15】

チャンスアップ演出の実行決定割合

可変表示結果	実行	非実行
はずれ	20%	80%
大当たり	80%	20%

【図 287 - 16】  
【図287-16】

(A) 静止画表示演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	パターンSG-1	パターンSG-2
はずれ	100%	0%
大当たり	80%	20%

(B) 静止画表示演出の演出パターン内容

演出パターン	内容
パターンSG-1	第2リーチ演出終了時に第1表示領域に表示されている画像を静止画として表示
パターンSG-2	第2リーチ演出終了時に第1表示領域に表示されている画像を静止画として表示後、静止画の色彩を変化（色彩反転）

10

20

30

40

50

【図 2 8 7 - 1 7】

【図287-17】

(A) 操作促進演出の演出パターン決定割合

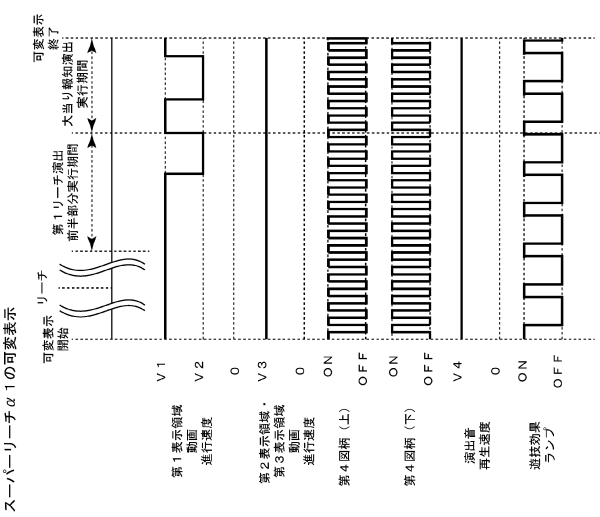
可変表示結果	パターンSS-1	パターンSS-2
はずれ	80%	20%
大当たり	20%	80%

(B) 操作促進演出の演出パターン内容

演出パターン	内容
パターンSS-1	第1表示領域に押しボタンの画像 (大きさ：小)を表示
パターンSS-2	第1表示領域に押しボタンの画像 (大きさ：大)を表示

【図 2 8 7 - 1 8】

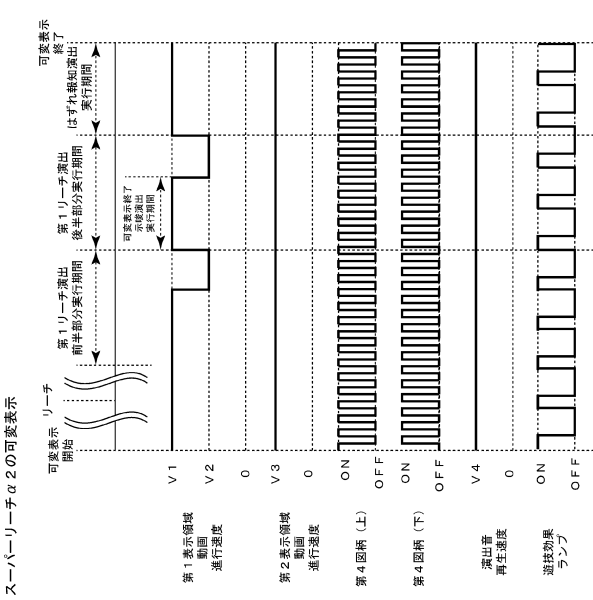
【図287-18】



10

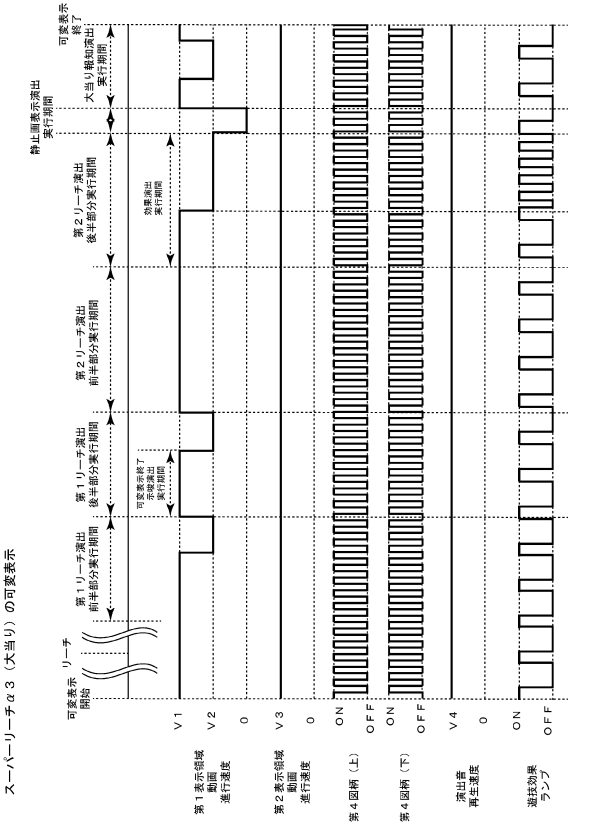
【図 2 8 7 - 1 9】

【図287-19】



【図 2 8 7 - 2 0】

【図287-20】



20

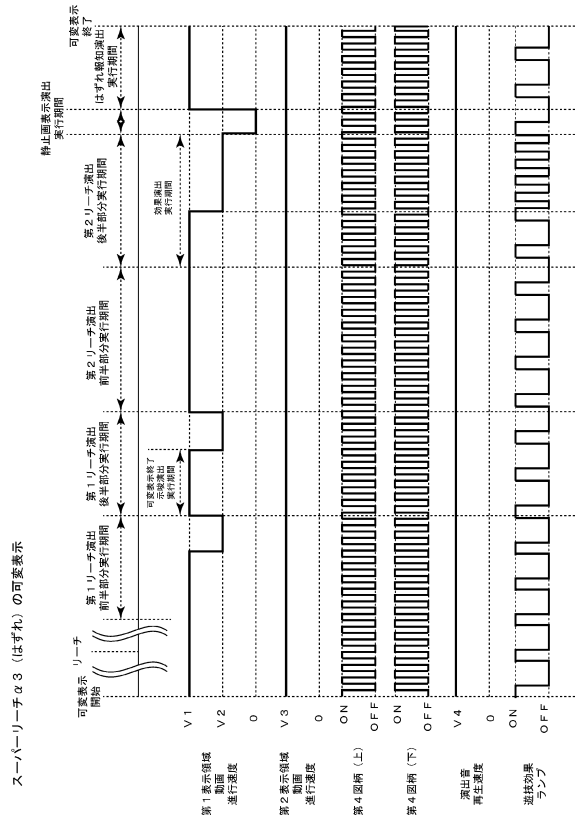
30

40

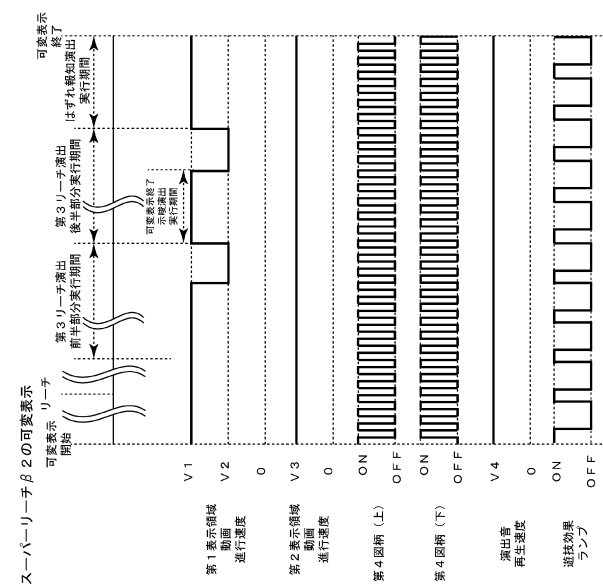
50



【図287-21】

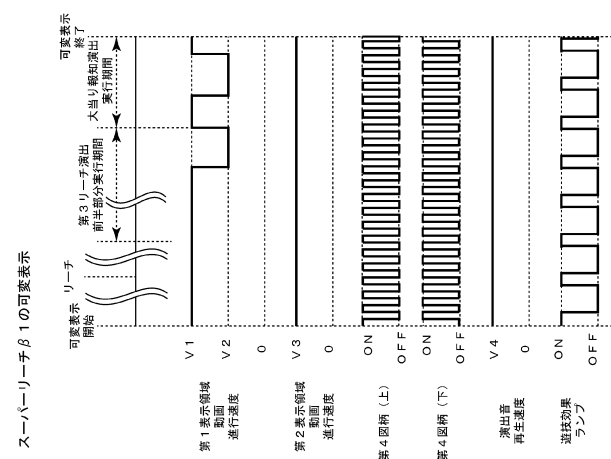


【図287-23】



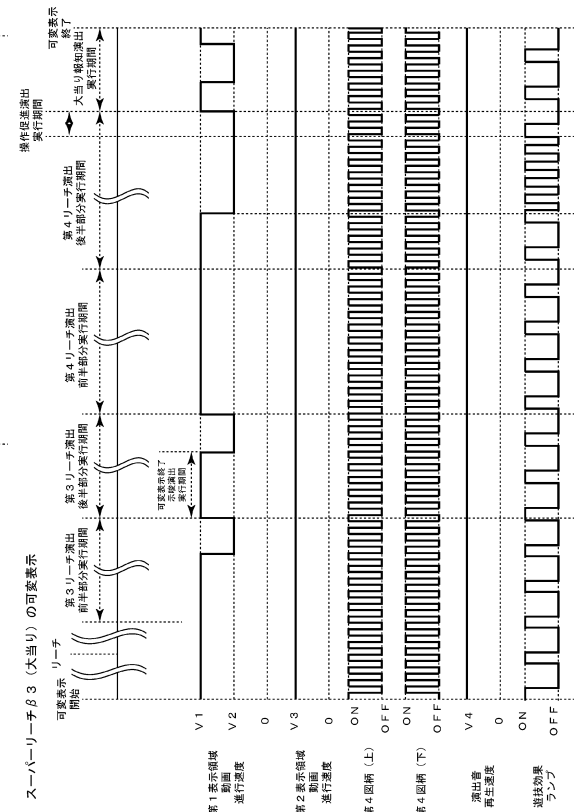
スーパーリーチβ2の可変表示

【図287-22】



スーパーリーチβ1の可変表示

【図287-24】



スーパーリーチβ3（大当り）の可変表示

10

20

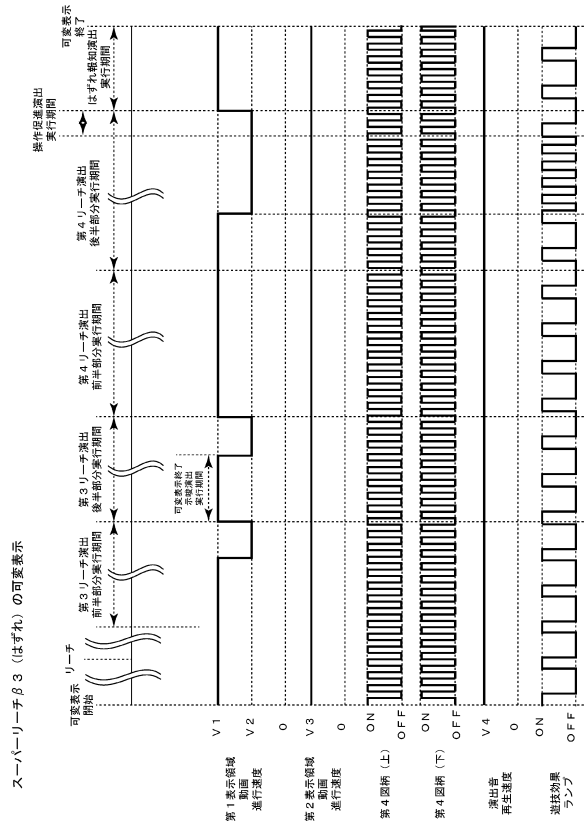
30

40

50

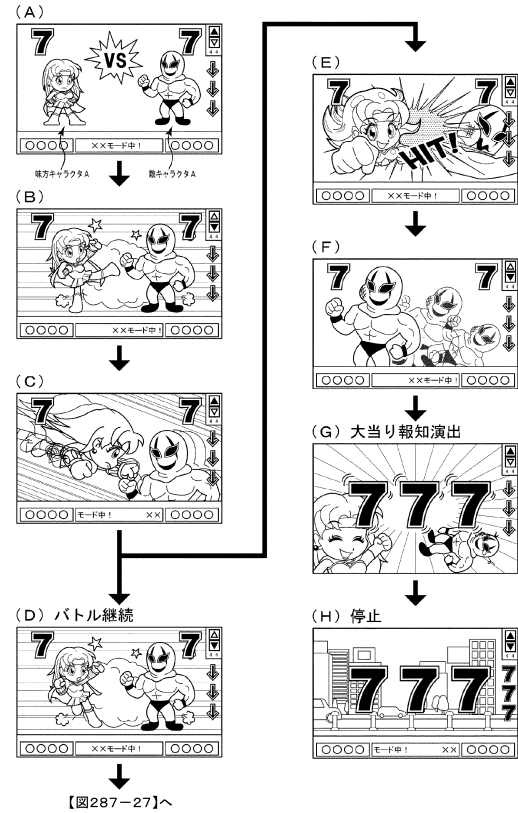
【図 287 - 25】

【図287-25】



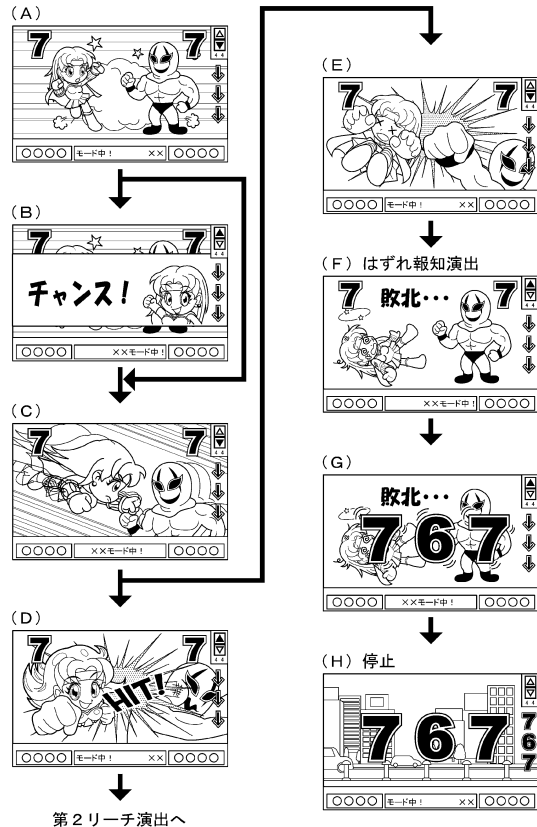
【図 287 - 26】

【図287-26】 第1リーチ演出前半



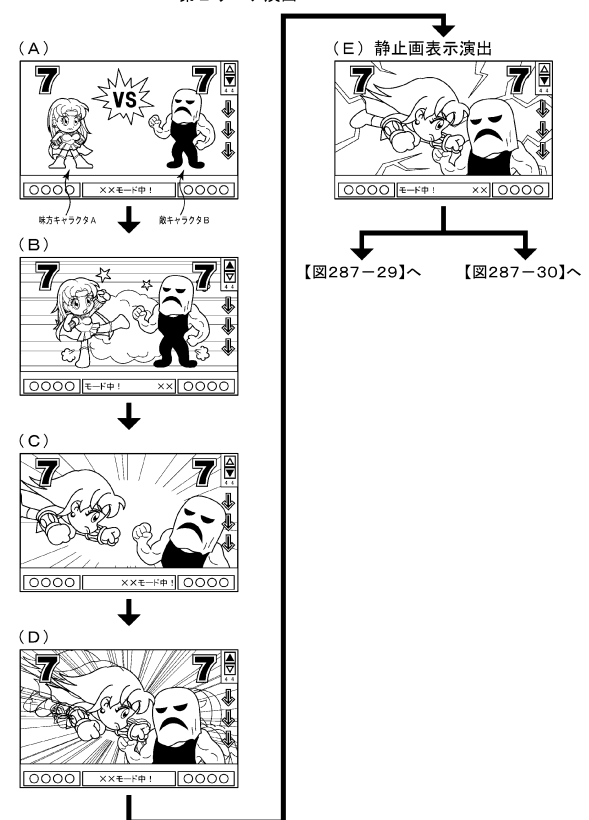
【図 287 - 27】

【図287-27】 第1リーチ演出後半



【図 287 - 28】

【図287-28】 第2リーチ演出



10

20

30

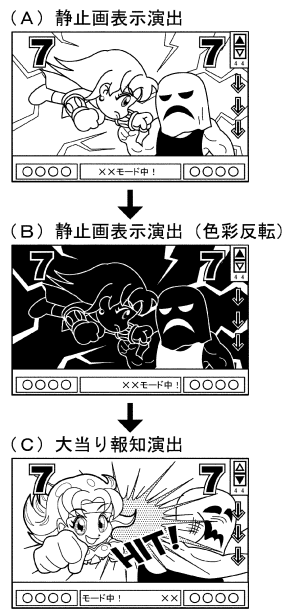
40

50

## 【図287-29】

【図287-29】

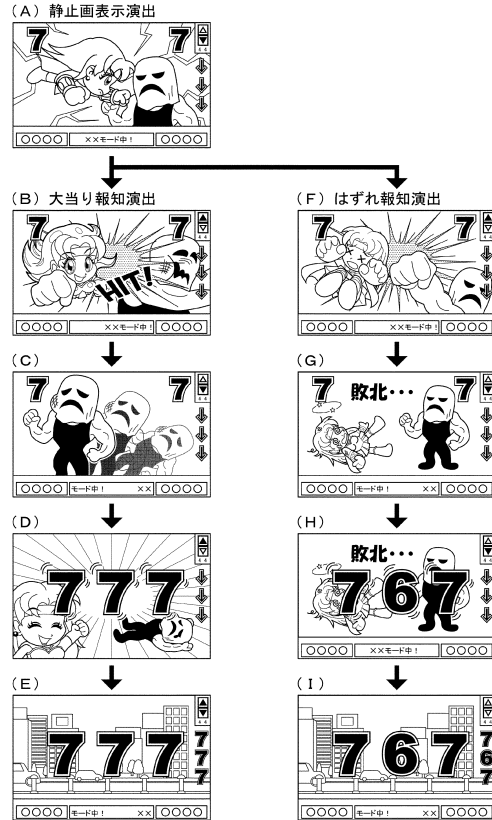
第2リーチ演出



## 【図287-30】

【図287-30】

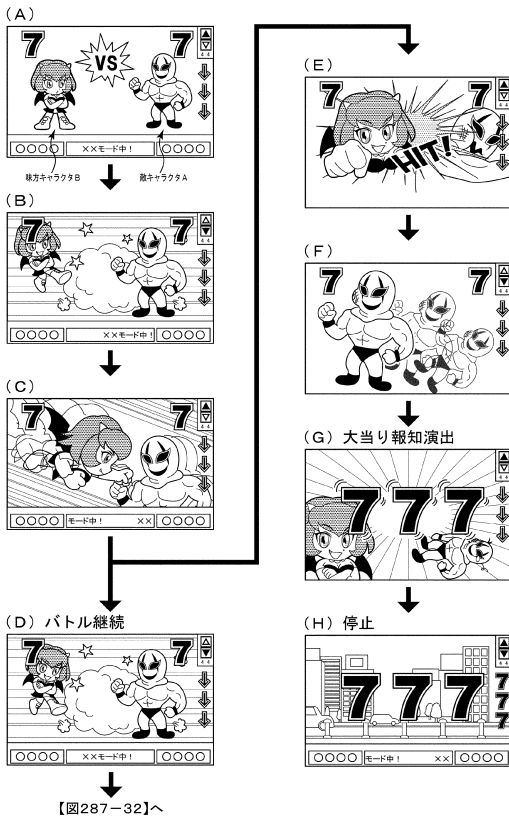
第2リーチ演出



## 【図287-31】

【図287-31】

第3リーチ演出前半

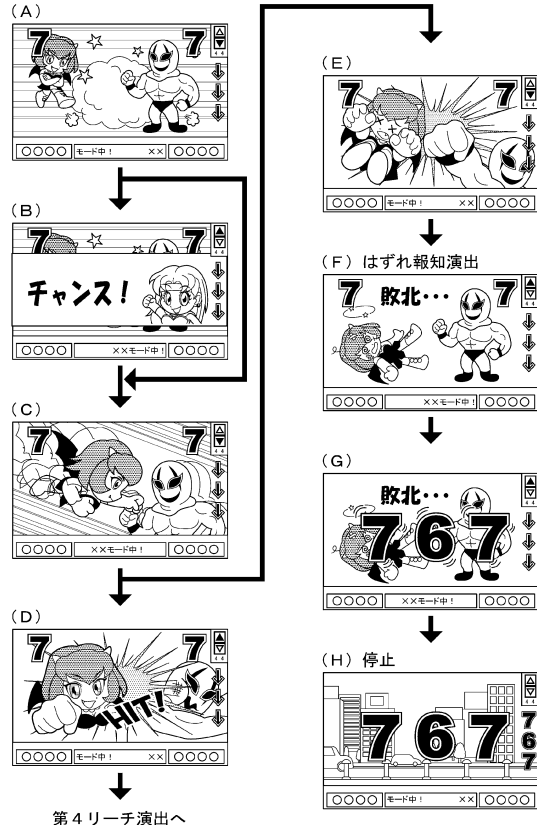


【図287-32】へ

## 【図287-32】

【図287-32】

第3リーチ演出後半



第4リーチ演出へ

10

20

30

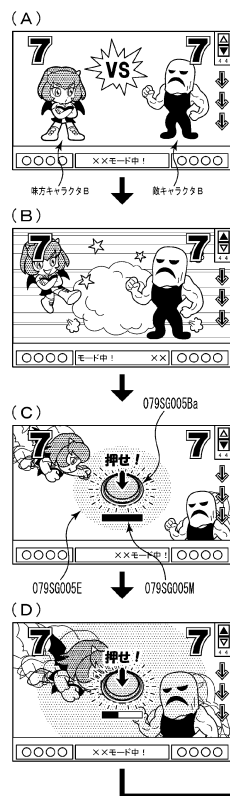
40

50

## 【図 287 - 33】

【図287-33】

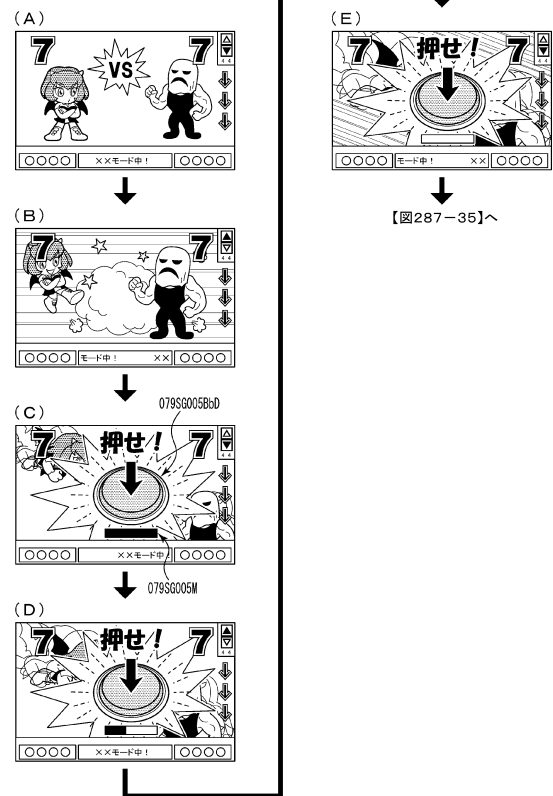
第4リーチ演出A



## 【図 287 - 34】

【図287-34】

第4リーチ演出B



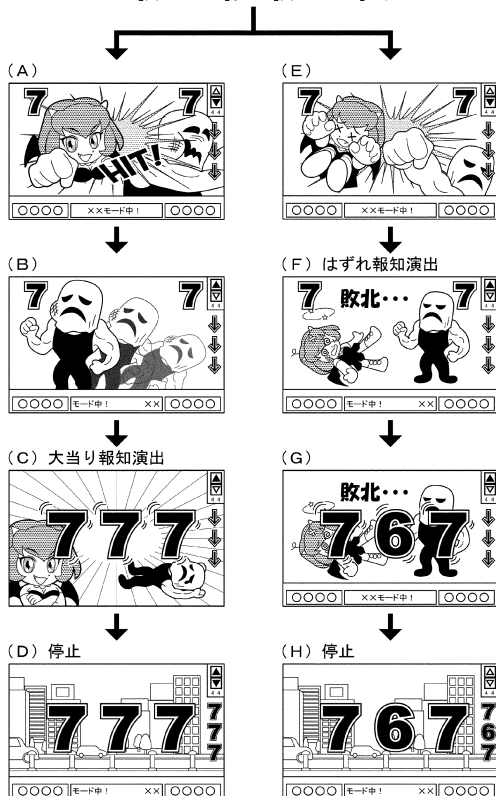
10

20

## 【図 287 - 35】

【図287-35】

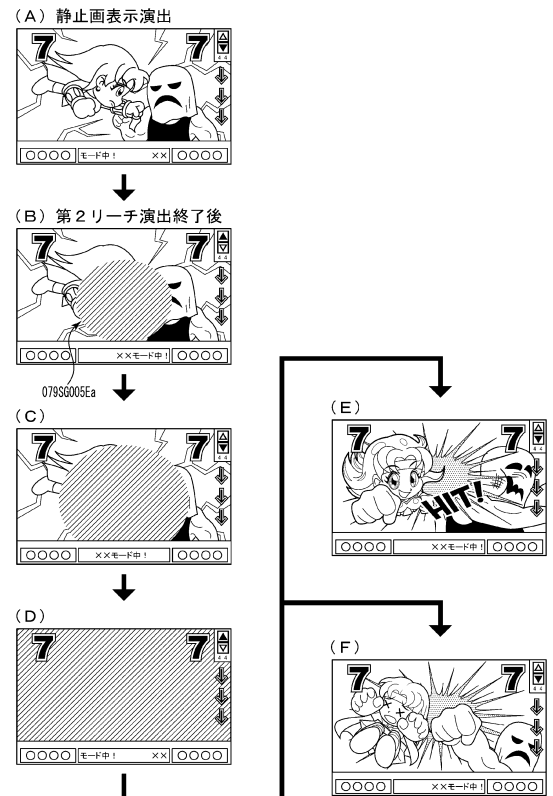
【図287-33】または【図287-34】から



## 【図 287 - 36】

【図287-36】

変形例079SG-2



30

40

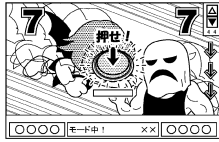
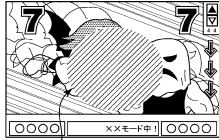
50

## 【図 287 - 37】

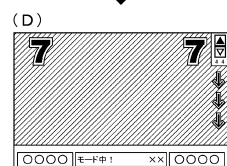
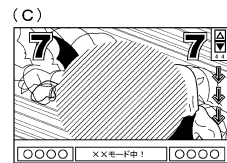
【図287-37】

変形例 079SG-2

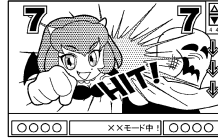
(A) 操作促進演出

(B) ボタン操作または操作受付期間  
終了に基づいて第4リーチ演出終了後

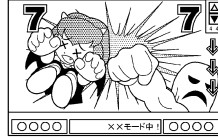
079SG005Ea



(E)



(F)

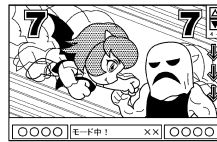


## 【図 287 - 38】

【図287-38】

変形例 079SG-3

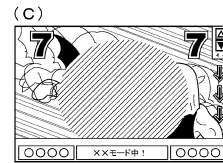
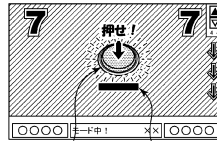
(A) 第4リーチ演出終了



(B) 報知演出に移行



079SG005Ea

(D) 報知演出の一部として  
操作促進演出実行

079SG005Ba

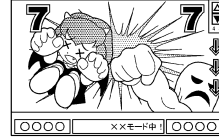
079SG005M



(E)



(F)



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 4 - 1 2 1 4 6 8 号 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 1 2 6 5 0 5 号 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 1 1 4 0 8 1 号 ( J P , A )  
[ C R 真・北斗無双 ] 大当たり集 - 1 4 - 金 , 赤保留大当たり ~ 時短 , S T ~ 」 , Y o u  
T u b e [ o n l i n e ] [ v i d e o ] , 2 0 1 6 年 0 8 月 1 1 日 , [https : /  
/ w w w . y o u t u b e . c o m / w a t c h ? v = F f X I p 6 E V C W c](https://www.youtube.com/watch?v=FfXI6EVCWc) , 2 : 2  
4 - 4 : 4 6 参照 , [ 2 0 2 3 年 8 月 2 3 日 検索 ]
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A63F 7/02