

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7560429号  
(P7560429)

(45)発行日 令和6年10月2日(2024.10.2)

(24)登録日 令和6年9月24日(2024.9.24)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全510頁)

(21)出願番号	特願2021-151073(P2021-151073)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年9月16日(2021.9.16)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2023-43430(P2023-43430A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和5年3月29日(2023.3.29)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和6年3月25日(2024.3.25)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
早期審査対象出願			株式会社三共内
		審査官	上田 正樹

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、  
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、  
演出動画を表示可能な表示手段と、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報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第1エピソード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報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第2エピソードパートと、第2エピソードパート後に実行され、前記有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第2パターンと、があり、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまで報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

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

前記可動体が第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、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出と、を含み、

10

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出し、

20

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が用いられるように構成され、

前記発光制御手段は、

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

前記第1パターンの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、

前記第2パターンの報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

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、

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

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

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

40

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

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルと、救済報知パートに対応する輝度データテーブルと、が異なり、

前記発光制御手段は、導入パートに対応する輝度データテーブルまたは第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御しているときにエラーが発生した場合、エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、かつ該導入パートに対応する輝度データテーブルまたは該第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルに設定される時間データを更新するように制御する、遊技機。

50

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2019-118411号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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】

（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、  
可動体と、  
音出力手段と、  
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、  
演出動画を表示可能な表示手段と、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報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第1エピログパートとを含んで構成される第1パターンと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまで報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第2エピログパートと、第2エピログパート後に実行され、前記有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第2パターンと、があり、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまで報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第2エピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートと、は、共通であり、  
前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

10

20

30

40

50

前記報知演出は、第 1 報知演出と、第 2 報知演出と、を含み、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出し、

10

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が用いられるように構成され、

前記発光制御手段は、

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

前記第 1 パターンの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、

20

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、

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

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

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

30

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、

第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルと、救済報知パートに対応する輝度データテーブルと、が異なり、

前記発光制御手段は、導入パートに対応する輝度データテーブルまたは第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御しているときにエラーが発生した場合、エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、かつ該導入パートに対応する輝度データテーブルまたは該第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルに設定される時間データを更新するように制御する、

40

ことを特徴とする。

さらに、( 1 ) 可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

特別識別情報の可変表示を実行可能な第 1 表示手段と、

普通識別情報の可変表示を実行可能な第 2 表示手段と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記第 1 表示手段による表示結果に対応して、前記有利状態の種類が決定され、

50



前記第 2 表示手段による表示結果に対応して、始動領域を遊技媒体が通過しやすい誘導状態に変化させる変化態様が決定され、

前記更新手段は、

前記第 1 表示手段による表示結果の決定に用いられる第 1 乱数値および前記第 2 表示手段による表示結果の決定に用いられる第 2 乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、

前記第 1 乱数値および前記第 2 乱数値を共通となる内部格納手段を用いて更新可能であり、

前記第 1 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではなく、

前記第 2 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

10

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

前記導入パートは、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を含み、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きい、

ことを特徴とする。

ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば 16 ビットの乱数回路 104A、8 ビットの乱数回路 104B などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC を実行する CPU 103 などであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 MR 1 - 1 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 MR 3 - 2 などであればよい。特定バイト数は、例えば 2 バイトであればよい。特定数は、例えば乱数 MR 1 - 1 の大きさである「65536」などであればよい。所定数は、例えば乱数 MR 3 - 2 の大きさである「65519」などであればよい。更新速度が速いことは、例えば乱数値比較例 AKA23 における乱数 MR 1 - 1 の更新速度が 15000 [ 回 / ms ] と乱数 MR 3 - 2 の更新速度が 469 [ 回 / ms ] などであればよい。

20

この特徴によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができるとともに、適切な乱数値の更新が可能になるので、商品性を高めることができる。

30

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】枠ランプを説明するための図である。

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

40

【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。

50

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

10

20

30

40

50

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

50

10

20

30

40

50

態様を説明するための図である。

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

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

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

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

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

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

テーブルの一例を説明するための図である。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

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

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

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

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

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

40

【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

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 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。

10

【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。

20

【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。

30

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

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

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

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

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

40

【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。

50



例を説明するための図である。

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

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

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

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

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【図 2 6 8】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 6 9】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 7 0】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 7 1】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

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

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

【図 2 7 4】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 2 7 5】各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 2 7 6】遊技用乱数の一例を示す図である。

50

- 【図 2 7 7】遊技制御用のメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 8】遊技制御用の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】特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 8 1】演出制御用のメイン処理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などである。
- 【図 2 8 3 - 1】遊技制御用マイクロコンピュータの構成例を示す図である。
- 【図 2 8 3 - 2】アドレスマップの一例を示す図である。
- 【図 2 8 3 - 3】機能設定レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例を示す図である。
- 【図 2 8 3 - 4】機能制御レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例を示す図である。
- 【図 2 8 3 - 5】遊技用乱数についての設定例を説明するための図である。
- 【図 2 8 3 - 6】乱数更新周期を説明するための図である。
- 【図 2 8 3 - 7】電力供給開始対応処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3 - 8】機能設定レジスタ格納値テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 8 3 - 9】RWMアクセスプロテクトレジスタの構成例を示す図である。
- 【図 2 8 3 - 10】電源断処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3 - 11】データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 2 8 3 - 12】乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3 - 13】データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 2 8 3 - 14】初期値変更乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3 - 15】初期値決定用乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3 - 16】始動口スイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3 - 17】データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 2 8 3 - 18】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 3 - 19】データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 2 8 3 - 20】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3 - 21】データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 2 8 3 - 22】特別図柄情報設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3 - 23】大当たり情報データ選択処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3 - 24】データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 2 8 3 - 25】データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 2 8 3 - 26】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 2 8 3 - 27】当り時変動パターン種別テーブル選択処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 2 8 3 - 28】ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 2 8 3 - 29】変動パターン種別振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
- 【図 2 8 3 - 30】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
- 【図 2 8 3 - 31】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
- 【図 2 8 3 - 32】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
- 【図 2 8 3 - 33】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 2 8 3 - 34】データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 2 8 3 - 35】ゲートスイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3 - 36】普通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 3 - 37】データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 0 8】

10

20

30

40

50

#### < パチンコ遊技機の構成など >

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

#### 【 0 0 0 9 】

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

#### 【 0 0 1 0 】

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 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、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。

#### 【 0 0 1 2 】

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。

#### 【 0 0 1 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。

#### 【 0 0 1 4 】

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

#### 【 0 0 1 5 】

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

10

20

30

40

50

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 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

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

10

【 0 0 1 8 】

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

20

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

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

30

【 0 0 2 1 】

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

40

【 0 0 2 2 】

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

50

閉鎖状態に制御される。

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

V大入賞口に進入した遊技球は、V大入賞口の内部に設けられた特定領域（V入賞領域とも称する）を通過することでV入賞スイッチ24（図6参照）によって検出される。遊技球がV入賞スイッチ24によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当り遊技状態のラウンド中においてV大入賞口に遊技球が進入したことを条件にV入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口およびV大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

本実施の形態において、可動体32は、図1に示すように画像表示装置5の上方の位置

10

20

30

40

50

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。

【0033】

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

【0034】

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

【0035】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作（前後左右方向への操作、遊技者の手前に引く操作）が可能な操作桿としてのスティックコントローラ 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。

【0036】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押圧操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 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。

【0037】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作など）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 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。

【0038】

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

【0039】

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

示すように、第4図柄ユニット50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。

#### 【0040】

パチンコ遊技機1は、遊技盤2および遊技機用枠3において複数のランプ（遊技効果ランプとも称する。）を備える。具体的には、パチンコ遊技機1は、可動体32に設けられた役物ランプ9Aと、遊技盤2の左側に設けられた盤左ランプ9Bと、特別可変入賞球装置7Bの付近に設けられたアタッカランプ9Eと、特別可変入賞球装置7Aの付近に設けられたVアタッカランプ9Fと、V大入賞口が開放してV入賞が発生可能な大当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。

#### 【0041】

役物ランプ9Aは、役物ランプ9A1～9A4といった複数のランプから構成されている。具体的には、可動体32に含まれる「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。

#### 【0042】

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

#### 【0043】

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

#### 【0044】

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

#### 【0045】

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

## 【 0 0 4 6 】

枠左ランプ 9 L は、遊技機用枠 3 の左側に設けられた複数のランプ 9 L 1 ~ 9 L 1 2 ( 図 3 で後述する ) によって構成されており、各ランプが点灯 ( 発光 ) することで、遊技機用枠 3 の左側を点灯 ( 発光 ) するようになっている。枠右ランプ 9 R は、遊技機用枠 3 の右側に設けられた複数のランプ 9 R 2 ~ 9 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。

10

## 【 0 0 4 7 】

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

## 【 0 0 4 8 】

20

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

## 【 0 0 4 9 】

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

30

## 【 0 0 5 0 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

40

## 【 0 0 5 1 】

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

## 【 0 0 5 2 】

図 3 は、枠ランプを説明するための図である。枠左ランプ 9 L は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って左回りに、枠左ランプ 9 L 1 ~ 9 L 1 2 の 1 2 個のランプ群を有する。

50



枠左ランプ 9 L は、複数のランプ（この例では 12 個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠 3 の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ 9 R は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って右回りに、枠左ランプ 9 R 2 ~ 9 L 12 の 11 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 11 個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠 3 の右側付近を発光させる。

#### 【0053】

図 4 は、特図 LED 基板 20 および第 4 図柄ユニット 50 を説明するための図である。図 4(a) に示すように、特図 LED 基板 20 は、第 1 特図の可変表示を示す特図 1 可変表示部 21 と、第 2 特図の可変表示を示す特図 2 可変表示部 22 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 23 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 24 と、普図保留記憶数を示す普図記憶表示部 25 と、普通図柄の可変表示を示す普図表示部 26 と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部 30 と、確変状態の有無を示す確変表示部 28 と、時短状態の有無を示す時短表示部 29 と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部 27 とを備える。各表示部は、LED などの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

#### 【0054】

たとえば、特図 1 可変表示部 21 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 22 は、第 2 特図ゲームにおける第 2 特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第 2 特別図柄の停止図柄を、LED などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって遊技者に報知する。

#### 【0055】

さらに、特図 LED 基板 20 は、右打ち表示部 30 における LED などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 30 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 30 における LED などの点灯手段が消灯する。CPU 103 は、図柄確定後に、演出制御用 CPU 120 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 30 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 CPU 120 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 30 を消灯させる。なお、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りを有する場合、演出制御用 CPU 120 は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部 30 を点灯させてもよい。この場合、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 30 を消灯させる。

#### 【0056】

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

#### 【0057】

10

20

30

40

50

本実施の形態においては、大当りが発生した後の大当り遊技、および大当り遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第2始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部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。

10

#### 【0058】

図4(b)に示すように、第4図柄ユニット50は、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部51と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部52と、第1特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図1可変表示部53と、第2特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図2可変表示部54と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部55とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

20

#### 【0059】

たとえば、特図1可変表示部53は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって遊技者に報知する。特図2可変表示部54は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって遊技者に報知する。

#### 【0060】

30

以下では、特図1可変表示部21や特図1可変表示部53におけるLEDなどの点灯手段によって第1特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第1特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。また、特図2可変表示部22や特図2可変表示部54におけるLEDなどの点灯手段によって第2特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第2特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。

#### 【0061】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第4図柄ユニット50の右打ち表示部55におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部55におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。演出制御用CPU120は、図柄確定後に、CPU103から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部55を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、CPU103から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部55を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りを有する場合、演出制御用CPU120は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部55を点灯させてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、CPU103から大当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。

40

#### 【0062】

図4(c)は、第4図柄ユニットと遊技効果ランプとの関係を説明するための図である

50

。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 CPU 120 が受信したときに、第 4 図柄ユニット 50 と遊技効果ランプとで、点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の切り替え有無を異ならせる。前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、後述する遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 から、演出制御基板 12 の演出制御用 CPU 120 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 CPU 103 から演出制御用 CPU 120 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。

【 0 0 6 3 】

10

具体的には、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 から変動パターンコマンドを受信したときに、第 4 図柄ユニット 50 における LED ( 特図 1 可変表示 53 や特図 2 可変表示 54 ) の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用 CPU 120 は、第 1 特図ゲームに対応する変動パターンコマンドを CPU 103 から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図 1 可変表示 53 の点灯態様を、第 1 特別図柄の停止を示す消灯から、第 1 特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。また、演出制御用 CPU 120 は、第 2 特図ゲームに対応する変動パターンコマンドを CPU 103 から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図 2 可変表示 54 の点灯態様を、第 2 特別図柄の停止を示す消灯から、第 2 特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。

【 0 0 6 4 】

20

一方、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 から変動パターンコマンドを受信しても、遊技効果ランプにおける LED ( 枠ランプなど ) の点灯態様を変化させることなく、当該変動パターンコマンドを受信する前の点灯態様を維持させる。

【 0 0 6 5 】

また、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 から図柄確定コマンドを受信したときに、第 4 図柄ユニット 50 における LED ( 特図 1 可変表示 53 や特図 2 可変表示 54 ) の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用 CPU 120 は、第 1 特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドを CPU 103 から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図 1 可変表示 53 の点灯態様を、第 1 特別図柄の変動を示す点滅から、第 1 特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。また、演出制御用 CPU 120 は、第 2 特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドを CPU 103 から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図 2 可変表示 54 の点灯態様を、第 2 特別図柄の変動を示す点滅から、第 2 特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。

30

【 0 0 6 6 】

一方、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 から図柄確定コマンドを受信しても、遊技効果ランプにおける LED ( 枠ランプなど ) の点灯態様を変化させることなく、当該図柄確定コマンドを受信する前の点灯態様を維持させる。

【 0 0 6 7 】

このように、パチンコ遊技機 1 は、第 4 図柄ユニット 50 においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに応じてランプ ( LED ) の態様が変化する。それに対し、パチンコ遊技機 1 は、遊技効果ランプ 9 においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに関わらずそのコマンド受信の前後でランプの態様が維持される。なお、パチンコ遊技機 1 は、変動パターンコマンドを受信したことに応じて遊技効果ランプ 9 の態様が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機 1 は、遊技状態が通常状態から大当り後の時短状態へと変化した場合に、時短状態が開始される変動パターンコマンドを受信したことに応じて通常状態の点灯態様から時短状態の点灯態様へと遊技効果ランプ 9 の態様を変化させてもよい。

40

【 0 0 6 8 】

図 5 は、画像表示装置 5 における画面の表示態様を説明するための図である。画像表示

50

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 6 9 】

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

10

#### 【 0 0 7 0 】

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

20

#### 【 0 0 7 1 】

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

#### 【 0 0 7 2 】

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

30

#### 【 0 0 7 3 】

##### < 基板構成 >

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

40

#### 【 0 0 7 4 】

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

#### 【 0 0 7 5 】

50

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

【0076】

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

10

【0077】

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。

【0078】

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

20

【0079】

I/O 105 は、たとえば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（特図 LED 基板 20などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0080】

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

30

【0081】

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

40

【0082】

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

【0083】

主基板 11 には、表示モニタ 29、表示切替スイッチ 30、設定キー 51、設定切替ス

50

イッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【 0 0 8 4 】

主基板 1 1 ( 遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ) は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド ( 遊技の進行状況などを指定 ( 通知 ) するコマンド ) を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、たとえば主基板 1 1 における各種の決定結果 ( たとえば、特図ゲームの表示結果 ( 大当たり種類を含む ) )、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン ( 詳しくは後述 ) )、遊技の状況 ( たとえば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態 )、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。

10

【 0 0 8 5 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出 ( 遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知などの各種報知を含む ) を実行する機能を有する。

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

20

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

【 0 0 8 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号 ( 遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号 ) に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【 0 0 8 9 】

30

表示制御部 1 2 3 は、VDP ( Video Display Processor )、CGROM ( Character Generator ROM )、VRAM ( Video RAM ) などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 0 9 0 】

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

40

【 0 0 9 1 】

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 2 】

詳しくは後述するが、各遊技効果ランプは、LED ( ランプ ) と当該 LED に電流を供給する LED ドライバとが搭載された遊技効果ランプ LED 基板を有する。LED ドライバは、演出制御用 CPU 1 2 0 からの輝度データに基づき遊技効果ランプ 9 に含まれる各

50

ＬＥＤ（ランプ）に対する電流を調整することで、遊技効果ランプ９を点灯／点滅／消灯させる。このようにして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９の点灯／点滅／消灯を制御する。

【００９３】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００９４】

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

10

【００９５】

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

【００９６】

第４図柄ユニット５０は、演出制御基板１２に接続されており、演出制御用ＣＰＵ１２０の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【００９７】

20

< 遊技の進行の概略 >

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

【００９８】

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

30

【００９９】

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

【０１００】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、特図ＬＥＤ基板２０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。

40

【０１０１】

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

【０１０２】

特図ゲームにおいて、特図ＬＥＤ基板２０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（大当り図柄、後述の大当り種類に応じて実際の図柄は異なる。）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「大当り」となる。なお、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可

50

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 20 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、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 20 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。

#### 【0103】

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。

10

#### 【0104】

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。

20

#### 【0105】

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。

30

#### 【0106】

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

#### 【0107】

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。

#### 【0108】

40

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、高ペース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

#### 【0109】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当たり」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

50



な状態である。

【0110】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当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。

【0111】

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。

【0112】

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

【0113】

なお、遊技状態は、大当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。

【0114】

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

【0115】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに伴って、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。

【0116】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当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。

【0117】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに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、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

10

20

30

40

50

前半、スーパーリーチの前半から発展するスーパーリーチの後半、およびスーパーリーチの前半から発展する最終リーチがある。本実施の形態においては、ノーマルリーチで可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出される方が、大当たり信頼度が高い。また、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出される方が、大当たり信頼度が高い。また、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、最終リーチで可変表示の表示結果が導出される方が、大当たり信頼度が高い。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。

10

**【0118】**

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（たとえば、「7」など）が揃って停止表示される。

**【0119】**

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昇格するラウンド昇格演出を実行してもよい。

20

**【0120】**

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

30

**【0121】**

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、たとえば、大当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。

40

**【0122】**

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

**【0123】**

50

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

【0124】

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

【0125】

＜大当りに関する各種テーブル＞

図7および図8を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。

【0126】

〔当り種別〕

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

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

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

【0131】

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

【0132】

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

【0133】

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

【0134】

10

20

30

40

50

## 〔各乱数〕

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

## 【0135】

ランダム 3 およびランダム 4 は、変動パターンのうち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。

## 【0136】

ランダム 5 は、変動パターンのうち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。

## 【0137】

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

## 【0138】

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

## 【0139】

## 〔大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル〕

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

## 【0140】

図 9（a）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、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。

## 【0141】

通常時大当り判定テーブルには、図 9（a）の上欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図 9（a）の下欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の

大当たり判定値に、確変時固有の大当たり判定値が加えられたことにより、通常時大当たり判定テーブルよりも多い個数の大当たり判定値が設定されている。これにより、確変状態においては、通常状態よりも高い確率で大当たりとする判定がなされる。

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

図 9（ c ）の第 2 特別図柄大当たり種類判定テーブルには、ランダム 2 の値と比較される数値であって、確変大当たり 5 ~ 9 のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図 9（ c ）に示すように、第 2 特図について、確変大当たり 5 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 1 0 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当たり 6 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当たり 7 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当たり 8 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 7 0 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当たり 9 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 1 0 個のランダム 2 の値が割り当てられている。

【 0 1 4 6 】

このような各種の大当たり種類判定テーブルを用いて、C P U 1 0 3 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。

【 0 1 4 7 】

< 演出制御コマンド >

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

【 0 1 4 8 】

コマンド 8 0 X X（ H ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可

10

20

30

40

50

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

#### 【0149】

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

10

#### 【0150】

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

20

#### 【0151】

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

#### 【0152】

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

30

40

#### 【0153】

コマンド8D01(H)は、第1特図の可変表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特図の可変表示を開始することを示

50

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

【0154】

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

【0155】

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

【0156】

コマンドA001(H)は、通常大当り1の開始を指定する大当り開始1指定コマンドである。コマンドA002(H)は、通常大当り2の開始を指定する大当り開始2指定コマンドである。コマンドA003(H)は、確変大当り1の開始を指定する確変大当り開始3指定コマンドである。コマンドA004(H)は、確変大当り2の開始を指定する確変大当り開始4指定コマンドである。コマンドA005(H)は、確変大当り3の開始を指定する確変大当り開始5指定コマンドである。コマンドA006(H)は、確変大当り4の開始を指定する確変大当り開始6指定コマンドである。コマンドA007(H)は、確変大当り5の開始を指定する確変大当り開始7指定コマンドである。コマンドA008(H)は、確変大当り6の開始を指定する確変大当り開始8指定コマンドである。コマンドA009(H)は、確変大当り7の開始を指定する確変大当り開始9指定コマンドである。コマンドA010(H)は、確変大当り8の開始を指定する確変大当り開始10指定コマンドである。コマンドA011(H)は、確変大当り9の開始を指定する確変大当り開始11指定コマンドである。大当り開始1~11指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてA0系コマンドとも称する。

【0157】

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

【0158】

10

20

30

40

50

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。

10

## 【 0 1 5 9 】

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 0 】

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。

20

## 【 0 1 6 1 】

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。

## 【 0 1 6 2 】

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。

30

## 【 0 1 6 3 】

C 7 X X ( H ) は、X X で示す回数目 ( ラウンド ) の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

## 【 0 1 6 4 】

MODE 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。MODE 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。

40

## 【 0 1 6 5 】

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、大当りとなるか否か、大当りの種類、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、大当りとなることを指定する値、および、大当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

50



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 6 6 】

< 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 6 7 】

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。

10

【 0 1 6 8 】

[ 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。

20

【 0 1 6 9 】

前変動番号 4 は、ノーマルリーチ (ノーマル or 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。

30

【 0 1 7 0 】

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 or S P 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 ( 8 0 0 6 ( H ) ) である。擬似変動とは、飾り図柄の可変表示 (変動表示) が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開するような可変表示 (変動表示) である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、1 個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。前変動番号 8 は、擬似変動を 1 回した後にノーマルリーチ (S P 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 ( 8 0 0 7 ( 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 ( 8 0 0 8 ( H ) ) である。

40

【 0 1 7 1 】

前変動番号 1 0 は、擬似変動を 2 回した後にノーマルリーチ (ノーマル or S P 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 ( 8 0 0 9 ( H ) ) である。前変動番号 1 1 は、擬似変動を 2 回した後にノーマルリーチ (S P 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 ( 8 0 0 A ( H ) ) である。前変動番号 1 2 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 ( 8 0 0 B ( H ) ) である。

50

## 【 0 1 7 2 】

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 33.3 msec 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 41500 msec 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 62000 msec が設定されており、そのフレーム数は、約 1861 枚となる。

## 【 0 1 7 3 】

## 〔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。

## 【 0 1 7 4 】

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 S P 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、S P 前半（ハズレ）（S P リーチに発展するが S P 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、S P 後半（ハズレ）（S P リーチの後半に発展するが S P 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。

## 【 0 1 7 5 】

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

## 【 0 1 7 6 】

## 〔後変動パターンの判定〕

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

## 【 0 1 7 7 】

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

10

20

30

40

50

後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率（後変動番号 6 ~ 8 の選択率）は、約  $1 / 102$  となっている。

【0178】

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

【0179】

消化後の保留記憶数が 2 個の場合、後変動番号 2, 4, 5 ~ 8 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率（後変動番号 6 ~ 8 の選択率）は、約  $1 / 102$  となっている。

【0180】

消化後の保留記憶数が 3 個の場合、後変動番号 3, 4, 5 ~ 8 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率（後変動番号 6 ~ 8 の選択率）は、約  $1 / 102$  となっている。

【0181】

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

【0182】

図 14 は、大当たり時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図 14 に示すように、大当たり判定において大当たりに決定された場合、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に決定された場合、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。

【0183】

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

【0184】

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

【0185】

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

【0186】

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

【0187】

また、図 13 に示すように、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のい

10

20

30

40

50

いずれかに決定される確率は、ハズレ時が約  $1 / 102$  となっているのに対して、大当たり時がそれよりも高い約  $1 / 1.1$  となっているため、S P リーチや最終リーチに発展した場合には、大当たりが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

#### 【0188】

##### [ 前変動パターンの判定 ]

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

#### 【0189】

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

#### 【0190】

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

#### 【0191】

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

#### 【0192】

##### [ 全変動パターン ]

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

#### 【0193】

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

#### 【0194】

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

#### 【0195】

演出制御用CPU120は、CPU103からメイン変動番号10～12のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述するS

10

20

30

40

50

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

【0196】

<動作>

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0197】

[主基板 11 の主要な動作]

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。

【0198】

（特別図柄プロセス処理）

図 18 は、遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。

【0199】

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

【0200】

次に、CPU 103 は、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチ 92 が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 102 に保存可能であればよい。ステップ S3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0201】

CPU 103 は、復旧条件が成立した場合には（ステップ S3 で Y）、復旧処理（ステップ S4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S5）を実行する。CPU 103 は、ステップ S4 の復旧処理により、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0202】

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

【0203】

ステップ S5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S3 において、クリア信号が

10

20

30

40

50

オフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【 0 2 0 4 】

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

10

【 0 2 0 5 】

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

【 0 2 0 6 】

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

20

【 0 2 0 7 】

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

30

【 0 2 0 8 】

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

【 0 2 0 9 】

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

40

【 0 2 1 0 】

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

50

となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 51 がオフである場合には、クリアスイッチ 92 がオンであればステップ S6 の初期化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 92 がオフであればステップ S4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

#### 【0211】

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

#### 【0212】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図 19 は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理を実行した CPU103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 19 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 19 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S21）。続いて、CPU103 は、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S22）。この後、CPU103 は、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップ S23）。

#### 【0213】

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

#### 【0214】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S26）。CPU103 がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」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。

#### 【0215】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理などが行われてもよい。その後、CPU103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S27）。CPU103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S27 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可し

10

20

30

40

50

てから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【 0 2 1 6 】

( 特別図柄プロセス処理 )

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

#### 【 0 2 1 7 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果 ( 大  
10  
当たり種別を含む ) や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 9 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

#### 【 0 2 1 8 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2  
20  
に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理 ( ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 ) では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

#### 【 0 2 1 9 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” ( 初期値 ) のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特  
30  
図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定 ( 事前決定 ) する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄 ( 大当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか ) が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい ( 特図 2 優先消化ともいう ) 。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい ( 入賞順消化ともいう ) 。

#### 【 0 2 2 0 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 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  
40  
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 R O M 1 2 1 に格納されている。

#### 【 0 2 2 1 】

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

#### 【 0 2 2 2 】

10

20

30

40

50



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

【 0 2 2 3 】

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

10

【 0 2 2 4 】

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

20

【 0 2 2 5 】

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

30

【 0 2 2 6 】

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

【 0 2 2 7 】

40

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

【 0 2 2 8 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行さ

50

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

#### 【 0 2 2 9 】

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

#### 【 0 2 3 0 】

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

#### 【 0 2 3 1 】

大当たり種別は、大当たり種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当たり種別は、設定値に関わらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値に関わらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実

10

20

30

40

50

行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値に関わらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

#### 【0232】

(始動入賞判定処理)

図21は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。CPU103は、図20に示す特別図柄プロセス処理のS101において始動入賞判定処理を実行する。始動入賞判定処理において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がオンであるか否かを判定する(ステップS51)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(ステップS51でY)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(たとえば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS52)。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第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S52にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS52でN)、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップS53)。

10

#### 【0233】

ステップS51にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップS51でN)、ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS52でY)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップS54)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(ステップS54でY)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(たとえば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS55)。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS55にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS55でN)、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップS56)。

20

30

#### 【0234】

ステップS53、ステップS56の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップS57)。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(ステップS58)。たとえば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

40

#### 【0235】

ステップS58の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、大当たり判定用の乱数値ランダム1や大当たり種類判定用の乱数値ランダム2、変動パターン判定用の乱数値ランダム3、4を示す数値データを抽出する(ステップS59)。こ

50

うして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップS60）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図示しない第1特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第2特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される。

#### 【0236】

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

#### 【0237】

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

#### 【0238】

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

#### 【0239】

（特別図柄通常処理）

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

は、次回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。

【 0 2 4 0 】

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 )。

10

【 0 2 4 1 】

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。

20

【 0 2 4 2 】

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。

【 0 2 4 3 】

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読み出して RAM 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する。

30

【 0 2 4 4 】

そして、CPU 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、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。

40

【 0 2 4 5 】

すなわち、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、RAM 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、RAM 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 4 6 】

50

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

【0247】

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

10

【0248】

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

【0249】

20

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

30

【0250】

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

40

【0251】

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

【0252】

ステップ S1011 において大当たり判定用乱数（ランダム 1）の値がいずれかの大当たり判定値に一致すれば、CPU103 は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ステップ S1012）。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセッ

50

トされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図9(b)の第1特別図柄大当り種類判定用テーブルおよび図9(c)の第2特別図柄大当り種類判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図9(b)に示す第1特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図9(c)の第2特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。そして、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種類判定用の乱数(ランダム2)の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する(ステップS1013)。

10

**【0253】**

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

**【0254】**

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

20

**【0255】**

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

**【0256】**

(変動パターン設定処理)

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

30

**【0257】**

次に、CPU103は、ランダム5に基づいて、前変動パターンを決定する(ステップS1102)。具体的には、CPU103は、S1102で決定した後変動パターンに応じて図15に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した前変動パターン判定テーブルと、ランダム5の値とに基づいて前変動パターンを決定する。

**【0258】**

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

40

**【0259】**

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

**【0260】**

50

( 特別図柄変動処理 )

図 2 4 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 2 4 に示すように、特別図柄変動処理において、CPU 1 0 3 は、変動時間タイマを 1 減算し ( ステップ S 1 2 0 1 )、変動時間タイマがタイムアウトしたら ( ステップ S 1 2 0 2 で Y )、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理 ( ステップ S 1 1 3 ) に対応した値に更新する ( ステップ S 1 2 0 3 )。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には ( ステップ S 1 2 0 2 で N )、そのまま処理を終了する。

【 0 2 6 1 】

( 特別図柄停止処理 )

図 2 5 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 2 5 に示すように、特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3 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 2 1 または特図 2 可変表示部 2 2 に停止図柄を導出表示する制御を行う ( ステップ S 1 3 0 1 )。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 2 1 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 2 2 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 1 2 0 に図柄確定指定コマンドをセットする ( ステップ S 1 3 0 2 )。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用 CPU 1 2 0 に送信される。次に、CPU 1 0 3 は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する ( ステップ S 1 3 0 3 )。そして、大当りフラグがセットされていない場合には ( ステップ S 1 3 0 3 で N )、ステップ S 1 3 0 9 に移行する。

【 0 2 6 2 】

大当りフラグがセットされている場合には ( ステップ S 1 3 0 3 で Y )、CPU 1 0 3 は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする ( ステップ S 1 3 0 4 )。次に、演出制御用 CPU 1 2 0 に、大当り開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する ( ステップ S 1 3 0 5 )。

【 0 2 6 3 】

また、RO 1 0 1 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 1 0 回)、開放時間 (たとえば、2 9 秒)、ラウンド間のインターバル時間 (たとえば、0 . 5 秒) などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする ( ステップ S 1 3 0 6 )。たとえば、3 R の通常大当りの場合、1 ~ 3 R の全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などを RAM 1 0 2 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5 R の確変大当りの場合、1 ~ 3 R 目および 5 R 目に通常大入賞口を開放させ、4 R 目に V 大入賞口を開放させる開放態様などを RAM 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 RAM 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 4 】

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

【 0 2 6 5 】

ステップ S 1 3 0 3 で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には ( ステップ S 1 3 0 4 で N )、CPU 1 0 3 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する ( ステップ S 1 3 0 9 )。時短フラグがセットされていない場合は ( ステップ S 1 3 0 9 で N )、ステップ S 1 3 1 6 の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には ( ステップ S 1 3 0 9 で Y )、時短状態の残り変動回数を示

10

20

30

40

50



す時短回数カウンタのカウンタ値を1減算する(ステップS1310)。次に、CPU103は、時短回数カウンタの値が0になったか否かを確認する(ステップS1311)。時短回数カウンタの値が0になった場合は(ステップS1311でY)、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする(ステップS1312)。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数(100回)行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップS1311において、時短回数カウンタの値が0になっていない場合には(ステップS1311でN)、ステップS1316の処理へ移行する。

#### 【0266】

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

#### 【0267】

(大当たり開放前処理)

図26は、大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。図26に示すように、大当たり開放前処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1(減算更新)する(ステップS1401)。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを判定し(ステップS1402)、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ(ステップS1402でN)、処理を終了する。

#### 【0268】

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

#### 【0269】

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

#### 【0270】

(大当たり開放中処理)

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

#### 【0271】

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

#### 【0272】

10

20

30

40

50

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

【 0 2 7 3 】

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

【 0 2 7 4 】

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

【 0 2 7 5 】

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

【 0 2 7 6 】

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

【 0 2 7 7 】

(大当たり開放後処理)

図 2 8 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 2 8 に示すように、大当たり開放後処理において、CPU 1 0 3 は、開放回数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する (ステップ S 1 6 0 1)。

【 0 2 7 8 】

開放回数カウンタの値が 0 であれば (ステップ S 1 6 0 1 で Y)、演出制御用 CPU 1 2 0 に大当たり終了指定マンドを送信し (ステップ S 1 6 0 2)、大入賞口制御タイマに大当たり終了時間 (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 S 1 6 0 3)、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 S 1 1 7) に応じた値に更新し (ステップ S 1 6 0 4)、処理を終了する。

【 0 2 7 9 】

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

【 0 2 8 0 】

10

20

30

40

50

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

【0281】

ステップS1608またはステップS1609の後、CPU103は、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップS1610）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放中処理（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。

10

【0282】

（大当たり終了処理）

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）。

20

【0283】

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

【0284】

30

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

【0285】

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

【0286】

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

40

【0287】

〔演出制御基板12の主要な動作〕

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。

【0288】

（演出制御メイン処理）

50

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。

#### 【 0 2 8 9 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、たとえば 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。

#### 【 0 2 9 0 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、たとえば主基板 1 1 からの演出制御 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。

#### 【 0 2 9 1 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 で Y）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、たとえば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。たとえば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容などを演出制御プロセス処理などで確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

#### 【 0 2 9 2 】

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

#### 【 0 2 9 3 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ス

10

20

30

40

50

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

【 0 2 9 4 】

( 演出制御プロセス処理 )

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

10

【 0 2 9 5 】

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

【 0 2 9 6 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” ( 初期値 ) のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

20

【 0 2 9 7 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果 ( 確定飾り図柄 )、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果などを反映した演出制御パターン ( 表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり ) を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

30

【 0 2 9 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 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、 L E D 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 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、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。

40

【 0 2 9 9 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行

50

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

#### 【0300】

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

#### 【0301】

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

#### 【0302】

(可変表示開始設定処理)

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

#### 【0303】

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

#### 【0304】

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

#### 【0305】

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

#### 【0306】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理を行う演出設定処理(ステップS7106)を実行した後、ステップS7107に進む。たとえば、演出制御用CPU101は、ステップS7106の演出設定処理において、大当りを示唆する(大当りか否かを煽る)演出を実行するか否かを決定する。具体的には、演出制御用CPU101は、大当りを示唆する(大当りか否かを煽る)演出として、後述する図128(r41)に示す

10

20

30

40

50

カットイン演出を実行するか否かを決定する。本実施の形態において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドによって指定された変動パターンに基づき最終リーチに発展するか否かを特定し、最終リーチに発展する場合には、当該変動パターンに基づき大当たりか否かを特定し、特定した大当たりか否かの結果に基づきカットイン演出を実行するか否か、および実行する場合のカットイン演出の種類（赤カットイン演出、緑カットイン演出）を決定する。演出制御用CPU101は、カットイン演出を実行する場合には、カットイン演出を実行するための情報を、演出設定処理において設定する。

#### 【0307】

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

10

#### 【0308】

ROM121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。

20

#### 【0309】

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

#### 【0310】

次に、演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS7108）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（ステップS7109）。

30

#### 【0311】

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

40

#### 【0312】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップS7111）、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にし（ステップS7112）、可変表示開始設定処理が終了する。

#### 【0313】

< 遊技の進行の詳細 >

上述したように構成されているパチンコ遊技機1においては、以下のように遊技が進行

50

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。

#### 【 0 3 1 4 】

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。

#### 【 0 3 1 5 】

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 1 6 】

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。

#### 【 0 3 1 7 】

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 1 8 】

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

#### 【 0 3 1 9 】

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 6 B 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 2 2 が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たり（連チャン当たりとも称する）が発生する。

#### 【 0 3 2 0 】

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 3 0 、および右打ち表示部 5 5 による右打ち促進演出は、初当たり時から継続している。

#### 【 0 3 2 1 】



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

#### 【０３２２】

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

10

#### 【０３２３】

初当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当りが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置５、右打ち表示部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。

20

#### 【０３２４】

##### < 演出の流れ >

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

30

#### 【０３２５】

##### [ 開始パート ]

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

#### 【０３２６】

##### [ 煽りパート（導入パート） ]

煽りパート（導入パート）は、ＳＰリーチ（スーパーリーチとも称する）の開始時（ＳＰリーチのタイトル表示の開始タイミング）から大当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ＳＰ前半リーチＡやＳＰ前半リーチＢに対応するパート、ＳＰ前半リーチから発展するＳＰ後半リーチＡ、ＳＰ後半リーチＢ、ＳＰ最終リーチのいずれかに対応するパートが含まれる。なお、ＳＰ前半リーチＡ、ＳＰ前半リーチＢをまとめてＳＰ前半、ＳＰ後半リーチＡ、ＳＰ後半リーチＢ、ＳＰ最終リーチをまとめてＳＰ後半と称することもある。

40

#### 【０３２７】

50

## 〔エピソードパート〕

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

## 【0328】

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

## 【0329】

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

## 【0330】

## 〔役物動作パート〕

役物動作パートは、可動体32を動作させることによりSP前半からSP後半へ発展することを示す演出が実行されるSP後半発展時の期間に対応するパートである。役物動作パートは、SP前半リーチAの煽りパートあるいは、SPリーチ前半Bの煽りパートの後に実行される。そして、役物動作パートの後は、SP後半リーチAの煽りパート、SP後半リーチBの煽りパート、SP最終リーチの煽りパートのいずれかが実行される。

## 【0331】

## 〔救済当りパート〕

救済当りパートは、一旦ハズレと見せかけてその後大当たりであることを示唆する救済当り演出が実行されるパートである。救済当りパートは、SP後半リーチAのハズレエピソードパート、SP後半リーチBのハズレエピソードパート、あるいはSP最終リーチのハ

10

20

30

40

50

ズレエピソードパートのいずれかから発展することがあるパートである。

#### 【 0 3 3 2 】

##### 〔 再抽選パート 〕

再抽選パートは、大当た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、大当たり表示結果として確変図柄（確変となることを示す奇数図柄）が導出される場合には再抽選パートが実行されないようにしてもよい。

10

#### 【 0 3 3 3 】

##### 〔 当否決定前後の関係 〕

次に、一連の演出を当否決定の前後のタイミングで区切った場合の例について説明する。図 3 4 は、当否決定前後の関係、S P 前半リーチ A 大当たり、S P 最終リーチ大当たりを説明するための図である。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た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。

20

#### 【 0 3 3 4 】

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

#### 【 0 3 3 5 】

次に、図 3 4 ( B ) を用いて各変動パターンのうち S P 前半リーチ A 大当た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 大当たりの変動パターンでは、変動開始から S P リーチ開始（後変動開始）までが開始パートとなる。そして、S P リーチ開始（後変動開始）から当否決定までが煽りパート（S P 前半リーチ A ）となる。S P 前半リーチ A 大当たりの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピソードパート（S P 前半リーチ A 当り）となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、S P 前半リーチ A 大当たりの変動パターンでは、開始パートが 6 0 秒、煽りパート（S P 前半リーチ A ）が 2 0 秒、エピソードパート（S P 前半リーチ A 当り）が 1 5 秒、再抽選パートが 2 0 秒となるような時間が設定されている。

30

#### 【 0 3 3 6 】

次に、図 3 4 ( C ) を用いて各変動パターンのうち S P 最終リーチ大当たりの変動パターンであるメイン変動番号 2 6 の変動パターンについて説明する。S P 最終リーチ大当た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 最終リーチ大当たりの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピソードパート（S P 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 最終リーチ大当たりの変動パターンでは、開始パートが 6 0 秒、煽りパート（S P 前半リーチ A ）が 2 0 秒、煽りパート（S P 最終リーチ）が 2 5 秒、エピソード

40

50

ーグパート（ＳＰ最終リーチ当り）が３０秒、再抽選パートが２０秒となるような時間が設定されている。

【０３３７】

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

【０３３８】

<シナリオについて>

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

図４３は、煽りパート（ＳＰ後半リーチＢ）のシナリオを説明するための図である。図

10

20

30

40

50

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

#### 【0343】

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

#### 【0344】

図49は、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオを説明するための図である。図33の番号19に対応する再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオは、後述する図141～図156の演出態様に対応している。図50は、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。図33の番号20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157～図159の演出態様に対応している。図33の番号22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160の演出態様に対応している。図51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33の番号21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161～図163の演出態様に対応している。図33の番号22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164の演出態様に対応している。

#### 【0345】

<LEDドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み>

図52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12に搭載された演出制御用CPU120は、遊技効果ランプ9に含まれる複数のランプ（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CPU120によってLEDなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。LEDドライバは、演出制御用CPU120から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ9に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ9は、LEDドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

#### 【0346】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 3 4 7 】

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

## 【 0 3 4 8 】

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

10

## 【 0 3 4 9 】

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

20

## 【 0 3 5 0 】

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

30

## 【 0 3 5 1 】

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。

40

50

## 【 0 3 5 2 】

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。

10

## 【 0 3 5 3 】

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。

20

## 【 0 3 5 4 】

## &lt; 遊技効果ランプの点灯態様 &gt;

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。

30

## 【 0 3 5 5 】

本実施形態においては、枠ランプ、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、および電チューランプ9Hといった各遊技効果ランプ9の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ9の態様を「点灯態様」とも称する。

## 【 0 3 5 6 】

「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。

40

## 【 0 3 5 7 】

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

## 【 0 3 5 8 】

50

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

【0359】

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

10

【0360】

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

20

【0361】

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

【0362】

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

30

【0363】

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

40

【0364】

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

【0365】

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

50



## 【 0 3 6 6 】

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 6 7 】

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 6 8 】

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 6 9 】

「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 0 】

< 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、1 2、1 5、2 0、2 3、2 6 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 1 】

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 に示す複数のルートのうち、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ A の煽りパート ( 2 )、S P 前半リーチ A のハズレエピローグパート ( 4 ) の順に演出が遷移するか、あるいは、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ B の煽りパート ( 5 )、S P 前半リーチ B のハズレエピローグパート ( 7 ) の順に演出が遷移する。

## 【 0 3 7 2 】

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

## 【 0 3 7 3 】

メイン変動番号 1 5 の変動パターンが選択された場合、開始パート ( 1 )、S P 前半リ

10

20

30

40

50

ーチAの煽りパート(2)、役物動作パート(8)、SP最終リーチの煽りパート(15)、SP最終リーチのハズレエピソードパート(17)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチBの煽りパート(5)、役物動作パート(8)、SP最終リーチの煽りパート(15)、SP最終リーチのハズレエピソードパート(17)の順に演出が遷移する。

#### 【0374】

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

10

#### 【0375】

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

20

#### 【0376】

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

#### 【0377】

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

30

#### 【0378】

[開始パートにおける演出態様]

図55～図61を参照しながら、開始パートにおける演出態様について説明する。

40

#### 【0379】

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

#### 【0380】

50

変動開始時には、遊技効果ランプ 9 が通常背景に対応する黄色で点灯する。なお、可変表示中においては、演出音が適宜スピーカ 8 L , 8 R から出力されるが、演出音については一部の図面のみ記載している。また、遊技効果ランプ 9 による通常背景に対応する黄色の点灯を、「背景黄点灯」と称する。演出制御用 CPU 120 は、図 5 2 を参照しながら説明した通常背景用輝度データテーブルに基づき、遊技効果ランプ 9 を背景黄点灯のパターンで点灯させる。なお、ここで言う「点灯」は、図 5 3 および図 5 4 を参照しながら説明したように、常時点灯、ウェーブ点灯、およびモヤ点灯などを含み、以下の説明においても同様である。

#### 【 0 3 8 1 】

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

#### 【 0 3 8 2 】

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

#### 【 0 3 8 3 】

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

#### 【 0 3 8 4 】

その後、図 5 8 ( a 1 0 ) 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 5 8 ( a 1 0 ) 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。（ a 1 0 ）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。

#### 【 0 3 8 5 】

その後、図 5 8 ( a 1 1 ) に示すように、シャッターがさらに閉まり画面輝度が（ a 1 0 ）の時点よりも低下する。（ a 1 1 ）のシャッターが閉まる状態では、遊技効果ランプ

10

20

30

40

50

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

【0386】

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

10

【0387】

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

20

【0388】

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

30

【0389】

[ 煽りパート ( SP前半リーチA ) における演出態様 ]

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

40

【0390】

図62(b1)に示すように、SP前半リーチAが実行される煽りパートでは、「爆チューを捕まえる！」とのSP前半リーチAに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるSP前半の演出の内容が示される。(b1)のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は消灯している。その後、図62(b2)

50

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。(b2)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、(b2)のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、SP前半リーチAに対応するBGMが出力される。その後、図62(b3)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。(b3)の敵キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。

#### 【0391】

その後、図63(b4)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。(b4)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、(b5)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。(b5)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクターに対応して赤色で点灯する。

#### 【0392】

その後、図63(b6)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「見つかった」に対応する字幕表示「見つかった」が表示される。(b6)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタ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

#### 【0393】

その後、図64(b7)に示すように、味方キャラクターである夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(b7)に示すように、夢夢アップの画面において夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ！」に対応する字幕表示「捕まえるわよ！」が表示される。また、(b7)の夢夢アップの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(b8)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、(b8)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「とぉ」を発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(b9)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、(b9)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフ「へへへ」を発していることに対応して赤色で点滅する。

#### 【0394】

その後、図65(b10)に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(b10)の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(b11)に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。(b11)に示すように、夢夢追っかけの画面において夢夢ちゃんのセリフ「待て～」に対応する字幕表示「待て～」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理的な音(以下、物理音と称する)としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b11)の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクターに対応して赤色で点灯する。

#### 【0395】

その後、図65(b12)に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(b11)に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b12)の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラク

10

20

30

40

50

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。

【0396】

その後、図66(b13)に示すように、爆チューの後ろ姿が表示されるとともに、夢夢ちゃんの手の一部が表示され、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画面となる。(b13)に示すように、爆チュー逃げるの画面において爆チューのセリフ「捕まるもんか！」に対応する字幕表示「捕まるもんか！」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b13)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

10

【0397】

その後、図66(b14)に示すように、画面右側の爆チューが画面左側の夢夢ちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(b14)に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬似的な音(以下、擬音と称する)としての爆チューのジャンプ音「ピョーン」が出力される。また、(b14)の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で2回点滅する。その後、(b15)に示すように、敵キャラクタである爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、(b15)に示すように、爆チューアップの画面において、遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

20

【0398】

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

【0399】

30

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

【0400】

[ 当リエピローグパート ( SP前半リーチA ) における演出態様 ]

40

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

【0401】

図68(c1)に示すように、SP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、(c1)の爆チュー捕まえるの状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえる映像に合わせ、物理音としての夢夢ちゃんが捕まえる音「バシッ！」が出力される。また、(c1)の爆チュー捕まえるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえることに対応して(b18)の点灯

50

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。

【 0 4 0 2 】

その後、図 6 8 ( c 2 ) に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをしている画像が表示される。( c 2 ) に示すように、爆チューを捕まえるの状態では、夢夢ちゃんのセリフ「楽勝よ！」に対応する字幕表示「楽勝よ！」が表示される。また、( c 2 ) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、大当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。

10

【 0 4 0 3 】

その後、図 6 9 ( 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。

20

【 0 4 0 4 】

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

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

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

30

【 0 4 0 6 】

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

40

【 0 4 0 7 】

[ 煽りパート( S P 前半リーチ B )における演出態様 ]

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

50

、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。

【0408】

図72(e1)に示すように、SP前半リーチBが実行される煽りパートでは、「ビリビリホッケー対決」とのSP前半リーチBに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるSP前半の演出の内容が示される。(e1)のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は消灯している。その後、図72(e2)に示すように、画面がひび割れタイトル表示が消去される画像が表示される。(e2)の画面がひび割れタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ9が緑色で点滅する。その後、(e3)に示すように、味方キャラクタ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。(e3)の対戦キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ9が緑色で点灯する。

10

【0409】

その後、図73(e4)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。(e4)の対峙の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタ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、(e4)のタイトル表示が消えたタイミングで、SP前半リーチBに対応するBGMが出力される。その後、(e5)に示すように、キャラクタ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。(e5)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

20

【0410】

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

【0411】

30

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

40

【0412】

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

50



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 3 】

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。

10

#### 【 0 4 1 4 】

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

20

#### 【 0 4 1 5 】

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

30

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とが報知されるパートである。

#### 【 0 4 1 6 】

図 7 8 ( f 1 ) に示すように、S P 前半リーチ B の当りエピローグパートでは、夢夢ちゃんが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。

40

#### 【 0 4 1 7 】

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ばす画像が表示される。( f 2 ) に示すように、ボインゴ攻撃受けるの状態では、ボインゴのセリフ「うわー！」に対応する字幕表示「うわー！」が表示される。また、( f 2 ) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、大当たりとなったことを示すレインボー点灯 ( なめらか ) となる。また、( f 2 ) の状態において、当り用の 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

50

技効果ランプ 9 は、レインボー点灯（なめらか）となる。

【 0 4 1 8 】

その後、（ f 4 ）に示すように、夢夢勝利の画像が劇画風の静止画で表示される。（ f 4 ）の静止画の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯（なめらか）となる。その後、図 7 9（ f 5 ）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「 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。

10

【 0 4 1 9 】

〔ハズレエピソードパート（ S P 前半リーチ B ）における演出態様〕

図 8 1 ～図 8 2 を参照しながら、ハズレエピソードパート（ S P 前半リーチ 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（ 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り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【 0 4 2 0 】

20

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

【 0 4 2 1 】

その後、図 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、画面が暗転される。（ g 4 ）の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ 9 は、消灯する。その後、図 8 2（ g 5 ）に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「 2 3 2 」の図柄が表示される。（ g 5 ）の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ 9 は、（ a 1 ）の点灯態様を示す（ t a 1 ）と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。

30

【 0 4 2 2 】

〔役物動作パート（後半発展時）における演出態様〕

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

40

【 0 4 2 3 】

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

50

## 【 0 4 2 4 】

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

10

## 【 0 4 2 5 】

[ 煽りパート ( S P 後半リーチ A ) における演出態様 ]

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

## 【 0 4 2 6 】

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

20

30

## 【 0 4 2 7 】

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

40

## 【 0 4 2 8 】

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

50

んが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「行くぞ～」に対応する字幕表示「行くぞ～」が表示される。( i 7 ) の夢夢表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。

【 0 4 2 9 】

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

10

【 0 4 3 0 】

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

20

【 0 4 3 1 】

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

30

【 0 4 3 2 】

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

40

50

灯する。

【 0 4 3 3 】

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

【 0 4 3 4 】

その後、図 9 0 ( i 1 9 ) に示すように、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画像が表示  
されるときに、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( i 1  
9 ) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューが逃げていること  
に対応して赤色で点滅する。その後、図 9 0 ( i 2 0 ) に示すように、部屋の背景が画面  
上に表示される。( i 2 0 ) の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点  
灯する。その後、( i 2 1 ) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チュー  
を追いかける画像が表示される。( i 2 1 ) に示すように、夢夢追っかけの画面において  
夢夢ちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。また、  
( i 2 1 ) に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「  
ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの  
足音「タタタッ」が出力される。また、( i 2 1 ) の夢夢追っかけの状態において、左  
側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅す  
る。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。  
20

【 0 4 3 5 】

その後、図 9 1 ( i 2 2 ) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チュー  
を追いかける画像が続けて表示される。( i 2 2 ) に示すように、夢夢ちゃんの映像に合  
わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの  
映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( i 2  
2 ) の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんのキャラク  
タに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタ  
に対応して赤色で点灯する。その後、( i 2 3 ) に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして  
爆チューに飛びかかる画像が表示される。( i 2 3 ) に示すように、夢夢ジャンプの状態  
において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して白色で  
3 回点滅する。  
30

【 0 4 3 6 】

その後、図 9 1 ( i 2 4 ) に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃん  
から逃げるためにジャンプする画像が表示される。( i 2 4 ) に示すように、爆チュー  
のジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョーン」が出力される  
。また、( i 2 4 ) の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チュー  
がジャンプしていることに対応して白色で 2 回点滅する。その後、図 9 2 ( i 2 5 ) に示  
すように、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、( i 2  
5 ) の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんのセリフ「捕まえられないよー」に  
対応する字幕表示「捕まえられないよー」が表示される。また、夢夢ちゃんが爆チューを  
捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての夢夢ちゃんが捕まえられなかった音「ス  
カッ」が出力される。また、( i 2 5 ) の爆チュー捕まえられずの状態において、左側の  
遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。  
また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。  
40

【 0 4 3 7 】

その後、図 9 2 ( i 2 6 ) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんという味方 2 人が  
表示される。( i 2 6 ) に示すように、味方 2 人が表示されるときに、味方 2 人のセリフ  
「次は 2 人よ！」に対応する字幕表示「次は 2 人よ！」が表示される。( i 2 6 ) の味方  
50

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、(i27)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、(i27)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。

【0438】

その後、図93(i28)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。(i28)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、(i29)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。(i29)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。

【0439】

その後、図30(i30)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。(i30)では、(i29)よりも2人が爆チューに近づいた画像が表示される。(i30)に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i30)の2人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0440】

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

【0441】

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

【0442】

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

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

#### 【 0 4 4 3 】

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

10

#### 【 0 4 4 4 】

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

#### 【 0 4 4 5 】

図 9 7 ( j 1 ) に示すように、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。

20

#### 【 0 4 4 6 】

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

30

#### 【 0 4 4 7 】

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

40

#### 【 0 4 4 8 】

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

図 9 9 ~ 図 1 0 0 を参照しながら、ハズレエピローグパート ( S P 後半リーチ A ) における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート ( S P 後半リーチ A ) は、夢夢

50

ちゃんとジャムちゃんとが爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【 0 4 4 9 】

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

10

【 0 4 5 0 】

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

20

【 0 4 5 1 】

[ 煽りパート ( S P 後半リーチ B ) における演出態様 ]

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

30

【 0 4 5 2 】

図 1 0 1 ( n 1 ) に示すように、 S P 後半リーチ B が実行される煽りパートでは、「激震ロボバトル」との S P 後半リーチ B に対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行される S P 後半の演出の内容が示される。タイトル表示の下には、このリーチでの大当り期待度が星の数で示される。なお、この大当り期待度を示す表示は、他の S P リーチで表示されるようにしてもよい。( n 1 ) のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点灯している。その後、( n 2 ) に示すように、味方キャラクタであるジャムちゃんおよびナナちゃん ( 左端のキャラクタ ) と敵キャラクタであるカニのロボットとが向かい合う対峙の画像が表示される。( n 2 ) に示すように、キャラクタが対峙している画面において味方 2 人のセリフ「負けないわ！」に対応する字幕表示「負けないわ！」が表示される。( n 2 ) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、2 人がセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、( n 2 ) のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、 S P 後半リーチ B に対応する B G M が出力される。

40

【 0 4 5 3 】

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

50



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

【0454】

その後、図102(n 5)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの2人がカニのビームから逃げるために岩場の窪みに逃げる画像が表示される。(n 5)の2人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(n 6)に示すように、岩場の上をビームが通過する画像が表示される。(n 6)のビームが通過の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、図103(n 7)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの2人が岩場の影で安堵する画像が表示される。(n 7)に示すように、2人が安堵している画面においてジャムのセリフ「はぁはぁ」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。

【0455】

その後、図103(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。

【0456】

その後、図104(n 10)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 10)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 11)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 11)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(n 12)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 12)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの攻撃に対応して白色で2回点滅する。

【0457】

その後、図105(n 13)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 13)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 13)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 14)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 14)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 15)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 15)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。

【0458】

その後、図106(n 16)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 16)に示すように、2人が立ち上がる画面にお

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0459】

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

#### 【0460】

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

20

30

#### 【0461】

その後、図109(n25)に示すように、天から手が出てくる演出が実行される。(n25)に示すように、天から手が出る状態において、遊技効果ランプ9は、白色で2回点滅する。その後、(n26)に示すように、天から伸びた手がカニを捕まえに行く画像が表示される。(n26)に示すように、カニを捕まえに行く状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、白色で2回点滅する。その後、(n27)に示すように、カニと手が拡大された画像が表示される当否決定前の場面となる。(n27)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応するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(n27)の状態から、SP後半リーチBでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(o1)の演出へ移行する。(n27)の状態から、SP後半リーチBでのハズレとなること、あるいは、救済当たりとなることが決定されていた場合には、(p1)の演出へ移行する。

40

#### 【0462】

[ 当りエピローグパート (SP後半リーチB) における演出態様 ]

図110～図112を参照しながら、当りエピローグパート (SP後半リーチB) における演出態様について説明する。当りエピローグパート (SP後半リーチB) は、ジャムちゃんとナナちゃん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。

#### 【0463】

50

図 1 1 0 ( o 1 ) に示すように、S P 後半リーチ B の当りエピソードパートでは、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 ) の白色よりも明めの白色で点滅する。その後、( o 2 ) に示すように、捕まえられたカニがお店の看板として設置された画像が表示される。また、( o 2 ) カニが看板となったお店の状態において、遊技効果ランプ 9 は、大当たりとなったことを示すレインボー点灯 ( なめらか ) となる。また、( o 2 ) の状態において、当り用の B G M が出力される。

【 0 4 6 4 】

その後、図 1 1 0 ( o 3 ) に示すように、カニが看板となったお店の前にジャムちゃんとナナちゃんが表示される画面となる。また、( o 3 ) に示すように、カニが看板となったお店の画面においてジャムちゃんのセリフ「いい看板ね」に対応する字幕表示「いい看板ね」が表示される。また、( o 3 ) のカニが看板となったお店の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 ( なめらか ) となる。その後、図 1 1 1 ( o 4 ) に示すように、カニが看板となったお店の前でジャムちゃんとナナちゃんが表示される画面が継続される。また、( o 4 ) に示すように、カニが看板となったお店の画面においてナナちゃんのセリフ「しっかり働きなさい」に対応する字幕表示「しっかり働きなさい」が表示される。また、( o 4 ) のカニが看板となったお店の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 ( なめらか ) となる。その後、( o 5 ) に示すように、カニが看板となったお店の画像が劇画風の静止画で表示される。( o 5 ) の静止画の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 ( なめらか ) となる。

【 0 4 6 5 】

その後、図 1 1 1 ( o 6 ) に示すように、大当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。( o 6 ) に示すように、図柄出しでは「2 2 2」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。( o 6 ) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、図 1 1 2 ( o 7 ) に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が ( o 6 ) の状態よりも縮小されて表示される。( o 7 ) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、( o 8 ) に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が ( o 7 ) の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。( o 8 ) の 2 図柄 ( 通常サイズ ) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 ( なめらか ) の点灯態様を維持する。

【 0 4 6 6 】

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

図 1 1 3 ~ 図 1 1 4 を参照しながら、ハズレエピソードパート ( S P 後半リーチ B ) における演出態様について説明する。ハズレエピソードパート ( S P 後半リーチ B ) は、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに敗北したストーリーが展開されていくことで大当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 6 7 】

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

## 【 0 4 6 8 】

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

## 【 0 4 6 9 】

[ 煽りパート ( S P 最終リーチ ) における演出態様 ]

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

## 【 0 4 7 0 】

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

## 【 0 4 7 1 】

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

## 【 0 4 7 2 】

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

10

20

30

40

50

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

【0473】

その後、図118(r 10)に示すように、爆チューが表示されるときに、爆チューのセリフ「何人でもかかってこい」に対応する字幕表示「何人でもかかってこい」が表示される。(r 10)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、(r 11)に示すように、メイドAが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、メイドAのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(r 11)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、(r 12)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。(r 12)のAD&メイドA追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ADのキャラクタがセリフを発していることに対応してオレンジ色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、メイドAのキャラクタがセリフを発していることに対応して青色で点滅する。

【0474】

その後、図119(r 13)に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「捕まるかー！」に対応する字幕表示「捕まるかー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(r 13)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、(r 14)に示すように、爆チューが逃げて画面から捌けていく画像が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(r 14)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点灯する。その後、(r 15)に示すように、街の背景が画面上に表示される。(r 15)の街背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。

【0475】

その後、図120(r 16)に示すように、ナナちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、ナナちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(r 16)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 17)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 17)のメイドB&ナナ追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、メイドBのキャラクタがセリフを発していることに対応してハワイアンブルー色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ナナちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応してピンク色で点滅する。

【0476】

その後、図120(r 18)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 18)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図121(r 19)に示すように、街の背景が画面上に表示される。(r 19)の街背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。

【0477】

その後、図121(r 20)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

10

20

30

40

50

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

**【0478】**

10

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

**【0479】**

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

20

**【0480】**

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

30

**【0481】**

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

40

**【0482】**

その後、図126(r36)に示すように、分割された画面上に6人のキャラクタの顔がアップされる画像が表示される。(r36)に示すように、味方6人アップの画像が表示されるときに、味方6人のセリフ「これで最後だ！」に対応する字幕表示「これで最後

50

だ！」が表示される。また、( r 3 6 ) 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 1 2 7 ( r 3 7 ) 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、( r 3 7 ) 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。

【 0 4 8 3 】

その後、図 1 2 7 ( r 3 8 ) 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、( r 3 8 ) の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、( r 3 9 ) に示すように、爆チューが拡大されて表示される。また、( r 3 9 ) 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、( r 3 9 ) 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。

10

【 0 4 8 4 】

その後、図 1 2 8 ( r 4 0 ) 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 3 1 B 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、( r 4 0 ) 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、( r 4 1 ) に示すように、画面上にパチンコ遊技機 1 における主要キャラクタであるナナちゃん、夢夢ちゃん、ジャムちゃんの 3 人がカットイン表示がされる。カットイン表示とは、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出である。また、カットイン表示は、カットイン表示の色で大当たり期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当たり期待度が高い。また、( r 4 1 ) のカットインの状態において、遊技効果ランプ 9 は、カットイン表示の色に応じて、赤色または緑色で点灯する。

20

【 0 4 8 5 】

その後、図 1 2 8 ( r 4 2 ) に示すように、カットイン表示が捌けた後は、爆チューに向かって 6 人が飛びかかる画像が表示される。また、( r 4 2 ) のカットイン捌けるの状態において、BGM が OFF になるとともに、遊技効果ランプ 9 は、白色で点灯する。その後、図 1 2 9 ( r 4 3 ) に示すように、味方 6 人が表示される画面のときに、遊技効果ランプ 9 は白色で点灯する。その後、( r 4 4 ) に示すように、爆チューが表示される画面のときに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点灯する。その後、( r 4 5 ) に示すように、( r 4 3 ) のときよりも拡大された味方 6 人が表示されるときに、遊技効果ランプ 9 は白色で点灯する。その後、図 1 3 0 ( r 4 6 ) に示すように、( r 4 4 ) のときよりも拡大された爆チューが表示されるときに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点灯する。

30

【 0 4 8 6 】

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

40

【 0 4 8 7 】

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

50

果ランプ 9 は赤色で点灯する。

【 0 4 8 8 】

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

【 0 4 8 9 】

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

【 0 4 9 0 】

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

【 0 4 9 1 】

[ 当りエピローグパート ( S P 最終リーチ ) における演出態様 ]

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

【 0 4 9 2 】

図 1 3 3 ( s 1 ) に示すように、S P 最終リーチの当りエピローグパートでは、( s 1 ) に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。このエフェクト画像は、S P リーチ後半へと発展する際のエフェクト画像よりも派手な演出態様となっている。また、当該エフェクト画像により、爆チューのキャラクタや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、( s 1 ) の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。

【 0 4 9 3 】

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

10

20

30

40

50



うに、爆チューのセリフ「うう、捕まった」に対応する字幕表示「うう、捕まった」が表示がされる。(s 4)の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ9がレインボー点灯(なめらか)となる。また、(s 4)の状態において、当り用のBGMが出力される。

【0494】

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

10

【0495】

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

20

【0496】

[ハズレエピローグパート(SP最終リーチ)における演出態様]

図137~図138を参照しながら、ハズレエピローグパート(SP最終リーチ)における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート(SP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。

30

【0497】

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

40

【0498】

その後、図137(u 3)に示すように、画面が暗転される。(u 3)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図138(u 4)に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(u 4)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a 1)の点灯態様を示す(ta 1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。(u 4)の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、(v 1)の演出へ移行する。

【0499】

[救済当りパートにおける演出態様]

図139~図140を参照しながら、救済当りパートにおける演出態様について説明す

50

る。救済当りパートは、ハズレのストーリーの展開後に大当りとなる救済演出によるストーリーが展開されていくパートである。救済当りパートでは、他のリーチでは登場しなかったドラム君という救済（復活）に対応するプレミアムキャラクタが登場する。

#### 【 0 5 0 0 】

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

10

#### 【 0 5 0 1 】

その後、図 1 4 0 ( v 3 ) に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「 2 2 2 」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。( v 3 ) に示すように、図柄出しでは「 2 2 2 」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。( v 3 ) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、図 1 4 0 ( v 4 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が( v 3 ) の状態よりも縮小されて表示される。( v 4 ) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、( v 5 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が( v 4 ) の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。( v 5 ) の 2 図柄（通常サイズ）の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯（なめらか）の点灯態様を維持する。

20

#### 【 0 5 0 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〕

図 1 4 1 ~ 図 1 5 6 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 1 4 1 ~ 図 1 5 6 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。

#### 【 0 5 0 3 】

図 1 4 1 ( A 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。( A 1 ) に示すように、2 図柄拡大の状態では、「 2 2 2 」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。( A 1 ) の 2 図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、( A 2 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が( A 1 ) の状態よりも拡大されて表示される。( A 2 ) 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、( 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。

30

#### 【 0 5 0 4 】

その後、図 1 4 2 ( 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。

40

#### 【 0 5 0 5 】

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

50

果ランプ9は、白色の点滅からレインボー色のなめらか点灯に切り替わる。これにより、図柄出しから再抽選演出にかけてスムーズな図柄出し、スムーズな揺れ期間への移行、図柄揃いによる祝福を画面とランプの発光により実行することができる。その後、図143(A7)の図柄揺れ期間においては、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。(A7)の2図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。

#### 【0506】

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

10

#### 【0507】

その後、図144(A11)～図148(A24)にかけて飾り図柄として用いられている数字が高速で変動することで入替表示が行われる。入替表示が行われると、一旦仮停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、(A11)に示すように、高速変動中に2図柄が薄く表示される。(A11)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、(A12)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。(A12)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(A13)～図148(A23)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(A13)～図148(A23)にかけて、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。

20

#### 【0508】

その後、2図柄から始まった高速変動が1周期して再度2図柄がくっきりと表示される図148(A24)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(A25)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(A26)～図156(A46)にかけて3図柄、4図柄、5図柄、6図柄、7図柄、1図柄、2図柄、3図柄、4図柄、5図柄、6図柄といったように、図柄が高速変動しながら入れ替わるようにして、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。また、タイムゲージが時間とともに徐々に減少する。図148(A24)～図156(A46)にかけて、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。そして、(A46)の状態からプッシュボタン31Bが操作されたとき、奇数図柄が導出されることが決定されていた場合には、(B1)の演出へ移行する。(A46)の状態からプッシュボタン31Bが操作されたとき、偶数図柄が導出されることが決定されていた場合には、(C1)の演出へ移行する。

30

#### 【0509】

[再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄導出)における演出態様]

40

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

#### 【0510】

図157(B1)に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「333」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(B1)に示すように、3図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「333」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(B1)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、(B2)に示すように、図柄組合せ「333」が(B1)の状態よりも拡大されて表示される。(B2)の3図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白

50

色で点滅する。その後、(B3)に示すように、図柄組合せ「333」が縮小されて表示される。(B3)の3図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。

【0511】

その後、図158(B4)に示すように、図柄組合せ「333」がさらに縮小されて表示される。(B4)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、(B5)に示すように、図柄組合せ「333」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。(B5)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、(B6)に示すように、図柄組合せ「333」が上下に揺れる揺れ期間となる。(B6)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。(B6)の3図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色で点滅する。その後、図159(B7)に示すように背景が通常背景へと変化する。(B7)の通常背景においても図柄揺れ期間が継続する。(B7)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。(B7)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。

10

【0512】

その後、図159(B8)に示すように、「333」の飾り図柄が確定停止する。また、(B8)の図柄確定期間では、小図柄も「333」で確定停止する。(B8)の図柄確定期間において、遊技効果ランプ9は、レインボー色で点滅する。その後、(B9)に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。(B9)の図柄確定期間では、遊技効果ランプ9は、レインボー色の点滅の点滅の点灯態様を維持する。その後、図160(D1)のファンファーレ期間において、(B9)の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ9の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、(D2)に示すように、遊技効果ランプ9の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「FEVER」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ9の態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。

20

【0513】

[再抽選パート(ボタン操作後に偶数図柄導出)における演出態様]

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

30

【0514】

図161(C1)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(C1)に示すように、2図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(C1)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(C2)に示すように、図柄組合せ「222」が(C1)の状態よりも拡大されて表示される。(C2)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(C3)に示すように、図柄組合せ「222」が縮小されて表示される。(C3)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。

【0515】

40

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

50

に下がった画面が表示されている。(C7)の通常背景揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。

【0516】

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

10

【0517】

<パチンコ遊技機1の演出態様における特徴部分の説明>

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

【0518】

(開始5)

前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広がるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実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。

20

【0519】

(開始6)

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

30

【0520】

(開始7)

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

40

【0521】

(開始8)

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

【0522】

50

(開始 1 0)

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

【 0 5 2 3 】

(開始 1 2)

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

【 0 5 2 4 】

(開始 1 3)

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

【 0 5 2 5 】

(開始 1 5)

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

【 0 5 2 6 】

(煽り 1)

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

【 0 5 2 7 】

(煽り 2)

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

【 0 5 2 8 】

(煽り 3)

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

【 0 5 2 9 】

(煽り 4)

また、前述した図 6 7 ( b 1 7 ) などに示すように、味方キャラクタがセリフを発した

10

20

30

40

50

ときに、字幕表示がされない場面がある。これによれば、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示を好適に示しつつ、全てのセリフに対して字幕表示を付するよりも画面表示を好適に示すことができる。

【0530】

(煽り5)

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

10

【0531】

(煽り6)

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

20

【0532】

(煽り11)

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

30

【0533】

(煽りカットイン2)

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

【0534】

(煽りカットイン3)

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

40

【0535】

(当否1)

また、前述の図132(r54)に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピソードパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当たりか否かが報知されていた。また、当

50

否決定の場面では、大当たりとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。

【0536】

(当否2)

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

10

【0537】

(当否3)

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

【0538】

(当否4)

また、前述の図132(r51)~図132(r54)においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしばしば僅かに動いていた。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ばしば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。

20

【0539】

(当否5)

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

30

【0540】

(当否6)

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

【0541】

(当否7)

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

40

【0542】

(当否14)

また、前述の図95(i36)~図96(i39)にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、(i39)のタイミングでは、1枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。1枚の

50



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人のキャラクター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も多く画像（たとえば、１０枚）を用いてもよい。

【０５４３】

（当否１６）

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

【０５４４】

（当否１８）

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

【０５４５】

（エピソード１）

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

【０５４６】

（エピソード４）

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

【０５４７】

（エピソード６）

前述した図１３４（ｓ５）～（ｓ６）に示すように、当りエピソードパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピソードパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当たりの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するとき文字数が多き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 4 8 】

## ( エピローグ 1 5 )

前述した図 1 3 4 ( s 6 ) ~ 図 1 3 5 ( s 8 ) に示すように、当りエピローグパートにおける最終のセリフに対する最終の字幕表示は、図柄出しの演出が実行される前に消去される設計となっている。これによれば、字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

## 【 0 5 4 9 】

## ( エピローグ 1 7 )

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

10

## 【 0 5 5 0 】

## ( エピローグ 1 8 )

前述した図 1 3 5 ( s 7 ) に示すように、当りエピローグパートにおいて流れていた映像は、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 1 】

## ( エピローグ 1 9 )

前述した図 1 3 5 ( s 7 ) に示すように、当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。

20

## 【 0 5 5 2 】

## ( エピローグ 2 1 )

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

30

## 【 0 5 5 3 】

## ( エピローグ 2 2 )

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

40

## 【 0 5 5 4 】

## ( 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。

50

## 【 0 5 5 5 】

## ( 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 5 6 】

## ( 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 5 7 】

## ( 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。

## 【 0 5 5 8 】

## ( 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。

## 【 0 5 5 9 】

## ( 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 0 】

## ( 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 1 】

## ( 再抽選演出 1 8 )

前述した図柄出しの演出では、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用い

10

20

30

40

50

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

#### 【0562】

<演出態様に関する詳細説明>

次に、前述した演出態様に関して、特に言及すべき特徴部分や変形例について、図165～図191を参照しながら、詳細に説明する。

#### 【0563】

[煽り12, 13, 15について]

図165では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

#### 【0564】

((b11)～(b13)部分の詳細説明図)

図165は、前述したSP前半リーチAの((b11)～(b13)部分の詳細説明図である。図165((b11))に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。このキャラクタ配置に合わせ枠左ランプは夢夢ちゃんに対応した緑点灯となり、枠右ランプは爆チューに対応した赤点灯となる。また、((b11))の状態では、セリフ音として夢夢ちゃんのセリフ「待て～」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。

#### 【0565】

また、((b11))に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に爆チュー、後方に夢夢ちゃんという関係である。遊技者から見た位置関係は、爆チューが近くに居て、夢夢ちゃんが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「待て～」の夢夢ちゃんのセリフ音>爆チューの足音「タタタッ」>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、遠い夢夢ちゃんのセリフ音の方が、近い爆チューの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

#### 【0566】

図165((b12))では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向、前後方向ともに((b11))の状態と同様である。((b12))では、セリフ音は出力されず、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」と、物理音としての爆チューの足音「タタタッ」とが出力される。音量の関係は、「爆チューの足音「タタタッ」>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、セリフ音が出力されない場合には、画面上の前後関係に合うように、近い爆チューの足音が遠い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

#### 【0567】

図165((b13))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、((b13))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、((b13))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。

#### 【0568】

(煽り12)

10

20

30

40

50

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。

【０５６９】

（煽り１３）

ここで、パチンコ遊技機１における各種の演出を実際に作る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。

10

【０５７０】

（煽り１５）

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

20

【０５７１】

[ 煽り１４，１６について ]

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

【０５７２】

（音量レベルの説明）

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

30

【０５７３】

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

40

【０５７４】

（煽り１４）

このように、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音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。

50

## 【 0 5 7 5 】

( 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。

## 【 0 5 7 6 】

( 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。

## 【 0 5 7 7 】

( 煽り 1 6 )

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

## 【 0 5 7 8 】

[ 煽り 7 , 8 について ]

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

## 【 0 5 7 9 】

( ( r 2 4 ) ~ ( r 2 7 ) 部分の詳細説明図 )

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

## 【 0 5 8 0 】

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

## 【 0 5 8 1 】

( ( r 2 8 ) ~ ( r 3 1 ) 部分の詳細説明図 )

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

## 【0582】

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

## 【0583】

( (r32) ~ (r35) 部分の詳細説明図 )

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

10

## 【0584】

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

20

## 【0585】

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

## 【0586】

( 煽り7 )

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

30

## 【0587】

( 煽り8 )

また、図168 ~ 図170に示したように、キャラクタが登場する場面(たとえば、r24, r26, r28, r30, r32, r34)では、その前のシーンにおいて該当するキャラクタに対応する色以外の色で遊技効果ランプ9を点灯させる制御が行われる。具体的には、(r24)の場面の前では、(r22)の黄色や(r23)の赤色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にADのキャラクタに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r26)の場面の前では、(r25)のオレンジ色や(r25')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にメイドAのキャラクタに対応した青色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r28)の場面の前では、(r27)の青色や(r27')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後に

40

50

メイドBのキャラクタに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r30)の場面の前では、(r29)のハワイアンブルー色や(r29')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にナナちゃんのキャラクタに対応したピンク色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r32)の場面の前では、(r31)のピンク色や(r31')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にジャムちゃんのキャラクタに対応した紫色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r34)の場面の前では、(r33)の紫色や(r33')の白色で遊技効果ランプ9が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクタに対応した緑色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクタが登場する前に該当するキャラクタに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクタに対応する色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクタが変化すること、変化したキャラクタがいずれのキャラクタであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

10

#### 【0588】

[開始1～4について]

図171～図172の特徴部分について、番号を振って説明する。

#### 【0589】

((b18)～(i1))における役物動作の詳細説明図)

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

20

#### 【0590】

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

30

#### 【0591】

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

40

#### 【0592】

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

50



、（h7）の状態からさらに役物が上昇する。（h8）の状態では、（h7）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（h8）の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。

【0593】

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

【0594】

（開始1）

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

【0595】

（開始2）

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

【0596】

（開始3）

図171に示すように、役物が動作し、落下の最下端の位置に到達する前にエフェクト

10

20

30

40

50

画像を表示する。これによれば、縮小された飾り図柄を早目に隠すことができ、役物を交えた好適な演出の切り替えとすることができる。

【0597】

(開始4)

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

10

【0598】

[エピローグ7, 8, 10～14, 20について]

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

【0599】

((r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図)

図173は、(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図である。(r54)の当否決定前の場面では、操作促進に対応する音出力されるとともに、遊技効果ランプ9は赤色で点滅する。このとき画面上には爆チューのキャラクター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。

20

【0600】

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

30

【0601】

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

40

【0602】

その後、(s3-2)に示すように、役物が上昇(役物が進出位置から退避位置へ移動する)を開始する。(s3-2)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。(s3)の状態から(s3-2)の退避中状態となるときに、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、(s3-3)の状態では、役物がさらに上昇する。(s3-3)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。

【0603】

図174は、(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図である。(s3-3)の後、(s3-4)の状態では、役物がさらに上昇する。(s3-4)の状態では、遊

50

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、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。

【 0 6 0 4 】

10

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 0 5 】

20

( 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。

30

【 0 6 0 6 】

( エピローグ 8 )

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

40

【 0 6 0 7 】

( 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 0 8 】

( 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

50

してエピローグパートに対応する効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、効果音によりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【0609】

(エピローグ12)

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

【0610】

(エピローグ13)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示がされている状況ではセリフ音が出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、字幕が見え難いタイミングで字幕が表示されることを避け、エピローグパートを好適に実行することができる。

【0611】

(エピローグ14)

役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、セリフをしっかりと認識させることができ、エピローグパートを好適に実行することができる。

【0612】

(エピローグ20)

図173～図174に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音が出力される。また、(s3-5)～(s3-8)にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音が出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した(s4)の状態においてセリフ音が出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに当りエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが当りエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。さらに、字幕が初期位置への戻り動作を完了した後に表示されることで、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。

【0613】

[エピローグ2, 3, 5について]

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

【0614】

(字幕数とセリフ数との関係)

図175は、字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。図175では、各SPリーチの種類と、各SPリーチに対応するエピローグの種類とにおいて、演出中のキャラクタのセリフの数と、セリフに対応する字幕の数の数を示している。たとえば、SP

10

20

30

40

50

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 の当りエピソード部分の場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。S P 前半リーチ A のハズレエピソード部分の場合は、セリフが無いいため字幕も無い。

【 0 6 1 5 】

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 の当りエピソード部分の場合、セリフ数 3 に対し字幕数 3 である。S P 前半リーチ B のハズレエピソード部分の場合は、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 の当りエピソード部分の場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。S P 後半リーチ A のハズレエピソード部分の場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。

10

【 0 6 1 6 】

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 の当りエピソード部分の場合、セリフ数 3 に対し字幕数 3 である。S P 後半リーチ B のハズレエピソード部分の場合、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ソード部分の場合、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ソード部分の場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。

【 0 6 1 7 】

( エピソード 2 )

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

20

【 0 6 1 8 】

( エピソード 3 )

図 1 7 5 に示すように、エピソード部分においては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピソード部分において、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。

30

【 0 6 1 9 】

( エピソード 5 )

図 1 7 5 に示すように、煽り部分である 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、エピソード部分においてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、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ソード部分において字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピソード部分において、字幕により祝福感の強調を行うことができる。また、煽り部分においては、エピソード部分よりも画面の切り替わりが多いため、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一に、補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにすることができる。これにより、煽り部分において好適な演出を実行することができる。

40

【 0 6 2 0 】

[ 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、再抽選部分における特徴部分について、番号を振って説明する。

50

## 【 0 6 2 1 】

(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。

## 【 0 6 2 2 】

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。

10

## 【 0 6 2 3 】

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。

20

## 【 0 6 2 4 】

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。

30

## 【 0 6 2 5 】

(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。

40

## 【 0 6 2 6 】

(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。

50

## 【 0 6 2 7 】

## ( 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。

## 【 0 6 2 8 】

## ( 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。再抽出演出開始時には、「 2 」図柄が縮小され、縮小された「 2 」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「 2 」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「 2 」, 「 3 」, 「 4 」, 「 5 」, 「 6 」, 「 7 」, 「 1 」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後再度「 2 」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

10

## 【 0 6 2 9 】

## ( 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。

20

## 【 0 6 3 0 】

## ( 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。

30

## 【 0 6 3 1 】

## ( 再抽選演出 1 0 )

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。

## 【 0 6 3 2 】

## ( 再抽選演出 1 1 )

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

40

## 【 0 6 3 3 】

## ( 再抽選演出 1 2 )

図 1 7 6 , 図 1 7 7 に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を 2 回繰り返した後の ( A 2 4 ) , ( A 2 5 ) において表示が開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが 2 回繰り返されるまで促進画像が表示さ

50

れないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。

【0634】

(再抽選演出13)

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

10

【0635】

(再抽選演出14)

抽選演出では、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に偶数図柄(たとえば2図柄)を表示するパターン、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば3図柄)を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄(たとえば7図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば7図柄)を表示するパターンを設けてもよい。奇数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。

20

【0636】

(再抽選演出15)

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

【0637】

[煽り21~27について]

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

30

【0638】

(フェード効果)

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

40

【0639】

(b4)の状態では、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する画面が表示されている。その後、(b4')に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率70%で表示される。その後、(b5)に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率0%で表示される。このように、セリフに対応する字幕が表示されるときにフェードインの効果が付される。なお、(b4')の状態では、「見つけたわ」のセリフ音の出力はされておらず、(b5)の状態のように字幕透過率0%のときにセリフ音の出力がされている。

【0640】

50



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。

10

#### 【 0 6 4 1 】

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。

20

#### 【 0 6 4 2 】

##### ( 煽り 2 1 )

煽りパートにおいては、図 1 7 8 ( A ) に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第 1 の字幕の表示期間と次に表示される第 2 の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第 1 の字幕と、第 2 の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態で変化が起こる。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

#### 【 0 6 4 3 】

##### ( 煽り 2 2 )

図 1 7 8 ( A ) に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第 1 の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第 2 の字幕が表示されることがある。この場合、第 1 の字幕が透過率 0 % で表示されている箇所第 2 の字幕が透過率 7 0 % で重なって表示される。その後、第 1 の字幕がフェードアウトし、第 2 の字幕がフェードインし透過率 0 % の表示となる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により、字幕の切り替わりが分かり易い。

#### 【 0 6 4 4 】

##### ( 字幕表示の変形例 )

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

40

50

## 【0645】

また、字幕が表示されるタイミングが重なる場合について、第1のキャラクタと第2のキャラクタとのセリフに対する字幕について説明した。しかし、同一のキャラクタが続けてセリフを発する場合に、第1のセリフに対する字幕表示の後、第2のセリフに対する字幕表示が重なるようにしてもよい。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付してもよい。

## 【0646】

(煽り24)

図178は(B)に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕(歌詞)が表示される。しかしながら、大当りラウンド中は、字幕(歌詞)が続けて表示される場合であってもフェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕(歌詞)を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当りラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機1に搭載のコンテンツの代表的な楽曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当りラウンド中に省略することができ、一連の演出のをよく見せることができる。

## 【0647】

(字幕の透過率と音の出力との関係について)

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

## 【0648】

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

## 【0649】

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

## 【0650】

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

## 【0651】

図179に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する「見つけたわ」の第1字幕と、爆チューのキャラクタに対応する「見つかった」の第2字幕は、同じフェードインお

10

20

30

40

50

よびフェードアウトのフェード効果が付される。また、フェードインが2フレームの期間に亘って実行されるのに対し、フェードアウトは1フレームの期間に亘って実行される。

【0652】

(煽り23)

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

10

【0653】

(煽りパートとエピローグパートにおける字幕の対比)

図180は、(b4)~(b6)部分の詳細説明図および(o3)~(o5)部分の詳細説明図である。図180(A)は、煽りパートにおける(b4)~(b6)部分の詳細説明図である。また、図180(B)は、(o3)~(o5)部分の詳細説明図である。図180(A)および図180(B)は、2つのキャラクターが発するセリフに対して字幕表示が続けて表示される点で共通している。しかし、図180(A)と図180(B)とでは、第1字幕が表示されてから第2字幕が表示されるまでの期間が異なっている。

【0654】

図180(A)に示すように、(b4)~(b7)部分では、(b4)において、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する表示がされる。その後、(b5)において、夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する第1字幕が表示される。その後、(b6)において、爆チューのセリフ「見つかった」に対応する第2字幕が表示される。その後、(b6')において、夢夢ちゃんが画面上に拡大表示される。その後、夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ!」に対応する字幕が表示される。(b4)の開始時から(b6)の終了時までにおける時間t1は約3秒である。

20

【0655】

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

30

【0656】

図180(A),(B)に示すように、煽りパートとエピローグパートとでは、1シーン(0~t1の期間や0~t2の期間)において、セリフに対応する字幕が複数回表示される場合がある。字幕が複数回表示される場合において、時間尺に余裕があるときは、一旦表示した字幕表示が消去することによって字幕表示の切り替わりを分かり易くすることも考えられる。しかし、0~t1の期間のように時間尺に余裕が無い場合は、字幕表示を一旦消去するという措置が取り難い。そのため、図178,図179に示したように、字幕表示にフェード効果を付すことにより字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

40

【0657】

ここで、パチンコ遊技機1においては、最初に映像が作成されて、その後にセリフ等の音声が付けられる。その後、各セリフに対応した字幕表示が付けられる。仮に、時間尺が多めに取れない0~t1の期間において字幕表示を一旦消去するための期間を長くした映像を作り直すと手間がかかってしまう。そこで、フェード効果を付すことにより映像を作り直さなくとも字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。また、カニの看板のお店が表示される当りエピローグパートのように時間尺に余裕がある場合であっても一律にフェード効果を付すことにより、全体の作業負担が減少し、字幕の切り替え時に違和感が

50

生じることがないようにすることができる。

【 0 6 5 8 】

( 煽り 2 6 )

図 1 8 0 に示すように、第 1 字幕と第 2 字幕とが被らない ( o 3 ) ~ ( o 5 ) 部分における所定のシーンにおいても、字幕表示についてフェード効果を付している。なお、フェード効果については、フェードインとフェードアウトとのうち少なくともい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。

【 0 6 5 9 】

( 煽り 2 5 )

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 1 8 0 に示すように、エピローグパートでは、煽りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。

【 0 6 6 0 】

[ 煽り 2 7 について ]

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

【 0 6 6 1 】

( 煽り 2 7 )

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。

【 0 6 6 2 】

[ エピローグ 2 3 について ]

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

【 0 6 6 3 】

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

10

20

30

40

50

ボ一色で点滅する。

【0664】

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

10

【0665】

その後、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約10ms後に遊技効果ランプ9の態様が切り替わってファンファーレ対応となる。また、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約33ms後に画面が切り替わって「FEVER」が表示される態様に变化する。具体的には、(D1)に示すように、ファンファーレコマンドを受信した後のファンファーレ期間において、画面は(B9)の状態を維持する。それに対し、遊技効果ランプ9の態様は画面の態様よりも早くファンファーレ対応に切替わる。(D1)における遊技効果ランプ9の態様は消灯である。次いで、(D2)に示すように、遊技効果ランプ9の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「FEVER」の文字と夢夢ちゃん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。

20

【0666】

[エピローグ28~31について]

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

【0667】

図183は、図柄出しの変形例を説明するための図である。変形例においては、(Y1)~(Y7)の順に図柄出しが実行されるようにしてもよい。具体的には、(Y1)に示すように、爆チューを捕まえる場面で縮小された飾り図柄(縮小図柄)が画面の左上で「222」の状態で揃う。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。次いで、(Y2)に示すように、画面が静止画となり縮小図柄が上下に微小に揺れる。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。

30

【0668】

次いで、(Y3)に示すように、画面の左上の縮小された飾り図柄が一旦消去される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。次いで、(Y4)に示すように、画面の中央から消去されていた「222」の飾りが図柄拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。次いで、(Y5)に示すように、「222」の飾り図柄が(Y4)の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。次いで、(Y6)に示すように、「222」の飾り図柄が(Y5)の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。次いで、(Y7)に示すように、「222」の飾り図柄が(Y6)の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。

40

【0669】

変形例の図柄出しでは、飾り図柄が、SPリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、(Y1)に示すような当りエピローグパート時に図柄が揃う。そして、(Y2)に示すような縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は、画面中央の位置から拡大されて図柄第の演出が実行される。

【0670】

(エピローグ28)

当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている

50

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

10

【 0 6 7 1 】

（エピソード 2 9 ）

当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピソードの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「 2 2 2 」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピソード映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

20

【 0 6 7 2 】

（エピソード 3 0 ）

当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピソードの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に表示される。また、画面が静止画となり当りエピソードの映像が終了するタイミングに関連して、（ Y 1 ）で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。

30

【 0 6 7 3 】

（エピソード 3 1 ）

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

【 0 6 7 4 】

図 1 8 4 ~ 図 1 8 7 は、再抽選の変形例を説明するための図である。変形例においては、たとえば、（ F 1 ） ~ （ F 1 2 ）の順に図柄出しから再抽選が実行される場合について説明する。具体的には、（ F 1 ）, （ F 2 ）に示すように図柄が拡大表示された後、（ F 3 ）, （ F 4 ）に示すように図柄が縮小される。その後、（ F 5 ）に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、（ F 6 ）に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、（ F 7 ）に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、（ F 8 ） ~ （ F 9 ）にかけて「 3 」図柄が縮小されて表示される。

40

【 0 6 7 5 】

その後、（ F 1 0 ）に示すように、「 3 」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、（ F 1 1 ）に示すように、「 3 」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、（ F 1 2 ）に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。

【 0 6 7 6 】

50

( F 1 2 ) の状態から遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合を図 1 8 5 に示す。図 1 8 5 では、( G 1 ) ~ ( G 2 7 ) において実行される再抽選演出について説明する。( F 1 2 ) の状態から遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合には、( G 1 ) ~ ( G 1 3 ) にかけて飾り図柄として用いられている「 3 」, 「 4 」, 「 5 」, 「 6 」, 「 7 」, 「 1 」, 「 2 」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後、( G 1 4 ) に示すように、高速変動前に表示されていた「 3 」図柄が表示される。

【 0 6 7 7 】

その後、( G 1 5 ) , ( G 1 6 ) に示すように図柄が拡大表示された後、( G 1 7 ) , ( G 1 8 ) に示すように図柄が縮小される。その後、( G 1 9 ) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、背景が図柄揺れ用の背景に切り替えられる。ここでは、図柄揺れとして、図柄が画面上を奥側と手前側とに回転動作をすることで図柄を揺らす動作が実行される。具体的には、( G 2 0 ) ~ ( G 2 1 ) にかけて図柄が奥側に揺れた後、( G 2 2 ) ~ ( G 2 3 ) にかけて図柄が手前側に揺れことにより初期位置へと変化する。その後、( G 2 4 ) ~ ( G 2 5 ) にかけて図柄が手前側に揺れた後、( G 2 6 ) ~ ( G 2 7 ) にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。

10

【 0 6 7 8 】

( F 1 2 ) の状態から遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合を図 1 8 6 に示す。図 1 8 6 では、( H 1 ) ~ ( H 2 7 ) において実行される再抽選演出について説明する。( F 1 2 ) の状態から遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合には、( H 1 ) ~ ( H 6 ) にかけて「 3 」図柄が表示されたままで、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。その後、( H 7 ) に示すように、ボタン画像がうっすら表示されボタン画像が消去されていく。その後、( H 8 ) ~ ( H 2 0 ) にかけて飾り図柄として用いられている「 3 」, 「 4 」, 「 5 」, 「 6 」, 「 7 」, 「 1 」, 「 2 」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後、( H 2 1 ) に示すように、高速変動前に表示されていた「 3 」図柄が表示される。

20

【 0 6 7 9 】

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

30

【 0 6 8 0 】

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

40

【 0 6 8 1 】

その後、( J 1 0 ) に示すように、「 3 」図柄が縮小表示された後に、( J 1 1 ) ~ ( J 1 2 ) にかけて図柄が奥側に揺れた後、( J 1 3 ) ~ ( J 1 4 ) にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、( J 1 5 ) ~ ( J 1 6 ) にかけて図柄が手前側に揺れた後、( J 1 7 ) ~ ( J 1 8 ) にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。( J 1 1 ) ~ ( J 1 8 ) にかけての図柄揺れの動きは、( G 2 0

50

）～（ G 2 7 ）にかけての図柄の揺れの動きと同じである。そして、（ J 1 8 ）において図柄が通常位置で綺麗に停止する。

【 0 6 8 2 】

〔 ハズレ 1 ～ 7 について 〕

ハズレエピソードパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 6 8 3 】

（ 図柄確定期間について ）

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

10

【 0 6 8 4 】

（ X 1 ）の状態から当りエピソードパートに移行する場合は、（ X 2 ）に示すように、爆チューを捕まえた（ s 5 ）の状態の画像が表示される。その後、（ X 3 ）に示すように、通常画面に制御された後に（ B 8 ）のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち 0 . 5 s 間継続される。その後、（ X 4 ）に示すように、（ B 1 1 ）のようなファンファーレ期間となる。その後、（ X 5 ）に示すように、大当たりラウンド期間となる。

【 0 6 8 5 】

20

（ X 1 ）の状態からハズレエピソードパートに移行する場合は、（ X 6 ）に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念（ u 2 ）の状態の画像が表示される。その後、（ X 7 ）に示すように、背景がブラックアウトするとともに「 2 3 2 」のハズレ表示結果を示す図柄組合せが表示される。その後、（ X 8 ）に示すように、遊技者の目を引き付ける効果のあるキャラクタ画像が描かれたアイキャッチ画像が表示される。その後、通常画面に制御された後に（ X 9 ）のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち 0 . 5 s 間継続される。図柄確定期間終了後に次の変動表示に対応する保留記憶があれば、次の変動表示が開始される。

【 0 6 8 6 】

（ ブラックアウトの詳細説明 ）

30

図 1 8 9 は、ブラックアウトの詳細説明図である。図 1 8 9 （ X 1 0 ）～（ X 2 2 ）の順でブラックアウトの詳細を説明する。（ X 1 0 ）に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念（ u 2 ）の状態の画像が表示される。この状態から、ブラックアウトの背景が透過率を徐々に低下させて表示されるとともに、中央に表示される飾り図柄の 1 つである「 3 」を示す中図柄の背景が透過率を徐々に低下させて表示される。透過率を低下させることにより、ブラックアウト背景が徐々に暗くなり、中図柄が徐々にくっきりと現れるようになる。

【 0 6 8 7 】

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

40

【 0 6 8 8 】

50



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

【0689】

(ハズレ1)

図188に示すように、当否決定後にハズレとなる場合には、ハズレエピ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。

10

【0690】

(ハズレ2)

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

【0691】

(ハズレ3)

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

20

【0692】

(ハズレ4)

図189に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていく変化の方が、中図柄がフェードインしていく変化よりも先に開始される。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかもブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

30

【0693】

(ハズレ5)

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

40

【0694】

(ハズレ6)

ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、(X18)～(X20)に示すように、透過率が0%の中図柄と、透過率が0%のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、(X19)～(X20)に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置

50

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。

【0695】

(ハズレ7)

図188, 図189に示すように、アイキャッチ画面では、パチンコ遊技機1に関する情報として、タイトルの「POWERFULII」の文字と、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、アイキャッチ画像によりパチンコ遊技機1の情報を的確に伝えることができる。

【0696】

[ハズレ8, 10~17について]

ハズレエピソードパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0697】

(ハズレ時の遊技効果ランプについて)

図190は、ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。図190には、第4図柄ユニット50の特図可変表示の点灯態様についても記載されている。図190(X30)~(X36)がハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図であり、(X40)~(X46)がハズレ時の変形例を示す図である。なお、図190に示す例は、SP最終リーチにおけるハズレ時の演出を示しているが、SP前半リーチA, BやSP後半リーチA, Bなど、その他のリーチにおけるハズレ時の演出に対して、図190に示す技術を適用してもよい。

【0698】

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

【0699】

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

【0700】

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

【0701】

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

【0702】

10

20

30

40

50

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。

#### 【0703】

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

#### 【0704】

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

#### 【0705】

##### (ハズレ8)

ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット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。

#### 【0706】

##### (ハズレ10)

アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ後、保留記憶がなく客待ちデモ指定コマンドを受信したとしても背景用の輝度データテーブルが継続して用いられる。これによれば、背景用の輝度データテーブルに切り替えた以降は、継続して同じ輝度データテーブルを用いることができるため、違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

#### 【0707】

10

20

30

40

50

## (ハズレ 1 1)

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。

## 【 0 7 0 8 】

## (ハズレ 1 2)

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。

## 【 0 7 0 9 】

## (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。

## 【 0 7 1 0 】

## (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。

## 【 0 7 1 1 】

## (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、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。

## 【 0 7 1 2 】

## (ハズレ 1 6)

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

## 【 0 7 1 3 】

## (ハズレ 1 7)

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

10

20

30

40

50

くなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わるときに遊技効果ランプ 9 を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ 9 とにより、切り替わりを認識させ易い。

【 0 7 1 4 】

[ 当否 8 ~ 1 2 について ]

当否決定に関連する部分における特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 7 1 5 】

( ( r 4 8 ) 部分の詳細説明 )

図 1 9 1 は、( r 4 8 ) 部分の詳細説明図である。図 1 9 1 ( r 4 8 ) は、当否決定前の最終の煽りが実行される場面である。図 1 9 1 ( A ) は、画面の切り替えを示す説明図であり、図 1 9 1 ( B ) は、画面の切り替えと時間との関係を示す説明図である。図 1 9 1 ( A ) に示すように、( r 4 8 ) 部分では、( r 4 8 - 1 ) のような爆チューの表示がされた後に、( r 4 8 - 2 ) のような味方 6 人の表示がされる。その後、再び ( r 4 8 - 1 ) のような爆チューの表示がされた後に、( r 4 8 - 2 ) のような味方 6 人の表示がされる。以降、( r 4 8 - 1 ) と ( r 4 8 - 2 ) との静止画の切り替えが繰返され、図 1 9 1 ( B ) に示すように、徐々に切り替え速度が速くなる。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とは、時間経過とともに徐々に拡大して表示されるようになっている。

10

【 0 7 1 6 】

( 当否 8 )

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

20

30

【 0 7 1 7 】

( 当否 9 )

図 1 9 1 ( B ) に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興趣が向上する。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。

40

【 0 7 1 8 】

( 当否 1 0 )

( r 4 8 ) におけるスローモーション期間の演出を S P 前半リーチから S P 後半リーチ、S P 最終リーチへの発展時タイミングで実行するようにしてもよい。これによれば、S P 前半リーチから発展するタイミングにおいても好適に演出を実行することができる。

【 0 7 1 9 】

( 当否 1 1 )

( r 4 8 ) におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が 2 枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キ

50

キャラクタであれば、画像 1、画像 2、画像 3、画像 4、画像 1 ... と 4 枚の画像を繰り返し用いることにより、キャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

【 0 7 2 0 】

( 当 否 1 2 )

( r 4 8 ) におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまう。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 1 】

< 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 2 】

[ 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 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 や RAM 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 3 】

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 CPU 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、ROM 1 2 1 や RAM 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 CPU 1 2 0 に送信する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 4 から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部 1 2 4 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。

【 0 7 2 4 】

たとえば、図 2 7 2 は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図 2 7 2 に示すように、表示制御部 1 2 4 が S P 前半リーチ A の当りエピソードにおける表示制御を行う場合、当該 S P 前半リーチ A の当りエピソードを指定するための拡張コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 4 から受信した拡張コマンドに基づき、S P 前半リーチ A の当りエピソードに対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【 0 7 2 5 】

親テーブルでは、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ (点灯箇所) を指定する情報と、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間を指定する情報と、各ランプに対するランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報 (子テーブルの指定アドレス) とが格納されている。なお、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプのみが指定されており、ランプ制御の対象とならないランプについては指定されない。たとえば、後述する図 1 9 2 に示す親テーブルにおいては

10

20

30

40

50

、ランプ制御の対象として枠ランプと、役物ランプ 9 A と、盤左ランプ 9 B と、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H とが指定され、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c が指定されている。そして、図 1 9 2 に示す親テーブルにおいては、枠ランプに対して子テーブル W D 1 が指定され、役物ランプ 9 A に対して子テーブル Y D 1 が指定され、盤左ランプ 9 B に対して子テーブル L D 1 が指定され、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H に対して子テーブル A D 1 が指定されている。

#### 【 0 7 2 6 】

詳しくは図 2 0 6 を用いて後述するが、図 2 7 2 に示すように、S P 前半リーチ A 当りエピソード用の親テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分間 ) が指定されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、この 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分間 ) を計時するために 1 0 m s e c ごとにカウンタを 1 減算する。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、カウンタの減算処理を 6 0 0 0 0 回実行することで、6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分間 ) を計時したことになる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分間 ) を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。S P 前半リーチ A 当りエピソード用の親テーブルにおいては、子テーブルとして W D 3 が指定されている。

10

#### 【 0 7 2 7 】

子テーブルには、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ ( 点灯箇所 ) を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で参照される孫テーブルを指定する情報 ( 孫テーブルの指定アドレス ) とが格納されている。たとえば、後述する図 1 9 3 に示す枠ランプ用の子テーブルにおいては、t a 1 ~ t a 1 9 といった各時間に対して参照される孫テーブル ( W 4、W 1 1、W 1 2、W 2 1 など ) が指定されている。

20

#### 【 0 7 2 8 】

詳しくは図 2 0 6 を用いて後述するが、図 2 7 2 に示すように、S P 前半リーチ A 当りエピソード用の子テーブル W D 3 においては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として 3 0 0 m s e c が指定されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 0 m s e c ごとにカウンタを 1 減算することで 3 0 0 0 m s e c を計時し、当該計時が 3 0 0 0 m s e c に到達するまで、子テーブル W D 3 によって指定された孫テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。S P 前半リーチ A 当りエピソード用の子テーブル W D 3 においては、孫テーブルとして W 4 が指定されている。

30

#### 【 0 7 2 9 】

孫テーブルには、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ ( 点灯箇所 ) を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で用いられる輝度データとが格納されている。たとえば、後述する図 2 3 0 に示す孫テーブル W 4 においては、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 0 】

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。

40

#### 【 0 7 3 1 】

50

枠ランプは、RGBの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠ランプは、輝度データに基づく発光によって、前述した各キャラクタに応じた色で点灯することができる。一例としては、夢夢ちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。メイドAが登場するような演出においては、輝度データとして「00F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが青色に点灯する。メイドBが登場するような演出においては、輝度データとして「0AC」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがハワイアンブルー色に点灯する。ADが登場するような演出においては、輝度データとして「FF0」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが黄色に点灯する。ジャムちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「A5F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが紫色に点灯する。ナナちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「F3F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがピンク色に点灯する。爆チューが登場するような演出においては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。ポインゴが登場するような演出においては、輝度データとして「FEA」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがクリーム色に点灯する。

10

20

#### 【0732】

詳しくは図230を用いて後述するが、図272に示すように、孫テーブルW4においては、各ランプについて、輝度データ(RGBのデータ)として「000」と「AAA」とが30msec間隔で交互に指定されている。演出制御用CPU120は、10msecごとにカウンタを1減算することで子テーブルによって指定された時間である3000msecを計時し、当該計時が300msecに到達するまで、孫テーブルW4に基づき30msec間隔で輝度データをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

30

#### 【0733】

上述したように、演出制御用CPU120は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期(たとえば、10msec周期)で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

#### 【0734】

具体的には、演出制御用CPU120は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用CPU120は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が0になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

40

#### 【0735】

演出制御用CPU120による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図273は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一

50



例を説明するための図である。図 2 7 3 に示すように、S P 前半リーチ A 当りエピソード用の子テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として 3 0 0 0 m s e c が指定され、かつ孫テーブルとして W 4 が指定されている。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。なお、説明の便宜上、最初の 3 0 m s e c におけるデータ「 0 0 0 」をデータ 1、次の 3 0 m s e c におけるデータ「 A A A 」をデータ 2、次の 3 0 m s e c におけるデータ「 0 0 0 」をデータ 3、次の 3 0 m s e c におけるデータ「 A A A 」をデータ 4、次の 3 0 m s e c におけるデータ「 0 0 0 」をデータ 5、次の 3 0 m s e c におけるデータ「 A A A 」をデータ 6、次の 3 0 m s e c におけるデータ「 0 0 0 」をデータ 7 と称する。

10

#### 【 0 7 3 6 】

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 W D 3 によって指定された 3 0 0 0 m s e c を計時し、当該計時が 3 0 0 0 m s e c に到達するまで、孫テーブル W 4 に基づき 3 0 m s e c 間隔でデータ 1 ~ データ 7 の輝度データを L E D 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 3 0 0 0 m s e c 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 L E D ドライバに出力する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、やがて、計時が 3 0 0 0 m s e c に到達すると、その時点で孫テーブル W 4 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 W 1 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 C P U 1 2 0 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。

20

#### 【 0 7 3 7 】

なお、後述する図 1 9 2 に示す親テーブルのように、6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 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 1 0 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 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 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 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 からの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、1 0 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。

30

#### 【 0 7 3 8 】

また、後述する図 1 9 3 に示す子テーブルのように、最終の指定箇所 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 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。

#### 【 0 7 3 9 】

また、後述する図 2 3 5 に示す孫テーブルのように、最終の指定箇所 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) に亘って輝度データが指定されており、このような孫テーブルにおける 1 0 分データは、孫テーブルに対応するタイマの値が 0 となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

40

#### 【 0 7 4 0 】

このように、孫テーブルの最後に指定された輝度データを 1 0 分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。

#### 【 0 7 4 1 】

上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブル

50

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

【 0 7 4 2 】

[ 開始パートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 1 9 2 は、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 1 9 2 に示すように、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 1 , Y D 1 , L D 1 , A D 1 ) を指定する情報とが格納されている。

10

【 0 7 4 3 】

図 1 9 3 は、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 1 9 3 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 1 では、枠ランプについて、開始パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「省略」で示してその説明を省略する。

【 0 7 4 4 】

たとえば、時間 t a 1、時間 t a 4、および時間 t a 7 においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。孫テーブル W 2 1 は、図 5 2 を参照しながら説明した通常背景用輝度データテーブルに含まれ、後述する図 2 6 0 に示す背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 2 1 に対応する。図 2 6 0 に示すように、孫テーブル W 2 1 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして「 5 5 0 」、「 7 7 0 」、または「 8 8 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを通常背景に対応する黄色 ( 背景黄点灯のパターン ) で点灯させる。

20

【 0 7 4 5 】

時間 t a 3 および時間 t a 6 においては、孫テーブル W 4 が指定されている。孫テーブル W 4 は、後述する図 2 3 0 に示す白点滅 ( 白フラッシュ ) 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 4 に対応する。図 2 3 0 に示すように、孫テーブル W 4 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で交互に「 0 0 0 」と「 A A A 」とが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。本実施形態において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づき 1 5 0 m s e c ( 3 0 m s e c × 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。

30

【 0 7 4 6 】

時間 t a 1 0 ~ t a 1 2 においては、孫テーブル W 1 1 が指定されている。孫テーブル W 1 1 は、後述する図 2 5 1 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 1 1 に対応する。図 2 5 1 に示すように、孫テーブル W 1 1 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で「 A 0 0 」から「 6 0 0 」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 5 8 ( a 1 0 ) ~ ( a 1 2 ) 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。

40

【 0 7 4 7 】

時間 t a 1 3 ~ t a 1 8 においては、孫テーブル W 1 2 が指定されている。孫テーブル W 1 2 は、後述する図 2 5 1 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 1 2 に対応する。図 2 5 1 に示すように、孫テーブル W 1 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、 3 0 m s e c で「 6 0

50

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

#### 【0748】

このように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが閉まりきる前の時間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。

#### 【0749】

なお、本実施の形態においては、図59(a13)に示したように、シャッターが閉まりきったタイミングから、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていたが、これに限らない。たとえば、シャッターが閉まりきった後、所定時間(たとえば、1秒間)が経過してから、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていてもよい。あるいは、シャッターが閉まる動作に関連したタイミング(たとえば、シャッターが閉まり始めるタイミング、シャッターが閉まり始める直前のタイミングなど)から、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていてもよい。

#### 【0750】

開始パートの最後となる時間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WD1に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプが消灯を維持する。

#### 【0751】

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

#### 【0752】

[SP前半リーチA煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

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

10

20

30

40

50

D 2 , A D 2 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 7 5 3 】

図 1 9 5 は、S P 前半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける  
枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 2  
に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテ  
ーブルに含まれる。図 1 9 5 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 2 では、枠ランプに  
ついて、S P 前半リーチ A の煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照さ  
れる孫テーブルが指定されている。

【 0 7 5 4 】

たとえば、時間 t b 1 0 の 1 5 6 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 3 が指定され  
ている。孫テーブル W 3 は、後述する図 2 2 9 に示す黄色もや輝度データテーブルにおけ  
る枠ランプ用の孫テーブル W 3 に対応する。図 2 2 9 に示すように、孫テーブル W 3 にお  
いては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして 1 8 0 m s e c  
間隔で「 4 4 0 」、「 6 6 0 」、および「 8 8 0 」がまばらに指定されている。演出制御  
用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを S P リ  
ーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【 0 7 5 5 】

時間 t b 1 4 の 1 5 0 m s e c 間および時間 t b 1 7 の 2 1 0 m s e c 間においては、  
各々孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基  
づく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 7 5 6 】

ここで、図 2 3 0 に示すように、孫テーブル W 4 においては、枠ランプに含まれる各ラ  
ンプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で交互に「 0 0 0 」と「 A A  
A 」とが指定されており、最初の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」( 消灯)、次の 3 0 m s e c  
が「 A A A 」( 白色で点灯)、次の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」( 消灯)、次の 3 0 m s e c  
が「 A A A 」( 白色で点灯)、次の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」( 消灯)、次の 3 0 m s  
e c が「 A A A 」( 白色で点灯)、最後の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」( 消灯)となってい  
る。すなわち、2 1 0 m s e c ( 3 0 m s e c × 7 ) からなる 1 周期分に亘って枠ランプ  
が「 消灯」と「 点灯」とを交互に繰り返し替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅 ( 白  
フラッシュ) する。たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 が 2 1 0 m s e c ( 3 0 m s e c  
× 7 ) からなる 1 周期分に亘って孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うと、枠ランプ  
が 3 回に亘って白点滅し、演出制御用 C P U 1 2 0 が 1 5 0 m s e c ( 3 0 m s e c × 5  
) に亘って孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが 2 回に亘って白点滅  
する。

【 0 7 5 7 】

時間 t b 1 4 および時間 t b 1 7 のいずれにおいても、孫テーブル W 4 が指定されてい  
るが、時間 t b 1 4 では、1 5 0 m s e c という 1 周期よりも短い時間で演出制御用 C P  
U 1 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 2 回に亘って白  
点滅し、時間 t b 1 7 では、2 1 0 m s e c からなる 1 周期の時間で演出制御用 C P U 1  
2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 3 回に亘って白点滅  
する。

【 0 7 5 8 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 つの子テーブル W D 2 において、互いに異  
なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異  
なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミ  
ング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 4 を参照する時間を異ならせることで、枠ラン  
プを白色で点滅させる回数を 2 回にしたり 3 回にしたりすることができる。これにより、  
互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫  
テーブル W 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデー  
タ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を

10

20

30

40

50

削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【 0 7 5 9 】

S P 前半リーチ A の煽りパートの最後となる時間 t b 1 8 においては、図 6 7 ( b 1 8 ) に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ、S P リーチ後半発展）となる当否決定前において夢夢ちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 t b 1 8 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブル W 8 に基づきランプ制御が行われるようになっている。たとえば、孫テーブル W 8 は、後述する図 2 4 9 に示す操作促進なし煽り 2 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 8 に対応する。図 2 4 9 に示すように、孫テーブル W 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、1 0 0 0 0 0 m s e c で「F D C」が指定され、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 7 6 0 】

これにより、S P 前半リーチ A の煽りパートにおける当否分岐では、図 6 7 ( b 1 8 ) に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【 0 7 6 1 】

また、S P 前半リーチ A 煽りパートの子テーブル W D 2 においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。

20

【 0 7 6 2 】

たとえば、時間 t b 4 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 ( b 4 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間 t b 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 ( b 5 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t b 6 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 ( b 6 ) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

30

【 0 7 6 3 】

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

【 0 7 6 4 】

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。

40

【 0 7 6 5 】

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。

【 0 7 6 6 】

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

50

ように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0767】

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

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

【0768】

図196(a1)に示すように、SP前半リーチAの当りエピソードパートに用いられ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(WD3, YD3, LD3, AD3)を指定する情報が格納されている。

10

【0769】

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

20

【0770】

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

【0771】

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

30

【0772】

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

40

【0773】

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

【0774】

図196(b2)に示すように、SP前半リーチAの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SPリーチ前半Aの当り

50

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

【0775】

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

10

【0776】

当りエピローグパートの最後となる時間tc6においては、図69(c6)に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間tc6においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD3に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0777】

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

20

30

【0778】

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

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

【0779】

図197(a1)に示すように、SP前半リーチAのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD4、YD4、LD4、AD4)を指定する情報とが格納されている。

40

【0780】

図197(a2)に示すように、SP前半リーチAのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4では、枠ランプについて、SPリーチ前半Aにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル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、共通ハズレエピローグ用の子テーブル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。

【0781】

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

50

いる。孫テーブルW 1 3 は、後述する図 2 5 2 に示すハズレ 1 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 1 3 に対応する。図 2 5 2 に示すように、孫テーブルW 1 3 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 1 0 m s e c で「8 8 8」が指定され、次の 1 9 0 m s e c で「4 4 4」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブルW 1 3 に基づきランプ制御を行うことで、図 6 7 ( b 1 8 ) に示した当否分岐の後、図 7 0 ( d 1 ) に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

#### 【 0 7 8 2 】

前述したように、当否分岐 ( t b 1 8 ) における白点灯は R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、ハズレ報知後の t d 1 における白点灯は R G B のデータが「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 ( t b 1 8 ) における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

10

#### 【 0 7 8 3 】

時間 t d 2 の 5 8 0 0 m s e c 間においては、孫テーブルW 1 4 が指定されている。孫テーブルW 1 4 は、後述する図 2 5 2 に示すハズレ 2 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 1 4 に対応する。図 2 5 2 に示すように、孫テーブルW 1 4 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして 2 5 0 m s e c 間隔で「 4 4 4 」または「 1 1 1 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブルW 1 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 0 ( d 2 ) に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを t d 1 よりも暗めの白色で点灯させる。

20

#### 【 0 7 8 4 】

前述したように、当り時 ( t c 2 , t c 3 ) におけるレインボー点灯は R G B のデータが 3 0 m s e c 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 ( t d 2 ) における暗めの白点灯は R G B のデータが当り時よりも長い 2 5 0 m s e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

30

#### 【 0 7 8 5 】

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

40

#### 【 0 7 8 6 】

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

#### 【 0 7 8 7 】

時間 t d 4 において、孫テーブルW 2 1 に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する図 2 6 0 に示

50



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。

#### 【0788】

図190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。

#### 【0789】

[ 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198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198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600000msec（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD5，YD5，LD5，AD5）を指定する情報とが格納されている。

#### 【0790】

図199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WD5に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したS Pリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図199に示すように、枠ランプの子テーブルWD5では、枠ランプについて、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。

#### 【0791】

たとえば、時間t e 8の150msec間および時間t e 12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CPU120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 12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、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 12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W 4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

#### 【0792】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD5において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル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 3 】

S P 前半リーチ B の煽りパートの最後となる時間 t e 1 7 においては、図 7 7 ( e 1 7 ) に示したような当否分岐 ( 大当り、ハズレ、S P リーチ後半発展 ) において夢夢ちゃんが負けるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 t e 1 8 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブル W 8 に基づきランプ制御が行われるようになっている。

## 【 0 7 9 4 】

これにより、S P 前半リーチ B の煽りパートにおける当否分岐では、図 7 7 ( e 1 7 ) に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐 ( 決めのタイミング ) を分かり易く伝えることができる。

10

## 【 0 7 9 5 】

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

## 【 0 7 9 6 】

たとえば、時間 t e 4 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 3 ( e 4 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置するボインゴとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、ボインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点灯させる。時間 t e 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 3 ( e 5 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t e 6 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 3 ( e 6 ) に示したような画面の右側に位置するボインゴがセリフを発するような演出に対応させて、ボインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点滅させる。

20

## 【 0 7 9 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。

30

## 【 0 7 9 8 】

また、S P 前半リーチ B 煽りパートの子テーブル W D 5 においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定されている。

## 【 0 7 9 9 】

たとえば、時間 t e 1 1 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 5 ( e 1 1 ) に示したようなボインゴが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 t e 7 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 4 ( e 7 ) 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。

40

## 【 0 8 0 0 】

このように、図 7 4 ( e 7 ) 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していることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

## 【 0 8 0 1 】

[ S P 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 2 0 0 は、S P 前半リーチ B の当りエピソードパートに用いられる輝度データテーブ

50

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 0 2 】

図 2 0 0 ( a 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に用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 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 6 , Y D 6 , L D 6 , A D 6 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 8 0 3 】

図 2 0 0 ( a 2 ) 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に用いられる当りエピローグ用の子テーブル W D 6 では、枠ランプについて、 S P 前半リーチ B の当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 6 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【 0 8 0 4 】

たとえば、時間 t f 1 においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 7 ( e 1 7 ) に示した当否分岐の後、図 7 8 ( f 1 ) に示したような夢夢ちゃんが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。

【 0 8 0 5 】

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

【 0 8 0 6 】

時間 t f 2 ~ t f 4 においては、孫テーブル W 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 8 ( f 2 ) ~ ( f 4 ) に示したようなボイニング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。

【 0 8 0 7 】

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

【 0 8 0 8 】

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

【 0 8 0 9 】

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

【 0 8 1 0 】

当りエピローグパートの最後となる時間 t f 7 においては、図 8 0 ( f 7 ) に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間 t f 7 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブル

10

20

30

40

50

に基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルW D 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 8 1 1 】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間  $t f 2 \sim t f 4$  に対して孫テーブルW 1 が指定され、当該孫テーブルW 1 に基づき、ボインゴが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間  $t f 7$  に対しても孫テーブルW 1 が指定され、当該孫テーブルW 1 に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、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。

10

#### 【 0 8 1 2 】

[ S P 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 2 0 1 は、S P 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。

20

#### 【 0 8 1 3 】

図 2 0 1 ( a 1 ) に示すように、S P 前半リーチ B のハズレエピソードパート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 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 4 , Y D 4 , L D 4 , A D 4 ) を指定する情報とが格納されている。

#### 【 0 8 1 4 】

図 2 0 0 ( a 2 ) に示すように、S P 前半リーチ B のハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の子テーブルW D 4 では、枠ランプについて、S P リーチ前半 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。

30

#### 【 0 8 1 5 】

たとえば、時間  $t g 1$  および時間  $t g 2$  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 7 7 ( e 1 7 ) に示した当否分岐の後、図 8 1 ( g 1 ) 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。

#### 【 0 8 1 6 】

当否分岐 (  $t e 1 7$  ) における白点灯は、後述する図 2 4 9 に示す孫テーブルW 8 に基づいており、その R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、ハズレ報知後の  $t g 1$  における白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブルW 1 3 に基づいており、その R G B のデータが「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、ハズレ時には、当否分岐 (  $t e 1 7$  ) における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

40

#### 【 0 8 1 7 】

時間  $t g 3$  の 5 8 0 0 m s e c 間においては、孫テーブルW 1 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブルW 1 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 0 ( g 2 ) , ( g 3 ) に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを  $t g 1$  よりも暗めの白色で点灯させる。

#### 【 0 8 1 8 】

50

当り時 ( t f 2 ~ t f 4 ) におけるレインボー点灯は、後述する図 2 2 5 に示す孫テーブル W 1 に基づいており、その R G B のデータが 3 0 m s e c 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 ( t g 3 ) における暗めの白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 4 に基づいており、その R G B のデータが当り時よりも長い 2 5 0 m s e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

10

#### 【 0 8 1 9 】

時間 t g 4 においては、孫テーブル W 1 5 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に基づきランプ制御を行うことで、図 8 2 ( g 4 ) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

#### 【 0 8 2 0 】

時間 t g 5 においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 8 1 ( g 5 ) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間 t g 5 において、孫テーブル W 2 1 に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

20

#### 【 0 8 2 1 】

[ S P 後半発展時の役物動作パートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 0 2 は、S P 後半発展時の役物動作パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 8 に含まれる孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 2 0 2 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 8 では、枠ランプについて、役物動作パートで参照される孫テーブルが指定されている。また、子テーブル W D 8 は、図 1 7 1 ( h 1 ) ~ ( h 3 ) ( 図 8 3 ( h 1 ) ~ ( h 3 ) ) に示した役物動作の前半部分 ( 落下部分 ) に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。

#### 【 0 8 2 2 】

たとえば、時間 t h 1 ~ t h 3 の 7 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 2 が指定されている。孫テーブル W 2 は、後述する図 2 2 8 に示す役物動作赤点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 W 2 に対応する。図 2 2 8 に示すように、孫テーブル W 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 4 0 m s e c で「 A 0 0 」が指定され、次の 3 0 m s e c で「 3 3 3 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 7 ( e 1 7 ) に示した当否分岐の後、図 8 3 ( h 1 ) ~ ( h 3 ) に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

30

#### 【 0 8 2 3 】

なお、役物が落下する時間 t h 1 ~ t h 3 の 7 0 0 0 m s e c 間においては、役物ランプ 9 A に対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が落下する時間 t h 1 ~ t h 3 の 7 0 0 0 m s e c 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 における役物の落下動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ 9 A を赤色で点滅させる。

40

#### 【 0 8 2 4 】

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

#### 【 0 8 2 5 】

[ S P 後半リーチ A 煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 0 3 は、S P 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける

50

親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 0 3 に示すように、S P 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 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 9 , Y D 9 , L D 9 , A D 9 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 8 2 6 】

図 2 0 4 および図 2 0 5 は、S P 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 9 に含まれる各孫テーブルは、図 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 4 および図 2 0 5 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 9 では、枠ランプについて、S P 後半リーチ A の煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

10

【 0 8 2 7 】

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

20

【 0 8 2 8 】

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 2 9 】

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

30

【 0 8 3 0 】

時間 t i 1 の 1 1 3 0 m s e c 間と、時間 t i 2 0 の 1 3 3 0 m s e c 間と、時間 t i 1 1 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 3 1 】

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、および時間 t i 1 では、1 周期を超える 1 1 3 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 1 3 0 m s e c に亘って黄色に点灯し、時間 t i 2 0 では、1 周期を超える 1 3 3 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 3 3 0 m s e c に亘って黄色に点灯し、時間 t i 1 1 では、2 周期を超える 1 5 6 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 5 6 0 m s e c に亘って黄色に点灯する。

40

【 0 8 3 2 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 つの子テーブル W D 9 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミ

50

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。

#### 【0833】

時間t i 1 5および時間t i 2 4の1 5 0 m s e c間と、時間t i 1 4、t i 2 3、および時間t i 3 5の2 1 0 m s e c間とにおいては、各々孫テーブルW 4が指定されている。演出制御用C P U 1 2 0は、孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間t i 1 5、時間t i 2 4、時間t i 1 4、時間t i 2 3、および時間t i 3 5のいずれにおいても、孫テーブルW 4が指定されているが、時間t i 1 5および時間t i 2 4では、1 5 0 m s e cという1周期よりも短い時間で演出制御用C P U 1 2 0が孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間t i 1 4、時間t i 2 3、および時間t i 3 5では、2 1 0 m s e cからなる1周期の時間で演出制御用C P U 1 2 0が孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

10

#### 【0834】

このように、演出制御用C P U 1 2 0は、1つの子テーブルW D 9において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW 4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW 4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

20

#### 【0835】

時間t i 3 6～t i 3 8の1 0 0 0 m s e c間においては、孫テーブルW 7が指定されている。孫テーブルW 7は、後述する図2 4 9に示す操作促進なし煽り1輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 7に対応する。図2 4 9に示すように、孫テーブルW 7においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるR G Bのデータとして、3 0 m s e c間隔で交互に「F D C」と「3 0 0」とが指定されている。演出制御用C P U 1 2 0は、孫テーブルW 7に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

30

#### 【0836】

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。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、10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。

40

#### 【0837】

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）

50

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。

【0838】

さらに、図95（i 39）に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【0839】

また、図249に示すように、時間t i 36～t i 38の1000ms 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 39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 120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。

【0840】

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。

【0841】

たとえば、時間t i 2において、演出制御用C P U 120は、図84（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 120は、図84（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 120は、図85（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 120は、図85（i 5）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

【0842】

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

【0843】

また、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。

【0844】

たとえば、時間t i 21において、演出制御用C P U 120は、図90（i 21）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 32および時間t i 34において、演出制御用C P U 120は、図94（i 32）および図95（i 34）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 4 5 】

このように、図 9 4 ( i 3 2 ) および図 9 5 ( i 3 4 ) に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

## 【 0 8 4 6 】

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

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

10

## 【 0 8 4 7 】

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

## 【 0 8 4 8 】

図 2 0 6 ( a 2 ) に示すように、S P 後半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブル W D 1 0 では、枠ランプについて、S P 後半リーチ A の当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 1 0 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

20

## 【 0 8 4 9 】

たとえば、時間  $t_{j1} \sim t_{j3}$  においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 9 6 ( i 3 9 ) に示した当否分岐の後、図 9 7 ( j 1 ) に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

## 【 0 8 5 0 】

当否分岐 (  $t_{i39}$  ) における白点灯は、後述する図 2 4 9 に示す孫テーブル W 8 に基づいており、その R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、当り確定後の  $t_{j1}$  における白点滅は R G B のデータが「 F F F 」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色 ( 白色 ) でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

30

## 【 0 8 5 1 】

時間  $t_{j2}$  ,  $t_{j3}$  においては、孫テーブル W 1 が指定されている。演出制御用 C P U 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 9 7 ( j 2 ) , ( j 3 ) に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

40

## 【 0 8 5 2 】

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

## 【 0 8 5 3 】

図 2 0 6 ( b 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共通図柄出し用の子テーブル W D 0 では、枠ランプについて、S P 後半リーチ A の当りエピ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

50

れる孫テーブルが指定されている。

【 0 8 5 4 】

たとえば、時間  $t_{j4}$  および時間  $t_{j5}$  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 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。

【 0 8 5 5 】

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

10

【 0 8 5 6 】

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。

20

【 0 8 5 7 】

[  $SP$  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。

30

【 0 8 5 8 】

図 207 (  $a1$  ) に示すように、 $SP$  後半リーチ  $A$  のハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として  $600000\text{ msec}$  ( 10 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (  $WD4$  ,  $YD4$  ,  $LD4$  ,  $AD4$  ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 8 5 9 】

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

40

【 0 8 6 0 】

たとえば、時間  $t_{k1}$  の  $200\text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W13$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W13$  に基づきランプ制御を行うことで、図 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。

【 0 8 6 1 】

当否分岐 (  $t_{i39}$  ) における白点灯は、後述する図 249 に示す孫テーブル  $W8$  に基づいており、その  $RGB$  のデータが「  $FDC$  」であるのに対して、ハズレ報知後の  $t_{k1}$  における白点灯は、後述する図 252 に示す孫テーブル  $W13$  に基づいており、その  $RG$

50

B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（ $t_{i39}$ ）における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

#### 【0862】

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

#### 【0863】

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

#### 【0864】

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

#### 【0865】

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

#### 【0866】

[SP後半リーチBの煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図208は、SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図208に示すように、SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として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（WD12、YD12、LD12、AD12）を指定する情報が格納されている。

#### 【0867】

図209は、SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD12に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図209に示すように、枠ランプの子テーブルWD12では、枠ランプについて、SP後半リーチBの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

#### 【0868】

時間 $t_{h4}$ ～ $t_{h10}$ に対応する輝度データは、図171（ $h4$ ）～図172（ $h10$ ）に示した役物動作の後半部分（上昇部分）に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間 $t_{h4}$ ～ $t_{h6}$ においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間 $t_{h7}$ ～ $t_{h10}$ において、孫テーブルW3に基づき

10

20

30

40

50

、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B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Bに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0869】

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

10

【0870】

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

【0871】

時間 $t_{n5}$ の1130msec間と、時間 $t_{n14}$ の1330msec間と、時間 $t_{n6}$ 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。

【0872】

20

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

【0873】

30

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD12において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD12において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出(ランプ表現)を実現することができる。

40

【0874】

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

50

よび時間  $t_{n22}$  では、 $210\text{ msec}$  からなる 1 周期の時間で演出制御用 CPU 120 が孫テーブル W4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 3 回に亘って白点滅する。

【0875】

このように、演出制御用 CPU 120 は、1 つの子テーブル WD12 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W4 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W4 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を 2 回にしたり 3 回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

10

【0876】

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

【0877】

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

20

【0878】

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

【0879】

たとえば、時間  $t_{n2}$  において、演出制御用 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、演出制御用 CPU 120 は、枠左ランプを白色で点滅させる。

30

【0880】

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

【0881】

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

40

【0882】

たとえば、時間  $t_{n18}$  において、演出制御用 CPU 120 は、図 106 ( $n18$ ) に示したようなナナちゃんが祈るような演出に対応させて、ナナちゃんに対応するピンク色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間  $t_{n10}$  において、演出制御用 CPU 120 は、図 104 ( $n10$ ) に示したようなキャラクタ（カニ）のセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタ（カニ）に対応する色（赤色）で枠ランプを点滅させる。

【0883】

このように、図 104 ( $n10$ ) に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕

50

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

【0884】

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

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

【0885】

図210(a1)に示すように、SP後半リーチBの当リエピローグパートに用いられる当リエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD13, YD13, LD13, AD13)を指定する情報とが格納されている。

【0886】

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

【0887】

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

【0888】

当否分岐(tn27)における白点灯は、後述する図249に示す孫テーブルW8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後のt01における白点滅はRGBのデータが「FFF」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色(白色)でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0889】

時間t02～t05においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図110(o2)～図111(o5)に示したような捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【0890】

図210(b1)に示すように、SP後半リーチBの当リエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報とが格納されている。

【0891】

図210(b2)に示すように、SP後半リーチBの当リエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SPリーチ後半Bの当リエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 9 2 】

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

## 【 0 8 9 3 】

当りエピソードパートの最後となる時間 t o 8 においては、図 1 1 2 ( o 8 ) 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 o 8 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 3 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 1 に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

## 【 0 8 9 4 】

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 o 2 ~ t o 5 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、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 o 8 に対しても孫テーブル W 1 が指定され、当該孫テーブル W 1 に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、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 8 9 5 】

[ S P 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 2 1 1 は、S P 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 8 9 6 】

図 2 1 1 ( a 1 ) に示すように、S P 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 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 4 , Y D 4 , L D 4 , A D 4 ) を指定する情報とが格納されている。

## 【 0 8 9 7 】

図 2 1 1 ( a 2 ) に示すように、S P 後半リーチ B のハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の子テーブル W D 4 では、枠ランプについて、S P リーチ後半 B におけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

## 【 0 8 9 8 】

たとえば、時間 t p 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 0 9 ( n 2 7 ) に示した当否分岐の後、図 1 1 3 ( p 1 ) に示したようなカニを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

## 【 0 8 9 9 】

当否分岐 ( t n 2 7 ) における白点灯は、後述する図 2 4 9 に示す孫テーブル W 8 に基づいており、その R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、ハズレ報知後の t p 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

10

20

30

40

50

岐 ( t n 2 7 ) における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【 0 9 0 0 】

時間 t p 2 および時間 t p 3 の 5 8 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 1 3 ( p 2 ) , ( p 3 ) に示したようなジャムちゃんとナナちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを t p 1 よりも暗めの白色で点灯させる。

【 0 9 0 1 】

当り時 ( t o 2 ~ t o 5 ) 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 p 2 , t p 3 ) における暗めの白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 4 に基づいており、その R G B のデータが当り時よりも長い 2 5 0 m s e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、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、ハズレ時には枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 0 9 0 2 】

時間 t p 4 においては、孫テーブル W 1 5 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 1 4 ( p 4 ) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【 0 9 0 3 】

時間 t p 5 においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 1 4 ( p 5 ) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間 t p 5 において、孫テーブル W 2 1 に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

【 0 9 0 4 】

[ S P 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 2 1 2 は、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 2 に示すように、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 5 , Y D 1 5 , L D 1 5 , A D 1 5 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 9 0 5 】

図 2 1 3 および図 2 1 4 は、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。枠ランプの子テーブル W D 1 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 2 1 3 および図 2 1 4 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 1 5 では、枠ランプについて、S P 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。

【 0 9 0 6 】

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ったように点灯する。これに

10

20

30

40

50



より、枠ランプが黄色の点滅から徐々にSP最終リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、SP最終リーチに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0907】

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

【0908】

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

【0909】

時間 $t_{r1}$ の1130msec間と、時間 $t_{r19}$ および時間 $t_{r22}$ の1330msec間と、時間 $t_{r15}$ の1560msec間とにおいては、孫テーブルW3が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【0910】

ここで、図229に示すように、孫テーブルW3においては、720msec(180msec $\times 4$ )からなる1周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間 $t_{h7} \sim t_{h10}$ 、および時間 $t_{r1}$ では、1周期を超える1130msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1130msecに亘って黄色に点灯し、時間 $t_{r19}$ および時間 $t_{r22}$ では、1周期を超える1330msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1330msecに亘って黄色に点灯し、時間 $t_{r15}$ では、2周期を超える1560msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1560msecに亘って黄色に点灯する。

【0911】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD15において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD15において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出(ランプ表現)を実現することができる。

【0912】

さらに、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2やSP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量

10

20

30

40

50

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。

【0913】

時間  $t_{r36}$  の  $150\text{ msec}$  間と、時間  $t_{r40}$  および時間  $t_{r47}$  の  $210\text{ msec}$  間においては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間  $t_{r36}$ 、時間  $t_{r40}$ 、および時間  $t_{r47}$  のいずれにおいても、孫テーブルW4が指定されているが、時間  $t_{r36}$  では、 $150\text{ msec}$  という1周期よりも短い時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間  $t_{r40}$  および時間  $t_{r47}$  では、 $210\text{ msec}$  からなる1周期の時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

10

【0914】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD15において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

20

【0915】

さらに、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WD2、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WD5、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WD9、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WD12、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。

30

【0916】

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。

【0917】

孫テーブルW5は、後述する図233～図235に示す共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW5a～W5eに対応する。図233～図235に示すように、孫テーブルW5（W5a～W5e）においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初に $30\text{ msec}$  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 $20\text{ msec}$  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 $30\text{ msec}$  と $40\text{ msec}$  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CPU120は、孫テーブルW5に基づきランプ制御を行うことで、図128（ $r_{41}$ ）に示したようなカットイン演出（赤カットイン演出）に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

40

【0918】

孫テーブルW6は、後述する図242～図244に示す共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW6a～W6eに対応する。図242～図244

50

に示すように、孫テーブルW 6 ( W 6 a ~ 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、最初に30msc間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の20msc間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に30mscと40mscとで交互にGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 6 に基づきランプ制御を行うことで、図128 ( r 4 1 ) に示したようなカットイン演出 ( 緑カットイン演出 ) に対応させて、枠ランプを緑色で点灯させる。

【0919】

図128 ( r 4 0 ) , ( r 4 1 ) 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。

10

【0920】

これにより、カットイン演出を実行するにあたって遊技者にプッシュボタン31Bの操作を促す表示 ( ボタン表示 ) と字幕表示とが重なることがなく、両者が重なることによっていずれかの表示を認識し難くさせてしまったり、表示の内容を誤認させてしまったりすることを防止することができる。さらに、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ ( 孫テーブル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。

20

【0921】

なお、本実施の形態においては、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のSP最終リーチにおける演出とで、いずれも枠ランプを用いている点でランプ制御の対象が共通しているが、これに限らない。たとえば、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のSP最終リーチにおける演出とで、枠ランプ、役物ランプ9A、および盤左ランプ9Bなど、いずれか1つ以上の遊技効果ランプ9のみを用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよいし、全ての遊技効果ランプ9を用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよい。

30

【0922】

時間tr 4 9および時間tr 5 0の860mscにおいては、孫テーブルW 9 が指定されている。孫テーブルW 9 は、後述する図250に示すトリガ表示輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 9 に対応する。図250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、30mscで「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 9 に基づきランプ制御を行うことで、図131 ( r 4 9 ) , ( r 5 0 ) に示したようなスティックコントローラ31A ( トリガ ) が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

40

【0923】

SP最終リーチの煽りパートの最後となる時間tr 5 1 ~ tr 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250に示す操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 1 0 に対応する。図250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、30msc間隔で「500」または「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 1 0 に基づきランプ制御を行うことで、図131 ( r 5 1 ) ~ 図132 ( r 5 4 ) に示したようなスティックコントローラ31A ( トリガ ) を引くことを遊技者に促すような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。時間tr 5 1 ~ tr 5 4 においては最大10分間に亘って孫テーブルW 1 0 に基づきランプ制

50

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 4 】

これにより、S P 最終リーチの煽りパートにおける当否分岐では、図 1 3 1 ( r 4 9 ) ~ 図 1 3 2 ( r 5 4 ) に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音 ( B G M ) が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐 ( 決めのタイミング ) における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【 0 9 2 5 】

ここで、S P 前半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル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 2 6 】

このように、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われない S P リーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐 ( 決めのタイミング ) を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われる S P リーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音 ( B G M ) が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。さらに、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われる S P 最終リーチにおいては、孫テーブルW 1 0 に基づき、輝度データ ( R G B のデータ ) が 3 0 m s e c 間隔で、「 5 0 0 」と「 D 0 0 」との間で順次切り替わる。これにより、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。

【 0 9 2 7 】

また、S P 最終リーチ煽りパートの子テーブルWD 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。

【 0 9 2 8 】

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

10

20

30

40

50

ランプを白色で点滅させる。また、時間  $t_{r3}$  において、演出制御用 CPU 120 は、図 115 (  $r3$  ) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

【 0929 】

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

【 0930 】

また、SP 最終リーチ煽りパートの子テーブル WD 15 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。

10

【 0931 】

たとえば、時間  $t_{r11}$  において、演出制御用 CPU 120 は、図 118 (  $r11$  ) に示したようなメイド A が爆チューを追いかけるような演出に対応させて、メイド A に対応する青色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間  $t_{r25}$ 、時間  $t_{r27}$ 、時間  $t_{r29}$ 、時間  $t_{r31}$ 、時間  $t_{r33}$ 、および時間  $t_{r35}$  において、演出制御用 CPU 120 は、図 123 (  $r25$  )、(  $r27$  )、図 124 (  $r29$  )、図 125 (  $r31$  )、(  $r33$  )、および図 126 (  $r35$  )、に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【 0932 】

20

このように、図 123 (  $r25$  )、(  $r27$  )、図 124 (  $r29$  )、図 125 (  $r31$  )、(  $r33$  )、および図 126 (  $r35$  ) に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ ( 孫テーブルにおける RGB のデータ ) が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 0933 】

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

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

30

【 0934 】

図 215 ( a1 ) に示すように、SP 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる役物動作の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 60000 msec ( 10 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( WD 16a, YD 16a, LD 16a, AD 16a ) を指定する情報とが格納されている。

【 0935 】

図 215 ( a2 ) に示すように、SP 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる役物動作の子テーブル WD 16a 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 WD 16a 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。

40

【 0936 】

たとえば、時間  $t_{s1} \sim t_{s3}$  の 10000 msec 間においては、孫テーブル W18 が指定されている。孫テーブル W18 は、後述する図 256 に示す当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W18 に対応する。図 256 に示すように、孫テーブル W18 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、最初の 40 msec で七色 ( レインボー色 ) に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の 30 msec で「 333 」が指定され、このような RGB のデータが繰

50

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。  
【0937】

図215(b1)に示すように、SP最終リーチの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD16b, YD16b, LD16b, AD16b)を指定する情報とが格納されている。

【0938】

10

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。

【0939】

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

20

【0940】

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

【0941】

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600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報とが格納されている。

30

【0942】

図215(c2)に示すように、SP最終リーチの当りエピ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最終リーチの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0943】

たとえば、時間ts8および時間ts9の50000ms間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図135(s8), (s9)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明めの白色で点滅させる。

40

【0944】

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

50

## 【 0 9 4 5 】

このように、当リエピローグパートの子テーブルにおいては、時間  $t s 4 \sim t s 7$  に対して孫テーブル  $W 1$  が指定され、当該孫テーブル  $W 1$  に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間  $t s 10$  に対しても孫テーブル  $W 1$  が指定され、当該孫テーブル  $W 1$  に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当リエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当リエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

10

## 【 0 9 4 6 】

また、 $S P$  最終リーチ当リエピローグパートの子テーブル  $W D 16$  においては、役物が落下するような演出では、レインボー色の有彩色と、無彩色（「 $333$ 」の  $R G B$  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。

20

## 【 0 9 4 7 】

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

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

## 【 0 9 4 8 】

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ローグパートに用いられるハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として  $600000 \text{ msec}$  ( 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 (  $W D 17$  ,  $Y D 17$  ,  $L D 17$  ,  $A D 17$  ) を指定する情報とが格納されている。

30

## 【 0 9 4 9 】

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ローグパートに用いられるハズレエピローグ用の子テーブル  $W D 17$  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ローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル  $W D 17$  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 0 】

たとえば、時間  $t u 1$  の  $200 \text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W 13$  が指定されている。演出制御用  $C P U 120$  は、孫テーブル  $W 13$  に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 2 (  $r 54$  ) 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。

40

## 【 0 9 5 1 】

当否分岐 (  $t r 54$  ) における赤点滅は、後述する図 2 5 0 に示す孫テーブル  $W 10$  に基づいており、その  $R G B$  のデータが「 $D 00$ 」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  $W 13$  に基づいており、その  $R G B$  のデータが「 $888$ 」や「 $444$ 」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 (  $t r 54$  ) 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。

50

## 【 0 9 5 2 】

時間  $t_{r2}$  の  $3900\text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W14$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W14$  に基づきランプ制御を行うことで、図 137 (  $u2$  ) に示したような味方キャラクタ 6 人が負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを  $t_{u1}$  よりも暗めの白色で点灯させる。

## 【 0 9 5 3 】

当り時 (  $t_{s4} \sim t_{s7}$  ) 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  $30\text{ msec}$  間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 (  $t_{u1}$  ) 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  $250\text{ msec}$  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。

## 【 0 9 5 4 】

また、 $SP$  前半リーチ  $A$  の子テーブル  $WD4$ 、 $SP$  前半リーチ  $B$  の子テーブル  $WD7$ 、 $SP$  後半リーチ  $A$  の子テーブル  $WD11$ 、および  $SP$  後半リーチ  $B$  の子テーブル  $WD14$  においても、 $SP$  最終リーチの子テーブル  $WD17$  と同様に、孫テーブル  $W14$  に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用  $CPU120$  は、 $SP$  前半リーチ  $A$ 、 $B$  や  $SP$  後半リーチ  $A$ 、 $B$  においては、 $5800\text{ msec}$  間、孫テーブル  $W14$  に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、 $SP$  最終リーチにおいては、 $3900\text{ msec}$  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。

## 【 0 9 5 5 】

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

## 【 0 9 5 6 】

時間  $t_{u4}$  においては、孫テーブル  $W21$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W21$  に基づきランプ制御を行うことで、図 138 (  $u4$  ) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間  $t_{u4}$  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。

## 【 0 9 5 7 】

[ 救済当りパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 217 は、救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル  $WD18$  に含まれる各孫テーブルは、図 52 を参照しながら説明した  $SP$  リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 217 に示すように、枠ランプの子テーブル  $WD18$  では、枠ランプについて、救済当りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

10

20

30

40

50



## 【 0 9 5 8 】

たとえば、時間  $t v 1$  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「D 0 0」が指定され、次の  $30 \text{ msec}$  で各ランプに対して「B 0 0」が指定されている。演出制御用 CPU 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 (  $v 1$  ) に示した救済演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

## 【 0 9 5 9 】

このように、ハズレ時に用いられる子テーブル  $W D 4$  ,  $W D 7$  ,  $W D 11$  ,  $W D 14$  ,  $W D 17$  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  $W D 18$  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。

## 【 0 9 6 0 】

なお、本実施の形態においては、ハズレ報知後に一旦通常背景に対応する黄色で枠ランプが点灯し、さらに、救済当り時においては、救済演出に対応する赤色でさらに明るく枠ランプが点灯するものであった。しかしながら、このような態様に限らない。たとえば、ハズレ時に用いられる子テーブル  $W D 4$  ,  $W D 7$  ,  $W D 11$  ,  $W D 14$  ,  $W D 17$  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、「1 1 1」が指定されてもよい。これにより、ハズレ時の最後では、枠ランプが白系統で消灯する。さらに、救済当り時に用いられる子テーブル  $W D 18$  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、「A A A」が指定されてもよい。これにより、ハズレ報知後の救済当り時の最初では、枠ランプが白系統で明るく点灯する。このようにすれば、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色 ( 白色 ) でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

## 【 0 9 6 1 】

時間  $t v 2$  の  $700 \text{ msec}$  においては、孫テーブル  $W 17$  が指定されている。孫テーブル  $W 17$  は、後述する図 255 に示す救済当り 2 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル  $W 17$  に対応する。図 255 に示すように、孫テーブル  $W 17$  においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、 $30 \text{ msec}$  間隔で各ランプに対して「A A A」や「D D D」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W 17$  に基づきランプ制御を行うことで、図 139 (  $v 2$  ) 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。

## 【 0 9 6 2 】

時間  $t v 3$  および時間  $t v 4$  の  $5000 \text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W 4$  が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W 4$  に基づきランプ制御を行うことで、図 140 (  $v 3$  ) , (  $v 4$  ) 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。

## 【 0 9 6 3 】

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 120 は、孫テーブル  $W 1$  に基づきランプ制御を行うことで、図 140 (  $v 5$  ) 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 10 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル  $W D 18$  に対応するタイマ

10

20

30

40

50

の値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

#### 【0964】

[再抽選パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図218は、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図218に示すように、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD19, YD19, LD19, AD19)を指定する情報とが格納されている。

10

#### 【0965】

(操作促進前に用いられる輝度データテーブル)

図219は、再抽選パート(操作促進前)に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図219に示すように、枠ランプの子テーブルWD19として、図柄の動き始め前に用いられる子テーブルと、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルとが用意されている。これら再抽選パートにおける各子テーブルでは、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

#### 【0966】

図219(a)には、図柄の動き始め前に用いられる子テーブルが示されている。たとえば、時間tA6~tA8においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図142(A6)~143(A8)に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

20

#### 【0967】

このように、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出によって図柄が動き出すような演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出によって図柄が動き出すことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

#### 【0968】

図219(b)には、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルが示されている。時間tA9, tA10においては、孫テーブルW19が指定されている。孫テーブルW19は、後述する図257に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW19に対応する。図257に示すように、孫テーブルW19においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、60ms(60ms)間隔で「F00」と「700」とが交互に指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、図143(A9)および図144(A10)に示したような「2」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

30

#### 【0969】

時間tA11~tA46においては、孫テーブルW20が指定されている。孫テーブルW20は、後述する図258に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW20に対応する。図258に示すように、孫テーブルW20においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、孫テーブルW20よりも短い30ms(30ms)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。

40

#### 【0970】

(操作促進後に図柄が昇格する場合に用いられる輝度データテーブル)

図220は、再抽選パート(操作促進後に図柄昇格)に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図220に示す枠ラ

50

ンプの子テーブルWD 20は、図219に示した枠ランプの子テーブルWD 19の続きである。図220に示すように、枠ランプの子テーブルWD 20では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0971】

たとえば、時間t B 1 ~ t B 4の5000 msec間においては、孫テーブルW 4が指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、図157(B 1) ~ 図158(B 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、「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。

10

【0972】

時間t B 5 ~ t B 9においては、孫テーブルW 18が指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 18に基づきランプ制御を行うことで、図157(B 5) ~ (B 9)に示したような「3」の図柄が縮小表示されて通常のサイズで表示され、当該「3」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色で点滅させる。

【0973】

なお、時間t B 5 ~ t B 9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W 1に基づきランプ制御によるなめらかなレインボー色の点灯よりも、激しい点灯態様となっている。たとえば、時間t B 5 ~ t B 9においては、レインボー色のなめらかな点灯よりも激しく点滅する。時間t B 5 ~ t B 9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 20に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがレインボー色の点滅を維持する。

20

【0974】

このように、再抽選パートの子テーブルWD 20においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピソードパートの子テーブルWD 3, WD 6, WD 10, WD 13, WD 16と同じようにレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間t B 5 ~ t B 9におけるレインボー色の点滅は、当りエピソードパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

30

【0975】

また、消灯を挟んで再抽選演出によって図柄が動き出して、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW 19におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかなレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。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。

【0976】

40

また、図159(B 7) ~ (B 9)に示したような「3」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点滅するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点滅させる開始契機を設計者が決め易い。

【0977】

さらに、図159(B 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滅は、その後、図159(B 8), (B 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。

50

## 【 0 9 7 8 】

( 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 2 2 1 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 2 2 1 に示す枠ランプの子テーブル W D 2 1 は、図 2 1 9 に示した枠ランプの子テーブル W D 1 9 の続きである。図 2 2 1 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 2 1 では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

## 【 0 9 7 9 】

たとえば、時間  $t C 1 \sim t C 4$  の  $5000 \text{ msec}$  間においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 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 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。

10

## 【 0 9 8 0 】

時間  $t C 5 \sim t C 9$  においては、孫テーブル W 1 が指定されている。演出制御用 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 6 2 ( C 5 ) ~ 図 1 6 3 ( C 9 ) に示したような「 2 」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。時間  $t C 5 \sim t C 9$  においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 2 1 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 1 に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

20

## 【 0 9 8 1 】

このように、再抽選パートの子テーブル W D 2 1 においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピソードパートの子テーブル W D 3 , W D 6 , W D 1 0 , W D 1 3 , W D 1 6 と共通して孫テーブル W 1 が用いられる。これにより、当りエピ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。

30

## 【 0 9 8 2 】

また、当りエピソードパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出による図柄の動き出しが実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ ( たとえば、孫テーブル W 1 9 や W 2 0 における R G B のデータ ) に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピ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。

## 【 0 9 8 3 】

また、再抽選によって「 2 」の図柄から昇格して「 3 」の図柄に入れ替わる場合の時間  $t B 5 \sim t B 9$  におけるレインボー色の点灯は、再抽選によって「 2 」の図柄から昇格することなく「 2 」の図柄が維持される場合の時間  $t C 5 \sim t C 9$  におけるレインボー色のなめらかな点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、再抽選で当り図柄が昇格した場合は、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができ、再抽選で当り図柄が昇格しなかった場合は、当りエピソードパートにおいて用いられて孫テーブル W 1 と共通の孫テーブル W 1 を用いて、データ容量を削減することができる。

40

## 【 0 9 8 4 】

また、図 1 6 3 ( C 7 ) ~ ( C 9 ) に示したような「 2 」の図柄の図柄出しが終了した後に「 2 」の図柄が通常サイズになって図柄確定するような演出の開始を契機として、枠

50

ランプがレインボー色で点灯するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点灯させる開始契機を設計者が決め易い。

【 0 9 8 5 】

さらに、図 1 6 3 ( C 7 ) に示したような「 3 」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図 1 6 3 ( C 8 ) , ( C 9 ) に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【 0 9 8 6 】

[ ファンファーレパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 2 2 は、ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 2 2 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 2 2 2 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 2 2 では、枠ランプについて、ファンファーレパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【 0 9 8 7 】

たとえば、時間 t D 1 および t E 1 においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 1 6 0 ( D 1 ) または図 1 6 4 ( E 1 ) に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【 0 9 8 8 】

時間 t D 2 および t E 2 においては、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 1 6 0 ( D 2 ) または図 1 6 4 ( E 2 ) に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。時間 t D 2 および t E 2 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 2 2 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがファンファーレ態様の点灯を維持する。

【 0 9 8 9 】

[ なめらかレインボー輝度データテーブル ]

図 2 2 3 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 3 に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W S 1 , Y S 1 , L S 1 , A S 1 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 9 9 0 】

図 2 2 4 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 4 に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル ( W 1 , Y 1 , L 1 , A 1 ) が指定されている。

【 0 9 9 1 】

図 2 2 5 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける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、

10

20

30

40

50

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。

【0992】

図226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226に示すように、役物ランプ用の孫テーブルY1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、600000msec(10分)に対して「FFFF」のデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルY1に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ9Aを赤色で点灯させる。盤左ランプ用の孫テーブルL1においては、盤左ランプ9Bに出力される「WWWWW」のデータとして、600000msec(10分)に対して「FFFFFF」のデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルL1に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ9Bを白色で点灯させる。

10

【0993】

図227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227に示すようにアタッカランプ用の孫テーブルA1においては、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとして、30msec間隔で七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルA1に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、および電チューランプ9Hの各々を当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

20

【0994】

[役物動作赤点滅輝度データテーブル]

図228は、役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図228に示すように、枠ランプ用の孫テーブルW2においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、最初の40msecで「A00」が指定され、次の30msecで「333」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW2に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【0995】

[黄色もや輝度データテーブル]

30

図229は、黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図229に示すように、孫テーブルW3においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして180msec間隔で「440」、「660」、および「880」がまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色でもやがかかったように点灯させる。

【0996】

[白点滅(白フラッシュ)輝度データテーブル]

図230は、白点滅(白フラッシュ)輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図230に示すように、孫テーブルW4においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30msec間隔で交互に「000」と「AAA」とが指定されており、最初の30msecが「000」(消灯)、次の30msecが「AAA」(白色で点灯)、次の30msecが「000」(消灯)、次の30msecが「AAA」(白色で点灯)、次の30msecが「000」(消灯)、次の30msecが「AAA」(白色で点灯)、最後の30msecが「000」(消灯)となっている。すなわち、210msec(30msec×7)からなる1周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り返し替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅(白フラッシュ)する。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

40

【0997】

50

〔共通赤カットイン輝度データテーブル〕

図 2 3 1 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 1 に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる時間として 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 5 , Y 5 , L 5 , A 5 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 9 9 8 】

図 2 3 2 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 2 に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル ( W 5 ( W 5 a ~ W 5 e ) , Y 5 ( Y 5 a ~ Y 5 e ) , L 5 ( L 5 a ~ L 5 e ) , A 5 ( A 5 a ~ A 5 e ) ) が指定されている。

10

【 0 9 9 9 】

図 2 3 3 ~ 図 2 3 5 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 3 ~ 図 2 3 5 に示すように、孫テーブル W 5 a , W 5 b , W 5 c においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 5 d においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、 2 0 m s e c 間隔で R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 5 e においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、 3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 5 ( W 5 a ~ W 5 e ) に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

20

【 1 0 0 0 】

図 2 3 6 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 6 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y 5 a , Y 5 b , Y 5 c においては、役物ランプ 9 A に出力される「 R R R R 」のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y 5 d においては、役物ランプ 9 A に出力される「 R R R R 」のデータとして、 2 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y 5 e においては、役物ランプ 9 A に出力される「 R R R R 」のデータとして、 3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル Y 5 ( Y 5 a ~ Y 5 e ) に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9 A を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

30

【 1 0 0 1 】

図 2 3 7 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 7 に示すように、盤左ランプ用の孫テーブル L 5 a , L 5 b , L 5 c においては、盤左ランプ 9 B に出力される「 W W W W W 」のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L 5 d においては、盤左ランプ 9 B に出力される「 W W W W W 」のデータとして、 2 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L 5 e においては、盤左ランプ 9 B に出力される「 W W W W W 」のデータとして、 3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル L 5 ( L 5 a ~ L 5 e ) に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

40

【 1 0 0 2 】

図 2 3 8 および図 2 3 9 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 8 および図 2 3 9 に示すように、アタッカランプ用の孫テーブル A 5 a , A 5 b , A 5 c においては、アタッカラン

50

ブ 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、Rのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 5 d においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、Rのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 5 e においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、Rのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル A 5 (A 5 a ~ A 5 e) に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H の各々を共通赤カッティンに対応する色で点灯または点滅させる。

#### 【1003】

[ 共通緑カッティン輝度データテーブル ]

図 240 は、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 240 に示すように、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる時間として 3970 msec と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (WS6, YS6, LS6, AS6) を指定する情報とが格納されている。

#### 【1004】

図 241 は、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 241 に示すように、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル (W6 (W6a ~ W6e), Y6 (Y6a ~ Y6e), L6 (L6a ~ L6e), A6 (A6a ~ A6e)) が指定されている。

#### 【1005】

図 242 ~ 図 244 は、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 242 ~ 図 244 に示すように、孫テーブル W6a, W6b, W6c においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、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 W6d においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、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 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、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 (W6a ~ W6e) に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを緑色で点灯させる。

#### 【1006】

図 245 は、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 245 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y6a, Y6b, Y6c においては、役物ランプ 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 Y6d 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

10

20

30

40

50



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「R R R R」のデータとして、3 0 m s e cと4 0 m s e cとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用C P U 1 2 0は、孫テーブルY 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。

#### 【 1 0 0 7 】

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「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 6 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 6 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 6 ( L 6 a ~ L 6 e ) に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ9 Bを共通6カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

#### 【 1 0 0 8 】

図2 4 7および図2 4 8は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図2 4 7および図2 4 8に示すように、アタッカランプ用の孫テーブルA 6 a , A 6 b , A 6 cにおいては、アタッカランプ9 Eに出力される「R G B」のデータ、Vアタッカランプ9 Fに出力される「W W W」のデータ、および電チューランプ9 Hに出力される「R G B」のデータとして、3 0 m s e c間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9 Eに出力される「R G B」のデータおよび電チューランプ9 Hに出力される「R G B」のデータとしては、Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルA 6 dにおいては、アタッカランプ9 Eに出力される「R G B」のデータ、Vアタッカランプ9 Fに出力される「W W W」のデータ、および電チューランプ9 Hに出力される「R G B」のデータとして、2 0 m s e c間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9 Eに出力される「R G B」のデータおよび電チューランプ9 Hに出力される「R G B」のデータとしては、Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルA 6 eにおいては、アタッカランプ9 Eに出力される「R G B」のデータ、Vアタッカランプ9 Fに出力される「W W W」のデータ、および電チューランプ9 Hに出力される「R G B」のデータとして、3 0 m s e cと4 0 m s e cとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9 Eに出力される「R G B」のデータおよび電チューランプ9 Hに出力される「R G B」のデータとしては、Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用C P U 1 2 0は、孫テーブルA 6 ( A 6 a ~ A 6 e ) に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ9 E、Vアタッカランプ9 F、および電チューランプ9 Hの各々を共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

#### 【 1 0 0 9 】

##### [ 操作促進なし時の煽り輝度データテーブル ]

図2 4 9は、操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図2 4 9に示すように、孫テーブルW 7においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるR G Bのデータとして、3 0 m s e c間隔で交互に「F D C」と「3 0 0」とが指定されている。演出制御用C P U 1 2 0は、孫テーブルW 7に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

#### 【 1 0 1 0 】

孫テーブルW 8においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるR G Bのデータとして、1 0 0 0 0 0 m s e cで「F D C」が指定されている。演出制御用C P U 1 2 0は、孫テーブルW 8に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 1 1 】

## 〔 操作促進あり時の煽り輝度データテーブル 〕

図 2 5 0 は、トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 0 に示すように、孫テーブル W 9 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c で「 D 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 9 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

## 【 1 0 1 2 】

孫テーブル W 1 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で「 5 0 0 」または「 D 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 0 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

10

## 【 1 0 1 3 】

## 〔 シャッター輝度データテーブル 〕

図 2 5 1 は、シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 1 に示すように、孫テーブル W 1 1 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で「 A 0 0 」から「 6 0 0 」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 1 に基づきランプ制御を行うことで、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

20

## 【 1 0 1 4 】

孫テーブル W 1 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c で「 6 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 2 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

## 【 1 0 1 5 】

## 〔 ハズレ輝度データテーブル 〕

図 2 5 2 および図 2 5 3 は、ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 2 に示すように、孫テーブル W 1 3 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 1 0 m s e c で「 8 8 8 」が指定され、次の 1 9 0 m s e c で「 4 4 4 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

30

## 【 1 0 1 6 】

孫テーブル W 1 4 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして 2 5 0 m s e c 間隔で「 4 4 4 」または「 1 1 1 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを t d 1 よりも暗めの白色で点灯させる。

## 【 1 0 1 7 】

図 2 5 3 に示すように、孫テーブル W 1 5 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 1 0 m s e c で「 4 4 4 」が指定され、次の 5 5 0 m s e c で「 1 1 1 」が指定され、最後の 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分間 ) で「 1 1 1 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを消灯させる。

40

## 【 1 0 1 8 】

## 〔 救済当り輝度データテーブル 〕

図 2 5 4 および図 2 5 5 は、救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 4 に示すように、孫テーブル W 1 6 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 3 0 m s e c で各ランプに対して「 D 0 0 」が指定され、次の 3 0 m s e c で各ランプに対して「 B 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 7 に基づきラン

50

ブ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

#### 【 1 0 1 9 】

図 2 5 5 に示すように、孫テーブル W 1 7 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で各ランプに対して「A A A」や「D D D」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 8 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

#### 【 1 0 2 0 】

##### [ 当り確定輝度データテーブル ]

図 2 5 6 は、当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 6 に示すように、孫テーブル W 1 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 4 0 m s e c で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の 3 0 m s e c で「3 3 3」が指定され、このような R G B のデータが繰り返し指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 8 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを七色で点滅させる。

#### 【 1 0 2 1 】

##### [ 再抽選演出輝度データテーブル ]

図 2 5 7 および図 2 5 8 は、再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 7 に示すように、孫テーブル W 1 9 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、6 0 m s e c 間隔で「F 0 0」と「7 0 0」とが交互に指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 9 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

#### 【 1 0 2 2 】

図 2 5 8 に示すように、孫テーブル W 2 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で「F 0 0」と「7 0 0」とが交互に指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、枠ランプを赤色で点滅させる。このように、孫テーブル W 2 0 は、孫テーブル W 1 9 よりも、輝度データを速く切り替えながら枠ランプを赤色で点滅させるように設計されている。

#### 【 1 0 2 3 】

##### [ 背景輝度データテーブル ]

図 2 5 9 は、背景輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 9 に示すように、背景輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（W 2 1（W 2 1 a，W 2 1 b），Y 2 1（Y 2 1 a，Y 2 1 b），L 2 1（L 2 1 a，L 2 1 b），A 2 1（A 2 1 a，A 2 1 b））が指定されている。

#### 【 1 0 2 4 】

図 2 6 0 は、背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 6 0 に示すように、孫テーブル W 2 1 a においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして「5 5 0」または「8 8 0」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 a に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

#### 【 1 0 2 5 】

孫テーブル W 2 1 b においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして「5 5 0」、「7 7 0」、または「8 8 0」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 b に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

#### 【 1 0 2 6 】

##### < 輝度データの参照について >

上記のように輝度データテーブルについて説明したが、以下では、当りエピソード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

10

20

30

40

50

理しながら説明する。

【 1 0 2 7 】

図 2 6 8 ~ 図 2 7 1 は、輝度データテーブルの参照について説明するための図である。図 2 6 8 に示すように、当りエピローグパートの時間  $t s 1 \sim t s 3$  においては、当りエピローグパート中の役物動作用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 1 8 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 8 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 2 ( r 5 4 ) に示した当否分岐の後、図 1 3 3 ( s 1 ) ~ ( s 3 ) に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【 1 0 2 8 】

当りエピローグパートの時間  $t s 3 - 2 \sim t s 3 - 8$  においては、当りエピローグパート中の当りエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 4 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 7 3 ( s 3 - 2 ) ~ 図 1 7 4 ( s 3 - 8 ) に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

【 1 0 2 9 】

当りエピローグパートの時間  $t s 4 \sim t s 7$  においては、当りエピローグパート中の当りエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 1 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 4 ( s 4 ) ~ 図 1 3 5 ( s 7 ) に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【 1 0 3 0 】

図 2 6 9 に示すように、当りエピローグパートの時間  $t A 1 \sim t A 4$  においては、当りエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 4 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 1 ( A 1 ) ~ 図 1 4 2 ( A 4 ) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【 1 0 3 1 】

当りエピローグパートの時間  $t A 5$  においては、当りエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル W 1 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 1 ( A 5 ) に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。

【 1 0 3 2 】

図 2 7 0 に示すように、再抽選パートの時間  $t A 6 \sim t A 8$  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 C P U 1 2 0 は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 2 ( A 6 ) ~ 1 4 3 ( A 8 ) に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【 1 0 3 3 】

再抽選パートの時間  $t A 9$  ,  $t A 1 0$  においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブル W 1 9 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 9 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 3 ( A 9 ) および図 1 4 4 ( A 1 0 ) に示したような「 2 」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【 1 0 3 4 】

再抽選パートの時間  $t A 1 1 \sim t A 4 6$  においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブル W 2 0 に基づくランプ制御が行われる。これに

10

20

30

40

50

より、演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づきランプ制御を行うことで、図144(A11)～図156(A46)に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

#### 【1035】

図271に示すように、再抽選パートの時間 $t_{C1}$ ～ $t_{C4}$ においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル4に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図161(C1)～図162(C4)に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「2」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

10

#### 【1036】

再抽選パートの時間 $t_{C5}$ ～ $t_{C9}$ においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル1に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図162(C5)～図163(C9)に示したような「2」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

#### 【1037】

ファンファーレパートの時間 $t_{E1}$ においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図160(D1)または図164(E1)に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

20

#### 【1038】

ファンファーレパートの時間 $t_{E2}$ においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図160(D2)または図164(E2)に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。

#### 【1039】

このように、各演出パートの各タイミングにおいては、予め決まった子テーブルがセットされており、演出制御用CPU120は、各演出パートの各タイミングにおいてセットされた子テーブルを参照し、当該子テーブルによって指定された孫テーブル(輝度データテーブル)に含まれる輝度データ(たとえば、RGBのデータ)を用いて演出に対応するランプ制御を行うようになっている。

30

#### 【1040】

なお、図268～図271においては、当リエピログから図柄が昇格しない場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについて例示したが、その他の経路、たとえば、当リエピログから図柄が昇格する場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについても、図192～図260に示したように、各演出パートの各タイミングにおいて予め決められた子テーブルがセットされている。

40

#### 【1041】

<パチンコ遊技機1のランプ制御における特徴部分の説明>

次に、前述したパチンコ遊技機1のランプ制御における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。

#### 【1042】

(開始9)

図193に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パート

50

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。

#### 【1043】

(開始11, 開始14)

図193に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが閉まりきる前の時間  $t_{a1} \sim t_{a12}$  においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯/点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間  $t_{a13} \sim t_{a18}$  においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

10

#### 【1044】

(煽り7, 煽り9)

図64(b8), (b9)、図74(e7)、図94(i32)、図95(i34)、図104(n10)、図123(r25), (r27)、図124(r29)、図125(r31), (r33)、および図126(r35)などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

20

#### 【1045】

(煽り10)

キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。たとえば、図63(b4)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間  $t_{b5}$  において、演出制御用CPU120は、図63(b5)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間  $t_{b6}$  において、演出制御用CPU120は、図63(b6)に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯/点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

30

40

#### 【1046】

(煽り17)

演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠

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。

#### 【1047】

##### （煽り18）

演出制御用C P U 1 2 0は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW 4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW 4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

10

#### 【1048】

##### （煽り19）

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。

20

30

#### 【1049】

##### （煽り20）

S P前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルW D 2、S P前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルW D 5、S P後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルW D 9、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 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。

40

#### 【1050】

##### （煽りカットイン1）

カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブル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。

#### 【1051】

##### （当否13）

当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないS Pリーチ演出

50

においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

**【1052】**

10

（当否15）

SP後半リーチAにおける子テーブルWD9では、操作促進がないリーチであって、孫テーブルW7に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルW8に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないSP後半リーチAの煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブルW7の最後の輝度データ（RGBのデータ）である「FDC」（白色の点灯）を利用するように、孫テーブルW8の輝度データ（RGBのデータ）が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

**【1053】**

20

（当否17）

SP最終リーチにおける子テーブルWD15においては、図131（r49）～図132（r54）に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐（決めのタイミング）における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

**【1054】**

（当否20）

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

30

**【1055】**

（当否21）

ハズレ時に用いられる子テーブルWD4、WD7、WD11、WD14、WD17の各々で最後に指定された孫テーブルW26に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブルWD18の最初に指定された孫テーブルW16に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、同色（黄色）かつさらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色（黄色）でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって、

40

50



ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【1056】

(エピローグ9)

役物が上昇するときにおいては、演出制御用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。

【1057】

(エピローグ26)

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

【1058】

(エピローグ27)

再抽選パートの子テーブルWD21, WD22においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【1059】

(再抽選演出2)

図142(tA6)に示すように、当りエピローグパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【1060】

(再抽選演出7, 再抽選演出14, 再抽選演出16)

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。

【1061】

(再抽選演出19)

再抽選パートの子テーブルWD21においては、再抽選後に最終的に図柄が確定すると

10

20

30

40

50

きのランプ制御として、当リエピログパートの子テーブルWD 3 , WD 6 , WD 1 0 , WD 1 3 , WD 1 6 と共通して孫テーブルW 1 が用いられる。これにより、当リ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、当リ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。

#### 【 1 0 6 2 】

（再抽選演出 2 0 ）

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、当リエピログパートの子テーブルWD 3 , WD 6 , WD 1 0 , WD 1 3 , WD 1 6 とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「 2 」の図柄から昇格して「 3 」の図柄に入れ替わる場合の時間 t B 7 ~ t B 9 におけるレインボー色の点灯は、当リエピログパートにおいて一旦、「 2 」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

10

#### 【 1 0 6 3 】

< 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。

20

#### 【 1 0 6 4 】

[ 当り時とハズレ時と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、当り時とハズレ時とにおけるランプの比較を説明するための図である。

#### 【 1 0 6 5 】

まず、図 2 6 1 を参照しながら、ハズレ時におけるランプ制御について説明する。図 2 6 1 に示すように、S P 前半リーチ A , B、S P 後半リーチ A , B の各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルW 8 に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、1 0 0 0 0 0 m s e c で「 F D C 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブルW 8 に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。また、S P 最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルW 1 0 に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 1 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、「 5 0 0 」または「 D 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブルW 1 0 に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

30

#### 【 1 0 6 6 】

その後、S P 前半リーチ A , B、S P 後半リーチ A , B、S P 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 R G B のデータとして、最初の 1 0 m s e c で「 8 8 8 」が指定され、次の 1 9 0 m s e c で「 4 4 4 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブルW 1 3 に基づきランプ制御を行うことで、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。

40

#### 【 1 0 6 7 】

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 R G B のデータとして 2 5 0 m s e c 間隔で「 4 4 4 」また

50

は「１１１」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが残念がっている演出に対応させて、枠ランプを孫テーブルＷ１３に基づく白色の点灯よりも暗めの白色で点灯させる。

【１０６８】

孫テーブルＷ１４に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１５においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の１０ｍｓｅｃで「４４４」が指定され、次の５５０ｍｓｅｃで「１１１」が指定され、最後の６０００００ｍｓｅｃ（１０分間）で「１１１」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御を行うことで、ハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

10

【１０６９】

孫テーブルＷ１５に基づきランプ制御が行われた後、図１９０を参照しながら説明したように、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、リーチ前の開始パートにおいても用いられていた孫テーブルＷ２６に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ２６においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、通常背景に対応する黄色のパターンに対応するデータが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ２６に基づきランプ制御を行うことで、リーチ前の開始パートと同様に、枠ランプを通常背景に対応する黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

20

【１０７０】

次に、図２６２を参照しながら、ＳＰ前半リーチＡ、Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ、Ｂの各々における煽りパートを経由して当りエピ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。

【１０７１】

図２６２に示すように、ＳＰ前半リーチＡ、Ｂ、ＳＰ後半リーチＡ、Ｂの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ８に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【１０７２】

30

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ソードパートにおいては、まず、孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１９においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、最初の４０ｍｓｅｃで「ＦＦＦ」が指定され、次の３０ｍｓｅｃで「３３３」が指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【１０７３】

孫テーブルＷ１９に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして、３０ｍｓｅｃ間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルＷ１に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

40

【１０７４】

孫テーブルＷ１に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルＷ２１に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルＷ２１においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるＲＧＢのデータとして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

50

ランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

【1075】

孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1076】

次に、図263を参照しながら、SP最終リーチにおける煽りパートを経由して当りエピソードパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。

【1077】

図263に示すように、SP最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルW10に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW10に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【1078】

その後、SP最終リーチにおける煽りパートを経由した当りエピソードパートにおいては、まず、孫テーブルW20に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW20においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msecで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の30msecで「333」が指定され、このようなRGBのデータが繰り返し指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づきランプ制御を行うことで、役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【1079】

孫テーブルW20に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1080】

孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

【1081】

孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1082】

図261～図263を参照しながら説明した実施例において、特徴的な部分について、以下で説明する。

【1083】

（当否19）

図261に示すように、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由してハズレエピ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

10

20

30

40

50

た、S P 最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（R G B のデータ）が「D 0 0」を含むのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ（R G B のデータ）が「8 8 8」や「4 4 4」である。これにより、S P 最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

#### 【1084】

（役物動作1）

図262および図263に示すように、当りエピソードパートにおいては、孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのR G B のデータが30ms 10  
sec 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R G B のデータが当り時よりも長い250ms 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

#### 【1085】

（役物動作2）

図263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、大当りとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルW21に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当りとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、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。 20  
30

#### 【1086】

（図柄の揺れ態様について）

ここで、図柄の揺れ態様について、図264を用いて詳細に説明する。図264は、図柄の揺れ態様を説明するための図である。前述した煽りパートや再抽選パートにおける図柄揺れ期間において、飾り図柄は、図264（a）に示す第1態様～第3態様のような動きや、図264（b）に示す第1態様～第3態様のような動きをする。具体的には、図264（a）に示す第1態様は、画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図264（a）に示す第2態様は、第1態様よりも上側に飾り図柄が位置する態様である。図264（a）に示す第3態様は、第1態様よりも下側に飾り図柄が位置する態様である。

#### 【1087】

また、図264（b）に示す第1態様は、正面視で画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図264（b）に示す第2態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として右回転することにより、第1態様をよりも飾り図柄が左向きとなる位置となる態様である。図264（b）に示す第3態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として左回転することにより、第1態様をよりも飾り図柄が右向きとなる位置となる態様である。 40

#### 【1088】

（再抽選演出の変形例）

図265は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図265（A）が7図柄による再抽選演出の詳細説明図である。また、図265（B）が各再抽選演出のタイミングチャートである。図265（A）に示すように、（D1）、（D2）に示すように図柄 50

が拡大表示された後、(D3)、(D4)に示すように図柄が縮小される。その後、(D5)に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(D6)に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、(D7)に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、(D8)～(D9)にかけて「7」図柄が縮小されて表示される。

#### 【1089】

その後、(D10)に示すように、「7」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、(D11)に示すように、「7」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、(F12)に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。(D12)の状態から遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合、(D13)～(D20)に示すように、「7」が高速変動し、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。(D20)の後も同様の高速変動を繰り返す。

10

#### 【1090】

図265(B)に示すように、各再抽選演出のタイミングチャートに示すように、ボタン操作により図柄高速変動する再抽選演出が実行されるときの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(t1)があり、その後図柄が確定する。

20

#### 【1091】

また、第2再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからt2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(t1 - t2)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t1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。

30

#### 【1092】

[再抽選演出26～28について]

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

#### 【1093】

(再抽選演出の変形例)

図266は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図266の(K1)～(K3)に示すように、当否決定の場面のいずれのタイミングでボタンが操作されたとしても、ホワイトアウト後に飾り図柄は同じ動きをする。具体的には、(K1)に示すように促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、(K4)に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において5秒後には(K5)に示すように3図柄が正面を向いた状態となる。

40

#### 【1094】

また、(K2)に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後1秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、(K4)に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において4秒後には(K6)に示すように3図柄が正面より左側を向いた状態となる。また、(K3)に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後2秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、(K4)に示すようなエピローグパートでの図柄

50

出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において3秒後には(K7)に示すように3図柄が正面より右側を向いた状態となる。

【1095】

このように、第1の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が正面の位置となり、第2の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第3の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として(K8)～(K17)に示すような、ホワイ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、(K17)の後に図柄送り演出が実行される。なお、図266においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

10

【1096】

(再抽選演出26)

図266に示したように、画像表示装置5の画面中央にスティックコントローラ31Aを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい((K4)からの図柄揺れ期間)。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに(K8)～(K17)にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ31Aがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

20

【1097】

(再抽選演出27)

ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。

【1098】

(再抽選演出28)

ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

30

【1099】

(再抽選演出29)

複数のSPリーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このようなSPリーチでは、操作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このようなSPリーチであっても尺ずれが発生するSPリーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が1つしかない場合でも違和感を生じさせないようにすることができ、また、再抽選演出を1つとすることでデータ容量を削減することができる。

40

【1100】

(再抽選演出30)

図266に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されて

50

いる。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置（Ｋ３）から正面位置（Ｋ５）を経由して左側の位置（Ｋ６）へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

#### 【１１０１】

[再抽選演出２１～２５について]

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

10

#### 【１１０２】

（再抽選演出の変形例）

図２６７は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。（Ｌ１）は、図柄送り期間において動作促進表示が表示されてから早いタイミングで操作された場合の図である。（Ｌ２）は、動作促進表示が表示されてから（Ｌ１）よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。（Ｌ３）は、動作促進表示が表示されてから（Ｌ２）よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。そして、図２６７の（Ｌ１）～（Ｌ３）に示すように、再抽選演出における図柄送り期間において、いずれのタイミングでボタンが操作されたとしても図柄出しは同じように行われ。その後、ホワイトアウトを挟み飾り図柄は同じ動きをした後に停止する。具体的には、（Ｌ１）に示すように、動作促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、（Ｌ６）に示すように、図柄の揺れが開始され、所定期間経過後に（Ｌ７）に示すような３図柄が正面よりも右を向いた状態となる。

20

#### 【１１０３】

また、（Ｌ２）に示すように、動作促進表示がされた後（Ｌ１）よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、（Ｌ６）に示すように、図柄の揺れが開始され、（Ｌ１）のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に（Ｌ８）に示すような３図柄が正面よりも右を向いた状態となる。また、（Ｌ３）に示すように、動作促進表示がされた後（Ｌ２）よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、（Ｌ６）に示すように、図柄の揺れが開始され、（Ｌ２）のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に（Ｌ９）に示すような３図柄が正面を向いた状態となる。

30

#### 【１１０４】

このように、第１の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として（Ｊ１）～（Ｊ１０）に示すように、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる演出が実行される。その後、（Ｊ１１）～（Ｊ１７）に示すように、図柄の揺れの期間後に図柄が停止する。なお、図２６７においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

40

#### 【１１０５】

（再抽選演出２１）

変形例においては、図２６７の（Ｌ１）～（Ｌ３）に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者が押しボタン３１Ｂを操作することにより、（Ｌ４）～（Ｌ６）に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングで押しボタン３１Ｂが操作されたとしても、（Ｌ４）～（Ｌ５）に示すような、図柄の拡大と縮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

50



れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第１の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第２の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第３の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に（Ｊ１）～（Ｊ１８）にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、押しボタン３１Ｂがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

#### 【１１０６】

（再抽選演出２２）

操作有効期間中の第１タイミングで押しボタン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タイミングで押しボタン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タイミングで押しボタン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押しボタン３１Ｂが操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

#### 【１１０７】

（再抽選演出２３）

図２６７に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

#### 【１１０８】

（再抽選演出２４）

図２６７に示すように、図柄の揺れ期間では、（Ｊ１０）～（Ｊ１２）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（Ｊ１３）～（Ｊ１４）にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、（Ｊ１５）～（Ｊ１６）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（Ｊ１７）～（Ｊ１８）にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず（Ｊ１８）に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

#### 【１１０９】

（再抽選演出２５）

図２６７の（Ｊ１）のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ９がレインボー色で点灯するように設計されている。（Ｊ１）のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ９の変更の始点とすることで、開始契機を設計者が決め易い。なお、（Ｊ１）のタイミングではなく共通スタート表示が開始される（Ｊ２）のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

#### 【１１１０】

< 主な構成および効果 >

以下に、パチンコ遊技機１の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

## 【 1 1 1 1 】

( F 2 0 1 9 - 1 1 6 )

遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、遊技機 1）であって、

可動体（たとえば、役物、可動体 3 2）と、

表示手段（たとえば、画像表示装置 5）と、を備え、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（たとえば、大当りとなるか否かを報知する報知演出）を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、当該当否が報知される当否報知パート（たとえば、当りエピソードパートのうちの役物可動により大当りを報知する当否報知パート）と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパート（たとえば、当りエピソードパート）とを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、該セリフ音に対してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり（たとえば、図 1 1 5（r 2）に示す例）、

前記表示手段は、導入パートから当否報知パートに移行するタイミングにおいて、導入パートにおける演出表示に対して特定動作を促す促進表示の導入表示を優先して表示を行うことで、演出表示の視認困難な状態とし、その後、演出表示を視認可能な状態で、促進表示を行い（たとえば、図 1 3 1（r 4 9）～図 1 3 2（r 5 4）に示す例）、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置（たとえば、退避位置）から前記表示手段の前面側の第 2 位置（たとえば、進出位置）に進出し（たとえば、図 1 3 3 に示す例）、

前記表示手段は、

前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピソードパートに対応する表示を行い（たとえば、図 1 7 3，図 1 7 4 に示す例）、

エピソードパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕の表示を行い、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示を行い（たとえば、図 1 3 4～図 1 3 6 に示す例）、

エピソードパートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い（たとえば、図 1 7 5 に示す例）。

## 【 1 1 1 2 】

具体的には、煽りパートとしての各 S P リーチにおいて最初にセリフを発するキャラクタは味方キャラクタとなっている（たとえば、図 1 1 5（r 2））。これによれば、S P リーチ開始時に遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、煽りパートから当否報知パートに移行するタイミングで、煽りパートにおける演出の表示に対しトリガを操作を促すトリガ表示の導入画像を優先して表示することで煽りパートの演出表示が見えなくなり、その後トリガボタンを操作する画像と煽りパートにおける演出が視認できるようになる（たとえば、図 1 3 1（r 4 8）～（r 5 1））。これによれば、導入画像によりインパクトを与えつつ、導入画像からトリガボタンの画像となることで煽りパートの演出が確認できるため遊技者を盛り上げることができる。また、役物の退避が完了するまでに当りエピソード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、当りエピソードパートにおいて最終のセリフ字幕の表示が終了してから図柄が拡大表示されるため、字幕表示が図柄に重なること、および図柄出しのメッセージであると勘違いすることを防ぐことができる。また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、S P 前半リーチ B や S P 後半リーチ B など）。このよう

10

20

30

40

50

な煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。また、展開の遅い当りエピローグパートにおいて、字幕がしっかりと付されるため、キャラクタが何を喋っているかを分かり易くし祝福感を強調することができる。また、展開の早い煽りパートにおいては映像の切り替わりで内容を伝えるのを第1に、補助的な字幕表示で映像の展開を邪魔しないようにすることができる。これにより、一連の演出を好適に見せることができる。

【1113】

10

(F2019-117)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

20

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

【1114】

30

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

【1115】

40

(F2019-118)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

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、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて表示された前記第1図柄を用いて、前記第1再抽選演出または前記第2再抽選演出を実行し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

#### 【1116】

具体的には、図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

#### 【1117】

(F2019-119)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

10

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、

エピログパートにおいて、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

【1118】

具体的には、図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後再度「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。

40

【1119】

(F2019-120)

(5) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、演出実行手段と、

50

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

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、前半パートにおいて前記第2図柄を表示した後に当該第2図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第2図柄を再び表示する第3再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出と前記第2再抽選演出と前記第3再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【1120】

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

10

20

30

40

50

## 【 1 1 2 1 】

( F 2 0 1 9 - 1 2 1 )

( 6 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて前記第 1 図柄を一旦表示するときと、前記第 2 再抽選演出の後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示するときとで同一または略同一のアニメーションで当該第 1 図柄を表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

## 【 1 1 2 2 】

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

10

20

30

40

50

【 1 1 2 3 】

( F 2 0 1 9 - 1 2 2 )

( 7 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

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、当該エピソードパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

後半パートで前記第 1 図柄を再び表示してから図柄確定期間となるまで、当該第 1 図柄の表示態様を第 1 態様と第 2 態様と第 3 態様とに変化させることで当該第 1 図柄が揺れているように当該第 1 図柄を表示する揺れ表示を行い、

後半パートで前記第 2 図柄を表示してから前記図柄確定期間となるまで、当該第 2 図柄の表示態様を前記第 1 態様と前記第 2 態様と前記第 3 態様とに変化させることで当該第 2 図柄が揺れているように当該第 2 図柄を表示する揺れ表示を行い、

前記第 1 態様は、前記第 2 態様および前記第 3 態様のいずれよりも、遊技者が図柄を視認しやすい態様であり、

前記演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が第 1 タイミングで行われた場合、前記第 1 再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに前記第 2 図柄が前記第 2 態様となるように当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、

前記第 1 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングと異なる第 2 タイミングで行われた場合、前記第 1 再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第 2 図柄が前記第 3 態様となるように当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、

前記第 1 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングおよび前記第 2 タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第 2 図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、その後に、前記図柄確定期間となるときに当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を前記第 1 態様で停止表示し、

前記第 2 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングで行われた場合、前記第 2 再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングになったときに前記第 1 図柄が前記第 2 態様となるように当該第 1 図柄の揺

10

20

30

40

50



れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 1 図柄を揺れ表示で表示し、

前記第 2 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 2 タイミングで行われた場合、前記第 2 再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第 1 図柄が前記第 3 態様となるように当該第 1 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 1 図柄を揺れ表示で表示し、

前記第 2 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングおよび前記第 2 タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第 1 図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後再度、当該第 1 図柄を揺れ表示で表示し、その後、前記図柄確定期間となるとときに当該第 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、

10

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、

20

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

#### 【 1 1 2 4 】

具体的には、図 2 6 7 の ( L 1 ) ~ ( L 3 ) に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、( L 4 ) ~ ( L 6 ) に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたとしても、( L 4 ) ~ ( L 5 ) に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第 1 の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後 ( J 1 ) ~ ( J 1 8 ) にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン 3 1 B がいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

30

40

#### 【 1 1 2 5 】

( F 2 0 1 9 - 1 2 6 )

( 8 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パー

50

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

キャラクタが発するセリフ音が出力され、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。

10

#### 【 1 1 2 6 】

具体的には、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示したように、煽りパートにおいてキャラクタが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）。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ 9 の輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図 6 4 ( b 8 ) , ( b 9 )、図 7 4 ( e 7 )、図 9 4 ( i 3 2 )、図 9 5 ( i 3 4 )、図 1 0 4 ( n 1 0 )、図 1 2 3 ( r 2 5 ) , ( r 2 7 )、図 1 2 4 ( r 2 9 )、図 1 2 5 ( r 3 1 ) , ( r 3 3 )、および図 1 2 6 ( r 3 5 ) などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタが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

#### 【 1 1 2 7 】

( F 2 0 1 9 - 1 2 7 )

30

( 9 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

40

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、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

50

する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

【1128】

具体的には、役物が動作することにより、リーチ開始時の演出からSP前半リーチの演出へと演出が切り替わるようにしてもよい。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされるようにしてもよい。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP前半リーチに対応する画面へと表示が徐々に切り替わるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブルからSP前半リーチの輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中でSP前半リーチに対応した音が出力されるようにしてもよい。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがSP前半に対応するものに切り替えられるため、SP前半の煽りパートを好適に表示させることができる。

【1129】

(F2019-128)

(10) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピロー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発出力され、当該セリフ音に対して前記表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、前記特定領域にセリフ字幕が表示されず、

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

【1130】

具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ(孫テーブルW4, W5, W6におけるRGBのデータ)は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯/点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

## 【 1 1 3 1 】

( F 2 0 1 9 - 1 2 9 )

( 1 1 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

10

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

前記報知演出は第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

前記表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、

前記音出力手段は、音出力を継続し、

前記発光制御手段は、第 1 報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

20

前記表示手段は、前記特定動作を促す前記促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、

前記音出力手段は、音出力をせず、

前記発光制御手段は、第 2 報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第 1 報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、

第 2 報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。

## 【 1 1 3 2 】

具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われない 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。

30

## 【 1 1 3 3 】

40

( 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、

50

前記第2シーンの方が前記第1シーンよりも演出の進行速度が遅く、

前記第1動画データは、複数の特定キャラクタ画像により、特定キャラクタの動きが表現される動画データであり、

前記第2動画データは、1の特定キャラクタ画像とエフェクト画像とにより、前記特定キャラクタの動きが表現される動画データである。

【1134】

具体的には、煽りパートにおける(r48)の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、(r48)の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、(r48)において実行される演出は、爆チューの画像と味方6人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。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

【1135】

20

(F2019-131)

(13) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

30

前記遮蔽表示が開放動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。

【1136】

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

40

【1137】

(F2019-132)

(14) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に

50

制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

【 1 1 3 8 】

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

【 1 1 3 9 】

( F 2 0 1 9 - 1 3 3 )

( 1 5 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

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

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて、前記第1図柄を一旦表示するときに、当該第1図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第1図柄が揺れているように当該第1図柄を表示するものであり、

エピローグパートから再抽選パートへ移行する場合において、前記第1図柄が前記第1態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第1図柄が前記第2態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第1図柄が前記第3態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、

前記演出実行手段は、前記第1図柄が前記第1態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第1図柄が前記第2態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第1図柄が前記第3態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、前記第1図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第1図柄を表示して前記第1再抽選演出または前記第2再抽選演出を実

10

20

30

40

50

行し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【1140】

具体的には、図266に示したように、画像表示装置5の画面中央にスティックコントローラ31Aを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい((K4)からの図柄揺れ期間)。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに((K8)~((K17)にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ31Aがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1141】

(F2020-005)

(16) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるとき少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【1142】

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

10

20

30

40

50

ド効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

【 1 1 4 3 】

( F 2 0 2 0 - 0 0 6 )

( 1 7 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

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、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

第2エピソードパートにおいて、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

20

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

前記発光制御手段は、

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

前記切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の前記発光手段を制御し、

30

前記背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の前記発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに、第4図柄停止用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の前記発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の前記発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、第4図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の前記発光手段を制御し、前記背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の前記発光手段を制御する。

【 1 1 4 4 】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット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

40

50



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。

#### 【1145】

##### [開始1]

当否報知パートまでにおいて、可動体が第1位置から表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

表示手段は、可動体が第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

発光制御手段は、可動体が第2位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

音出力手段は、可動体が第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

#### 【1146】

具体的には、図171および図172に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。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になってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがSP後半に対応するものに切り替えられるため、SP後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

#### 【1147】

##### [開始2]

可動体の可動前に、特定表示位置に縮小された図柄が表示されており、

可動体が可動することにより、特定表示位置に可動体が被るものであり、

可動体が可動することに応じて、縮小表示されている図柄の表示レイヤよりも優先されるレイヤにおいて、可動体の可動に対応するエフェクト表示が行われ、

可動体が退避を開始し、特定表示位置に位置しなくなった以降において、エフェクト表示から、縮小された図柄が表示された状態の切替後の演出に対応する表示に切り替わる。

#### 【1148】

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

10

20

30

40

50

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

10

【1149】

[開始3]

可動体が可動し、特定表示位置に到達する前にエフェクト表示が行われる。

【1150】

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

20

【1151】

[開始4]

エフェクト表示から発展後の演出の表示に切り替えられるときに、エフェクト表示が可動体に関連する画像を用いて切り替えられる。

【1152】

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

30

【1153】

[開始5]

閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、

遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、

遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、

40

遮蔽表示が開放動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。

【1154】

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

50

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 5 5 】

[開始 6]

遮蔽表示に対応する画像は、画面中央に画面両端から扉が閉まっていく形状、または、画面の一方の端部から他方の端部に向かって扉が閉まっていく形状を有する。

【 1 1 5 6 】

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

10

【 1 1 5 7 】

[開始 7]

遮蔽表示において、演出表示を視認不能としていく対面する扉同士の淵の色は黒色で表現されている。

【 1 1 5 8 】

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

20

【 1 1 5 9 】

[開始 8]

遮蔽表示が閉鎖動作を経て開放動作を行った後は導入パートに対応する表示が行われるものであり、

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。

30

【 1 1 6 0 】

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

【 1 1 6 1 】

[開始 9]

遮蔽表示の解放動作が終了したときには発光手段を消灯させ、

40

遮蔽表示の解放動作が終了して 1 フレーム分の画像が表示された後に、導入パートに対応する表示が進行するとともに発光手段の発光が開始する。

【 1 1 6 2 】

具体的には、図 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

50

、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 3 】

[開始 1 0]

演出表示は、遮蔽表示の閉鎖動作を開始するよりも前に暗転し始め、当該演出表示が完全に暗転するタイミングに合わせて閉鎖動作を終了する。

【 1 1 6 4 】

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

【 1 1 6 5 】

[開始 1 1] ( 2 0 1 9 - 1 9 4 4 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、  
前記表示手段は、閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示を行うことが可能であり、

遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行され、  
前記発光制御手段は、遮蔽表示を行うときに、遮蔽表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遮蔽表示用の輝度データテーブルは、遮蔽表示が閉鎖動作を行うときに輝度データが切り替わるように構成され、遮蔽表示が閉鎖態様となり、開放動作を行うまでの期間において、輝度データが切り替わらないように構成されている。

【 1 1 6 6 】

具体的には、図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが閉まりきる前の時間 t a 1 ~ 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。

【 1 1 6 7 】

[開始 1 2]

演出表示は、導入パートが開始される前の表示と、導入パート中の表示とを含み、  
開始パートにおいて所定演出に対応する表示が行われている間に遮蔽表示が閉鎖動作を行い、その後、遮蔽表示が解放動作を行うことで、導入パートが開始し、

10

20

30

40

50

導入パートは、複数種類あり、遮蔽表示の解放動作が終了するまで、いずれの導入パートが実行されるかを認識不能とする。

【 1 1 6 8 】

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

【 1 1 6 9 】

[開始 1 3]

遮蔽表示は導入パートに移行するタイミング以外のタイミングにおいても行われることがある。

【 1 1 7 0 】

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

【 1 1 7 1 】

[開始 1 4]

輝度データが維持されるタイミングは、遮蔽表示の閉鎖動作が終了したタイミング、遮蔽表示の閉鎖動作が終了してから所定期間が経過したタイミング、または、遮蔽表示の閉鎖動作に関連したタイミングである。

【 1 1 7 2 】

具体的には、図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが閉まりきる前の時間  $t a 1 \sim t a 1 2$  においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯 / 点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間  $t a 1 3 \sim t a 1 8$  においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【 1 1 7 3 】

[開始 1 5]

輝度データが維持される期間は、遮蔽表示が閉鎖態様となった後にそのまま解放動作を行うまでの期間、または、遮蔽表示が閉鎖態様となって、遊技者による動作を促す促進表示が行われるまでの期間である。

【 1 1 7 4 】

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

【 1 1 7 5 】

[開始 1 6]

遮蔽表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、維持される輝度データから変化する輝度データへと切り替わり、促進表示が行われた後に再び維持される輝度データに切り替わる。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 7 6 】

具体的には、図 5 8 および図 5 9 に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、そのようなシャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ 9（たとえば、枠ランプ）の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われる一方で、シャッター表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、遊技効果ランプ 9 の点灯態様が変化する輝度データテーブルに切り替わって当該輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、促進表示が行われた後（促進表示が継続している状態）においては、再び遊技効果ランプ 9 の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われてもよい。なお、促進表示が行われた後に再び用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルは、促進表示が行われる前に用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルと同じであってもよいし、異なるものであってもよい。これによれば、シャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ 9 の点灯態様が維持されるため、その後、シャッター表示が開放態様となつてから行われる次の演出に対して遊技者に注目させ易くすることができる。

10

## 【 1 1 7 7 】

## [開始 1 7]

促進表示は、ボタン画像と遊技者の動作を促す促進文字とを含む表示であり、

20

促進文字が表示されるときに当該促進文字に対応する音出力され、当該音に紐づいて輝度データが変化する輝度データが組み込まれている。

## 【 1 1 7 8 】

具体的には、図 5 8 および図 5 9 に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、促進表示においては、遊技者の動作を促す音声（たとえば、「押せ」の音声）が出力されるとともに、遊技者の動作を促す文字（たとえば、「押せ」の文字）が表示されてもよい。さらに、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ 9（たとえば、枠ランプ）の点灯態様を変化させる輝度データテーブルに基づき、当該遊技効果ランプ 9 のランプ制御が行われてもよい。このようにすれば、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ 9 の点灯態様が変化するため、遊技者の動作を促す音声および遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって、遊技者の動作を促す文字表示を強調させることができ、遊技者に対してより効果的に促進表示に対応する動作を行わせることができる。

30

## 【 1 1 7 9 】

## [煽り 1]

導入パートは、

有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでのパートであって、

味方キャラクタと敵キャラクタとが争う展開で表示が更新されていくシーンと、味方キャラクタがダメージを負うシーンとを含み、

40

表示の切り替え間隔がエピソードパートよりも早く、

表示の切り替え数がエピソードパートよりも多い。

## 【 1 1 8 0 】

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

50

煽りパートを好適に見せることができる。

【 1 1 8 1 】

[煽り 2]

導入パートにおいては、最初に、味方キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【 1 1 8 2 】

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

【 1 1 8 3 】

[煽り 3]

導入パートにおいて、最初のセリフ字幕の表示尺は、長めに設定されている。

【 1 1 8 4 】

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

【 1 1 8 5 】

[煽り 4]

味方キャラクタのセリフ音出力される一方で当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示されないシーンがある。

【 1 1 8 6 】

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

【 1 1 8 7 】

[煽り 5]

第 1 導入パートから第 2 導入パートに展開されることがあり、

第 1 導入パートおよび第 2 導入パートのいずれにおいても味方キャラクタが活躍し、

第 1 導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第 2 導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【 1 1 8 8 】

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

【 1 1 8 9 】

[煽り 6]

第 1 導入パートにおいては第 1 キャラクタが活躍し、

第 2 導入パートにおいては第 2 キャラクタが活躍し、

第 1 導入パートにおいて、最初に第 1 キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第 2 導入パートにおいて、最初に第 2 キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【 1 1 9 0 】

10

20

30

40

50

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。

10

【 1 1 9 1 】

[煽り 7]

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

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。

20

【 1 1 9 2 】

具体的には、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する（たとえば、r 2 5 , r 2 7 , r 2 9 , r 3 1 , r 3 3 , r 3 5 の場面）。このような特定のシーンでは、字幕では表現し難い音がセリフとして出力されるため、字幕を表示しない設定としている。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ 9 の輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図 6 4 ( b 8 ) , ( b 9 ) 、図 7 4 ( e 7 ) 、図 9 4 ( i 3 2 ) 、図 9 5 ( i 3 4 ) 、図 1 0 4 ( n 1 0 ) 、図 1 2 3 ( r 2 5 ) , ( r 2 7 ) 、図 1 2 4 ( r 2 9 ) 、図 1 2 5 ( r 3 1 ) , ( r 3 3 ) 、および図 1 2 6 ( r 3 5 ) などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

30

【 1 1 9 3 】

[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 4 】

具体的には、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示したように、キャラクタが登場する場面（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 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

50



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ことを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

【 1 1 9 5 】

[煽り 9]

画面の一方側に位置するキャラクタ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 1 9 6 】

具体的には、図 6 4（b 8）、（b 9）、図 7 4（e 7）、図 9 4（i 3 2）、図 9 5（i 3 4）、図 1 0 4（n 1 0）、図 1 2 3（r 2 5）、（r 2 7）、図 1 2 4（r 2 9）、図 1 2 5（r 3 1）、（r 3 3）、および図 1 2 6（r 3 5）などに示したように、キャラクタ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 7 】

[煽り 1 0]（2 0 1 9 - 1 9 3 0）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートは、

第 1 キャラクタと、第 2 キャラクタとが表示されており、第 1 キャラクタが発するセリフ音出力される第 1 シーンと、

第 1 キャラクタと、第 2 キャラクタとが表示されており、第 2 キャラクタが発するセリフ音出力される第 2 シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

第 1 シーンにおいて、第 1 シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第 2 シーンにおいて、第 2 シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を

10

20

30

40

50

制御し、

第1シーンに対応する輝度データテーブルは、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段を第1キャラクタに対応する発光色とし、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段を第2キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第1キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わり、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらないように構成され、

第2シーンに対応する輝度データテーブルは、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段を第1キャラクタに対応する発光色とし、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段を第2キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第2キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらず、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わるように構成される。

【1198】

具体的には、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定され、キャラクタが発するセリフの場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。たとえば、図63(b4)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間tb5において、演出制御用CPU120は、図63(b5)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間tb6において、演出制御用CPU120は、図63(b6)に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタが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。

【1199】

[煽り11]

第1キャラクタと第2キャラクタとが表示されている状態において、第1キャラクタのセリフ音が出力されるシーンと、第2キャラクタのセリフ音が出力されるシーンと、の各々でセリフ字幕が表示され、当該セリフ字幕は一定のフォントで、一定の位置に表示される。

【1200】

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

【1201】

[煽り12]

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

【1202】

具体的には、煽りパートにおいては、SPリーチのBGMが出力されるとともに、セリ

10

20

30

40

50

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

【 1 2 0 3 】

[煽り 1 3]

導入パートにおいて行われる演出に合わせて B G M、動作音、効果音、およびセリフ音などの各種音が出力されるものであり、

10

設計段階において、導入パートにおいて行われる演出に対応する表示とともに各種音が出力されることで、当該各種音の音量調整が行われる。

【 1 2 0 4 】

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

20

【 1 2 0 5 】

[煽り 1 4]

一のキャラクタに対応する動作音の出力とセリフ音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【 1 2 0 6 】

具体的には、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、図 1 6 6 ( B ) に示すように、セリフ音の出力期間に合わせ S P リーチの B G M を小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

30

【 1 2 0 7 】

[煽り 1 5]

画面の正面視において、距離感が遠い第 1 キャラクタのセリフ音の出力と、距離感が近い第 2 キャラクタの動作音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【 1 2 0 8 】

具体的には、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を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

【 1 2 0 9 】

[煽り 1 6]

動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われない場合と、動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われる場合とでは、字幕表示が行われないセリフ音の音量よりも字幕表示が行われるセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【 1 2 1 0 】

具体的には、図 1 6 6 ( B ) , ( C ) に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕

50

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

【 1 2 1 1 】

[煽り 1 7] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 3 )

遊技者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 2 】

具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、煽りパートで用いられる 1 つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 3 を参照する時間を異ならせることで、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。

【 1 2 1 3 】

[煽り 1 8] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 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、  
複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第 1 上位テーブルと、第 2 上位テーブルとを含み、  
輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、  
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

導入パートにおける第 1 シーンにおいて、第 1 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第 2 シーンにおいて、第 2 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第 2 シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第 1 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第 2 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

#### 【 1 2 1 4 】

具体的には、演出制御用 CPU 120 は、煽りパートで用いられる 1 つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル 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。

#### 【 1 2 1 5 】

[ 煽り 1 9 ] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 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、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第 1 上位テーブルと、第 2 上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記報知演出は、第 1 報知演出と、第 2 報知演出とを含み、

前記発光制御手段は、

第 1 報知演出における導入パートの 1 のシーンにおいて、第 1 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第 2 報知演出における導入パートの 1 のシーンにおいて、第 2 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第 1 報知演出における導入パートの 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第 2 報知演出における導入パートの 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第 1 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第 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 6 】

具体的には、S P 後半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル W D 9、S P 後半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル W D 1 2、および S P 最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブル W D 1 5 のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 3 を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S P リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、S P 前半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル W D 2 や S P 前半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル W D 5 においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 3 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S P リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

【 1 2 1 7 】

[ 煽り 2 0 ] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 6 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第 1 上位テーブルと、第 2 上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記報知演出は、第 1 報知演出と、第 2 報知演出とを含み、

前記発光制御手段は、

第 1 報知演出における導入パートの 1 のシーンにおいて、第 1 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第 2 報知演出における導入パートの 1 のシーンにおいて、第 2 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第 1 報知演出における導入パートの 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第 2 報知演出における導入パートの 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第 1 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第 2 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 1 8 】

## [ 煽り 2 1 ]

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

特定シーンにおいて、第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび第 2 セリフ字幕の表示が開始されるとき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

## 【 1 2 1 9 】

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

20

## 【 1 2 2 0 】

## [ 煽り 2 2 ]

複数のキャラクタが対峙する煽りのシーンにおいて、

一方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第 1 字幕が表示され、その後、他方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第 2 字幕が表示され、

第 1 字幕が透過率 0 % で表示されている箇所に重なるように第 2 字幕が透過率 5 0 % で表示され、その後、第 2 字幕が透過率 0 % で表示されるときには第 1 字幕の表示は終了する。

## 【 1 2 2 1 】

具体的には、図 1 7 8 ( A ) に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第 1 の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第 2 の字幕が表示されることがある。この場合、第 1 の字幕が透過率 0 % で表示されている箇所に第 2 の字幕が透過率 7 0 % で重なって表示される。その後、第 1 の字幕がフェードアウトし、第 2 の字幕がフェードインし透過率 0 % の表示となる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により、字幕の切り替わりが分かり易い。

30

## 【 1 2 2 2 】

## [ 煽り 2 3 ]

第 2 字幕に対応するセリフ音は、

第 1 字幕と第 2 字幕とが重なるように表示され、かつ、少なくともどちらか一方にフェード効果が付されているときには出力されず、

40

第 2 字幕のみが表示されるときに出力される。

## 【 1 2 2 3 】

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

## 【 1 2 2 4 】

50

## [煽り 2 4]

有利状態においては、楽曲が出力され、かつ歌詞表示が行われ、

歌詞表示における第 1 字幕の表示から第 2 字幕の表示に切り替わる時は、いずれの字幕の表示にもフェード効果が付されない。

## 【 1 2 2 5 】

具体的には、図 1 7 8 は ( B ) に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクターが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕 ( 歌詞 ) が表示される。しかしながら、大当りラウンド中は、字幕 ( 歌詞 ) が続けて表示される場合であってもフェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕 ( 歌詞 ) を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当りラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機 1 に搭載のコンテンツの代表的な楽曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当りラウンド中に省略することができ、一連の演出のをよく見せることができる。

10

## 【 1 2 2 6 】

## [煽り 2 5]

導入パートおよびエピローグパートのいずれにおいて、キャラクターのセリフ音が重なる場合があり、

エピローグパートよりも導入パートの方が、セリフ音が重なる割合が高い。

## 【 1 2 2 7 】

20

具体的には、図示はしていないが、エピローグパートであっても字幕表示のタイミングが重なる場合がある。しかしながら、図 1 8 0 に示すように、エピローグパートでは、煽りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。

## 【 1 2 2 8 】

## [煽り 2 6]

30

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。

## 【 1 2 2 9 】

具体的には、図 1 8 0 に示すように、第 1 字幕と第 2 字幕とが被らない ( o 3 ) ~ ( o 5 ) 部分における所定のシーンにおいても、字幕表示についてフェード効果を付している。なお、フェード効果については、フェードインとフェードアウトとのうち少なくともいずれか一方の効果を付すようにしてもよい。映像の作成の後に作成される字幕表示において、字幕表示が被るか否かでフェード効果を付していくのは手間がかかる。そこで、字幕表示に対し一律にフェード効果を付すことにより、作業負担が増加することを防止できる。

40

## 【 1 2 3 0 】

## [煽り 2 7]

フェード効果が付されない第 1 字幕の表示と第 2 字幕の表示とが入れ替わる場合があり、

第 1 字幕の表示と第 2 字幕の表示との間においては、何も表示しない空白期間を設けることも考えうるが、長いセリフ音やテンポの速いセリフ音が出力される場合は違和感が出てしまうため、当該空白期間を設けない。

## 【 1 2 3 1 】

具体的には、図 1 8 1 は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図 1 8 1 ( A ) の比較例 1 に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェ

50



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

10

#### 【1232】

##### [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、

20

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

#### 【1233】

具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ(孫テーブルW4, W5, W6におけるRGBのデータ)は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯/点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

30

#### 【1234】

##### [煽りカットイン2]

促進表示が行われるボタン前のシーンではセリフ字幕が表示されている。

#### 【1235】

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

40

#### 【1236】

##### [煽りカットイン3]

カットイン表示が終了するタイミングにおいてはセリフ音に対応する字幕表示が行われず、セリフ音出力されない期間の後、セリフ音出力され、かつ当該セリフ音に対応する字幕表示が行われる。

#### 【1237】

具体的には、前述の図128(r41)~図130(r47)に示すように、カットイン表示が捌けた後の所定期間はセリフが無い設計となっている。そして、セリフ無しの所定期間経過後にセリフが発せられ、当該セリフに対して字幕表示が付される。これによれ

50

ば、カットイン表示後の期間において遊技者を演出に集中させることができ、好適なカットイン表示とすることができる。

【 1 2 3 8 】

[当否 1]

当否報知パートにおいては、

有利状態に制御されるか否かの当否が遊技者に報知され、

遊技者による特定動作を促す促進表示が行われ、

導入パートとエピソードパートとの間に実行され、

促進表示が行われた後に可動体が可動する。

【 1 2 3 9 】

具体的には、前述の図 1 3 2 ( r 5 4 ) に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピ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。

【 1 2 4 0 】

[当否 2]

導入パートの後に実行される当否報知パートにおいて、

促進表示が行われる前の展開表示が行われている状態で、促進表示の導入表示が行われることで、展開表示が視認できなくなり、その後展開表示を視認可能な状態で、促進表示が行われる。

【 1 2 4 1 】

具体的には、前述の図 1 3 0 ( r 4 7 ) ~ 図 1 3 2 ( r 5 4 ) に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出がが視認できなくなる。そして、その後に実行されていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。

【 1 2 4 2 】

[当否 3]

展開表示は、導入表示の背面側で行われる。

【 1 2 4 3 】

具体的には、前述の図 1 3 0 ( r 4 8 ) ~ 図 1 3 1 ( r 5 1 ) に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像 ( ( r 4 9 ) ~ ( r 5 0 ) の画像 ) が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像 ( ( r 5 1 ) の画像 ) に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。

【 1 2 4 4 】

[当否 4]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われる。

【 1 2 4 5 】

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

【 1 2 4 6 】

[当否 5]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われるときに、当該促進表示が行われる前と比べて遅く進行する。

【 1 2 4 7 】

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

【 1 2 4 8 】

[当否 6]

導入表示の前のセリフ音にエコーがかけられる。

【 1 2 4 9 】

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

【 1 2 5 0 】

[当否 7]

促進表示が行われる前の展開表示が行われている間に表示されていたセリフ音の出力を終了させてから、導入表示が行われる。

【 1 2 5 1 】

具体的には、前述の図 1 3 0 ( r 4 7 ) ~ 図 1 3 1 ( r 4 9 ) に示すように、導入画像が表示される前の字幕表示を削除した後に導入画像が表示される。これによれば、導入画像と字幕表示との表示されるタイミングが重なることを防止することができる。

【 1 2 5 2 】

[当否 8]

導入パートは、所定の期間と、所定の期間の後であって当否報知の前のスローモーション期間とから構成されており、

所定の期間において、複数の画像データを用いてキャラクタの動きが描写され、

スローモーション期間において、1つの画像データに効果演出が付されてキャラクタの動きが描写される。

【 1 2 5 3 】

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

【 1 2 5 4 】

[当否 9]

味方キャラクタおよび敵キャラクタが登場する導入パートと、導入パート後の決着パートとが含まれる演出があり、

導入パートは、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切

10

20

30

40

50

り替わる所定期間があり、

所定期間中に促進表示が行われているときに遊技者の動作が行われることで決着パートへの移行が可能であり、

所定期間において、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる速度が徐々に速くなり、当該速度が最も速くなってから促進表示が行われ、

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる描写についても、敵と味方の各々が1つの画像データで再現されている。

【1255】

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

【1256】

[当否10]

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる上記所定期間は、一のリーチ演出から他のリーチ演出へとリーチ演出が発展するシーンにおいても適用される。

【1257】

具体的には、(r48)におけるスローモーション期間の演出をSP前半リーチからSP後半リーチ、SP最終リーチへの発展時タイミングで実行するようにしてもよい。これによれば、SP前半リーチから発展するタイミングにおいても好適に演出を実行することができる。

【1258】

[当否11]

敵キャラクタは、当該敵キャラクタの一部を変化させるために、複数の画像データを用いて描写するが、当該敵キャラクタ自体の画像データは流用され、当該一部分のみを変化させる。

【1259】

具体的には、(r48)におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が2枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像1、画像2、画像3、画像4、画像1...と4枚の画像を繰返し用いることにより、キャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

【1260】

[当否12]

スローモーション期間において、キャラクタの一部が変化する。

【1261】

具体的には、(r48)におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまふ。しかしながら、スローモーション期間の動きを早くすることにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなるものがなく、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。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 6 2 】

## [当否 1 3]

第 1 報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、  
表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、  
音出力手段は、音出力を継続し、

発光制御手段は、第 1 報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、  
第 2 報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、  
表示手段は、特定動作を促す促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、  
音出力手段は、音出力をせず、

発光制御手段は、第 2 報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第 1 報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、  
第 2 報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されて  
いる。

10

## 【 1 2 6 3 】

具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われない S  
P リーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出  
が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊  
技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促す  
ような操作促進が行われる S P リーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに  
対応する音（BGM）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるよ  
うに枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の  
決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このよ  
うに、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異  
なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することが  
できる。

20

## 【 1 2 6 4 】

## [当否 1 4]

促進表示が行われないときの表示は、動画像からなる第 1 表示期間、静止画像からなる  
第 2 表示期間、当否で分岐する動画像からなる第 3 表示期間の順に遷移する。

## 【 1 2 6 5 】

具体的には、前述の図 9 5（i 3 6）～図 9 6（i 3 9）にかけては、夢夢ちゃんとジ  
ャムちゃんの 2 人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、（i 3 9）  
のタイミングでは、1 枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当たりなら当  
りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。  
1 枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像 1 枚を流用して使用でき  
るため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、2 人  
のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図 9 5（  
i 3 6）～図 9 6（i 3 9）において示したようよりも多くの画像（たとえば、10 枚）を  
用いてもよい。

30

## 【 1 2 6 6 】

## [当否 1 5]

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。

40

## 【 1 2 6 7 】

50

具体的には、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。

【 1 2 6 8 】

[ 当否 1 6 ]

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。

【 1 2 6 9 】

具体的には、前述の図 1 3 1（r 4 9）～図 1 3 2（r 5 4）にかけては、スティックコントローラ 3 1 A（トリガ）に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。

【 1 2 7 0 】

[ 当否 1 7 ]

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。

【 1 2 7 1 】

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 2 】

[ 当否 1 8 ]

当否報知パートからの流れとして、

有利状態に制御されない旨が決定されているときには、有利状態に制御されない旨が決定されているときの表示が行われ、その後、通常背景に対応する表示が行われる。

【 1 2 7 3 】

具体的には、前述の図 1 3 3（s 1）～図 1 3 6（s 1 0）、図 1 3 7（u 1）～図 1 3 8（u 4）に示した当否決定の場面以降の当りエピソードパート、ハズレエピソードパートについて説明する。当りエピソードパートでは、役物動作の演出の後に当りエピソードパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピソードパートでは、ハズレエピソードパートに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演

10

20

30

40

50

出の流れとすることができる。

【 1 2 7 4 】

[当否 1 9] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 7 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

【 1 2 7 5 】

具体的には、図 2 6 1 に示すように、S P 前半リーチ A , B、S P 後半リーチ A , B の各々における煽りパートを経由してハズレエピログパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ ( R G B のデータ ) が「 F D C 」であるのに対して、ハズレエピログパートにおける最初の輝度データ ( 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ログパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ ( R G B のデータ ) が「 D 0 0 」を含むのに対して、ハズレエピログパートにおける最初の輝度データ ( R G B のデータ ) が「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、S P 最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【 1 2 7 6 】

[当否 2 0] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 8 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、第 1 報知演出と、第 2 報知演出と、を含み

前記有利状態に制御される旨を報知する第 1 報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第 2 報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピログパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルと、第3上位テーブルと、第4上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、第1報知演出用輝度データテーブルと、第2報知演出用輝度データテーブルと、特定輝度データテーブルを含み、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出における導入パートにおいて、第1上位テーブルと、第1報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出における導入パートにおいて、第2上位テーブルと、第2報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出におけるエピログパートにおいて、第3上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピログパートにおいて、第4上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出におけるエピログパートで用いられる特定輝度データテーブルと、前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピログパートで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

第3上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第1時間分用いる時間データと、で構成され、

第4上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第1時間と異なる第2時間分用いる時間データと、で構成される。

【1277】

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

【1278】

[当否21](2019-1939)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

10

20

30

40

50



複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成さ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エピソードパートと、第2エピソードパート後に実行され、前記有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第2パターンと、があり、

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

前記発光制御手段は、

前記第2パターンの報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2パターンの報知演出における救済報知パートにおいて、救済報知パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

【1279】

[ハズレ1]

当否報知パートからの流れとして、

有利状態に制御されない旨が決定されているときにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像が表示され、かつ、飾り図柄により有利状態に制御されない旨の決定が報知されるハズレ時エピソードパートが実行され、

その後、切替表示が行われ、リーチ開始時の背景に対応する画像に切り替える。

【1280】

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

【1281】

[ハズレ2]

ハズレ時エピソードパートにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトで表示され、かつ飾り図柄の中図柄がフェードインで表示される。

【1282】

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

【1283】

[ハズレ3](2020-400)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

10

20

30

40

50

複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成さ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、

10

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。

【1284】

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

20

【1285】

[ハズレ4]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトする方が、飾り図柄の中図柄のフェードインよりも先に行われる。

【1286】

30

具体的には、図189に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていく変化の方が、中図柄がフェードインしていく変化よりも先に開始される。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかもブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【1287】

[ハズレ5]

ブラックアウトする前の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表示される画像のカットが変化し、

ブラックアウトする際の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表示される画像のカットが変化しない。

40

【1288】

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

【1289】

50

## [ハズレ 6]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトしていき、飾り図柄の中図柄がフェードインしていった結果、中図柄の透過率が 0 % となり、ブラックアウトに要する 1 枚の画像の透過率が 0 % となった期間が、所定期間維持され、

所定期間において、図柄自体の揺れを少なくとも 2 周期分させ、

所定期間は、中図柄の画像が透過率 100 % の状態から透過率 0 % の状態になる期間より長く、切替表示が行われている期間よりも長い。

## 【1290】

具体的には、ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、(X18) ~ (X20) に示すように、透過率が 0 % の中図柄と、透過率が 0 % のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、(X19) ~ (X20) に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を 1 周期として、少なくとも 2 周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を含む所定期間は、中図柄が透過率 100 % から透過率 0 % の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていけばよい。また、所定期間は、アイキャッチが表示される期間よりも長く設定されていけばよい。これによれば、背景が透過率 0 % のブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

## 【1291】

## [ハズレ 7]

切替表示は、遊技機に関する情報を含んで構成された表示である。

## 【1292】

具体的には、図 188、図 189 に示すように、アイキャッチ画面では、パチンコ遊技機 1 に関する情報として、タイトルの「POWERFUL II」の文字と、主要キャラクターである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、アイキャッチ画像によりパチンコ遊技機 1 の情報を的確に伝えることができる。

## 【1293】

## [ハズレ 8]

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

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

表示手段は、

第 2 エピローグパートにおいて、有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

発光制御手段は、

第 2 エピロ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

10

20

30

40

50

テーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、第4図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御する。

【1294】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1295】

[ハズレ9]

リーチ開始時の背景に対応する輝度データテーブルは、変更条件が成立するまで輝度データをループして参照するものであり、

導入パートにおいては、背景に対応する輝度データは用いられないが、当該背景に対応する輝度データは更新されている。

【1296】

具体的には、図52に示すように、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、SPリーチに発展するなど、特定の変更条件が成立したときに、変更後のSPリーチなどの演出に対応するSPリーチ用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該SPリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、SPリーチの演出が実行されている間は、SPリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。また、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、エラーが発生するなど、特定の変更条件が成立したときに、エラー状態に対応するエラー用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、エラー状態では、エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。これにより、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。

【1297】

[ハズレ10]

導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルに切り替えられた後、図柄確定コマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが用いられ、その後、保留がない場合に客待ちコマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが継続して用いられる。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 9 8 】

具体的には、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ後、保留記憶がなく客待ちデモ指定コマンドを受信したとしても背景用の輝度データテーブルが継続して用いられる。これによれば、背景用の輝度データテーブルに切り替えた以降は、継続して同じ輝度データテーブルを用いることができるため、違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

## 【 1 2 9 9 】

## [ハズレ 1 1]

図柄確定したときに、特図の発光手段が停止し、

10

図柄確定コマンドを受けることで、第 4 図柄用の発光手段が点滅から消灯に切り替わる。

## 【 1 3 0 0 】

具体的には、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

## 【 1 3 0 1 】

## [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。

20

## 【 1 3 0 2 】

具体的には、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

## 【 1 3 0 3 】

## [ハズレ 1 3] ( 2 0 2 0 - 4 0 1 )

遊技者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、

30

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

40

前記表示手段は、

第 2 エピローグパートにおいて、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

前記発光制御手段は、

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

50

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。

10

#### 【1304】

具体的には、図190に示すように、(X40)の味方キャラクタ6人が残念がっている演出から(X41)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。(X42)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X45)の図柄確定期間にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切り替え用(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。

20

#### 【1305】

##### [ハズレ14]

最終の輝度データは消灯データとなっており、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルには消灯を維持する輝度データは含まれない。

30

#### 【1306】

具体的には、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。

#### 【1307】

##### [ハズレ15]

客待ちコマンドを受けることで、切替表示に対応する輝度データテーブルから客待ちコマンドに対応する輝度データテーブルに切り替わる。

40

#### 【1308】

具体的には、図柄確定後に、保留記憶がない場合には、客待ち指定コマンドを受信することにより、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。

#### 【1309】

##### [ハズレ16](2020-402)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

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、  
前記有利状態に制御される旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、  
第2エピソードパートにおいて、前記有利状態に制御されない旨を報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、  
その後、背景表示を行い、  
その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、  
前記発光制御手段は、

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

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該背景表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示に対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定されている。

#### 【1310】

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

#### 【1311】

##### [ハズレ17]

切替表示に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データは、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データよりも高輝度に設定されている。

#### 【1312】

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

#### 【1313】

##### [役物動作1] (2019 - 1940)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
複数の発光手段と、

10

20

30

40

50

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状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、

10

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

#### 【1314】

具体的には、図262および図263に示すように、当りエピソードパートにおいては、孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのRGBのデータが30msec間隔で切り替わる。これに対して、図261に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルW14に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msec間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、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

#### 【1315】

[役物動作2](2019-1941)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

40

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

50



進出し、

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

10

#### 【1316】

具体的には、図263に示すように、SP最終リーチの当りエピローグパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブルW20に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色(「333」のRGBデータ)とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルW21に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、SP最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

20

#### 【1317】

##### [エピローグ1]

エピローグパートは、有利状態に制御される旨の決定が報知された後の祝福パートであって、敵キャラクタがやられるシーンがあり、味方キャラクタがダメージを負うシーンがなく、表示の切り替え数が導入パートよりも少ないパートである。

#### 【1318】

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

30

#### 【1319】

##### [エピローグ2]

エピローグパートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合は、導入パートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合よりも高い。

#### 【1320】

具体的には、図175に示すように、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるSPリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の強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。

40

#### 【1321】

50

## [エピローグ 3]

エピローグパートにおいては、セリフ字幕が必ず表示される。

## 【 1 3 2 2 】

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

## 【 1 3 2 3 】

## [エピローグ 4]

導入パートにおいて、敵キャラクター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、敵キャラクターがダメージを負うシーンでセリフ音が出力される場合にはセリフ字幕が表示される。

## 【 1 3 2 4 】

具体的には、前述した図 1 0 4 ( n 1 0 ) に示すように、煽りパートにおける敵キャラクターがダメージを受ける場面の敵キャラクター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ー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ー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。

## 【 1 3 2 5 】

## [エピローグ 5]

第 1 導入パートと第 2 導入パートとがあり、それぞれ展開が異なり、セリフ数も異なるが、エピローグパートにおいて、キャラクター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、キャラクターのセリフ音の出力に対してセリフ字幕が表示される割合よりも高い。

## 【 1 3 2 6 】

具体的には、図 1 7 5 に示すように、煽りパートである S P リーチには複数の種類があり、それぞれ演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれの S P リーチであっても、エピローグパートにおいてキャラクター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、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、キャラクターが何を喋っている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強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。

## 【 1 3 2 7 】

## [エピローグ 6]

エピローグパートにおける最終的に表示されるセリフ字幕は他のシーンで表示される同数の文字のセリフ字幕に比べて長く表示される。

## 【 1 3 2 8 】

具体的には、前述した図 1 3 4 ( s 5 ) ~ ( s 6 ) に示すように、当りエピローグパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピローグパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するとき文字数が多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。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 2 9 】

## [エピローグ 7]

可動体が進出位置に位置しているときに、可動体用の背景表示が行われており、可動体が退避する退避パターンに従って可動体が動作するもので、退避パターンが終了するまでに、可動体用の背景表示がエピローグ表示に切り替わる。

## 【 1 3 3 0 】

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

## 【 1 3 3 1 】

## [エピローグ 8]

変形していた部材が、収納動作し、戻り動作を行うものであり、

エピローグ表示に切り替わるタイミングは、戻り動作の開始タイミングに連動している。

## 【 1 3 3 2 】

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

## 【 1 3 3 3 】

## [エピローグ 9]

戻り動作中に可動体の発光手段がフェードアウトにより消灯に近づいていく。

## 【 1 3 3 4 】

具体的には、役物が上昇するときにおいては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、役物ランプ 9 A における役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ 9 A を徐々に消灯させるように、役物ランプ 9 A の輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ 9 A による点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、S P 後半リーチ A に発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

## 【 1 3 3 5 】

## [エピローグ 1 0]

エピローグに対応する画像に連動した B G M で切り替わりが示唆され、

エピローグ表示が開始されることに連動して、B G M が出力される。

## 【 1 3 3 6 】

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

## 【 1 3 3 7 】

## [エピローグ 1 1]

エピローグ表示が開始されることに連動して、切り替わりを示唆する効果音出力される。

## 【 1 3 3 8 】

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

## 【 1 3 3 9 】

## [エピローグ 1 2]

エピローグ表示が開始されることに連動して、BGMおよび切り替わりを示唆する効果音出力される。

## 【 1 3 4 0 】

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

## 【 1 3 4 1 】

## [エピローグ 1 3]

可動体の戻り動作中におけるエピローグ表示においては、セリフ音出力されず、  
可動体の収納後のエピローグ表示においては、セリフ音出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

## 【 1 3 4 2 】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示がされている状況ではセリフ音出力されず、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。

## 【 1 3 4 3 】

## [エピローグ 1 4]

可動体の退避のタイミングでセリフ音出力され発生、  
可動体の収納が完了したタイミングでセリフ音出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

## 【 1 3 4 4 】

具体的には、役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピローグ表示においてセリフ音出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、セリフをしっかりと認識させることができ、エピローグパートを好適に実行することができる。

## 【 1 3 4 5 】

## [エピローグ 1 5]

エピローグパートの最後に出力されるセリフ音に対応するセリフ字幕の表示は、図柄出しの開始タイミングで終了する。

## 【 1 3 4 6 】

具体的には、前述した図 1 3 4 ( s 6 ) ~ 図 1 3 5 ( s 8 ) に示すように、当りエピローグパートにおける最終のセリフに対する最終の字幕表示は、図柄出しの演出が実行される前に消去される設計となっている。これによれば、字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

## 【 1 3 4 7 】

## [エピローグ 1 7]

エピローグ中に流れていた動画は、図柄出しが完了して遊技者が最終的に揃った図柄を

10

20

30

40

50

認識するタイミングにおいて、静止画となっている。

【 1 3 4 8 】

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

【 1 3 4 9 】

[エピローグ 1 8]

図柄出しが始まる前に流れている動画を静止画とする。

【 1 3 5 0 】

具体的には、前述した図 1 3 5 ( s 7 ) に示すように、当りエピローグパートにおいて流れていた映像は、図柄出しの演出が実行される前のタイミングで静止画となる。これによれば、図柄出しの開始のタイミングから図柄が見え難くなることを防止することができる。

【 1 3 5 1 】

[エピローグ 1 9]

静止と同時に特殊効果が付される。

【 1 3 5 2 】

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

【 1 3 5 3 】

[エピローグ 2 0] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 1 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
音出力手段と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパー

10

20

30

40

50

トに対応する音を出力する。

【 1 3 5 4 】

具体的には、図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像から S P 最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音が出力される。また、( s 3 - 5 ) ~ ( s 3 - 8 ) にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音が出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した ( s 4 ) の状態においてセリフ音が出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに当りエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが当りエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。さらに、字幕が初期位置への戻り動作を完了した後に表示されることで、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。

10

20

【 1 3 5 5 】

[エピローグ 2 1] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 2 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する第 1 シーンと、

30

エピローグパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕を表示し、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第 2 シーンと、があり、

第 2 シーンにおいて最終セリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付されない一方、第 1 シーンにおいてセリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付される。

【 1 3 5 6 】

[エピローグ 2 2]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

40

【 1 3 5 7 】

具体的には、前述した図 1 3 6 ( s 1 0 ) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができ、好適な当りエピローグパートとすることができる。

【 1 3 5 8 】

50

## [エピローグ 2 3]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、  
装飾図柄の図柄出しが終了するタイミングで装飾図柄と小図柄の動きが同期する。

## 【 1 3 5 9 】

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

10

## 【 1 3 6 0 】

## [エピローグ 2 4]

再抽選パートにおける図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

## 【 1 3 6 1 】

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

20

## 【 1 3 6 2 】

## [エピローグ 2 5]

再抽せんパートの前において、小図柄は有利状態に制御される旨が決定されていることを示す態様となっており、再抽せんパートに移行することに連動して、小図柄が再び変動する。

## 【 1 3 6 3 】

具体的には、前述した図 1 3 6 ( s 1 0 ) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が一旦図柄が揃っている状態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。

30

## 【 1 3 6 4 】

## [エピローグ 2 6 ] ( 2 0 1 9 - 1 9 4 2 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否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

50

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、

10

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。

【1365】

20

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。

【1366】

[エピローグ27](2019-1943)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

30

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、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

エピローグパートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、報知演出の結果を報知する結果報知シーンを含んで構成され、

40

再抽選パートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、再抽選の結果を報知する再抽選結果報知シーンを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、第1上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、第2上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに

50



関連するタイミングにおいて、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおける結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

第1上位テーブルは、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第2上位テーブルは、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

#### 【1367】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD21, WD22においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピログパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピログパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピログパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

#### 【1368】

[エピログ28](2020-399)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

前記表示手段は、

エピログパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

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

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピログパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

#### 【1369】

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

10

【 1 3 7 0 】

[エピソード 2 9 ]

エピソードパートにおいて、

エピソードに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が揃った状態で表示領域の端側に位置する。

【 1 3 7 1 】

具体的には、当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピソードの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「 2 2 2 」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピソード映像が流れている最中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。

20

【 1 3 7 2 】

[エピソード 3 0 ]

エピソードパートにおいて、

エピソードに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が表示領域の端側に位置され、

エピソードに対応する画像の表示が終了するタイミングに関連して、表示されているセリフ音の出力が終了し、飾り図柄が表示領域の端側に表示している状態が終了し、飾り図柄が表示領域の中央を用いて拡大表示する。

30

【 1 3 7 3 】

具体的には、当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピソードの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に表示される。また、画面が静止画となり当りエピソードの映像が終了するタイミングに関連して、（ Y 1 ）で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。

40

【 1 3 7 4 】

[エピソード 3 1 ]

導入パートの開始時において、表示領域の端側に飾り図柄が位置する。

【 1 3 7 5 】

具体的には、飾り図柄が、 S P リーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動するようにしもよい。これによれば、 S P リーチ開始時から位置させることで、 S P リーチ中も演出の展開を邪魔しないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 1 3 7 6 】

[再抽選演出 1 ]

50

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、

10

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、

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

#### 【1377】

具体的には、図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

40

#### 【1378】

##### [再抽選演出2]

一旦飾り図柄揃いを仮停止させている背景に対応する画像が表示されているときに、発光手段が消灯し、再抽選画面に移行する際に発光手段が再抽選に対応する発光態様で発光する。

#### 【1379】

具体的には、図142(tA6)に示すように、当りエピローグパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときに、再

50

抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 1 3 8 0 】

[再抽選演出 3]

再抽選画面へ移行させるときは、一旦飾り図柄揃いを仮停止させ、

仮停止させているときにおいては、飾り図柄揃いがエフェクトを伴って揺れ表示を行っているが、当該エフェクトを伴った揺れ表示は維持されつつ、背景に対応する画像および発光手段の発光態様が再抽選用のものに切り替わる。

【 1 3 8 1 】

具体的には、前述した図 1 4 2 ( A 5 ) に示すように、当りエピ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、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

【 1 3 8 2 】

[再抽選演出 4]

図柄送り開始時において、エピローグから表示が維持されていた飾り図柄が縮小し、縮小してから図柄送りが開始する。

【 1 3 8 3 】

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

【 1 3 8 4 】

[再抽選演出 5]

図柄送りは、縮小サイズで開始され、他の図柄の縮小サイズもすべて均一となる。

【 1 3 8 5 】

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

【 1 3 8 6 】

[再抽選演出 6]

縮小サイズで複数種類の飾り図柄が図柄送り中において、動作促進表示、動作の受け付け、縮小サイズよりも少し大きい飾り図柄の表示、および、拡大した飾り図柄の表示の順に遷移する。

【 1 3 8 7 】

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

【 1 3 8 8 】

[再抽選演出 7]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

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、

10

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、

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。

30

#### 【 1 3 8 9 】

具体的には、図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「 2 」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「 2 」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「 2 」図柄が縮小され、縮小された「 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

40

50

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ル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。

【1390】

[再抽選演出8]

予め定められたパターンによる図柄送りは、一旦仮停止させた図柄から次の図柄に順番に送り、最後の図柄が送られた後、再び一旦仮停止させた図柄に戻り、また次の図柄に順番に送るような演出であり、

予め定められたパターンは、1、2、3、4、5、6、7、8の順番であってそれをループするパターンである。

【1391】

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

【1392】

[再抽選演出9]

予め定められたパターンで図柄送りがされている最中においては、送られる飾り図柄の全てが、一旦、飾り図柄が仮停止したときと同じ解像度で表示される。

【1393】

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

【1394】

[再抽選演出10]

図柄送りが開始された以降においては、昇格するか否かの報知がされるまで、複数種類の飾り図柄の表示時間の各々が同じである。

【1395】

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

【1396】

[再抽選演出11]

動作促進表示は、図柄送り中に行われ、

動作促進表示が行われる位置は、図柄送り中の図柄と重ならない位置で行われる。

【1397】

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

【1398】

[再抽選演出12]

動作促進表示は、図柄送り中に開始されるものであって、予め定められたパターンの２ループ目中に開始される。

【１３９９】

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

【１４００】

[再抽選演出１３]

「１」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「５」の図柄であり、

10

「４」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「８」の図柄である。

【１４０１】

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。

20

【１４０２】

[再抽選演出１４]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピロークパートと、当該エピロークパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

30

演出実行手段は、

第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第１図柄を表示した後に当該第１図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第２図柄を表示する第１再抽選演出を実行可能であり、

第１有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第１図柄を再び表示する第２再抽選演出を実行可能であり、

第２有利状態に制御される旨が決定されているときに、前半パートにおいて第２図柄を表示した後に当該第２図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第２図柄を再び表示する第３再抽選演出を実行可能であり、

40

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、

エピロークパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第１再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第２再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様と

50

するための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

#### 【 1 4 0 3 】

具体的には、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。また、当りエピログパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW 2 5におけるR G Bのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピログパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

#### 【 1 4 0 4 】

##### [再抽選演出 1 5 ]

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。

#### 【 1 4 0 5 】

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 0 6 】

##### [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、

10

20

30

40

50



演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて第1図柄を一旦表示するときと、第2再抽選演出の後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示するときとで同一または略同一のアニメーションで当該第1図柄を表示し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

#### 【1407】

具体的には、前述した図141(A1)～図142(A5)部分における図柄出しと、図161(C1)～図162(C5)部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「2」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ(たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ)に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、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。

#### 【1408】

[再抽選演出17]

第1識別情報を表示するときのアニメーションは、図柄が表示されてから拡大しつつ、第1位置に至るまでのアニメーションを含む。

#### 【1409】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の

10

20

30

40

50

位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

【 1 4 1 0 】

[再抽選演出 1 8 ]

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いを仮停止させるときと、報知パートで飾り図柄揃いが昇格するか否かを報知するときとにおいて、表示手段は共通の表示データを参照し、

当該共通の表示データと、複数種類の飾り図柄の表示データとを組み合わせ、複数種類の図柄出しの表示が行われる。

【 1 4 1 1 】

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

【 1 4 1 2 】

[再抽選演出 1 9 ]

再抽選演出において昇格しなかった場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格しない報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が同じである。

【 1 4 1 3 】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD 2 1においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD 3 , WD 6 , WD 1 0 , WD 1 3 , WD 1 6 と共通して孫テーブルW 1 が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【 1 4 1 4 】

[再抽選演出 2 0 ]

再抽選演出において昇格した場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が異なり、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときよりも、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときの方が、図柄出しにおける発光態様が激しい。

【 1 4 1 5 】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD 2 0においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD 3 , WD 6 , WD 1 0 , WD 1 3 , WD 1 6 とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「 2 」の図柄から昇格して「 3 」の図柄に入れ替わる場合の時間 t B 5 ~ t B 9 におけるレインボー色の点灯は、当りエピローグパートにおいて一旦、「 2 」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【 1 4 1 6 】

[再抽選演出 2 1 ]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

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、

10

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、

20

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、

30

第1再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングおよび第2タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第2図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第2図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるとときに当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を第1態様で停止表示し、

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングで行われた場合、第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに第1図柄が第2態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

40

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第2タイミングで行われた場合、第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングとなったときに第1図柄が第3態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングおよび第2タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第1図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第1図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるとときに当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を第1態様で停止表示し、

発光制御手段は、

50

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

10

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

#### 【1417】

具体的には、図267の(L1)～(L3)に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、(L4)～(L6)に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン31Bが操作されたとしても、(L4)～(L5)に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第1の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第2の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第3の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に(J1)～(J18)にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン31Bがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

20

30

#### 【1418】

##### [再抽選演出22]

操作の有効期間中の第1タイミングで動作が行われていたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、飾り図柄がゆらゆら表示され、

動作の有効期間中の第1タイミングよりも早い第2タイミングで動作が行われたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、第1タイミングよりも動作が早かった分だけ飾り図柄がゆらゆら表示され、尺が吸収される。

#### 【1419】

具体的には、操作有効期間中の第1タイミングでプッシュボタン31Bが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる(図267(L3)の操作無しの例)。操作有効期間中の第1タイミングよりも早い第2タイミングでプッシュボタン31Bが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第1タイミングよりも早かった分延長されて表示される(図267(L2)の操作が第2タイミングの例)。操作有効期間中の第2タイミングよりも早い第3タイミングでプッシュボタン31Bが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第2タイミングよりも早かった分延長されて表示される(図267(L1)の操作が第1タイミングの例)。このように、いずれのタイミングでプッシュボタン31Bが操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後に共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

40

50

## 【 1 4 2 0 】

## [再抽選演出 2 3 ]

所定演出は、白色の点滅が行われつつ、ゆらゆらしていた飾り図柄が拡大しながら回転されてから開始する。

## 【 1 4 2 1 】

具体的には、図 2 6 7 に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

10

## 【 1 4 2 2 】

## [再抽選演出 2 4 ]

飾り図柄の揺れ表示は第 1 位置を軸として、飾り図柄がゆらゆら表示され、

揺れ表示は、第 1 位置、第 2 位置、第 3 位置、第 2 位置、第 1 位置、第 4 位置、第 5 位置、第 4 位置、第 1 位置、および第 2 位置といった順番で飾り図柄が位置するものであり、確定期間となるときは、必ず第 2 位置、第 1 位置といった順番に飾り図柄が揺れ表示したときとなるように所定演出が設計されている。

## 【 1 4 2 3 】

具体的には、図 2 6 7 に示すように、図柄の揺れ期間では、( J 1 0 ) ~ ( J 1 2 ) にかけて図柄が奥側に揺れた後、( J 1 3 ) ~ ( J 1 4 ) にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、( J 1 5 ) ~ ( J 1 6 ) にかけて図柄が手前側に揺れた後、( J 1 7 ) ~ ( J 1 8 ) にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず( J 1 8 ) に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

20

## 【 1 4 2 4 】

## [再抽選演出 2 5 ]

第 2 パート中に発光手段の発光態様をレインボーで発光させるときの始点は、所定演出開始時にレインボーで発光させることである。

30

## 【 1 4 2 5 】

具体的には、図 2 6 7 の( J 1 ) のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点灯するように設計されている。( J 1 ) のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ 9 の変更の始点とすることで、開始契機を設計者が決め易い。なお、( J 1 ) のタイミングではなく共通スタート表示が開始される( J 2 ) のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

## 【 1 4 2 6 】

## [再抽選演出 2 6 ]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

40

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第

50

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に、当該第 1 図柄の表示態様を第 1 態様と第 2 態様と第 3 態様とに変化させることで当該第 1 図柄が揺れているように当該第 1 図柄を表示するものであり、

エピローグパートから再抽選パートへ移行する場合において、第 1 図柄が第 1 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときに、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ー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ーグパートから再抽選パートへ移行するときに、があり、

10

演出実行手段は、第 1 図柄が第 1 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときに、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ー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ーグパートから再抽選パートへ移行するときにのいずれにおいても、第 1 図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第 1 図柄を表示して第 1 再抽選演出または第 2 再抽選演出を実行し、

発光制御手段は、

エピロ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、

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発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

30

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【 1 4 2 7 】

具体的には、図 2 6 6 に示したように、画像表示装置 5 の画面中央にスティックコントローラ 3 1 A を示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで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 4 2 8 】

[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 2 9 】

50

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。

【 1 4 3 0 】

[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 1 】

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。

【 1 4 3 2 】

[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。

【 1 4 3 3 】

具体的には、複数の S P リーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このような S P リーチでは、操作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このような S P リーチであっても尺ずれが発生する S P リーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が 1 つしかない場合でも違和感を生じさせないようにすることができ、また、再抽選演出を 1 つとすることでデータ容量を削減することができる。

【 1 4 3 4 】

[再抽選演出 3 0 ]

所定の導入パートにおける大当たりでの飾り図柄の揺れ表示の後に再抽選演出へと行く流れにおいて、

特定表示後の飾り図柄の延長上の動きとなるように、再抽選演出へ移行するタイミングが設計されている。

【 1 4 3 5 】

具体的には、図 2 6 6 に示すように、ホワイトアウトの画面の後に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 4 3 6 】

<用語の説明>

以上、本実施の形態に係る遊技機 1 について説明した。以下では、本願明細書において

10

20

30

40

50

用いた幾つかの用語について説明する。

【 1 4 3 7 】

「可変表示」（変動表示）は、複数種類の特別図柄（第 1 特図、第 2 特図）や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄を変動可能に表示することを含む。

【 1 4 3 8 】

図柄の「変動」は、複数種類の特別図柄（第 1 特図、第 2 特図）や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄といった、複数種類の図柄の更新表示、複数種類の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大 / 縮小、ランプ（第 4 図柄ユニット 5 0、特図 1 可変表示部 5 3、特図 2 可変表示部 5 4 など）の点灯 / 点滅 / 消灯などを含む。

【 1 4 3 9 】

「飾り図柄」は、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて可変表示する図柄を含む。

【 1 4 4 0 】

「縮小図柄」は、飾り図柄が縮小された状態の図柄であって、飾り図柄よりも小さい図柄を含む。縮小図柄が停止表示する際には、飾り図柄と同じ数字図柄が画面の端に飾り図柄よりも小さく表示される。

【 1 4 4 1 】

「小図柄」は、飾り図柄よりも小さいサイズで表示されている飾り図柄の変動表示に対応した図柄を含む。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が横方向に並列されている。

【 1 4 4 2 】

「図柄確定」は、変動していた、第 4 図柄ユニット 5 0、特図 1 可変表示部 5 3、特図 2 可変表示部 5 4、および飾り図柄などの変動が停止し、最終的にその特図ゲームにおける図柄が確定することを含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア 5 L で変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア 5 C で変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア 5 R で変動する飾り図柄の各々の変動が停止した状態を含む。

【 1 4 4 3 】

「図柄確定期間」は、変動していた、第 4 図柄ユニット 5 0、特図 1 可変表示部 5 3、特図 2 可変表示部 5 4、および飾り図柄などの変動が停止することにより表示結果が確定する期間を含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア 5 L で変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア 5 C で変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア 5 R で変動する飾り図柄の各々の変動が停止し、表示結果が確定的に表示された状態を含む。

【 1 4 4 4 】

「リーチ」は、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が大当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 4 5 】

点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「0」（最も低い輝度を示す値）となる状態を含む。なお、点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「1」や「2」など、消灯に対応する輝度データ「0」に近い値となる状態を含んでいてもよい。なお、ランプ（点灯手段、発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「1」や「2」など、消灯に対応する輝度データ「0」に近い値となる状態は、「点灯」や「略消灯」に含まれてもよい。

【 1 4 4 6 】

点灯手段（発光手段）の「点灯」または「発光」は、ランプ（点灯手段、発光手段）を

10

20

30

40

50



点灯（発光）させるための輝度データの値が消灯時よりも高い状態であって、輝度データの値が上述した「消灯」に対応する輝度データの値（「0」）以上の値となる状態を含む。「点灯」は、ランプが常に点灯している常時点灯と、複数のランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、ランプが輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。

【1447】

点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプ（点灯手段、発光手段）が「消灯」や「略消灯」、「点灯」以外の状態であって、ランプが「点灯」と「消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。また、点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプが「点灯」と「略消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。

10

【1448】

「輝度」は、ランプ（点灯手段、発光手段）の明るさを示す値であり、本実施形態においては、輝度に対応するデータとして輝度データが16進数で表される。たとえば、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「0」の場合、当該所定のランプは最も輝度が低く（ランプが暗く）なるようにランプ制御が行われ、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「F」の場合、当該所定のランプは最も輝度が高く（ランプが明るく）なるようにランプ制御が行われる。上述したように、輝度データは、ランプに流れる電流の値に対応しており、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「0」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も小さく、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「F」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も大きくなる。なお、「ランプ」は、LED（発光ダイオード）ランプに限らず、EL（エレクトロルミネセンス）ランプや白熱電球など、如何なる種類のランプも含む。

20

【1449】

ランプの「点灯色」または「発光色」は、当該ランプに含まれる1または複数の発光素子の発光によって表される色を含む。たとえば、ランプが「R」（赤）、「G」（緑）、「B」（青）といった3つの発光素子からなるLEDによって構成される場合、輝度データに基づきLEDドライバによって調整される当該3つの発光素子に対する電流によって、当該3つの発光素子が発光することで様々な色でLEDが点灯する。なお、ランプの「点灯色」は、発光素子の色によって異なり、たとえば、「W」（白）のみ発光素子からなるLEDの場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは白色で点灯し、「R」（赤）のみ発光素子からなるLEDの場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは赤色で点灯する。

30

【1450】

ランプの点灯色のうちの「レインボー色」（七色）は、7種類の色によって構成される色を含む。たとえば、「レインボー色」は、赤色、オレンジ色（橙色）、黄色、緑色、青色、藍色、および紫色を含む。なお、「レインボー色」は、上述した色に限らず、その他の7種類の色によって構成されてもよい。同じ「レインボー色」であっても、図225に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づくめらかな点灯と、図256に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づく点滅とで、点灯態様が異なるように、設定された輝度データに応じてレインボー色による点灯態様が異なる場合もある。

40

【1451】

「キャラクタに対応する色」は、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する色は緑色、ジャムちゃんに対応する色は紫色、爆チューに対応する色は赤色という風にキャラクタごとに設定されている色がある。

【1452】

「キャラクタに対応する発光色」は、遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）であって、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、「キャラクタに対応する発光色」は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する緑色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）、ジャムちゃんに対応する紫色での遊技効果ランプ9の

50

点灯色（発光色）、爆チューに対応する赤色での遊技効果ランプ 9 の点灯色（発光色）などを含む。

【 1 4 5 3 】

「セリフ音」は、パチンコ遊技機 1 に登場するキャラクタが言葉を発するタイミングに合わせて出力される当該言葉に対応する音を含む。パチンコ遊技機 1 においては、演出によって登場するキャラクタの映像に合わせて、当該キャラクタが発する言葉に対応する音（セリフ音）が出力される。

【 1 4 5 4 】

「セリフ字幕」は、セリフ音が出力されるときに画像表示装置 5 の画面上に表示されるセリフ音に対応する文字を含む。セリフ字幕のことを字幕表示とも称する。

10

【 1 4 5 5 】

「物理音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作によって生じる物理的な音を含む。パチンコ遊技機 1 においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作によって生じるであろう物理的な音（物理音）が出力される。

【 1 4 5 6 】

「擬音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作を表現した擬似的な音を含む。パチンコ遊技機 1 においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作を表現した擬似的な音（擬音）が出力される。

20

【 1 4 5 7 】

「キャラクタのアクション」は、パチンコ遊技機 1 の演出に登場するキャラクタが何等かの動作をする演出を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタが爆チューのキャラクタを追いかける動作を含む。

【 1 4 5 8 】

「再抽選演出」は、飾り図柄の変動表示において確変大当たりとならない通常大当たり図柄（たとえば、「2」の図柄のような偶数図柄）を一旦仮に停止表示させた後に、当該通常大当たり図柄が確変大当たり図柄（たとえば、「3」の図柄のような奇数図柄）に昇格するかどうかを煽るために図柄確定前に実行される演出を含む。

【 1 4 5 9 】

30

「入替表示」は、「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄が他の図柄に順次入れ替わることで、次々と飾り図柄が切り替わるような画像の表示を含む。本実施の形態においては、「入替表示」は、「2」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「2」または「3」の図柄が停止するような表示を含む。

【 1 4 6 0 】

「繰返し表示」は、同じ表示を繰返すことであり、同じアニメーションを用いた表示を繰返すことを指す。「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。

40

【 1 4 6 1 】

「揺れ表示」は、飾り図柄を揺らしながら表示することであり、変動が終了しておらず、変動中であることを示す。

【 1 4 6 2 】

「停止表示」は、飾り図柄を動かさずに静止させ表示することであり、変動が終了したことを示す。

【 1 4 6 3 】

「揺れ速度」は、飾り図柄が揺れ表示をしているときに第 1 位置から第 2 位置まで動作するときの速度のことである。

50

## 【 1 4 6 4 】

「図柄の第1態様」、「図柄の第2態様」、「図柄の第3態様」は、飾り図柄の位置を示す態様である。たとえば、飾り図柄上下に揺れ表示する場合において、第1態様を中央位置とした場合、第2態様は上側の位置、第3態様は下側の位置である。また、飾り図柄が前後方向に揺れ表示する場合において、第1態様を正面の位置とした場合、第2態様は左向きとなる位置、第3態様は右向きとなる位置である。

## 【 1 4 6 5 】

「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。

## 【 1 4 6 6 】

「可動体（役物）の「進出」」とは、可動体としての役物が初期位置から移動する動作のことである。役物が移動する可動領域の端の位置が進出位置である。

## 【 1 4 6 7 】

「可動体（役物）の「退避」」とは、可動体としての役物が進出位置から初期位置へ移動する動作のことである。役物が移動する可動領域のうちの初期位置が退避位置である。

## 【 1 4 6 8 】

「可動体可動用のエフェクト表示」は、可動体として役物が進出位置へ動作することに合わせて画面上に役物の周囲の視覚効果を高めるための表示である。たとえば、リーチが後半に発展する際や大当りが報知される際の役物動作に合わせて役物動作を目立たせるためのエフェクト画像が表示される。

## 【 1 4 6 9 】

「ストーリー展開」とは、物語や一連の演出が進んでいく事を指す。すなわち、場面の切り替わりなどで一連の流れの物語等が途切れずに、遊技者に対して当該物語を連続して表示する。

## 【 1 4 7 0 】

「パート、シーン」は、それぞれ演出を構成する括りを指し、パートの方がシーンよりも大きな括りである。パートは役割毎に分けられる。

## 【 1 4 7 1 】

「シーンの切り替わり」

シーンの切り替わりとは、主に表示が切り替わることを指し、特に、表示されている背景、キャラクタ、等が切り替わることを指す。

## 【 1 4 7 2 】

「カットイン表示」は、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出である。また、カットイン表示は、カットイン表示の色で大当り期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当り期待度が高い。

## 【 1 4 7 3 】

「切替表示（アイキャッチ表示）」は、場面転換の際に表示される演出である。本実施の形態において、アイキャッチ表示は、ハズレを示す状態から通常遊技の状態へと場面転換する際に用いられる。アイキャッチ表示は、スーパーリーチが終了したことがわかりやすくする役割を持つ。

## 【 1 4 7 4 】

「遮蔽表示（シャッター表示）」は、画像表示装置5がシャッター等の画像を、画像表示装置5が表示する領域の全体を覆うように表示し、遮蔽表示がされる以前に表示されていた画像を、遮蔽する表示である。遮蔽表示は、シャッター以外のものを表示することで、画像を遮蔽してもよい。

## 【 1 4 7 5 】

「輝度データが切り替わる」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが0となり、その次の輝度データが用いられることを指す。輝度データが切り替わることで、ランプの発光態様が切り替わることで、ランプの発光態様が切り替わることで、遊

10

20

30

40

50

技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されている印象を与える。

【1476】

「輝度データが切り替わらない」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが0とならず、その輝度データが用いられ続けることを指す。輝度データが切り替わらないことで、ランプの発光態様が一定となる。ランプの発光態様が一定となることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されずに止まっている印象を与える。

【1477】

「動画データ」は、アニメーションを含む動画を表示するためのデータである。画像表示装置5に表示する画像を、1秒間に数十枚分、高速で切り替えることで動いているように見せる。動画データは、データを圧縮して保持してもよい。

10

【1478】

「第1動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために多くの画像を用いて作成される動画データである。

【1479】

「第2動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために少ない画像を用いて作成される動画データである。

【1480】

「特定キャラクタの動き」とは、演出に登場する複数のキャラクタのうち、ある特定のキャラクタに対応した動きのことである。

20

【1481】

「ブラックアウト」は、画像表示装置5の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に黒画像を表示することで暗転し（ブラックアウトする）させる演出である。ブラックアウトは、その暗転した状態の継続時間に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

【1482】

「ホワイトアウト」は、画像表示装置5の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に白画像を表示（ホワイトアウトする）させる演出である。ホワイトアウトは、白画像が表示された状態の継続時間に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

30

【1483】

「視認困難とする特定表示」とは、表示されている飾り図柄を遊技者から見えなくするための画像が画面上に表示することである。たとえば、画面に白色の画像を全面に表示する（ホワイトアウトする）ことで飾り図柄が遊技者から見えなくなる。

【1484】

「フェード効果」は、映像技術に用いられるフェードイン、フェードアウトを指す。フェードインは、背景画像などが表示されている状態から徐々に所定の画像が見えている状態に移り変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に表示する。徐々に表示するとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に下げて表示することである。たとえば、透過度100%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ下げて表示していくことで、1秒後に、セリフ画像が表示される。また、フェードアウトは、フェードインとは逆に、背景画像に重なって所定の画像が見えている状態から徐々に背景画像のみに移行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。

40

50

## 【 1 4 8 5 】

< 複数の構成を用いた発明の説明 >

上述した複数の特徴点を備え、特に相乗的な効果を奏する発明を以下では説明する。複数の特徴点は同一パート内での特徴点である場合や異なるパートにおける特徴点である場合がある。

## 【 1 4 8 6 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 1 ) ] ( 2 0 2 0 - 2 9 7 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、

キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力される。

[ 図面 ] 図 1 6 5 ~ 1 7 0、図 2 1 3、図 2 1 4

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

## 【 1 4 8 7 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 2 ) ] ( 2 0 2 0 - 2 9 8 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記音出力手段は、

導入パートにおける特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、を出力し、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力し、

前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

20

〔図面〕図165～167、図171、図172

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【1488】

〔S Pリーチ開始～図柄確定まで(3)〕(2020-300)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

40

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御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

50

進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データ

10

前記音出力手段は、

導入パートにおける特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、を出力し、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力し、

前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

[ 図面 ] 図 1 6 5 ~ 1 6 7、図 1 7 3、図 1 7 4

20

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【 1 4 8 9 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 4 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 0 1 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

40

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応

50

する動作音よりも大きく出力され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

〔図面〕図165～167、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1490】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(5)〕(2020-302)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

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

10

20

30

40

50



進出し、

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

10

[ 図面 ] 図 1 6 5 ~ 1 6 7、図 2 6 3

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

【 1 4 9 1 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 6 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 0 3 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

30

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が発出力され、

40

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

50

〔図面〕図１６５～１６７、図１７５

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【１４９２】

〔ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（７）〕（２０２０－３０４）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出実行手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

30

前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、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、

40

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

50

再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

10

〔図面〕図165～167、図176、図177、図182

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピログパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

【1493】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで（8）〕（2020 - 305）

30

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
音出力手段と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

40

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

50

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

[ 図面 ] 図 1 6 8 ~ 1 7 2、図 2 1 3、図 2 1 4

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

【 1 4 9 4 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 9 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 0 6 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

30

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートは、

40

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記有利状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、

50

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

〔図面〕図 1 6 8 ~ 1 7 0、図 1 7 3、図 1 7 4、図 2 1 3、図 2 1 4

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

【 1 4 9 5 】

〔 S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 1 0 ) 〕 ( 2 0 2 0 - 3 0 7 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

30

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

40

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記発光制御手段は、

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

50

入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

〔図面〕図168～170、図213、図214、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1496】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(11)〕(2020-308)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

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

10

20

30

40

50

進出し、

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

10

〔図面〕図168～170、図213、図214、図263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当たりであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

【1497】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(12)〕(2020-309)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

30

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

40

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が発出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

50

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

〔図面〕図 1 6 8 ~ 1 7 0、図 1 7 5、図 2 1 3、図 2 1 4

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 4 9 8 】

〔 S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 1 3 ) 〕 ( 2 0 2 0 - 3 1 0 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50



前記第 1 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 2 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記第 2 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 1 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

エピログパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

20

〔図面〕図 1 6 8 ~ 1 7 0、図 1 7 6、図 1 7 7、図 1 8 2、図 2 1 3、図 2 1 4

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる(昇格する)可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング(図柄が拡大表示された後のタイミング)で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング(図柄確定コマンドが送られてくるタイミング)においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピログパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【 1 4 9 9 】

〔 S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 1 4 ) 〕 ( 2 0 2 0 - 3 1 1 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

40

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に

50

制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、  
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

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

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該当否報知時可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピソードパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

20

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルからエピソードパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピソードパートに対応する音を出力する。

30

〔図面〕図 171～図 174

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピソードパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピソードパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピソードパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

40

【1500】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(15)〕(2020-312)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、

50

音出力手段と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

10

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

導入パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出し、

20

前記発光制御手段は、  
前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

40

〔図面〕図171、172、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようなことができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行さ

50

れる流れをスムーズに見せることができ、さらに、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1501】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(16)](2020-313)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
音出力手段と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、  
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

20

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

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

前記発光制御手段は、

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

40

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

当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

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

[図面] 図171、172、図263

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導

50

入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプの輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

## 【 1 5 0 2 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで ( 1 7 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 1 4 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

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

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセ

50

リフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

〔図面〕図 171、172、図 175

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1503】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(18)〕(2020-315)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
演出実行手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

10

20

30

40

50

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 2 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第 2 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 1 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【図面】図 171、172、図 176、図 177、図 182

【効果】有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプの輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1504】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで（19）〕（2020 - 316）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

10

20

30

40

50

可動体と、  
音出力手段と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

10

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

第1エピソードパートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、第1エピソードパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ

20

字幕の表示を行い、  
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、第1エピソードパートに対応する音を出力し、

前記発光制御手段は、

30

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

40

〔図面〕図173、図174、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピソードパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピソードパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピソードパートに対応するものに切り替えられるため、役

50



物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当り時に実行される第1エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1505】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(20)](2020-317)

10

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

30

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから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、

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

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

40

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

[図面]図173、図174、図263

[効果]有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美

50

観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピログパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピログパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピログパートにおいて用いられるエピログパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピログまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

## 【1506】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(21)](2020-318)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

20

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピログパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

30

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピログパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピログパートに対応する音を出力し、

40

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第1報知演出のエピログパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

50

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い

〔図面〕図 173～図 175

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1507】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(22)〕(2020-319)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
音出力手段と、  
演出実行手段と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力し、

10

20

30

40

50

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する

〔図面〕図173、図174、図176、図177、図182

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 1 5 0 8 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで( 2 3 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 2 0 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

10

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

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

第1エピソードパートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

第1エピソードパートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後、当該可動体可動用の輝度データテーブルから第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

30

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

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

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

[ 図面 ]、図 2 6 1 ~ 図 2 6 3

40

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、さらに、当りを報

50

知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 0 9 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで ( 2 4 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 2 1 )

10

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

20

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第 1 エピローグパートにおいて、第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

30

第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて 1 の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて 1 の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されており、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

40

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出における第 1 エピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出における導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出における第 1 エピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出における導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

[ 図面 ] 図 1 7 5、図 2 6 1、図 2 6 2

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報

50

知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【1510】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(25)](2020-322)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

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、

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

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、

30

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピローグパートにおいて、第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されており、

40

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

50

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 2 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第 2 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 1 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

第 1 エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

20

〔図面〕図 176、図 177、図 182、図 261、図 262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第 1 エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第 2 エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第 1 エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第 2 エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

40

【1511】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで（26）〕（2020-323）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、

50



前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

10

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

20

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

30

〔図面〕図 1 7 5、図 2 6 3

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当たりであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

40

【 1 5 1 2 】

50

[ S P リーチ開始～図柄確定まで( 2 7 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 2 4 )  
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
表示手段と、  
演出実行手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

10

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートと、当該エピソードパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

前記有利状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

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

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

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

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

30

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 2 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

40

前記第 2 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 1 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

第 1 エピソードパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 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ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図176、図177、図182、図263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピログパートにおいて用いられるエピログパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当たりであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピログまでの流れを好適に見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピログパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1513】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで（28）〕（2020-325）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

10

20

30

40

50

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 2 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第 2 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 1 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図 175 ~ 177、図 182

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテ

10

20

30

40

50

ブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピソードパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 1 4 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで ( 2 9 ) ] ( 2 0 2 0 - 4 0 3 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される第 1 シーンがあり、

前記第 1 シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する第 2 シーンがあり、

前記第 2 シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときに少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

[ 図面 ] 図 1 6 5 ~ 1 6 7、図 1 7 8 ~ 1 8 1

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 1 5 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで ( 3 0 ) ] ( 2 0 2 0 - 4 0 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、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されな

10

20

30

40

50

いシーンと、

キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときに少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

10

【図面】図 1 6 8 ~ 1 7 0、図 1 7 8 ~ 図 1 8 1、図 2 1 3、図 2 1 4

【効果】有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

【 1 5 1 6 】

〔 S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 3 1 ) 〕 ( 2 0 2 0 - 4 0 5 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

30

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

40

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあ

50

り、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

〔図面〕図 171、172、図 178～図 181

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1517】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(32)〕(2020-406)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

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

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝

10

20

30

40

50

度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するとき、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する

〔図面〕図173、図174、図178～図181

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1518】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(33)〕(2020-407)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

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

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるとき、少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピローグパートにおいて、第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第2エピローグパートにおいて、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブル

10

20

30

40

50



ルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

〔図面〕図178～181、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着いた感で、エピソードパートを好適に見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1519】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(34)〕(2020-408)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、  
導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

10

20

30

40

50

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

〔図面〕図 178 ~ 181、図 263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピソードパートにおいて用いられるエピソードパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピソードまでの流れを好適に見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1520】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(35)〕(2020-409)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるとき少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピソードパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピソードパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

〔図面〕図 175、図 178 ~ 181

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚

感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 2 1 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 3 6 ) ] ( 2 0 2 0 - 4 1 0 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

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

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるとき少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

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、

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ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図176～182

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピソードパート、再抽選パートを好適に見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1522】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで（37）〕（2020-411）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

前記表示手段は、

エピソードパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピソードパートにおいて、エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用い

10

20

30

40

50

て前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピソードパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図165～167、図183

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音が重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当りエピソードパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【1523】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(38)〕(2020-412)

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、表示手段と、複数の発光手段と、前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、

30

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され

前記表示手段は、

エピソードパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

40

その後、エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

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

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピソードパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

50

〔図面〕図１６８～１７０、図１８３、図２１３、図２１４

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ９の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【１５２４】

〔ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（３９）〕（２０２０－４１３）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
音出力手段と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、  
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

30

前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

40

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

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

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応す

50

る輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図 171、172、図 183

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りエピログパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピログパートの映像を邪魔せず、当りエピログパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピログパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【1525】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(40)〕(2020・414)

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
音出力手段と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、  
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

30

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピログパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

40

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピログパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピログパートに対応する音を出力し、

前記表示手段は、

エピログパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピログパ

50

ートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

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

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピソードパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

10

〔図面〕図 173、図 174、図 183

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピソードパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピソードパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピソードパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピソードパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りエピソードパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

【1526】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(41)〕(2020-415)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

40

前記表示手段は、

第 1 エピソードパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、第 1 エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、第 1 エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

第 1 エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演

50



出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応するストーリー展開での表示がされるときに、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示がされるときに、当該第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

〔図面〕図183、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着いたことで、エピソードパートを好適に見せることができ、さらに、当りエピソードパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1527】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(42)〕(2020-416)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、  
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、  
エピソードパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

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

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示がされるときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示がされるときに、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

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

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

〔図面〕図183、図263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当たりであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、当た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たりエピローグパートの映像を邪魔せず、当たりエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当たり図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当たりエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

30

【1528】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(43)〕(2020-417)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

40

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御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、

50

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

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

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

〔図面〕図175、図183

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1529】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(44)〕(2020-418)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

10

20

30

40

50

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

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

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

[図面] 図176、図177、図182、図183

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大

10

20

30

40

50

表示された後のタイミング)で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング(図柄確定コマンドが送られてくるタイミング)においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

# 【1530】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(45)](2020-419)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

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

20

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

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

導入パートにおいて、キャラクタが発する第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、

30

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるとき少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

40

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

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

[図面] 図178～図181、図183

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演

50

出における一連の流れの中で、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 3 1 】

< 当りを経由しない時短制御例 >

次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行する例を説明する。

（時短図柄を用いた時短制御例）

【 1 5 3 2 】

（ A 1 ） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置 7 A が作動する大当り状態や小当り状態を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 7 A を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行してもよい。

【 1 5 3 3 】

（ A 2 ） なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【 1 5 3 4 】

（ A 3 ） また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【 1 5 3 5 】

（ A 4 ） また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【 1 5 3 6 】

（ A 5 ） また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第 1 特図と第 2 特図とで異なる確率としてもよい。

【 1 5 3 7 】

（ A 6 ） また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞時でよい。

【 1 5 3 8 】

（ A 7 ） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置 7 A 内部に時

10

20

30

40

50

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。

【 1 5 3 9 】

( A 8 ) なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数(時短回数)は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【 1 5 4 0 】

( A 9 ) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

10

【 1 5 4 1 】

( A 1 0 ) また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態(高ベース)や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【 1 5 4 2 】

( A 1 1 ) また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値(図柄)と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

20

【 1 5 4 3 】

( A 1 2 ) また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図 1 と特図 2 で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【 1 5 4 4 】

( A 1 3 ) また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【 1 5 4 5 】

( A 1 4 ) また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数 0 回」の抽選結果を含めることができる。

30

【 1 5 4 6 】

( A 1 5 ) また、時短終了図柄の導出抽選(時短終了抽選)を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【 1 5 4 7 】

( A 1 6 ) また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

40

【 1 5 4 8 】

( A 1 7 ) また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【 1 5 4 9 】

( A 1 8 ) また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態(たとえば、小当り状態)における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【 1 5 5 0 】

50

( A 1 9 ) また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ S T 機 ））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【 1 5 5 1 】

( A 2 0 ) また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【 1 5 5 2 】

( A 2 1 ) また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【 1 5 5 3 】

（時短図柄を用いたその他の時短制御例）

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【 1 5 5 4 】

( B 1 ) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【 1 5 5 5 】

( B 2 ) ( B 1 ) の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど）。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 5 6 】

( B 3 ) ( B 1 ) の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 5 7 】

( B 4 ) ( B 1 ) の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 5 8 】

( B 5 ) 第 1 特別図柄による第 1 可変表示を行った後と、第 2 特別図柄による第 2 可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の

10

20

30

40

50



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きするような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知（右打ちを指示する報知）に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるとき

10

【1559】

（B6）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きするような（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

20

【1560】

（B7）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。

30

【1561】

（B8）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）において当り（小当り、大当り）となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

40

【1562】

（B9）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能（たとえば4個の残保留記憶のうち4個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、3個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、4個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時

50

短状態復帰演出を実行可能)であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1563】

(B10) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

10

【1564】

(B11) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)における表示結果の確定表示時間(確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間)と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

【1565】

(B12) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1566】

(B13) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄(特定表示結果)になる場合と時短図柄(特別表示結果)になる場合とで、共通の特定演出(リーチ演出、予告演出)を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄(特別表示結果)になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄(特別表示結果)が表示されるときに遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。

30

【1567】

(B14) 前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【1568】

(B15) 遊技制御用のCPU103は、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合と、ハズレ図柄(所定表示結果)となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用CPU120は、遊技制御用のCPU103から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出の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。

40

【1569】

(B16) 前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【1570】

(B17) 前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄(特別表示結果)になると

50

きに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい（たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど）。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 7 1 】

（ B 1 8 ） 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 1 5 7 2 】

（ B 1 8 ） 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 7 3 】

（ B 1 9 ） 前記共通の特定演出とは異なる所定演出（たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示（保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示）を表示する演出）の演出態様に応じて、時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 1 5 7 4 】

（ B 2 0 ） 時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄（特別表示結果）になることを示唆する演出（時短示唆演出など）を実行した後、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。

【 1 5 7 5 】

（ B 2 1 ） 遊技制御用の C P U 1 0 3 は、複数種類設けられた時短図柄（特別表示結果）の種類に応じて時短回数（時短継続期間）が異なる時短状態（特別状態）に制御可能であり（たとえば第 1 時短図柄：時短 5 0 回、第 2 時短図柄：時短 1 0 0 回など）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、実行した演出の種類（たとえばリーチ演出の種類など）によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数（継続期間）が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

30

【 1 5 7 6 】

（ B 2 2 ） 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用の C P U 1 0 3 （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 C P U 1 2 0 （演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態（特別状態）に移行（制御）することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

40

【 1 5 7 7 】

50

( B 2 3 ) 保留記憶情報の先読みに基づいて、大当り遊技状態(特定遊技状態)に移行(制御)可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【 1 5 7 8 】

( B 2 4 ) 先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄(特別表示結果)が表示される可変表示である場合と、時短図柄(特別表示結果)が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

10

【 1 5 7 9 】

( B 2 5 ) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない(たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど)。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【 1 5 8 0 】

20

( B 2 6 ) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない(たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど)。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【 1 5 8 1 】

(ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を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、大当りとならない小当り表示結果など)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、大当りとならない小当り表示結果など)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。

30

【 1 5 8 2 】

( C 1 ) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者に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、大当りとならない小当り表示結果など)となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数(継続回数)が特別回数(たとえば1000回など)に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第1可変表示で前記所定表示結果となったときと、第2可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第1可変表示と第2可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

40

【 1 5 8 3 】

( C 2 ) 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

50

定表示結果が特別回数（たとえば１０００回など）連続して表示されたとことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態（特別状態）に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１５８４】

（Ｃ３） 前記数値情報は、通常状態とは異なる状態（確変状態、時短状態）においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

【１５８５】

（Ｃ４） 前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【１５８６】

（Ｃ５） 通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（時短図柄）が可変表示結果として表示されたときに、時短状態（特別状態）に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態（特別状態）になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【１５８７】

（Ｃ６） 前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次の有利状態が発生するまでの時短状態（特別状態）に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

【１５８８】

（Ｃ７） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

【１５８９】

（Ｃ８） 前記数値情報が前記特別回数（たとえば１０００回など）となったことに基づいて前記特別回数以上（たとえばさらに１０００回以上など）の期間の時短状態（特別状態）に制御可能であり、前記時短状態（特別状態）中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であり、１回目の時短状態（特別状態）と、２回目の時短状態（特別状態）とで異なる演出を実行してもよい。これにより、２回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、２回目の時短状態の方が１回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、１回目の時短状態（特別状態）と、２回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、２回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１５９０】

（Ｃ９） 特図プロセスフラグの値が第１数値（０～２）のときに可変表示に関する第１処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値とは異なる第２数値（４以降）のときに有利状態（大当たり遊技状態）に関する第２処理を実行し、特図プロセスフラグの値が

10

20

30

40

50

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 CPU 103 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

#### 【1591】

（C10）前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第 1 処理の実行後に前記第 2 処理を実行し、前記第 3 処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

#### 【1592】

（C11）前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後（次変動開始、客待ち）に時短状態（特別状態）に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報（特別回数到達フラグ）を第 1 数値から第 2 数値に変更し（フラグセット）、時短状態（特別状態）へ制御するときに、当該特別情報を第 2 数値から第 1 数値へ変更する（フラグリセット）ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態（特別状態）へ移行させる制御を好適に実行することができる。

20

#### 【1593】

（C12）遊技制御用の CPU 103 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。

30

#### 【1594】

（C13）特図プロセスフラグの値が第 1 数値（0～2）のときに可変表示に関する第 1 処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第 1 数値とは異なる第 2 数値（4以降）のときに有利状態（大当たり遊技状態）に関する第 2 処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第 1 数値および第 2 数値とは異なる第 3 数値（3）のときに特別条件の成立にもとづく時短状態（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 CPU 103（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 CPU 120（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第 2 数値であるときと前記第 3 数値であるときとに応じた特定情報（背景指定、変動パターン）を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用 CPU 120（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。

40

#### 【1595】

（C14）前記時短状態（特別状態）中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第 1 数値、前記第 2 数値、および、前記第 3 数値とは異

50

なる第4数値とすることにより、再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

【1596】

（C15）時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

10

【1597】

（C16）時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【1598】

20

（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。

【1599】

（C18）時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

30

【1600】

（C19）停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報（コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド）を演出制御用CPU120に送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出（所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、100回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど）を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

40

【1601】

（C20）遊技制御用CPU103は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報（時短状態に関する情報を特定可能なコマンド）を演出制御用CPU120へ送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて

50

特別状態に制御されることに関連する特別演出（時短状態回数の終了示唆の演出など）を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値（たとえば127）以下であることを特定可能な第1特定情報（第1背景指定、専用のカウントダウン演出情報）と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値（たとえば127）より大きいことを特定可能な第2特定情報（100回転ごとにカウントダウンするコマンドなど）と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

【1602】

（C21）演出制御用CPU120は、前記特別回数より少ない第1所定回数（例えば300回など）の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態（特別状態）に制御されることを示唆する示唆演出（時短状態示唆演出制御用）を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第1所定回数より少ない第2所定回数（たとえば100回など）の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

10

【1603】

（C22）停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【1604】

（C23）停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

40

【1605】

（D1）可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当りが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【1606】

50



## 〔実施例〕

さらに、本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

## 【1607】

## (基本説明)

さらに、パチンコ遊技機1の基本的な構成および制御について説明する。

## 【1608】

## (パチンコ遊技機1の構成等)

図274は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

10

## 【1609】

遊技盤2の所定位置には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bと、が設けられている。図274に示す例では、遊技領域の右側方に設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとは、それぞれ、複数種類の特別識別情報としての特別図柄の可変表示を行うことができる。特別図柄は、「特図」ともいう。特別図柄の可変表示は、「特図ゲーム」ともいう。第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとは、いずれも7セグメントのLEDなどを用いて構成される。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号、その他、任意の点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

20

## 【1610】

特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである。演出図柄や小図柄、普通図柄など、他の図柄についても、「可変表示」は同じく複数種類の図柄を変動可能に表示することである。演出図柄は、飾り図柄あるいは装飾図柄ともいう。可変表示は、変動表示、あるいは単に、変動ともいう。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、拡大、縮小などがある。変動には、ある図柄を点滅表示する態様が含まれてもよい。特別図柄や普通図柄の可変表示では、複数種類の特別図柄または普通図柄が更新可能に表示される。演出図柄の可変表示では、複数種類の演出図柄がスクロール表示または更新表示されたり、1以上の演出図柄が変形、拡大、縮小されたりする。任意の図柄の可変表示において、最後には表示結果として所定図柄が停止表示される。停止表示は、導出表示、あるいは単に、導出ともいう。可変表示において最終的に停止表示される図柄は、最終停止図柄あるいは確定図柄ともいう。特図ゲームにおける最終停止図柄は、確定特別図柄ともいう。可変表示の表示結果は、特別図柄の表示結果を含み、可変表示結果ともいう。特別図柄の表示結果は、特図表示結果ともいう。可変表示の実行時間は、特別図柄の変動時間である特図変動時間を含み、可変表示時間ともいう。特図変動時間は、複数パターンが予め用意された特別図柄の変動パターンに対応して、異なる時間を設定可能である。

30

## 【1611】

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は「第1特図」ともいう。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は「第2特図」ともいう。第1特図を用いた特図ゲームは「第1特図ゲーム」ともいう。第2特図を用いた特図ゲームは「第2特図ゲーム」ともいう。特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってよい。

40

## 【1612】

遊技盤2の所定位置には、普通図柄表示器20が設けられている。図274に示す例では、遊技領域の左側方に設けられている。普通図柄表示器20は、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行うことができる。普通図柄は、「普図」ともいう。普通図柄の可変表示は、「普図ゲーム」ともいう。普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどを用いて構成される。普通図柄は、「0」～「9」を示す

50

数字や「 - 」を示す記号、その他、任意の点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、複数のＬＥＤにおける一部または全部を点灯したパターンや、複数のＬＥＤを全て消灯したパターンが、含まれてもよい。普図ゲームにおける最終停止図柄は、確定普通図柄ともいう。普通図柄の表示結果は、普図表示結果ともいう。普図ゲームにおいて普通図柄が可変表示される実行時間は、普図変動時間ともいう。普図変動時間は、複数パターンが予め用意された普通図柄の変動パターンに対応して、異なる時間を設定可能である。

#### 【 1 6 1 3 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば ＬＣＤ（液晶表示装置）、有機 ＥＬ（Electro Luminescence）、ドットマトリクス ＬＥＤ、プロジェクタおよびスクリーン、立体画像投影装置、その他、任意の画像を形成可能な機構を用いた構成であればよい。画像表示装置 5 は、各種の演出画像を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、演出画像に限定されず、検査用画像や設定用画像といった、任意の制御関連画像を表示可能である。

10

#### 【 1 6 1 4 】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、演出図柄の可変表示を実行可能である。演出図柄は、数字などを示す表示図柄であり、特別図柄や普通図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報となる。図 2 7 4 に示す画像表示装置 5 の画面上には、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R が設けられ、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームに同期して、例えば演出図柄が上下方向のスクロール表示や更新表示されることにより、演出図柄の可変表示が行われる。可変表示の同期は、図柄の変動が開始されるタイミングと、その変動が終了して図柄が最終的に停止表示されるタイミングとが、異なる種類の図柄について共通のタイミングとなるものであればよい。演出図柄の可変表示における最終停止図柄は、確定演出図柄、確定飾り図柄、確定装飾図柄ともいう。演出図柄の可変表示は第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期するので、演出図柄の可変表示時間は、特図変動時間と同じになる。

20

#### 【 1 6 1 5 】

画像表示装置 5 の画面上には、保留表示とアクティブ表示とに対応した演出画像を表示可能な表示エリアが設けられてもよい。保留表示は、未だ実行されずに保留されている可変表示に対応する表示である。アクティブ表示は、実行中の可変表示に対応する表示である。保留表示およびアクティブ表示は、可変表示に対応する可変表示対応表示とも総称される。保留表示を行う表示エリアは、保留表示エリアともいう。アクティブ表示を行う表示エリアは、アクティブ表示エリアともいう。保留されている可変表示の数は、保留記憶数ともいう。第 1 特図ゲームに対応する保留記憶数は、第 1 保留記憶数ともいう。第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数は、第 2 保留記憶数ともいう。第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計値は、合計保留記憶数ともいう。

30

#### 【 1 6 1 6 】

図 2 7 4 に示す第 1 特別図柄表示装置 4 A および第 2 特別図柄表示装置 4 B の上方には、複数の ＬＥＤを含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられる。第 1 保留表示器 2 5 A は、ＬＥＤの点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、ＬＥＤの点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。図 2 7 4 に示す普通図柄表示器 2 0 の上方には、複数の ＬＥＤを含んで構成された普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、ＬＥＤの点灯個数によって、普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数は、普図ゲームに対応する保留記憶数である。

40

#### 【 1 6 1 7 】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B と、が設けられている。入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって、常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物として、図 2 7 5 に示す普通電動役物ソレノイド 8 1 により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば一對の可動翼片を有す

50

る電動チューリップ型役物を備え、普通電動役物ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が進入しない閉鎖状態あるいは第 2 始動入賞口を遊技球が進入しにくい通常開放状態となる。可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態あるいは第 2 始動入賞口を遊技球が進入しやすい拡大開放状態となる。第 2 始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態や進入しやすい拡大開放状態は、第 1 可変状態ともいう。第 2 始動入賞口を遊技球が進入しない閉鎖状態や進入しにくい通常開放状態は、第 2 可変状態ともいう。なお、可変入賞球装置 6 B は、第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化可能なものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

#### 【 1 6 1 8 】

入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が進入することは、第 1 始動入賞ともいう。可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入することは、第 2 始動入賞ともいう。第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、図 2 7 5 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、図 2 7 5 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動入賞の発生にもとづいて、例えば 3 個といった、所定個数の賞球が払い出され、第 1 保留記憶数が 1 加算されるように更新可能である。ただし、第 1 保留記憶数が上限数に達している場合に、第 1 始動入賞が発生しても第 1 保留記憶数は更新されない。第 1 保留記憶数が 1 加算される場合に対応して、第 1 始動条件が成立し、第 1 特別図柄表示装置 4 A により特別図柄を可変表示する第 1 特図ゲームが実行可能になる。第 2 始動入賞の発生にもとづいて、例えば 3 個といった、所定個数の賞球が払い出され、第 2 保留記憶数が 1 加算されるように更新可能である。ただし、第 2 保留記憶数が上限数に達している場合に、第 2 始動入賞が発生しても第 2 保留記憶数は更新されない。第 2 保留記憶数が 1 加算される場合に対応して、第 2 始動条件が成立し、第 2 特別図柄表示装置 4 B により特別図柄を可変表示する第 2 特図ゲームが実行可能になる。

20

#### 【 1 6 1 9 】

遊技盤 2 の所定位置には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。図 2 7 4 に示す例では、遊技領域の左下方 2 箇所一般入賞口 1 0 が設けられている。一般入賞口 1 0 のいずれかに遊技球が進入したときに、例えば 1 0 個といった、所定個数の賞球が払い出される。

30

#### 【 1 6 2 0 】

遊技盤 2 が形成する遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路として、第 1 経路と、第 2 経路と、が設けられている。第 1 経路は、正面から見て画像表示装置 5 よりも左側の領域に主に設けられている。第 2 経路は、正面から見て画像表示装置 5 よりも右側の領域に主に設けられている。画像表示装置 5 の左側領域は、左側遊技領域あるいは左遊技領域ともいう。画像表示装置 5 の右側領域は、右側遊技領域あるいは右遊技領域ともいう。左側遊技領域と右側遊技領域とは、例えば遊技領域における画像表示装置 5 の端面や、遊技釘の配列などにより区分けされていればよい。第 1 経路に遊技球を流下させるために左側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、左打ちともいう。第 2 経路に遊技球を流下させるために右側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、右打ちともいう。第 1 経路は、左打ち経路ともいう。第 2 経路は、右打ち経路ともいう。第 1 経路と第 2 経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共通化された経路であってもよい。

40

#### 【 1 6 2 1 】

打球発射装置が備える打球操作ハンドルの操作に応じて、遊技球が打球発射装置から発射されて遊技領域に打ち込まれる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、左側遊技領域へと誘導されて第 1 経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右側遊技領域における第 2 経路へは誘導不可能または誘導困難となる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、右側遊技領域へと誘導されて第 2 経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左側遊技領域における第 1 経路へは誘導不可

50

能または誘導困難となる。

【 1 6 2 2 】

入賞球装置 6 A は、左側遊技領域における第 1 経路に設けられ、第 1 経路を流下する遊技球が進入可能となる。可変入賞球装置 6 B は、右側遊技領域における第 2 経路に設けられ、第 2 経路を流下する遊技球が進入可能となる。なお、可変入賞球装置 6 B は、左側遊技領域における第 1 経路を流下する遊技球が進入可能となってもよい。可変入賞球装置 6 B は、左側遊技領域における第 1 経路を流下する遊技球よりも、右側遊技領域における第 2 経路を流下する遊技球の方が、進入しやすくなるように配置されてもよい。

【 1 6 2 3 】

右側遊技領域における第 2 経路には、通過ゲート 4 1 と、特別可変入賞球装置 5 0 と、  
が設けられている。通過ゲート 4 1 は、遊技球が通過可能な通過領域を形成する。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、図 2 7 5 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことにもとづいて、普通保留記憶数の加算更新が可能になり、普通図ゲームとして、普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示が実行可能になる。通過ゲート 4 1 は、遊技球が進入可能な普通図柄作動口として構成可能である。この場合に、ゲートスイッチ 2 1 は、普通図柄作動口に進入した遊技球を検出可能な普通図柄作動口スイッチとして構成可能である。

10

【 1 6 2 4 】

特別可変入賞球装置 5 0 は、特別電動役物として、大入賞口ソレノイド 8 2 により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な大入賞口を形成する。特別可変入賞球装置 5 0 の上部は、遊技球が通過可能な程度に前後方向の通路幅を有する誘導通路が形成されている。この誘導経路は、右側から左側へと向けて下降するように傾斜し、延在した通路の両側となる手前側および奥側に壁部が設けられる。誘導通路の中央部には、大入賞口となる役物進入口が形成されている。特別可変入賞球装置 5 0 において、大入賞口を開閉可能な位置には、大入賞口開閉部材として、前後方向に移動可能な可動部材 5 2 が設けられている。特別可変入賞球装置 5 0 において、誘導通路の大入賞口が形成されていない部分は、固定された通路を形成する固定部材 5 3 が設けられている。

20

【 1 6 2 5 】

可動部材 5 2 は、大入賞口ソレノイド 8 2 により駆動され、大入賞口となる役物進入口を開閉するための進退動作が可能である。特別可変入賞球装置 5 0 において、大入賞口から内部に進入した遊技球は、カウントスイッチ 2 3 によって検出される。特別可変入賞球装置 5 0 の内部には、遊技球が通過可能な入賞領域として、特定領域となる V 入賞領域 5 1 が設けられている。また、特別可変入賞球装置 5 0 の内部には、V 入賞領域 5 1 とは異なる通常領域が設けられている。V 入賞領域 5 1 の上部には、V 入賞口開閉部材として、V 入賞領域 5 1 を開放状態と閉鎖状態とに切替え可能な板状の振分部材が設けられている。振分部材は、特定領域ソレノイド 8 3 により駆動され、V 入賞領域 5 1 を開閉するための進退動作が可能である。V 入賞領域 5 1 は、開放状態であるときに遊技球が通過可能であり、閉鎖状態であるときに遊技球が通過不可能である。V 入賞領域 5 1 を通過した遊技球は、特定領域スイッチ 2 4 によって検出される。V 入賞領域 5 1 を通過しなかった遊技球は、通常領域を通過する。V 入賞領域 5 1 を通過した遊技球と、V 入賞領域 5 1 を通過せず通常領域を通過した遊技球とは、いずれも排出口スイッチ 2 6 によって検出された後に、特別可変入賞球装置 5 0 の外部へと排出される。

30

40

【 1 6 2 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。遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、遊技領域周辺部には、点灯演出用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。遊技盤 2 の所定位置には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

50

## 【 1 6 2 7 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドルが設けられている。打球操作ハンドルは、操作ノブともいう。遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持する打球供給皿が設けられている。打球供給皿は、上皿ともいう。上皿の下方には、上皿満タン時に払い出された賞球が流下して貯留される賞球貯留皿が設けられている。賞球貯留皿は、下皿ともいう。

## 【 1 6 2 8 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、スティックコントローラ 3 1 A と、プッシュボタン 3 1 B と、が設けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持して傾倒操作を可能であり、遊技者が押引操作を可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、図 2 7 5 に示すコントローラセンサユニット 3 5 A によって検出される。プッシュボタン 3 1 B は、遊技者が押下操作を可能である。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、図 2 7 5 に示すプッシュセンサ 3 5 B によって検出される。パチンコ遊技機 1 では、遊技者の操作などの動作を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が用いられるが、これら以外の検出手段が用いられてもよい。

## 【 1 6 2 9 】

( 遊技の進行の概略 )

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などである場合に、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過しても当該通過にもとづく普図ゲームを直ちに実行できないので、当該通過にもとづく普図ゲームは、例えば「 4 」といった所定の上限数まで保留される。普図ゲームでは、普図当り図柄といった、特定の普通図柄が確定普通図柄として停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。これに対し、確定普通図柄として、普図ハズレ図柄といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」である場合に、可変入賞球装置 6 B を所定期間において開放状態や拡大開放状態とする開放制御が行われる。このときに、第 2 始動入賞口が開放状態や拡大開放状態になる。

## 【 1 6 3 0 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始可能になる。可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始可能になる。なお、特図ゲームを実行中の期間や、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されている期間などである場合に、遊技球が始動入賞口に進入して始動入賞が発生しても当該始動入賞にもとづく特図ゲームを直ちに実行できないので、当該始動入賞にもとづく特図ゲームは、例えば「 4 」といった所定の上限数まで保留される。特図ゲームでは、大当り図柄といった、特定の特別図柄が確定特別図柄として停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「大当り」となる。これに対し、確定特別図柄として、小当り図柄といった、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「小当り」となる。また、確定特別図柄として、ハズレ図柄といった、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる。さらに、確定特別図柄として、時短図柄といった、大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「時短」となることがあってもよい。特別図柄は、時短図柄を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「時短」を含まないものであってもよい。

## 【 1 6 3 1 】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「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。大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置 50 に形成された大入賞口が所定の態様で開放状態となることができる。このときの開放状態は、例えば 29 秒間や 1.8 秒間など、所定期間の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数に達するタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。大入賞口を開放状態に制御可能な所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、開放上限期間ともいう。大当たり遊技状態において大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルは、ラウンドあるいはラウンド遊技という。大当たり遊技状態では、このようなラウンドを、例えば 15 回や 2 回など、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行可能となっている。大当たり遊技状態において、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。したがって、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態となる。大当たり遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程、遊技者にとって有利になる。

10

#### 【1632】

特別図柄の表示結果が「大当たり」になる場合は、複数の大当たり種別を含んでいる。例えば、ラウンド数や開放上限期間といった大入賞口の開放態様、通常状態や時短状態や確変状態といった大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、複数種類の異なる設定とし、各設定に対応して大当たり種別が指定される。複数の大当たり種別は、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ない大当たり種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当たり種別のうち、一部または全部を含んでもよいし、獲得可能な賞球に関しては同程度の大当たり種別を含んでもよい。特別図柄の表示結果が「大当たり」であることにもとづいて大当たり遊技状態に制御されることは、図柄大当たり、特別図柄による大当たり、可変表示大当たり、あるいは直撃大当たりともいう。

20

#### 【1633】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「小当たり」になった後には、小当たり遊技状態に制御される。小当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置 50 に形成された大入賞口が所定の開放態様で開放状態となることができる。例えば、小当たり遊技状態では、一部の大当たり種別のときの大当たり遊技状態と同様の開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大入賞口は、開放回数や開放期間が共通することにより、同様の開放態様にできればよい。あるいは、小当たり遊技状態において、大当たり遊技状態とは異なる開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大当たり種別と同様に、特別図柄の表示結果が「小当たり」になる場合にも、複数的小当たり種別が含まれてもよい。大当たり種別や小当たり種別は、当り種別とも総称される。小当たり遊技状態において大入賞口を開閉させる動作は、始動動作ともいう。小当たり遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置 50 の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球が V 入賞領域 51 を通過して特定領域スイッチ 24 によって検出されると、大当たりの発生条件が成立し、大当たり遊技状態に制御可能となる。小当たり遊技状態において遊技球が V 入賞領域 51 を通過することによる V 入賞の発生にもとづいて大当たり遊技状態に制御されることは、小当たり経由大当たりともいう。

30

#### 【1634】

大当たり遊技状態が終了した後に、大当たり種別と対応して、遊技状態を時短状態や確変状態に制御可能である。また、特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「時短」になった後には、大当たり遊技状態に制御されずに、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態は、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図ゲームが通常状態よりも実行されやすい遊技状態である。通常状態よりも第 2 特図ゲームが実行されやすい遊技状態は、通常状態よりも第 2 始動入賞口を遊技球が通過して進入しやすい遊技状態である。第 2 始動入賞口を遊技球が通過しやすいか否かの制御は、ベース制御ともいう。通常状態におけるベース制御は、通常ベース制御あるいは低ベース制御ともいう。時短状態におけるベース制御は、高ベース制御を含んでいる。高ベース制御に加えて、時短状態が中ベース制御を含んでもよい。中ベース制御は、低ベース制御よりも第 2 始動入賞口を遊技球が通過しやすい一方で、高ベース制御よりも第 2 始動入賞口を遊技球が通過しにくいベース制御である。

40

50

中ベース制御が行われる遊技状態は、中ベース状態ともいう。高ベース制御が行われる遊技状態は、高ベース状態ともいう。高ベース制御は、高開放制御ともいう。

【1635】

通常状態である場合と、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とで、いずれも特別図柄の表示結果として時短図柄の停止表示が可能である。ただし、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とでは、特別図柄の表示結果として時短図柄が停止表示されたとしても、その時短図柄にもとづくベース制御は行われず、中ベース状態や高ベース状態に移行する新たな制御は開始されない。時短状態では、平均的な可変表示時間を通常状態よりも短縮させる時短制御が可能である。これにより、時短状態は、時間短縮状態ともいう。

10

【1636】

時短状態は、特に第2特別図柄といった、特別図柄の変動効率が向上する状態であるので、大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。遊技状態が確変状態であるときに、時短制御に加えて、特別図柄の表示結果が「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可能である。これにより、確変状態は、確率変動状態ともいう。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当たり」となりやすい状態であるので、大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたこと、次回の当り遊技状態に制御されたことなど、予め定められた終了条件のいずれか1つが先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切りともいう。回数切りの時短状態は、回数切り時短ともいう。回数切りの確変状態は、回数切り確変ともいう。

20

【1637】

通常状態となる遊技状態は、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、小当たり遊技状態などの所定状態、時短状態や確変状態などの特別状態には含まれない遊技状態である。通常状態は、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率、特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」となる確率などが、パチンコ遊技機1の初期設定状態と同一に制御される遊技状態である。パチンコ遊技機1の初期設定状態は、例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復旧処理を実行せずに初期設定処理を実行した後の制御状態である。

30

【1638】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。なお、パチンコ遊技機1は、遊技状態として確変状態を含まないものであってもよい。

【1639】

小当たり遊技状態が終了した後に、V入賞の発生にもとづいて大当たり遊技状態に制御される場合と、V入賞が発生せずに小当たり遊技状態となる前の遊技状態が変更されない場合と、がある。ただし、特図ゲームの表示結果が「小当たり」となり、回数切りにおける所定回数の特図ゲームが実行された場合に、時短状態や確変状態の制御が終了して、通常状態となることがある。なお、パチンコ遊技機1は、遊技状態として小当たり遊技状態を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「小当たり」を含まないものであってもよい。

40

【1640】

可変表示の実行回数にもとづく時短条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態に制御可能であってもよい。このような時短状態は、救済時短ともいう。時短条件は、パチンコ遊技機1への電源投入後や、大当たり発生後、特図ゲームの表示結果が「時短」となった後に、特定回数の可変表示を実行しても新たな大当たり遊技状態や時短状態への制御が行われ

50

なかった場合に、成立可能な条件であればよい。

【 1 6 4 1 】

(演出の進行など)

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行にあわせて種々の演出を実行可能である。この演出は、遊技の進行状況を報知する演出と、遊技を盛り上げる演出と、を含む。これらの演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示すること、スピーカ 8 L、8 R から効果音を出力すること、遊技効果ランプ 9 を点灯すること、可動体 3 2 を動作させること、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 を振動させること、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含み、任意の演出装置を用いて実行可能なものであればよい。

【 1 6 4 2 】

遊技の進行にあわせて実行可能な演出は、演出図柄の可変表示を含む。第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームが開始されることに対応して、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、演出図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果となる確定特別図柄が停止表示されるときに、演出図柄の可変表示において表示結果となる確定演出図柄が停止表示される。確定演出図柄は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に対応した 3 つの演出図柄の組合せで構成される。演出図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間に、演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることがある。リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止した演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに、未だ停止していない演出図柄について変動が継続している態様などである。演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることは、リーチが成立するともいう。

【 1 6 4 3 】

演出図柄の可変表示がリーチ態様となったことに対応して、リーチ演出を実行可能である。パチンコ遊技機 1 は、演出態様が異なる場合に、可変表示の表示結果が「大当たり」となる割合が異なるように、複数種類のリーチ演出を実行可能である。演出態様に対応する「大当たり」の割合は、大当たり信頼度、大当たり期待度ともいう。リーチ演出は、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度が高いスーパーリーチと、を含む。その他、リーチ演出の実行時間に対応して、ショートリーチと、ショートリーチよりも実行時間が長いロングリーチと、を含むものとしてもよい。

【 1 6 4 4 】

特別図柄の表示結果が「大当たり」となるときに、画像表示装置 5 の画面上において、予め定められた大当たり組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、例えば「7」の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示される。大当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、例えば「7」の数字を示す演出図柄など、奇数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。大当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」である場合に、例えば「6」の数字を示す演出図柄など、偶数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。「非確変大当たり」は、「通常大当たり」ともいう。この場合に、奇数の演出図柄は、確変図柄ともいう。偶数の演出図柄は、非確変図柄あるいは通常図柄ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【 1 6 4 5 】

特別図柄の表示結果が「小当たり」となるときに、画像表示装置 5 の画面上において、予め定められた小当たり組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、例えば「7」以外の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示されてもよい。特別図柄の表示結果が「大当たり」になるときと「小当たり」になるときとで、共通の確定演出図柄が停止表示されてもよい。

10

20

30

40

50



## 【 1 6 4 6 】

特別図柄の表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様とならずに、表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様とならずに非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、非リーチハズレともいう。特別図柄の表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となり、リーチ演出が実行された後に表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、大当たり組合せや小当たり組合せではないリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様となった後にリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、リーチハズレともいう。

10

## 【 1 6 4 7 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出は、保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示を含む。その他に、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出などを、演出図柄の可変表示中に実行可能である。予告演出は、実行中の可変表示に対応した大当たり信頼度を予告する当該変動予告演出と、実行が保留されている実行前の可変表示に対応した大当たり信頼度を予告する先読み予告演出と、を含んでもよい。先読み予告演出は、例えば保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示の表示態様を、通常とは異なる態様に变化させる変化演出を実行可能であってもよい。

## 【 1 6 4 8 】

画像表示装置 5 の画面上において、演出図柄の可変表示中に演出図柄を一旦仮停止させた後に、可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行可能であってもよい。擬似連演出は、演出図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させる再変動回数が多い場合の方が、再変動回数が少ない場合よりも大当たり信頼度が高くなるように設定されてもよい。演出図柄の可変表示において、リーチ態様となるより前に擬似連演出が実行される場合と、リーチ態様となった後に擬似連演出が実行される場合と、が含まれてもよい。その他、演出図柄の可変表示において、複数のタイミングで擬似連演出を実行可能であってもよい。

20

## 【 1 6 4 9 】

大当たり遊技状態の制御中に、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出を実行可能である。大当たり中演出は、ラウンド数を報知する演出と、大当たり遊技状態の有利度が向上することを示唆または報知する昇格演出と、を含んでもよい。小当たり遊技状態の制御中に、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出を実行可能である。大当たり遊技状態の制御中と、小当たり遊技状態の制御中とで、共通の演出を実行することで、現在の遊技状態が大当たり遊技状態であるか小当たり遊技状態であるかを、遊技者が認識不可能または認識困難となるようにしてもよい。

30

## 【 1 6 5 0 】

特図ゲームなどの実行がなく、遊技が進行していない非遊技状態では、画像表示装置 5 の画面上にデモンストレーション用の演出画像を表示可能である。デモンストレーション用の演出画像は、デモ画像ともいう。デモ画像の表示は、デモ表示ともいう。デモ表示による演出は、客待ちデモ演出ともいう。

40

## 【 1 6 5 1 】

## ( 基板構成 )

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 7 5 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5、電源基板 1 7 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板など、各種の基板が配置されている。

## 【 1 6 5 2 】

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 における遊技の進行を制御可能な機能を有する。遊技の進行は、保留の管理を伴う特図ゲームの実行、保留の管理を伴う普図ゲームの実行、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、時短状態、確変状態など、

50

各種遊技の実行や遊技状態の移行を含む。主基板 11 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と、スイッチ回路 110 と、ソレノイド回路 111 と、を備える。

【1653】

主基板 11 が備える遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 101 と、RAM (Random Access Memory) 102 と、CPU (Central Processing Unit) 103 と、乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 と、を備えて構成可能である。ROM 101、RAM 102、乱数回路 104 の一部または全部は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に対して外付可能な構成であってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された構成であってもよい。スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。遊技球検出用の各種スイッチは、例えばゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A や第 2 始動口スイッチ 22B といった始動口スイッチ、カウントスイッチ 23、特定領域スイッチ 24、排出口スイッチ 26 を含む。検出信号は、遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことなどを示す。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。ソレノイド回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物ソレノイド 81 と、大入賞口ソレノイド 82 と、特定領域ソレノイド 83 と、に供給可能である。ソレノイド駆動信号は、各ソレノイドをオンする信号などであればよい。

【1654】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 101 は、遊技制御に用いられるコンピュータプログラムやデータを記憶する不揮発性記憶装置である。ROM 101 が記憶するデータは、変動パターン、演出制御コマンド、その他の各種設定や判定、決定に用いられるテーブルを構成するテーブルデータなどを含む。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM 102 は、遊技制御に用いられるワークエリアやデータを退避するためのスタックを提供する一時記憶装置である。RAM 102 は、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止した場合でも、所定期間内であれば記憶領域の一部または全部における記憶内容を復旧可能となるように保存するバックアップ RAM となっていればよい。RAM 102 は、RWM (Read/Write Memory) ともいう。RAM 102 のワークエリアは、カウンタ、タイマ、バッファ、その他の各種コードや数値の格納領域など、遊技制御に用いられる各種データを記憶可能な記憶領域を含んでいる。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムに対応する処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御可能である。

【1655】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える乱数回路 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を示す数値データを、更新可能にカウントする。遊技の進行を制御するときに使用される乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数の一部または全部は、専用回路を用いてハードウェアにより更新されるものであってもよいし、CPU 103 が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。

【1656】

図 276 は、遊技用乱数の一例を示している。遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数 MR1-1 と、当り図柄用の乱数 MR1-2 と、当り図柄用初期値となる乱数 MR1-3 と、普通図柄当り図柄用の乱数 MR2-1 と、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 MR2-2 と、普通図柄変動パターン用の乱数 MR3-1 と、ハズレ演出選択用の乱数 MR3-2 と、変動パターン種別選択用の乱数 MR3-3 と、変動パターン用の乱数 MR3-4 と、を含んでいる。

【1657】

特別図柄判定用の乱数 MR1-1 は、特別図柄の表示結果を「大当り」にするか否かや、特別図柄の表示結果を「小当り」にするか否かなど、特別図柄の表示結果を判定するこ

10

20

30

40

50

とに用いられる。当り図柄用の乱数MR1-2は、特別図柄の表示結果を「大当り」にする場合の大当り図柄や、特別図柄の表示結果を「小当り」にする場合の小当り図柄など、確定特別図柄を複数の特別図柄から選択することに用いられる。当り図柄用初期値となる乱数MR1-3は、乱数MR1-2の初期値を設定することに用いられる。普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1は、普通図柄の可変表示において表示結果が「普図当り」の場合に表示される確定普通図柄を複数の普通図柄から選択することに用いられる。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2-2は、乱数MR2-1の初期値を設定することに用いられる。普通図柄変動パターン用の乱数MR3-1は、普通図柄の変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定することに用いられる。ハズレ演出選択用の乱数MR3-2は、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる場合に、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となるか否かを選択することに用いられる。変動パターン種別選択用の乱数MR3-3は、特別図柄の変動パターン種別を選択することに用いられる。特別図柄の変動パターン種別は、例えば演出図柄の可変表示中における演出態様などにもとづいて、特別図柄の変動パターンを予め分類したグループであり、1または複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。変動パターン用の乱数MR3-4は、特別図柄の変動パターンを選択することに用いられる。

10

#### 【1658】

CPU103は、遊技用乱数の値を示す数値データといった、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルをROM101から読み出して参照する。乱数値を用いない場合でも、必要なテーブルをROM101から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。

20

#### 【1659】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるI/O105は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号が出力される出力ポートと、を含んで構成される。I/O105の入力ポートに入力される各種信号は、スイッチ回路110を介して伝送される各種スイッチからの検出信号を含んでいればよい。I/O105の出力ポートから出力される各種信号は、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御する信号と、普通電動役物ソレノイド81、大入賞口ソレノイド82、特定領域ソレノイド83などを駆動するソレノイド駆動信号と、を含んでいればよい。

30

#### 【1660】

主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100により、遊技の進行を制御する動作の一部として、遊技の進行に応じた演出制御コマンドを、演出制御基板12に対して送信可能に出力する。演出制御コマンドは、遊技の進行状況などを指定または通知するコマンドである。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。演出制御コマンドは、例えば特図ゲームの表示結果、当り種別、変動パターンなど、主基板11における各種の決定結果を指定するコマンドと、例えば可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態など、遊技の状況を指定するコマンドと、エラーの発生などを指定するコマンドと、を含むものであればよい。

40

#### 【1661】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドにもとづいて演出を制御可能な機能を有する。演出制御基板12において制御可能な演出は、例えば可動体32の駆動など、遊技の進行に応じた種々の演出であり、その他に、エラー報知、電断復旧の報知など、各種報知を含む。演出制御基板12は、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125と、を備える。

#### 【1662】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出の実行を制御するための処理を行う。この処理は、演

50

出制御基板 12 の諸機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む。演出制御用 CPU 120 は、各種テーブルのデータなど、ROM 121 が記憶する各種データを用いるとともに、RAM 122 をメインメモリとして使用する。演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35A やプッシュセンサ 35B からの検出信号にもとづいて、演出の実行を表示制御部 123 に指示することもある。ここでの検出信号は、遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号であればよい。

#### 【1663】

表示制御部 123 は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM) などを含み、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示にもとづいて、主に表示に関する演出を実行可能に制御する。表示制御部 123 は、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することにより、演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる。表示制御部 123 は、さらに、音指定信号を音声制御基板 13 に供給したり、ランプ信号をランプ制御基板 14 に供給したりする。音指定信号は、スピーカ 8L、8R にて出力される音声を指定する。ランプ信号は、遊技効果ランプ 9 の点灯態様や消灯態様を指定する。音指定信号やランプ信号の供給により、演出画像の表示に同期して、スピーカ 8L、8R の音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯または消灯が可能になる。表示制御部 123 は、可動体 32 を動作させる信号を、可動体 32 のモータやソレノイドに、または可動体 32 を駆動するドライバ回路に、供給可能であってもよい。演出制御基板 12 とは別に、可動体 32 を駆動するためのドライバ基板が設けられてもよい。

#### 【1664】

乱数回路 124 は、各種演出の実行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。演出の実行を制御するときに使用される乱数は、演出用乱数ともいう。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。演出制御用 CPU 120 は、演出用乱数の値を示す数値データといった、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルを ROM 121 から読み出して参照する。乱数値を用いない場合でも、演出制御用 CPU 120 は必要なテーブルを ROM 121 から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。

#### 【1665】

I/O 125 は、例えば主基板 11 から伝送された演出制御コマンドなどを取り込むための入力ポートと、各種信号を伝送するための出力ポートと、を含んで構成される。I/O 125 の入力ポートは、コントローラセンサユニット 35A から供給される検出信号の入力端子と、プッシュセンサ 35B から供給される検出信号の入力端子と、を含んでいけばよい。I/O 125 の出力ポートは、画像表示装置 5 に供給される映像信号の出力端子と、音声制御基板 13 に供給される音指定信号の出力端子と、ランプ制御基板 14 に供給されるランプ信号の出力端子と、を含んでいけばよい。

#### 【1666】

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、表示制御部 123 からの音指定信号にもとづいてスピーカ 8L、8R を駆動し、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。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、表示制御部 123 からのランプ信号にもとづいて遊技効果ランプ 9 を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯または消灯する。このようにして、スピーカ 8L、8R からの音声出力と、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯とは、表示制御部 123 からの信号にもとづいて制御することができる。なお、音指定信号やランプ信号の供給など、音声出力およびランプの点灯や消灯の制御と、可動体 32 を動作させる信号の供給など、可動体 32 の制御とは、演出制御用 CPU 120 が一部または全部を実行するようにしてもよい。演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板は、サブ基板ともいう。図 275

10

20

30

40

50

に示す構成例のように、サブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、図 2 7 5 に示す構成例とは異なり、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

#### 【1 6 6 7】

電源基板 1 7 は、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流 ( A C ) を直流 ( D C ) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (例えば直流 1 2 V や直流 5 V など) に変換するための電源回路などを備えている。パチンコ遊技機 1 は、電源スイッチ 9 1 の操作により、電源投入の開始と終了とを切替可能である。主基板 1 1 のスイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 I C、システムリセット I C のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

10

#### 【1 6 6 8】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

20

#### 【1 6 6 9】

(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、C P U 1 0 3 によって遊技制御用のメイン処理が実行される。

#### 【1 6 7 0】

図 2 7 7 は、主基板 1 1 において C P U 1 0 3 が実行する遊技制御用のメイン処理 P\_M A I N を示すフローチャートである。図 2 7 7 に示す遊技制御用のメイン処理 P\_M A I N を開始すると、C P U 1 0 3 は、電力供給開始対応処理 P\_P O W E R \_ O N を実行し (ステップ S 1)、続いて R W M チェック処理 P\_R W M \_ C H K を実行する (ステップ S 2)。ステップ S 1 の電力供給開始対応処理 P\_P O W E R \_ O N は、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始に対応して、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の初期設定などを実行可能である。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の初期設定は、出力ポートの初期化、割込みベクタの設定、内蔵デバイスレジスタの設定、特定レジスタの設定を、含んでいればよい。ステップ S 2 の R W M チェック処理 P\_R W M \_ C H K は、チェックサム算出処理を含み、処理結果として得られたチェックサムデータを、チェックサムバッファの記憶データと比較して、両者のデータが合致した場合に、R A M 1 0 2 における記憶内容が正常であると判断する。

30

#### 【1 6 7 1】

続いて、予め定められた復旧条件が成立したか否かを判定する (ステップ S 3)。復旧条件は、クリアスイッチ 9 2 の操作に対応したクリア信号がオフ状態であり、チェックサムバッファに正常な記憶データがあり、バックアップ R A M としての R A M 1 0 2 における記憶内容が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電源投入時に、例えば電源基板 1 7 に設けたクリアスイッチ 9 2 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、ステップ S 3 にて復旧条件が成立しないと判定すればよい。チェックサムバッファは、前回の電源断時にバックアップ監視タイマによりバックアップ判定時間を計測したときに、チェックサム算出処理で算出されたチェックサムデータが記憶される。バックアップ監視タイマの計時値がバックアップ判定時間に対応する特定値と合致しない場合に、ステップ S 3 にて復旧条件が成立しないと判定すればよい。

40

50

バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102における遊技ワーク領域の記憶データであればよい。ステップS3では、ステップS2のRWMチェック処理P\_RWM\_CHKによりバックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査した結果にもとづいて、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【1672】

復旧条件が成立した場合に（ステップS3；Yes）、バックアップ時設定処理P\_BACKUP\_SETを実行する（ステップS4）。バックアップ時設定処理P\_BACKUP\_SETは、バックアップ時コマンド送信テーブルを用いて、バックアップ時に対応する演出制御コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信可能にする。また、バックアップ時設定処理P\_BACKUP\_SETは、バックアップ時設定テーブルにより指定されたプロセスコード、タイマ、カウンタ、フラグを、クリアすることにより初期化可能にする。

10

【1673】

復旧条件が成立しない場合に（ステップS3；No）、初期化時設定処理P\_INIT\_SETを実行する（ステップS5）。初期化時設定処理P\_INIT\_SETは、RAM102における作業領域となる遊技ワーク領域にクリアデータを転送可能にする。これにより、RAM102における遊技ワーク領域が初期化される。そして、初期化時設定処理P\_INIT\_SETは、初期化時コマンド送信テーブルを用いて、初期化時に対応する演出制御コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信可能にする。また、初期化時設定処理P\_INIT\_SETは、初期化時設定テーブルにより指定されたバッファ、タイマ、ポインタ、カウンタを、クリアすることにより初期化可能にする。

20

【1674】

その後、制御開始設定処理P\_STACONを実行する（ステップS6）。制御開始設定処理P\_STACONは、ウェイト処理を含んでもよい。ウェイト処理は、設定された待機時間が経過するまでループ処理を実行して待機することにより、演出制御基板12などのサブ基板が確実に起動可能とする。また、制御開始設定処理P\_STACONは、特定回数コマンド送信処理またはチップ個別ナンバー情報用コマンド送信処理を、含んでもよい。特定回数コマンド送信処理は、電源投入時に特定回数カウンタの計数値を指定する演出制御コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信可能にする。特定回数カウンタは、RAM102の所定アドレスに設けられ、可変表示の実行回数が時短条件に対応する特定回数となるまでの残り回数を計数可能であればよい。チップ個別ナンバー情報用コマンド送信処理は、チップ個別ナンバーレジスタの格納値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に対して送信可能にする。チップ個別ナンバーレジスタは、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに含められ、チップ毎に割り当てられた異なる値を、チップ個別ナンバーとして格納可能であればよい。

30

【1675】

制御開始設定処理P\_STACONは、起動時領域外処理を含んでもよい。起動時領域外処理は、パチンコ遊技機1における電力供給の開始による起動時に対応して、ROM101の非遊技プログラム領域に記憶されたプログラムを読み出すことで実行される処理である。起動時領域外処理は、例えば性能表示RWM初期値設定処理であればよい。性能表示RWM初期値設定処理は、性能表示モニタを構成する7セグメントのLEDにより初期表示を行うための初期値を設定可能にする。性能表示モニタは、例えば主基板11に搭載され、設定値に関する内容やベースに関する内容を表示可能であればよい。設定値は、パチンコ遊技機1の設定を変更可能な設定変更状態であるときに、例えば6段階といった、複数段階のいずれかに変更可能であり、特別図柄の表示結果が「大当たり」となる確率を設定可能にする。ベースは、例えば始動入賞口、一般入賞口、大入賞口といった、各入賞口を遊技球が通過することによって払い出される賞球数を、遊技領域に発射された遊技球の個数で除算することにより算出される。

40

【1676】

ステップS6における制御開始設定処理P\_STACONの次に、タイマ割込み用カウンタ設定が行われる（ステップS7）。ステップS7では、例えば4[msec（ミリ秒）]といっ

50

た、所定時間ごとに定期的なタイマ割込みが発生するように P T C カウンタ出力値が設定される。その後、遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN はループ処理に入る。このループ処理では、割込み禁止が設定され（ステップ S 8 ）、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT を実行するとともに（ステップ S 9 ）、ループ中領域外処理 P\_REGOUT を実行してから（ステップ S 10 ）、割込み許可が設定され（ステップ S 11 ）、ステップ S 8 に戻る。そして、割込み許可状態であるときに P T C から C P U 1 0 3 に対する割込み要求信号の入力毎に、C P U 1 0 3 はタイマ割込み処理を実行可能になる。これにより、C P U 1 0 3 は、例えば 4 [ m s ] といった、所定時間が経過するごとに、タイマ割込み処理を実行することができる。

【 1 6 7 7 】

10

図 2 7 8 は、遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT の一例を示すフローチャートである。図 2 7 8 に示すタイマ割込み処理 P\_PCT では、電源断処理 P\_POWER\_OFF が実行される（ステップ S 5 1 ）。続いて、不正行為監視フラグが「 0 」であるか否かが判定される（ステップ S 5 2 ）。不正行為監視フラグは、磁石センサにより磁気を検知された場合や、枠電波センサにより電波が検知された場合に、オン状態と対応した「 1 」が設定される。それ以外の場合に、不正行為監視フラグは、オフ状態と対応した「 0 」に設定される。

【 1 6 7 8 】

不正行為監視フラグが「 1 」である場合に（ステップ S 5 2 ; N o ）、遊技停止処理 P\_GAME\_STOP を実行する（ステップ S 5 3 ）。遊技停止処理 P\_GAME\_STOP は、出力ポートの初期化を行い、接続確認信号の出力をオフ状態にする処理であればよい。接続確認信号は、主基板 1 1 から払出制御基板に対して伝送され、オフ状態である場合に、払出制御基板における払出処理の実行が停止される。

20

【 1 6 7 9 】

不正行為監視フラグが「 0 」である場合に（ステップ S 5 2 ; Y e s ）、スイッチ処理 P\_SW を実行し（ステップ S 5 4 ）、スイッチエラー報知処理 P\_CON\_CHK を実行し（ステップ S 5 5 ）、乱数更新処理 P\_RANDOM を実行し（ステップ S 5 6 ）、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT を実行する（ステップ S 5 7 ）。また、特別図柄プロセス処理 P\_TPROC を実行し（ステップ S 5 8 ）、普通図柄プロセス処理 P\_FPROC を実行し（ステップ S 5 9 ）、情報出力処理 P\_JYOHOU を実行し（ステップ S 6 0 ）、賞球処理 P\_PAY を実行し（ステップ S 6 1 ）、表示処理 P\_HYOUZI を実行する（ステップ S 6 2 ）。さらに、その他のタイマ割込み対応処理を実行する（ステップ S 6 3 ）。その後、割込み許可が設定されてから（ステップ S 6 4 ）、タイマ割込み処理 P\_PCT が終了する。

30

【 1 6 8 0 】

ステップ S 5 1 の電源断処理 P\_POWER\_OFF は、電源基板 1 7 から伝送される電源確認信号の判定を行い、電源断時のチェックサム算出処理などを実行可能にする。ステップ S 5 4 のスイッチ処理 P\_SW は、入力ポートの状態判定を行い、スイッチオンバッファなどを更新可能にする。ステップ S 5 5 のスイッチエラー報知処理 P\_CON\_CHK は、例えばスイッチエラー報知判定テーブルにより指定されたセンサオンカウンタの計数値を更新可能であり、その計数値がセンサ異常エラー判定値に達した場合に、エラー報知表示を実行可能にする。ステップ S 5 6 の乱数更新処理 P\_RANDOM は、遊技用乱数のうちで、ソフトウェア乱数となるものをソフトウェアによって更新可能にする。ステップ S 5 7 の初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT は、遊技用乱数のうちで、乱数初期値として用いられるものをソフトウェアによって更新可能にする。

40

【 1 6 8 1 】

ステップ S 5 8 の特別図柄プロセス処理 P\_TPROC は、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態および小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御など、特別図柄の可変表示と遊技状態に関する処理が含まれる。ステップ S 5 9 の普通図柄プロセス処理 P\_FPROC は、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号にもとづく普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」にもとづく可変入賞球装置 6 B の開閉制御など、普通図柄の可変表示と第 2 始動入賞口の状態制御に関する処理が含まれる。ステップ S 6 0 の情報出力処理

50

P\_JYOUHOUは、情報出力信号の設定を行う。情報出力信号は、大当り情報、始動情報、確率変動情報など、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される情報に対応した信号である。大当り情報は、大当りの発生回数などを示す。始動情報は、始動入賞の回数などを示す。確率変動情報は、確変状態となった回数などを示す。ステップ S 6 1 の賞球処理 P\_PAY は、賞球コマンド出力カウンタ加算処理と、賞球制御処理と、が含まれる。賞球コマンド出力カウンタ加算処理は、賞球個数テーブルを使用してスイッチのオン判定を行い、オン検出時に、賞球コマンド出力カウンタの更新、入賞情報出力カウンタの更新を行う。賞球制御処理は、賞球プロセスコードに対応した処理を選択して、遊技球の検出にもとづく賞球を払出可能に制御する。ステップ S 6 2 の表示処理 P\_HYOUZI は、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C、その他、各種の状態表示灯による表示に関する設定を行う。

10

#### 【 1 6 8 2 】

図 2 7 9 は、特別図柄プロセス処理 P\_TPROC として、図 2 7 8 に示すステップ S 5 8 にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理 P\_TPROC において、第 1 始動入賞対応フラグ設定を行う（ステップ S 1 0 1）。第 1 始動入賞対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれる第 1 始動口スイッチ 2 2 A の状態を CPU 1 0 3 のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、第 1 始動入賞対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、第 1 始動入賞対応フラグがオン状態であることを示す。続いて、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第 1 始動口入賞テーブルをセットする（ステップ S 1 0 2）。その後、第 1 始動入賞対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 1 0 3）。第 1 始動入賞対応フラグがオンである場合に（ステップ S 1 0 3 ; Y e s）、始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON が実行される（ステップ S 1 0 4）。

20

#### 【 1 6 8 3 】

ステップ S 1 0 3 に対応して第 1 始動入賞対応フラグがオフである場合や（ステップ S 1 0 3 ; N o）、ステップ S 1 0 4 における始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON の後に、第 2 始動入賞対応フラグ設定を行う（ステップ S 1 0 5）。第 2 始動入賞対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれる第 2 始動口スイッチ 2 2 B の状態を CPU 1 0 3 のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、第 2 始動入賞対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、第 2 始動入賞対応フラグがオン状態であることを示す。続いて、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第 2 始動口入賞テーブルをセットする（ステップ S 1 0 6）。その後、第 2 始動入賞対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 1 0 7）。第 2 始動入賞対応フラグがオンである場合に（ステップ S 1 0 7 ; Y e s）、始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON が実行される（ステップ S 1 0 8）。

30

#### 【 1 6 8 4 】

ステップ 1 0 4 の始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON は、ステップ S 1 0 2 にてセットされた第 1 始動口入賞テーブルを用いて、第 1 保留記憶数が上限数未満である場合に、第 1 保留記憶数や合計保留記憶数を 1 加算する更新を行い、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 と、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 と、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 と、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 と、を抽出し、それぞれの乱数バッファにストアした後に、第 1 特別図柄保留バッファへと転送する。また、第 1 保留記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、第 1 保留記憶数が指定される第 1 保留記憶情報指定コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信可能にする。そして、始動口入賞指定値として「 1 」を示す値を、始動口入賞バッファにストアする。

40

#### 【 1 6 8 5 】

ステップ S 1 0 8 の始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON は、ステップ S 1 0 6 にてセットされた第 2 始動口入賞テーブルを用いて、第 2 保留記憶数が上限数未満である場合に、

50



第 2 保留記憶数や合計保留記憶数を 1 加算する更新を行い、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 と、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 と、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 と、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 と、を抽出し、それぞれの乱数バッファにストアした後に、第 2 特別図柄保留バッファへと転送する。また、第 2 保留記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、第 2 保留記憶数が指定される第 2 保留記憶情報指定コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信可能にする。そして、始動口入賞指定値として「2」を示す値を、始動口入賞バッファにストアする。

#### 【1686】

ステップ S 1 0 4 とステップ S 1 0 8 とで、共通の始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON を実行可能である。その一方、ステップ S 1 0 4 の始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON はステップ S 1 0 2 にてセットされた第 1 始動口入賞テーブルを用いるのに対し、ステップ S 1 0 8 の始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON はステップ S 1 0 6 にてセットされた第 2 始動口入賞テーブルを用いる。このように、共通の始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON が異なる始動口入賞テーブルを用いて実行される。したがって、遊技球が第 1 始動入賞口に進入した場合と第 2 始動入賞口に進入した場合とで、共通となる処理により異なるデータ設定や制御が可能になる。なお、始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON は、抽出した遊技用乱数を用いた入賞時演出処理が含まれてもよい。

#### 【1687】

ステップ S 1 0 7 に対応して第 2 始動入賞対応フラグがオフである場合や（ステップ S 1 0 7 ; N o ）、ステップ S 1 0 8 における始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON の後に、ポインタを設定する転送命令により、特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップ S 1 0 9 ）。特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。特別図柄プロセスコードは、パチンコ遊技機 1 における遊技制御の進行に対応して、0 0 [ H ] ~ 0 B [ H ] のいずれかに更新設定が可能であり、特図プロセスコードともいう。ここで、[ H ] は 1 6 進数であることを示す。なお、[ B ] により 2 進数を示すこともある。

#### 【1688】

ステップ S 1 0 9 に続いて、記憶データを読み出すための転送命令により、特別図柄プロセスコードをロードする（ステップ S 1 1 0 ）。その次に、2 バイトデータ選択処理 P\_ABXEXEC を実行することにより（ステップ S 1 1 1 ）、特別図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを取得する。このとき取得されたアドレスは、ポインタに設定される。この後、サブルーチンの呼出命令により、ポインタの指す処理を実行することで（ステップ S 1 1 2 ）、特別図柄プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。こうして選択された処理が終了して、復帰命令により特別図柄プロセス処理 P\_TPROC にリターンすると、この特別図柄プロセス処理 P\_TPROC も終了し、復帰命令により遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT にリターンする。

#### 【1689】

図 2 8 0 は、特別図柄プロセス処理 P\_TPROC において用いられる特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例 T T 0 1 を示している。特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、ポインタとして用いられる C P U 1 0 3 の内部レジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例 T T 0 1 の特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードが 0 0 [ H ] である場合の特別図柄通常処理 P\_TNORMAL と、特別図柄プロセスコードが 0 1 [ H ] である場合の特別図柄変動処理 P\_TSTART と、特別図柄プロセスコードが 0 2 [ H ] である場合の特別図柄停止処理 P\_TSTOP と、特別図柄プロセスコードが 0 3 [ H ] である場合の小当り開放前処理 P\_TLFAN と、特別図柄プロセスコードが 0 4 [ H ] である場合の小当り開放中処理 P\_TLOPEN と、特別図柄プロセスコードが 0 5 [ H ] である場合の小当り開放後処理 P\_TLCLSF と、特別図柄プロセスコードが 0 6 [ H ] である場合の小当り排出球待機処理 P\_TLOUT と、特別図柄プロセスコードが 0 7 [ H ] である場合の

小当り終了処理P\_TLENDと、特別図柄プロセスコードが08[H]である場合の大入賞口開放前処理P\_TINTと、特別図柄プロセスコードが09[H]である場合の大入賞口開放中処理P\_TOPENと、特別図柄プロセスコードが0A[H]である場合の大入賞口開放後処理P\_TCLSFと、特別図柄プロセスコードが0B[H]である場合の大当り終了処理P\_TENDと、に対応するアドレス値をポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【1690】

特別図柄通常処理P\_TNORMALは、記憶された保留情報の有無などにもとづいて特図ゲームを開始するか否かを判定と、特別図柄判定用の乱数MR1-1を用いた特図表示結果の判定と、特別図柄の変動表示において停止表示する確定特別図柄の決定と、特別図柄の変動パターンの決定と、を可能にする。特図表示結果は、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」などを含み、「大当り」とすることが判定された場合に、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御することが決定される。また、特別図柄の表示結果が「大当り」である場合に、確定特別図柄となる大当り図柄に対応して、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の大当り遊技状態のうちで、いずれの大当り遊技状態に制御されるかが決定される。したがって、CPU103は、特別図柄通常処理P\_TNORMALを実行することにより、遊技者にとって有利な有利状態に制御するか否かを判定可能であり、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の有利状態のうちのいずれに制御するかを決定可能である。さらに、CPU103は、特別図柄通常処理P\_TNORMALを実行することにより、複数種類の変動パターンのいずれかに決定可能である。

【1691】

特別図柄変動処理P\_TSTARTは、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、変動パターンに対応する特図変動時間が経過したか否かの判定を可能にする。特別図柄停止処理P\_TSTOPは、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、図柄停止時間が経過したか否かの判定を可能にする。図柄停止時間は、特別図柄変動処理P\_TSTARTにおいて特図変動時間が経過したと判定された場合に、特別図柄を停止表示する時間として設定可能であればよい。図柄停止時間が経過した場合に、特図表示結果に対応して、特別図柄プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、特図表示結果が「大当り」の場合に特別図柄プロセスコードを08[H]に更新可能であり、特図表示結果が「小当り」の場合に特別図柄プロセスコードを03[H]に更新可能であり、特図表示結果が「ハズレ」の場合に特別図柄プロセスコードを00[H]に更新可能であればよい。

【1692】

小当り開放前処理P\_TLFAN、小当り開放中処理P\_TLOPEN、小当り開放後処理P\_TCLSF、小当り排出球待機処理P\_TLOUT、小当り終了処理P\_TLENDは、小当り遊技状態における遊技の進行を制御するための処理である。大入賞口開放前処理P\_TINT、大入賞口開放中処理P\_TOPEN、大入賞口開放後処理P\_TCLSF、大当り終了処理P\_TENDは、大当り遊技状態における遊技の進行を制御するための処理である。

【1693】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板17などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、演出制御メイン処理を実行する。

【1694】

図281は、演出制御基板12において演出制御用CPU120が実行する演出制御用のメイン処理S\_MAINを示すフローチャートである。図281に示す演出制御用のメイン処理S\_MAINを開始すると、演出制御用CPU120は、演出制御初期化処理S\_INITを実行する(ステップS71)。演出制御初期化処理S\_INITは、RAM122のクリアや各種初期値の設定、演出制御基板12に搭載されたタイマ回路用のレジスタ設定などを含む。続いて、初期動作制御処理S\_SYOKIを実行する(ステップS72)。初期動作制御処理S\_

10

20

30

40

50

SYOKIは、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御など、可動体 3 2 の初期動作を制御可能にする。その後、タイマ割込みフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、タイマ回路用のレジスタ設定にもとづいて、例えば 2 [ m s（ミリ秒）] といった、所定時間が経過するごとに、オン状態にセットされる。タイマ割込みフラグがオフに対応して（ステップ S 7 3 ; N o）、ステップ S 7 3 を繰り返して待機する。

【 1 6 9 5 】

タイマ割込みフラグがオンに対応して（ステップ S 7 3 ; Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理 S\_COMM ANDを実行し（ステップ S 7 5）、演出制御プロセス処理 S\_CPROCを実行し（ステップ S 7 6）、演出用乱数更新処理 S\_RANDOMを実行し（ステップ S 7 7）、演出用出力処理 S\_OUTを実行する（ステップ S 7 8）。そして、その他のタイマ割込み対応処理を実行してから（ステップ S 7 9）、ステップ S 7 3 に戻る。

【 1 6 9 6 】

ステップ S 7 5 のコマンド解析処理 S\_COMMANDは、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている演出制御コマンドの読出と、読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御と、を可能にする。演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド解析処理 S\_COMMA NDを実行することにより、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドに対応して、フラグの状態を示す記憶データ、レジスタの格納データ、その他、R A M 1 2 2 の作業領域における任意の記憶データなどを、更新可能である。ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理 S\_CPROC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と、スピーカ 8 L、8 Rからの音声出力と、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E Dといった装飾発光体における点灯または消灯と、可動体 3 2 の駆動制御と、を含めた各種の演出装置を用いた演出の実行を制御可能にする。各種の演出装置を用いた演出の制御内容は、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドや、演出制御用 C P U 1 2 0 による処理の実行結果などにもとづいて、判定や決定、設定などが可能になればよい。ステップ S 7 7 の演出用乱数更新処理 S\_RANDOMは、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部を、ソフトウェアとしてのプログラムを実行することで更新可能にする。

【 1 6 9 7 】

図 2 8 2（A）は、演出制御プロセス処理 S\_CPROCとして、図 2 8 1 に示すステップ S 7 6 にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセス処理において、先読み演出設定処理 S\_SAKI\_SETを実行する（ステップ S 1 5 1）。先読み演出設定処理 S\_SAKI\_SETは、例えば主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドにもとづいて、先読み予告演出の実行に関する判定や決定、設定などを可能にする。また、先読み演出設定処理 S\_SAKI\_SETは、演出制御コマンドから特定される保留記憶数にもとづいて保留表示を更新可能にする。

【 1 6 9 8 】

ステップ S 1 5 1 における先読み演出設定処理 S\_SAKI\_SETの後に、ポインタを設定する転送命令により、演出制御プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップ S 1 5 2）。演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。演出制御プロセスコードは、パチンコ遊技機 1 における演出制御の進行に対応して、0 0 [ H ] ~ 0 A [ H ] のいずれかに更新設定が可能であり、演出プロセスコードともいう。演出制御プロセスコードは、記憶データを読み出すための転送命令によりロードされる（ステップ S 1 5 3）。こうして取得された演出制御プロセスコードに対応して、選択される処理のアドレスが演出制御ポインタにセットされる（ステップ S 1 5 4）。したがって、演出制御ポインタの指す処理を実行することで（ステップ S 1 1 5）、演出制御プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。

【 1 6 9 9 】

図 2 8 2（B）は、演出制御プロセス処理 S\_CPROCにおいて用いられる演出制御プロセ

10

20

30

40

50

ス処理ジャンプテーブルの構成例 T T 0 2 を示している。演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、演出制御ポインタとして用いられるレジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例 T T 0 2 の演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードが 0 0 [ H ] である場合の変動パターンコマンド待ち処理と、演出制御プロセスコードが 0 1 [ H ] である場合の演出図柄変動開始処理と、演出制御プロセスコードが 0 2 [ H ] である場合の演出図柄変動中処理と、演出制御プロセスコードが 0 3 [ H ] である場合の演出図柄変動停止処理と、演出制御プロセスコードが 0 4 [ H ] である場合の小当り表示処理と、演出制御プロセスコードが 0 5 [ H ] である場合の小当り開放中処理と、演出制御プロセスコードが 0 6 [ H ] である場合の小当り終了演出処理と、演出制御プロセスコードが 0 7 [ H ] である場合の大当り表示処理と、演出制御プロセスコードが 0 8 [ H ] である場合のラウンド中処理と、演出制御プロセスコードが 0 9 [ H ] である場合のラウンド後処理と、演出制御プロセスコードが 0 A [ H ] である場合の大当り終了演出処理と、に対応するアドレス値を演出制御ポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

10

#### 【 1 7 0 0 】

変動パターンコマンド受信待ち処理は、主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から伝送された変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定可能にする。変動パターン指定コマンドの受信ありと判定された場合に、演出制御プロセスコードが演出図柄変動開始処理に対応する 0 1 [ H ] に更新され、変動パターン指定コマンドの受信なしと判定された場合に、デモ表示を制御可能にする。演出図柄変動開始処理は、特図ゲームに対応する変動時演出の開始を可能にする。例えば主基板 1 1 から送信された変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の制御に用いる演出パターンの選択と、演出実行時間を計測する演出プロセスタイマの更新開始と、を可能にする。演出図柄変動中処理は、演出パターンを構成する各演出要素の切替えタイミングを制御可能にするとともに、演出プロセスタイマの計時値にもとづいて演出実行時間が経過したか否かを判定可能にする。演出実行時間が経過したと判定された場合に、演出制御プロセスコードが演出図柄変動停止処理に対応する 0 3 [ H ] に更新される。演出図柄変動停止処理は、演出実行時間が経過したこと、または演出図柄確定コマンドを受信したことなど、変動時演出の終了条件が成立したことにもとづいて、変動時演出の終了制御と、確定特別図柄に対応した演出結果の表示制御と、を可能にする。このときに、可変表示の表示結果に対応して、演出制御プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」の場合に演出制御プロセスコードを 0 7 [ H ] に更新可能であり、可変表示の表示結果が「小当り」の場合に演出制御プロセスコードを 0 4 [ H ] に更新可能であり、可変表示の表示結果が「ハズレ」の場合に演出制御プロセスコードを 0 0 [ H ] に更新可能である。

20

30

#### 【 1 7 0 1 】

小当り表示処理、小当り開放中処理、小当り終了演出処理は、小当り遊技状態に対応した演出の進行を制御するための処理である。大当り表示処理、ラウンド中処理、ラウンド後処理、大当り終了演出処理は、大当り遊技状態に対応した演出の進行を制御するための処理である。

#### 【 1 7 0 2 】

40

( 基本説明などの変形例 )

パチンコ遊技機 1 は、基本説明その他の説明における構成、機能、処理、動作に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1 は、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てもよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、実施の形態で説明された一部の構成を備えたものであってもよい。実施の形態において、下位概念となる事項が記載されている場合に、同族的事項や同類的事項を用いた上位概念の発明、あるいは、共通する性質を用いた上位概念の発明は、本願発明として包含され、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、実施の形態で説明された一部の構造や特性を備えたものであってもよい。

#### 【 1 7 0 3 】

50

パチンコ遊技機 1 は、入賞の発生にもとづいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であってもよいし、遊技媒体を封入して入賞の発生により得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【 1 7 0 4 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは、例えば、「 - 」を示す記号など、1 種類の図柄だけとして、この図柄の表示と消灯とを繰り返す可変表示を行うようにしてもよい。可変表示中に 1 種類の図柄が表示され、可変表示の停止時に、この図柄が表示されなくてもよい。例えば、表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されず、特別図柄の表示がない非表示状態としてもよい。

【 1 7 0 5 】

パチンコ遊技機 1 は、複数の設定値に対応して大当りの当選確率や出玉率が変わる構成を備えてもよい。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定されている設定値ごとに異なる大当り判定値を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率を変更可能であってもよい。具体的な一例として、設定値は 1 ~ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この場合に、設定値として 6 が設定されていれば遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知されてもよい。可変表示の実行中には、所定割合でパチンコ遊技機 1 における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であってもよい。パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機 1 における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。設定示唆演出は、任意の演出によって大当り期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。

【 1 7 0 6 】

大当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。

【 1 7 0 7 】

遊技機に関する発明は、パチンコ遊技機 1 に限定されず、スロットマシンにも、適宜、適用することができる。スロットマシンは、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能である。スロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な有利状態は、例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZといった、いわゆるボーナスのうち 1 以上のものを含んでいればよい。

【 1 7 0 8 】

遊技の進行や演出の実行を含めた各種の制御を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機 1 などの遊技機に含まれるコンピュータ装置に対して、着脱自在の記録媒体により配布と提供が可能なものであってもよいし、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布と提供が可能なものであってもよい。ま

10

20

30

40

50

た、通信回線などを介してネットワーク上の外部機器に接続可能な通信処理部を備え、その外部機器からプログラムやデータをダウンロードすることにより配布や提供が可能なものであってもよい。遊技や演出の実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介して接続されたネットワーク上の外部機器におけるハードウェア資源を用いて直接実行が可能なものであってもよいし、他のコンピュータ装置などとネットワークを介してデータの交換を行うことにより遊技や演出を実行可能なものであってもよい。

#### 【1709】

処理やデータの決定割合、演出の実行割合など、各種割合を比較する場合に、「高い」、「低い」、「異なる」などの表現は、一方が「0%」または「100%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方の決定結果や実行内容について、「0%」の割合で決定や実行がない場合を含んでもよいし、「100%」の割合で必ず決定や実行がある場合を含んでもよい。

#### 【1710】

(特徴部01AKに関する説明)

図283-1は、特徴部01AKに関し、遊技制御用マイクロコンピュータ100の構成例を示している。特徴部01AKの遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ROM101、RAM102、CPU103の他に、外部バスインタフェース131、クロック回路132、固有情報記憶回路133、リセットコントローラ134、割込みコントローラ135、タイマ回路136、アドレスデコード回路137、フリーランカウンタ138、シリアル通信回路139を備えて構成される。また、図275に示された乱数回路104は、16ビットの乱数回路104Aと、8ビットの乱数回路104Bと、を含んで構成される。図275に示されたI/O105は、PIP(Parallel Input Port)105Aと、POP(Parallel Output Port)105Bと、を含んで構成される。

#### 【1711】

外部バスインタフェース131は、遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成するチップの外部バスと内部バスとのインタフェース機能や、アドレスバス、データバスおよび各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。例えば、外部バスインタフェース131は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に外付けされた外部メモリや外部入出力装置などに接続され、これらの外部装置との間でアドレス信号やデータ信号、各種の制御信号などを送受信可能であればよい。外部バスインタフェース131は、外部装置から遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部データに対するアクセスを制御する内部リソースアクセス制御回路を含んでもよい。

#### 【1712】

クロック回路132は、制御用外部クロック端子EXCに入力される発振信号を用いて、内部システムクロックSCLKを生成可能である。制御用外部クロック端子EXCは、遊技制御用マイクロコンピュータ100に設けられた制御用クロック生成回路が生成した制御用クロックが入力されてもよい。クロック回路132により生成された内部システムクロックSCLKは、CPU103、16ビットの乱数回路104A、8ビットの乱数回路104Bなど、遊技制御用マイクロコンピュータ100における各種回路に供給可能である。また、内部システムクロックSCLKは、システムクロック出力端子CLKOから、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと出力可能である。あるいは、内部システムクロックSCLKは、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと出力されないように制限することで、遊技制御用マイクロコンピュータ100の動作状態を外部から特定することが困難になるようにしてもよい。

#### 【1713】

固有情報記憶回路133は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶可能である。例えば、固有情報記憶回路133は、RO

10

20

30

40

50

Mコード、チップ個別ナンバー、IDナンバーを、遊技制御用マイクロコンピュータ100のチップ毎に異なる固有情報として記憶可能であればよい。ROMコードは、ROM101の所定領域における記憶データから生成可能な数値データである。チップ個別ナンバーおよびIDナンバーは、遊技制御用マイクロコンピュータ100の製造時に付与される番号であり、チップ毎に異なる数値を示す。チップ個別ナンバーは遊技プログラムなどのユーザプログラムにより読出可能である一方、IDナンバーはユーザプログラムにより読出不可能であるように、設定可能であればよい。固有情報記憶回路133は、ROM101の所定領域に含まれてもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに含まれてもよい。

#### 【1714】

リセットコントローラ134は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部や外部にて発生する各種リセットを制御可能である。リセットコントローラ134により制御可能なリセットは、システムリセットとユーザリセットとを含む。システムリセットは、外部システムリセット端子XSRSTの入力信号が一定の期間にわたりローレベルであるときに発生する。ユーザリセットは、ウォッチドッグタイマ134Aのタイムアウト信号が発生したこと、指定エリア外走行禁止(IAT)が発生したことなど、所定の要因により発生する。リセットコントローラ134は、ウォッチドッグタイマ134Aを含む。ウォッチドッグタイマ134Aは、監視時間に対応するタイマ値を設定可能であり、タイマ値を定期的に1減算するように更新するカウントダウンを可能とし、タイマ値が「0」となりタイムアウトが発生したときに、遊技制御用マイクロコンピュータ100をリセット状態にして再起動させるためのタイムアウト信号を出力可能である。これにより、ウォッチドッグタイマ134Aは、監視時間を計測して、監視時間が経過したことが計測されたときに、遊技制御用マイクロコンピュータ100をリセット可能である。ウォッチドッグタイマ134Aは、例えば遊技プログラムに従って動作を有効化または無効化する設定が可能である。

#### 【1715】

割込みコントローラ135は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部や外部にて発生する各種割込み要求を制御可能である。割込みコントローラ135により制御可能な割込みは、ノンマスカブル割込みNMIとマスカブル割込みINTとを含む。ノンマスカブル割込みNMIは、CPU103の割込み禁止状態でも無条件に受け付けられる割込みであり、外部ノンマスカブル割込み端子XNMI(入力ポートPI6と兼用)の入力信号が一定の期間にわたりローレベルであるときに発生する。マスカブル割込みINTは、CPU103の設定命令により、割込み要求の受け付けを許可または禁止できる割込みであり、優先順位設定による多重割込みの実行が可能である。マスカブル割込みINTの要因は、外部マスカブル割込み端子XINT(入力ポートPI5と兼用)の入力信号が一定の期間にわたりローレベルであること、タイマ回路136にてタイムアウトが発生したこと、16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bにて乱数値を示す数値データが乱数値レジスタに格納されたこと、を含む複数種類の割込み要因のうち、一部または全部の要因を設定可能であればよい。

#### 【1716】

タイマ回路136は、3つのチャネルPTC0~PTC2に対応したタイマカウンタとしてのPTC(Programmable Timer Counter)を含んで構成され、リアルタイム割込みの発生や時間計測を可能にする。タイマ回路136の各チャネルPTC0~PTC2は、内部システムクロックSCLKにもとづいて生成されたカウントクロックを用いて、例えばクロック信号がハイレベルからローレベルへと変化する立ち下がりタイミングなど、カウントクロックの信号変化に対応して、タイマ値を更新可能であればよい。

#### 【1717】

アドレスデコード回路137は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部における各機能ブロックから取得した各種信号をデコード可能であり、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号を出力可能である。チップセレクト信号は、遊技制御用マイ

10

20

30

40

50

クロコンピュータ100の内部回路、あるいは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させ、CPU103からのアクセスを可能にする。アドレスデコード回路137が使用可能な出力端子は、POP105Bからのパラレル出力信号、シリアル通信回路139からのシリアル送信信号、クロック回路132からのクロック出力信号と、アドレスデコード回路137が生成したチップセレクト信号と、を選択的に出力可能な機能兼用端子であればよい。

#### 【1718】

フリーランカウンタ138は、4つのチャンネルFRC0～FRC3に対応したカウンタ回路を含んで構成され、CPU103の動作とは別個にカウント値を更新可能である。フリーランカウンタ138の各チャンネルFRC0～FRC3は、それぞれ独立した更新クロックで起動可能であり、例えば遊技プログラムに従って動作の停止または変更を設定可能である。フリーランカウンタ138によるカウント値は、PIP105Aにおいてラッチ信号入力端子となる入力端子から伝送されたラッチ信号に対応して、ハードラッチレジスタに格納可能である。ハードラッチレジスタに格納されたカウント値は、CPU103により読み出して、遊技プログラムを実行するときなどに使用可能である。

#### 【1719】

シリアル通信回路139は、3つのチャンネルSCU0、SCU1、STU2に対応したシリアル通信ユニットを含んで構成され、シリアル通信方式により外部装置との通信を可能にする。シリアル通信回路139の各チャンネルSCU0、SCU1、STU2は、例えば全二重、非同期、標準NRZ（Non Return to Zero）フォーマットで通信データ进行处理可能である。シリアル通信回路139のチャンネルSCU0、SCU1は、外部回路との間にて双方向でシリアルデータを送受信可能な第1チャンネル送受信回路に含まれる。シリアル通信回路139のチャンネルSTU2は、外部回路との間にて単一方向でシリアルデータを送信のみが可能な第2チャンネル送信回路に含まれる。例えば、シリアル通信回路139のチャンネルSCU0は、払出制御基板とのデータ通信に使用される。また、シリアル通信回路139のチャンネルSCU1は、演出制御基板12とのデータ通信に使用される。シリアル通信回路139のチャンネルSCU1に代えて、シリアル通信回路139のチャンネルSTU2が、演出制御基板12とのデータ通信に使用されてもよい。

#### 【1720】

16ビットの乱数回路104Aは、4つのチャンネルRL0～RL3に対応した乱数生成ユニットを含んで構成され、それぞれが独立した動作により16ビット擬似乱数の値を示す数値データにより、「0」から「65535」までの乱数値を発生可能である。16ビットの乱数回路104Aにおける各チャンネルRL0～RL3が発生する乱数の最大値は、「256」から「65535」までの範囲で、任意の値を設定可能である。このような最大値の設定により、乱数値を示す数値データの更新が開始されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。あるいは、16ビットの乱数回路104Aにおける各チャンネルRL0～RL3は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の動作モードがセキュリティモードからユーザモードに移行することで自動起動されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。16ビットの乱数回路104Aは、チャンネルRL0により特別図柄判定用の乱数MR1-1を更新可能であり、チャンネルRL2によりハズレ演出選択用の乱数MR3-2を更新可能である。

#### 【1721】

8ビットの乱数回路104Bは、4つのチャンネルRS0～RS3に対応した乱数生成ユニットを含んで構成され、それぞれが独立した動作により8ビット擬似乱数の値を示す数値データにより、「0」から「255」までの乱数値を発生可能である。8ビットの乱数回路104Bにおける各チャンネルRS0～RS3が発生する乱数の最大値は、「16」から「255」までの範囲で、任意の値を設定可能である。このような最大値の設定により、乱数値を示す数値データの更新が開始されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。あるいは、8ビットの乱数回路104Bにおける各チャンネルRS0～RS3は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の動作モードがセキュリティモードから

10

20

30

40

50



ユーザモードに移行することで自動起動されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能であってもよい。8ビットの乱数回路104Bは、チャンネルRS1により変動パターン種別選択用の乱数MR3-3を更新可能であり、チャンネルRS2により変動パターン用の乱数MR3-4を更新可能であり、チャンネルRS3により普通図柄変動パターン用の乱数MR3-1を更新可能である。

【1722】

PIP105Aは、例えば8ビット幅の入力専用ポートを内蔵し、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号を入力可能にする。PIP105Aは、入力ポートPI0~PI7に対応する入力端子を使用可能である。入力ポートPI5は、外部マスカブル割込み端子XINTと兼用可能な機能兼用端子を使用する。入力ポートPI6は、外部ノンマスカブル割込み端子XNMIと兼用可能な機能兼用端子を使用する。入力ポートPI7は、シリアル通信回路139におけるチャンネルSCU0の受信端子と兼用可能な機能兼用端子を使用する。POP105Bは、例えば11ビット幅の出力専用ポートを内蔵し、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部に各種信号を出力可能にする。POP105Bは、出力ポートPO0~PO7、PO10~PO12に対応するパラレル出力信号を、アドレスデコード回路137に供給可能である。

【1723】

図283-2は、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるアドレスマップの一例を示している。図283-2に示す例において、アドレス0000[H]~3FFFF[H]の領域は、ROM101に割り当てられ、遊技プログラム領域、遊技データ領域、非遊技プログラム領域、非遊技データ領域、ROMコメント領域、プログラム管理エリア、その他、未使用領域が含まれている。アドレスF000[H]~F3FFF[H]の領域は、RAM102に割り当てられ、遊技ワーク領域、遊技スタック領域、非遊技ワーク領域、非遊技スタック領域、その他、未使用領域が含まれている。アドレスFE00[H]~FEBF[H]の領域は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに割り当てられた機能設定レジスタエリアである。アドレスFF00[H]~FFFFFF[H]の領域は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに割り当てられた機能制御レジスタエリアである。

【1724】

ROM101において、遊技プログラム領域は、遊技の進行に関するコンピュータプログラムである遊技プログラムを記憶可能である。遊技データ領域は、遊技プログラムが用いる遊技データを記憶可能である。非遊技プログラム領域は、遊技の進行とは異なる制御や処理に関するコンピュータプログラムである非遊技プログラムを記憶可能である。非遊技データ領域は、非遊技プログラムが用いる非遊技データを記憶可能である。これらのROM101に記憶されたプログラムやデータは、遊技制御用マイクロコンピュータ100のユーザであるパチンコ遊技機1の製造業者が予め設計して作成したものである。したがって、遊技プログラムおよび非遊技プログラムは、ユーザプログラムに含まれる。遊技データや非遊技データは、ユーザデータに含まれる。

【1725】

ROM101の記憶領域には、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラム領域と、がそれぞれ別個に設けられ、遊技プログラム領域および非遊技プログラム領域のうち後方のアドレスが割り当てられた非遊技プログラム領域の手前の領域は、例えば16バイトといった、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域となる。これにより、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、を容易に特定することができ、ROM101に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。

【1726】

ROM101の記憶領域には、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プ

10

20

30

40

50

プログラム領域と、遊技プログラムが用いる遊技データを記憶可能な遊技データ領域と、がそれぞれ別個に設けられ、遊技プログラム領域および遊技データ領域のうち後方のアドレスが割り当てられた遊技データ領域の手前の領域は、例えば16バイトといった、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域となる。これにより、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技プログラムにより用いられる遊技データを記憶可能な遊技データ領域と、を容易に特定することができ、ROM101に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。

【1727】

ROM101の記憶領域には、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データを聴く可能な非遊技データ領域と、が互いに隣接して設けられ、非遊技プログラム領域および非遊技データ領域のうち、前方のアドレスが割り当てられた非遊技プログラム領域の背後の領域は非遊技データ領域となり、後方のアドレスが割り当てられた非遊技データ領域の手前の領域は非遊技プログラム領域となる。これにより、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムにより用いられる非遊技データを記憶可能な非遊技データ領域と、を連続するアドレスが割り当てられた記憶領域に設けて一体性を高めることができ、ROM101に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。なお、非遊技プログラム領域と非遊技データ領域との間に、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域を設けることで、非遊技プログラム領域と非遊技データ領域とを容易に特定することができるようにしてもよい。

【1728】

ROM101の記憶領域において、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に「0」の値を示すデータが記憶されてもよい。これにより、遊技プログラム領域および遊技データ領域と、非遊技プログラム領域および非遊技データ領域と、未使用領域と、を容易に区別することができる。また、未使用領域に不正なデータが記憶されている場合に、そのデータを容易に発見することができる。なお、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に「1」の値を示すデータが記憶されてもよい。すなわち、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に同一値を示すデータが記憶されるようにすればよい。これにより、複数種類の記憶領域を容易に区別ことができ、不正な記憶データを容易に発見することができる。

【1729】

RAM102において、遊技ワーク領域は、CPU103が遊技プログラムを実行する場合に作業領域として使用可能である。遊技スタック領域は、CPU103が遊技プログラムを実行する場合にスタック領域として使用可能である。非遊技ワーク領域は、CPU103が非遊技プログラムを実行する場合に作業領域として使用可能である。非遊技スタック領域は、CPU103が非遊技プログラムを実行する場合にスタック領域として使用可能である。

【1730】

ROM101の記憶領域に設けられた遊技プログラム領域および遊技データ領域と、RAM102の記憶領域に設けられた遊技ワーク領域および遊技スタック領域と、は遊技制御用の記憶領域に含まれる。ROM101の記憶領域に設けられた非遊技プログラムおよび非遊技データ領域と、RAM102の記憶領域に設けられた非遊技ワーク領域および非遊技スタック領域と、は非遊技制御用の記憶領域に含まれる。

【1731】

ROM101の記憶領域に設けられたROMコメント領域は、例えばプログラムのタイトル、バージョンなど、任意のプログラム特定情報を示すデータが記憶される。ROM101の記憶領域に設けられたプログラム管理エリアは、CPU103が遊技プログラムや非遊技プログラムを実行するために、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部設定に必要な設定情報を記憶可能である。

10

20

30

40

50

## 【 1 7 3 2 】

図 2 8 3 - 3 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の内蔵レジスタに割り当てられるアドレスのうち、機能設定レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例 A K A 0 1 を示している。機能設定レジスタエリアは、例えばリセットコントローラ 1 3 4 のウォッチドッグタイマ 1 3 4 A、割込みコントローラ 1 3 5、タイマ回路 1 3 6、シリアル通信回路 1 3 9 など、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に含まれる各種回路を用いた機能設定のための第 1 領域となる。

## 【 1 7 3 3 】

設定例 A K A 0 1 において、アドレス F E 1 A [ H ] の W D T スタートレジスタやアドレス F E 1 B [ H ] ~ F E 1 C [ H ] の W D T クリアレジスタの設定値が未使用に対応した無効値である。これにより、リセットコントローラ 1 3 4 のウォッチドッグタイマ 1 3 4 A を用いた監視時間の計測機能は、未使用状態に設定される。アドレス F E 0 0 [ H ] の割込みマスクレジスタの設定値が 7 E [ H ] であることにより、割込みコントローラ 1 3 5 を用いた割込み制御機能は、マスクブル割込み I R 0 の使用可能状態に設定される。アドレス F E 0 1 [ H ] ~ F E 0 3 [ H ] にてタイマ回路 1 3 6 のチャンネル P T C 0 に関するレジスタの設定値が有効値であることにより、タイマ回路 1 3 6 のチャンネル P T C 0 を用いた計時機能は、使用可能状態に設定される。アドレス F E 0 4 [ H ] ~ F E 0 9 [ H ] にてタイマ回路 1 3 6 のチャンネル P T C 1、P T C 2 に関するレジスタの設定値が未使用に対応した無効値であることにより、タイマ回路 1 3 6 のチャンネル P T C 1、P T C 2 を用いた計時機能は、未使用状態に設定される。

## 【 1 7 3 4 】

アドレス F E 0 A [ H ] ~ F E 1 1 [ H ] にてシリアル通信回路 1 3 9 のチャンネル S C U 0、S C U 1 に関するレジスタの設定値が有効値であることにより、シリアル通信回路 1 3 9 のチャンネル S C U 0、S C U 1 を用いたシリアル通信機能は、使用可能状態に設定される。アドレス F E 1 2 [ H ] ~ F E 1 4 [ H ] にてシリアル通信回路 1 3 9 のチャンネル S T U 2 に関するレジスタの設定値が未使用に対応した無効値であることにより、シリアル通信回路 1 3 9 のチャンネル S T U 2 を用いたシリアル通信機能は、未使用状態に設定される。

## 【 1 7 3 5 】

アドレス F E 2 C [ H ] ~ F E 2 E [ H ] にて P I P 1 0 5 A の入力ポートに関するレジスタの設定値が有効値であることにより、各入力ポートを用いた信号入力機能は、使用可能状態に設定される。アドレス F E 3 6 [ H ] ~ F E 4 A [ H ] にて乱数回路 1 0 4 に関するレジスタの設定値が有効値と無効値とを含むことにより、乱数回路 1 0 4 を用いた乱数生成機能は、有効値に対応するチャンネルが使用可能状態に設定され、無効値に対応するチャンネルが未使用状態に設定される。例えば、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A における 4 つのチャンネル R L 0 ~ R L 3 のうち、対応する最大値設定レジスタの設定値が有効値であるチャンネル R L 0、R L 2 は、乱数生成機能が使用可能状態に設定される一方、対応する最大値設定レジスタの設定値が無効値であるチャンネル R L 1、R L 3 は、乱数生成機能が未使用状態に設定される。また、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B における 4 つのチャンネル R S 0 ~ R S 3 のうち、対応する最大値設定レジスタの設定値が有効値であるチャンネル R S 1 ~ R S 3 は、乱数生成機能が使用可能状態に設定され、対応する最大値設定レジスタの設定値が無効値であるチャンネル R S 0 は、乱数生成機能が未使用状態に設定される。

## 【 1 7 3 6 】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に含まれる各種回路は、機能設定レジスタエリアにおける設定値に対応して、それぞれの回路を用いた各種機能が使用可能状態または未使用状態のいずれかに設定可能であればよい。機能設定レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に含まれる各種回路に限定されず、任意の機能設定のための第 1 領域であってもよい。

## 【 1 7 3 7 】

図 2 8 3 - 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の内蔵レジスタに割り当てら

10

20

30

40

50

れたアドレスのうち、機能制御レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例 A K A 0 2 を示している。機能制御レジスタエリアは、例えば R A M 1 0 2、乱数回路 1 0 4、P I P 1 0 5 A、シリアル通信回路 1 3 9 など、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に含まれる各種回路を用いた機能制御のための第 2 領域となる。

#### 【 1 7 3 8 】

設定例 A K A 0 2 において、アドレス F F 0 0 [ H ] の R W M アクセスプロテクトレジスタは、設定値が 0 0 [ H ] または 0 1 [ H ] に対応して、R W M である R A M 1 0 2 のアクセス禁止またはアクセス許可とする機能制御を可能にする。アドレス F F 0 1 [ H ] の内部情報レジスタは、設定値が未使用に対応した無効値であり、対応する回路を用いた機能制御が未使用状態となる。内部情報レジスタは、乱数更新状態の異常、乱数更新用クロックの周波数異常、システムリセット発生、W D T タイムアウト発生、I A T 発生など、内部情報を示すデータを記憶可能であるが、この実施例では未使用状態として使用されない。

10

#### 【 1 7 3 9 】

アドレス F F 2 5 [ H ] ~ F F 2 8 [ H ] の各レジスタは、シリアル通信回路 1 3 9 のチャンネル S C U 0 を用いたシリアル通信機能が使用可能状態であることに対応して、そのシリアル通信機能を制御する場合に用いられる設定値を格納可能である。アドレス F F 2 9 [ H ] ~ F F 2 C [ H ] の各レジスタは、シリアル通信回路 1 3 9 のチャンネル S C U 1 を用いたシリアル通信機能が使用可能状態であることに対応して、そのシリアル通信機能を制御する場合に用いられる設定値を格納可能である。

20

#### 【 1 7 4 0 】

アドレス F F 6 0 [ H ] ~ F F 6 7 [ H ] の各レジスタは、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A によるソフトラッチ乱数値取得機能を用いて取得可能な乱数値を格納可能である。このうち、アドレス F F 6 0 [ H ] ~ F F 6 1 [ H ] の R L 0 ソフトラッチ乱数値レジスタは、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A に設けられたチャンネル R L 0 が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレス F F 6 2 [ H ] ~ F F 6 3 [ H ] の R L 1 ソフトラッチ乱数値レジスタは、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A に設けられたチャンネル R L 1 が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレス F F 6 4 [ H ] ~ F F 6 5 [ H ] の R L 2 ソフトラッチ乱数値レジスタは、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A に設けられたチャンネル R L 2 が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレス F F 6 6 [ H ] ~ F F 6 7 [ H ] の R L 3 ソフトラッチ乱数値レジスタは、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A に設けられたチャンネル R L 3 が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。

30

#### 【 1 7 4 1 】

アドレス F F 6 8 [ H ] ~ F F 6 B [ H ] の各レジスタは、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B によるソフトラッチ乱数値取得機能を用いて取得可能な乱数値を格納可能である。このうち、アドレス F F 6 8 [ H ] の R S 0 ソフトラッチ乱数値レジスタは、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B に設けられたチャンネル R S 0 が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレス F F 6 9 [ H ] の R S 1 ソフトラッチ乱数値レジスタは、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B に設けられたチャンネル R S 1 が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレス F F 6 A [ H ] の R S 2 ソフトラッチ乱数値レジスタは、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B に設けられたチャンネル R S 2 が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレス F F 6 B [ H ] の R S 3 ソフトラッチ乱数値レジスタは、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B に設けられたチャンネル R S 3 が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。

40

#### 【 1 7 4 2 】

50

アドレス F F 8 8 [ H ] ~ F F 8 9 [ H ] の R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「0」およびアドレス F F 9 8 [ H ] ~ F F 9 9 [ H ] の R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「1」は、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャネル R L 0 が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得された場合に記憶可能である。ここで、R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタは、複数のレジスタ番号に対応した複数の格納領域を含み、異なるレジスタ番号の格納領域に対応して、異なるハードラッチ条件を設定可能である。例えば、レジスタ番号「0」に対応した R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタである R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「0」は、第1始動口スイッチ22Aによる遊技球の検出信号がオン状態である場合に、ハードラッチ条件が成立可能である。これに対し、レジスタ番号「1」に対応した R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタである R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「1」は、第2始動口スイッチ22Bによる遊技球の検出信号がオン状態である場合に、ハードラッチ条件が成立可能である。これにより、R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「0」は、第1始動入賞の発生に対応して取得される特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得された場合に記憶可能である。R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「1」は、第2始動入賞の発生に対応して取得される特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得された場合に記憶可能である。

10

#### 【1743】

アドレス F F F 0 [ H ] ~ F F F 2 [ H ]、F F 3 5 [ H ] の各レジスタは、P I P 1 0 5 A の入力ポートを用いた信号入力機能が使用可能状態であることに対応して、各入力ポートにて入力された信号値を格納可能である。このうち、アドレス F F F 0 [ H ] の入力ポート番号「0」レジスタは、P I P 1 0 5 A に設けられたポート番号「0」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレス F F F 1 [ H ] の入力ポート番号「1」レジスタは、P I P 1 0 5 A に設けられたポート番号「1」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレス F F F 2 [ H ] の入力ポート番号「2」レジスタは、P I P 1 0 5 A に設けられたポート番号「2」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレス F F 3 5 [ H ] の入力ポート番号「3」レジスタは、P I P 1 0 5 A に設けられたポート番号「3」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。

20

30

#### 【1744】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路は、機能制御レジスタエリアにおける格納値などに対応して、それぞれの動作状態を制御可能であればよい。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路は、それぞれの動作状態などに対応して、機能制御レジスタエリアにおける格納値を更新可能であってもよい。機能制御レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路に限定されず、任意の機能制御のための第2領域であってもよい。

#### 【1745】

図283-5は、図276に示された遊技用乱数について、この実施形態における設定例を説明するための図である。図276に示された遊技用乱数は、それぞれの用途に対応して、特別図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる乱数と、普通図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる乱数と、特別図柄や普通図柄の可変表示における表示態様の決定に用いられる乱数と、に分類可能である。

40

#### 【1746】

図283-5(A)は、特別図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる遊技用乱数の設定例 A K A 1 1 を示している。設定例 A K A 1 1 における遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 と、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 と、当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3 と、を含んでいる。例えば、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 は、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの判定に使用可能である。当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 は、特図表示結果が「大当り」または「小当り」である場合に、確定特別

50

図柄に対応した大当り図柄指定値や小当り図柄指定値の決定に使用可能である。当り図柄用初期値となる乱数MR1-3は、乱数MR1-2の初期値を設定する場合に使用可能である。

【1747】

乱数MR1-1の範囲は、乱数MR1-1を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「65535」である。乱数MR1-1の大きさは、乱数MR1-1の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR1-1の範囲となる「0」～「65535」に対応した「65536」である。乱数MR1-1は、その大きさが「65536」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数MR1-1は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「2」である。乱数MR1-1の最大値設定方法は、16ビットの乱数回路104Aに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR1-1の更新方法は、16ビットの乱数回路104Aを用いたハード更新によるものである。乱数MR1-1の更新条件は、16ビットの乱数回路104Aにおけるシステムクロック入力である。乱数MR1-1の取得条件は、始動入賞に対応したハードラッチと、その始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しと、を含む。乱数MR1-1の周期は、4.369[ms]である。

10

【1748】

乱数MR1-2の範囲は、乱数MR1-2を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「199」である。乱数MR1-2の大きさは、乱数MR1-2の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR1-2の範囲となる「0」～「199」に対応した「200」である。乱数MR1-2は、その大きさが「200」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数MR1-2は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR1-2の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数MR1-2の更新方法は、ソフト更新SA1である。乱数MR1-2の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みである。乱数MR1-2の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる読み出しである。乱数MR1-2の周期は、800[ms]である。

20

【1749】

乱数MR1-3の範囲は、乱数MR1-3を更新可能な数値の範囲であり、乱数MR1-2と同一の「0」～「199」である。乱数MR1-3の大きさは、乱数MR1-3の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR1-3の範囲となる「0」～「199」に対応して、乱数MR1-2と同一の「200」である。乱数MR1-3は、その大きさが「200」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数MR1-3は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR1-3の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数MR1-3の更新方法は、ソフト更新SA2である。乱数MR1-3の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みと、遊技制御用のメイン処理P\_MAIN内において待機時処理となるループ処理中と、を含んでいる。乱数MR1-3の取得条件は、乱数MR1-2が一巡したことである。乱数MR1-3の周期は、その更新条件から不定となる。

30

【1750】

図283-5(B)は、普通図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる遊技用乱数の設定例AKA12を示している。設定例AKA12における遊技用乱数は、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1と、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2-2と、を含んでいる。例えば、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1は、普通図柄の表示結果として、確定普通図柄に対応した普通図柄指定値の決定に使用可能である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2-2は、乱数MR1-2の初期値を設定する場合に使用可能である。

40

【1751】

乱数MR2-1の範囲は、乱数MR2-1を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「198」である。乱数MR2-1の大きさは、乱数MR2-1の更新範囲に含まれる乱数

50

値の総数であり、乱数MR2-1の範囲となる「0」～「198」に対応した「199」である。乱数MR2-1は、その大きさが「199」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR2-1は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR2-1の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数MR2-1の更新方法は、ソフト更新SA1である。乱数MR2-1の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みである。乱数MR2-1の取得条件は、遊技球が普通図柄作動口として構成可能な通過ゲート41を通過したことに対応したソフトウェアによる読み出しである。乱数MR2-1の周期は、796[ms]である。

【1752】

乱数MR2-2の範囲は、乱数MR2-2を更新可能な数値の範囲であり、乱数MR2-1と同一の「0」～「198」である。乱数MR2-2の大きさは、乱数MR2-2の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR2-2の範囲となる「0」～「198」に対応して、乱数MR2-1と同一の「199」である。乱数MR2-2は、その大きさが「199」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR2-2は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR2-2の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数MR2-2の更新方法は、ソフト更新SA2である。乱数MR2-2の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みと、遊技制御用のメイン処理P\_MAIN内において待機時処理となるループ処理中と、を含んでいる。乱数MR2-2の取得条件は、乱数MR2-1が一巡したことである。乱数MR2-2の周期は、その更新条件から不定となる。

【1753】

図283-5(C)は、特別図柄や普通図柄の可変表示における表示態様の決定に用いられる遊技用乱数の設定例AKA13を示している。設定例AKA13における遊技用乱数は、普通図柄変動パターン用の乱数MR3-1と、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2と、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3と、変動パターン用の乱数MR3-4と、を含んでいる。例えば、普通図柄変動パターン用の乱数MR3-1は、普通図柄の可変表示に対応した普通図柄変動パターンの決定に使用可能である。ハズレ演出選択用の乱数MR3-2は、特図表示結果が「ハズレ」である特別図柄の可変表示に対応した可変表示態様の決定に使用可能である。変動パターン種別選択用の乱数MR3-3は、特別図柄の可変表示に対応した変動パターン種別の選択に使用可能である。変動パターン用の乱数MR3-4は、特別図柄の可変表示に対応した変動パターンの決定に使用可能である。

【1754】

乱数MR3-1の範囲は、乱数MR3-1を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「232」である。乱数MR3-1の大きさは、乱数MR3-1の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR3-1の範囲となる「0」～「232」に対応した「233」である。乱数MR3-1は、その大きさが「233」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR3-1は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR3-1の最大値設定方法は、8ビットの乱数回路104Bに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-1の更新方法は、8ビットの乱数回路104Bを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-1の更新条件は、8ビットの乱数回路104Bにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-1の取得条件は、普通図柄の可変表示における変動開始である。乱数MR3-1の周期は、0.249[ms]である。

【1755】

乱数MR3-2の範囲は、乱数MR3-2を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「65518」である。乱数MR3-2の大きさは、乱数MR3-2の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR3-2の範囲となる「0」～「65518」に対応した「65519」である。乱数MR3-2は、その大きさが「65519」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR3-2は、その値を更新するために

用いられる数値データのバイト数が「2」である。乱数MR3-2の最大値設定方法は、16ビットの乱数回路104Aに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-2の更新方法は、16ビットの乱数回路104Aを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-2の更新条件は、16ビットの乱数回路104Aにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-2の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数MR3-2の周期は、139.774[m s]である。

【1756】

乱数MR3-3の範囲は、乱数MR3-3を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「240」である。乱数MR3-3の大きさは、乱数MR3-3の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR3-3の範囲となる「0」～「240」に対応した「241」である。乱数MR3-3は、その大きさが「241」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR3-3は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR3-3の最大値設定方法は、8ビットの乱数回路104Bに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-3の更新方法は、8ビットの乱数回路104Bを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-3の更新条件は、8ビットの乱数回路104Bにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-3の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数MR3-3の周期は、0.257[m s]である。

【1757】

乱数MR3-4の範囲は、乱数MR3-4を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「250」である。乱数MR3-4の大きさは、乱数MR3-4の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR3-4の範囲となる「0」～「250」に対応した「251」である。乱数MR3-4は、その大きさが「251」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR3-4は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR3-4の最大値設定方法は、8ビットの乱数回路104Bに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-4の更新方法は、8ビットの乱数回路104Bを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-4の更新条件は、8ビットの乱数回路104Bにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-4の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数MR3-4の周期は、0.268[m s]である。

【1758】

乱数MR1-2および乱数MR2-1の更新方法であるソフト更新SA1は、ソフトウェアによる更新処理が実行されるごとに、前回の値を1加算するように更新可能である。このときに、更新後の値が乱数最大値を超えていれば、乱数最小値としての「0」に変更される。また、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、対応する初期値となる乱数を用いて、現在の乱数値を設定し、新たな乱数初期値として格納する。例えば、乱数MR1-2について、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、当り図柄用初期値となる乱数MR1-3を用いて、現在の乱数値を設定し、その乱数値を新たな乱数初期値として格納する。乱数MR2-1について、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2-2を用いて、現在の乱数値を設定し、その乱数値を新たな乱数初期値として格納する。

【1759】

乱数MR1-3および乱数MR2-2の更新方法であるソフト更新SA2は、ソフトウェアによる更新処理が実行されるごとに、前回の値を1加算するように更新可能である。このときに、更新後の値が乱数最大値を超えていれば、乱数最小値としての「0」に変更される。この場合に、ソフト更新SA1とは異なり、乱数初期値を用いないので、更新後の値は、前回の値を1加算したもの、または、乱数最小値である「0」のうち、いずれかとなる。

【1760】

10

20

30

40

50



図 2 8 3 - 6 は、乱数回路 1 0 4 に含まれる 1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A や 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B を用いて、乱数値を更新する場合の乱数更新周期を説明するための図である。ここでは、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A に設けられたチャネル R L 0 ~ R L 4 により生成可能な乱数を、1 6 ビット乱数 R L n とする。また、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B に設けられたチャネル R S 0 ~ R S 4 により生成可能な乱数を、8 ビット乱数 R S n とする。1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A により更新可能な 1 6 ビット乱数 R L n が一巡する周期は、その 1 6 ビット乱数 R L n の最大値が 2 の累乗数を用いて表される特定最大値であるか否かに対応して、異なる関係式により決定される。8 ビットの乱数回路 1 0 4 B により更新可能な 8 ビット乱数 R S n が一巡する周期は、その 8 ビット乱数 R S n の最大値が 2 の累乗数を用いて表される特定最大値であるか否かに対応して、異なる関係式により決定される。

10

#### 【 1 7 6 1 】

図 2 8 3 - 6 ( A ) は、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A における 1 6 ビット乱数周期設定例 A K A 2 1 を示している。1 6 ビット乱数周期は、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A により更新可能な 1 6 ビット乱数 R L n が一巡する周期である。1 6 ビット乱数周期設定例 A K A 2 1 において、1 6 ビット乱数 R L n の最大値が、 $m = 9 \sim 16$  のいずれかとした場合の  $2m - 1$  に対応している場合に、その 1 6 ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期に比例する。そして、最大値を 1 加算した値、すなわち、1 6 ビット乱数 R L n の大きさを変数とした場合の 1 次関数になる。これに対し、1 6 ビット乱数 R L n の最大値が、 $m = 9 \sim 16$  のいずれかとした場合の  $2m - 1$  に対応していない場合に、その 1 6 ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期の 3 2 倍に比例する。そして、最大値を 1 加算した値、すなわち、1 6 ビット乱数 R L n の大きさを変数とした場合の 1 次関数になる。このように、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A により更新可能な 1 6 ビット乱数 R L n は、その最大値が特定最大値である場合に、特定最大値以外である場合よりも、乱数更新周期が短くなり、すなわち、乱数値の更新速度が速くなる。

20

#### 【 1 7 6 2 】

図 2 8 3 - 6 ( B ) は、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B における 8 ビット乱数周期設定例 A K 2 2 を示している。8 ビット乱数周期は、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B により更新可能な 8 ビットの乱数 R S n が一巡する周期である。8 ビット乱数周期設定例 A K A 2 2 において、8 ビット乱数 R S n の最大値が、 $m = 5 \sim 8$  のいずれかとした場合の  $2m - 1$  に対応している場合に、その 8 ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期に比例する。そして、最大値を 1 加算した値、すなわち、8 ビット乱数 R S n の大きさを変数とした場合の 1 次関数になる。これに対し、8 ビット乱数 R S n の最大値が、 $m = 5 \sim 8$  のいずれかとした場合の  $2m - 1$  に対応していない場合に、その 8 ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期の 1 6 倍に比例する。そして、最大値を 1 加算した値、すなわち、8 ビット乱数 R S n の大きさを変数とした場合の 1 次関数になる。このように、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B により更新可能な 8 ビット乱数 R S n は、その最大値が特定最大値である場合に、特定最大値以外である場合よりも、乱数更新周期が短くなり、すなわち、乱数値の更新速度が速くなる。

30

40

#### 【 1 7 6 3 】

図 2 8 3 - 6 ( C ) は、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A および 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B により更新可能な乱数値について比較した乱数値比較例 A K A 2 3 を示している。1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A は、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 と、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 と、に対応する乱数値を更新可能である。8 ビットの乱数回路 1 0 4 B は、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 と、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 と、に対応する乱数値を更新可能である。

#### 【 1 7 6 4 】

乱数 M R 1 - 1 は、最大値が「6 5 5 3 5」であり、 $m = 16$  とした場合の  $2m - 1$  に

50

対応している。これにより、乱数MR1-1の周期は4.369[m s]となり、このときの更新速度は15000[回/m s]となる。乱数MR3-2は、最大値が「65518」であり、 $m = 9 \sim 16$ のいずれとした場合の $2m - 1$ にも対応していない。これにより、乱数MR3-2の周期は139.774[m s]となり、このときの更新速度は469[回/m s]となる。乱数MR3-3は、最大値が「240」であり、 $m = 5 \sim 8$ のいずれとした場合の $2m - 1$ にも対応していない。これにより、乱数MR3-3の周期は0.257[m s]となり、このときの更新速度は938[回/m s]となる。乱数MR3-4は、最大値が「250」であり、 $m = 5 \sim 8$ のいずれとした場合の $2m - 1$ にも対応していない。これにより、乱数MR3-4の周期は0.268[m s]となり、このときの更新速度は938[回/m s]となる。

10

【1765】

このように、16ビットの乱数回路104Aにより更新可能な遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数MR1-1と、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2と、を含んでいる。これらの乱数MR1-1および乱数MR3-2は、いずれも数値データのバイト数が「2」であり、特定バイト数としての2バイトで構成される。乱数MR1-1の大きさは「65536」であり、乱数MR3-2の大きさは「65519」であるので、乱数MR1-1の更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であるとした場合に、乱数MR3-2の更新範囲に含まれる乱数の総数が特定数よりも小さい所定数である。乱数MR1-1の更新速度は15000[回/m s]であり、乱数MR3-2の更新速度は469[回/m s]であるので、乱数MR1-1の方が乱数MR3-2よりも更新速度が速くなる。これにより、乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

20

【1766】

また、16ビットの乱数回路104Aにより更新可能な遊技用乱数は、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2を含んでいる。8ビットの乱数回路104Bにより更新可能な遊技用乱数は、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3と、変動パターン用の乱数MR3-4と、を含んでいる。これらの乱数MR3-2~MR3-4は、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。そして、乱数MR3-2の更新速度は469[回/m s]であるのに対し、乱数MR3-3、MR3-4の更新速度は938[回/m s]である。すなわち、乱数MR3-3、MR3-4の更新速度は、乱数MR3-2の更新速度の整数倍である2倍となっている。したがって、乱数MR3-2を第1乱数値とし、乱数MR3-3、MR3-4を第2乱数値とした場合に、第1乱数値は更新速度が第1速度であり、第2乱数値は更新速度が第1速度の整数倍となる第2速度である。そして、乱数MR3-2の更新範囲は「0」~「65518」であり、乱数MR3-3の更新範囲は「0」~「240」であり、乱数MR3-4の更新範囲は「0」~「250」なので、第1乱数値と第2乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。これにより、乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

30

【1767】

CPU103の内部には、プログラムカウンタ、割込みレジスタ、スタックポインタ、インデックスレジスタ、フラグレジスタ、アドレスレジスタ、アキュムレータを含めた汎用レジスタといった、複数のレジスタが設けられている。インデックスレジスタ、フラグレジスタ、汎用レジスタは、メインレジスタとサブレジスタとが設けられてもよい。メインレジスタおよびサブレジスタに含まれるレジスタと、スタックポインタは、複数のレジスタバンクを構成可能に設けられてもよい。複数のレジスタバンクは、遊技プログラムを実行する場合に使用可能な領域内用の第1レジスタバンクと、非遊技プログラムを実行する場合に使用可能な領域外用の第2レジスタバンクと、を含んでもよい。これにより、例えば遊技プログラムと非遊技プログラムとを切り替えて実行する場合に、汎用レジスタなどの格納値をスタック領域に退避させたりスタック領域から復帰させたりする必要がなくなり、プログラム量や処理負担の増大を防止することができる。

40

【1768】

50

プログラムカウンタは、CPU103が次に実行すべき命令のアドレス値を保持するためのものであり、PCレジスタともいう。プログラムカウンタの格納値は、各命令が実行されるごとに順次カウントアップされたり、分岐命令による分岐先のアドレス値が設定されたりする。割込みレジスタは、割込みベクタテーブルの上位アドレス値を保持可能であり、IREジスタともいう。IREジスタの格納値は、パチンコ遊技機1に対する電力供給の開始に対応して設定される。

【1769】

スタックポインタは、遊技スタック領域や非遊技スタック領域に対応するアドレス値を保持可能であり、SPレジスタともいう。スタックポインタの格納値は、割込み発生、PUSH命令の実行、CALL命令やCALLF命令やRST命令といったサブルーチン呼出命令の実行などに対応して、プログラムカウンタを含めて予め定められたレジスタあるいは命令により指定されたレジスタにおける格納値もしくは即値を、退避して保持するための退避先アドレスを指定可能であり、この退避に伴い格納値を保持している格納領域の先頭アドレスを示す値に更新される。また、スタックポインタの格納値は、割込み処理の終了、POP命令の実行、サブルーチン処理の終了などに対応して、退避させていたレジスタの格納値を復帰させるための読出アドレスを指定可能であり、この復帰に伴い格納値の読出後に対応するアドレスを示す値に更新される。その他、スタックポインタの格納値は、LD命令などのロード命令により指定されたレジスタの格納値や即値を、設定可能である。

【1770】

インデックスレジスタは、16ビットデータを格納可能な2バイトの記憶容量を有するIXレジスタとIYレジスタとを含む。アキュムレータはAレジスタともいう。その他に汎用レジスタは、Bレジスタ、Cレジスタ、Dレジスタ、Eレジスタ、Hレジスタ、Lレジスタなど、8ビットデータを格納可能な1バイトの記憶容量を有する複数のレジスタが含まれる。BレジスタおよびCレジスタは、16ビットデータを格納可能なペアレジスタのBCレジスタとして用いることができる。DレジスタおよびEレジスタは、16ビットデータを格納可能なペアレジスタのDEレジスタとして用いることができる。HレジスタおよびLレジスタは、16ビットデータを格納可能なペアレジスタのHLレジスタとして用いることができる。

【1771】

CPU103の内部レジスタは、CPU103が実行する演算命令や転送命令などに対応して格納値を更新可能であり、プログラムアドレスやデータアドレスあるいは遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える内蔵レジスタアドレスの指定、演算データや転送データの保持などに用いられる。

【1772】

遊技制御用マイクロコンピュータ100において、CPU103にプログラムを実行させるための命令セットは、ロード命令などの転送命令、サブルーチン呼出命令、ジャンプ命令、その他、算術演算命令と論理演算命令とを含む演算命令、入出力命令などを含んで構成される。CPU103が実行可能な遊技プログラムや非遊技プログラムといったコンピュータプログラムは、これら各種命令を記述したプログラムコードとして予め用意され、ROM101に記憶されている。

【1773】

ロード命令は、ROM101またはRAM102のメモリ領域や内蔵デバイスエリアから読み出したデータを、CPU103の内部レジスタに格納してセットする場合と、CPU103の内部レジスタにおける格納値を、RAM102のメモリ領域や内蔵デバイスエリアに書き込んでストアする場合と、オペランドにより指定された数値を即値として、CPU103の内部レジスタあるいはRAM102の記憶領域や内蔵デバイスエリアにセットまたはストアさせる場合とに、使用可能な転送命令である。ロード命令によりデータを転送する対象は、命令コードやオペランドに対応して特定可能であり、一般的に、データの転送元と転送先とが含まれる。ただし、オペランドにより即値が指定される場合に、デ

10

20

30

40

50

ータの転送元が含まれない。

【 1 7 7 4 】

ロード命令は、通常のLD命令と、特殊なLDQ命令と、特殊なLDF命令と、特殊なICPLD命令と、を含む。通常のLD命令は、通常転送命令ともいう。特殊なLDQ命令は、第1特殊転送命令ともいう。特殊なLDF命令は、第2特殊転送命令ともいう。特殊なICPLD命令は、第3特殊転送命令ともいう。

【 1 7 7 5 】

通常転送命令であるLD命令は、ROM101またはRAM102の記憶領域や内蔵デバイスエリアを対象としてデータを転送する場合に、上位アドレスおよび下位アドレスの双方を指定してデータを転送可能な通常転送命令である。また、通常転送命令であるLD命令は、ROM101またはRAM102の記憶領域や内蔵デバイスエリアを対象としてデータを転送する場合に、HLレジスタなどのペアレジスタをポインタとすることで、転送先または転送元のアドレスをポインタにより指定してデータを転送することができる。

10

【 1 7 7 6 】

第1特殊転送命令であるLDQ命令は、CPU103の内部レジスタに含まれる特別なレジスタであるQレジスタを用いて、下位アドレスのみを指定してデータを転送することができる。Qレジスタには、上位アドレスを示す格納値を予め設定しておき、LDQ命令により指定された下位アドレスと組み合わせることで、転送先または転送元のアドレスを特定してデータを転送することができる。

【 1 7 7 7 】

20

第1特殊転送命令であるLDQ命令は、通常転送命令であるLD命令よりも少ないプログラムコード量によりデータを転送することができる。ただし、Qレジスタの格納値を頻繁に変更するプログラムでは、かえって通常のLD命令よりもプログラムコード量が増大する場合がある。そこで、アドレスF000[H]～F0D7[H]の遊技ワーク領域や、アドレスFE00[H]～FEBF[H]の機能設定レジスタエリア、アドレスFF00[H]～FFFF[H]の機能制御レジスタエリアに、各種データを複数回転送する必要がある処理などに対応して、第1特殊転送命令であるLDQ命令を用いたデータの転送を実行可能であればよい。

【 1 7 7 8 】

第2特殊転送命令であるLDF命令は、特定アドレス範囲の記憶データについて、下位アドレスのみを指定してデータを転送することができる。特定アドレス範囲は、例えばアドレス1200[H]～1DFF[H]の範囲である。そこで、ROM101の遊技データ領域を、この特定アドレス範囲に含まれるように予め設定しておき、LDF命令により指定された下位アドレスと組み合わせることで、転送元のアドレスを特定してデータを転送することができる。なお、ROM101の遊技データ領域は読出専用であり書込不可なので、遊技データ領域のアドレスが転送先のアドレスに指定されることはない。

30

【 1 7 7 9 】

第2特殊転送命令であるLDF命令は、通常転送命令であるLD命令よりも少ないプログラムコード量によりデータを転送することができる。ただし、特定アドレス範囲が仕様により固定されているので、例えばROM101の遊技データ領域といった、使用頻度が高いデータの記憶領域を特定アドレス範囲に含まれるように設定して、第2特殊転送命令であるLDF命令を用いたデータの転送を実行可能であればよい。

40

【 1 7 8 0 】

第3特殊転送命令であるICPLD命令は、更新対象値と比較判定値とを比較し、更新対象値が比較判定値未満である場合に更新対象値を1加算するように更新するのに対し、更新対象値が比較判定値以上である場合に更新対象値を最小値である「0」に変更する。更新対象値は、ポインタが指すアドレスの記憶データが示す値であってもよいし、レジスタの格納値であってもよい。比較判定値は、レジスタの格納値であってもよいし、ICPLD命令のオペランドが示す値であってもよい。

【 1 7 8 1 】

50

このように、第3特殊転送命令であるICPLD命令は、更新対象値を比較判定値と比較すること、比較の結果が比較判定値未満であれば更新対象値を1加算すること、比較の結果が比較判定値以上であれば更新対象値を最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令である。

#### 【1782】

なお、転送命令のオペランドによる即値などを用いて、CPU103の内部レジスタにおける格納値を設定することは、セットともいう。ROM101の遊技データ領域やRAM102の遊技ワーク領域における記憶データを読み出して、CPU103の内部レジスタに格納することは、ロードともいう。CPU103の内部レジスタにおける格納値を、RAM102の遊技ワーク領域に設けられたバッファ、カウンタ、タイマ、その他の任意の記憶領域に記憶させることは、ストアともいう。

10

#### 【1783】

図283-7は、電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONの一例を示すフローチャートである。電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONは、図277に示された遊技制御用のメイン処理P\_MAINから呼出可能な処理に含まれ、パチンコ遊技機1における電力供給の開始に対応して、ステップS1にて実行可能である。CPU103は、電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONを実行した場合、割込み禁止に設定した後に(ステップAKS1)、領域内スタックポインタ初期値を、スタックポインタにセットする(ステップAKS2)。領域内スタックポインタ初期値は、遊技スタック領域に退避データが格納されていない初期状態に対応して、遊技スタック領域の最終アドレスに1加算されたアドレスF200[H]であればよい。

20

#### 【1784】

ステップAKS2に続いて、CPU103の内部レジスタを設定するための転送命令により、接続確認信号オン出力値をセットする(ステップAKS3)。接続確認信号オン出力値は、接続確認信号がオン状態であることを示す値であり、例えば00[H]であればよい。このときに、CPU103の内部レジスタに含まれるQレジスタを設定するための転送命令により、機能制御レジスタ上位アドレスをQレジスタにセットする(ステップAKS4)。機能制御レジスタ上位アドレスは、図283-4に示された設定例AKA02における機能制御レジスタエリアの上位アドレスを示す値FF[H]である。こうして、機能制御レジスタ上位アドレスをセットすると、Qレジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、接続確認信号オン出力値をストアする(ステップAKS5)。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Qレジスタの格納値は、ステップAKS4により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。したがって、下位アドレスを指定する2バイトの特殊なLDQ命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、ステップAKS3でセットされた接続確認信号オン出力値を格納することができる。ステップAKS5において、接続確認信号オン出力値は、機能制御レジスタエリアに設けられた出力ポート番号「1」レジスタにストアされる。これにより、主基板11から払出制御基板に対して伝送される接続確認信号がオン状態に設定される。

30

40

#### 【1785】

ステップAKS5により接続確認信号をオン状態に設定すると、Qレジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、SCU0コマンドレジスタクリア出力値をストアする(ステップAKS6)。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Qレジスタの格納値は、ステップAKS4により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。SCU0コマンドレジスタクリア出力値は、転送命令のオペランドにより指定可能である。したがって、下位アドレスおよびSCU0コマンドレジスタクリア出力値を指定する3バイトの特殊なLDQ命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、SCU0コマンドレジスタクリア出力

50

値を格納することができる。ステップ A K S 6 において、S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値は、図 2 8 3 - 4 に示された設定例 A K A 0 2 における機能制御レジスタエリアのアドレス F F 2 8 [ H ] に設けられた S C U 0 コマンドレジスタにストアされる。これにより、シリアル通信回路 1 3 9 のチャンネル S C U 0 を用いたシリアル通信機能が初期状態に制御される。

【 1 7 8 6 】

ステップ A K S 6 の後に、Q レジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、S C U 1 コマンドレジスタクリア出力値をストアする（ステップ A K S 7）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Q レジスタの格納値は、ステップ A K S 4 により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。S C U 1 コマンドレジスタクリア出力値は、転送命令のオペランドにより指定可能である。したがって、下位アドレスおよび S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値を指定する 3 バイトの特殊な L D Q 命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、S C U 1 コマンドレジスタクリア出力値を格納することができる。ステップ A K S 7 において、S C U 1 コマンドレジスタクリア出力値は、図 2 8 3 - 4 に示された設定例 A K A 0 2 における機能制御レジスタエリアのアドレス F F 2 C [ H ] に設けられた S C U 1 コマンドレジスタにストアされる。これにより、シリアル通信回路 1 3 9 のチャンネル S C U 1 を用いたシリアル通信機能が初期状態に制御される。

【 1 7 8 7 】

これらのシリアル通信機能を初期状態に制御すると、C P U 1 0 3 の内部レジスタを設定するための転送命令により、割込みベクタテーブル上位アドレスをセットする（ステップ A K S 8）。割込みベクタテーブル上位アドレスは、R O M 1 0 1 の遊技プログラム領域に設けられた割込みベクタテーブルの上位アドレスである。割込みベクタテーブルは、例えばタイマ割込みの発生に対応して実行される遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT について、割込み順位に対応したテーブル位置に先頭アドレスが記憶される。このような割込みベクタテーブル上位アドレスは、C P U 1 0 3 の内部レジスタを設定するための転送命令により、I レジスタにセットされる（ステップ A K S 9）。

【 1 7 8 8 】

ステップ A K S 9 の次に、Q レジスタの格納値を 1 減算するように更新する（ステップ A K S 1 0）。Q レジスタの格納値は、ステップ A K S 4 により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されていた。この格納値を 1 減算した場合に、図 2 8 3 - 3 に示された設定例 A K A 0 1 における機能設定レジスタエリアの上位アドレスが、Q レジスタに格納された状態になる。こうして、機能制御レジスタエリアに設けられた機能制御レジスタの設定が行われた後に、機能設定レジスタエリアに設けられた機能設定レジスタを設定可能にする。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、機能設定レジスタ格納値テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 1 1）。機能設定レジスタ格納値テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された機能設定レジスタ格納値テーブルのアドレスである。そして、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、処理数をロードする（ステップ A K S 1 2）。また、機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタ格納値テーブルを用いた設定が行われる（ステップ A K S 1 3）。機能設定レジスタストア命令は、ポインタが指すアドレスを 1 加算した場合のアドレスにおける記憶データにより機能設定レジスタを特定すること、ポインタが指すアドレスを 2 加算した場合のアドレスにおける記憶データが示す機能設定レジスタ設定値を特定された機能設定レジスタにストアすること、ポインタの格納値を 2 加算すること、処理数を 1 減算すること、を処理数が 0 になるまで繰り返す命令であればよい。こうして、機能設定レジスタの初期設定を可能にする。

【 1 7 8 9 】

ステップ A K S 1 3 により機能設定レジスタの初期設定が完了すると、R W M アクセスプロテクトレジスタにアクセス許可出力値をストアする（ステップ A K S 1 4）。R W M

10

20

30

40

50

アクセスプロテクトレジスタのアクセス許可出力値は、CPU 103の内部レジスタを設定するための転送命令により、例えば01[H]がセットされる。このようなアクセス許可出力値は、機能設定レジスタエリアにおける先頭アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、RWMアクセスプロテクトレジスタにストアされる。RWMアクセスプロテクトレジスタは、アクセス許可出力値である01[H]の設定に対応して、RWMであるRAM 102のアクセス許可とする機能制御を可能にする。したがって、ステップAKS 14によりアクセス許可出力値がRWMアクセスプロテクトレジスタにストアされることで、パチンコ遊技機1における電力供給の開始に対応して、RAM 102に対するアクセスが許可される。

#### 【1790】

ステップAKS 14の後に、RAM 102の作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスをQレジスタにセットしてから(ステップAKS 15)、電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONが終了する。このように、ステップAKS 14によりRAM 102に対するアクセスが許可された後に、RAM 102における遊技ワーク領域の上位アドレスを示す値F0[H]がQレジスタに設定される。ステップAKS 15の以後に、第1特殊転送命令であるLDQ命令を実行すると、Qレジスタの格納値であるF0[H]をオペランドにより指定せずに、転送先または転送元の上位アドレスとして用いることができる。これにより、RAM 102における遊技ワーク領域を用いた処理のプログラム容量を削減して、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【1791】

図283-8は、電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONにて用いられる機能設定レジスタ格納値テーブルの構成例AKT 01を示している。電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONでは、例えばステップAKS 11によりアドレスがセットされた機能設定レジスタ格納テーブルを用いて、ステップAKS 12により処理数がロードされ、ステップAKS 13の機能設定レジスタストア命令により各機能設定レジスタの格納値がストアされる。構成例AKT 01の機能設定レジスタ格納値テーブルは、先頭アドレス1200[H]に処理数を示す値18[H]が記憶されている。ステップAKS 12では、このテーブルデータを読み出して、CPU 103の内部レジスタにロードされる。その後、ステップAKS 13の機能設定レジスタストア命令は、機能設定レジスタの下位アドレスと格納値とを組み合わせ合わせたテーブルデータを順次を読み出し、それぞれの下位アドレスに対応する機能設定レジスタに格納値をストア可能にする。

#### 【1792】

構成例AKT 01の機能設定レジスタ格納値テーブルでは、下位アドレスを示す値が小さい機能設定レジスタの格納値を先に設定可能であり、下位アドレスを示す値が大きい機能設定レジスタの格納値を後に設定可能であるように、テーブルデータが構成されている。これにより、機能設定レジスタエリアでは、先頭アドレスに近い機能設定レジスタの格納値が先に設定され、最終アドレスに近い機能設定レジスタの格納値が後に設定される順番で、それぞれの機能設定レジスタの格納値が設定される。これにより、機能設定レジスタの格納値を示すデータの設計や管理が容易になり、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【1793】

16ビットの乱数回路104Aは、4つのチャネルRL0~RL3に対応して、最大値設定レジスタに乱数最大値を示す格納値が設定されたチャネルから更新を開始可能になる。8ビットの乱数回路104Bは、4つのチャネルRS0~RS3に対応して、最大値設定レジスタに乱数最大値を示す格納値が設定されたチャネルから更新を開始可能になる。図283-3に示された設定例AKA 01の機能設定レジスタエリアは、アドレスFE3F[H]~FE40[H]のRL0最大値設定レジスタと、アドレスFE41[H]~FE42[H]のRL1最大値設定レジスタと、アドレスFE43[H]~FE44[H]のRL2最大値設定レジスタと、アドレスFE45[H]~FE46[H]のRL3最大値設定レジスタと、が16ビットの乱数回路104Aにおける4つのチャネルRL0~R

10

20

30

40

50

L 3 に対応して設けられている。また、この機能設定レジスタエリアは、アドレス F E 4 7 [ H ] の R S 0 最大値設定レジスタと、アドレス F E 4 8 [ H ] の R S 1 最大値設定レジスタと、アドレス F E 4 9 [ H ] の R S 2 最大値設定レジスタと、アドレス F E 4 A [ H ] の R S 3 最大値設定レジスタと、が 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B における 4 つのチャネル R S 0 ~ R S 4 に対応して設けられている。構成例 A K T 0 1 の機能設定レジスタ格納値テーブルは、これらの最大値設定レジスタのうちで、R L 0 最大値設定レジスタの格納値を最初に設定し、R L 2 最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、R S 1 最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、R S 2 最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、R S 3 最大値設定レジスタを最後に設定するように、テーブルデータが構成されている。したがって、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A におけるチャネル R L 0 の更新が最初に開始され、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A におけるチャネル R L 2 の更新が次に開始され、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B におけるチャネル R S 1 の更新が次に開始され、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B におけるチャネル R S 2 の更新が次に開始され、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B におけるチャネル R S 3 の更新が最後に開始される。このように、乱数最大値が設定された乱数値から順に更新を開始するので、乱数値の更新を開始するタイミングにより乱数値の不確定性が高められ、処理負担を軽減して、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

#### 【 1 7 9 4 】

電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON は、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理となる遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN から呼出可能な処理に含まれ、構成例 A K T 0 1 の機能設定レジスタ格納値テーブルを用いて、機能に関する格納領域としての機能設定レジスタエリアに格納値を設定可能にする。このとき、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A や 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B によって更新される乱数値の乱数最大値を設定できるので、電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON は、最大値設定処理として実行可能である。16 ビットの乱数回路 1 0 4 A は、特定バイト数としての 2 バイトに対応する 16 ビットで構成される第 1 乱数値を更新可能である。8 ビットの乱数回路 1 0 4 B は、特定バイト数よりも小さい所定バイト数としての 1 バイトに対応する 8 ビットで構成される第 2 乱数値を更新可能である。そして、電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON を実行する場合、構成例 A K T 0 1 の機能設定レジスタ格納値テーブルを用いて、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A により更新可能な第 1 乱数値の乱数最大値を設定した後に、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B により更新可能な第 2 乱数値の乱数最大値を設定する。このように、特定バイト数の第 1 乱数値に関する設定の後に所定バイト数の第 2 乱数値に関する設定を行うことにより第 1 乱数値や第 2 乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

20

30

#### 【 1 7 9 5 】

図 2 8 3 - 9 は、RWM アクセスプロテクトレジスタの構成例を示している。RWM アクセスプロテクトレジスタは、図 2 8 3 - 4 に示された機能制御レジスタエリアの構成例 A K A 0 2 において、アドレス F F 0 0 [ H ] に設けられる。RWM アクセスプロテクトレジスタの格納値は、RWM となる R A M 1 0 2 のアクセス禁止またはアクセス許可に対応して、異なる値になる。

#### 【 1 7 9 6 】

40

図 2 8 3 - 9 ( A ) は、RWM アクセスプロテクトレジスタのビット構成例を示している。RWM アクセスプロテクトレジスタは、ビット番号が「0」から「7」までの 8 ビットデータ R A P を記憶可能であり、ビット番号「0」のビットデータ R A P 0 を、0 [ B ] または 1 [ B ] に設定可能である。これに対し、ビット番号「1」からビット番号「7」までのビットデータは、常に 0 [ B ] に設定され、「1」には設定されることがない固定値を示す。

#### 【 1 7 9 7 】

図 2 8 3 - 9 ( B ) は、RWM アクセスプロテクトレジスタのビットデータ R A P の使用例を説明するための図である。ビットデータ R A P において、ビット番号「0」のビットデータ R A P 0 は、RWM アクセス制御ビットであり、0 [ B ] の設定により RWM は

50



アクセス禁止となり、1 [ B ] の設定により R W M はアクセス許可となる。パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始に対応して、ビット番号「0」のビットデータ R A P 0 は、初期値である 0 [ B ] に設定される。これにより、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始に対応して、R W M となる R A M 1 0 2 へのアクセスを禁止することができる。

【1798】

図 2 8 3 - 1 0 は、電源断処理 P\_POWER\_OFF の一例を示すフローチャートである。電源断処理 P\_POWER\_OFF は、図 2 7 8 に示された遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT から呼出可能な処理に含まれ、タイマ割込みが発生する毎に、ステップ S 5 1 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、電源断処理 P\_POWER\_OFF を実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、バックアップ監視タイマアドレスをセットする（ステップ A K S 3 1）。バックアップ監視タイマアドレスは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられたバックアップ監視タイマのアドレスである。

10

【1799】

入力ポート番号「3」を入力する（ステップ A K S 3 2）。入力ポート番号「3」は、ポート番号として「3」が割り当てられた入力ポートであり、電源確認信号入力ビットが含まれている。そこで、入力ポート番号「3」の入力データと、電源確認信号入力ビットのビット位置に対応するチェックデータと、を用いた論理積演算を実行する。このとき、ゼロフラグがオンであるか否かにより、電源確認信号入力ビットが「0」であるか否かを判定する（ステップ A K S 3 3）。電源確認信号入力ビットは、そのビット値が「0」に対応した 0 [ B ] である場合に電源確認信号がオフ状態であることを示し、そのビット値が「1」に対応した 1 [ B ] である場合に電源確認信号がオン状態であることを示す。

20

【1800】

電源確認信号入力ビットが「0」ではなく「1」である場合に（ステップ A K S 3 3 ; N o）、ポインタが指すアドレスの記憶データを更新可能な転送命令により、バックアップ監視タイマクリアデータをストアする（ステップ A K S 3 4）。ステップ A K S 3 4 では、バックアップ監視タイマにクリアデータをストアすることで、電源確認信号がオン状態の場合に、電源断判定中以外であることに対応して、バックアップ監視タイマをクリアすることができる。

【1801】

ステップ A K S 3 3 に対応して電源確認信号入力ビットが「0」である場合に（ステップ A K S 3 3 ; Y e s）、バックアップ監視タイマによる計時値を 1 加算するように更新する（ステップ A K S 3 5）。また、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バックアップ監視タイマをロードする（ステップ A K S 3 6）。そして、バックアップ監視タイマによる計時値と、バックアップ判定時間に対応する判定値と、を比較可能な演算リターン命令により（ステップ A K S 3 7）、バックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示していないことを確認する（ステップ A K S 3 8）。この演算リターン命令は、バックアップ監視タイマによる計時値と、バックアップ判定時間に対応する判定値と、が異なる場合にオフ状態となるゼロフラグに対応して、電源断処理を終了して特別図柄プロセス処理への復帰を可能にする。こうして、バックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示していない場合に（ステップ A K S 3 8 ; Y e s）、電源断処理が終了する。

30

40

【1802】

ステップ A K S 3 8 に対応してバックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示している場合に（ステップ A K S 3 8 ; N o）、チェックサム算出処理 P\_SUM\_CALC を実行する（ステップ A K S 3 9）。ステップ A K S 3 9 のチェックサム算出処理 P\_SUM\_CALC は、図 2 7 7 に示された遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN において、ステップ S 2 の R W M チェック処理 P\_RWM\_CHK に含まれるチェックサム算出処理と共通の処理であればよい。このように、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始と停止とに対応して、共通となるチェックサム算出処理を実行することで、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における記憶内容が変更なく保持されたか否かにより、バックアップデータによる復旧の可否を判定

50

可能になる。ステップ A K S 3 9 のチェックサム算出処理 P\_SUM\_CALC により作成されたチェックサムデータは、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、チェックサムバッファにストアされる（ステップ A K S 4 0 ）。

#### 【 1 8 0 3 】

ステップ A K S 4 0 の次に、排他的論理和演算命令により、クリアデータを出力値データにセットする（ステップ A K S 4 1 ）。この排他的論理和演算命令は、単一のレジスタを対象として格納値の排他的論理和を演算することにより、すべてのビット値が同一値どうしの排他的論理和になるので、その格納値を 0 0 [ H ] のクリアデータに初期化可能である。このようなクリアデータは、機能設定レジスタエリアにおける先頭アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、RWM アクセスプロテクトレジスタにストアされる（ステップ A K S 4 2 ）。RWM アクセスプロテクトレジスタは、クリアデータである 0 0 [ H ] の設定に対応して、RWM である R A M 1 0 2 のアクセス禁止とする機能制御を可能にする。したがって、ステップ A K S 4 2 によりクリアデータが RWM アクセスプロテクトレジスタにストアされることで、パチンコ遊技機 1 における電力供給の停止に対応して、R A M 1 0 2 に対するアクセスが禁止される。

#### 【 1 8 0 4 】

ステップ A K S 4 2 の後に、出力ポート番号「 0 」から「 1 0 」までをクリアする（ステップ A K S 4 3 ）。出力ポート番号「 0 」から「 1 0 」までは、ポート番号が「 0 」から「 1 0 」までの出力ポートであり、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における全部の出力ポートである。したがって、ステップ A K S 4 3 により、パチンコ遊技機 1 における電力供給の停止に対応して、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における全部の出力ポートがクリア状態に設定される。このとき、C P U 1 0 3 の内部レジスタを設定するための転送命令により、接続確認信号オフ出力値をセットする（ステップ A K S 4 4 ）。接続確認信号オフ出力値は、接続確認信号がオフ状態であることを示す値であり、例えば 0 1 [ H ] であればよい。このような接続確認信号オフ出力値は、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、出力ポート番号「 1 」レジスタにストアされる（ステップ A K S 4 5 ）。これにより、主基板 1 1 から払出制御基板に対して伝送される接続確認信号がオフ状態に設定される。

#### 【 1 8 0 5 】

ステップ A K S 4 5 に続いて、C P U 1 0 3 の内部レジスタを設定するための転送命令により、P T C 0 割込み禁止出力値をセットする（ステップ A K S 4 6 ）。P T C 0 割込み禁止出力値は、タイマ回路 1 3 6 のチャンネル P T C 0 を用いたタイマ割込みの発生を、禁止状態に設定するための出力値である。この P T C 0 割込み禁止出力値は、機能設定レジスタエリアにおける指定アドレスの機能設定レジスタに書き込むための転送命令により、P T C 0 制御レジスタにストアされる（ステップ A K S 4 7 ）。P T C 0 制御レジスタは、タイマ回路 1 3 6 のチャンネル P T C 0 を用いた計時機能の使用状態を設定可能である。ステップ A K S 4 7 では、ステップ A K S 4 6 によりセットされた P T C 0 割込み禁止出力値が P T C 0 制御レジスタにストアされることで、パチンコ遊技機 1 における電力供給の停止に対応して、遊技制御用のタイマ割込みが禁止状態に設定される。

#### 【 1 8 0 6 】

こうしたバックアップ判定時間の経過に対応した設定が行われると、ループ処理の実行による待機状態に移行する。この待機状態において、入力ポート番号「 3 」を入力し（ステップ A K S 4 8 ）、電源確認信号入力ビットが「 0 」であるか否かを判定する（ステップ A K S 4 9 ）。電源確認信号がオフ状態に対応して、電源確認信号入力ビットが「 0 」である場合に（ステップ A K S 4 9 ; Y e s ）、ステップ A K S 4 8 に戻るループ処理を継続させる。これにより、パチンコ遊技機 1 における電力供給の停止に対応して、電源断による動作停止までの待機状態を維持することで、不都合な記憶データの変更や C P U 1 0 3 による処理の暴走を防止可能にする。

#### 【 1 8 0 7 】

ステップ A K S 4 9 に対応して電源確認信号入力ビットが「 1 」であり「 0 」ではない

10

20

30

40

50

場合に（ステップ A K S 4 9 ; N o ）、電源断復旧時ベクタテーブルアドレスをスタックポインタにセットしてから（ステップ A K S 5 0 ）、割込みリターン命令により、電源断処理 P\_POWER\_OFF を終了させる。電源断復旧時ベクタテーブルアドレスは、ROM 1 0 1 の遊技プログラム領域に設けられた電源断復旧時ベクタテーブルのアドレスである。割込みリターン命令は、スタックポインタをポインタとして用いて、スタックポインタの格納値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタに設定可能である。例えば、スタックポインタの格納値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタの下位バイトに設定し、スタックポインタの格納値を 1 加算した値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタの上位バイトに設定する。

10

#### 【 1 8 0 8 】

図 2 8 3 - 1 1 は、電源断処理 P\_POWER\_OFF に関するデータ構成の使用例を説明するための図である。電源断処理 P\_POWER\_OFF では、例えばステップ A K S 3 8 によりバックアップ監視タイマの計時値を用いた分岐処理が実行され、ステップ A K S 4 0 によりチェックサムバッファを用いてチェックサムデータが保存される。また、ステップ A K S 5 0 により電源断復旧時ベクタテーブルアドレスを設定することで、パチンコ遊技機 1 における電力供給の停止が検知された後に動作停止せず、正常な電力供給が再開された場合に、遊技制御用のプログラムを先頭から実行可能にする。このように、電源断処理 P\_POWER\_OFF は、バックアップ監視タイマ、チェックサムバッファ、電源断復旧時ベクタテーブルを用いて、パチンコ遊技機 1 の電力供給が停止される場合の制御を可能にする。

20

#### 【 1 8 0 9 】

図 2 8 3 - 1 1 ( A ) は、バックアップデータエリアとなる記憶領域の構成例 A K B 0 1 を示している。構成例 A K B 0 1 のバックアップデータエリアは、RAM 1 0 2 の遊技ワーク領域における記憶データをバックアップする場合に使用されるバックアップ設定用データを記憶可能である。このバックアップデータエリアは、アドレス F 0 0 0 [ H ] のバックアップ監視タイマと、アドレス F 0 D E [ H ] のチェックサムバッファと、を含んでいる。アドレス F 0 0 0 [ H ] は遊技ワーク領域の先頭アドレスであり、アドレス F 0 D E [ H ] は遊技ワーク領域の最終アドレスである。このように、遊技ワーク領域の先頭アドレスと最終アドレスにバックアップデータエリアを設けることにより、RAM 1 0 2 の遊技ワーク領域における記憶データの適切なバックアップを可能にする。

30

#### 【 1 8 1 0 】

図 2 8 3 - 1 1 ( B ) は、電源断復旧時ベクタテーブルの構成例 A K T 1 1 を示している。構成例 A K T 1 1 の電源断復旧時ベクタテーブルは、正常な電力供給が再開された場合の割込みリターン命令に対応して、電源断処理からの復帰先アドレスを指定可能である。電源断復旧時ベクタテーブルは、ROM 1 0 1 の遊技プログラム領域におけるアドレス 0 0 1 6 [ H ] に記憶された下位アドレス指定データ 0 0 [ H ] と、ROM 1 0 1 の遊技プログラム領域におけるアドレス 0 0 1 7 [ H ] に記憶された上位アドレス指定データ 0 0 [ H ] と、をテーブルデータとして含んで構成される。電源断処理 P\_POWER\_OFF のステップ A K S 5 0 では、電源断復旧時ベクタテーブルアドレスとして、アドレス 0 0 1 6 [ H ] を示すデータがスタックポインタにセットされる。その後、割込みリターン命令により、プログラムカウンタの格納値が 0 0 0 0 [ H ] に設定されて処理を復帰させることで、遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN を先頭から実行可能にする。

40

#### 【 1 8 1 1 】

図 2 8 3 - 1 2 は、乱数更新処理 P\_RANDOM の一例を示すフローチャートである。乱数更新処理 P\_RANDOM は、図 2 7 8 に示された遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT から呼出可能な処理に含まれ、例えば 4 m s といった、所定時間の経過による定期的なタイマ割込みの発生に対応して、ステップ S 5 6 にて実行可能である。その一方で、乱数更新処理 P\_RANDOM は、図 2 7 7 に示された遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN から呼出可能な処理に含まれず、ステップ S 7 の後にタイマ割込みが発生するまで繰り返されるループ処理にて実行されることがない。したがって、乱数更新処理 P\_RANDOM は、所定時間の

50

経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第 1 処理に含まれるものの、その第 1 処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第 2 処理には含まれない。また、乱数更新処理 P\_RANDOM は、遊技の進行を制御する遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT において、呼び出されて実行可能であるものの、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始にもとづいて実行される遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN において、ステップ S 1 の電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON などの起動時処理の後に、繰り返されるループ処理としての待機時処理では呼び出されず実行不可である。

#### 【 1 8 1 2 】

乱数更新処理 P\_RANDOM は、B レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタといった、C P U 1 0 3 の内部レジスタを用いて、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 や普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 について、それらの値を示す数値データを更新可能にする。当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B における特別図柄の可変表示である特図ゲームに対応して、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄の決定に用いられる。普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 は、普通図柄表示器 2 0 における普通図柄の可変表示である普図ゲームに対応して、普通図柄の表示結果である確定普通図柄の決定に用いられる。乱数更新処理 P\_RANDOM は、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 を更新する場合と普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 を更新する場合とで、共通となる内部レジスタとして、B レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタを用いて、それぞれの乱数値を更新可能である。

#### 【 1 8 1 3 】

C P U 1 0 3 は、乱数更新処理 P\_RANDOM を実行した場合に、乱数ポインタとして用いる H L レジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットする（ステップ A K S 6 1）。当り図柄用乱数カウンタアドレスは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた当り図柄用乱数カウンタのアドレスである。乱数ポインタは、更新対象乱数値に対応した乱数カウンタのアドレスを格納可能であり、格納値の設定により更新対象乱数値を指定可能になる。ステップ A K S 6 1 では、L D Q 命令により当り図柄用乱数カウンタのアドレスを乱数ポインタに格納することで、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 を、更新対象乱数値として設定することができる。

#### 【 1 8 1 4 】

ステップ A K S 6 1 に続いて、乱数最大値レジスタとして用いる B レジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットする（ステップ A K S 6 2）。乱数最大値レジスタは、更新対象乱数値が取り得る最大値を格納可能であり、格納値の設定により乱数最大値を指定可能になる。ステップ A K S 6 2 では、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 について、例えば「1 9 9」に対応する C 7 [ H ] といった、乱数 M R 1 - 2 の更新範囲に含まれる最大値を L D 命令により乱数最大値レジスタに格納する。これにより、ステップ A K S 6 1 において更新対象乱数値とした乱数 M R 1 - 2 の乱数最大値を設定することができる。

#### 【 1 8 1 5 】

ステップ A K S 6 2 の次に、初期値ポインタとして用いる D E レジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットする（ステップ A K S 6 3）。当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスである。初期値ポインタは、更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを格納可能であり、格納値の設定により乱数初期値の取得や変更を可能にする。ステップ A K S 6 3 では、L D Q 命令により当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを初期値ポインタに格納することで、ステップ A K S 6 1 により更新対象乱数とした乱数 M R 1 - 2 に対応して、乱数初期値を取得可能および変更可能に設定する。続いて、サブルーチンの呼出命令により、初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP を実行する（ステップ A K S 6 4）。ステップ A K S 6 4 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、ステップ A K S 6 1 ~ A K S 6 3 による設定にもとづいて、更新対象乱数値である当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 の更新

と、乱数初期値の変更と、を実行可能にする。

【 1 8 1 6 】

ステップ A K S 6 4 における初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP の後に、乱数ポインタとして用いる H レジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットする（ステップ A K S 6 5）。普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスである。ステップ A K S 6 5 では、L D Q 命令により普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスを乱数ポインタに格納することで、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 を、更新対象乱数値として設定することができる。

【 1 8 1 7 】

ステップ A K S 6 5 に続いて、乱数最大値レジスタとして用いる B レジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットする（ステップ A K S 6 6）。ステップ A K S 6 6 では、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 について、例えば最大値「198」に対応する C 6 [ H ] といった、乱数 M R 2 - 1 の更新範囲に含まれる最大値を L D 命令により乱数最大値レジスタに格納する。これにより、ステップ A K S 6 5 において更新対象乱数値とした乱数 M R 2 - 1 の乱数最大値を設定することができる。

【 1 8 1 8 】

ステップ A K S 6 6 の次に、初期値ポインタとして用いる D E レジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットする（ステップ A K S 6 7）。普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスである。ステップ A K S 6 7 では、L D Q 命令により普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを初期値ポインタに格納することで、ステップ A K S 6 5 により更新対象乱数値とした乱数 M R 2 - 1 について、乱数初期値を取得可能および変更可能に設定する。続いて、ステップ A K S 6 4 と共通であるサブルーチンの呼出命令により、初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP を実行する（ステップ A K S 6 8）。ステップ A K S 6 8 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、ステップ A K S 6 5 ~ A K S 6 7 による設定にもとづいて、更新対象乱数値である普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 の更新と、乱数初期値の変更と、を実行可能にする。

【 1 8 1 9 】

図 2 8 3 - 1 3 は、乱数更新処理 P\_RANDOM に関するデータ構成の使用例を説明するための図である。乱数更新処理 P\_RANDOM では、ステップ A K S 6 1 により乱数ポインタにアドレスをセットした当り図柄用乱数カウンタと、ステップ A K S 6 3 により初期値ポインタにアドレスをセットした当り図柄用乱数初期値データバッファと、を用いてステップ A K S 6 4 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP が実行される。また、乱数更新処理 P\_RANDOM では、ステップ A K S 6 5 により乱数ポインタにアドレスをセットした普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、ステップ A K S 6 7 により初期値ポインタにアドレスをセットした普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、を用いてステップ A K S 6 8 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP が実行される。当り図柄用乱数カウンタは、特別図柄用乱数バッファエリアに設けられ、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 に対応する数値データを記憶可能である。当り図柄用乱数初期値データバッファは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、乱数 M R 1 - 2 の乱数初期値に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用乱数カウンタは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、乱数 M R 2 - 1 の乱数初期値に対応する数値データを記憶可能である。このように、乱数更新処理 P\_RANDOM は、当り図柄用乱数データエリアに設けられた当り図柄用乱数初期値データバッファと、普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、特別図柄用乱数バッファエリアに設けられた当り図柄用乱数カウンタと、を用いて、

10

20

30

40

50

ソフトウェアによる乱数MR1-2および乱数MR2-1の更新を可能にする。

【1820】

図283-13(A)は、当り図柄用乱数データエリアの構成例AKB11を示している。構成例AKB11の当り図柄乱数データエリアは、アドレスF050[H]の当り図柄用乱数初期値データバッファと、アドレスF051[H]の当り図柄用初期値乱数カウンタと、アドレスF052[H]の普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、アドレスF053[H]の普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、アドレスF054[H]の普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタと、を含んでいる。このうち、当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスF050[H]が乱数更新処理P\_RANDOMのステップAKS63により初期値ポインタにセットされ、普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスF052[H]が乱数更新処理P\_RANDOMのステップAKS65により乱数ポインタにセットされ、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスF053[H]が乱数更新処理P\_RANDOMのステップAKS67により初期値ポインタにセットされる。当り図柄用初期値乱数カウンタは、当り図柄用初期値となる乱数MR1-3に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタは、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2-2に対応する数値データを記憶可能である。

10

【1821】

図283-13(B)は、特別図柄用乱数バッファエリアの構成例AKB12を示している。構成例AKB12の特別図柄用乱数バッファエリアは、アドレスF07F[H]の特別図柄判定用乱数バッファと、アドレスF081[H]の当り図柄用乱数カウンタと、アドレスF082[H]の変動パターン種別選択用乱数バッファと、アドレスF083[H]の変動パターン用乱数バッファと、アドレスF084[H]のハズレ演出選択用乱数バッファと、を含んでいる。このうち、当り図柄用乱数カウンタのアドレスF081[H]が乱数更新処理P\_RANDOMのステップAKS61により乱数ポインタにセットされる。特別図柄判定用乱数バッファは、16ビットの乱数回路104Aから取得した特別図柄判定用の乱数MR1-1に対応する数値データを記憶可能である。変動パターン種別選択用乱数バッファは、8ビットの乱数回路104Bから取得した変動パターン種別選択用の乱数MR3-3に対応する数値データを記憶可能である。変動パターン用乱数バッファは、8ビットの乱数回路104Bから取得した変動パターン用の乱数MR3-4に対応する数値データを記憶可能である。ハズレ演出選択用乱数バッファは、16ビットの乱数回路104Aから取得したハズレ演出選択用の乱数MR3-2に対応する数値データを記憶可能である。

20

30

【1822】

図283-14は、初期値変更乱数更新処理P\_RANCPの一例を示すフローチャートである。初期値変更乱数更新処理P\_RANCPは、図283-12に示された乱数更新処理P\_RANDOMから呼出可能な処理に含まれ、ステップAKS61~AKS63により当り図柄用の乱数MR1-2に関する設定をした後にステップAKS64にて実行可能であり、ステップAKS65~AKS67により普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1に関する設定をした後にステップAKS68にて実行可能である。このような初期値変更乱数更新処理P\_RANCPは、ステップAKS64において当り図柄用の乱数MR1-2に対応する数値データを用いて、乱数MR1-2の値を更新可能にする。また、初期値変更乱数更新処理P\_RANCPは、ステップAKS68において普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1に対応する数値データを用いて、乱数MR2-1の値を更新可能にする。

40

【1823】

CPU103は、初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを実行した場合、最初に比較加算命令を実行する(ステップAKS101)。この比較加算命令は、乱数ポインタであるHLレジスタの格納値が示すアドレスの記憶データを更新対象値とし、乱数最大値レジスタであるBレジスタの格納値を比較判定値とし、第3特殊転送命令である単一のICPLD命令により実行可能である。乱数ポインタであるHLレジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応する数値データが記憶される乱数カウンタのアドレスを示す。乱数最大値レジス

50

タである B レジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応して設定された乱数最大値を示す。そして、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値が乱数最大値レジスタの格納値未満である場合に、乱数カウンタの計数値を 1 加算するように更新することで、更新対象乱数値が 1 加算される。これに対し、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値が乱数最大値レジスタの格納値以上である場合に、乱数カウンタをクリアして計数値を「0」に初期化することで、更新対象乱数値が乱数最小値に変更される。したがって、ステップ A K S 1 0 1 の比較加算命令は、更新対象乱数値を乱数最大値と比較すること、比較の結果が乱数最大値未満であれば更新対象乱数値を 1 加算すること、比較の結果が乱数最大値以上であれば更新対象乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。このように、初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP により更新対象乱数値を更新する場合に、単一の比較加算命令を最初に実行する。こうした単一の比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

## 【1824】

ステップ A K S 1 0 1 において比較加算命令を実行すると、記憶データを読み出すための転送命令により、乱数ポインタの指す乱数値をロードする（ステップ A K S 1 0 2）。また、乱数ポインタと初期値ポインタを交換する（ステップ A K S 1 0 3）。そして、ステップ A K S 1 0 2 によりロードした乱数値と初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファを比較する（ステップ A K S 1 0 4）。このとき比較した乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値とは異なる値であるか否かを判定する（ステップ A K S 1 0 5）。初期値ポインタである D E レジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを示す。したがって、ステップ A K S 1 0 4 では、ステップ A K S 1 0 1 の比較加算命令を実行した後に、その比較加算命令による更新後の更新対象乱数値を乱数初期値と比較する。

20

## 【1825】

ステップ A K S 1 0 5 に対応して乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値とは異なる場合に（ステップ A K S 1 0 5 ; Y e s ）、初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP が終了する。ステップ A K S 1 0 1 の比較加算命令を実行した場合に、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値は、更新後の更新対象乱数値を示すことになる。そして、ステップ A K S 1 0 5 の判定結果により初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP が終了する場合に、更新後の更新対象乱数値を示す乱数カウンタの格納値は、そのまま現在の乱数値として格納される。したがって、ステップ A K S 1 0 5 では、更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致しない場合、初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP が終了することにより、更新後の更新対象乱数値を現在の乱数値として格納させることができる。

30

## 【1826】

ステップ A K S 1 0 5 に対応して乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値と同じである場合に（ステップ A K S 1 0 5 ; N o ）、初期値ポインタの格納値を 1 加算した場合に指す初期値乱数カウンタをロードする（ステップ A K S 1 0 6）。図 283 - 13 (A) に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例 A K B 1 1 において、当り図柄用乱数初期値データバッファが設けられたアドレス F 0 5 0 [ H ] を 1 加算した場合の次アドレス F 0 5 1 [ H ] には、当り図柄用初期値乱数カウンタが設けられている。また、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファが設けられたアドレス F 0 5 3 [ H ] を 1 加算した場合の次アドレス F 0 5 4 [ H ] には、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタが設けられている。したがって、ステップ A K S 1 0 6 では、初期値ポインタの格納値が当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを示す場合に、当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値が読み出される。また、ステップ A K S 1 0 6 では、初期値ポインタの格納値が普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを示す場合に、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値が読み出される。このように、ステップ A K S 1 0 6 では、初期値乱数カウンタの計数値を初期値用乱数値として読み出すことができる。

40

## 【1827】

50

ステップ A K S 1 0 6 において初期値乱数カウンタをロードすると、これにより読み出された初期値乱数カウンタの計数値を、乱数ポインタの指す乱数カウンタにストアする（ステップ A K S 1 0 7）。乱数ポインタの格納値は更新対象乱数値に対応する乱数カウンタのアドレスを示すので、ステップ A K S 1 0 7 により、初期値乱数カウンタの計数値を、現在の更新対象乱数値として格納することができる。したがって、ステップ A K S 1 0 5 の判定結果により更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、ステップ A K S 1 0 7 では、ステップ A K S 1 0 6 により読み出された初期値用乱数値を、現在の乱数値として格納させることができる。

【 1 8 2 8 】

ステップ A K S 1 0 7 に続いて、ステップ A K S 1 0 6 により読み出された初期値乱数カウンタの計数値を、初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファにストアしてから（ステップ A K S 1 0 8）、初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP が終了する。初期値ポインタの格納値は更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを示すので、ステップ A K S 1 0 8 により、初期値乱数カウンタの計数値を、新たな乱数初期値として格納することができる。したがって、ステップ A K S 1 0 5 の判定結果により更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、ステップ A K S 1 0 7 により初期値用乱数値を現在の乱数値として格納するとともに、ステップ A K S 1 0 8 では、ステップ A K S 1 0 6 により読み出された初期値用乱数値を、新たな乱数初期値として格納させることができる。こうして新たな乱数初期値の設定により乱数値の不確実性が高められるとともに、現在の乱数値としても格納することによりデータ容量の増大を防止して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 8 2 9 】

図 2 8 3 - 1 2 に示された乱数更新処理 P\_RANDOM は、ステップ A K S 6 1 ~ A K S 6 3 により、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 について、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定をした後に、ステップ A K S 6 4 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP を実行する。初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定にもとづいて、更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更とを実行可能にする。ステップ A K S 6 4 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、ステップ A K S 6 1 により更新対象乱数値とした当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 について、ステップ A K S 6 2 により設定した乱数最大値やステップ A K S 6 3 により設定した乱数初期値を用いた更新を可能にする。また、ステップ A K S 6 4 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、ステップ A K S 6 1 により更新対象乱数値とした当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 について、その値がステップ A K S 6 3 により設定した乱数初期値と一致した場合に、乱数初期値の変更を可能にする。このように、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 8 3 0 】

乱数更新処理 P\_RANDOM は、ステップ A K S 6 5 ~ A K S 6 7 により、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 について、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定をした後に、ステップ A K S 6 8 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP を実行する。ステップ A K S 6 8 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、ステップ A K S 6 5 により更新対象乱数値とした普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 について、ステップ A K S 6 6 により設定した乱数最大値やステップ A K S 6 7 により設定した乱数初期値を用いた更新を可能にする。また、ステップ A K S 6 8 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、ステップ A K S 6 5 により更新対象乱数値とした普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 について、その値がステップ A K S 6 7 により設定した乱数初期値と一致した場合に、乱数初期値の変更を可能にする。このように、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。また、設定された更新対象乱数値の更新や乱数初期値の変更により、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 8 3 1 】

乱数更新処理 P\_RANDOM は、特別図柄の表示結果を決定する場合に用いられる当り図



柄用の乱数MR 1 - 2を、ステップAKS 6 1 ~ A K S 6 4からなる第1更新処理により更新可能であり、普通図柄の表示結果を決定する場合に用いられる普通図柄当り図柄用の乱数MR 2 - 1を、ステップAKS 6 5 ~ A K S 6 8からなる第2更新処理により更新可能である。そして、ステップAKS 6 1 ~ A K S 6 4により第1乱数値として当り図柄用の乱数MR 1 - 2を更新し、その後に、ステップAKS 6 5 ~ A K S 6 8により第2乱数値として普通図柄当り図柄用の乱数MR 2 - 1を更新する。特別図柄の表示結果となる確定特別図柄は、大当り遊技状態における大入賞口開放回数最大値に対応している。また、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄は、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されるか否かや、大当り遊技状態の終了後に時短状態で実行可能な可変表示回数の最大値などに、対応する場合もある。これに対し、普通図柄の表示結果である確定普通図柄は、第2大入賞口の開放時間や開放回数に対応している。したがって、特別図柄の表示結果は、普通図柄の表示結果よりも、遊技者の注目度が高い。特定更新処理となる乱数更新処理P\_RANDOMにより、第1乱数値として乱数MR 1 - 2を更新した後に、第2乱数値として乱数MR 2 - 1を更新することで、遊技者の注目度が高い表示結果の決定に用いられる第1乱数値を第2乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

**【 1 8 3 2 】**

乱数更新処理P\_RANDOMにおいて、ステップAKS 6 1 ~ A K S 6 4は第1乱数値となる乱数MR 1 - 2を更新可能であり、ステップAKS 6 5 ~ A K S 6 8は第2乱数値となる乱数MR 2 - 1を更新可能である。そして、第1乱数値となる乱数MR 1 - 2に対応してステップAKS 6 4の初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを呼び出して実行可能であり、第2乱数値となる乱数MR 2 - 1に対応してステップAKS 6 8の初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを呼び出して実行可能である。このように、特定更新処理となる乱数更新処理P\_RANDOMは、第1乱数値と第2乱数値とに対応して共通更新用処理となる初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを呼び出すことにより、第1乱数値としての乱数MR 1 - 2および第2乱数値としての乱数MR 2 - 1を更新し、それらの初期値を変更可能にする。このような共通更新用処理となる初期値変更乱数更新処理P\_RANCPによりプログラム容量の増大を防止し、第1乱数値や第2乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

20

**【 1 8 3 3 】**

乱数更新処理P\_RANDOMにおいて、第1乱数値となる乱数MR 1 - 2を更新可能にするステップAKS 6 1 ~ A K S 6 4は第1更新処理となり、第2乱数値となる乱数MR 2 - 1を更新可能にするステップAKS 6 5 ~ A K S 6 8は第2更新処理となる。そして、第1更新処理ではステップAKS 6 4により初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを呼び出して実行可能であり、第2更新処理ではステップAKS 6 8により初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを呼び出して実行可能である。このように、乱数更新処理P\_RANDOMは、第1更新処理と第2更新処理とで、共通更新用処理として初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを呼び出すことにより、第1乱数値としての乱数MR 1 - 2および第2乱数値としての乱数MR 2 - 1を更新し、それらの初期値を変更可能にする。このような共通更新用処理となる初期値変更乱数更新処理P\_RANCPによりプログラム容量の増大を防止し、第1乱数値や第2乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

30

40

**【 1 8 3 4 】**

乱数更新処理P\_RANDOMにおいて、第1乱数値となる乱数MR 1 - 2を更新可能にするステップAKS 6 1 ~ A K S 6 4は第1更新処理となり、第2乱数値となる乱数MR 2 - 1を更新可能にするステップAKS 6 5 ~ A K S 6 8は第2更新処理となる。そして、第1更新処理と第2更新処理とで、共通となる内部格納手段であるCPU 1 0 3のHLレジスタ、Bレジスタ、D Eレジスタを用いて、第1乱数値としての乱数MR 1 - 2および第2乱数値としての乱数MR 2 - 1を更新可能にする。このように、共通となる内部格納手段を用いて第1乱数値や第2乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

50

## 【 1 8 3 5 】

乱数更新処理P\_RANDOMにおいて、ステップA K S 6 4により初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを実行する前に、ステップA K S 6 1～A K S 6 3により、当り図柄用乱数カウンタアドレス、当り図柄用乱数最大判定値、当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスといった、参照先情報を内部格納手段であるC P U 1 0 3のH Lレジスタ、Bレジスタ、D Eレジスタに格納する。また、乱数更新処理P\_RANDOMにおいて、ステップA K S 6 8により初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを実行する前に、ステップA K S 6 5～A K S 6 7により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレス、普通図柄当り図柄用乱数最大判定値、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスといった、参照先情報を内部格納手段であるC P U 1 0 3のH Lレジスタ、Bレジスタ、D Eレジスタに格納する。ステップA K S 6 1により第1乱数値となる乱数M R 1 - 2の更新に用いられる命令と、ステップA K S 6 5により第2乱数値となる乱数M R 2 - 1の更新に用いられる命令は、C P U 1 0 3のH Lレジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップA K S 6 1により当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットするがステップA K S 6 5により普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットするので異なる参照先情報を設定可能である。ステップA K S 6 2により第1乱数値となる乱数M R 1 - 2の更新に用いられる命令と、ステップA K S 6 6により第2乱数値となる乱数M R 2 - 1の更新に用いられる命令は、C P U 1 0 3のBレジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップA K S 6 2により当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットするがステップA K S 6 6により普通図柄当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットするので異なる参照先情報を設定可能である。ステップA K S 6 3により第1乱数値となる乱数M R 1 - 2の更新に用いられる命令と、ステップA K S 6 7により第2乱数値となる乱数M R 2 - 1の更新に用いられる命令は、C P U 1 0 3のD Eレジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップA K S 6 3により当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットするがステップA K S 6 7により普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットするので異なる参照先情報を設定可能である。これらのステップA K S 6 1～A K S 6 3とステップA K S 6 5～A K S 6 7とで、例えばC P U 1 0 3の内部レジスタを設定するための転送命令であるL D命令やL D Q命令といった、共通となる命令を用いて異なる参照先情報を設定可能にする。そして、ステップA K S 6 4とステップA K S 6 8とで、共通となるサブルーチンの呼出命令により初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを呼び出して実行する。このように、特定更新処理となる乱数更新処理P\_RANDOMにおいて、第1乱数値となる乱数M R 1 - 2の更新に用いられる命令と、第2乱数値となる乱数M R 2 - 1の更新に用いられる命令と、が共通となる。共通となる命令を用いて第1乱数値としての乱数M R 1 - 2や第2乱数値としての乱数M R 2 - 1を更新可能にすることにより、第1乱数値や第2乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

## 【 1 8 3 6 】

乱数更新処理P\_RANDOMは、第1更新処理となるステップA K S 6 1～A K S 6 4により第1乱数値となる乱数M R 1 - 2を更新可能にするとともに、第2更新処理となるステップA K S 6 5～A K S 6 8により第2乱数値となる乱数M R 2 - 1を更新可能にする。そして、ステップA K S 6 4およびステップA K S 6 8により初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを呼び出して実行可能である。図2 8 3 - 1 4に示された初期値変更乱数更新処理P\_RANCPは、単一の比較加算命令を最初に実行するので、第1乱数値としての乱数M R 1 - 2を更新する場合と第2乱数値としての乱数M R 2 - 1を更新する場合とで、いずれも比較加算命令を最初に実行可能にする。このような比較加算命令を最初に実行することにより、第1乱数値や第2乱数値における不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

## 【 1 8 3 7 】

初期値変更乱数更新処理P\_RANCPは、乱数更新処理P\_RANDOMのステップA K S 6 4にて実行されたときに、当り図柄用の乱数M R 1 - 2を更新可能であり、当り図柄用初期

値となる乱数MR 1 - 3を用いて、当り図柄用の乱数MR 1 - 2に対応した乱数初期値を変更可能である。また、初期値変更乱数更新処理P\_RANCPは、乱数更新処理P\_RANDOMのステップAKS 6 8にて実行されたときに、普通図柄当り図柄用の乱数MR 2 - 1を更新可能であり、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR 2 - 2を用いて、普通図柄当り図柄用の乱数MR 2 - 1に対応した乱数初期値を変更可能である。したがって、当り図柄用初期値となる乱数MR 1 - 3は、乱数更新処理P\_RANDOMのステップAKS 6 4にて初期値変更乱数更新処理P\_RANCPが実行されることで、更新対象乱数値が第1乱数値となる当り図柄用の乱数MR 1 - 2である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第1初期値用乱数値である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR 2 - 2は、乱数更新処理P\_RANDOMのステップAKS 6 8にて初期値変更乱数更新処理P\_RANCPが実行されることで、更新対象乱数値が第2乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数MR 2 - 1である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第2初期値用乱数値である。

10

#### 【1838】

図283-15は、初期値決定用乱数更新処理P\_TFINITの一例を示すフローチャートである。初期値決定用乱数更新処理P\_TFINITは、図277に示された遊技制御用のメイン処理P\_MAINから呼出可能な処理に含まれ、ステップS7の後にタイマ割込みが発生するまで繰り返されるループ処理のステップS9にて実行可能である。また、初期値決定用乱数更新処理P\_TFINITは、図278に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P\_PCTから呼出可能な処理に含まれ、例えば4msといった、所定時間の経過による定期的なタイマ割込みの発生に対応して、ステップAKS 5 7にて実行可能である。したがって、初期値決定用乱数更新処理P\_TFINITは、所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第1処理と、その第1処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第2処理と、に含まれる。また、初期値決定用乱数更新処理P\_TFINITは、遊技の進行を制御する遊技制御用のタイマ割込み処理P\_PCTにおいて、呼び出されて実行可能であるとともに、パチンコ遊技機1における電力供給の開始にもとづいて実行される遊技制御用のメイン処理P\_MAINにおいて、ステップS1の電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONなどの起動時処理の後に、繰り返されるループ処理としての待機時処理に含まれるステップS9により呼び出されて実行可能である。このように、初期値決定用乱数更新処理P\_TFINITは、初期値用乱数更新処理として、定期的なタイマ割込みに対応して実行可能な処理に含まれるとともに、不定期に繰り返し実行可能な処理にも含まれることにより、初期値用乱数値の更新周期や更新速度が不定になるので、初期値用乱数値の不確実性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

20

30

#### 【1839】

CPU103は、初期値決定用乱数更新処理P\_TINITを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスをセットする(ステップAKS 8 1)。当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスは、図283-13(A)に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例AKB 1 1において、当り図柄用初期値乱数カウンタに割り当てられたアドレスF051[H]である。このようにポインタを設定した場合に、比較加算命令により、当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値を「0」～「199」の更新範囲において更新可能にする(ステップAKS 8 2)。この比較加算命令は、ポインタが指すアドレスの記憶データを更新対象値とし、オペランドで指定された即値を比較判定値とし、第3特殊転送命令である単一のICPLD命令により実行可能である。ポインタの格納値は、更新対象初期値用乱数値に対応する数値データが記憶される乱数カウンタのアドレスを示す。オペランドで指定された即値は、更新対象初期値用乱数値に対応して設定された初期値用乱数最大値を示す。そして、更新対象初期値用乱数値を示す乱数カウンタの計数値が初期値用乱数最大値未満である場合に、乱数カウンタの計数値を1加算するように更新することで、更新対象初期値用乱数値が1加算される。これに対し、更新対象初期値用乱数値を示す乱数カウンタの計数値が初期値用乱数最大値レジスタの格納値以上である場合に、乱数カウンタをクリアして計数値を「0」に初期化するこ

40

50

とで、更新対象初期値用乱数値が乱数最小値に変更される。したがって、ステップ A K S 8 2 の比較加算命令は、当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3 が更新対象初期値用乱数値に設定され、その更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を 1 加算すること、比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。なお、比較加算命令は、更新対象値を示す記憶データのアドレスがポインタにより指定される I C P L D 命令に限定されず、例えば Q レジスタを用いて上位アドレスが設定され、比較加算命令の第 1 オペランドで指定された即値を用いて下位アドレスが設定される I C P L D Q 命令であっても。この場合に、比較加算命令の第 2 オペランドで指定された即値を比較判定値に設定すればよい。このような比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

#### 【 1 8 4 0 】

ステップ A K S 8 2 の後に、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスをセットする（ステップ A K S 8 3）。普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスは、図 2 8 3 - 1 3（A）に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例 A K B 1 1 において、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタに割り当てられたアドレス F 0 5 4 [ H ] である。このようにポインタを設定した場合に、比較加算命令により、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値を「 1 」～「 1 9 8 」の更新範囲において更新可能にして（ステップ A K S 8 4）、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT が終了する。ステップ A K S 8 4 の比較加算命令は、ステップ A K S 8 2 と同様の比較加算命令であればよい。ただし、ステップ A K S 8 4 の比較加算命令は、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 2 が更新対象初期値用乱数値に設定されるので、初期値用乱数最大値を示すオペランドで指定された即値が、ステップ A K S 8 2 の比較加算命令とは異なる値に設定される。したがって、ステップ A K S 8 4 の比較加算命令は、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 2 が更新対象初期値用乱数値に設定され、その更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を 1 加算すること、比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。このような比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

20

30

#### 【 1 8 4 1 】

初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT は、第 1 初期値用乱数値の更新として、ステップ A K S 8 1、A K S 8 2 により当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3 を更新する。これとともに、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT は、第 2 初期値用乱数値の更新として、ステップ A K S 8 3、A K S 8 4 により普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 2 を更新する。当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3 は、更新対象乱数値が第 1 乱数値となる当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 である場合に、乱数初期値を変更するときに使用される第 1 初期値用乱数値である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 2 は、更新対象乱数値が第 2 乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 である場合に、乱数初期値を変更するときに使用される第 2 初期値用乱数値である。そして、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT のステップ A K S 8 1、A K S 8 2 は、第 1 初期値用乱数値を更新可能な第 1 初期値更新処理となる。初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT のステップ A K S 8 3、A K S 8 4 は、第 2 初期値用乱数値を更新可能な第 2 初期値更新処理となる。こうした第 1 初期値用乱数値や第 2 初期値用乱数値の更新により、第 1 乱数値や第 2 乱数値の不確実性が確実に高められるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

40

#### 【 1 8 4 2 】

また、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT は、ステップ A K S 8 1、A K S 8 2 により第 1 初期値用乱数値として当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3 を更新し、その後、ステップ A K S 8 3、A K S 8 4 により第 2 初期値用乱数値として普通図柄当り図柄用

50

初期値となる乱数MR 2 - 2を更新する。したがって、初期値決定用乱数更新処理P\_TFINITは、第1初期値更新処理となるステップAKS 8 1、AKS 8 2により第1初期値用乱数値である当り図柄用初期値となる乱数MR 1 - 3を更新した後に、第2初期値更新処理となるステップAKS 8 3、AKS 8 4により第2初期値用乱数値である普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR 2 - 1を更新する。

【1843】

図283-16は、始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONの一例を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONは、図279に示された特別図柄プロセス処理P\_TPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップS103において第1始動入賞対応フラグがオンである場合にステップS104にて実行可能であり、ステップS107において第2始動入賞対応フラグがオンである場合にステップS108にて実行可能である。CPU103は、始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞記憶カウンタアドレスをセットする（ステップAKS201）。始動口入賞記憶カウンタアドレスは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられた第1始動口入賞記憶カウンタまたは第2始動口入賞記憶カウンタのアドレスである。ステップAKS201では、特別図柄プロセス処理P\_TPROCによりセットされた第1始動口入賞テーブルまたは第2始動口入賞テーブルに対応して、遊技ワーク領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスF0[H]を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第1始動口入賞テーブルまたは第2始動口入賞テーブルに記憶された始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定する。これにより、第1始動口入賞記憶カウンタまたは第2始動口入賞記憶カウンタのアドレスを示す値は、ポインタとなるCPU103の内部レジスタに格納される。続いて、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、始動口入賞記憶カウンタをロードする（ステップAKS202）。

【1844】

ステップAKS202の次に、始動口入賞記憶カウンタの計数値がカウンタ最大値以上であるか否かを判定する（ステップAKS203）。例えば、ステップAKS202によりロードされた値と、「4」などのカウンタ最大値と、を比較可能な比較復帰命令により、カウンタ最大値以上の場合に（ステップAKS203；Yes）、始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONが終了して特別図柄プロセス処理P\_TPROCにリターンする。これに対し、カウンタ最大値未満の場合に（ステップAKS203；No）、始動口入賞記憶カウンタの計数値を1加算するように更新する（ステップAKS204）。この場合に、ポインタが指すアドレスの記憶データをインクリメントする算術論理演算命令により、第1始動口入賞記憶カウンタまたは第2始動口入賞記憶カウンタの計数値を1加算する更新が可能になる。

【1845】

ステップAKS204の後に、特別図柄判定用バッファアドレスを転送先にセットする（ステップAKS205）。特別図柄判定用バッファアドレスは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられた第1特別図柄保留バッファに含まれる第1特別図柄判定用バッファまたは第2特別図柄保留バッファに含まれる第2特別図柄判定用バッファのアドレスである。ステップAKS205では、特別図柄プロセス処理P\_TPROCによりセットされた第1始動口入賞テーブルまたは第2始動口入賞テーブルと、ステップAKS202によりロードした第1始動口入賞カウンタまたは第2始動口入賞カウンタの計数値と、に対応して、遊技ワーク領域における異なるアドレスを指定可能である。

【1846】

第1特別図柄保留バッファは、第1特別図柄判定用バッファ、第1当り図柄用バッファ、第1変動パターン種別選択用バッファ、第1変動パターン用バッファ、第1ハズレ演出選択用バッファを含んで構成された第1保留記憶用バッファが、第1特別図柄の可変表示を実行中である場合と未だ実行されていない第1保留記憶数とに対応して、例えばバッフ

ァ番号が「0」から「4」までに対応する5つの記憶領域など、複数の記憶領域として確保されている。第2特別図柄保留バッファは、第2特別図柄判定用バッファ、第2当り図柄用バッファ、第2変動パターン種別選択用バッファ、第2変動パターン用バッファ、第2ハズレ演出選択用バッファを含んで構成された第2保留記憶用バッファが、第2特別図柄の可変表示を実行中である場合と未だ実行されていない第2保留記憶数とに対応して、例えばバッファ番号が「0」から「4」までに対応する5つの記憶領域など、複数の記憶領域として確保されている。

【1847】

ステップAKS205では、第1保留記憶用バッファや第2保留記憶用バッファのバッファサイズに対応する値と、始動口入賞カウンタの計数値とを乗算し、バッファ番号「1」の第1保留記憶用バッファまたは第2保留記憶用バッファの下位アドレスに、その乗算値を加算する。このような加算値を転送先ポインタに設定することで、特別図柄判定用バッファアドレスを転送先にセットできればよい。

10

【1848】

ステップAKS205に続いて、RL0ハードラッチ乱数値レジスタアドレスをセットする(ステップAKS206)。RL0ハードラッチ乱数値レジスタアドレスは、機能制御レジスタエリアに設けられたRL0ハードラッチ乱数値レジスタのアドレスである。例えば、機能制御レジスタエリアの上位アドレスFF[H]を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第1始動口入賞テーブルまたは第2始動口入賞テーブルに記憶されたRL0ハードラッチ乱数値レジスタの下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定する。第1始動口入賞テーブルには、バッファ番号「0」であるRL0ハードラッチ乱数値レジスタの下位アドレスが記憶されている。第2始動口入賞テーブルには、バッファ番号「1」であるRL0ハードラッチ乱数値レジスタの下位アドレスが記憶されている。これにより、RL0ハードラッチ乱数値レジスタのアドレスとして、第1始動入賞の場合と第2始動入賞の場合とで異なるアドレスが、ポインタとなるCPU103の内部レジスタに格納される。

20

【1849】

ステップAKS206の次に、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、RL0ハードラッチ乱数値レジスタをロードする(ステップAK207)。こうして取得したRL0ハードラッチ乱数値レジスタの格納値は、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、特別図柄判定用乱数バッファにストアされる(ステップAKS208)。このように、RL0ハードラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、特別図柄判定用乱数バッファにストアすることにより、特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値を示す数値データが抽出され、乱数MR1-1の値を特別図柄判定用乱数バッファに格納することができる。

30

【1850】

ステップAKS208の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、RL2ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする(ステップAKS209)。このとき取得したRL2ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、ハズレ演出選択用乱数バッファにストアされる(ステップAKS210)。このように、RL2ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、ハズレ演出選択用乱数バッファにストアすることにより、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2について、その値を示す数値データが抽出され、乱数MR3-2の値をハズレ演出選択用乱数バッファに格納することができる。

40

【1851】

ステップAKS210の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、RS1ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする(ステップAKS211)。このとき取得したRS1ソフトラッチ乱数値レ

50

ジスタの格納値は、RAM 102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、変動パターン種別選択用乱数バッファにストアされる（ステップAKS212）。このように、RS1ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、変動パターン種別選択用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3について、その値を示す数値データが抽出され、乱数MR3-3の値を変動パターン種別選択用乱数バッファに格納することができる。

【1852】

ステップAKS212の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、RS2ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップAKS213）。このとき取得したRS2ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、RAM 102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、変動パターン用乱数バッファにストアされる（ステップAKS214）。このように、RS2ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、変動パターン用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン用の乱数MR3-4について、その値を示す数値データが抽出され、乱数MR3-4の値を変動パターン用乱数バッファに格納することができる。

【1853】

ステップAKS214に続いて、乱数バッファから特別図柄判定用バッファへのブロック転送を行う（ステップAKS215）。乱数バッファは、ステップAKS208により乱数MR1-1の値が格納された特別図柄判定用乱数バッファ、ステップAKS210により乱数MR3-2の値が格納されたハズレ演出選択用乱数バッファ、ステップAKS212により乱数MR3-3の値が格納された変動パターン種別選択用乱数バッファ、ステップAKS214により乱数MR3-4の値が格納された変動パターン用乱数バッファを含んで構成される。ステップAKS215では、特別図柄判定用乱数バッファのアドレスを転送元にセットし、乱数バッファのバッファサイズに対応する値を転送回数にセットする。なお、転送先となる特別図柄判定用バッファアドレスは、ステップAKS205によりセットされている。これらの設定にもとづいて、ブロック転送命令を実行することにより、乱数バッファに一時記憶された各乱数の値を、第1保留記憶用バッファまたは第2保留記憶用バッファにおいて、新たな保留情報として記憶させることができる。

【1854】

ステップAKS215により新たな記憶情報を記憶させると、入賞時演出条件成立の有無を判定する（ステップAKS216）。入賞時演出条件は、先読み演出を実行可能にする条件として、予め設定されていればよい。例えば始動口入賞指定値が「2」である場合に、入賞時演出条件の成立ありと判定される。また、始動口入賞指定値が「1」である場合に、時短状態ではないことに対応して時短機能フラグが「0」とあるとともに、小当り遊技状態または大当り遊技状態ではないことに対応して特別図柄プロセスコードが03[H]未満である場合に、入賞時演出条件の成立ありと判定される。入賞時演出条件の成立ありと判定された場合に（ステップAKS216；Yes）、入賞時演出処理P\_GAME\_CHKを実行する（ステップAKS217）。入賞時演出処理P\_GAME\_CHKは、特別図柄の当り判定を含み、判定結果に対応した演出指定値の選択などを行い、入賞時演出コマンドを送信可能にする。

【1855】

ステップAKS216に対応して入賞時演出条件の成立なしと判定された場合や（ステップAKS216；No）、ステップAKS217による入賞時演出処理を実行した後は、ポイントを設定するための転送命令により、演出記憶情報指定コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップAKS218）。演出記憶情報指定コマンド送信テーブルアドレスは、ROM 101の遊技データ領域に記憶された演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理P\_COM\_SETを実行することで（ステップAKS219）、始動入賞時コマンドとして、第1演出記憶情報指定コマンドまたは第2演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第1演出記憶情報指定コマン

10

20

30

40

50

ドは、第 1 始動口入賞記憶カウンタの計数値が示す第 1 保留記憶数を指定する演出制御コマンドである。第 2 演出記憶情報指定コマンドは、第 2 始動口入賞記憶カウンタの計数値が示す第 2 保留記憶数を指定する演出制御コマンドである。このように、ステップ A K S 2 1 9 のコマンドセット処理 P\_COM\_SET により、始動入賞時コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信することができる。

【 1 8 5 6 】

ステップ A K S 2 1 9 の次に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスをセットする（ステップ A K S 2 2 0）。始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタのアドレスである。このように、アドレスがセットされた始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、1 加算するように更新する（ステップ A K S 2 2 1）。また、レジスタやポインタを設定するための複合転送命令などにより、始動口入賞バッファ記憶カウンタに対応してポインタを更新する（ステップ A K S 2 2 2）。例えば、ステップ A K S 2 2 1 による更新後の始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、C P U 1 0 3 の内部レジスタにロードするとともに、ポインタの格納値を 1 加算するように更新することで、始動口入賞バッファの先頭アドレスを示す値がポインタに格納される。さらに、ロードした始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、ポインタの格納値に加算することで、始動口入賞バッファにおいて更新対象となるバッファ番号の格納領域を特定可能にする。

【 1 8 5 7 】

ステップ A K S 2 2 2 によりポインタを更新すると、始動口入賞指定値をロードする（ステップ A K S 2 2 3）。始動口入賞指定値は、特別図柄プロセス処理 P\_TPROC によりセットされた第 1 始動口入賞テーブルまたは第 2 始動口入賞テーブルに対応して、第 1 始動入賞を示す「1」または第 2 始動入賞を示す「2」を設定可能である。ステップ A K S 2 2 3 では、第 1 始動口入賞テーブルまたは第 2 始動口入賞テーブルからテーブルデータを読み出すための転送命令により、始動口入賞指定値を取得可能にする。こうして取得された始動口入賞指定値は、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、始動口入賞バッファにストアされ（ステップ A K S 2 2 4）、始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON が終了する。

【 1 8 5 8 】

図 2 8 3 - 1 7 は、始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON に関するデータ構成の使用例を説明するための図である。始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON では、図 2 7 9 に示された特別図柄プロセス処理 P\_TPROC のステップ S 1 0 2 によりセットされた第 1 始動口入賞テーブルまたはステップ S 1 0 6 によりセットされた第 2 始動口入賞テーブルを用いて、各種設定や制御が行われる。そして、例えばステップ A K S 2 0 4 により計数値を更新可能な第 1 始動口入賞記憶カウンタや第 2 始動口入賞記憶カウンタは、特別図柄制御データエリアに設けられ、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。A K S 2 2 1 により計数値を更新可能な始動口入賞バッファ記憶カウンタや、A K S 2 2 4 により始動口入賞指定値がストアされる始動口入賞バッファは、始動口入賞バッファエリアに設けられ、第 1 始動入賞と第 2 始動入賞との合計回数や発生順序を記憶可能である。また、ステップ A K S 2 1 9 のコマンドセット処理 P\_COM\_SET では、ステップ A K S 2 1 8 によりアドレスをセットした第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルまたは第 2 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルが用いられる。

【 1 8 5 9 】

このように、始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON は、第 1 始動口入賞テーブルまたは第 2 始動口入賞テーブル、特別図柄制御データエリアに設けられた第 1 始動口入賞記憶カウンタまたは第 2 始動口入賞記憶カウンタ、始動口入賞バッファエリアに設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタや始動口入賞バッファ、第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルまたは第 2 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

10

20

30

40

50



## 【 1 8 6 0 】

図 2 8 3 - 1 7 ( A 1 ) は、第 1 始動口入賞テーブルの構成例 A K T 2 1 を示している。構成例 A K T 2 1 の第 1 始動口入賞テーブルは、第 1 始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスと、R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「 0 」の下位アドレスと、第 1 特別図柄判定用バッファ番号「 1 」の下位アドレスと、第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスと、始動口入賞指定値「 1 」と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。

## 【 1 8 6 1 】

第 1 始動口入賞記憶カウンタは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられ、第 1 保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「 0 」は、機能制御レジスタエリアに設けられたレジスタ番号「 0 」の R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタであり、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A に設けられたチャンネル R L 0 が生成可能な特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得されて記憶可能である。第 1 特別図柄判定用バッファ番号「 1 」は、第 1 特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「 1 」の第 1 保留記憶用バッファに含まれる第 1 特別図柄判定用バッファである。第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶され、第 1 保留記憶数を指定する第 1 演出記憶情報指定コマンドを送信するときに用いられる。始動口入賞指定値「 1 」は、第 1 始動入賞が発生したことを特定可能に示す指定値である。

## 【 1 8 6 2 】

図 2 8 3 - 1 7 ( A 2 ) は、第 2 始動口入賞テーブルの構成例 A K T 2 2 を示している。構成例 A K T 2 2 の第 2 始動口入賞テーブルは、第 2 始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスと、R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「 1 」の下位アドレスと、第 2 特別図柄判定用バッファ番号「 1 」の下位アドレスと、第 2 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスと、始動口入賞指定値「 2 」と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。

## 【 1 8 6 3 】

第 2 始動口入賞記憶カウンタは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられ、第 2 保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「 1 」は、機能制御レジスタエリアに設けられたレジスタ番号「 1 」の R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタであり、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A に設けられたチャンネル R L 0 が生成可能な特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得されて記憶可能である。第 2 特別図柄判定用バッファ番号「 1 」は、第 2 特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「 1 」の第 2 保留記憶用バッファに含まれる第 2 特別図柄判定用バッファである。第 2 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶され、第 2 保留記憶数を指定する第 2 演出記憶情報指定コマンドを送信するときに用いられる。始動口入賞指定値「 2 」は、第 2 始動入賞が発生したことを特定可能に示す指定値である。

## 【 1 8 6 4 】

図 2 8 3 - 1 7 ( B 1 ) は、特別図柄制御データエリアの構成例 A K B 2 1 を示している。構成例 A K B 2 1 の特別図柄制御データエリアは、特別図柄の可変表示である特図ゲームや、その表示結果にもとづいて制御可能な小当り遊技状態および大当り遊技状態など、特別図柄プロセス処理 P\_TPROC による制御に関する各種データを記憶可能である。この特別図柄制御データエリアは、アドレス F 0 3 0 [ H ] の特別図柄プロセスタイマと、アドレス F 0 3 2 [ H ] の当りフラグと、アドレス F 0 3 3 [ H ] の特別図柄プロセスコードと、アドレス F 0 3 4 [ H ] の第 1 始動口入賞記憶カウンタと、アドレス F 0 3 5 [ H ] の大当り図柄判定バッファと、アドレス F 0 3 6 [ H ] の小当り図柄判定バッファと、アドレス F 0 3 7 [ H ] の大入賞口入賞個数カウンタと、アドレス F 0 3 8 [ H ] の大入賞口開放回数カウンタと、アドレス F 0 3 9 [ H ] の大入賞口開放パターンタイマと、アドレス F 0 3 B [ H ] の大入賞口開放パターンテーブルポインタと、アドレス F 0 3 D

10

20

30

40

50

[ H ] のデモ表示フラグと、アドレス F 0 9 9 [ H ] の第 2 始動口入賞記憶カウンタと、を含んでいる。

【 1 8 6 5 】

特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理 P\_TPROC による制御時間に対応した計時値を格納可能である。特別図柄プロセスコードは、特別図柄プロセス処理 P\_TPROC において選択される処理を指定可能である。第 1 始動口入賞記憶カウンタは、第 1 保留記憶数に対応した計数値を記憶可能である。大当り図柄判定バッファは、大当り図柄指定値に対応するデータを格納可能である。大当り図柄指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「大当り」の場合に表示される確定特別図柄に対応した指定値であり、大当り遊技状態の種類を設定可能にする。小当り図柄判定バッファは、小当り図柄指定値に対応するデータを格納可能である。小当り図柄指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「小当り」の場合に表示される確定特別図柄に対応した指定値であり、小当り遊技状態の酒類を設定可能にする。大入賞口入賞個数カウンタは、特別可変入賞球装置 5 0 が形成する大入賞口を通過した遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。大入賞口開放回数カウンタは、小当り遊技状態や大当り遊技状態における大入賞口の開放回数に対応した計数値を記憶可能である。大入賞口開放パターンタイマは、小当り遊技状態や大当り遊技状態において大入賞口を開放状態に制御する残り時間に対応した計時値を格納可能である。大入賞口開放パターンテーブルポインタは、大入賞口の開放時間が設定される大入賞口開放パターンテーブルの記憶アドレスを指定可能である。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であるか否かに対応して、オン状態またはオフ状態に対応したフラグ値を記憶可能である。第 2 始動口入賞記憶カウンタは、第 2 保留記憶数に対応した計数値を記憶可能である。

【 1 8 6 6 】

図 2 8 3 - 1 7 ( B 2 ) は、始動口入賞バッファエリアの構成例 A K B 2 2 を示している。構成例 A K B 2 2 の始動口入賞バッファエリアは、遊技球が第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口に進入して発生する第 1 始動入賞や第 2 始動入賞に関する各種データを記憶可能である。この始動口入賞バッファエリアは、アドレス F 0 B A [ H ] の始動口入賞バッファ記憶カウンタと、アドレス F 0 B B [ H ] ~ F 0 C 3 [ H ] の始動口入賞バッファ番号「 0 」 ~ 「 8 」と、を含んでいる。

【 1 8 6 7 】

始動口入賞バッファ記憶カウンタは、始動口入賞バッファエリアに有効な始動口入賞指定値が記憶されている個数に対応した計数値を記憶可能である。したがって、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値は、第 1 始動入賞と第 2 始動入賞との合計回数を示す。始動口入賞バッファ番号「 0 」 ~ 「 8 」は、バッファ番号「 0 」 ~ 「 8 」が割り当てられた始動口入賞バッファであり、第 1 始動入賞と第 2 始動入賞とが発生した順に始動口入賞指定値を記憶可能である。これにより、始動口入賞バッファの記憶情報は、第 1 始動入賞と第 2 始動入賞との発生順序を示す。

【 1 8 6 8 】

図 2 8 3 - 1 7 ( C 1 ) は、第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの構成例 A K T 2 3 を示している。構成例 A K T 2 3 の第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、第 1 演出記憶情報指定コマンド上位バイトと、第 1 始動口入賞記憶カウンタ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップ A K S 2 1 9 のコマンドセット処理 P\_COM\_SET は、第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いた場合に、第 1 演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第 1 演出記憶情報指定コマンドは、第 1 始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応した下位バイトを設定可能である。このような第 1 演出記憶情報指定コマンドを送信することにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 保留記憶数を通知することができる。

【 1 8 6 9 】

図 2 8 3 - 1 7 ( C 2 ) は、第 2 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの構成例 A K T 2 4 を示している。構成例 A K T 2 4 の第 2 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは

、第2演出記憶情報指定コマンド上位バイトと、第2始動口入賞記憶カウンタ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップA K S 2 1 9のコマンドセット処理P\_COM\_SETは、第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いた場合に、第2演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第2演出記憶情報指定コマンドは、第2始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応した下位バイトを設定可能である。このような第2演出記憶情報指定コマンドを送信することにより、演出制御基板12に対して第2保留記憶数を通知することができる。

【1870】

図283-16に示された始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONは、ステップA K S 2 0 9によりロードしたR L 2ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップA K S 2 1 0によりハズレ演出選択用乱数バッファにストアすることにより、ハズレ演出選択用の乱数M R 3 - 2について、その値を示す数値データが抽出可能になる。また、始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONは、ステップA K S 2 1 1によりロードしたR S 1ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップA K S 2 1 2により変動パターン種別選択用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン種別選択用の乱数M R 3 - 3について、その値を示す数値データが抽出可能になる。さらに、始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONは、ステップA K S 2 1 3によりロードしたR S 2ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップA K S 2 1 4により変動パターン用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン用の乱数M R 3 - 4について、その値を示す数値データが抽出可能になる。ここで、ハズレ演出選択用の乱数M R 3 - 2を第1乱数値とし、変動パターン種別選択用の乱数M R 3 - 3を第2乱数値とし、変動パターン用の乱数M R 3 - 4を第3乱数値とした場合に、始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONは始動入賞の発生に対応して実行されるので、第1乱数値と第2乱数値と第3乱数値とで、始動入賞の発生という、共通となる抽出条件の成立により抽出可能になる。ハズレ演出選択用の乱数M R 3 - 2は16ビットの乱数回路104Aにより更新可能な遊技用乱数に含まれ、変動パターン種別選択用の乱数M R 3 - 3および変動パターン用の乱数M R 3 - 4は8ビットの乱数回路104Bにより更新可能な遊技用乱数に含まれ、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。そして、乱数M R 3 - 2の更新速度は469[回/ms]であるのに対し、乱数M R 3 - 3、M R 3 - 4の更新速度は938[回/ms]である。すなわち、乱数M R 3 - 3、M R 3 - 4の更新速度は、乱数M R 3 - 2の更新速度の整数倍である2倍となっている。乱数M R 3 - 2の更新範囲は「0」～「65518」であり、乱数M R 3 - 3の更新範囲は「0」～「240」であり、乱数M R 3 - 4の更新範囲は「0」～「250」なので、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。このように、第2乱数値および第3乱数値の更新速度が、第1乱数値の更新速度の整数倍となる場合に、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。これにより、第1乱数値と第2乱数値と第3乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1871】

図283-18は、特別図柄通常処理P\_TNORMALの一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理P\_TNORMALは、図279に示された特別図柄プロセス処理P\_TPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップS 1 1 0によりロードされた特別図柄プロセスコードが00[H]である場合に、ステップS 1 1 2にて実行可能である。CPU103は、特別図柄通常処理P\_TNORMALを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスをセットする(ステップA K S 2 4 1)。始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタのアドレスである。このように、アドレスがセットされた始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する(ステップA K S 2 4 2)。例えば、ポインタが指すアドレスの記憶データが「0」に対応した00[H]であるか否かに対応して処理を分岐させる演算ジャンプ命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「0」である場合と「0」以外である場合とで、

異なる処理内容を実行可能にする。

【 1 8 7 2 】

ステップ A K S 2 4 2 に対応して始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「 0 」ではない場合に ( ステップ A K S 2 4 2 ; N o )、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を 1 減算するように更新する ( ステップ A K S 2 4 3 )。また、始動口入賞バッファのシフト用ブロック転送を行う ( ステップ A K S 2 4 4 )。ステップ A K S 2 4 4 では、転送先アドレスを始動口入賞バッファ番号「 0 」の下位アドレス B B [ H ] に、転送元アドレスを始動口入賞バッファ番号「 1 」の下位アドレス B C [ H ] に、転送回数を始動口入賞バッファのバッファサイズである「 8 」に、それぞれ設定する。その後、ブロック転送命令を実行することにより、始動口入賞バッファにおける記憶内容を、1 単位ずつ前のバッファに転送してシフトさせればよい。そして、始動口入賞バッファ番号「 8 」の記憶領域を、クリアすることにより初期化すればよい。

10

【 1 8 7 3 】

ステップ A K S 2 4 4 の次に、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第 2 特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットする ( ステップ A K S 2 4 5 )。第 2 特別図柄判定制御テーブルアドレスは、ROM 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 2 特別図柄判定制御テーブルのアドレスである。このときに、始動口入賞チェック処理を実行することにより、始動口入賞指定値が「 1 」であるか否かを判定する ( ステップ A K S 2 4 6 )。例えば、始動口入賞チェック処理では、始動口入賞指定値が「 1 」である場合にゼロフラグがオン状態となり、始動口入賞指定値が「 2 」である場合にゼロフラグがオフ状態となる。このような始動口入賞チェック処理が実行された後に、ゼロフラグがオフ状態であるか否かに対応して処理を分岐させるジャンプ命令により、始動口入賞指定値が「 1 」である場合と「 2 」である場合とで、異なる処理内容を実行可能にする。

20

【 1 8 7 4 】

ステップ A K S 2 4 6 に対応して始動口入賞指定値が「 1 」である場合に ( ステップ A K S 2 4 6 ; Y e s )、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第 1 特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットする ( ステップ A K S 2 4 7 )。第 1 特別図柄判定制御テーブルアドレスは、ROM 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 1 特別図柄判定制御テーブルのアドレスである。ステップ A K S 2 4 7 では、テーブルポインタを設定するための転送命令により、テーブルポインタの値を上書き設定する。このように、特別図柄通常処理 P\_TNORMAL では、ステップ A K S 2 4 5 により第 2 特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットした後に、ステップ A K S 2 4 6 において始動口入賞指定値が「 1 」に対応して、ステップ A K S 2 4 7 により第 1 特別図柄判定制御テーブルアドレスを上書き設定により設定し直す。これにより、第 2 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第 1 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に必要なプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。また、第 2 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第 1 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令としてのジャンプ命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

30

【 1 8 7 5 】

ステップ A K S 2 4 6 に対応して始動口入賞指定値が「 2 」であり「 1 」ではない場合や ( ステップ A K S 2 4 6 ; N o )、ステップ A K S 2 4 7 の後に、特別図柄判定処理 P\_TDECISION を実行するとともに ( ステップ A K S 2 4 8 )、変動パターン設定処理 P\_TPATSET を実行してから ( ステップ A K S 2 4 9 )、特別図柄通常処理が終了する。

40

【 1 8 7 6 】

ステップ A K S 2 4 2 に対応して始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「 0 」である場合に ( ステップ A K S 2 4 2 ; Y e s )、デモ表示フラグがオンであるか否かを判定する ( ステップ A K S 2 5 0 )。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であることを示すフラグである。デモ表示フラグがオンである場合に ( ステップ A K S 2 5 0 ; Y e s )、特別図柄通常処理が終了する。これに対し、デモ表示フラグがオフで

50

ある場合に（ステップ A K S 2 5 0 ; N o ） 、 デモ表示フラグを設定するための転送命令により、デモ表示中指定値である 0 1 [ H ] をデモ表示フラグにストアする（ステップ A K S 2 5 1 ） 。 これにより、デモ表示フラグがオン状態に設定される。また、ポインタを設定するための転送命令により、待機時コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 2 5 2 ） 。 待機時コマンド送信テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された待機時コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理 P \_ C O M \_ S E T を実行してから（ステップ A K S 2 5 3 ） 、 特別図柄通常処理が終了する。

【 1 8 7 7 】

図 2 8 3 - 1 9 は、特別図柄通常処理 P \_ T N O R M A L に関するデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄通常処理 P \_ T N O R M A L では、ステップ A K S 2 4 5 によりアドレスをセットした第 2 特別図柄判定制御テーブルまたはステップ A K S 2 4 7 によりアドレスをセットした第 1 特別図柄判定制御テーブルを用いて、ステップ A K S 2 4 8 の特別図柄判定処理が実行される。また、ステップ A K S 2 5 3 のコマンドセット処理 P \_ C O M \_ S E T では、ステップ A K S 2 5 2 によりアドレスをセットした待機時コマンド送信テーブルが用いられる。このように、特別図柄通常処理 P \_ T N O R M A L は、第 1 特別図柄判定制御テーブルまたは第 2 特別図柄判定制御テーブルや待機時コマンド送信テーブルを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

【 1 8 7 8 】

図 2 8 3 - 1 9 ( A 1 ) は、第 1 特別図柄判定制御テーブルの構成例 A K T 3 1 を示している。構成例 A K T 3 1 の第 1 特別図柄判定制御テーブルは、第 1 特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスと、第 1 特別図柄判定用バッファ番号「 0 」の下位アドレスと、第 1 当り図柄用バッファ番号「 0 」の下位アドレスと、第 1 特別図柄バッファの下位アドレスと、第 1 特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。第 1 特別図柄バッファシフト制御テーブルは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶され、第 1 特別図柄保留バッファの記憶内容をシフトさせるときに用いられる。第 1 特別図柄判定用バッファ番号「 0 」は、第 1 特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「 0 」の第 1 保留記憶用バッファに含まれる第 1 特別図柄判定用バッファである。第 1 当り図柄用バッファ番号「 0 」は、第 1 特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「 0 」の第 1 保留記憶用バッファに含まれる第 1 当り図柄用バッファである。第 1 特別図柄バッファは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられ、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄に対応する特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第 1 特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶され、特別図柄判定処理 P \_ T D E C I S I O N の終了に対応してデータを初期化するとき用いられる。

【 1 8 7 9 】

図 2 8 3 - 1 9 ( A 2 ) は、第 2 特別図柄判定制御テーブルの構成例 A K T 3 2 を示している。構成例 A K T 3 2 の第 2 特別図柄判定制御テーブルは、第 2 特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスと、第 2 特別図柄判定用バッファ番号「 0 」の下位アドレスと、第 2 当り図柄用バッファ番号「 0 」の下位アドレスと、第 2 特別図柄バッファの下位アドレスと、第 2 特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。第 2 特別図柄バッファシフト制御テーブルは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶され、第 2 特別図柄保留バッファの記憶内容をシフトさせるときに用いられる。第 2 特別図柄判定用バッファ番号「 0 」は、第 2 特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「 0 」の第 2 保留記憶用バッファに含まれる第 2 特別図柄判定用バッファである。第 2 当り図柄用バッファ番号「 0 」は、第 2 特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「 0 」の第 2 保留記憶用バッファに含まれる第 2 当り図柄用バッファである。第 2 特別図柄バッファは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられ、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄に対応する特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第 2 特別図柄当り判定後ワーク設定テ

10

20

30

40

50

ーブルは、ROM 101の遊技データ領域に記憶され、特別図柄判定処理P\_TDECISIONの終了に対応してデータを初期化するとき用いられる。

【1880】

図283-19(B)は、待機時コマンド送信テーブルAKT33の構成例AKT33を示している。構成例AKT33の待機時コマンド送信テーブルは、処理数と、第2特定回数指定コマンド上位バイトと、特定回数コマンドバッファ参照指定値と、背景色指定コマンド上位バイトと、特別図柄状態指定コード参照指定値と、客待ちデモコマンド上位バイトと、客待ちデモコマンド下位バイトと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップAKS253のコマンドセット処理P\_COM\_SETは、構成例AKT33の待機時コマンド送信テーブルを用いて、第2特定回数指定コマンド、背景色指定コマンド、客待ちデモコマンドを、それぞれ送信可能にする。第2特定回数指定コマンドは、特定回数コマンドバッファの格納値に対応した下位バイトを設定可能である。背景色指定コマンドは、特別図柄状態指定コードに対応した下位バイトを設定可能である。客待ちデモコマンドは、固定値03[H]を用いた下位バイトを設定可能である。

10

【1881】

図283-20は、特別図柄判定処理P\_TDECISIONの一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理P\_TDECISIONは、図283-18に示された特別図柄通常処理P\_TNORMALから呼出可能な処理に含まれ、特別図柄の可変表示を開始する場合に、ステップAKS248にて実行可能である。CPU103は、特別図柄判定処理P\_TDECISIONを実行した場合、ポインタを設定するための転送命令により、特別図柄バッファシフト制御テーブルアドレスをセットする(ステップAKS301)。特別図柄バッファシフト制御テーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された第1特別図柄バッファシフト制御テーブルまたは第2特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスである。ステップAKS301では、特別図柄通常処理P\_TNORMALによりセットされた第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、第1特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第1特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレス13C2[H]を示す値がポインタにセットされる。また、第2特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第2特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレス13C8[H]を示す値がポインタにセットされる。

20

30

【1882】

ステップAKS301に続いて、特別図柄バッファシフト処理P\_TBUFSHIFTが実行される(ステップAKS302)。ステップAKS302の特別図柄バッファシフト処理P\_TBUFSHIFTは、ステップAKS301によりアドレスがセットされた第1特別図柄バッファシフト制御テーブルまたは第2特別図柄バッファシフト制御テーブルを用いて、第1特別図柄保留バッファまたは第2特別図柄保留バッファの記憶内容をシフト可能である。例えば、転送先アドレス、転送元アドレス、転送回数を設定した後に、ブロック転送命令を実行することにより、第1特別図柄バッファの第1保留記憶用バッファや第2特別図柄バッファの第2保留記憶用バッファにおける記憶内容を、1単位ずつ前のバッファに転送してシフトさせればよい。

40

【1883】

ステップAKS302の次に、バッファ番号「0」の特別図柄判定用バッファをロードする(ステップAKS303)。バッファ番号「0」の特別図柄判定用バッファは、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1特別図柄判定用バッファ、または、第2特別図柄判定用バッファである。ステップAKS303では、特別図柄通常処理P\_TNORMALによりセットされた第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに対応して、第1特別図柄保留バッファまたは第2特別図柄保留バッファから、特別図柄判定用バッファの格納値を読み出可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスF0[H]を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第1特別図柄判定

50

制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに記憶された第1特別図柄判定用バッファ番号「0」または第2特別図柄判定用バッファ番号「0」の下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定した後に、ポインタの指す遊技ワーク領域におけるアドレスの記憶データを読み出すことで、バッファ番号「0」の特別図柄判定用バッファに記憶された特別図柄判定用の乱数MR1-1を読み出可能であればよい。

【1884】

ステップAKS303の後に、特別図柄大当り判定処理P\_TFVR\_CHKが実行される（ステップAKS304）。ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理P\_TFVR\_CHKは、ステップAKS303により読み出された特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値を大当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを判定可能である。特図表示結果を「大当り」とするか否かの判定は、特別図柄大当り判定とも称し、有利状態としての大当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄大当り判定において特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた場合に、大当り指定値となる01[H]が、当りフラグにストアされる。当りフラグは、図283-17(B1)に示された構成例AKB21の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスF032[H]が割り当てられている。ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理は、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、当りフラグに大当り指定値を格納可能にすればよい。なお、当りフラグは、ステップAKS304における特別図柄大当り判定処理P\_TFVR\_CHKの開始に対応して実行されるクリア命令により、初期値となる00[H]を設定可能であればよい。

【1885】

ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理P\_TFVR\_CHKとともに、特別図柄小当り判定処理P\_TLITTLE\_CHKが実行される（ステップAKS305）。ステップAKS305の特別図柄小当り判定処理P\_TLITTLE\_CHKは、ステップAKS303により特別図柄判定用バッファをロードすることで読み出された特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値を小当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「小当り」とするか否かを判定可能である。特図表示結果を「小当り」とするか否かの判定は、特別図柄小当り判定とも称し、所定状態としての小当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄小当り判定において特図表示結果を「小当り」とする判定がなされた場合に、小当り指定値となる02[H]が、当りフラグにストアされる。ステップAKS305の特別図柄小当り判定処理P\_TLITTLE\_CHKは、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、当りフラグに小当り指定値を格納可能にすればよい。

【1886】

ステップAKS305の特別図柄小当り判定処理P\_TLITTLE\_CHKにおいて、小当り判定値は、大当り判定値とは異なる範囲に含まれているので、特別図柄大当り判定により特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた後に、特別図柄小当り判定により特図表示結果を「小当り」とする判定がなされることはない。ただし、例えばエラー発生などにより、特別図柄大当り判定により特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた後に、特別図柄小当り判定により特図表示結果を「小当り」とする判定がなされ場合は、当りフラグに小当り指定値がストアされることになる。したがって、特別図柄大当り判定により特図表示結果を「大当り」とする判定と、特別図柄小当り判定により特図表示結果を「小当り」とする判定とが競合した場合に、小当り遊技状態よりも有利度が高い大当り遊技状態に制御されないように、判定処理の不具合による不正行為を防止して、適切な遊技の制御が可能になる。

【1887】

ステップS305の特別図柄小当り判定処理P\_TLITTLE\_CHKを実行すると、バッファ番号「0」の当り図柄用バッファをロードする（ステップAKS306）。バッファ番号「0」の当り図柄用バッファは、第1特別図柄バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1当り図柄用バッファ、または、第2特別図柄バッ

10

20

30

40

50

ァにおけるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2当り図柄用バッファである。ステップAKS306では、特別図柄通常処理P\_TNORMALによりアドレスがセットされた第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに対応して、第1特別図柄バッファまたは第2特別図柄バッファから、当り図柄用バッファの格納値を読み出可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスF0[H]を、転送命令によりバッファポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに記憶された特別図柄判定用バッファの下位アドレスを、転送命令によりバッファポインタの下位バイトに設定した後に、バッファポインタの指す遊技ワーク領域におけるアドレスの記憶データを読み出すことで、バッファ番号「0」の当り図柄用バッファに記憶された当り図柄用の乱数MR1-2を読み出可能であればよい。

10

#### 【1888】

ステップAKS306の後に、特別図柄バッファ下位アドレスをロードする(ステップAKS307)。特別図柄バッファ下位アドレスは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられた第1特別図柄バッファまたは第2特別図柄バッファのアドレスである。ステップAKS307では、特別図柄通常処理P\_TNORMALによりアドレスがセットされた第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに対応して、異なる下位アドレスを指定可能である。例えば、第1特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第1特別図柄バッファの下位アドレスB8[H]を示す値がバッファポインタの下位バイトにセットされる。また、第2特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第2特別図柄バッファの下位アドレスB9[H]を示す値がバッファポインタの下位バイトにセットされる。バッファポインタの上位バイトには、ステップAKS306により、遊技ワーク領域の上位アドレスF0[H]が既に格納されている。

20

#### 【1889】

ステップAKS307に続いて、特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETが実行される(ステップAKS308)。特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETは、特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄を決定可能にして、決定結果に対応する特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファに格納可能である。特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETの次に、特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルアドレスをセットする(ステップAKS309)。特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された第1特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルまたは第2特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスである。ステップAKS309では、特別図柄通常処理P\_TNORMALによりアドレスがセットされた第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、第1特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第1特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス12BB[H]を示す値がポインタにセットされる。また、第2特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第2特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス12C0[H]を示す値がポインタにセットされる。

30

#### 【1890】

ステップAKS309の次に、データセット処理P\_DATASETを実行して(ステップAKS310)、特別図柄判定処理P\_TDECISIONが終了する。ステップAKS310のデータセット処理P\_DATASETは、ステップAKS309によりアドレスがセットされた特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルを用いて、バッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファまたは第2保留記憶用バッファにおいて、特別図柄判定用バッファと当り図柄用バッファとを、クリアすることにより初期化可能にする。例えば、第1特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルがセットされた場合に、第1特別図柄保留バッファに含まれるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファにおいて、第1特別図柄判定用バッファと第1当り図柄用バッファとが、初期化される。また、第2特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルがセットされた場合に、第2特別図柄保留バッファに含まれるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファにおいて、第2特別図柄判定用バッファと第2当り図柄用バッファ

40

50



とが、初期化される。

【 1 8 9 1 】

図 2 8 3 - 2 1 は、特別図柄判定処理 P\_TDECISION に関するデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄判定処理 P\_TDECISION では、ステップ A K S 3 0 4 の特別図柄大当り判定処理 P\_TFVR\_CHK やステップ A K S 3 0 5 の特別図柄小当り判定処理 P\_TLITTLE\_CHK により、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 を用いて、特別図柄の可変表示における表示結果を、「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否かが、可変表示の開始に対応して判定される。また、ステップ A K S 3 0 8 の特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET では、ステップ A K S 3 0 7 により下位アドレスをロードした特別図柄バッファが用いられる。このように、特別図柄判定処理 P\_TDECISION は、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 や特別図柄バッファを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

10

【 1 8 9 2 】

図 2 8 3 - 2 1 ( A ) は、ステップ A K S 3 0 4 の特別図柄大当り判定処理 P\_TFVR\_CHK やステップ A K S 3 0 5 の特別図柄小当り判定処理 P\_TLITTLE\_CHK による特別図柄判定例 A K C 0 1 を示している。ステップ A K S 3 0 4 の特別図柄大当り判定処理 P\_TFVR\_CHK は、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 について、その値が大当り判定範囲内であるか否かを判定するために、大当り判定値との比較演算を実行可能にする。大当り判定値は、大当り下限判定値と、大当り上限判定値と、を含む。そして、大当り下限判定値から乱数 M R 1 - 1 の値を減算した場合に、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数 M R 1 - 1 の値は大当り下限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数 M R 1 - 1 の値は大当り下限判定値を超える値である。乱数 M R 1 - 1 の値が大当り下限判定値以下の値であれば、大当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄大当り判定処理 P\_TFVR\_CHK を終了することで特別図柄判定処理 P\_TDECISION にリターンする。これに対し、乱数 M R 1 - 1 の値が大当り下限判定値を超える値である場合に、大当り上限判定値から乱数 M R 1 - 1 の値を減算する。このとき、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数 M R 1 - 1 の値は大当り上限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数 M R 1 - 1 の値は大当り上限判定値を超える値である。そこで、乱数 M R 1 - 1 の値が大当り上限判定値以下の値であれば、大当り判定範囲内であることに対応して、大当り指定値となる 0 1 [ H ] を当りフラグにストアする。乱数 M R 1 - 1 の値が大当り上限判定値を超える値であれば、大当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄大当り判定処理 P\_TFVR\_CHK を終了することで特別図柄判定処理 P\_TDECISION にリターンする。

20

30

【 1 8 9 3 】

一例として、大当り下限判定値は「 6 0 0 0 0 」となり、大当り上限判定値は「 6 0 2 8 5 」となるように、予め設定されていればよい。これにより、特別図柄判定例 A K C 0 1 のように、始動口入賞指定値が「 1 」と「 2 」とに対応して、乱数 M R 1 - 1 の値が「 6 0 0 0 1 」から「 6 0 2 8 5 」までの大当り判定範囲内である場合に、特図表示結果についての判定結果が「大当り」となる。

【 1 8 9 4 】

40

ステップ A K S 3 0 5 の特別図柄小当り判定処理 P\_TLITTLE\_CHK は、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 について、その値が小当り判定範囲内であるか否かを判定するために、小当り判定値との比較演算を実行可能にする。小当り判定値は、小当り下限判定値と、小当り上限判定値と、を含む。そして、小当り下限判定値から乱数 M R 1 - 1 の値を減算した場合に、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数 M R 1 - 1 の値は小当り下限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数 M R 1 - 1 の値は小当り下限判定値を超える値である。乱数 M R 1 - 1 の値が小当り下限判定値以下の値であれば、小当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄小当り判定処理 P\_TLITTLE\_CHK を終了することで特別図柄判定処理 P\_TDECISION にリターンする。これに対し、乱数 M R 1 - 1 の値が小当り下限判定値を超える値である場合に、小当り上限判定値から乱数 M R 1 - 1

50

の値を減算する。このとき、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数MR1-1の値は小当り上限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数MR1-1の値は小当り上限判定値を超える値である。そこで、乱数MR1-1の値が小当り上限判定値以下の値であれば、小当り判定範囲内であることに対応して、小当り指定値となる02[H]を当りフラグにストアする。乱数MR1-1の値が小当り上限判定値を超える値であれば、小当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄小当り判定処理P\_TLITTLE\_CHKを終了することで特別図柄判定処理P\_TDECISIONにリターンする。小当り上限判定値は、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とに対応して、異なる値が設定されてもよい。

#### 【1895】

一例として、小当り下限判定値は、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とで共通の「21000」となるように、予め設定されていればよい。また、小当り上限判定値は、始動口入賞判定値が「1」である場合に「21285」となり、始動口入賞指定値が「2」である場合に「29282」となるように、予め設定されていればよい。これにより、特別図柄判定例AKC01のように、始動口入賞指定値が「1」に対応して、乱数MR1-1の値が「21001」から「21285」までの小当り判定範囲内である場合と、始動口入賞指定値が「2」に対応して、乱数MR1-1の値が「21001」から「29282」までの小当り判定範囲内である場合に、特図表示結果についての判定結果が「小当り」となる。

#### 【1896】

図283-21(B)は、特別図柄バッファエリアの構成例AKB31を示している。構成例AKB31の特別図柄バッファエリアは、特別図柄の表示結果として停止表示される確定特別図柄に対応して、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。この特別図柄バッファエリアは、アドレスF0B8[H]の第1特別図柄バッファと、アドレスF0B9[H]の第2特別図柄バッファと、を含んでいる。第1特別図柄バッファは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームが実行される場合に、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第2特別図柄バッファは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが実行される場合に、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。特別図柄パターン指定値は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示における表示結果となる確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値であり、大当り特別図柄パターン指定値と小当り特別図柄パターン指定値とを含む。大当り特別図柄パターン指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「大当り」の場合に、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにより表示される確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値である。小当り特別図柄パターン指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「小当り」の場合に、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにより表示される確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値である。

#### 【1897】

図283-22は、特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETの一例を示すフローチャートである。特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETは、図283-20に示された特別図柄判定処理P\_TDECISIONから呼出可能な処理に含まれ、ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理P\_TFVR\_CHKやステップAKS305の特別図柄小当り判定処理P\_LITTLE\_CHKが実行された後に、ステップAKS308にて実行可能である。CPU103は、特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETを実行した場合、当りフラグをロードする(ステップAKS321)。当りフラグは、図283-17(B1)に示された構成例AKB21の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスF032[H]が割り当てられている。ステップAKS321では、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、当りフラグをロードすればよい。そして、当りフラグと、大当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが大当り指定値ではないことを確認する(ステップAKS322)。

#### 【1898】

ステップ A K S 3 2 2 に対応して当りフラグが大当り指定値である場合に（ステップ A K S 3 2 2 ; N o ）、バッファ番号「 0 」の当り図柄用バッファをセットする（ステップ A K S 3 2 3 ）。バッファ番号「 0 」の当り図柄用バッファは、その格納値が図 2 8 3 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P\_TDECISION のステップ A K S 3 0 6 によりロードされている。このロード内容を、 C P U 1 0 3 の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。このようにセットされたバッファ番号「 0 」の当り図柄用バッファについて、その格納値を特別図柄バッファにストアする（ステップ A K S 3 2 4 ）。特別図柄バッファは、図 2 8 3 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P\_TDECISION のステップ A K S 3 0 7 により下位アドレスがロードされた第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファである。これにより、バッファ番号「 0 」の当り図柄用バッファに格納された当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 について、その乱数値を示す数値データが第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファに格納される。したがって、乱数 M R 1 - 2 の値を示す数値データは、特図表示結果が「大当り」の場合に確定特別図柄が大当り図柄である特別図柄に対応して、大当り特別図柄パターン指定値として使用可能である。

10

#### 【 1 8 9 9 】

ステップ A K S 3 2 4 に続いて、バッファ番号「 0 」の始動口入賞バッファを、始動口入賞指定値にロードする（ステップ A K S 3 2 5 ）。バッファ番号「 0 」の始動口入賞バッファは、図 2 8 3 - 1 7 ( B 2 ) に示された構成例 A K B 2 2 の始動口入賞バッファエリアに設けられ、アドレス F 0 B B [ H ] が割り当てられている。ステップ A K S 3 2 5 では、 R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「 0 」の始動口入賞バッファをロードすればよい。

20

#### 【 1 9 0 0 】

ステップ A K S 3 2 5 の後に、大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU が実行される（ステップ A K S 3 2 6 ）。大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU は、ステップ A K S 3 2 5 によりロードされた始動口入賞指定値や、図 2 8 3 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P\_TDECISION のステップ A K S 3 0 6 によりロードされた当り図柄用バッファの格納値などを用いて、大当り図柄指定値を決定可能にして、決定結果に対応する大当り情報設定用データを設定可能である。大当り情報設定用データは、大当り演出指定値と、ファンファーレ表示指定値と、大当り終了表示指定値と、を示すデータである。このような大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU により決定された大当り図柄指定値を、大当り図柄判定バッファにストアする（ステップ A K S 3 2 7 ）。大当り図柄判定バッファは、図 2 8 3 - 1 7 ( B 1 ) に示された構成例 A K B 2 1 の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F 0 3 5 [ H ] が割り当てられている。ステップ A K S 3 2 7 では、 R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、大当り図柄指定値をストアすればよい。

30

#### 【 1 9 0 1 】

ステップ A K S 3 2 7 の次に、大当り情報設定用データを転送する（ステップ A K S 3 2 8 ）。この場合に、 R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された大当り情報設定用テーブルにおいて、大当り図柄指定値の決定結果に対応する大当り情報設定用データの記憶アドレスが、転送元を指定するポイントにセットされる。また、 R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた演出図柄情報バッファのアドレスが、転送先を指定するバッファポイントにセットされる。さらに、大当り情報設定用データのデータサイズが、転送回数にセットされる。その後、ブロック転送命令により、大当り情報設定用テーブルから読み出した大当り情報設定用データを、演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファへと、転送して格納すればよい。このときに、変動コマンド指定バッファの設定を行う（ステップ A K S 3 2 9 ）。変動コマンド指定バッファは、 R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域にて大当り終了表示バッファの次アドレスに設けられ、ステップ A K S 3 2 7 のブロック転送命令により更新された転送先のアドレスを用いて、格納値を設定

40

50

可能である。例えば、特図表示結果が「大当り」に決定されたことに対応する変動コマンド指定値である 0 1 [ H ] を、変動コマンド指定バッファの格納値として設定すればよい。なお、大当り遊技状態の終了後における演出状態や、演出図柄情報バッファの格納値などに対応して、変動コマンド指定バッファをクリアすることで、その格納値が 0 0 [ H ] に初期化される場合があってもよい。

#### 【 1 9 0 2 】

ステップ A K S 3 2 9 により変動コマンド指定バッファを設定すると、大入賞口開放回数最大値バッファの設定を行う（ステップ A K S 3 3 0 ）。大入賞口開放回数最大値バッファは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域にて変動コマンド指定バッファの次アドレスに設けられ、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態に制御する開放回数の最大値を格納可能である。ステップ A K S 3 3 0 では、ステップ A K S 3 2 6 の大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU により決定された大当り図柄指定値と、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された大入賞口開放回数最大値テーブルと、を用いて大入賞口開放回数最大値を決定可能である。このとき決定された大入賞口開放回数最大値に対応する格納値を、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、大入賞口開放回数最大値バッファにストアすればよい。

10

#### 【 1 9 0 3 】

ステップ A K S 3 2 2 に対応して当りフラグが大当り指定値ではない場合に（ステップ A K S 3 2 2 ; Y e s ）、その当りフラグと、小当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが小当り指定値ではないことを確認する（ステップ A K S 3 3 1 ）。当りフラグが小当り指定値である場合に（ステップ A K S 3 3 1 ; N o ）、小当り特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファにストアする（ステップ A K S 3 3 2 ）。小当り特別図柄パターン指定値は、バッファ番号「 0 」の当り図柄用バッファから読み出した格納値に、予め設定された小当り図柄加算値を加算することにより作成されてもよい。また、小当り特別図柄パターン指定値は、大当り特別図柄パターン指定値とは異なる値が予め用意されてもよい。特別図柄バッファは、図 2 8 3 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P\_TDECISION のステップ A K S 3 0 7 により下位アドレスがロードされた第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファである。ステップ A K S 3 3 2 では、小当り図柄加算値などを用いて作成された小当り特別図柄パターン指定値を、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファにストアすればよい。

20

30

#### 【 1 9 0 4 】

ステップ A K S 3 3 2 により小当り特別図柄パターン指定値をストアした後に、小当り図柄指定値を決定する（ステップ A K S 3 3 3 ）。小当り図柄指定値は、図 2 8 3 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P\_TDECISION のステップ A K S 3 0 6 によりロードされた当り図柄用バッファの格納値と、始動口入賞指定値に対応してセットされる第 1 小当り状態設定用テーブルまたは第 2 小当り状態設定用テーブルと、を用いて決定可能である。このとき決定された小当り図柄指定値を、小当り図柄判定バッファにストアする（ステップ A K S 3 3 4 ）。小当り図柄判定バッファは、図 2 8 3 - 1 7 ( B 1 ) に示された構成例 A K B 2 1 の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F 0 3 6 [ H ] が割り当てられている。ステップ A K S 3 3 4 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、小当り図柄指定値をストアすればよい。

40

#### 【 1 9 0 5 】

ステップ A K S 3 3 4 の次に、小当り演出指定値を決定する（ステップ A K S 3 3 5 ）。小当り演出指定値は、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された小当り情報設定用テーブルと、ステップ A K S 3 3 3 により決定された小当り図柄指定値と、を用いて決定可能である。このとき決定された小当り演出指定値を、演出図柄情報バッファにストアする（ステップ A K S 3 3 6 ）。ステップ A K S 3 3 6 では、ステップ A K S 3 3 5 により決定された小当り演出指定値を、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記

50

憶領域に書き込むための転送命令により、演出図柄情報バッファにストアすればよい。

#### 【 1 9 0 6 】

ステップ A K S 3 3 6 により小当り演出指定値をストアすると、小当り情報設定用データを転送する（ステップ A K S 3 3 7）。小当り情報設定用データは、小当りファンファール表示指定値と、小当りエンディング表示指定値と、を示すデータである。ステップ A K S 3 3 7 では、ROM 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された小当り情報設定用テーブルにおいて、小当り演出指定値の決定結果に対応する小当り情報設定用データの記憶アドレスが、転送元を指定するポインタに設定される。また、RAM 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた小当りファンファール表示バッファのアドレスが、転送先にセットされる。さらに、小当り情報設定用データのデータサイズが、転送回数にセットされる。その後、ブ

10

#### 【 1 9 0 7 】

ステップ A K S 3 3 1 に対応して当りフラグが小当り指定値ではない場合に（ステップ A K S 3 3 1 ; Y e s）、ハズレ特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファにストアする（ステップ A K S 3 3 8）。ハズレ特別図柄パターン指定値は、大当り特別図柄パターン指定値や小当り特別図柄パターン指定値とは異なる値が予め用意されていればよい。例えば、ハズレ特別図柄パターン指定値として F 1 [ H ] を設定可能であってもよい。特別図柄バッファは、図 2 8 3 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P\_TDECISION のステップ A K S 3 0 7 により下位アドレスがロードされた第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファである。ステップ A K S 3 3 8 では、予め用意されたハズレ特別図柄パターン指定値を、RAM 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファにストアすればよい。

20

#### 【 1 9 0 8 】

ステップ A K S 3 3 8 に続いて、演出図柄情報バッファをクリアする（ステップ A K S 3 3 9）。演出図柄情報バッファは、特図表示結果が「大当り」や「小当り」の場合に対応した演出指定値を格納可能である。その一方で、特図表示結果が「ハズレ」の場合に対応して、演出図柄情報バッファをクリアすることで、その格納値を 0 0 [ H ] に初期化する。また、変動コマンド指定バッファをクリアする（ステップ A K S 3 4 0）。

30

#### 【 1 9 0 9 】

ステップ A K S 3 3 0、A K S 3 3 7、A K S 3 4 0 の後に、ポインタを設定するための転送命令により、変動開始前コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 3 4 1）。変動開始前コマンド送信テーブルアドレスは、ROM 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された変動開始前コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理 P\_COM\_SET を実行してから（ステップ A K S 3 4 2）、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET が終了する。

#### 【 1 9 1 0 】

図 2 8 3 - 2 3 は、大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU の一例を示すフローチャートである。大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU は、図 2 8 3 - 2 2 に示された特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET において呼び出され、ステップ A K S 3 2 2 において当りフラグが大当り指定値である場合に、ステップ A K S 3 2 6 にて実行可能である。CPU 1 0 3 は、大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU を実行した場合、ポインタを設定するための転送命令により、第 2 大当り状態設定用テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 4 0 1）。第 2 大当り状態設定用テーブルアドレスは、ROM 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 2 大当り状態設定用テーブルのアドレスである。

40

#### 【 1 9 1 1 】

ステップ A K S 4 0 1 に続いて、始動口入賞指定値が「1」ではないことを確認する（ステップ A K S 4 0 2）。始動口入賞指定値は、図 2 8 3 - 2 2 に示された特別図柄情報

50

設定処理P\_TZU\_SETのステップAKS325により、CPU103の内部レジスタに格納されている。この始動口入賞指定値が「1」である場合に（ステップAKS402；No）、ポインタを設定するための転送命令により、第1大当り状態設定用テーブルアドレスをセットする（ステップAKS403）。第1大当り状態設定用テーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された第1大当り状態設定用テーブルのアドレスである。ステップAKS403では、ポインタを設定するための転送命令により、ポインタの値を上書き設定する。このように、特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETでは、ステップAKS401により第2大当り状態設定用テーブルアドレスをセットした後に、ステップAKS402において始動口入賞指定値が「1」に対応して、ステップAKS403により第1大当り状態設定用テーブルアドレスを上書き設定により設定し直す。これにより、第2大当り状態設定用テーブルの使用頻度が第1大当り状態設定用テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に必要なプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。また、第2大当り状態設定用テーブルの使用頻度が第1大当り状態設定用テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令としてのジャンプ命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

10

#### 【1912】

ステップAKS402に対応して始動口入賞指定値が「2」であり「1」ではない場合や（ステップAKS401；Yes）、ステップAKS403の後に、当り図柄用バッファをセットする（ステップAKS404）。当り図柄用バッファは、その格納値が図283 - 20に示された特別図柄判定処理P\_TDECISIONのステップAKS306によりロードされたバッファ番号「0」の当り図柄用バッファである。このロード内容を、CPU103の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。このようにセットされた当り図柄用バッファの格納値を、ステップAKS401によりセットされた第2大当り状態設定用テーブルまたはステップAKS403によりセットされた第1大当り状態設定用テーブルとともに用いて、第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2が実行される（ステップAKS405）。

20

#### 【1913】

第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2は、テーブル先頭アドレスの記憶データを開始番号データとし、次アドレスの記憶データを処理数データとして、開始番号データを振り分け結果データに初期設定する。その後、比較値としてセットされた数値データと、処理数データの次アドレス以降における記憶データが示す振り分け判定値と、を比較する処理を、テーブルアドレスの先頭側から最終側へと増加する順に、比較値を超える振り分け判定値となるまで実行可能にする。このとき、比較値以下の振り分け判定値であれば振り分け結果データを1加算するように更新して次の比較に進み、比較値を超える振り分け判定値であれば第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2が終了する。比較回数が処理数データに対応する回数となっても比較値を超える振り分け判定値でなければ、次アドレス以降の記憶データを用いて、開始番号データや処理数データの設定から処理を繰り返せばよい。ステップAKS405の第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2は、当り図柄用バッファの格納値である当り図柄用の乱数MR1 - 2が比較値としてセットされ、第1大当り状態設定用テーブルまたは第2大当り状態設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す大当り図柄指定値を、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bによる表示結果に対応する大当り遊技状態の種類として決定可能にする。第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2は、特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETのステップAKS333により小当り図柄指定値を決定する場合にも実行可能であればよい。この場合に、当り図柄用バッファの格納値である当り図柄用の乱数MR1 - 2が比較値としてセットされ、第1小当り状態設定用テーブルまたは第2小当り状態設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す小当り指定値を、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bによる表示結果に対応する小当り遊技状態の種類として決定可能にする。

30

40

50

## 【 1 9 1 4 】

ステップ A K S 4 0 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 が終了すると、大当り情報設定用データを決定する（ステップ A K S 4 0 6）。大当り情報設定用データは、演出状態選択バッファの格納値に対応して選択された大当り情報データ指定テーブルと、ステップ A K S 4 0 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 により決定された大当り図柄指定値と、を用いて、予め用意された複数種類のデータセットのうちから選択可能であればよい。演出状態選択バッファは、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能であればよい。

## 【 1 9 1 5 】

図 2 8 3 - 2 4 は、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET および大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU に関して、大当り遊技状態の制御に対応したデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET のステップ A K S 3 2 2 において当りフラグが大当り指定値である場合に、ステップ A K S 3 2 6 にて大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU を実行可能である。この大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU では、ステップ A K S 4 0 1 によりアドレスがセットされた第 2 大当り状態設定用テーブルまたはステップ A K S 4 0 3 によりアドレスがセットされた第 1 大当り状態設定用テーブルを用いて、ステップ A K S 4 0 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 が実行されることで、大当り図柄指定値を決定可能にする。その後、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET のステップ A K S 3 2 8 では、大当り図柄指定値に対応して大当り情報設定用テーブルから読み出した大当り情報設定用データを、演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファへと、転送して格納可能である。演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファは、演出図柄情報エリアに設けられ、大当り遊技状態に制御される場合の設定用データを格納可能である。また、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET のステップ A K S 3 3 0 では、大入賞口開放回数最大値テーブルを用いて、大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能にする。

## 【 1 9 1 6 】

このように、大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU は、第 1 大当り状態設定用テーブルまたは第 2 大当り状態設定用テーブルを用いて、大当り図柄指定値を決定可能にする。特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET は、演出図柄情報エリアに設けられた演出図柄情報バッファやファンファーレ表示バッファや大当り表示バッファの格納値を設定可能であるとともに、大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能にする。

## 【 1 9 1 7 】

図 2 8 3 - 2 4 ( A 1 ) は、第 1 大当り状態設定用テーブルの構成例 A K T 4 1 を示している。構成例 A K T 4 1 の第 1 大当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス 1 A F D [ H ] に大当り図柄指定値「 1 」と対応する値 0 0 [ H ] が記憶され、次アドレス 1 A F E [ H ] に処理数を示す値 0 A [ H ] が記憶されている。そして、アドレス 1 A F F [ H ] 以降における記憶データは、大当り図柄指定値「 1 」～「 1 0 」に対応した振り分け判定値を示している。ステップ A K S 4 0 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 は、構成例 A K T 4 1 の第 1 大当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 に対応して、大当り図柄指定値「 1 」～「 1 0 」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 が乱数最小値の「 0 」に対応した 0 0 [ H ] である場合に、大当り図柄指定値「 1 」が決定される。

## 【 1 9 1 8 】

図 2 8 3 - 2 4 ( A 2 ) は、第 2 大当り状態設定用テーブルの構成例 A K T 4 2 を示している。構成例 A K T 4 2 の第 2 大当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス 1 B 0 9 [ H ] に大当り図柄指定値「 1 1 」と対応する値 0 A [ H ] が記憶され、次アドレス 1 B 0 A [ H ] に処理数を示す値 0 4 [ H ] が記憶されている。そして、アドレス 1 B 0 B [ H ] 以降における記憶データは、大当り図柄指定値「 1 1 」～「 1 4 」に対応した振り分け判定値を示している。ステップ A K S 4 0 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 は、構成例 A K T 4 2 の第 2 大当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッ

10

20

30

40

50

ファの格納値が示す当り図柄用の乱数MR1-2に対応して、大当り図柄指定値「11」～「14」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数MR1-2が乱数最小値の「0」に対応した00[H]である場合に、大当り図柄指定値「11」が決定される。

#### 【1919】

図283-24(B)は、演出図柄情報エリアの構成例AKB41を示している。構成例AKB41の演出図柄情報エリアは、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御される場合に対応して、演出図柄の可変表示を含めた遊技制御や演出制御に関する各種データを記憶可能である。この演出図柄情報エリアは、アドレスF056[H]の演出図柄情報バッファと、アドレスF057[H]のファンファーレ表示バッファと、アドレスF058[H]の大当り終了表示バッファと、アドレスF059[H]の変動コマンド指定バッファと、アドレスF05A[H]の大入賞口開放回数最大値バッファと、アドレスF05F[H]の小当りファンファーレ表示バッファと、アドレスF060[H]の小当りエンディング表示バッファと、を含んでいる。

#### 【1920】

図283-24(C)は、大入賞口開放回数最大値決定例AKD01を示している。特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETのステップAKS330では、大当り情報データ選択処理P\_TFVR\_ZUのステップAKS405にて第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2により決定された大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能である。大入賞口開放回数最大値決定例AKD01では、大入賞口開放回数最大値が、「2」に対応した02[H]と、「4」に対応した04[H]と、「7」に対応した07[H]と、「10」に対応した0A[H]と、を含むいずれかに決定可能である。また、構成例AKT41の第1大当り状態設定用テーブルは、始動口入賞指定値が「1」である場合に用いられ、大当り図柄指定値「1」～「10」のいずれかを決定可能にする。これに対し、構成例AKT42の第2大当り状態設定用テーブルは、始動口入賞指定値が「2」である場合に用いられ、大当り図柄指定値「11」～「14」のいずれかを決定可能にする。一方において、大入賞口開放回数最大値決定例AKD01では、大当り図柄指定値「1」～「10」に対応した00[H]～09[H]の場合に、大入賞口開放回数最大値が、「4」に対応した04[H]と、「10」に対応した0A[H]と、のいずれかに決定され得る。他方において、大入賞口開放回数最大値決定例AKD01では、大当り図柄指定値「11」～「14」に対応した0A[H]～0D[H]の場合に、大入賞口開放回数最大値が、「2」に対応した02[H]と、「4」に対応した04[H]と、「7」に対応した07[H]と、「10」に対応した0A[H]と、のいずれにも決定され得る。

#### 【1921】

このように、大入賞口開放回数最大値決定例AKD01では、大当り図柄指定値「1」に対応した00[H]の場合に、大入賞口開放回数最大値が「4」に対応した04[H]となる。これは、始動口入賞指定値が「1」である場合において決定可能な大入賞口開放回数最大値の「4」または「10」のうち、小さい方の「4」に対応している。大当り図柄指定値「1」は、当り図柄用バッファの格納値により示される当り図柄用の乱数MR1-2が乱数最小値の「0」である場合に決定可能である。また、大入賞口開放回数最大値決定例AKD01では、大当り図柄指定値「11」に対応した0A[H]の場合に、大入賞口開放回数最大値が「2」に対応した02[H]となる。これは、始動口入賞指定値が「2」である場合において決定可能な大入賞口開放回数最大値の「2」、「4」、「7」、「10」のうち、最も小さい「2」に対応している。大当り図柄指定値「11」は、当り図柄用バッファの格納値により示される当り図柄用の乱数MR1-2が乱数最小値の「0」である場合に決定可能である。したがって、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける特別図柄の可変表示である特図ゲームのうち、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームに対応して、当り図柄用の乱数MR1-2が乱数最小値の「0」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、当り図柄用の乱数MR1-2を第1乱数値とした場合に、第1乱数値

10

20

30

40

50



の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 9 2 2 】

図 2 8 3 - 2 5 は、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET などに関して、小当り遊技状態の制御に対応したデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET のステップ A K S 3 3 1 において当りフラグが小当り指定値である場合に、ステップ A K S 3 3 3 では小当り図柄指定値を決定可能にする。この場合に、始動口入賞指定値が「 1 」であれば、第 1 小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値が決定される。これに対し、始動口入賞指定値が「 2 」であれば、第 2 小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値が決定される。その後、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET のステップ A K S 3 3 9 では、ステップ A K S 3 3 8 により決定された小当り演出指定値を演出図柄情報バッファにストアする。そして、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET のステップ A K S 3 4 0 では、小当り図柄指定値に対応して小当り情報設定用テーブルから読み出した小当り情報設定用データを、小当りファンファーレ表示バッファおよび小当りエンディング表示バッファへと、転送して格納可能である。演出図柄情報バッファ、小当りファンファーレ表示バッファ、小当りエンディング表示バッファは、図 2 8 3 - 2 4 ( B ) に示された演出図柄情報エリアに設けられ、小当り遊技状態に制御される場合の設定用データを格納可能である。また、図 2 7 9 に示された特別図柄プロセス処理 P\_TPROC のステップ S 1 1 2 では、特別図柄プロセスコードが 0 3 [ H ] に対応して小当り開放前処理 P\_TLFAN が実行される場合に、小当り開放中ワーク設定テーブルなどを用いて、大入賞口の開放時間や開放回数を決定可能にする。

【 1 9 2 3 】

このように、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET は、第 1 小当り状態設定用テーブルまたは第 2 小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値を決定可能にする。また、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET は、演出図柄情報エリアに設けられた演出図柄情報バッファや小当りファンファーレ表示バッファや小当りエンディング表示バッファの格納値を設定可能である。さらに、小当り遊技状態に制御されることに対応して実行される小当り開放前処理 P\_TLFAN は、大入賞口の開放時間や開放回数を決定可能である。

【 1 9 2 4 】

図 2 8 3 - 2 5 ( A 1 ) は、第 1 小当り状態設定用テーブルの構成例 A K T 4 3 を示している。構成例 A K T 4 3 の第 1 小当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス 1 B 0 B [ H ] に小当り図柄指定値「 1 」と対応する値 0 0 [ H ] が記憶され、次アドレス 1 B 0 C [ H ] に処理数を示す値 0 1 [ H ] が記憶されている。そして、アドレス 1 B 0 D [ H ] における記憶データは、小当り図柄指定値「 1 」に対応した振り分け判定値を示している。特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET のステップ A K S 3 3 3 は、構成例 A K T 4 3 の第 1 小当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 に対応して、小当り図柄指定値「 1 」のみに決定可能である。したがって、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 が乱数最小値の「 0 」に対応した 0 0 [ H ] である場合に、小当り図柄指定値「 1 」が決定される。

【 1 9 2 5 】

図 2 8 3 - 2 5 ( A 2 ) は、第 2 小当り状態設定用テーブルの構成例 A K T 4 4 を示している。構成例 A K T 4 4 の第 2 小当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス 1 B 0 E [ H ] に小当り図柄指定値「 2 」と対応する値 0 1 [ H ] が記憶され、次アドレス 1 B 0 F [ H ] に処理数を示す値 0 6 [ H ] が記憶されている。そして、アドレス 1 B 1 0 [ H ] 以降における記憶データは、小当り図柄指定値「 2 」～「 7 」に対応した振り分け判定値を示している。特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET のステップ A K S 3 3 3 は、構成例 A K T 4 4 の第 2 小当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 に対応して、小当り図柄指定値「 2 」～「 7 」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 が乱数最小値の「 0 」に対応した 0 0 [ H ] である場合に、小当り図柄指定値「 2 」が決定される。

【 1 9 2 6 】

図 2 8 3 - 2 5 ( B ) は、大入賞口開放態様決定例 A K D 0 2 を示している。小当り開放前処理 P\_TLFAN では、始動口入賞指定値に対応した大入賞口開放態様を決定可能である。大入賞口開放態様は、大入賞口の開放時間や開放回数が異なる複数態様のいずれかに決定可能であればよい。大入賞口開放態様決定例 A K D 0 2 では、始動口入賞指定値「1」に対応して、開放時間が 3 6 [ m s ] で開放回数が 1 5 [ 回 ] である大入賞口開放態様に決定される。また、大入賞口開放態様決定例 A K D 0 2 では、始動口入賞指定値「2」に対応して、開放時間が 1 6 0 0 [ m s ] で開放回数が 1 [ 回 ] である大入賞口開放態様に決定される。

#### 【 1 9 2 7 】

このように、小当り遊技状態における大入賞口開放態様は、小当り図柄指定値がいずれの値である場合にも、始動口入賞指定値に対応して、大入賞口の開放時間や開放回数が異なるものに決定可能である。小当り図柄指定値は、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 に対応して決定可能である。そして、始動口入賞指定値が同一値であれば、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 が乱数最小値の「0」である場合と、乱数最小値以外である場合とで、共通となる大入賞口開放態様に決定される。したがって、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B における特別図柄の可変表示である特図ゲームのうち、特図表示結果が「小当り」となる特図ゲームに対応して、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 が乱数最小値の「0」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 を第 1 乱数値とした場合に、第 1 乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【 1 9 2 8 】

図 2 8 3 - 2 6 は、変動パターン設定処理 P\_TPATSET 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 P\_TPATSET は、図 2 8 3 - 1 8 に示された特別図柄通常処理 P\_TNORMA L から呼出可能な処理に含まれ、特別図柄の可変表示を開始する場合に、ステップ A K S 2 4 9 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、変動パターン設定処理 P\_TPATSET を実行した場合、当りフラグをロードする（ステップ A K S 3 6 1 ）。当りフラグは、図 2 8 3 - 1 7 ( B 1 ) に示された構成例 A K B 2 1 の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F 0 3 2 [ H ] が割り当てられている。ステップ A K S 3 6 1 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、当りフラグをロードすればよい。そして、当りフラグと、大当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが大当り指定値ではないことを確認する（ステップ A K S 3 6 2 ）。

#### 【 1 9 2 9 】

ステップ A K S 3 6 2 に対応して当りフラグが大当り指定値である場合に（ステップ A K S 3 6 2 ; N o ） 、 大当り図柄判定バッファをロードする（ステップ A K S 3 6 3 ）。大当り図柄判定バッファは、図 2 8 3 - 1 7 ( B 1 ) に示された構成例 A K B 2 1 の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F 0 3 5 [ H ] が割り当てられている。ステップ A K S 3 6 3 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、大当り図柄判定バッファをロードすればよい。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、状態別大当り選択テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 3 6 4 ）。状態別大当り選択テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 に記憶された状態別大当り選択テーブルのアドレスである。その後、当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA が実行される（ステップ A K S 3 6 5 ）。ステップ A K S 3 6 5 の当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA は、特図表示結果が「大当り」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

#### 【 1 9 3 0 】

ステップ A K S 3 6 2 に対応して当りフラグが大当り指定値ではない場合に（ステップ A K S 3 6 2 ; Y e s ） 、 その当りフラグと、小当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが小当り指定値ではないことを確認する（ス

10

20

30

40

50

テップ A K S 3 6 6 )。当りフラグが小当り指定値である場合に ( ステップ A K S 3 6 6 ; N o )、変動コマンド指定バッファの設定を行う ( ステップ A K S 3 6 7 )。変動コマンド指定バッファは、図 2 8 3 - 2 4 ( B ) に示された構成例 A K B 4 1 の演出図柄情報エリアに設けられ、アドレス F 0 5 9 [ H ] が割り当てられている。ステップ A K S 3 6 7 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、0 1 [ H ] を変動コマンド指定バッファにストアすればよい。また、小当り図柄判定バッファをロードする ( ステップ A K S 3 6 8 )。小当り図柄判定バッファは、図 2 8 3 - 1 7 ( B 1 ) に示された構成例 A K B 2 1 の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F 0 3 6 [ H ] が割り当てられている。ステップ A K S 3 6 8 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、小当り図柄判定バッファをロードすればよい。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、状態別小当り選択テーブルアドレスをセットする ( ステップ A K S 3 6 9 )。状態別小当り選択テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 に記憶された状態別小当り選択テーブルのアドレスである。その後、当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_T P A T A が実行される ( ステップ A K S 3 7 0 )。ステップ A K S 3 7 0 の当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_T P A T A は、特図表示結果が「小当り」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

10

## 【 1 9 3 1 】

ステップ A K S 3 6 6 に対応して当りフラグが小当り指定値ではない場合に ( ステップ A K S 3 6 6 ; Y e s )、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_T P A T H が実行される ( ステップ A K S 3 7 1 )。ステップ A K S 3 7 1 のハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_T P A T H は、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

20

## 【 1 9 3 2 】

ステップ A K S 3 6 5、A K S 3 7 0、A K S 3 7 1 の後に、バッファ番号「0」の変動パターン種別選択用バッファをロードする ( ステップ A K S 3 7 2 )。バッファ番号「0」の変動パターン種別選択用バッファは、第 1 特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第 1 保留記憶用バッファに含まれる第 1 変動パターン種別選択用バッファ、または、第 2 特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第 2 保留記憶用バッファに含まれる第 2 変動パターン種別選択用バッファである。ステップ A K S 3 7 2 では、バッファ番号「0」の第 2 変動パターン種別選択用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「1」である場合に、バッファ番号「0」の第 1 変動パターン種別選択用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「0」の変動パターン種別選択用バッファに記憶された変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 を読出可能であればよい。

30

## 【 1 9 3 3 】

ステップ A K S 3 7 2 により変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 を読み出すと、変動パターン振り分けテーブル選択処理 P\_T P A T T B L が実行される ( ステップ A K S 3 7 3 )。ステップ A K S 3 7 3 の変動パターン振り分けテーブル選択処理 P\_T P A T T B L は、ステップ A K S 3 6 5、A K S 3 7 0、A K S 3 7 1 のいずれかにより選択された変動パターン種別振り分けテーブルと、ステップ A K S 3 7 2 により読み出された変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 と、を用いて、変動パターン振り分けテーブルを選択可能にする。

40

## 【 1 9 3 4 】

ステップ A K S 3 7 3 の次に、バッファ番号「0」の変動パターン用バッファをロードする ( ステップ A K S 3 7 4 )。バッファ番号「0」の変動パターン用バッファは、第 1 特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第 1 保留記憶用バッファに含まれる第 1 変動パターン用バッファ、または、第 2 特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第 2 保留記憶用バッファに含まれる第 2 変動パターン用バッファである。ステッ

50

プ A K S 3 7 4 では、バッファ番号「0」の第2変動パターン用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「1」である場合に、バッファ番号「0」の第1変動パターン用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「0」の変動パターン用バッファに記憶された変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 を読出可能であればよい。

【1935】

ステップ A K S 3 7 4 により変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 を読み出すと、第2振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 が実行される（ステップ A K S 3 7 5）。ステップ A K S 3 7 5 の第2振り分け判定値比較処理は、ステップ A K S 3 7 3 により選択された変動パターン振り分けテーブルと、ステップ A K S 3 7 4 により読み出された変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 と、を用いて、変動パターンを決定可能にする。このとき、決定された変動パターンに対応した変動パターン指定データを、演出図柄変動パターンバッファにストアする（ステップ A K S 3 7 6）。演出図柄変動パターンバッファは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられ、変動パターンの決定結果に対応して異なる変動パターン指定データを格納可能である。

【1936】

ステップ A K S 3 7 6 に続いて、変動コマンド送信テーブルを選択する（ステップ A K S 3 7 7）。ステップ A K S 3 7 7 では、変動コマンド送信テーブル選択テーブルと、変動コマンド指定バッファの格納値と、を用いて、変動コマンド送信テーブルを選択可能にする。これにより、例えば特図表示結果が「大当り」または「小当り」である場合と「ハズレ」である場合とで、異なる変動コマンド送信テーブルを選択することができればよい。変動コマンド送信テーブルは、処理数と、図柄情報指定コマンド上位バイトと、図柄情報指定コード参照指定値と、演出図柄指定コマンド上位バイトと、演出図柄指定コード参照指定値と、演出図柄変動コマンドと、変動パターン指定データ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。その後、コマンドセット処理 P\_COM\_SET が実行される（ステップ A K S 3 7 8）。ステップ A K S 3 7 8 のコマンドセット処理 P\_COM\_SET は、ステップ A K S 3 7 7 により選択された変動コマンド送信テーブルを用いて、図柄情報指定コマンド、演出図柄指定コマンド、演出図柄変動コマンドを、それぞれ送信可能にする。このようなステップ A K S 3 7 8 のコマンドセット処理 P\_COM\_SET により、変動開始時コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信することができる。

【1937】

ステップ A K S 3 7 8 により変動開始時コマンドを送信可能にすると、特別図柄変動時間を設定する（ステップ A K S 3 7 9）。ステップ A K S 3 7 9 では、特別図柄変動時間テーブルと、変動パターン指定データと、を用いて時間データ展開処理を実行することにより、変動パターンの決定結果に対応して異なる特別図柄変動時間を設定可能にする。続いて、ポインタを設定するための転送命令により、変動パターン設定後ワークテーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 3 8 0）。変動パターン設定後ワークテーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された変動パターン設定後ワークテーブルのアドレスである。その次に、データセット処理 P\_DATASET を実行して（ステップ A K S 3 8 1）、変動パターン設定処理 P\_TPASET が終了する。ステップ A K S 3 8 1 のデータセット処理 P\_DATASET は、ステップ A K S 3 8 0 によりアドレスがセットされた変動パターン設定後ワークテーブルを用いて、特別図柄プロセスコードを特別図柄変動処理指定値となる 0 1 [ H ] に設定し、特別図柄変動中表示バッファの格納値を特別図柄変動中表示データとなる 0 1 [ H ] に設定する。また、特別図柄表示更新タイマと、バッファ番号「0」のハズレ演出選択用バッファと、バッファ番号「0」の変動パターン種別選択用バッファと、バッファ番号「0」の変動パターン用バッファと、をクリアすることにより初期化可能にする。このとき、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とで、異なるテーブルを参照することで、異なるバッファやタイマの設定やクリアを可

10

20

30

40

50

能にすればよい。

【 1 9 3 8 】

図 2 8 3 - 2 7 ( A ) は、当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA の一例を示すフローチャートである。当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA は、図 2 8 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPATSET から呼出可能な処理に含まれ、ステップ A K S 3 6 2 において当りフラグが大当り指定値である場合はステップ A K S 3 6 5 にて実行可能であり、ステップ A K S 3 6 6 において当りフラグが小当り指定値である場合はステップ A K S 3 7 0 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA を実行した場合に、演出状態選択バッファをロードする (ステップ A K S 4 2 1 )。演出状態選択バッファは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられ、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能である。ステップ A K S 4 2 1 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、演出状態選択バッファの格納値を読み出可能であればよい。

10

【 1 9 3 9 】

ステップ A K S 4 2 1 に続いて、変動パターン種別選択テーブルを決定する (ステップ A K S 4 2 2 )。ステップ A K S 4 2 2 では、状態別大当り選択テーブルまたは状態別小当り選択テーブルと、ステップ A K S 4 2 1 により読み出された演出状態選択バッファの格納値と、を用いて、変動パターン種別選択テーブルを決定可能にする。状態別大当り選択テーブルは、図 2 8 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPATSET のステップ A K S 3 6 5 にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA が実行される場合に、ステップ A K S 3 6 4 によりアドレスがセットされる。状態別小当り選択テーブルは、図 2 8 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPATSET のステップ A K S 3 7 0 にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA が実行される場合に、ステップ A K S 3 6 9 によりアドレスがセットされる。状態別大当り選択テーブルや状態別小当り選択テーブルは、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる変動パターン種別選択テーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。したがって、ステップ A K S 4 2 2 により、特図表示結果が「大当り」の場合と「小当り」の場合とで、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる変動パターン種別選択テーブルを決定することができる。

20

30

【 1 9 4 0 】

ステップ A K S 4 2 2 により変動パターン種別選択テーブルを決定すると、当り図柄指定値をセットする (ステップ A K S 4 2 3 )。ステップ A K S 4 2 3 では、大当り図柄判定バッファまたは小当り図柄判定バッファからのロード内容を、C P U 1 0 3 の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。大当り図柄判定バッファは、図 2 8 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPATSET のステップ A K S 3 6 5 にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA が実行される場合に、ステップ A K S 3 6 3 によりロードされる。小当り図柄判定バッファは、図 2 8 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPATSET のステップ A K S 3 7 0 にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA が実行される場合に、ステップ A K S 3 6 8 によりロードされる。大当り図柄判定バッファの格納値は、大当り図柄指定値を示している。小当り図柄判定バッファの格納値は、小当り図柄指定値を示している。このようにセットされた当り図柄指定値を、ステップ A K S 4 2 2 により決定された変動パターン種別選択テーブルとともに用いて、振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI が実行される (ステップ A K S 4 2 4 )。

40

【 1 9 4 1 】

振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI は、比較値としてセットされた数値データと、テーブル記憶データが示す振り分け判定値と、を比較する処理を、テーブルアドレスの先頭側から最終側へと増加する順に、比較値を超える振り分け判定値となるまで実行可能にする。このとき、比較値以下の振り分け判定値であれば次の比較に進み、比較値を超えた振り

50

分け判定値に対応して、テーブル記憶データを指定データとして読出可能にする。ステップA K S 4 2 4の振り分け判定値比較処理P\_HANTEIは、大当り図柄指定値または小当り図柄指定値が比較値としてセットされ、変動パターン種別選択テーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが読み出される。

【 1 9 4 2 】

ステップA K S 4 2 4の振り分け判定値比較処理P\_HANTEIが終了すると、変動パターン種別振り分けテーブルを決定して（ステップA K S 4 2 5）、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P\_TPATAが終了する。ステップA K S 4 2 5では、変動パターン種別振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップA K S 4 2 4の振り分け判定値比較処理P\_HANTEIにより読み出された指定データを加算することにより、使用される変動パターン種別振り分けテーブルのアドレスをポインタに設定することで、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能にする。

10

【 1 9 4 3 】

図283-27(B1)は、特図表示結果が「大当り」に対応した変動パターン種別振り分けテーブル決定例A K D 1 1を示している。特図表示結果が「大当り」である場合に、図283-23に示された大当り情報データ選択処理P\_TFVR\_ZUのステップA K S 4 0 5では、第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2により、大当り図柄指定値「1」～「14」と対応する値00[H]～0D[H]のいずれかに決定可能である。当り時変動パターン種別テーブル選択処理P\_TPATAは、図283-26に示された変動パターン設定処理P\_TPATSETのステップA K S 3 6 5にて実行される場合に、大当り図柄指定値の決定結果に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能である。変動パターン種別振り分けテーブル決定例A K D 1 1では、大当り図柄指定値を示す値00[H]～0D[H]に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルA K U 0 1～A K U 0 3のいずれかに決定可能である。

20

【 1 9 4 4 】

図283-27(B2)は、特図表示結果が「小当り」に対応した変動パターン種別振り分けテーブル決定例A K D 1 2を示している。特図表示結果が「小当り」である場合に、図283-22に示された特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETのステップA K S 3 3 3では、小当り図柄指定値「1」～「7」と対応する値00[H]～06[H]のいずれかに決定可能である。当り時変動パターン種別テーブル選択処理P\_TPATAは、図283-26に示された変動パターン設定処理P\_TPATSETのステップA K S 3 7 0にて実行される場合に、小当り図柄指定値の決定結果に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能である。変動パターン種別振り分けテーブル決定例A K D 1 2では、小当り図柄指定値を示す00[H]～06[H]に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルA K U 1 1、A K U 1 2のいずれかに決定可能である。

30

【 1 9 4 5 】

図283-28(A)は、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P\_TPATHの一例を示すフローチャートである。ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P\_TPATHは、図283-26に示された変動パターン設定処理P\_TPATSETから呼出可能な処理に含まれ、ステップA K S 3 6 6において当りフラグが小当り指定値ではない場合に、ステップA K S 3 7 1にて実行可能である。C P U 1 0 3は、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P\_TPATHを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、状態別ハズレ選択テーブルアドレスをセットする（ステップA K S 4 4 1）。状態別ハズレ選択テーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された第1状態別ハズレ選択テーブルまたは第2状態別ハズレ選択テーブルのアドレスである。ステップA K S 4 4 1では、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。これにより、始動口入賞指定値が「1」である場合は第1状態別ハズレ選択テーブルのアドレスを設定可能であり、始動口入賞指定値が「2」である場合は第2状態別ハズレ選択テーブルのアドレスを設定可能である。そして、演出状態選択バッファをロードする（ステップA K S 4 4 2）。演出状

40

50

態選択バッファは、RAM 102の遊技ワーク領域に設けられ、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能である。

【1946】

ステップAKS442に続いて、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定する(ステップAKS443)。ステップAKS443では、ステップAKS441によりアドレスがセットされた第1状態別ハズレ選択テーブルまたは第2状態別ハズレ選択テーブルと、ステップAKS442によりロードされた演出状態選択バッファの格納値と、を用いて、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定可能にする。第1状態別ハズレ選択テーブルや第2状態別ハズレ選択テーブルは、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。また、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルは、始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応して、異なるハズレ演出振り分けテーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。したがって、ステップAKS443により、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とで、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定することができる。

10

【1947】

ステップAKS443の次に、始動口入賞記憶カウンタをロードする(ステップAKS444)。始動口入賞記憶カウンタは、始動口入賞指定値が「1」である場合の第1始動口入賞記憶カウンタまたは始動口入賞指定値が「2」である場合の第2始動口入賞記憶カウンタである。ステップAKS444では、第2始動口入賞記憶カウンタアドレスを記憶ポインタにセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「1」である場合に、第1始動口入賞記憶カウンタアドレスを記憶ポインタにセットしてから、記憶ポインタにセットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、第1始動口入賞記憶カウンタまたは第2始動口入賞記憶カウンタの計数値を取得可能にすればよい。

20

【1948】

ステップAKS444の後に、振り分け判定値比較処理P\_HANTEIが実行される(ステップAKS445)。ステップAKS445の振り分け判定値比較処理P\_HANTEIは、ステップAKS444により取得した第1始動口入賞記憶カウンタまたは第2始動口入賞記憶カウンタの計数値が比較値としてセットされ、ステップAKS443により決定された保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが読み出される。

30

【1949】

ステップAKS445の振り分け判定値比較処理P\_HANTEIが終了すると、ハズレ演出振り分けテーブルを決定する(ステップAKS446)。ステップAKS446では、ハズレ演出振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップAKS445の振り分け判定値比較処理P\_HANTEIにより読み出された指定データを加算することにより、使用されるハズレ演出振り分けテーブルのアドレスをポインタに設定することで、ハズレ演出振り分けテーブルを決定可能にする。

40

【1950】

ステップAKS446の次に、バッファ番号「0」のハズレ演出選択用バッファをロードする(ステップAKS447)。バッファ番号「0」のハズレ演出選択用バッファは、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1ハズレ演出選択用バッファ、または、第2特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2ハズレ演出選択用バッファである。ステップAKS447では、バッファ番号「0」の第2ハズレ演出選択用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理により始動口入賞指定値が「1」であった場合に、バッファ番号「0」の第1ハズレ演出選択用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番

50

号「0」のハズレ演出選択用バッファに記憶されたハズレ演出選択用の乱数MR3-2を  
読出可能であればよい。

【1951】

ステップAKS447によりハズレ演出選択用の乱数MR3-2を読み出すと、振り分け  
判定値比較処理P\_HANTEIが実行される（ステップAKS448）。ステップAKS4  
48の振り分け判定値比較処理P\_HANTEIは、ステップAKS446により決定されたハ  
ズレ演出振り分けテーブルと、ステップAKS447により読み出されたハズレ演出選択  
用の乱数MR3-2と、を用いて、変動パターン種別振り分けテーブルのオフセット値を  
決定可能にする。この場合に、ステップAKS447により読み出されたハズレ演出選択  
用の乱数MR3-2が比較値としてセットされ、ステップAKS446により決定された  
ハズレ演出振り分けテーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応  
する指定データが示す変動パターン種別振り分けテーブルのオフセット値を読出可能にす  
る。

10

【1952】

ステップAKS448の振り分け判定値比較処理P\_HANTEIが終了すると、変動パター  
ン種別振り分けテーブルを決定して（ステップAKS449）、ハズレ時変動パターン種  
別テーブル選択処理P\_TPATHが終了する。ステップAKS449では、変動パターン種  
別振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップAKS448の振り分け判定値比  
較処理P\_HANTEIにより読み出された指定データが示すオフセット値を加算することによ  
り、使用される変動パターン種別振り分けテーブルのアドレスをポインタにセットするこ  
とで、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能にする。

20

【1953】

図283-28(B1)は、第1特図ハズレに対応したハズレ演出振り分けテーブル決  
定例AKD21を示している。第1特図ハズレは、始動口入賞指定値が「1」に対応して  
、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特図表示結果が  
「ハズレ」となる場合である。始動口入賞指定値が「1」である場合に、ハズレ時変動パ  
ターン種別テーブル選択処理P\_TPATHのステップAKS444では、第1始動口入賞記  
憶カウンタの計数値を取得可能である。第1始動口入賞記憶カウンタの計数値は、第1保  
留記憶数を示している。そして、ステップAKS445の振り分け判定値比較処理P\_HAN  
TEIにより、第1始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応する指定データが読み出され、  
ステップAKS446にて第1保留記憶数に対応したハズレ演出振り分けテーブルを決定  
することができる。ハズレ演出振り分けテーブル決定例AKD21では、第1保留記憶数  
「0」～「3」に対応して、ハズレ演出振り分けテーブルAKV01～AKV04のいず  
れかに決定可能である。

30

【1954】

図283-28(B2)は、第2特図ハズレに対応したハズレ演出振り分けテーブル決  
定例AKD22を示している。第2特図ハズレは、始動口入賞指定値が「2」に対応して  
、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特図表示結果が  
「ハズレ」となる場合である。始動口入賞指定値が「2」である場合に、ハズレ時変動パ  
ターン種別テーブル選択処理P\_TPATHのステップAKS444では、第2始動口入賞カ  
ウンタの計数値を取得可能である。第2始動口入賞記憶カウンタの計数値は、第2保留記  
憶数を示している。そして、ステップAKS445の振り分け判定値比較処理P\_HANTEI  
により、第2始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応する指定データが読み出され、ステ  
ップAKS446にて第2保留記憶数に対応したハズレ演出振り分けテーブルを決定する  
ことができる。ハズレ演出振り分けテーブル決定例AKD22では、第2保留記憶数「0  
」～「3」に対応して、共通となるハズレ演出振り分けテーブルAKV11のみに決定可  
能である。

40

【1955】

図283-28(C)は、ハズレ演出振り分けテーブルAKV01の場合における変動  
パターン種別振り分けテーブル決定例AKD23を示している。ハズレ演出振り分けテ

50



ブル A K V 0 1 は、始動口入賞指定値が「 1 」である場合に、ハズレ演出振り分けテーブル決定例 A K D 2 1 において、第 1 保留記憶数「 0 」のときに決定可能である。始動口入賞指定値が「 1 」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATH のステップ A K S 4 4 7 では、バッファ番号「 0 」の第 1 ハズレ演出選択用バッファからハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 を読出可能である。そして、ステップ A K S 4 4 8 の振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI により、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応する指定データが読み出され、ステップ A K S 4 4 9 にて変動パターン種別振り分けテーブルを決定することができる。変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 2 3 では、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 ~ A K U 2 5 のいずれかに決定可能である。

10

#### 【 1 9 5 6 】

図 2 8 3 - 2 9 は、変動パターン種別振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。図 2 8 3 - 2 7 ( A ) に示された当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA は、図 2 8 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPATSET のステップ A K S 3 6 5 にて実行される場合に、大当り図柄指定値の決定結果に対応して、図 2 8 3 - 2 7 ( B 1 ) に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 1 1 における変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 ~ A K U 0 3 のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。図 2 8 3 - 2 7 ( A ) に示された当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA は、図 2 8 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPATSET のステップ A K S 3 7 0 にて実行される場合に、小当り図柄指定値の決定結果に対応して、図 2 8 3 - 2 7 ( B 2 ) に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 1 2 における変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1、A K U 1 2 のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。図 2 8 3 - 2 8 ( A ) に示されたハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATH のステップ A K S 4 4 9 は、図 2 8 3 - 2 8 ( C ) に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 2 3 における変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 ~ A K U 2 5 のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。そして、図 2 8 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPATSET のステップ A K S 3 7 3 にて実行される変動パターン振り分けテーブル選択処理 P\_TPATTBL は、ステップ A K S 3 7 2 により読み出された変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 を用いて、変動パターン種別振り分けテーブルを参照することで変動パターン種別を選択可能であり、その選択結果に対応した変動パターン振り分けテーブルを選択可能にする。

20

30

#### 【 1 9 5 7 】

図 2 8 3 - 2 9 ( A ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 2 8 3 - 2 9 ( A ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 は、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、変動パターン種別 C P A 0 1 ~ C P A 0 5 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

40

#### 【 1 9 5 8 】

図 2 8 3 - 2 9 ( B 1 ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1 は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 2 8 3 - 2 9 ( B 1 ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1 は、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、共通となる変動パターン種別 C P B 0 1 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

#### 【 1 9 5 9 】

図 2 8 3 - 2 9 ( B 2 ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 2 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 2 は、小当り図柄指定値に対応

50

して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 2 8 3 - 2 9 ( B 2 ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 2 は、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、共通となる変動パターン種別 C P B 0 2 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【 1 9 6 0 】

図 2 8 3 - 2 9 ( C 1 ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 2 8 3 - 2 9 ( C 1 ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 は、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、変動パターン種別 C P C 0 1、C P C 0 2 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

10

【 1 9 6 1 】

図 2 8 3 - 2 9 ( C 2 ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 2 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 2 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 2 8 3 - 2 9 ( C 2 ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 2 は、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、共通となる変動パターン種別 C P C 0 3 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【 1 9 6 2 】

図 2 8 3 - 2 9 ( C 3 ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 3 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 3 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 2 8 3 - 2 9 ( C 3 ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 3 は、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、共通となる変動パターン種別 C P C 0 4 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

20

【 1 9 6 3 】

図 2 8 3 - 2 9 ( C 4 ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 2 8 3 - 2 9 ( C 4 ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 は、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、変動パターン種別 C P C 0 5 ~ C P C 0 7 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

30

【 1 9 6 4 】

図 2 8 3 - 2 9 ( C 5 ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 5 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 5 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 2 8 3 - 2 9 ( C 5 ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 5 は、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、共通となる変動パターン種別 C P C 0 8 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【 1 9 6 5 】

図 2 8 3 - 3 0 から図 2 8 3 - 3 2 までは、変動パターン種別に対応して使用可能な変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。図 2 8 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPATSET のステップ A K S 3 7 3 にて実行される変動パターン振り分けテーブル選択処理 P\_TPATTBL では、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 を用いた変動パターン種別の選択結果に対応して、変動パターン振り分けテーブルが選択される。その後、ステップ A K S 3 7 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 は、ステップ A K S 3 7 4 により読み出された変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 を用いて、変動パターン振り分けテーブルを参照することで変動パターンを決定可能にする。

40

【 1 9 6 6 】

図 2 8 3 - 3 0 ( A 1 ) は、変動パターン種別 C P A 0 1 に対応する変動パターン振り

50

分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別CPA01は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルAKU01を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3に対応した所定割合で決定可能である。図283-30(A1)の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数MR3-4に対応して、変動パターンPA01~PA03、PA51、PA52のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別CPA01は、変動パターンPA01~PA03、PA51、PA52のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【1967】

10

図283-30(A2)は、変動パターン種別CPA02に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別CPA02は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルAKU01を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3に対応した所定割合で決定可能である。図283-30(A2)の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数MR3-4に対応して、変動パターンPA04~PA11、PA21~PA23、PA54のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別CPA02は、変動パターンPA04~PA11、PA21~PA23、PA54のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

20

【1968】

図283-30(A3)は、変動パターン種別CPA03に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別CPA03は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルAKU01を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3に対応した所定割合で決定可能である。図283-30(A3)の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数MR3-4に対応して、変動パターンPA31~PA38、PA24~PA26、PA55のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別CPA03は、変動パターンPA31~PA38、PA24~PA26、PA55のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

30

【1969】

図283-30(A4)は、変動パターン種別CPA04に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別CPA04は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルAKU01を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3に対応した所定割合で決定可能である。図283-30(A4)の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数MR3-4に対応して、共通となる変動パターンPA41のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別CPA04は、変動パターンPA41のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

40

【1970】

図283-30(A5)は、変動パターン種別CPA05に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別CPA05は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルAKU01を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3に対応した所定割合で決定可能である。図283-30(A5)の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数MR3-4に対応して、共通となる変動パターンPA42のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別CPA05は、変動パターンPA42のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブル

50

ルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【 1 9 7 1 】

図 2 8 3 - 3 0 ( B 1 ) は、変動パターン種別 C P B 0 1 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P B 0 1 は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1 を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して決定可能である。図 2 8 3 - 3 0 ( B 1 ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、共通となる変動パターン P B 0 1 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P B 0 1 は、変動パターン P B 0 1 のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

10

【 1 9 7 2 】

図 2 8 3 - 3 0 ( B 2 ) は、変動パターン種別 C P B 0 2 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P B 0 2 は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 2 を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して決定可能である。図 2 8 3 - 3 0 ( B 2 ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P B 1 1 ~ P B 1 4 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P B 0 2 は、変動パターン P B 1 1 ~ P B 1 4 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

20

【 1 9 7 3 】

図 2 8 3 - 3 1 ( A ) は、変動パターン種別 C P C 0 1 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 1 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した所定割合で決定可能である。図 2 8 3 - 3 1 ( A ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、共通となる変動パターン P C 0 1 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 1 は、変動パターン P C 0 1 のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

30

【 1 9 7 4 】

図 2 8 3 - 3 1 ( B ) は、変動パターン種別 C P C 0 2 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 2 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した所定割合で決定可能である。図 2 8 3 - 3 1 ( B ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 1 2、P C 1 3、P C 1 5、P C 1 6、P C 2 4、P C 2 7、P C 3 3、P C 4 9 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 2 は、変動パターン P C 1 2、P C 1 3、P C 1 5、P C 1 6、P C 2 4、P C 2 7、P C 3 3、P C 4 9 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

40

【 1 9 7 5 】

図 2 8 3 - 3 1 ( C ) は、変動パターン種別 C P C 0 3 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 3 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 2 を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して決定可能である。図 2 8 3 - 3 1 ( C ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 1 1 ~ P C 1 8、P C 1 0 1 の

50

いずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 3 は、変動パターン P C 1 1 ~ P C 1 8、P C 1 0 1 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【 1 9 7 6 】

図 2 8 3 - 3 1 ( D ) は、変動パターン種別 C P C 0 4 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 4 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 3 を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して決定可能である。図 2 8 3 - 3 1 ( D ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 1 9 ~ P C 2 7、P C 1 0 2 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 4 は、変動パターン P C 1 9 ~ P C 2 7、P C 1 0 2 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

10

【 1 9 7 7 】

図 2 8 3 - 3 2 ( A ) は、変動パターン種別 C P C 0 5 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 5 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した第 1 割合で決定可能である。図 2 8 3 - 3 2 ( A ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 2 8 ~ P C 4 3 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 5 は、変動パターン P C 2 8 ~ P C 4 3 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

20

【 1 9 7 8 】

図 2 8 3 - 3 2 ( B ) は、変動パターン種別 C P C 0 6 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 6 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した第 1 割合とは異なる第 2 割合で決定可能である。第 2 割合は、第 1 割合よりも低い割合である。図 2 8 3 - 3 2 ( B ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 4 4 ~ P C 5 9 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 6 は、変動パターン P C 4 4 ~ P C 5 9 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

30

【 1 9 7 9 】

図 2 8 3 - 3 2 ( C ) は、変動パターン種別 C P C 0 7 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 7 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した第 1 割合および第 2 割合とは異なる第 3 割合で決定可能である。第 3 割合は、第 1 割合や第 2 割合よりも低い割合である。図 2 8 3 - 3 2 ( C ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 6 0 ~ P C 7 5 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 7 は、変動パターン P C 6 0 ~ P C 7 5 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

40

【 1 9 8 0 】

図 2 8 3 - 3 2 ( D ) は、変動パターン種別 C P C 0 8 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 8 は、ハズレ演出選択用の

50

乱数MR3-2に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルAKU25を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数MR3-3に対応して決定可能である。図283-32(D)の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数MR3-4に対応して、共通となる変動パターンPC02のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別CPC08は、変動パターンPC02のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

#### 【1981】

図283-33(A)は、普通図柄プロセス処理P\_FPROC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P\_FPROCは、図278に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P\_PCTから呼出可能な処理に含まれ、タイマ割込みが発生する毎に、ステップAKS59にて実行可能である。CPU103は、普通図柄プロセス処理P\_FPROCを実行した場合に、ゲートスイッチ通過対応フラグ設定を行う(ステップAKS501)。ゲートスイッチ通過対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれるゲートスイッチ21の状態をCPU103のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、ゲートスイッチ通過対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、ゲートスイッチ通過対応フラグがオン状態であることを示す。その後、ゲートスイッチ通過対応フラグがオンであるか否かを判定する(ステップAKS502)。ゲートスイッチ通過対応フラグがオンである場合に(ステップAKS502; Yes)、ゲートスイッチ通過処理P\_FZU\_ONが実行される(ステップAKS503)。

#### 【1982】

ステップAKS502に対応してゲートスイッチ通過対応フラグがオフである場合や(ステップAKS502; No)、ステップAKS503におけるゲートスイッチ通過処理P\_FZU\_ONの後に、ポインタを設定する転送命令により、普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルをセットする(ステップAKS504)。普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。普通図柄プロセスコードは、パチンコ遊技機1における遊技制御の進行に対応して、00[H]~04[H]のいずれかに更新設定が可能であり、普通図柄プロセスコードともいう。

#### 【1983】

ステップAKS504に続いて、記憶データを読み出すための転送命令により、普通図柄プロセスコードをロードする(ステップAKS505)。その次に、2バイトデータ選択処理P\_ABXEXECを実行することにより(ステップAKS506)、普通図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを取得する。このときに取得されたアドレスは、ポインタに設定される。この後、サブルーチンの呼出命令により、ポインタの指す処理を実行することで(ステップAKS507)、普通図柄プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。こうして選択された処理が終了して、復帰命令により普通図柄プロセス処理P\_FPROCにリターンすると、この普通図柄プロセス処理P\_FPROCも終了し、復帰命令により遊技制御用のタイマ割込み処理P\_PCTにリターンする。

#### 【1984】

図283-33(B)は、普通図柄プロセス処理P\_FPROCにおいて用いられる普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例AKT51の構成例を示している。普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、ポインタとして用いられるCPU103の内部レジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例AKT51の普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードが00[H]である場合の普通図柄通常処理P\_FNORMと、普通図柄プロセスコードが01[H]である場合の普通図柄変動処理P\_FSCRLと、普通図柄プロセスコードが02[H]である場合の普通図柄停止処理P\_FSTOPと、普通図柄プロセスコードが03[H]である場合の普通電動役物作動前処理P\_FINTと、普通図柄プロセ

スコードが 0 4 [ H ] である場合の普通電動役物作動処理 P\_FOPEN と、に対応するアドレス値をポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【 1 9 8 5 】

普通図柄通常処理 P\_FNORM は、記憶された普通図柄保留情報の有無などにもとづいて普図ゲームを開始するか否かの判定と、普通図柄の可変表示において停止表示する確定普通図柄の決定と、普通図柄の変動パターンである普通図柄変動パターンの決定と、を可能にする。普通図柄変動処理 P\_FSCRL は、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、普通図柄変動パターンに対応する普図変動時間が経過したか否かの判定を可能にする。普通図柄停止処理 P\_FSTOP は、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、普通図柄停止時間が経過したか否かの判定を可能にする。普通図柄停止時間が経過した場合に、普図表示結果に対応して、普通図柄プロセスコードの更新や各種設定を可能にする。この実施例では、すべての普図表示結果に対応して、普通図柄プロセスコードを 0 3 [ H ] に更新可能であればよい。普通電動役物作動前処理 P\_FINT および普通電動役物作動処理 P\_FOPEN は、普通電動役物ソレノイド 8 1 の制御により、可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を閉鎖状態から開放状態へと変化可能にするための処理である。

10

【 1 9 8 6 】

図 2 8 3 - 3 4 は、普通図柄の可変表示である普図ゲームの制御に関するデータ構成の使用例を説明するための図である。例えば図 2 8 3 - 3 3 ( A ) に示された普通図柄プロセス処理 P\_FPROC は、ステップ A K S 5 0 5 によりロードした普通図柄プロセスコードを用いて、ステップ A K S 5 0 6 の 2 バイトデータ選択処理 P\_ABXEXEC を実行することにより、ステップ A K S 5 0 7 では普通図柄プロセスコードに対応して選択された処理を実行可能にする。普通図柄プロセスコードは、普通図柄制御データエリアに設けられ、普図ゲームや第 2 始動入賞口の制御状態に対応して記憶値を更新可能である。ステップ A K S 5 0 3 のゲートスイッチ通過処理 P\_FZU\_ON は、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 を読出可能であり、読み出された乱数 M R 2 - 1 について、その値を示す数値データを普通図柄当り図柄用バッファに格納して保存可能にする。普通図柄当り図柄用バッファは、普通図柄当り図柄用バッファエリアに設けられ、普通図柄保留記憶数が上限値に達するまで、読み出された乱数 M R 2 - 1 の値を示す数値データを記憶可能である。このように、普通図柄プロセス処理 P\_FPROC や、普通図柄プロセス処理 P\_FPROC において実行可能な処理は、普通図柄制御データエリアや普通図柄当り図柄用バッファエリアにおける記憶データを用いて、普通図柄の可変表示である普図ゲームに関する制御を可能にする。

20

30

【 1 9 8 7 】

図 2 8 3 - 3 4 ( A ) は、普通図柄制御データエリアの構成例 A K B 5 1 を示している。構成例 A K B 5 1 の普通図柄制御データエリアは、普通図柄の可変表示である普図ゲームや、その表示結果にもとづいて制御可能な第 2 始動入賞口の閉鎖状態や開放状態など、普通図柄プロセス処理 P\_FPROC などによる制御に関する各種データを記憶可能である。この普通図柄制御データエリアは、アドレス F 0 3 E [ H ] の普通図柄プロセスコードと、アドレス F 0 3 F [ H ] のゲート通過記憶カウンタと、アドレス F 0 4 0 [ H ] の普通図柄バッファと、アドレス F 0 4 1 [ H ] の普通電動役物開放パターンタイマと、アドレス F 0 4 3 [ H ] の普通電動役物開放ポインタと、アドレス F 0 4 5 [ H ] の普通電動役物入賞個数カウンタと、アドレス F 0 4 A [ H ] の普通図柄プロセスタイマと、を含んでいる。

40

【 1 9 8 8 】

普通図柄プロセスコードは、普通図柄プロセス処理 P\_FPROC において選択される処理を指定可能である。ゲート通過記憶カウンタは、ゲートスイッチ 2 1 により検出された遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。普通図柄バッファは、普通図柄指定値に対応するデータを格納可能である。普通図柄指定値は、普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示における表示結果となる確定普通図柄に対応した指定値であり、普通図柄当り図柄指定値を含む。普通図柄当り図柄指定値は、普通図柄の可変表示において表示結果が

50

「普通図当り」の場合に、普通図柄表示器 20 により表示される確定普通図柄に対応した指定値である。普通電動役物開放パターンタイマは、第 2 始動入賞口を開放状態に制御する残り時間に対応した計時値を格納可能である。普通電動役物開放ポインタは、第 2 始動入賞口を開放状態に制御する時間が設定される普通電動役物開放パターンテーブルの記憶アドレスを指定可能である。普通電動役物入賞個数カウンタは、第 2 始動口スイッチ 22B により検出された遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。普通図柄プロセスタイマは、普通図柄プロセス処理 P\_FPROC による制御時間に対応した計時値を格納可能である。

【1989】

図 283 - 34 (B) は、普通図柄当り図柄用バッファエリアの構成例 AKB52 を示している。構成例 AKB52 の普通図柄当り図柄用バッファエリアは、遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合に読み出された普通図柄当り図柄用の乱数 MR2 - 1 について、その値を示す数値データを記憶可能である。この普通図柄当り図柄用バッファエリアは、アドレス F046 [H] ~ F049 [H] の普通図柄当り図柄用バッファ番号「1」~「4」を含んでいる。普通図柄当り図柄用バッファ番号「1」~「4」は、バッファ番号「1」~「4」が割り当てられた普通図柄当り図柄用バッファであり、通過ゲート 41 を遊技球が通過した順に乱数 MR2 - 1 の値を記憶可能である。これにより、普通図柄当り図柄用バッファの記憶情報は、通過ゲート 41 を通過した遊技球の個数を示し、また、各通過に対応して読み出された乱数 MR2 - 1 の値を示す。

【1990】

図 283 - 35 は、ゲートスイッチ通過処理 P\_FZU\_ON の一例を示すフローチャートである。ゲートスイッチ通過処理 P\_FZU\_ON は、図 283 - 33 (A) に示された普通図柄プロセス処理 P\_FPROC から呼出可能な処理に含まれ、ステップ AKS502 においてゲートスイッチ通過対応フラグがオンである場合に、ステップ AKS503 にて実行可能である。CPU103 は、ゲートスイッチ通過処理 P\_FZU\_ON を実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタアドレスをセットする（ステップ AKS601）。ゲート通過記憶カウンタアドレスは、RAM102 の遊技ワーク領域に設けられたゲート通過記憶カウンタのアドレスである。続いて、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタをロードする（ステップ AKS602）。

【1991】

ステップ AKS602 の次に、ゲート通過記憶カウンタの計数値がカウンタ最大値以上であるか否かを判定する（ステップ AKS603）。例えば、ステップ AKS602 によりロードされた値と、「4」などのカウンタ最大値と、を比較可能な比較復帰命令により、カウンタ最大値以上の場合に（ステップ AKS603；Yes）、ゲートスイッチ通過処理 P\_FZU\_ON が終了して普通図柄プロセス処理 P\_FPROC にリターンする。これに対し、カウンタ最大値未満の場合に（ステップ AKS603；No）、ゲート通過記憶カウンタの計数値を 1 加算するように更新する（ステップ AKS604）。この場合に、ポインタが指すアドレスの記憶データをインクリメントする算術論理演算命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値を 1 加算する更新が可能になる。

【1992】

ステップ AKS604 の後に、ポインタを設定するための転送命令などにより、普通図柄当り図柄用バッファアドレスをセットする（ステップ AKS605）。この場合に、RAM102 の遊技ワーク領域に設けられたバッファ番号「0」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、ポインタに設定される。そして、ステップ AKS602 によりロードされた値を、ポインタの格納値に加算する。これにより、普通図柄当り図柄用バッファエリアにおいて、普通図柄当り図柄用の乱数 MR2 - 1 を記憶させる普通図柄当り図柄用バッファのアドレスを、ポインタにセットすることができる。これに続き、普通図柄当り図柄用乱数カウンタをストアして（ステップ AKS606）、ゲートスイッチ通過処理 P\_FZU\_ON が終了する。ステップ AKS606 では、RAM102 の遊技ワーク領域における

10

20

30

40

50



普通図柄当り図柄用乱数カウンタの下位アドレスを指定して読み出した値を、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタから取得した乱数MR2-1の値を、普通図柄当り図柄用バッファに格納できればよい。

#### 【1993】

図283-36は、普通図柄通常処理P\_FNORMの一例を示すフローチャートである。普通図柄通常処理P\_FNORMは、図283-33(A)に示された普通図柄プロセス処理P\_FPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップAKS505によりロードされた普通図柄プロセスコードが00[H]である場合に、ステップAKS507にて実行可能である。CPU103は、普通図柄通常処理P\_FNORMを実行した場合に、ゲート通過記憶カウンタをロードする(ステップAKS621)。この場合に、RAM102の遊技ワーク領域におけるゲート通過記憶カウンタの下位アドレスを指定して読み出した値を、CPU103の内部レジスタに設定するための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値を取得できればよい。そして、CPU103のフラグレジスタにおける第2ゼロフラグがオン状態である場合に処理をリターンさせる演算復帰命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する(ステップAKS622)。このとき、第2ゼロフラグがオン状態であれば、ゲート通過記憶カウンタの計数値が「0」であることに対応して(ステップAKS622; Yes)、普通図柄通常処理P\_FNORMが終了し、普通図柄プロセス処理P\_FPROCにリターンする。

#### 【1994】

ステップAKS622に対応してゲート通過記憶カウンタの計数値が「0」ではない場合に(ステップAKS622; No)、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄設定用テーブルアドレスをセットする(ステップAKS623)。普通図柄当り図柄設定用テーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された普通図柄当り図柄設定用テーブルのアドレスである。その後、バッファ番号「1」の普通図柄当り図柄用バッファをロードする(ステップAKS624)。ステップAKS624では、RAM102の遊技ワーク領域におけるバッファ番号「1」の普通図柄当り図柄用バッファの下位アドレスを指定して読み出した値を、CPU103の内部レジスタに設定するための転送命令により、バッファ番号「1」の普通図柄当り図柄用バッファに記憶された普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1を読み出可能であればよい。

#### 【1995】

ステップAKS624により普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1を読み出すと、第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2が実行される(ステップAKS625)。ステップAKS625の第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2は、ステップAKS624により読み出した乱数MR2-1の値が比較値としてセットされ、ステップAKS623によりアドレスがセットされた普通図柄当り図柄設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す普通図柄当り図柄指定値を、普通図柄表示器20による表示結果として決定可能にする。このようなステップAKS625の第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2により普通図柄当り図柄指定値が決定されると、その普通図柄当り図柄指定値を普通図柄バッファにストアする(ステップAKS626)。普通図柄バッファは、図283-34(A)に示された普通図柄制御データエリアに設けられ、アドレスF040[H]が割り当てられている。ステップAKS626では、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、普通図柄当り図柄指定値をストアすればよい。

#### 【1996】

ステップAKS626の次に、ゲート通過記憶カウンタの計数値を1減算する(ステップAKS627)。そして、普通図柄当り図柄用バッファをシフトさせる(ステップAKS628)。この場合に、RAM102の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用バッファエリアにおいて、バッファ番号「2」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、転送元を指定するポインタにセットされる。また、バッファ番号「1」の普通図柄

当り図柄用バッファのアドレスが、転送先を指定するバッファポインタにセットされる。さらに、普通図柄当り図柄用バッファエリアのデータサイズに対応した転送回数がセットされる。その後、ブロック転送命令により、普通図柄当り図柄用バッファの記憶内容を順次に転送してシフトさせればよい。このとき、バッファ番号「4」の普通図柄当り図柄用バッファをクリアして、記憶内容を初期化しておく。

【1997】

ステップAKS628の後に、ポインタを設定するための転送命令により、第1普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスをセットする(ステップAKS629)。第1普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された第1普通図柄変動パターン振り分けテーブルのアドレスである。また、時短チェック処理により、時短機能フラグが時短作動指定値ではないことを確認する(ステップAKS630)。このとき、時短機能フラグが時短作動指定値であれば(ステップAKS630; No)、ポインタを設定するための転送命令により、第2普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスをセットする(ステップAKS631)。第2普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された第2普通図柄変動パターン振り分けテーブルのアドレスである。

【1998】

ステップAKS630に対応して時短機能フラグが時短作動指定値ではない場合や(ステップAKS630; Yes)、ステップAKS631の後に、RS3ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする(ステップAKS632)。この場合に、機能制御レジスタエリアにおけるRS3ソフトラッチ乱数値レジスタのアドレスを指定して読み出した格納値を、CPU103の内部レジスタに設定するための転送命令により、普通図柄変動パターン用の乱数MR3-1として使用可能に設定すればよい。そして、第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2が実行される(ステップAKS633)。ステップAKS633の第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2は、ステップAKS632により読み出した乱数MR3-1の値が比較値としてセットされ、ステップAKS629によりアドレスがセットされた第1普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたはステップAKS631によりアドレスがセットされた第2普通図柄変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す普通図柄変動パターンを決定可能にする。

【1999】

ステップAKS633の第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2により普通図柄変動パターンが決定されると、その普通図柄変動パターンに対応した普通図柄変動時間を設定する(ステップAKS634)。ステップAKS634では、普通図柄変動時間テーブルと、普通図柄変動パターン指定データと、を用いて時間データ展開処理を実行することにより、普通図柄変動パターンの決定結果に対応した普通図柄変動時間を設定可能にする。続いて、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄変動時ワークテーブルアドレスをセットする(ステップAKS635)。普通図柄変動時ワークテーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された普通図柄変動時ワークテーブルのアドレスである。その次に、データセット処理P\_DATASETを実行して(ステップAKS636)、普通図柄通常処理P\_FNORMが終了する。ステップAKS636のデータセット処理P\_DATASETは、ステップAKS635によりアドレスがセットされた普通図柄変動時ワークテーブルを用いて、普通図柄プロセスコードを普通図柄変動処理指定値となる01[H]に設定し、普通図柄変動中表示バッファの格納値を普通図柄変動中表示データとなる01[H]に設定する。また、普通図柄表示更新タイマをクリアすることにより初期化可能にする。

【2000】

図283-37は、普通図柄通常処理P\_FNORMに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。普通図柄通常処理P\_FNORMでは、ステップAKS623によりアドレスがセットされた普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いて、ステップAKS625の第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2を実行することにより、普通図柄当り図柄指定

10

20

30

40

50

値を決定可能にする。また、ステップ A K S 6 2 9 によりアドレスがセットされた第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたはステップ A K S 6 3 1 によりアドレスがセットされた第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて、ステップ A K S 6 3 3 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 を実行することにより、普通図柄変動パターンを決定可能にする。ステップ A K S 6 3 4 では、普通図柄変動時間テーブルを用いて、普通図柄変動パターンの決定結果に対応した普通図柄変動時間を設定可能にする。また、図 2 8 3 - 3 3 ( A ) に示された普通図柄プロセス処理 P\_FPROC のステップ A K S 5 0 7 では、普通図柄プロセスコードが 0 3 [ H ] に対応して普通電動役物作動前処理 P\_FINT が実行される場合に、普通電動役物作動時ワーク設定テーブルなどを用いて、第 2 始動入賞口に対応して設けられた普通電動役物の開放時間を決定可能にする。

10

#### 【 2 0 0 1 】

このように、普通図柄通常処理 P\_FNORM は、普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いて、普通図柄当り図柄指定値を決定可能にする。また、普通図柄通常処理 P\_FNORM は、第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたは第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて、普通図柄変動パターンを決定可能にする。さらに、普通図柄通常処理 P\_FNORM は、普通図柄変動時間テーブルを用いて、普通図柄変動時間を決定可能にする。普図ゲームの実行結果に対応して実行される普通電動役物作動前処理 P\_FINT は、普通電動役物の開放時間を決定可能である。

#### 【 2 0 0 2 】

図 2 8 3 - 3 7 ( A ) は、普通図柄当り図柄設定用テーブルの構成例 A K T 6 1 を示している。構成例 A K T 6 1 の普通図柄当り図柄設定用テーブルは、先頭アドレス 1 B 5 4 [ H ] に第 1 普通図柄当り図柄指定値と対応する値 0 0 [ H ] が記憶され、次アドレス 1 B 5 5 [ H ] に処理数を示す値 0 3 [ H ] が記憶されている。そして、アドレス 1 B 5 6 [ H ] 以降における記憶データは、第 1 ~ 第 3 普通図柄当り図柄指定値に対応した振り分け判定値を示している。ステップ A K S 6 2 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 は、構成例 A K T 6 1 の普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いた場合に、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 に対応して、第 1 ~ 第 3 普通図柄当り図柄指定値のいずれかに決定可能である。構成例 A K T 6 1 において、第 1 普通図柄当り図柄指定値は 0 0 [ H ] であり、第 2 普通図柄当り図柄指定値は 0 1 [ H ] であり、第 3 普通図柄当り図柄指定値は 0 2 [ H ] である。例えば、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 が乱数最小値の「 0 」に対応した 0 0 [ H ] である場合に、第 1 普通図柄当り図柄指定値が決定される。

20

30

#### 【 2 0 0 3 】

図 2 8 3 - 3 7 ( B 1 ) は、第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルの構成例 A K T 6 2 を示している。構成例 A K T 6 2 の第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルは、先頭アドレス 1 B 5 9 [ H ] に普通図柄変動パターン F P Z 1 指定値と対応する値 0 0 [ H ] が記憶され、次アドレス 1 B 5 A [ H ] に処理数を示す値 0 4 [ H ] が記憶されている。そして、アドレス 1 B 5 B [ H ] 以降における記憶データは、普通図柄変動パターン F P Z 1 ~ F P Z 4 に対応した振り分け判定値を示している。ステップ A K S 6 3 3 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 は、構成例 A K T 6 2 の第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いた場合に、普通図柄変動パターン用の乱数 M R 3 - 1 に対応して、普通図柄変動パターン F P Z 1 ~ F P Z 4 のいずれかに決定可能である。

40

#### 【 2 0 0 4 】

図 2 8 3 - 3 7 ( B 2 ) は、第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルの構成例 A K T 6 3 を示している。構成例 A K T 6 3 の第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルは、先頭アドレス 1 B 5 F [ H ] に普通図柄変動パターン F P Z 5 指定値と対応する値 0 4 [ H ] が記憶され、次アドレス 1 B 6 0 [ H ] に処理数を示す値 0 4 [ H ] が記憶されている。そして、アドレス 1 B 6 1 [ H ] 以降における記憶データは、普通図柄変動パターン F P Z 5 ~ F P Z 8 に対応した振り分け判定値を示している。ステップ A K S 6 3 3 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 は、構成例 A K T 6 3 の第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いた場合に、普通図柄変動パターン用の乱数 M R 3 - 1 に対応

50

して、普通図柄変動パターンF P Z 5 ~ F P Z 8 のいずれかに決定可能である。

【2005】

図283-37(C)は、普通図柄変動時間決定例AKD61を示している。決定例AKD61では、普通図柄変動パターンF Z P 1 ~ F Z P 4 に対応して普通図柄変動時間が1000[m s]に決定され、普通図柄変動パターンF Z P 5 ~ F Z P 8 に対応して普通図柄変動時間が100[m s]に決定される。ステップAKS634では、ステップAKS633の第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2により決定された普通図柄変動パターンに対応した普通図柄変動時間が設定される。普通図柄変動パターンF Z P 1 ~ F Z P 4 は、時短機能フラグがオフである場合に、構成例AKT61の第1普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて決定可能である。普通図柄変動パターンF Z P 5 ~ F Z P 8 は、時短機能フラグがオンである場合に、構成例AKT62の第2普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて決定可能である。これにより、時短制御が行われている場合の方が、時短制御が行われていない場合よりも、普通図柄の可変表示時間である普通図柄変動時間は短くなるように設定可能になる。

10

【2006】

図283-37(D)は、普通電動役物開放時間決定例AKD62を示している。普通電動役物作動前処理P\_FINTでは、時短作動指定値や普通図柄当り図柄指定値に対応して、普通電動役物開放時間を決定可能である。普通電動役物開放時間は、時短作動指定値が時短状態ではないことを示す「x」に対応した値00[H]の場合に、すべての普通図柄当り図柄指定値00[H]~02[H]に対応して、16msに決定される。これに対し、普通電動役物作動時間は、時短作動指定値が時短状態であることを示す「」に対応した値01[H]の場合に、すべての普通図柄当り図柄指定値00[H]~02[H]に対応して、5000msに決定される。

20

【2007】

このように、普通電動役物開放時間は、普通図柄当り図柄指定値がいずれの値である場合にも、時短作動指定値に対応して、異なる時間に決定可能である。普通図柄当り図柄指定値は、普通図柄当り図柄用バッファから読み出された普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1に対応して決定可能である。そして、時短作動指定値が同一値であれば、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1が乱数最小値の「0」である場合と、乱数最小値以外である場合とで、共通となる普通電動役物作動時間に決定される。したがって、普通図柄表示器20における普通図柄の可変表示である特図ゲームに対応して、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1が乱数最小値の「0」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1を第2乱数値とした場合に、第2乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

30

【2008】

図283-1に示された遊技制御用マイクロコンピュータ100では、16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bにより、遊技用乱数に含まれる乱数値のうち、特別図柄判定用の乱数MR1-1、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3、変動パターン用の乱数MR3-4、普通図柄変動パターン用の乱数MR3-1について、それぞれの値を示す数値データを更新可能である。また、CPU103が図283-12に示された乱数更新処理P\_RANDOMなどを実行することにより、遊技用乱数に含まれる乱数値のうち、当り図柄用の乱数MR1-2、当り図柄用初期値となる乱数MR1-3、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2-2について、それぞれの値を示す数値データを更新可能である。

40

【2009】

図283-18に示された特別図柄通常処理のステップAKS248において、図283-20に示された特別図柄判定処理P\_TDECISIONが実行された場合に、ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理やステップAKS305の特別図柄小当り判定処理に

50

より、特別図柄判定用の乱数MR1-1を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否かを判定可能になる。そして、特別図柄判定処理P\_TDECISIONのステップAKS308において、図283-22に示された特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETが実行された場合に、ステップAKS326の大当り情報データ選択処理P\_TFVR\_ZUあるいはステップAKS333により、当り図柄用の乱数MR1-2を用いて特別図柄の表示結果となる確定特別図柄に対応した大当り図柄指定値や小当り図柄指定値を決定可能になる。また、図283-36に示された普通図柄通常処理のステップAKS625にて第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEISが実行された場合に、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1を用いて普通図柄の表示結果となる確定普通図柄に対応した普通図柄当り図柄指定値を決定可能になる。当り図柄用の乱数MR1-2を用いて決定された大当り図柄指定値は、特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETのステップAKS330において、図283-24(C)に示された大入賞口開放回数最大値決定例AKD01のように、大入賞口開放回数最大値を設定可能にする。普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1を用いて決定された普通図柄当り図柄指定値は、図283-33(A)に示された普通図柄プロセス処理P\_FPROCのステップAKS507において、普通図柄プロセスコードが03[H]に対応して普通電動役物作動前処理P\_FINTが実行される場合に、図283-37(D)に示された普通電動役物開放時間決定例AKD62のように、普通電動役物開放時間を設定可能にする。したがって、当り図柄用の乱数MR1-2は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる表示結果の決定に用いられ、遊技者にとって有利な大当り遊技状態の種類を設定可能にする。普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1は、普通図柄表示器20による表示結果の決定に用いられ、始動領域となる第2始動入賞口を遊技球が通過しやすい誘導状態に変化させる変化態様を設定可能にする。

#### 【2010】

このように、各種の遊技用乱数となる乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能であるところ、第1乱数値となる当り図柄用の乱数MR1-2と、第2乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1とを、図283-12に示された乱数更新処理P\_RANDOMにより呼び出して実行可能な初期値変更乱数更新処理P\_RANCPといった、共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能である。ここで、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1は、その更新範囲が「0」～「198」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「199」なので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。したがって、共通となる更新処理により更新可能な第1乱数値と第2乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。こうして、共通となる更新処理がプログラム容量の増大を防止し、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることで乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【2011】

なお、第1乱数値となる当り図柄用の乱数MR1-2は、その更新範囲が「0」～「199」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「200」なので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数以外になる。当り図柄用の乱数MR1-2は、確定特別図柄における大当り図柄指定値の決定に用いられ、大当り図柄指定値に対応して、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるか否かが決定される場合もある。この場合に、大当り図柄指定値の決定割合は、確変状態に制御される割合である確変突入率に対応することになる。確変突入率は、パチンコ遊技機1における重要な仕様に含まれ、明確に認識しやすい値にすることが望ましい。しかしながら、仮に、当り図柄用の乱数MR1-2について、更新範囲に含まれる乱数の総数が素数であれば、確変突入率の分母が素数になり、百分率で示すことが困難になるので、確変突入率を認識しにくくなるおそれがある。そこで、共通となる更新処理により更新可能な当り図柄用の乱数MR1-2および普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1のうち、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である一方で、当り図柄用の乱数MR1-2は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではないものとしてもよい。これにより、乱数値の同期発生を抑制しつつ、パチンコ遊技機1の仕様を明確に認識できるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

## 【 2 0 1 2 】

第 1 乱数値となる当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 についても、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であるようにしてもよい。これにより、共通の更新処理により更新可能な乱数値の同期発生を、より確実に抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

## 【 2 0 1 3 】

図 2 8 3 - 1 2 に示された乱数更新処理 P\_RANDOM において、ステップ A K S 6 1 ~ A K S 6 4 は第 1 乱数値となる乱数 M R 1 - 2 を更新可能であり、ステップ A K S 6 5 ~ A K S 6 8 は第 2 乱数値となる乱数 M R 2 - 1 を更新可能である。そして、乱数更新処理 P\_RANDOM は、第 1 乱数値となる乱数 M R 1 - 2 および第 2 乱数値となる乱数 M R 2 - 1 を、共通となる内部格納手段である C P U 1 0 3 の H L レジスタ、B レジスタ、D E レジスタを用いて更新可能である。このように、共通となる内部格納手段を用いて第 1 乱数値や第 2 乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

## 【 2 0 1 4 】

図 2 8 3 - 1 2 に示された乱数更新処理 P\_RANDOM を実行する C P U 1 0 3 は、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 を第 1 乱数値とし、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 を第 2 乱数値とした場合に、第 1 乱数値および第 2 乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第 1 更新手段となる。また、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A や 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B は、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 のうちから第 3 乱数値および第 4 乱数値となるものを設定した場合に、第 3 乱数値および第 4 乱数値を乱数用クロック信号となるシステムクロック入力によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第 2 更新手段となる。そして、例えば普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 は、その更新範囲が「0」～「198」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「199」なので、第 2 乱数値の更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。これに対し、例えばハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 は、その更新範囲が「0」～「65518」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「65519」であり、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 は、その更新範囲が「0」～「240」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「241」であり、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 は、その更新範囲が「0」～「250」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「251」なので、第 3 乱数値と第 4 乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。こうして、第 1 更新手段と第 2 更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

20

30

## 【 2 0 1 5 】

16 ビットの乱数回路 1 0 4 A や 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B は、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 のうちから第 1 乱数値および第 2 乱数値となるものを設定した場合に、第 1 乱数値および第 2 乱数値を乱数用クロック信号となるシステムクロック入力により更新可能な第 1 更新手段となる。図 2 8 3 - 1 2 に示された乱数更新処理 P\_RANDOM を実行する C P U 1 0 3 は、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 のうちから第 3 乱数値となるものを設定した場合に、第 3 乱数値を乱数更新処理により更新可能な第 2 更新手段となる。パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始にもとづいて、図 2 7 7 に示された遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN を実行する C P U 1 0 3 は、ステップ S 1 において図 2 8 3 - 7 に示された電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON を実行した場合に、ステップ A K S 1 3 の機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタエリアの格納値を設定する。このときに、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A や 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B に対応して設けられた最大値設定レジスタの格納値を設定することで、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A や 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B によって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能である。そして、第 1 更新手段となる 16 ビットの乱数回路 1 0 4 A や 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B は

40

50

、最大値設定処理において、第 1 乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第 1 乱数の更新を開始した後に、第 2 乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第 2 乱数の更新を開始する。図 2 7 7 に示された遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN を実行する CPU 1 0 3 は、ステップ S 1 の電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON を実行した後に、ステップ S 8 ~ S 1 1 のループ処理を実行中に、タイマ割込みの発生に対応して、図 2 7 8 に示された遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT を実行可能になり、ステップ S 5 6 において乱数更新処理 P\_RANDOM を実行することで、第 3 乱数値の更新を開始する。このように、第 2 更新手段となる乱数更新処理 P\_RANDOM を実行する CPU 1 0 3 は、電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON において最大値設定処理を実行した後に、第 3 乱数値の更新を可能にするので、例えば特別図柄判定用の乱数 MR 1 - 1 といった、遊技価値との関連度が高い乱数値の更新を先に開始することにより不確実性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

## 【 2 0 1 6 】

図 2 8 3 - 9 ( B ) に示された RWM アクセスプロテクトレジスタのビットデータ R A P において、ビット番号「 0 」のビットデータ R A M 0 は、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始に対応して、初期値である 0 [ B ] に設定される。これにより、RWM となる R A M 1 0 2 は、特定格納領域である RWM アクセスプロテクトレジスタの格納値が第 1 格納値に設定されたことに対応して、アクセス禁止となる。図 2 8 3 - 7 に示された電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON を実行した CPU 1 0 3 は、ステップ A K S 1 3 の機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタエリアの格納値を設定し、その後

ステップ A K S 1 4 により RWM アクセスプロテクトレジスタにアクセス許可出力値をストアする。このように、機能に関する格納領域である機能設定レジスタエリアに格納値を設定した後に、記憶手段としての R A M 1 0 2 へのアクセスを許可する第 2 格納値を特定格納領域である RWM アクセスプロテクトレジスタに設定可能である。そして、第 2 格納値を設定した次の処理として、図 2 7 7 に示された遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN 処理においてステップ S 2 の RWM チェック処理 P\_RWM\_CHK などを実行することで、記憶手段である R A M 1 0 2 の記憶内容にもとづいて制御状態を復旧可能か否かを確認する確認処理を実行可能である。こうして、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することがないようにして、確認処理を確実に実行できるとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

20

## 【 2 0 1 7 】

図 2 8 3 - 1 0 に示された電源断処理 P\_POWER\_OFF を実行する CPU 1 0 3 は、ステップ A K S 3 9 のチェックサム算出処理 P\_SUM\_CALC により作成されたチェックサムデータをステップ A K S 4 0 によりチェックサムバッファにストアすることで、電力供給の停止に対応して、制御状態を復旧させるための復旧情報となるチェックサムデータを、記憶手段である R A M 1 0 2 のチェックサムバッファといった記憶領域に記憶させる停止時記憶処理を実行可能である。このような停止時記憶処理が実行された後に、ステップ A K S 4 1 において出力値データにセットされたクリアデータを、ステップ A K S 4 2 において RWM アクセスプロテクトレジスタにストアすることで、第 1 格納値を特定格納領域に設定する停止時格納処理を実行可能である。停止時格納処理が実行された後に、ステップ A K S 4 8 、 A K S 4 9 のループ処理により遊技制御を実行しない待機状態に移行させる。この待機状態であるときに電力供給が回復したことに

対応して、ステップ A K S 4 9 において電源確認信号入力ビットが「 0 」ではない場合に、ステップ A K S 5 0 において電源断復旧時ベクタテーブルアドレスをスタックポインタにセットしてから、割込みリターン命令により、電源断処理 P\_POWER\_OFF を終了させることで、パチンコ遊技機 1 の起動にもとづく起動時処理として、図 2 7 7 に示された遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN を、先頭から実行可能にする。これにより、電力供給が回復した場合に不安定な動作を防止するとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

30

40

## 【 2 0 1 8 】

図 2 8 3 - 2 に示された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるアドレスマップにおいて、アドレス F E 0 0 [ H ] ~ F E B F [ H ] が割り当てられた内蔵レジスタの

50

機能設定レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に含まれる各種回路を用いた機能設定のための第 1 領域となり、アドレス F F 0 0 [ H ] ~ F F F F [ H ] が割り当てられた内蔵レジスタの機能制御レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に含まれる各種回路を用いた機能制御のための第 2 領域となる。このうち、アドレス F F 0 0 [ H ] の R W M アクセスプロテクトレジスタは、R W M である R A M 1 0 2 へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域となる。パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始にもとづいて、図 2 7 7 に示された遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN を実行する C P U 1 0 3 は、ステップ S 1 において図 2 8 3 - 7 に示された電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON を実行した場合に、ステップ A K S 5 ~ A K S 7 により、第 2 領域である機能制御レジスタエリアの格納値を設定する制御用格納処理を実行可能である。このような制御用格納処理が実行された後に、ステップ A K S 1 1 ~ A K S 1 3 により、第 1 領域である機能設定レジスタエリアの格納値を設定する設定用格納処理を実行可能である。このような設定用格納処理が実行された後に、ステップ A K S 1 4 により、記憶手段である R A M 1 0 2 へのアクセスを許可する格納値を、特定格納領域としての R W M アクセスプロテクトレジスタに設定することができる。こうして、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 1 9 】

( 特徴部 0 1 A K の課題解決手段および効果 )

( 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、

乱数値を更新可能な更新手段と、

特別識別情報の可変表示を実行可能な第 1 表示手段と、

普通識別情報の可変表示を実行可能な第 2 表示手段と、を備え、

第 1 表示手段による表示結果に対応して、有利状態の種類が決定され、

第 2 表示手段による表示結果に対応して、始動領域を遊技媒体が通過しやすい誘導状態に変化させる変化態様が決定され、

更新手段は、

第 1 表示手段による表示結果の決定に用いられる第 1 乱数値および第 2 表示手段による表示結果の決定に用いられる第 2 乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、

第 1 乱数値および第 2 乱数値を共通となる内部格納手段を用いて更新可能であり、

第 1 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではなく、

第 2 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば乱数更新処理 P\_RANDOM を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。特別識別情報は、例えば特別図柄などであればよい。第 1 表示手段は、例えば第 1 特別図柄表示装置 4 A および第 2 特別図柄表示装置 4 B などであればよい。普通識別情報は、例えば普通図柄などであればよい。第 2 表示手段は、例えば普通図柄表示器 2 0 などであればよい。第 1 表示手段による表示結果は、例えば特別図柄の表示結果となる確定特別図柄などであればよい。第 2 表示手段による表示結果は、例えば普通図柄の表示結果となる確定普通図柄などであればよい。有利状態の種類は、例えば大入賞口開放回数最大値などであればよい。変化態様は、例えば普通電動役物開放時間などであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 M R 1 - 2 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 M R 2 - 1 などであればよい。更新処理は、例えば初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP などであればよい。内部格納手段は、例えば C P U 1 0 3 の H L レジスタ、B レジスタ、D E レジスタなどであればよい。第 1 乱数値の総数は、例えば乱数 M R 1 - 2 の大きさが「 6 5 5 3 6 」などであればよい。第 2 乱数値の総数は、例えば乱数 M R 2 - 1 の大きさが「 1 9 9 」などであればよい。

このような構成によれば、共通となる更新処理がプログラム容量の増大を防止し、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることで第 1 乱数値と第 2 乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 2 0 】

10

20

30

40

50



( 1 - 2 ) 更新手段は、更新処理を実行する場合、更新対象乱数値と、乱数最大値と、乱数初期値と、に関する設定をした後に、更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更とを実行可能であってもよい。

ここで、更新処理を実行する場合の設定は、例えばステップ A K S 6 1 ~ A K S 6 3、A K S 6 5 ~ A K S 6 7 の部分などであればよい。更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更は、例えばステップ A K S 6 4、A K S 6 8 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP を実行する部分などであればよい。

このような構成においては、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 2 1 】

10

( 1 - 3 ) 更新手段は、特定更新処理により、第 1 乱数値を更新した後に第 2 乱数値を更新してもよい。

ここで、特定更新処理は、例えば乱数更新処理 P\_RANDOM などであればよい。

このような構成においては、遊技者の注目度が高い表示結果の決定に用いられる第 1 乱数値を第 2 乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 2 2 】

( 1 - 4 ) 更新手段は、特定更新処理により、第 1 乱数値と第 2 乱数値とに対応して共通更新用処理を呼び出すことにより、第 1 乱数値および第 2 乱数値を更新し、第 1 乱数値および第 2 乱数値の初期値を変更可能であってもよい。

20

ここで、共通更新用処理は、例えば乱数更新処理 P\_RANDOM におけるステップ A K S 6 4、A K S 6 8 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP などであればよい。

このような構成においては、共通更新用処理によりプログラム容量の増大を防止し、第 1 乱数値や第 2 乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 2 3 】

( 1 - 5 ) 更新手段は、特定更新処理により、共通となる内部格納手段を用いて、第 1 乱数値および第 2 乱数値を更新可能であってもよい。

例えば乱数更新処理 P\_RANDOM において、ステップ A K S 6 1、A K S 6 5 により H レジスタが設定され、ステップ A K S 6 2、A K S 6 6 により B レジスタが設定され、ステップ A K S 6 3、A K S 6 7 により D レジスタが設定された後に、ステップ A K S 6 4、A K S 6 8 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP を実行することなどであればよい。

30

このような構成においては、共通となる内部格納手段を用いて第 1 乱数値や第 2 乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 2 4 】

( 1 - 6 ) 更新手段は、特定更新処理により、共通更新用処理の前に参照先情報を内部格納手段に格納する場合、第 1 乱数値と第 2 乱数値とに対応して共通となる命令を用いて異なる参照先情報を内部格納手段に設定可能であってもよい。

ここで、内部格納手段は、例えば H レジスタ、B レジスタ、D レジスタなどであればよい。共通となる命令は、L D 命令や L D Q 命令などの転送命令であればよい。異なる参照先情報は、例えば当り図柄用乱数カウンタのアドレス F 0 8 1 [ H ] と普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレス F 0 5 2 [ H ] や、当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレス F 0 5 0 [ H ] と普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレス F 0 5 3 [ H ] などであればよい。

40

このような構成においては、共通となる命令を用いて第 1 乱数値や第 2 乱数値を更新可能とすることにより、第 1 乱数値や第 2 乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 2 5 】

( 1 - 7 ) 更新手段は、更新処理を実行する場合、更新対象乱数値を更新した後に、該更新対象乱数値が乱数初期値と一致したことに対応して、乱数初期値を変更可能である、

例えば初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP において、ステップ A K S 1 0 1 により更新

50

対象乱数値を更新した後に、ステップ A K S 1 0 5 にて乱数初期値データバッファの格納値と一致したことに対応して、ステップ A K S 1 0 8 により新たな乱数初期値を格納することなどであればよい。

このような構成においては、更新対象乱数値の更新や乱数初期値の変更により、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 2 6 】

( 1 - 8 ) 更新手段は、更新処理を実行して更新対象乱数値を更新する場合、

更新対象乱数値を乱数最大値と比較すること、

比較の結果が乱数最大値未満であれば更新対象乱数値を 1 加算すること、

比較の結果が乱数最大値以上であれば更新対象乱数値を乱数最小値に変更すること、  
を含む単一の比較加算命令を最初に実行してもよい。

10

ここで、比較加算命令は、例えばステップ A K S 1 0 1 の部分などであればよい。

このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 2 7 】

( 1 - 9 ) 更新手段は、第 1 乱数値を更新する場合と第 2 乱数値を更新する場合とで、いずれも比較加算命令を最初に実行してもよい。

例えばステップ A K S 6 4、A K S 6 8 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP におけるステップ A K S 1 0 1 の部分などであればよい。

このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、第 1 乱数値や第 2 乱数値における不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

20

【 2 0 2 8 】

( 1 - 1 0 ) 第 1 表示手段による表示結果を決定する場合、第 1 乱数値が乱数最小値であるときに、第 1 乱数値が乱数最小値以外であるときよりも有利度が高い表示結果に決定されず、

第 2 表示手段による表示結果を決定する場合、第 2 乱数値が乱数最小値であるときに、第 2 乱数値が乱数最小値以外であるときよりも有利度が高い表示結果に決定されなくてもよい。

ここで、有利度が高い表示結果に決定されないことは、例えば大入賞口開放回数決定例 A K D 0 1 や大入賞口開放態様決定例 A K D 0 2 などであればよい。

30

このような構成においては、第 1 乱数値や第 2 乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 2 9 】

( 1 - 1 1 ) 更新手段は、

乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値更新処理を実行可能であり、

比較加算命令を実行した後に、該比較加算命令による更新後の更新対象乱数値を乱数初期値と比較し、

更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致しない場合、更新後の更新対象乱数値を現在の乱数値として格納し、

40

更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、初期値更新処理により得られた初期値用乱数値を、現在の乱数値として格納するとともに、新たな乱数初期値として格納してもよい。

ここで、初期値用乱数値は、例えば乱数 M R 1 - 3 や乱数 M R 2 - 2 などであればよい。初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT などであればよい。乱数初期値と比較することは、例えばステップ A K S 1 0 5 の部分などであればよい。乱数初期値と一致しない場合は、例えばステップ A K S 1 0 5 にて Y e s の場合などであればよい。乱数初期値と一致した場合は、例えばステップ A K S 1 0 5 にて N o の場合におけるステップ A K S 1 0 6 ~ A K S 1 0 8 の部分などであればよい。

このような構成においては、新たな乱数初期値の設定により乱数値の不確実性が高めら

50

れ、現在の乱数値としても格納することによりデータ容量の増大を防止して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 3 0 】

( 1 - 1 2 ) 更新手段は、

更新対象乱数値が第 1 乱数値である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第 1 初期値用乱数値を更新する第 1 初期値更新処理と、

更新対象乱数値が第 2 乱数値である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第 2 初期値用乱数値を更新する第 2 初期値更新処理と、を含む初期値更新処理を実行可能であってもよい。

ここで、第 1 初期値用乱数値は、例えば乱数 M R 1 - 3 などであればよい。第 1 初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT におけるステップ A K S 8 1、A K S 8 2 の部分などであればよい。第 2 初期値用乱数値は、例えば乱数 M R 2 - 2 などであればよい。第 2 初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT におけるステップ A K S 8 3、A K S 8 4 の部分などであればよい。

10

このような構成においては、第 1 初期値用乱数値や第 2 初期値用乱数値の更新により、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 3 1 】

( 1 - 1 3 ) 更新手段は、初期値更新処理により、第 1 初期値用乱数値を更新した後に第 2 初期値用乱数値を更新してもよい。

例えば初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT において、ステップ A K S 8 1、A K S 8 2 の後に、ステップ A K S 8 3、A K S 8 4 を実行することなどであればよい。

20

このような構成においては、優先度が高い第 1 初期値用乱数値を優先度が低い第 2 初期値用乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 3 2 】

( 1 - 1 4 ) 更新手段は、初期値更新処理を実行する場合、更新対象初期値用乱数値と、初期値用乱数最大値と、に関する設定にもとづいて、

更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、

比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を 1 加算すること、

30

比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令を実行してもよい。

ここで、比較加算命令は、例えばステップ A K S 8 2、A K S 8 4 の部分などであればよい。

このような構成においては、比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 3 3 】

( 1 - 1 5 ) 更新手段は、

更新対象乱数値を更新可能な乱数更新処理と、

更新対象乱数値に対応した乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値用乱数更新処理と、を実行可能であり、

40

所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第 1 処理は、乱数更新処理と、初期値用乱数更新処理と、を含み、

第 1 処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第 2 処理は、乱数更新処理を含まず、初期値用乱数更新処理を含んでもよい。

ここで、更新対象乱数値は、例えば乱数 M R 1 - 2 や乱数 M R 2 - 1 などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理 P\_RANDOM などであればよい。初期値用乱数値は、例えば乱数 M R 1 - 3 や乱数 M R 2 - 2 などであればよい。初期値用乱数更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT などであればよい。第 1 処理は、例えば遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT などであればよい。第 2 処理は、例えば遊技制御用の

50

メイン処理P\_MAINにおけるステップS 8 ~ S 1 0の部分などであればよい。

このような構成においては、初期値用乱数更新処理により初期値用乱数値の不確実性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 3 4 】

( 1 - 1 6 ) 更新処理は、

更新対象乱数値を更新可能な乱数更新処理と、

更新対象乱数値に対応した乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値用乱数更新処理と、を含み、

乱数更新処理および初期値用乱数更新処理は、遊技の進行を制御するタイマ割込み処理において、呼び出されて実行可能であり、

初期値用乱数更新処理は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理の後に繰り返される待機時処理において、呼び出されて実行可能であってもよい。

ここで、更新対象乱数値は、例えば乱数MR 1 - 2や乱数MR 2 - 1などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P\_RANDOMなどであればよい。初期値用乱数値は、例えば乱数MR 1 - 3や乱数MR 2 - 2などであればよい。初期値用乱数更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P\_TFINITなどであればよい。タイマ割込み処理は、例えば遊技制御用のタイマ割込み処理P\_PCTなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P\_MAINにおけるステップS 1 ~ S 7の部分などであればよい。待機時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P\_MAINにおけるステップS 8 ~ S 1 0の部分などであればよい。

このような構成においては、初期値用乱数更新処理により初期値用乱数値の不確実性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 3 5 】

( 2 - 1 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、

更新手段は、有利状態に制御するか否かを判定するための第1乱数値と、該第1乱数値と異なる第2乱数値と、を更新可能であり、

第1乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であり、

第2乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数よりも小さい所定数であり、

第1乱数値の方が第2乱数値よりも更新速度が速くてもよい。

ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。更新手段は、例えば16ビットの乱数回路104A、8ビットの乱数回路104Bなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P\_TPROCを実行するCPU103などであればよい。第1乱数値は、例えば乱数MR 1 - 1などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR 3 - 2などであればよい。特定バイト数は、例えば2バイトであればよい。特定数は、例えば乱数MR 1 - 1の大きさである「65536」などであればよい。所定数は、例えば乱数MR 3 - 2の大きさである「65519」などであればよい。更新速度が速いことは、例えば乱数値比較例AKA23における乱数MR 1 - 1の更新速度が15000[回/ms]と乱数MR 3 - 2の更新速度が469[回/ms]などであればよい。

このような構成においては、有利状態に関する第1乱数値の更新速度が速いことにより意図的な有利状態の制御が困難になるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 3 6 】

( 2 - 2 ) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手

10

20

30

40

50

段と、を備え、

更新手段は、第 1 乱数値と、該第 1 乱数値と異なる第 2 乱数値と、を更新可能であり、

第 1 乱数値は、更新速度が第 1 速度であり、

第 2 乱数値は、更新速度が第 1 速度の整数倍となる第 2 速度であり、

第 1 乱数値と第 2 乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば 16 ビットの乱数回路 104A、8 ビットの乱数回路 104B などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC を実行する CPU 103 などであればよい。

第 1 乱数値は、例えば乱数 MR3 - 2 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 MR3 - 3、MR3 - 4 などであればよい。第 1 速度は、例えば 469 [ 回 / ms ] などであればよい。第 2 速度は、例えば 938 [ 回 / ms ] などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数 MR3 - 2 の大きさである「65519」、乱数 MR3 - 3 の大きさである「241」、乱数 MR3 - 4 の大きさである「251」などであればよい。

このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第 1 乱数値と第 2 乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【2037】

(2-3) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、

更新手段は、第 1 乱数値と、該第 1 乱数値と異なる第 2 乱数値と、該第 1 乱数値および該第 2 乱数値と異なる第 3 乱数値と、を更新可能であり、

処理手段は、第 1 乱数値と第 2 乱数値と第 3 乱数値とで、共通となる抽出条件の成立により抽出可能であり、

第 1 乱数値は、更新速度が第 1 速度であり、

第 2 乱数値および第 3 乱数値は、更新速度が第 1 速度の整数倍となる第 2 速度であり、

第 1 乱数値と第 2 乱数値と第 3 乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば 16 ビットの乱数回路 104A、8 ビットの乱数回路 104B などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC を実行する CPU 103 などであればよい。

第 1 乱数値は、例えば乱数 MR3 - 2 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 MR3 - 3 などであればよい。第 3 乱数値は、例えば乱数 MR3 - 4 などであればよい。第 1 速度は、例えば 469 [ 回 / ms ] などであればよい。第 2 速度は、例えば 938 [ 回 / ms ] などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数 MR3 - 2 の大きさである「65519」、乱数 MR3 - 3 の大きさである「241」、乱数 MR3 - 4 の大きさである「251」などであればよい。

このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第 1 乱数値と第 2 乱数値と第 3 乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【2038】

(2-4) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、

更新手段は、

第 1 乱数値および第 2 乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第 1 更新手段と、

第 3 乱数値および第 4 乱数値を乱数用クロック信号によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第 2 更新手段と、を含み、

第 1 乱数値と第 2 乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

第 3 乱数値と第 4 乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば 16 ビットの乱数回路 104A、8 ビットの乱数回路 104B や乱数更新処理 P\_RANDOM を実行する CPU103 などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC や普通図柄プロセス処理 P\_FPROC を実行する CPU103 などであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 MR2 - 1 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 MR1 - 2 などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理 P\_RANDOM などであればよい。第 3 乱数値は、例えば乱数 MR3 - 3 などであればよい。第 4 乱数値は、例えば乱数 MR3 - 4 などであればよい。乱数用クロック信号は、例えばシステムクロックなどであればよい。更新範囲に含まれる乱数値の総数は、例えば乱数 MR2 - 1 の大きさである「199」、乱数 MR1 - 2 の大きさである「200」、乱数 MR3 - 3 の大きさである「241」、乱数 MR3 - 4 の大きさである「251」などであればよい。

このような構成においては、第 1 更新手段と第 2 更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【2039】

(3 - 1) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により機能に関する格納領域に格納値を設定するときに、更新手段によって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、

更新手段は、

特定バイト数で構成される第 1 乱数値を更新可能な第 1 更新手段と、

該特定バイト数よりも小さい所定バイト数で構成される第 2 乱数値を更新可能な第 2 更新手段と、を含み、

処理手段は、最大値設定処理を実行する場合、第 1 乱数値の乱数最大値を設定した後に、第 2 乱数値の乱数最大値を設定してもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路 104 などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC を実行する CPU103 などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例 AK A 01 の機能設定レジスタエリアや設定例 AK A 02 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN などであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON におけるステップ AK S 11 ~ AK S 13 の部分などであればよい。特定バイト数は、例えば 2 バイトであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 MR3 - 2 などであればよい。第 1 更新手段は、例えば 16 ビットの乱数回路 104A などであればよい。所定バイト数は、例えば 1 バイトであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 MR3 - 3、MR3 - 4 などであればよい。第 2 更新手段は、例えば 8 ビットの乱数回路 104B などであればよい。第 1 乱数値の乱数最大値を設定することや、第 2 乱数値の乱数最大値を設定することは、機能設定レジスタ格納値テーブル AK T 01 を用いてステップ AK S 13 を実行することなどであればよい。

このような構成においては、特定バイト数の第 1 乱数値に関する設定の後に所定バイト

数の第2乱数値に関する設定を行うことにより第1乱数値や第2乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【2040】

(3-2) 更新手段は、乱数最大値が設定された乱数値から順に更新を開始してもよい。

例えば機能設定レジスタ格納値テーブルAKT01を用いてチャンネル番号「0」の16ビット乱数回路チャンネルRL0、チャンネル番号「2」の16ビット乱数回路チャンネルRL2、チャンネル番号「1」～「3」の8ビット乱数回路チャンネルRS1～RS3に最大値を設定する部分などであればよい。

このような構成においては、乱数値の更新を開始するタイミングにより乱数値の不確実性が高められ、処理負担を軽減して、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

【2041】

(3-3) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により機能に関する格納領域に格納値を設定するときに、更新手段によって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、

更新手段は、

20

第1乱数値および第2乱数値を乱数用クロック信号により更新可能な第1更新手段と、第3乱数値を乱数更新処理により更新可能な第2更新手段と、を含み、

第1更新手段は、処理手段が実行する最大値設定処理において、第1乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第1乱数値の更新を開始した後に、第2乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第2乱数値の更新を開始し、

第2更新手段は、処理手段が最大値設定処理を実行した後に、第3乱数値の更新を開始してもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路104や乱数更新処理P\_RANDOMを実行するCPU103などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P\_TPROCや普通図柄プロセス処理P\_FPROCを実行するCPU103などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例AKA01の機能設定レジスタエリアや設定例AKA02の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P\_MAINなどであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONにおけるステップAKS11～AKS13の部分などであればよい。第1乱数値は、例えば乱数MR1-1、MR3-2などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR3-3、MR3-4などであればよい。第1更新手段は、例えば16ビットの乱数回路104A、8ビットの乱数回路104Bなどであればよい。第3乱数値は、例えば乱数MR1-2、MR2-1などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P\_RANDOMなどであればよい。第2更新手段は、例えばステップS56の乱数更新処理P\_RANDOMを実行するCPU103などであればよい。第1乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルAKT01を用いてチャンネル番号「0」の16ビット乱数回路チャンネルRL0、チャンネル番号「2」の16ビット乱数回路チャンネルRL2に最大値を設定する部分などであればよい。第2乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルAKT01を用いてチャンネル番号「1」～「3」の8ビット乱数回路チャンネルRS1～RS3に最大値を設定する部分などであればよい。第3乱数値の更新を開始は、例えばステップS1の電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONが実行された後に遊技制御用のタイマ割込み処理P\_PCTにおいてステップS56の乱数更新処理P\_RANDOMを実行する部分などであればよい。

30

40

このような構成においては、遊技価値と関連度が高い乱数MR1-1などの更新を先に

50

開始することにより不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 4 2 】

( 4 - 1 ) 遊技制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

機能に関する格納領域のうちの特定格納領域は、電力供給の開始に対応して、記憶手段へのアクセスを禁止する第 1 格納値に設定可能であり、

処理手段は、

機能に関する格納領域に格納値を設定した後に、記憶手段へのアクセスを許可する第 2 格納値を特定格納領域に設定可能であり、

第 2 格納値を特定格納領域に設定した次の処理として、記憶手段の記憶内容にもとづいて制御状態を復旧可能か否かを確認する確認処理を実行可能であってもよい。

10

ここで、記憶手段は、例えば R A M 1 0 2 などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例 A K A 0 1 の機能設定レジスタエリアや設定例 A K A 0 2 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の内蔵レジスタなどであればよい。特定格納領域は、例えば R W M アクセスプロテクトレジスタなどであればよい。第 1 格納値は、例えば 0 0 [ H ] などであればよい。第 2 格納値は、例えば 0 1 [ H ] などであればよい。第 2 格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON においてステップ A K S 1 4 を実行することなどであればよい。確認処理は、例えばステップ S 2 の R W M チェック処理 P\_RWM\_CHK などであればよい。

20

このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することがないようにして、確認処理を確実に実行できるとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 4 3 】

( 4 - 2 ) 処理手段は、

電力供給の停止に対応して、制御状態を復旧させるための復旧情報を記憶手段に記憶させる停止時記憶処理を実行可能であり、

停止時記憶処理が実行された後に、第 1 格納値を特定格納領域に設定する停止時格納処理を実行可能であり、

停止時格納処理が実行された後に、遊技制御を実行しない待機状態に移行させ、該待機状態であるときに電力供給が回復したことに対応して、遊技機の起動にもとづく起動時処理の最初から実行可能であってもよい。

30

復旧情報は、例えばチェックサムデータなどであればよい。停止時記憶処理は、例えば電源断処理 P\_POWER\_OFF におけるステップ A K S 3 9 のチェックサム算出処理やステップ A K S 4 0 の部分などであればよい。停止時格納処理は、例えば電源断処理 P\_POWER\_OFF におけるステップ A K S 4 1、A K S 4 2 の部分などであればよい。待機状態に移行させることは、例えば電源断処理 P\_POWER\_OFF においてステップ A K S 4 8、A K S 4 9 を実行することなどであればよい。起動時処理の最初から実行可能であることは、例えば電源断処理 P\_POWER\_OFF においてステップ A K S 5 0 を実行してから R E T 命令を実行することなどであればよい。

このような構成においては、電力供給が回復した場合に不安定な動作を防止するとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

40

【 2 0 4 4 】

( 4 - 3 ) 遊技制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

格納手段は、機能に関する格納領域として、

機能設定のための第 1 領域と、

機能制御のための第 2 領域と、を含み、

第 2 領域は、記憶手段へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域を含み、

処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、

50



第 2 領域に格納値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、

制御用格納処理が実行された後に、第 1 領域に格納値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、

設定用格納処理が実行された後に、記憶手段へのアクセスを許可する格納値を特定格納領域に設定可能であってもよい。

ここで、記憶手段は、例えば RAM 102 などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例 A K A 0 1 の機能設定レジスタエリアや設定例 A K A 0 2 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の内蔵レジスタなどであればよい。第 1 領域は、例えば設定例 A K A 0 1 の機能設定レジスタエリアなどであればよい。第 2 領域は、例えば設定例 A K A 0 2 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。特定格納領域は、例えば RWM アクセスプロテクトレジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN などであればよい。制御用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON におけるステップ A K S 5 ~ A K S 7 の部分などであればよい。設定用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON におけるステップ A K S 1 1 ~ A K S 1 3 の部分などであればよい。格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON においてステップ A K S 1 4 を実行することなどであればよい。

このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 4 5 】

( SKY 2 0 2 1 - 6 6 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、乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、第 1 乱数値と、該第 1 乱数値とは異なる第 2 乱数値と、が含まれ、

前記第 1 乱数値の決定結果の方が、前記第 2 乱数値の決定結果よりも、出玉率への影響が大きく、

前記更新手段は、

前記第 1 乱数値および前記第 2 乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、

前記第 1 乱数値を更新した後、前記第 2 乱数値を更新し、

前記第 1 乱数値を更新処理により更新する前に、特定命令を用いて第 1 乱数値用の参照先情報を内部格納手段に設定し、

前記第 2 乱数値を更新処理により更新する前に、前記特定命令を用いて第 2 乱数値用の参照先情報を内部可能手段に設定する。

ここで、出玉率とは、遊技機へ打ち込まれた遊技球数を分母とし、遊技者に払い出された遊技球を分子として、算出される率である。遊技機毎に設計値として定められている。100%を超えると遊技機へ打ち込まれた遊技球数よりも遊技者に払い出された遊技球の方が多いことを示す。

ここで、第 1 乱数値は、当り図柄用乱数 ( M R 1 - 2 ) が対応し、第 2 乱数値は、普通図柄当り図柄用乱数 ( M R 2 - 1 ) が対応する。当り図柄用乱数は、遊技球を獲得する主の契機となる大当りラウンド数を決定するために用いられる乱数である (大当りラウンド数が紐づいた特別図柄の表示結果を決めるための乱数) (図 2 8 3 - 2 4 ( C ) 参照)。普通図柄当り図柄用乱数は、普通電動役物の開放時間を決定するために用いられる乱数である (普通電動役物の開放時間が紐づいた普通図柄の表示結果を決めるための乱数) (図 2 8 3 - 3 7 ( D ) 参照)。当り図柄用乱数による決定は、大当りラウンド数を決定するためのものであり、普通図柄当り図柄用乱数による決定は、普通電動役物の開放時間を決定するためのものであり、当り図柄用乱数の方が遊技球獲得数に影響が大きいものとなっている。大入賞口への入球により獲得できる遊技球は 1 5 球であるのに対し、普通電動役物への入球により獲得できる遊技球は 1 球である。

このような構成においては、第 1 乱数値の方が遊技者の出玉への影響が大きいため、処理を先に行うことで、不具合等で乱数値が一定となってしまうこと (更新がされずに偏る

10

20

30

40

50

時間を発生させてしまう)ことを極力防止し、共通の命令により乱数の更新を行うことで、安定的な更新を行うことができる。

【2046】

(SKY2021-665) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、第1乱数値と、該第1乱数値とは異なる第2乱数値と、が含まれ、

前記更新手段は、

前記第1乱数値および前記第2乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、

前記乱数値を乱数最大値と比較すること、比較の結果が乱数最大値未満であれば前記乱数値を1加算すること、比較の結果が乱数最大値以上であれば前記乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令が前記第1乱数値における更新処理および前記第2乱数値における更新処理の最初の処理であり、

前記第1乱数値が前記乱数最小値である場合は、前記第1乱数値が前記乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い決定結果とならず、

前記第2乱数値が前記乱数最小値である場合は、前記第2乱数値が前記乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い決定結果とならない。

ここで、有利度が高い表示結果に決定されないことは、例えば大入賞口開放回数決定例AKD01や大入賞口開放状態様決定例AKD02などであればよい。また、図283-37(D)の普通電動役物開放時間決定例における普通電動役物開放時間は、通常状態(時短作動指定値×)において一律16ms、特別状態(時短作動指定値○)において一律5000msといったように有利不利がないように設計されているが、図283-37(D)の普通電動役物開放時間決定例における普通図柄当り図柄指定値「00」の普通電動役物開放時間は16ms、5000msとなっているが、他の開放時間と比べ、相対的に不利とするために、10ms、3000msとするようにしてもよい。そのようにすることで、第1乱数値(当り図柄用乱数(MR1-2))による結果である大入賞口開放回数、第2乱数値(普通図柄当り図柄用乱数(MR2-1))による結果である普通電動役物開放時間、のいずれも乱数最小値(00H)となった場合に、有利な決定結果(大入賞口開放回数であれば10回、普通電動役物開放時間であれば5000ms)とならないようにすることができる。

このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になり、仮に不具合が発生した場合には、乱数値が最小乱数値に若干偏ってしまうことになるが、その際にも、有利度が高い決定結果とならない設計であるため、不具合をあえて誘発させることを防止することができ、結果として、適切な乱数値の更新が可能になる。

【2047】

(SKY2021-708) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、前記有利状態に制御するか否かに関する処理に用いられる第1乱数値と、該第1乱数値とは異なる第2乱数値と、が含まれ、

前記第1乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であり、

前記第2乱数値は、前記特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が前記特定数よりも小さい所定数であり、

前記更新手段による前記第1乱数値の更新の方が、該更新手段による前記第2乱数値の更新よりも更新速度が速い。

ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。更新手段は、例えば16ビットの乱数回路104A、8ビットの乱数回路104Bなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P\_TPROCを実行するCPU103などであればよい。第1乱数値は、例えば乱数MR1-1

10

20

30

40

50

などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR3 - 2などであればよい。特定バイト数は、例えば2バイトであればよい。特定数は、例えば乱数MR1 - 1の大きさである「65536」などであればよい。所定数は、例えば乱数MR3 - 2の大きさである「65519」などであればよい。更新速度が速いことは、例えば乱数値比較例AKA23における乱数MR1 - 1の更新速度が15000[回/ms]と乱数MR3 - 2の更新速度が469[回/ms]などであればよい。

このような構成においては、有利状態に関する第1乱数値の更新速度が速いことにより意図的な有利状態の制御が困難になるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【2048】

(SKY2021 - 709) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、第1乱数値と、該第1乱数値とは異なる第2乱数値と、が含まれ、

前記第1乱数値は、更新速度が第1速度であり、

前記第2乱数値は、更新速度が前記第1速度の整数倍となる第2速度であり、

前記第1乱数値と前記第2乱数値は、同一の契機で取得される乱数値であり、

前記第1乱数値と前記第2乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、

前記第1乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第2乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。更新手段は、例えば16ビットの乱数回路104A、8ビットの乱数回路104Bなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P\_TPROCを実行するCPU103などであればよい。

第1乱数値は、例えば乱数MR3 - 2などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR3 - 3、MR3 - 4などであればよい。第1速度は、例えば469[回/ms]などであればよい。第2速度は、例えば938[回/ms]などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数MR3 - 2の大きさである「65519」、乱数MR3 - 3の大きさである「241」、乱数MR3 - 4の大きさである「251」などであればよい。

このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第1乱数値と第2乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【2049】

(SKY2021 - 710) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、第1乱数値と、該第1乱数値とは異なる第2乱数値と、該第1乱数値と該第2乱数値とは異なる第3乱数値と、が含まれ、

前記第1乱数値は、更新速度が第1速度であり、

前記第2乱数値および前記第3乱数値は、更新速度が前記第1速度の整数倍となる第2速度であり、

前記第1乱数値と前記第2乱数値と前記第3乱数値は、同一の契機で取得される乱数値であり、

前記第1乱数値と前記第2乱数値と前記第3乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、

前記第1乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第2乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第3乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。更新手段は、例えば16ビットの乱数回路104A、8ビットの乱数回路104Bなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P\_TPROCを実行するCPU103などであればよい。

第1乱数値は、例えば乱数MR3 - 2などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR3 - 3などであればよい。第3乱数値は、例えば乱数MR3 - 4などであればよい。第1

10

20

30

40

50

速度は、例えば 4 6 9 [ 回 / m s ] などであればよい。第 2 速度は、例えば 9 3 8 [ 回 / m s ] などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数 M R 3 - 2 の大きさである「 6 5 5 1 9 」、乱数 M R 3 - 3 の大きさである「 2 4 1 」、乱数 M R 3 - 4 の大きさである「 2 5 1 」などであればよい。

このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第 1 乱数値と第 2 乱数値と第 3 乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 2 0 5 0 】

( SKY 2 0 2 1 - 7 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、第 1 乱数値および第 2 乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第 1 更新手段と、

10

第 3 乱数値および第 4 乱数値を乱数用クロック信号によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第 2 更新手段と、を備え、

前記第 1 乱数値と前記第 2 乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第 3 乱数値と前記第 4 乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば 1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B や乱数更新処理 P\_RANDOM を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC や普通図柄プロセス処理 P\_FPROC を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 M R 2 - 1 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 M R 1 - 2 などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理 P\_RANDOM などであればよい。第 3 乱数値は、例えば乱数 M R 3 - 3 などであればよい。第 4 乱数値は、例えば乱数 M R 3 - 4 などであればよい。乱数用クロック信号は、例えばシステムクロックなどであればよい。更新範囲に含まれる乱数値の総数は、例えば乱数 M R 2 - 1 の大きさである「 1 9 9 」、乱数 M R 1 - 2 の大きさである「 2 0 0 」、乱数 M R 3 - 3 の大きさである「 2 4 1 」、乱数 M R 3 - 4 の大きさである「 2 5 1 」などであればよい。

20

このような構成においては、第 1 更新手段と第 2 更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

30

【 2 0 5 1 】

( SKY 2 0 2 1 - 7 1 2 ) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技の制御を行う遊技制御手段と、

第 1 乱数値および第 2 乱数値を乱数用クロック信号により更新可能な第 1 更新手段と、第 3 乱数値を乱数更新処理により更新可能な第 2 更新手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により格納領域に格納値を設定するときに、前記第 1 乱数値および前記第 2 乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、

前記第 1 更新手段は、前記最大値設定処理において、前記第 1 乱数値の乱数最大値が設定されたことにより前記第 1 乱数値の更新を開始した後に、前記第 2 乱数値の乱数最大値が設定されたことにより前記第 2 乱数値の更新を開始可能であり、

40

前記第 2 更新手段は、前記第 1 乱数値の更新および前記第 2 乱数値の更新が開始された後に、第 3 乱数値の更新を開始可能である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路 1 0 4 や乱数更新処理 P\_RANDOM を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC や普通図柄プロセス処理 P\_FPROC を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例 A K A 0 1 の機能設定レジスタエリアや設定例 A K A 0 2 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の内蔵レジスタなどで

50

あればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P\_MAINなどであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONにおけるステップAKS11~AKS13の部分などであればよい。第1乱数値は、例えば乱数MR1-1、MR3-2などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR3-3、MR3-4などであればよい。第1更新手段は、例えば16ビットの乱数回路104A、8ビットの乱数回路104Bなどであればよい。第3乱数値は、例えば乱数MR1-2、MR2-1などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P\_RANDOMなどであればよい。第2更新手段は、例えばステップS56の乱数更新処理P\_RANDOMを実行するCPU103などであればよい。第1乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルAKT01を用いてチャンネル番号「0」の16ビット乱数回路チャンネルRL0、チャンネル番号「2」の16ビット乱数回路チャンネルRL2に最大値を設定する部分などであればよい。第2乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルAKT01を用いてチャンネル番号「1」~「3」の8ビット乱数回路チャンネルRS1~RS3に最大値を設定する部分などであればよい。第3乱数値の更新を開始は、例えばステップS1の電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONが実行された後に遊技制御用のタイマ割込み処理P\_PCTにおいてステップS56の乱数更新処理P\_RANDOMを実行する部分などであればよい。

10

このような構成においては、遊技価値と関連度が高い乱数MR1-1などの更新を先に開始することにより不確実性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【2052】

(SKY2021-713) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

20

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

遊技の制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

遊技の制御の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

前記格納手段は、機能に関する格納領域として、

遊技の制御に関する機能設定のための第1領域と、

遊技の制御に関する機能制御のための第2領域と、を含み、

前記第2領域は、前記記憶手段へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域を含み、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、

前記第2領域に格納値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、

30

前記制御用格納処理が実行された後に、前記第1領域に格納値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、

前記設定用格納処理が実行された後に、前記記憶手段へのアクセスを許可する格納値を前記特定格納領域に設定可能である。

ここで、記憶手段は、例えばRAM102などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例AKA01の機能設定レジスタエリアや設定例AKA02の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタなどであればよい。第1領域は、例えば設定例AKA01の機能設定レジスタエリアなどであればよい。第2領域は、例えば設定例AKA02の機能制御レジスタエリアなどであればよい。特定格納領域は、例えばRWMアクセスプロテクトレジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P\_MAINなどであればよい。制御用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONにおけるステップAKS5~AKS7の部分などであればよい。設定用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONにおけるステップAKS11~AKS13の部分などであればよい。格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONにおいてステップAKS14を実行することなどであればよい。

40

このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【2053】

上述のように、本発明は、

50

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
乱数値を更新可能な更新手段と、  
特別識別情報の可変表示を実行可能な第 1 表示手段と、  
普通識別情報の可変表示を実行可能な第 2 表示手段と、  
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能な演出実行手段と、を  
備え、

前記第 1 表示手段による表示結果に対応して、前記有利状態の種類が決定され、  
前記第 2 表示手段による表示結果に対応して、始動領域を遊技媒体が通過しやすい誘導  
状態に変化させる変化態様が決定され、

前記更新手段は、

前記第 1 表示手段による表示結果の決定に用いられる第 1 乱数値および前記第 2 表示  
手段による表示結果の決定に用いられる第 2 乱数値を共通となる更新処理によりそれぞ  
れの更新範囲において更新可能であり、

前記第 1 乱数値および前記第 2 乱数値を共通となる内部格納手段を用いて更新可能で  
あり、

前記第 1 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではなく、

前記第 2 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

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、を含み、

前記導入パートは、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を含み、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応  
する動作音よりも大きい、

ことを特徴とする。

本発明によれば、共通となる更新処理がプログラム容量の増大を防止し、更新範囲に含  
まれる乱数値の総数が素数であることで第 1 乱数値と第 2 乱数値との同期発生を抑制して  
、適切な乱数値の更新が可能になる。このことは、遊技機の信頼性の向上につながる。さ  
らには、煽りパートの 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等において、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。結果として、煽りパートにおける演出の  
流れをよくして、好適な演出を実行することができる。このように、本発明は、興趣の向  
上を図る好適な演出を実行できるとともに、信頼性にも優れる。ゆえに、本発明は、高い  
商品性を有する。

#### 【 2 0 5 4 】

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。

#### 【 2 0 5 5 】

上記のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い  
出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封  
入式遊技機であってもよい。

#### 【 2 0 5 6 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄（たとえば、「 - 」を示す記号  
）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしても

10

20

30

40

50

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）。

#### 【 2 0 5 7 】

上記説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナスなど）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

10

#### 【 2 0 5 8 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「 0 % 」の割合であることを含んでもよい。たとえば、一方が「 0 % 」の割合で、他方が「 1 0 0 % 」の割合または「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

#### 【 2 0 5 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。

20

#### 【符号の説明】

#### 【 2 0 6 0 】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 3 遊技機用枠
- 4 A 第 1 特別図柄表示装置
- 4 B 第 2 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 5 C , 5 L , 5 R 飾り図柄表示エリア
- 6 A 入賞球装置
- 6 B 可変入賞球装置
- 8 L , 8 R スピーカ
- 9 遊技効果ランプ
- 1 0 一般入賞口
- 1 1 主基板
- 1 2 演出制御基板
- 1 3 音声制御基板
- 1 5 中継基板
- 2 0 特図 L E D 基板
- 2 1 ゲートスイッチ
- 2 2 A 第 1 始動口スイッチ
- 2 2 B 第 2 始動口スイッチ
- 2 3 カウントスイッチ
- 2 4 V 入賞スイッチ
- 3 0 打球操作ハンドル
- 3 1 A スティックコントローラ
- 3 1 B プッシュボタン
- 3 2 可動体
- 3 5 A コントローラセンサユニット

30

40

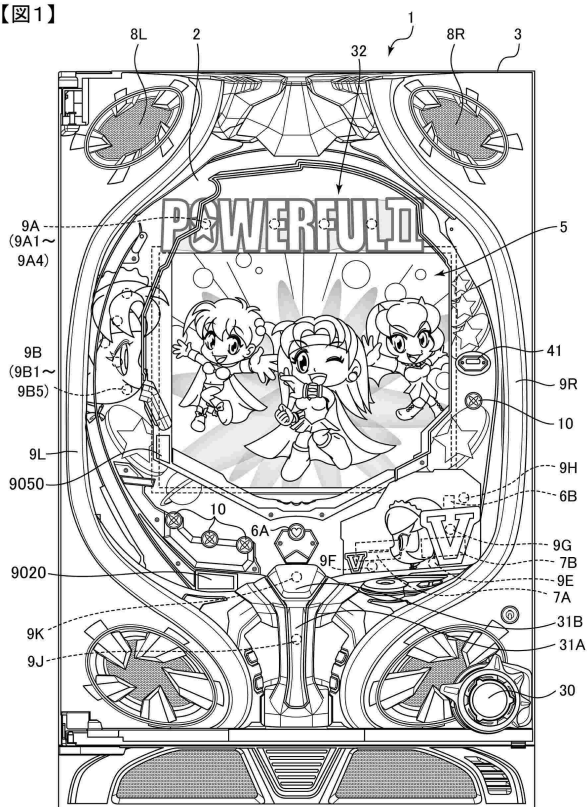
50

- 3 5 B プッシュセンサ
- 4 1 通過ゲート
- 5 0 第4図柄ユニット
- 8 1 , 8 2 , 8 3 ソレノイド
- 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 , 1 2 1 ROM
- 1 0 2 , 1 2 2 RAM
- 1 0 4 , 1 2 4 乱数回路
- 1 0 6 RTC
- 1 1 0 スイッチ回路
- 1 1 1 出力回路
- 1 2 3 表示制御部

【図面】

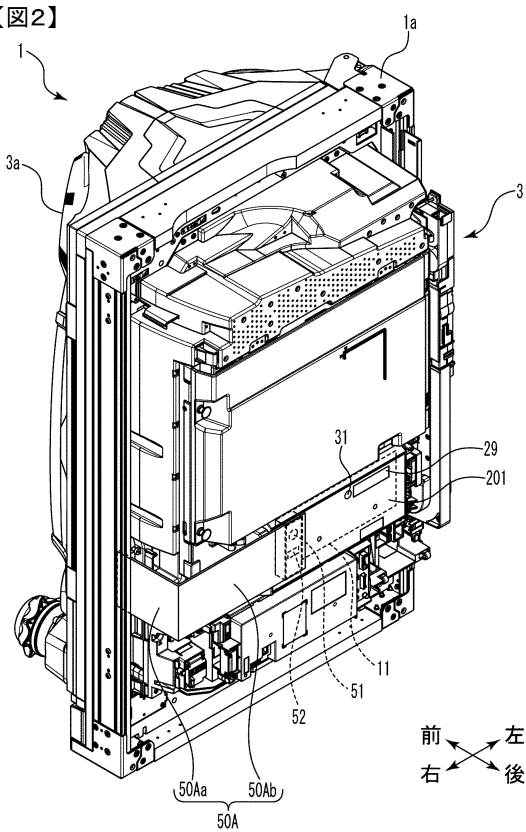
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



10

20

30

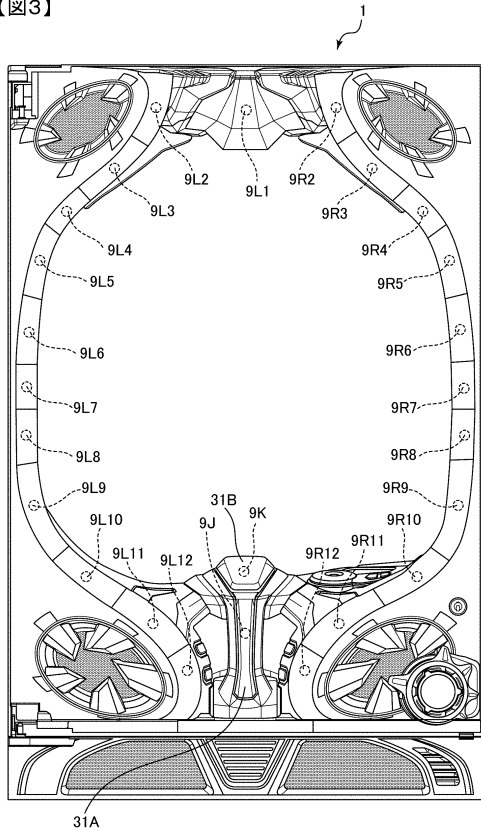
40

50



【図 3】

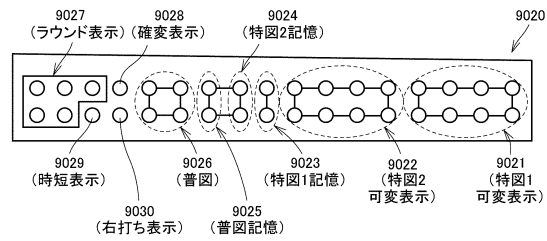
【図3】



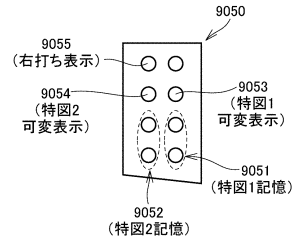
【図 4】

【図4】

(a) 特図LED基板



(b) 第4図柄ユニット

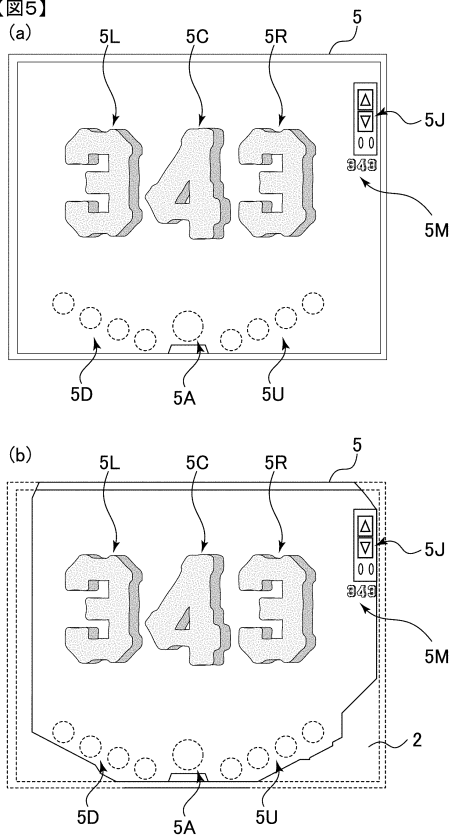


(c) 第4図柄ユニットとSPリーチ時の遊技効果ランプとの関係

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

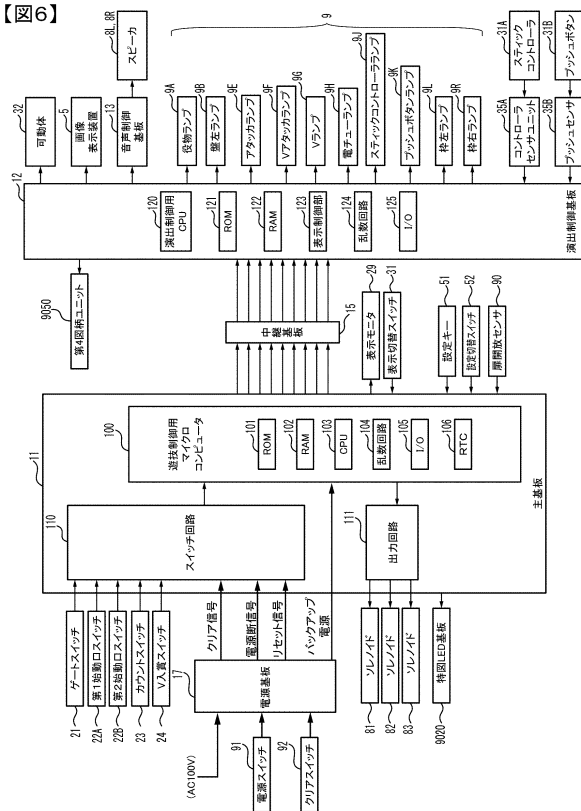
【図 5】

【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	普通図柄当り判定	201

10

20

【 図 9 】

【図9】

(a)大当り判定

状態	ランダム1判定値数 (最大判定値65536)
通常時	205
確変時	789

→

大当り確率	ハズレ確率
約1/320	約319/320
約1/83	約82/83

→

(b)第1特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	37
確変大当り3	4
確変大当り4	4

(c)第2特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
確変大当り5	10
確変大当り6	5
確変大当り7	5
確変大当り8	70
確変大当り9	10

【 図 1 0 】

【図10】

演出制御コマンド

MODE	EXT	名称	内容
B0	××	前変動パターン××指定	図柄の前変動パターンの指定(××=前変動パターン番号)
B1	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
B1	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
B4	××	後変動パターン××指定	図柄の後変動パターンの指定(××=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(通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
BC	03	表示結果3指定(通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
BC	04	表示結果4指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	05	表示結果5指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	06	表示結果6指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	07	表示結果7指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	08	表示結果8指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	09	表示結果9指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	10	表示結果10指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	11	表示結果11指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	12	表示結果12指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BD	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定(第1特別図柄の変動開始指定)
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特別図柄の変動開始指定)
BF	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
8F	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
B2	00	停電復帰指定	停電復帰画面を表示することの指定
B5	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
B5	01	特設状態指定	特設状態の背景を指定
B5	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストラーション表示に移行することを指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	通常大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	通常大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定	通常大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定	通常大当りを開始することの指定
A0	06	大当り開始6指定	通常大当りを開始することの指定
A0	07	大当り開始7指定	通常大当りを開始することの指定
A0	08	大当り開始8指定	通常大当りを開始することの指定
A0	09	大当り開始9指定	通常大当りを開始することの指定
A0	10	大当り開始10指定	通常大当りを開始することの指定
A0	11	大当り開始11指定	通常大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放指定	××で示す図数目の大入賞口開放中継表示指定(××=01H～0F16H)
A2	××	大入賞口閉鎖指定	××で示す図数目の大入賞口閉鎖後継表示指定(××=01H～0F16H)
A3	01	大当り終了1指定	通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	通常大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	通常大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定	通常大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定	通常大当りを終了することの指定
A3	06	大当り終了6指定	通常大当りを終了することの指定
A3	07	大当り終了7指定	通常大当りを終了することの指定
A3	08	大当り終了8指定	通常大当りを終了することの指定
A3	09	大当り終了9指定	通常大当りを終了することの指定
A3	10	大当り終了10指定	通常大当りを終了することの指定
A3	11	大当り終了11指定	通常大当りを終了することの指定
AD	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1抽動入賞指定	第1抽動入賞があったことの指定
B2	00	第2抽動入賞指定	第2抽動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶情報指定	第1保留記憶情報が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶情報指定	第2保留記憶情報が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄指定コマンド	抽動入賞時の入賞特判判定結果(表示結果)を指定
C6	××	変動種別コマンド	抽動入賞時の入賞特判判定結果(変動パターン種別)を指定
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	h4H	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	h4H	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

30

40

50

【図 1 1】

【図11】

前変動番号	前変動パターン コマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246
8	80	07	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246
9	80	08	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80	09	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861
11	80	0A	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861
12	80	0B	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【図 1 2】

【図12】

後変動番号	前変動パターン コマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	擬似連ガセ	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

【図 1 3】

【図13】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a) 保留0個→0個、保留1個→0個用		
後変動番号	後変動パターン 内容	ランダム3判定値数 (最大判定値65074)
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b) 保留2個→1個用		
後変動番号	後変動パターン 内容	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(c) 保留3個→2個用		
後変動番号	後変動パターン 内容	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(d) 保留4個→3個用		
後変動番号	後変動パターン 内容	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図 1 4】

【図14】

後変動パターン判定(大当り時)

(a) 通常大当り1,2、確変大当り1,2,5,6,7,8用		
後変動番号	後変動パターン 内容	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b) 確変大当り3,9用		
後変動番号	後変動パターン 内容	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c) 確変大当り4用		
後変動番号	後変動パターン 内容	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
9	ノーマルリーチ(当り)	4
10	SP前半(当り)	14
11	SP前半→SP後半(当り)	114
12	SP前半→最終リーチ(当り)	107

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

10

20

30

40

50

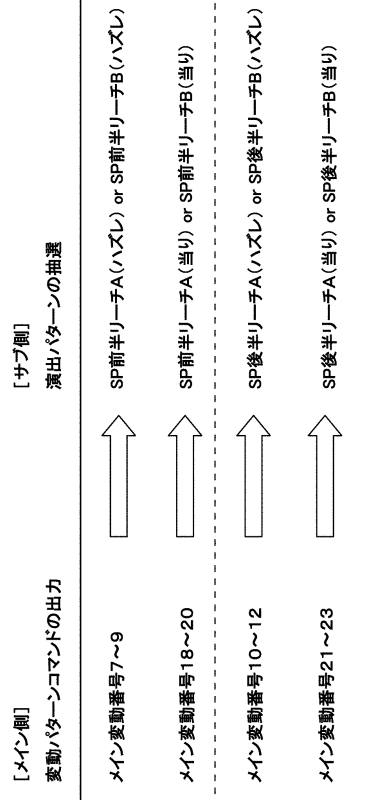
【図 15】

【図15】  
前変動パターン判定

(a)後変動番号1用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5特定値数 (最大特定値25)
1	通常変動	25
(b)後変動番号2用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5特定値数 (最大特定値25)
2	短縮変動	25
(c)後変動番号3用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5特定値数 (最大特定値25)
3	短縮短縮変動	25
(d)後変動番号4用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5特定値数 (最大特定値25)
4	通常変動	25
(e)後変動番号5用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5特定値数 (最大特定値25)
5	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	125
7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	125
(f)後変動番号6用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5特定値数 (最大特定値25)
6	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	101
7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	100
10	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	50
(g)後変動番号7用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5特定値数 (最大特定値25)
7	ノーマルリーチ(SP後半)	31
8	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(SP後半)	50
11	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(SP後半)	170
(h)後変動番号11用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5特定値数 (最大特定値25)
11	ノーマルリーチ(SP後半)	21
12	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(SP後半)	50
15	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(SP後半)	190
(i)後変動番号8用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5特定値数 (最大特定値25)
8	ノーマルリーチ(最終リーチ)	7
9	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	40
12	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	190
(j)後変動番号12用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5特定値数 (最大特定値25)
12	ノーマルリーチ(最終リーチ)	1
13	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	50
16	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	200

【図 17】

【図17】



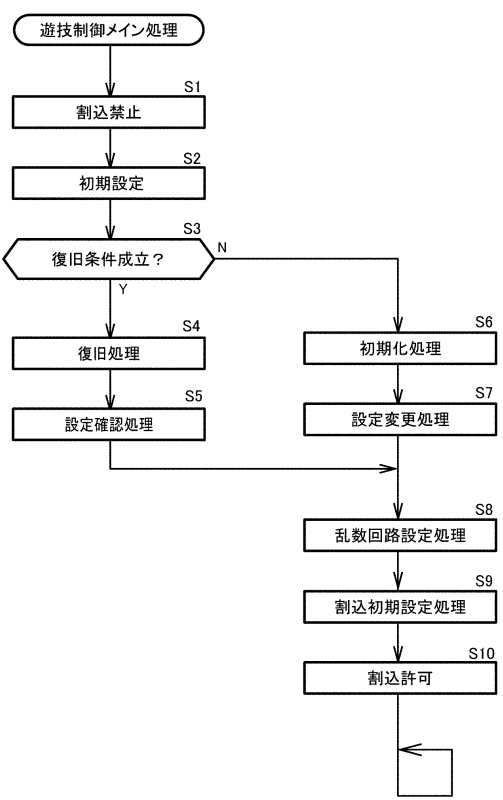
【図 16】

【図16】

前変動番号	前変動パターン	前変動番号	前変動パターン	後変動番号	後変動パターン	フレーム数	変動時間 [ms]	変動時間 [ms]	変動時間 [ms]
1	通常変動	1	通常変動	1	通常変動	300	300	300	300
2	短縮変動	2	短縮変動	2	短縮変動	300	300	300	300
3	短縮短縮変動	3	短縮短縮変動	3	短縮短縮変動	300	300	300	300
4	通常変動	4	通常変動	4	通常変動	300	300	300	300
5	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	5	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	5	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	1700	1700	1700	1700
6	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	6	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	6	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	1700	1700	1700	1700
7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	3400	3400	3400	3400
8	ノーマルリーチ(SP後半)	8	ノーマルリーチ(SP後半)	8	ノーマルリーチ(SP後半)	3400	3400	3400	3400
9	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(SP後半)	9	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(SP後半)	9	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(SP後半)	7000	7000	7000	7000
10	ノーマルリーチ(最終リーチ)	10	ノーマルリーチ(最終リーチ)	10	ノーマルリーチ(最終リーチ)	7000	7000	7000	7000
11	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	11	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	11	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800
12	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	12	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	12	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800
13	ノーマルリーチ(最終リーチ)	13	ノーマルリーチ(最終リーチ)	13	ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800
14	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	14	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	14	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800
15	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	15	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	15	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800
16	ノーマルリーチ(最終リーチ)	16	ノーマルリーチ(最終リーチ)	16	ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800
17	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	17	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	17	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800
18	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	18	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	18	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800
19	ノーマルリーチ(最終リーチ)	19	ノーマルリーチ(最終リーチ)	19	ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800
20	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	20	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	20	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800
21	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	21	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	21	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800
22	ノーマルリーチ(最終リーチ)	22	ノーマルリーチ(最終リーチ)	22	ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800
23	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	23	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	23	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800
24	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	24	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	24	【疑似3】疑似一層似ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800
25	ノーマルリーチ(最終リーチ)	25	ノーマルリーチ(最終リーチ)	25	ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800
26	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	26	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	26	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ)	14800	14800	14800	14800

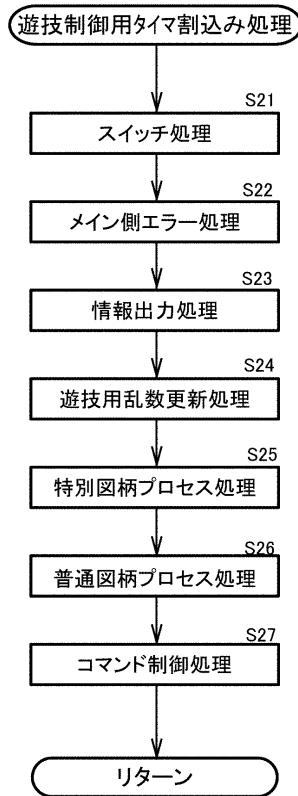
【図 18】

【図18】



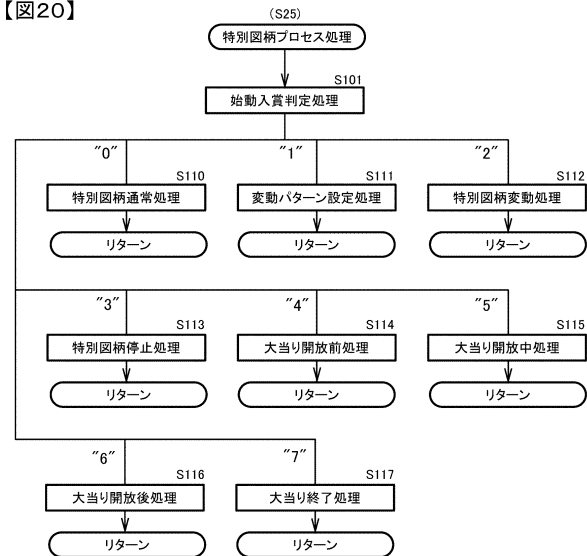
【図 19】

【図19】



【図 20】

【図20】

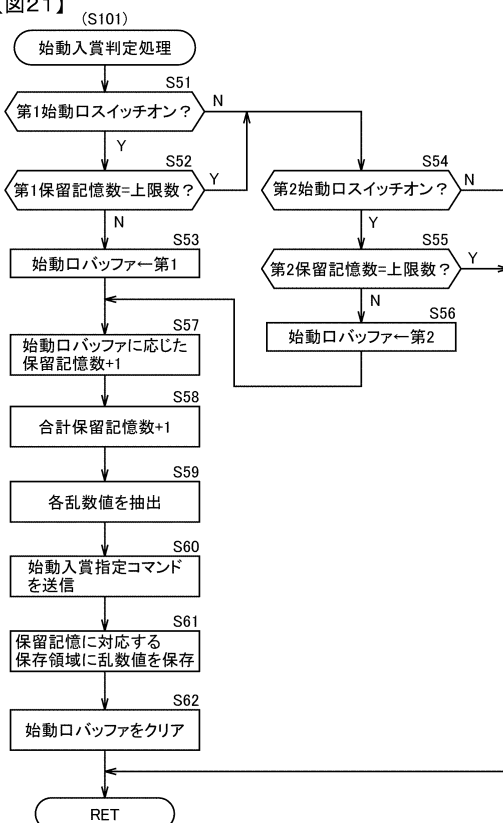


10

20

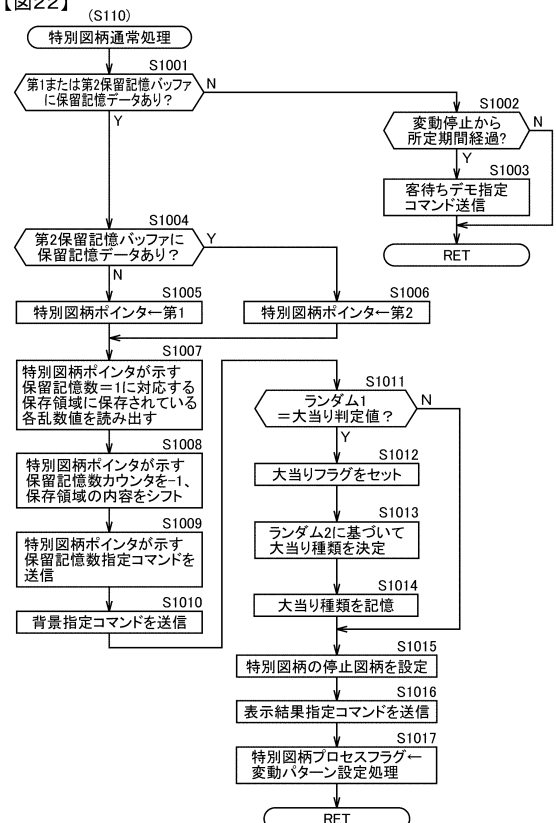
【図 21】

【図21】



【図 22】

【図22】



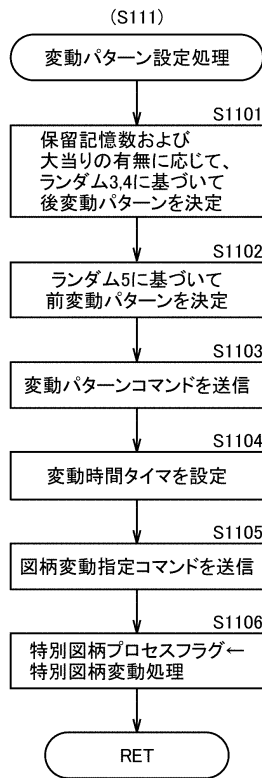
30

40

50

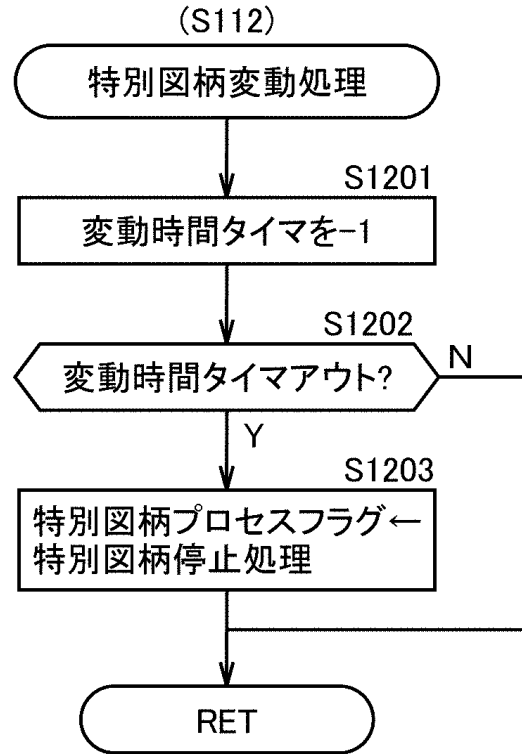
【図 2 3】

【図23】



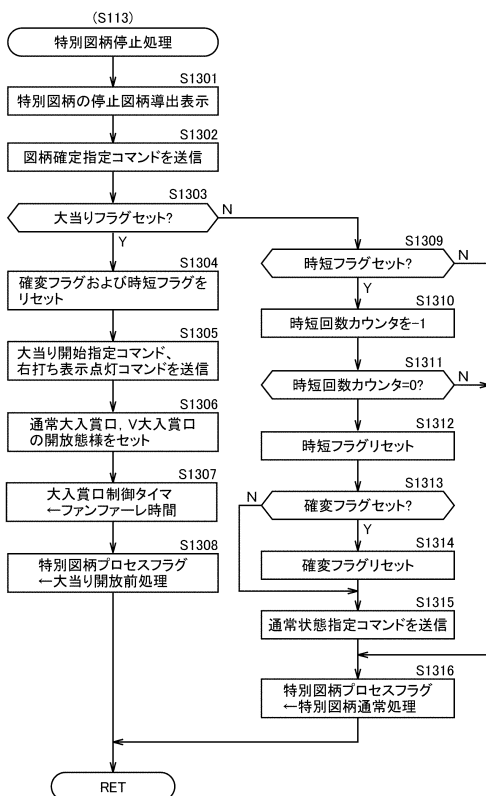
【図 2 4】

【図24】



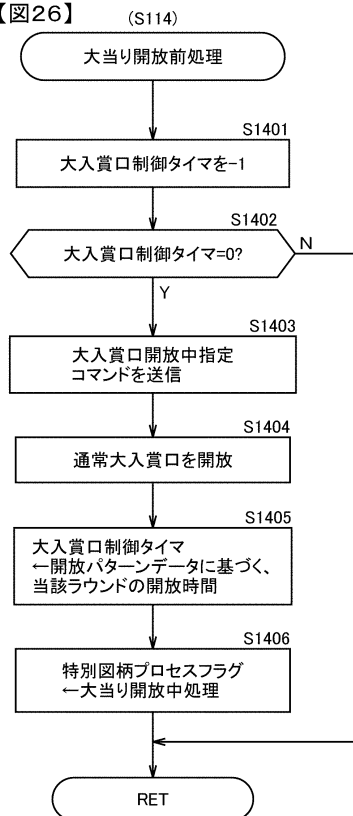
【図 2 5】

【図25】



【図 2 6】

【図26】



10

20

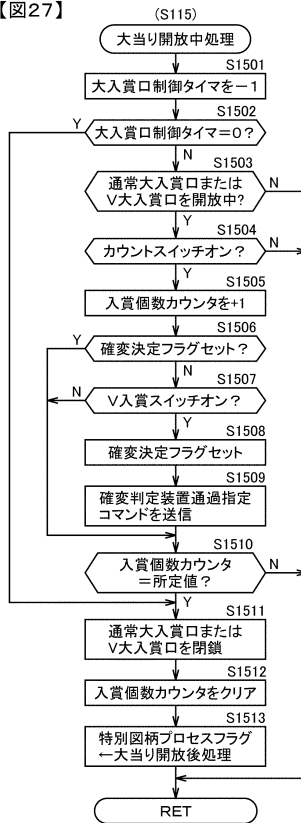
30

40

50

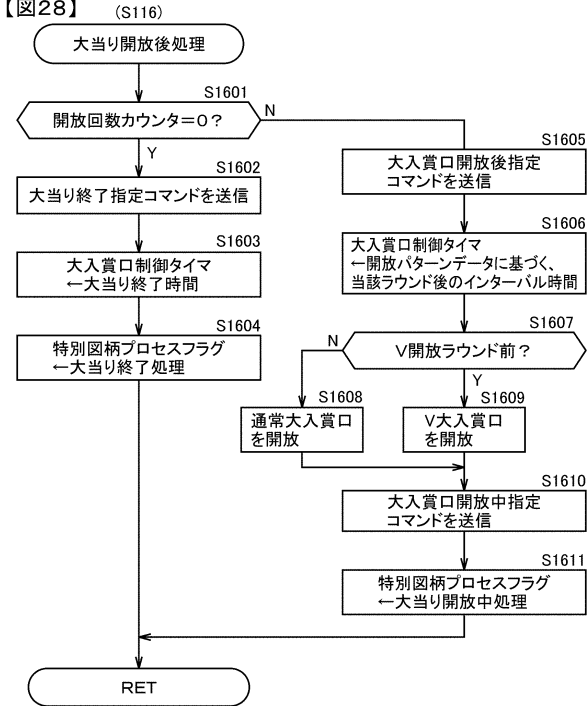
【図 27】

【図27】



【図 28】

【図28】

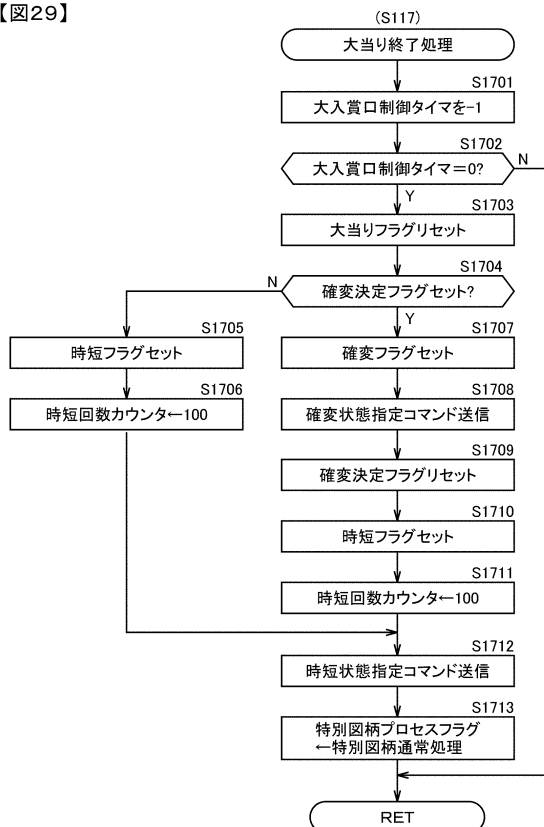


10

20

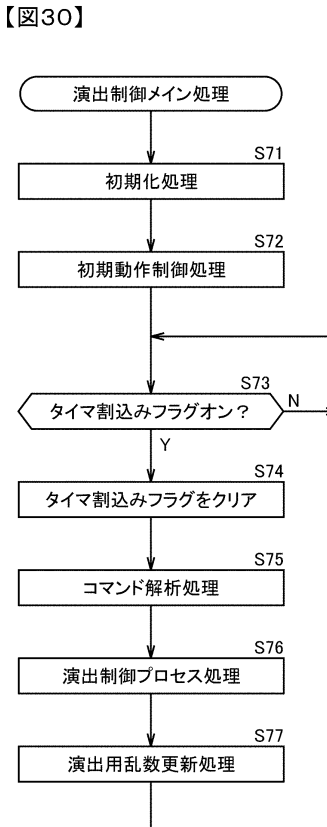
【図 29】

【図29】



【図 30】

【図30】



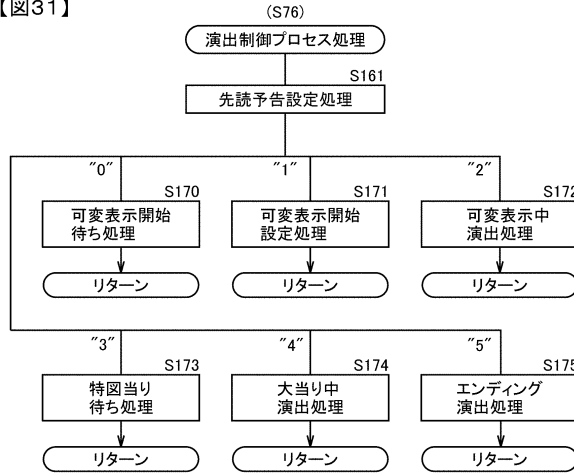
30

40

50

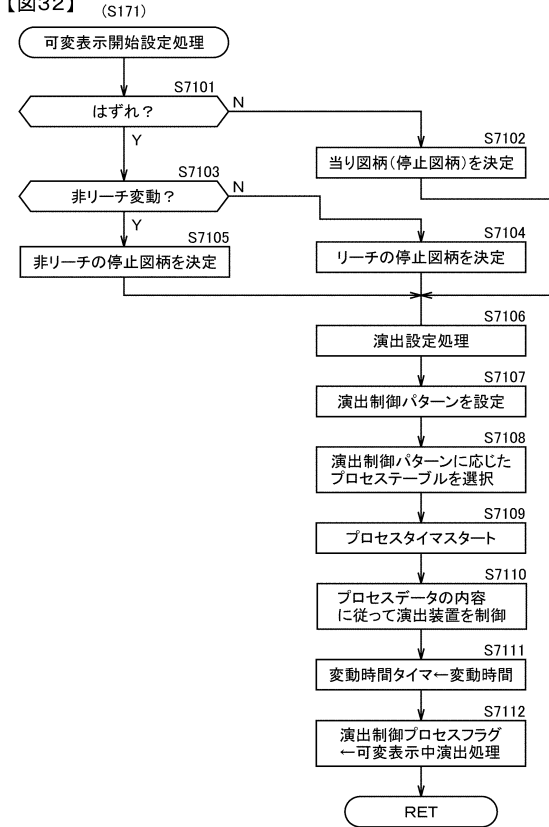
【図31】

【図31】



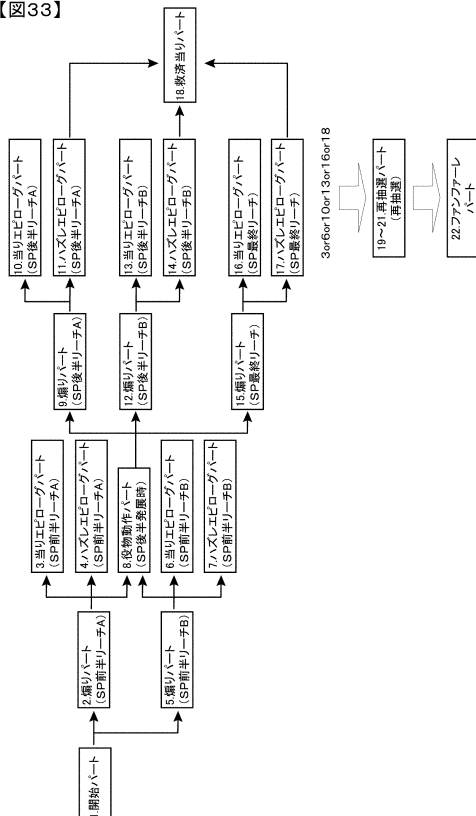
【図32】

【図32】



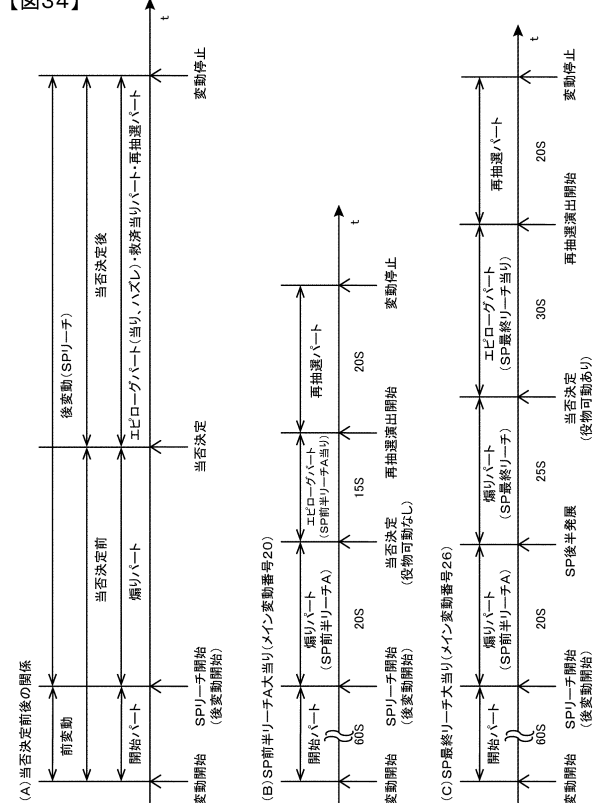
【図33】

【図33】



【図34】

【図34】



10

20

30

40

50



## 【図 3 5】

【図35】

1. 開始パート			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
a1	ta1	変動開始	背景黄点灯
a2	ta2	next停止	赤点滅
a3	ta3	×2表示	白点滅(2回)
a4	ta4	再変動	背景黄点灯
a5	ta5	next停止	赤点滅
a6	ta6	×3表示	白点滅(2回)
a7	ta7	再変動	背景黄点灯
a8	ta8	リーチテンバイ	赤点滅
a9	ta9	背景暗転開始	赤点灯
a10	ta10	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a11	ta11	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a12	ta12	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a13	ta13	シャッター閉まる	赤点灯(輝度低下で維持)
a14	ta14	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a15	ta15	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a16	ta16	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a17	ta17	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a18	ta18	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a19	ta19	シャッター開く(SP前半リーチAの画面)	消灯

## 【図 3 6】

【図36】

2. 煽りパート(SP前半リーチA)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
b1	tb1	タイトル表示	消灯
b2	tb2	タイトル消える	赤点滅
b3	tb3	敵キャラ登場	赤点灯
b4	tb4	対峙	左: 緑点灯、右: 赤点灯
b5	tb5	対峙	左: 緑点滅、右: 赤点灯
b6	tb6	対峙	左: 緑点灯、右: 赤点滅
b7	tb7	夢夢アップ	緑点滅
b8	tb8	夢夢追っかけ	緑点滅
b9	tb9	爆チュー逃げる	赤点滅
b10	tb10	部屋背景	黄点灯(長)
b11	tb11	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
b12	tb12	夢夢追っかけ	左: 緑点灯、右: 赤点灯
b13	tb13	爆チュー逃げる	赤点滅
b14	tb14	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
b15	tb15	爆チューアップ	赤点灯
b16	tb16	夢夢アップ	緑点灯
b17	tb17	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
b18	tb18	当否決定前	白点灯

## 【図 3 7】

【図37】

3. 当りエピソードパート(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	ボインゴ防ぐ	クリーム点灯
e10	te10	バック宙を舞う	左: 緑点灯、右: クリーム点灯
e11	te11	ボインゴターン	クリーム点滅
e12	te12	バック表示	白点滅(3回)
e13	te13	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e14	te14	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e15	te15	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e16	te16	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e17	te17	当否決定前	白点灯

10

20

30

40

50

## 【図 3 9】

【図39】

## 6. 当りエピソードパート (SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
f1	tf1	夢夢攻撃	白点滅(te17より明るめ)
f2	tf2	ポイント攻撃受ける	レインボー点灯(なめらか)
f3	tf3	夢夢勝利	レインボー点灯(なめらか)
f4	tf4	静止画	レインボー点灯(なめらか)
f5	tf5	図柄出し	白点滅
f6	tf6	図柄出し	白点滅
f7	tf7	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec  
(10分データ)

## 7. ハズレエピソードパート (SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
g1	tg1	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g2	tg2	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g3	tg3	残念	白点灯(tg1,tg2より暗め)
g4	tg4	画面暗転	消灯
g5	tg5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データを  
ループ

## 【図 4 1】

【図41】

## 9. 爆りパート (SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
i1	ti1	タイトル表示	黄点灯(短)
i2	ti2	対峙	左: 白点灯、右: 赤点灯
i3	ti3	対峙	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i4	ti4	対峙	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i5	ti5	対峙	左: 白点灯、右: 赤点滅
i6	ti6	ジャム表示	紫点滅
i7	ti7	夢夢表示	緑点滅
i8	ti8	爆チュー表示	赤点滅
i9	ti9	ジャム追っかけ	紫点滅
i10	ti10	爆チュー逃げる	赤点滅
i11	ti11	部屋背景	黄点灯(長)
i12	ti12	ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i13	ti13	ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i14	ti14	ジャムジャンプ	白点滅(3回)
i15	ti15	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i16	ti16	爆チュー捕まえられず	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i17	ti17	夢夢字幕	緑点滅
i18	ti18	夢夢追っかけ	緑点滅
i19	ti19	爆チュー逃げる	赤点滅
i20	ti20	部屋背景	黄点灯(中)
i21	ti21	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i22	ti22	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i23	ti23	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
i24	ti24	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i25	ti25	爆チュー捕まえられず	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i26	ti26	味方2人表示	左: 紫点滅、右: 緑点滅
i27	ti27	夢夢アップ	緑点灯
i28	ti28	夢夢とジャムアップ	左: 紫点灯、右: 緑点灯
i29	ti29	2人で追っかけ	左: 白点灯、右: 赤点灯
i30	ti30	2人で追っかけ	左: 白点灯、右: 赤点灯
i31	ti31	ジャムアップ	紫点灯
i32	ti32	ジャムジャンプ	紫点滅
i33	ti33	夢夢アップ	緑点灯
i34	ti34	夢夢ジャンプ	緑点滅
i35	ti35	2人ジャンプ	白点滅(3回)
i36	ti36	2人ジャンプ(静止画1)	白点滅
i37	ti37	2人ジャンプ(静止画2)	白点滅
i38	ti38	2人ジャンプ(静止画3)	白点滅
i39	ti39	当否決定前(静止画4)	白点灯

1130msec

1560msec

1330msec

210msec

150msec

210msec

150msec

210msec

1000msec

600000msec  
(10分データ)

SP前半より長い  
3000msec  
表示維持

## 【図 4 0】

【図40】

## 8. 役物動作パート (SP後半発展時)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
h1	th1	役物落下	赤点滅
h2	th2	役物落下	赤点滅
h3	th3	役物落下	赤点滅

7000msec

## 【図 4 2】

【図42】

## 10. 当りエピソードパート (SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
j1	tj1	爆チュー捕まえる	白点滅(tj39より明るめ)
j2	tj2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
j3	tj3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
j4	tj4	図柄出し	白点滅
j5	tj5	図柄出し	白点滅
j6	tj6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec  
(10分データ)

## 11. ハズレエピソードパート (SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
k1	tk1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tj39より暗め)
k2	tk2	爆チューアップ	白点灯(tk1より暗め)
k3	tk3	残念	白点灯(tk1より暗め)
k4	tk4	画面暗転	消灯
k5	tk5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データを  
ループ

10

20

30

40

50

## 【図 4 3】

【図43】

## 12. 煽りパート(SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
n1	tn1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
n2	tn2	対峙	左:白点滅、右:赤点灯	
n3	tn3	カニ攻撃	白点滅(2回)	150msec
n4	tn4	2人逃げる	白点滅(3回)	210msec
n5	tn5	2人ジャンプ	黄点灯(短)	
n6	tn6	ビームが通過	黄点灯(長)	1130msec
n7	tn7	2人が安堵	左:紫点滅、右:ピンク点灯	1560msec
n8	tn8	ジャムアップ	紫点滅	
n9	tn9	ジャム攻撃	紫点滅	
n10	tn10	カニダメージ受ける	赤点滅	
n11	tn11	対峙	左:白点灯、右:赤点灯	150msec
n12	tn12	カニ攻撃	白点滅(2回)	
n13	tn13	2人逃げる	白点滅(3回)	210msec
n14	tn14	ビーム	黄点灯(中)	1330msec
n15	tn15	2人がダメージ受ける	白点滅(3回)	
n16	tn16	2人が立ち上がる	左:紫点灯、右:ピンク点灯	210msec
n17	tn17	ナナアップ	ピンク点灯	
n18	tn18	ナナ折り	ピンク点滅	
n19	tn19	カニ混乱	白点滅(3回)	210msec
n20	tn20	カニ怒る	赤点灯	
n21	tn21	カニ攻撃	赤点滅	
n22	tn22	ナナダメージ受ける	白点滅(3回)	210msec
n23	tn23	ジャムリモコン操作	紫点滅	
n24	tn24	ジャムリモコン操作	紫点灯	150msec
n25	tn25	天から手が出る	白点滅(2回)	150msec
n26	tn26	カニを捕まえに行く	白点滅(2回)	
n27	tn27	当否決定前	白点灯維持	600000msec (10分データ)

SP前半より長い  
3000msec  
表示維持

## 【図 4 4】

【図44】

## 13. 当りエビログパート(SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
o1	to1	カニ捕まえる	白点滅(tn27より明るめ)	
o2	to2	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o3	to3	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o4	to4	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o5	to5	静止画	レインボー点灯(なめらか)	
o6	to6	図柄出し	白点滅	5000msec
o7	to7	図柄出し	白点滅	
o8	to8	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)

## 14. ハズレエビログパート(SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
p1	tp1	カニ捕まえられず	白点灯(tn27より暗め)	200msec
p2	tp2	カニ逃げる	白点灯(tp1より暗め)	
p3	tp3	残念	白点灯(tp1より暗め)	5800msec
p4	tp4	画面暗転	消灯	
p5	tp5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)	輝度データ をループ

10

20

## 【図 4 5】

【図45】

## 15. 煽りパート(SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
r1	tr1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
r2	tr2	対峙	左:白点滅、右:赤点灯	
r3	tr3	対峙	左:白点灯、右:赤点滅	
r4	tr4	AD表示	オレンジ点滅	
r5	tr5	メイドA表示	青点滅	
r6	tr6	メイドB表示	ハワイアンブルー点滅	
r7	tr7	ナナ表示	ピンク点滅	
r8	tr8	ジャム表示	紫点滅	
r9	tr9	夢夢表示	緑点滅	
r10	tr10	爆チュー表示	赤点滅	
r11	tr11	メイドA追っかけ	青点滅	
r12	tr12	AD&メイドA追っかけ	左:オレンジ点滅、 右:青点滅	
r13	tr13	爆チュー逃げる	赤点滅	
r14	tr14	爆チュー逃げる	赤点灯	
r15	tr15	街背景	黄点灯(長)	1560msec
r16	tr16	ナナ追っかけ	ピンク点滅	
r17	tr17	メイドB&ナナ追っかけ	左:ハワイアンブルー点滅、 右:ピンク点滅	
r18	tr18	爆チュー逃げる	赤点滅	
r19	tr19	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r20	tr20	夢夢追っかけ	緑点滅	
r21	tr21	夢夢&ジャム追っかけ	左:紫点滅、右:緑点滅	
r22	tr22	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r23	tr23	爆チュー逃げる	赤点滅	
r24	tr24	ADアップ	オレンジ点灯	

## 【図 4 6】

【図46】

## 15. 煽りパート(SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
r25	tr25	ADジャンプ	オレンジ点滅	
r26	tr26	メイドAアップ	青点灯	
r27	tr27	メイドAジャンプ	青点滅	
r28	tr28	メイドBアップ	ハワイアンブルー点灯	
r29	tr29	メイドBジャンプ	ハワイアンブルー点滅	
r30	tr30	ナナアップ	ピンク点灯	
r31	tr31	ナナジャンプ	ピンク点滅	
r32	tr32	ジャムアップ	紫点灯	
r33	tr33	ジャムジャンプ	紫点滅	
r34	tr34	夢夢アップ	緑点灯	
r35	tr35	夢夢ジャンプ	緑点滅	
r36	tr36	味方6人アップ	白点滅(2回)	150msec
r37	tr37	味方6人アップ	白点灯	
r38	tr38	爆チュー表示	赤点灯	
r39	tr39	爆チューアップ	赤点滅	
r40	tr40	爆チューアップ+ボタン表示	白点滅(3回)	210msec
r41	tr41	カットイン	赤点灯or緑点灯	
r42	tr42	カットイン捌ける	白点灯	
r43	tr43	味方6人表示	白点灯	
r44	tr44	爆チュー表示	赤点灯	
r45	tr45	味方6人表示	白点灯	
r46	tr46	爆チュー表示	赤点灯	
r47	tr47	味方6人表示	白点滅(3回)	210msec
r48	tr48	爆チュー表示⇄味方6人表示	赤点灯	
r49	tr49	トリガ表示中央へ	赤点灯	
r50	tr50	トリガ表示中央へ	赤点灯	
r51	tr51	当否決定前(引け表示)(静止画1)	赤点滅	
r52	tr52	当否決定前(引け表示)(静止画2)	赤点滅	
r53	tr53	当否決定前(引け表示)(静止画3)	赤点滅	
r54	tr54	当否決定前(引け表示)(静止画4)	赤点滅	

30

40

50

【図 4 7】

【図47】

16. 当りエピソードパート（SP最終リーチ）			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
s1	ts1	役物落下	レインボー点滅
s2	ts2	役物落下	レインボー点滅
s3	ts3	役物落下	レインボー点滅
s4	ts4	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s5	ts5	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s6	ts6	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s7	ts7	静止画	レインボー点灯(なめらか)
s8	ts8	図柄出し	白点滅
s9	ts9	図柄出し	白点滅
s10	ts10	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

17. ハズレエピソードパート（SP最終リーチ）			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
u1	tu1	爆チュー逃げる	白点灯(tr54より暗め)
u2	tu2	残念	白点灯(tu1より暗め)
u3	tu3	画面暗転	消灯
u4	tu4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

【図 4 9】

【図49】

各リーチの当りエピソードパートの最終部分			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
A1	ta1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A2	ta2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A3	ta3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A4	ta4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A5	ta5	図柄出し(2図柄通常サイズ)	レインボー点灯(なめらか)

19. 再抽選パート（操作前）			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
A6	ta6	再抽選演出スタート(2図柄揺れ)	消灯
A7	ta7	2図柄揺れ	消灯
A8	ta8	2図柄揺れ	消灯
A9	ta9	再抽選演出による動き始め(2図柄縮小)	赤点滅
A10	ta10	2図柄縮小	赤点滅
A11	ta11	2図柄→3図柄へ	赤点滅(高速)
A12	ta12	3図柄表示	赤点滅(高速)
A13	ta13	3図柄→4図柄へ	赤点滅(高速)
A14	ta14	4図柄表示	赤点滅(高速)
A15	ta15	4図柄→5図柄へ	赤点滅(高速)
A16	ta16	5図柄表示	赤点滅(高速)
A17	ta17	5図柄→6図柄へ	赤点滅(高速)
A18	ta18	6図柄表示	赤点滅(高速)
A19	ta19	6図柄→7図柄へ	赤点滅(高速)
A20	ta20	7図柄表示	赤点滅(高速)
A21	ta21	7図柄→1図柄へ	赤点滅(高速)
A22	ta22	1図柄表示	赤点滅(高速)
A23	ta23	1図柄→2図柄へ	赤点滅(高速)
A24	ta24	2図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A25	ta25	2図柄→3図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A26	ta26	3図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A27	ta27	3図柄→4図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A28	ta28	4図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A29	ta29	4図柄→5図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A30	ta30	5図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A31	ta31	5図柄→6図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A32	ta32	6図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A33	ta33	6図柄→7図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A34	ta34	7図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A35	ta35	7図柄→1図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A36	ta36	1図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A37	ta37	1図柄→2図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A38	ta38	2図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A39	ta39	2図柄→3図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A40	ta40	3図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A41	ta41	3図柄→4図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A42	ta42	4図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A43	ta43	4図柄→5図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A44	ta44	5図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A45	ta45	5図柄→6図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A46	ta46	6図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)

【図 4 8】

【図48】

18. 救済当りパート			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
v1	tv1	救済演出	赤点灯 (td4, tg5, tk5, tp5, tu4より明るめ)
v2	tv2	ホワイトアウト	白点灯
v3	tv3	図柄出し	白点滅
v4	tv4	図柄出し	白点滅
v5	tv5	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

【図 5 0】

【図50】

20. 再抽選パート（操作促進後に奇数図柄導出）			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
B1	tb1	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B2	tb2	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B3	tb3	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B4	tb4	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B5	tb5	3図柄通常サイズ	レインボー点滅
B6	tb6	3図柄揺れ	レインボー点滅
B7	tb7	通常背景揺れ	レインボー点滅
B8	tb8	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅
B9	tb9	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅

22. ファンファーレパート			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
D1	td1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
D2	td2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

10

20

30

40

50

【 図 5 1 】

【図51】

## 21. 再抽選パート(操作促進後に偶数図柄導出)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
C1	tC1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C2	tC2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C3	tC3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C4	tC4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C5	tC5	2図柄通常サイズ	レインボー点灯
C6	tC6	2図柄揺れ	レインボー点灯
C7	tC7	通常背景揺れ	レインボー点灯(なめらか)
C8	tC8	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)
C9	tC9	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)

600000msec  
(10分デタ)

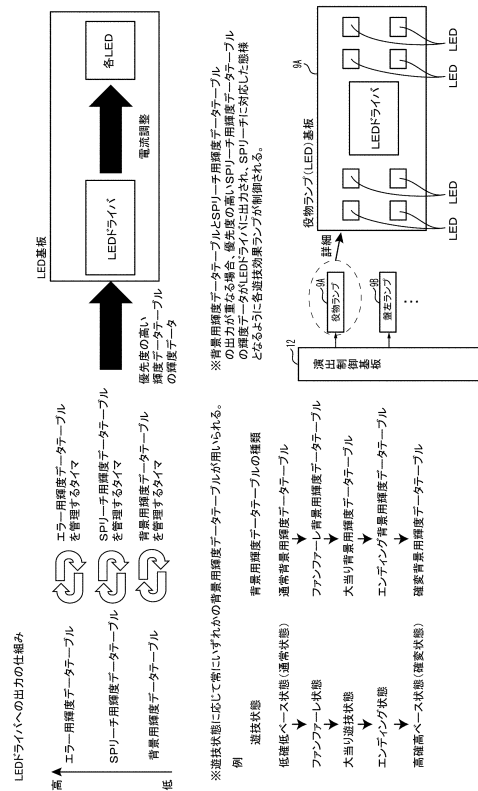
## 22. ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
E1	tE1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
E2	tE2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec  
(10分データ)

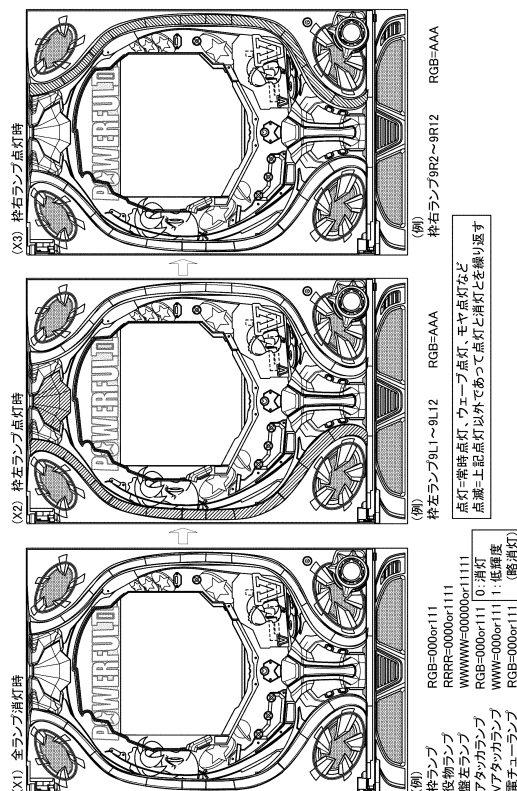
【 図 5 2 】

【図52】



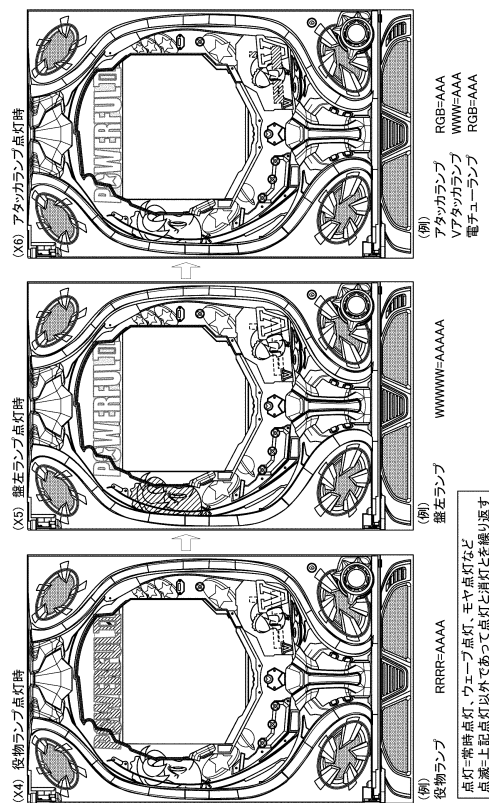
【 図 5 3 】

【図53】



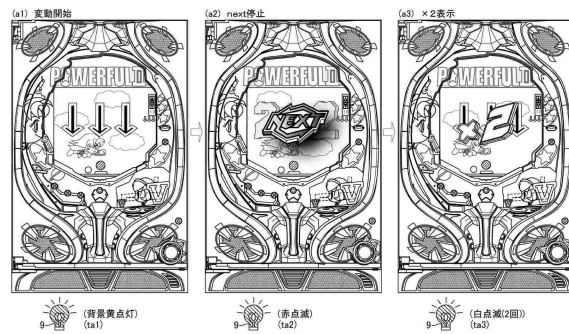
【 図 5 4 】

【図54】



## 【図55】

【図55】



## 【図56】

【図56】



10

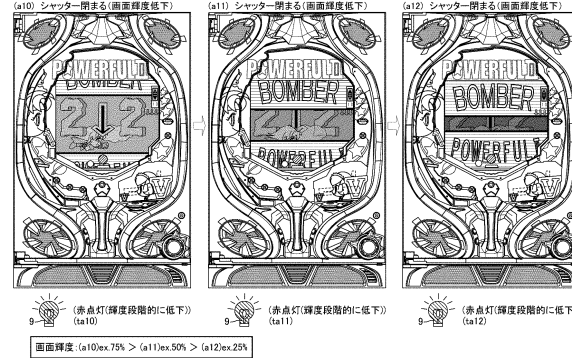
## 【図57】

【図57】



## 【図58】

【図58】



20

## 【図59】

【図59】



## 【図60】

【図60】



30

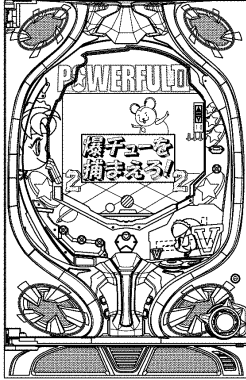
40

50

## 【図 6 1】

【図61】

(a19) シャッター開く(SP前半リーチAの画面)



9 (消灯)  
(ta19)

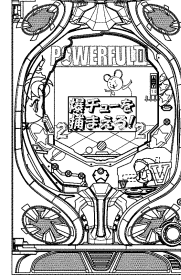
SP前半リーチA:(b1)へ  
SP前半リーチB:(e1)へ

※SP前半リーチBに移行する場合、  
SP前半リーチBの画面を表示

## 【図 6 2】

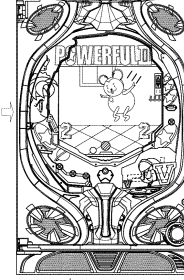
【図62】

(b1) タイトル表示



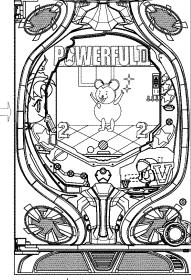
9 (消灯)  
(tb1)

(b2) タイトル消える



9 (赤点滅)  
(tb2)

(b3) 敵キャラ登場



9 (赤点灯)  
(tb3)

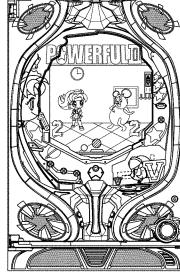
8L,8R (SP前半リーチAに  
応じたBGM)

10

## 【図 6 3】

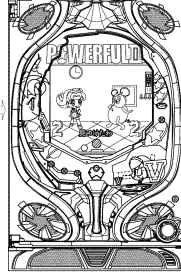
【図63】

(b4) 対峙



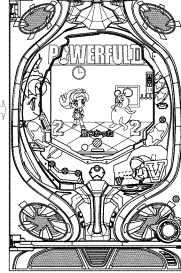
9 (左:緑点灯,右:赤点灯)  
(tb4)

(b5) 対峙



9 (左:緑点滅,右:赤点灯)  
(tb5)

(b6) 対峙



9 (左:緑点灯,右:赤点滅)  
(tb6)

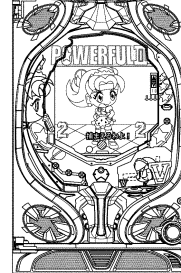
8L,8R (夢夢セリフ:見つけたわ)

8L,8R (爆チューセリフ:見つかった)

## 【図 6 4】

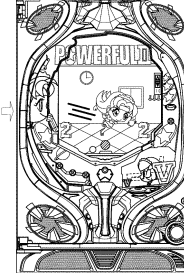
【図64】

(b7) 夢夢アップ



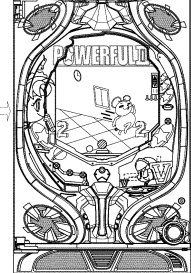
9 (緑点滅)  
(tb7)

(b8) 夢夢通っかけ



9 (緑点滅)  
(tb8)

(b9) 爆チュー上げる



9 (赤点滅)  
(tb9)

8L,8R (夢夢セリフ:捕まえるわよ！)

8L,8R (夢夢セリフ:とわ)

8L,8R (爆チューセリフ:へへへ)

20

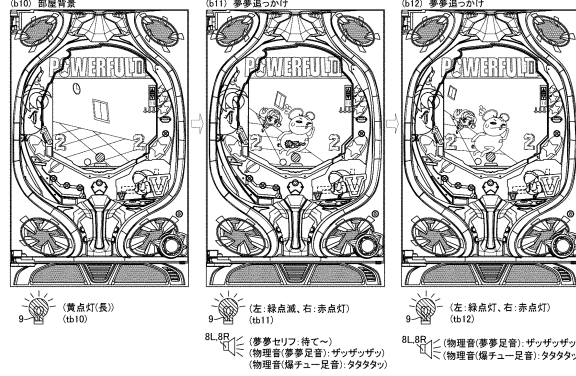
30

40

50

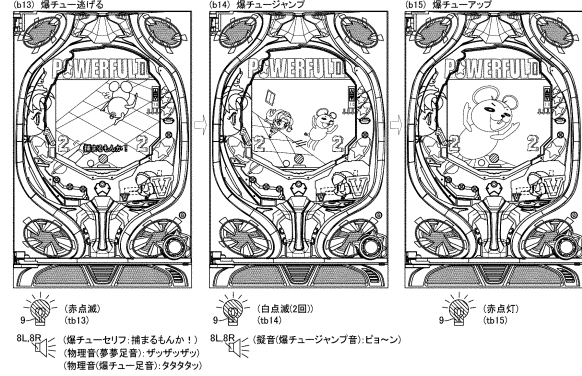
## 【図 6 5】

【図65】



## 【図 6 6】

【図66】



10

## 【図 6 7】

【図67】



## 【図 6 8】

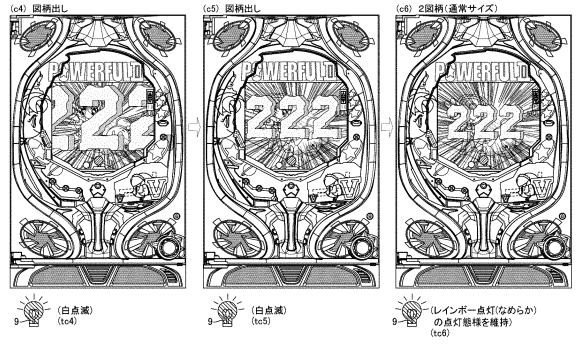
【図68】



20

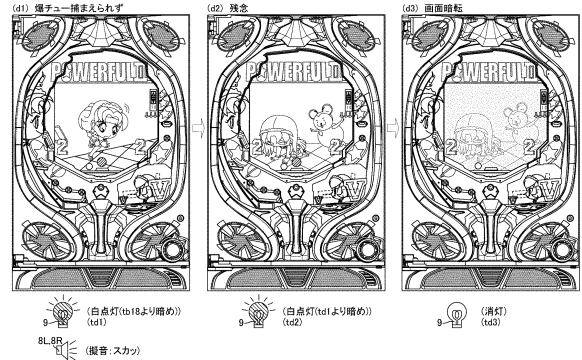
## 【図 6 9】

【図69】



## 【図 7 0】

【図70】



30

40

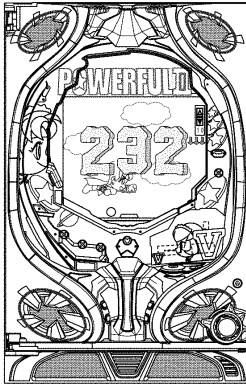
50



## 【図 7 1】

【図71】

(d4) 通常背景



9 (背景黄点灯 (ta1と共通))  
(td4)

## 【図 7 2】

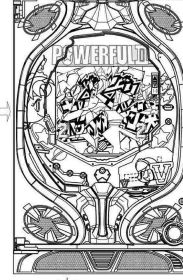
【図72】

(a1) タイトル表示



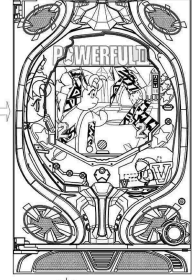
9 (消灯)  
(te1)

(a2) タイトル消える



9 (緑点滅)  
(te2)

(a3) 対戦キャラ登場



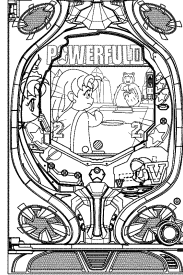
9 (緑点灯)  
(te3)

10

## 【図 7 3】

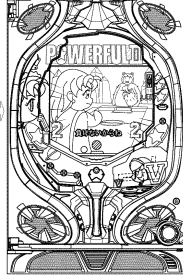
【図73】

(e4) 対峙



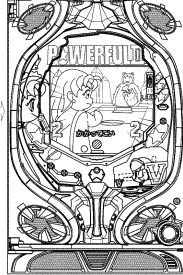
9 (左: 緑点灯, 右: クリーム点灯)  
(te4)  
BL, BR (SP前半1/4目に  
応じたBGM)

(e5) 対峙



9 (左: 緑点滅, 右: クリーム点灯)  
(te5)  
BL, BR (夢夢セリフ: 負けなからね)

(e6) 対峙

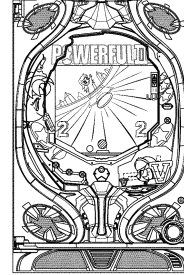


9 (左: 緑点灯, 右: クリーム点滅)  
(te6)  
BL, BR (ボインゴセリフ: かかってこい)

## 【図 7 4】

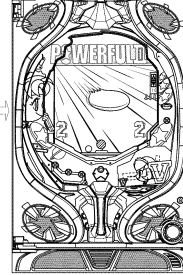
【図74】

(a7) 夢夢のターン



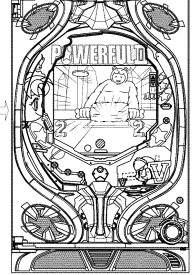
9 (緑点滅)  
(te7)  
BL, BR (夢夢セリフ: や〜)

(e8) バック表示



9 (白点滅(2回))  
(te8)  
BL, BR (物理音: シュー)

(e9) ポインゴ防ぐ



9 (クリーム点灯)  
(te9)

20

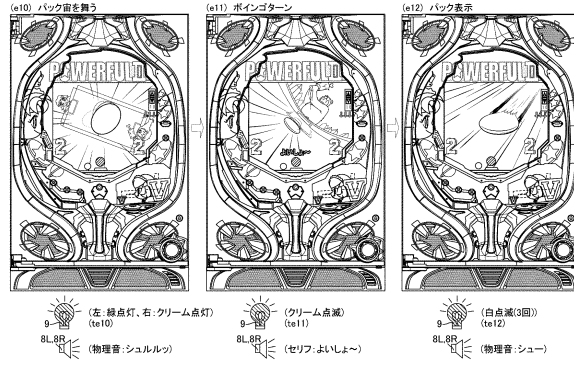
30

40

50

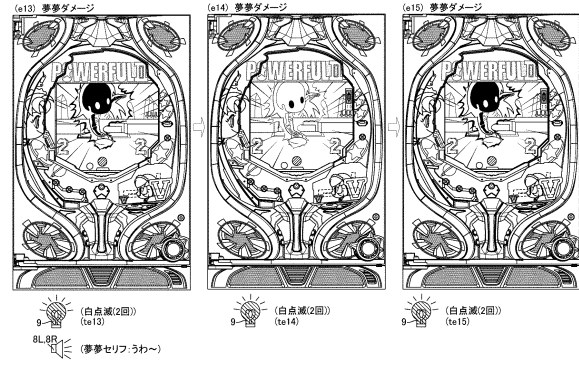
## 【図 7 5】

【図75】



## 【図 7 6】

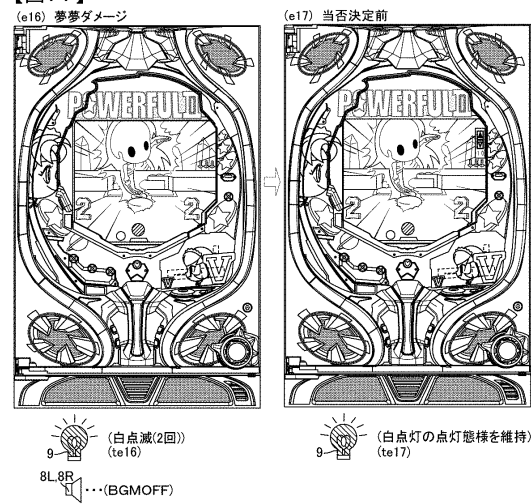
【図76】



10

## 【図 7 7】

【図77】

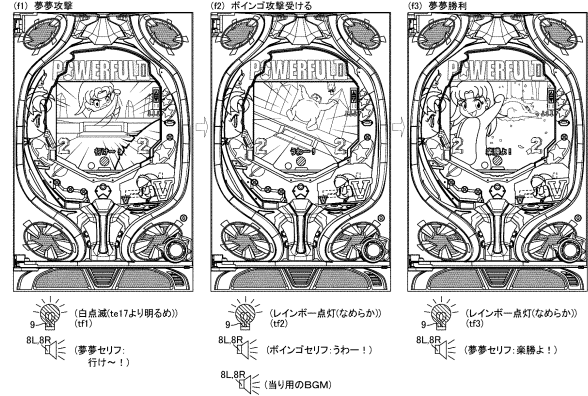


↓

大当り時:(f1)へ  
ハズレ時:(g1)へ  
後半発展時:(h1)へ

## 【図 7 8】

【図78】



20

30

40

50

## 【図 79】

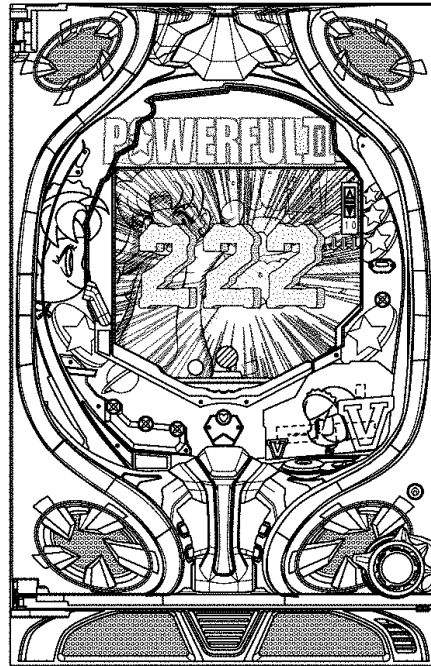
【図79】



## 【図 80】

【図80】

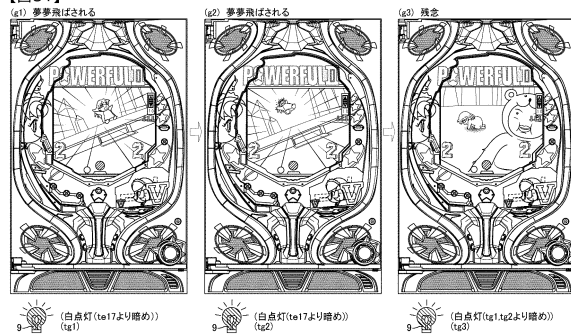
(f7) 2図柄(通常サイズ)



9 (レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持) (tf7)

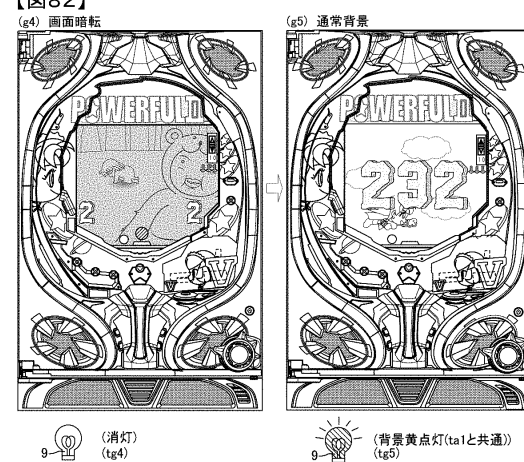
## 【図 81】

【図81】



## 【図 82】

【図82】



10

20

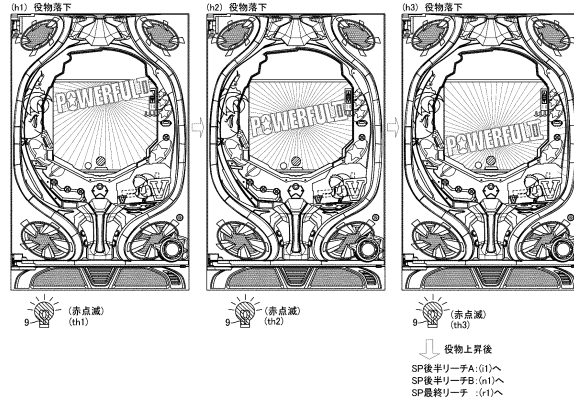
30

40

50

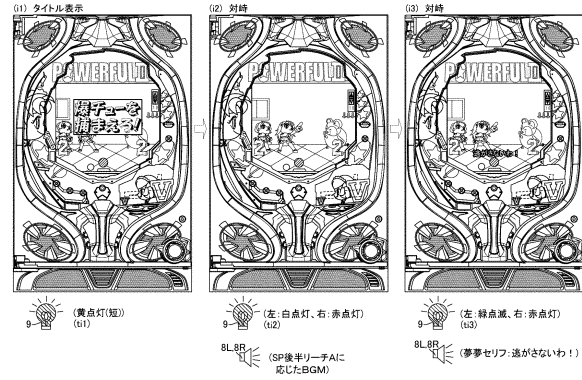
## 【図 8 3】

【図83】



## 【図 8 4】

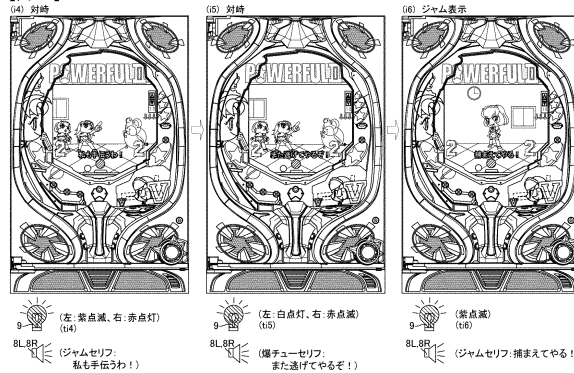
【図84】



10

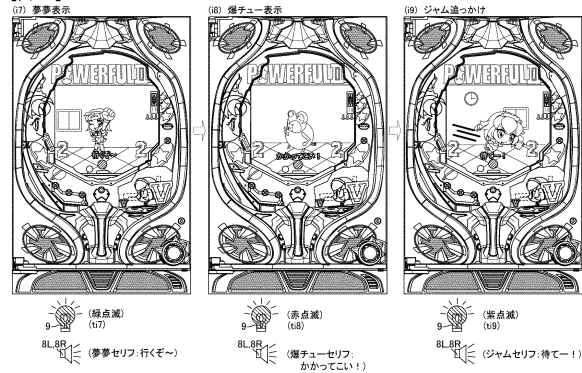
## 【図 8 5】

【図85】



## 【図 8 6】

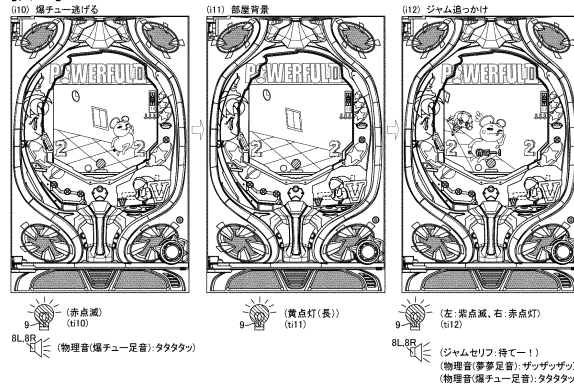
【図86】



20

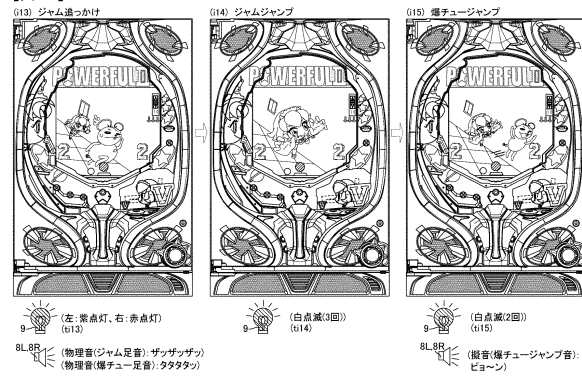
## 【図 8 7】

【図87】



## 【図 8 8】

【図88】



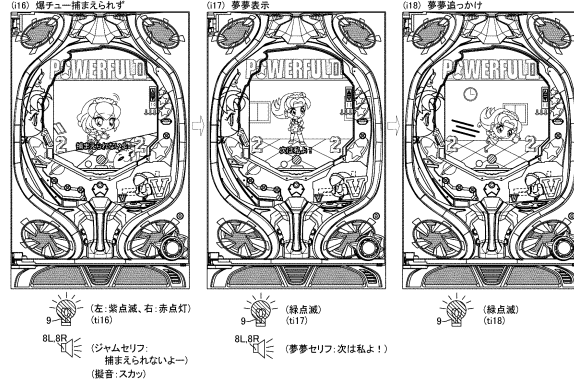
30

40

50

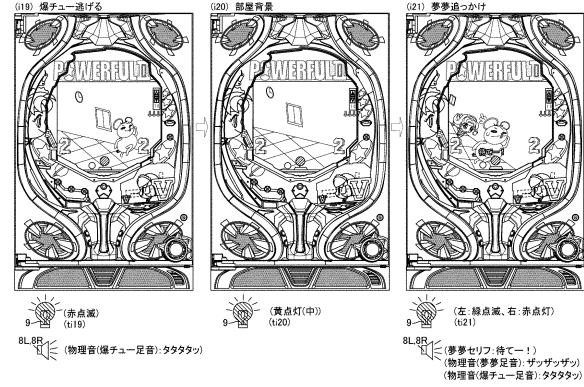
## 【図 89】

【図89】



## 【図 90】

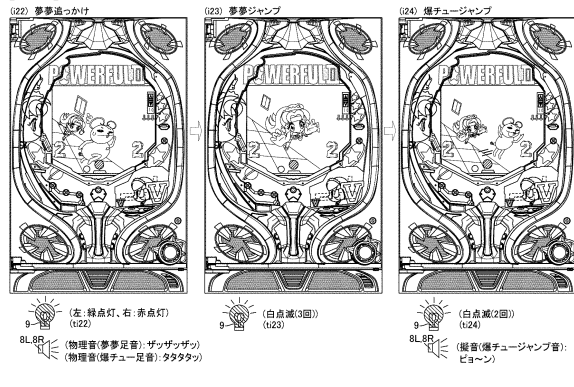
【図90】



10

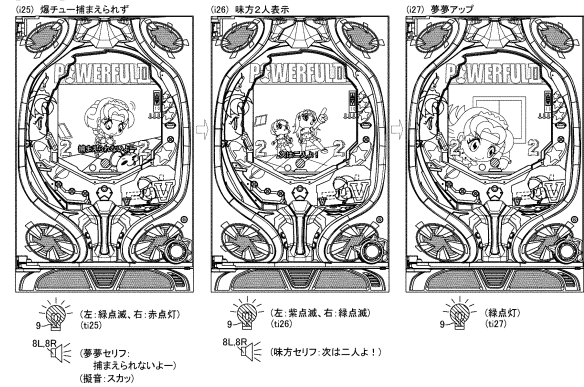
## 【図 91】

【図91】



## 【図 92】

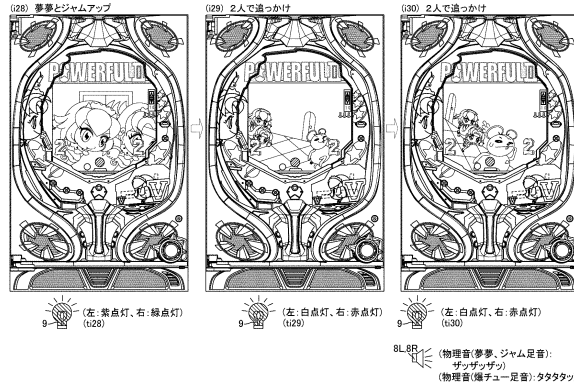
【図92】



20

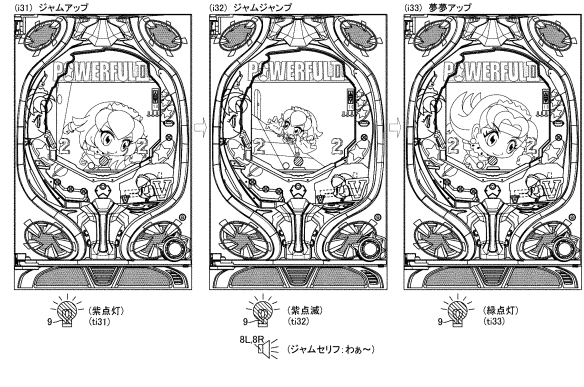
## 【図 93】

【図93】



## 【図 94】

【図94】



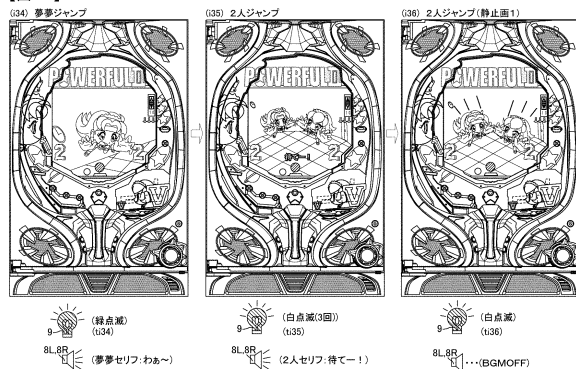
30

40

50

## 【 図 9 5 】

【図95】



## 【 図 9 6 】

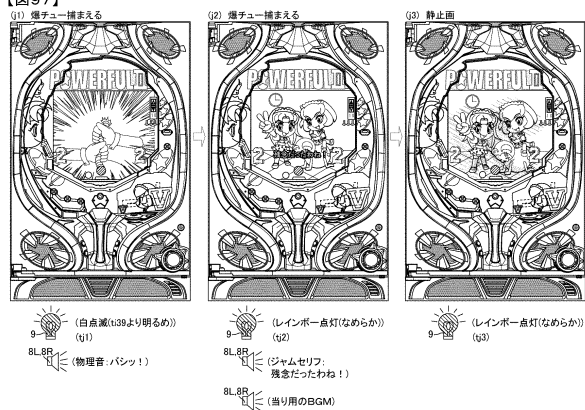
【図96】



10

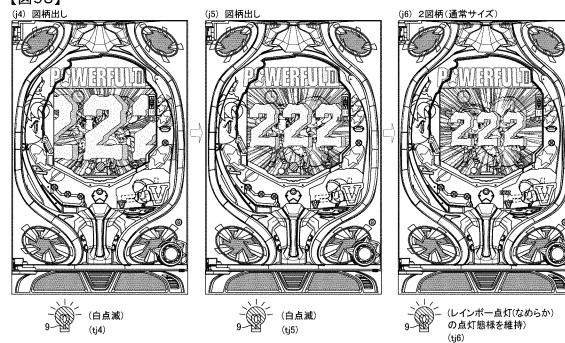
## 【圖 9 7】

【图97】



## 【圖 9 8】

## 【图98】



20

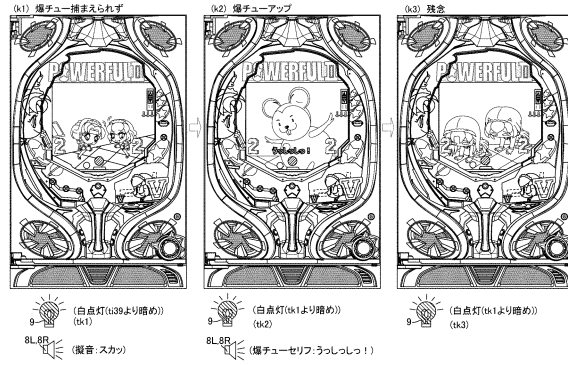
30

40

50

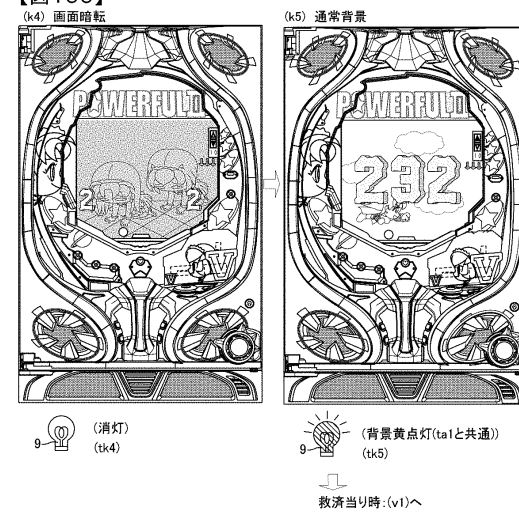
## 【図 99】

【図99】



## 【図 100】

【図100】



10

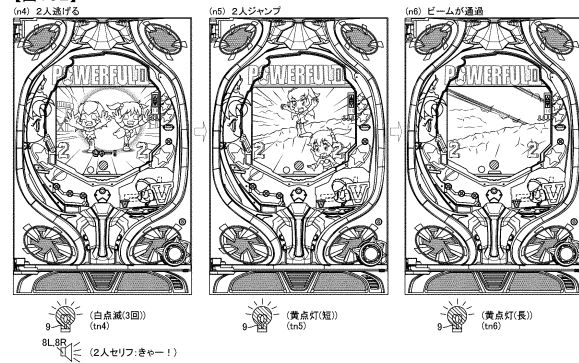
## 【図 101】

【図101】



## 【図 102】

【図102】



20

30

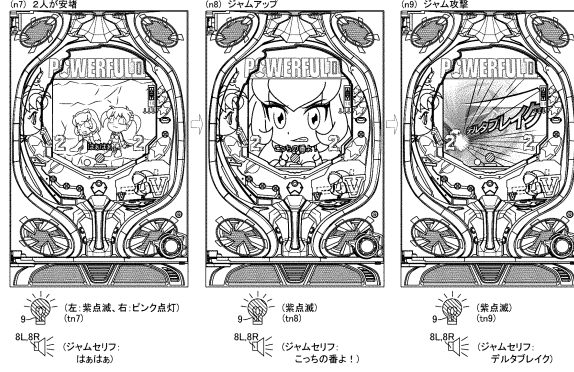
40

50



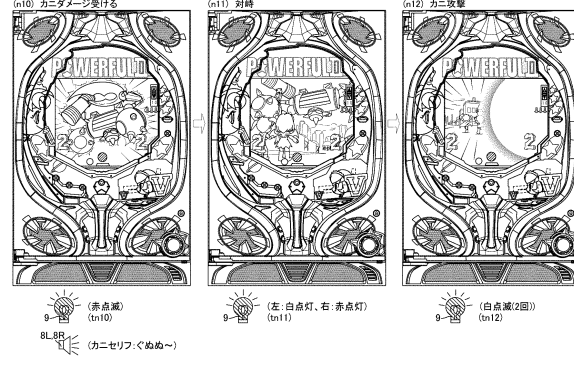
## 【図103】

【図103】



## 【図104】

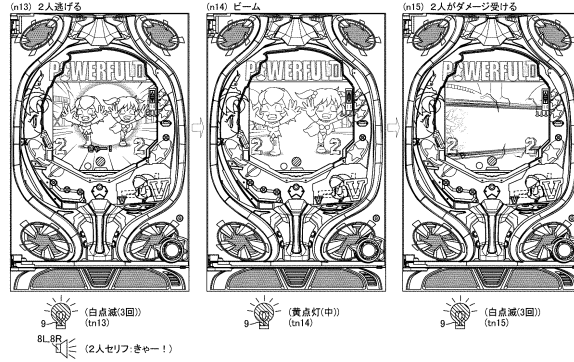
【図104】



10

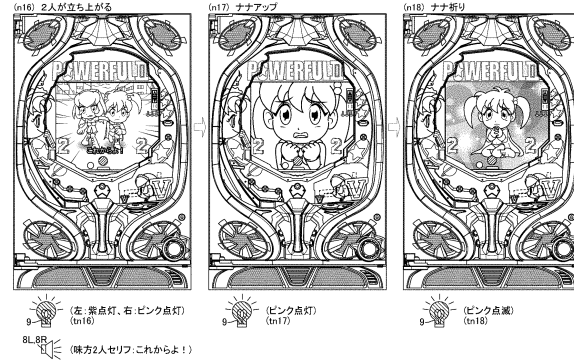
## 【図105】

【図105】



## 【図106】

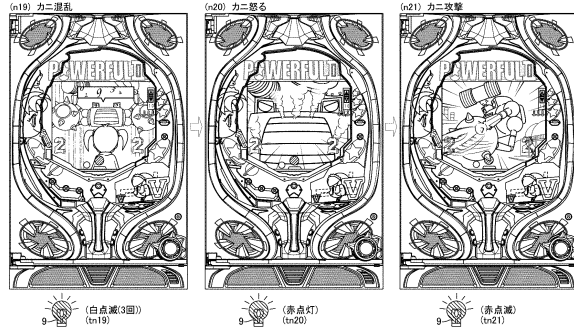
【図106】



20

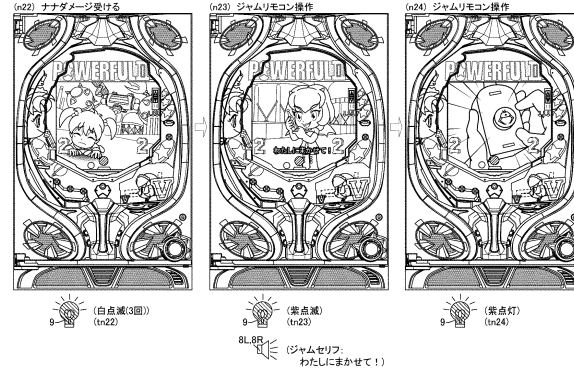
## 【図107】

【図107】



## 【図108】

【図108】



30

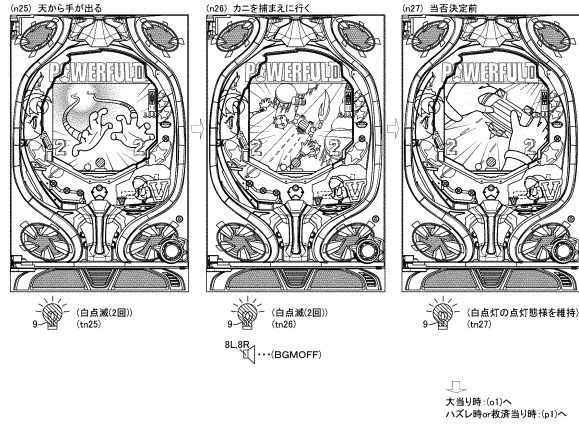
40

50



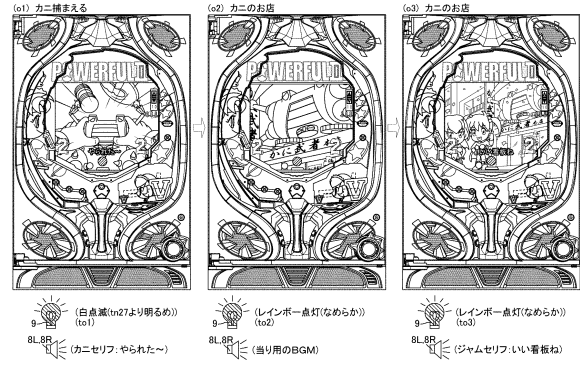
## 【図109】

【図109】



## 【図110】

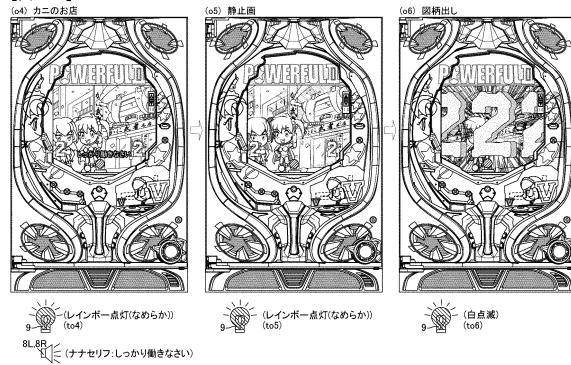
【図110】



10

## 【図111】

【図111】



## 【図112】

【図112】



20

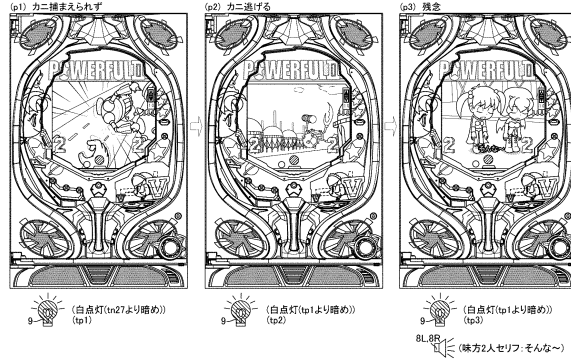
30

40

50

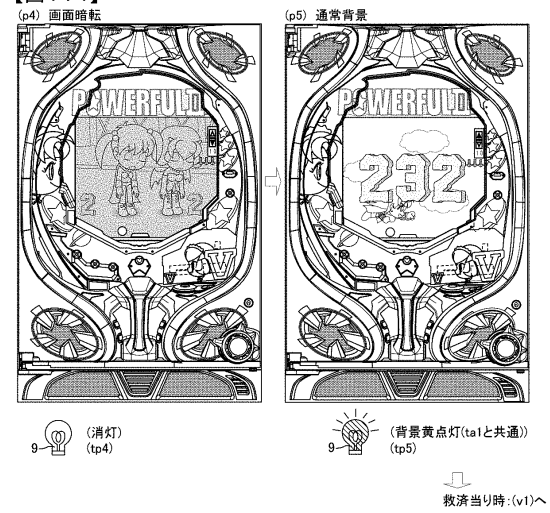
## 【図 1 1 3】

【図113】



## 【図 1 1 4】

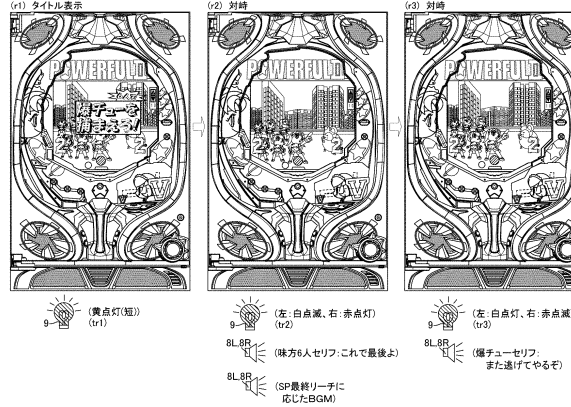
【図114】



10

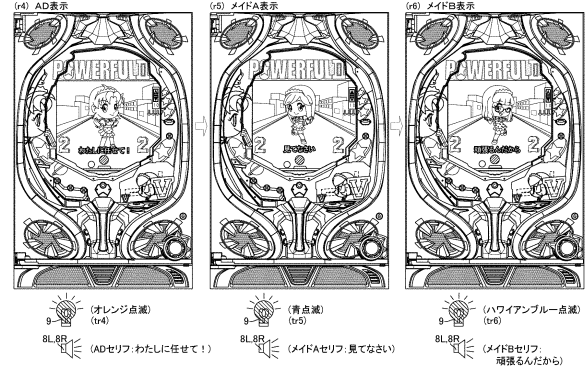
## 【図 1 1 5】

【図115】



## 【図 1 1 6】

【図116】



20

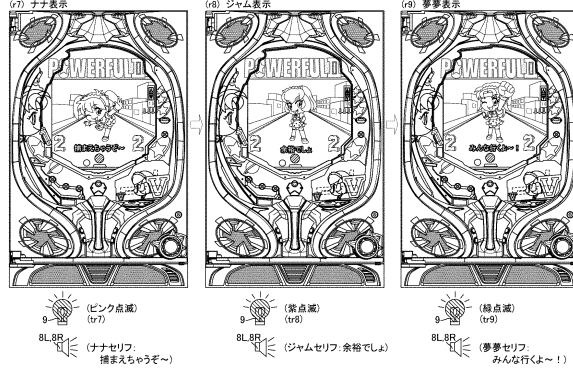
30

40

50

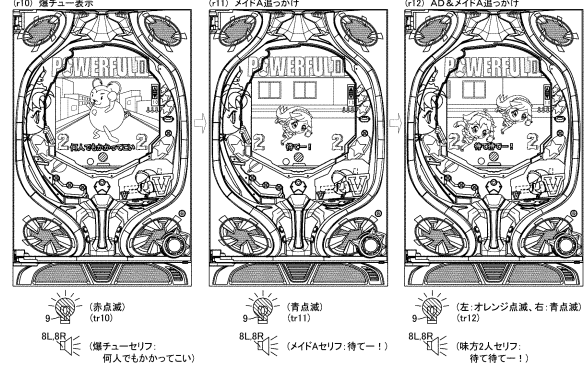
## 【図 1 1 7】

【図117】



## 【図 1 1 8】

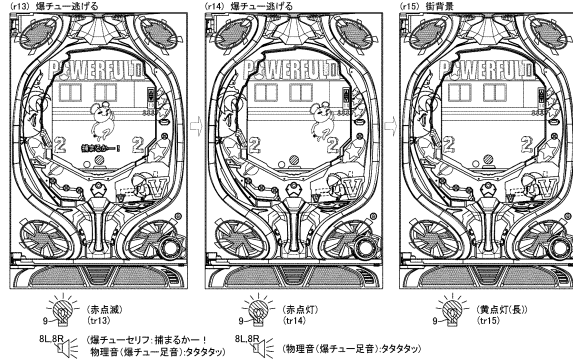
【図118】



10

## 【図 1 1 9】

【図119】



## 【図 1 2 0】

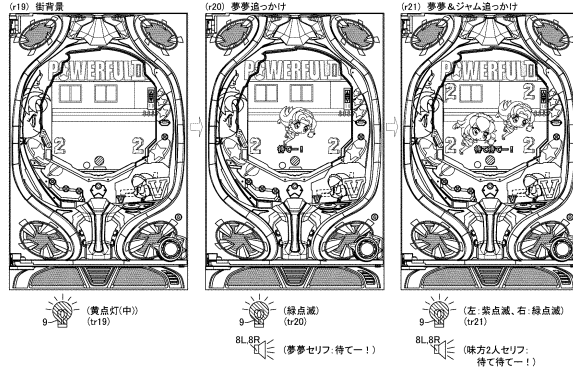
【図120】



20

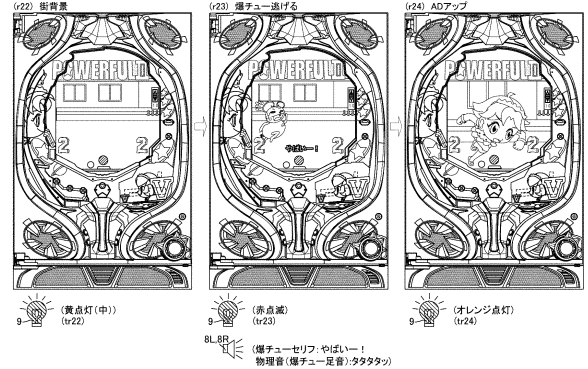
## 【図 1 2 1】

【図121】



## 【図 1 2 2】

【図122】



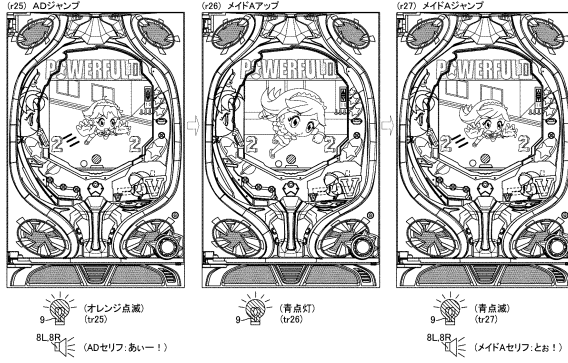
30

40

50

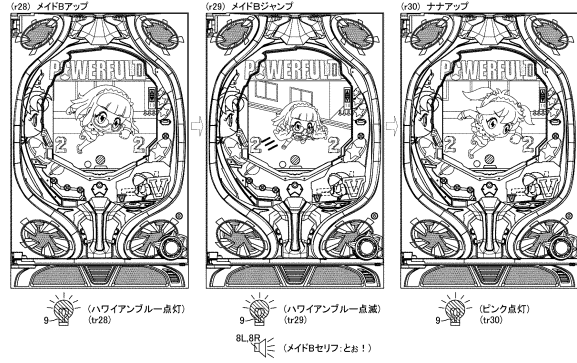
## 【図 1 2 3】

【図123】



## 【図 1 2 4】

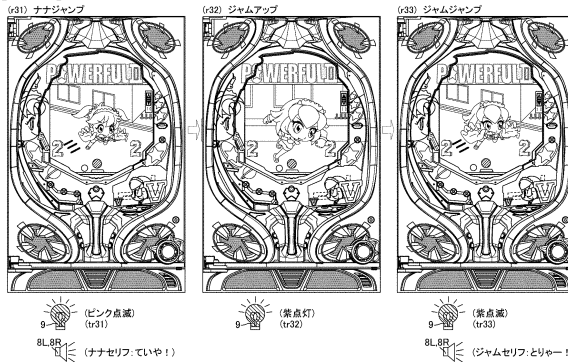
【図124】



10

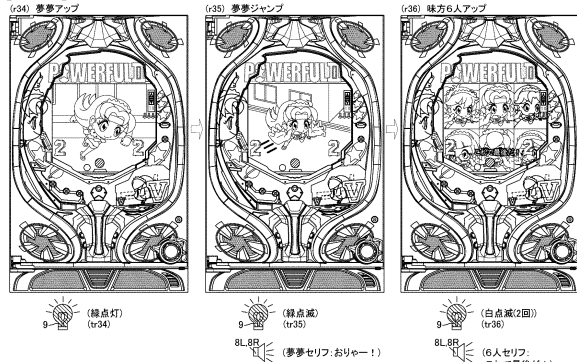
## 【図 1 2 5】

【図125】



## 【図 1 2 6】

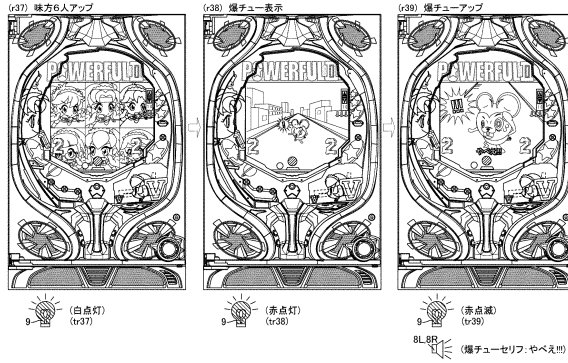
【図126】



20

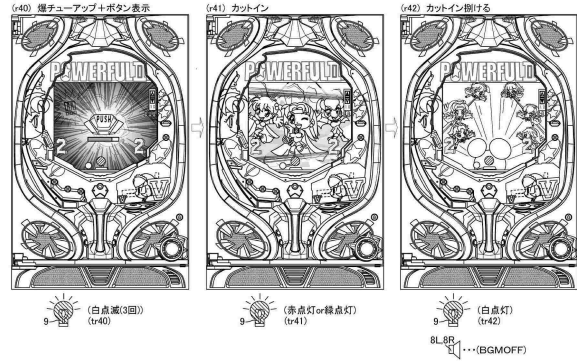
## 【図 1 2 7】

【図127】



## 【図 1 2 8】

【図128】



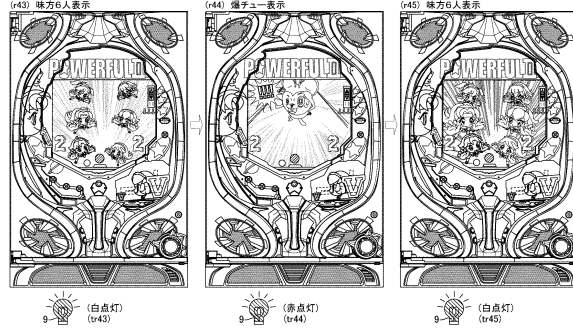
30

40

50

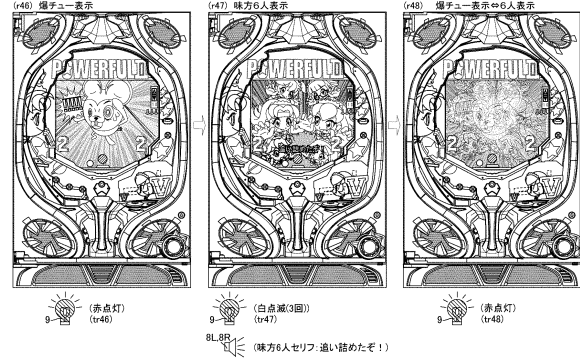
## 【図 1 2 9】

【図129】



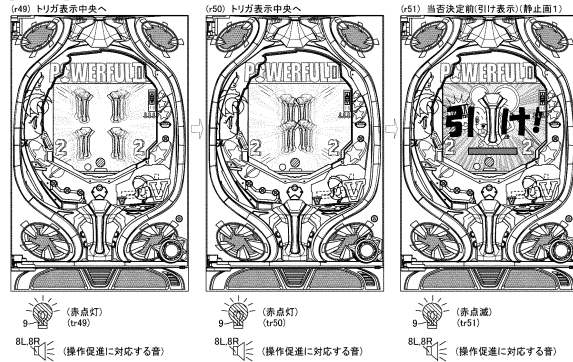
## 【図 1 3 0】

【図130】



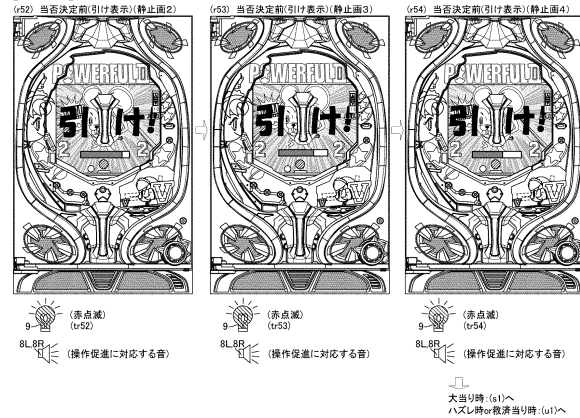
## 【図 1 3 1】

【図131】



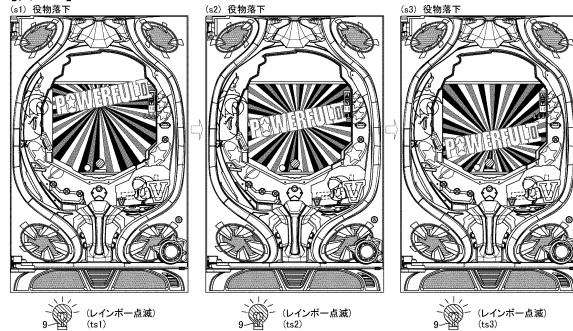
## 【図 1 3 2】

【図132】



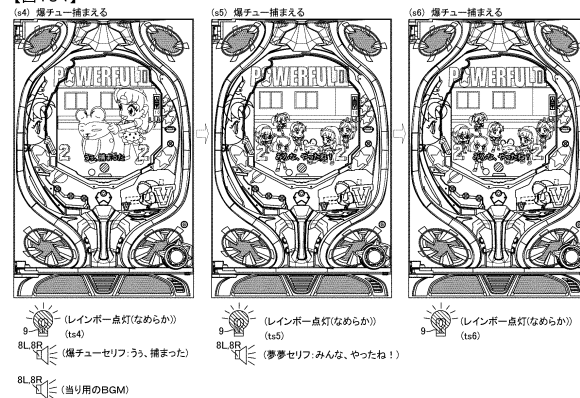
## 【図 1 3 3】

【図133】



## 【図 1 3 4】

【図134】



10

20

30

40

50

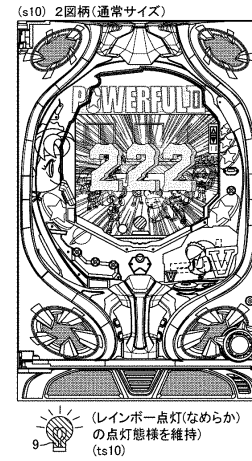
## 【図 135】

【図135】



## 【図 136】

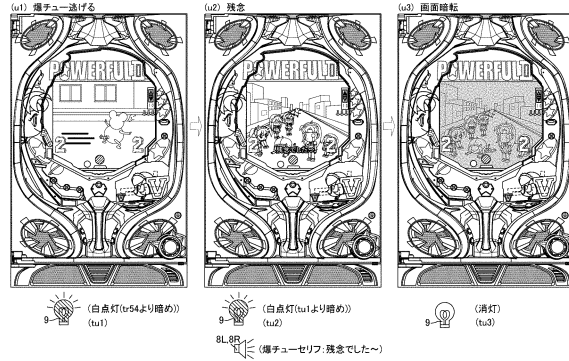
【図136】



10

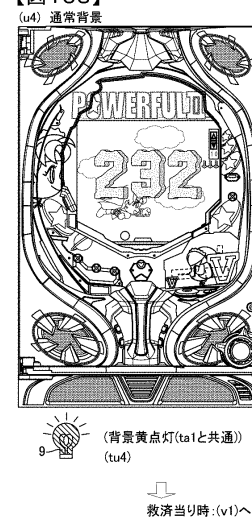
## 【図 137】

【図137】



## 【図 138】

【図138】



20

30

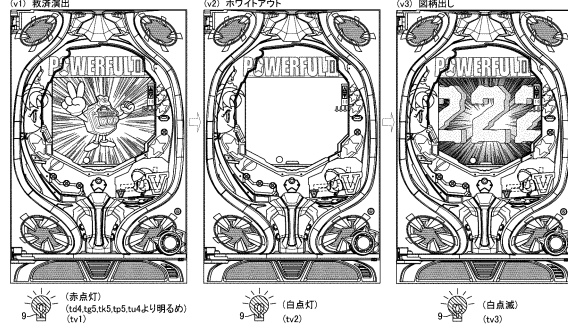
40

50



## 【図 139】

【図139】



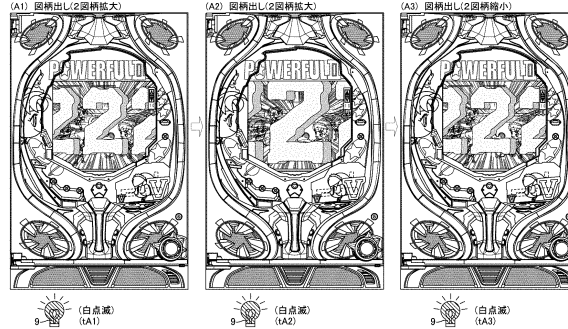
## 【図 140】

【図140】



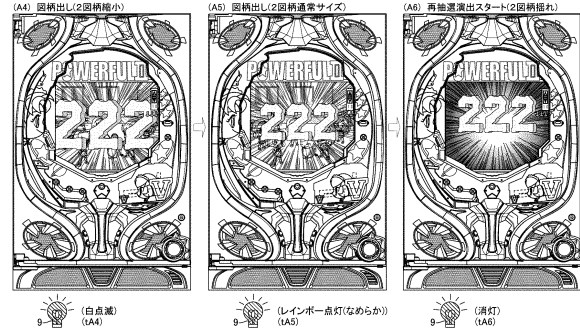
## 【図 141】

【図141】



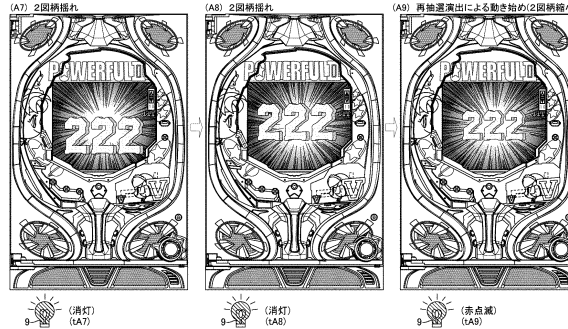
## 【図 142】

【図142】



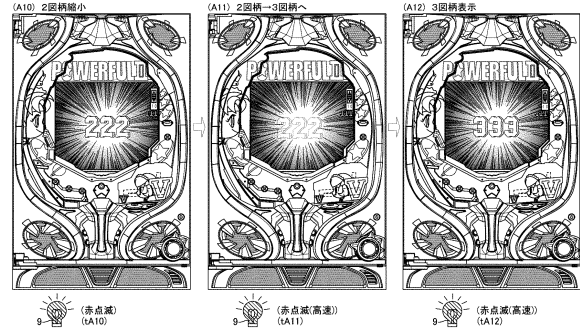
## 【図 143】

【図143】



## 【図 144】

【図144】



10

20

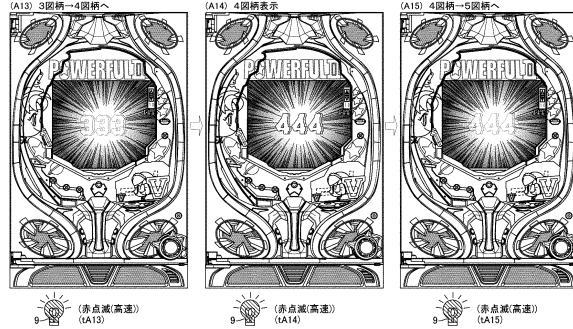
30

40

50

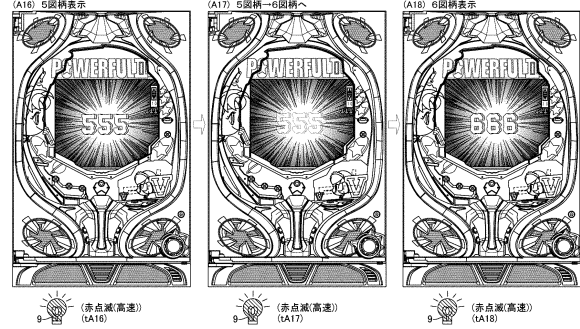
## 【図145】

【図145】



## 【図146】

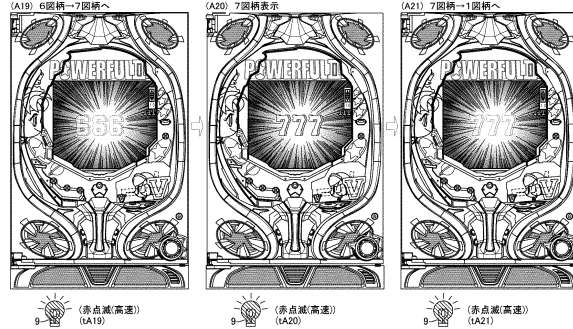
【図146】



10

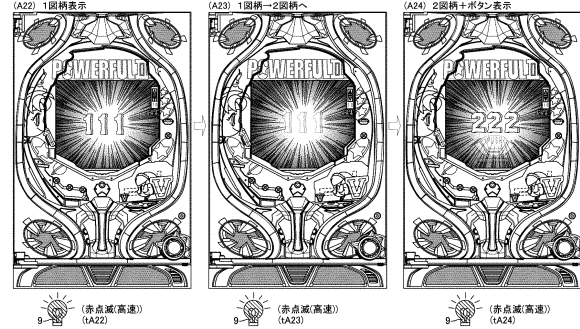
## 【図147】

【図147】



## 【図148】

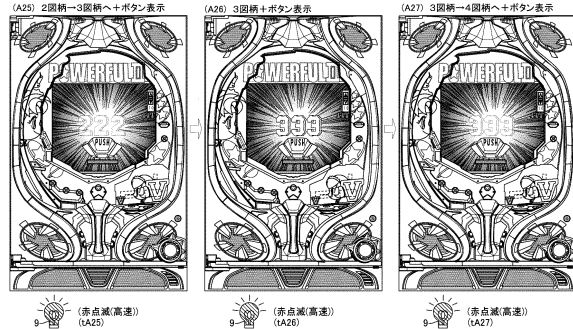
【図148】



20

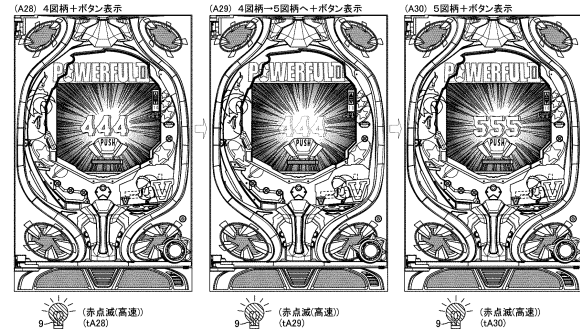
## 【図149】

【図149】



## 【図150】

【図150】



30

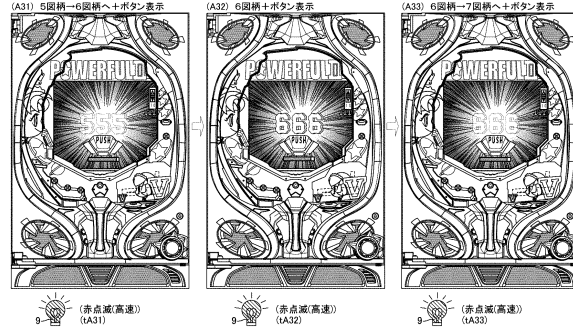
40

50



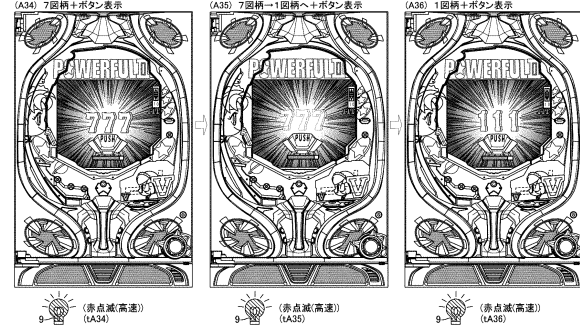
## 【図 151】

【図151】



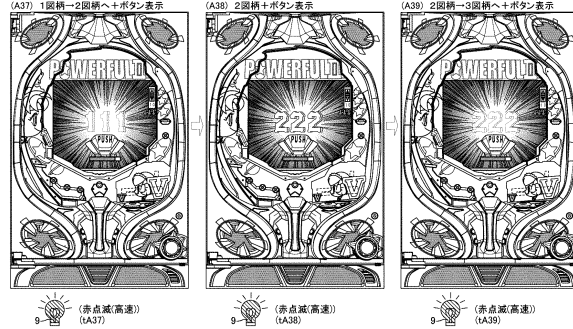
## 【図 152】

【図152】



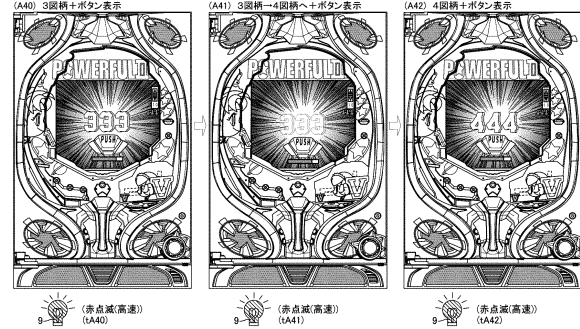
## 【図 153】

【図153】



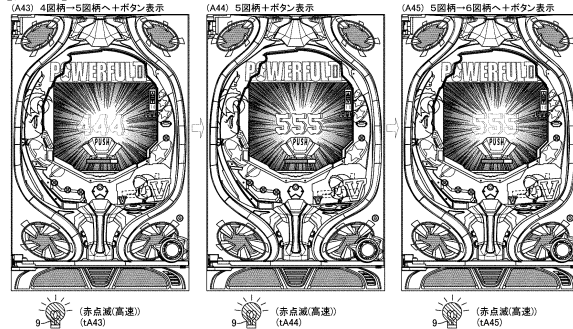
## 【図 154】

【図154】



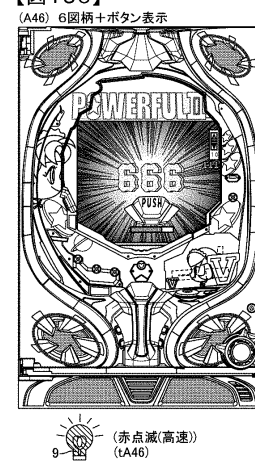
## 【図 155】

【図155】



## 【図 156】

【図156】



奇数図柄導出時:(B1)へ  
偶数図柄導出時:(C1)へ

10

20

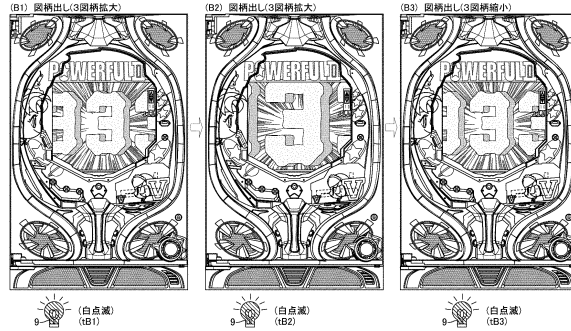
30

40

50

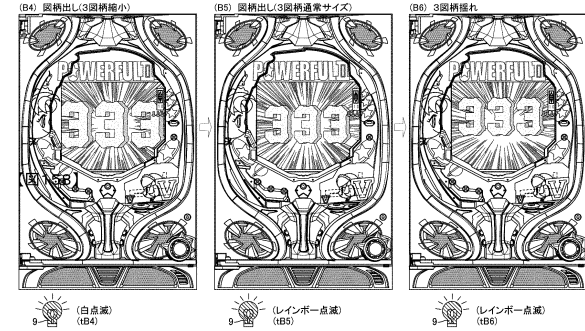
## 【図157】

【図157】



## 【図158】

【図158】



10

## 【図159】

【図159】



## 【図160】

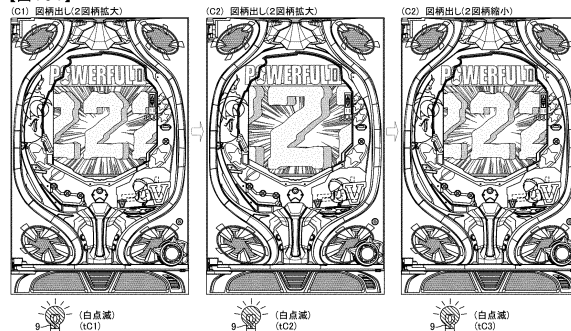
【図160】



20

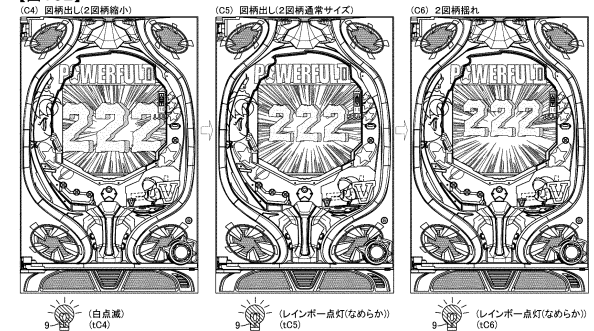
## 【図161】

【図161】



## 【図162】

【図162】



30

40

50

【図 163】

【図163】



【図 164】

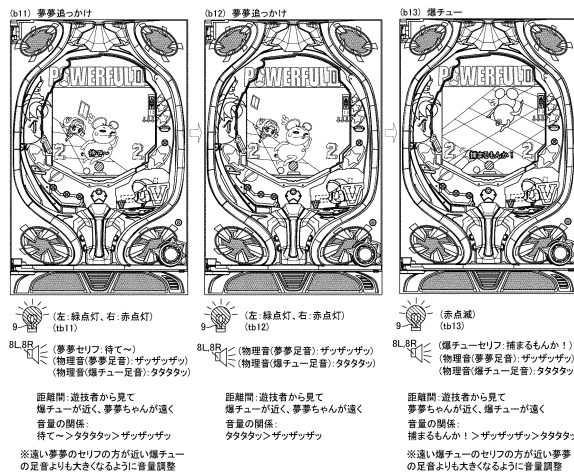
【図164】



【図 165】

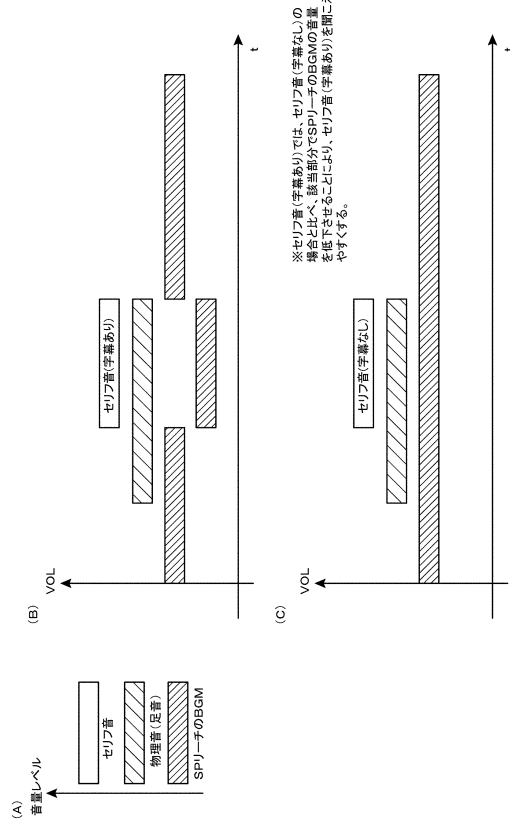
【図165】

(b11)~(b13)部分の詳細説明図



【図 166】

【図166】



10

20

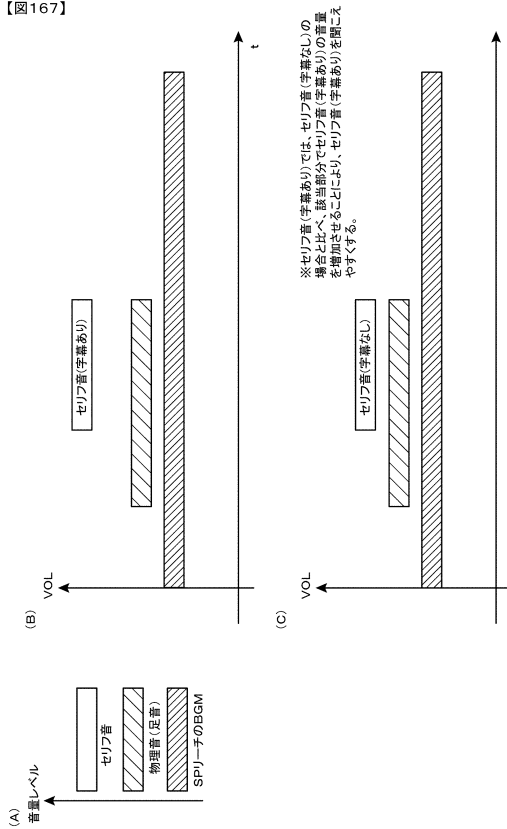
30

40

50

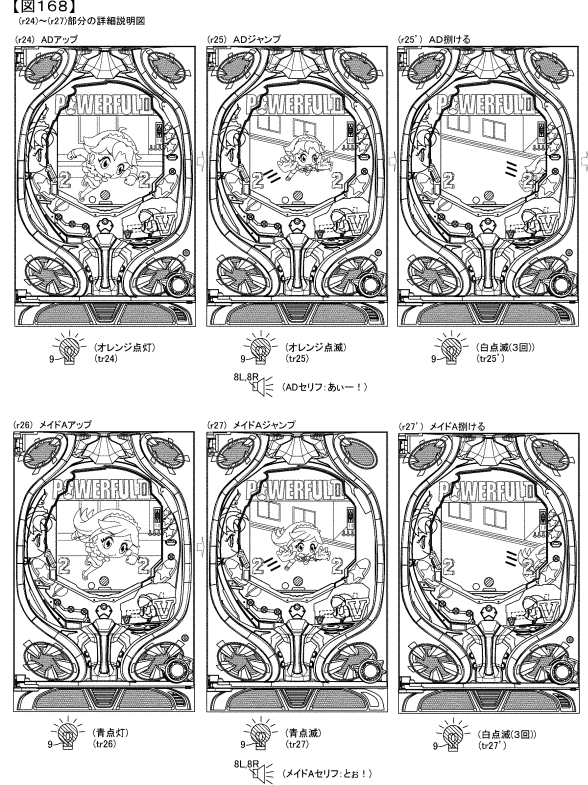
## 【図167】

【図167】



## 【図168】

【図168】

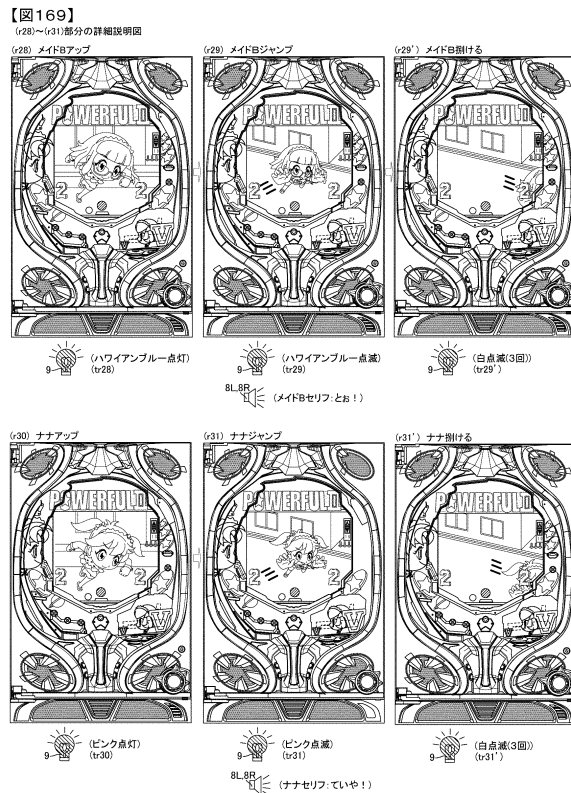


10

20

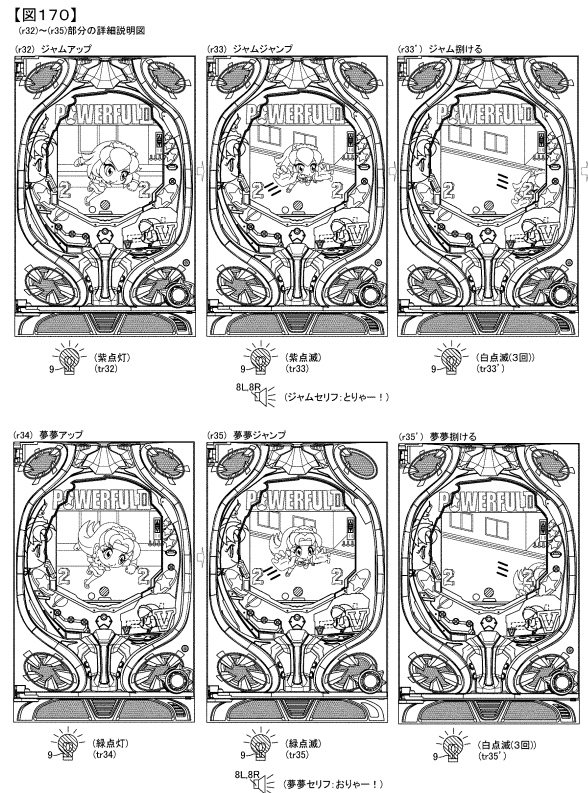
## 【図169】

【図169】



## 【図170】

【図170】



30

40

50

## 【図 171】

【図171】

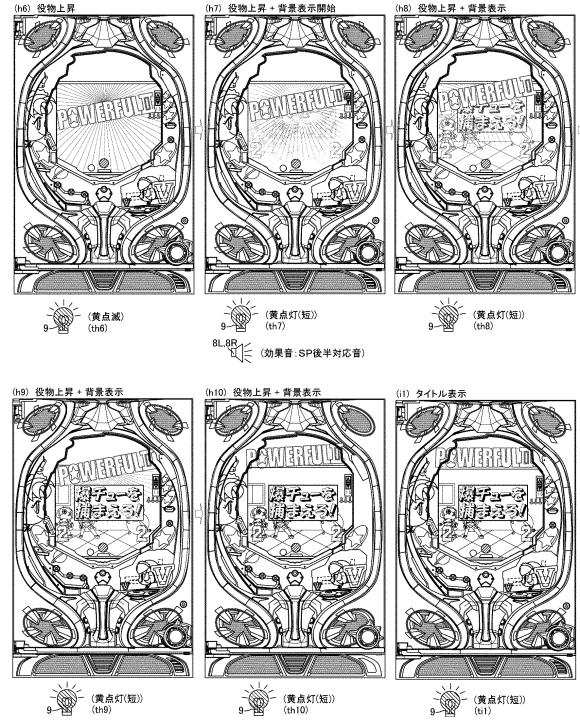
(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図



## 【図 172】

【図172】

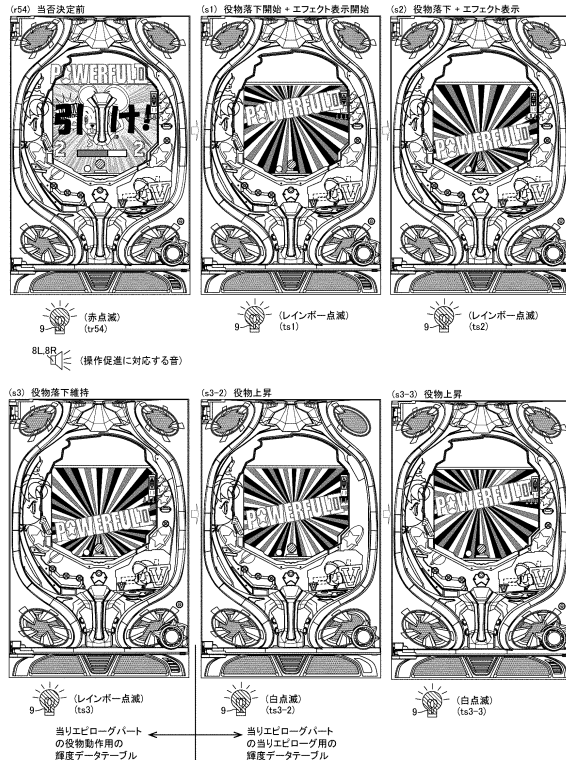
(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図



## 【図 173】

【図173】

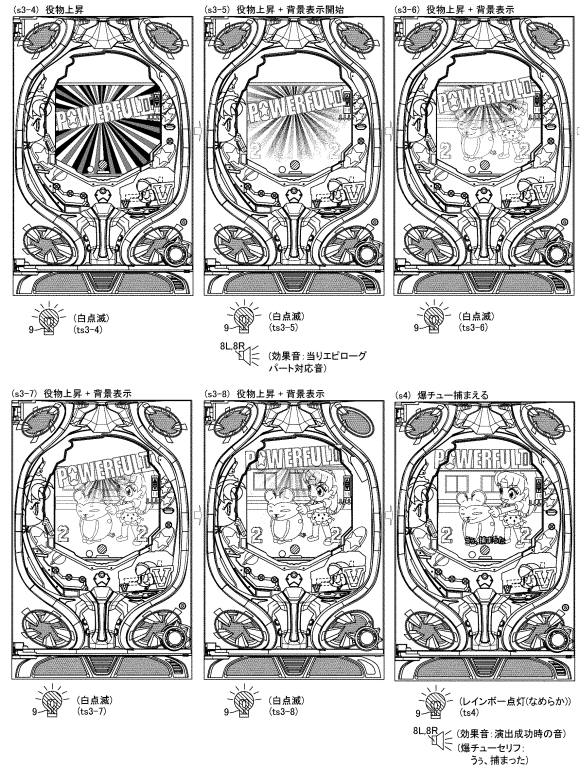
(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図



## 【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 175】

【図175】

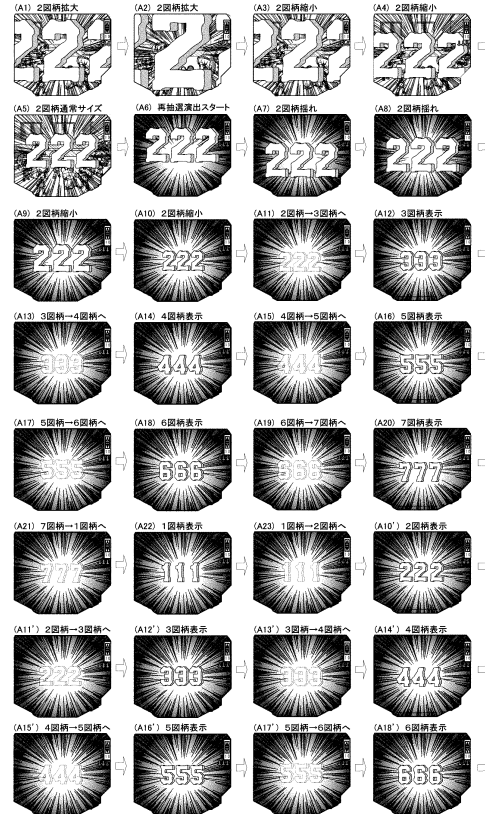
字幕数とセリフ数との関係

SPリーチ種類	字幕数/セリフ数	エピソード種類	字幕数/セリフ数
SP前半リーチA	5/8	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	0/0
SP前半リーチB	3/5	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	0/0
SP後半リーチA	14/16	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	1/1
SP後半リーチB	7/9	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	1/1
SP最終リーチ	19/27	当りエピソード	2/2
		ハズレエピソード	1/1

## 【図 176】

【図176】

(A1)～(A23)部分の詳細説明図



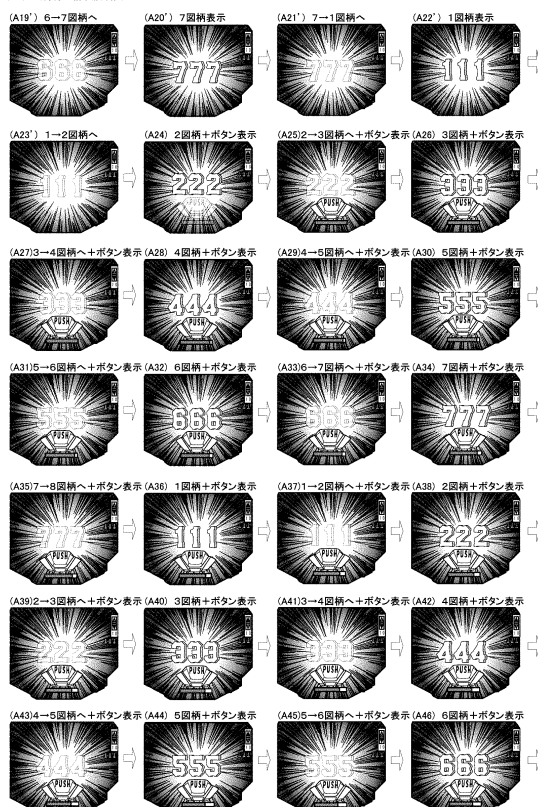
10

20

## 【図 177】

【図177】

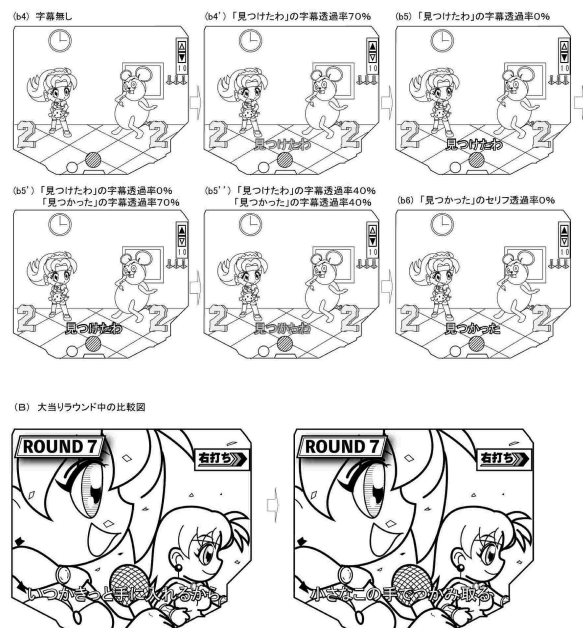
(A24)～(A46)部分の詳細説明図



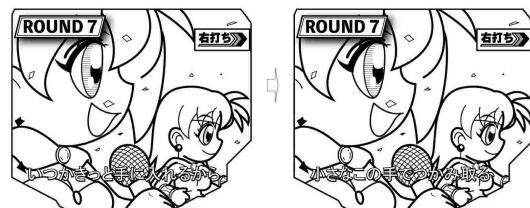
## 【図 178】

【図178】

(A) (b4)～(b6)部分の詳細説明図



(B) 大当りラウンド中の比較図



※大当りラウンド中は、フェード効果を付さずに楽曲の歌詞字幕を表示する。

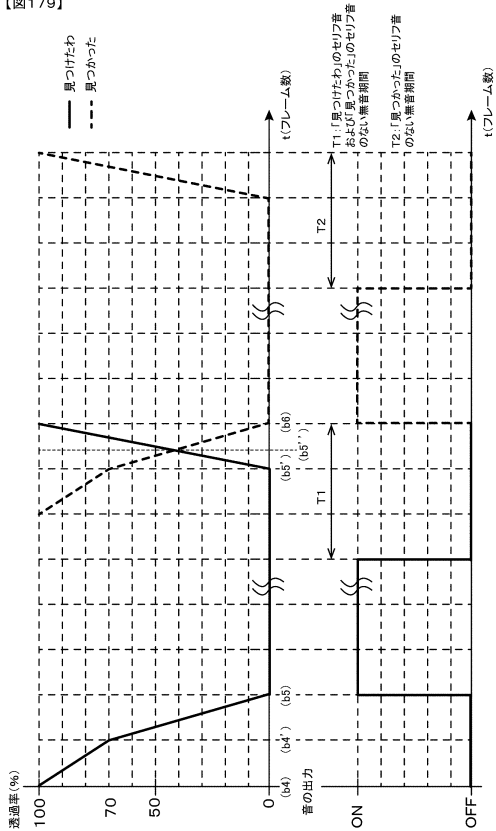
30

40

50

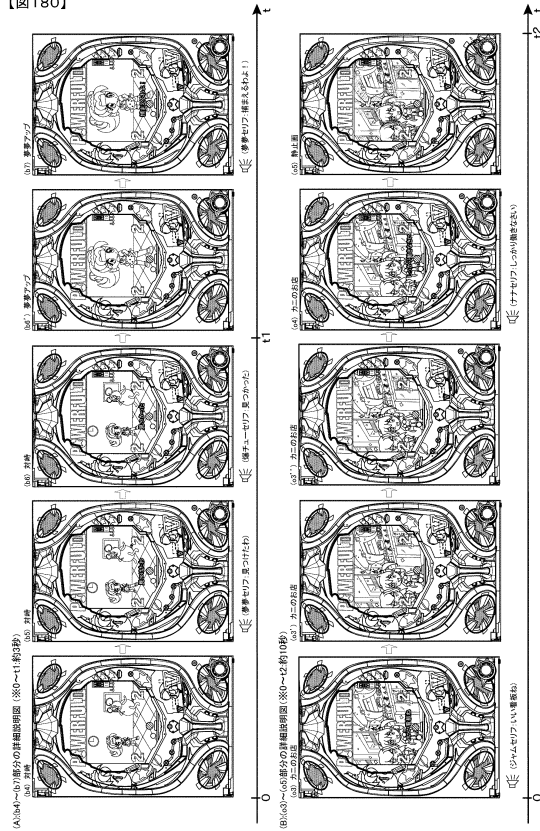
【図179】

【図179】



【図180】

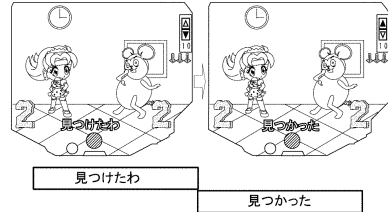
【図180】



【図181】

【図181】

(A) 比較例1



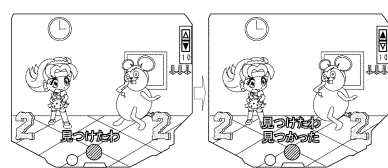
※似たような字幕表示が空白期間無しで切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難い。

(B) 比較例2

見つけたわ 見つかった 見つかった

※フェードをかけずに字幕表示を重ねると見難い。

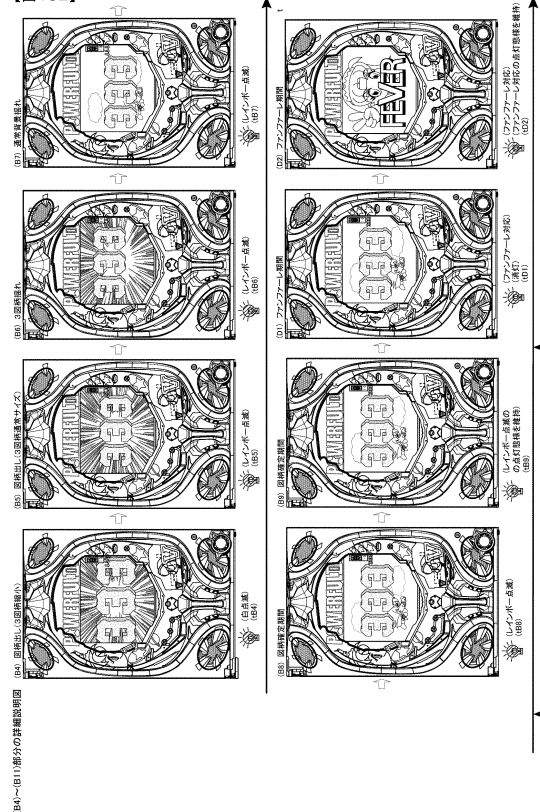
(C) 比較例3



※字幕表示を2段にすると演出の妨げとなる。

【図182】

【図182】



## 【図 183】

【図183】

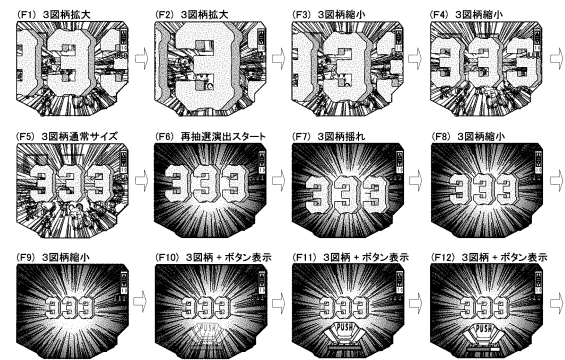
(Y1)～(Y7) 図柄出しの変形例



## 【図 184】

【図184】

(F1)～(F12) 再抽選の変形例



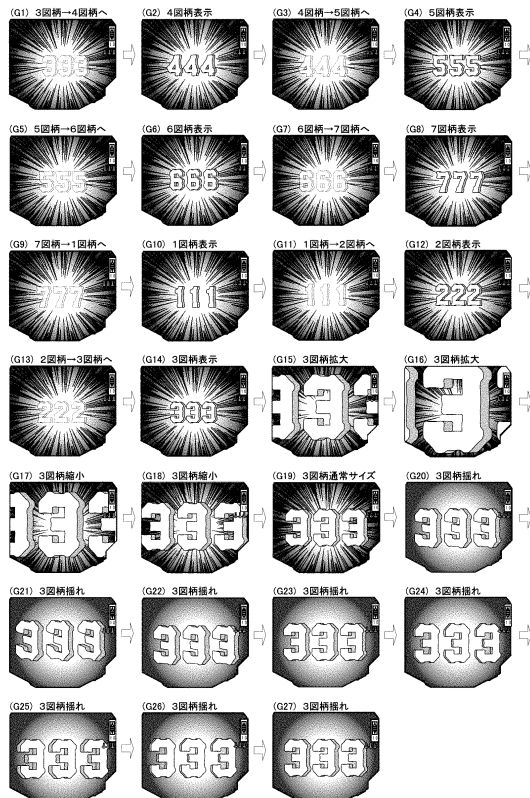
10

20

## 【図 185】

【図185】

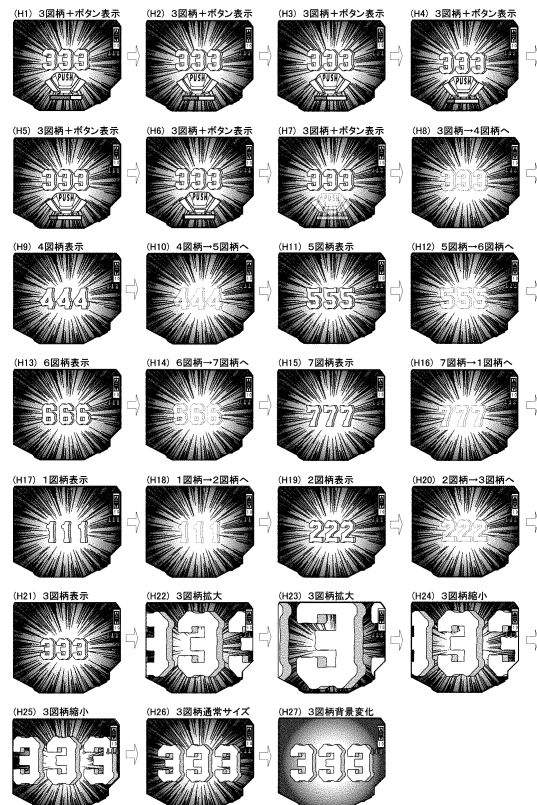
(G1)～(G27) 再抽選の変形例



## 【図 186】

【図186】

(H1)～(H27) 再抽選の変形例



30

40

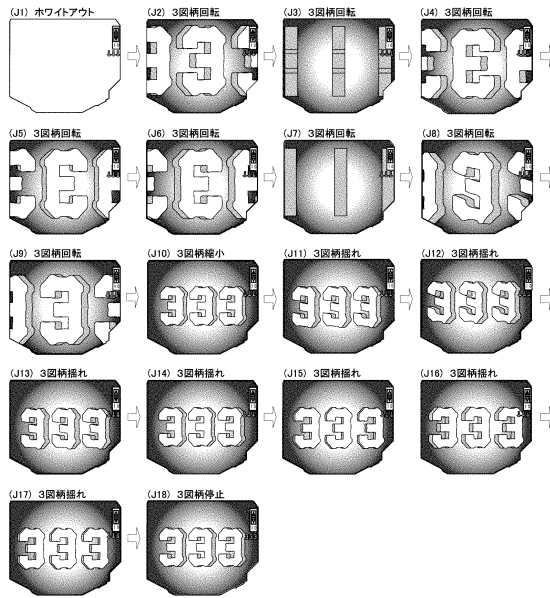
50



【図187】

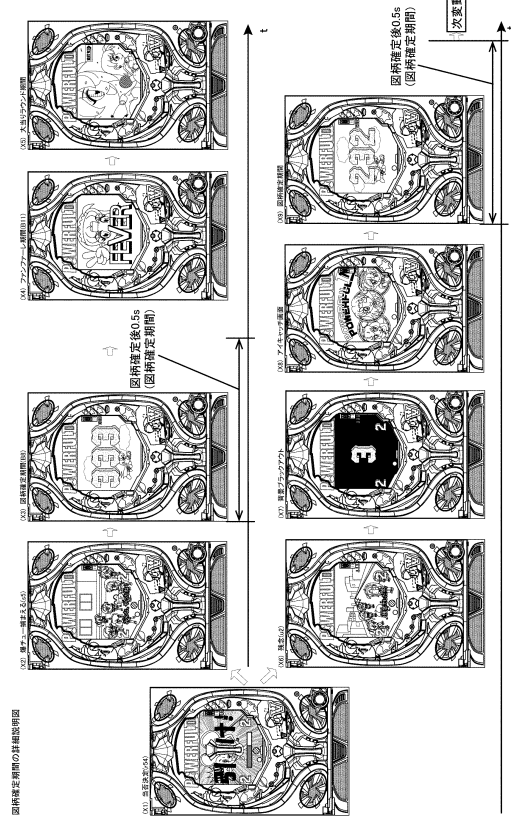
【図187】

(J1)~(J27) 再抽選の表形例



【図188】

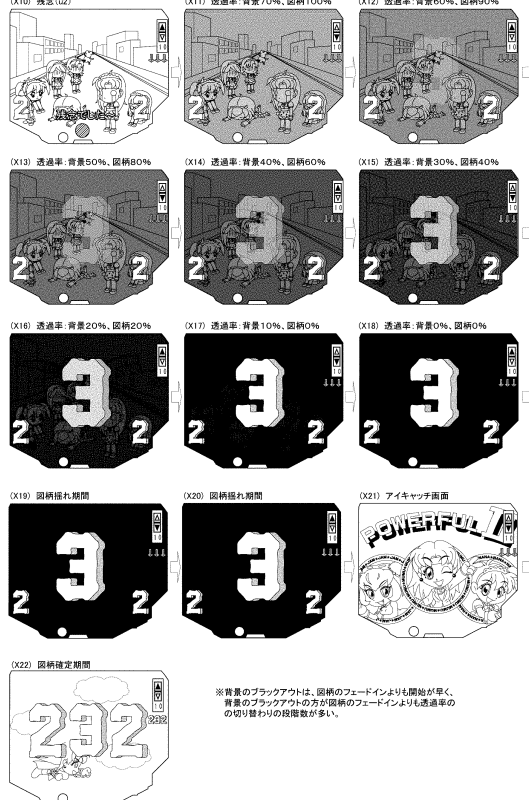
【図188】



【図189】

【図189】

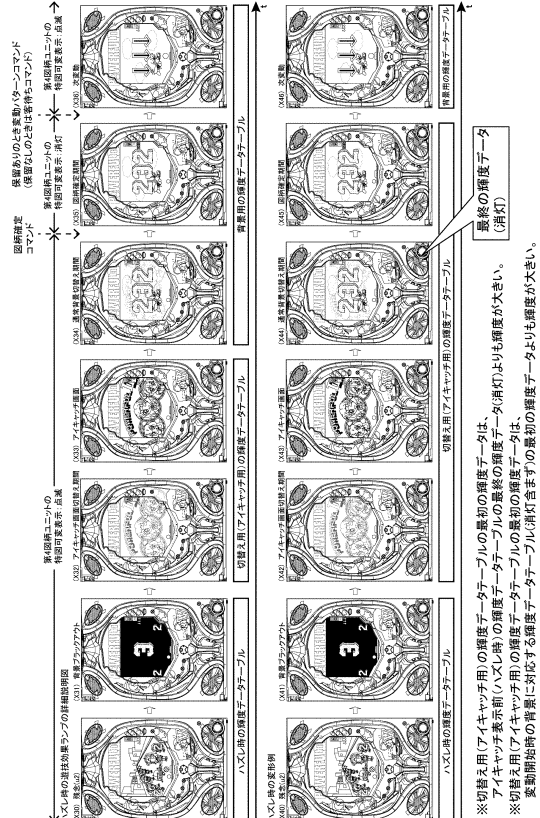
(X10)~(X22) ブラックアウトの詳細説明図



※背景のブラックアウトは、図柄のフェードインよりも開始が早く、背景のブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも経過時間の切り替わりの段階数が多い。

【図190】

【図190】



※切替え用(アイキャッチ用)の最初の抽選データは、アイキャッチ表示前(ハズレ時)の抽選データ(消灯)の最後の抽選データ。 ※切替え用(アイキャッチ用)の最初の抽選データは、変換開始時の背景に対応する抽選データ(消灯)の最初の抽選データよりも抽選データが大きい。

10

20

30

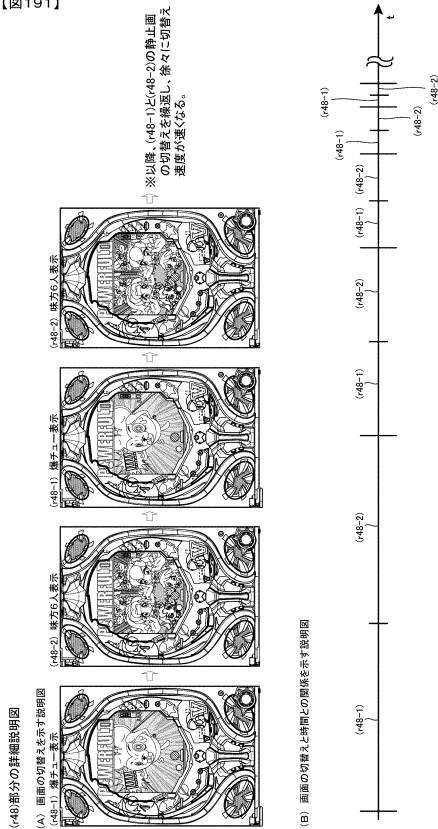
40

50

【 ㊦ 1 9 1 】

【図191】

※以降、(r48-1)と(r48-2)の静止画の切替えを繰返し、徐々に切替え



【図 192】

【図192】

### 1. 開始パート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD1
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD1

10

20

【 図 1 9 3 】

【図193】

1. 開始パート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD1)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ta1	背景黄点灯		W21
ta2	赤点滅		省略
ta3	白点滅(2回)		W4
ta4	背景黄点灯		W21
ta5	赤点滅		省略
ta6	白点滅(2回)		W4
ta7	背景黄点灯		W21
ta8	赤点滅		省略
ta9	赤点灯		省略
ta10~ta12	赤点灯(輝度段階的に低下)		W11
ta13~ta18	赤点灯(輝度低下で維持)		W12
ta19(10分データ)	消灯		省略

シャッター閉まる  
途中は段階的に  
輝度低下

シャッター開ききつ  
後は消灯維持

シャッター閉まり  
きつた後は  
輝度低下で維持

【 図 1 9 4 】

【図194】

2. SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
柁ランプ(右 & 左)	600000	WD2
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD2
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD2
アタッカランプ/Vアタッカランプ、電子チューランプ	600000	AD2

30

40

50

## 【図 195】

【図195】

2. SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD2)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tb1	消灯		省略
tb2	赤点滅		省略
tb3	赤点灯		省略
tb4	緑点灯	赤点灯	キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
tb5	緑点滅	赤点灯	
tb6	緑点灯	赤点滅	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		
tb14(150msec)	白点滅(2回)	白点滅輝度データ 1周期よりも短い	W4
tb15	赤点灯		省略
tb16	緑点灯	白点滅輝度データ 1周期と同じ	省略
tb17(210msec)	白点滅(3回)		W4
tb18(10分データ)	白点灯		W8
			操作促進なし時は 輝度データが維持

## 【図 196】

【図196】

3. SP前半リーチA当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD3
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD3

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD3

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc1(3000msec)	白点滅(tb18より明るめ)		W4
tc2,tc3	レインボー点灯(なめらか)		W1

当り分岐(tb18)  
よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも  
切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc4,tc5(5000msec)	白点滅		W4
tc6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ  
を切り替える

## 【図 197】

【図197】

4. SP前半リーチAハズレエピソードパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD4)

(a1)共通ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
td1(200msec)	白点灯(tb18より暗め)		W13
td2(5800msec)	白点灯(td1より暗め)		W14
td3	消灯		W15
td4(輝度データをループ)	青黄点灯(td1と共通)		W21

当り分岐(tb18)  
よりも輝度が小さい

SP最終リーチと  
共通の孫テーブル  
(時間異なる)

当り時よりも  
切替時間が長い

## 【図 198】

【図198】

5. SP前半リーチB煽りパート輝度データテーブル  
(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD5
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD5

10

20

30

40

50

【図 1 9 9】

【図199】

5. SP前半リーチB繰り返しパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD5)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
te1	消灯		省略
te2	緑点滅		省略
te3	緑点灯		省略
te4	緑点灯	クリーム点灯	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 セリフあり時は点滅
te6	緑点灯	クリーム点滅	
te7	緑点滅		省略
te8(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期よりも短い W4
te9	クリーム点灯		省略
te10	緑点灯	クリーム点灯	キャラクタのアクション に対応する点灯
te11	クリーム点滅		
te12(210msec)	白点滅(3回)		白点滅輝度データ W4
te13～te16(150msec)	白点滅(2回)		1周期と同じ W4
te17(10分データ)	白点灯		W8
			操作促進なし時は 輝度データが維持

【図 2 0 0】

【図200】

6. SP前半リーチB当りエピソードパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD5)

(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 2 0 1】

【図201】

7. SP前半リーチBハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tg1,tg2(200msec)	白点灯(te17より暗め)		W13
tg3(5800msec)	白点灯(tg1,tg2より暗め)		W14
tg4	消灯		W15
tg5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

当否分岐(tb18)  
よりも輝度が小さい

SP最終リーチと  
共通の孫テーブル  
(時間異なる)

当り時よりも  
切替時間が長い

【図 2 0 2】

【図202】

8. SP後半発展時役物動作パート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD8)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th1～th3(7000msec)	赤点滅		W2

役物動作  
の前半部分

役物の退避途中から  
輝度データを切替

20

30

40

50

## 【図203】

【図203】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD9
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD9
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD9
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD9

## 【図204】

【図204】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD9)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti2	白点灯	赤点灯	キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
ti3	緑点滅	赤点灯	
ti4	紫点滅	赤点灯	
ti5	白点灯	赤点滅	
ti6	紫点滅		省略
ti7	緑点滅		省略
ti8	赤点滅		省略
ti9	紫点滅		黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
ti10	赤点滅		
ti11(1560msec)	黄点灯(長)		W3
ti12	紫点滅	赤点灯	省略
ti13	紫点灯	赤点灯	省略
ti14(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti15(150msec)	白点滅(2回)		W4

役物動作  
の後半部分

10

・  
・  
・

20

## 【図205】

【図205】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD9)

ti16	紫点滅	赤点灯	省略
ti17	緑点滅		キャラクタの アクション に対応する点灯
ti18	緑点滅		
ti19	赤点滅		省略
ti20(1330msec)	黄点灯(中)		W3
ti21	緑点滅	赤点灯	省略
ti22	緑点灯	赤点灯	省略
ti23(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti24(150msec)	白点滅(2回)		W4
ti25	緑点滅	赤点灯	白点滅輝度データ 1周期よりも短い
ti26	紫点滅	緑点滅	
ti27	緑点灯		省略
ti28	紫点灯	緑点灯	省略
ti29	白点灯	赤点灯	省略
ti30	白点灯	赤点灯	省略
ti31	紫点灯		省略
ti32	紫点滅		省略
ti33	緑点灯		白点滅輝度データ 1周期と同じ
ti34	緑点滅		
ti35(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti36~ti38(1000msec)	白点滅		W7
ti39(10分データ)	白点灯		W8
			操作促進なし時は 輝度データが維持

操作促進なし時は  
輝度データが維持

## 【図206】

【図206】

10. SP後半リーチA当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD10
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD10
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD10
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD10

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD10

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ti1～ti3	白点滅(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)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ti4,ti5(5000msec)	白点滅		W4
ti6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ  
を切り替える

40

50

【図 2 0 7】

【図207】

11. SP後半リーチAハズレエビログ輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエビログ用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエビログ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tk1(200msec)	白点灯(tk39より暗め)		W13
tk2,tk3(5800msec)	白点灯(tk1より暗め)		W14
tk4	消灯		W15
tk5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

当否分岐(tk39)よりも輝度が小さい

【図 2 0 9】

【図209】

12. SP後半リーチB編りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD12)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7~th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn2	白点滅	赤点灯	省略
tn3(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn4(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn5(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn6(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tn7	紫点滅	ピンク点灯	
tn8	紫点滅		
tn9	紫点滅		
tn10	赤点滅		省略
tn11	白点灯	赤点灯	省略
tn12(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn13(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn14(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tn15(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn16	紫点灯	ピンク点灯	
tn17	ピンク点灯		
tn18	ピンク点滅		省略
tn19(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn20	赤点灯		白点滅輝度データ1周期と同じ
tn21	赤点滅		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

黄色もや輝度データ1周期よりも長い

キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

キャラクタのアクションに対応する点灯

輝度データを切り替える

【図 2 0 8】

【図208】

12. SP後半リーチB編りパート輝度データテーブル  
(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD12
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD12
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD12
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD12

【図 2 1 0】

【図210】

13. SP後半リーチB当りエビログパート輝度データテーブル

(a1)当りエビログ用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD13
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD13
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD13
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD13

(a2)当りエビログ用の子テーブルWD13

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to1	白点滅(tn27より明るめ)		W4
to2~to5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tn27)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to6,to7(5000msec)	白点滅		W4
to8(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

10

20

30

40

50

【図 2 1 1】

【図211】

14. SP後半リーチBハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる子テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tp1(200msec)	白点灯(tp2より暗め)		W13
tp2, tp3(5800msec)	白点灯(tp1より暗め)		W14
tp4	消灯		W15
tp5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

当分岐(tp2)よりも輝度が小さい

SP最終リーチと共通の子テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

【図 2 1 3】

【図213】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル

(枠ランプの子テーブルWD15)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr2	白点滅	赤点灯	省略
tr3	白点灯	赤点滅	省略
tr4	オレンジ点滅		キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
tr5	青点滅		
tr6	ハワイアンブルー点滅		
tr7	ピンク点滅		省略
tr8	紫点滅		省略
tr9	緑点滅		省略
tr10	赤点滅		キャラクタのアクション に対応する点灯
tr11	青点滅		
tr12	オレンジ点滅	青点滅	省略
tr13	赤点滅		黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
tr14	赤点灯		
tr15(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tr16	ピンク点滅		省略
tr17	ハワイアンブルー点滅	ピンク点滅	省略
tr18	赤点滅		省略
tr19(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr20	緑点滅		省略
tr21	紫点滅	緑点滅	省略
tr22(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr23	赤点滅		省略

役物動作  
の後半部分

【図 2 1 2】

【図212】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル

(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD15
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD15
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD15
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD15

【図 2 1 4】

【図214】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル

(枠ランプの子テーブルWD15)

tr24	オレンジ点灯	省略
tr25	オレンジ点滅	省略
tr26	青点灯	省略
tr27	青点滅	省略
tr28	ハワイアンブルー点灯	省略
tr29	ハワイアンブルー点滅	省略
tr30	ピンク点灯	省略
tr31	ピンク点滅	省略
tr32	紫点灯	省略
tr33	紫点滅	省略
tr34	緑点灯	白点滅輝度データ1周期よりも短い
tr35	緑点滅	省略
tr36(150msec)	白点滅(2回)	W4
tr37	白点灯	省略
tr38	赤点灯	白点滅輝度データ1周期と同じ
tr39	赤点滅	省略
tr40(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr41	赤点灯or緑点灯	W5(赤カットイン)or W6(緑カットイン)
tr42	白点灯	カットイン時と煽り時とで共通して枠ランプを用いる
tr43	白点灯	省略
tr44	赤点灯	省略
tr45	白点灯	省略
tr46	赤点灯	省略
tr47(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr48	赤点灯	省略
tr49, tr50(860msec)	赤点灯	W9
tr51~tr54(10分データ)	赤点滅	W10

操作促進あり時は輝度データが切り替わる

操作促進あり時は操作促進なし時と異なる態様であり、順次輝度データが切り替わる

10

20

30

40

50

【図 2 1 5】

【図215】

16. SP最終リーチ当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1) 役物動作用の観テーブル

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】

【図225】  
なめらかレインボー輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW1)

※枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						
	9L1.9L2 RGB.RGB	9L3.9L4 RGB.RGB	9L5.9L6 RGB.RGB	9L7.9L8 RGB.RGB	9L9.9L10 RGB.RGB	9L11.9L12 RGB.RGB	
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAFA0FF	
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCFA0FD	
30	0x08F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	
30	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0FD0F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	
30	0x0CF0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAFA0FF	0xFB0F70	
30	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	
30	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	
30	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0FD0F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	
30	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAFA0FF	0xFB0F70	0xF30F00	
30	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	
30	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	
30	0x0F30F3	0x0FD0F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	
30	0x0F10F1	0x2F06F0	0xAFA0FF	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	
30	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	
30	0x2F02F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	
30	0x4F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AFA0F	
30	0x8F06F0	0xAFA0FF	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDA0F	
30	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FBA0F	
30	0xAFA0F0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	
30	0xCF0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AFA0F	0xB0F70F	
30	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDA0F	0x90F50F	
30	0xFD0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FBA0F	0x70F30F	
30	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	
30	0xF90F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AFA0F	0xB0F70F	0x30F00F	
30	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDA0F	0x90F50F	0x10F02F	
30	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FBA0F	0x70F30F	0x00F04F	
30	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	
30	0xF10F10	0xF02F06	0xF0AFA0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	
30	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CDA0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	
30	0xF02F02	0xF06F0A	0xF0FBA0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	
30	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	
30	0xF06F06	0xF0AFA0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	
30	0xF08F08	0xF0CDA0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	
30	0xF0AFA0	0xF0FBA0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	
30	0xF0CF0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	
30	0xF0F0F0	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	
30	0xD0FD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	
30	0xB0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	
30	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	
30	0x70F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	
30	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	
30	0x30F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	
30	0x10F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	
30	0x00F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	
30	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	

【図 2 2 6】

【図226】  
なめらかレインボー輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY1)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRRR
600000	0xFFFF

なめらかレインボー輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL1)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
600000	0xFFFFF

10

20

【図 2 2 7】

【図227】  
なめらかレインボー輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA1)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ RGB.RGB	Vアタッカ電チュー WWW.RGB
30	0x2F00F1	0xFF0F5
30	0x4F00F0	0xFF0F3
30	0x6F02F0	0xFF0F1
30	0x8F04F0	0xFF0F0
30	0xAF06F0	0xFF2F20
30	0xCF08F0	0xFF4F40
30	0xFF0AF0	0xFF6F60
30	0xFD0CF0	0xFF8F80
30	0xFB0FF0	0xFFFAF0
30	0xF90FD0	0xFFFCF0
30	0xF70FB0	0xFFFFF0
30	0xF50F90	0xFFFFD0
30	0xF30F70	0xFFFFB0
30	0xF10F50	0xFFFF90
30	0xF00F30	0xFFFF70
30	0xF02F10	0xFFFF50
30	0xF04F00	0xFFFF30
30	0xF06F02	0xFFFF10
30	0xF08F04	0xFFFF00
30	0xF0AF06	0xFFFF02
30	0xF0CF08	0xFFFF04
30	0xF0FF0A	0xFFFF06
30	0xB0FF0C	0xFFFF08
30	0xB0FF0F	0xFFFF0A
30	0x90FF0D	0xFFFF0C
30	0x70FF0B	0xFFFF0F
30	0x50FF09	0xFFFF0D
30	0x30FF07	0xFFFF0B
30	0x10FF05	0xFFFF09
30	0x00F30F	0xFF70F
30	0x02F10F	0xFF50F
30	0x04F00F	0xFF30F
30	0x06F02F	0xFF10F
30	0x08F04F	0xFF00F
30	0x0AF06F	0xFF02F
30	0x0CF08F	0xFF04F
30	0x0F0FAF	0xFF06F
30	0x0FD0CF	0xFF08F
30	0x0FB0FF	0xFF0AF
30	0x0F90FD	0xFF0CF
30	0x0F70FB	0xFF0FF
30	0x0F50F9	0xFF0FF
30	0x0F30F7	0xFF0FB
30	0x0F10F5	0xFF0F9
30	0x0F00F3	0xFF0F7

【図 2 2 8】

【図228】  
役物動作赤点滅輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW2)

※枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						
	9L1.9L2 RGB.RGB	9L3.9L4 RGB.RGB	9L5.9L6 RGB.RGB	9L7.9L8 RGB.RGB	9L9.9L10 RGB.RGB	9L11.9L12 RGB.RGB	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00			

【図 2 2 9】

【図229】  
黄色もや輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW3)

※枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2 RGB,RGB	9L3,9L4 RGB,RGB	9L5,9L6 RGB,RGB	9L7,9L8 RGB,RGB	9L9,9L10 RGB,RGB	9L11,9L12 RGB,RGB
180	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660
180	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440
180	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660
180	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880

【図 2 3 0】

【図230】  
白点減(白フラッシュ)輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW4)

※枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2 RGB,RGB	9L3,9L4 RGB,RGB	9L5,9L6 RGB,RGB	9L7,9L8 RGB,RGB	9L9,9L10 RGB,RGB	9L11,9L12 RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

【図 2 3 1】

【図231】  
共通赤カットイン輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	3970	WS5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS5
アタッカランプ、アタッカランプ、電チューランプ	3970	AS5

【図 2 3 2】

【図232】

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル			
	240msec間	630msec間	660msec間	600000msec間
枠ランプ(右&左)	WSa(WS)	WSb(WS)	WSC(WS)	WSd(WS)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	YSa(YS)	YSb(YS)	YSd(YS)	YSd(YS)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	LSa(LS)	LSb(LS)	LSd(LS)	LSd(LS)
アタッカランプ、アタッカランプ、電チューランプ	ASa(AS)	ASb(AS)	ASd(AS)	ASd(AS)

10

20

30

40

50

【 図 2 3 3 】

【図233】

[illegible]

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(梓ランブ用孫テーブルW5a)

[illegible]

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(枠ランブ用孫テーブルW5b)

【 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)

[illegible]

共通赤カットイン輝度データーテーブル  
(枠ランプ用露光データーW50)

【 図 2 3 4 】

【図234】

林業機械の性能比較表									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									
林業機械の性能比較表 (林業機械の性能比較表)									

共通赤カットイン輝度データーテーブル  
(検ランプ用データーW50)

【圖 2 3 6】

【図236】

時間[msec]	役物ランの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00CC
30	0xCC99
30	0x9966
30	0x6633
30	0x3300

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY5b)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0033
30	0x3366
30	0x6699
30	0x99CC
30	0xCC99
30	0x9966
30	0x6633
30	0x3300

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY5c)

[illegible]

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY5d)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY5e)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0xAAAA
40	0xAAAA
30	0xAAAA
40	0xAA88
30	0x8833
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
600000	0x0000

【図 2 3 7】

【図237】

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用係テーブルL5a)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	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  
(盤左ランプ用係テーブル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  
(盤左ランプ用係テーブル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  
(盤左ランプ用係テーブル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  
(盤左ランプ用係テーブル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	0x44488
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

【図 2 3 9】

【図239】

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA5d)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x300600	0x666900
20	0x600900	0x888C00
20	0x900C00	0x666900
20	0xC00900	0x444600
20	0x900600	0x222300
20	0x600300	0x000000
20	0x300000	0x222300
20	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA5e)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0xC00C00	0x666C00
40	0xC00C00	0x444800
30	0xC00800	0x222300
40	0x800300	0x000000
30	0x300000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【図 2 3 8】

【図238】

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA5a)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x888C00
30	0x000C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA5b)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x300600	0x666900
30	0x600900	0x888C00
30	0x900C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用係テーブルA5c)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x100100	0x111100
30	0x100100	0x888C00
30	0x100C00	0x000000
30	0xC00000	0x888C00
30	0x000C00	0x111100
30	0xC00100	0x888C00
30	0x100C00	0x222200
30	0xC00200	0x888C00
30	0x200C00	0x333300
30	0xC00300	0x888C00
30	0x300C00	0x444400
30	0xC00400	0x888C00
30	0x400C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00

【図 2 4 0】

【図240】

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	3970	WS6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS6
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS6

10

20

30

40

50



【 図 2 4 5 】

【図245】

共通緑カットイン  
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通線カットイン輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY6d)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200

共通緑カットイン  
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0022
30	0x2244
30	0x4477
30	0x77AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通線カットイン輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY6e)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x8888
40	0x8888
30	0x8888
40	0x8855
30	0x5533
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
60000	0x0000

共通緑カットイン  
輝度データテーブル

[illegible]

【圖 2 4 7】

【図247】

共通線カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6a)

時間(msec)	アタックランブの輝度データ	
	アタック	Vアタック電圧
	RGB_RGB	WWW.RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通線カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6b)

時間[msec]	アタックランの緯度データ	
	アタック	Vアタック電チユ
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x020040	0x666070
30	0x040070	0x8880A0
30	0x0700A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通線カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6c)

アタカランプの精度データ		
時間[msec]	アタカ RGB RGB	V7アタカ電チュー WWW RGB
30	0x010010	0x110110
30	0x010010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x000000
30	0x0A0000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x111010
30	0x0A0010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x222020
30	0x0A0020	0x8880A0
30	0x0200A0	0x333030
30	0x000030	0x0000A0
30	0x0300A0	0x4440A0
30	0x0A0040	0x8880A0
30	0x0400A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050

【 図 2 4 6 】

【図246】

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6a)

時間[msec]	盤左ランプの緯度データ
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00088
30	0x88664
30	0x66644
30	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6d)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20	0x2200
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4466
20	0x6688
20	0x8866
20	0x6644
20	0x4422

共通線カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6b)

時間[msec]	盤ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x22200
30	0x00022
30	0x22244
30	0x44466
30	0x66688
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6e)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66644
40	0x44422
30	0x22200
40	0x00000
600000	0x00000

共通線カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6c)

時間[msc]	盤上ランブの精度データ
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11188
30	0x88900
30	0x00088
30	0x88911
30	0x11188
30	0x88822
30	0x22288
30	0x88933
30	0x33388
30	0x88944
30	0x44488
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





【 図 2 5 3 】

【 ㊦ 2 5 4 】

【图253】

[illegible]

【図254】

[illegible]

【 図 2 5 5 】

【 図 2 5 6 】

【図255】

※ 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

教養当り2頻度データテーブル (株主ランプ用席テーブルWT17)	時間[msec]	株主ランプの頻度データ												※株主ランプの頻度データは 株主ランプの頻度データと対称	
		9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB		
	30	0xD010510	0xD010510	0xD010510	0xD010510	0xD010510	0xD010510	0xD010510	0xD010510	0xD010510	0xD010510	0xD010510	0xD010510	0xD010510	0xD010510
	30	0xD031510	0xD031510	0xD031510	0xD031510	0xD031510	0xD031510	0xD031510	0xD031510	0xD031510	0xD031510	0xD031510	0xD031510	0xD031510	0xD031510
	30	0xD321D31	0xD321D31	0xD321D31	0xD321D31	0xD321D31	0xD321D31	0xD321D31	0xD321D31	0xD321D31	0xD321D31	0xD321D31	0xD321D31	0xD321D31	0xD321D31
	30	0xD635221	0xD635221	0xD635221	0xD635221	0xD635221	0xD635221	0xD635221	0xD635221	0xD635221	0xD635221	0xD635221	0xD635221	0xD635221	0xD635221
	30	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632
	30	0xD64D397	0xD64D397	0xD64D397	0xD64D397	0xD64D397	0xD64D397	0xD64D397	0xD64D397	0xD64D397	0xD64D397	0xD64D397	0xD64D397	0xD64D397	0xD64D397
	30	0xD6A643	0xD6A643	0xD6A643	0xD6A643	0xD6A643	0xD6A643	0xD6A643	0xD6A643	0xD6A643	0xD6A643	0xD6A643	0xD6A643	0xD6A643	0xD6A643
	30	0x754D87A	0x754D87A	0x754D87A	0x754D87A	0x754D87A	0x754D87A	0x754D87A	0x754D87A	0x754D87A	0x754D87A	0x754D87A	0x754D87A	0x754D87A	0x754D87A
	30	0x766DDB8	0x766DDB8	0x766DDB8	0x766DDB8	0x766DDB8	0x766DDB8	0x766DDB8	0x766DDB8	0x766DDB8	0x766DDB8	0x766DDB8	0x766DDB8	0x766DDB8	0x766DDB8
	30	0xD0D7166	0xD0D7166	0xD0D7166	0xD0D7166	0xD0D7166	0xD0D7166	0xD0D7166	0xD0D7166	0xD0D7166	0xD0D7166	0xD0D7166	0xD0D7166	0xD0D7166	0xD0D7166
	30	0x888DD0	0x888DD0	0x888DD0	0x888DD0	0x888DD0	0x888DD0	0x888DD0	0x888DD0	0x888DD0	0x888DD0	0x888DD0	0x888DD0	0x888DD0	0x888DD0
	30	0xD0D888	0xD0D888	0xD0D888	0xD0D888	0xD0D888	0xD0D888	0xD0D888	0xD0D888	0xD0D888	0xD0D888	0xD0D888	0xD0D888	0xD0D888	0xD0D888
	30	0x999DD0	0x999DD0	0x999DD0	0x999DD0	0x999DD0	0x999DD0	0x999DD0	0x999DD0	0x999DD0	0x999DD0	0x999DD0	0x999DD0	0x999DD0	0x999DD0
	30	0xD0D999	0xD0D999	0xD0D999	0xD0D999	0xD0D999	0xD0D999	0xD0D999	0xD0D999	0xD0D999	0xD0D999	0xD0D999	0xD0D999	0xD0D999	0xD0D999
	30	0xAADDAA	0xAADDAA	0xAADDAA	0xAADDAA	0xAADDAA	0xAADDAA	0xAADDAA	0xAADDAA	0xAADDAA	0xAADDAA	0xAADDAA	0xAADDAA	0xAADDAA	0xAADDAA
	30	0xDDDDAA	0xDDDDAA	0xDDDDAA	0xDDDDAA	0xDDDDAA	0xDDDDAA	0xDDDDAA	0xDDDDAA	0xDDDDAA	0xDDDDAA	0xDDDDAA	0xDDDDAA	0xDDDDAA	0xDDDDAA
	30	0xB8BDD0	0xB8BDD0	0xB8BDD0	0xB8BDD0	0xB8BDD0	0xB8BDD0	0xB8BDD0	0xB8BDD0	0xB8BDD0	0xB8BDD0	0xB8BDD0	0xB8BDD0	0xB8BDD0	0xB8BDD0
	30	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB
	30	0xCDDDD0	0xCDDDD0	0xCDDDD0	0xCDDDD0	0xCDDDD0	0xCDDDD0	0xCDDDD0	0xCDDDD0	0xCDDDD0	0xCDDDD0	0xCDDDD0	0xCDDDD0	0xCDDDD0	0xCDDDD0
	20	0xDDCCCG	0xDDCCCG	0xDDCCCG	0xDDCCCG	0xDDCCCG	0xDDCCCG	0xDDCCCG	0xDDCCCG	0xDDCCCG	0xDDCCCG	0xDDCCCG	0xDDCCCG	0xDDCCCG	0xDDCCCG
	20	0xCDDCCD	0xCDDCCD	0xCDDCCD	0xCDDCCD	0xCDDCCD	0xCDDCCD	0xCDDCCD	0xCDDCCD	0xCDDCCD	0xCDDCCD	0xCDDCCD	0xCDDCCD	0xCDDCCD	0xCDDCCD

【図256】

当り確定輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW18)

※ 枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

		枠入ランの輝度データ							
時間[msec]	9L1.9L2 RGB,RGB	9L3.9L4 RGB,RGB	9L5.9L6 RGB,RGB	9L7.9L8 RGB,RGB	9L9.9L10 RGB,RGB	9L11.9L12 RGB,RGB			
40	0xA0A0A0	0xFFD0F0	0x70F30F	0x00F00A	0x0F08FC	0x00F090			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
30	0xFF0F0F	0xBF07F0	0x3F0F00	0x00F00A	0xF0CDD0	0x9F0F50			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xBF0F0F	0x7F0F30	0xF00F04	0x0F08FC	0xD0FF90	0x50F10F			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
30	0x70F70F	0x3F0F00	0xF04F08	0xF0CDD0	0x90F50F	0x1F0F2F			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0x30F30F	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0FF90	0x50F10F	0x02F06F			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CDD0	0x90F50F	0x1F0F2F	0x06F04A			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xF04F04	0x8F0F0C	0xD0FF90	0x50F10F	0x02F06F	0x0A0FFF			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xF08F08	0xF0CDD0	0x90F50F	0x1F0F2F	0x08F04A	0x0FF0FB			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xF0CFC0	0xD0FF90	0x50F10F	0x02F06F	0x0A0FFF	0x0B0F7F			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xD0FFD0	0x90F50F	0x1F0F2F	0x06F04A	0x0FF0FB	0x07F0F3			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0A0FFF	0x0B0F7F	0x0F30F0			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0x50F50F	0x1F0F2F	0x06F04A	0x0FF0FB	0x07F0F3	0x0A0F40			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0x10F10F	0x02F06F	0x0A0FFF	0x0B0F7F	0x0F30F0	0x04F08F			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0x02F02F	0x06F04A	0x0FF0FB	0x07F0F3	0x0F40F0	0x8FC0F3			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0x06F06F	0x0A0FFF	0x0B0F7F	0x0F30F0	0x0F80F0	0xCFD0F0			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0x0A0FA0	0x0FF0FB	0x07F0F3	0x0F40F0	0x8FC0F3	0xFD0F90			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0x0FF0FF	0x0B0F7F	0x0F30F0	0x04F08F	0xCFFD0F	0xF90F50			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xF0BF0B	0x07F0F3	0x0F40F0	0x8FC0F3	0xFD0F90	0x5F0F10			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0x07F07F	0x0F30F0	0x04F08F	0xCFFD0F	0x90F50F	0xF10F02			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0x03F03F	0x0F40F0	0x8FC0F3	0xFD0F90	0x5F0F10	0x02F02F			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0x0F0F0F	0x04F08F	0xCFFD0F	0xF90F50	0x1F0F2F	0xF06F0A			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0x04F040	0x8FC0F3	0xFD0F90	0x5F0F10	0x02F02F	0x0FA0FF			
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0x80E080	0xC0FD0F	0x90F50F	0x1F0F2F	0x06F04A	0xE0B0BF			

10

20

30

40

50

【 図 2 5 7 】

【図257】

※枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

[illegible]

【 図 2 5 9 】

【図259】

背景輝度データテーブル  
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル	
	1930msec間	1930msec間
枠ランプ(右 & 左)	W21a(W21)	W21b(W21)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y21a(Y21)	Y21b(Y21)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21a(L21)	L21b(L21)
アタックランプ/アタックランプ/電チューランプ	A21a(A21)	A21b(A21)

【 図 2 5 8 】

【図258】

再抽選演出輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW20)

※ 枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

[illegible]

10

20

【 図 2 6 0 】

【図260】

背景輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW21a)

※枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

	枠内ラフの輝度データ							
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	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808050	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808050	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808050	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x508080	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808050	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x508080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x505050	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	
160	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808050	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x508080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x805050	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808050	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x508080	0x808080	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x805050	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	
150	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808050	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808050	0x508080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x805050	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x508080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x808050	0x808080	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808080	0x508080	0x808080	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x808050	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x808080	0x508080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	
20	0x808080	0x505050	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	0x808080	

背景輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW21b)

[illegible]

30

40

50

【 図 2 6 1 】

【図261】

【ハズレ時】

SP前半リーチA.B、SP後半リーチA.B、最終リーチにおける振り回りの最終

緯度データテーブルW8		枠5ランブの緯度データ							
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	0xFDCDFCD	0xFDCDFCD	0xFDCDFCD	0xFDCDFCD	0xFDCDFCD	0xFDCDFCD			

緯度データテーブルW10

枠5ランブの緯度データ						
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	0x500000	0x500000	0x500000	0x500000	0x500000	0x500000

SP前半リサーチA.B、SP後半リサーチA.B、最終リサーチ経路によるハズレエビログバート

時間[msec]	枠上ラップの輝度データ							
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12		
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
10	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888		0x888888
190	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x4444		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 RGB RGB	9L3.9L4 RGB RGB	9L5.9L6 RGB RGB	9L7.9L8 RGB RGB	9L9.9L10 RGB RGB	9L11.9L12 RGB RGB	
250	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	
250	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	

[illegible][illegible]

【 図 2 6 3 】

【图263】

【当り時】

[illegible]

検度データテーブルW18(一部)							最終一チ を經由した当りエローグパート	
検出ランプの検度データ								
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	0xAFA0A0	0xFF0FB0	0xF70F30	0x0F00D4	0xF08FC0	0xD09F0F		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		
40	0x0F0F0F	0xF0B070	0xF03F00	0xF04F08	0xF0CDD0	0x90F050		
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		

輝度データテーブルW4(一部)							
時間[msec]	枠内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	0xA4AAAA	0xA4AAAA	0xA4AAAA	0xA4AAAA	0xA4AAAA	0xA4AAAA	

時間[msec]		枠左ランプの輝度データ					
		9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
		RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30		0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xA0FF0F
30		0x06F06F	0x0A0FF0	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xC0F0F0

[illegible]

輝度データテーブルW1(一部)			枠を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	0x0FD0FD	0x0F50F1	0x2F08F0	0xA0F0F0
30	0x06F06F	0x0ADFDF	0x0FB0F7	0x0CF0F0	0x4F08F0	0xCF0F0D

【 図 2 6 2 】

【図262】

【当り時】

SP前半リーチA.B、SP後半リーチA.B  
における煽りパートの最終

輝度データテーブルW8

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
100000	0xDFCFCDC	0xDFCFCDC	0xDFCFCDC	0xDFCFCDC	0xDFCFCDC	0xDFCFCDC

時間[msec]	枠左ラフの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
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)				輝度が大きい			
時間[msec]	枠内ランプの輝度データ						
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F0FD0	0xA0F0FD	
30	0x04F06F	0x0A0F0F	0x0FB0F7	0x03F0F0	0x4F0FD0	0xC0F0FD	

輝度データテーブルW4(一部)							
時間[msec]	左ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	

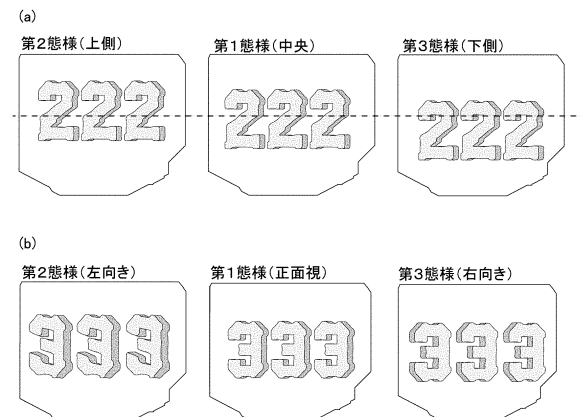
輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠内ランプの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB	RGB, RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F0F60	0xAxF0FF0
30	0x06F0F6	0x0AE0FE	0x0EB0F7	0x0E30FE	0x4E08FE	0xCDF0FF0

【圖 2 6 4】

【图264】

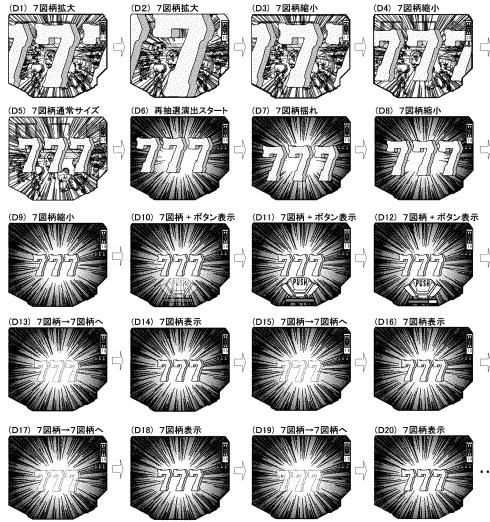
図柄の揺れ態様について



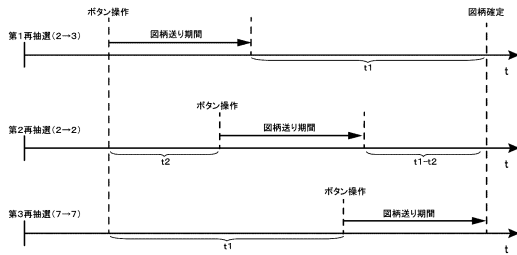
【図265】

【図265】

(A) 7図柄による再抽選演出の詳細説明図

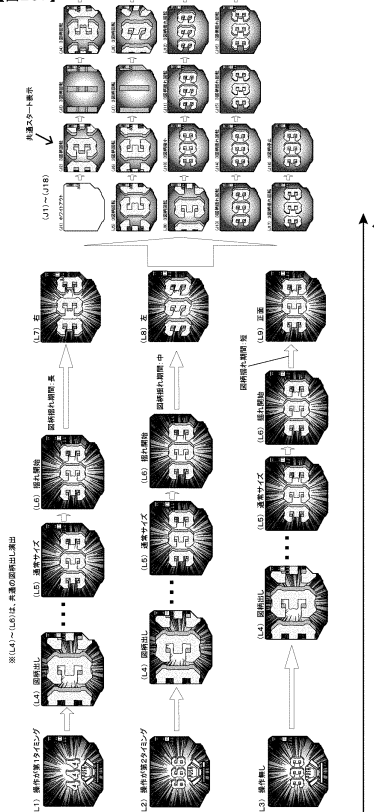


(B) 各再抽選演出のタイミングチャート



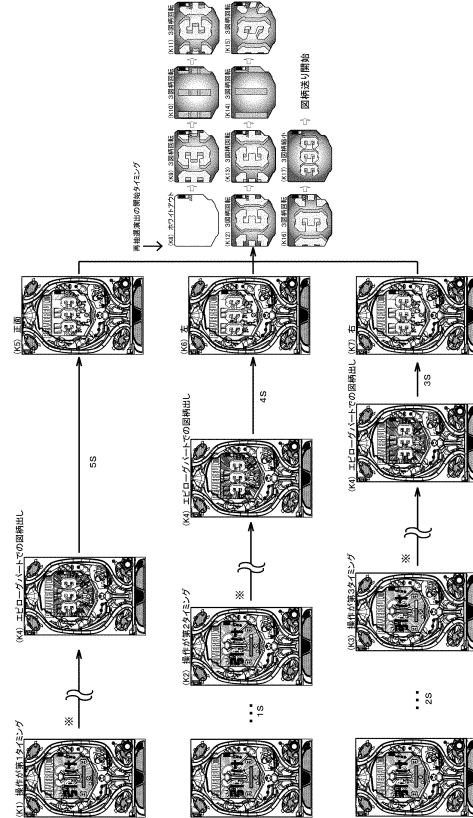
【図267】

【図267】



【図266】

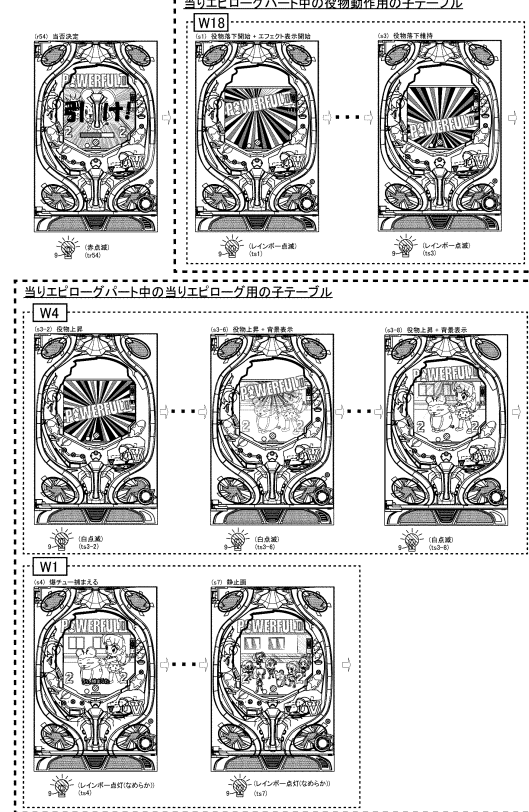
【図266】



※ 図266は、役物可動+エピソードパートを省略した図解

【図268】

【図268】



10

20

30

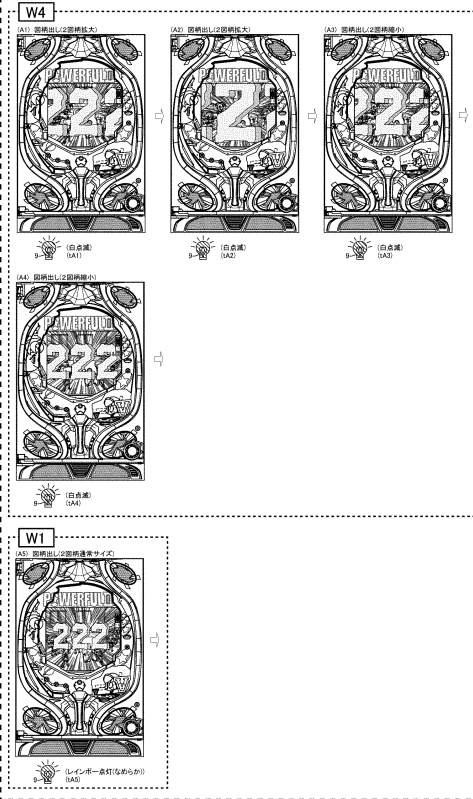
40

50

【図 2 6 9】

【図269】

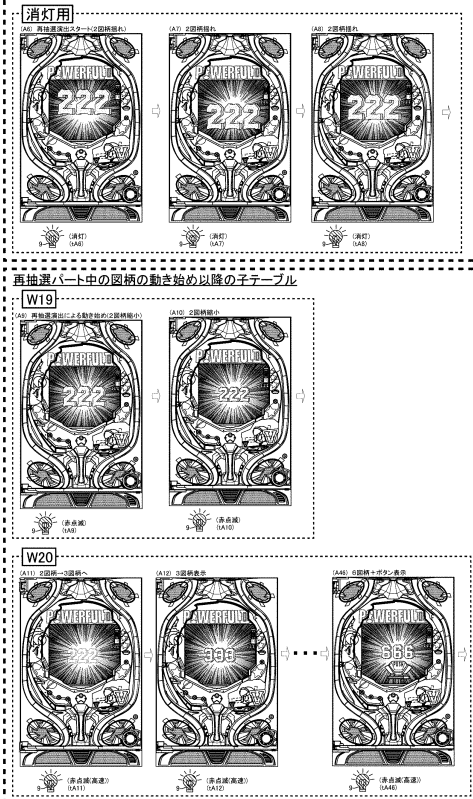
当リエビローグパート中の図柄出し用の子テーブル



【図 2 7 0】

【図270】

再抽選パート中の図柄の動き始め前の子テーブル



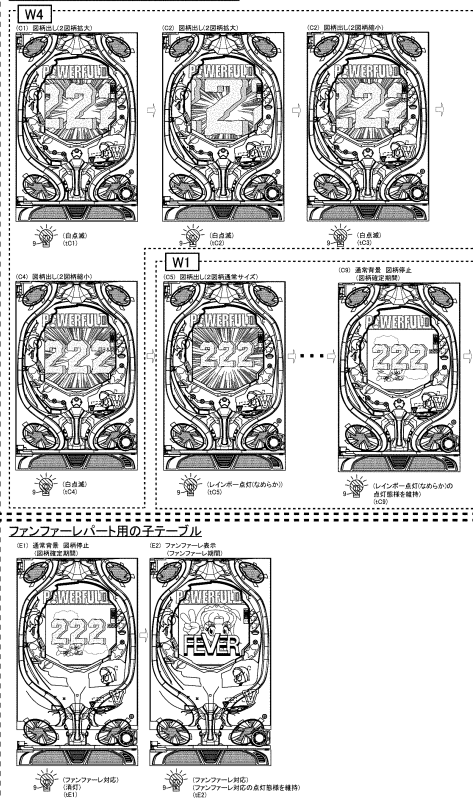
10

20

【図 2 7 1】

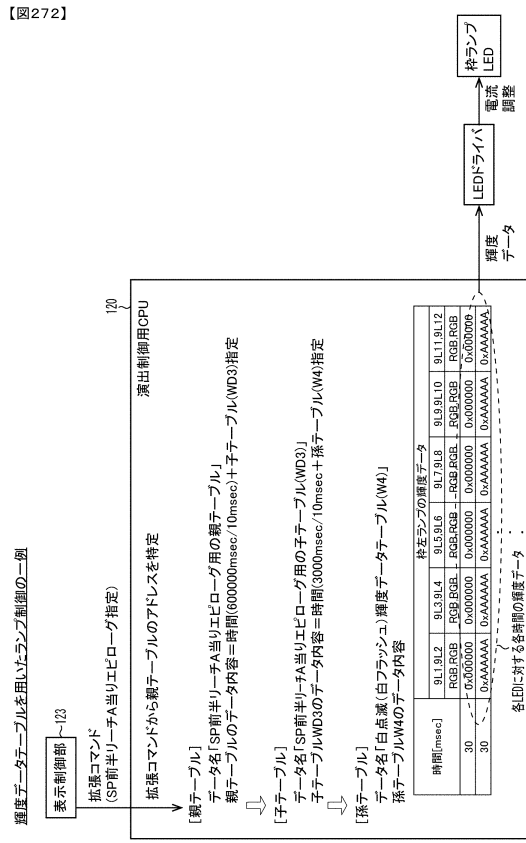
【図271】

再抽選パート中の図柄出し用の子テーブル



【図 2 7 2】

【図272】



30

40

50

【 図 2 7 3 】

【图273】

子テータブルのタイマ管理による孫テータブルを用いたランプ制御の一例

[子テーブル]

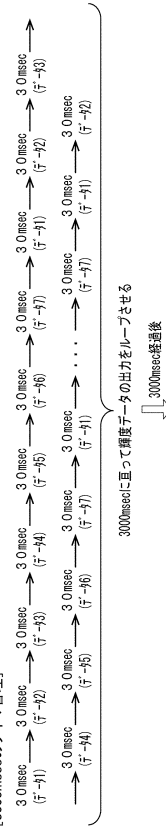
データ名「SP前半リーチA当りエピソード用の子テーブル(WD3)」  
子テーブルWD3のデータ内容＝時間(3000msec/10msec＋孫テーブル(W4)指定

[孫テーブル]

データ名「白点減(白フラッシュ)輝度データテーブル(W4)」

時間[sec]	9.1.9.2	9.1.9.4	9.1.9.5	9.1.9.8	9.1.9.10	9.1.9.12
-1	FCB RCB	FCB RCB	FCB RCB	FCB RCB	FCB RCB	FCB RCB
-2	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
-3	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
-4	0x000000	0xAAAAAA	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
-5	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
-6	0x000000	0xAAAAAA	0x000000	0x000000	0x000000	0xAAAAAA
-7	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
-8	0x000000	0xAAAAAA	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

[3000msecのタイム管理]

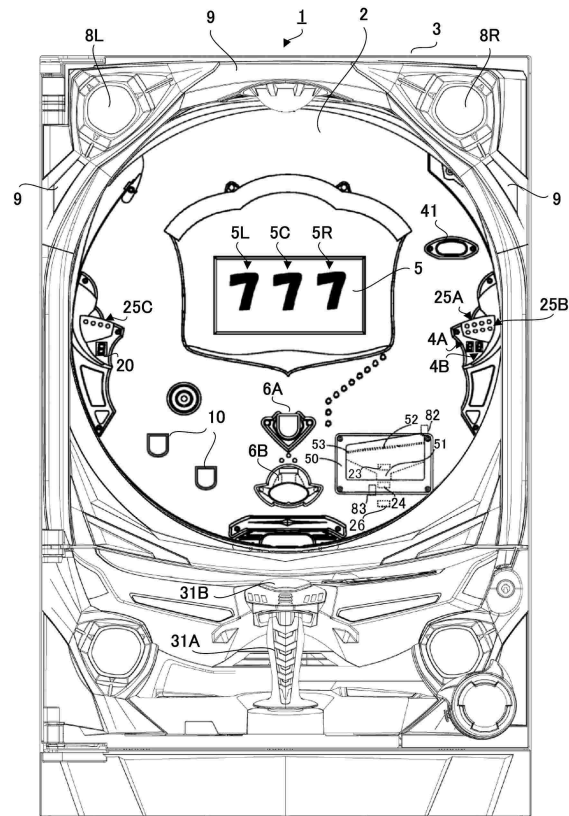


次の孫テーブル<sup>W1</sup>を用いたランプ制御に移行

次の孫テーパーブル<sup>1</sup>を用いたランプ制御に移行

【図 2 7 4】

【図274】

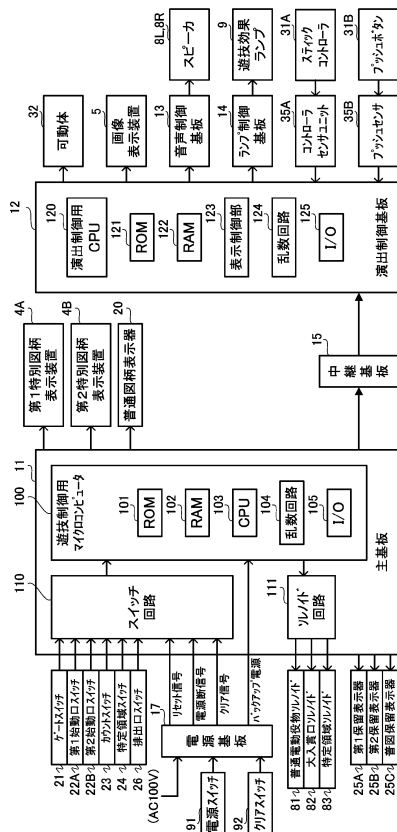


10

20

【 図 2 7 5 】

【图275】



【 図 2 7 6 】

【図276】

乱数	用途
MR1-1	特別図柄判定用
MR1-2	当り図柄用
MR1-3	当り図柄用初期値
MR2-1	普通図柄当り図柄用
MR2-2	普通図柄当り図柄用初期値
MR3-1	普通図柄変動パターン用
MR3-2	ハズレ演出選択用
MR3-3	変動パターン種別選択用
MR3-4	変動パターン用

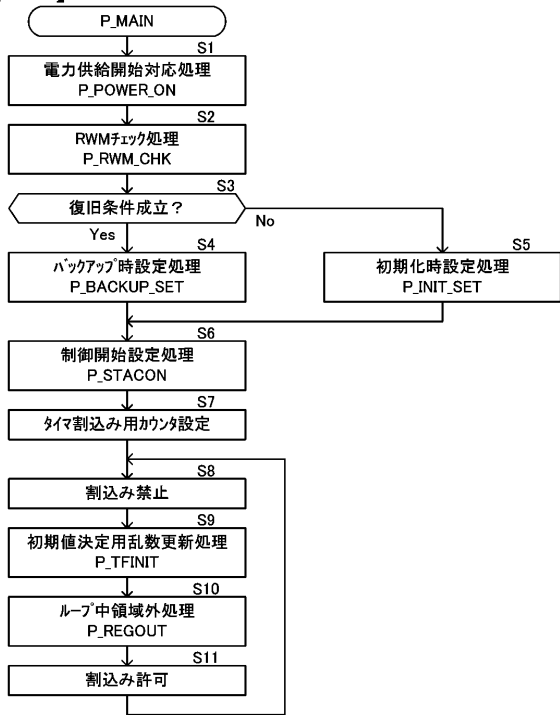
30

40

50

【図 2 7 7】

【図277】



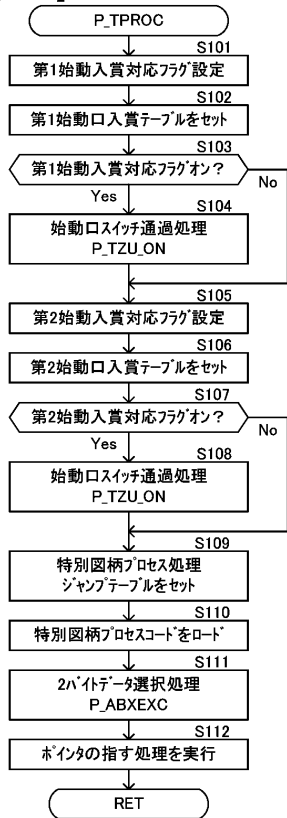
【図 2 7 8】

【図278】



【図 2 7 9】

【図279】



【図 2 8 0】

【図280】

TT01	
特別図柄プロセスコード	ポイント設定
00	特別図柄通常処理 P_TNORMAL のアドレス
01	特別図柄変動処理 P_TSTART のアドレス
02	特別図柄停止処理 P_TSTOP のアドレス
03	小当り開放前処理 P_TLFAN のアドレス
04	小当り開放中処理 P_TLOPEN のアドレス
05	小当り開放後処理 P_TLCLSF のアドレス
06	小当り排出球待機処理 P_TLOUT のアドレス
07	小当り終了処理 P_TLEND のアドレス
08	大入賞口開放前処理 P_TINT のアドレス
09	大入賞口開放中処理 P_TOPEN のアドレス
0A	大入賞口開放後処理 P_TCLSF のアドレス
0B	大当り終了処理 P_TEND のアドレス

10

20

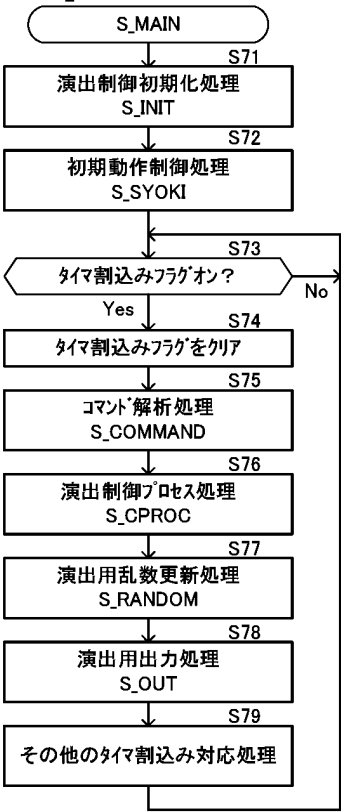
30

40

50

【図 2 8 1】

【図281】



【図 2 8 2】

【図282】

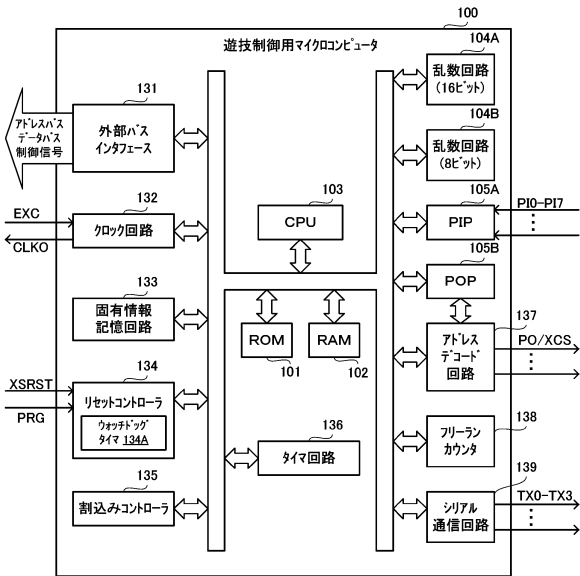


(B)

演出制御ポインタ設定	
演出制御プロセスコード	演出制御ポインタ設定
00	変動パターンコマンド待ち処理のアドレス
01	演出図柄変動開始処理のアドレス
02	演出図柄変動中処理のアドレス
03	演出図柄変動停止処理のアドレス
04	小当り表示処理のアドレス
05	小当り開放中処理のアドレス
06	小当り終了演出処理のアドレス
07	大当り表示処理のアドレス
08	ラウンド中処理のアドレス
09	ラウンド後処理のアドレス
0A	大当り終了演出処理のアドレス

【図 2 8 3 - 1】

【図283-1】



【図 2 8 3 - 2】

【図283-2】

ROM	遊技プログラム領域	0000 [H]
	未使用領域	0B0A [H]
	遊技データ領域	1200 [H]
	未使用領域	1D71 [H]
	非遊技プログラム領域	2000 [H]
	非遊技データ領域	248E [H]
	未使用領域	2520 [H]
	ROMコマンド領域	2E00 [H]
	未使用領域	2E40 [H]
	プログラム管理エリア	3F00 [H]
空	なし	4000 [H]
RAM	遊技ワーク領域	F000 [H]
	未使用領域	F0DF [H]
	遊技スタック領域	F1EC [H]
	未使用領域	F200 [H]
	非遊技ワーク領域	F300 [H]
	未使用領域	F32C [H]
	非遊技スタック領域	F3F2 [H]
空	なし	F400 [H]
内蔵レジスタ	機能設定レジスタエリア	FE00 [H]
空	なし	FE00 [H]
未使用	未使用領域	FED0 [H]
空	なし	FEFE [H]
内蔵レジスタ	機能制御レジスタエリア	FF00 [H]
		FFFF [H]

10

20

30

40

50



【図 2 8 3 - 3】

【図283-3】

AKA01		
アドレス[H]	名称	設定値[H]
FE00	書き込みマスクレジスタ	7E
FE01	PTC0プリスケールレジスタ	F0
FE02	PTC0制御レジスタ	00/83
FE03	PTC0カウンタ設定レジスタ	FA
FE04	PTC1プリスケールレジスタ	(未使用)
FE05	PTC1制御レジスタ	(未使用)
FE06	PTC1カウンタ設定レジスタ	(未使用)
FE07	PTC2プリスケールレジスタ	(未使用)
FE08	PTC2制御レジスタ	(未使用)
FE09	PTC2カウンタ設定レジスタ	(未使用)
FE0A~FE0B	SCU0ホストレジスタ	0018
FE0C	SCU0通信設定レジスタ	D0
FE0D	SCU0FIFOリビジョン設定レジスタ	00
FE0E~FE0F	SCU1ホストレジスタ	000A
FE10	SCU1通信設定レジスタ	90
FE11	SCU1FIFOリビジョン設定レジスタ	00
FE12~FE13	SC12ホストレジスタ	(未使用)
FE14	SC12通信設定レジスタ	(未使用)
....	....	....
FE1A	WDTスタートレジスタ	(未使用)
FE1B~FE1C	WDTカウンタレジスタ	(未使用)
....	....	....
FE2C	入力ポート番号「0」制御レジスタ	40
FE2D	入力ポート番号「1」制御レジスタ	40
FE2E	入力ポート番号「2」制御レジスタ	40
....	....	....
FE36	ハードウェア選択レジスタ	77
FE37	RL乱数列周期選択レジスタ	00
FE38	RS乱数列周期選択レジスタ	00
FE39~FE3A	RL0更新カウンタ設定レジスタ	0000
FE3B	RS更新カウンタ設定レジスタ番号「0」	00
FE3C	RS更新カウンタ設定レジスタ番号「1」	00
FE3F~FE40	RL0最大値設定レジスタ	FFFF
FE41~FE42	RL1最大値設定レジスタ	(未使用)
FE43~FE44	RL2最大値設定レジスタ	FFEE
FE45~FE46	RL3最大値設定レジスタ	(未使用)
FE47	RS0最大値設定レジスタ	(未使用)
FE48	RS1最大値設定レジスタ	F0
FE49	RS2最大値設定レジスタ	FA
FE4A	RS3最大値設定レジスタ	E8

【図 2 8 3 - 4】

【図283-4】

AKA02		
アドレス[H]	名称	設定値[H]
FF00	RWMアクセスプロテクトレジスタ	00/01
FF01	内部情報レジスタ	(未使用)
....	....	....
FF25	SCU0受信FIFOラインレジスタ	1F
FF26	SCU0ステータスレジスタ	XX
FF27	SCU0エラーレジスタ	XX
FF28	SCU0コマンドレジスタ	C0
FF29	SCU1受信FIFOラインレジスタ	00
FF2A	SCU1ステータスレジスタ	XX
FF2B	SCU1エラーレジスタ	XX
FF2C	SCU1コマンドレジスタ	80
....	....	....
FF35	入力ポート番号「3」レジスタ	XX
....	....	....
FF60~FF61	RL0ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF62~FF63	RL1ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
FF64~FF65	RL2ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF66~FF67	RL3ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF68	RS0ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF69	RS1ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
FF6A	RS2ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
FF6B	RS3ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
....	....	....
FF88~FF89	RL0ハードウェア乱数値レジスタ番号「0」	XXXX
....	....	....
FF98~FF99	RL0ハードウェア乱数値レジスタ番号「1」	XXXX
....	....	....
FFF0	入力ポート番号「0」レジスタ	XX
FFF1	入力ポート番号「1」レジスタ	XX
FFF2	入力ポート番号「2」レジスタ	XX

10

20

【図 2 8 3 - 5】

【図283-5】

AKA11			
(A)	乱数	MR1-1	MR1-2
範囲	0~65535	0~199	0~199
大きさ	65536	200	200
素数	x	x	x
ビット数	2	1	1
最大値	レジスタ初期設定	プロダクト	プロダクト
設定方法	レジスタ初期設定	即値設定	即値設定
更新方法	ハード更新	ソフトウェア更新SA1	ソフトウェア更新SA2
更新条件	システムリセット入力	タイマ割込み	タイマ割込み
取得条件	始動入賞(ハードリセット)	始動入賞(ソフト)	MR1-2一巡
周期	4.369ms	800ms	不定

AKA12		
(B)	乱数	MR2-1
範囲	0~198	0~198
大きさ	199	199
素数	○	○
ビット数	1	1
最大値	プロダクト	プロダクト
設定方法	即値設定	即値設定
更新方法	ソフトウェア更新SA1	ソフトウェア更新SA2
更新条件	タイマ割込み	タイマ割込み
取得条件	普通回線動作動通(ソフト)	MR2-1一巡
周期	796ms	不定

AKA13				
(C)	乱数	MR3-1	MR3-2	MR3-3
範囲	0~232	0~65518	0~240	0~250
大きさ	233	65519	241	251
素数	○	○	○	○
ビット数	1	2	1	1
最大値	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定
設定方法	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定
更新方法	ハード更新	ハード更新	ハード更新	ハード更新
更新条件	システムリセット入力	システムリセット入力	システムリセット入力	システムリセット入力
取得条件	普通回線動作動通(ソフト)	始動入賞	始動入賞	始動入賞
周期	0.249ms	139.774ms	0.257ms	0.268ms

【図 2 8 3 - 6】

【図283-6】

AKA21	
(A)	16ビット乱数周期設定例
16ビット乱数RLnが一巡する周期	
・最大値が2 <sup>m</sup> -1の場合(m=9~16)	
16ビット乱数列が一巡する周期 = $\frac{1}{\text{カウントクロック周波数}} \times (\text{最大値} + 1)$	
・最大値が2 <sup>m</sup> -1以外の場合(m=9~16)	
16ビット乱数列が一巡する周期 = $\frac{32}{\text{カウントクロック周波数}} \times (\text{最大値} + 1)$	

AKA22	
(B)	8ビット乱数周期設定例
8ビット乱数RSnが一巡する周期	
・最大値が2 <sup>m</sup> -1の場合(m=5~8)	
8ビット乱数列が一巡する周期 = $\frac{1}{\text{カウントクロック周波数}} \times (\text{最大値} + 1)$	
・最大値が2 <sup>m</sup> -1以外の場合(m=5~8)	
8ビット乱数列が一巡する周期 = $\frac{16}{\text{カウントクロック周波数}} \times (\text{最大値} + 1)$	

AKA23			
(C)	乱数値比較例	周期[ms]	更新速度[回/ms]
乱数値	最大値		
MR1-1	65535	4.369	15,000
MR3-2	65518	139.774	469
MR3-3	240	0.257	938
MR3-4	250	0.268	938

30

40

50

【図 283 - 7】

【図283-7】



【図 283 - 8】

【図283-8】

アドレス(H)	記憶データ	内容
1200	18	処理数
1201	00	割込みマスクレジスタ下位アドレス
1202	7E	IRU割込み使用出力値
1203	F0	PTC0クリアレジスタ下位アドレス
1204	02	PTC0制御レジスタ下位アドレス
1205	83	PTC0割込み用出力値
1206	04	SCU0レジスタ設定レジスタ第1下位アドレス
1207	18	SCU0レジスタ出力値下位アドレス
1208	0B	SCU0レジスタ設定レジスタ第2下位アドレス
1209	00	SCU0レジスタ出力値上位アドレス
120A	0C	SCU0通信設定レジスタ下位アドレス
120B	D0	SCU0通信設定出力値
120C	0D	SCU0送信リカバリ設定レジスタ下位アドレス
120D	00	SCU0送信リカバリ設定出力値
120E	0E	SCU1レジスタ設定レジスタ第1下位アドレス
120F	0A	SCU1レジスタ出力値下位アドレス
1210	0F	SCU1レジスタ設定レジスタ第2下位アドレス
1211	00	SCU1レジスタ出力値上位アドレス
1212	10	SCU1通信設定レジスタ下位アドレス
1213	90	SCU1通信設定出力値
1214	11	SCU1送信リカバリ設定レジスタ下位アドレス
1215	36	乱数ハードウェア設定レジスタ下位アドレス
1216	77	乱数ハードウェア設定出力値
1217	37	RL乱数列同期選択レジスタ下位アドレス
1218	00	RL乱数列同期設定出力値
1219	38	RS乱数列同期選択レジスタ下位アドレス
121A	00	RS乱数列同期設定出力値
121B	39	RL0更新カウンタ設定レジスタ下位アドレス
121C	00	RL0更新カウンタ数選択出力値
121D	3B	RS更新カウンタ設定レジスタ番号[0]下位アドレス
121E	00	第1RS乱数更新カウンタ数選択出力値
121F	3C	RS更新カウンタ設定レジスタ番号[1]下位アドレス
1220	00	第2RS乱数更新カウンタ数選択出力値
1221	3F	RL0最大値設定レジスタ第1下位アドレス
1222	00	RL0最大値下位アドレス
1223	40	RL0最大値設定レジスタ第2下位アドレス
1224	FF	RL0最大値上位アドレス (→ RL0更新開始)
1225	43	RL2最大値設定レジスタ第1下位アドレス
1226	EE	RL2最大値下位アドレス
1227	44	RL2最大値設定レジスタ第2下位アドレス
1228	FF	RL2最大値上位アドレス (→ RL2更新開始)
1229	48	RS1最大値設定レジスタ下位アドレス
122A	F0	RS1最大値 (→ RS1更新開始)
122B	49	RS2最大値設定レジスタ下位アドレス
122C	FA	RS2最大値 (→ RS2更新開始)
122D	4A	RS3最大値設定レジスタ下位アドレス
122E	E8	RS3最大値 (→ RS3更新開始)

【図 283 - 9】

【図283-9】

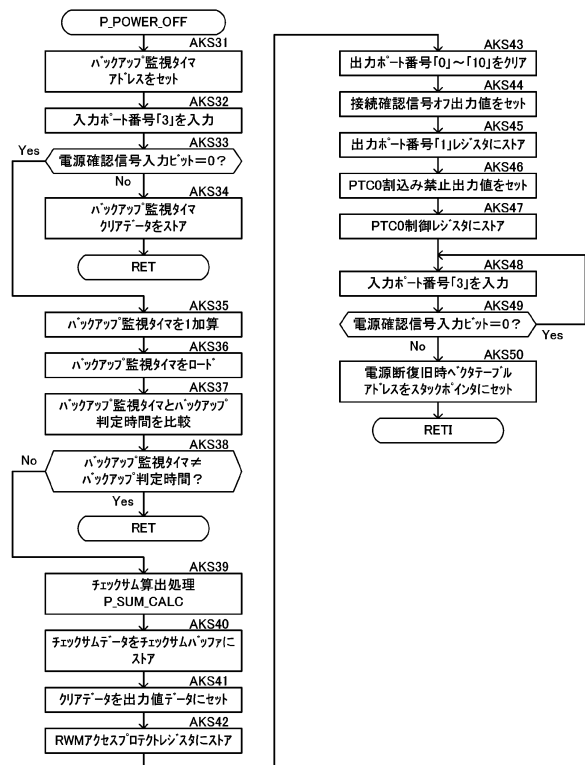
(A)	ビット番号	7	6	5	4	3	2	1	0
	RAP	0	0	0	0	0	0	0	RAP0

(B)	RWM7アクセスプロテクトレジスタ(RAP)	
ビット番号	ビット名	意味
0	RAP	RWM7アクセス制御ビット 0: アクセス禁止 (初期値) 1: アクセス許可

【図 283 - 10】

【図283-10】



10

20

30

40

50

## 【図 283 - 11】

【図283-11】

(A) バックアップデータエリア			AKB01
アドレス[H]	名称	バイト数	
F000	バックアップ監視タイマ	1	
.....	.....	.....	
F00E	チェックサムバッファ	1	

(B) 電源断復旧時バックテーブル			AKT11
アドレス[H]	記憶データ	内容	
0016	00	メイン処理P MAINの下部アドレス	
0017	00	メイン処理P MAINの上部アドレス	

## 【図 283 - 12】

【図283-12】



10

20

## 【図 283 - 13】

【図283-13】

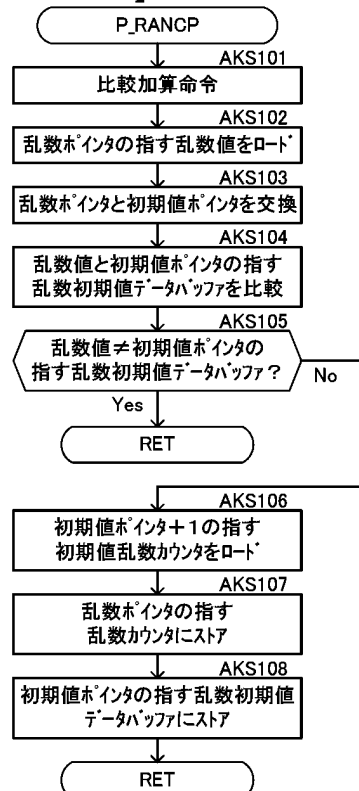
(A) 当り図柄用乱数データエリア			AKB11
アドレス[H]	名称	バイト数	
F050	当り図柄用乱数初期値データバッファ	1	
F051	当り図柄用初期値乱数カウンタ	1	
F052	普通図柄当り図柄用乱数カウンタ	1	
F053	普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファ	1	
F054	普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタ	1	

(B) 特別図柄用乱数バッファエリア			AKB12
アドレス[H]	名称	バイト数	
F07F	特別図柄判定用乱数バッファ	2	
F081	当り図柄用乱数カウンタ	1	
F082	変動パターン種別選択用乱数バッファ	1	
F083	変動パターン用乱数バッファ	1	
F084	パステル演出選択用乱数バッファ	2	

## 【図 283 - 14】

【図283-14】



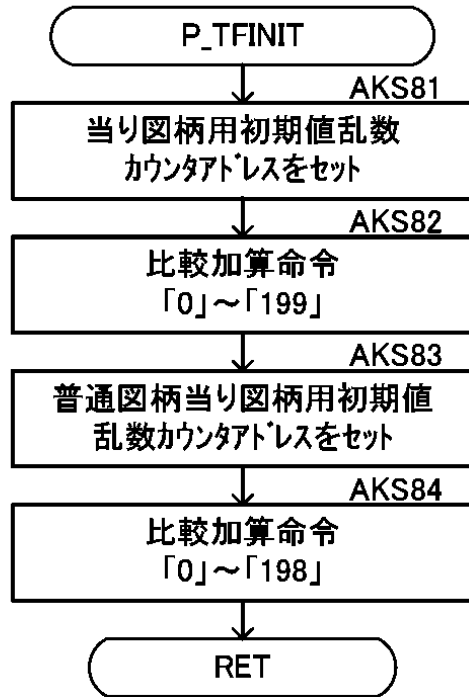
30

40

50

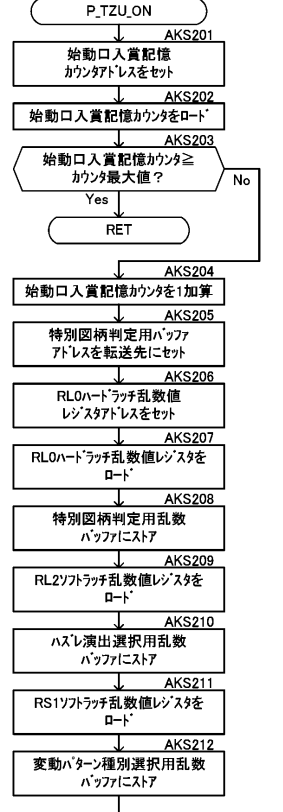
【図283-15】

【図283-15】



【図283-16】

【図283-16】



10

20

【図283-17】

【図283-17】

(A1) 第1始動口入賞テーブル				AKT21
アドレス[H]	記憶アドレス	内容	バイト数	
14DA	34	第1始動口入賞記憶カウンタの下位アドレス	1	
14DB	88	RL0ハードラッチ乱数値レジスタ番号「0」の下位アドレス	1	
14DC	67	第1特別図柄判定用バッファ番号「1」の下位アドレス	1	
14DD	148F	第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの下位アドレス	2	
14DF	01	始動口入賞指定値「1」	1	

(A2) 第2始動口入賞テーブル				AKT22
アドレス[H]	記憶アドレス	内容	バイト数	
14E0	99	第2始動口入賞記憶カウンタの下位アドレス	1	
14E1	98	RL0ハードラッチ乱数値レジスタ番号「1」の下位アドレス	1	
14E2	A0	第2特別図柄判定用バッファ番号「1」の下位アドレス	1	
14E3	1491	第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの下位アドレス	2	
14E5	02	始動口入賞指定値「2」	1	

(B1) 特別図柄制御テーブル			AKB21
アドレス[H]	名称	バイト数	
F030	特別図柄デモフラグ	2	
F032	当りフラグ	1	
F033	特別図柄デモフラグ	1	
F034	第1始動口入賞記憶カウンタ	1	
F035	大当り図柄判定用バッファ	1	
F036	小当り図柄判定用バッファ	1	
F037	大入賞口入賞回数カウンタ	1	
F038	大入賞口開放回数カウンタ	1	
F039	大入賞口開放回数カウンタ	2	
F03B	大入賞口開放回数カウンタポインタ	2	
F03D	デモ表示フラグ	1	
....	.....	....	
F099	第2始動口入賞記憶カウンタ	1	

(B2) 始動口入賞バッファエリア			AKB22
アドレス[H]	名称	バイト数	
F0BA	始動口入賞バッファ記憶カウンタ	1	
F0BB	始動口入賞バッファ番号「0」	1	
F0BC	始動口入賞バッファ番号「1」	1	
F0BD	始動口入賞バッファ番号「2」	1	
F0BE	始動口入賞バッファ番号「3」	1	
F0BF	始動口入賞バッファ番号「4」	1	
F0C0	始動口入賞バッファ番号「5」	1	
F0C1	始動口入賞バッファ番号「6」	1	
F0C2	始動口入賞バッファ番号「7」	1	
F0C3	始動口入賞バッファ番号「8」	1	

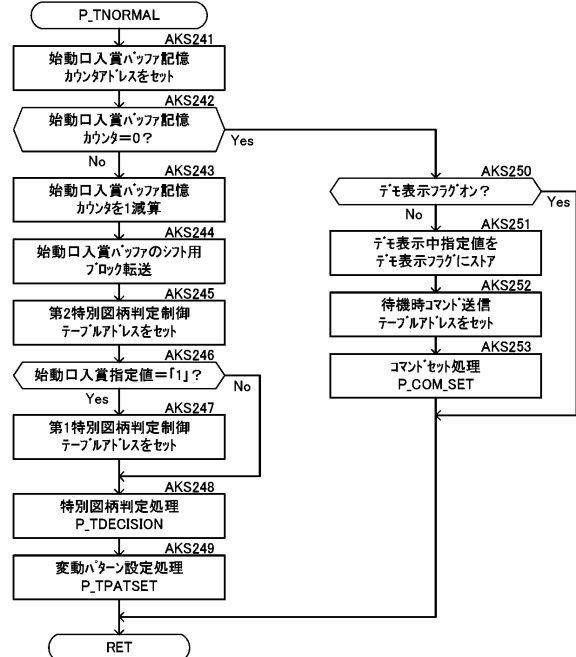
(C1) 第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブル				AKT23
アドレス[H]	記憶アドレス	内容	バイト数	
148F	C0	第1演出記憶情報指定コマンド上位アドレス	1	
1490	87	第1始動口入賞記憶カウンタ参照指定値	1	

(C2) 第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブル				AKT24
アドレス[H]	記憶アドレス	内容	バイト数	
1491	C1	第2演出記憶情報指定コマンド上位アドレス	1	
1492	8E	第2始動口入賞記憶カウンタ参照指定値	1	

【図283-18】

【図283-18】



30

40

50

## 【図 283 - 19】

【図283-19】

(A1) 第1特別図柄判定制御テーブル AKT31			
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1384	13C2	第1特別図柄ハッファシフト制御テーブルのアドレス	2
1386	61	第1特別図柄判定用ハッファ番号「0」の下位アドレス	1
1387	63	第1当り図柄用ハッファ番号「0」の下位アドレス	1
1388	B8	第1特別図柄ハッファの下位アドレス	1
1389	12B8	第1特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス	2

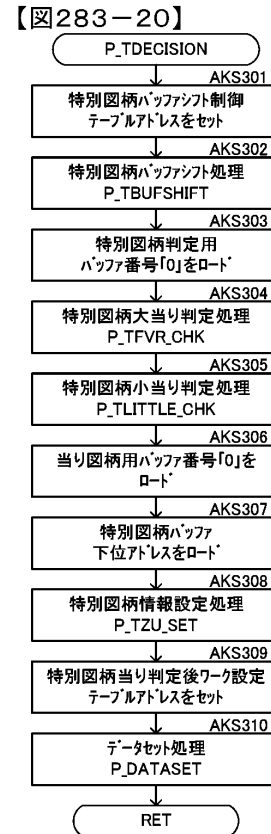
  

(A2) 第2特別図柄判定制御テーブル AKT32			
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
138B	13C8	第2特別図柄ハッファシフト制御テーブルのアドレス	2
138D	9A	第2特別図柄判定用ハッファ番号「0」の下位アドレス	1
138E	9C	第2当り図柄用ハッファ番号「0」の下位アドレス	1
138F	B9	第2特別図柄ハッファの下位アドレス	1
13C0	12C0	第2特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス	2

(B) 待機時コマンド送信テーブル AKT33			
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1420	03	処理数	1
1421	94	第2特定回数指定コマンド上位バイト	1
1422	92	特定回数コマンドハッファ参照指定値	1
1423	8C	背景色指定コマンド上位バイト	1
1424	81	特別図柄状態指定コード参照指定値	1
1425	9F	待ちコマンド上位バイト	1
1426	03	待ちコマンド下位バイト	1

## 【図 283 - 20】



10

20

## 【図 283 - 21】

【図283-21】

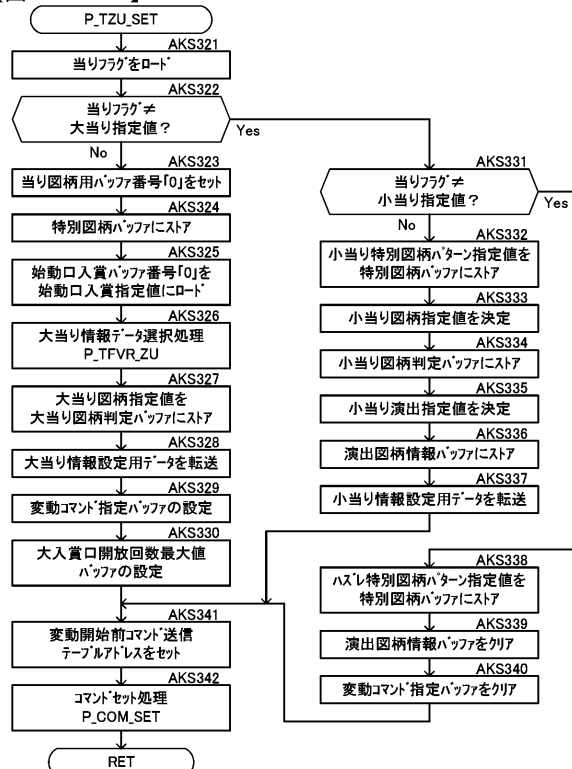
(A) 特別図柄判定例 AKC01		
始動口入賞 指定値	MR1-1	判定結果
1	0~21000	ハズレ
	21001~21285	小当り
	21286~60000	ハズレ
	60001~60285	大当り
	60286~65535	ハズレ
2	0~21000	ハズレ
	21001~29282	小当り
	29283~60000	ハズレ
	60001~60285	大当り
	60286~65535	ハズレ

(B) 特別図柄ハッファエリア AKB31		
アドレス[H]	名称	バイト数
F0B8	第1特別図柄ハッファ	1
F0B9	第2特別図柄ハッファ	1

## 【図 283 - 22】

【図283-22】



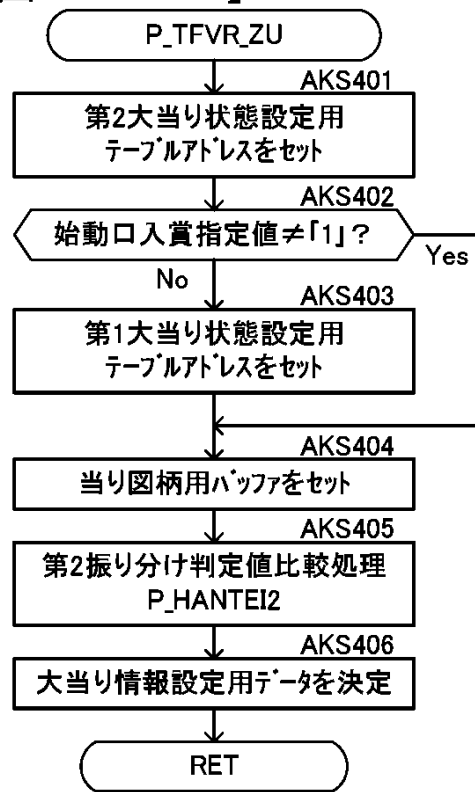
30

40

50

【図 283 - 23】

【図283-23】



【図 283 - 24】

【図283-24】

(A1) 第1大当り状態設定用テーブル AKT41

アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1AFD	00	大当り図柄指定値「1」	1
1AFE	0A	処理数	1
1AFF	0C	大当り図柄指定値「1」振り分け判定値	1
1B00	34	大当り図柄指定値「2」振り分け判定値	1
1B01	38	大当り図柄指定値「3」振り分け判定値	1
1B02	64	大当り図柄指定値「4」振り分け判定値	1
1B03	6C	大当り図柄指定値「5」振り分け判定値	1
1B04	80	大当り図柄指定値「6」振り分け判定値	1
1B05	8C	大当り図柄指定値「7」振り分け判定値	1
1B06	A0	大当り図柄指定値「8」振り分け判定値	1
1B07	B0	大当り図柄指定値「9」振り分け判定値	1
1B08	C8	大当り図柄指定値「10」振り分け判定値	1

(A2) 第2大当り状態設定用テーブル AKT42

アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1B09	0A	大当り図柄指定値「11」	1
1B0A	04	処理数	1
1B0B	44	大当り図柄指定値「11」振り分け判定値	1
1B0C	78	大当り図柄指定値「12」振り分け判定値	1
1B0D	BA	大当り図柄指定値「13」振り分け判定値	1
1B0E	C8	大当り図柄指定値「14」振り分け判定値	1

(B) 演出図柄情報エリア AKB41

アドレス[H]	名称	バイト数
F056	演出図柄情報ハッファ	1
F057	ファンネル表示ハッファ	1
F058	大当り終了表示ハッファ	1
F059	変動コマンド指定ハッファ	1
F05A	大入賞口開放回数最大値ハッファ	1
...	...	...
F05F	小当りファンネル表示ハッファ	1
F060	小当りエフェクト表示ハッファ	1

(C) 大入賞口開放回数最大値決定例 AKD01

大当り図柄指定値[H]	大入賞口開放回数最大値[H]
00	04
01	04
02	04
03	04
04	04
05	04
06	04
07	04
08	0A
09	0A
0A	02
0B	04
0C	07
0D	0A

【図 283 - 25】

【図283-25】

(A1) 第1小当り状態設定用テーブル AKT43

アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1B08	00	小当り図柄指定値「1」	1
1B0C	01	処理数	1
1B0D	C8	小当り図柄指定値「1」振り分け判定値	1

(A2) 第2小当り状態設定用テーブル AKT44

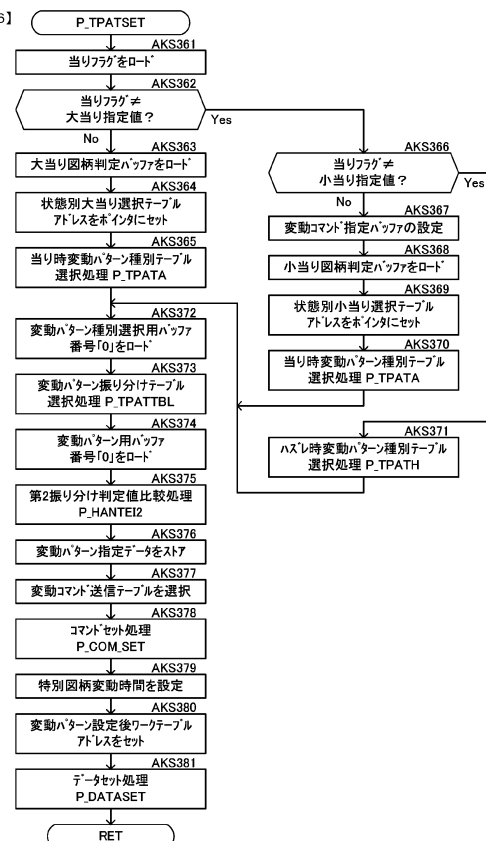
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1B0E	01	小当り図柄指定値「2」	1
1B0F	06	処理数	1
1B10	14	小当り図柄指定値「2」振り分け判定値	1
1B11	16	小当り図柄指定値「3」振り分け判定値	1
1B12	64	小当り図柄指定値「4」振り分け判定値	1
1B13	68	小当り図柄指定値「5」振り分け判定値	1
1B14	6E	小当り図柄指定値「6」振り分け判定値	1
1B15	C8	小当り図柄指定値「7」振り分け判定値	1

(B) 大入賞口開放状態決定例 AKD02

始動口入賞指定値	大入賞口開放時間[ms]×開放回数
1	36×15(=540)
2	1600×1(=1600)

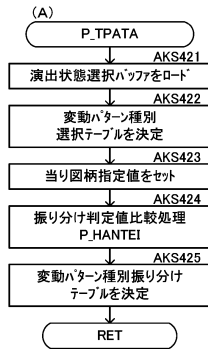
【図 283 - 26】

【図283-26】



## 【図 283 - 27】

【図283-27】

(B1)  
変動パターン種別振り分けテーブル決定例

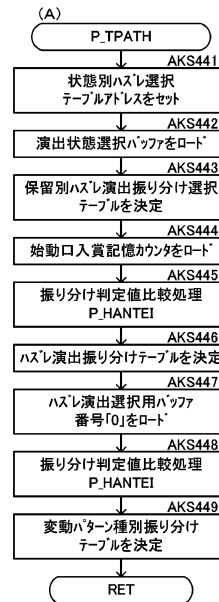
大当り図柄 指定値[H]	変動パターン種別 振り分けテーブル
00	AKU01
01	AKU01
02	AKU02
03	AKU02
04	AKU01
05	AKU01
06	AKU02
07	AKU02
08	AKU03
09	AKU03
0A	AKU01
0B	AKU02
0C	AKU02
0D	AKU03

(B2)  
変動パターン種別振り分けテーブル決定例

小当り図柄 指定値[H]	変動パターン種別 振り分けテーブル
00	AKU11
01	AKU12
02	AKU12
03	AKU12
04	AKU12
05	AKU12
06	AKU12

## 【図 283 - 28】

【図283-28】

(B1)  
ハズレ演出振り分けテーブル決定例

第1保留記憶数	ハズレ演出 振り分けテーブル
0	AKV01
1	AKV02
2	AKV03
3	AKV04

(B2)  
ハズレ演出振り分けテーブル決定例

第2保留記憶数	ハズレ演出 振り分けテーブル
0~3	AKV11

(C)  
変動パターン種別振り分けテーブル決定例

MR3-2	変動パターン種別 振り分けテーブル
0~55824	AKU21
55825~62429	AKU22
62430~64202	AKU23
64203~65188	AKU24
65189~65534	AKU25

## 【図 283 - 29】

【図283-29】

(A)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU01

MR3-3	変動パターン種別
0~2	CPA01
3~137	CPA02
138~218	CPA03
219	CPA04
220~240	CPA05

(B1)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU11

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPB01

(B2)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU12

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPB02

(C1)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU21

MR3-3	変動パターン種別
0~120	CPC01
121~240	CPC02

(C2)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU22

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPC03

(C3)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU23

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPC04

(C4)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU24

MR3-3	変動パターン種別
0~166	CPC05
167~222	CPC06
223~240	CPC07

(C5)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU25

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPC08

## 【図 283 - 30】

【図283-30】

(A1)  
変動パターン種別 CPA01

MR3-4	変動パターン
0	PA01
1	PA02
2	PA03
3	PA51
4~250	PA52

(A2)  
変動パターン種別 CPA02

MR3-4	変動パターン
0~23	PA04
24~47	PA05
48~71	PA06
72~79	PA07
80~87	PA08
88~95	PA09
96~127	PA10
128~159	PA11
160~168	PA21
169~238	PA22
239~247	PA23
248~250	PA54

(A3)  
変動パターン種別 CPA03

MR3-4	変動パターン
0~23	PA31
24~47	PA32
48~71	PA33
72~79	PA34
80~87	PA35
88~95	PA36
96~127	PA37
128~159	PA38
160~168	PA24
169~238	PA25
239~247	PA26
248~250	PA55

(A4)  
変動パターン種別 CPA04

MR3-4	変動パターン
0~250	PA41

(A5)  
変動パターン種別 CPA05

MR3-4	変動パターン
0~250	PA42

(B1)  
変動パターン種別 CPB01

MR3-4	変動パターン
0~250	PB01

(B2)  
変動パターン種別 CPB02

MR3-4	変動パターン
0~45	PB11
46~75	PB12
76~175	PB13
176~250	PB14

10

20

30

40

50

【図 283 - 31】

【図283-31】

(A)

変動パターン種別 CPC01

MR3-4	変動パターン
0~250	PC01

(B)

変動パターン種別 CPC02

MR3-4	変動パターン
0~58	PC12
59~71	PC13
72~191	PC15
192~216	PC16
217~231	PC24
232~236	PC27
237~248	PC33
249~250	PC49

(C)

変動パターン種別 CPC03

MR3-4	変動パターン
0~47	PC11
48~70	PC12
71~73	PC13
74~75	PC14
76~195	PC15
196~210	PC16
211~225	PC17
226~240	PC18
241~250	PC101

(D)

変動パターン種別 CPC04

MR3-4	変動パターン
0~19	PC19
20	PC20
21	PC21
22	PC22
23~42	PC23
43~45	PC24
46~142	PC25
143~239	PC26
240~242	PC27
243~250	PC102

【図 283 - 32】

【図283-32】

(A)

変動パターン種別 CPC05

MR3-4	変動パターン
0~60	PC28
61~120	PC29
121~135	PC30
136~150	PC31
151~160	PC32
161~170	PC33
171~178	PC34
179~186	PC35
187~194	PC36
195~202	PC37
203~210	PC38
211~218	PC39
219~226	PC40
227~234	PC41
235~242	PC42
243~250	PC43

(B)

変動パターン種別 CPC06

MR3-4	変動パターン
0~12	PC44
13~26	PC45
27~29	PC46
30~32	PC47
33~37	PC48
38~42	PC49
43~62	PC50
63~82	PC51
83~109	PC52
110~136	PC53
137~143	PC54
144~150	PC55
151~160	PC56
161~170	PC57
171~210	PC58
211~250	PC59

(C)

変動パターン種別 CPC07

MR3-4	変動パターン
0~12	PC60
13~26	PC61
27~29	PC62
30~32	PC63
33~37	PC64
38~42	PC65
43~62	PC66
63~82	PC67
83~109	PC68
110~136	PC69
137~143	PC70
144~150	PC71
151~160	PC72
161~170	PC73
171~210	PC74
211~250	PC75

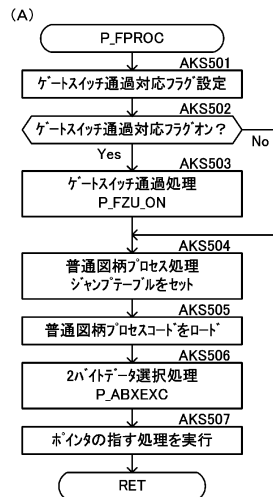
(D)

変動パターン種別 CPC08

MR3-4	変動パターン
0~250	PC02

【図 283 - 33】

【図283-33】



(B)

AKT51

普通図柄プロセスコード	ポイント設定
00	普通図柄通常処理 P_FNORM のアドレス
01	普通図柄変動処理 P_FSCRL のアドレス
02	普通図柄停止処理 P_FSTOP のアドレス
03	普通電動役物作動前処理 P_FINT のアドレス
04	普通電動役物作動処理 P_FOPEN のアドレス

【図 283 - 34】

【図283-34】

(A) 普通図柄制御データエリア

AKB51

アドレス[H]	名称	バイト数
F03E	普通図柄プロセスコード	1
F03F	ゲート通過記憶カウンタ	1
F040	普通図柄ハッパ	1
F041	普通電動役物開放パターンタイマ	2
F043	普通電動役物開放ポイント	2
F045	普通電動役物入賞個数カウンタ	1
....	.....	....
F04A	普通図柄プロセスタイマ	2

(B) 普通図柄当り図柄用ハッパエリア

AKB52

アドレス[H]	名称	バイト数
F046	普通図柄当り図柄用ハッパ番号「1」	1
F047	普通図柄当り図柄用ハッパ番号「2」	1
F048	普通図柄当り図柄用ハッパ番号「3」	1
F049	普通図柄当り図柄用ハッパ番号「4」	1

10

20

30

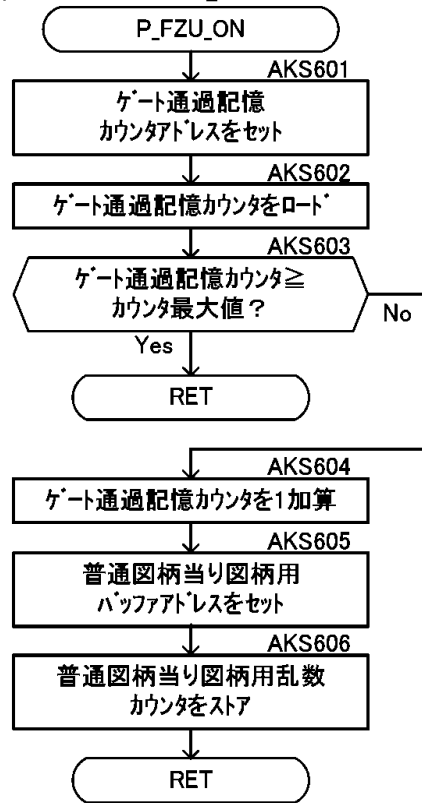
40

50



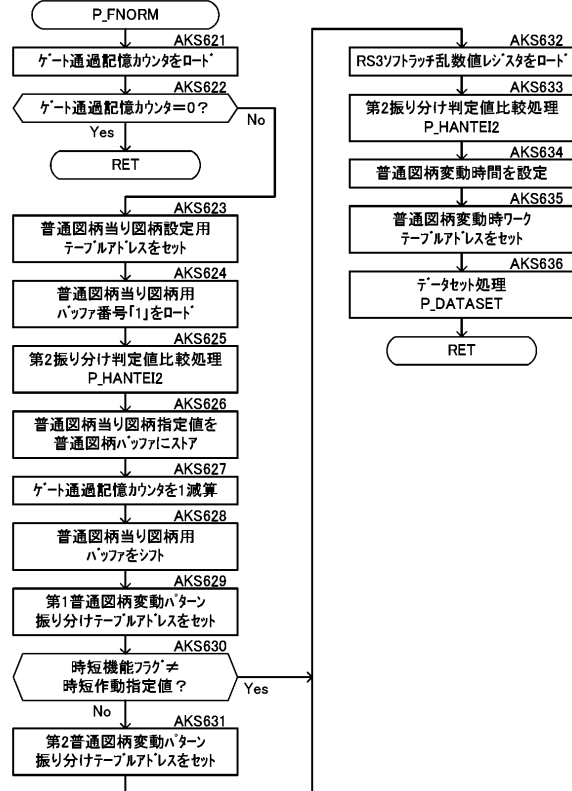
【図283-35】

【図283-35】



【図283-36】

【図283-36】



【図283-37】

【図283-37】

(A) 普通図柄当り図柄設定用テーブル				AKT61
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数	
1B54	00	第1普通図柄当り図柄指定値	1	
1B55	03	処理数	1	
1B56	42	振り分け判定値 (第1普通図柄当り図柄指定値)	1	
1B57	84	振り分け判定値 (第2普通図柄当り図柄指定値)	1	
1B58	C7	振り分け判定値 (第3普通図柄当り図柄指定値)	1	

(B1) 第1普通図柄変動パターン振り分けテーブル				AKT62
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数	
1B59	00	普通図柄変動パターンFZP1指定値	1	
1B5A	04	処理数	1	
1B5B	3A	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP1)	1	
1B5C	74	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP2)	1	
1B5D	AE	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP3)	1	
1B5E	E9	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP4)	1	

(B2) 第2普通図柄変動パターン振り分けテーブル				AKT63
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数	
1B5F	04	普通図柄変動パターンFZP5指定値	1	
1B60	04	処理数	1	
1B61	3A	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP5)	1	
1B62	74	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP6)	1	
1B63	AE	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP7)	1	
1B64	E9	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP8)	1	

(C) 普通図柄変動時間決定例			AKD61
普通図柄変動パターン	普通図柄変動時間[ms]		
FZP1～FZP4	1000		
FZP5～FZP8	100		

(D) 普通電動役物開放時間決定例			AKD62
時短作動指定値	普通図柄 当り図柄指定値	普通電動役物 開放時間 [ms]	
×	00	16	
	01	16	
	02	16	
○	00	5000	
	01	5000	
	02	5000	

10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献      特開 2 0 2 0 - 1 2 7 6 5 5 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 9 - 1 2 6 5 0 5 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 9 - 1 9 5 5 6 5 ( J P , A )  
                    特開 2 0 2 3 - 0 3 8 5 8 2 ( J P , A )  
                    「【パチンコ実機】CR北斗の拳7転生 part1」, YouTube [online] [video], パチTV, 2018  
                    年05月01日, [ 2023/09/19検索 ], URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Mr4DunmMd-E>, 6:28 ~ 18:56
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)  
                    A 6 3 F      7 / 0 2