

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-136415
(P2023-136415A)

(43)公開日 令和5年9月29日(2023.9.29)

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

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全502頁)
(21)出願番号	特願2022-42076(P2022-42076)	(71)出願人	000144153			
(22)出願日	令和4年3月17日(2022.3.17)	株式会社三共				
		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号				
		(72)発明者	小倉 敏男			
		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号				
		株式会社三共内				
		Fターム (参考)	2C088 BC07 BC22 EA10			
			2C333 AA11 CA02 CA29 CA49			
			CA75 CA77 GA04 GA05			

(54)【発明の名称】 遊技機

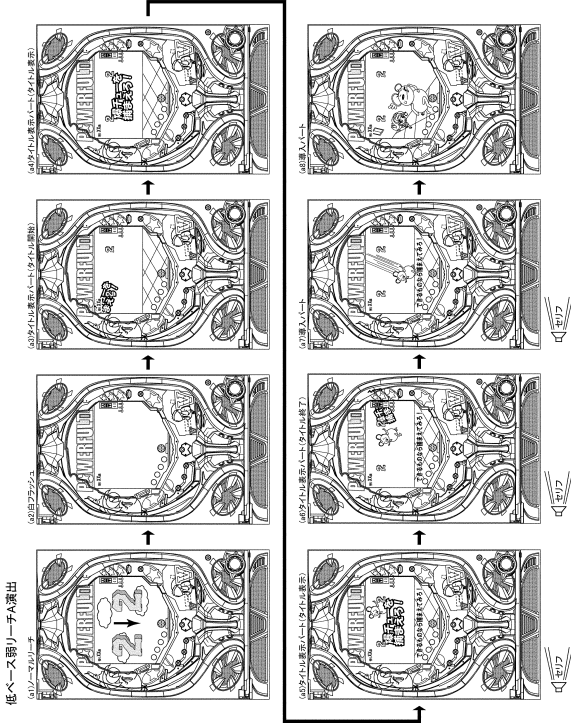
(57)【要約】 (修正有)

【図11-32】

【課題】リーチ演出のタイトル表示に関連して演出効果を高めた遊技機を提供すること。

【解決手段】スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。リーチ演出中のストーリーSP発展演出が実行されるときに、スクラッチ処理された演出音Gの【第1演出音G】「パ、パ、パ、パ（、パワフル）」をスピーカ8L、8Rから再生出力させている。このとき、表示色が黄色のキャラクタAと、表示色が色相環において補色対比の関係である紫色のキャラクタAとを交互に2回ずつ画像表示装置5に表示させている。

【選択図】図11-32



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

発光制御手段と、

音出力手段と、を備え、

10

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

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

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

、

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

、

20

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記特定演出が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特定演出音を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特定演出音が出力されている期間において、第 1 表示と、前記第 1 表示とは異なる第 2 表示とを前記表示手段にそれぞれ複数回表示可能であり、

前記第 2 表示は、前記第 1 表示の表示色を反転させた表示色であり、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

30

前記特定リーチは、該特定リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段は、

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

前記有利状態名称表示を前記特定リーチに対応するタイトル表示よりも大きく表示し

、

前記発光制御手段は、

40

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示パート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、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動条件が成立したことにもとづいて第 1 識別情報または第 2 識別情報の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状

50

態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機として、リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行う遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。さらに、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高い変動予告演出が実行される遊技機が提案されている。例えば、特許文献1には、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高い変動中予告演出として三大キーポイントとなる変動中予告演出（激アツの呼びかけ予告、群予告、フルーツ柄のアイキャッチ予告）が、リーチ状態が成立しているとき（リーチ演出中）に実行される遊技機が開示されている（例えば、特許文献2参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2019-118411号公報

【特許文献2】特開2018-139865号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、特許文献1～2の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。

20

【0005】

この発明は、上記の実情を鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1の遊技機は、

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

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

30

表示手段と、

複数の発光手段と、

発光制御手段と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

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

40

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

、

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

、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（ストーリーSP発展演出）を実行可能であり、

前記特定演出（ストーリーSP発展演出）が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特定演出音（スクラッチ処理された演出音G）を前記音出力手段（スピーカ8L、8R）から出力可能であり、

50

前記特定演出音が出力されている期間において、第1表示（黄色のキャラクタA）と、前記第1表示とは異なる第2表示（紫色のキャラクタA）とを前記表示手段（画像表示装置5）にそれぞれ複数回（交互に2回ずつ）表示可能であり、

前記第2表示は、前記第1表示の表示色を反転させた表示色であり（キャラクタAの表示色である黄色と紫色は補色対比の関係である）、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチは、該特定リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段は、

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

前記有利状態名称表示を前記特定リーチに対応するタイトル表示よりも大きく表示し、

前記発光制御手段は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示パート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、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。さらに、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第1表示と、第1表示の表示色を反転させた表示色である第2表示色とをそれぞれ複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることによって、第1表示と第2表示の表示色をより一層鮮やかに見せることができるので、特定演出が実行されるときに興味を向上でき商品性を高めることができる。

【0007】

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】

【0008】

【図1】この実施例におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】この実施例におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

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

【図9】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図10】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11-1】特徴部131SGにおけるパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図11-2】特徴部131SGにおけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

10

20

30

40

50

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

【図 1 1 - 4】 移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。

【図 1 1 - 5】 変動パターンの説明図である。

【図 1 1 - 6】 変動パターンの説明図である。

【図 1 1 - 7】 変動パターン種別判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 8】 変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 9】 変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 10】 変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

10

【図 1 1 - 11】 スーパーリーチのリーチ演出の期待度を示す説明図である。

【図 1 1 - 12】 スーパーリーチのリーチ演出間の期待度の差を示す説明図である。

【図 1 1 - 13】 演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 1 - 14】 遊技制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 15】 演出制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 16】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 17】 入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 18】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 19】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 20】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 1 1 - 21】 特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 22】 状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【図 1 1 - 23】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 24】 先読み予告演出の実行割合を示す説明図である。

【図 1 1 - 25】 可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 26】 停止図柄の決定割合を示す説明図である。

【図 1 1 - 27】 変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。

【図 1 1 - 28】 変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。

【図 1 1 - 29】 通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。

【図 1 1 - 30】 時短状態 A、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である

30

。

【図 1 1 - 31】 時短状態 B における可変表示中の演出の流れを示す図である。

【図 1 1 - 32】 低ベース弱リーチ A 演出の実行時における画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 33】 低ベース弱リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 34】 低ベース弱リーチ B 演出の実行時における画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 35】 低ベース弱リーチ B 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 36】 低ベース強リーチ A 演出の実行時における画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 37】 低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 38】 低ベース強リーチ A 演出の悪い例を示す画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 39】 低ベース強リーチ B 演出の実行時における画像の推移を示す図である。

40

【図 1 1 - 40】 低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 41】 低ベース最強リーチ演出の実行時における画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 42】 低ベース最強リーチ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 43】 タイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 44】 高ベーススーパーリーチ A ～ D 演出の実行時における画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 45】 高ベーススーパーリーチ A ～ D 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 46】 画像表示装置の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。

50

- 【図 1 1 - 4 7】スーパーリーチ演出の演出時間を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 4 8】スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 4 9】スーパーリーチ演出のタイトル文字と飾り図柄との関係を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 5 0】期待度示唆表示の実行状況を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 5 1】選択演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 2】選択演出における次のタイトルに切り替わるまでの操作回数及び選択演出が実行された場合のスーパーリーチ演出の実行割合を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 5 3】可変表示中において実行可能な演出についての説明図である。
- 【図 1 1 - 5 4】可変表示中において実行可能な演出の実行割合についての説明図である 10
- 。
- 【図 1 1 - 5 5】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 6】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 5 7】タイトル色変化演出の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 8】タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。
- 【図 1 1 - 5 9】操作促進演出 A の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 0】操作促進演出 B の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 1】操作促進演出 C の実行状況を示す図である。 20
- 【図 1 1 - 6 2】操作促進演出 D の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 3】操作促進画像の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 4】大当たり開始演出の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 5】遊タイムまでの残回数の表示状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 6】遊タイム開始演出の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 7】スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文文字、大当たり開始演出のタイトル文字、操作促進文字の関係を示す説明図ある。
- 【図 1 1 - 6 8】スーパーリーチ演出のタイトル文字等と遊タイム開始演出のタイトル文字等の関係を示す説明図ある。
- 【図 1 1 - 6 9】遊技効果ランプの配置状態を示す図である。 30
- 【図 1 1 - 7 0】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 1 1 - 7 1】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 1 1 - 7 2】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 1 1 - 7 3】スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。
- 【図 1 1 - 7 4】弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 5】弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 6】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 7】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。 40
- 【図 1 1 - 7 8】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 9】タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 。
- 【図 1 1 - 8 0】タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 。
- 【図 1 1 - 8 1】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 。
- 【図 1 1 - 8 2】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 。
- 【図 1 1 - 8 3】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である 50

【図 11-84】タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図である

【図 11-85】タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図である

【図 11-86】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である

【図 11-87】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である

【図 11-88】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である

【図 11-89】弱リーチ系弱リーチ A 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 11-90】 弱リーチ系弱リーチ A 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1.1-9.1】 強リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1.1-92】 強リーチ系強リーチ人導入の孫メンバーの設定内容を示す図である。

【図 1.1-8.3】 弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫ニードルの設定内容を示す図である。

【図 1.1-9.4】弱リーチ系弱リーチ A 導きの系ニ、ボールの設定内容を示す図である。

【図 1.1-9.5】 弱リ-チ系弱リ-チ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 11-95】 弱リ=チ系弱リ=チ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 9 6】弱リーチ系弱リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 9 7】 弱リーチ系弱リーチ B 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 9 8】弱リーチ系弱リーチ B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 11-99】弱リーチ系弱リーチ B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 11-100】 弱リーチ系弱リーチ B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 11-101】 弱リーチ系弱リーチ B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 0 2】 弱リーチ系弱リーチ B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1.1 - 1.0.3】 弱リーチ系弱リーチ B 導入の孫ニールの設定内容を三才図である。

【図 1.1-1.0.4】強リーチ系共通タイトルIIの親メニューIIの設定内容を示す図である

【図 1.1-1.0.5】強リーチ系共通タイトルの子ニブルの設定内容を示す図である。

【図 1.1-1.0.6】強リーチ系共通タイトルの子テーマの設定内容を示す図である。

【図 1.1-1.0.6】強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 11-107】強リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 0 8】 強リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。

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

【図 1 1 - 1 1 0】強リーチ系強リーチ A 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 11-111】強リーチ系強リーチ A 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 1 2】強リーチ系強リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 1 3】強リーチ系強リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 11-114】強リーチ系強リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 1 5】 強リーチ系強リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 1 6】強リーチ系強リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1.1-1.1.7】強リーチ系強リーチ A 導入の孫ニールの設定内容を示す図である。

【図 1.1-1.1.8】強リーチ系強リーチB導入の親メニューの設定内容を示す図である。

【図 1.1-1.1.8】強りーチ系強りーチ B 等入の統一レベルの設定内容を示す図である。

【図 1.1-1.2.2】強リ-チ系強リ-チB導入のチチ=ノルの設定内容を示す図である。

【図 11-120】強り＝ナ系強り＝ナB導入の孫チーノルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 1】強リー手系強リー手 B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 2】強リーチ系強リーチ B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 3】 強リーチ系強リーチ B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 4】強リーチ系強リーチ B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 5】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 6】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の子テーブルの設定内容を示す

図である。

【図 1 1 - 1 2 7】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 8】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 9】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 3 0】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 3 1】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。 10

【図 1 1 - 1 3 2】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 3 3】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 3 4】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 3 5】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 3 6】高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。 20

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

【図 1 1 - 1 3 8】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

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

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

【図 1 1 - 1 4 1】高ベースリーチ系リーチ A 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。 30

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

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

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

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

【図 1 1 - 1 4 6】高ベースリーチ系リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。 40

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

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

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

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

【図 1 1 - 1 5 1】高ベースリーチ系リーチ D 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。 50

る。

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

【図 1 2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7】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 1 8】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。

10

【図 1 9 - 1】特徴部 1 5 2 F におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。

【図 1 9 - 2】当り種別表を示す図である。

【図 1 9 - 3】各乱数を示す説明図である。

【図 1 9 - 4】当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 9 - 5】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 9 - 6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 9 - 7】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 - 8】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 - 9】小当り開放前処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 - 1 0】小当り開放中処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 9 - 1 1】小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 1】特徴部 0 5 T M における大当り種別表を示す説明図である。

【図 2 0 - 2】各乱数を示す説明図である。

【図 2 0 - 3】(A 1) 及び (A 2) は、表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(B 1)、(B 2 - 1)、及び (B 2 - 2) は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 0 - 4】通常モードにおける変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 0 - 5】ラッシュモードにおける変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 0 - 6】(A) は、演出音種別テーブルを示す説明図であり、(B) は、演出音に関する出力態様の具体例を示す説明図である。

30

【図 2 0 - 7】音のインパクトに関連するグラフの具体例を示す説明図である。

【図 2 0 - 8】演出音種別テーブルを示す説明図である。

【図 2 0 - 9】演出音種別テーブルを示す説明図である。

【図 2 0 - 1 0】補色対比の具体例を示す説明図である。

【図 2 0 - 1 1】可動体に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 2 0 - 1 2】遊技フローの具体例を示す説明図である。

【図 2 0 - 1 3】始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 1 4】始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。

【図 2 0 - 1 5】始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。

【図 2 0 - 1 6】始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。

40

【図 2 0 - 1 7】通常変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 2 0 - 1 8】変化前兆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 2 0 - 1 9】特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 2 0 - 2 0】特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 2 0 - 2 1】特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 2 0 - 2 2】特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 2 0 - 2 3】変化前兆演出の先読み予告演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 2 0 - 2 4】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 2 5】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 20-26】変動開始時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。
- 【図 20-27】SPリーチ演出の発展フローの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-28】ストーリーSP発展演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-29】ストーリーSP発展演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-30】ストーリーSP発展演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-31】CU演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-32】第1通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 10
- 【図 20-33】第1通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-34】第2通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-35】第2通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-36】第2通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-37】第2通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 20
- 【図 20-38】第3通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-39】第3通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-40】第3通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-41】第3通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-42】復活演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 30
- 【図 20-43】復活演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-44】復活演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-45】ラウンド表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-46】Vストック演出の実行タイミングの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-47】大当り開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-48】大当り開始時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。
- 【図 20-49】大当り種別報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-50】大当りにおいて第1Vストック演出が実行されないときにに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-51】大当りファンファーレ期間において第1Vストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。 40
- 【図 20-52】大当りファンファーレ期間において第1Vストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-53】大当りファンファーレ期間において第1Vストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-54】大当りラウンド期間において第1Vストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-55】大当りラウンド期間において第1Vストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-56】大当りラウンド期間において第1Vストックが実行されるときに関する 50

演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-57】大当りラウンド期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-58】大当り終了時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20-59】ラッシュモードの演出モードを選択するときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-60】変動開始待ち時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20-61】変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20-62】時短状態において第 2 V ストック演出が実行されないときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。 10

【図 20-63】時短状態において第 2 V ストック演出が実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-64】V ストック演出後のラウンド表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-65】時短突入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-66】時短突入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-67】時短突入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-68】殲滅 S P 演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-69】殲滅 S P 演出における演出音に関する出力態様の具体例を示す説明図である。 20

【図 20-70】第 1 右打ち時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-71】第 1 右打ち時特別大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-72】第 2 右打ち時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-73】第 2 右打ち時特別大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-74】第 3 右打ち時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 30

【図 20-75】第 3 右打ち時特別大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-76】大当り報知演出における演出音の再生出力期間テーブルを示す説明図である。

【図 20-77】本実施形態における一連の演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 20-78】本実施形態における一連の演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 20-79】本実施形態における一連の演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。 40

【図 20-80】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-81】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-82】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-83】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

〔形態1〕

形態1-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

10

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

20

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

30

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報（飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）の表示位置を用いるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示することを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【0010】

形態1-2の遊技機は、形態1-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報を第1サイズ（飾り図柄（大））のリーチ態様で表示し、その後該リーチ態様で表示した装飾識別情報（飾り図柄（大））を該第1サイズよりも小さい第2サイズ（飾り図柄（小））で表示し、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）は、該第2サイズで表示されている装飾識別情報（飾り図柄（小））の表示

50

位置を用いるように表示される
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1サイズで表示されていた装飾識別情報が第2サイズとなることで遊技者の視線を集め、第2サイズとなった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【0011】

形態1-3の遊技機は、形態1-1または1-2に記載の遊技機であって、

前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示する

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【0012】

形態1-4の遊技機は、形態1-1～1-3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）と、該第1リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）と、を含み、

20

前記第1リーチに対応するタイトル表示及び前記第2リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1リーチに対応するタイトル表示及び前記第2リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【0013】

形態1-5の遊技機は、形態1-4に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）を含み、

30

前記第3リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった双方の装飾識別情報（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1リーチ及び第2リーチよりも有利状態に制御される期待度が高い第3リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった双方の装飾識別情報と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で第3リーチに対応するタイトル表示を表示させることができる。

40

【0014】

形態1-6の遊技機は、形態1-5に記載の遊技機であって、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）に対応するタイトル表示及び前記第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）に対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報（左側の飾り図柄）または双方の装飾識別情報（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現した後、定位置に表示され、定位置に表示されている期間においてもリーチ態様となった装飾識別情報（両側の飾り図柄）の一部と重なった状態で表示される

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、タイトル表示が定位置に表示された後も、タイトル表示に注目させやすくなる。

【0015】

〔形態2〕

形態2-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4～12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JA、PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-2～10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-4～12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートの前に第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにお

10

20

30

40

50

いて、該リーチ態様となった第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）における前記タイトル表示パートの前に第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートの前に第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートの前に第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、第1リーチ及び第2リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて第1リーチ及び第2リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0016】

形態2-2の遊技機は、形態2-1に記載の遊技機であって、

前記第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）がリーチ態様で表示された場合と前記第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）がリーチ態様で表示された場合とは前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御される期待度が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときにいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかにより有利状態に制御される期待度が異なるため、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【0017】

〔形態3〕

形態3-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4～12）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン（PB1-11～13）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（PA2-13～15）と、を含む複数の

10

20

30

40

50

変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JA、PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-2～10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-4～12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第5変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第5コマンド（PB1-11～13を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第6変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第6コマンド（PA2-13～15を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第5コマンドを受信した場合に、第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第6コマンドを受信した場合に、前記第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、該第3リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートの前に第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）における前記タイトル表示パートの前に第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートの前に第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

10

20

30

40

50

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートの前に第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第1装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第3リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第2装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、第1リーチ、第2リーチ及び第3リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて第1リーチ、第2リーチ及び第3リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0018】

〔形態4〕

形態4-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報（飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）の表示位置を用いるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

10

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【００１９】

〔形態５〕

形態５－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

40

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－５～７）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－７～９）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１

50

ー J B を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第 2 変動パターン (P A 2-3 を指定する変動パターン指定コマンド)を決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンドを送信し、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド (P B 1-5 ~ 7 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド (P A 2-7 ~ 9 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ (低ベース弱リーチ B 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ B 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ (低ベース強リーチ B 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ B 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ B 演出) は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ B 演出) は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ B 演出) の方が前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ B 演出) よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ B 演出) と前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ B 演出) は、複数のキャラクタが用いられるリーチであり、

前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ B 演出) は該第 1 リーチにおける第 1 キャラクタ (味方キャラクタ「夢夢」) と該第 1 リーチにおける第 2 キャラクタ (敵キャラクタ「ボインゴ」) とが用いられ、該第 1 キャラクタ (味方キャラクタ「夢夢」) により前記有利状態に制御される旨が報知されるリーチであり、

前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ B 演出) は該第 2 リーチにおける第 1 キャラクタ (味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」) と該第 2 リーチにおける第 2 キャラクタ (敵キャラクタ「ロボ」) とが用いられ、該第 1 キャラクタ (味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」) により前記有利状態に制御される旨が報知されるリーチであり、

前記表示手段 (画像表示装置 5) は、

前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ B 演出) における導入パートは、該第 2 リーチにおける第 1 キャラクタ (味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」) が手前側および該第 2 リーチにおける第 2 キャラクタ (敵キャラクタ「ロボ」) が奥側となるように配置された表示から表示を開始し、

前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ B 演出) における導入パートは、該第 1 リーチにおける第 1 キャラクタ (味方キャラクタ「夢夢」) が手前側および該第 2 リーチにおける第 2 キャラクタ (敵キャラクタ「ボインゴ」) が奥側とならないように配置された表示から表示を開始する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第 2 リーチについては、有利状態に制御される旨が報知される第 1 キャラクタが手前側となり、第 2 キャラクタが奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で期待度が高いことを認識しやすくなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0020】

形態 5-2 の遊技機は、形態 5-1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）であり、

前記第 2 キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）であり、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）における導入パートの開始時に、前記第 1 キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）が背中を向けて手前側の位置に表示され、前記第 2 キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）がこちらを向いて奥側の位置に表示され、前記第 1 キャラクタと前記第 2 キャラクタとが対峙している

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第 2 リーチについては、遊技者の向きと第 1 キャラクタの向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に期待度が高いことを認識させやすくなる。

【0021】

形態 5-3 の遊技機は、形態 5-1 または 5-2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）における導入パートにおいて、前記第 1 キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）及び前記第 2 キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）は、前記タイトル表示パートで前記タイトル表示（タイトル文字）が表示されていた表示領域を含む位置に表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示に注目していた遊技者が、タイトル表示が消えることで自然と第 1 キャラクタと第 2 キャラクタに視線が行くようになる。

【0022】

〔形態 6〕

形態 6-1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（PB1-2~10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（PA2-4~12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（PB1-JA、PB1-JB を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターン（PA2-2、PA2-3 を指定する変動パターン指定コマンド）を決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンドを送信し、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド（PB1-2~10 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（PA2-4~12 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

10

20

30

40

50

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）の方が前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）よりも前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される期待度が高く、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）の方が前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）よりも実行時間が長く、

前記第 1 リーチと前記第 2 リーチは、セリフ字幕が用いられるリーチであり、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、タイトル表示（タイトル文字）およびセリフ字幕を表示し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）における導入パートにおいて、前記第 1 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて表示されていたセリフ字幕を継続して表示し、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、セリフ字幕を表示せず、タイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度が高く、実行時間の長い第 2 リーチは極力タイトル表示とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に期待度が低く、実行時間の短い第 1 リーチの時には、セリフ字幕とタイトル表示を被らせたとしても、先にタイトル表示を終わらせることでセリフ字幕にも注目させることができ、好適にタイトル表示とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0023】

形態 6-2 の遊技機は、形態 6-1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、前記タイトル表示（タイトル文字）と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンを切替えない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第 1 リーチに対応するタイトル表示とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、タイトル表示と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンが切り替わらないので、タイトル表示に注目させた後、セリフ字幕に注目させることができる。

【0024】

形態 6-3 の遊技機は、形態 6-1 または 6-2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル表示（タイトル文字）に対応

する音声は出力されない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示とセリフ字幕とが同時に表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル表示に対応する音声は出力されないため、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

【 0 0 2 5 】

〔形態 7〕

形態 7-1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出）のタイトル表示は、複数の文字（「6 人で爆チューを捕まえろ！」、「バトルリーチ A（バトルリーチ B ~ D）」）で構成されており、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか視認可能とならない第 1 サイズ（拡大サイズ）で、前記特定リーチのタイトル表示（タイトル文字）の表示を開始し、該第 1 サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える第 2 サイズ（縮小サイズ）となるように該特定リーチのタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入、高ベースリーチ系リーチA導入（高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入））を用いて発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない第1サイズで表示を行い、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見えるサイズで表示されるため、遊技者をタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【0026】

形態7-2の遊技機は、形態7-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出）のタイトル表示パートが開始される前に、前記表示手段（画像表示装置5）の手前側に可動物（可動物32）が重なるように動作し、

20

前記可動物が動作してから該可動物が初期位置に戻るまでの期間（落下演出）において前記可動物の動作に対応する背景（落下演出専用の背景）が表示され、前記可動物が初期位置に戻った際に、複数の文字がすべて視認可能とならず、かつ前記表示手段の表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる第1サイズ（拡大サイズ）でタイトル表示（タイトル文字）の表示を開始し、その後第2サイズ（縮小サイズ）のタイトル表示と該タイトル表示に対応する背景（タイトル表示専用の背景）が表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチタイトルの表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル表示を遊技者に見せることができる。

30

【0027】

〔形態8〕

形態8-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

40

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動

50

パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）のタイトル表示は、複数の文字（「6人で爆チューを捕まえろ!」、「バトルリーチA（バトルリーチB～D）」）で構成されており、

前記表示手段（画像表示装置5）は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字を表示した状態（縮小サイズで定位置に表示されている状態）から複数の文字を拡大させて表示する（タイトル文字の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる）ことでタイトル表示パートを終了させ、前記特定リーチにおける導入パートに対応する表示（導入パートの開始時の背景）を視認可能となるように表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入、高ベースリーチ系リーチA導入（高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入））を用いて発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル表示に注目しており、そのタイトル表示を好適に用いて、次の導入パートに対応する表示への切り替わりを違和感なく行うことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0028】

〔形態9〕

形態9-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

10

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

20

前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

30

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２）と前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ２－１～３）とは異なり、

前記タイトル表示パートは、タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第１パート（タイトル開始期間）と、定位置に表示されている第２パート（タイトル表示期間）と、定位置の表示から表示を終了するまでの第３パート（タイトル終了期間）と、で構成され、

40

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パート（タイトル表示期間）が前記第１パート（タイトル開始期間）および前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第１パート（タイトル開始期間）が前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パート（タイトル表示期間）が前記第１パート（タイトル開始期間）および前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第１パート（タイトル開始期間）

50

が前記第3パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1リーチと第2リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されている第2パートを最も長くすることでタイトル表示の種類に注目させることができる。また、第1リーチと第2リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでの第1パートを定位置の表示から表示を終了するまでの第3パートよりも長い時間とすることでどのタイトル表示が表示されるかを煽ることができる。また、第1リーチと第2リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、第1パート、第2パート、第3パートの実行時間の関係を共通にすることで、

10

【0029】

〔形態10〕

形態10-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

20

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（通常状態における大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（通常状態におけるはずれ変動パターン）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（確変状態における大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（確変状態におけるはずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

30

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（通常状態における大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（通常状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（確変状態における大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（確変状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

40

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ

50

ーチ演出)で前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ(通常状態におけるスーパーリーチ演出)は、該第1リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチ(確変状態におけるスーパーリーチ演出)は、該第2リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第1リーチ(通常状態におけるスーパーリーチ演出)におけるタイトル表示パートの実行時間(T1-1~2、T2-1~3、T3)と前記第2リーチ(確変状態におけるスーパーリーチ演出)におけるタイトル表示パートの実行時間(T4)とは異なり、

前記第1リーチ(通常状態におけるスーパーリーチ演出)は、通常状態において実行されるリーチであり、前記第2リーチ(確変状態におけるスーパーリーチ演出)は、通常状態よりも有利な特別状態(確変状態)において実行されるリーチであり、

前記タイトル表示パートは、タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第1パート(タイトル開始期間)と、定位置に表示されている第2パート(タイトル表示期間)と、定位置の表示から表示を終了するまでの第3パート(タイトル終了期間)と、で構成され、

前記表示手段(画像表示装置5)は、

前記第1リーチ(通常状態におけるスーパーリーチ演出)におけるタイトル表示パートにおいて、前記第2パート(タイトル表示期間)が前記第1パート(タイトル開始期間)および前記第3パート(タイトル終了期間)よりも長く、前記第1パート(タイトル開始期間)が前記第3パート(タイトル終了期間)よりも長くなるようにタイトル表示(タイトル文字)を表示し、

前記第2リーチ(確変状態におけるスーパーリーチ演出)におけるタイトル表示パートにおいて、前記第2パート(タイトル表示期間)が前記第1パート(タイトル開始期間)および前記第3パート(タイトル終了期間)よりも長く、前記第1パート(タイトル開始期間)が前記第3パート(タイトル終了期間)よりも長くなるようにタイトル表示(タイトル文字)を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態で実行される第1リーチと特別状態で実行される第2リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されている第2パートを最も長くすることでタイトル表示の種類に注目させることができる。また、通常状態で実行される第1リーチと特別状態で実行される第2リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでの第1パートを定位置の表示から表示を終了するまでの第3パートよりも長い時間とすることでどのタイトル表示が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態で実行される第1リーチと特別状態で実行される第2リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、第1パート、第2パート、第3パートの実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【0030】

形態10-2の遊技機は、形態10-1に記載の遊技機であって、

前記第2リーチ(確変状態におけるスーパーリーチ演出)におけるタイトル表示パートの実行時間(T4)は、前記第1リーチ(通常状態におけるスーパーリーチ演出)におけるタイトル表示パートの実行時間(T1-1~2、T2-1~3、T3)よりも短いことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態で実行される第2リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に短いため、テンポ良く特別状態を進めることができる一方、通常状態で実行される第1リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に長いめしっかりと煽ることができる。

【 0 0 3 1 】

〔形態 1 1〕

形態 1 1 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と

10

、
発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

20

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

30

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記タイトル表示パートは、タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第 1 パート（タイトル開始期間）と、定位置に表示されている第 2 パート（タイトル表示期間）と、定位置の表示から表示を終了するまでの第 3 パート（タイトル終了期間）と、で構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第 2 パート（タイトル表示期間）が前記第 1 パート（タイトル開始期間）および前記第 3 パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第 1 パート（タイトル開始期間）が前記第 3 パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

40

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系

50

ーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入) を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、定位置に表示されている第 2 パートを最も長くすることでタイトル表示の種類に注目させることができる。また、定位置に表示されるまでの第 1 パートを定位置の表示から表示を終了するまでの第 3 パートよりも長い時間とすることでどのタイトル表示が表示されるかを煽ることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【0032】

〔形態 12〕

形態 12-1 の遊技機は、

特定識別情報 (第 1 特図、第 2 特図) の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果 (「大当り」の特図表示結果) が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態 (大当り遊技状態) に制御可能な遊技機 (パチンコ遊技機 1) であって、

遊技制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 100) と、

演出制御手段 (演出制御用 CPU 120) と、

表示手段 (画像表示装置 5) と、

20

複数の発光手段 (枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) と、

発光制御手段 (演出制御用 CPU 120) と、を備え、

前記遊技制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 100) は、

始動領域 (第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口) に遊技媒体 (遊技球) が進入したときに前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報 (第 1 特図、第 2 特図) の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン (大当り変動パターン) と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン (はずれ変動パターン) と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

30

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド (大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド (はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記演出制御手段 (演出制御用 CPU 120) は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、

40

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出) は、該特定リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段は、

前記特定リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出) に対応するタイトル表示 (タイトル文字) を第 1 態様 (白色の態様) および前記特定リーチに対応

50

するタイトル表示を第1態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第2態様（赤色の態様）で表示することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パート（図11-43に示すタイトル表示パート）において、該特定リーチに対応する期待度示唆表示を第1サイズで表示し、その後、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を第1サイズよりも大きい第2サイズで表示し、

前記特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第1態様（白色の態様）で表示するときおよび前記特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第2態様（赤色の態様）で表示するときのいずれの場合においても、前記期待度示唆表示を共通の態様で表示し、

10

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチC導入、最強リーチ系最強リーチ導入、強リーチ系強リーチB導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示は、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様によって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル表示よりも先に表示することで、まず期待度示唆に注目させることができる。また、タイトル表示が第1態様で表示される場合でも第2態様で表示される場合でも共通の態様で期待度示唆表示が行われるため、その後のタイトル表示の態様に注目させることができる。

20

【0033】

〔形態13〕

形態13-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

30

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

40

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-5～7）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-7～9）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-8～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-10～12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-5～7を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

50

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-7～9を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-8～10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-10～12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース強リーチB演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチC演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）の方が前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記表示手段は、

前記第1リーチに（低ベース強リーチB演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第1態様（星3.5個）にて期待度示唆表示を表示し、

前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第2態様（星4個）にて期待度示唆表示を表示し、

前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示と前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示とで、共通となるように強調表示を表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第1リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチBタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第2リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチCタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）における導入パートにおいて、該第1リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）における導入パートにおいて、該第2リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチC導入）を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第1態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、第2リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第2態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、強調表示を共通とすることで、開発コストを軽減することができる。また、第1リーチ、第2リーチにおけるタイトル表示パートでは

10

20

30

40

50

、第1リーチ、第2リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第1リーチ、第2リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0034】

形態13-2の遊技機は、形態13-1に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示は、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成され、

前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）は、 N （ N は整数）+0.5個（3.5個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）は、 $N+1$ 個（4個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、

前記期待度示唆表示では、オブジェクト（星形オブジェクト）毎に強調表示が行われるとともに、1個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われることで、開発コストを軽減することができる。

【0035】

形態13-3の遊技機は、形態13-2に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示では、1個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる時間と0.5個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる時間とが共通である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1個のオブジェクトの強調表示が行われる時間と0.5個のオブジェクトの強調表示が行われる時間とを共通とすることで、開発コストを軽減することができる。

【0036】

形態13-4の遊技機は、形態13-2または13-3に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示では、1個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる場合にも0.5個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる場合にも共通の強調音（期待度示唆音）が出力される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の音声出力されることで、開発コストを軽減することができる。

【0037】

〔形態14〕

形態14-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

10

20

30

40

50

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示において、一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行い、その後、該一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を継続したまま、二つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行い、その後、該一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を終了させ、三つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいては、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、期待度示唆表示では、一つ目のオブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目のオブジェクトに対する強調表示は開始されるが、三つ目のオブジェクトに対する強調表示は一つ目のオブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【0038】

形態14-2の遊技機は、形態14-1に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示では、オブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる毎に強調音（期待度示唆音）が出力されるとともに、一のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示の強調音（期待度示唆音）の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の強調音（期待度示唆音）が出力される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【0039】

形態14-3の遊技機は、形態14-1または14-2に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示は、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）と文字（文字「期待

10

20

30

40

50

度」)とにより構成され、

オブジェクト(星形オブジェクト)に対する強調表示は、文字(文字「期待度」)と重畳するサイズで行われる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、オブジェクトに対する強調表示により期待度示唆表示を構成する複数のオブジェクトと文字の双方に注目させることができる。

【0040】

[形態15]

形態15-1の遊技機は、

特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(「大当り」の特図表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

複数の発光手段(枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、口ゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4)と、

発光制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

始動領域(第1始動入賞口、第2始動入賞口)に遊技媒体(遊技球)が進入したときに前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン(大当り変動パターン)と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン(はずれ変動パターン)と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド(大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド(はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ(低ベース強リーチA~C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA~D演出)で前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ(低ベース強リーチA~C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA~D演出)で前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ(低ベース強リーチA~C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA~D演出)は、該特定リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段(画像表示装置5)は、

未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を複数表示可能であり、

前記特定リーチ(低ベース強リーチA~C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA~D演出)におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト(星形オブジェクト)により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記特定リーチ(低ベース強リーチA~C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA~D演出)におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示と同時に前

10

20

30

40

50

記保留表示を表示しないようにし、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル、最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、最強リーチ系最強リーチ導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて発光手段を制御することを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が表示される一方、期待度示唆表示と同時に保留表示を表示しないようにすることで、保留表示が期待度示唆表示と誤って認識されてしまうことを防止できる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0041】

形態15-2の遊技機は、形態15-1に記載の遊技機であって、

20

前記保留表示と開始されている可変表示に対応するアクティブ表示の最大数は、前記期待度示唆表示を構成するオブジェクト（星形オブジェクト）の最大数（5個）と一致することを特徴としている。

この特徴によれば、保留表示とアクティブ表示が最大数表示されている状況で特定リーチとなっても、保留表示とアクティブ表示が期待度示唆表示を構成するオブジェクトが最大数表示されていると誤って認識されてしまうことを防止できる。

【0042】

形態15-3の遊技機は、形態15-1または15-2に記載の遊技機であって、

前記タイトル表示パートの開始前に表示手段（画像表示装置5）が単色表示されるときに前記保留表示を終了する

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、違和感なく保留表示を終了できる。

【0043】

〔形態16〕

形態16-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

40

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-2~4/PB1-14）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-4~6/PA2-16）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-5~7/PB1-15）と、前記有

50

利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-7～9／PA2-17）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン（PB1-8～10／PB1-16）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（PA2-10～12／PA2-18）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-2～4／PB1-14）を指定する変動パターン指定コマンドを送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-4～6／PA2-16）を指定する変動パターン指定コマンドを送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-5～7／PB1-15）を指定する変動パターン指定コマンドを送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-7～9／PA2-17）を指定する変動パターン指定コマンドを送信し、

前記第5変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第5コマンド（PB1-8～10／PB1-16）を指定する変動パターン指定コマンドを送信し、

前記第6変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第6コマンド（PA2-10～12／PA2-18）を指定する変動パターン指定コマンドを送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース強リーチA演出／高ベースリーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース強リーチA演出／高ベースリーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第5コマンドを受信した場合に、第3リーチ（低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第6コマンドを受信した場合に、前記第3リーチ（低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース強リーチA演出／高ベースリーチA演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第3リーチ（低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出）は、該第3リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記第1リーチ（低ベース強リーチA演出／高ベースリーチA演出）におけるタイトル表示パートにおいて第1数（3）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第2リーチ（低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出）におけるタイト

ル表示パートにおいて前記第1数よりも多い第2数(3.5)のオブジェクト(星形オブジェクト)により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第3リーチ(低ベース強リーチC演出/高ベースリーチC演出)におけるタイトル表示パートにおいて前記第2数よりも多い第3数(4)のオブジェクト(星形オブジェクト)により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第1数と前記第2数との数の差は、該第2数と前記第3数との数の差と同じ(0.5)であり、

前記第3リーチ(低ベース強リーチC演出/高ベースリーチC演出)が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第2リーチ(低ベース強リーチB演出/高ベースリーチB演出)が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記第2リーチ(低ベース強リーチB演出/高ベースリーチB演出)が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第1リーチ(低ベース強リーチA演出/高ベースリーチA演出)が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第1数から第2数に増加した場合と、第2数から第3数に増加した場合と、でオブジェクトの数の増加量は同数であるが、第1数から第2数に増加した場合よりも第2数から第3数に増加した場合の方が有利状態に制御される期待度の増加量は大きくなるため、オブジェクトの数が増加するほど、増加したオブジェクトの数よりも有利状態に制御されることを期待させることができる一方、オブジェクトの数が少ない場合に有利状態に制御されることを過度に期待させてしまうことがない。

【0044】

形態16-2の遊技機は、形態16-1に記載の遊技機であって、

前記複数の変動パターンは、前記有利状態に制御される変動パターンである第7変動パターン(PB1-11~13/PB1-17)と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第8変動パターン(PA2-13~15/PA2-19)と、を含み、

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記第7変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第7コマンド(PB1-11~13/PB1-17を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第8変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第8コマンド(PA2-13~15/PA2-19を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

前記第7コマンドを受信した場合に、第4リーチ(低ベース最強リーチ演出/高ベースリーチD演出)で前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されることを報知することが可能であり、

前記第8コマンドを受信した場合に、前記第4リーチ(低ベース最強リーチ演出/高ベースリーチD演出)で前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第4リーチ(低ベース最強リーチ演出/高ベースリーチD演出)は、該第4リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段は、前記第4リーチ(低ベース最強リーチ演出/高ベースリーチD演出)におけるタイトル表示パートにおいて前記第3数よりも多い第4数(4.5)のオブジェクト(星形オブジェクト)により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第3数と前記第4数との数の差(0.5)は、前記第1数と前記第3数との数の差(1)よりも小さく、

前記第4リーチ(低ベース最強リーチ演出/高ベースリーチD演出)が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第3リーチ(低ベース強リーチC演出/高ベースリーチC演出)が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との

差は、前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ C 演出／高ベースリーチ C 演出）が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第 1 リーチ（低ベース強リーチ A 演出／高ベースリーチ A 演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第 1 数から第 3 数に増加した場合よりも第 3 数から第 4 数に増加した場合の方がオブジェクトの数の増加量は小さいが、第 1 数から第 3 数に増加した場合よりも第 3 数から第 4 数に増加した場合の方が有利状態に制御される期待度の増加量は大きくなるため、オブジェクトの数が増加するほど、増加したオブジェクトの数が少ない場合でも有利状態に制御されることを期待させることができる。

10

【0045】

形態 16-3 の遊技機は、形態 16-2 に記載の遊技機であって、

前記第 3 数と前記第 4 数との数の差は 0.5 であり、前記第 1 数と前記第 3 数との数の差は 1 である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第 1 数から 1 増加して第 3 数となったときよりも、第 3 数から 0.5 増加して第 4 数となった方がさらに有利状態に制御されることを期待させることができる。

20

形態 16-4 の遊技機は、形態 16-1～16-3 のいずれかに記載の遊技機であって、

通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において前記第 3 リーチ（高ベースリーチ C 演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第 2 リーチ（高ベースリーチ B 演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記通常状態において前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ C 演出）が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態よりも有利な特別状態の方が、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が増加した場合に有利状態に制御されることを期待させることができる。

30

【0046】

〔形態 17〕

形態 17-1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

40

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED LWL 1～LWL 12、枠 LED LWR 2～LWR 12、口ゴ LED LL 1～LL 4、飾 LED LS 1～LS 5、アタッカランプ LA 1～LA 4）と

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動

50

パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4～12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JA、PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-2～10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-4～12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）および前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）はいずれも通常状態において実行されるリーチであり、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）の方が前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートの方が前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートよりも長く、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示し、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示せず、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第1リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第2リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）における導入パートにおいて、該第1リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第２リーチにおけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い第１リーチにおけるタイトル表示パートよりも長く、また、第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【００４７】

形態１７－２の遊技機は、形態１７－１に記載の遊技機であって、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートは、プロログパート（プロログ表示期間）と文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートは、プロログパート（プロログ表示期間）がなく、文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）のみから構成されており、

20

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長いことを特徴としている。

この特徴によれば、第２リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が、第１リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長いことから、第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【００４８】

30

形態１７－３の遊技機は、形態１７－１または１７－２に記載の遊技機であって、

前記通常状態において実行されるリーチであり、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）を含み、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートは、プロログパート（プロログ表示期間）と文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、

前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートは、プロログパート（プロログ表示期間）がなく、文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）のみから構成されており、

40

前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第３リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が、第２リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長いことから、第３リーチの方が第２リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【００４９】

〔形態１８〕

形態１８－１の遊技機は、

50

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-2、5、8）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2～3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4～12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-2、5、8を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2～3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-2～10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-4～12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）を実行可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）を実行可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）を実行可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）を実行可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）および前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）はいずれも通常状態において実行されるリーチであり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、演出結果として前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御される旨が報知される場合がなく、演出結果として前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されない旨が報知される場合と、他のリーチ（スーパーリーチ演出）が実行される場合と、があるリーチであり、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、演出結果として、前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御される旨が報知される場合と、前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されない旨が報知される場合と、があるリーチであり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記他のリーチが実行されるか否かが報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

10

20

30

40

50

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示し、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示せず、

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、直接、有利状態に制御される旨が報知されることのある第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、有利状態に制御される旨が報知されないことのない第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、第１リーチにより過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００５０】

形態１８－２の遊技機は、形態１８－１に記載の遊技機であって、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートでは、他のリーチ（スーパーリーチ演出）が実行されることが確定する確定態様（金色）でのタイトル表示（タイトル文字）を表示可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度示唆表示が表示されない第１リーチにおけるタイトル表示パートであっても遊技者に注目させることができる。

【００５１】

〔形態１９〕

形態１９－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

10

20

30

40

50

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

10

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

20

前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）は、該特定リーチを含む複数のリーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、

前記表示手段は、

前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パート及び前記選択演出において前記タイトル表示（タイトル文字）とともに期待度示唆表示を表示することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示する際に、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、

30

前記選択演出において前記期待度示唆表示を表示する際に、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすることができる。

40

【００５２】

形態１９－２の遊技機は、形態１９－１に記載の遊技機であって、

前記選択演出は、演出用操作手段（プッシュボタン３１Ｂ）の操作により期待度の低いリーチ（スーパーリーチ演出）から期待度の高いリーチ（スーパーリーチ演出）へと段階的に変化する演出であり、

前記選択演出において１段階変化するのに要する時間（次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間）は、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パートの前記期待度示唆表示において１段階表示されるのに要する時間（星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化

50

する時間)よりも短い場合がある

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出での段階的な変化にスピード感を持たせることができる。

【0053】

形態19-3の遊技機は、形態19-2に記載の遊技機であって、

前記選択演出は、1段階毎に現在のリーチ(スーパーリーチ演出)よりも1段階期待度の高いリーチ(スーパーリーチ演出)へ変化する演出であり、1段階変化する毎に次の段階へ変化させるのに必要な前記演出操作手段(押しボタン31B)の操作回数が多くなる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチの期待度が上昇するほど、遊技者を焦らすことができる。

【0054】

形態19-4の遊技機は、形態19-1～19-3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記選択演出により前記特定リーチ(低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ)が選択された場合、前記タイトル表示パートから開始する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出を経由して特定リーチが実行される場合でもタイトル表示パートから開始するので、最終的にどのリーチが実行されたのかを遊技者が判別しやすい。

【0055】

〔形態20〕

形態20-1の遊技機は、

特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(「大当り」の特図表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

複数の発光手段(枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4)と、

発光制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

始動領域(第1始動入賞口、第2始動入賞口)に遊技媒体(遊技球)が進入したときに前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン(大当り変動パターン)と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン(はずれ変動パターン)と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド(大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド(はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ(スーパーリーチ演出)で前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ(スーパーリーチ演出)で前記

10

20

30

40

50

有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチに対応するタイトル表示（スーパーリーチ演出のタイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、

10

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、有利状態名称表示をより大きく動かすことで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【００５６】

形態２０－２の遊技機は、形態２０－１に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ）のタイトル表示パートでは、タイトル表示（タイトル文字）を表示する場合に該タイトル表示専用の背景が表示され、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）の背景は、前記タイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示の背景についてもより大きく動かすことで有利状態に制御されることを祝福することができる。

40

【００５７】

〔形態２１〕

形態２１－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

50

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パート（操作促進演出B、D）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導入パートで表示される促進文字表示は、遊技者に対して動作を促すものであり、タイトル表示パートで表示されるタイトル表示よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作を促すことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0058】

形態21-2の遊技機は、形態21-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、遊技者に対して

動作を促すとともに、前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））及び前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））のいずれについても前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進文字表示であっても特殊促進文字表示であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル表示よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作を促すことができる。

【0059】

形態21-3の遊技機は、形態21-1または21-2に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））の文字数（3）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の文字数（7～13）よりも少ない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進文字表示の文字数はタイトル表示の文字数よりも少ないため大きく動かしても文字の内容を認識させることができる。

【0060】

〔形態22〕

形態22-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

10

20

30

40

50

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）とは異なる表示であって該特定リーチの内容を説明する説明文字表示（説明文字）を表示可能であり、

前記説明文字表示（説明文字）を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、付加的に表示される説明文字表示を、タイトル表示よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル表示に加え、説明文字表示が付加されていることにも注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００６１】

形態２２－２の遊技機は、形態２２－１に記載の遊技機であって、

前記説明文字表示（説明文字）は、当該特定リーチ（スーパーリーチ演出）が有利であることを示唆する内容のものである

ことを特徴としている。

この特徴によれば、説明文字表示が付加されていることに対してさらに注目させることができる。

【００６２】

〔形態２３〕

形態２３－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と

10

20

30

40

50

、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、
始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4～12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JA、PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-2～10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-4～12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、
前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）の方が前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記表示手段（画像表示装置5）は、
前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の方が前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも文字のサイズが大きくなるように表示をし、
前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第1リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第2リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）における導入パートにおいて、該第

１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第２リーチに対応するタイトル表示の方が相対的に期待度の低い第１リーチに対応するタイトル表示よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル表示だけでも第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【００６３】

形態２３－２の遊技機は、形態２３－１に記載の遊技機であって、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字数（１０）は前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字数（７、８）よりも多いが、前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示領域（表示領域サイズ）は前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示領域（表示領域サイズ）よりも大きい

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２リーチに対応するタイトル表示の方が１文字の占める表示領域が大きくなるため、第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【００６４】

〔形態２４〕

形態２４－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

30

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、

、

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

40

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

50

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）は、複数の文字で構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第1サイズの前記装飾識別情報（飾り図柄（大））をリーチ態様で表示し、その後、該第1サイズよりも小さい第2サイズの前記装飾識別情報（飾り図柄（小））をリーチ態様で表示し、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の少なくとも一の文字を前記第2サイズ（飾り図柄（小））よりも大きいサイズで表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示の少なくとも一の文字が、第2サイズに縮小した装飾識別情報よりも大きいサイズで表示されるので、タイトル表示パートにおいてタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0065】

形態24-2の遊技機は、形態24-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）のいずれの文字についても前記第1サイズ（飾り図柄（大））よりも小さく、前記第2サイズ（飾り図柄（小））よりも大きいサイズで表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ態様となった際の装飾識別情報については確実に認識させることができつつ、その後は、装飾識別情報が縮小され、装飾識別情報よりも大きなサイズでタイトル表示を構成するそれぞれの文字が表示されるので、タイトル表示パートにおいてはタイトル表示に注目させることができる。

【0066】

〔形態25〕

形態25-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パート（操作促進演出B、D）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて発光手段を制御する

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいて促進文字表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、促進文字表示よりも有利状態名称表示を大きく表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0067】

形態25-2の遊技機は、形態25-1に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）は、第1文字列（「BIG」または「REGULAR」）と、第2文字列（「BONUS」）と、から構成されており、

前記第1文字列（「BIG」または「REGULAR」）が第1位置（定位置上部）に表示された後、前記第2文字列（「BONUS」）が第2位置（定位置下部）に表示され、

前記第2文字列（「BONUS」）が第2位置（定位置下部）に表示された後、前記第1位置（定位置上部）に表示された前記第1文字列（「BIG」または「REGULAR」）及び前記第2位置（定位置下部）に表示された前記第2文字列（「BONUS」）は徐々に拡大表示され、

前記第1文字列（「BIG」または「REGULAR」）及び前記第2文字列（「BONUS」）は、前記第1位置（定位置上部）及び前記第2位置（定位置下部）に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示され、

前記第1文字列（「BIG」または「REGULAR」）及び前記第2文字列（「BONUS」）が前記第1位置（定位置上部）及び前記第2位置（定位置下部）に表示されたときの文字のサイズは、前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字のサイズよりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示を構成する文字は、常に促進文字表示を構成する文字よりも大きく表示されるので、有利状態に制御されることをより祝福することができる。

【0068】

形態25-3の遊技機は、形態25-1または25-2に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、促進文字表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、有利状態名称表示の方が促進文字表示より大きく表示されるため、有利状態に制御されることをより祝福することができる。

【0069】

形態25-4の遊技機は、形態25-1～25-3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、

前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））は、前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）よりも大きく表示される

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、促進文字表示よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示は、有利状態名称表示よりも大きく表示することで、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【0070】

形態25-5の遊技機は、形態25-4に記載の遊技機であって、

前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊促進文字表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、特殊促進文字表示の方が有利状態名称表示より大きく表示されるため、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【0071】

〔形態26〕

形態26-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイト

10

20

30

40

50

ル文字)を表示可能であり、

前記有利状態名称表示(大当り開始演出のタイトル文字)を前記特定リーチ(スーパーリーチ演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)よりも大きく表示し、

前記発光制御手段(演出制御用CPU120)は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を大きく表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0072】

形態26-2の遊技機は、形態26-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ(スーパーリーチ演出)は、前記タイトル表示(タイトル文字)の異なる複数種類の特定リーチを含み、

前記有利状態名称表示(大当り開始演出のタイトル文字)は、いずれの種類の特定リーチ(スーパーリーチ演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)よりも大きく表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示がいずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示よりも大きく表示されることで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【0073】

形態26-3の遊技機は、形態26-2に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示(大当り開始演出のタイトル文字)を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類の特定リーチ(スーパーリーチ演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、いずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、有利状態名称表示の方が特定リーチに対応するタイトル表示より大きく表示されるため、有利状態に制御されることをより祝福することができる。

【0074】

〔形態27〕

形態27-1の遊技機は、

特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(「大当り」の特図表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

10

20

30

40

50

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロ
ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と

、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき
に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

10

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動
パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターン
である第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのう
ちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ
２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２
、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

20

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で
前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出
）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル
表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否
かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前（
操作促進演出Ａ）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を
表示可能であり、

30

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル
文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ
系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ
Ａ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、そ
の後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に
注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテ
ーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるの
で、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果と
して好適にタイトル表示を行うことができる。

【００７５】

形態２７－２の遊技機は、形態２７－１に記載の遊技機であって、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベー
ス弱リーチＡ、Ｂ演出）に発展し、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートが開始す

50

る

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができる。

【0076】

形態27-3の遊技機は、形態27-1または27-2に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、促進文字表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしてもタイトル表示に注目させることができる。

【0077】

〔形態28〕

形態28-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

30

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（（PA2-2、PA2-3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

40

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートの前（

50

操作促進演出 A) に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を大きく表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0078】

形態 28-2 の遊技機は、形態 28-1 に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に発展し、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートが開始し、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示されることを特徴としている。

この特徴によれば、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができ、その後特定リーチにより有利状態に制御される旨が報知された後に、有利状態名称表示をタイトル表示よりも大きく表示することで、有利状態に制御されることを祝福できる。

【0079】

〔形態 29〕

形態 29-1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と

10

20

30

40

50

、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、
始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、
前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置5）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘って表示し、
、
前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて発光手段を制御すること
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【0080】
形態29-2の遊技機は、形態29-1に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長いことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示がきちんとみえる時間を、有利状態に制御される可能性を煽ることが目的のタイトル表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【0081】

形態29-3の遊技機は、形態29-1または28-2に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示された後、前記有利状態名称表示を前記有利状態中の操作方法を示唆する操作示唆表示（右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大））に切り替えるとともに、前記操作示唆表示に切り替わってから所定期間経過後に該操作示唆表示により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われ、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）から前記操作示唆表示（右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大））に切り替わる時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を終了させる時間よりも短い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示から操作示唆表示に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に該操作示唆表示により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、有利状態名称表示を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

【0082】

【形態30】

形態30-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パート（操作促進演出B、D）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

10

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

20

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいて促進文字表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、促進文字表示よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【0083】

形態30-2の遊技機は、形態30-1に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））は、促された動作がされるか、促された動作が有効な時間が経過するまで表示され、

40

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）が表示される時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、促された動作がされず、促された動作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進文字表示が表示された後、促された動作がされずに表示される時間よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【0084】

形態30-3の遊技機は、形態30-1または30-2に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示

50

されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される時間よりも長いことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示がきちんとみえる時間を、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【0085】

形態30-4の遊技機は、形態30-1～30-3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））は、促進導入表示（促進導入演出）を伴うことなく促進文字（操作を促す文字）が表示され、

前記特殊操作促進表示（操作促進文字（大））は、促進導入表示（促進導入演出）が表示された後に促進文字（操作を促す文字）が表示され、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示される時間は、前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））が表示される時間よりも長いことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間を、促進導入表示を伴う特殊促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【0086】

〔形態31〕

形態31-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（（PA2-2、PA2-3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出 A）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも長い時間に亘って表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0087】

形態 31-2 の遊技機は、形態 31-1 に記載の遊技機であって、

前記タイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示がきちんとみえる時間を、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、タイトル表示に注目させることができる。

【0088】

形態 31-3 の遊技機は、形態 31-1 または 31-2 に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））は、促進導入表示（促進導入演出）を伴うことなく促進文字（操作を促す文字）が表示され、

前記特殊操作促進表示（操作促進文字（大））は、促進導入表示（促進導入演出）が表示された後に促進文字（操作を促す文字）が表示され、

前記タイトル表示（タイトル文字）が表示される時間は、前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））が表示される時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示が表示される時間を、促進導入表示を伴う特殊促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、タイトル表示に注目させることができる。

【0089】

〔形態 32〕

形態 32-1 の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（（PA2-2、PA2-3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出A）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘って表示し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも長い時間に亘って表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【0090】

〔形態33〕

形態33-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

20

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2~10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4~12）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン（PB1-14）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（PA2-16）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第7変動パターン（PB1-15~17）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第8変動パターン（PA2-17~19）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

30

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JA、PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-2~10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

40

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-4~12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第5変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第5コマンド（PB1-14を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第6変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第6コマンド（PA2-16を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第7変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第7コマンド（PB1-15~17を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第8変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第8コマンド（PA2-17~19を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

50

前記演出制御手段は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第5コマンドを受信した場合に、第3リーチ（高ベースリーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第6コマンドを受信した場合に、前記第3リーチ（高ベースリーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第7コマンドを受信した場合に、第4リーチ（高ベースリーチB～D演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第8コマンドを受信した場合に、前記第4リーチ（高ベースリーチB～D演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第3リーチ（高ベースリーチA演出）は、該第3リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第4リーチ（高ベースリーチB～D演出）は、該第4リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）および前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、通常状態において実行されるリーチであり、

前記第3リーチ（高ベースリーチA演出）および前記第4リーチ（高ベースリーチB～D演出）は、前記通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第4リーチ（高ベースリーチB～D演出）は、前記第3リーチ（高ベースリーチA演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第3リーチ（高ベースリーチA演出）は、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記表示手段は、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第3リーチ（高ベースリーチA演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第4リーチ（高ベースリーチA演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示しない

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態における第1リーチは、通常状態における第2リーチよりも期待度が低いため、第2リーチでは期待度示唆表示を表示させるが、第1リーチでは期待度示唆表示を表示させないことで、第1リーチによって有利状態に制御されることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な特別状態における第3リーチは特別状態における第4リーチよりも期待度が低いものの、通常状態における第1リーチよりは期待度が高いことから、第3リーチでも第4リーチでも期待度示唆表示を表示させることで、第3リーチの場合にも第4リーチの場合にも有利状態に制御されることを期待させることができる。

【0091】

〔形態34〕

形態34-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（通常状態における大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（通常状態におけるはずれ変動パターン）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（確変状態における大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（確変状態におけるはずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（通常状態における大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（通常状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（確変状態における大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（確変状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ

10

20

30

40

50

演出)で前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ(確変状態におけるスーパーリーチ演出)で前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ(通常状態におけるスーパーリーチ演出)は、該第1リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチ(確変状態におけるスーパーリーチ演出)は、該第2リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第1リーチ(通常状態におけるスーパーリーチ演出)は、通常状態において実行されるリーチであり、

前記第2リーチ(確変状態におけるスーパーリーチ演出)は、前記通常状態よりも有利な特別状態(確変状態)において実行されるリーチであり、

前記第2リーチ(確変状態におけるスーパーリーチ演出)におけるタイトル表示パートは、前記第1リーチ(通常状態におけるスーパーリーチ演出)におけるタイトル表示パートよりも短く、

前記発光制御手段(演出制御用CPU120)は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第1リーチ(通常状態におけるスーパーリーチ演出)におけるタイトル表示パートにおいて、該第1リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第2リーチ(確変状態におけるスーパーリーチ演出)におけるタイトル表示パートにおいて、該第2リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル(高ベースリーチ系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第1リーチ(通常状態におけるスーパーリーチ演出)における導入パートにおいて、該第1リーチの導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第2リーチ(確変状態におけるスーパーリーチ演出)における導入パートにおいて、該第2リーチの導入パート用の輝度データテーブル(高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態における第2リーチのタイトル表示パートは、通常状態における第1リーチのタイトル表示パートよりも短くすることで、テンポ良く特別状態を進めることができる。また、第1リーチ、第2リーチにおけるタイトル表示パートでは、第1リーチ、第2リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第1リーチ、第2リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0092】

形態34-2の遊技機は、形態34-1に記載の遊技機であって、

前記特別状態(確変状態)において前記第2リーチ(確変状態におけるスーパーリーチ演出)となる頻度は前記通常状態において前記第1リーチ(通常状態におけるスーパーリーチ演出)となる頻度よりも高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態において第2リーチとなる頻度が高まってもテンポ良く特別状態を進めることができる。

【0093】

10

20

30

40

50

〔形態３５〕

形態３５－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

10

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－１１～１３）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－１３～１５）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

20

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－１１～１３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－１３～１５を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

30

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

40

前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）は前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）よりも前記有利状態となる期待度が高く、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおい

50

て、第 1 表示動作態様（タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様）で該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第 2 リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第 1 表示動作態様と異なる第 2 表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様）で該第 2 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を前記第 2 表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様）で表示する

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される場合、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を、相対的に期待度の高い第 2 リーチのタイトル表示と同じ第 2 表示動作態様で表示するので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。

【0094】

形態 35-2 の遊技機は、形態 35-1 に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を終了させる場合に、前記第 2 リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートのタイトル表示（タイトル文字）を終了させる場合の表示動作態様（タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様）と同じ表示動作態様で終了させる

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を終了させる場合にも、相対的に期待度の高い第 2 リーチのタイトル表示を終了させる場合の表示動作態様と同じ表示動作態様で終了させるので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。

【0095】

〔形態 36〕

形態 36-1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

30

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED LWL1～LWL12、枠 LED LWR2～LWR12、ロゴ LED LL1～LL4、飾 LED LS1～LS5、アタッカランプ LA1～LA4）と、

40

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り

50

変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示は特定回数到達後特別状態に制御される状況であり、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字の大きさを、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0096】

形態 36-2 の遊技機は、形態 36-1 に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の異なる複数種類の特定リーチを含み、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字がいずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字よりも大きく表示されることで特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。

【0097】

形態36-3の遊技機は、形態36-2に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、いずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示の方が特定リーチに対応するタイトル表示より大きく表示されるため、特定回数到達後特別状態に制御されることをより祝福することができる。

【0098】

〔形態37〕

形態37-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

30

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

40

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記

50

有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）の表示時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示時間よりも長く、

10

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示は特定回数到達後特別状態に制御される状況であり、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を、特定リーチに対応するタイトル表示よりも長く表示することで、特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【００９９】

形態３７－２の遊技機は、形態３７－１に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示がきちんとみえる時間を、有利状態に制御される可能性を煽ることが目的のタイトル表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

40

【０１００】

〔形態３８〕

形態３８－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

50

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、
表示手段（画像表示装置5）と、
複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口
ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、
始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき
に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動
パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第
2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれ
かの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り
変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動
パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が
特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）
実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））
と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、
前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利
状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記
有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タ
イトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否
が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、
前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊
タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構
成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイ
ムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ
系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前
記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ
A導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB
導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リー
チB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて
発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字の大きさを、特
定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくす
ることで、特定リーチに対応するタイトル表示に注目させることができる。また、タイト

10

20

30

40

50

ル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様に発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0101】

形態38-2の遊技機は、形態38-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）と、該第1リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）と、を含み、

前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残り回数文字）は、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）の実行中において表示され、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）の実行中において表示されない

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度の低い第1リーチでは特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示することで、特定回数到達後特別状態までの回数を意識させることができる一方、期待度の高い第2リーチでは、特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示しないことにより演出に注目させることができるとともに、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【0102】

形態38-3の遊技機は、形態38-2に記載の遊技機であって、

20

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態に制御されることが報知された場合に、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残り回数文字）を再度表示せずに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態に制御されないことが報知された場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）の終了後に前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残り回数文字）を再度表示させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2リーチで前記有利状態に制御されることが報知された場合に、特定回数到達後特別状態までの残り回数を再度表示しないことで、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。また、第2リーチで有利状態に制御されないことが報知された場合に、第2リーチの終了後に特定回数到達後特別状態までの残り回数を再度表示させるので、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合にいち早く安堵させることができる。

30

【0103】

〔形態39〕

形態39-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

40

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき

50

に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に関連するタイミング（操作促進演出A～D）で、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに関連するタイミングで遊技者に対して動作を促す促進文字表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、促進文字表示に注目させることができ、効果的に遊技者に対して動作を促すことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0104】

形態39-2の遊技機は、形態39-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出A）に前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される場合には、前記

10

20

30

40

50

特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）が同時に表示され、

前記特定リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）における導入パート（操作促進演出 D）において前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される場合には、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）が表示されない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに発展する前は促進文字表示と同時に特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示したままにしておくことで、特定回数到達後特別状態までの残り回数を意識させることができ、導入パートの操作促進表示では特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示しないことで、有利状態に制御されることが報知されるか否かに

10

【0105】

〔形態 40〕

形態 40-1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

20

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1～L W L 1 2、枠 LED L W R 2～L W R 1 2、口ゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）と、

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

30

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900 回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

40

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

50

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示するよりも前に、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を終了させ、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

10

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示は不要となるため、有利状態名称表示を表示するよりも前に、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を終了させるとともに、有利状態名称表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【0106】

形態40-2の遊技機は、形態40-1に記載の遊技機であって、

30

前記特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））までの残り回数がいずれの回数であっても、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさは同じであり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態までの残り回数がいずれの回数であっても、有利状態名称表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで有利状態に制御されることを祝福することができる。

40

【0107】

形態40-3の遊技機は、形態40-1または40-2に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））において最初に始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに特殊変動パターン（時短B開始変動パターン）を決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態において最初に始動領域に遊技媒体が進入したときに特殊変動パターンに応じた演出を実行できる。

50

【 0 1 0 8 】

〔形態 4 1〕

形態 4 1 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と

10

、
発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A、P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2、P A 2 - 3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

20

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（（P A 2 - 2、P A 2 - 3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（P A 2 - 2、P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

30

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第 1 態様（白色の態様）から第 2 態様（赤色または金色の態様）に変化させて表示することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第 1 態様（白色の態様）から前記第 2 態様（赤色または金色の態様）に変化させる場合、該第 2 態様（赤色または金色の態様）で該特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）が表示されている時間の方が該第 1 態様（白色の態様）で該特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）が表示されている時間よりも長くなるように表示し、

40

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

50

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチに対応するタイトル表示を第 1 態様から前記第 2 態様に変化させる場合、該第 2 態様で該特定リーチに対応するタイトル表示が表示されている時間の方が該第 1 態様で該特定リーチに対応するタイトル表示が表示されている時間よりも長くすることで、第 2 態様に変化したことを確実に認識させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【0109】

形態 41-2 の遊技機は、形態 41-1 に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第 1 態様（白色の態様）から前記第 2 態様（赤色または金色の態様）に変化させる場合と前記第 1 態様（白色の態様）のまま変化させない場合とがあり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第 1 態様（白色の態様）から前記第 2 態様（赤色または金色の態様）に変化させる場合には、特定タイミングとなったとき（タイトル表示期間の開始から t_1 の時間が経過したとき）に前記第 1 態様（白色の態様）から前記第 2 態様（赤色または金色の態様）へ変化させるとともに特定効果音（特定音）を出力し、

20

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第 1 態様（白色の態様）のまま変化させない場合には、前記特定タイミングとなったとき（タイトル表示期間の開始から t_1 の時間が経過したとき）に前記第 1 態様（白色の態様）のまま変化させず、前記特定効果音（特定音）を出力することを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示が特定タイミングで第 1 態様から第 2 態様へ変化する場合に特定効果音が出力されるとともに、特定タイミングで第 1 態様のまま変化しない場合にも特定効果音が出力されるため、特定効果音の出力により第 2 態様へ変化することを期待させることができる。

30

【0110】

形態 41-3 の遊技機は、形態 41-1 または 41-2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 態様は複数種類の態様（赤色、金色の態様）を含み、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第 1 態様（白色の態様）から前記第 2 態様（赤色、金色の態様）に変化させる場合には、いずれの種類の前記第 2 態様（赤色、金色の態様）に変化させる場合にも特定効果音（特定音）を出力する

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示が特定タイミングで第 1 態様から第 2 態様へ変化する場合に、いずれの種類の第 2 態様に変化させる場合にも特定効果音出力されるので、特定効果音が出力されることでいずれの種類の第 2 態様に変化するかに注目させることができる。

【0111】

〔形態 42〕

形態 42-1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にと

50

って有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第１態様（白色の態様）から第２態様（赤色の態様）に変化させて表示することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色の態様）よりも有利状態に制御される期待度が高い第３態様（金色の態様）に変化させて表示することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色の態様）または前記第３態様（金色の態様）に変化させる場合のいずれの場合であっても、該第１態様（白色の態様）から共通となる表示態様（光るように見える態様）に変化させてから該第２態様（赤色の態様）または該第３態様（金色の態様）に変化させるように表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチに対応するタイトル表示を第１態様から第２態様に変化させる場合にも、第１態様から第３態様に変化させる場合にも、共通の表示態様に変化させてから第２態様または第３態様に変化させるので、第１態様から共通の表示態様に変化することで、共通の表示態様から第２態様または第３態様に変化するまでは、第２態様よりも期待度の高い第３態様に変化することを最後まで期待させることができる。

【０１１２】

形態４２－２の遊技機は、形態４２－１に記載の遊技機であって、

前記共通の表示態様は、前記タイトル表示（タイトル文字）を構成する文字を光らせる

10

20

30

40

50

態様であり、光が晴れたときに前記第2態様（赤色の態様）または前記第3態様（金色の態様）に変化している

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示を構成する文字が光ることにより、第2態様または第3態様に変化することを煽ることができる。

【0113】

〔形態43〕

形態43-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JAを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示

10

20

30

40

50

(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記発光制御手段(演出制御用CPU120)は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第1リーチ(低ベース弱リーチA演出)におけるタイトル表示パートおよび前記第2リーチ(低ベース弱リーチB演出)におけるタイトル表示パートにおいて、共通となるタイトル表示パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第1リーチ(低ベース弱リーチA演出)における導入パートにおいて、該第1リーチの導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第2リーチ(低ベース弱リーチB演出)における導入パートにおいて、該第2リーチの導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチB導入)を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる2のリーチについて、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に短縮ことができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【0114】

〔形態44〕

形態44-1の遊技機は、

特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(「大当り」の特図表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

複数の発光手段(枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、口ゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4)と、

発光制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

始動領域(第1始動入賞口、第2始動入賞口)に遊技媒体(遊技球)が進入したときに前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン(PB1-JA)と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン(PA2-2)と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン(PB1-JB)と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン(PA2-3)と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン(PB1-2~4)と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン(PA2-4~6)と、前記有利状態に制御される変動パターンである第7変動パターン(PB1-5~7/PB1-8~10)と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第8変動パターン(PA2-7~9/PB1-10~12)と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド(PB1-JAを指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第5変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第5コマンド（PB1-2～4を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第6変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第6コマンド（PA2-4～6を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第7変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第7コマンド（PB1-5～7／PB1-8～10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第8変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第8コマンド（PA2-7～9／PA2-10～12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第5コマンドを受信した場合に、第3リーチ（低ベース強リーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第6コマンドを受信した場合に、前記第3リーチ（低ベース強リーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第7コマンドを受信した場合に、第4リーチ（低ベース強リーチB演出／低ベース強リーチC演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第8コマンドを受信した場合に、前記第4リーチ（低ベース強リーチB演出／低ベース強リーチC演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチは、該第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第3リーチは、該第3リーチ（低ベース強リーチA演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第4リーチは、該第4リーチ（低ベース強リーチB演出／低ベース強リーチC演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第3リーチ（低ベース強リーチA演出）および前記第4リーチ（低ベース強リーチB演出／低ベース強リーチC演出）は、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）および前記第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

10

20

30

40

50

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第１タイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第２タイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第３リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）における導入パートにおいて、該第４リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入／強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、期待度が高い２のリーチと期待度が低い２のリーチについて、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【０１１５】

〔形態４５〕

形態４５－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン

(P B 1 - 2 ~ 4) と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 6 変動パターン (P A 2 - 4 ~ 6) と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 7 変動パターン (P B 1 - 5 ~ 7 / P B 1 - 8 ~ 1 0) と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 8 変動パターン (P A 2 - 7 ~ 9 / P A 2 - 1 0 ~ 1 2) と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 9 変動パターン (P B 1 - 1 1 ~ 1 3) と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 1 0 変動パターン (P A 2 - 1 3 ~ 1 5) と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド (P B 1 - J A を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド (P A 2 - 2 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド (P B 1 - J B を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド (P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 5 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 5 コマンド (P B 1 - 2 ~ 4 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 6 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 6 コマンド (P A 2 - 4 ~ 6 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 7 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 7 コマンド (P B 1 - 5 ~ 7 / P B 1 - 8 ~ 1 0 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 8 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 8 コマンド (P A 2 - 7 ~ 9 / P A 2 - 1 0 ~ 1 2 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 9 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 9 コマンド (P B 1 - 1 1 ~ 1 3 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 1 0 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 0 コマンド (P A 2 - 1 3 ~ 1 5 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ (低ベース弱リーチ B 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ (低ベース弱リーチ B 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 5 コマンドを受信した場合に、第 3 リーチ (低ベース強リーチ A 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 6 コマンドを受信した場合に、前記第 3 リーチ (低ベース強リーチ A 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 7 コマンドを受信した場合に、第 4 リーチ (低ベース強リーチ B 演出 / 低ベース強リーチ C 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 8 コマンドを受信した場合に、前記第 4 リーチ (低ベース強リーチ B 演出 / 低ベース強リーチ C 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 9 コマンドを受信した場合に、第 5 リーチ (低ベース最強リーチ演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 1 0 コマンドを受信した場合に、前記第 5 リーチ (低ベース最強リーチ演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチは、該第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 3 リーチは、該第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 4 リーチは、該第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出／低ベース強リーチ C 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 5 リーチは、該第 5 リーチ（低ベース最強リーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）および前記第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出／低ベース強リーチ C 演出）は、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）および前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第 5 リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）、前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）、前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）、前記第 4 リーチの（低ベース強リーチ B 演出／低ベース強リーチ C 演出）いずれよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第 1 タイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出／低ベース強リーチ C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第 2 タイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 5 リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第 5 リーチ用の第 3 タイトル表示パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）における導入パートにおいて、該第 1 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）における導入パートにおいて、該第 2 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）における導入パートにおいて、該第 3 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ A 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出／低ベース強リーチ C 演出）における導入パートにおいて、該第 4 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ B 導入／強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 5 リーチ（低ベース最強リーチ演出）における導入パートにおいて、該第 5 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて前記

10

20

30

40

50

発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度が高い２のリーチと期待度が低い２のリーチについて、それぞれタイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、さらに、期待度の一番高いリーチは、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【０１１６】

〔形態４６〕

形態４６－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第１態様（白色）から第２態様（赤色または金色）に変化させて表示することが可能であり、

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおい

10

20

30

40

50

て、タイトル表示（タイトル文字）を第２態様（赤色または金色）に変化させない場合、第１輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル（白））を用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、タイトル表示（タイトル文字）を第２態様（赤色または金色）に変化させる場合、第２輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル（赤）または弱リーチ系共通タイトル（金））を用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、前記特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）が第２態様（赤色または金色）に変化したか否かに関わらず、共通となる導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御する

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチのタイトル表示パートにおいてタイトル表示を第２態様に変化させない場合にも第２態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル表示を第２態様に変化させない場合と第２態様に変化させる場合においてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【０１１７】

〔形態４７〕

20

形態４７－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と

30

、発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

40

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル

50

表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートは、

前記特定リーチに対応するタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第 1 パート（タイトル開始期間）と、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示が前記定位置に表示された以降の第 2 パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）と、で構成され、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートの前記第 1 パート（タイトル開始期間）において、該第 1 パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートの前記第 2 パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）において、該第 2 パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）における導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第 1 パートに対応する輝度データテーブル、タイトル表示が定位置に表示された以降の第 2 パートに対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル表示を行う期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【0118】

〔実施例〕

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【0119】

〔基本説明〕

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0120】

〔パチンコ遊技機 1 の構成等〕

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0121】

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

【0122】

尚、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であっても良い。

【0123】

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

10

【0124】

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

【0125】

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

20

【0126】

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。

【0127】

遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示する。第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

30

【0128】

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

【0129】

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

40

【0130】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一對の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲーム

50

が開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば良く、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0131】

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 10 が設けられる。この場合には、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0132】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 3 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

10

【0133】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0134】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 10 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

20

【0135】

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。

【0136】

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）には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれても良い。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

30

【0137】

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

【0138】

普通図柄表示器 20 の下方には、普図保留表示器 25 C が設けられている。普図保留表示器 25 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

40

【0139】

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。

【0140】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。

50

【0141】

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後述する可動体32が設けられている。また、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。該可動体ランプ9dと前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9cとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、LEDを含んで構成されている。

【0142】

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

10

【0143】

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

【0144】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図3参照）により検出される。

20

【0145】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図3参照）により検出される。

【0146】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていても良い。

30

【0147】

図2は、パチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ52は、設定変更状態において大当りの当選確率や出球率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー51や設定切替スイッチ52は、例えば電源基板17の所定位置といった、主基板11の外部に取付けられても良い。

【0148】

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

40

【0149】

表示モニタ29は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに

50

、表示モニタ 29 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 29 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であれば良い。

【0150】

設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【0151】

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

【0152】

〔遊技の進行の概略〕

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0153】

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

【0154】

入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0155】

可変入賞球装置 6B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0156】

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

【0157】

限数（例えば 4）までその実行が保留される。

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機 1 における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【0158】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態

10

20

30

40

50

として大当り遊技状態に制御される。

【0159】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

10

【0160】

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

【0161】

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

20

【0162】

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

【0163】

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

30

【0164】

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

【0165】

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

40

【0166】

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

【0167】

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

50

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。

【0168】

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

【0169】

〔演出の進行など〕

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

【0170】

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

【0171】

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

【0172】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0173】

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

【0174】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしても良い。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしても良い。

10

20

30

40

50

【0175】

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

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0180】

〔基板構成〕

パチンコ遊技機1には、例えば図3に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0181】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

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。尚、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良い。

10

【0185】

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）であっても良い。

【0186】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普通図保留表示器 25C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

20

【0187】

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

【0188】

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

30

【0189】

ソレノイド回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 81 やソレノイド 82 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に伝送する。

40

【0190】

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

【0191】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマ

50

ンド)を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果(例えば、特図ゲームの表示結果(大当たり種別を含む。))、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン(詳しくは後述)、遊技の状況(例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態)、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0192】

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

10

【0193】

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

【0194】

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

20

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0198】

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

40

【0199】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯/消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯/消灯を制御する。

【0200】

尚、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御(音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU120が実行するようにしても良い。

【0201】

50

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

【0202】

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

【0203】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていても良いし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成しても良い。

10

【0204】

〔動作〕

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0205】

〔主基板 11 の主要な動作〕

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 11 における CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

20

【0206】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0207】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S3 にて復旧条件が成立していないと判定すれば良い。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 102 に保存可能であれば良い。ステップ 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良い。

30

【0208】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S3；Yes）、復旧処理（ステップ S4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S5）を実行する。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、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であれば良い。

40

【0209】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S3；No）、初期化处理（ステップ S6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S7）を実行する。ステップ S6 の初期化处理は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0210】

50

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

【 0 2 1 1 】

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 1 2 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としても良い。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すれば良い。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すれば良い。

20

【 0 2 1 3 】

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

【 0 2 1 4 】

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、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 1 5 】

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

40

【 0 2 1 6 】

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良い。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしても良い。

【 0 2 1 7 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検

50

出信号がオンであるとともに設定キー 51 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 51 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【0218】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0219】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受けると、図 5 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 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 23）。

【0220】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 25）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0221】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 26）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 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 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0222】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われても良い。その後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 27）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 27 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0223】

図6は、特別図柄プロセス処理として、図5に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0224】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されても良い。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0225】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

20

【0226】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしても良い（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしても良い（入賞順消化ともいう）。

30

【0227】

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

40

【0228】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0229】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示

50

中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0230】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【0231】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【0232】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例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。

【0233】

ステップS115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23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

30

【0234】

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

40

【0235】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理

50

などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 2 3 6 】

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

10

【 0 2 3 7 】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

20

【 0 2 3 8 】

図 7 (A) に示すように、変動特図が第 1 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 まだが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ～ 6 5 5 3 5 まだが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 まだが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第 1 特図における設定値が 2 ～ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 7 (A) に示す通りである。

30

【 0 2 3 9 】

図 7 (B) に示すように、変動特図が第 2 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 まだが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 まだが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 まだが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第 2 特図における設定値が 2 ～ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 7 (B) に示す通りである。

40

【 0 2 4 0 】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当て

50

られている当り判定値の数値範囲に着目すると、図8に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0241】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

10

【0242】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

20

【0243】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0244】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65535までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【0245】

また、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0246】

設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【0247】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにお

50

いては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0248】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0249】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0250】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0251】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0252】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0253】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65425までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65425の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0254】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

10

20

30

40

50

【0255】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65535の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65425の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である65317から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するCPU103の処理負荷を低減することができるようになっている。

10

【0256】

尚、本パチンコ遊技機1では、設定可能な設定値を1～6までの6個としているが、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であっても良い。また、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしても良い。

【0257】

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

20

【0258】

〔演出制御基板12の主要な動作〕

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図9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9に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

30

【0259】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰返し実行して待機する。

40

【0260】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、

50

演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0261】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示しても良い。

【0262】

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

【0263】

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

【0264】

図10は、演出制御プロセス処理として、図9のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0265】

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

【0266】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 2 6 7 】

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

10

【 0 2 6 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

20

【 0 2 6 9 】

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

30

【 0 2 7 0 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

40

【 0 2 7 1 】

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

50

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。

【0272】

〔基本説明の変形例〕

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【0273】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であっても良い。

【0274】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰返すことによって可変表示を行うようにしても良い。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくても良い（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくても良い）。

【0275】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0276】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0277】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としても良い。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0278】

尚、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでも良い。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合または「100%」未満の割合であることも含む。

【0279】

〔特徴部131SGに関する説明〕

次に、特徴部131SGに関するパチンコ遊技機1について説明する。尚、特徴部131SGにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「131SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部131SGでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説

10

20

30

40

50

明したパチンコ遊技機 1 と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図 11-1 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【0280】

本実施例のパチンコ遊技機 1 は、図 7 の説明とは異なり、大当たり表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能なものではなく、可変表示結果として「時短付きはずれ」が設けられておらず、大当たり確率が約 1 / 319 に設定された遊技機として説明する。

10

【0281】

また、遊技機への電源投入後（RAM クリア処理が実行された場合）や、大当たり発生後に、低確状態で連続して所定回数（本実施例では、900 回）の可変表示が実行されても次の大当たりが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態 B（救済時短状態、救済時短ともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当たりが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本実施例では「遊タイム」とも呼ばれる遊技状態である。

【0282】

20

本実施例では、複数種類の大当たりのうち大当たり A の大当たり遊技状態に制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態 A（低確／高ベース状態）において 110 回の可変表示が行われるので、時短状態 A の終了後から救済時短到達までの可変表示回数残り 790 回となる一方で、複数種類の大当たりのうち大当たり B または大当たり C のいずれかの的大当たり遊技状態に制御された場合は、確変状態（高確／高ベース状態）において 110 回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数残り 900 回となる。また、本実施例では、救済時短回数カウンタの値が「0」となったことに基づく時短状態 B（低確／高ベース状態）における可変表示回数は 1100 回である。

【0283】

本実施例では、図 11-1 に示すように、画像表示装置 5 の左下部には、始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない第 1 特図保留記憶に対応した保留表示を表示可能な第 1 特図保留記憶表示エリア 130SG005D が設けられており、画像表示装置 5 の右下部には、始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない第 2 特図保留記憶に対応した保留表示を表示可能な第 2 特図保留記憶表示エリア 130SG005U が設けられている。そして、画像表示装置 5 の中央下部には、実行中の可変表示に対応した保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア 130SG005F が設けられている。

30

【0284】

また、画像表示装置 5 の右部では、可変表示が実行中であることを遊技者に対して報知するための第 4 図柄 131SG005J と、画像表示装置 5 の中央における飾り図柄の可変表示と同様に可変表示が実行される小図柄 131SG005M と、を表示可能となっており、画像表示装置 5 の右上部では、後述する時短状態 B（救済時短状態）に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数を示す救済時短到達残回数表示 131SG005Z を表示可能となっている。

40

【0285】

また、パチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域 2L に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域 2R に形成されている。発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域 2L としての第 1 経路を流下し、発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域 2R としての第 2 経路を流下する。

50

【0286】

更に、画像表示装置5の左下部には、第1特図保留記憶数を保留表示の表示数により示す第1保留記憶表示エリア131SG005D、画像表示装置5の右下部には、第2特図保留記憶数を保留表示の表示数により示す第2保留記憶表示エリア131SG005Uが設けられている。更に、画像表示装置5の中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア131SG005Fが設けられている。

【0287】

本実施例では、特別可変入賞球装置7には、遊技球の流下方向に沿って第1大入賞口と第2大入賞口とが形成されている。第1大入賞口は、ソレノイド131SG082A（図11-2参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第2大入賞口は、ソレノイド131SG082B（図11-2参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

【0288】

更に、第1大入賞口内には、遊技球を検出可能な第1カウントスイッチ131SG023Aが設けられており、第2大入賞口内には、遊技球を検出可能な第2カウントスイッチ131SG023Bが設けられている。

【0289】

つまり、左遊技領域2L（第1経路）を流下する遊技球は、一般入賞口10、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域2R（第2経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が形成する第1大入賞口又は第2大入賞口、に入賞可能となっているとともに、通過ゲート41を通過可能となっている。

【0290】

尚、本実施例におけるスイッチ回路110には、第1カウントスイッチ131SG023Aと第2カウントスイッチ131SG023B及び大当り開始ゲート131SG042に内蔵されている大当り開始スイッチ131SG024が接続されている。

【0291】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7の間には、複数の障害釘が配設されている。このため、左遊技領域2Lを流下する遊技球は、第2始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域2Rを流下する遊技球は、第1始動入賞口に入賞不能となっている。

【0292】

図11-2に示すように、本実施例におけるパチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第1特図の可変表示を実行可能な第1特別図柄表示装置131SG004A、第2特図の可変表示を実行可能な第2特別図柄表示装置131SG004B、第1保留記憶数を表示可能な第1保留表示器131SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器131SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器131SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器131SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器131SG131、大当り遊技状態、高確／高ベース状態（確変状態）、低確／高ベース状態（時短状態）等の遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ131SG132、高確／高ベース状態（確変状態）であるとき点灯する確変ランプ131SG133、高確／高ベース状態（確変状態）と低確／高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ131SG134が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ131SG132は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当りとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。

【0293】

図11-2に示すように、主基板11には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機1が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報（信号）を出力するための情報出力回路が搭載されている。

【0294】

本実施例では、第2大入賞口内には、V入賞口と、該V入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、V入賞口の上流側には可変V入賞球装置（Vフタ）が設けられている。可変V入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、第2大入賞口内を流下する遊技球は、可変V入賞球装置が開放状態であるときにV入賞口を通過可能であり、可変V入賞球装置が閉鎖状態であるときにV入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。

10

【0295】

図11-2に示すように、主基板11には、スイッチ回路110を介して、第2大入賞口の下流に備えられたV入賞口を遊技球が通過したことを検出可能なVスイッチ131SG023B1と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ131SG023B2と、が設けられている。

【0296】

また、演出制御基板12には、プッシュボタン31Bに内蔵された振動モータ61と、可動体32を動作させるための可動体モータ207とが接続されている。また、ランプ制御基板14には、右打ち操作を促すための右打ちLED131SG031と、第1特別図柄の可変表示中に点灯する第1特図用LED131SG032と、第2特別図柄の可変表示中に点灯する第2特図用LED131SG033と、第1保留記憶数が1～2の場合に点灯する第1保留用LED131SG034Aと、第1保留記憶数が3～4の場合に点灯する第1保留用LED131SG034Bと、第2保留記憶数が1～2の場合に点灯する第2保留用LED131SG035Aと、第2保留記憶数が3～4の場合に点灯する第2保留用LED131SG035Bと、プッシュボタン31Bに内蔵されるボタンLED62と、可動体32に内蔵される可動体LED208と、遊技機用枠3に設けられる枠LED9L1～9L12、9R1～9R12と、が接続されている。

20

【0297】

図11-3（A）は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図11-3（A）に示すように、本実施例では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4、普図表示結果判定用の乱数値MR5、MR5の初期値決定用の乱数値MR6のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。これらの乱数値MR1～MR6は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしても良いし、乱数回路104によって更新されても良い。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであっても良いし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであっても良い。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

40

【0298】

尚、本実施例では各乱数値MR1～MR6をそれぞれ図11-3（A）に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1～MR6の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせても良い。

【0299】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU10

50

3は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0300】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターン判定テーブルなどが記憶されている。

10

【0301】

図11-3(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施例では、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0302】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

20

【0303】

本実施例における特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0304】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施例における特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施例では約1/319.68）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施例では約1/80.02）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

30

40

【0305】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図7に示す第1特図用表示結果判定テーブルや第2特図用表示結果判定テーブルに加えて、図11-3(C1)に示す大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図11-3(C2)に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、変動パターン種別判定テーブル、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

50

【0306】

尚、本実施例のパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わらない構成とされているが、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わる構成としても良い。

【0307】

〔大当り種別判定テーブル〕

図11-3（C1）及び図11-3（C2）は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図11-3（C1）は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図11-3（C1）は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

10

【0308】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当りの種別を大当りA～大当りCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0309】

ここで、本実施例における大当り種別について、図11-3（D）を用いて説明する。本実施例では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りA、大当りB、大当りCが設けられている。また、これら大当りA、大当りB、大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

20

【0310】

本実施例では、可変V入賞球装置（Vフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、15秒）とがある。大当りAは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当りB及び大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

30

【0311】

「大当りA」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

【0312】

「大当りB」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りB」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

40

【0313】

「大当りC」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～10ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りC」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV

50

入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当たりとなる。

【0314】

尚、本実施例においては、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けても良い。

【0315】

また、図11-3(C1)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが大当たりAに割り当てられており、150～299までが大当たりBに割り当てられている。一方で、図11-3(C2)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりBに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている。

【0316】

つまり、本実施例では、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【0317】

本実施例では、大当たりAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当たりAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当たりBおよび大当たりCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当たりBおよび大当たりCとなった場合には、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【0318】

尚、本実施例では、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定しても良い。

【0319】

また、本実施例では、例えば、第2特別図柄用の大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後に110回の確変制御及び時短制御が実行可能な大当たりB、Cを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当たり遊技状態の終了後に時短制御が1009回(確変状態:110回+時短状態A:899回)行われる大当たりD等を設けても良く、このようにすることで、ほぼ次回大当たり濃厚であるため興趣向上するとともに、大当たりDの終了後、110回の確変状態において大当たりが発生せずに確変制御が終了した場合でも、時短状態A(低確/高ベース状態)で大当たりが発生せずに899回の可変表示を実行した後、通常状態で1回の可変表示を実行するだけでさらに後述する時短状態B(救済時短状態)に制御されるため、興趣が向上する。

【0320】

〔時短回数〕

図11-4は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図11-4に示すように、本実施例では、大当たりAが発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に、(1)時短制御が110回行われ、且つ、(2)低確制御が110回行われる時短状態A(本実施例では、時短回数110回のバトルラッシュ(BATTLE RUSH)に制御される。また、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、(1)時短制御が110回行われ、且つ、(2)確変制御が110回行われる確変状態(本実施例では、時短回数110回の極バトルラッシュ(極・BATTLE

RUSH)) に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、(1)時短制御が1100回行われ、且つ、(2)低確制御が1100回行われる時短状態B(本実施例では、時短回数1100回の遊タイム)に制御される。ただし、時短状態Bの終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び900回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Bに制御されることはない。

【0321】

尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当り遊技状態に制御されることなくn回(本実施例では900回)の可変表示を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Kは、

10

【0322】

$$K = \{ (1 - ML) ^ n \} \times 100$$

(K=救済時短到達率、ML=大当り確率、n=可変表示回数)

【0323】

具体的には、例えば、本実施例における大当り確率MLが約1/319であれば救済時短到達率Kは5.9%となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当り確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなるようにすれば、大当り確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【0324】

20

〔変動パターン〕

図11-5及び図11-6は、本実施例における変動パターンの具体例を示す説明図である。本実施例の変動パターンは、大別して可変表示結果がはずれとなるはずれ変動パターンと可変表示結果が大当りとなる大当り変動パターンとで構成されている。

【0325】

図11-5に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン(変動パターン種別が非リーチの変動パターン)、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン(変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン)、通常状態(低ベース状態)において低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン(変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン)、通常状態(低ベース状態)において最終的に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチAの変動パターン(変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAの変動パターン)、通常状態(低ベース状態)において最終的に低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチBの変動パターン(変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBの変動パターン)、通常状態(低ベース状態)において最終的に低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチCの変動パターン(変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCの変動パターン)、通常状態(低ベース状態)において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン(変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン)、時短状態Aまたは確変状態(高ベース状態)において最終的に高ベーススーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチAの変動パターン(変動パターン種別が高ベーススーパーリーチAの変動パターン)、時短状態Aまたは確変状態(高ベース状態)において最終的に高ベーススーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチBの変動パターン(変動パターン種別が高ベーススーパーリーチBの変動パターン)、時短状態Aまたは確変状態(高ベース状態)において最終的に高ベーススーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチCの変動パターン(変動パターン種別が高ベーススーパーリーチCの変動パターン)である。

30

40

50

チ C の変動パターン)、時短状態 A または確変状態 (高ベース状態) において最終的に高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ D の変動パターン (変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D の変動パターン) が設けられている。

【0326】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 12000ms であって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が 2 個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されない PA1-1、特図変動時間が 5000ms であって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が 3 個であるときにいずれのリーチ演出も実行されない PA1-2、特図変動時間が 2000ms であって、時短制御中 (時短状態 A または確変状態) においていずれのリーチ演出が実行されない PA1-3、特図変動時間が 500ms であって、時短制御中 (時短状態 B) においていずれのリーチ演出が実行されない PA1-4 の 4 種類の変動パターンが設けられている。

10

【0327】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 20000ms であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-1 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

【0328】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 43000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-2、特図変動時間が 53000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-3 の 2 種類の変動パターンが設けられている。

20

【0329】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が 63000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-4、特図変動時間が 73000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-5、特図変動時間が 40000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-6 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

30

【0330】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が 78000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-7、特図変動時間が 83000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-8、特図変動時間が 45000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-9 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

40

【0331】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が 88000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-10、特図変動時間が 93000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-11、特図変動時間が 50000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-12 の 3 種類の変動パターンが設けられてい

50

る。

【0332】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が98000msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-13、特図変動時間が103000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-14、特図変動時間が60000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-15の3種類の変動パターンが設けられている。

10

【0333】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチAの変動パターンとしては、特図変動時間が30000msであって、高ベーススーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-16の1種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチBの変動パターンとしては、特図変動時間が30000msであって、高ベーススーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-17の1種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチCの変動パターンとしては、特図変動時間が30000msであって、高ベーススーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-18の1種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチDの変動パターンとしては、特図変動時間が30000msであって、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-19の1種類の変動パターンが設けられている。

20

【0334】

また、図11-6に示すように、大当たり変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、非リーチ、ノーマルリーチ、低ベース強スーパーリーチA、低ベース強スーパーリーチB、低ベース強スーパーリーチC、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチA、高ベーススーパーリーチB、高ベーススーパーリーチC、高ベーススーパーリーチDの変動パターン種別の変動パターンが設けられている。

【0335】

より具体的には、図11-6に示すように、変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が500ms+15000msであって、時短制御中（時短状態B）においてにいずれのリーチ演出も実行されないPB1-18の1種類の変動パターンが設けられている。

30

【0336】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が20000ms+15000msであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-1の1種類の変動パターンが設けられている。

【0337】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAの変動パターンとしては、特図変動時間が63000ms+15000msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-2、特図変動時間が73000ms+15000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-3、特図変動時間が40000ms+15000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB-4の3種類の変動パターンが設けられている。

40

【0338】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBの変動パターンとしては、特図変動時

50

間が $78000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる PB1-5、特図変動時間が $83000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる PB1-6、特図変動時間が $45000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる PB1-7 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【0339】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が $88000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる PB1-8、特図変動時間が $93000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる PB1-9、特図変動時間が $50000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる PB1-10 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【0340】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が $98000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる PB1-11、特図変動時間が $103000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる PB1-12、特図変動時間が $60000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる PB1-13 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【0341】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる PB1-14 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる PB1-15 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる PB1-16 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行されて大当たりとなる PB1-17 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

【0342】

〔変動パターン種別判定テーブル・変動パターン判定テーブル〕

ROM101 が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。

【0343】

本実施例における変動パターン設定処理では、遊技状態や可変表示結果に応じた変動パ

10

20

30

40

50

ターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ131SGS55にて読み出した乱数値MR3とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【0344】

例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図11-7(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR3の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~3299の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値MR3の値が3300~4053の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が4054~4073の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が4074~4081の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチA」に決定し、乱数値MR3の値が4082~4089の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチB」に決定し、乱数値MR3の値が4090~4094の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチC」に決定し、乱数値MR3の値が4095の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

10

【0345】

また、遊技状態が時短状態Aまたは確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図11-7(B)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR3の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~3849の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値MR3の値が3850~4048の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が4049~4066の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチA」に決定し、乱数値MR3の値が4067~4083の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチB」に決定し、乱数値MR3の値が4084~4094の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチC」に決定し、乱数値MR3の値が4095の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチD」に決定する。

20

【0346】

また、遊技状態が時短状態Bであり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図11-7(C)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCと乱数値MR3の値を比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~4095の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定する。

30

【0347】

また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当たりである場合は、図11-7(D)に示す大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR3の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~1298の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が1299~1934の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチA」に決定し、乱数値MR3の値が1935~2676の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチB」に決定し、乱数値MR3の値が2677~3706の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチC」に決定し、乱数値MR3の値が3707~4095の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

40

【0348】

また、遊技状態が時短状態Aまたは確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図11-7(E)に示す大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR3の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~25の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリ

50

ーチ」に決定し、乱数値MR3の値が26～975の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチA」に決定し、乱数値MR3の値が976～2075の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチB」に決定し、乱数値MR3の値が2076～3380の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチC」に決定し、乱数値MR3の値が3381～4095の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチD」に決定する。

【0349】

また、遊技状態が時短状態Bであり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図11-7(F)に示す大当り用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCと乱数値MR3の値を比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0～4095の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定する。

10

【0350】

上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図11-8～図11-10に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ131SGS55にて読み出した乱数値MR3とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【0351】

例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が0～2個である場合は、図11-8(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR4の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA1-1に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-1に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値MR4の値が0～199の範囲内であれば変動パターンをPA2-2に決定し、乱数値MR4の値が200～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-3に決定する。

20

【0352】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-4に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-4に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-5に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-7に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-8に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-9に決定する。

30

【0353】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-10に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-11に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-12に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-13に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-14に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-15に決定する。

40

【0354】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が3個である場合は、図11-8(B)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR4の値とを比較して変動パターン

50

を決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA1-2に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-1に決定する。

【0355】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-4に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-4に決定し、乱数値MR4の値が173～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-5に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-7に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-8に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-9に決定する。

10

【0356】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-10に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-11に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-12に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-13に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-14に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-15に決定する。

20

【0357】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態Aまたは確変状態である場合は、図11-9(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCと乱数値MR4の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA1-3に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-1に決定する。

30

【0358】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチAである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-16に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチBである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-17に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチCである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-18に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチDである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-19に決定する。

【0359】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態Bである場合は、図11-9(B)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDと乱数値MR4の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA1-4に決定する。

40

【0360】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図11-10(A)に示す大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR4の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範

50

囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 に決定する。

【 0 3 6 1 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 3 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 4 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 5 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 6 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 7 に決定する。

10

【 0 3 6 2 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 8 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 9 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 0 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 1 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 3 に決定する。

20

【 0 3 6 3 】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が時短状態 A または確変状態である場合は、図 1 1 - 1 0 (B) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル B と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 に決定する。

【 0 3 6 4 】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 4 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 5 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 6 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 7 に決定する。

30

【 0 3 6 5 】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が時短状態 B である場合は、図 1 1 - 1 0 (C) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル C を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル C と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 8 に決定する。

40

【 0 3 6 6 】

〔スーパーリーチ演出の期待度〕

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定された場合の大当たり期待度は図 1 1 - 1 1 (A) ~ (C) に示す通りとなる。スーパーリーチ演出の大当たり期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に大当たりとなる割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当たりとなる割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当たりとなる割合と該当するスーパーリーチ演出を実行してはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。

【 0 3 6 7 】

図 1 1 - 1 1 (A) に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパ

50

ーリーチのリーチ演出のうち、低ベース弱スーパーリーチ A、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出からは直接大当たりとなることはないことから、大当たり期待度はそれぞれ 0 % となるが、低ベース弱スーパーリーチ A、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出から他のスーパーリーチ（低ベース強スーパーリーチ A ～ C、低ベース最強リーチ）のリーチ演出に発展することがあり、低ベース弱スーパーリーチ A から他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約 44 %、低ベース弱スーパーリーチ B から他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約 68 % となる。スーパーリーチ演出の発展期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に他のスーパーリーチ演出に発展する割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割合と該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展せずにはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。

10

【0368】

また、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出のうち、低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 20 %、低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 25 %、低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 35 %、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約 55 % となる。さらに低ベース強スーパーリーチ A ～ C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した場合と、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した場合と、低ベース弱スーパーリーチ A、B を経由することなく直接実行された場合と、で大当たり期待度が異なり、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 19 %、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 20 %、B を経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 21 % となり、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 24 %、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 25 %、B を経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 27 % となり、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 33 %、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 35 %、B を経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 37 % となり、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約 53 %、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約 55 %、B を経由することなく直接実行された低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約 57 % となる。

20

30

【0369】

図 11-11 (B) に示すように、遊技状態が時短状態 A である場合に実行される高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 14 %、高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 16 %、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出のリーチ演出の大当たり期待度は約 27 %、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出の大当たり期待度が約 70 % となる。

40

【0370】

図 11-11 (C) に示すように、遊技状態が確変状態である場合に実行される高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 40 %、高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 45 %、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出のリーチ演出の大当たり期待度は約 60 %、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出の大当たり期待度が約 90 % となる。

【0371】

50

後述するようにスーパーリーチ演出では、該当するスーパーリーチ演出の大当たり期待度を星の数により示唆する期待度示唆表示を表示可能である。図11-11(A)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのうち低ベース弱スーパーリーチA、Bのリーチ演出では期待度示唆表示が表示されず、低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出における期待度示唆表示では星3個、低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出における期待度示唆表示では星3.5個、低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出における期待度示唆表示では星4個、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出における期待度示唆表示では星4.5個が表示される。図11-11(B)(C)に示すように、遊技状態が時短状態A及び確変状態である場合に実行される高ベーススーパーリーチAのリーチ演出における期待度示唆表示では星3個が表示され、高ベーススーパーリーチBのリーチ演出における期待度示唆表示では星3.5個が表示され、高ベーススーパーリーチCのリーチ演出における期待度示唆表示では星4個が表示され、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出における期待度示唆表示では星4.5個が表示される。

10

【0372】

遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出と遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出では、期待度示唆表示にて同数の星が表示されるものがあるが、図11-12(A)(B)に示すように、期待度示唆表示にて表示される星の数が同数であっても示唆される大当たり期待度は同じではなく、期待度示唆表示にて表示される星の数が同数の場合には、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が高い大当たり期待度が示唆される。

20

【0373】

また、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、期待度示唆表示にて表示される星の数が0.5個増える毎に示唆される大当たり期待度が高まることとなるが、図11-12(A)(B)に示すように、いずれの遊技状態のスーパーリーチのリーチ演出の期待度示唆表示においても星の数が増えるほど、示唆される大当たり期待度の増加量が大きくなる。また、図11-12(A)(B)に示すように、期待度示唆表示にて表示される星の数が3個から3.5個に増えた場合の大当たり期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても同じであるが、期待度示唆表示にて表示される星の数が3.5個から4個、4個から4.5個に増えた場合の大当たり期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が大きくなる。

30

【0374】

〔演出制御コマンド〕

図11-13(A)は、本実施例における演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図11-13(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いても良い。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であっても良いし、3以上の複数であっても良い。

40

【0375】

図11-13(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドで

50

ある。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であれば良い。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

【0376】

コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 1 3 (B) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たりとなる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

10

【0377】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 1 3 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。

20

【0378】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の可変表示の停止（確定）を指定する図柄確定指定コマンドである。

【0379】

コマンド 9 0 0 0 H は、画像表示装置 5 において電源投入時の初期画面を表示するための初期化指定（電源投入指定）コマンドである。コマンド 9 2 0 0 H は、画像表示装置 5 においてパチンコ遊技機 1 が電断（停電）状態から復旧したことを示す停電復旧画面を表示するための停電復旧指定コマンドである。

30

【0380】

コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

【0381】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当たり開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する大当たり終了指定コマンドである。

40

【0382】

大当たり開始指定コマンドや大当たり終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定

50

結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【0383】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

10

【0384】

コマンド C 1 X X H は、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 U などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

20

30

【0385】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【0386】

コマンド C 4 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果を指定する図柄指定コマンドである。コマンド C 6 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果の変動カテゴリを指定する変動カテゴリ指定コマンドである。

【0387】

コマンド D 1 0 0 H は、可変表示結果が大当りとなった状態において遊技球が大当り開始スイッチ 1 3 1 S G 0 2 4 を通過したこと、すなわち大当り遊技の開始を通知する大当り開始スイッチ通過通知コマンドである。コマンド D 2 0 0 H は、大当り遊技状態において遊技球が V スwitch 1 3 1 S G 0 2 3 B 1 を通過したこと、すなわち大当り遊技の終了後に遊技状態が確変状態に制御されることを通知する V 入賞通知コマンドである。

40

【0388】

コマンド E 1 X X H は、救済時短を除いた時短状態（時短状態 A）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンド E 2 X X H は、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。

【0389】

50

コマンド F100H は、右打ち LED131SG031 の点灯を通知する右打ち LED 点灯通知コマンドである。コマンド F101H は、右打ち LED131SG031 の消灯を通知する右打ち LED 消灯通知コマンドである。

【0390】

コマンド 91XXH は、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を 16 進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 11-13 (C) に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値 (4 桁の値) の各位 (1 桁目、2 桁目、3 桁目、4 桁目) に応じて、異なる EXT データが設定される。

【0391】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 11-13 (C) に示すように、コマンド 9100H ~ コマンド 910FH は、救済時短回数の値の 1 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 1 コマンドである。コマンド 9110H ~ コマンド 911FH は、救済時短回数の値の 2 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 2 コマンドである。コマンド 9130H ~ コマンド 913FH は、救済時短回数の値の 3 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 3 コマンドである。コマンド 9140H ~ コマンド 914FH は、救済時短回数の値の 4 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 4 コマンドである。

【0392】

コマンド 94XXH は、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数 (126 回以下の回数) を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 11-13 (D) に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数 (126 回以下の回数) に応じて、異なる EXT データが設定される。

【0393】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 11-13 (D) に示すように、コマンド 9400H は、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数 A 指定コマンドである。コマンド 9401H は、救済時短に到達するまで残り 1 ~ 125 回であることを指定する救済時短回数 B 指定コマンドである。コマンド 947EH は、救済時短に到達するまで残り 126 回であることを指定する救済時短回数 C 指定コマンドである。コマンド 947FH は、救済時短に到達するまで残り 127 回以上であることを指定する救済時短回数 D 指定コマンドである。

【0394】

コマンド 96XXH は、救済時短回数 2 指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数 (100 回単位の回数) を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数 2 指定コマンドでは、例えば、救済時短回数 2 指定コマンドの EXT データに救済時短となるまでの残りの可変表示回数 (100 回単位の回数) に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの可変表示回数が 100 回である場合には、救済時短回数 2 指定コマンドとしてコマンド 9601H が送信され、残りの可変表示回数が 700 回である場合には、救済時短回数 1 指定コマンドとしてコマンド 9607H が送信される。コマンド 9F00 (H) は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指定コマンドである。

【0395】

[遊技制御データ保持エリア]

図 11-2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM102 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM であれば良い。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間 (バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで) は、RAM102 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ (特図プロセスフラグなど) と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ RAM に

10

20

30

40

50

保存されるようにすれば良い。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0396】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図11-14に示すような遊技制御用データ保持エリア131SG150が設けられている。図11-14に示す遊技制御用データ保持エリア131SG150は、第1特図保留記憶部131SG151Aと、第2特図保留記憶部131SG151B、普図保留記憶部131SG151Cと、遊技制御フラグ設定部131SG152と、遊技制御タイマ設定部131SG153と、遊技制御カウンタ設定部131SG154と、遊技制御バッファ設定部131SG155とを備えている。

10

【0397】

第1特図保留記憶部131SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部131SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部131SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第1特図保留記憶部131SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【0398】

第2特図保留記憶部131SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部131SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部131SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第2特図保留記憶部131SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

30

40

【0399】

つまり、本実施例では、第1特図保留記憶（第1特図保留記憶部131SG151Aに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第2特図保留記憶（第2特図保留記憶部131SG151Bに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能となっている。

【0400】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づ

50

く保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしても良い。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させれば良い。

【0401】

尚、可変表示の実行時において、CPU103は、先ず、特別図柄通常処理（図6参照）において第2特図保留記憶が存在する場合は、第2特図保留記憶部131SG151Bから乱数値MR1～MR4を読み出した後に第2特図保留記憶部131SG151Bの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第2特図保留記憶部131SG151Bの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR4の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR4の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

【0402】

また、CPU103は、第2特図保留記憶部131SG151Bに保留記憶が記憶されていない場合は、第1特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第1特図保留記憶が存在する場合は、第1特図保留記憶部131SG151Aから乱数値MR1～MR4を読み出した後に第1特図保留記憶部131SG151Aの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第1特図保留記憶部131SG151Aの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR4の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR4の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

【0403】

そして、CPU103は、第1特図保留記憶部131SG151Aまたは第2特図保留記憶部131SG151Bから読み出した乱数値MR1に基づいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当たりとなった場合には乱数値MR2に基づいて大当たり種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理（図6参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン種別判定テーブルを用いて変動パターン種別を判定した後、更に、該判定した変動パターン種別、遊技状態、保留記憶数等に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

【0404】

つまり、本実施例においてCPU103は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から1を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となっている。

【0405】

普図保留記憶部131SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部131SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0406】

遊技制御フラグ設定部 131SG152 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 131SG152 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0407】

遊技制御タイマ設定部 131SG153 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 131SG153 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0408】

遊技制御カウンタ設定部 131SG154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 131SG154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 131SG154 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU103 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられても良い。

【0409】

遊技制御カウンタ設定部 131SG154 のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR1~MR6 を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103 がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであっても良いし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであっても良い。

【0410】

遊技制御バッファ設定部 131SG155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 131SG155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0411】

〔演出制御データ保持エリア〕

演出制御基板 12 に搭載された RAM122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 11-15 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 131SG190 が設けられている。図 11-15 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 131SG190 は、演出制御フラグ設定部 131SG191 と、演出制御タイマ設定部 131SG192 と、演出制御カウンタ設定部 131SG193 と、演出制御バッファ設定部 131SG194 とを備えている。

【0412】

演出制御フラグ設定部 131SG191 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 131SG191 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0413】

演出制御タイマ設定部 131SG192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 131SG192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0414】

10

20

30

40

50

演出制御カウンタ設定部 131SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 131SG193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0415】

演出制御バッファ設定部 131SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 131SG194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0416】

本実施例では、図 11-15 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 131SG194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）が設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0417】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）が、図 11-15 (C) のアクティブ表示バッファ 131SG194B にコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A から削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、1 つずつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

【0418】

アクティブ表示バッファ 131SG194B には、上記したように、保留記憶（バッファ番号「1-1」または「2-1」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）がコピーされるので、図 11-15 (C) に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A と同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、が設けられている。

【0419】

本実施例では、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A を経由することなくアクティブ表示バッファ 131SG194B に格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用 CPU 120 が後述する先読

10

20

30

40

50

予告設定処理（S161）を実行することでセットされる。

【0420】

そして、アクティブ表示バッファ131SG194Bの記憶内容は、可変表示を終了するとき実行される特図当り待ち処理においてクリア（削除）されるようになっている。

【0421】

尚、保留表示フラグは、保留表示や実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様を示すフラグである。詳細は後述するが、本実施例では、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様（保留表示フラグの値）によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

【0422】

〔始動入賞判定処理〕

図11-16は、図6に示す始動入賞判定処理（S101）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてCPU103は、先ず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（131SGS101）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（131SGS101；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（131SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部131SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できれば良い。131SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（131SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部131SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（131SGS103）。

【0423】

131SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（131SGS101；N）、131SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（131SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（131SGS104）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（131SGS104；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（131SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部131SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できれば良い。131SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（131SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部131SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（131SGS106）。

【0424】

131SGS103、131SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（131SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（131SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部131SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すれば良い。

10

20

30

40

50

【0425】

131SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部131SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データを抽出する(131SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(131SGS110)。

【0426】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定するために用いられる。変動パターン種別判定用の乱数値MR3及び変動パターン判定用の乱数値MR4は、特別図柄や飾り図柄の変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、131SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0427】

131SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(131SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4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。

【0428】

CPU103は、131SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(131SGS112)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(131SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4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。

【0429】

131SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(131SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(131SGS114でY)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(131SGS115)、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(131SGS114でN)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(131SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0430】

[入賞時乱数値判定処理]

10

20

30

40

50

図 11-17 (A) は、入賞時乱数値判定処理として、図 11-17 の 131SGS112 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施例において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理 (図 6) により、特図表示結果 (特別図柄の可変表示結果) を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理 (図 6) において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口 (第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口) にて検出されたタイミングで、CPU103 が S112 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用 CPU120 などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

10

【0431】

図 11-17 に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103 は、先ず、遊技状態を特定するとともに (ステップ 131SGS121)、図 11-3 (B) に示す表示結果判定テーブルを選択する (ステップ 131SGS122)。そして、ステップ 131SGS123a において CPU103 は、ステップ 131SGS109 において抽出した乱数値 MR1 と表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値 MR1 が大当りの判定範囲内である

20

【0432】

乱数値 MR1 が大当りの判定範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う (ステップ 131SGS126a)。そして、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する (ステップ 131SGS126b)。遊技状態が通常状態である場合は、図 11-7 (A) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル A を選択してステップ 131SGS131 に進む (ステップ 131SGS126c)。

【0433】

遊技状態が通常状態ではない場合は、更に遊技状態が時短状態 B であるか否かを判定する (ステップ 131SGS126d)。遊技状態が時短状態 B ではない、つまり、遊技状態時短状態 A または確変状態である場合は、図 11-7 (B) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル B を選択してステップ 131SGS131 に進み (ステップ 131SGS126e)、遊技状態が時短状態 B である場合は、図 11-7 (C) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル C を選択してステップステップ 131SGS131 に進む (ステップ 131SGS126f)。

30

【0434】

また、ステップ 131SGS123a において CPU103 は、乱数値 MR1 が大当り判定値範囲内である場合は、大当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う (ステップ 131SGS129)。そして、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する (ステップ 131SGS130a)。遊技状態が通常状態である場合は、図 11-7 (D) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル A、遊技状態が時短状態 A または確変状態である場合は、図 11-7 (E) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル B、遊技状態が時短状態 B である場合は、図 11-7 (F) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル C をそれぞれ選択し、ステップ 131SGS131 に進む (ステップ 131SGS130b、ステップ 131SGS130d、ステップ 131SGS130e)。

40

【0435】

ステップ 131SGS131 において CPU103 は、選択した変動パターン種別判定テーブルとステップ 131SGS109 にて抽出した乱数値 MR3 を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他 (ノーマルリーチ) から判定する。例えば、乱数値

50

M R 3 が非リーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリを非リーチと判定し、乱数値 M R 3 がノーマルリーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリをその他（ノーマルリーチ）と判定し、乱数値 M R 3 が低ベース弱スーパーリーチ A・B、低ベース強スーパーリーチ A、低ベース強スーパーリーチ B、低ベース強スーパーリーチ C、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチ A、高ベーススーパーリーチ B、高ベーススーパーリーチ C、高ベーススーパーリーチ D のいずれかである場合は変動カテゴリをスーパーリーチと判定すればよい。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド（図 11-17（B）に示すいずれか）の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する（ステップ 131SGS132）。

【0436】

尚、送信設定されたコマンドは、CPU103 が図 5 に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板 12 に対して送信される。

【0437】

〔遊技制御メイン処理〕

図 11-18 は、本実施例における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本実施例において、ステップ S1～S7 の処理、ステップ S8～S9 の処理、およびステップ S10～S12 の処理は、図 4 で示したそれらの処理と同様である。

【0438】

本実施例では、ステップ S7 において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103 は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を 16 進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用 CPU120 に送信する制御を行う（ステップ 131SGS0013）。

【0439】

次いで、CPU103 は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用 CPU120 に送信する制御を行う（ステップ 131SGS0014）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が 1～125 回である場合には、CPU103 は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9401H を送信する制御を行う。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。

【0440】

尚、本実施例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ S7 で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）の EXT データに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成しても良い。

【0441】

また、ステップ S3 において RAM クリアが要求されたとき、ステップ S4 においてバックアップデータがない場合、ステップ S5 においてバックアップ RAM に異常があったときに、ステップ S8 の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。

【0442】

また、ステップ S9 において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103 は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ 131SGS0015）。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「900」がセットされる。すなわち、本実施例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行された後、900 回の可変表示を実行しても大当たりが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態 B に制御されることになる。尚、本実施例では、ステップ S9 において送信する初期化を指示する演出制御コマ

10

20

30

40

50

ンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「900」）とが対応しているため、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

【0443】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値（本実施例では「900」となっている）を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ131SGS0016）。

【0444】

このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

【0445】

尚、本実施例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、RAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成しても良い。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【0446】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップS3；Yes）してRAMクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM異常を検出（ステップS4，S5；No）してRAMクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成しても良い。

【0447】

〔時短フラグ、確変フラグ〕

本実施例では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、時短フラグAと、時短フラグBとがある。尚、以下の説明において、フラグを消去（又はクリア）することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

【0448】

時短フラグAは、大当りA、大当りB、大当りC経由の時短状態Aに制御されているときにセットされている。この時短フラグAは、大当りAの大当り遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態Aが終了するとき（時短状態A中に大当りとなったタイミング、110回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング）で消去される。

【0449】

時短フラグBは、救済時短経由で制御された時短状態Bに制御されているときにセットされている。この時短フラグBは、RAMクリアから表示結果が大当り図柄とならない900回の可変表示が実行されたとき、又は、大当り遊技状態終了後に低確状態で表示結果が大当り図柄とならない900回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態Bが終了するとき（時短状態B中に大当りとなったタイミング、1100回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

【0450】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施例では、大当り遊技の1ラウンド目にV入賞した場合に、当該大当り遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング（確変状態中に大当りとなったタイミング、1100回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等）で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図11-20のステップ131SGS69AでYESと判定

10

20

30

40

50

された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから110回目であることに基づいて消去される。

【0451】

〔特別図柄通常処理〕

図11-19および図11-20は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ131SGS51）。具体的には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合算数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ131SGS52）。具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップ131SGS53）。第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップ131SGS54）。

10

【0452】

本実施例では、ステップ131SGS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示に対して、第2特別図柄の可変表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の可変表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の可変表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

20

【0453】

尚、本実施例で示した態様に限らず、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊技球が入賞した順に第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示を実行するように構成しても良い。

【0454】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する（ステップ131SGS55）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

30

【0455】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ131SGS56）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

40

【0456】

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

50

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。

【0457】

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。

【0458】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ131SGS57）。尚、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0459】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ131SGS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ131SGS62）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

【0460】

大当りとすることに決定した場合には（ステップ131SGS63；Yes）、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ131SGS64）そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（大当りA、大当りB、大当りC）を大当りの種別に決定する（ステップ131SGS65）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ131SGS70に移行する。一方、大当りとすることに決定しなかった場合には（ステップ131SGS63；No）、ステップ131SGS66に移行する。

【0461】

本実施例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果（大当り、はずれ）にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件（救済時短回数カウンタの値を減算して「0」となること）が発生し得る構成となっている。本実施例では、大当りAとなったことにもとづいて時短状態Aに、所定回数（本実施例では、900回）の可変表示を終了しても次の大当りが発生しなかったことにもとづいて時短状態Bに制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合には、大当りとなることにもとづく時短状態Aに制御するよう構成されている。

【0462】

次いで、CPU103は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ131SGS66）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、時短回数カウンタの値を1減算し（ステップ131SGS67）、減算後の時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ131SGS68）。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ131SGS69）。

【0463】

尚、本実施例では、ステップ131SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ131SGS66～131SGSS69を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ131SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「110」をセット（ステップ131SGS172参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成しても良い。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「111」をセットするように構成しても良い。

10

【0464】

次いで、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ131SGS69A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ131SGS84に移行する。本実施例では、ステップ131SGS69Aの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ131SGS70以降の処理（特にステップ131SGSS71の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本実施例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ131SGSS70に移行する。

20

【0465】

尚、本実施例では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ131SGSS70以降の処理が実行されることなく、ステップ131SGS84に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ131SGSS70に移行するものの、ステップ131SGSS71の処理は実行されないようにしても良い。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドが送信されるようにしても良い。

【0466】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップ131SGS70；Yes）。救済時短回数カウンタの値が0である場合には（ステップ131SGS70；Yes）、ステップ131SGS84へ移行する。この時点で救済時短回数カウンタの値が0である場合とは、既に救済時短経由の時短状態（時短状態B）に制御された後のタイミング（時短状態Bに制御されているか、または時短状態Bにおいて1100回の変動を行った後に通常状態に制御されているタイミング）であり、救済時短回数カウンタに900がセットされる契機である大当たりが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が0でない場合には（ステップ131SGS70；No）、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ131SGS71）。また、本実施例では、ステップ131SGS71の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第2特別図柄の可変表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

30

40

【0467】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ131SGS72）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ131SGS72；No）、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ131SGS73）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド947E

50

Hを送信する制御を行う。

【0468】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ131SGS74）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ131SGS84に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Bに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ131SGS75）。そして、ステップ131SGS84に移行する。

【0469】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ131SGS72；Yes）、CPU103は、EXTデータとして一律に7FHをセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド957FHを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ131SGS76）。次いで、CPU103は、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数（本実施例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、又は800回）となっているか否かを確認する（ステップ131SGS77）。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ131SGS78）。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が800である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9608Hを送信する制御を行う。そして、ステップ131SGS84に移行する。

【0470】

尚、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用CPU120側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成しても良い。

【0471】

また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「900」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、1回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信するように構成し、2回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信しないように構成しても良い。

【0472】

次いで、CPU103は、大当たり種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ131SGS84）。この場合、例えば、大当たりAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、大当たりBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、大当たりCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「ー」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ131SGS85）。

【0473】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ131SGS86）。

【0474】

〔特別図柄停止処理〕

10

20

30

40

50

図 1 1 - 2 1 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップ S 1 1 3）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3 は、まず、図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ 1 3 1 S G S 1 3 1）。図柄確定期間タイマが動作中でない場合は、特別図柄の停止図柄の導出表示を行う（ステップ 1 3 1 S G S 1 3 2）。そして、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 1 3 1 S G S 1 3 3）。

【 0 4 7 5 】

大当りフラグがセットされている場合は、時短 A フラグ、時短 B フラグ、確変フラグ等の遊技状態フラグをクリアするとともに（ステップ 1 3 1 S G S 1 3 4）、時短回数カウンタをクリアし（ステップ 1 3 1 S G S 1 3 5）、大当り種別に応じた大当り開始指定コマンドの送信設定を行ってステップ 1 3 1 S G S 1 4 7 に進む（ステップ 1 3 1 S G S 1 3 6）。尚、送信設定された大当り開始指定コマンドは、CPU 1 0 3 がコマンド制御処理（図 5 参照）を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

10

【 0 4 7 6 】

また、ステップ 1 3 1 S G S 1 3 3 において大当りフラグがセットされていない場合、CPU 1 0 3 は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 1 S G S 1 4 0）。救済時短決定フラグがセットされていない場合は、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 7 に進む。救済時短決定フラグがセットされている場合は、救済時短決定フラグをクリアするとともに、時短状態 B であることを示す時短 B フラグをセットする（ステップ 1 3 1 S G S 1 4 1、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 2）。更に、時短回数カウンタに時短状態 B（救済時短）に応じた 1 1 0 0 をセットするとともに、時短状態 B 指定コマンドの送信設定を行う（ステップ 1 3 1 S G S 1 4 3、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 4）。尚、送信設定された時短状態 B 指定コマンドは、CPU 1 0 3 がコマンド制御処理（図 5 参照）を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

20

【 0 4 7 7 】

また、右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 の点灯を開始するとともに、右打ち LED 点灯通知コマンドの送信設定を行う（ステップ 1 3 1 S G S 1 4 5、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 6）。尚、送信設定された右打ち LED 点灯通知コマンドは、CPU 1 0 3 がコマンド制御処理（図 5 参照）を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 0 4 7 8 】

そして、図柄確定期間タイマに図柄確定期間である 0 . 5 秒に応じた値をセットするとともに、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 9 に進む（ステップ 1 3 1 S G S 1 4 7、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 8）。尚、送信設定された図柄確定指定コマンドは、CPU 1 0 3 がコマンド制御処理（図 5 参照）を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

30

【 0 4 7 9 】

ステップ 1 3 1 S G S 1 4 9 において CPU 1 0 3 は、遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行い、特別図柄停止処理を終了する。尚、送信設定された遊技状態指定コマンドは、CPU 1 0 3 がコマンド制御処理（図 5 参照）を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

40

【 0 4 8 0 】

そして、ステップ 1 3 1 S G S 1 3 1 において図柄確定期間タイマが動作中である場合、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間タイマの値を - 1 し（ステップ 1 3 1 S G S 1 5 0）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ 1 3 1 S G S 1 5 1）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定機関タイマがタイマアウトした場合は、導出した停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（ステップ 1 3 1 S G S 1 5 2）。導出した停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ 1 3 1 S G S 1 5 3）、導出した停止図柄が大当り図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新して特別図

50

柄停止処理を終了する（ステップ131SGS154）。

【0481】

〔状態遷移〕

次に、本実施例における状態遷移について説明する。図11-22は、本実施例における状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【0482】

図11-22に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当たりBが発生して確変領域（Vスイッチ131SG023B1）を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当たりAが発生した場合には、時短状態A（大当たり経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当たりBが発生して確変領域（Vスイッチ131SG023B1）を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合）には時短状態B（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。

10

【0483】

また、図11-22に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。

20

【0484】

また、図11-22に示すように、時短状態A（低確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Aにおいて、大当たりが発生することなく110回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。

【0485】

また、図11-22に示すように、時短状態B（低確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Bにおいて、大当たりが発生することなく1100回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は、時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合）には時短状態B（救済時短経由の時短状態）に制御される。

30

40

【0486】

尚、本実施例では、時短状態B中に大当たりが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態Aに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域（Vスイッチ131SG023B1）へ遊技球が進入しなかった場合に対応した時短回数（本実施例では、110回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Bを継続するように構成しても良い。

【0487】

尚、本実施例では、時短状態中や確変状態中に第1特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に

50

第 1 特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。

【0488】

〔演出制御プロセス処理・先読み予告〕

図 11-23 及び図 11-24 に示すように、本実施例の先読み予告設定処理では、始動入賞が発生したタイミング（図 11-15（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファに保留記憶として始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに記憶されたタイミング）において保留表示フラグを 0 ～ 2 のいずれかにセットすることにより、アクティブ表示や保留表示の表示態様を決定し、これらアクティブ表示や保留表示の表示態様によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

10

【0489】

例えば、図 11-24 に示すように、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「0」にセットすること）を 95 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン α での実行（保留表示フラグの値を「1」にセットすること）を 5 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン β での実行（保留表示フラグの値を「2」にセットすること）を 0 % の割合で決定する。

【0490】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「その他（ノーマルリーチ）」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「0」にセットすること）を 90 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン α での実行（保留表示フラグの値を「1」にセットすること）を 10 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン β での実行（保留表示フラグの値を「2」にセットすること）を 0 % の割合で決定する。

20

【0491】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「0」にセットすること）を 70 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン α での実行（保留表示フラグの値を「1」にセットすること）を 20 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン β での実行（保留表示フラグの値を「2」にセットすること）を 10 % の割合で決定する。

30

【0492】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「大当り」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「0」にセットすること）を 5 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン α での実行（保留表示フラグの値を「1」にセットすること）を 30 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン β での実行（保留表示フラグの値を「2」にセットすること）を 65 % の割合で決定する。

【0493】

尚、先読み予告設定処理の実行後は、保留表示・アクティブ表示更新処理（131SGS162）、救済時短等達残回数表示更新処理（ステップ131SGS163）、救済時短到達報知演出実行処理（ステップ131SGS164）を実行する。保留表示・アクティブ表示更新処理では、保留表示フラグの値に応じた表示態様にて保留表示やアクティブ表示の表示を開始する処理、可変表示の終了タイミングにてアクティブ表示をアクティブ表示エリア131SG005Fから消去する処理、可変表示中の演出の進行に応じて保留表示やアクティブ表示を非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達残回数表示更新処理では、画像表示装置5に表示されている救済時短到達残回数表示131SG005Z（図11-1参照）の値を可変表示の開始毎に減産更新する処理や、可変表示中の演出の進行に応じて救済時短到達残回数表示131SG005Zを非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達報知演出実行処理では、可変表示回数が900回に達した可変表示の終了タイミングから、時短状態Bに制御されたことを報知する救

40

50

済時短到達報知演出を実行するための処理を実行する。

【0494】

〔可変表示開始設定処理〕

図11-25は、図11に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用CPU120は、先ず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ131SGS601）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおけるバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ131SG194Bにコピーする（131SGS602）。また、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおける第1特図保留記憶（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ）を1個ずつ上位にシフトする（ステップ131SGS603）。尚、このとき、バッファ番号「1-1」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

10

【0495】

また、ステップ131SGS601において、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオンでない場合は、第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ131SGS604）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおけるバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ131SG194Bにコピーする（131SGS605）。また、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおける第2特図保留記憶（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ）を1個ずつ上位にシフトする（ステップ131SGS606）。尚、このとき、バッファ番号「2-1」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

20

【0496】

尚、第2特図可変表示開始コマンド受信フラグがオンでない場合は、可変表示開始設定処理を終了する。

【0497】

ステップ131SGS603またはステップ131SGS6060の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ131SGS607）。更に、読み出した変動パターン指定コマンドと表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ131SGS608）。

30

【0498】

例えば、図11-26に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンが非リーチ（非リーチはずれ）である場合は、停止図柄を100%の割合で「124」や「578」等の「非リーチ」の組み合わせ（非リーチ態様、非リーチはずれ態様）に決定する。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがノーマルリーチ（ノーマルリーチはずれ）である場合は停止図柄を95%の割合で「242」や「676」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様）に決定し、5%の割合で「131」や「545」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様）に決定する。

40

【0499】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）である場合は停止図柄を80%の割合で「242」や「676」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様）に決定し、19%の割合で「131」や「545」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様）に決定し、1%の割合で「767」や「787」等の7図柄での「リーチ」の組み合わせ（「7」リーチ態様、「7」リーチはずれ態様）に決

50

定する。

【0500】

そして、可変表示結果が「大当り」である場合は停止図柄を20%の割合で「222」や「666」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチ大当り態様）に決定し、50%の割合で「111」や「555」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチ大当り態様）に決定し、30%の割合で「777」の7図柄での「リーチ」の組み合わせ（「7」リーチ態様、「7」リーチ大当り態様）に決定する。

【0501】

つまり、飾り図柄が「7」図柄でリーチとなる場合が最も大当り期待度が高く、以降は「7」以外の奇数図柄でリーチとなる場合、偶数図柄でリーチとなる場合、非リーチの場合の順に大当り期待度が低くなるように設定されている（飾り図柄による大当り期待度：「7」図柄でのリーチ>「7」以外の奇数図柄でのリーチ>偶数でのリーチ>非リーチ）。このため、本実施例においては、飾り図柄がリーチの態様となるか否かや、いずれの図柄でリーチとなるかに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

10

【0502】

尚、本実施例では、飾り図柄が偶数の組み合わせでリーチとなる場合と奇数の組み合わせでリーチとなる場合等で大当り期待度が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄がいずれの図柄の組合せでリーチとなっても大当り期待度が同一であっても良いし、また、飾り図柄が示す数字の大きさに応じてリーチとなったときの大当り期待度が異なるようにしても良い。

20

【0503】

図11-25に戻り、飾り図柄の停止図柄を決定した後の演出制御用CPU120は、可変表示中に可変表示結果が大当りとなる可能性を示唆する可変表示中予告演出を実行するか否かを決定するための可変表示中予告演出決定処理（ステップ131SGS609）を実行する。

【0504】

その後、演出制御用CPU120は、変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示中予告演出決定処理の決定結果に応じたプロセステーブル（演出制御パターン）の選択を行い（ステップ131SGS610）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ131SGS611）。

30

【0505】

尚、各プロセステーブルには、演出制御パターンが設定されている。具体的には、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0506】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（131SGS612）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

40

【0507】

尚、本実施例では、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に

50

対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしても良い。

【0508】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する(131SGS613)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する(131SGS614)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(S172)に対応した値にする(131SGS615)。

10

【0509】

尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ-1する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(S173)に応じた値にセットすれば良い。

【0510】

[可変表示中の演出について]

20

演出制御用CPU120は、ステップS170の可変表示開始待ち処理において可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信した場合に、その後のステップS171の可変表示開始設定処理において変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン、可変表示結果指定コマンドにより指定される特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果に基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出の実行の有無、その態様、実行開始タイミングなどを決定し、その決定結果等を反映した演出制御パターンを設定し、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示及びリーチ演出等の制御を行う。

【0511】

[演出制御パターンについて]

30

図11-27及び図11-28に示すように、演出制御パターンは、変動パターンPA1-1~4、PA2-1~19、PB1-1~18毎に設定されている。

【0512】

変動パターンPA1-1~4に対応する演出制御パターンとして、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなる非リーチ1~4のパターンが設定されている。変動パターンPA1-1、PA1-2は、通常状態において指定される変動パターンであり、PA1-3は、時短状態Aまたは確変状態において選択される変動パターンであり、PA1-4は、時短状態Bにおいて選択される変動パターンであり、それぞれに対応する非リーチ1~4のパターンでは、変動パターンに応じた変動時間に応じて飾り図柄の可変表示が終了するまでの時間がそれぞれ異なるように設定されている。

40

【0513】

変動パターンPA2-1に対応する演出制御パターンとして、飾り図柄がリーチ態様となるノーマルリーチのリーチ演出(図中「ノーマル」)を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-1は、通常状態、時短状態A、確変状態において指定される変動パターンである。

【0514】

変動パターンPA2-2に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出(図中「低ベース弱A」)を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-3に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出(図中「低ベース弱B」)を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

50

ーチ B のリーチ演出（図中「低ベース弱 B」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【0515】

変動パターン PA2-4 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ A のリーチ演出（図中「低ベース強 A」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン PA2-5 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ A のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン PA2-6 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ A のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

10

【0516】

変動パターン PA2-7 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ B のリーチ演出（図中「低ベース強 B」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン PA2-8 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン PA2-9 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

20

【0517】

変動パターン PA2-10 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン PA2-11 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン PA2-12 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

30

【0518】

変動パターン PA2-13 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出（図中「低ベース最強」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン PA2-14 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン PA2-15 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

40

【0519】

変動パターン PA2-2～15 は、いずれも通常状態において指定される変動パターンである。

【0520】

変動パターン PA2-16 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチ A のリーチ演出（図中「高ベース A」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン PA2-17 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチ B のリーチ演出

50

（図中「高ベースB」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-18に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチCのリーチ演出（図中「高ベースC」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-19に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチDのリーチ演出（図中「高ベースD」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【0521】

変動パターンPA2-16～19は、いずれも時短状態A、確変状態において選択される変動パターンである。

【0522】

変動パターンPB1-1に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【0523】

変動パターンPB1-2に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチAのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-3に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチAのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-4に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチAのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【0524】

変動パターンPB1-5に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチBのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-6に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチBのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-7に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチBのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【0525】

変動パターンPB1-8に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-9に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-10に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【0526】

変動パターンPB1-11に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-12に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-13に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

10

20

30

40

50

【0527】

変動パターンPB1-1～13は、いずれも通常状態において選択される変動パターンである。

【0528】

変動パターンPB1-14に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチAのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-15に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチBのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-16に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-17に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチDのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

10

【0529】

変動パターンPB1-14～17は、いずれも時短状態A、確変状態において選択される変動パターンである。

【0530】

変動パターンPB1-18に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出を実行せずに大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-18は、時短状態Bにおいて選択される変動パターンである。

20

【0531】

〔可変表示中の演出の流れについて〕

図11-29は、通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA1-1またはPA1-2の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【0532】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-1またはPB1-1の場合には、飾り図柄がリーチ態様となるノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-1であればリーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-1であれば大当たりとなるように制御する。

30

【0533】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-2の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御する。

40

【0534】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-3の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御する。

【0535】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-4またはPB1-2の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、

50

低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 4 であれば低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 2 であれば低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 3 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 5 または P B 1 - 3 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 5 であれば低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 3 であれば低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 3 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 6 または P B 1 - 4 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 6 であれば低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 4 であれば低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 3 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 7 または P B 1 - 5 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 7 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 5 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 3 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 8 または P B 1 - 6 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 8 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 6 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 4 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 9 または P B 1 - 7 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、

低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-9であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-7であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【0541】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-10またはPB1-8の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-10であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-8であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【0542】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-11またはPB1-9の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-11であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-9であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【0543】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-12またはPB1-10の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-12であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-10であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

30

【0544】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-13またはPB1-11の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-13であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-11であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

40

【0545】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-14またはPB1-12の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した

50

後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 4 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 2 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 4 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 5 または P B 1 - 1 3 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 5 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 3 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 4 7 】

このように通常状態においては、低ベース弱スーパーリーチ A、B のリーチ演出において演出結果として大当たりが報知され、大当たりにより制御されることがなく、低ベース弱スーパーリーチ A、B のリーチ演出を経由して実行された低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強リーチ、低ベース弱スーパーリーチ A、B のリーチ演出を経由することなく実行された低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出のみ、演出結果として大当たりが報知され、大当たりにより制御されるようになっている。

【 0 5 4 8 】

図 1 1 - 3 0 は、時短状態 A、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用 CPU 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 1 - 3 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【 0 5 4 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 または P B 1 - 1 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 であればリーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 であれば大当たりとなるように制御する。

【 0 5 5 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 6 または P B 1 - 1 4 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 6 であれば高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 4 であれば高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 5 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 7 または P B 1 - 1 5 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出

出を実行した後、高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 7 であれば高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 5 であれば高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 5 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 8 または P B 1 - 1 6 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 8 であれば高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 6 であれば高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 5 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 9 または P B 1 - 1 7 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 9 であれば高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 7 であれば高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 5 4 】

このように時短状態 A、確変状態においては、ノーマル演出、またはノーマル演出の後に制御される高ベーススーパーリーチ A ~ D のリーチ演出において大当たりまたははずれの演出結果が報知され、その後大当たりまたははずれに制御されるようになっており、ノーマル演出の後に制御される高ベーススーパーリーチ A ~ D からさらに別のリーチ演出が実行されることない。

【 0 5 5 5 】

図 1 1 - 3 1 は、時短状態 B における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 B において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 1 - 4 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【 0 5 5 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 B において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 8 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに大当たりとなるように制御する。

【 0 5 5 7 】

このように時短状態 B においては、はずれの場合と大当たりの場合は必ず非リーチとなるように制御されるようになっている。

【 0 5 5 8 】

[スーパーリーチ演出について]

本実施の形態において演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチのリーチ演出は、前述のように通常状態におい

10

20

30

40

50

て実行される低ベース弱スーパーリーチ A、B、低ベース強スーパーリーチ A～C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出、時短状態 A、確変状態において実行される高ベーススーパーリーチ A～D のリーチ演出を含む。尚、以下では、ノーマルリーチ、スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単にノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出と呼ぶことがあり、低ベース弱スーパーリーチ A、低ベース弱スーパーリーチ B、低ベース強スーパーリーチ A、低ベース強スーパーリーチ B、低ベース強スーパーリーチ C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単に低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出、低ベース最強リーチ演出と呼ぶことがあり、高ベーススーパーリーチ A、高ベーススーパーリーチ B、高ベーススーパーリーチ C、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出を、それぞれ単に高ベースリーチ A 演出、高ベースリーチ B 演出、高ベースリーチ C 演出、高ベースリーチ演出と呼ぶことがある。

10

【0559】

スーパーリーチ演出は、大当たりとなる可能性を示唆する演出を実行するとともに、最終的に大当たりとなるかの演出結果（低ベース弱スーパーリーチ A、B については、低ベース強スーパーリーチ A～C、低ベース最強スーパーリーチへ発展するか、はずれとなるかの演出結果）が報知される演出である。

【0560】

また、スーパーリーチ演出には、その種類毎にタイトルが設定されており、スーパーリーチ演出は、当該スーパーリーチ演出のタイトルが表示されるタイトル表示パートと、タイトル表示パートの後に演出結果が報知されるまでの導入パートと、から構成される。

20

【0561】

〔低ベース弱リーチ A、B 演出の変形例について〕

本実施例では、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行する変動パターンとして、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含まない構成であるが、低ベース弱リーチ A 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターン PB1-JA、低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターン PB1-JB を含む構成としても良い。

30

【0562】

このような構成において演出制御用 CPU120 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが PB1-JA の場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチ A 演出を実行し、低ベース弱リーチ A 演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御し、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが PB1-JB の場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース弱リーチ B 演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。このため、このような構成においては、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなり、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなる。

40

【0563】

尚、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展する変動パターンを含まない構成としても良く、このような構成では、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されることとなる。

【0564】

また、以下の実施例においても、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後、他のスーパー

50

リーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含む構成を適用しても良く、この場合には、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出の大当たり期待度が、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ A 演出の大当たり期待度よりも高くなるように、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後にはずれとなる変動パターン、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンの決定割合が定められた構成となる。

【0565】

〔低ベース弱リーチ A 演出について〕

図 11-32 は、低ベース弱リーチ A 演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 11-33 は、低ベース弱リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

10

【0566】

演出制御用 CPU 120 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、相対的に大きいサイズの飾り図柄（飾り図柄（大））の変動を開始し、図 11-32（a1）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置 5 における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R に停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出 A を実行し、図 11-32（a2）に示すように、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリ

20

【0567】

図 11-32（a1）～（a3）に示すように、白フラッシュ演出前に表示されていた通常状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（昼間の空の背景）が、白フラッシュ演出後は低ベース弱リーチ A 演出の背景（廊下の背景）に切り替わり、白フラッシュ演出前にリーチ態様で表示されていた飾り図柄（大）は、白フラッシュ演出後は飾り図柄（大）よりもサイズの小さい飾り図柄（小）のリーチ態様に切り替わる。

【0568】

図 11-33 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示部分は、画像表示装置 5 の表示領域に低ベース弱リーチ A 演出のタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

30

【0569】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチ A 演出のタイトル開始期間では、図 11-32（a3）～（a4）に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

40

【0570】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の

50

うち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0571】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチA演出のタイトル表示期間では、図11-32（a4）～（a5）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の背後に敵キャラクター「爆チュー」が出現するとともに、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の下方に、敵キャラクター「爆チュー」が登場するシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の字幕が表示され、スピーカ8L，8Rから字幕で表示されたセリフの音声出力される。この際、図11-33に示すように、タイトルを読み上げる音声は出力されない。また、図11-33に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示期間は、低ベース弱リーチA演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

10

【0572】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチA演出のタイトル終了期間では、図11-32（a5）～（a6）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。図11-33に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル終了期間は、低ベース弱リーチA演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、図11-33に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートでは、後述する期待度示唆表示は表示されない。

20

【0573】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース弱リーチA演出の導入パートを開始させる。図11-32（a6）～（a7）に示すように、低ベース弱リーチA演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートの背景（廊下の背景）と同じであり、タイトル表示パートから開始している動画のシーン（敵キャラクター「爆チュー」が登場するシーン）も導入パートにわたり継続し、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」も継続して表示され、スピーカ8L，8Rから出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図11-32（a7）～（a8）に示すように、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の音声の出力が終了したタイミングで導入パートの次の動画のシーン（味方キャラクター「夢夢」が敵キャラクター「爆チュー」を追いかけるシーン）に切り替わる。

30

【0574】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチAの後、低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強スーパーリーチのいずれかに発展する変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において可動体32を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチAの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」が敵キャラクター「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース弱リーチA演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

40

【0575】

尚、低ベース弱リーチA演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用CPU120は、変動パターン

50

指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ A の後、低ベース弱リーチ A 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース弱リーチ A 演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0576】

〔低ベース弱リーチ B 演出について〕

図 11-34 は、低ベース弱リーチ B 演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 11-35 は、低ベース弱リーチ B 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

10

【0577】

演出制御用 CPU 120 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ B に対応する変動パターンが指定された場合に、飾り図柄（大）の変動を開始し、図 11-34（b1）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置 5 における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L, 5R に停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出 A を実行し、図 11-34（b2）に示すように、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、表示領域全体を白色表示する白フラッシュ演出を実行した後、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートを開始する。

20

【0578】

図 11-34（b1）～（b3）に示すように、白フラッシュ演出前に表示されていた通常状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（昼間の空の背景）が、白フラッシュ演出後は低ベース弱リーチ B 演出の背景（ホッケー台を挟んでキャラクタ「夢夢」とキャラクタ「ボインゴ」が左右に対峙する背景）に切り替わり、白フラッシュ演出前にリーチ態様で表示されていた飾り図柄（大）は、白フラッシュ演出後は飾り図柄（大）よりもサイズの小さい飾り図柄（小）のリーチ態様に切り替わる。

30

【0579】

図 11-35 に示すように、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートは、画像表示装置 5 の表示領域に低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「ビリビリホッケー対決」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【0580】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチ B 演出のタイトル開始期間では、図 11-34（b3）～（b4）に示すように、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

40

【0581】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも

50

、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0582】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「ビリビリホッケー対決」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチB演出のタイトル表示期間では、図11-34（b4）～（b5）に示すように、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の下方に、味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「ボインゴ」が左右に対峙するシーンに応じたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ8L，8Rから字幕で表示されたセリフの音声出力される。この際、図11-35に示すように、タイトルを読み上げる音声は出力されない。また、図11-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示期間は、低ベース弱リーチB演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

【0583】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチB演出のタイトル終了期間では、（b5）～（b6）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「ビリビリホッケー対決」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。図11-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル終了期間は、低ベース弱リーチB演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、図11-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートでは、後述する期待度示唆表示は表示されない。

【0584】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース弱リーチB演出の導入パートを開始させる。図11-34（b6）～（b7）に示すように、低ベース弱リーチB演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートの背景（ホッケー台を挟んでキャラクター「夢夢」とキャラクター「ボインゴ」が左右に対峙する背景）と同じであり、タイトル表示パートから開始している動画のシーン（味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「ボインゴ」が左右に対峙するシーン）も導入パートにわたり継続し、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」も継続して表示され、スピーカ8L，8Rから出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図11-34（b7）～（b8）に示すように、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の音声の出力が終了したタイミングで導入パートの次の動画のシーン（味方キャラクター「夢夢」がパックを打ち返すシーン）に切り替わる。

【0585】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチBの後、低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強スーパーリーチのいずれかに発展する変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において可動体32を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチBの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」が敵キャラクター「ボインゴ」との勝負に勝つことができず、低ベース弱リーチB演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0586】

尚、低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「ボインゴ」との勝負に勝って、低ベース弱リーチ B 演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0587】

〔低ベース強リーチ A 演出について〕

図 11-36 は、低ベース強リーチ A 演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 11-37 は、低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【0588】

演出制御用 CPU 120 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチ A または低ベース弱スーパーリーチ B を経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース強リーチ A 演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチ A 演出に発展させる。

【0589】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 32 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図 11-36（c1）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体 32 を落下させ、その後可動体 32 を初期位置まで上昇させる。

【0590】

また、演出制御用 CPU 120 は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図 11-36（c1'）に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【0591】

図 11-37 に示すように、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチ A 演出のタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置 5 の表示領域にタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【0592】

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【0593】

落下演出から移行した低ベース強リーチA演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクター「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

10

【0594】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチA演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチA演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクター「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【0595】

演出制御用CPU120は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

【0596】

図11-36（c1）～（c3）に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチA演出の背景（廊下に味方キャラクター「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わり、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

20

【0597】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチA演出の背景（廊下に味方キャラクター「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

30

【0598】

低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間では、図11-36（c3）～（c4）に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

40

【0599】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「2人で爆チューを

50

捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0600】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチA演出のタイトル表示期間では、まず、図11-36（c4）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-37に示すように、スピーカ8L，8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図11-36（c5）～（c6）に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の下方にタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図11-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

10

【0601】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチA演出のタイトル終了期間では、図11-36（c6）～（c7）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図11-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、図11-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L，8Rからセリフの音声も出力されない。

20

【0602】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチA演出の導入パートを開始させる。図11-36（c3）～（c8）に示すように、低ベース強リーチA演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル開始期間以降の背景（廊下に味方キャラクター「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）と同じであり、タイトル表示パートから開始している動画のシーン（廊下に味方キャラクター「夢夢」及び「ジャム」が表示されるシーン）も導入パートにわたり継続する。また、図11-36（c8）及び図11-37に示すように、導入パートの開始後、敵キャラクター「爆チュー」が出現するとともに、敵キャラクター「爆チュー」が登場するシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の字幕が表示され、スピーカ8L，8Rから字幕で表示されたセリフの音声出力される。

30

【0603】

このように低ベース強リーチA演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L，8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L，8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L，8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

40

【0604】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチAの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」及び「ジャム」が敵キャラクター「爆チュー」を捕まえ、低ベース強リーチA演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された

50

種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース強リーチ A 演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0605】

〔低ベース強リーチ A 演出の期待度示唆表示について〕

低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置 5 にタイトル文字「2 人で爆チューを捕まえろ！」とともに、タイトル文字「2 人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 11-36（c5）に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【0606】

低ベース強リーチ A 演出が実行される通常状態では、画像表示装置 5 に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがある。一方、タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示も複数のオブジェクトにより期待度が示唆されるものであるため、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【0607】

また、通常状態では第 2 始動入賞口に遊技球が進入することはほぼないため、第 1 特図の保留数が最大（4 つ）でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチ A 演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【0608】

尚、図 11-36 に示す例では、タイトル表示パートのうち期待度示唆表示が表示される前のプロローグ表示期間において保留表示及びアクティブ表示が表示される構成であるが、プロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

【0609】

また、低ベース強リーチ A 演出を実行する場合には、図 11-36（c2）～（c3）に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる

10

20

30

40

50

ため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、図 1 1-3 6 に示す例では、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーにキャラクタを表示させ、表示領域が全て埋まるまで拡大表示させることで、表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となる構成であるが、低ベース強リーチ A 演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【0 6 1 0】

低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートでは、図 1 1-3 6（c 4）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2 人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図 1 1-3 6（c 5）～（c 6）に示すように、タイトル文字「2 人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図 1 1-3 6（c 5）に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図 1 1-3 6（c 6）に示すように、5 個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチ A 演出に対応する 3 個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチ A 演出における大当りの期待度が示唆される。

【0 6 1 1】

低ベース弱リーチ A 演出や低ベース弱リーチ B 演出から低ベース強リーチ A 演出に発展する場合には、図 1 1-3 8（x 1）～（x 2）に示すように、プロローグ表示期間において味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まるまでは、保留数が残っていれば保留表示及びアクティブ表示が表示されており、その後のタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2 人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させる段階を経ることなく、図 1 1-3 8（x 3）～（x 4）に示すように、タイトル文字「2 人で爆チューを捕まえろ！」と同時に期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトを表示し、その後、星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させた場合に、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが非表示となつてからすぐに期待度示唆表示を構成するオブジェクトが表示されることとなり、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示を混同してしまう虞がある。これに対し、図 1 1-3 6 に示す例では、プロローグ表示期間において期待度示唆表示が非表示となった後、タイトル表示期間において期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2 人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイトル文字「2 人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させるので、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【0 6 1 2】

〔低ベース強リーチ B 演出について〕

図 1 1-3 9 は、低ベース強リーチ B 演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 1 1-4 0 は、低ベース強リーチ B 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【0 6 1 3】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ B に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチ A または低ベース弱スーパーリーチ B を経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース強リーチ B 演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ B に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチ B 演出に発展させ

る。

【0614】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出から発展する場合に、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤で可動体32を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図11-39(d1)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤の背景から落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)に切り替わった後、可動体32を落下させ、その後可動体32を初期位置まで上昇させる。

10

【0615】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図11-39(d1')に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【0616】

図11-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチB演出のタイトル文字「激震ロボバトル」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置5の表示領域にタイトル文字「激震ロボバトル」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「激震ロボバトル」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

20

【0617】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【0618】

落下演出から移行した低ベース強リーチB演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクター「夢夢」を、落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

30

【0619】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチB演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像(ここでは低ベース強リーチB演出の結果画像)、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示を維持したまま、味方キャラクター「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

40

【0620】

演出制御用CPU120は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

【0621】

図11-39(d1)～(d3)に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示専用の背景(味方キャラクター「ジャ

50

ム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【0622】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

10

【0623】

低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間では、図11-39（d3）～（d4）に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「激震ロボバトル」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

20

【0624】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0625】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチB演出のタイトル表示期間では、まず、図11-39（d4）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-40に示すように、スピーカ8L，8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図11-39（d5）～（d6）に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図11-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

30

【0626】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチB演出のタイトル終了期間では、図11-39（d6）～（d7）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図11-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、図11-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L，8Rからセリフの音声も出力されない。

40

50

【0627】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチB演出の導入パートを開始させる。図11-39(d3)～(d8)に示すように、低ベース強リーチB演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景(味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」が左右の位置に表示される背景)とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチB演出の導入パート開始時の背景(味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」が町中で対峙する背景)に切り替わる。低ベース強リーチB演出の導入パートは、遊技者から見て奥側の位置で敵キャラクター「ロボ」が正面を向き、遊技者から見て手前側の位置で味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて両者が対峙する動画のシーンから開始する。この際、遊技者から見て奥側に位置する敵キャラクター「ロボ」も、遊技者から見て手前側に位置する味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」も、タイトル表示パートのタイトル表示期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」が表示されていた定位置と重なる位置に表示される。また、図11-39(d8)及び図11-40に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「負けないわ!」の字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

10

【0628】

このように低ベース強リーチB演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L, 8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。

20

【0629】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチBの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクター「ロボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチB演出の演出結果として大当たりである旨(大当たり遊技状態に制御される旨)の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄(大)の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチBの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクター「ロボ」とのバトルに敗北し、低ベース強リーチB演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄(大)の組合せを表示させる。

30

【0630】

[低ベース強リーチB演出の期待度示唆表示について]

低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置5にタイトル文字「激震ロボバトル」とともに、タイトル文字「激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図11-39(d5)に示すように、5個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

40

【0631】

低ベース強リーチB演出が実行される通常状態では、画像表示装置5に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示される

50

と、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【0632】

また、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で5個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチB演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

10

【0633】

尚、低ベース強リーチB演出においてプロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

【0634】

また、低ベース強リーチB演出を実行する場合には、図11-39(d2)～(d3)に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクター「夢夢」を表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース強リーチB演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄(小)等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

20

【0635】

低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、図11-39(d4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図11-39(d5)～(d6)に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図11-39(d5)に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図11-39(d6)に示すように、5個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチB演出に対応する3・5個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチB演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

30

40

【0636】

[低ベース強リーチC演出について]

低ベース強リーチC演出については、前述の低ベース強リーチB演出と共通する点が多いことから低ベース強リーチC演出についての図面は省略する。

【0637】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチAまたは低ベース弱スーパーリーチBを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチA演出または低ベース

50

弱リーチ B 演出を実行し、低ベース強リーチ C 演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ C に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチ C 演出に発展させる。

【0638】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 32 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体 32 を落下させ、その後可動体 32 を初期位置まで上昇させる。

10

【0639】

また、演出制御用 CPU 120 は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリ

20

【0640】

低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置 5 の表示領域にタイトル文字「大激震ロボバトル」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「大激震ロボバトル」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【0641】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

30

【0642】

落下演出から移行した低ベース強リーチ C 演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【0643】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチ C 演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチ C 演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

40

【0644】

演出制御用 CPU 120 は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

【0645】

落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示に

50

より表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチB演出の背景（味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【0646】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチC演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

【0647】

低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間では、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「大激震ロボバトル」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0648】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、タイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0649】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチC演出のタイトル表示期間では、まず、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、スピーカ8L，8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、タイトル文字「大激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「大激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。低ベース強リーチC演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

【0650】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチC演出のタイトル終了期間では、定位置に表示されているタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。低ベース強リーチC演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L，8Rからセリフの音声も出力されない。

【0651】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチC演出の導入パートを開始させる。低ベース強リーチC演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチC演出の導入パート開始時の背景（味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が町中で対峙する背景）に切り替わる。低ベース強リーチC演出の導入パートは、遊技者から見て奥側に敵キャラクター「大口ボ」が正面を向き、遊技者から見て手前側に味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」が背中を向けて両者が対峙する動画のシーンから開始する。この際、遊技者から見て奥側に位置する敵キャラクター「大口ボ」も、遊技者から見て手前側に位置する味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」も、タイトル表示パートのタイトル表示期間においてタイトル文字「大激震ロボバトル」が表示されていた定位置と重なる位置に表示される。また、導入パートの開始後、味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「絶対に負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから字幕で表示されたセリフの音声出力される。

10

【0652】

このように低ベース強リーチC演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L, 8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

20

【0653】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクター「大口ボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチC演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクター「大口ボ」とのバトルに敗北し、低ベース強リーチC演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

30

【0654】

〔低ベース強リーチC演出の期待度示唆表示について〕

低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置5にタイトル文字「大激震ロボバトル」とともに、タイトル文字「大激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、5個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

40

【0655】

低ベース強リーチC演出が実行される通常状態では、画像表示装置5に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リー

50

チ C 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【0656】

また、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチ C 演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

10

【0657】

尚、低ベース強リーチ C 演出においてプロログ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

【0658】

また、低ベース強リーチ B 演出を実行する場合には、プロログ表示期間において落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロログ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース強リーチ C 演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

20

【0659】

低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「大激震口ボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイトル文字「大激震口ボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態が表示され、次いで、5 個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチ C 演出に対応する 4 個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチ C 演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

30

【0660】

〔低ベース最強リーチ演出について〕

図 11-41 は、低ベース最強リーチ演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 11-42 は、低ベース最強リーチ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

40

【0661】

演出制御用 CPU 120 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチ A または低ベース弱スーパーリーチ B を経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース最強リーチ演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマ

50

ルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース最強リーチ演出に発展させる。

【0662】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出から発展する場合に、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤で可動体32を落下させる落下演出を実行した後、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図11-41(e1)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤の背景から落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)に切り替わった後、可動体32を落下させ、その後可動体32を初期位置まで上昇させる。

10

【0663】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図11-41(e1')に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【0664】

図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートは、画像表示装置5の表示領域に低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

20

【0665】

演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。

【0666】

低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間では、図11-41(e3)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示は維持したまま、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示する。この際、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される。また、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」のうち表示領域に表示されている部分は、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で出現する。その後、図11-41(e4)に示すように、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を徐々に縮小させ、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を定位置で静止させる。タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

30

40

【0667】

リーチ態様の左右の飾り図柄(小)としては、「1」～「9」の数字のいずれか(図中は「2」)が表示されることとなるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、拡大サイズで出現するタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」は、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で出現し、定位置に静止した状態において縮小サイズで表示されるタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」は、その一部がリー

50

チ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0668】

図11-41（e1）～（e4）に示すように、落下演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ6人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズで定位置に静止した状態では、その背景として低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。また、落下演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持される。

10

【0669】

また、選択演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース最強リーチ演出のタイトル画像）が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ6人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、その背景として低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

20

【0670】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間では、まず、図11-41（e4）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-42に示すように、スピーカ8L，8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図11-41（e5）～（e6）に示すように、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の下方にタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

30

40

【0671】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間では、図11-41（e6）～（e7）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋

50

め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。

10

【0672】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース最強リーチ演出の導入パートを開始させる。図11-41（e4）～（e8）に示すように、低ベース最強リーチ演出の導入パートの開始時の背景（街中で味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかける背景）は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ6人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部によりタイトル表示専用の背景が全て埋め尽くされてタイトル終了期間が終了した後、低ベース最強リーチ演出の導入パートの開始時の背景に切り替わる。低ベース最強リーチ演出の導入パートは、味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかける動画のシーンから開始する。また、図11-41（e8）及び図11-42に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかけるシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから字幕で表示されたセリフの音声出力される。

20

【0673】

このように低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L, 8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

30

【0674】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

40

【0675】

〔低ベース最強リーチ演出の期待度示唆表示について〕

低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置5にタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」とともに、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図11-41（e6）に示すように、5個の星形オブジェクトと、星形

50

オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【0676】

低ベース最強リーチ演出が実行される通常状態では、画像表示装置5に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

10

【0677】

また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で5個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース最強リーチ演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

20

【0678】

また、低ベース最強リーチ演出を実行する場合には、図11-41(e2)～(e4)に示すように、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、その後、全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなり、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示されたときには、タイトル開始期間の前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となっているため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄(小)等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

30

【0679】

低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、図11-41(e4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図11-41(e5)～(e6)に示すように、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図11-41(e5)に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図11-41(e6)に示すように、5個の星形オブジェクトのうち低ベース最強リーチ演出に対応する4.5個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース最強リーチ演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

40

【0680】

〔タイトル表示パートの変形例について〕

図11-43は、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。

【0681】

演出制御用CPU120は、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートに移行するとまず、図11-43(f1)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)等

50

の表示を除き、表示領域全体を黒色表示するブラックアウト演出を実行する。ブラックアウト演出の実行前に保留表示及びアクティブ表示が表示されていた場合には、ブラックアウト演出の開始に伴い保留表示及びアクティブ表示が非表示となる。

【0682】

演出制御用CPU120は、ブラックアウト演出を所定時間継続した後、図11-43(f2)に示すように、表示領域全体の背景を黒色表示に維持した状態で、期待度示唆表示(図11-43(f2)では低ベース最強リーチ演出の期待度示唆表示)を表示させる。

【0683】

次いで、演出制御用CPU120は、表示領域全体の背景を黒色表示として期待度示唆表示を表示した状態を所定時間維持し、図11-43(f3)(f5)に示すように、該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字(図11-43(f3)(f5)では低ベース最強リーチ演出のタイトル文字)を期待度示唆表示よりも大きいサイズで定位置に表示させる。

【0684】

該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字はいずれも定位置に表示された状態では、タイトル文字の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。リーチ態様の左右の飾り図柄(小)としては、「1」～「9」の数字のいずれか(図中は「2」)が表示されることとなるが、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、定位置に表示された状態において該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

【0685】

また、タイトル文字は、白色の態様(図11-43(f3))または赤色の態様(図11-43(f5))のうちの一方の態様で表示される。タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、は前述したステップ131SGS609の可変表示中予告演出決定処理にて決定される。可変表示中予告演出決定処理では、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出、低ベース最強リーチ演出の実行を含む変動パターンが特定された場合に、大当たりであるか否かに応じた確率で、タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定されるとともに、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に大当たりとなる割合が、タイトル文字が白色の態様で表示された場合に大当たりとなる割合よりも高くなる確率にてタイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定される。このため、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に、タイトル文字が白色の態様で表示された場合よりも大当たりの期待度が高くなる。

【0686】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度示唆表示及び該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字を表示させた後、図11-43(f4)(f6)に示すように、期待度示唆表示及び該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字の表示を維持したまま、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートに対応する背景を表示させ、スピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。一方、タイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。また、タイトル表示パートにおいてタイトル文字は、ブラックアウト演出の開始後、タイトル文字が表示されるまでの時間よりも長い時間にわたり表示される(図11-47及び図11-48参照)。

【0687】

次いで、演出制御用CPU120は、タイトル終了期間に移行させる。尚、タイトル終了期間の制御は、上述した各スーパーリーチ演出と同様であるため、ここでの説明は省略する。

10

20

30

40

50

【0688】

このようにタイトル表示パートの変形例では、該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字が、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様が白色の態様であるか、赤色の態様であるかによって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル文字よりも先に表示させることで、まず期待度示唆に注目させることができる。

【0689】

また、図11-43(f2)に示すように、タイトル文字が白色の態様で表示される場合でも赤色の態様で表示される場合でも、スーパーリーチ演出の種類が同一であれば共通の態様で期待度示唆表示が行われる。このため、期待度示唆表示が表示された後のタイトル文字の態様が白色の態様であるか、赤色の態様であるか、に注目させることができる。

10

【0690】

〔高ベースリーチA～D演出について〕

図11-44は、高ベースリーチA～D演出の実行時における画像表示装置5に表示される画像の推移を示す図であり、図11-44は、高ベースリーチA～D演出の実行状況を示すタイミングチャートである。尚、高ベースリーチA～D演出は、登場する敵キャラクターの種類、タイトル名及び期待度示唆表示により示唆される期待度が異なること以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチA演出について説明し、高ベースリーチB～D演出の説明は省略する。

【0691】

20

演出制御用CPU120は、時短状態Aまたは確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチAに対応する変動パターンが指定された場合に、飾り図柄（大）の変動を開始し、図11-44(g2)に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置5における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L, 5Rに停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、高ベースリーチA演出のタイトル表示パートを開始する。

【0692】

図11-45に示すように、高ベースリーチA演出のタイトル表示パートは、画像表示装置5の表示領域に高ベースリーチA演出のタイトル文字「バトルリーチA」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「バトルリーチA」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「バトルリーチA」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

30

【0693】

演出制御用CPU120は、高ベースリーチA演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。

【0694】

高ベースリーチA演出のタイトル開始期間では、図11-44(g2)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は維持したまま、タイトル文字「バトルリーチA」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示する。この際、タイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される。また、タイトル文字「バトルリーチA」のうち表示領域に表示されている部分は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現する。その後、図11-44(g3)に示すように、タイトル文字「バトルリーチA」を徐々に縮小させ、タイトル文字「バトルリーチA」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「バトルリーチA」を定位置で静止させる。タイトル文字「バトルリーチA」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、タイトル文字「バトルリーチA」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

40

50

【0695】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、高ベースリーチA演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、拡大サイズで出現するタイトル文字「バトルリーチA」は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現し、定位置に静止した状態において縮小サイズで表示されるタイトル文字「バトルリーチA」は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0696】

図11-44（g1）～（g3）に示すように、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた時短状態Aまたは確変状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（夜空の背景）は、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、高ベースリーチA演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「マスクマン」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「バトルリーチA」が縮小サイズで定位置に静止した状態では、その背景として高ベースリーチA演出のタイトル表示専用の背景が表示される。また、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示は、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持される。

【0697】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチA」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。高ベースリーチA演出のタイトル表示期間では、まず、図11-44（g3）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「バトルリーチA」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-45に示すように、スピーカ8L、8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図11-44（g4）～（g5）に示すように、タイトル文字「バトルリーチA」の下方にタイトル文字「バトルリーチA」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図11-45に示すように、高ベースリーチA演出のタイトル表示期間は、高ベースリーチA演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

【0698】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。高ベースリーチA演出のタイトル終了期間では、図11-44（g5）～（g6）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「バトルリーチA」を、タイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチA」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチA」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチA」を、タイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチA」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「バトルリーチA」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチA」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図11-45に示すように、高ベースリーチA演出のタイトル終了期間は、高ベースリーチA演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、図11-45に示すように、高

ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチ A 演出や低ベース弱リーチ B 演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ 8 L, 8 R からセリフの音声も出力されない。

【0699】

演出制御用 CPU 120 は、タイトル終了期間の終了後、高ベースリーチ A 演出の導入パートを開始させる。図 11-44 (g3) ~ (g7) に示すように、高ベースリーチ A 演出の導入パートの開始時の背景（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスキマン」とが闘っている背景）は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスキマン」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、タイトル終了期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」の一部によりタイトル表示専用の背景が全て埋め尽くされてタイトル終了期間が終了した後、高ベースリーチ A 演出の導入パートの開始時の背景に切り替わる。高ベースリーチ A 演出の導入パートは、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスキマン」とが闘っている動画のシーンから開始する。また、図 11-44 (g7) 及び図 11-45 に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスキマン」とが闘っているシーンに応じたセリフ「Fight!」の字幕が表示され、スピーカ 8 L, 8 R から字幕で表示されたセリフの音声出力される。

10

【0700】

このように高ベースリーチ A 演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ 8 L, 8 R からタイトルを読み上げる音声出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ 8 L, 8 R からタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ 8 L, 8 R から導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

20

【0701】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスキマン」との闘いに勝利し、高ベースリーチ A 演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスキマン」に敗北し、高ベースリーチ A 演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

30

【0702】

〔高ベースリーチ A ~ D 演出の期待度示唆表示について〕

高ベースリーチ A ~ D 演出の期待度示唆表示は、期待度示唆表示により示唆される期待度が異なる以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチ A 演出の期待度示唆表示について説明し、高ベースリーチ B ~ D 演出の期待度示唆表示の説明は省略する。

40

【0703】

高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置 5 にタイトル文字「バトルリーチ A」とともに、タイトル文字「バトルリーチ A」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 11-44 (g5) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【0704】

50

高ベースリーチ A 演出が実行される時短状態 A または確変状態では、画像表示装置 5 に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【0705】

また、時短状態 A または確変状態では第 1 始動入賞口に遊技球が進入することはほぼないため、第 2 特図の保留数が最大（4 つ）でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されている状況において高ベースリーチ A 演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【0706】

また、高ベースリーチ A 演出を実行する場合には、図 11-44（g1）～（g3）に示すように、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、その後、全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなり、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示専用の背景が表示されたときには、タイトル開始期間の前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となっているため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、高ベースリーチ A 演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【0707】

高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、図 11-44（g3）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「バトルリーチ A」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図 11-44（g4）～（g5）に示すように、タイトル文字「バトルリーチ A」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図 11-44（g4）に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図 11-44（g5）に示すように、5 個の星形オブジェクトのうち高ベースリーチ A 演出に対応する 3 個（高ベースリーチ B 演出は 3.5 個、高ベースリーチ C 演出は 4 個、高ベースリーチ D 演出は 4.5 個）の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、高ベースリーチ A 演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【0708】

〔タイトル文字の表示位置について〕

図 11-46 は、画像表示装置 5 の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。

【0709】

図 11-46（A）（B）に示すように、画像表示装置 5 は、長方形の表示領域 5 L を有するものであるが、その前面に遊技盤 2 が配置されるため、画像表示装置 5 の表示領

10

20

30

40

50

域 5 L における視認領域は、遊技盤 2 に形成された開口部 2 4 から視認可能となる領域、すなわち遊技盤 2 を構成する部材によって被覆されない領域となる。

【0710】

前述のように演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間においてタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させるものである。この際、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が表示される定位置は、図 11-46 (A) に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が、画像表示装置 5 の表示領域 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、図 11-46 (B) に示すように、画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長方形の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっている。

10

【0711】

また、同様に低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」、低ベース強リーチ A 演出のタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」、低ベース強リーチ B 演出のタイトル文字「激震ロボバトル」、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」、高ベースリーチ A 演出のタイトル文字「バトルリーチ A」、高ベースリーチ B 演出のタイトル文字「バトルリーチ B」、高ベースリーチ C 演出のタイトル文字「バトルリーチ C」、高ベースリーチ D 演出のタイトル文字「バトルリーチ D」、のいずれのタイトル文字についても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置は、図 11-46 (A) に示すように、タイトル文字が、画像表示装置 5 の表示領域 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、図 11-46 (B) に示すように、画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長方形の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっている。

20

【0712】

遊技機は、開発段階において設計変更が行われることが多々あり、遊技盤 2 のデザインの変更により遊技盤 2 を構成する部材によって画像表示装置 5 の表示領域 5 L が被覆される領域が変化して表示領域 5 L のうちの視認領域が変更されることがある。また、遊技店に設置された遊技機を引き取り、改修して再度販売することがあり、このような場合にも遊技盤 2 のデザインの変更により遊技盤 2 を構成する部材によって画像表示装置 5 の表示領域 5 L が被覆される領域が変化して表示領域 5 L のうちの視認領域が変更されることがある。このような場合に、画像表示装置 5 の表示領域 5 L を基準としてスーパーリーチ演出におけるタイトル文字の配置を決定していると、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまう虞がある。

30

【0713】

これに対して本実施例では、いずれのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置が、タイトル文字が画像表示装置 5 の表示領域 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、かつ画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長方形の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっており、タイトル表示期間において定位置に表示されるタイトル文字が、表示領域 5 L の対角線同士の交点視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点の双方と重なる位置に表示されるため、設計変更や遊技機を再利用する際に遊技盤 2 のデザインが変更された場合にも、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまうことを防止できる。

40

【0714】

〔スーパーリーチ演出の演出時間について〕

図 11-47 は、各スーパーリーチ演出の演出時間を示す図であり、図 11-48 は、各スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係の一形態を示す図である。

【0715】

図 11-47 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出の全体の演出時間（タイトル表示

50

パートが開始してから導入パートが終了するまでの時間)は $T1-1$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt1$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt1a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt1b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt1c$ である。

【0716】

低ベース弱リーチB演出の全体の演出時間は $T1-2$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt1$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt1a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt1b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt1c$ である。

【0717】

尚、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出は、全体の演出時間は異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。

【0718】

図11-47に示すように、低ベース強リーチA演出の全体の演出時間は $T2-1$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt2a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt2b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt2c$ である。

【0719】

低ベース強リーチB演出の全体の演出時間は $T2-2$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt2a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt2b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt2c$ である。

【0720】

低ベース強リーチC演出の全体の演出時間は $T2-3$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt2a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt2b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt2c$ である。

【0721】

尚、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出は、全体の演出時間はそれぞれ異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。

【0722】

低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間は $T3$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt3$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt3a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt3b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt3c$ である。

【0723】

高ベースリーチ演出A～Dの全体の演出時間はいずれも $T4$ であり、タイトル表示パートの演出時間はいずれも $Tt4$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はいずれも $Tt4a$ であり、タイトル表示期間の演出時間はいずれも $Tt4b$ であり、タイトル終了期間の演出時間はいずれも $Tt4c$ である。

【0724】

本形態において低ベース中(通常状態)のスーパーリーチ演出の全体の演出時間を比較すると、図11-48(A)に示すように、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の全体の演出時間($T2-1$ 、 $T2-2$ 、 $T2-3$)は、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出の全体の演出時間($T1-1$ 、 $T1-2$)よりも長く、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチ演出B、低ベース弱リーチC演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間($T3$)は、低ベース

10

20

30

40

50

強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間（ $T2-1$ 、 $T2-2$ 、 $T2-3$ ）よりも長く設定されている。

【0725】

また、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のうち低ベース弱リーチ A 演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度の高い低ベース弱リーチ B 演出の全体の演出時間（ $T1-2$ ）は、低ベース弱リーチ A 演出の全体の演出時間（ $T1-1$ ）よりも長く設定されている。また、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のうち低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間（ $T2-3$ ）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間（ $T2-1$ 、 $T2-2$ ）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出のうち低ベース強リーチ A 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間（ $T2-2$ ）は、低ベース強リーチ A 演出の全体の演出時間（ $T2-1$ ）よりも長く設定されている。

10

【0726】

本形態においてタイトル表示パートにおけるタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の演出時間を比較すると、図 11-48（B）に示すように、いずれのスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出）においても、タイトル表示期間の演出時間（ $Tt1b/Tt2b/Tt3b/Tt4b$ ）は、タイトル開始期間の演出時間（ $Tt1a/Tt2a/Tt3a/Tt4a$ ）及びタイトル終了期間の演出時間（ $Tt1c/Tt2c/Tt3c/Tt4c$ ）よりも長く、タイトル開始期間の演出時間（ $Tt1a/Tt2a/Tt3a/Tt4a$ ）は、タイトル終了期間の演出時間（ $Tt1c/Tt2c/Tt3c/Tt4c$ ）よりも長く設定されている。

20

【0727】

本形態においてスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの演出時間を比較すると、図 11-48（C）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートの演出時間（ $Tt2$ ）は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートの演出時間（ $Tt1$ ）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間（ $Tt3$ ）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートの演出時間（ $Tt2$ ）よりも長く設定されている。また、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートの演出時間（ $Tt4$ ）は、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間（ $Tt1$ 、 $Tt2$ 、 $Tt3$ ）よりも短く設定されている。

30

【0728】

本形態において低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチ A～D 演出におけるタイトル開始期間及びタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図 11-48（D）に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル開始期間の演出時間（ $Tt3a$ ）は、高ベースリーチ A～D 演出におけるタイトル開始期間の演出時間（ $Tt4a$ ）よりも長く設定されており、図 11-48（E）に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の演出時間（ $Tt3b$ ）は、高ベースリーチ A～D 演出におけるタイトル表示期間の演出時間（ $Tt4b$ ）よりも長く設定されている。

40

【0729】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル開始期間の演出時間を比較すると、図 11-48（F）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル開始期間の演出時間（ $Tt2a$ ）

50

は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル開始期間の演出時間（ $T t 1 a$ ）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間の演出時間（ $T t 3 a$ ）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル開始期間の演出時間（ $T t 2 a$ ）よりも長く設定されている。

【0730】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図 11-48（G）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示期間の演出時間（ $T t 2 b$ ）は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示期間の演出時間（ $T t 1 b$ ）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間の演出時間（ $T t 3 b$ ）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示期間の演出時間（ $T t 2 b$ ）よりも長く設定されている。

【0731】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル終了期間の演出時間を比較すると、図 11-48（H）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル終了期間の演出時間（ $T t 2 c$ ）は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル終了期間の演出時間（ $T t 1 c$ ）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間の演出時間（ $T t 3 c$ ）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル終了期間の演出時間（ $T t 2 c$ ）よりも長く設定されている。

【0732】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示部分の文字表示期間（タイトル表示部分において後述するプロログ期間を含まない期間であり、タイトル開始期間、タイトル表示期間及びタイトル終了期間を合わせた期間）の演出時間を比較すると、図 11-48（I）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出の文字表示期間の演出時間（ $T t 2 d$ ）は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出の文字表示期間の演出時間（ $T t 1 d$ ）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出の文字表示期間の演出時間（ $T t 3 d$ ）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出の文字表示期間の演出時間（ $T t 2 d$ ）よりも長く設定されている。

【0733】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル開始期間とタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図 11-48（J）（K）に示すように、低ベース（通常状態）中のいずれのスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）においても、タイトル表示期間の演出時間（ $T t 1 b / T t 2 b / T t 3 b$ ）は、タイトル開始期間の演出時間（ $T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a$ ）よりも長く、タイトル開始期間の演出時間（ $T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a$ ）は、タイトル終了期間の演出時間（ $T t 1 c / T t 2 c / T t 3 c$ ）よりも長く設定されている。

【0734】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出）と高ベース（時短状態A及び確変状態）中のスーパーリーチ演出（高ベースリーチA～D演出）の全体の演出時間を比較すると、図11-48（L）に示すように、高ベース（時短状態A及び確変状態）中のスーパーリーチ演出（高ベースリーチA～D演出）の全体の演出時間（T4）は、低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出）の全体の演出時間（T1-1、T1-2、T2-1、T2-3、T3）よりも短く設定されている。

【0735】

〔スーパーリーチ演出のタイトル文字について〕

図11-49は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字と飾り図柄との関係の一形態を示す図である。

【0736】

図11-49（A）に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル文字は「爆チューを捕まえろ！」であり、タイトルの文字数は10文字であり、タイトル文字のフォントサイズ（1文字あたりの標準サイズ）はFJであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズ（全てのタイトル文字を含む領域のサイズ）はEJAである。

【0737】

低ベース弱リーチB演出のタイトル文字は「ビリビリホッケー対決」であり、タイトルの文字数は10文字であり、タイトル文字のフォントサイズはFJであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはEJBである。

【0738】

低ベース強リーチA演出のタイトル文字は「2人で爆チューを捕まえろ！」であり、タイトルの文字数は13文字であり、タイトル文字のフォントサイズはFKであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはEKAである。

【0739】

低ベース強リーチB演出のタイトル文字は「激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は7文字であり、タイトル文字のフォントサイズはFKであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはEKBである。

【0740】

低ベース強リーチC演出のタイトル文字は「大激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は8文字であり、タイトル文字のフォントサイズはFKであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはEKCである。

【0741】

低ベース最強リーチ演出のタイトル文字は「6人で爆チューを捕まえろ！」であり、タイトルの文字数は13文字であり、タイトル文字のフォントサイズはFSKであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはESKである。

【0742】

また、図11-49（A）に示すように、スーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄（大）のフォントサイズはKDであり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄（小）のフォントサイズはKSである。

【0743】

本形態においてタイトル文字のフォントサイズを比較すると、図11-49（B）に示すように、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字のフォントサイズFKは、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル文字のフォントサイズFJよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース弱リーチA演出、低ベース

10

20

30

40

50

弱リーチ B 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0744】

また、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F S K は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字のフォントサイズ F K よりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

10

【0745】

また、図 11-49 (B) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字のフォントサイズ F J、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字のフォントサイズ F K、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F S K は、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄 (大) のフォントサイズ K D よりも小さいフォントサイズであり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄 (小) のフォントサイズ K S よりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄 (大) が取りうる文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズよりも小さいサイズであり、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄 (小) が取りうる文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

20

【0746】

本形態においてタイトル文字の表示領域サイズを比較すると、図 11-49 (C) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E K A、E K B、E K C は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E J A、E J B よりも大きく、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字の表示領域サイズ E S K は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E K A、E K B、E K C よりも大きい。

30

【0747】

〔期待度示唆表示について〕

図 11-50 は、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示の実行状況を示す図である。

40

【0748】

タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 11-50 (A) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【0749】

50

演出制御用CPU120は、期待度示唆表示を行う場合に、図11-50(A)に示すように、まず5個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」を表示させた後、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させる。また、演出制御用CPU120は、星形オブジェクトを黒色から金色に変化させる場合に、該当する星形オブジェクトの強調表示を行った後、金色の通常表示に変化させる。

【0750】

この際、演出制御用CPU120は、図11-50(B)に示すように、色彩を変化させる星形オブジェクトを拡大表示させるとともに中央から周囲に向けて輝くように色彩を白色に変化させ、輪郭が消えるまで拡大したオブジェクト全体を白色に変化させた後、全体またはその半分が金色に変化した星形オブジェクトを表示させる。特に、2つ目から3つめの星形オブジェクトについては、拡大表示させた星形オブジェクトの一部が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」の一部と重なるサイズまで拡大させる。また、演出制御用CPU120は、黒色の星形オブジェクトから星形オブジェクト全体を金色に変化させる場合にも、星形オブジェクト半分以上を金色に変化させる場合にも、共通の態様で強調表示を行う。

【0751】

また、演出制御用CPU120は、図11-50(A)に示すように、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合に、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了して通常表示となる前のタイミング(t1)で1つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させる。一方、演出制御用CPU120は、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了するタイミング(t2)までは、2つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させず、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了したタイミング(t2)で2つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させる。すなわち隣り合う2つの星形オブジェクトは強調表示されるタイミングが重なるが、3つの星形オブジェクトが同時に重なって強調表示されないようになっている。

【0752】

また、演出制御用CPU120は、図11-50(A)に示すように、星形オブジェクトの強調表示を開始するタイミングで、期待度示唆音がスピーカ8L、8Rから出力させるとともに、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合には、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音の出力を、次の星形オブジェクトの強調表示を開始する前に終了させ、次の星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音と重なって出力されないようになっている。

【0753】

〔選択演出について〕

図11-51は、選択演出の実行状況を示す図である。選択演出は、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出を経ることなく直接低ベース強リーチA～C演出または低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、いずれの種類のスーパーリーチ演出が実行されるかが特定される演出である。

【0754】

演出制御用CPU120は、選択演出が実行される場合に、図11-51(h1)に示すように、ノーマルリーチ演出を実行した後、図11-51(h2)に示すように、画像表示装置5の表示領域内にウィンドウを表示させ、そのウィンドウ内に選択演出のタイトルが表示させる。選択演出のタイトルでは、「リーチを格上げしろ！」というメッセージが表示され、選択演出が実行されることが示唆される。

【0755】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-51(h2)～(h8)に示すように、ウィンドウ内にスーパーリーチ演出のタイトル画像と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とプッシュボタン31Bの連続操作を促す操作促進文字「連打！」とからなる操

10

20

30

40

50

作促進画像と、を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル画像は、それぞれのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル表示期間の表示内容と同じ内容の画像であり、低ベース強リーチ演出 A～C、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像では、期待度示唆表示も表示される。

【0756】

演出制御用 CPU 120 は、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像として、大当たり期待度は 0 であり、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチ A 演出のタイトル画像を最初に表示させ、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数押しボタン 31B の操作が検出される毎に、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となるまで次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替える。

10

【0757】

図 11-51 (h2)～(h8) に示すように、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像は、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチ A 演出のタイトル画像の後、低ベース弱リーチ A 演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度が高い低ベース弱リーチ B 演出のタイトル画像、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチ A 演出のタイトル画像、低ベース強リーチ A 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチ B 演出のタイトル画像、低ベース強リーチ B 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチ C 演出のタイトル画像、低ベース強リーチ C 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース最強リーチ演出のタイトル画像の順番で切り替わる。

20

【0758】

そして、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となった場合に、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数押しボタン 31B の操作が検出されることで、図 11-51 (h9) に示すように、操作促進画像が消えてスーパーリーチ演出のタイトル画像のみがウィンドウ内に表示される確定画像を表示させ、表示されたタイトル画像のスーパーリーチ演出が実行される旨を報知し、その後、当該スーパーリーチ演出のタイトル表示パートに移行させる。

【0759】

図 11-52 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル画像から低ベース弱リーチ B 演出のタイトル画像に切り替わる押しボタン 3B の操作回数は 3 回、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル画像から低ベース強リーチ A 演出のタイトル画像に切り替わる押しボタン 31B の操作回数は 4 回、低ベース強リーチ A 演出のタイトル画像から低ベース強リーチ B 演出のタイトル画像に切り替わる押しボタン 31B の操作回数は 8 回、低ベース強リーチ B 演出のタイトル画像から低ベース強リーチ C 演出のタイトル画像に切り替わる押しボタン 31B の操作回数は 10 回、低ベース強リーチ C 演出のタイトル画像から低ベース最強リーチ演出のタイトル画像に切り替わる押しボタン 31B の操作回数は 15 回であり、切り替わるタイトル画像のスーパーリーチ演出の他のスーパーリーチ演出への発展期態度または大当たり期待度が上がるほど、次のタイトル画像に切り替わるのに必要な押しボタン 31B の操作回数が増加し、多くの回数押しボタン 31B の操作が必要となる。

30

40

【0760】

また、図 11-52 に示すように、選択演出が実行された場合には、低ベース弱リーチ A、B 演出が実行されることはなく、必ず低ベース強リーチ A 演出以上の大当たり期待度のスーパーリーチ演出が実行されることが確定し、低ベース強リーチ A 演出が実行される割合は約 32.18%、低ベース強リーチ B 演出が実行される割合は約 30.16%、低ベース強リーチ C 演出が実行される割合は約 30.30%、低ベース最強リーチ演出が実行される割合は約 7.36% となっている。

【0761】

50

また、演出制御用CPU120は、選択演出において低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像において、タイトル表示パートと同様に期待度示唆表示も表示させることとなるが、タイトル表示パートにおける期待度示唆表示では、5個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させるのに対し、選択演出において表示される期待度示唆表示では、5個の星形オブジェクトのうち該当するスーパーリーチ演出の期待度を示す数の星形オブジェクトが当初から金色の状態に表示させるようになっている。

【0762】

選択演出において表示されているスーパーリーチ演出のタイトル画像から次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間は、スーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数にプッシュボタン31Bの1回の操作に要する時間を乗算した時間である。プッシュボタン31Bの1回の操作に要する時間は約80msであり、低ベース弱リーチA演出のタイトル画像から低ベース弱リーチB演出のタイトル画像に切り替わる場合にはプッシュボタン31Bを3回操作する必要がある、その際の最低限要する時間は約240msとなる。

【0763】

一方、タイトル表示パートの期待度示唆表示において星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間、すなわち示唆される期待度が1段階変化する時間は約300msであり、低ベース弱リーチA演出のタイトル画像から低ベース弱リーチB演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間よりも長く設定されている。このため、演出制御用CPU120は、選択演出において、タイトル表示パートの期待度示唆表示において示唆される期待度が1段階変化する時間よりも短い時間で低ベース弱リーチA演出のタイトル画像を低ベース弱リーチB演出のタイトル画像に切り替えることが可能となる。

【0764】

〔可変表示中に実行可能な演出について〕

図11-53は、可変表示中に実行可能な演出を示す図である。可変表示中に実行可能な演出は、図11-53に示すように、説明文表示演出、タイトル色変化演出、操作促進演出A～Dを含む。

【0765】

説明文表示演出は、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において実行可能な演出であり、大当りの期待度が高い旨を示唆する説明文を表示させる演出である。

【0766】

タイトル色変化演出は、低ベース弱リーチA演出、B演出のタイトル表示パートにおけるタイトル表示期間において実行可能な演出であり、タイトル文字の色彩を当初の白色から赤色または金色に変化させる演出である。

【0767】

操作促進演出Aは、ノーマルリーチ演出において実行可能な演出であり、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン31Bの操作に応じて低ベース弱リーチA演出、B演出に発展するか否かを報知する演出である。尚、操作促進演出Aにおいては、プッシュボタン31Bの操作に応じて低ベース弱リーチA演出、B演出だけでなく、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成としても良い。

【0768】

操作促進演出Bは、低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン31Bの操作に応じて低ベース強リーチA～C演出のいずれかに発展するか否かを報知する演出である。尚、低ベース弱リーチA、B演

10

20

30

40

50

出において演出結果として大当たりとなる旨が報知される構成においては、操作促進演出 B においてプッシュボタン 3 1 B の操作に応じて大当たりか否かの演出結果が報知される構成としても良い。

【0769】

操作促進演出 C は、低ベース強リーチ A ～ C 演出、最強リーチ演出における導入パートの中盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて複数種類のカットイン画像のうちいずれかのカットイン画像を表示させる演出である。

【0770】

操作促進演出 D は、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて大当たりか否かの演出結果を報知する演出である。

【0771】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示中に説明文表示演出を実行するか否か、タイトル色変化演出を実行するか否か及びいずれの色に変化させるか、操作促進演出 A を実行するか否か、操作促進演出 B において操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるか、操作促進演出 C を実行させるか否か及びカットイン画像（A）またはカットイン画像（B）のいずれを表示させるか、操作促進演出 D において操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかについて、可変表示開始設定処理の予告演出決定処理において決定する。

【0772】

図 1 1 - 5 4（A）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチ A ～ C 演出が実行される変動パターンが特定された場合に、説明文表示演出を実行するか否かが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 80 % の割合で非実行が決定され、20 % の割合で実行が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には 20 % の割合で非実行が決定され、80 % の割合で実行が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で説明文表示演出の実行が決定されるため、低ベース強リーチ A ～ C 演出のタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において説明文表示演出が実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

【0773】

尚、本実施例では、説明文表示演出がタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において実行される構成であり、低ベース強リーチ A ～ C 演出のタイトル表示パートにおいて説明文表示演出の実行の有無に関わらず、低ベース強リーチ A ～ C 演出の実行時間及びタイトル表示パートの実行時間が変わらない構成であるが、低ベース強リーチ A ～ C 演出が実行される変動パターンとして、第 1 変動パターンと、第 1 変動パターンよりも変動時間を長く設定した第 2 変動パターンと、を備え、第 1 変動パターンが指定された場合には、説明文表示演出を実行せず、第 2 変動パターンが指定された場合に、第 1 変動パターンよりも長く設定された変動時間を用いて説明文表示演出を実行する構成としても良い。このような構成では、予告演出決定処理において説明文表示演出を実行するか否かが決定されるのではなく、第 1 変動パターンが指定されたか、第 2 変動パターンが指定されたか、により説明文表示演出を実行するか否かが決定される。この際、説明文表示演出が実行された場合に、説明分演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなるように第 1 変動パターン、第 2 変動パターンを決定することで、低ベース強リーチ A ～ C 演出のタイトル表示パートにおいて説明文表示演出が実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

【0774】

図 1 1 - 5 4（B）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース弱リーチ A

10

20

30

40

50

、B演出が実行される変動パターンが特定された場合に、タイトル色変化演出を実行するか否か、またタイトル色変化演出を実行する場合にいずれの色に変化させるか、が決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には80%の割合で非実行（白）が決定され、20%の割合で実行（赤）が決定され、実行（金）は決定されない。また、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には20%の割合で非実行（白）が決定され、75%の割合で実行（赤）が決定され、5%の割合で実行（金）が決定される。このように、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定されたため、低ベース強リーチA、B演出のタイトル表示部分においてタイトル文字の色彩が変化することで低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性が高い旨が示唆される。また、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合のみ実行（金）が決定されるので、低ベース強リーチA、B演出のタイトル表示部分においてタイトル文字の色彩が金色に変化することで低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展することが確定する。

10

【0775】

尚、低ベース弱リーチA、B演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含む構成においては、大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定され、低ベース強リーチA、B演出のタイトル表示部分においてタイトル文字の色彩が変化することで大当たりの可能性が高い旨が示唆されるようにしても良い。また、このような構成においては、大当たりとなる変動パターンが特定された場合のみ実行（金）が決定され、低ベース強リーチA、B演出のタイトル表示部分においてタイトル文字の色彩が金色に変化することで大当たりが確定するようにしても良い。

20

【0776】

図11-54（C）に示すように、予告演出決定処理においては、ノーマルリーチ演出からははずれとなる変動パターン、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンが特定された場合に、操作促進演出Aを実行するか否かが決定される。この際、はずれとなる変動パターンが特定された場合には50%の割合で非実行が決定され、50%の割合で実行が決定される。また、低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンが特定された場合には100%の割合で実行が決定される。このように、低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンが特定された場合に必ず実行が決定され、はずれとなる変動パターンが特定された場合にも実行が決定されることがあるため、ノーマルリーチ演出において操作促進演出Aが実行されることで低ベース弱リーチA、B演出に発展する可能性が示唆される。

30

【0777】

図11-54（D）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果がはずれとなる変動パターン、低ベース弱リーチA、B演出から低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合に、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかが決定される。この際、はずれとなる変動パターンが特定された場合には90%の割合で操作促進画像（小）が決定され、10%の割合で操作促進画像（大）が決定される。また、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には10%の割合で操作促進画像（小）が決定され、90%の割合で操作促進画像（大）が決定される。このように、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進画像（小）及び操作促進画像（大）のうち操作促進画像（大）が決定されるため、低ベース弱リーチA、B演出における導入部分の終盤における操作促進演出Bにおいて操作促進画像（大）が表示された場合に、操作促進画像（小）が表示さ

40

50

れた場合よりも低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性が高い旨が示唆される。

【0778】

図11-54(E)に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、操作促進演出 C を実行するか否か、操作促進演出 C を実行する場合にカットイン画像 (A) またはカットイン画像 (B) のいずれを表示させるか、が決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 50% の割合で非実行が決定され、30% の割合で実行 (カットイン画像 (A)) が決定され、20% の割合で実行 (カットイン画像 (B)) が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には 5% の割合で非実行が決定され、30% の割合で実行 (カットイン画像 (A)) が決定され、65% の割合で実行 (カットイン画像 (B)) が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進演出 C の実行が決定されるため、低ベース強リーチ A～C 演出における導入パートの終盤で操作促進演出 C が実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でカットイン画像 (A) 及びカットイン画像 (B) のうちカットイン画像 (B) が表示されるため、低ベース強リーチ A～C 演出における導入パートの終盤で操作促進演出 C が実行され、カットイン画像 (B) が表示された場合にカットイン画像 (A) が表示された場合よりも大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

10

20

【0779】

図11-54(F)に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、操作促進画像 (小) または操作促進画像 (大) のいずれを表示させるかが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 90% の割合で操作促進画像 (小) が決定され、10% の割合で操作促進画像 (大) が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には 10% の割合で操作促進画像 (小) が決定され、90% の割合で操作促進画像 (大) が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進画像 (小) 及び操作促進画像 (大) のうち操作促進画像 (大) が決定されるため、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出における導入パートの終盤における操作促進演出 D において操作促進画像 (大) が表示された場合に、操作促進画像 (小) が表示された場合よりも大当たりとなる可能性が高い旨が示唆される。

30

【0780】

〔説明文表示演出について〕

図11-55は、説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図であり、図11-56は、説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。

【0781】

40

演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートのプロローグ表示期間において、図11-55(A)～(I)に示すように、味方キャラクター「夢夢」を表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、プロローグ表示期間において説明文表示演出を行う場合には、味方キャラクター「夢夢」が拡大表示する背景よりも手前側のレイヤーに、説明文を構成する説明文字「驚き!」「桃の木」「大ラッキー!」を順番に表示させる。この際、演出制御用 CPU 120 は、まず図11-55(A)に示すように、説明文字「驚き!」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ (図11-56(t1))、図11-55(B)に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ (図11-56(t2))、その後、図11-55(C)に示

50

すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図 11-56（t3））。

【0782】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、図 11-55（D）に示すように、説明文字「桃の木」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図 11-56（t4））、図 11-55（E）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図 11-56（t5））、その後、図 11-55（F）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図 11-56（t6））。

【0783】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、図 11-55（G）に示すように、説明文字「大ラッキー！」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図 11-56（t7））、図 11-55（H）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図 11-56（t8））、その後、図 11-55（I）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図 11-56（t9））。

【0784】

〔タイトル色変化演出について〕

図 11-57 は、タイトル色変化演出の実行状況を示す図であり、図 11-58 は、タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。

【0785】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、白色のタイトル文字を赤色または金色に変化させるタイトル色変化演出を実行可能である。

【0786】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、タイトル開始期間において白色のタイトル文字の一部が表示領域の左側から出現させ、定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。その後、演出制御用 CPU 120 は、タイトル表示期間において図 11-57（A）に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態で表示させる。そして、演出制御用 CPU 120 は、タイトル色変化演出の実行が決定されていない場合に、タイトル表示期間の開始から t1 の時間が経過した後、特定音をスピーカ 8L，8R から出力させるとともに、図 11-57（B）（C）に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態を維持し、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている白色のタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。

【0787】

一方、演出制御用 CPU 120 は、タイトル色変化演出の実行が決定されている場合に、タイトル表示期間の開始から t1 の時間が経過した後、特定音をスピーカ 8L，8R から出力させるとともに、図 11-57（D）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字が光のように見える状態に変化させ、t2 の時間が経過した後、赤色への変化が決定されている場合には、図 11-57（E）に示すように、タイトル文字を赤色に変化させ、金色への変化が決定されている場合には、図 11-57（F）に示すように、タイトル文字を金色に変化させ、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている変化後の色彩を維持したままタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。タイトル文字が光のように見える状態から赤色または金色に変化させる場合には、タイトル文字の光が晴れたときにタイトル文字から赤色または金色に変化している。

【0788】

図 11-58（A）（B）に示すように、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートのタイトル開始期間の演出時間 T1 は 500ms、タイトル表示期間の演出

10

20

30

40

50

時間 T_2 は 2200ms 、タイトル終了期間の演出時間 T_3 は 300ms に設定されており、タイトル表示期間のうちタイトル表示期間が開始してからタイトル文字が光るように見える状態に変化するまでの時間 t_1 は 800ms 、タイトル文字が光るように見える状態に変化した後、タイトル文字が赤色または金色に変化するまでの時間 t_2 は 200ms 、タイトル文字が赤色または金色に変化した後、タイトル表示期間が終了するまでの時間 t_3 は 1200ms に設定されている。

【0789】

このため、図11-58(C)に示すように、タイトル文字の色彩が白色から赤色または金色に変化する場合に、タイトル表示期間においてタイトル文字が白色の状態が表示される時間 (t_1) よりも、タイトル表示期間においてタイトル文字が変化後の赤色または金色の状態が表示される時間 (t_3) の方が長くなり、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が白色の状態が表示される時間 ($T_1 + t_1$) よりも、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が変化後の赤色または金色の状態が表示される時間 ($t_3 + T_3$) の方が長くなる。

【0790】

〔操作促進演出Aについて〕

図11-59は、操作促進演出Aの実行状況を示す図である。

【0791】

演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ演出において、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Aを実行可能である。

【0792】

演出制御用CPU120は、操作促進演出Aの実行が決定されている場合に、図11-59(A)(B)に示すように、飾り図柄(大)がリーチ状態となるノーマルリーチ演出の実行中に、プッシュボタン31Bを模したボタン画像(小)とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(小)「押せ!」とからなる操作促進画像(小)を表示させる。

【0793】

ボタン画像(小)には、プッシュボタン31Bの操作が有効な有効期間の残り時間を示す残り時間メータが形成されており、演出制御用CPU120は、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンの場合に、図11-59(C)に示すように、表示領域全体を白色に表示させるホワイトアウト演出を実行し、その後、図11-59(D)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出を実行する。

【0794】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図11-59(E)に示すように、操作促進画像(小)を消去させて、飾り図柄(大)をはずれ状態で停止させる。

【0795】

〔操作促進演出Bについて〕

図11-60は、操作促進演出Bの実行状況を示す図である。

【0796】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出では、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Bを実行可能である。

【0797】

演出制御用CPU120は、操作促進演出Bの実行が決定されており、操作促進画像(小)を表示させる旨が決定されている場合に、図11-60(A)に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像(小)とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(小)「押せ!」とからなる操作促進画像(小)を表示させる。

【0798】

また、演出制御用CPU120は、操作促進演出Bの実行が決定されており、操作促進

10

20

30

40

50

画像（大）を表示させる旨が決定されている場合に、図 11-60（B）（C）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン 31B を模した画像であり、ボタン画像（小）よりもサイズの大きいボタン画像（大）とプッシュボタン 31B の操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用 CPU 120 は、図 11-60（B）に示すように、操作促進画像（小）を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像（大）を表示させるとともにこれら複数のボタン画像（大）が 1 つのボタン画像（大）にまとまる促進導入演出を行った後、ボタン画像（大）とプッシュボタン 31B の操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。

【0799】

10

ボタン画像（小）にもボタン画像（大）にも、残り時間メータが形成されており、演出制御用 CPU 120 は、残り時間メータの残量が 0 となるまでにプッシュボタン 31B の操作が検出されるか、残り時間メータの残量が 0 となると、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出に発展する変動パターンの場合に、図 11-60（D）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、可動体 32 を落下させる落下演出を実行し、その後、図 11-60（E）に示すように、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出を実行する。

【0800】

一方、演出制御用 CPU 120 は、はずれとなる変動パターンの場合に、図 11-60（F）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図 11-60（G）に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

20

【0801】

〔操作促進演出 C について〕

図 11-61 は、操作促進演出 C の実行状況を示す図である。

【0802】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの中盤においてプッシュボタン 31B の操作を促す操作促進演出 C を実行可能である。

【0803】

30

演出制御用 CPU 120 は、操作促進演出 C の実行が決定されている場合に、図 11-61（A）（B）に示すように、導入パートの中盤においてプッシュボタン 31B を模したボタン画像（小）とプッシュボタン 31B の操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【0804】

演出制御用 CPU 120 は、カットイン画像（A）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が 0 となるまでにプッシュボタン 31B の操作が検出されると、図 11-61（C）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクタ「ナナ」が表示されるカットイン画像（A）を表示させた後、図 11-61（F）に示すように、導入パートの続きを実行する。

40

【0805】

また、演出制御用 CPU 120 は、カットイン画像（B）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が 0 となるまでにプッシュボタン 31B の操作が検出されると、図 11-61（D）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクタ「ジャム」が表示されるカットイン画像（B）を表示させた後、図 11-61（F）に示すように、導入パートの続きを実行する。

【0806】

また、演出制御用 CPU 120 は、カットイン画像（A）を表示させる旨が決定されている場合にも、カットイン画像（B）を表示させる旨が決定されている場合にも、残り時間メータの残量が 0 となるまでにプッシュボタン 31B の操作が検出されない場合に、図

50

11-61(E)に示すように、導入パートの中盤の演出を継続したまま操作促進画像(小)を消去させて、図11-61(F)に示すように、導入パートの続きを実行する。

【0807】

〔操作促進演出Dについて〕

図11-62は、操作促進演出Dの実行状況を示す図である。

【0808】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Dを実行可能である。

【0809】

演出制御用CPU120は、操作促進画像(小)を表示させる旨が決定されている場合に、図11-62(A)(B)に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像(小)とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(小)「押せ!」とからなる操作促進画像(小)を表示させる。

【0810】

また、演出制御用CPU120は、操作促進画像(大)を表示させる旨が決定されている場合に、図11-62(A)(G)に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模した画像であり、ボタン画像(小)よりもサイズの大きいボタン画像(大)とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(大)「押せ!」とからなる操作促進画像(大)を表示させる。この際、演出制御用CPU120は、操作促進画像(小)を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像(大)を表示させるとともにこれら複数のボタン画像(大)が1つのボタン画像(大)にまとまる促進導入演出(図11-60(B)参照)を行った後、ボタン画像(大)とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(大)「押せ!」とからなる操作促進画像(大)を表示させる。

【0811】

演出制御用CPU120は、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、大当たりとなる変動パターンの場合に、図11-62(C)(H)に示すように、操作促進画像(小)または操作促進画像(大)が徐々に消えつつ、表示領域全体に虹色の模様が渦巻くレインボー演出を実行し、その後、図11-62(D)(I)に示すように、演出結果として大当たりを報知させる。

【0812】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図11-62(E)(J)に示すように、操作促進画像(小)または操作促進画像(大)を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図11-62(F)(K)に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

【0813】

〔操作促進画像について〕

図11-63は、操作促進画像の表示態様を示す図である。演出制御用CPU120は、操作促進画像(小)及び操作促進画像(大)を構成するボタン画像を、図11-63(A)に示すように、左右方向に交互に連続して移動しながら表示させるとともに、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に連続して変化させながら表示させる。この際、図11-63(B)に示すように、ボタン画像が左右方向に移動する間隔と、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に变化する間隔と、が異なり、ボタン画像が左右方向に移動する動作と、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に变化する動作と、が同期しないようになっており、複雑な動きとなる。

【0814】

〔大当たり開始演出について〕

図11-64は、大当たり開始演出の実行状況を示す図である。

【0815】

演出制御用CPU120は、図11-64(A)に示すように、飾り図柄(大)を大当り態様で停止させた後、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当り開始指定コマンドを受信した場合に、大当り開始演出を実行する。

【0816】

演出制御用CPU120は、図11-64(B)~(G)に示すように、画像表示装置5に大当り開始演出中の背景として炎が揺らめくように動作する画像を表示させるとともに、図11-64(B)に示すように、まず大当りのタイトル文字「BIG BONUS (REG BONUS)」のうちタイトル文字の前半「BIG (REG)」を、拡大サイズにて表示させた後、図11-64(C)に示すように、タイトル文字の前半「BIG (REG)」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置上部に表示させる。

10

【0817】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-64(D)に示すように、大当りタイトルのタイトル文字「BIG BONUS (REG BONUS)」のうちタイトル文字の後半「BONUS」を、拡大サイズにて表示させた後、図11-64(E)に示すように、タイトル文字の後半「BONUS」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置下部(タイトル文字の前半「BIG」の下方の位置)に表示させる。

【0818】

尚、本実施例では、大当り種別が6ラウンドの大当り遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「REG BONUS」を表示させ、大当り種別が10ラウンドの大当り遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「BIG BONUS」を表示させる。

20

【0819】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-64(E)~(G)に示すように、タイトル文字「BIG BONUS」全体を定位置に表示させた後、タイトル文字「BIG BONUS」を徐々に拡大させ、その後、図11-64(H)に示すように、大当り中演出を開始し、画像表示装置5の表示を大当り遊技状態の背景に切り替える。

【0820】

演出制御用CPU120は、大当り中演出を開始するとまず、図11-64(H)に示すように、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像(大)と、右打ち促進画像(小)を表示させる。

30

【0821】

右打ち促進画像(小)は、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」(小)と、右方向を示す矢印画像(小)と、から構成され、演出制御用CPU120は、図11-64(H)(I)に示すように、大当り中演出の開始後、大当り遊技状態が終了するまでの期間にわたり、右打ち促進画像(小)を表示領域の右上よりの位置に表示させる。

【0822】

右打ち促進画像(大)は、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像(小)よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」(大)と、右方向を示す矢印であり、矢印画像(小)よりもサイズの大きい矢印画像(大)と、から構成され、演出制御用CPU120は、図11-64(H)(I)に示すように、大当り中演出の開始後、大当り遊技状態が終了するまでの期間のうち最初の一定時間のみ、右打ち促進画像(大)を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。

40

【0823】

また、大当り遊技状態に制御される場合に、大当り開始演出においてタイトル文字が表示された後、大当り中演出に切り替え、大当り遊技状態の操作方法(遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法)を示唆する右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(

50

大)を表示させる。この際、演出制御用CPU120は、主基板11側で、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるタイミングよりも所定時間前のタイミングで大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)を表示させる。このため、右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)が表示されてから所定期間経過後に、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われることとなる。

【0824】

また、演出制御用CPU120は、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当たり開始演出を終了してタイトル文字を消去して次の演出に切り替わる場合に、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル終了期間においてタイトル文字を消去させる場合よりも短い時間にて、大当たり開始演出のタイトル文字を消去させ、次の演出に切り替える。

【0825】

特に、演出制御用CPU120は、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1フレーム(画像の更新の最小単位)で、大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、1フレームではなくタイトル終了期間を設け、ある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成としているが、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)を表示させる場合も、同様にある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成とした場合には、タイトル文字が消去されていく期間において、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法で操作を行ってしまう虞があるが、このタイミングで遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出すと、未だ遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が開始していないので、遊技球が無駄になってしまうこととなる。これに対し、演出制御用CPU120は、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1フレーム(画像の更新の最小単位)で、大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)を表示させるので、その無駄な遊技球の発生を抑制することができる。

【0826】

[遊タイムまでの残転数表示について]

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、低確状態で大当たり制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、(1)時短制御が1100回行われ、且つ、(2)低確制御が1100回行われる時短状態B(本実施例では、時短回数1100回の遊タイム)に制御する。

【0827】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に時短状態B(遊タイム)に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数(以下、遊タイムまでの残回数と呼ぶ)131SG005Z(図11-1参照)を表示させることが可能である。

【0828】

演出制御用CPU120は、図11-65(A)に示すように、通常状態においてノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出が実行されていない状況では、表示領域の左上より遊タイムまでの残回数を表示させる。遊タイムまでの残回数131SG005Zは、「残りXXX回」(XXXは残回数に応じて0～900の数値)と表示される。この際、遊タイムまでの残回数が0～900回のいずれの場合であっても、同一のフォントサイズの文字で遊タイムまでの残回数131SG005Zが表示される。

【0829】

演出制御用CPU120は、図11-65(B)に示すように、飾り図柄(大)がリーチ態様となるノーマルリーチ演出の実行中も遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させる。

10

20

30

40

50

【0830】

また、演出制御用CPU120は、図11-65(C)に示すように、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチA、B演出に発展した場合に、低ベース弱リーチA、B演出の実行中も遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させる。この際、演出制御用CPU120は、図11-65(D)(E)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果としてはずれが報知された場合には、低ベース弱リーチA、B演出の終了後もそのまま遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させる。

【0831】

また、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果として大当たりが報知され得る構成とし、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果として大当たりが報知された場合には、低ベース弱リーチA、B演出が終了するまで遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させ、低ベース弱リーチA、B演出の終了時に遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させる。尚、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果として大当たりが確定する内容が表示された時点で、遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させるようにしても良い。

10

【0832】

また、演出制御用CPU120は、図11-65(F)に示すように、ノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチA、B演出から低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出に発展した場合に、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い、遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させる。この際、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ演出から発展する場合には、選択演出が開始するタイミングで遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させ、低ベース弱リーチA、B演出から発展する場合には、低ベース強リーチA～C演出であれば、タイトル表示パートのブロログ表示期間において、保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させ、低ベース最強リーチ演出であれば、タイトル表示パートの開始時に遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させる。

20

【0833】

尚、低ベース弱リーチA、B演出から発展する場合に、操作促進演出Bが実行されたことに伴う落下演出が開始するタイミング(図11-60(D)に示すタイミング)で保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させる構成としても良い。これにより低ベース強リーチA～C演出に発展するか、低ベース最強リーチ演出に発展するか、に関わらず、留表示及びアクティブ表示、遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させるタイミングを共通にできる。

30

【0834】

その後、演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果としてはずれが報知された場合に、図11-65(G)(H)に示すように、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の終了後、再度遊タイムまでの残回数131SG005Zを表示させる。一方、演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりが報知された場合に、図11-65(I)(J)に示すように、次回、通常状態となるまで遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させたままとする。

40

【0835】

また、操作促進演出Aにおいてプッシュボタン31Bの操作に応じて低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成とした場合には、操作促進演出Aの実行中は、遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させ、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させれば良い。このような構成とした場合には、操作促進演出Aにおいては、遊タイムまでの残回数131SG005Zは表示される一方、その後の低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出における操作促進演出C、Dにおいては、遊タイムまでの残回数131SG005Zが表示されないこととなる。

50

【0836】

〔遊タイム開始演出について〕

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、低確状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、時短状態B（遊タイム）に制御する。この際、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、図11-66（C）に示すように、右打ちランプ131SG132を点灯させるとともに、右打ちLED点灯通知コマンドを送信し、その後、演出制御用CPU120は、図11-66（A）（B）に示すように、遊タイムまでの残回数が0回の状態で可変表示が停止し、右打ちLED点灯通知コマンドを受信すると、図11-66（C）に示すように、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像（小）を表示させる。右打ちランプ131SG132を点灯させるタイミングと、右打ち促進画像（小）を表示させるタイミングと、はほぼ同時であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ちランプ131SG132を点灯させてから、右打ちLED点灯通知コマンドを送信し、これに伴い演出制御用CPU120は、右打ち促進画像（小）を表示させるので、右打ち促進画像（小）が表示される前に右打ちランプ131SG132が点灯することとなる。

10

【0837】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態B（遊タイム）を開始した場合に、時短状態B（遊タイム）が終了するまで右打ちランプ131SG132を点灯させた状態とする。また、右打ち促進画像（小）は、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」（小）と、右方向を示す矢印画像（小）と、から構成され、演出制御用CPU120は、図11-66（C）～（H）に示すように、時短状態B（遊タイム）が開始した場合に、時短状態B（遊タイム）が終了するまで右打ち促進画像（小）を表示領域の右上よりの位置に表示させる。

20

【0838】

演出制御用CPU120は、遊タイムまでの残回数が0回の状態で可変表示が停止し、時短状態B（遊タイム）を指定する遊技状態指定コマンドを受信すると、図11-66（D）～（G）に示すように、遊タイム開始演出を実行する。

【0839】

遊タイム開始演出は、画像表示装置5の表示領域に遊タイムのタイトル文字「遊タイム突入」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「遊タイム突入」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「遊タイム突入」の表示が消えて遊タイム演出へ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

30

【0840】

演出制御用CPU120は、遊タイム開始演出のタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間において、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を表示させるときの態様と同じ態様でタイトル文字「遊タイム突入」を表示させる。

【0841】

詳しくは、演出制御用CPU120は、タイトル開始期間において、図11-66（D）に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示させる。この際、演出制御用CPU120は、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示させる。その後、演出制御用CPU120は、図11-66（D）（E）に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を徐々に縮小させ、タイトル文字「遊タイム突入」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「遊タイム突入」を定位置で静止させる。

40

【0842】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」

50

を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。演出制御用CPU120は、タイトル表示期間において、図11-66(E)(F)に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を定位置に表示させたまま静止させる。

【0843】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。演出制御用CPU120は、タイトル終了期間において、図11-66(F)(G)に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「遊タイム突入」を、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」を、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。その後、図11-66(H)に示すように、遊タイム演出の背景に切り替えて遊タイム演出を開始させる。

【0844】

演出制御用CPU120は、遊タイム開始演出中において、右打ち促進画像(小)とは別に、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像(大)を表示させるとともに、のめり込み注意喚起画像(メッセージ「のめり込みに注意!」)を表示領域の下方に表示させる。

【0845】

右打ち促進画像(大)は、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像(小)よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」(大)と、右方向を示す矢印であり、矢印画像(小)よりもサイズの大きい矢印画像(大)と、から構成され、演出制御用CPU120は、図11-66(D)~(G)に示すように、遊タイム開始演出が実行される期間にわたり、右打ち促進画像(大)を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。

【0846】

また、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態Bに制御されており、可変表示結果がはずれの場合には、特図変動時間が500msの変動パターンPA1-4を選択して可変表示を行い、時短状態Bに制御されており、可変表示結果が大当りの場合には、特図変動時間が500ms+15000msの変動パターンPB1-18を選択して可変表示を行うとともに、演出制御用CPU120は、時短状態Bの制御が開始した際に、これらの変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態Bに制御された最初の可変表示、すなわち時短状態Bに制御した後、最初に第1始動入賞口、第2始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく可変表示において、可変表示結果がはずれの場合に、変動パターンPA1-4よりも変動時間が長く、遊タイム開始演出に相当する変動時間を定めた時短B開始変動パターンを選択して可変表示を行うとともに、演出制御用CPU120は、時短状態Bに制御された最初の可変表示において、時短B開始変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成としても良い。尚、このような構成において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態Bに制御された最初の可変表示において可変表示結果が大当りの場合に、特図変動時間が500ms+15000msの変動パターンPB1-18にて可変表示を行うとともに、演出制御用CPU120は、遊タイム開始演出を実行せず、飾り図柄(大)を大当り態様で停止させれば良い。

【0847】

〔タイトル文字等について1〕

図11-67は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字、説明文表示演出の説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）の関係の一形態を示す図である。

【0848】

図11-67（A）に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字は、タイトル表示期間において静止した状態で表示され、その際の背景画像は静止画像（低ベース強リーチB、C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）または動作画像（低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA演出）である。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字の文字数は7文字～13文字であり、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はLR、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズはFR、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはERである。

10

【0849】

図11-67（A）に示すように、説明文字は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、説明文字の文字数は3文字～6文字であり、説明文字（3つから構成される説明文字のうちの1つの説明文字）の表示時間（説明文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はLS、説明文字のフォントサイズはFS、説明文字（3つから構成される説明文字のうちの1つの説明文字）が表示される表示領域サイズはESである。

20

【0850】

図11-67（A）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、大当り開始演出のタイトル文字の文字数は8文字であり、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はLB、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズはFB、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはEBである。

30

【0851】

図11-67（A）に示すように、操作促進文字（小）は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、操作促進文字（小）の文字数は3文字であり、操作促進文字（小）の表示時間（プッシュボタン31Bが操作されずに操作促進文字（小）が表示されるプッシュボタン31Bの操作有効期間）はL1P、操作促進文字（小）のフォントサイズはF1P、操作促進文字（小）が表示される表示領域サイズはE1Pである。

【0852】

図11-67（A）に示すように、操作促進文字（大）は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、操作促進文字（大）の文字数は3文字であり、操作促進文字（大）の表示時間（プッシュボタン31Bが操作されずに操作促進文字（大）が表示されるプッシュボタン31Bの操作有効期間）はL2P、操作促進文字（大）のフォントサイズはF2P、操作促進文字（大）が表示される表示領域サイズはE2Pである。

40

【0853】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間を比較した場合に、図11-67（B）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間LBが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間LR、LS、L1P、L2Pよりも長く、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表

50

示時間 L R が、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間 L S、L 1 P、L 2 P よりも長く、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間 L S、L 1 P が、説明文字の表示時間 L S よりも長く設定されている。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間 L R、L B、L 1 P、L 2 P は、いずれも説明文表示演出を構成する 3 つの説明文字が全て表示されるのに要する表示時間よりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【0854】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）のフォントサイズを比較した場合に、図 11-67 (C) に示すように、操作促進文字（大）のフォントサイズ F 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）のフォントサイズ F R、F S、F B、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0855】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズ F B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズ F R、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字「BIG BONUS」は、まず前半「BIG」を定位置上部に表示させた後、後半「BONUS」を定位置下部に表示させるとともに、その後タイトル文字「BIG BONUS」を徐々に拡大表示させるようになっており、定位置上部に前半「BIG」が表示され、定位置下部に後半「BONUS」が表示されたときに、タイトル文字「BIG BONUS」を構成する文字のサイズが最も小さくなる。このような構成において、定位置上部に前半「BIG」が表示され、定位置下部に後半「BONUS」が表示されたときの大当り開始演出のタイトル文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の文字のサイズよりも大きいサイズである。さらに定位置上部に前半「BIG」が表示され、定位置下部に後半「BONUS」が表示されたときの大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0856】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F R が、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズ F S、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらにスーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、説明文字、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0857】

また、説明文字のフォントサイズ F S が、操作促進文字（小）のフォントサイズ F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらに説明文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0858】

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【0859】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示領域サイズを比較した場合に

、図 11-67 (D) に示すように、操作促進文字 (大) の表示領域サイズ E 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小) の表示領域サイズ E R、E S、E B、E 1 P よりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズ E B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字 (小) の表示領域サイズ E R、E S、E 1 P よりも大きい表示領域サイズである。また、説明文字の表示領域サイズ E S が、操作促進文字 (小) の表示領域サイズ E 1 P よりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【0860】

〔タイトル文字等について 2〕

図 11-68 は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示部分のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出 (小) における操作促進文字 (小)、操作促進演出 (大) における操作促進文字 (大)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数を構成する残回数文字の関係の一態様を示す図である。

【0861】

図 11-68 (A) に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間 (タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間) は L R、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズは F R、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E R である。

【0862】

図 11-68 (A) に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間 (タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間) は L B、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズは F B、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E B である。

【0863】

図 11-68 (A) に示すように、操作促進文字 (小) の表示時間 (プッシュボタン 31 B が操作されずに操作促進文字 (小) が表示されるプッシュボタン 31 B の操作有効期間) は L 1 P、操作促進文字 (小) のフォントサイズは F 1 P、操作促進文字 (小) が表示される表示領域サイズは E 1 P である。

【0864】

図 11-68 (A) に示すように、操作促進文字 (大) の表示時間 (プッシュボタン 31 B が操作されずに操作促進文字 (大) が表示されるプッシュボタン 31 B の操作有効期間) は L 2 P、操作促進文字 (大) のフォントサイズは F 2 P、操作促進文字 (大) が表示される表示領域サイズは E 2 P である。

【0865】

図 11-68 (A) に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間 (タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間) は L Y、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズは F Y、遊タイム開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E Y である。

【0866】

図 11-68 (A) に示すように、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズは F Z、遊タイムまでの残回数文字が表示される表示領域サイズは E Z である。

【0867】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズを比較した場合に、図 11-68 (B) に示すように、操作促進文字 (大) のフォントサイズ F 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F B、F 1 P、F Y、F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字 (大) を構成する文字のうち最も小さい

10

20

30

40

50

サイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字（残りX X X（Xは0～900の数値）回）のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0～900回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0868】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズFBが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズFR、F1P、FY、FZよりも大きいサイズである。さらに大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0～900回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

10

【0869】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズFYが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズFR、F1P、FZよりも大きいフォントサイズである。さらに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0～900回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

20

【0870】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズFRが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズF1P、FZよりも大きいフォントサイズである。さらに、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0～900回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

30

【0871】

また、操作促進文字（小）のフォントサイズF1Pが、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズFZよりも大きいフォントサイズである。さらに、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0～900回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

40

【0872】

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【0873】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、

50

操作促進文字（小）、操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズを比較した場合に、図 11-68（C）に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズ E2P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ ER、EB、E1P、EY、EZ よりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズ EB が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ ER、E1P、EY、EZ よりも大きい表示領域サイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示領域サイズ EY が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ ER、E1P、EZ よりも大きい表示領域サイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示領域サイズ ER が、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ E1P、EZ よりも大きい表示領域サイズである。また、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E1P が、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ EZ よりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

10

【0874】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間を比較すると、図 11-68（D）に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間 LY が、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間 LR よりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

20

【0875】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字と遊タイム開始演出のタイトル文字の表示態様を比較すると、図 11-68（E）に示すように、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が中央から表示領域の右側に向かって移動しながら消去される。一方、低ベース最強リーチ演出、遊タイム開始演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が拡大表示から縮小されて表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が拡大しながら消去される。

30

【0876】

〔LED の配置について〕

本実施例における遊技効果ランプ 9 は、枠 LED LWL1～LWL12、枠 LED LWR2～LWR12、ロゴ LED LL1～LL4、装飾 LED LS1～LS5、アタッカランプ LA1～LA4 を含む。

【0877】

図 11-69 に示すように、枠 LED LWL1～LWL12 は、遊技機用枠 3 の画像表示装置 5 の上方位置及び遊技領域の左側を包囲するように設けられており、枠 LED LWR2～LWR12 は、遊技機用枠 3 の遊技領域の右側を包囲するように設けられている。また、ロゴ LED LL1～LL4 は、可動体 32 の前面に形成されたロゴ「POWER FULL」に対応する位置に配置されている。また、装飾 LED LS1～LS5 は、遊技領域 2L に形成された装飾部に対応する位置に設けられている。また、アタッカランプ LA1～LA4 は、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置に設けられている。

40

【0878】

枠 LED LWL1～LWL12、枠 LED LWR2～LWR12、アタッカランプ LA1～LA4 は、RGB（Red、Green、Blue）の発光素子からなるフルカラー LED であり、ロゴ LED LL1～LL4 は、赤色に単色発光させることが可能な赤色 LED であり、装飾 LED LS1～LS5 は、白色に単色発光させることが可能な白色 LED である。

【0879】

50

〔ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み〕

図１１－７０は、ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施例において、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９に含まれる複数のＬＥＤのうちの１または複数のＬＥＤを点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、ＬＥＤドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。尚、以下では、演出制御用ＣＰＵ１２０によってＬＥＤなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。ＬＥＤドライバは、演出制御用ＣＰＵ１２０から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ９に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ９は、ＬＥＤドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

10

〔０８８０〕

より具体的に説明すると、演出制御基板１２のＲＯＭ１２１には、各遊技効果ランプ９をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、スーパーリーチ中において用いられるＳＰリーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。

〔０８８１〕

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

20

〔０８８２〕

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

30

〔０８８３〕

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１１－７０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。

〔０８８４〕

例えば、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スーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応する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スーパーリーチ演出に発展すると、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、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、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度デ

40

50

ータがＬＥＤドライバに出力され、大当たりとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【０８８５】

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、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応する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、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。

【０８８６】

また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出中において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スーパーリーチ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにエラーが発生すると、エラー用輝度データテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、エラー用輝度データテーブルに基づく輝度データが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スーパーリーチ演出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。

【０８８７】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該スーパーリーチ演出に対応する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。

【０８８８】

〔遊技効果ランプの点灯態様〕

本実施例においては、上述したような演出制御用CPU120によるLEDドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。本実施例においては、各遊技効果ランプ9の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ9の態様を「点灯態様」とも称する。

【0889】

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

【0890】

例えば、輝度データとして規定されるRGB（Red、Green、Blue）のデータが「000」である場合、該当するLEDは「消灯」する。また、輝度データ（RGBのデータ）が「111」である場合、該当するLEDは極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このようなRGBのデータが「111」となるLEDの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0891】

ロゴLEDLL1～LL4の輝度データとして規定されるR（Red）のデータが「0」である場合、ロゴLEDLL1～LL4は「消灯」する。また、ロゴLEDLL1～LL4の輝度データ（Rのデータ）が「1」である場合、ロゴLEDLL1～LL4は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなRのデータが「1」となるロゴLEDLL1～LL4の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0892】

装飾LEDLS1～LS5の輝度データとして規定されるW（White）のデータが「0」である場合、装飾LEDLS1～LS5は「消灯」する。また、装飾LEDLS1～LS5の輝度データ（Wのデータ）が「1」である場合、装飾LEDLS1～LS5は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなWのデータが「1」となるロゴLEDLL1～LL4の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0893】

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

【0894】

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

【0895】

〔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11-71～図12-36を参照しながら説明する。

【0896】

〔輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について〕

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

【0897】

具体的には、表示制御部123は、主基板11に搭載されたCPU103から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の1フレーム(33ms)で1減算されるカウンタである。表示制御部123は、サブ変動時間が各パートに対応する表示(例えば、スーパーリーチ演出の各パートにおける各種表示)を開始するタイミングとなったときに、ROM121に格納された画像データ(動画データ、アニメーションデータ)に基づき、画像表示装置5の表示制御を行う。表示制御部123は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置5に表示させる演出表示(演出シーン)に対応して拡張コマンド(例えば、拡張コマンドBXXXXなど(「X」は任意の英数字))を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部123によって表示制御が行われる演出表示(演出シーン)に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【0898】

図11-71は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図11-71に示すように、例えば、表示制御部123が低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおける表示制御を行う場合、当該低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートを指定するための拡張コマンド(B421)を演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートに対応する親テーブル(弱リーチ系共通タイトル(親))のアドレスを特定する。

【0899】

親テーブルでは、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ(点灯箇所)を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【0900】

例えば、図11-74に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12(XD_A_LWU_1_B421)、ロゴLEDLL1~LL4(XD_A_LLOGO_B421)、装飾LEDLS1~LS5(XD_A_LSLMP_B421)、アタッカランプLA1~LA4(XD_A_LATAK_B421)が指定されている。また、枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12に対応して子テーブル:XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms(600000/10)が指定されており、ロゴLEDLL1~LL4に対応して子テーブル:XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms(600000/10)が指定されており、装飾LEDLS1~LS5に対応して子テーブル:XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms(600000/10)が指定されており、アタッカランプLA1~LA4に対応して子テーブル:XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms(600000/10)が指定されている。

【0901】

図11-71に示すように、演出制御用CPU120は、親テーブルにおいて指定され

たランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として600000ms（10分間）が指定されている場合には、この600000ms（10分間）を計時するために10msごとにカウンタを1減算する。すなわち、演出制御用CPU120は、カウンタの減算処理を60000回実行することで、600000ms（10分間）を計時したことになる。演出制御用CPU120は、最大600000ms（10分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用CPU120は、拡張コマンドを受信した後、最大600000ms（10分間）を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示（演出シーン）に600000ms要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定しており、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms（10分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

10

【0902】

子テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。

20

【0903】

例えば、図11-75に示す子テーブルにおいては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12（XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

30

【0904】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、ロゴLEDLL1～LL4（XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

40

【0905】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、装飾LEDLS1～LS5（XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が

50

実行される順番に指定されている。

【0906】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、アタッカランプLA1～LA4（XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

10

【0907】

図11-71に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図11-75に示す子テーブルであれば、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12について、最初に500msを計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1によるランプ制御を行い、次に500msを計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2によるランプ制御を行い、次に230msを計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3によるランプ制御を行い、次に600000msを計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2によるランプ制御を行う。尚、演出表示（演出シーン）に600000ms要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定することで、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms（10分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

20

【0908】

また、子テーブルでは、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12をランプ制御の対象とする場合に、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応する孫テーブルとして、例えば、図11-75に示すように、1つの孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1が指定される場合と、図11-75に示すように、2つの孫テーブル：XD__LWU_1_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1及びXD__LWU_2_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1が指定される場合がある。そして、演出制御用CPU120は、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、この1つの孫テーブルを用いて枠LEDLWL1～LWL12と枠LEDLWR2～LWR12の双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用CPU120は、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応する孫テーブルとして2つの孫テーブルが指定されている場合には、2つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて枠LEDLWL1～LWL12のランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて枠LEDLWR2～LWR12のランプ制御を行う。このため、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、枠LEDLWL1～LWL12と、枠LEDLWR2～LWR12と、で共通のランプ制御が行われる一方、2つの孫テーブルが指定されている場合には、枠LEDLWL1～LWL12と、枠LEDLWR2～LWR12と、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

30

40

【0909】

50

孫テーブルには、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。

【0910】

例えば、図 11-76 に示す孫テーブルにおいては、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 (XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1) に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40ms が、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

10

【0911】

また、図 11-76 に示す孫テーブルにおいては、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 (XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1) に対応して、輝度データ：0x0000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40ms が、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

20

【0912】

また、図 11-76 に示す孫テーブルにおいては、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 (XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1) に対応して、輝度データ：0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x666666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x666666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x666666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40ms が、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

30

【0913】

また、図 11-76 に示す孫テーブルにおいては、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 (XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1) に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40ms が、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

40

【0914】

図 11-76 に示す孫テーブルの枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 (XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が枠 LED L W L 1 の RGB の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が枠 LED L W L 2、

50

LWR 2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL 3、LWR 3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL 4、LWR 4のRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL 5、LWR 5のRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL 6、LWR 6のRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL 7、LWR 7のRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL 8、LWR 8のRGBの値を示すものである。

【0915】

また、図11-81に示す孫テーブルのように、枠LEDLWL 1～LWL 12 (XD___LWU_1_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1) と、枠LEDLWR 2～LWR 12 (XD___LWU_2_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1) と、で別の孫テーブルが指定される場合に、枠LEDLWL 1～LWL 12 (XD___LWU_1_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1) の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL 1のRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL 2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL 3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL 4のRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL 5のRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL 6のRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL 7のRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL 8のRGBの値を示すものであり、枠LEDLWR 2～LWR 12 (XD___LWU_2_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1) の輝度データにおいては、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWR 2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWR 3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWR 4のRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWR 5のRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWR 6のRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWR 7のRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWR 8のRGBの値を示すものである。

【0916】

また、図11-76に示す孫テーブルのロゴLEDLL 1～LL 4 (XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTITLE) の輝度データにおいては、下位4桁目の値がロゴLEDLL 1のR (Red) の値を示し、下位3桁目の値がロゴLEDLL 2のRの値を示し、下位2桁目の値がロゴLEDLL 3のRの値を示し、下位4桁目の値がロゴLEDLL 4のRの値を示すものである。

【0917】

また、図11-76に示す孫テーブルの装飾LEDLS 1～LS 5 (XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTITLE) の輝度データにおいては、下位4桁目の値が装飾LEDLS 1のW (White) の値を示し、下位3桁目の値が装飾LEDLS 2のWの値を示し、下位2桁目の値が装飾LEDLS 3のWの値を示し、下位4桁目の値が装飾LEDLS 4のWの値を示すものである。

【0918】

図11-76に示す孫テーブルのアタッカランプLA 1～LA 4 (XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTITLE) の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値がアタッカランプLA 1のRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値がアタッカランプLA 2のRGBの値を示すものであり、

3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値がアタッカランプLA3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値がアタッカランプLA4のRGBの値を示すものである。

【0919】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、「R」、「G」、「B」といった3つの素子からなるLEDによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、0～Fまでの16段階に電流値が分かれており、輝度データが0の場合は電流値が最低値（例えば、0）となり、輝度データがFの場合は電流値が最大値となる。例えば、「R」の素子に「A」の輝度データが出力されると、当該「A」の輝度データに対応する電流が「R」の素子に流れ、「G」の素子に「1」の輝度データが出力されると、当該「1」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れ、「G」の素子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

【0920】

枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、RGBの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクターに応じた色などで点灯することができる。一例としては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。また、輝度データとして「F0F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤紫色に点灯する。また、輝度データとして「FF0」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが黄色に点灯する。

【0921】

また、口ゴLEDLL1～LL4は、R(Red)の素子に輝度データに対応する電流が流れることで、輝度データに応じた輝度の赤色で発光させることが可能であり、装飾LEDLS1～LS5は、「R」、「G」、「B」の3つの素子に輝度データに対応する電流が均等に流れることで、輝度データに応じた輝度の白色で発光させることが可能である。

【0922】

図11-71に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データをLEDドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データをLEDドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図11-75に示す子テーブルであれば、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12について、最初に100msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力し、次に40msを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊

技効果ランプ 9 に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【0923】

上述したように、演出制御用 CPU 120 は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、10ms 周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【0924】

具体的には、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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。

【0925】

演出制御用 CPU 120 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 11-72 は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図 11-72 に示すように、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE においては、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 に対して最初にランプ制御が行われる時間として 500ms が指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1 が指定されており、2 番目にランプ制御が行われる時間として 500ms が指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2 が指定されており、3 番目にランプ制御が行われる時間として 230ms が指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3 が指定されており、4 番目にランプ制御が行われる時間として 600000ms が指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2 が指定されている。2 番目及び 4 番目の孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2 においては、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 について、輝度データ（RGB のデータ）として「0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499」、「0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388」、「0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499」、「0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA」の順番で 100ms 間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の 100ms における輝度データをデータ 1、2 番目の 100ms における輝度データをデータ 2、3 番目の 100ms における輝度データをデータ 3、4 番目の 100ms における輝度データをデータ 4 と称する。

【0926】

演出制御用 CPU 120 は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE の 2 番目に指定された孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2 についてのランプ制御を行う場合に、10ms ごとにカウンタを 1 減算することで指定された 500ms を計時し、当該計時が 500ms に到達するまで、XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2 に基づき 100ms 間隔でデータ 1、データ 2、データ 3、データ 4 の輝度データを LED ドライバに出力するが、データ 1 からデータ 4 まで出力した後、未だ計時が 500ms に到達していなければ、再度、最初のデータ 1 から順に輝度データを LED ドライバに出力する。演出制御用 CPU 120 は、やがて、計時が 500ms に到達すると、その時点で孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2 に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：XD__L

10

20

30

40

50

WU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3に基づく輝度データの出力を開始する。

【0927】

また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEの4番目に指定された孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された600000msを計時し、当該計時が600000msに到達するまで、：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が600000msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、計時が600000msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が600000msに到達することがなく、計時が600000msに到達する前に、表示制御部123から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

10

【0928】

尚、図11-74に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては600000ms（10分）が指定されており、このような親テーブルにおける10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、主基板11からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用CPU120が主基板11からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

20

【0929】

また、図11-75に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては600000ms（10分）が指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

30

【0930】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として600000ms（10分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起り続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に600000ms（10分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起り続ける不具合を防止することができる。

40

【0931】

〔スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて1〕

図11-73は、スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。

【0932】

低ベース弱リーチA演出と低ベース弱リーチB演出ではタイトル表示パートの実行時間

50

は同じであり、図 1 1 - 7 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A 演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチ B 演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 3 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を赤色に変化させる場合には、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を赤色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ赤を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を金色に変化させる場合には、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を金色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ金を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 4 】

低ベース弱リーチ A 演出と低ベース弱リーチ B 演出では導入パートの実行時間が異なり、図 1 1 - 7 3 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチ A 演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチ A 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース弱リーチ B 演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチ B 演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチ B 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 5 】

低ベース強リーチ A 演出と低ベース強リーチ B 演出と低ベース強リーチ C 演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図 1 1 - 7 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース強リーチ A 演出を実行する場合にも、低ベース強リーチ B 演出を実行する場合にも、低ベース強リーチ C 演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 6 】

低ベース強リーチ A 演出と低ベース強リーチ B 演出と低ベース強リーチ C 演出では導入パートの実行時間が異なり、図 1 1 - 7 3 に示すように、低ベース強リーチ A 演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ A 演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ A 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース強リーチ B 演出を実行場合には、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ B 演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ B 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ C 演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ C 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 7 】

図 1 1 - 7 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 8 】

高ベースリーチ A 演出と高ベースリーチ B 演出と高ベースリーチ C 演出と高ベースリー

10

20

30

40

50

チD演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図11-73に示すように、演出制御用CPU120は、高ベースリーチA演出を実行する場合にも、高ベースリーチB演出を実行する場合にも、高ベースリーチC演出を実行する場合にも、高ベースリーチD演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0939】

高ベースリーチA演出と高ベースリーチB演出と高ベースリーチC演出と高ベースリーチD演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであるが、図11-73に示すように、高ベースリーチA演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチA演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチA導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチB演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチB演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチB導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチC演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチC演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチC導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチD演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチD演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチD導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0940】

このように、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは低ベース弱リーチA演出を実行する場合と低ベース弱リーチB演出を実行する場合で、それぞれ別個の弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

【0941】

尚、本実施例では、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース弱リーチA演出であるか、低ベース弱リーチB演出であるか、に応じて輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始または弱リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個

の輝度データテーブルとしても良い。

【0942】

また、低ベース弱リーチA、B演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行する場合に、低ベース弱リーチA演出であっても、低ベース弱リーチB演出であっても、輝度データテーブルとして共通のタイトル共通チャンスアップ赤（タイトル共通チャンスアップ金）を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる。

【0943】

また、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは低ベース強リーチA演出を実行する場合と低ベース強リーチB演出を実行する場合と低ベース強リーチC演出を実行する場合で、それぞれ別個の強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

【0944】

尚、本実施例では、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間及びタイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース弱リーチA～C演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチA演出であるか、低ベース強リーチB演出であるか、低ベース強リーチC演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始または強リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【0945】

また、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロローグと、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系プロローグを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系プロローグを用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LE

D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行い、表示制御部 1 2 3 が、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行い、表示制御部 1 2 3 が、強ベース弱リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチ A 演出であるか、低ベース強リーチ B 演出であるか、低ベース強リーチ C 演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系プロローグ、強リーチ系タイトル開始または強リーチ系タイトル表示のうち少なくともいずれか 1 つのテーブルについて共通の輝度データテーブルとし、残りのテーブルについてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

10

【 0 9 4 6 】

また、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロローグと、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部 1 2 3 が、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系プロローグを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、輝度データテーブル：強リーチ系プロローグを用いて枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行い、表示制御部 1 2 3 が、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチ A 演出であるか、低ベース強リーチ B 演出であるか、低ベース強リーチ C 演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系プロローグ、強リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

20

30

【 0 9 4 7 】

また、高ベースリーチ A 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ B 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ C 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ D 演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは高ベースリーチ A 演出を実行する場合と高ベースリーチ B 演出を実行する場合と高ベースリーチ C 演出を実行する場合と高ベースリーチ D 演出を実行する場合で、それぞれ別個の高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うので、高ベースリーチ A 演出、高ベースリーチ B 演出、高ベースリーチ C、高ベースリーチ D 演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ 9 を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

40

【 0 9 4 8 】

尚、本実施例では、高ベースリーチ A 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ B 演出

50

を実行する場合にも、高ベースリーチC演出を実行する場合にも、高ベースリーチD演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、高ベースリーチA演出であるか、高ベースリーチB演出であるか、高ベースリーチC演出であるか、高ベースリーチD演出であるか、に応じて輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始または高ベースリーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

10

20

【0949】

また、タイトル表示パートの実行時間が他のスーパーリーチ演出と共通しない低ベース最強リーチ演出を実行する場合には、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【0950】

尚、本実施例では、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチAタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース弱リーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチBタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

30

40

【0951】

また、本実施例では、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチA演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチAタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチB演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチBタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低

50

ベース強リーチC演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチC演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチCタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【0952】

また、本実施例では、高ベースリーチA演出を実行する場合にも、高ベースリーチB演出を実行する場合にも、高ベースリーチC演出を実行する場合にも、高ベースリーチD演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチA演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチAタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチB演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチBタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチC演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチC演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチCタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチD演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチD演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチDタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、高ベースリーチA演出、高ベースリーチB演出、高ベースリーチC演出、高ベースリーチD演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【0953】

また、本実施例では、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出の導入パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチ導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良い。

【0954】

また、本実施例では、低ベース弱リーチA、B演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチAのタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチAタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース弱リーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチBのタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチBタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【0955】

また、本実施例では、低ベース強リーチ A～C 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチ A 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ A タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース強リーチ B 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ B タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース強リーチ C 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ C タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース強リーチ D 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ D 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ D タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

10

20

【0956】

また、本実施例では、高ベースリーチ A～D 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチ A 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチ A タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、高ベースリーチ B 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチ B 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチ B タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、高ベースリーチ C 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチ C 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチ C タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、高ベースリーチ D 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチ D 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチ D タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

30

40

【0957】

〔スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて 2〕

以下に、スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルの設定内容について説明する。上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルによって構成されているが、以下で説明する輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、一部のテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することができる。

【0958】

〔低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテ

50

ーブル]

図 11-74 は、表示制御部 123 が低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B421 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-75 は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-76～図 11-78 は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0959】

演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド B421 を受信した場合に、拡張コマンド B421 に基づいて弱リーチ系共通タイトルの親テーブルを指定する。弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図 11-74 に示すように、枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12 について最大 600000ms にわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE を参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド B421 を受信した場合に、弱リーチ系共通タイトルの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE を参照して枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12 のランプ制御を行う。

【0960】

子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE には、図 11-75 に示すように、参照する順に枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12 の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0961】

演出制御用 CPU 120 は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE において最初に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1 (図 11-76) を参照してランプ制御を行う。これにより、340ms にわたり枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12 は消灯状態となり、その後、160ms にわたり枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12 を青色に点灯する。

【0962】

演出制御用 CPU 120 は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1 の実行時間である 500ms 計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE において 2 番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2 (図 11-77) を参照してランプ制御を行う。これにより、枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12 は青色系統の色で点灯し、かつ 100ms 毎に輝度が変化する。

【0963】

演出制御用 CPU 120 は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2 の実行時間である 500ms 計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE において 3 番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3 (図 11-78) を参照してランプ制御を行う。これにより、枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12 は、一部が消灯状態となり、残りが青色に点灯するとともに、30ms または 20ms 毎に消灯する箇所と点灯させる箇所が変化する。

【0964】

演出制御用 CPU 120 は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3 の実行時間である 230ms 計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE において 4 番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2 (図 11-77) を参照してランプ制御を行う。これにより、枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12 は青色系統の色で点灯し、かつ 100ms 毎に輝度が変化する。

【0965】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（B400またはB40F）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統の色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が増加する状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【0966】

弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図11-74に示すように、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【0967】

これによりロゴLEDLL1～LL4は、500ms経過するまで消灯状態から赤色に変化し、その後、500ms経過するまで赤色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が増加し、その後230ms経過するまで赤色から略消灯状態を経て再度赤色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで赤色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が増加する状態が継続する。

【0968】

また、装飾LEDLS1～LS5は、500ms経過するまで消灯状態から白色に変化し、その後、500ms経過するまで白色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が増加し、その後230ms経過するまで白色から略消灯状態を経て再度白色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで白色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が増加する状態が継続する。

【0969】

また、アタッカランプLA1～LA4は、500ms経過するまで消灯状態から青色に変化し、その後、500ms経過するまで青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が増加し、その後230ms経過するまで青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が増加する状態が継続する。

【0970】

図11-152（A）に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。このため、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間（タイトル表示パート開始から500ms経過までの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、消灯状態から青色に変化し、ロゴLEDLL1～LL4は、消灯状態から赤色に変化し、装飾LEDLS1～LS5は、消灯状態から白色に変化する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（1）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置に静止するタイトル表示期間及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間（タイトル表示期間開始後、タイトル表示パートが終了するまでの期間）において、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は

10

20

30

40

50

、500ms経過まで青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後230ms経過するまでに一度青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。また、ロゴLEDLL1～LL4は、500ms経過まで赤色に点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後230ms経過するまでに一度赤色から略消灯状態を経て再度赤色に点灯し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、赤色点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。また、装飾LEDLS1～LS5は、500ms経過まで白色に点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後230ms経過するまでに一度白色から略消灯状態を経て再度白色に点灯し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、白色点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。

10

【0971】

また、タイトル表示パート開始後、3000ms経過後に、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B400またはB40F）を受信することで、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチA、B演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

20

【0972】

このように演出制御用CPU120は、拡張コマンドB421を受信した場合に、拡張コマンドB421に基づいて輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づいてランプ制御を行うことにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4は、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間、及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間に応じた発光色及び発光態様にて変化する。

30

【0973】

【タイトル色変化演出（赤）において用いられる輝度データテーブル】

図11-79は、表示制御部123がタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B511を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-80は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-81～図11-83は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。

40

【0974】

表示制御部123は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、1300ms経過したタイミング）で拡張コマンド511を送信する。

【0975】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB511を受信した場合に、拡張コマンド511に基づいてタイトル共通チャンスアップ赤の親テーブル（図11-79）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-80）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-81～83）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLW

50

L1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【0976】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、200ms経過するまで40msの間隔で白色に点滅し、その後、1200ms経過するまで赤色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0977】

また、ロゴLEDLL1～LL4は、200ms経過するまで消灯し、その後、1200ms経過するまで赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0978】

また、装飾LEDLS1～LS5は、200ms経過するまで40msの間隔で白色に点滅し、その後、1200ms経過するまで白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで白色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0979】

図11-152(B)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。また、白色から赤色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、800ms経過したタイミングで200msにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が赤色に変化し、さらに1200ms経過することでタイトル終了期間に移行する。

【0980】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドB511を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドB511を受信後、200ms経過までの期間）において、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は白色に点滅し、ロゴLEDLL1～LL4は消灯し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点滅する（図11-80において子テーブルが指定する孫テーブル（5）によるランプ制御）。また、タイトル文字が赤色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンドB511を受信後、200ms経過してからさらに1200ms経過するまでの期間）は、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は赤色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化する（図11-80において子テーブルが指定する孫テーブル（6）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンドB511を受信後、1400ms経過してからの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は赤色から徐々に消灯し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色から徐々に消灯し、装飾LEDLS1～LS5は白色から徐々に消灯する（図11-80において子テーブルが指定する孫テーブル（7）によるランプ制御）。

【0981】

また、タイトル表示パート開始後、3000ms経過後に、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B400またはB40F）を受信することで、輝度データテーブル：タイト

10

20

30

40

50

ル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【0982】

〔タイトル色変化演出（金）において用いられる輝度データテーブル〕

図 11-84 は、表示制御部 123 がタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B512 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-85 は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-86～図 11-88 は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。

10

【0983】

表示制御部 123 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、1300ms 経過したタイミング）で拡張コマンド 512 を送信する。

【0984】

演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド B512 を受信した場合に、拡張コマンド 512 に基づいてタイトル共通チャンスアップ金の親テーブル（図 11-84）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 11-85）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 11-86～88）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12、ロゴ LEDLL1～LL4、装飾 LEDLS1～LS5、アタッカランプ LA1～LA4 のランプ制御を行う。

20

【0985】

これにより枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12、アタッカランプ LA1～LA4 は、200ms 経過するまで 40ms の間隔で白色に点滅し、その後、1200ms 経過するまで黄色系統で点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、その後、280ms で黄色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0986】

また、ロゴ LEDLL1～LL4 は、200ms 経過するまで消灯し、その後、1200ms 経過するまで赤色に点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、その後、280ms で赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

30

【0987】

また、装飾 LEDLS1～LS5 は、200ms 経過するまで 40ms の間隔で白色に点滅し、その後、1200ms 経過するまで白色に点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、その後、280ms で白色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0988】

図 11-152（B）に示すように、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートは、開始から 500ms の期間がタイトル開始期間であり、その後、2200ms の期間がタイトル表示期間であり、その後、300ms の期間がタイトル終了期間である。また、白色から金色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、800ms 経過したタイミングで 200ms にわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が金色に変化し、さらに 1200ms 経過することでタイトル終了期間に移行する。

40

【0989】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンド B512 を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンド B512 を受信後、200ms 経過までの期間）において、枠 LE

50

D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び 枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は白色に点滅し、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4 は消灯し、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は白色に点滅する（図 1 1 - 8 5 において子テーブルが指定する孫テーブル（8）によるランプ制御）。また、タイトル文字が金色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンド B 5 1 2 を受信後、2 0 0 m s 経過してからさらに 1 2 0 0 m s 経過するまでの期間）は、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び 枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は黄色系統で点灯し、かつ 2 0 m s の間隔で輝度に変化し、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4 は赤色に点灯し、かつ 2 0 m s の間隔で輝度に変化し、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は白色に点灯し、かつ 2 0 m s の間隔で輝度に変化する（図 1 1 - 8 5 において子テーブルが指定する孫テーブル（9）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンド B 5 1 2 を受信後、1 4 0 0 m s 経過してからの期間）においては、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び 枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は黄色から徐々に消灯し、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4 は赤色から徐々に消灯し、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は白色から徐々に消灯する（図 1 1 - 8 5 において子テーブルが指定する孫テーブル（10）によるランプ制御）。

10

【0990】

また、タイトル表示パート開始後、3 0 0 0 m s 経過後に、表示制御部 1 2 3 が低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B 4 0 0 または B 4 0 F）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

20

【0991】

〔タイトル色変化演出において用いられる輝度データテーブルの変形例〕

本実施例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル変化演出を行うか否かに関わらず、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルを用いて枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び 枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行わない場合には、そのまま輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルを用いて枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び 枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行う場合には、タイトル文字の色を変化させる表示制御を行うタイミングで表示制御部 1 2 3 から送信されるタイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を指定する拡張コマンドを受信することで、タイトル文字の色が変化するときから輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を用いて枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び 枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う構成であった。

30

【0992】

これに対して本変形例では、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）と、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）と、タイトル文字が金色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（金）と、を備え、表示制御部 1 2 3 が、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、タイトル変化演出を行わない場合には、弱リーチ系共通タイトル（白）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び 枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行い、表示制御部 1 2 3 が、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル

40

50

表示パートの表示制御を開始するときに、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合には、弱リーチ系共通タイトル（赤）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合には、弱リーチ系共通タイトル（金）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（金）を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

10

【0993】

これにより、演出制御用CPU120は、ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル変化演出を行わない場合、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合のそれぞれの状況に応じた発光態様にて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うことが可能となる。

【0994】

〔低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-89は、表示制御部123が低ベース弱リーチA演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B400を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-90は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-91～図11-95は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

20

【0995】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB400を受信した場合に、拡張コマンドB400に基づいて弱リーチ系弱リーチA導入の親テーブル（図11-89）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-90）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-91～95）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

30

【0996】

特に、図11-90に示す子テーブルには、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-91～95に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【0997】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

40

【0998】

〔低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-96は、表示制御部123が低ベース弱リーチB演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B40Fを受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチB導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-97は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチB導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-99～図11-103は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱

50

リーチB導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【0999】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB40Fを受信した場合に、拡張コマンドB40Fに基づいて弱リーチ系弱リーチB導入の親テーブル（図11-96）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-97）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-98～103）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1000】

特に、図11-97に示す子テーブルには、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-98～103に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1001】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1002】

〔低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-104は、表示制御部123が低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B517を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-105は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-106～図11-109は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【1003】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB517を受信した場合に、拡張コマンドB517に基づいて強リーチ系共通タイトルの親テーブル（図11-105）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-106）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-107～109）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1004】

特に、図11-106に示す子テーブルには、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートを構成するプロログ表示期間、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-107～109に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1005】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1006】

〔低ベース強リーチA演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図 11-110 は、表示制御部 123 が低ベース強リーチ A 演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B500 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系強リーチ A 導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-111 は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチ A 導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-112～図 11-117 は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【1007】

演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド B500 を受信した場合に、拡張コマンド B500 に基づいて強リーチ系強リーチ A 導入の親テーブル（図 11-110）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 11-111）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 11-112～117）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LED L W L 1～L W L 12 及び枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、装飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4 のランプ制御を行う。

10

【1008】

特に、図 11-111 に示す子テーブルには、低ベース強リーチ A 演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 11-112～117 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

20

【1009】

これにより枠 LED L W L 1～L W L 12 及び枠 LED L W R 2～L W R 12、アタッカランプ L A 1～L A 4、ロゴ LED L L 1～L L 4、装飾 LED L S 1～L S 5 は、低ベース強リーチ A 演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1010】

〔低ベース強リーチ B 演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図 11-118 は、表示制御部 123 が低ベース強リーチ B 演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B504 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系強リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-119 は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチ B 導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-120～図 11-124 は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチ B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

30

【1011】

演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド B504 を受信した場合に、拡張コマンド B504 に基づいて強リーチ系強リーチ B 導入の親テーブル（図 11-118）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 11-119）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 11-120～124）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LED L W L 1～L W L 12 及び枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、装飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4 のランプ制御を行う。

40

【1012】

特に、図 11-119 に示す子テーブルには、低ベース強リーチ B 演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 11-120～124 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1013】

これにより枠 LED L W L 1～L W L 12 及び枠 LED L W R 2～L W R 12、アタッカランプ L A 1～L A 4、ロゴ LED L L 1～L L 4、装飾 LED L S 1～L S 5 は、低

50

ベース強リーチB演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1014】

〔低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

演出制御用CPU120は、表示制御部123が低ベース強リーチC演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンドB505を受信した場合に、拡張コマンドB505に基づいて強リーチ系強リーチC導入の親テーブル（図示略）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図示略）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

10

【1015】

特に、強リーチ系強リーチC導入の子テーブルには、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに強リーチ系強リーチC導入の孫テーブルには、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1016】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

20

【1017】

〔低ベース最強リーチ演出において用いられる輝度データテーブル〕

図11-125は、表示制御部123が低ベース最強リーチ演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B600を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-126は、輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-127～図11-135は、輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

30

【1018】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB600を受信した場合に、拡張コマンドB600に基づいて最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブル（図11-126）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-127）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-128～135）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1019】

特に、図11-126に示す子テーブルには、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パート終了までの演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-127～135に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

40

【1020】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

50

【1021】

〔高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-136は、表示制御部123が高ベースリーチA～D演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B605を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-137は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-138～図11-140は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【1022】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB605を受信した場合に、拡張コマンドB605に基づいて高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブル（図11-136）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-137）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-138～140）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1023】

特に、図11-137に示す子テーブルには、高ベースリーチA～D演出におけるタイトル表示パートを構成するタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-138～140に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1024】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1025】

〔高ベースリーチA演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-141は、表示制御部123が高ベースリーチA演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B606を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチA導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-142は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチA導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-143～図11-145は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【1026】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB606を受信した場合に、拡張コマンドB606に基づいて高ベースリーチ系リーチA導入の親テーブル（図11-141）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-142）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-143～145）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1027】

特に、図11-142に示す子テーブルには、高ベースリーチA演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-143～145に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

10

20

30

40

50

【1028】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチA演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1029】

〔高ベースリーチB演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-146は、表示制御部123が高ベースリーチB演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B607を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチB導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-147は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチB導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

10

【1030】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB607を受信した場合に、拡張コマンドB607に基づいて高ベースリーチ系リーチB導入の親テーブル（図11-146）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-147）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

20

【1031】

特に、図11-147に示す子テーブルには、高ベースリーチB演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチB導入の孫テーブルには、高ベースリーチB演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1032】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチB演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

30

【1033】

〔高ベースリーチC演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-148は、表示制御部123が高ベースリーチC演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B608を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチC導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-149は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチC導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

【1034】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB608を受信した場合に、拡張コマンドB608に基づいて高ベースリーチ系リーチC導入の親テーブル（図11-148）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-149）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

40

【1035】

特に、図11-148に示す子テーブルには、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチC導入の孫テ

50

ーブルには、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1036】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1037】

〔高ベースリーチD演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-150は、表示制御部123が高ベースリーチD演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B609を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチD導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-151は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチD導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

【1038】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB609を受信した場合に、拡張コマンドB609に基づいて高ベースリーチ系リーチD導入の親テーブル（図11-150）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-151）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1039】

特に、図11-150に示す子テーブルには、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチD導入の孫テーブルには、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1040】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1041】

〔作用効果1〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1042】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもよ

10

20

30

40

50

り注目させることができる。

【1043】

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後リーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示し、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字は、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いるように表示させる。このようにすることで、飾り図柄（大）が縮小表示されることで遊技者の視線を集め、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

【1044】

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄が表示されているタイミングで、リーチ態様となった飾り図柄と重なるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させるようになっており、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

【1045】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチA、B演出と、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチA～C演出と、を含み、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字及び低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【1046】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度が高い低ベース最強リーチ演出を含み、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることができる。

【1047】

また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字及び低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）または双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現した後、定位置に表示され、定位置に表示されている期間においてもリーチ態様となった両側の飾り図柄の一部と重なった状態で表示されるので、タイトル文字が定位置に表示された後も、タイトル文字に注目させやすくなる。

【1048】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

20

30

40

50

【1049】

〔作用効果2〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1050】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【1051】

〔作用効果3〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル

表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1052】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【1053】

〔作用効果 4〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

【1054】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【1055】

〔作用効果 5〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ B 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ B 演出を実行可能である。低ベー

50

ス弱リーチ B 演出、低ベース強リーチ B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチ B 演出では、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」とが用いられ、味方キャラクタ「夢夢」により大当たりとなる旨が報知され、低ベース強リーチ B 演出では、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが用いられ、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」により大当たりとなる旨が報知される。そして低ベース強リーチ B 演出における導入パートでは、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側および敵キャラクタ「ロボ」が奥側となるように配置された態様で表示を開始させ、低ベース弱リーチ B 演出における導入パートでは、味方キャラクタ「夢夢」が手前側および敵キャラクタ「ボインゴ」が奥側とならないように配置された態様（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に向き合った態様）で表示を開始させる。このようにすることで、相対的に大当たり期待度の高い低ベース弱リーチ B 演出については、大当たりとなる旨が報知される味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側となり、敵キャラクタ「ロボ」が奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で大当たり期待度が高いことを認識しやすくなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1056】

また、味方キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクタであり、敵キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクタであり、低ベース強リーチ B 演出における導入パートの開始時に、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて手前側の位置に表示され、敵キャラクタ「ロボ」がこちらを向いて奥側の位置に表示され、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが対峙しており、相対的に期待度の高い低ベース強リーチ B 演出については、遊技者の向きと味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」の向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に大当たり期待度が高いことを認識させやすくなる。

20

【1057】

また、低ベース強リーチ B 演出における導入パートにおいて、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」及び敵キャラクタ「ロボ」が、タイトル表示パートでタイトル文字が表示されていた表示領域を含む位置に表示されるため、タイトル文字に注目していた遊技者が、タイトル文字が消えることで自然と味方キャラクタ「ジャム」と「ナナ」及び敵キャラクタ「ロボ」に視線が行くようになる。

30

【1058】

〔作用効果 6〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高く、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも演出時間の長い低ベース強リーチ A～C 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出は、いずれもセリフ字幕が用いられる。そして、低ベース弱リーチ A、B 演出では、タイトル表示パートにおいてタイトル文字およびセリフ字幕が表示され、導入パートにおいてはタイトル表示パートで表示されていたセリフ字幕が継続して表示される一方、低ベース強リーチ A～C 演出では、タイトル表示パートにおいてセリフ字幕を表示させず、タイトル文字を表示させる。このようにすることで、相対的に大当たり期待度が高く、実行時間の長い低ベース強リーチ A～C 演出は極力タイトル文字とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に大当たり期待度が低く、実行時間の短い低ベース弱リーチ A、B 演出の時には、セリフ字幕とタイトル文字の表示を被らせたとしても、先にタイトル文字の表示を終わらせることでセリフ字幕にも注目させることができ、好適にタイトル文字とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【1059】

50

また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、タイトル文字と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンが切り替わらないので、タイトル文字に注目させた後、セリフ字幕に注目させることができる。

【1060】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル文字に対応する音声は出力されないため、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

【1061】

〔作用効果 7〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示は、複数の文字（「6 人で爆チューを捕まえろ!」、
「バトルリーチ A（バトルリーチ B～D）」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか視認可能とならない拡大サイズで、タイトル文字の表示を開始し、拡大サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える縮小サイズとなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない拡大サイズで表示され、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見える縮小サイズで表示されるため、遊技者をタイトル文字に注目させることができる。

【1062】

また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートが開始される前に、画像表示装置 5 の手前側に可動体 32 が重なるように動作させ、可動体 32 が動作してから該可動体 32 が初期位置に戻るまでの落下演出が実行される期間において落下演出専用の背景を表示させるとともに、可動体 32 が初期位置に戻った際に、タイトル文字を構成する複数の文字がすべて視認可能とならず、かつ表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる拡大サイズでタイトル文字の表示を開始し、その後に縮小サイズのタイトル文字とタイトル表示専用の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル文字の表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル文字を遊技者に見せることができる。

【1063】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、口ゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、高ベースリーチ A～D 演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1064】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイ

10

20

30

40

50

トル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1065】

〔作用効果8〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示は、複数の文字（「6人で爆チューを捕まえろ!」、「バトルリーチA（バトルリーチB～D）」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字を表示した状態から複数の文字を拡大させて表示することでタイトル表示パートを終了させ、導入パートの開始時の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル文字に注目しており、そのタイトル文字を好適に用いて、次の導入パートに対応する背景への切り替わりを違和感なく行うことができる。

20

【1066】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、高ベースリーチA～D演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

40

【1067】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成としても良く、こ

50

のような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1068】

〔作用効果9〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報
知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、
B演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T1-1～2）と低ベース強リーチA
～C演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T2-1～3）とは異なり、いずれも
タイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタ
イトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示
を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、低ベース弱リーチA、B
演出におけるタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチA～C演出におけるタイ
トル表示パートにおいても、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期
間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字
を表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出と低ベース強リーチ
A～C演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されているタ
イトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。ま
た、低ベース弱リーチA、B演出と低ベース強リーチA～C演出とでタイトル表示パート
の実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示か
ら表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字
が表示されるかを煽ることができる。また、低ベース弱リーチA、B演出と低ベース強リー
チA～C演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイ
トル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示
パートをわかりやすくすることができる。

【1069】

〔作用効果10〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T1-1～2、T2-1～3、T3）と確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T4）とは異なり、いずれもタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでの
タイトル終了期間と、で構成される。そして、通常状態におけるスーパーリーチ演出にお
けるタイトル表示パートにおいても、確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイ
トル表示パートにおいても、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期
間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字
を表示させる。このようにすることで、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態
におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に
表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させる
ことができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパー
リーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでの
タイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い

時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【1070】

また、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートの実行時間（T4）は、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T1-1～2、T2-1～3、T3）よりも短く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に短いため、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる一方、通常状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に長いためしっかりと煽ることができる。

10

【1071】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であっても、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間を相対的に短くしても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当たりを期待させることができる。

【1072】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であってもスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示パートの実行時間が同じであるが、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出の種類に関わらずスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示パートの実行時間が同じであっても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当たりを期待させることができる。

20

【1073】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの実行時間は、低ベース弱リーチA B演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル表示パートの実行時間が長くなるため、しっかりと煽ることができる。

30

【1074】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出においてタイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース弱リーチA B演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間が長いため、しっかりと煽ることができる。

40

【1075】

〔作用効果11〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、タイトル表

50

示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、タイトル表示パートにおいては、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

10

【1076】

〔作用効果12〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、図11-43に示すように、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様、および白色の態様よりも大当り期待度が高い赤色の態様で表示させることが可能である。そして、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートでは、対応する期待度示唆表示を表示させ、その後、タイトル文字を期待度示唆表示よりも大きいサイズで表示させる。この際、タイトル文字を白色の態様で表示させるときおよび赤色の態様で表示させるときのいずれの場合においても、期待度示唆表示を共通の態様で表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字は、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様によって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル文字よりも先に表示することで、まず期待度示唆に注目させることができる。また、タイトル文字が白色の態様で表示される場合でも赤色の態様で表示される場合でも共通の態様で期待度示唆表示が行われるため、その後のタイトル文字の態様に注目させることができる。

20

30

【1077】

〔作用効果13〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチB演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチC演出を実行可能である。低ベース強リーチB、C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいて第1態様（星3.5個）で期待度示唆表示を表示させ、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいて第2態様（星4個）で期待度示唆表示が表示させる。この際、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示でも、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示でも、共通の態様で強調表示を行う。このようにすることで、低ベース強リーチB演出におけるタイトル表示パートにおいて第1態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、低ベース強リーチC演出におけるタイトル表示パートにおいて第2態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、強調表示を共通態様とすることで、開発コストを軽減することができる。

40

【1078】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトにより構成され、低ベース強リーチB演出では、 N （ N は整数） $+0.5$ 個（3.5個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、低ベース強リーチC演出では、 $N+1$ 個（4個）のオブジェクトにより期待度が示

50

唆され、星形オブジェクト毎に強調表示が行われるとともに、1個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われる。このようにすることで、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われることで、開発コストを軽減することができる。

【1079】

また、期待度示唆表示では、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間と0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間とが共通である。このようにすることで、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間と0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間とを共通とすることで、開発コストを軽減することができる。

10

【1080】

また、期待度示唆表示では、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも共通の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の期待度示唆音が出力されることで、開発コストを軽減することができる。

【1081】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース強リーチB、C演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB、C演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチB、C演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【1082】

尚、低ベース強リーチB、C演出では、タイトル表示パートにおいて共通の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成であるが、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース強リーチB演出におけるタイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（強リーチ系強リーチBタイトル））を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース強リーチC演出におけるタイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（強リーチ系強リーチCタイトル））を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートと低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートとで、それぞれ異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

40

【1083】

〔作用効果14〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれ

50

も含んで構成される。また、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、期待度示唆表示においては、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を継続したまま、二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を終了させ、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行う。このようにすることで、期待度示唆表示では、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は開始されるが、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、大当たり期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

10

【1084】

また、期待度示唆表示では、星形オブジェクトの強調表示が行われる毎に期待度示唆音が出力されるとともに、一の星形オブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【1085】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字「期待度」とにより構成され、星形オブジェクトに対する強調表示は、文字「期待度」と重畳するサイズで行われる。このようにすることで、星形オブジェクトに対する強調表示により期待度示唆表示を構成する複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字の双方に注目させることができる。

20

【1086】

尚、本実施例では、複数の星形オブジェクトのうち一部の星形オブジェクトを強調表示させる場合に、星形オブジェクトに対する強調表示が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字に重畳する構成であるが、全ての星形オブジェクトについて、星形オブジェクトに対する強調表示が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字に重畳する構成としても良い。

30

【1087】

〔作用効果15〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出を実行可能である。低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を複数表示可能であり、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示と同時に保留表示を表示させないようにする。このようにすることで、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が表示される一方、期待度示唆表示と同時に保留表示が表示されないため、保留表示が期待度示唆表示と誤って認識されてしまうことを防止できる。

40

【1088】

特に、保留表示と開始されている可変表示に対応するアクティブ表示の最大数が、期待度示唆表示を構成する星形オブジェクトの最大数と一致することとなるが、保留表示とアクティブ表示が最大数表示されている状態で低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強

50

リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出が実行されても、保留表示とアクティブ表示が期待度示唆表示を構成する星形オブジェクトが最大数表示されていると誤って認識されてしまうことを防止できる。

【1089】

また、タイトル表示パートの開始前に表示領域が単色表示される単色表示演出が実行されるときに保留表示を消去することで、違和感なく保留表示を終了できる。

【1090】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、口ゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、低ベース強リーチ A～C 演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル、高ベース、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ A～C 演出、高ベースリーチ A～D 演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチ A～C 演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1091】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1092】

〔作用効果 16〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出、高ベースリーチ A～C 演出を実行可能である。低ベース強リーチ A～C 演出、高ベースリーチ A～C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチ A 演出／高ベースリーチ A 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 1 数（3）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチ B 演出／高ベースリーチ B 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 1 数よりも多い第 2 数（3.5）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチ C 演出／高ベースリーチ C 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 2 数よりも多い第 3 数（4）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、第 1 数（3）と第 2 数（3.5）との数の差は、第 2 数（3.5）と第 3 数（

4) との数の差と同じ (0.5) であり、第3数 (4) に対応する低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第2数 (3.5) に対応する低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差は、第2数 (3.5) に対応する低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第1数 (3) に対応する低ベース強リーチA演出／高ベースリーチA演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第1数 (3) から第2数 (3.5) に増加した場合と、第2数 (3.5) から第3数 (4) に増加した場合と、で星形オブジェクトの数の増加量は同数であるが、第1数 (3) から第2数 (3.5) に増加した場合よりも第2数 (3.5) から第3数 (4) に増加した場合の方が大当たり期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数よりも大当たりとなることを期待させることができる一方、星形オブジェクトの数が少ない場合に大当たりとなることを過度に期待させてしまうことがない。

10

【1093】

また、演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出を実行可能であり、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出におけるタイトル表示パートにおいて第3数 (4) よりも多い第4数 (4.5) の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、第3数 (4) と第4数 (4.5) との数の差 (0.5) は、第1数 (3) と第3数 (4) との数の差 (1) よりも小さく、第4数 (4.5) に対応する低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第3数 (4) に対応する低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差は、第3数 (4) に対応する低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第1数 (3) に対応する低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第1数 (3) から第3数 (4) に増加した場合よりも第3数 (4) から第4数 (4.5) に増加した場合の方が星形オブジェクトの数の増加量は小さいが、第1数 (3) から第3数 (4) に増加した場合よりも第3数 (4) から第4数 (4.5) に増加した場合の方が大当たり期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数が少ない場合でも大当たりとなることを期待させることができる。

20

30

【1094】

また、第3数 (4) と第4数 (4.5) との数の差は0.5であり、第1数 (3) と第3数 (4) との数の差は1であり、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第1数 (3) から1増加して第3数 (4) となったときよりも、第3数 (4) から0.5増加して第4数 (4.5) となった方がさらに大当たりとなることを期待させることができる。

【1095】

また、通常状態よりも有利な確変状態において第3数 (4) に対応する高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第2数 (3.5) に対応する高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差は、通常状態において第3数 (4) に対応する低ベース強リーチC演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第2数 (3.5) に対応する低ベース強リーチB演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差よりも大きい。このようにすることで、通常状態よりも有利な確変状態の方が、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が増加した場合に大当たりとなることを期待させることができる。

40

【1096】

〔作用効果17〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態において低ベース弱リーチA、

50

B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの方が、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートよりも長く、また、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

10

20

30

40

50

【1097】

また、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【1098】

また、演出制御用CPU120は、通常状態において低ベース強リーチA～C演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能であり、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース最強リーチ演出の方が低ベース強リーチA～C演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【1099】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA

、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1100】

〔作用効果18〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態において低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出では、演出結果として大当たりとなる旨が報知される場合がなく、演出結果としてはずれとなる旨が報知される場合と、他のスーパーリーチ演出に発展する場合と、があり、低ベース強リーチA～C演出では、演出結果として、大当たりとなる旨が報知される場合と、はずれとなる旨が報知される場合と、がある。そして、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、直接、大当たりとなる旨が報知されることのある低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、大当たりとなる旨が報知されることのない低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース弱リーチA、B演出により過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。

【1101】

また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートでは、他のスーパーリーチ演出に発展することが確定する金色の態様でのタイトル文字を表示させることが可能であるため、期待度示唆表示が表示されない低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートであっても遊技者に注目させることができる。

【1102】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1103】

〔作用効果19〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチを実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチは、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチは、複数のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチのタ

イトル表示パート及び選択演出においてタイトル文字とともに期待度示唆表示を表示することが可能である。そして、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない。このようにすることで、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすることができる。

10

【1104】

また、選択演出は、プッシュボタン 31B の操作により大当り期待度の低いスーパーリーチ演出から大当り期待度の高いスーパーリーチ演出へと段階的に変化する演出であり、選択演出において 1 段階変化するのに要する時間、すなわち次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートの期待度示唆表示において 1 段階表示されるのに要する時間、すなわち星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間よりも短い場合があり、選択演出での段階的な変化にスピード感を持たせることができる。

【1105】

また、選択演出は、1 段階毎に現在のスーパーリーチ演出よりも 1 段階大当り期待度の高いスーパーリーチ演出へ変化する演出であり、1 段階変化する毎に次の段階へ変化させるのに必要なプッシュボタン 31B の操作回数が多くなる。このようにすることで、スーパーリーチ演出の大当り期待度が上昇するほど、遊技者を焦らすことができる。

20

【1106】

また、選択演出により低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチが選択された場合には、そのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートから開始する。このようにすることで、選択演出を経由して低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチが実行される場合でもタイトル表示パートから開始するので、最終的にどのスーパーリーチ演出が実行されたのかを遊技者が判別しやすい。

30

【1107】

〔作用効果 20〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、大当り開始演出のタイトル文字をより大きく動かすことで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

40

【1108】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1109】

50

また、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、タイトル文字を表示する場合にタイトル表示専用の背景が表示させるもの（低ベース強リーチB、C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D）があり、大当たり開始演出のタイトル文字の背景は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字の背景についてもより大きく動かすことで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1110】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景が静止した画像であるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景を動きのある画像としても良く、このような構成においても、大当たり開始演出のタイトル文字の背景が、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示されることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1111】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1112】

〔作用効果21〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。この際、操作促進文字（小）をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、導入パートで表示される操作促進文字（小）は、遊技者に対して動作（操作）を促すものであり、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

【1113】

また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促すとともに、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについてもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、操作促進文字（小）であっても操作促進文字（大）であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

【1114】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにお

いてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、操作促進文字（小）をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。また、このような構成においても、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについてもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示されることで、操作促進文字（小）であっても操作促進文字（大）であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

【１１１５】

また、操作促進文字（小）の文字数（３）は、スーパーリーチ演出のタイトル文字の文字数（７～１３）よりも少ないため、操作促進文字（小）を大きく動かしても文字の内容を認識させることができる。

【１１１６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１１７】

〔作用効果２２〕

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、スーパーリーチ演出の内容を説明する説明文字を表示可能である。この際、説明文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、付加的に表示される説明文字を、タイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル文字に加え、説明文字が付加されていることにも注目させることができる。

【１１１８】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、説明文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル文字に加え、説明文字が付加されていることにも注目させることができる。

【１１１９】

また、説明文字は、スーパーリーチ演出が有利であることを示唆する内容のものであるため、説明文字が付加されていることに対してさらに注目させることができる。

【１１２０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用い

10

20

30

40

50

て遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1121】

〔作用効果23〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。そして、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字の方が低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示させる。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字の方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル文字だけでも低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

20

【1122】

また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を構成する文字数（10）は低ベース強リーチB、C演出に対応するタイトル文字を構成する文字数（7、8）よりも多いが、低ベース強リーチB、C演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズは低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズよりも大きい。このようにすることで、低ベース強リーチB、C演出に対応するタイトル文字の方が1文字の占める表示領域サイズが大きくなるため、低ベース強リーチB、C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

30

【1123】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

50

【 1 1 2 4 】

〔作用効果 2 4〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後にリーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示する。この際、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字を飾り図柄（小）のサイズよりも大きいサイズで表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字が、縮小表示された飾り図柄（小）よりも大きいサイズで表示されるので、タイトル表示パートにおいてタイトル文字に注目させることができる。

10

【 1 1 2 5 】

また、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字のいずれの文字についても飾り図柄（大）よりも小さく、飾り図柄（小）よりも大きいサイズで表示させる。このようにすることで、リーチ態様となった際の飾り図柄（大）については確実に認識させることができつつ、その後は、飾り図柄（大）が縮小されて飾り図柄（小）となり、飾り図柄（小）よりも大きなサイズでタイトル文字を構成するそれぞれの文字が表示されるので、タイトル表示パートにおいてはタイトル文字に注目させることができる。

20

【 1 1 2 6 】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【 1 1 2 7 】

〔作用効果 2 5〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当たりか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

40

【 1 1 2 8 】

50

また、大当り開始演出のタイトル文字は、「BIG」または「REGULAR」と、「BONUS」と、から構成されており、「BIG」または「REGULAR」が定位置上部に表示された後、「BONUS」が定位置下部に表示され、「BONUS」が定位置下部に表示された後、定位置上部に表示された「BIG」または「REGULAR」及び定位置下部に表示された「BONUS」は徐々に拡大表示される。そして、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」は、定位置上部及び定位置下部に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示されるとともに、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」が定位置上部及び定位置下部に表示されたときの文字のサイズは、操作促進文字（小）を構成する文字のサイズよりも大きい。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字は、常に操作促進文字（小）を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

10

【1129】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、大当り開始演出のタイトル文字の方が操作促進文字（小）より大きく表示されるため、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【1130】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（大）は、大当り開始演出のタイトル文字よりも大きく表示されることで、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

20

【1131】

また、操作促進文字（大）を構成する文字列のうちの最小の文字が、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されることで、どの文字に注目したとしても、操作促進文字（大）の方が大当り開始演出のタイトル文字より大きく表示されるため、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【1132】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

40

【1133】

〔作用効果26〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパー

50

リーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1134】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、大当たり開始演出のタイトル文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示されることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

10

【1135】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、大当たり開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【1136】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

【1137】

〔作用効果27〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

40

【1138】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチA、B演出に発展し、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートが開始する。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

50

【1139】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出) に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字 (小) を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしてもタイトル文字に注目させることができる。

【1140】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル (弱リーチ系共通タイトル) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル (弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1141】

〔作用効果 28〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A において、遊技者に対してプッシュボタン 31 B の操作を促す操作促進文字 (小) を表示可能である。また、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字 (小) よりも大きく表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字 (小) を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字 (小) よりも大きく表示することで低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【1142】

また、操作促進文字 (小) が表示された後、低ベース弱リーチ A、B 演出に発展し、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートが開始し、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字 (小) を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字 (小) よりも大きく表示することで低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができ、その後低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示することで、大当たり遊技状態に制御されることを祝福できる。

【1143】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用い

て遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1144】

〔作用効果29〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示させることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

20

【1145】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当たり開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間を、大当たりとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

30

【1146】

また、大当たり開始演出のタイトル文字が表示された後、大当たり開始演出のタイトル文字を、大当たり遊技状態中の操作方法を示唆する右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替えるとともに、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わってから所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われるとともに、大当たり開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わる時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を終了させる時間よりも短い。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、大当たり開始演出のタイトル文字を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

40

【1147】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）

50

の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1148】

〔作用効果30〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当たりか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

20

【1149】

また、操作促進文字（小）は、促された操作がされるか、促された操作が有効な時間が経過するまで表示され、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされず、促された操作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い。このようにすることで、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされずに表示される時間よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

30

【1150】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当たり開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、遊技者に操作を促すことが目的の操作促進文字（小）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

40

【1151】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大）は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【1152】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用い

50

て遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1153】

〔作用効果31〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することによりタイトル文字に注目させることができる。

20

【1154】

また、タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示がきちんとみえる時間が、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。

30

【1155】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大）は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、タイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。

40

【1156】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示

50

用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1157】

〔作用効果32〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチA、B演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させ、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することにより低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【1158】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1159】

〔作用効果33〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態において低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出を実行可能であり、通常状態よりも有利な確変状態において高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、確変状態において高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチA～C演出は、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、高ベースリーチB～D演出は、高ベースリーチA演出よりも大当たり期待度が高く、高ベースリーチA演出は、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高い。そして、低ベース強リーチA～C演出、高ベースリーチA演出、及び高ベースリーチB～D演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させ、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させ

ない。このようにすることで、通常状態における低ベース弱リーチ A、B 演出は、通常状態における低ベース強リーチ A～C 演出よりも大当たり期待度が低いため、低ベース強リーチ A～C 演出では期待度示唆表示を表示させるが、低ベース弱リーチ A、B 演出では期待度示唆表示を表示させないことで、低ベース弱リーチ A、B 演出によって大当たりとなることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な確変状態における高ベースリーチ A 演出は確変状態における高ベースリーチ B～D 演出よりも大当たり期待度が低いものの、通常状態における低ベース弱リーチ A、B 演出よりは大当たり期待度が高いことから、高ベースリーチ A 演出でも高ベースリーチ B～D 演出でも期待度示唆表示を表示させることで、高ベースリーチ A 演出の場合にも高ベースリーチ B～D 演出の場合にも大当たりとなることを期待させることができる。

10

【1160】

〔作用効果34〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短い。このようにすることで、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短く、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

20

【1161】

また、確変状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度が通常状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度より高まっても、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートが、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短いことで、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

【1162】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出の導入パートにおいて、それぞれ導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

40

【1163】

〔作用効果35〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース強リーチ A～C 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当たり

50

に制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。そして、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様でタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様でタイトル文字を表示させるとともに、時短状態B（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートと同様に、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様で表示させる。このようにすることで、時短状態B（遊タイム）に制御される場合、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、相対的に大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字と同じ表示態様で表示させるので、時短状態B（遊タイム）が有利度の高いものであると認識させることができる。

10

【1164】

また、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合に、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでタイトル文字を消去させる場合と同様に、タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様でタイトル文字を消去させる。このようにすることで、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合にも、相対的に大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を消去させる場合の表示態様と同じ表示態様で消去させるので、時短状態B（遊タイム）が有利度の高いものであると認識させることができる。

20

【1165】

〔作用効果36〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。そして時短状態B（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態B（遊タイム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

30

【1166】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きい。このようにすることで、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字がいずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

40

【1167】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、遊タイム開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、時短状態B（遊タイム）に制御されることをより祝福することができる。

【1168】

50

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1169】

〔作用効果37〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。そして時短状態B（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の表示時間よりも長い。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態B（遊タイム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長く表示されるので、時短状態B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

20

30

【1170】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある遊タイム開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、大当たりとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【1171】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートで

40

50

は、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様に遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1172】

〔作用効果38〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。また、通常状態において、時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【1173】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチA、B演出と、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチA～C演出と、を含み、遊タイムまでの残回数文字は、低ベース弱リーチA、B演出の実行中において表示させ、低ベース強リーチA～C演出の実行中において表示させない。このようにすることで、大当り期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出では遊タイムまでの残回数文字が表示されるため、時短状態B（遊タイム）までの回数を意識させることができる一方、大当り期待度の高い低ベース強リーチA～C演出では、遊タイムまでの残回数文字を表示しないことにより演出の内容に注目させることができる。また、時短状態B（遊タイム）では、通常状態よりも有利な大当りとなりやすいことから、時短状態B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【1174】

また、低ベース弱リーチA、B演出を経ることなく、選択演出から低ベース強リーチA～C演出に発展する場合には、選択演出の実行中においても遊タイムまでの残回数文字を表示させないことで、遊タイムまでの残回数文字によって低ベース強リーチA～C演出以上のスーパーリーチ演出が確定する選択演出が邪魔されることがないうえに、時短状態B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【1175】

また、低ベース強リーチA～C演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残回数文字を再度表示せずに大当り遊技状態に制御され、低ベース強リーチA～C演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチA～C演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させる。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残回数文字を再度表示しないことで、時短状態B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。また、低ベース強リーチA～C演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチA～C演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させるので、時短状態B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合にいち早く安堵させることができる。

【1176】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表

示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1177】

〔作用効果39〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出に関連するタイミングで実行される操作促進演出A～Dにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、通常状態において、時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を表示する遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、操作促進文字（小）を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、操作促進文字（小）が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、操作促進文字（小）に注目させることができ、効果的に遊技者に対して動作（操作）を促すことができる。

20

【1178】

また、スーパーリーチ演出のうち低ベース強リーチA～C演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて操作促進文字（小）を表示させる場合には、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されるのに対し、導入パートの終盤に実行される操作促進演出Dにおいて操作促進文字（小）を表示させる場合には、遊タイムまでの残回数文字が表示されない。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出に発展する前は促進文字表示操作促進文字（小）と同時に遊タイムまでの残回数文字を表示したままにしておくことで、時短状態B（遊タイム）までの回数を意識させることができ、導入パートの操作促進文字（小）では遊タイムまでの残回数文字を表示しないことで、大当たりとなることが報知されるか否かに注目させることができる。

30

【1179】

また、低ベース強リーチA～C演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいては、操作促進文字（小）及び操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）のうち操作促進文字（小）のみ表示させる一方、導入パートの終盤に実行される操作促進演出Dにおいては、操作促進文字（小）も操作促進文字（大）も表示させることが可能であり、低ベース強リーチA～C演出において操作促進文字（大）が表示される場合に、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されることがない。このようにすることで、大当たりとなることが報知されるか否かに加え、操作促進文字（大）が表示され、より有利な状況が示唆されていることに注目させることができる。

40

【1180】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）

50

の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1181】

〔作用効果40〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。また、通常状態において、時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、遊タイムまでの残回数文字は不要となるため、大当たり開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

20

【1182】

また、時短状態B（遊タイム）までの残り回数がいずれの回数であっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさは同じであり、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、時短状態B（遊タイム）までの残り回数がいずれの回数であっても、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

30

【1183】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態B（遊タイム）において最初に第1始動入賞口、第2始動入賞口に遊技球が進入したことによる可変表示において、時短状態B（遊タイム）において通常用いる変動パターンよりも変動時間の長い時短B開始変動パターンを用いて可変表示を行う。このようにすることで、時短状態B（遊タイム）における最初の変動において時短B開始変動パターンに応じた変動期間で遊タイム開始演出を実行できる。

40

【1184】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用い

50

て遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1185】

〔作用効果41〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様でタイトル文字が表示されている時間の方が白色の態様でタイトル文字が表示されている時間よりも長くなるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様、すなわち変化後の態様のタイトル文字の方が、白色の態様、すなわち変化前の態様のタイトル文字よりも長く表示されるので、白色から赤色または金色に変化したことを確実に認識させることができる。

【1186】

また、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合と白色の態様のまま変化させない場合とがあり、タイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合には、タイトル表示期間の開始からt1の時間が経過したときに白色の態様から赤色または金色の態様へ変化させるとともに特定音を出力し、タイトル文字を白色の態様のまま変化させない場合には、タイトル表示期間の開始からt1の時間が経過したときに白色の態様のまま変化させず、特定音を出力する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字が特定タイミングで白色の態様から赤色または金色の態様へ変化する場合に特定音が出力されるとともに、特定タイミングで白色の態様のまま変化しない場合にも特定音が出力されるため、特定音の出力により赤色または金色の態様へ変化することを期待させることができる。

【1187】

また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を白色の態様から他の態様に変化させる場合には、赤色の態様に変化させる場合にも金色の態様に変化させる場合にも特定音を出力するので、特定音が出力されることでいずれの種類の態様に変化するかに注目させることができる。

【1188】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示

10

20

30

40

50

用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1189】

〔作用効果42〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当り期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様または金色の態様に変化させる場合のいずれの場合であっても、白色の態様から共通となる表示態様に変化させてから赤色の態様または金色の態様に変化させるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様に変化させる場合にも、白色の態様から金色の態様に変化させる場合にも、共通の表示態様に変化させてから赤色の態様または金色の態様に変化させるので、白色の態様から共通の表示態様に変化することで、共通の表示態様から赤色の態様または金色の態様に変化するまでは、赤色の態様よりも大当り期待度の高い金色の態様に変化することを最後まで期待させることができる。

【1190】

また、共通の表示態様は、タイトル文字を構成する文字を光らせる態様であり、光が晴れたときに赤色の態様または金色の態様に変化している。このようにすることで、タイトル文字を構成する文字が光ることにより、赤色の態様または金色の態様に変化することを煽ることができる。

【1191】

〔作用効果43〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、異なる2のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当りとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1192】

〔作用効果44〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル

文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチA演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチB演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチC演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、期待度が高い2種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い2種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

10

20

【1193】

〔作用効果45〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出、低ベース強リーチA～C演出よりもさらに大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用のタイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチA

30

40

50

演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチB演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチC演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、期待度が高い2種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い2種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。さらに、期待度の一番高い低ベース最強リーチ演出は、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

10

【1194】

〔作用効果46〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当たり期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を変化させない場合には、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を赤色または金色に変化させる場合には、タイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）または弱リーチ系共通タイトル（金）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいてタイトル文字の色を変化させるか否かに関わらず、共通の導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を赤色または金色に変化させない場合にも第2態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字の色を変化させない場合と赤色または金色に変化させる場合においてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

20

30

40

【1195】

〔作用効果47〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行

50

う。また、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示部分は、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間と、を含み、演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示部分のタイトル開始期間において、タイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、タイトル表示期間及びタイトル終了期間において、タイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出においてタイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブル、導入部分に対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字を表示する期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

10

20

30

40

50

【1196】

また、低ベース弱リーチ A 演出であるか、低ベース弱リーチ B 演出であるか、に応じてタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルのうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとすることで、タイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルの一方について共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、他方について各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、低ベース弱リーチ A 演出であるか、低ベース弱リーチ B 演出であるか、に応じてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1197】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1198】

また、変動パターンに応じてリーチ演出を実行する場合においてタイトル報知やリーチ中のチャンスアップ演出を実行することが考えられる。この場合特定のキャラクタがセリフ音を発したりタイトル表示中やリーチ演出中に特定の効果音を出力することにより大当たり期待感を煽り遊技者に注目させる演出を実行することもある。また、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第 1 表示と、第 1 表示の表示色を反転させた表示色である第 2 表示色とをそれぞれ複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることによって、第 1 表示と第 2 表示の表示色をより一層鮮やかに見せることができる。この様なセリフ音や効果音の出力対応や実機制御について以下に詳しく説明する。

【1199】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 12 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。

【1200】

遊技盤 2 の所定位置（図 12 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や

「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【1201】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又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。

【1202】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

【1203】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（ElectroLuminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及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。

【1204】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及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。

【1205】

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。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する対応表示ともいう。また、実行が保留されている第1特別図柄の可変表示に対応する保留表示を「第1保留表示」と称し、実行が保留されている第2特別図柄の可変表示に対応する保留表示を「第2保留表示」と称する。なお、第1保留表示や第2保留表示を、適宜総称して「保留表示」と称する。

【1206】

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。また、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。

【1207】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【1208】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bとが設けられている。

10

20

30

40

50

【1209】

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

【1210】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図13参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動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81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【1211】

遊技盤2の所定位置（図12に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【1212】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図13参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【1213】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【1214】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口及び一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【1215】

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始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【1216】

遊技盤2の所定位置（図12に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【1217】

画像表示装置5の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート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。

10

20

30

40

50

【1218】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

【1219】

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及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。

【1220】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。

10

【1221】

遊技盤2の所定位置（図12では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

【1222】

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

【1223】

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

20

【1224】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図13参照）により検出される。

30

【1225】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図13参照）により検出される。

【1226】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【1227】

（遊技の進行の概略）

40

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等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

【1228】

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」

50

となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【1 2 2 9】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【1 2 3 0】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【1 2 3 1】

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

【1 2 3 2】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【1 2 3 3】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【1 2 3 4】

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

【1 2 3 5】

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

【1 2 3 6】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【1 2 3 7】

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

【1 2 3 8】

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

10

20

30

40

50

【1239】

本実施形態では、特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて、時短状態に制御されるものとする。しかしながら、このような形態に限らず、特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となったこと以外の契機に基づいて、時短状態に制御されてもよい。

【1240】

例えば、特別図柄の変動表示の表示結果として「時短付きはずれ」を設けてもよい。時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、時短制御が第1所定回数行われる時短状態B（例えば、時短回数7回のチャンスタイム）に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく500回の変動を行った場合に、時短制御が第2所定回数行われる時短状態C（例えば、時短回数99回の遊タイム）に制御される。ただし、時短状態Cの終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び500回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Cに制御されることはない。

10

【1241】

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

【1242】

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

20

【1243】

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

30

【1244】

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。

【1245】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

40

【1246】

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

【1247】

（演出の進行など） パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及

50

び／又は、遊技効果ランプ 9 の点等／消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【1 2 4 8】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 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。

【1 2 4 9】

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。

【1 2 5 0】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【1 2 5 1】

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

【1 2 5 2】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【1 2 5 3】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【1 2 5 4】

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

10

20

30

40

50

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。

【1255】

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

10

【1256】

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。

【1257】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当たり遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当たり遊技状態の終了後と大当たり遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

20

【1258】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【1259】

30

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図13に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【1260】

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、小当たり遊技状態、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、ソレノイド回路111などを有する。

40

【1261】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（ReadOnlyMemory）101と、RAM（RandomAccessMemory）102と、CPU（CentralProcessingUnit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Outputport）105とを備える。

【1262】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決

50

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又は一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【1263】

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。

【1264】

I/O 105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【1265】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過又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、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【1266】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【1267】

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

【1268】

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

【1269】

演出制御基板12には、演出制御用CPU 120と、ROM 121と、RAM 122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O 125とが搭載されている。

【1270】

演出制御用CPU 120は、ROM 121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121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 122がメインメモリとして使用される。

【1271】

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35

10

20

30

40

50

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

【1272】

表示制御部123は、VDP（VideoDisplayProcessor）、CGROM（CharacterGeneratorROM）、VRAM（VideoRAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【1273】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【1274】

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

【1275】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【1276】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【1277】

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。

【1278】

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

【1279】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、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。

【1280】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【1281】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図14は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【1282】

図 1 4 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【1 2 8 3】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

10

【1 2 8 4】

また、CPU 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【1 2 8 5】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；No）、RAM 1 0 2（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4；No）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

20

30

【1 2 8 6】

RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4；Yes）、CPU 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【1 2 8 7】

RAM 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

40

【1 2 8 8】

RAM 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5；Yes）、CPU 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6）を行う。復旧処理では、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【1 2 8 9】

50

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【1290】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、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S10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【1291】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図15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15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、カウンタスイッチ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、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、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【1292】

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がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【1293】

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がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ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く）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「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、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【1294】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、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

10

20

30

40

50

に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【1295】

図16は、特別図柄プロセス処理として、図15に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【1296】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図15に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1297】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【1298】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第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）。

【1299】

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

【1300】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【1301】

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（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【1302】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【1303】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【1304】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例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

【1305】

ステップS115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23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

40

【1306】

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

【1307】

50

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

【 1 3 0 8 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

10

【 1 3 0 9 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 1 3 1 0 】

20

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 1 3 1 1 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 1 7 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 1 7 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）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

30

【 1 3 1 2 】

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、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3；N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

40

【 1 3 1 3 】

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、例えば主基板 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）を発行することが

50

望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【1314】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【1315】

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

【1316】

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

【1317】

図18は、演出制御プロセス処理として、図17のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図18に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読み予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読み予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み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。

【1318】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【1319】

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

10

20

30

40

50

【1320】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。 10

【1321】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。 20

【1322】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。 30

【1323】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。 40

【1324】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内 50

容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【1325】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

10

【1326】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【1327】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

20

【1328】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【1329】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

30

【1330】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【1331】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

40

【1332】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモ

50

り等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【1333】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0 %」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0 %」の割合で、他方が「100 %」の割合又は「100 %」未満の割合であることも含む。

【1334】

（特徴部152Fに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部152Fについて説明する。特徴部152Fについては、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

【1335】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機1は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

【1336】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機1に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、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を用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば1～6の6段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値1<設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値1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低く、設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、6段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更することであるとも言える。

【1337】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。6段階の設定値のうち、例えば設定値4～6は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値1～3は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

【1338】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。

【1339】

特徴部152Fについては、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、大当り遊技状態に制御されているときに、保留記憶バッファとしてのRAM122に当り（大当りまたは小当り）に制御されると判定された保留情報が記憶されている保留連が実行される場合がある。具体的に、保留連とは、大当りが発生したと

10

20

30

40

50

きに存在している保留情報において、将来的に当たりとなる保留情報があり、大当たり遊技状態の終了後に、大当たり発生時に存在していた保留情報の範囲内で次の当たりが連続的に発生する保留情報範囲内の連続的な当たり（保留内連荘）をいう。なお、小当たりの場合は、V入賞の発生に基づいて小当たり経由大当たりとなるので、小当たりの保留情報は、将来的に大当たりとなる当たりの保留記憶情報であると言える。このような、保留連が実行される場合には、保留連であることを報知する報知演出が実行される場合がある。

【1340】

図19-1は、特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1においては、図1に示すパチンコ遊技機1の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

10

【1341】

打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路が、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、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路とは異なる第2経路が、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。

【1342】

第1経路に遊技球を流下させるために画像表示装置5の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第2経路に遊技球を流下させるために画像表示装置5の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第1経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第2経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

20

【1343】

なお、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、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置5の端面や遊技釘の配列等により分けられていなければならない。

【1344】

打球操作ハンドル30の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

30

【1345】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第1始動入賞口が形成された入賞球装置6Aが設けられている。入賞球装置6Aは、画像表示装置5の下方に配置されている。入賞球装置6Aには、第1始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第1始動口スイッチ22Aが設けられている。

【1346】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート41、可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87が設けられている。可変入賞球装置6Bは、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート41の内部にはゲートスイッチ21が、第2始動入賞口の内部には第2始動口スイッチ22Bが、V判定入賞装置87の内部にはV入賞スイッチ87a、V判定入賞スイッチ15aおよびV判定排出スイッチ15bが、それぞれ設けられている。

40

【1347】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち第1始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第1始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設

50

されている。このため、第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【1348】

通過ゲート41は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第1始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第1始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

10

【1349】

V判定入賞装置87は、小当たりが発生したときに大当たりを発生させるための条件となる遊技球のV入賞を判定するための装置である。

【1350】

V判定入賞装置87は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。V判定入賞装置87は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当たりとなったときに所定期間（たとえば、0.1秒間×10回の開放期間+1秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×9回+終了期間1秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約10個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。V判定入賞装置87における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、V判定入賞装置87上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

20

【1351】

小当たり遊技状態においては、V判定入賞装置87内への10個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、V判定入賞装置87の開放制御が実行される。V判定入賞装置87において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部873とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部872が設けられている。

30

【1352】

可動部872は、ソレノイド22により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部872の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部872および固定部873の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部872の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開口するので、誘導路に誘導される遊技球が作動口からV判定入賞装置87の内部に落下可能となる。

40

【1353】

V判定入賞装置87（作動口）の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としてのV入賞領域870がV判定入賞装置87の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜した経路によりV入賞領域870上に誘導する傾斜路が設けられている。V入賞領域870は、遊技球が進入可能なV入賞口を有し、V入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

【1354】

V入賞領域870の入賞口（V入賞口）最上端には、V入賞領域870を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材（図示省略）が設けられてい

50

る。開閉部材は、ソレノイド 22 により駆動され、V 入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態により V 入賞口が開放された状態においては、V 入賞領域 870 上に誘導された遊技球が V 入賞領域 870 内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態により V 入賞口が閉鎖された状態においては、V 入賞領域 870 上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、V 入賞領域 870 の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域（図示省略）内に落下可能な状態となる。

【1355】

具体的に、V 判定入賞装置 87 の V 入賞領域 870 は、基本的に開放状態とされており、V 判定入賞装置 87 の作動口が開放される小当り遊技状態において、1 個の遊技球が V 入賞領域 870 内に進入して入賞すると、その遊技球が V 入賞領域 870 に設けられた V 入賞スイッチ 87a により検出される。小当り遊技状態において、1 個の遊技球が V 入賞スイッチ 87a により検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降に V 入賞領域 870 上に誘導された遊技球は、入賞球領域内に進入することとなる。入賞球領域内に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられた V 判定入賞スイッチ 15a により検出される。これにより、V 判定入賞装置 87 内に進入した遊技球は、1 個の遊技球が V 入賞スイッチ 87a により検出され、その後の遊技球が V 判定入賞スイッチ 15a により検出される。

【1356】

小当り遊技状態において開放された V 判定入賞装置 87 は、V 入賞スイッチ 87a および V 判定入賞スイッチ 15a により検出された球の合計個数が 10 個に達すると、作動口が閉鎖され、遊技球が進入不可能な状態とされる。V 入賞領域 870 と入賞球領域とは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、V 判定入賞装置 87 内に進入した遊技球は、遊技盤 2 内部の所定の排出路に排出される。排出通路には、排出される遊技球を検出可能な V 判定排出スイッチ 15b が設けられ、当該スイッチにより排出されるすべての遊技球が検出される。

【1357】

小当りが発生して V 判定入賞装置 87 の作動口が開放されたときにおいて、V 入賞領域 870 に遊技球が入賞して所定の有効期間中に V 入賞スイッチ 87a で遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。このような V 入賞領域 870 への遊技球の入賞が V 入賞と呼ばれる。パチンコ遊技機 1 では、前述のように小当りが発生して V 判定入賞装置 87 の作動口が開放される期間中においては、特殊な操作を要することなく平均的に合計 10 個程度の遊技球が V 判定入賞装置 87 内に進入可能なように構造設計および制御設計がされており、さらに、V 判定入賞装置 87 内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず（100%）V 入賞領域 870 に進入するように構造設計がされている。また、パチンコ遊技機 1 では、小当りが発生したときに、遊技者が容易に遊技球を V 判定入賞装置 87 に打込むことができるように、右打ちを指示する右打ち促進報知が実行される。

【1358】

したがって、小当りが発生したときには、V 判定入賞装置 87 の作動口の開放期間中に、遊技者が遊技球を発射しない場合、および、遊技者が左打ちをする場合を除き、右打ちをすれば、必ず（100%）遊技球が V 入賞領域 870 に進入して大当りが発生することとなる。

【1359】

なお、この実施の形態では、V 判定入賞装置 87 に遊技球の減速構造を設けた例を示した。しかし、このような減速構造を設けず、V 判定入賞装置 87 における遊技球の誘導路のうちの一部に遊技球を落下させることが可能となる作動口を設け、小当り遊技状態の期間中に 10 個程度の遊技球を V 入賞領域 870 に進入させるために、作動口を 10 回開放させる構成を用いてもよい。

【1360】

右遊技領域では、可変入賞球装置 6B および V 判定入賞装置 87 に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、これら可変入賞球装置 6B および V 判定

10

20

30

40

50

入賞装置 8 7 に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【 1 3 6 1 】

なお、左遊技領域に打分けられた遊技球が可変入賞球装置 6 B、および、V 判定入賞装置 8 7 のいずれかに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

【 1 3 6 2 】

遊技領域の下方には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、右打ちされた遊技球が、右遊技領域に植設された遊技釘によって誘導される。また、特別可変入賞球装置 7 は、遊技釘の植設状態により、左遊技領域からは遊技球が進入しないように構成されている。

【 1 3 6 3 】

特別可変入賞球装置 7 は、前面が長方形の扉で覆われた大入賞口を備えており、大当りが発生すると、ソレノイドによって、底辺を軸として扉が前方に傾動し、大入賞口が現れる（開口する）。特別可変入賞球装置 7 の内部には、進入した遊技球を検出するためのカウントスイッチ 2 3 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 へは、右遊技領域に遊技球を打込んだ場合にのみ、大入賞口への遊技球の入賞が可能となるように、遊技釘やその他の構造物によって入賞ルートが制限されている。なお、左遊技領域および右遊技領域のいずれに遊技球を打込んだ場合であっても、大入賞口へ入賞できるようにしてもよい。

【 1 3 6 4 】

なお、上記の実施形態では、大入賞口を備える特別可変入賞球装置 7 と、V 入賞を判定するための V 判定入賞装置 8 7 と、が異なる装置である例を示したが、このような形態に限らず、大入賞口を備える特別可変入賞球装置 7 と、V 入賞を判定するための V 判定入賞装置 8 7 と、が共通の装置であってもよい。

【 1 3 6 5 】

例えば、大入賞口を備える特別可変入賞球装置 7 の内部に V 入賞を判定するための V 判定入賞装置 8 7 が備えられてもよい。この場合、大入賞口に進入した遊技球が、そのまま V 判定入賞装置 8 7 に進入する。

【 1 3 6 6 】

大当りは、第 1 特別図柄表示装置 4 A に大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたとき、および、第 2 特別図柄表示装置 4 B に大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたときのそれぞれで発生する。第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第 1 特別図柄表示装置 4 A に大当り図柄が導出表示される。第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第 2 特別図柄表示装置 4 B に大当り図柄が導出表示される。

【 1 3 6 7 】

大当りは、小当り遊技状態となることによって V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放しているときに進入した遊技球が、V 入賞領域 8 7 0 に進入した場合にも発生する。以下、遊技球が V 入賞領域 8 7 0 に進入して V 入賞スイッチ 8 7 a で検出されることを V 入賞と呼ぶ。小当りとは、所定の価値付与として、V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放する当りであり、V 入賞を条件として大当りが発生可能となる。V 判定入賞装置 8 7 において、作動口が開放する遊技状態を「小当り遊技状態」と呼ぶ。そして、小当り遊技状態において、遊技球が V 入賞したことに基づいて発生する大当りを、「小当り経由の大当り」と呼ぶ。これに対し、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 による特別図柄の変動表示の表示結果に基づいて大当り遊技状態となることを、「特別図柄による大当り」と称する。

【 1 3 6 8 】

大当り遊技状態は、所定の価値付与として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）であり、特別可変入賞球装置 7 が開放状態と閉鎖状態とを所定回数繰返す繰返し継

10

20

30

40

50

続制御が行われる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 7 が開放（大入賞口が開放）されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。

【1369】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば 29 秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば 10 個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 7 の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 15 ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

10

【1370】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第 1 始動条件（第 1 実行条件）または第 2 始動条件（第 2 実行条件）が成立（たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示（確定表示）させることである。

20

【1371】

また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で未だ開始条件が成立していない変動表示に関する情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。また、このような保留記憶という用語は、保留記憶された情報を示す（特定する）場合にも用いられる。保留記憶は、始動記憶または始動入賞記憶とも呼ばれる。

【1372】

第 1 特別図柄については、第 1 始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第 1 保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第 2 特別図柄については、第 2 始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第 2 保留記憶に基づいて変動表示が実行される。このような第 1 保留記憶または第 2 保留記憶が存在している状態で大当りが発生した場合、大当り発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。

30

【1373】

第 2 始動入賞口への第 2 始動入賞が発生したときには、第 1 始動入賞の保留記憶があっても、当該第 2 始動入賞に基づく第 2 特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。このように第 2 特別図柄の変動表示は、第 1 特別図柄の変動表示よりも優先して実行される（以下、適宜、「特 2 優先消化」と称する。）。

40

【1374】

なお、上記の実施形態では、特 2 優先消化が実行される例を示したが、このような形態に限らず、特 2 優先消化が実行されなくてもよい。

【1375】

例えば、（A）第 1 特別図柄の変動表示が、第 2 特別図柄の変動表示よりも優先して実行されてもよく（以下、適宜、「特 1 優先消化」と称する。）、（B）第 1 特別図柄の変動表示と、第 2 特別図柄の変動表示と、が同時に実行されてもよい（以下、適宜「特 1 特 2 同時消化」と称する。）。

【1376】

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、第 2 始動入賞

50

口に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2保留表示器25Bが設けられている。第2保留表示器25Bは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示装置4Bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【1377】

第2保留表示器25Bのさらに上方には、第1始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第1保留表示器25Aが設けられている。第1保留表示器25Aは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示装置4Aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

10

【1378】

パチンコ遊技機1においては、遊技状況に応じて、遊技者が左遊技領域を狙う「左打ち」と右遊技領域を狙う「右打ち」とを使い分けるように遊技球を発射することにより、変化に富んだ遊技を楽しむことができるように遊技状態および演出状態が制御される。以下に、遊技者がパチンコ遊技機1において遊技を開始してからの遊技の流れについて説明する。

【1379】

遊技者は、パチンコ遊技機1に着席して最初に遊技を開始するときに、まず左打ちによって第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。そして、第1特別図柄の変動表示が実行され、表示結果が大当たり（特別図柄による大当たり）となれば、左打ちから右打ちに切替えて、開放される特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。大当たり遊技状態が終了した後は、画像表示装置5の画面上で遊技者に右打ちによって遊技を行うことを促す右打ち促進報知が行われる。具体的には、画像表示装置5の画面上で「右を狙え」等の表示が行われる。

20

【1380】

大当たり遊技状態中は、開口した特別可変入賞球装置7を右打ちにより狙う遊技を行う。大当たり遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当たり遊技状態の終了後は、後述する時短状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当たり遊技終了後、時短状態となっていれば時短状態が開始されることを報知する時短報知が画像表示装置5の画面上で行われる。また、時短状態中には、右打ち促進報知も行われる。大当たり遊技状態の終了後に時短状態とならなければ、大当たり遊技状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切替えて第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置5の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知（左打ち報知とも呼ばれる）が行われるようにしてもよい。

30

【1381】

大当たり遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第2始動入賞口を有する可変入賞球装置6Bを狙い遊技を行う。第2始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当たり（特別図柄による大当たり）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。また、第2始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当たり表示結果となれば、小当たり遊技状態においてV判定入賞装置87の作動口が開放されるので、右打ちのままV判定入賞装置87を狙い遊技を行う。小当たり遊技状態の開始時には、画像表示装置5の画面上で小当たり遊技状態が開始されることを報知する小当たり開始報知が行われる。また、小当たり遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当たりに応じてV判定入賞装置87の作動口が開放される前に実行される小当たり表示の開始タイミング、または、小当たり表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。）で、右打ち促進報知も行われる。

40

【1382】

小当たり遊技状態によりV判定入賞装置87の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口からV判定入賞装置87の内部に落下し、V入賞領域870に進入して検出されて、V

50

入賞が発生した場合に、小当り経由の大当りが発生する。V入賞が発生したときには、画像表示装置5の画面上でV入賞が発生したことを報知するV入賞報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時は、画像表示装置5の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り終了後に、大当り遊技状態となって特別可変入賞球装置7が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。

【1383】

また、小当り遊技状態においてV判定入賞装置87を狙い遊技を行ったときに、遊技球がV入賞領域870に進入せず、V入賞領域870以外の非特定領域に進入した場合には、大当りが発生しない。このように小当り遊技状態中にV入賞が発生しなかったときには、画像表示装置5の画面上でV入賞に失敗したことを報知するV入賞失敗報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時には、画像表示装置5の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り遊技状態の終了後、時短状態が継続しているときに、遊技者は、引続き右打ちのまま可変入賞球装置6Bを狙い遊技を行う。時短状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。時短状態の終了時には、画像表示装置5の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。

【1384】

図19-2は、当り種別表を示す図である。当り種別表には、当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。この実施の形態では、大当り種別として、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16（15）R時短大当り、小当り経由9（8）R時短大当り、および、小当り経由5（4）R時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置7が開放する回数を示している。

【1385】

小当りは、可変入賞球装置6Bに設けられた第2始動入賞口に遊技球が入賞し、第2特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が10回で開放時間が0.1秒という開放パターンでV判定入賞装置87の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中にV判定入賞装置87内のV入賞領域870に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約10個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、約30個の賞球が払出され得ることが設定されている。

【1386】

V判定入賞装置87の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置87の内部のV入賞領域870に進入（V入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる小当り経由16（15）R時短大当り、小当り経由9（8）R時短大当り、および、小当り経由5（4）R時短大当りが含まれる。16（15）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第1小当りと呼ばれる。9（8）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第2小当りと呼ばれる。5（4）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第3小当りと呼ばれる。

【1387】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄15R時短大当り、および、図柄4R時短大当りがある。

【1388】

このように、大当たりとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当たりと、第2特別図柄の変動表示に基づく小当たりを経由してV入賞により発生する小当たり経由大当たりとが含まれる。図柄大当たりおよび小当たり経由大当たりの各大当りは、大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当たりであり、時短大当たりという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置7が開放することにも含まれる。

【1389】

図柄15R時短大当りは、大入賞口が15回(15R)開放される大当たりである。図柄4R時短大当りは、大入賞口が4回(4R)開放される大当たりである。小当たり経由16(15)R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が15回(15R)開放される大当たりであり、16ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、15回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄15R時短大当たりと同様の大当たり種別とを感じる。小当たり経由9(8)R時短大当りは、V判定入賞装置87が(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が8回(8R)開放される大当たりである。小当たり経由5(4)R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が4回(4R)開放される大当たりであり、5ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、4回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄4R時短大当たりと同様の大当たり種別とを感じる。

【1390】

図柄4R時短大当り後の時短状態は、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当たりが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約1/7という割合で、小当たり経由の大当たりを発生させる可能性がある回数としている。

【1391】

第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄4R時短大当りの場合には、基本的に第2特別図柄の変動表示が1回実行完了するまで時短状態(電サポ状態含む)を継続させるが、第2特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート41に進入させて可変入賞球装置6Bを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置6Bに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第1特別図柄が先に変動表示される場合がある。

【1392】

したがって、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当たり遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当たり決定されやすい第2特別図柄の1回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当たり決定されやすい第2特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

【1393】

図柄4R時短大当たり以外の大当り後は、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条

件との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の7回という回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当たりが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄4R時短大当たりと比べて、小当たり経由の大当たりを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当たり経由の大当たりの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当たり経由の大当たりの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【1394】

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当たり遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当たりに決定されやすい第2特別図柄の7回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。このようにすることにより、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当たりに決定されやすい第2特別図柄の変動回数が減少してしまうことを防ぐことができる。

【1395】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第1始動入賞口が第1経路から入賞可能に設けられているので、第1経路を遊技球が流下した方が、第2経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当たり遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置7が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当たり時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当たり遊技状態のような特定状態では、開放されるV判定入賞装置87が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当たり発生の点で遊技者にとって有利である。

【1396】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい）が第1経路と第2経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第1経路の方が第2経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当たり遊技状態、および、小当たり遊技状態のようなその他の状態では、第2経路の方が第1経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第1経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第2経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

【1397】

図19-3は、各乱数を示す説明図である。図19-3においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【1398】

(1) ランダムR：大当たりにするか否か、および、小当たりにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム1は、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後再度0から加算更新される。(2) ランダム1：大当たりの種類（種別、図柄15R時短大当たり、図柄4R時短大当たり、小当たり経由16(15)R時短大当たり、小当たり経由9(8)R時短大当たり、および、小当たり経由5(4)R時短大当たりのいずれかの種別）および大当たり図柄を決定する（大当たり種別判定用、大当たり図柄決定用）。(3) ランダム2：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。(4) ランダム3：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。(5) ランダム4：普通図柄に基づく当りを発生させ

10

20

30

40

50

るか否か決定する（普通図柄当り判定用）。（６）ランダム５：ランダム５の初期値を決定する（ランダム５初期値決定用）。

【１３９９】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、図柄１５Ｒ時短大当り、図柄４Ｒ時短大当り、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りという複数の種別が含まれている。したがって、当り判定用乱数（ランダムＲ）の値に基づいて、大当りとする決定がされたとき、または、小当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。ただし、小当り経由の大当りの場合は、Ｖ入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム１は、大当り図柄決定用乱数でもある。また、小当りの種別とすることが決定されるときに、同時に小当り図柄が決定される。したがって、ランダム１は、小当り図柄決定用乱数でもある。

10

【１４００】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、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。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、１または複数の変動パターンが属している。

20

【１４０１】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【１４０２】

図１９－４は、第１特図当り判定テーブル、第２特図当り判定テーブル、および、各種大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されている。

【１４０３】

図１９－４（Ａ）は、第１特図当り判定テーブルを示す説明図である。第１特図当り判定テーブルは、第１特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムＲ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。図１９－４（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

30

【１４０４】

第１特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定１では１／１９９、設定２では１／１９０、設定３では１／１８０、設定４では１／１７０、設定５では１／１６０、設定６では１／１５０となっている。よって、設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順で大当り確率が高い。

【１４０５】

図１９－４（Ｂ）は、第２特図当り判定テーブルを示す説明図である。第２特図当り判定テーブルは、第２特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムＲと比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図１９－４（Ｂ）における上段が大当り判定テーブル部であり、図１９－４（Ｂ）における下段が、小当り判定テーブル部である。図１９－４（Ｂ）上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す、図１９－４（Ｂ）下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

40

【１４０６】

第２特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定１では１／１９９、設定２では１／１９０、設定３では１／１８０、設定４では１／１７０、設定５では１／

50

160、設定6では1/150となっている。よって、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順で大当たり確率が高い。それに対し、第2特別図柄の小当たり確率は、設定値によらず1/7.35に設定されている。なお、第1特別図柄に小当たりを設けてもよい。このような場合には、第2特別図柄よりも第1特別図柄の方が小当たりの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第1特別図柄による小当たり確率を1/100とすればよい。

【1407】

CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞（第1始動入賞）、または、第2始動入賞口への始動入賞（第2始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路124のカウント値（ランダムR）を抽出する。第1始動入賞については、抽出値を第1特図
10
当り判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの
大当たり判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当たりにするこ
とに決定する。第2始動入賞については、抽出値を第2特図当り判定
テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値が
いずれかの
大当たり判定値と一致すると、第2特別図柄に関して大当たりにするこ
とに決定する。そして、抽出値がいずれかの
大当たり判定値と一致しないときは、抽出値を第2特図当り判定
テーブルに設定された小当たり判定値と比較し、抽出値が
いずれかの
小当たり判定値と一致すると、第2特別図柄に関して小当たりにするこ
とに決定する。小当たりにするこ
とに決定することは、小当たり経由の大当たりにするこ
とに仮決定（小当たり中にV入賞が生じなければ大当たり
に制御されないため、仮決定と記載する）すること
も意味する。

【1408】

20
なお、大当たりに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、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示による停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小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、第2特別図柄の変動表示による停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【1409】

図19-4（C）、（D）、（E）は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定
30
テーブルを示す説明図である。図19-4（C）は、第1特別図柄により大当たりと判定されたときの図柄大当たりの大当たり種別を決定するために用いる第1特図大当たり種別判定テーブルである。図19-4（D）は、第2特別図柄により大当たりと判定されたときの図柄大当たりの大当たり種別を決定するために用いる第2特図大当たり種別判定テーブルである。

【1410】

図19-4（C）の第1特図大当たり種別判定テーブルには、大当たり種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当たり」と「図柄4R時短大当たり」とのそれぞれに対応した大当たり判定値が設定されている。図19-4（D）の第2特別図柄大当たり種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当たり」に対応した大当たり判定値が設定されている。

【1411】

40
また、図19-4（C）、（D）に示すように、大当たり種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当たり図柄を決定する判定値（大当たり図柄判定値）としても用いられる。たとえば、「8R時短大当たり」に対応した判定値は、大当たり図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「15R時短大当たり」に対応した判定値は、大当たり図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

【1412】

このような各種の大当たり種別判定テーブルを用いて、CPU103は、大当たり種別として、ランダム1の値が一致した大当たり種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当たり図柄として、ランダム1の値が一致した大当たり図柄を決定する。これにより、大当たり種別と、大当たり種別に対応する大当たり図柄とが同時に決定される。

【1413】

10

20

30

40

50

図 19-4 (E) の小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム 2 の値と比較される数値であって、「小当り経由 16 (15) R 時短大当り」と「小当り経由 9 (8) R 時短大当り」と「小当り経由 5 (4) R 時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。ただし、小当り経由大当り種別判定テーブルで決定される大当り種別は、第 1 小当り (16 (15) R 時短大当りとなるもの)、第 2 小当り (9 (8) R 時短大当りとなるもの)、第 3 小当り (5 (4) R 時短大当りとなるもの) のそれぞれに紐付けられた仮の大当り種別であり、小当り遊技状態において V 入賞が発生しなければ無効となる。

【1414】

図 19-5 および図 19-6 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 19-5 および図 19-6 においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 においては、図 19-5 および図 19-6 に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用 CPU 120 へ送信する。

【1415】

図 19-5 および図 19-6 のうち、主なコマンドを説明する。コマンド 80XX (H) は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 において変動表示される変動パターンを指定する演出制御コマンド (変動パターンコマンド) である (それぞれ変動パターン XX に対応)。複数の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変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は 16 進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用 CPU 120 は、コマンド 80XX (H) を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。

【1416】

コマンド 8C01 (H) ~ 8C06 (H) は、はずれ表示結果、大当り種別、小当り種別ごとの大当り表示結果、および小当り表示結果を含む表示結果を示す表示結果指定コマンドである。

【1417】

コマンド 8D01 (H) は、第 1 特別図柄の変動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 特別図柄の変動表示を開始することを示す第 2 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8F00 (H) は、第 1, 第 2 特別図柄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。

【1418】

コマンド A001 ~ A005 (H) は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドである。

【1419】

コマンド A1XX (H) は、XX で示す回数 (ラウンド) の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A2XX (H) は、XX で示す回数 (ラウンド) の大入賞口開放後 (閉鎖) を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【1420】

コマンド A301 ~ A305 (H) は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。

【1421】

コマンド A401 (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 A402 (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。

【1422】

コマンド B000 (H) は、遊技状態が通常状態 (低ベース状態) であることを指定す

10

20

30

40

50

る通常状態指定コマンドである。コマンド B 0 0 1 (H) は、遊技状態が第 1 時短状態 (高ベース状態) であることを指定する第 1 時短状態指定コマンドである。コマンド B 0 0 2 (H) は、遊技状態が第 2 時短状態 (高ベース状態) であることを指定する第 2 時短状態指定コマンドである。

【1 4 2 3】

コマンド C 0 X X (H) は、第 1 保留記憶数を指定する第 1 保留記憶数指定コマンドである。コマンド C 0 X X (H) における「X X」が第 1 保留記憶数を示す。コマンド C 1 X X (H) は、第 2 保留記憶数を指定する第 2 保留記憶数指定コマンドである。コマンド C 0 X X (H) における「X X」が第 2 保留記憶数を示す。

【1 4 2 4】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、保留記憶数を減算する場合には、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するが、これに限らず、第 1 保留記憶数および第 2 保留記憶数のそれぞれについて、保留記憶数を 1 減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを用いてもよい。

【1 4 2 5】

コマンド C 2 X X (H) およびコマンド C 3 X X (H) は、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種別判定、変動パターン種別判定等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 2 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、小当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 3 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果 (変動パターン種別の判定結果) を示す変動種別コマンドである。

【1 4 2 6】

コマンド C 4 0 1 (H) は、第 1 小当たりを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 4 0 2 (H) は、第 2 小当たりを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 4 0 3 (H) は、第 3 小当たりを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 1 (H) は、第 1 小当たりを終了することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 2 (H) は、第 2 小当たりを終了することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 3 (H) は、第 3 小当たりを終了することを指定するコマンドである。コマンド C 6 0 1 (H) は、V 入賞があったことを指定する V 入賞指定コマンドである。コマンド C 6 0 2 (H) は、V 判定入賞装置 8 7 への入賞球 (V 入賞球と V 入賞球以外の入賞球との両方を含む) を検出したことを指定する V 入賞球検出指定コマンドである。

【1 4 2 7】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 においては、R A M 1 0 2 に、第 1 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第 1 保留記憶バッファが設けられている。第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値 (この例では 4) に対応した保存領域が確保されている。第 1 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数 (ランダム R)、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別決定用乱数 (ランダム 1)、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2)、および、変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) が記憶される。

【1 4 2 8】

第 2 特別図柄については、R A M 1 0 2 に、第 2 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第 2 保留記憶バッファが設けられている。第 2 保留記憶バッファには、第 2 保留記憶数の上限値 (この例では 4) に対応した保存領域が確保されている。第 2 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数 (ランダム R)、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別決定用乱数 (ランダム 1)、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2)、および、変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) が記憶される。

【1 4 2 9】

第 1 始動入賞口への入賞に基づいて、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 2 4 およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、

10

20

30

40

50

第1保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第1始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第1保留記憶バッファに保存（記憶）される。また、第2始動入賞口への入賞に基づいて、CPU103は、乱数回路124およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第2始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第2保留記憶バッファに保存（記憶）される。

【1430】

このように保留記憶バッファに始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）は、始動入賞時において抽出して保留記憶バッファに予め格納しておくのではなく、特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。

【1431】

図19-7は、S101の一部の処理として実行される始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU103は、まず、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを確認する（S1211）。第1始動口スイッチ22Aがオン状態でなければ、S1221に移行する。第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば、CPU103は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S1212）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S1221に移行する。

【1432】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1213）。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（S1214）。S1214の処理では、大当たり判定用乱数（ランダムR）、大当たり種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。

【1433】

次いで、CPU103は、検出した第1特別図柄の始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（S1215）。

【1434】

この実施の形態では、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留記憶情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理（S110）で、当該保留記憶情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）について、変動表示結果を大当たり表示結果とするか否かの決定、および、大当たり種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当たり判定値、および、大当たり種別判定値に基づいて行う。そして、変動パターン設定処理（S111）において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された変動パターン種別判定値、および、変動パターン判定値に基づいて行う。

【1435】

一方、このような決定とは別に、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第1始動入賞口または第2始動入賞口に始動入賞したタイミング（保留記憶情報が記憶されたタイミング）で、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留記憶情報を先読みし、その先読みした保留記憶情報に基づいて、予め大当たりとなるか否かの決定、小当たりとなるか否かの決定、大当たりの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、前述した各種乱数値に対

10

20

30

40

50

応して設定された大当たり判定値、大当たり種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を実行する。そのようにすることによって、演出制御用CPU120では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当たりとなること（大当たりとなる可能性）を予告する先読み予告等の先読み演出を実行することが可能である。

【1436】

そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1216）とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1217）。また、CPU103は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1218）とともに、第1保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第1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（S1219）。 10

【1437】

S1216，S1217の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当たり遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第1始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用CPU120に送信される。

【1438】

また、この実施の形態では、S1216～S1219の処理が実行されることによって、第1始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび第1保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。 20

【1439】

次いで、CPU103は、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを確認する（S1221）。第2始動口スイッチ22Bがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば、CPU103は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S1222）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。 30

【1440】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1223）。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（S1224）。S1224の処理では、大当たり判定用乱数（ランダムR）、大当たり種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。

【1441】

次いで、CPU103は、検出された第2特別図柄の始動入賞について、S1215で説明したような入賞時演出処理と同様の入賞時演出処理を実行する（S1225）。そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1226）とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1227）。また、CPU103は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1228）とともに、第2保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第2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（S1229）。 40

【1442】

S1226，S1227の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当たり遊技状態等の遊技状態 50

態)にかかわらず、第2始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用CPU120に対して送信する。

【1443】

また、この実施の形態では、S1226～S1229の処理が実行されることによって、第2始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび第2保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【1444】

図19-8は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(S110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、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かどうかを確認する(S51)。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、処理を終了する。

【1445】

S51で保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理(S80)を行った後、処理を終了する。一方、S51で第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、CPU103は、第2保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否かを確認する(S52)。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(S54)。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(S53)。

【1446】

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特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第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特別図柄表示装置4Aにおける第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特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示が行われる。

【1447】

S52～S54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特別図柄表示装置4Bの変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄表示装置4Aの変動表示に優先して実行される。

【1448】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する(S55)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファに格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファに格納する。

【1449】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(S56)。具体的には、CPU1

10

20

30

40

50

03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保存領域の内容を消去する。

【1450】

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

10

【1451】

よって、各第1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 $=1, 2, 3, 4$ の順番と一致するようになっている。また、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。

【1452】

また、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(S59)。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

20

【1453】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

30

【1454】

次いで、CPU103は、乱数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(S61)。この場合、CPU103は、始動口スイッチ通過処理のS1214や始動口スイッチ通過処理のS1224で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに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や小当たり判定値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や小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や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

40

【1455】

大当たり判定の処理では、第1特別図柄については図19-4(A)に示すいずれかの大大当たり判定値に一致すると、第2特別図柄については図19-4(B)に示すいずれかの大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(S61のY)、S71に移行する。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、特別図柄表示器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。

50

【1456】

S 6 1で大当たりとすることに決定した場合には（S 6 1のY）、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（S 7 1）。

【1457】

次に、特別図柄ポインタが「第1」を示しているか否かを判定する（S 7 2）。特別図柄ポインタが「第1」のときは、図19-4（C）の第1特図大当たり種別判定テーブルを選択し（S 7 3）、S 7 5に進む。一方、特別図柄ポインタが「第1」を示していない場合（「第2」を示している場合）は、図19-4（D）の第2特図大当たり種別判定テーブルを選択し（S 7 4）、S 7 5に進む。

【1458】

S 7 5では、S 7 3またはS 7 4で選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当たり種別を大当たりの種別に決定し（S 7 5）、S 8 1に進む。

【1459】

また、S 6 1で大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（S 6 1のN）、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータであるか否かを確認することにより、大当たり判定対象が第2特別図柄の変動表示であるか否かを確認する（S 7 6）。S 7 6で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータでない（第1特別図柄の変動表示である）ときは、後述するS 8 2に進む。一方、S 7 6で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータである（第2特別図柄の変動表示である）ときは、図19-4（B）の第2特図大当たり判定テーブルを使用して、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの小当たり判定値に一致するか否かを判定することにより、小当たり判定の処理を行う（S 7 7）。すなわち、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図19-4（B）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると（S 7 7のY）、第2特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。そして、小当たりとすることに決定した場合には（S 7 7のY）、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットする（S 7 8）。

【1460】

小当たりフラグをセットした後は、図19-4（E）の小当たり経由大当たり種別判定テーブルを選択し（S 7 9）、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当たり種別を小当たり経由大当たりの種別として決定する（S 8 0）。そして、S 8 1に移行する。一方、S 7 7で小当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの小当たり判定値にも一致しなければ（S 7 7のN）、後述するS 8 2に移行する。

【1461】

S 8 1では、S 7 5またはS 8 0で決定した大当たりの種別を示すデータをRAM 102における大当たり種別バッファに記憶し（S 8 1）、S 8 2に進む。たとえば、大当たり種別が「図柄15R時短大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして大当たり種別バッファに「01」が設定され、大当たり種別が「図柄4R時短大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして大当たり種別バッファに「02」が設定される。一方、大当たり種別が「小当たり経由16（15）R時短大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして大当たり種別バッファとは別の仮大当たり種別バッファに「03」が設定される。大当たり種別が小当たり経由9（8）R時短大当たりの場合には大当たり種別を示すデータとして仮大当たり種別バッファに「04」が設定される。大当たり種別が小当たり経由5（4）R時短大当たりの場合には大当たり種別を示すデータとして仮大当たり種別バッファに「05」が設定される。これらのうち、小当たり経由16（15）R時短大当たり、小当たり経由9（8）R時短大当たり、および、小当たり経由5（4）R時短大当たりを示すデータは、小当たり遊技状態においてV入賞が生じなければ大当たりが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

【1462】

S 8 2では、特別図柄の停止図柄を設定する（S 7 8）。具体的には、大当たりフラグお

10

20

30

40

50

よび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、S 8 0で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「1」、「5」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、S 7 5で選択決定した大当り種別に応じた大当り図柄となる「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（S 1 1 1）に対応した値に更新する（S 7 9）。

【1 4 6 3】

図19-9は、小当り開放前処理（S 1 1 8）を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、CPU 1 0 3は、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口の開放動作を開始させる（S 4 1 1）。次に、CPU 1 0 3は、小当り遊技状態が開始されることを示す小当り開始指定コマンドを演出制御用CPU 1 2 0へ送信する（S 4 1 2）。次に、CPU 1 0 3は、小当りの開放状態におけるV入賞領域870への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としてのV判定入賞個数カウンタをセットする（S 4 1 3）。具体的に、S 4 1 3では、V判定入賞個数カウンタのカウント値を「10」にセットし、V入賞個数をダウンカウントするための設定をする。そして、CPU 1 0 3は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り開放中処理（S 1 1 9）に対応した値に更新する（S 4 1 4）。

【1 4 6 4】

図19-10は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（S 1 1 9）を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、CPU 1 0 3は、小当り開放制御タイマを-1減算更新する（S 4 3 0）。次に、後述するS 4 3 5でV入賞個数を計数するV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているか否かを確認する（S 4 3 1）。V判定入賞個数カウンタは、図19-9のS 4 1 3により「10」にセットされ、10個のV入賞球を計数すると、計数値が「0」となる。S 4 3 0でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、S 4 4 1に進む。一方、S 4 3 0でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムアウト（タイマ値=0）したか否かを確認する（S 4 3 2）。

【1 4 6 5】

S 4 3 2で小当り開放制御タイマがタイムアウトしているときは、S 4 4 1に進む。一方S 4 3 2で小当り開放制御タイマがタイムアウトしていないときは、小当りの開放態様に基づき、小当り開放制御タイマの計時値に対応してソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口を開閉させるための処理を行う（S 4 3 3）。

【1 4 6 6】

次に、V判定入賞装置87内部で開放状態となっているV入賞領域870にV入賞口から遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する（S 4 3 4）。S 4 3 4でオン状態となっているときは、V入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたときにセットされるV入賞フラグをセットする（S 4 3 5）。そして、V入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（S 4 3 6）。これにより、演出制御用CPU 1 2 0は、V入賞球が検出されたことを認識することができ、V入賞個数を認識することが可能となる。次に、ソレノイドを駆動することにより開閉部材を動作させ、V入賞領域870のV入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させ（S 4 3 7）、S 4 3 9に進む。これにより、V判定入賞装置87内に進入した遊技球の1個目がV入賞すると、V入賞領域870のV入賞口が閉鎖状態にされ、その後に、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、すべて入賞球領域に誘導され、V判定入賞スイッチ15aにより検出される。

【1 4 6 7】

一方、S 4 3 4でオン状態となっていないときは、V入賞が検出されていないときであ

り、V判定入賞スイッチ15aがオン状態となっているか否かを判定する(S438)。S438でオン状態となっているときはS439に進み、S438でオン状態となっていないときは処理を終了する。

【1468】

S439では、図19-9のS413により「10」にセットされたV判定入賞個数カウンタの計数値を「-1」するダウンカウントを行い(S439)、V判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする(S440)。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞球が検出された後、V判定入賞装置87内に進入したV入賞球が検出されたことを認識することができ、V判定入賞装置87内に進入した遊技球の個数を認識することが可能となる。

10

【1469】

S431でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、小当りのV入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、S432で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、CPU103は、ソレノイド22を制御することで可動部872を閉鎖状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口を閉鎖する(S441)。V判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になったときは、小当りの開放態様に応じたV判定入賞装置87の開放途中であっても、V判定入賞個数カウンタの計数値に応じてV判定入賞装置87が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、V判定入賞装置87が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

20

【1470】

次に、V判定入賞装置87の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間に相当するデータをV入賞有効期間タイマにセットし(S442)、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理(S120)に対応した値に更新し(S443)、処理を終了する。これにより、V判定入賞装置87の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。なお、このようにV入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、V入賞領域を遊技球が何かの拍子に通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正にV入賞領域へ入賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないので、不正を防ぐこともできる。

30

【1471】

図19-11は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理(S120)を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、CPU103は、V入賞有効期間タイマを-1減算更新し(S441)、V入賞有効期間タイマがタイムアウト(タイマ値=0)したか否かを確認する(S442)。

【1472】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにV入賞が検出されたときにS434またはS445でセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S443)。V入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、V入賞フラグがセットされていなければ、V入賞有効期間中にV入賞領域870に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する(S444)。S444でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、S444でオン状態となっているときは、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする(S445)。そして、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし(S446)、処理を終了する。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞が発生したことを認識することができる。

40

【1473】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマ

50

ンドを送信するための処理をする（S 4 4 7）。これにより、演出制御用CPU120は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド22の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域870（V入賞口）を開放状態に復帰させる制御が行われる（S 4 4 7 A）。次に、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する（S 4 4 8）。S 4 4 8でV入賞フラグがセットされていれば、大当たりとすることが決定され、大当たりフラグをセットする（S 4 4 9）。

【1 4 7 4】

前述したように、小当り遊技状態において、後述する右打ち促進報知にしたがって右打ちをすれば、略100%の確率でV判定入賞装置87内に遊技球を進入させることができ、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は必ずV入賞領域870にV入賞することにより、略100%の確率で、V入賞フラグがセットされる（図19-10のS 4 3 5）ことに基づいて、S 4 4 9で大当たりフラグがセットされて、大当り遊技状態に制御される。

【1 4 7 5】

次いで、CPU103は、S 8 1で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる（S 4 5 0）。そして、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする（S 4 5 1）。

【1 4 7 6】

次いで、CPU103は、S 4 5 0で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始3指定コマンド、大当り開始4指定コマンド、または大当り開始5指定コマンドを送信する（S 4 5 2）。これにより、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間（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（S 4 5 3）。

【1 4 7 7】

また、ROM101に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数（たとえば、15回、8回、または、4回）、開放時間（たとえば、29秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをRAM102に形成される所定の記憶領域にセットする（S 4 5 4）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、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。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（S 1 1 4）に対応した値に更新し（S 4 5 5）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【1 4 7 8】

S 4 4 8でV入賞フラグがセットされていなければ、大当り遊技状態が発生しないので、S 8 1で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（S 4 5 6）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（S 1 1 0）に対応した値に更新し（S 4 5 7）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【1 4 7 9】

〔特徴部05TMに関する説明〕

次に、特徴部05TMに関して、図20-1～図20-83を用いて説明する。本実施形態では、変動表示中に、当該変動表示の大当り期待度が高いことを示唆する演出（ストーリーSP発展演出等）や、当該変動表示の表示結果が大当たりとなることを報知する演出（第1～第3通常時大当り報知演出等）が実行されるときに、演出音の一部が特殊加工（スクラッチ処理）された状態でスピーカ8L、8Rから再生出力される。また、大当り遊技中に、保留記憶の中に表示結果が「当り」（「大当り」や「小当り」）となる保留記憶があることを報知する演出（第1保留連演出）や、当該大当りの大当り種別が次回確定大当りであることを報知する（第1次回確定演出）が実行されるときに、演出音の一部が特殊加工（スクラッチ処理）された状態でスピーカ8L、8Rから再生出力される。

10

20

30

40

50

【1480】

〔大当り種別テーブル〕

図20-1は、大当り種別テーブルを示す図である。大当り種別テーブルには、大当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。本実施形態では、大当り種別として、図柄10R時短大当り、図柄3R時短大当り、小当り経由10（9）R時短大当り、および、小当り経由3（2）R時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が開放する回数を示している。

【1481】

小当りは、可変入賞球装置6Bに設けられた第2始動入賞口に遊技球が入賞し、第2特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が10回で開放時間が0.1秒という開放パターンでV判定入賞装置87の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中にV判定入賞装置87内のV入賞領域870に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約10個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、賞球が払出され得ることが設定されている。

【1482】

V判定入賞装置87の作動口（以下、適宜「V入賞口」と称する。）が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置87の内部のV入賞領域870に進入（V入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、「小当り経由10（9）R時短大当り」、および「小当り経由3（2）R時短大当り」が含まれる。

【1483】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する「図柄3R時短大当り」、および「図柄10R時短大当り」がある。

【1484】

このように、大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してV入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。

【1485】

本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置7が開放することにも含まれる。以下、「図柄3R時短大当り」、および「小当り経由3（2）時短大当り」を適宜「3R大当り」と称し、「図柄10R時短大当り」、および「小当り経由10（9）時短大当り」を適宜「10R大当り」と称する。

【1486】

「図柄10R時短大当り」は、大入賞口が10回（10R）開放される大当りである。また、小当り経由10（9）R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回（0.1秒×10回）開放された後、V入賞を条件として大入賞口が9回（9R）開放される大当りであり、大入賞口の開放回数は9回であるが、実質的に10ラウンド分入賞装置が開放するので、遊技者は、大入賞口の開放に関して、「図柄10R時短大当り」と同様の当り種別と感じる。

【1487】

「図柄3R時短大当り」は、大入賞口が3回（3R）開放される大当りである。また、小当り経由3（2）R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回（0.1秒×10回）開放された後、V入賞を条件として大入賞口が2回（2R）開放される大当りであり、大入

10

20

30

40

50

賞口の開放回数は2回であるが、実質的に3ラウンド分入賞装置が開放するので、遊技者は、大入賞口の開放に関して、「図柄3R時短大当り」と同様の当り種別とを感じる。

【1488】

「図柄3R時短大当り」後の時短状態は、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件（不図示）との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約1/7という割合で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

10

【1489】

第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。「図柄3R時短大当り」の場合には、基本的に第2特別図柄の変動表示が1回実行完了するまで時短状態（電サポ状態含む）を継続させるが、第2特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート41に進入させて可変入賞球装置6Bを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置6Bに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第1特別図柄が先に変動表示される場合がある。

【1490】

20

従って、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の1回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

【1491】

30

また、「図柄10R時短大当り」と、「小当り経由10(9)R時短大当り」の一部との大当り後は、第2特別図柄の変動表示回数が99回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が103回という終了条件（不図示）との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の99回という回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が99回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、実質的に次の小当り経由の大当りが確定している状態であり、「図柄3R時短大当り」と比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

40

【1492】

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が103回という終了条件は、「図柄3R時短大当り」の場合と同様の理由により、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の99回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。

【1493】

50

また、小当り経由10(9)R時短大当りの一部と、小当り経由3(2)R時短大当りとの大当り後は、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件(不図示)との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の7回という回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、「図柄3R時短大当り」と比べて、実質的に次回の小当り経由の大当りが確定する状態ではないものの、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

10

【1494】

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件は、図柄3R時短大当りの場合と同様の理由により、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の7回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。

【1495】

20

〔乱数値〕

図20-2は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図20-2に示すように、本実施形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。

【1496】

なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるのであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

【1497】

なお、本実施形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図20-2に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、他の範囲の値を用いてもよい。

【1498】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

40

【1499】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用

50

いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【1500】

〔表示結果判定テーブル〕

図20-3(A1)及び(A2)は、第1特別図柄用の表示結果判定テーブル及び第2特別図柄用の表示結果判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

【1501】

図20-3(A1)は、第1特別図柄用の表示結果判定テーブル（以下、適宜「〔第1特別図柄用〕表示結果判定テーブル」と称する。）を示す説明図である。〔第1特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第1特別図柄について大当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値MR1と比較される大当たり判定値（不図示）が設定されているテーブルである。図20-3(A1)に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。本例では、第1特別図柄の大当たり確率は $1/199$ となっている。

【1502】

図20-3(A2)は、第2特別図柄用の表示結果判定テーブル（以下、適宜「〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブル」と称する。）を示す説明図である。〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第2特別図柄について大当たり判定および小当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値MR1と比較される大当たり判定値、および、小当たり判定値（不図示）が設定されているテーブルである。図20-3(A2)における、上段が大当たり判定テーブル部であり、下段が小当たり判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示し、下段に示す「確率」は、小当たりになる確率（割合）を示す。

【1503】

本例では、第2特別図柄の大当たり確率は、 $1/199$ となっている。また、第2特別図柄の小当たり確率は、 $1/7.35$ に設定されている。なお、第1特別図柄に小当たりを設けてもよい。このような場合には、第2特別図柄よりも第1特別図柄の方が小当たりの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第1特別図柄による小当たり確率を $1/99$ とすればよい。

【1504】

CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞（第1始動入賞）、または、第2始動入賞口への始動入賞（第2始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路104のカウント値（乱数値MR1）を抽出する。第1始動入賞については、抽出値を〔第1特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当たり判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当たりにすることに決定する。第2始動入賞については、抽出値を〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当たり判定値と一致すると、第2特別図柄に関して大当たりにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの大当たり判定値と一致しないときは、抽出値を〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された小当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当たり判定値と一致すると、第2特別図柄に関して小当たりにすることに決定する。小当たりにするに決定することは、小当たり経由の大当たりにするに仮決定（小当たり中にV入賞が生じなければ大当たりには制御されないため、仮決定と記載する）することとも意味する。

【1505】

なお、大当たりに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、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示による停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小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、第2特別図柄の変動表示による停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということである。

もある。

【1506】

〔大当り種別判定テーブル〕

図20-3 (B1)、(B2-1)、(B2-2)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図20-3 (B1)は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルである。図20-3 (B2-1)は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルである。図20-3 (B2-2)は、第2特別図柄により小当りと判定されたときの小当り経由大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特別図柄用の小当り経由大当り種別判定テーブルである。

10

【1507】

図20-3 (B1)の第1特別図柄用の大当り種別判定テーブル（以下、適宜「〔第1特別図柄用〕大当り種別判定テーブル」と称する。）には、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄10R時短大当り」と「図柄3R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【1508】

また、図20-3 (B1)には、「図柄10R時短大当り」と「図柄3R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「図柄10R時短大当り」は時短制御回数が99回であり、「図柄3R時短大当り」は時短制御回数が1回である。

20

【1509】

本実施形態では、時短制御回数が99回である「図柄10R時短大当り」及び「小当り経由10(9)時短大当り」を適宜「10R大当りA」（次回確定大当り）と称し、時短制御回数が1回または7回である「図柄10R時短大当り」及び「小当り経由10(9)時短大当り」を適宜「10R大当りB」（次回非確定大当り）と称し、時短制御回数が1回または7回である「図柄3R時短大当り」及び「小当り経由3(2)時短大当り」を適宜「3R大当りB」（次回非確定大当り）と称する。以下、時短制御回数がX回である「大当り」を、適宜「大当り」（X回）と称する。

【1510】

本例では、〔第1特別図柄用〕大当り種別判定テーブルにおいて、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～2までが「図柄10R時短大当り」（99回）に割り当てられており（1%）、3～299までが「図柄3R時短大当り」（1回）に割り当てられている（99%）。

30

【1511】

図20-3 (B2-1)の第2特別図柄用の大当り種別判定テーブル（以下、適宜「〔第2特別図柄用〕大当り種別判定テーブル」と称する。）には、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄10R時短大当り」と「図柄3R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【1512】

また、図20-3 (B2-1)には、「図柄10R時短大当り」と「図柄3R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「図柄10R時短大当り」は時短制御回数が99回または7回であり、「図柄3R時短大当り」は時短制御回数が7回である。

40

【1513】

本例では、〔第2特別図柄用〕大当り種別判定テーブルにおいて、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～29までが「図柄10R時短大当り」（99回）に割り当てられており（10%）、30～149までが「図柄10R時短大当り」（7回）に割り当てられており（40%）、150～299までが「図柄3R時短大当り」（7回）に割り当てられている（50%）。

50

【1514】

図20-3 (B2-2) の第2特別図柄用の小当り経由大当り種別判定テーブル（以下、適宜「[第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル」と称する。）には、小当り経由大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「小当り経由10(9)R時短大当り」と「小当り経由3(2)R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【1515】

また、図20-3 (B2-2) には、「小当り経由10(9)R時短大当り」と「小当り経由3(2)R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「小当り経由10(9)R時短大当り」は時短制御回数が99回または7回であり、「小当り経由3(2)R時短大当り」は時短制御回数が7回である。

10

【1516】

本例では、[第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブルにおいて、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~29までが「小当り経由10(9)R時短大当り」(99回)に割り当てられており(10%)、30~149までが「小当り経由10(9)R時短大当り」(7回)に割り当てられており(40%)、150~299までが「小当り経由3(2)R時短大当り」(7回)に割り当てられている(50%)。

【1517】

[変動パターン判定]

ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

20

【1518】

ここでは、演出モードが通常モードである場合と、演出モードがパワフルRUSHモードである場合とにおける変動パターン判定について説明する（演出モードについての詳細は図20-12参照）。具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される[はずれ用]変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」（小当りも含む）にすることが事前決定されたときに使用される[大当り用]変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。

【1519】

<通常モードの変動パターン>

演出モードが通常モードである場合の[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「SP-Aはずれ」の変動パターン、「SP-Bはずれ」の変動パターン、「SP-Cはずれ」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

30

【1520】

[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン、「SP-A1大当り」の変動パターン、「SP-A2大当り」の変動パターン、「SP-B1大当り」の変動パターン、「SP-B2大当り」の変動パターン、「SP-C1大当り」の変動パターン、「SP-C2大当り」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

40

【1521】

<非リーチはずれ>

本実施形態において、最終表示結果が「はずれ」となる変動パターンのうち「非リーチはずれ」の変動パターンでは、リーチ状態が成立せずに最終表示結果が「はずれ」であることが報知される。

【1522】

<ノーマルリーチはずれ>

50

本実施形態において、最終表示結果が「はずれ」となる変動パターンのうち「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、所定の契機（プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等）で表示結果が「はずれ」であることに対応した飾り図柄の組合せ（例えば、「323」、「545」等）が表示されることにより最終表示結果が「はずれ」であることが報知される。

【1523】

＜ノーマルリーチ大当たり＞

本実施形態において、最終表示結果が「大当たり」となる変動パターンのうち「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、所定の契機（プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等）で表示結果が「大当たり」であることに対応した飾り図柄の組合せ（例えば、「222」、「777」等）が表示されることにより最終表示結果が「大当たり」又は「小当たり」であることが報知される。

【1524】

本実施形態では、各種演出において複数種類のキャラクタが登場する。本例では、これらのキャラクタとして、味方キャラクタA、味方キャラクタB、味方キャラクタC、敵キャラクタX、敵キャラクタYが設けられている。以下では、味方キャラクタAを、適宜「味方キャラA」、「味方A」、「キャラクタA」、「キャラA」、「味方キャラ（A）」、「味方（A）」、「キャラクタ（A）」、「キャラ（A）」と称する。また、以下では、味方キャラクタBを、適宜「味方キャラB」、「味方B」、「キャラクタB」、「キャラB」、「味方キャラ（B）」、「味方（B）」、「キャラクタ（B）」、「キャラ（B）」と称する。以下では、味方キャラクタCを、適宜「味方キャラC」、「味方C」、「キャラクタC」、「キャラC」、「味方キャラ（C）」、「味方（C）」、「キャラクタ（C）」、「キャラ（C）」と称する。また、以下では、敵キャラクタXを、適宜「敵キャラX」、「敵X」、「キャラクタX」、「キャラX」、「敵キャラ（X）」、「敵（X）」、「キャラクタ（X）」、「キャラ（X）」と称する。また、以下では、敵キャラクタYを、適宜「敵キャラY」、「敵Y」、「キャラクタY」、「キャラY」、「敵キャラ（Y）」、「敵（Y）」、「キャラクタ（Y）」、「キャラ（Y）」と称する。

【1525】

＜スーパーリーチを伴うはずれ／大当たり＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「SP-Aはずれ」、「SP-Bはずれ」、「SP-Cはずれ」、「SP-A1大当たり」、「SP-A2大当たり」、「SP-B1大当たり」、「SP-B2大当たり」、「SP-C1大当たり」、「SP-C2大当たり」）では、「大当たり」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「SPリーチ演出」、「SPリーチ」と称する。）が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。

【1526】

（チャレンジSP演出）

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Aはずれ」、「SP-A1大当たり」、「SP-A2大当たり」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが一旦停止表示（仮はずれ報知）され、その後、スーパーリーチに発展し、味方キャラBが岩を破壊するチャレンジを行うことにより大当たり当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「チャレンジSP演出」、「チャレンジSP」と称する。）が実行される（本例では、「ナナ チャレンジ」、図20-27（3）参照）。以下では、このような変動パターンを、適宜「SP-Aを伴う変動パターン」、「チャレンジSPを伴う変動パターン」等と称する。

【1527】

ここで、変動パターンが「SP-Aはずれ」である場合には、味方キャラBがチャレンジに失敗する演出（失敗演出）が実行され、最終表示結果が「はずれ」となることが報知される。一方、変動パターンが「SP-A1大当たり」である場合には、味方キャラBがチ

チャレンジに成功する演出（成功演出）が実行され（図20-32及び図20-33参照）、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。また、変動パターンが「SP-A 2大当り」である場合には、チャレンジSP演出において失敗演出が実行された後に、後述する復活演出が実行され、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。

【1528】

（バトルSP演出）

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Bはずれ」、「SP-B 1大当り」、「SP-B 2大当り」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチに発展し、味方キャラAと敵キャラXがバトルを行うことにより「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「バトルSP演出」、「バトルSP」と称する。）が実行される（図20-27（6）参照）。

10

【1529】

ここで、変動パターンが「SP-Bはずれ」である場合には、味方キャラAが敵キャラXに敗北する演出（敗北演出）が実行され、最終表示結果が「はずれ」となることが報知される。一方、変動パターンが「SP-B 1大当り」である場合には、味方キャラAが敵キャラXに勝利する演出（勝利演出）が実行され（図20-34～図20-37参照）、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。また、変動パターンが「SP-B 2大当り」である場合には、バトルSP演出において敗北演出が実行された後に、後述する復活演出が実行され、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。以下では、このような変動パターンを、適宜「SP-B」を伴う変動パターン、「バトルSPを伴う変動パターン」等と称する。

20

【1530】

（ストーリーSP演出）

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Cはずれ」、「SP-C 1大当り」、「SP-C 2大当り」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチに発展し、味方キャラAに関連するストーリー映像の表示を行うことにより「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「ストーリーSP演出」、「ストーリーSP」と称する。）が実行される（図20-27（8）参照）。

【1531】

ここで、変動パターンが「SP-Cはずれ」である場合には、味方キャラAに関連するストーリー映像の表示が途中までで終了する演出（未達成演出）が実行され、最終表示結果が「はずれ」となることが報知される。一方、変動パターンが「SP-C 1大当り」である場合には、味方キャラAに関連するストーリー映像の表示が最後まで行われる演出（達成演出）が実行され（図20-38～図20-41参照）、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。また、変動パターンが「SP-C 2大当り」である場合には、ストーリーSP演出において未達成演出が実行された後に、後述する復活演出が実行され、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。以下では、このような変動パターンを、適宜「SP-C」を伴う変動パターン、「ストーリーSPを伴う変動パターン」等と称する。

30

40

【1532】

図20-4は、通常モードにおける変動パターン判定テーブルである。図20-4（A）に示すように、通常モードでの「はずれ用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～900までが「非リーチはずれ」、901～950までが「ノーマルリーチはずれ」、951～970までが「SP-Aはずれ」、971～990までが「SP-Bはずれ」、991～997までが「SP-Cはずれ」の、各変動パターンに割り当てられている。

【1533】

また、図20-4（B）に示すように、通常モードでの「大当り用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～50までが「ノーマ

50

ルリーチ大当り」、51～185までが「SP-A1大当り」、186～200までが「SP-A2大当り」、201～470までが「SP-B1大当り」、471～500までが「SP-B2大当り」、501～950までが「SP-C1大当り」、951～997までが「SP-C2大当り」の、各変動パターンに割り当てられている。

【1534】

図20-4に示したように、表示結果が「はずれ」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-A」を伴う変動パターン（本例では、「SP-Aはずれ」）が選択される割合は、 $(970 - 951 + 1) / 997 = \text{約} 2\%$ であり、「SP-B」を伴う変動パターン（本例では、「SP-Bはずれ」）が選択される割合は、 $(990 - 971 + 1) / 997 = \text{約} 2\%$ であり、「SP-C」を伴う変動パターン（本例では、「SP-Cはずれ」）が選択される割合は、 $(997 - 991 + 1) / 997 = \text{約} 0.7\%$ である。

10

【1535】

一方で、表示結果が「大当り」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-A」を伴う変動パターン（本例では、「SP-A1大当り」、「SP-A2大当り」）が選択される割合は、 $\{(185 - 51 + 1) + (200 - 186 + 1)\} / 997 = \text{約} 15\%$ であり、「SP-B」を伴う変動パターン（本例では、「SP-B1大当り」、「SP-B2大当り」）が選択される割合は、 $\{(470 - 201 + 1) + (500 - 471 + 1)\} / 997 = \text{約} 30\%$ であり、「SP-C」を伴う変動パターン（本例では、「SP-C1大当り」、「SP-C2大当り」）が選択される割合は、 $\{(950 - 501 + 1) + (997 - 951 + 1)\} / 997 = \text{約} 50\%$ である。

20

【1536】

このように、表示結果が「はずれ」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-C」を伴う変動パターン（約0.7%）<「SP-B」を伴う変動パターン（約2%）=「SP-A」を伴う変動パターン（約2%）の関係性で実行割合が割り振られている。また、表示結果が「大当り」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-A」を伴う変動パターン（約15%）<「SP-B」を伴う変動パターン（約30%）<「SP-C」を伴う変動パターン（約50%）の関係性で実行割合が割り振られている。

【1537】

即ち、各種スーパーリーチを伴う変動パターンが実行される場合において、「はずれ」：「大当り」の比率（大当り発生率＝大当り／（はずれ＋大当り））は、「SP-A」を伴う変動パターンが実行される場合、2（%）：15（%）＝1：7.5の比率（88%）であり、「SP-B」を伴う変動パターンが実行される場合、2（%）：30（%）＝1：15の比率（93%）であり、「SP-C」を伴う変動パターンが実行される場合、0.7（%）：50（%）＝1：70（98%）の比率である。

30

【1538】

従って、各種スーパーリーチを伴う変動パターンが実行される場合において、「SP-A」を伴う変動パターン<「SP-B」を伴う変動パターン<「SP-C」を伴う変動パターンの関係性で大当り発生率が高くなっている。つまり、バトルSPを伴う変動パターン<チャレンジSPを伴う変動パターン<ストーリーSPを伴う変動パターンの関係性で大当り期待度が高くなっている。

40

【1539】

<パワフルRUSHモードの変動パターン>

演出モードがパワフルRUSHモードである場合の「はずれ用」変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「SP-Xはずれ」の変動パターン、「SP-Yはずれ」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1540】

50

【大当り用】変動パターン判定テーブルにおいては、「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン、「SP-X大当り」の変動パターン、「SP-Y大当り」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1541】

「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、及び「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンについては、通常モードにおける変動パターンで説明したものと同様であるので、ここでは説明を省略する。

【1542】

＜スーパーリーチを伴うはずれ／大当り＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「SP-Xはずれ」、「SP-Yはずれ」、「SP-X大当り」、「SP-Y大当り」）では、「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。「SP-Yはずれ」の変動パターン、及び「SP-Y大当り」の変動パターンについては、前述した「SP-Bはずれ」の変動パターン、「SP-B1大当り」の変動パターンと同様であるので、ここでは説明を省略する。

【1543】

（殲滅SP演出）

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Xはずれ」、「SP-X大当り」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが一旦停止表示（仮はずれ報知）され、その後、スーパーリーチに発展し、敵キャラYの群れ（以下、適宜「敵キャラY群」と称する。）を殲滅させるために攻撃を行うことにより「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「殲滅SP演出」と称する。）が実行される（図20-68参照）。

【1544】

ここで、変動パターンが「SP-Xはずれ」である場合には、敵キャラY群が残存する演出（残存演出）が実行され（図20-68（3A）参照）、最終表示結果が「はずれ」となることが報知される。一方、変動パターンが「SP-X大当り」である場合には、敵キャラYを殲滅させる演出（殲滅演出）が実行され（図20-68（3B）参照）、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。

【1545】

図20-5は、パワフルRUSHモードにおける変動パターン判定テーブルである。図20-5（A）に示すように、パワフルRUSHモードでの〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～950までが「非リーチはずれ」、951～980までが「ノーマルリーチはずれ」、981～985までが「SP-Xはずれ」、986～997までが「SP-Yはずれ」の、各変動パターンに割り当てられている。

【1546】

また、図20-5（B）に示すように、パワフルRUSHモードでの〔大当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが「ノーマルリーチ大当り」、501～600までが「SP-X大当り」、601～997までが「SP-Y大当り」の、各変動パターンに割り当てられている。

【1547】

〔演出音のスクラッチ処理〕

本実施形態では、スピーカ8L、8Rから演出音（楽曲、セリフ音声、効果音、エラー報知音等）を再生出力することが可能である。本実施形態では、演出音の一部に対して特殊加工（本例では、「スクラッチ加工」と称する。）を実行して再生出力させることが可能である。スクラッチとは、アナログレコードをターンテーブル上で再生中に、そのレコードを手で強制的に動かして再生速度を極端に変化させることで特殊な音声（以下、適宜

10

20

30

40

50

「スクラッチ音」と称する。)を生み出す技法のことである。スクラッチ加工とは、アナログレコードを用いるのではなく、音声制御基板が備える記憶部の音データ(例えば、Waveファイルなどの波形データ等)を用いることによって、アナログレコードにおけるスクラッチ音と同様の演出音を擬似的に発生させる処理である。以下では、スクラッチ加工を、適宜「スクラッチ処理」と称する。

【1548】

本実施形態では、スクラッチ処理は、同じ音データ(以下、適宜「スクラッチ音データ」と称する。)を短い間隔で連続して再生出力させることによって、スクラッチ音と同様の演出音を擬似的に発生させる。

【1549】

スクラッチ音データは、1音(セリフ音、効果音、楽曲音等)以上の音声を含む音データであり、本遊技機において登場する各種演出に関連した単語の頭文字の音(1音以上)で構成される音データである。本実施形態では、スクラッチ音データは、1音(セリフ音、効果音、楽曲音等)の音声を含む音データであり、本遊技機において登場する各種演出に関連した単語の頭文字の1音目で構成される音データである。

【1550】

例えば、後述するVストック演出に関連した単語「V(ブイ)ストック」の頭文字(1音目)の「ブ」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行することが可能である。また、後述する大当り遊技中に再生出力される楽曲のうち楽曲Xに関連した歌詞の一部の単語「ウェルカム」の頭文字(1音目)の「ウェ」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行することが可能である。

【1551】

本実施形態では、単語の頭文字の音(1音目)と同じ音(2音目以降)が複数回以上繰り返される単語の音データに対してスクラッチ処理が実行されない。例えば、単語「大当り(おおあたり)」の頭文字(1音目)の「お」に対応する音データに対してスクラッチ処理は実行されない。単語「大当り(おおあたり)」の頭文字(1音)の「お」に対応する音データに対してスクラッチ処理が実行されてしまうと、1音目の「お」がスクラッチ処理されて再生出力されているのか、2音目の「お」が再生出力されているのか、遊技者を混乱させてしまう虞があり、これを防止するためである。

【1552】

なお、上記の実施形態に限らず、単語の頭文字の音(1音目)と同じ音(2音目以降)が複数回以上繰り返される単語に対してスクラッチ処理が実行されてもよい。例えば、単語「大当り(おおあたり)」の頭文字(1音目)の「お」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行し、4回連続して「お」を再生出力した後に、2音目の「お」を再生出力してもよい。

【1553】

本実施形態では、演出音(音データ)は、第1演出音(第1音データ)と、第1演出音の後に再生出力される第2演出音(第2音データ)と、で構成される場合がある。本実施形態では、第1演出音に含まれる音数は、第2演出音に含まれる音数よりも少ないものとする。例えば、「V(ブイ)ストック」の単語に対応した音データは、頭文字の「ブ」(1音)に対応した第1音データと、2文字目以降の「イストック」(4音)に対応した第2音データと、で構成される。この場合、第1演出音「ブ」に対してスクラッチ処理を実行して再生出力させた後に、第2演出音「イストック」に対してスクラッチ処理を実行せずに再生出力させることが可能である。

【1554】

本実施形態では、スクラッチ処理において、同じ音データ(スクラッチ音データ)の連続回数は2回以上に設定されている。例えば、スクラッチ処理において、何れの演出が実行されるかに応じて、スクラッチ音データの連続回数が2回に設定される場合や、4回に設定される場合がある。

【1555】

10

20

30

40

50

本実施形態では、スクラッチ音データは、いずれの間隔で再生出力されてもよい。例えば、スクラッチ音データが4回連続で再生出力される場合（即ち、再生出力の間隔が3回ある場合）、スクラッチ音データは3回とも0秒間隔で再生出力されてもよく、3回とも1秒間隔で再生出力されてもよく、1回目は1秒間隔、2回目は2秒間隔、3回目は3秒間隔で再生出力されてもよく、1回目は3秒間隔、2回目は2秒間隔、3回目は1秒間隔で再生出力されてもよい。以下では、スクラッチ音データの再生出力間隔を「スクラッチ間隔」と称する。

【1556】

このように、スクラッチ音データを短い間隔で連続して再生出力させることによって、遊技者にスクラッチ処理が実行された演出音の印象や記憶を残す効果（リフレイン効果）を与えることができ、演出音に関して演出効果を向上できる。また、スクラッチ音データの連続回数が多いほどリフレイン効果は向上する。

10

【1557】

なお、上記の実施形態に限らず、スクラッチ処理が実行される音データは、2音以上で構成される音データであってもよい。例えば、「V（ブイ）ストック」の（1音目および2音目）の「ブイ」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行して再生出力させた後に、「ストック」に対してスクラッチ処理を実行せずに再生出力させてもよい。

【1558】

〔スクラッチ処理された演出音の再生出力例〕

図20-6（A）は、本実施形態における演出音種別テーブルの具体例の一例である。効果音種別テーブルは、音データを再生するための記憶領域であり、音声制御基板が備える記憶部に設けられる。

20

【1559】

図20-6（A）に示すように、演出音種別として、「パワフル」の単語に対応した演出音が記憶されており、この演出音は、頭文字の「パ」に対応した第1演出音と、2文字目以降の「ワフル」に対応した第2演出音と、で構成されている。

【1560】

図20-6（B）は、本実施形態における演出音がスピーカ8L、8Rから再生出力されるとききの再生出力例を示す説明図である。

【1561】

図20-6（B1）は、本実施形態におけるスクラッチ処理が実行されない演出音がスピーカ8L、8Rから再生出力されるとききの再生出力例を示す説明図である。

30

【1562】

図20-6（B1）に示すように、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行せずに演出音「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。このとき、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行せずに第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させ、第2演出音「ワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1563】

図20-6（B2）は、本実施形態におけるスクラッチ処理が実行された演出音がスピーカ8L、8Rから再生出力されるとききの再生出力例を示す説明図である。

40

【1564】

図20-6（B2）に示すように、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行し、演出音「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。このとき、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させ、第1演出音及び第2演出音「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1565】

また、演出音がスクラッチ処理されて再生出力されるときに、他の演出装置も連動して演出を行ってもよい。例えば、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させるときに、遊技効果ランプ9を第1演出音の再生出

50

カタイミングに合わせて発光（点滅）させてもよい。また、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させるときに、画像表示装置5に備えられた導光板を第1演出音の再生出力タイミングに合わせて発光（点滅）させてもよい。また、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させるときに、スティックコントローラ31Aを第1演出音の再生出力タイミングに合わせて振動させてもよい。

【1566】

〔音のインパクト〕

本実施形態では、「音のインパクト」とは、音声の再生出力が開始される時（以下、適宜「出だし」、「立ち上がり」と称する。）の勢いのことである。以下では、適宜「インパクト」と称する。図20-7（1）～（3）には、横軸を時間、縦軸を出力音量（%）とするグラフが示されている。

10

【1567】

図20-7（1）に示すように、音声の出力音量が最小値（0%）から最大値（100%）になるまでの部分がインパクトとなる。以下では、音声の出力音量の最大値と最小値との差を、適宜「出力絶対値」と称する。また、音声の出力音量が最小値（0%）から最大値（100%）になるまでの期間を「インパクトタイム」と称し、本例では、インパクトタイムは $t_0 \sim t_1$ の期間である。

【1568】

＜音のインパクトの強弱＞

20

本実施形態では、インパクトは、

$IM = \text{出力絶対値} / \text{インパクトタイム} \cdots (\text{式1})$

の式で計算されるIMの値（以下、適宜「インパクト値」と称する。）に基づいて、インパクトの強弱を判別することが可能である。インパクト値が大きいほどインパクトは強く、インパクト値が小さいほどインパクトは弱い。即ち、インパクト値とは、図20-7に示すグラフの傾き（勾配）と同じである。

【1569】

式（1）に示したように、出力絶対値の値が大きければ大きいほど、インパクト値は大きくなり、出力絶対値の値が小さければ小さいほど、インパクト値は小さくなる（不図示）。例えば、インパクトタイムの値が一定のとき、出力絶対値：最大値（100%）－最小値（0%）＝100の場合の方が、出力絶対値：最大値（50%）－最小値（0%）＝50の場合よりも、インパクト値は大きくなる。

30

【1570】

また、式（1）に示したように、インパクトタイムの値が小さければ小さいほど、インパクト値は大きくなり（図20-7（2A）参照）、インパクトタイムの値が大きければ大きいほど、インパクト値は小さくなる（図20-7（2B）参照）。例えば、出力絶対値の値が一定のとき、インパクトタイム： $t_b(1) - t_0(0) = 1$ の場合の方が、インパクトタイム： $t_a(10) - t_0(0) = 10$ の場合よりも、インパクト値は大きくなる。

【1571】

40

なお、インパクトが強ければ強いほど（インパクト値の値が大きければ大きいほど）、力強く勢いのある音声の印象を与え、インパクトが弱ければ弱いほど（インパクト値の値が小さければ小さいほど）、やさしく緩やかな音声の印象を与える。

【1572】

〔演出音種別テーブル〕

図20-8及び図20-9は、本実施形態における演出音種別テーブルの具体例の説明図である。演出音種別テーブルは、音データを再生するための記憶領域であり、音声制御基板が備える記憶部に設けられる。図20-8及び図20-9には、「CH」、「演出音種別」、「演出音構成」、「再生出力内容」、「インパクト強弱」、及び「関連演出、関連状態」が設けられている。なお、図20-8及び図20-9の説明において、詳細を説

50

明していない各種演出や演出モード等については、後述するものとする。

【1573】

図20-8及び図20-9に示すように、演出音種別テーブルは「CH01」～「CH42」の42チャンネルから構成される。

【1574】

ここで、スピーカ8L、8Rが出力する演出音の音データには、比較的データ量が大きい「ステレオデータ」と、比較的データ量の小さい「モノラルデータ」とがある。本例では、楽曲は「ステレオデータ」であり、楽曲以外の演出音（セリフ音、効果音、エラー報知音）は「モノラルデータ」である。

【1575】

なお、音声再生領域において、「ステレオデータ」を記憶するための連続する2つのチャンネルによって「ペアCH」を構成してもよいし、そのようにしなくてもよい。この場合、「モノラルデータ」は、この「ペアCH」の一方のチャンネルに記憶される。

【1576】

＜演出に係る演出音＞

本実施形態では、演出に係る音（演出音）の音データは「CH01」～「CH40」のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、演出音の音データは、その演出音を再生出力するタイミングになると、「CH01」～「CH40」のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。

【1577】

「CH01」には、演出音種別：「楽曲A」、演出音構成：「楽曲データA」、再生出力内容：「歌唱音A」、「伴奏音A」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフルRUSH用BGM」、「大当りラウンド用BGM」（非Vストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

【1578】

「CH02」には、演出音種別：「楽曲B」、演出音構成：「楽曲データB」、再生出力内容：「歌唱音B」、「伴奏音B」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフルRUSH用BGM」、「大当りラウンド用BGM」（非Vストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

【1579】

「CH03」には、演出音種別：「楽曲C」、演出音構成：「楽曲データC」、再生出力内容：「歌唱音C」、「伴奏音C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフルRUSH用BGM」、「大当りラウンド用BGM」（非Vストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

【1580】

「CH04」には、演出音種別：「楽曲X」、演出音構成：「楽曲データX1」、再生出力内容：「歌唱音X1」、「伴奏音X1」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「パワフルRUSH用BGM」、「大当りラウンド用BGM」（Vストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

【1581】

「CH05」には、演出音種別：「楽曲X」、演出音構成：「楽曲データX2」、再生出力内容：「歌唱音X2」、「伴奏音X2」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフルRUSH用BGM」、「大当りラウンド用BGM」（Vストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

【1582】

「CH06」には、演出音種別：「演出音A「ブイストック」」、演出音構成：「第1演出音A」（第1演出音A1：10R大当り対応、第1演出音A2：3R大当り対応）、再生出力内容：「第1セリフ音A「ブ」」、「第1効果音A」（第1効果音A1、第1効果音A2）、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第1Vストック演出」が記憶されている。

10

20

30

40

50

【1583】

「CH07」には、演出音種別：「演出音A「ブイストック」」、演出音構成：「第2演出音A」（第2演出音A1：10R大当り対応、第2演出音A2：3R大当り対応）、再生出力内容：「第2セリフ音A「イストック」」、「第2効果音A」（第2効果音A1、第2効果音A2）、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第1Vストック演出」が記憶されている。

【1584】

「CH08」には、演出音種別：「演出音B」、再生出力内容：「効果音B」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「CU演出（第1可動体演出）」が記憶されている。

10

【1585】

「CH09」には、演出音種別：「演出音C1「コンプリート」」、演出音構成：「第1演出音C1」、再生出力内容：「第1セリフ音C1「コ」（キャラBボイス）」、「第1効果音C」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第1通常時大当り報知演出」が記憶されている。

【1586】

「CH10」には、演出音種別：「演出音C1「コンプリート」」、演出音構成：「第2演出音C1」、再生出力内容：「第2セリフ音C1「ンプリート」（キャラBボイス）」、「第2効果音C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第1通常時大当り報知演出」が記憶されている。

20

【1587】

「CH11」には、演出音種別：「演出音C2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音C2」、再生出力内容：「第1セリフ音C2「ヴィ」（キャラAボイス）」、「第1効果音C」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第2通常時大当り報知演出（第2可動体演出）」が記憶されている。

【1588】

「CH12」には、演出音種別：「演出音C2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音C2」、再生出力内容：「第2セリフ音C2「クトリー」（キャラAボイス）」、「第2効果音C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第2通常時大当り報知演出（第2可動体演出）」が記憶されている。

30

【1589】

「CH13」には、演出音種別：「演出音C3「コングラチュレーション」」、演出音構成：「第1演出音C3」、再生出力内容：「第1セリフ音C3「コ」（キャラAボイス）」、「第1効果音C」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第3通常時大当り報知演出（第3可動体演出）」が記憶されている。

【1590】

「CH14」には、演出音種別：「演出音C3「コングラチュレーション」」、演出音構成：「第2演出音C3」、再生出力内容：「第2セリフ音C3「ングラチュレーション」（キャラAボイス）」、「第2効果音C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第3通常時大当り報知演出（第3可動体演出）」が記憶されている。

40

【1591】

「CH15」には、演出音種別：「演出音D1「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音D1」、再生出力内容：「第1セリフ音D1「ヴィ」（キャラAボイス）」、「第1効果音D」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第1右打ち時大当り報知演出」、「第1右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：夢夢モード）が記憶されている。

【1592】

「CH16」には、演出音種別：「演出音D1「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音D1」、再生出力内容：「第2セリフ音D1「クトリー」（キャラAボイス）」、「第2効果音D」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第1右打ち時大

50

当り報知演出」、「第1右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：夢夢モード）が記憶されている。

【1593】

「CH17」には、演出音種別：「演出音D2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音D2」、再生出力内容：「第1セリフ音D2「ヴィ」（キャラBボイス）」、「第1効果音D」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第2右打ち時大当り報知演出」、「第2右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：ナナモード）が記憶されている。

【1594】

「CH18」には、演出音種別：「演出音D2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音D2」、再生出力内容：「第2セリフ音D2「クトリー」（キャラBボイス）」、「第2効果音D」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第2右打ち時大当り報知演出」、「第2右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：ナナモード）が記憶されている。

【1595】

「CH19」には、演出音種別：「演出音D3「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音D3」、再生出力内容：「第1セリフ音D3「ヴィ」（キャラCボイス）」、「第1効果音D」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第3右打ち時大当り報知演出」、「第3右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：ジャムモード）が記憶されている。

【1596】

「CH20」には、演出音種別：「演出音D3「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音D3」、再生出力内容：「第2セリフ音D3「クトリー」（キャラCボイス）」、「第2効果音D」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第3右打ち時大当り報知演出」、「第3右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：ジャムモード）が記憶されている。

【1597】

「CH21」には、演出音種別：「演出音EA「レディ ゴー」」、演出音構成：「第1演出音E」、再生出力内容：「第1セリフ音E「レディ」」、「第1効果音E」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：成功パターン」が記憶されている。

【1598】

「CH22」には、演出音種別：「演出音EA「レディ ゴー」」、演出音構成：「第2演出音EA」、再生出力内容：「第2セリフ音EA「ゴ」」、「第2効果音EA」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：成功パターン」が記憶されている。

【1599】

「CH23」には、演出音種別：「演出音EA「レディ ゴー」」、演出音構成：「第3演出音EA」、再生出力内容：「第3セリフ音EA「ゴー」」、「第3効果音EA」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：成功パターン」が記憶されている。

【1600】

「CH24」には、演出音種別：「演出音EB「レディ・・・」」、演出音構成：「第1演出音E」、再生出力内容：「第1セリフ音E「レディ」」、「第1効果音E」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：失敗パターン」が記憶されている。

【1601】

「CH25」には、演出音種別：「演出音EB「レディ・・・」」、演出音構成：「第2演出音EB」、再生出力内容：「第2効果音EB」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：失敗パターン」が記憶されている。

10

20

30

40

50

【1602】

「CH26」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第1演出音F1」、再生出力内容：「第1セリフ音F1「1（ワン）」」、第1効果音F1」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

【1603】

「CH27」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第1演出音F2」、再生出力内容：「第1セリフ音F2「2（ツー）」」、第1効果音F2」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

10

【1604】

「CH28」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第1演出音F3」、再生出力内容：「第1セリフ音F3「3（スリー）」」、第1効果音F3」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

【1605】

「CH29」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第2演出音F」、再生出力内容：「第2セリフ音F「ス」」、第2効果音F」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

【1606】

「CH30」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第3演出音F」、再生出力内容：「第3セリフ音F「タート」」、第3効果音F」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

20

【1607】

「CH31」には、演出音種別：「演出音G「パワフル」」、演出音構成：「第1演出音G」、再生出力内容：「第1セリフ音G「パ」」、第1効果音G」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「ストーリーSP発展演出」が記憶されている。

【1608】

「CH32」には、演出音種別：「演出音G「パワフル」」、演出音構成：「第2演出音G」、再生出力内容：「第2セリフ音G「ワフル」」、第2効果音G」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「ストーリーSP発展演出」が記憶されている。

30

【1609】

「CH33」には、演出音種別：「演出音H「くらえー」」、再生出力内容：「セリフ音H「くらえー」」、効果音H」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「殲滅SP中に操作部が操作されたとき」が記憶されている。

【1610】

「CH34」には、演出音種別：「演出音I1「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音I1「押せ」（キャラAボイス）」、効果音I1」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

【1611】

「CH35」には、演出音種別：「演出音I2「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音I2「押せ」（キャラBボイス）」、効果音I2」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

40

【1612】

「CH36」には、演出音種別：「演出音I3「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音I3「押せ」（キャラCボイス）」、効果音I3」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

【1613】

「CH37」には、演出音種別：「演出音I4「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音I4「押せ」（キャラA、キャラB、キャラCの3人キャラボイス）」、効果音I4」

50

、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

【1614】

「CH38」には、演出音種別：「演出音J「フィーバー」」、演出音構成：「第1演出音J」、再生出力内容：「第1セリフ音J「フィ」」、「第1効果音J」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「復活演出」が記憶されている。

【1615】

「CH39」には、演出音種別：「演出音J「フィーバー」」、演出音構成：「第2演出音J」、再生出力内容：「第2セリフ音J「(フィ)ーバー」」、「第2効果音J」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「復活演出」が記憶されている。

【1616】

「CH40」には、演出音種別：「演出音K」、再生出力内容：「効果音K」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「プレミアム演出」が記憶されている。本実施形態では、変動表示において、本来報知されるべきでないタイミング（変動開始時、リーチ成立時等）で表示結果が「大当たり」となることを報知するプレミアム演出を実行可能である。

【1617】

＜エラー報知音＞

本実施形態におけるエラー報知音は、異常入賞エラー音、磁気検出エラー音を含む。異常入賞エラー音（エラー報知音A）は、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7の開放時など所定の時期以外において遊技球が入賞した場合に検出されるエラー音である。磁気検出エラー音（エラー報知音B）は、主基板11に接続される磁気検出センサによって所定の値以上の磁力を検出した場合に検出されるエラー音である。

【1618】

ここで、エラー報知音は、楽曲など他の演出音と比較して、遊技者に報知すべき優先度が高い。そこで、本実施形態においては、図20-9に示すように、「CH41」及び「CH42」は、各エラー報知音を再生するための固定のチャンネルとして確保されている。

【1619】

「CH41」には、演出音種別：「エラー報知音A」、再生出力内容：「エラー効果音A」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「異常入賞」が記憶されている。

【1620】

「CH42」には、演出音種別：「エラー報知音B」、再生出力内容：「エラー効果音B」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「磁気検出」が記憶されている。

【1621】

そして、これらのエラーのうちのいずれかが検知された場合には、その発生したエラーのエラー報知音の再生出力命令に基づいて、そのエラー報知音に固有のチャンネルが指定され、その指定されたチャンネルにおいて、エラー報知音のモノラルデータが再生出力される。

【1622】

また、図20-8及び図20-9に示す音声再生領域における「CH01」～「CH42」の各チャンネルには、「基本音量」、「チャンネル設定割合」、「音量値」、「出力音量」が設定されている。

【1623】

「基本音量」は、音データ自体が持つ音の大きさを示す値である。基本音量は、遊技者に報知すべき優先度に応じて設定可能である。本例では、基本音量は「1」～「5」の間で設定可能としている。基本音量の数値が大きいほど、出力される音の音圧レベルが高い（出力音が強調される）ものとする。

【1624】

ここで、図20-8及び図20-9に示すように、演出音の種別に応じて基本音量が異なる。具体的には、「エラー報知音A（異常入賞）」、「エラー報知音B（磁気検出）」は、基本音量が最大の「5」である。一方で、演出に係る演出音の音データは、基本音量

10

20

30

40

50

が「4」以下（「3」又は「4」）である。これは、演出音は、異常入賞エラー及び磁気検出エラーと比較して、遊技者による不正行為に直接関連する可能性が低く、遊技者に報知する優先度が低いためである。

【1625】

また、演出音の音データのうち、演出音の種別に応じて基本音量が異なる。本例では、「CH01」～「CH05」の楽曲に関連する演出音は、基本音量が「3」である。一方で、「CH06」～「CH40」の楽曲以外の演出に関連する演出音は、基本音量が「4」である。

【1626】

なお、このような形態に限らず、演出音の音データに対して、複数の基本音量が設定されてもよい。

【1627】

例えば、演出音Aの〔第1演出音A〕「ブ」の基本音量として「1」、「2」、「3」、「4」が設定される。〔第1演出音A〕が4回連続でスクラッチ処理を伴い再生出力されるときに、1回目の〔第1演出音A〕（基本音量：1）、2回目の〔第1演出音A〕（基本音量：2）、3回目の〔第1演出音A〕（基本音量：3）、4回目の〔第1演出音A〕（基本音量：4）と出力回数を増すごとに基本音量が大きくなり、出力音量も大きくなるようにしてもよい。また、1回目の〔第1演出音A〕（基本音量：4）、2回目の〔第1演出音A〕（基本音量：3）、3回目の〔第1演出音A〕（基本音量：2）、4回目の〔第1演出音A〕（基本音量：1）と出力回数を増すごとに基本音量が小さくなり、出力音量も小さくなるようにしてもよい。

【1628】

また、楽曲に関連する演出音にも適用可能であり、例えば、楽曲Xの〔楽曲データX1〕の基本音量として「1」、「2」、「3」、「4」が設定される。〔楽曲データX1〕が4回連続でスクラッチ処理を伴い再生出力されるときに、1回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：1）、2回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：2）、3回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：3）、4回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：4）と出力回数を増すごとに基本音量が大きくなり、出力音量も大きくなるようにしてもよい。また、1回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：4）、2回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：3）、3回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：2）、4回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：1）と出力回数を増すごとに基本音量が小さくなり、出力音量も小さくなるようにしてもよい。

【1629】

「チャンネル設定割合」は、各チャンネルに指定される音量値である。チャンネル設定割合は、各チャンネルにおいて、基準とされる出力音量の100%となる最大ボリューム「1」から、0%となる全ミュート「0」までの間で設定可能である。

【1630】

「音量値」は、パチンコ遊技機1で出力可能な音量の上限値（音量値）である。本例では、マスターボリュームは、「1」～「5」の間で設定可能である。この音量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機1に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を行うことにより任意の値に設定可能である。

【1631】

「出力音量」は、スピーカ8L、8Rから再生出力される音の音量である。出力音量は、音データが持つ「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とに基づいて定められる。出力音量は、「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とを掛け合わせて得られる数値である。本例では、出力音量は、「0」～「25」の間で設定可能である。

【1632】

図20-9に示すように、遊技者に報知すべき優先度が高いエラー報知音は、固定の「CH41」及び「CH42」によって再生出力される。この固定のチャンネルである「

10

20

30

40

50

「CH41」及び「CH42」では、他のチャンネル（「CH01」～「CH40」）とは異なり、出力音量を最大値の「5」を固定値として再生出力させている。具体的には、「CH41」及び「CH42」では、遊技者による所定の操作（例えば、パチンコ遊技機1に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を受け付けずに、音量値が常に最大値の「5」で固定されている。

【1633】

<フェード、ミュート>

次に、「出力音量」を変化させる処理であるフェード（フェードアウト、フェードイン）、及び、ミュートについて説明をする。これらのフェードアウト、フェードイン、ミュートは、図20-8及び図20-9に示す「チャンネル設定割合」を変化させることに
10

【1634】

ここで、フェードアウトにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「1（100%）」から徐々に減少させ「0（0%）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「0」とする処理が実行される。また、フェードインにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「0（0%）」から徐々に増加させ「1（100%）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に増加させ最大値とする処理が実行される。

【1635】

例えば、スクラッチ処理された演出音（第1演出音A）の後に再生出力される演出音（第2演出音）のチャンネル設定割合を「1（100%）」から「0（0%）」に徐々に減少させてフェードアウトさせることも可能である。
20

【1636】

また、ミュートにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「0（0%）」とする処理を実行することによって、再生出力中の演出音の出力音量を「0」とする処理が実行される。なお、ミュートが実行されている状態においては、出力音量が「0」であるが、演出音自体は再生されている。なお、遊技者に報知すべき優先度が高いエラー報知音が出力されている場合は、他のチャンネルである「CH01」～「CH40」は、全てミュートされてもよい。

【1637】

このように、フェードアウトでは、再生出力中の演出音の出力音量が段階的に低下して最終的に「0」になる（例えば、1（100%）→0.5（50%）→0（0%）となる）のに対して、ミュートでは、再生出力中の演出音の出力音量が直ちに「0」となる（例えば、1（100%）→0（0%）となる）。すなわち、ミュートは、フェードアウトよりも短い時間で演出音の出力音量を低下させる（0とする）制御であり、時間あたりの出力音量の低下度合が高い制御である。
30

【1638】

[補色対比]

本実施形態では、画像表示装置5の画面に表示される画像の表示色が補色関係にある場合に、お互いの表示色の彩度が強くなり、より一層鮮やかに見える現象のことを「補色対比」（以下、適宜「補色反転」と称する。）と称する。補色とは、後述する色相環で表したときに反対に位置する色であり、色相環の色以外にも白色に対する黒色（黒色に対する白色）である。
40

【1639】

<色相環>

色相環とは、色相を環状に配置したもので、色を体系化する時に用いる方法の一つである。色は光の波長の違いによって、赤・橙・黄・緑・青・紫というように連続的に変化して知覚される。これを連続的に配列し円環状にしたものを色相環と称する。

【1640】

色を正確に伝えるためには、規則的な色の表記方法が必要となる。本実施形態では、こ
50

の色の表示体系をカラー・オーダー・システム（表色系）といい、色相環によってあらわすことができる。図 20-10（1）に示すように、本実施形態における表色系は、基本 6 色相（赤・橙・黄・緑・青・紫）に、この基本 6 色相の中間色相（赤橙・黄橙・黄緑・青緑・青紫・赤紫）を加えた 12 色相から構成される。

【1641】

本実施形態では、色相環における特定色と補色関係にある色とは、色相環において特定色と反対側にある色と、その近似色（両隣 1 色ずつ）とである。例えば、黄色と補色関係にある色とは、色相環において黄色と反対側にある紫色と、その近似色（両隣の赤紫色と青紫色）とである。

【1642】

＜白黒＞

本実施形態では、色相環に含まれない白色や黒色についても補色関係にあるものとする。図 20-10（2）に示すように、本実施形態では、白色と補色関係にある色とは黒色であり、黒色と補色関係にある色とは白色である。

【1643】

なお、上記の実施形態では、画像表示装置 5 に表示される画像の表示色の彩度を強くし、より一層鮮やかに見せる手法として補色対比を用いる例を示したが、このような形態に限らず、画像表示装置 5 に表示される画像の表示色の彩度を強くし、より一層鮮やかに見せる手法として以下に示す手法を用いてもよい。

【1644】

・明度反転

明度反転とは、画像の表示色の明暗を反転される手法である。例えば、表示色の明るい部分は暗くなり、表示色の暗い部分は明るくなる。

【1645】

・階調反転

階調反転とは、画像の表示色の明暗と色が反転される手法である。例えば、明度反転させるとともに、補色反転させる。

【1646】

〔可動体〕

本実施形態では、画像表示装置 5 の近傍（中央上部）に役物である可動体 Y M を備える。可動体 Y M は、演出制御基板 12 の制御に従って、初期位置と、第 1 動作位置（可動体の一部が画像表示装置 5 の領域と重複した位置）と、第 2 動作位置（可動体の全部が画像表示装置 5 の領域と重複した位置）との間において動作する。以下では、第 1 動作位置や第 2 動作位置を、適宜「演出位置」と称する。

【1647】

例えば、可動体 Y M は、初期位置→第 1 動作位置→初期位置と動作したり、初期位置→第 2 動作位置→初期位置と動作したり、初期位置→第 1 動作位置→第 2 動作位置→初期位置と動作したり、第 2 動作位置→第 1 動作位置→初期位置と動作したりしてもよい。

【1648】

本実施形態では、図 20-11（1）に示すように、可動体 Y M が初期位置にあるときに、可動体 Y M は、画像表示装置 5 の前方に位置しないようになっている。すなわち、本実施形態では、可動体 Y M が初期位置にあるときは、画像表示装置 5 の領域に重複せず、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の視認性に影響を与えない構成となっている。

【1649】

一方で、可動体 Y M が初期位置から演出位置（第 1 動作位置、第 2 動作位置）に動作する過程や、可動体 Y M が演出位置にあるときに、可動体 Y M は、画像表示装置 5 の前方に位置するようになっている。即ち、本実施形態では、可動体 Y M が初期位置から演出位置に動作する過程や、可動体 Y M が演出位置にあるときには、画像表示装置 5 の領域に重複し、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。

【1650】

10

20

30

40

50

図 20-11 (2) に示すように、可動体 Y M が初期位置から第 1 動作位置に動作する過程や、可動体 Y M が第 1 動作位置にあるときには、可動体 Y M が画像表示装置 5 の画面中央上部の領域に重複し、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の一部の視認性に影響を与える。

【1651】

また、図 20-11 (3) に示すように、可動体 Y M が初期位置から第 2 動作位置に動作する過程や、可動体 Y M が第 2 動作位置にあるときには、可動体 Y M が画像表示装置 5 の画面中央部に重複し、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の一部の視認性に影響を与える。

【1652】

本実施形態では、バトル S P 中に大当たり期待度が高いことを示唆する C U 演出や大当たりを報知する大当たり報知演出が実行される場合に、可動体 Y M は演出位置に動作するものとする。

【1653】

また、本実施形態では、可動体 Y M は、味方キャラクタ A を模したデザインを含む正六角形の形状となっている。この可動体 Y M の味方キャラクタ A は、スーパーリーチ演出（本例では、バトル S P 演出、ストーリー S P 演出）に登場する味方キャラクタ A と共通のキャラクタとなっている。

【1654】

〔遊技フロー〕

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第 1 フラグ及び第 2 フラグがセットされていないときの演出モードを〔通常モード〕としており、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第 1 フラグがセットされているときの演出モードを〔チャレンジモード〕としており、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第 2 フラグがセットされているときの演出モードを〔ラッシュモード〕としている。

【1655】

図 20-12 に示す遊技フローの例では、演出モードが〔通常モード〕であるときに大当たりが発生し、大当たり遊技状態の終了後に時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、〔チャレンジモード〕（時短 1 回転＋保留 4 回転）又は〔ラッシュモード〕（時短 9 9 回転＋保留 4 回転）に移行し、大当たりが発生した場合に〔ラッシュモード〕（時短 7 回転＋保留 4 回転、又は、時短 9 9 回転＋保留 4 回転）に移行し、大当たりが発生しなかった場合に〔通常モード〕に移行する。

【1656】

（1）遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第 1 フラグ及び第 2 フラグがセットされていないとき、演出モードを〔通常モード〕としている。

【1657】

（2）前述した（1）の状態で、表示結果が「大当たり」となる変動表示が実行されると、大当たり遊技状態に制御される。本実施形態では、第 1 特別図柄の大当たり種別として「図柄 3 R 時短大当たり」と「図柄 10 R 時短大当たり」とがあり、（2A）大当たり種別が「図柄 3 R 時短大当たり」である場合の演出例として、3 R 大当たりであることを報知する「B O N U S」の文字が画像表示装置 5 に表示されており、（2B）大当たり種別が「図柄 10 R 時短大当たり」である場合の演出例として、10 R 大当たりであることを報知する「M A X B O N U S」の文字が画像表示装置 5 に表示されている。

【1658】

（3）前述した（2A）大当たり種別が「図柄 3 R 時短大当たり」である場合の大当たりが終了すると、演出制御用 C P U 120 は、（3A-I）第 1 フラグがセットされ、遊技状態

10

20

30

40

50

が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されて、1回の可変表示が実行されるときと、（3A-I）第1フラグがセットされ、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されて、（3A-I）のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）が実行されるときにおける、演出モードを「チャレンジモード」としている。演出モードが「チャレンジモード」である場合の演出例として、演出モードが「チャレンジモード」に移行することを報知する「RUSHチャレンジ」の文字が画像表示装置5に表示されている。

【1659】

（3）の状態、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における1回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）とが実行されると、（1）の状態に制御される。本例では、（3）の状態から（1）の状態に制御される場合に、（1A）の状態（演出モードが「通常モード（晴れモード）」）に制御される。

【1660】

（4）後述する（6A）大当たり種別が「3R大当たりB」、又は、（6B）「10R大当たりB」である場合の大当たりが終了すると、演出制御用CPU120は、（4A-I）第2フラグがセットされ、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されて、7回の可変表示が実行されるときと、（4A-II）第2フラグがセットされ、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されて、（4A-I）のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）が実行されるときにおける、演出モードを「ラッシュモード」としている。演出モードが「ラッシュモード」である場合の演出例として、演出モードが「ラッシュモード」に移行することを報知する「パワフルRUSH」の文字が画像表示装置5に表示されている。

【1661】

（4）の状態、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における7回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）とが実行されると、（1）の状態に制御される。

【1662】

（5）前述した（2B）大当たり種別が「図柄10R時短大当たり」である場合の大当たりが終了すると、又は、後述する（6C）「10R大当たりA」である場合の大当たりが終了すると、演出制御用CPU120は、（5B-I）第2フラグがセットされ、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されて、99回（1回転目～99回転目）の可変表示が実行されるときと、（5B-II）第2フラグがセットされ、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されて、（5B-I）のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）が実行されるときにおける、演出モードを「ラッシュモード」（Vストックあり）としている。

【1663】

また、後述するVストックフラグ（図20-47参照）がセットされた状態で、前述した（6A）大当たり種別が「3R大当たりB」、又は、（6B）「10R大当たりB」である場合の大当たりが終了すると、前述した（5B-I）と（5B-II）とに制御される。

【1664】

演出モードが「ラッシュモード」（Vストックあり）である場合の演出例として、演出モードが「ラッシュモード」（Vストック）に移行することを報知する虹色テロップ表示と「パワフルRUSH」の文字とが画像表示装置5に表示されている。

【1665】

（5）の状態、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における99回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）とが実行されると、（1）の状態に制御される。しかしながら、第2特別図柄の変動表示では、約1／7という確率で小当たりが発生する本実施形態において、時短制御回数が99回である（5）の状態は、第2特別図柄の変動表示が実行され

10

20

30

40

50

るときに、実質的に次回の小当り経由の大当りが確定している状態であると言えるので、(5)の状態から(1)の状態に制御される例は図示していない。

【1666】

(6)演出モードが「チャレンジモード」である場合((3)参照)、又は、演出モードが「ラッシュモード」である場合((4)及び(5)参照)に、いずれかの変動表示において表示結果が「大当り」又は「小当り」となると、大当り遊技状態(小当り経由の大当り遊技状態を含む)に制御される。本実施形態では、表示結果が「大当り」となった場合の第2特別図柄の大当り種別として「図柄3R時短大当り」と、「図柄10R時短大当り」とがあり、表示結果が「小当り」となった場合の第2特別図柄の小当り経由大当り種別として「小当り経由3(2)R時短大当り」と、「小当り経由10(9)R時短大当り」とがある。

10

【1667】

(6A)大当り種別が「3R大当り」である場合の演出例として、実質的に3R大当りであることを報知する「BONUS」の文字が画像表示装置5に表示されており、(6B)大当り種別が「10R大当り」のうち「10R大当りA」又は「10R大当りB」である場合の演出例として、実質的に10R大当りであることを報知する「MAX FEVER」の文字が画像表示装置5に表示されており、(6C)大当り種別が「10R大当り」のうち「10R大当りA」である場合の演出例として、実質的に10R大当りであることを報知する「VSTOCK BONUS」の文字が画像表示装置5に表示されている。このとき、「10R時短大当り」の大当り種別のうち、時短制御回数が99回である「10R大当りA」と、時短制御回数が7回である「10R大当りB」とが設定されている。

20

【1668】

〔始動入賞時演出決定処理〕

CPU103は、始動入賞が発生したときに、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かの判定結果、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドと、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す変動カテゴリコマンドと、保留記憶数が1増加したことを指定する保留記憶数加算指定コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド)と、を演出制御用CPU120に送信する。

【1669】

図20-13は、始動入賞時演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図18に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理(ステップS161)において、始動入賞時演出決定処理を実行する。

30

【1670】

始動入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく1セットの始動入賞時のコマンド(例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、及び、第1又は第2保留記憶数加算指定コマンド)を新たに受信したか否かを確認する(ステップS05TM1010)。

【1671】

具体的には、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、及び、第1又は第2保留記憶数加算指定コマンドが新たに格納されているか否かを判定する。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していない場合(ステップS05TM1010:NO)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

40

【1672】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信している場合(ステップS05TM1010:YES)、演出制御用CPU120は、後述する変化先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS05TM1020)。変化先読み禁止フラグがセットされている場合(ステップS05TM1020:YES)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1673】

50

本実施形態では、変化先読み禁止フラグは、少なくとも1回以上の後述する変化演出（保留変化演出、アクティブ変化演出）又は後述するR保留演出のいずれかが実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。変化先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップS05TM1030～ステップS05TM1070の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶や現在実行中のアクティブ表示に対して変化演出やR保留演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して保留表示やアクティブ表示を変化させる変化演出やR保留演出の実行を制限することができる。この変化先読み禁止フラグは、変化先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

10

【1674】

変化先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップS05TM1020：NO）、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終表示態様を、アクティブ表示の最終表示態様を決定するためのテーブル（図20-14（A）参照）に基づいて決定する（ステップS05TM1030）。

【1675】

次いで、演出制御用CPU120は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターンを決定テーブル（図20-14（B1）～図20-15（B4）参照）に基づいて決定する（ステップS05TM1040）。

【1676】

次いで、演出制御用CPU120は、後述する変化演出の演出種別を、変化演出の演出種別を決定するためのテーブル（図20-16（A）参照）に基づいて決定する（ステップS05TM1050）。

20

【1677】

次いで、演出制御用CPU120は、後述する変化前兆演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS05TM1060）。変化前兆演出を実行しないことに決定している場合（ステップS05TM1060：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM1080に処理を進める。

【1678】

変化前兆演出を実行することに決定している場合（ステップS05TM1060：YES）、演出制御用CPU120は、R保留演出の実行有無を、R保留演出の実行有無を決定するためのテーブル（図20-16（B）参照）に基づいて決定する（ステップS05TM1070）。

30

【1679】

ステップS05TM1070の後、又は、ステップS05TM1060：NOの後、演出制御用CPU120は、変化演出又はR保留演出のいずれかを実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS05TM1080）。

【1680】

変化演出又はR保留演出のいずれも実行しないことに決定している場合（ステップS05TM1080：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

40

【1681】

変化演出又はR保留演出のいずれかを実行することに決定している場合（ステップS05TM1080：YES）、演出制御用CPU120は、後述する変化先読みカウンタをセットし（ステップS05TM1090）、変化先読み禁止フラグをセットし（ステップS05TM1100）、そのまま処理を終了する。

【1682】

本実施形態では、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタが設定されている。本例では、先読み予告演出のうち変化演出又はR保留演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「変化先読みカウンタ」と称する。

50

【1683】

〔始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図20-14～図20-16は、始動入賞時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図20-14(A)は、ステップS05TM1030においてアクティブ表示の最終表示態様を決定するときに参照されるアクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの一例である。図20-14(B1)～図20-15(B4)は、ステップS05TM1040において保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを決定するときに参照される変化パターン決定テーブルの一例である。図20-16(A)は、ステップS05TM1050において変化演出の演出種別を決定するときに参照される変化演出の演出種別決定テーブルの一例である。図20-16(B)は、ステップS05TM1070においてR保留演出の実行有無を決定するときに参照されるR保留演出の実行有無決定テーブルの一例である。

10

【1684】

＜アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル＞

図20-14(A)は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図20-14(A)に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様として、「通常態様」、「青色態様」、「赤色態様」、及び「金色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

20

【1685】

図20-14(A)に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、90%の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、5%の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、3%の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となり、2%の割合で金色態様（金色の丸形表示）となる。

【1686】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、75%の割合で通常態様となり、6%の割合で青色態様となり、9%の割合で赤色態様となり、10%の割合で金色態様となる。

30

【1687】

このように、アクティブ表示の最終表示態様は、通常態様＜青色態様＜赤色態様＜金色態様の関係で大当たり期待度が設定されている。

【1688】

＜変化パターン決定テーブル＞

図20-14(B1)及び(B2)、並びに、図20-15(B3)及び(B4)は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって保留記憶数が n ($n: 1 \sim 4$) となった場合には、(i) その始動入賞に対応した n 番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、(ii) その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ $n \geq 2$ の場合）、及び、(iii) その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

40

【1689】

なお、図20-14(B1)及び(B2)、並びに、図20-15(B3)及び(B4)の説明において、アクティブシフトとは、保留表示が保留表示領域からアクティブ表示

50

領域にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示が表示されること）をいう。

【1690】

図20-14（B1）及び（B2）、並びに、図20-15（B3）及び（B4）では、変化パターン毎に、（i）～（iii）の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）がどのような表示態様になるかを示している。同図に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の丸形表示である通常態様を示しており、「青色」とは青色の丸形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の丸形表示である赤色態様を示しており、「金色」とは金色の丸形表示である金色態様を示している。

10

【1691】

（〔保留1個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「1」である場合には、図20-14（B1）に示す保留1個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン101～変化パターン108のいずれかに判定値が割り振られている。

【1692】

変化パターン101は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常という変化パターンである。

20

【1693】

以下、同様に、変化パターン102は通常→青色、変化パターン103は青色→青色、変化パターン104は青色→赤色、変化パターン105は赤色→赤色、変化パターン106は青色→金色、変化パターン107は赤色→金色、変化パターン108は金色→金色の変化パターンである。

【1694】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン101が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

30

【1695】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン101が40%、変化パターン102が30%、変化パターン103が30%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1696】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン101が20%、変化パターン102が20%、変化パターン103が20%、変化パターン104が20%、変化パターン105が20%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1697】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合に関しては、変化パターン101が65%、変化パターン102～変化パターン108がそれぞれ5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

40

【1698】

（〔保留2個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「2」である場合には、図20-14（B2）に示す保留2個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン201～変化パターン211のいずれかに判定値が割り振られている。

【1699】

50

変化パターン201は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常→通常という変化パターンである。

【1700】

以下、同様に、変化パターン202は通常→通常→青色、変化パターン203は通常→青色→青色、変化パターン204は青色→青色→青色、変化パターン205は通常→青色赤色、変化パターン206は青色→青色→赤色、変化パターン207は青色→赤色→赤色、変化パターン208は赤色→赤色→赤色の変化パターン、変化パターン209は青色→赤色→金色の変化パターン、変化パターン210は赤色→金色→金色の変化パターン、変化パターン211は金色→金色→金色の変化パターンである。

10

【1701】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン201が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1702】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン201～変化パターン204がそれぞれ25%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

20

【1703】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン201が30%、変化パターン202～変化パターン208がそれぞれ10%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1704】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合に関しては、変化パターン201が50%、変化パターン202～変化パターン211がそれぞれ5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1705】

（〔保留3個用〕変化パターン決定テーブル）

30

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「3」である場合には、図20-15（B3）に示す保留3個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン301～変化パターン309のいずれかに判定値が割り振られている。

【1706】

変化パターン301は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

40

【1707】

以下、同様に、変化パターン302は通常→通常→青色→青色、変化パターン303は通常→青色→青色→青色、変化パターン304は青色→青色→青色→青色、変化パターン305は通常→青色→赤色→赤色、変化パターン306は青色→青色→赤色→赤色、変化パターン307は青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン308は赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターン、変化パターン309は金色→金色→金色→金色の変化パターンである。

【1708】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終

50

表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン 3 0 1 が 1 0 0 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1 7 0 9】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン 3 0 1 ~ 変化パターン 3 0 4 がそれぞれ 2 5 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1 7 1 0】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン 3 0 1 が 3 0 %、変化パターン 3 0 2 ~ 変化パターン 3 0 8 がそれぞれ 1 0 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1 7 1 1】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合に関しては、変化パターン 3 0 1 が 6 0 %、変化パターン 3 0 2 ~ 変化パターン 3 0 9 がそれぞれ 5 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1 7 1 2】

([保留 4 個用] 変化パターン決定テーブル)

演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「4」である場合には、図 2 0 - 1 5 (B 4) に示す保留 4 個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン 4 0 1 ~ 変化パターン 4 1 3 のいずれかに判定値が割り振られている。

【1 7 1 3】

変化パターン 4 0 1 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンで、即ち通常→通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【1 7 1 4】

以下、同様に、変化パターン 4 0 2 は通常→通常→通常→青色→青色、変化パターン 4 0 3 は通常→通常→青色→青色→青色、変化パターン 4 0 4 は通常→青色→青色→青色→青色、変化パターン 4 0 5 は青色→青色→青色→青色→青色、変化パターン 4 0 6 は通常→通常→青色→赤色→赤色、変化パターン 4 0 7 は通常→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン 4 0 8 は通常→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン 4 0 9 は青色→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン 4 1 0 は青色→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン 4 1 1 は青色→赤色→赤色→赤色→赤色、変化パターン 4 1 2 は赤色→赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターン、変化パターン 4 1 3 は金色→金色→金色→金色→金色の変化パターンである。

【1 7 1 5】

ここで、始動入賞時の判定結果 (図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」) によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン 4 0 1 が 1 0 0 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1 7 1 6】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン 4 0 1 ~ 変化パターン 4 0 5 がそれぞれ 2 0 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1 7 1 7】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン 4 0 1 が 1 2 %、変化パターン 4 0 2 ~ 変化パターン 4 1 2 がそれぞれ 8 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

10

20

30

40

50

【1718】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合に関しては、変化パターン401が40%、変化パターン402～変化パターン413がそれぞれ5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1719】

〔変化演出の演出種別決定テーブル〕

図20-16(A)は、変化演出の演出種別決定テーブルの具体例を示す説明図である。図20-16(A)に示すように、この実施の形態では、変化演出の演出種別として、「通常変化演出（変化前兆演出：なし）」、「特別変化演出（変化前兆演出：成功パターン）」、「変化演出なし（変化前兆演出：失敗パターン）」、及び「変化演出なし（変化前兆演出：なし）」の何れかを決定可能となっており、これらに対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、通常変化演出、特別変化演出、及び、変化前兆演出（成功パターン、失敗パターン）については、後述する。

10

【1720】

図20-16(A)に示すように、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が通常態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れかである場合、変化演出の演出種別として、変化演出なし（変化前兆演出：失敗パターン）が2%、変化演出なし（変化前兆演出：なし）が98%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1721】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が通常態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れでもない場合、変化演出の演出種別として、変化演出なし（変化前兆演出：なし）が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

20

【1722】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合、変化パターンが何れの変化パターンであっても、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1723】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れかである場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が30%、特別変化演出（変化前兆演出：成功パターン）が70%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

30

【1724】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れでもない場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

40

【1725】

また、また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が金色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れかである場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が10%、特別変化演出（変化前兆演出：成功パターン）が90%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1726】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が金色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れでもない場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出

50

出：なし）が 100% の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1727】

〔変化前兆演出の先読み予告演出（R 保留演出）の実行有無決定テーブル〕

図 20-16（B）は、R 保留演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 20-16（B）に示すように、この実施の形態では、R 保留演出を実行するか否か（「実行なし」又は「実行あり」）を決定可能となっており、これらに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【1728】

図 20-16（B）に示すように、50% の割合で R 保留演出を実行しないことに決定され、50% の割合で R 保留演出を実行することに決定されるように判定値が割り振られている。

10

【1729】

〔変化演出〕

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる青色態様、赤色態様、又は金色態様のいずれかで表示する予告演出の一例である。

【1730】

具体的には、変化演出のうち、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様、赤色態様、又は金色態様の何れかの表示態様）で表示させる保留変化演出が、実行が保留されている保留記憶の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様）で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。また、本実施形態では、変化演出として、演出態様が異なる通常変化演出と、特別変化演出とが実行可能である。

20

【1731】

〔通常変化演出〕

本実施形態では、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出として通常変化演出を実行可能である。通常変化演出は、（i）その始動入賞に対応した n 番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ii）その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ $n \geq 2$ の場合）、（iii）その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）、又は（iv）特別図柄（これに対応した飾り図柄）の変動表示中の所定のタイミングで、その始動入賞に基づく変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる態様に変化させる演出である。

30

【1732】

＜通常変化演出の演出例＞

図 20-17 は、通常変化演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第 1 特別図柄の変動表示を実行しているときに、アクティブ表示が青色態様に変化する通常変化演出が実行される例を示している。

40

【1733】

本実施形態における図では、演出例の説明のために、便宜的に、画像表示装置 5 の下方にスピーカ 8 L、8 R から再生出力される演出音を示している。本実施形態における各装置（画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R）の実際の位置関係は、図 19-1 に示した通りである。

【1734】

また、これらの図では、スピーカ 8 L、8 R から特定の演出音が再生出力されている例を図示している場合があるが、これは、本実施形態において特徴的な例を図示しているに

50

過ぎず、スピーカ 8 L、8 R から特定の演出音が再生出力されている例を図示している場合であっても、特定の演出音とは異なる他の演出音が再生出力されていてもよいものとし、スピーカ 8 L、8 R からいずれの演出音も再生出力されていない例を図示している場合であっても、いずれかの演出音が再生出力されていてもよいものとする。これらは、以下の図においても同様に適用可能である。

【1735】

先ず、図 20-17 (1) に示すように、CPU 103 が第 1 特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域 ACE に、通常態様のアクティブ表示 AC を表示させる。

10

【1736】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、通常変化演出に関連するいずれの演出音もスピーカ 8 L、8 R から再生出力させていない。

【1737】

次いで、図 20-17 (2) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、通常変化演出を実行し、アクティブ表示領域 ACE の通常態様のアクティブ表示を青色態様のアクティブ表示 AC 1 に変化させる。

【1738】

〔変化前兆演出〕

20

本実施形態では、特別変化演出が実行される可能性があることを示唆する変化前兆演出を実行可能である。変化前兆演出には、成功パターンと、失敗パターンとがある。成功パターンの変化前兆演出が実行されると、特別変化演出が実行され、失敗パターンの変化前兆演出が実行されると、いずれの変化演出も実行されない。以下では、成功パターンの変化前兆演出を、適宜「変化前兆演出（成功パターン）」、「変化前兆演出：成功パターン」と称し、失敗パターンの変化前兆演出を、適宜「変化前兆演出（失敗パターン）」、「変化前兆演出：失敗パターン」と称する。変化前兆演出は、以下に示す (1) ~ (3) で構成される一連の演出である。

【1739】

(1) 変化前兆演出（第 1 段階）

30

図 20-18 (1) に示すように、変化前兆演出（第 1 段階）は、アクティブ表示がアクティブ表示領域から画面中央に移動して拡大表示される演出である。このときの拡大されたアクティブ拡大表示 EAC を、適宜「拡大アクティブ表示」と称する。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 EA（成功パターン）又は演出音 EB（失敗パターン）が再生出力される。本例では、効果音が再生出力されている。変化前兆演出が成功パターン、失敗パターンいずれの場合であっても、変化前兆演出（第 1 段階）は、共通の演出態様となっている。

【1740】

(2) 変化前兆演出（第 2 段階）

40

図 20-18 (2) に示すように、変化前兆演出（第 2 段階）は、画面中央に「READY」の文字がアクティブ拡大表示 EAC に重畳表示される演出である。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 EA（成功パターン）及び演出音 EB（失敗パターン）のいずれの場合であっても第 1 演出音 E「レディ」が再生出力される。変化前兆演出が成功パターン、失敗パターンいずれの場合であっても、変化前兆演出（第 2 段階）は、共通の演出態様となっている。「READY」の文字や第 1 演出音 E「レディ」は、これから特別変化演出が実行されるか否かが報知されるということを示唆する情報であり、遊技者に期待感を与えることができる。

【1741】

(3) 変化前兆演出（第 3 段階）

50

図 20-18 (3A) に示すように、成功パターンの変化前兆演出（第 3 段階）は、画

面中央に「GO」の文字がアクティブ拡大表示EACに重畳表示される演出である。このとき、スピーカ8L、8Rから第2演出音EA（スクラッチ処理）と第3演出音EA「ゴゴゴゴ、ゴー」が再生出力される（図20-20（4）参照）。「GO」の文字や第2演出音EA（スクラッチ処理）と第3演出音EA「ゴゴゴゴ、ゴー」は、これから特別変化演出が開始されることを遊技者に報知する情報であり、特別変化演出の興趣をより一層向上できる。

【1742】

このとき、演出制御用CPU120は、第2演出音EAと第3演出音EAの再生出力に対応して、画像表示装置5の画面中央に「GO」の文字をアクティブ拡大表示EACに重畳表示させる。本例では、第2演出音EAが4回と、第3演出音EAが1回再生出力されるので、画像表示装置5の画面中央に「GO」の文字が計5回アクティブ拡大表示EACに重畳表示される。

10

【1743】

具体的には、第2演出音EA（1回目）の再生出力開始タイミングで、1回目の「GO」の文字が表示され、第2演出音EA（1回目）の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。第2演出音EA（2回目）の再生出力開始タイミングで、2回目の「GO」の文字が表示され、第2演出音EA（2回目）の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。第2演出音EA（3回目）の再生出力開始タイミングで、3回目の「GO」の文字が表示され、第2演出音EA（3回目）の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。第2演出音EA（4回目）の再生出力開始タイミングで、4回目の「GO」の文字が表示され、第2演出音EA（4回目）の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。そして、第3演出音EAの再生出力開始タイミングで、5回目の「GO」の文字が表示され、第3演出音EAの再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。

20

【1744】

図20-18（3B）に示すように、失敗パターンの変化前兆演出（第3段階）は、画面全体にヒビ画像CIがアクティブ拡大表示EACに重畳表示される演出である。このとき、スピーカ8L、8Rから第2演出音EBが再生出力される。

【1745】

〔特別変化演出〕

30

本実施形態では、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出として特別変化演出を実行可能である。特別変化演出は、変化前兆演出（成功パターン）の後に実行される。特別変化演出は、以下に示す第1段階、第2段階、最終段階で構成される一連の演出である。

【1746】

（1）特別変化演出（第1段階）

画像表示装置5の画面全体にアクティブ表示領域から画面左上部と、画面中央部と、画面右上部とに向かって伸びる矢印を模したオブジェクトである進路表示が表示される。進路表示のうち、アクティブ表示領域から画面左上部に向かって伸びる進路表示を左進路部、アクティブ表示領域から画面中央部に向かって伸びる進路表示を中央進路部、アクティブ表示領域から画面右上部に向かって伸びる進路表示を右進路部と称する。

40

【1747】

また、左進路部の先にアクティブ表示の変化候補であるアクティブ候補表示（例えば、青色態様）と、右進路部の先にアクティブ候補表示（例えば、赤色態様）とが表示される。また、中央進路部の先に、この段階ではアクティブ表示の表示態様は報知せず次の段階（より大当たり期待度の高いアクティブ候補表示が変化候補となる段階）に進むことを報知する「NEXT」アイコンが表示される。各進路部のうちいずれかの進路部が発光することで、いずれの進路に進んだかを遊技者に報知する。このときの進路部の態様を適宜「進行態様」と称する。

【1748】

50

（第１段階→最終段階）

進路部の先にアクティブ候補表示がある進路部に進んだ場合、アクティブ表示はそのアクティブ候補表示の表示態様に変化することが報知される。具体的には、アクティブ拡大表示をアクティブ候補表示の表示態様に変化させることによって、アクティブ表示がいずれの表示態様に変化するかを強調して報知した後に、そのアクティブ拡大表示を通常サイズのアクティブ表示に縮小してアクティブ表示領域に表示させて、特別変化演出を終了する。

【１７４９】

（第１段階→第２段階）

また、進路部の先に「NEXT」アイコンがある進路部に進んだ場合、特別変化演出の第２段階に進むことが報知される。具体的には、「NEXT」アイコンに進んだことを報知する四角形のオブジェクトに囲まれた態様（以下、適宜「包囲態様」と称する。）で「NEXT」アイコンが表示される。

【１７５０】

（２）特別変化演出（第２段階）

画像表示装置５の画面全体に進路表示が表示される。このときの進路表示は、左進路部と右進路部のみで構成され、中央進路部は含まれていない。左進路部の先にアクティブ候補表示（例えば、赤色態様）と、右進路部の先にアクティブ候補表示（例えば、金色態様）とが表示される。

【１７５１】

このとき、第１段階よりも第２段階の方が、大当り期待度の高い変化候補が表示される。具体的には、第１段階では、赤色態様以下（青色態様、赤色態様）が変化候補となっていたが、第２段階では、赤色態様以上（赤色態様、金色態様）が変化候補となっている。また、「NEXT」アイコンが表示されていないので、次の段階には進まず、この段階でアクティブ表示がいずれかのアクティブ候補表示の表示態様に変化することが報知される。

【１７５２】

（第２段階→最終段階）

いずれかのアクティブ候補表示がある進路部に進むと、アクティブ表示はそのアクティブ候補表示の表示態様に変化することが報知される。具体的には、アクティブ拡大表示をアクティブ候補表示の表示態様に変化させることによって、アクティブ表示がいずれの表示態様に変化するかを強調して報知した後に、そのアクティブ拡大表示を通常サイズのアクティブ表示に縮小してアクティブ表示領域に表示させて、特別変化演出を終了する。

【１７５３】

<変化前兆演出から特別変化演出までの一連の演出例>

図２０－１９～図２０－２２は、特別変化演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第１特別図柄の変動表示を実行しているときに、アクティブ表示が金色態様に変化する特別変化演出が実行される例を示している。

【１７５４】

まず、図２０－１９（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域ＡＣＥに、通常態様のアクティブ表示ＡＣを表示させる。

【１７５５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常変化演出に関連するいずれの演出音もスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させていない。

【１７５６】

次いで、図２０－１９（２）～図２０－２０（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１

10

20

30

40

50

20は、変化前兆演出（成功パターン）を実行する。図20-19（2）～図20-20（4）における演出画像や演出音については、前述した図20-18（1）～（3A）と同様であるので説明を省略する。

【1757】

次いで、図20-20（5）に示すように、演出制御用CPU120は、特別変化演出（第1段階）を実行し、画像表示装置5の画面全体に進路表示RIを表示させ、左進路部の先に青色態様のアクティブ候補表示CAC1と、中央進路部の先に「NEXT」アイコンと、右進路部の先に赤色態様のアクティブ候補表示CAC2とを表示させる。

【1758】

次いで、図20-20（6）に示すように、演出制御用CPU120は、特別変化演出（第1段階）を継続して実行し、画像表示装置5の進路表示RIの中央進路部を進行態様に変化させ、「NEXT」アイコンを包囲態様に変化させる。

10

【1759】

次いで、図20-21（7）に示すように、演出制御用CPU120は、特別変化演出（第1段階）を終了するとともに、特別変化演出（第2段階）を実行し、画像表示装置5の画面全体に進路表示RIを継続して表示させ、左進路部の先に赤色態様のアクティブ候補表示CAC2と、右進路部の先に金色態様のアクティブ候補表示CAC3とを表示させる。このとき、進路表示RIには、中央進路部は含まれていない。

【1760】

次いで、図20-21（8）に示すように、演出制御用CPU120は、特別変化演出（第2段階）を継続して実行し、画像表示装置5の進路表示RIの右進路部を進行態様に変化させる。

20

【1761】

次いで、図20-21（9）に示すように、演出制御用CPU120は、特別変化演出（第2段階）を終了するとともに、特別変化演出（最終段階）を実行し、画像表示装置5の画面中央のアクティブ拡大表示EAC3を、最終的に進路表示において報知されたアクティブ候補表示の表示態様である金色態様に変化させる。

【1762】

次いで、図20-22（10）に示すように、演出制御用CPU120は、特別変化演出を終了し、アクティブ表示領域ACEにアクティブ拡大表示の表示態様に対応した金色態様のアクティブ表示AC3を表示させる。

30

【1763】

〔R保留演出〕

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいてR保留演出を実行可能である。R保留演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示において変化前兆演出が実行されることを、保留表示の表示態様をR態様で表示させることによって報知する先読み予告演出の一種である。本実施形態では、R保留演出の予告対象（ターゲット）となっている保留記憶に対応する変動表示が実行されるときに、変化前兆演出（成功パターンまたは失敗パターン）が実行される。R態様の保留表示とは、通常態様の保留表示の中に「R」の文字が表示された態様である。R保留演出が実行された場合、R保留演出の予告対象（ターゲット）となっている保留記憶に対応する変動表示が実行されたとき、変化前兆演出が実行されるまでアクティブ表示がR態様で表示される。

40

【1764】

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいてR保留演出を実行することに決定された場合、始動入賞時から次の保留シフトまで保留表示を通常態様で表示させ、次の保留シフトのタイミングで保留表示をR態様に変化させる。このような形態に限らず、上記のタイミングとは異なるタイミングで、保留表示をR態様に変化させてもよい。

【1765】

＜R保留演出の演出例＞

図20-23は、R保留演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

50

本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、保留表示がR態様に変化するR保留演出が実行される例を示している。

【1766】

先ず、図20-23(1)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「246」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「246」)を確定停止させている。

【1767】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ACを表示させておらず、第1保留表示領域PDEに通常態様の第1保留表示PD1を3つ表示させる。これらの第1保留表示PD1のうち3番目に変動表示が実行される保留記憶は、R保留演出の予告対象(ターゲット)となっている。

10

【1768】

次いで、図20-23(2)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

20

【1769】

また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2となったことに基づいて、アクティブ表示領域ACEに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示ACを新たに表示させるとともに、第1保留表示領域PDEに表示されていた通常態様の第1保留表示PD1をアクティブ表示領域ACE側に1つずつシフトさせる。また、演出制御用CPU120は、R保留演出の予告対象となっている第1保留表示PD1RをR態様に変化させる。

【1770】

次いで、図20-23(3)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「132」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「132」)を確定停止させている。

30

【1771】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ACを消去させる。

【1772】

次いで、図20-23(4)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

40

【1773】

また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1となったことに基づいて、アクティブ表示領域ACEに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示ACを新たに表示させるとともに、第1保留表示領域PDEに表示されていたR態様の第1保留表示PD1Rをアクティブ表示領域ACE側に1つシフトさせる。

【1774】

次いで、図20-23(5)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C

50

、5 Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「4 6 2」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「4 6 2」）を確定停止させている。

【1 7 7 5】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ACを消去させる。

【1 7 7 6】

次いで、図20-23（6）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

【1 7 7 7】

また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに基づいて、アクティブ表示領域ACEに、現在実行中の変動表示に対応したR態様のアクティブ表示ACRを新たに表示させるとともに、第1保留表示領域PD1Eに表示されていたR態様の第1保留表示PD1Rを消去させる。

【1 7 7 8】

〔変動開始時演出決定処理〕

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用CPU120に送信する。

【1 7 7 9】

演出制御用CPU120は、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当たり、又は、はずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別等）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。

【1 7 8 0】

また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したに基づいて、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【1 7 8 1】

図20-24及び図20-25は、変動開始時に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図18に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）において、図20-24及び図20-25に示す変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図20-24及び図20-25に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【1 7 8 2】

先ず、演出制御用CPU120は、演出モードが通常モードであるか否かを判定する（

10

20

30

40

50

ステップ S 0 5 T M 2 0 1 0)。演出モードが通常モードでない場合（ステップ S 0 5 T M 2 0 1 0：N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 5 T M 2 1 7 0 に処理を進める。

【1 7 8 3】

演出モードが通常モードである場合（ステップ S 0 5 T M 2 0 1 0：Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 0 2 0）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチを伴わない変動パターンである場合（ステップ S 0 5 T M 2 0 2 0：N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

10

【1 7 8 4】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンである場合（ステップ S 0 5 T M 2 0 2 0：Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「S P－A 1」又は「S P－A 2」のいずれかを伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 0 3 0）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「S P－A 1」も「S P－A 2」も伴わない変動パターンである場合（ステップ S 0 5 T M 2 0 3 0：N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 5 T M 2 0 7 0 に処理を進める。

【1 7 8 5】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「S P－A 1」又は「S P－A 2」のいずれかを伴う変動パターンである場合（ステップ S 0 5 T M 2 0 3 0：Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 0 4 0）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」でない場合（ステップ S 0 5 T M 2 0 4 0：N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

20

【1 7 8 6】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 0 4 0：Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「S P－A 1」を伴う変動パターンでない場合（ステップ S 0 5 T M 2 0 5 0：N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 5 T M 2 2 6 0 に処理を進める。

30

【1 7 8 7】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「S P－A 1」を伴う変動パターンである場合（ステップ S 0 5 T M 2 0 5 0：Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する第 1 通常時大当たり報知演出（図 2 0－3 2 及び図 2 0－3 3 参照）を実行することに決定し（ステップ S 0 5 T M 2 0 6 0）、そのまま処理を終了する。

【1 7 8 8】

ステップ S 0 5 T M 2 0 3 0：N O の後、後述する S P 分岐演出（図 2 0－2 7（4）山参照）を実行することに決定し（ステップ S 0 5 T M 2 0 7 0）、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「S P－B 1」又は「S P－B 2」のいずれかを伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 0 8 0）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「S P－B 1」も「S P－B 2」も伴わない変動パターンである場合（ステップ S 0 5 T M 2 0 8 0：N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 5 T M 2 1 3 0 に処理を進める。

40

【1 7 8 9】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「S P－B 1」又は「S P－B 2」のいずれかを伴う変動パターンである場合（ステップ S 0 5 T M 2 0 8 0：Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する C U 演出（図 2 0－3 1 参照）の実行有無を、C U 演出の実行有無を決定するためのテーブル（図 2 0－2 6（A）参照）に基づいて決定し（ステップ S 0 5 T M 2 0 9 0）、表示結果指定コマンドにより指定された表示結

50

果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS05TM2100）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」でない場合（ステップS05TM2100：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1790】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」である場合（ステップS05TM2100：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」を伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2110）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」を伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2110：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2260に処理を進める。

10

【1791】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」を伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2110：YES）、演出制御用CPU120は、第2通常時大当たり報知演出を実行することに決定し（ステップS05TM2120）、そのまま処理を終了する。

【1792】

ステップS05TM2080：NOの後、演出制御用CPU120は、後述するストーリーSP発展演出（図20-28～図20-30参照）を実行することに決定し（ステップS05TM2130）、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS05TM2140）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」でない場合（ステップS05TM2140：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

20

【1793】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」である場合（ステップS05TM2140：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-C1」を伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2150）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-C1」を伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2150：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2260に処理を進める。

【1794】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-C1」を伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2150：YES）、演出制御用CPU120は、第3通常時大当たり報知演出を実行することに決定し（ステップS05TM2160）、そのまま処理を終了する。

30

【1795】

ステップS05TM2010：NOの後、演出制御用CPU120は、演出モードがラッシュモードであるか否かを判定する（ステップS05TM2170）。演出モードがラッシュモードでない場合（ステップS05TM2170：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1796】

演出モードがラッシュモードである場合（ステップS05TM2170：YES）、演出制御用CPU120は、演出モードが後述するラッシュモード：夢夢モード（図20-59（1）、（2A）、（3A）参照）であるか否かを判定する（ステップS05TM2180）。演出モードがラッシュモード：夢夢モードでない場合（ステップS05TM2180：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2210に処理を進める。

40

【1797】

演出モードがラッシュモード：夢夢モードである場合（ステップS05TM2180：YES）、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS05TM2190）。表示結果指定コ

50

マンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 9 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 1 7 9 8 】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 9 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、夢夢モードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を、夢夢モードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するためのテーブル（図 2 0 - 2 6 （ B 1 ）参照）に基づいて決定し、そのまま処理を終了する。

【 1 7 9 9 】

ステップ S 0 5 T M 2 1 8 0 : N O の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードが後述するラッシュモード：ナナモード（図 2 0 - 5 9 （ 1 ）、（ 2 B ）、（ 3 B ）参照）であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0 ）。演出モードがラッシュモード：ナナモードでない場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 5 T M 2 2 3 5 に処理を進める。

【 1 8 0 0 】

演出モードがラッシュモード：ナナモードである場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 2 2 0 ）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 2 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 1 8 0 1 】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 2 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ナナモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を、ナナモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するためのテーブル（図 2 0 - 2 6 （ B 2 ）参照）に基づいて決定し、そのまま処理を終了する。

【 1 8 0 2 】

ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0 : N O の後（即ち、演出モードが後述するラッシュモード：ジャムモード（図 2 0 - 5 9 （ 1 ）、（ 2 C ）、（ 3 C ）参照）である場合）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードがラッシュモード：ジャムモードであると判定し（ステップ S 0 5 T M 2 2 3 5 ）、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 2 4 0 ）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 4 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 1 8 0 3 】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 4 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ジャムモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を、ジャムモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するためのテーブル（図 2 0 - 2 6 （ B 3 ）参照）に基づいて決定し（ステップ S 0 5 T M 2 2 5 0 ）、そのまま処理を終了する。

【 1 8 0 4 】

また、ステップ S 0 5 T M 2 0 5 0 : N O、ステップ S 0 5 T M 2 1 1 0 : N O、又は、ステップ S 0 5 T M 2 1 5 0 : N O の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する復活演出を実行することに決定し（ステップ S 0 5 T M 2 2 6 0 ）、そのまま処理を終了する。

【 1 8 0 5 】

〔変動開始時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図 2 0 - 2 6 は、変動開始時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図 2 0 - 2 6 （ A ）は、ステップ S 0 5 T M 2 0 9 0 において C U 演出の実行有無を決定するときに参照される C U 演出の実行有無決定テーブルの一例である。図 2 0 - 2 6 （ B 1 ）は、ステップ S 0 5 T M 2 2 0 0 において夢夢モード用の右打ち

10

20

30

40

50

時大当り報知演出の演出態様を決定するときに参照される〔夢夢モード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの一例である。図20-26(B2)は、ステップS05TM2230においてナナモード用の右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するときに参照される〔ナナモード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの一例である。図20-26(B3)は、ステップS05TM2250においてジャムモード用の右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するときに参照される〔ジャムモード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの一例である。

【1806】

＜CU演出の実行有無決定テーブル＞

図20-26(A)は、CU演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図20-26(A)に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、CU演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

10

【1807】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、90%の割合でCU演出を実行しないことに決定し、10%の割合でCU演出を実行することに決定する。

【1808】

また、表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、30%の割合でCU演出を実行しないことに決定し、70%の割合でCU演出を実行することに決定する。

20

【1809】

このように、表示結果が「はずれ」である場合よりも、表示結果が「大当り」である場合の方が、CU演出の実行割合が高いため、CU演出が実行されることによって、大当り期待度が高い変動であることを遊技者に示唆することができる。

【1810】

＜〔夢夢モード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル＞

図20-26(B1)は、〔夢夢モード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図20-26(B1)に示すように、この実施の形態では、大当り種別が「3R大当り」又は「10R大当り」の何れであるかに応じて、右打ち時大当り報知演出の演出態様の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

30

【1811】

大当り種別が「3R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄3R時短大当り」、「小当り経由3R時短大当り」である場合）に、100%の割合で後述する第1右打ち時大当り演出（図20-70参照）を実行することに決定する。

【1812】

大当り種別が「10R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄10R時短大当り」、「小当り経由10R時短大当り」である場合）に、50%の割合で第1右打ち時大当り演出を実行することに決定し、50%の割合で後述する第1右打ち時特別大当り演出（図20-71参照）を実行することに決定する。

40

【1813】

このように、大当り種別が「10R大当り」の場合のみ、第1右打ち時特別大当り報知演出が実行可能であるので、第1右打ち時特別大当り報知演出が実行されたタイミングで、即ち、大当り種別報知演出が実行されるよりも前に、遊技者は当該変動で「10R大当り」が発生することを認識することができる。

【1814】

＜〔ナナモード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル＞

図20-26(B2)は、〔ナナモード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図20-26(B2)に示すように、この実施の形

50

態では、大当り種別が「3 R大当り」又は「10 R大当り」の何れであるかに応じて、右打ち時大当り報知演出の演出態様の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

【1815】

大当り種別が「3 R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄3 R時短大当り」、「小当り経由3 R時短大当り」である場合）に、100%の割合で後述する第2右打ち時大当り演出（図20-72参照）を実行することに決定する。

【1816】

大当り種別が「10 R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄10 R時短大当り」、「小当り経由10 R時短大当り」である場合）に、50%の割合で第2右打ち時大当り演出を実行することに決定し、50%の割合で後述する第2右打ち時特別大当り演出（図20-73参照）を実行することに決定する。

【1817】

このように、大当り種別が「10 R大当り」の場合のみ、第2右打ち時特別大当り報知演出が実行可能であるので、第2右打ち時特別大当り報知演出が実行されたタイミングで、即ち、大当り種別報知演出が実行されるよりも前に、遊技者は当該変動で「10 R大当り」が発生することを認識することができる。

【1818】

＜[ジャムモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル＞

図20-26（B3）は、[ジャムモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図20-26（B3）に示すように、この実施の形態では、大当り種別が「3 R大当り」又は「10 R大当り」の何れであるかに応じて、右打ち時大当り報知演出の演出態様の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

【1819】

大当り種別が「3 R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄3 R時短大当り」、「小当り経由3 R時短大当り」である場合）に、100%の割合で後述する第3右打ち時大当り演出（図20-74参照）を実行することに決定する。

【1820】

大当り種別が「10 R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄10 R時短大当り」、「小当り経由10 R時短大当り」である場合）に、50%の割合で第3右打ち時大当り演出を実行することに決定し、50%の割合で後述する第3右打ち時特別大当り演出（図20-75参照）を実行することに決定する。

【1821】

このように、大当り種別が「10 R大当り」の場合のみ、第3右打ち時特別大当り報知演出が実行可能であるので、第3右打ち時特別大当り報知演出が実行されたタイミングで、即ち、大当り種別報知演出が実行されるよりも前に、遊技者は当該変動で「10 R大当り」が発生することを認識することができる。

【1822】

[SPリーチ演出の発展フロー]

次に、本実施形態におけるSPリーチ演出の発展フロー（以下、適宜「SP発展フロー」と称する。）を説明する。図20-27に示すSP発展フローの例では、リーチ状態が成立した後に、チャレンジSPに発展するフローと、バトルSPに発展するフローと、ストーリーSPに発展するフローとが示されている。

【1823】

この状態で、図20-27（2）及び（3）に示すチャレンジSPに発展するフロー、又は、図20-27（4）以降に示すバトルSP、若しくは、ストーリーSPに発展するフローに進む。

【1824】

図 20-27 (1) に示すように、各種スーパーリーチを伴う変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に、「2」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置 5 の上部に「リーチ」の文字を表示させる。このとき、小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r では、小図柄の変動表示を継続している。また、アクティブ表示領域 ACE には、通常態様のアクティブ表示 AC が表示されている。

【1825】

(チャレンジ SP に発展するフロー)

図 20-27 (2) に示すように、チャレンジ SP を伴う変動パターンにおける飾り図柄を仮停止させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、「はずれ」であることを示唆する飾り図柄の組合せ（本例では、「232」）を仮停止表示させる。

【1826】

このとき、CPU 103 が特別図柄の変動表示を継続して実行していることに基づいて、演出制御用 CPU 120 は、小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を継続させている。また、アクティブ表示領域 ACE には、通常態様のアクティブ表示 AC が継続して表示されている。

【1827】

図 20-27 (3) に示すように、チャレンジ SP を伴う変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、チャレンジ SP 演出を実行し、画像表示装置 5 にチャレンジ SP 開始画面 AI を表示させる。チャレンジ SP 開始画面 AI は、岩画像と「ナナ チャレンジ」の文字を含む画像である。

【1828】

(バトル SP 又はストーリー SP に発展するフロー)

図 20-27 (2) に示すように、バトル SP 又はストーリー SP を伴う変動パターンにおけるリーチ状態を成立させた後で、演出制御用 CPU 120 は、SP 分岐演出を実行し、画像表示装置 5 に SP 分岐画面 DI を表示させる。SP 分岐画面 DI は、エフェクト表示を含む画像である。

【1829】

SP 分岐演出は、バトル SP 又はストーリー SP の何れかのスーパーリーチに発展する前に、SP 分岐画面 DI が表示されることによって、何れのスーパーリーチに発展するのかを煽る演出である。

【1830】

(バトル SP に発展するフロー)

図 20-27 (5) に示すように、バトル SP を伴う変動パターンにおける SP 分岐演出が実行された後で、演出制御用 CPU 120 は、バトル SP 発展演出を実行し、画像表示装置 5 にバトル SP 発展画面 BDI を表示させる。バトル SP 発展画面 BDI は、エフェクト表示と、「バトル」の文字とを含む画像である。

【1831】

図 20-27 (6) に示すように、バトル SP を伴う変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、バトル SP 演出を実行し、画像表示装置 5 にバトル SP 開始画面 BSI を表示させる。バトル SP 開始画面 BSI は、キャラクタ A と、敵キャラクタ X と、「バトル」の文字とを含む画像である。

【1832】

(ストーリー SP に発展するフロー)

図 20-27 (7) に示すように、ストーリー SP を伴う変動パターンにおける SP 分岐演出が実行された後で、演出制御用 CPU 120 は、ストーリー SP 発展演出を実行し、画像表示装置 5 にストーリー SP 発展画面 SDI を表示させる。ストーリー SP 発展画面 SDI は、エフェクト表示と、キャラクタ A とを含む画像である。ストーリー SP 発展演出の詳細については、後述する図 20-28～図 20-30 において説明する。

【1833】

図20-27(8)に示すように、ストーリーSPを伴う変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP演出を実行し、画像表示装置5にストーリーSP開始画面SSIを表示させる。ストーリーSP開始画面SSIは、ストーリータイトル表示(本例では、「夢夢ちゃんストーリー」)を含む画像である。

【1834】

[ストーリーSP発展演出]

本実施形態では、ストーリーSPを伴う変動パターンにおいて、SP分岐演出の後にストーリーSP発展演出を実行可能である。ストーリーSP発展演出は、以下に示す(1)～(4)で構成される一連の演出である。

【1835】

(1) ストーリーSP発展演出(第1段階)

ストーリーSP発展演出(第1段階)は、画像表示装置5の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタAが表示される。このときのキャラクタAは、キャラクタAの表示色が通常キャラ色(例えば、髪は緑色、肌は肌色、マントは赤色等)となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音G[第1演出音G及び第2演出音G]「パワフル」が再生出力される。

【1836】

(2) ストーリーSP発展演出(第2段階)

ストーリーSP発展演出(第2段階)は、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト画像BOIが表示される。このとき、演出音Gはスピーカ8L、8Rから再生出力されているものの、ミュート処理が実行されている。

【1837】

なお、上記の実施形態に限らず、ストーリーSP発展演出(第1段階)、(第3段階)、及び(第4段階)が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Gのチャンネル設定割合を100%とする一方で、ストーリーSP発展演出(第2段階)が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Gのチャンネル設定割合を20%とすることによって、ストーリーSP発展演出(第2段階)における演出音Gの明瞭性を低下させてもよい。

【1838】

(3) ストーリーSP発展演出(第3段階)

ストーリーSP発展演出(第3段階)は、画像表示装置5の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタAが表示される。このときのキャラクタAは、キャラクタA全体の表示色が黄色となっている。また、スピーカ8L、8Rから演出音G[第1演出音G]「パ」が再生出力される。

【1839】

次いで、画像表示装置5の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタAが継続して表示される。このときのキャラクタAは、キャラクタA全体の表示色が黄色から黄色と補色対比の関係にある紫色に変化している。また、スピーカ8L、8Rから連続して演出音G[第1演出音G]「パ」が再生出力される。

【1840】

次いで、画像表示装置5の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタAが継続して表示される。このときのキャラクタAは、キャラクタA全体の表示色が紫色から紫色と補色対比の関係にある黄色に変化している。また、スピーカ8L、8Rから連続して演出音G[第1演出音G]「パ」が再生出力される。

【1841】

次いで、画像表示装置5の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタAが継続して表示される。このときのキャラクタAは、キャラクタA全体の表示色が黄色から黄色と補色対比の関係にある紫色に変化している。また、スピーカ8L、8Rから連続して演出音G

10

20

30

40

50

〔第 1 演出音 G〕「パ」が再生出力される。

〔1842〕

（4）ストーリーSP発展演出（第4段階）

ストーリーSP発展演出（第4段階）は、画像表示装置5の画面全体にエフェクト表示とともに拡大されたキャラクタAが表示される。このときのキャラクタAは、キャラクタAの表示色が通常キャラ色となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音G〔第1演出音G及び第2演出音G〕「パワフル」が再生出力される。

〔1843〕

このように、ストーリーSP発展演出（第3段階及び第4段階）では、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音G「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させた後に、第1演出音G及び第2演出音G「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させている。

〔1844〕

また、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAとが交互に画像表示装置5に表示される毎に、第1演出音G「パ」がスクラッチ処理されて4回連続でスピーカ8L、8Rから再生出力されている。

〔1845〕

図20-4に示したように、スーパーリーチを伴う変動パターンでは、チャレンジSPを伴う変動パターン<ストーリーSPを伴う変動パターンの関係性で大当たり期待度が高くなっているので、SP分岐演出の後にバトルSPに発展する場合よりも、SP分岐演出の後にストーリーSPに発展する場合の方が、大当たり期待度が高い発展ルートとなる。即ち、SP分岐演出の後にバトルSP発展演出が実行される場合よりも、SP分岐演出の後にストーリーSP発展演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高い発展ルートとなる。このように、ストーリーSP発展演出は、リーチ演出において、最も大当たり期待度が高いスーパーリーチに発展することを報知する変動中予告演出の一種である。

〔1846〕

なお、上記の実施形態では、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAが交互に表示される例を示したが、このような形態に限らず、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAとは表示態様が異なるキャラクタAが表示されてもよい。

〔1847〕

例えば、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと赤色のキャラクタAと青色のキャラクタAの3種類のキャラクタAが順に表示されてもよい。

〔1848〕

なお、上記の実施形態では、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAが交互に表示されるときに、キャラクタAの表示サイズが共通である例を示したが、このような形態に限らず、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAが交互に表示されるときに、キャラクタAの表示サイズが共通でなくてもよい。

〔1849〕

例えば、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAが交互に表示されるときに、黄色のキャラクタAの表示サイズが小さく、紫色のキャラクタAの表示サイズが大きくてもよい。

〔1850〕

なお、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAが交互に表示されるときに、キャラクタAの表示ポーズが共通である例を示したが、このような形態に限らず、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAが交互に表示されるときに、キャラクタAの表示ポーズが共通でなくてもよい。

〔1851〕

このとき、ストーリーSP発展演出において、キャラクタが交互に表示されるときに、異なる表示ポーズのキャラクタを表示させることを可能としたが、ストーリーSP発展演出において、キャラクタが交互に表示されるときに、異なる種類のキャラクタを表示させることはできないものとする。

【1852】

＜ストーリーSP発展演出の演出例＞

図20-28～図20-30は、ストーリーSP発展演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、ストーリーSP発展演出が実行される例を示している。

【1853】

先ず、図20-28(1)に示すように、変動パターンにおけるSP分岐演出が実行された後のストーリーSP発展演出を開始させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第1段階)を実行し、画像表示装置5にストーリーSP発展画面SDIを表示させる。ストーリーSP発展画面SDIは、エフェクト表示と、キャラクタAを含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)を、通常キャラ色(例えば、髪は緑色、肌は肌色、マントは赤色等)の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G及び第2演出音G]「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1854】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させている。

【1855】

次いで、図20-28(2)に示すように、変動パターンにおけるストーリーSP発展演出(第2段階)を開始させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第2段階)を実行し、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト画像BOIを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、演出音Gをスピーカ8L、8Rから再生出力させているものの、ミュート処理を実行している。

【1856】

次いで、図20-28(3)に示すように、変動パターンにおけるストーリーSP発展演出(第3段階)を開始させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第3段階)を実行し、画像表示装置5の画面全体からブラックアウト画像BOIを消去するとともに、エフェクト表示EFIとともにキャラクタ(A)CAを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)の全体を黄色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G]「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1857】

次いで、図20-29(4)に示すように、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第3段階)を継続して実行し、エフェクト表示EFIとともにキャラクタ(A)CAを継続して表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)の全体を、黄色と補色対比の関係にある紫色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G]「パ」を連続してスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1858】

次いで、図20-29(5)に示すように、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第3段階)を継続して実行し、エフェクト表示EFIとともにキャラクタ(A)CAを継続して表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)の全体を、紫色と補色対比の関係にある黄色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G]「パ」を連続してスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

10

20

30

40

50

【1859】

次いで、図20-29(6)に示すように、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第3段階)を継続して実行し、エフェクト表示EFIとともにキャラクタ(A)CAを継続して表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)の全体を、黄色と補色対比の関係にある紫色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G]「パ」を連続してスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1860】

次いで、図20-30(7)に示すように、変動パターンにおけるストーリーSP発展演出(第4段階)を開始させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第4段階)を実行し、画像表示装置5の画面全体にエフェクト表示EFIとともに拡大されたキャラクタ(A)CAを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)を通常キャラ色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G及び第2演出音G]「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1861】

次いで、図20-30(8)に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP演出を実行し、画像表示装置5にストーリーSP開始画面SSIを表示させる。ストーリーSP開始画面SSIは、ストーリータイトル表示(本例では、「夢夢ちゃんストーリー」)を含む画像である。

【1862】

このように、図20-28(3)～図20-29(6)に示すように、ストーリーSP発展演出が実行されるとき、表示色が黄色のキャラクタAと表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタAが表示される毎に、第1演出音G「パ」を4回スクラッチさせるスクラッチ処理が実行されて、演出音Gが再生出力されている。

【1863】

〔CU演出〕

本実施形態では、バトルSP演出において、バトルSP演出が開始されてから勝敗分岐のタイミングまでの期間を「バトルSP前半部」と称し、勝敗分岐のタイミングからバトルSP演出が終了するまでの期間を「バトルSP後半部」と称する。本実施形態では、バトルSP演出が実行されているときに表示結果が報知されるよりも前のタイミング(バトルSP前半部の所定のタイミング)で、当該変動表示の大当り期待度が高いことを示唆するCU演出を実行可能である。CU演出は、バトルSP演出におけるバトル開始画面において、可動体YMが初期位置から第2動作位置まで動作する演出である。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音Bが再生出力される。以下では、CU演出を、適宜「第1可動体演出」と称する。

【1864】

＜CU演出の演出例＞

図20-31は、CU演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、バトルSP演出を実行しているときに、CU演出が実行される例を示している。

【1865】

まず、図20-31(1)に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチ(バトルSP)に発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、バトルSP演出を実行し、画像表示装置5にバトルSP開始画面BSIを表示させる。バトルSP開始画面BSIは、キャラクタ(A)CAと、敵キャラクタ(X)CXと、「バトル」の文字とを含む画像である。

【1866】

次いで、図20-31(2)に示すように、CU演出を実行させるべきタイミングで、

演出制御用CPU120は、CU演出を実行し、可動体YMを初期位置から第2動作位置に動作させる。このとき、演出制御用CPU120は、演出音Bをスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1867】

可動体YMが第2動作位置にあるときは、画像表示装置5は可動体YMの後方側（遊技機側）に位置しているため、画像表示装置5の画面において表示されているバトルSPに関連する演出画像の視認性は低下した状態となっている。

【1868】

次いで、図20-31（3）に示すように、CU演出を終了させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、CU演出を終了し、可動体YMを第2動作位置から初期位置に動作させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5のバトルSP開始画面BSIの表示を終了するとともに、バトル中画面BEIを表示させる。バトル中画面は、キャラクタ（A）CAと、敵キャラクタ（X）CXと、を含む画像である。

【1869】

〔大当り報知演出〕

本実施形態では、変動表示において表示結果が「大当り」となることを報知する大当り報知演出を実行可能である。本実施形態では、大当り報知演出として、通常モードにおいて実行可能な通常時大当り報知演出と、ラッシュモードにおいて実行可能な右打ち時大当り報知演出とがある。

【1870】

〔通常時大当り報知演出〕

本実施形態では、通常時大当り報知演出として、第1通常時大当り報知演出と、第2通常時大当り報知演出と、第3通常時大当り報知演出とがある。

【1871】

〔第1通常時大当り報知演出〕

第1通常時大当り報知演出は、演出モードが通常モードであって、変動パターンが「SP-A1大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第1通常時大当り報知演出は、成功演出に含まれる演出である。第1通常時大当り報知演出は、チャレンジSP中の所定の契機（押しボタン31Bの操作、所定期間経過等）で、チャレンジに成功したこと（即ち、表示結果が「大当り」となること）を報知する成功報知画面が画像表示装置5に表示される。成功報知画面は、「大当り」の文字と、「COMPLETE」の文字とを含む画像である。成功報知画面では、白色の表示色と、白色と補色対比の関係にある黒色の表示色とが交互に切り替えて表示される。

【1872】

第1通常時大当り報知演出では、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音C1「コ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させた後に、第1演出音C1及び第2演出音C1「コンプリート」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1873】

本実施形態では、成功報知画面の表示色を白色と黒色とで切り替える毎に、第1演出音C1がスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので（図20-32及び図20-33参照）、演出音C1は「コ、コ、コ、コ、コンプリート」と再生出力される。

【1874】

＜第1通常時大当り報知演出の演出例＞

図20-32～図20-33は、第1通常時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、チャレンジSP演出を実行しているときに、第1通常時大当り報知演出が実行される例を示している。

【1875】

先ず、図20-32（1）に示すように、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作

10

20

30

40

50

部（本例では、プッシュボタン 3 1 B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 B T を表示させる。

【1 8 7 6】

本例では、操作促進表示 B T は、プッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、プッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示 B T の背景には煙画像 S M I が表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によって煙が晴れてチャレンジが成功することを期待して操作部を操作する。

【1 8 7 7】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出音 I 2 「押せ」（キャラ B ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。実行中のチャレンジ S P 演出は、キャラクタ（B）が主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されるとき演出音は、キャラクタ（B）に関連した演出音（キャラクタ（B）のキャラクタボイス）となっている。

【1 8 7 8】

次いで、図 2 0 - 3 2 （2）に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 通常時大当り報知演出（成功演出）を実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 1（本例では、「大当り」の文字と、「C O M P L E T E」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、成功報知画面 S N I を、黒色の表示色で表示させる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 演出音 C 1 「コ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1 8 7 9】

次いで、図 2 0 - 3 2 （3）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 2（本例では、「大当り」の文字と、「C O M P L E T E」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、成功報知画面 S N I を、黒色とは補色対比の関係にある白色の表示色で表示させる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 演出音 C 1 「コ」を連続してスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1 8 8 0】

次いで、図 2 0 - 3 3 （4）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 1（本例では、「大当り」の文字と、「C O M P L E T E」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、成功報知画面 S N I を、白色とは補色対比の関係にある黒色の表示色で表示させる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 演出音 C 1 「コ」を連続してスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1 8 8 1】

次いで、図 2 0 - 3 3 （5）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 2（本例では、「大当り」の文字と、「C O M P L E T E」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、成功報知画面 S N I を、黒色とは補色対比の関係にある白色の表示色で表示させる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 演出音 C 1 「コ」を連続してスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1 8 8 2】

次いで、図 2 0 - 3 3 （6）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 1（本例では、「大当り」の文字と、「C O M P L E T E」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 演出音 C 1 及び第 2 演出音 C 1 「コンプリート」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1 8 8 3】

このように、図 2 0 - 3 2 （2）～図 2 0 - 3 3 （5）に示すように、第 1 通常時大当

10

20

30

40

50

り報知演出が実行され、演出音 C 1 が再生出力されるときに、第 1 演出音 C 1 「コ」を 4 回スクラッチさせるスクラッチ処理が実行されている。

【1884】

〔第 2 通常時大当り報知演出〕

第 2 通常時大当り報知演出は、演出モードが通常モードであって、変動パターンが「SP-B 1 大当り」である場合に、表示結果を報知するときに行われる大当り報知演出の一種である。第 2 通常時大当り報知演出は、勝利演出に含まれる演出である。第 2 通常時大当り報知演出は、バトル SP 後半中の所定の契機（押しボタン 3 1 B の操作、所定期間経過等）で、バトルに勝利したこと（即ち、表示結果が「大当り」となること）を報知する勝利報知画面が画像表示装置 5 に表示される。勝利報知画面は、「勝利」の文字と、キャラクタ（A）と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せと、を含む画像である。本実施形態では、第 2 通常時大当り報知演出では、勝利報知画面と、ブラックアウト画像とが交互に切り替えて表示される。

10

【1885】

第 2 通常時大当り報知演出では、スクラッチ処理を実行して 4 回連続で第 1 演出音 C 2 「ヴィ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させた後に、第 1 演出音 C 2 及び第 2 演出音 C 2 「ヴィクトリー」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1886】

本実施形態では、勝利報知画面が表示される毎に、第 1 演出音 C 2 がスクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので（図 20-34～図 20-37 参照）、演出音 C 2 は「ヴィ、ヴィ、ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」と再生出力される。

20

【1887】

また、第 2 通常時大当り報知演出では、可動体 Y M が初期位置から第 2 動作位置に動作する。第 2 通常時大当り報知演出を開始するとき、可動体 Y M が初期位置から第 2 動作位置に動作し、第 2 通常時大当り報知演出を終了するとき、可動体 Y M が第 2 動作位置から初期位置に動作する。

【1888】

＜第 2 通常時大当り報知演出の演出例＞

図 20-34～図 20-37 は、第 2 通常時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、バトル SP 演出を実行しているときに、第 2 通常時大当り報知演出が実行される例を示している。

30

【1889】

先ず、図 20-34（1）に示すように、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に操作部（本例では、押しボタン 3 1 B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 B T を表示させる。

【1890】

本例では、操作促進表示 B T は、押しボタン 3 1 B を模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、押しボタン 3 1 B を模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示 B T の背景には味方キャラ（A）C A と敵キャラ（X）C X とが表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によって味方キャラ（A）が敵キャラ（X）に勝利することを期待して操作部を操作する。

40

【1891】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 I 1 「押せ」（キャラ A ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。実行中のバトル SP 演出は、キャラクタ（A）が主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されときの演出音は、キャラクタ（A）に関連した演出音（キャラクタ（A）のキャラクタボイス）となっている。

【1892】

次いで、図 20-34（2）に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用

50

CPU120は、第2通常時大当り報知演出（勝利演出）を実行し、画像表示装置5に勝利報知画面WNI（本例では、「勝利」の文字と、キャラクタ（A）と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C2「ヴィ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを初期位置から第2動作位置に動作させる。

【1893】

次いで、図20-34（3）に示すように、演出制御用CPU120は、第2通常時大当り報知演出（勝利演出）を継続して実行し、画像表示装置5にブラックアウト画像BOIを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C1「ヴィ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させているものの、ミュート処理を実行している。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを継続して第2動作位置に位置させている。

10

【1894】

次いで、図20-34（4）～図20-36（9）における演出画像や演出音については、前述した図20-34（2）及び（3）と同様であるので説明を省略する。

【1895】

また、図20-34（3）に示すように、第2通常時大当り報知演出における1回目のブラックアウト画像BOIが表示される期間（以下、適宜「ブラックアウト期間」と称する。）は0.5Sであり、図20-35（5）に示すように、第2通常時大当り報知演出における2回目のブラックアウト画像BOIが表示される期間は0.4Sであり、図20-36（7）に示すように、第2通常時大当り報知演出における3回目のブラックアウト画像BOIが表示される期間は0.3Sであり、図20-36（9）に示すように、第2通常時大当り報知演出における4回目のブラックアウト画像BOIが表示される期間は0.2Sである。

20

【1896】

このように、ブラックアウト期間が徐々に短くなることによって、即ち、第1演出音C2「ヴィ」が再生出力されるまでの期間が短くなることによって、第2通常時大当り報知演出の興趣を向上できる。

【1897】

次いで、図20-37（10）に示すように、演出制御用CPU120は、第2通常時大当り報知演出（勝利演出）を継続して実行し、画像表示装置5に勝利報知画面WNI（本例では、「勝利」の文字と、キャラクタ（A）と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C2及び第2演出音C2「ヴィクトリー」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを継続して第2動作位置に位置させている。

30

【1898】

次いで、図20-37（11）に示すように、演出制御用CPU120は、第2通常時大当り報知演出（勝利演出）を継続して実行し、画像表示装置5に勝利報知画面WNI（本例では、「勝利」の文字と、キャラクタ（A）と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体YMを第2動作位置から初期位置に動作させる。

40

【1899】

〔第3通常時大当り報知演出〕

第3通常時大当り報知演出は、演出モードが通常モードであって、変動パターンが「SP-C1大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第3通常時大当り報知演出は、達成演出に含まれる演出である。第3通常時大当り報知演出は、ストーリーSP中の所定の契機（押しボタン31Bの操作、所定期間経過等）で、ストーリーを達成したこと（即ち、表示結果が「大当り」となること）を報知する達成報知画面が画像表示装置5に表示される。達成報知画面は、「Congratulations」の文字と、キャラクタ（A）～キャラクタ（C）と、を含む画像である。本実施形態では、第3通常時大当り報知演出では、達成報知画面と、ブラックア

50

ウト画像とが交互に切り替えて表示される。

【1900】

第3通常時大当り報知演出では、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音C3「コ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させた後に、第1演出音C3及び第2演出音C3「ングラチュレーション」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1901】

本実施形態では、達成報知画面が表示される毎に、第1演出音C3がスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので（図20-38～図20-41参照）、演出音C3は「コ、コ、コ、コ、コングラチュレーション」と再生出力される。

【1902】

また、第3通常時大当り報知演出では、可動体YMが初期位置から第2動作位置に動作する。第3通常時大当り報知演出を開始するときに、可動体YMが初期位置から第2動作位置に動作し、第3通常時大当り報知演出を終了するときに、可動体YMが第2動作位置から初期位置に動作する。

【1903】

＜第3通常時大当り報知演出の演出例＞

図20-38～図20-41は、第3通常時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、ストーリーSP演出を実行しているときに、第3通常時大当り報知演出が実行される例を示している。

【1904】

先ず、図20-38（1）に示すように、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作部（本例では、プッシュボタン31B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BTを表示させる。このとき、画像表示装置5の画面全体に、操作促進表示BTを中心とした渦巻きエフェクト表示UEFIが表示されており、画像表示装置5の画面右上に本ストーリーSPのタイトル表示（本例では、「夢夢ちゃんストーリー」の文字）が表示されている。

【1905】

本例では、操作促進表示BTは、プッシュボタン31Bを模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、プッシュボタン31Bを模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示BTの背景にはストーリー映像を一旦中断させる渦巻きエフェクト表示UEFIが表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によってストーリーが達成することを期待して操作部を操作する。

【1906】

このとき、演出制御用CPU120は、演出音I4「押せ」（キャラA～キャラCの3人ボイス）をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。実行中のストーリーSP演出は、キャラクタ（A）が主に登場し、キャラクタ（B）及びキャラクタ（C）も登場する演出であるので、操作促進表示が表示される際の演出音は、キャラクタ（A）、キャラクタ（B）及びキャラクタ（C）に関連した演出音（キャラクタ（A）、キャラクタ（B）及びキャラクタ（C）の3人のキャラクタボイス）となっている。

【1907】

次いで、図20-38（2）に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用CPU120は、第3通常時大当り報知演出（達成演出）を実行し、画像表示装置5に達成報知画面ANI（本例では、「Congratulations」の文字と、キャラクタ（A）～キャラクタ（C）とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C3「コ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを初期位置から第2動作位置に動作させる。

【1908】

次いで、図20-38（3）に示すように、演出制御用CPU120は、第3通常時大

10

20

30

40

50

当り報知演出（達成演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 にブラックアウト画像 B O I を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 演出音 C 3 「コ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させているものの、ミュート処理を実行している。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体 Y M を継続して第 2 動作位置に位置させている。

【1909】

次いで、図 20-38（4）～図 20-40（9）における演出画像や演出音については、前述した図 20-38（2）及び（3）と同様であるので説明を省略する。

【1910】

また、図 20-38（3）に示すように、第 3 通常時大当り報知演出におけるブラックアウト期間は 0.5 S であり、図 20-39（5）に示すように、第 3 通常時大当り報知演出におけるブラックアウト期間は 0.4 S であり、図 20-40（7）に示すように、第 3 通常時大当り報知演出におけるブラックアウト期間は 0.3 S であり、図 20-40（9）に示すように、第 3 通常時大当り報知演出における 4 回目のブラックアウト期間は 0.2 S である。

【1911】

このように、ブラックアウト期間が徐々に短くなることによって、即ち、第 1 演出音 C 3 「コ」が再生出力されるまでの期間が短くなることによって、第 3 通常時大当り報知演出の興趣を向上できる。

【1912】

次いで、図 20-41（10）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 3 通常時大当り報知演出（達成演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に達成報知画面 A N I を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 演出音 C 3 及び第 2 演出音 C 3 「コンプリート」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体 Y M を継続して第 2 動作位置に位置させている。

【1913】

次いで、図 20-41（11）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 3 通常時大当り報知演出（勝利演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に達成報知画面 A N I を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体 Y M を第 2 動作位置から初期位置に動作させる。

【1914】

〔プレミア演出（突然大当り報知演出）〕

本実施形態では、特別図柄が変動表示を実行しているときに、本来報知されるべきでないタイミング（変動開始時、リーチ成立時等）で、表示結果が「大当り」となることを報知するプレミア演出（突然大当り報知演出）を実行可能である。

【1915】

プレミア演出は、変動開始時やリーチ成立時に、スピーカ 8 L、8 R から演出音 K が再生出力される。この演出音 K は、前述した通常時大当り報知演出の演出音（演出音 C 1、演出音 C 2、演出音 C 3）や前述した右打ち時大当り報知演出の演出音（演出音 D 1、演出音 D 2、演出音 D 3）とは異なる演出音であり、適宜「突然大当り報知音」、「プレミア音」と称する。

【1916】

〔復活演出〕

本実施形態では、S P 演出において表示結果が「はずれ」となることが一旦報知（仮はずれ報知）された後に、最終表示結果が「大当り」となることを報知する復活演出を実行可能である。変動パターンの説明において記載したように、チャレンジ S P、バトル S P、又は、ストーリー S P のうちのいずれのスーパーリーチを伴う変動パターンにおいても、復活演出を実行可能である。

【1917】

復活演出は、以下に示す一連の演出である。

先ず、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 復活表示が表示される。第 1 復活表示は、「

10

20

30

40

50

大当り」であることを示す「F E V E R」の頭 2 文字である「F E」の文字で構成され、第 1 復活表示の内部にキャラクタ (A) が示されている。第 1 復活表示は、第 1 復活表示全体の表示色が白色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 J [第 1 演出音 J]「フィ」が再生出力される。

【1918】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 復活表示よりも大きい画像である第 2 復活表示が表示される。第 2 復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の頭 2 文字である「F E」の文字で構成され、第 2 復活表示の内部にキャラクタ (A) が示されている。第 2 復活表示は、第 2 復活表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 J [第 1 演出音 J]「フィ」が再生出力される。

10

【1919】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 復活表示が表示される。第 1 復活表示は、第 1 復活表示全体の表示色が黒色とは補色対比の関係となる白色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 J [第 1 演出音 J]「フィ」が再生出力される。

【1920】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 2 復活表示が表示される。第 2 復活表示は、第 2 復活表示全体の表示色が白色と補色対比の関係となる黒色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 J [第 1 演出音 J]「フィ」が再生出力される。

【1921】

20

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 3 復活表示が表示される。第 3 復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の文字で構成され、第 3 復活表示の内部にキャラクタ (A) が示されている。第 3 復活表示は、第 3 復活表示全体の表示色が白色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 J [第 1 演出音 J 及び第 2 演出音 J]「フィーバー」が再生出力される。

【1922】

本実施形態では、第 1 復活表示と第 2 復活表示とが表示される毎に、第 1 演出音 J がスクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので (図 20-42~図 20-44 参照)、演出音 J は「フィ、フィ、フィ、フィ、フィーバー」と再生出力される。

【1923】

30

本実施形態では、「F E」や「F E V E R」の文字は文字の枠線だけで構成されており、文字の中は塗りつぶされていないので、文字より奥の表示レイヤであって、文字の中の領域に配置されたオブジェクトは視認可能となる。第 1 復活表示と第 2 復活表示と第 3 復活表示は、キャラクタ A の表示レイヤ<「F E」や「F E V E R」の文字の表示レイヤの優先度で構成されているので、「F E」や「F E V E R」の文字の中の領域に配置されたキャラクタ A が部分的に視認可能となっている。

【1924】

なお、上記の実施形態では、復活演出では、第 1 復活表示と、第 1 復活表示よりも表示サイズが大きい第 2 復活表示とが交互に表示される例を示したが、このような形態に限らず、復活演出では、第 1 復活表示と、第 1 復活表示よりも表示サイズが大きい第 2 復活表示とが交互に表示されなくてもよい。

40

【1925】

例えば、復活演出では、第 1 復活表示と、第 1 復活表示よりも表示サイズが大きい第 2 復活表示と、第 2 復活表示よりも表示サイズが大きい第 3 復活表示と、第 3 復活表示よりも表示サイズが大きい第 4 復活表示と、が順に表示されてもよい。

【1926】

<復活演出の演出例>

図 20-42~図 20-44 は、復活演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、バトル S P 演出中に敗北演出が実行されているときに、復活演出が実行される例を示している。

50

【1927】

先ず、図20-42(1)に示すように、変動パターンにおける敗北演出を実行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、敗北演出を実行し、画像表示装置5に敗北報知画面LNI(本例では、「敗北」の文字と、敵キャラクタ(X)と、はずれであることを示す飾り図柄の組合せ「323」とを含む画像)を表示させる。

【1928】

次いで、図20-42(2)に示すように、変動パターンにおける復活演出を実行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、敗北演出を終了するとともに、復活演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に第1復活表示REI1(本例では、「FE」の文字を含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1復活表示全体の表示色を白色で表示させている。また、演出制御用CPU120は、演出音J[第1演出音J]「フィ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

10

【1929】

次いで、図20-42(3)に示すように、演出制御用CPU120は、復活演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に第2復活表示REI2(本例では、「FE」の文字を含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第2復活表示全体の表示色を白色とは補色対比の関係となる黒色で表示させている。また、演出制御用CPU120は、演出音J[第1演出音J]「フィ」をスピーカ8L、8Rから連続して再生出力させる。

【1930】

次いで、図20-43(4)及び(5)における演出画像や演出音については、前述した図20-42(2)及び(3)と同様であるので説明を省略する。

20

【1931】

次いで、図20-43(6)に示すように、演出制御用CPU120は、復活演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に第3復活表示REI3(本例では、「FEVER」の文字を含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第3復活表示全体の表示色を白色で表示させている。また、演出制御用CPU120は、演出音J[第1演出音J及び第2演出音J]「フィーバー」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1932】

次いで、図20-44(7)に示すように、変動パターンにおける勝利演出を実行すべきタイミングで、演出制御用CPU120は、復活演出を終了し、勝利演出を実行する。このときの演出画像は、図20-37(11)と同様であるので説明を省略する。

30

【1933】

[ラウンド表示]

本実施形態では、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、画像表示装置5の画面左上部に、大当りラウンド遊技のラウンド数や、小当りを含む小当り経由の大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示を表示可能である。以下では、大当りラウンド遊技の期間を、適宜「大当りラウンド期間」と称する。

【1934】

[図柄大当りの場合]

本実施形態では、大当り種別が図柄大当りである場合、ラウンド表示=大当りラウンド数となっている。

40

例えば、大当り種別が「図柄10R時短大当り」である場合、大当り遊技の1ラウンド目はラウンド表示=「1ROUND」と表示され、大当り遊技の10ラウンド目はラウンド表示=「10ROUND」と表示される。

【1935】

[小当り経由大当りの場合]

本実施形態では、大当り種別が小当り経由大当りである場合、

50

(1) 小当り遊技：ラウンド表示＝1 R O U N D

(2) 大当り遊技：ラウンド表示＝大当りラウンド数＋1

となっている。

例えば、大当り種別が「小当り経由10(9)R時短大当り」である場合、小当り遊技はラウンド表示＝「1 R O U N D」と表示され、大当り遊技の1ラウンド目はラウンド表示＝「2 R O U N D」と表示され、大当り遊技の9ラウンド目はラウンド表示＝「10 R O U N D」と表示される。

【1936】

〔大当りラウンド中の楽曲〕

本実施形態では、大当り遊技において、大当りラウンド中に再生出力させる楽曲を遊技者が選択することが可能である。具体的には、大当り中にVストック演出が実行されていない場合、大当りラウンド中に再生出力させる楽曲を楽曲A～楽曲Cのうちから遊技者が任意に選択することが可能である。

【1937】

本実施形態では、パチンコ遊技機1に、特殊操作部（本例では、パチンコ遊技機1に備えられた十字キー（不図示））が備えられている。大当り遊技中の楽曲が選択可能な期間には、特殊操作部の左右キーの部分のみが操作可能であり、遊技者によって特殊操作部の左右キーの部分が操作された場合に、楽曲が切り替わる。

【1938】

また、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作部を操作するよう遊技者に促す特殊操作促進表示BT2（本例では、十字キーを模したアイコン）と、現在選択中の楽曲の情報が示されている楽曲表示（音符を模したオブジェクト、再生（選択）されている楽曲の名前）と、が表示されている。

【1939】

本実施形態では、大当りラウンド中であっても、後述するVストック演出が実行された場合等、楽曲を選択できない場合があり、この場合に、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2を表示させないことによって、楽曲が選択できないことを遊技者に認識させる。

【1940】

本実施形態では、特殊操作部の左右キーの部分のみが操作可能であるので、特殊操作促進表示BT2は、特殊操作部の左右キーのみ操作可能であることを示す態様（左右キーの部分のみ色が付いた態様）で表示されている。

【1941】

＜ラウンド表示の演出例＞

図20-45(A)及び(B)は、ラウンド表示に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1942】

＜図柄大当りのラウンド表示の演出例＞

図20-45(A)は、図柄大当りが発生した場合のラウンド表示に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、大当り種別が「図柄3R時短大当り」が発生した場合におけるラウンド表示が表示される例を示している。

【1943】

先ず、図20-45(A)：(1)に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に通常大当りラウンド遊技画像OAIを表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「1 R O U N D」の文字）と、付与された総賞球数を示す賞球数表示（本例では、「00000pt」の文字）と、通常大当り背景画像（山と太陽と音符を含む背景画像）と、を含む画像である。

【1944】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進

10

20

30

40

50

画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口や大入賞口やV入賞口（ここでは大入賞口）へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【1945】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字）を表示させる。

【1946】

＜小当り経由大当りのラウンド表示の演出例＞

図20-45（B）は、小当り及び小当り経由大当りが発生した場合のラウンド表示に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、小当り大当り種別が「図柄3（2）R時短大当り」となる小当り、V入賞、及び大当りが発生した場合におけるラウンド表示が表示される例を示している。

【1947】

まず、図20-45（B）：（1）に示すように、CPU103が小当り遊技状態を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に小当り遊技画像KIを表示させる。この小当り遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「1Round」の文字）と、V入賞口へ入賞させるための「Vアタッカーを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタ（A）とを含む画像とを含む画像である。

【1948】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口や大入賞口やV入賞口（ここではV入賞口）へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【1949】

次いで、図20-45（B）：（2）に示すように、V入賞領域870に遊技球が入賞してV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部にV入賞発生表示VI（本例では、「VGET」の文字）を表示させる。

【1950】

次いで、図20-45（B）：（3）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技（1ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に通常大当りラウンド遊技画像OAIを表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「2ROUND」の文字）と、付与された総賞球数を示す賞球数表示（本例では、「00600pt」の文字）と、通常大当り背景画像と、を含む画像である。

【1951】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字）を表示させる。

【1952】

〔保留連演出〕

本実施形態では、保留記憶バッファとしてのRAM122に「当り」（「大当り」または「小当り」のいずれか）に制御されると判定された保留情報が記憶されている場合を、「保留連」と称する。本実施形態では、大当りが発生したときに記憶されている保留情報において、将来的に「当り」となる保留情報があり、大当り遊技状態中や時短状態中に大当り発生時に記憶されていた保留情報の範囲内で次の「当り」が連続的に発生することを報知する保留連演出を実行可能である。なお、保留情報の表示結果が「小当り」の場合は

10

20

30

40

50

、V入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報であると言える。

【1953】

本実施形態では、大当りファンファーレ期間を適宜「大当りFF期間」と称し、大当りラウンド期間を適宜「大当りRD期間」と称し、大当りエンディング期間を適宜「大当りED期間」と称する。

【1954】

保留連演出は、第1保留連演出と、第2保留連演出とがある。第1保留連演出は、大当り遊技状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、大当りFF期間、又は、大当りRD期間）で、連続して当りが発生することを報知する演出である。第2保留連演出は、時短状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、時短状態に制御されてから保留連演出の対象となっている当り変動表示が開始されるまでの期間）で、連続して当りが発生することを報知する演出である。

10

【1955】

本実施形態では、第2保留記憶数の上限値が「4」であるので、全ての保留記憶の表示結果が「当り」である場合、保留連の数である保留連数の最大値は「4」である。

【1956】

〔次回確定演出〕

本実施形態では、大当りが発生したときの当該大当り種別が、時短制御回数が99回となる「次回確定大当り」（「図柄10R時短大当り」（99回）又は「小当り経由10（9）時短大当り」（99回））であり、大当り遊技状態中や時短状態中に大当り遊技状態の終了後に制御される時短状態で実質的に次の「当り」が連続的に発生することを報知する次回確定演出を実行可能である。以下では、実質的に次の「当り」が連続的に発生する場合を「次回連」と称する。

20

【1957】

次回確定演出は、第1次回確定演出と、第2次回確定演出とがある。第1次回確定演出は、大当り遊技状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、大当りFF期間、又は、大当りRD期間）で、実質的に連続して当りが発生することを報知する演出である。第2次回確定演出は、時短状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、時短状態に制御されてから次の当り変動表示が開始されるまでの期間）で、実質的に連続して当りが発生することを報知する演出である。

30

【1958】

本実施形態では、第2保留記憶数の上限値が「4」であるので、当該大当りの大当り種別と全ての保留記憶の大当り種別が「次回確定大当り」である場合、次回連の数である次回連数の最大値は「5」である。

【1959】

〔Vストック演出〕

本実施形態では、「保留連」又は「次回連」の少なくともいずれか一方である場合を適宜「Vストック」、「当りがストックされている」と称する。本実施形態では、保留連演出と次回確定演出の演出態様は共通であり、保留連演出と次回確定演出の実行タイミングも共通であるので、保留連演出と次回確定演出とを「Vストック演出」と称する。

40

【1960】

本実施形態では、第2保留記憶数の上限値が「4」であるので、Vストックの数であるVストック数（保留連数または次回連数）の最大値は「5」である。

【1961】

図20-46に示すように、大当り遊技状態において実行される第1保留連演出と第1次回確定演出とを「第1Vストック演出」と称し、時短状態において実行される第2保留連演出と第2次回確定演出とを「第2Vストック演出」と称する。

【1962】

＜第1Vストック演出＞

50

V ストック演出のうち第1 V ストック演出（第1 保留連演出、第1 次回確定演出）は、以下に示す一連の演出である。

【1963】

先ず、大当り遊技状態に制御されているときの所定のタイミングで、画像表示装置5の画面中央部に第1 V ストック表示が表示される。第1 V ストック表示は、V ストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第1 V ストック表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第1 V ストック表示は、第1 V ストック表示全体の表示色が白色となっている。このとき、スピーカ8 L、8 R から演出音 A [第1 演出音 A]「ブ」が再生出力される。また、スピーカ8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 1（スクラッチ：4 回）及び楽曲データ X 2]「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」も再生出力される。

10

【1964】

このとき、スピーカ8 L、8 R から再生出力される演出音 A のチャンネル設定割合を100%とする一方で、スピーカ8 L、8 R から再生出力される楽曲 X のチャンネル設定割合を20%とすることによって、楽曲 X の明瞭性を低下させるとともに、演出音 A の明瞭性を向上させている。また、第1 V ストック演出が実行される前にいずれかの楽曲（楽曲 A ～楽曲 C）が再生出力されていた場合、その楽曲の再生出力を終了し、楽曲 X の再生出力を開始する。即ち、第1 V ストック演出に関連する楽曲である楽曲 X が他の楽曲を優先して再生出力される。

【1965】

20

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第1 V ストック表示よりも大きい画像である第2 V ストック表示が表示される。第2 V ストック表示は、V ストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第2 V ストック表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第2 V ストック表示は、第2 V ストック表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。このとき、スピーカ8 L、8 R から演出音 A [第1 演出音 A]「ブ」が連続して再生出力される。また、スピーカ8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] も継続して再生出力されている。

【1966】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第1 V ストック表示が表示される。第1 V ストック表示は、第1 V ストック表示全体の表示色が白色となっている。このとき、スピーカ8 L、8 R から演出音 A [第1 演出音 A]「ブ」が連続して再生出力される。また、スピーカ8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] も継続して再生出力されている。

30

【1967】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第2 V ストック表示が表示される。第2 V ストック表示は、第2 V ストック表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。このとき、スピーカ8 L、8 R から演出音 A [第1 演出音 A]「ブ」が連続して再生出力される。また、スピーカ8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] も継続して再生出力されている。

【1968】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第3 V ストック表示が表示される。第3 V ストック表示は、V ストックされていることを示す「V STOCK」の文字で構成され、第3 V ストック表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第3 V ストック表示は、「V」の文字の表示色が白色となっており、「STOCK」の文字の表示色が黒色となっている。また、スピーカ8 L、8 R から演出音 A [第1 演出音 A 及び第2 演出音 A]「ブイストック」が再生出力される。また、スピーカ8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] も継続して再生出力されている。

40

【1969】

本実施形態では、第1 V ストック表示と第2 V ストック表示とが表示される毎に、第1 演出音 A をスクラッチさせてスピーカ8 L、8 R から再生出力されるので、演出音 A は「ブ、ブ、ブ、ブ、ブイストック」と再生出力される。（図20-51及び図20-52参

50

照)。

【1970】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に操作促進表示が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕が継続して再生出力されている。

【1971】

次いで、所定の契機(プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、画像表示装置5の画面中央部にVストック数表示が表示される。Vストック数表示は、虹色の「V」の文字と、黒色の「STOCK」の文字と、「×〔Vストック数〕」の文字と、で構成される。「×〔Vストック数〕」の〔Vストック数〕の部分には、Vストック数に応じて「1」～「5」の数字が示される。このとき、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕が継続して再生出力されている。

10

【1972】

次いで、画像表示装置5に特殊大当りラウンド遊技画像OBIが表示される。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示と、賞球数表示と、特殊大当り背景画像(キャラAとキャラBとキャラCを含む背景画像)と、虹色のテロップ表示と、縮小されたVストック数表示と、を含む画像である。

【1973】

このとき、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1(スクラッチ:4回)及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー(以下略)」が継続して再生出力されている。このとき、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を100%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を向上させている。

20

【1974】

そして、第1Vストック演出は、大当り遊技状態が終了するときに終了する。大当りRD期間の第1Vストック演出では、画像表示装置5に特殊大当りラウンド遊技画像OBIが継続して表示される。なお、大当りRD期間における最終ラウンドの第1Vストック演出では、大当り最終ラウンド遊技画像OLIに虹色テロップ表示とVストック数表示が重畳表示される。大当りED期間の第1Vストックでは、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、虹色テロップ表示のみが継続して表示される。大当りED期間は、後述する時短突入演出が実行される期間であるので、時短突入演出の演出画像に虹色テロップ表示が重畳表示される。

30

【1975】

＜第2Vストック演出＞

Vストック演出のうち第2Vストック演出(第2保留連演出、第2次回確定演出)は、以下に示す一連の演出である。

【1976】

先ず、時短状態への制御を開始したタイミングで、画像表示装置5に背景画像として特殊時短背景画像を表示させる(図20-63参照)。この特殊時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、演出モードエンブレム(「夢夢モード」エンブレム、「ナナモード」エンブレム、「ジャムモード」エンブレム)と、虹色テロップ表示と、縮小されたVストック数表示と、各キャラクタ(キャラA、キャラB、キャラC)を含む画像である。なお、特殊時短背景画像として、第1特殊時短背景画像(夢夢モード対応)と、第2特殊時短背景画像(ナナモード対応)と、第3特殊時短背景画像(ジャムモード対応)とがある。

40

【1977】

このとき、アクティブ表示領域ACEにはアクティブ表示を表示するための特殊アクティブ表示ガイドACGが表示され、第2保留表示領域PD2Eには第2保留表示を表示するための特殊第2保留表示ガイドPD2Gが表示される。

【1978】

次いで、Vストックの対象となっている保留記憶に基づく変動表示が開始されると、第2Vストック演出を終了し、特殊時短背景画像の縮小されたVストック数表示を消化(消

50

去)して、当該変動表示でVストックに対応した「当り」が発生することを報知するVストック開放演出(不図示)を実行する。なお、本実施形態では、第2Vストック演出を終了し、Vストック開放演出を実行した後も、画像表示装置5に縮小されたVストック数表示以外の特殊時短背景画像は継続して表示させる。なお、Vストックに対応した「当り」の小当り遊技及び大当り遊技中には、虹色テロップ表示のみが継続して演出画像に重畳表示される。

【1979】

また、第2Vストック演出では、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された楽曲X[楽曲データX1(スクラッチ:4回)及び楽曲データX2]「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー(以下略)」が再生出力される。但し、特別図柄の変動表示が実行されていない期間には、楽曲Xのチャンネル設定割合を0%とするミュート処理が実行されることによって、遊技者は楽曲Xの再生出力を認識できない。一方で、特別図柄の変動表示が実行されている期間には、楽曲Xのチャンネル設定割合を100%とすることによって、遊技者は楽曲Xの再生出力を認識できる。

【1980】

[大当り開始時演出決定処理]

図20-47は、大当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図18に示した演出制御プロセス処理の大当り中演出処理(ステップS176)において、図20-47に示す大当り開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信すると、大当り中に実行させる演出(及び実行させない演出)を、図20-47に示す大当り開始時演出決定処理により決定する。

【1981】

まず、演出制御用CPU120は、当該大当りがラッシュチャレンジまたはパワフルラッシュのいずれかの演出モード中に発生した大当りであるか否かを判定する(ステップS05TM3010)。当該大当りがラッシュチャレンジまたはパワフルラッシュのいずれかの演出モード中に発生した大当りでない場合(ステップS05TM3010:NO)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1982】

当該大当りがラッシュチャレンジまたはパワフルラッシュのいずれかの演出モード中に発生した大当りである場合(ステップS05TM3010:YES)、演出制御用CPU120は、後述する大当り種別報知演出を実行することに決定し(ステップS05TM3020)、保留記憶のうちいずれかの表示結果が「小当り」又は「大当り」であるか否かを判定する(ステップS05TM3030)。

【1983】

保留記憶のうちいずれかの表示結果が「小当り」又は「大当り」である場合(ステップS05TM3030:YES)、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3050に処理を進める。

【1984】

保留記憶のうちいずれかの表示結果も「小当り」又は「大当り」でない場合(ステップS05TM3030:NO)、演出制御用CPU120は、当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」であるか否かを判定する(ステップS05TM3040)。当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」でない場合(ステップS05TM3040:NO)、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3080に処理を進める。

【1985】

当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」である場合(ステップS05TM3040:YES)、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3050に処理を進める。

【1986】

ステップS05TM3030:YES、又は、ステップS05TM3040:YESの

後、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出の実行有無を、第1Vストック演出の実行有無を決定するためのテーブル（図20-48（A）参照）に基づいて決定し（ステップS05TM3050）、第1Vストック演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS05TM3060）。第1Vストック演出を実行しないことに決定している場合（ステップS05TM3060：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3080に処理を進める。

【1987】

第1Vストック演出を実行することに決定している場合（ステップS05TM3060：YES）、演出制御用CPU120は、後述するVストックフラグをセットし（ステップS05TM3070）、ステップS05TM3080に処理を進める。

10

【1988】

ステップS05TM3040：NO、ステップS05TM3060：NO、又は、ステップS05TM3070の後、演出制御用CPU120は、大当り種別報知演出において報知される大当り種別を、大当り種別報知演出において報知される大当り種別を決定するためのテーブル（図20-48（B）参照）に基づいて決定し（ステップS05TM3080）、そのまま処理を終了する。

【1989】

本実施形態では、Vストックフラグは、第1Vストック演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。Vストックフラグがセットされていることによって、後述する変動開始待ち時演出決定処理において、第2Vストック演出を実行することに決定可能となり、後述する変動開始時演出判定処理において、第2Vストック演出を継続して実行することを決定可能となる。このVストックフラグは、Vストックフラグがセットされたときの対象となるVストック（保留連、次回連）に対応する当り変動表示が終了したときに消去される。

20

【1990】

〔大当り開始時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図20-48（A）及び（B）は、大当り開始時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図20-48（A）は、ステップS05TM3050において第1Vストック演出の実行有無を決定するときに参照される第1Vストック演出の実行有無決定テーブルの一例である。図20-48（B）は、ステップS05TM3080において大当り種別報知演出で報知される大当り種別を決定するときに参照される大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブルの一例である。

30

【1991】

＜第1Vストック演出の実行有無決定テーブル＞

図20-48（A）は、第1Vストック演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図20-48（A）に示すように、この実施の形態では、第1Vストック演出の実行有無の項目として、「実行なし」、「実行あり（大当りFF期間）」、及び「実行あり（大当りRD期間）」の何れかを決定可能となっており、これらの各項目に対して、それぞれ判定値が割り振られている。「実行あり（大当りFF期間）」とは、第1Vストック演出を大当りFF期間に実行することに決定することであり、「実行あり（大当りRD期間）」とは、第1Vストック演出を大当りRD期間に実行することに決定することである。

40

【1992】

図20-48（A）に示すように、50%の割合で「実行なし」に決定し、25%の割合で「実行あり（大当りFF期間）」に決定し、25%の割合で「実行あり（大当りRD期間）」に決定する。

【1993】

＜大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブル＞

図20-48（B）は、大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブルの具体例を示す説明図である。図20-48（B）に示すように、この実施の形態では

50

、当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」、「10R大当りB」、又は「3R大当りB」の何れであるかと、Vストックフラグのセット有無とに応じて、大当り種別報知演出において報知される大当り種別が決定される。

【1994】

図20-48(B)に示すように、当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」である場合、Vストックフラグがセットされていないとき(Vストックフラグがセット無しするとき)、後述する第2大当り種別「MAX BONUS」に決定し、Vストックフラグがセットされているとき(Vストックフラグがセット有りのとき)であって、第1Vストック演出の実行タイミングが大当りFF期間であるとき、後述する第3大当り種別「V STOCK BONUS」に決定し、Vストックフラグがセットされているときであって、第1Vストック演出の実行タイミングが大当りRD期間であるとき、第2大当り種別「MAX BONUS」に決定する。

10

【1995】

また、当該大当りの大当り種別が「10R大当りB」である場合、Vストックフラグがセットされていないとき、第2大当り種別「MAX BONUS」に決定し、Vストックフラグがセットされているときであって、第1Vストック演出の実行タイミングが大当りFF期間であるとき、第3大当り種別「V STOCK BONUS」に決定し、Vストックフラグがセットされているときであって、第1Vストック演出の実行タイミングが大当りRD期間であるとき、第2大当り種別「MAX BONUS」に決定する。

【1996】

20

また、当該大当りの大当り種別が「3R大当りB」である場合、Vストックフラグがセットされていないとき、第1大当り種別「BONUS」に決定し、Vストックフラグがセットされているときであって、第1Vストック演出の実行タイミングが大当りFF期間であるとき、第3大当り種別「V STOCK BONUS」に決定し、Vストックフラグがセットされているときであって、第1Vストック演出の実行タイミングが大当りRD期間であるとき、第1大当り種別「BONUS」に決定する。

【1997】

このように、Vストックフラグがセットされている場合のみ、第3大当り種別「V STOCK BONUS」が報知されているので、第3大当り種別「V STOCK BONUS」が報知されることは、これから第1Vストック演出が実行されることを報知する演出であると言える。

30

【1998】

〔大当り種別報知演出〕

本実施形態では、大当り遊技状態の大当りFF期間に、当該大当りの大当り種別を報知する大当り種別報知演出を実行可能である。大当り種別報知演出で報知される大当り種別として、「3R大当りB」(即ち、「図柄3R時短大当り」、又は「小当り経由3(2)R時短大当り」)であることを報知する第1大当り種別と、「10R大当りB」(即ち、「図柄10R時短大当り」(7回)、又は「小当り経由10(9)R時短大当り」(7回))であることを報知する第2大当り種別と、「10R大当りA」(即ち、「図柄10R時短大当り」(99回)、又は「小当り経由10(9)R時短大当り」(99回))であることを報知する第3大当り種別と、が設けられている。

40

【1999】

第1大当り種別は「BONUS」の文字が示され、第2大当り種別は「MAX BONUS」の文字が示され、第3大当り種別は「V STOCK BONUS」の文字が示される。

【2000】

大当り種別報知演出は、以下に示す一連の演出である。

先ず、図20-49(1)に示すように、CPU103が大当りFF期間を開始させると、画像表示装置5の画面中央上部に第1大当り種別候補表示OSA、画面左下部に第2大当り種別候補表示OSB、及び、画面右下部に第3大当り種別候補表示OSCが表示さ

50

れる。

【2001】

次いで、図20-49(2)に示すように、画像表示装置5の画面中央部に操作部(本例では、押しボタン31B)を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BTを第1大当り種別候補表示OSA、第2大当り種別候補表示OSB、及び、第3大当り種別候補表示OSCに重畳表示させる。

【2002】

次いで、遊技者が操作部を操作すると、大当り開始時演出決定処理のステップS05TM3080において決定されていた大当り種別が画像表示装置5の画面全体に表示される。

10

【2003】

具体的には、図20-49(3A)に示すように、大当り開始時演出決定処理のステップS05TM3080において決定されていた大当り種別が第1大当り種別である場合、「BONUS」の文字が画像表示装置5の画面全体に表示され、図20-49(3B)に示すように、大当り開始時演出決定処理のステップS05TM3080において決定されていた大当り種別が第2大当り種別である場合、「MAX BONUS」の文字が画像表示装置5の画面全体に表示され、図20-49(3C)に示すように、大当り開始時演出決定処理のステップS05TM3080において決定されていた大当り種別が第3大当り種別である場合、「V STOCK BONUS」の文字が画像表示装置5の画面全体に表示される。

20

【2004】

<大当り(第1Vストック演出なし)の演出例>

図20-50は、第1Vストック演出が実行されない大当りに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、小当り遊技においてV入賞が発生し、大当り種別が「小当り経由10(9)R時短大当り」となる大当りが発生したものとする。

【2005】

先ず、図20-50(1A)及び(1B)における演出画像については、前述した図20-49(3A)及び(3B)と同様であるので説明を省略する。

【2006】

次いで、図20-50(2)に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に通常大当りラウンド遊技画像OAIを表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示(本例では、「2ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00600pt」の文字)と、通常大当り背景画像と、を含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。

30

【2007】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示(本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理されていない演出音A[楽曲データA]「パワフルパワー(以下略)」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

40

【2008】

<大当り(大当りFF期間に第1Vストック演出あり)>

図20-51~図20-53は、大当りFF期間に第1Vストック演出が実行される大当りに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、小当り遊技においてV入賞が発生し、大当り種別が「小当り経由10(9)R時短大当り」となる大当りが発生したものとする。

【2009】

先ず、図20-51(1)における演出画像については、前述した図20-49(3C

50

）と同様であるので説明を省略する。

【2010】

次いで、図20-51(2)に示すように、大当りFF期間の第1Vストック演出を実行すべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示VSI1を表示させる。第1Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第1Vストック表示の内部にキャラクタ(A)が示されている。第1Vストック表示は、第1Vストック表示全体の表示色が白色となっている。

【2011】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1(スクラッチ:4回)及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー(以下略)」も再生出力させる。

【2012】

本例では、このときの演出音Aのチャンネル設定割合を100%とする一方で、楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を低下させるとともに、演出音Aの明瞭性を向上させている。

【2013】

次いで、図20-51(3)に示すように、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示よりも大きい画像である第2Vストック表示VSI2を表示させる。第2Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第2Vストック表示の内部にキャラクタ(A)が示されている。第2Vストック表示は、第2Vストック表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。

【2014】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」を連続して再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力させている。

【2015】

次いで、図20-52(4)及び(5)における演出画像や演出音については、前述した図20-51(2)及び(3)と同様であるので説明を省略する。なお、図20-52(4)では、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕が継続して再生出力されている他は図20-51(2)と同様である。

【2016】

次いで、図20-52(6)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に第3Vストック表示VSI3を表示させる。第3Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の文字で構成され、第3Vストック表示の内部にキャラクタ(A)が示されている。第3Vストック表示は、「V」の文字の表示色が白色となっており、「STOCK」の文字の表示色が黒色となっている。

【2017】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A及び第2演出音A〕「ブイストック」を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力させている。

【2018】

このように、第1Vストック表示VSI1と第2Vストック表示VSI2とが表示される毎に、第1演出音Aがスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので、演出音Aは「ブ、ブ、ブ、ブ、ブイストック」と再生出力されている。

【2019】

次いで、図20-53(7)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置

10

20

30

40

50

5の画面中央部に操作促進表示を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕を継続して再生出力させている。

【2020】

次いで、図20-53(8)に示すように、所定の契機(押しボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部にVストック数表示VNI(本例では、「VSTOCK×1」)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕を継続して再生出力させている。

【2021】

次いで、図20-53(9)に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に特殊大当たりラウンド遊技画像OBIを表示させる。この大当たりラウンド遊技画像は、ラウンド表示(本例では、「2ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00600pt」の文字)と、特殊大当たり背景画像と、虹色テロップ表示TIと、縮小されたVストック数表示VNIと、を含む画像である。

10

【2022】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1(スクラッチ:4回)及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー(以下略)」を継続して再生出力させている。なお、大当たりラウンド遊技が開始したタイミングで、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を100%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を向上させている。

20

【2023】

<大当たり(大当たりRD期間に第1Vストック演出あり)>

図20-54~図20-57は、大当たりRD期間に第1Vストック演出が実行される大当たりに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、小当たり遊技においてV入賞が発生し、大当たり種別が「小当たり経由10(9)R時短大当たり」となる大当たりが発生したものとする。

【2024】

先ず、図20-54(1A)及び(1B)並びに(2)における演出画像や演出音については、前述した図20-50(1A)及び(1B)並びに(2)と同様であるので説明を省略する。

30

【2025】

次いで、図20-54(3)に示すように、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出を実行し、画像表示装置5の通常大当たりラウンド遊技画像OAIを消去するとともに、画面中央部に第1Vストック表示VSI1を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、ラウンド表示(本例では、「3ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00750pt」の文字)との表示を継続させている。

【2026】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲A〔楽曲データA〕の再生出力を終了させるとともに、楽曲X〔楽曲データX1(スクラッチ:4回)及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー(以下略)」の再生出力を開始させる。

40

【2027】

本例では、このときの演出音Aのチャンネル設定割合を100%とする一方で、楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を低下させるとともに、演出音Aの明瞭性を向上させている。

【2028】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲Xが再生出力されているものの、画像表示装置5の画面左下部に楽曲に関連する情報をなにも表示させていない

50

。

【2029】

次いで、図20-54(4)に示すように、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示よりも大きい画像である第2Vストック表示VSI2を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、ラウンド表示(本例では、「3ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00750pt」の文字)との表示を継続させている。

【2030】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A[第1演出音A]「ブ」を連続して再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X[楽曲データX2]も継続して再生出力させている。

10

【2031】

次いで、図20-55(5)及び(6)における演出画像や演出音については、前述した図20-54(3)及び図20-55(4)と同様であるので説明を省略する。なお、図20-54(3)及び図20-55(4)では、図に示したように、ラウンド表示や賞球数表示が更新されているものとする。また、図20-55(5)では、スピーカ8L、8Rから楽曲X[楽曲データX2]が継続して再生出力されている他は図20-54(3)と同様である。

【2032】

次いで、図20-56(7)～図20-57(10)における演出画像や演出音については、前述した図20-52(6)～図20-53(9)と同様であるので説明を省略する。なお、図20-56(7)～図20-57(10)では、図に示したように、ラウンド表示や賞球数表示が更新されているものとする。

20

【2033】

なお、図20-57(10)に示すように、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X[楽曲データX1(スクラッチ:4回)及び楽曲データX2]「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー(以下略)」を継続して再生出力させている。大当たりラウンド遊技が開始したタイミングで、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を100%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を向上させている。これに伴い、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、楽曲表示(本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字)を表示させている。但し、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2を表示させていない。

30

【2034】

このように、大当たりRD期間に第1Vストック演出が実行される場合、第1Vストック演出が実行される前まで実行されていた大当たりラウンド遊技に関連する各種演出(通常大当たりラウンド遊技画像の表示、楽曲Aの再生出力)が中断され、第1Vストック演出が実行された後に先に実行されていた大当たりラウンド遊技に関連する各種演出(通常大当たりラウンド遊技画像の表示、楽曲Aの再生出力)とは異なる演出態様の各種演出(特殊大当たりラウンド遊技画像の表示、楽曲Xの再生出力)が再開される。

40

【2035】

[大当たり終了時演出決定処理]

図20-58は、大当たり中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図18に示した演出制御プロセス処理の大当たり中演出処理(ステップS176)において、図20-58に示す大当たり終了時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンドを受信すると、大当たり終了時に実行させる演出(及び実行させない演出)を、図20-58に示す大当たり終了時演出決定処理により決定する。

【2036】

先ず、演出制御用CPU120は、当該大当たり終了後の演出モードがラッシュモードで

50

あるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 4 0 1 0）。当該大当り終了後の演出モードがラッシュモードでない場合（ステップ S 0 5 T M 4 0 1 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 2 0 3 7 】

当該大当り終了後の演出モードがラッシュモードである場合（ステップ S 0 5 T M 4 0 1 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する時短突入演出を実行することに決定し（ステップ S 0 5 T M 4 0 2 0）、そのまま処理を終了する。

【 2 0 3 8 】

〔ラッシュモードにおける演出モード〕

本実施形態では、ラッシュモードに制御されるとき演出モードとして、「夢夢モード」と、「ナナモード」と、「ジャムモード」とが設けられている。「夢夢モード」は、主にキャラ A が登場する演出モードであり、「ナナモード」は、主にキャラ B が登場する演出モードであり、「ジャムモード」は、主にキャラ C が登場する演出モードである。

【 2 0 3 9 】

本実施形態では、ラッシュモードをいずれの演出モードで遊技するかを遊技者が選択することが可能である。具体的には、大当りラウンド遊技の最終ラウンド（3 R 大当りなら 3 ラウンド目、1 0 R 大当りなら 1 0 ラウンド目）において、画像表示装置 5 に大当り最終ラウンド遊技画像が表示される。この大当り最終ラウンド遊技画像には、画面左部に第 1 選択部（夢夢モード）と、画面中央部に第 2 選択部（ナナモード）と、画面右部に第 3 選択部（ジャムモード）と、が設けられている。遊技者が操作部を操作することによって、この大当り最終ラウンド遊技画像の第 1 選択部～第 3 選択部に示されたいずれかの演出モードを選択することが可能となっている。

【 2 0 4 0 】

本実施形態では、画像表示装置 5 に大当り最終ラウンド遊技画像において、各選択部のうち選択されている状態の選択部は通常色（各キャラクタの通常キャラ色（キャラ A : 髪が緑色、肌が肌色、マントが赤色等））で表示され、このときの態様を「選択態様」と称し、各選択部のうち選択されていない状態の演出モードは全体が灰色で表示され、このときの態様を「非選択態様」と称する。

【 2 0 4 1 】

本実施形態では、大当りラウンド遊技の最終ラウンドが開始され、画像表示装置 5 に大当り最終ラウンド遊技画像の表示が開始されたときに、大当り最終ラウンド遊技画像のうち第 1 選択部（夢夢モード）が選択態様で表示され、第 2 選択部（ナナモード）および第 3 選択部（ジャムモード）が非選択態様で表示される。そして、大当りラウンド遊技の最終ラウンドが終了され、画像表示装置 5 に大当り最終ラウンド遊技画像の表示が終了されるときに、大当り最終ラウンド遊技画像のうち選択態様となっている選択部に対応した演出モードにラッシュモードで実行される演出モードとして決定する。

【 2 0 4 2 】

＜ラッシュモードにおける演出モードの演出例＞

図 2 0 - 5 9 は、大当りラウンド期間の最終ラウンド目に、ラッシュモードにおける演出モードを選択し、選択された演出モードのラッシュモードに制御される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【 2 0 4 3 】

先ず、図 2 0 - 5 9（1）に示すように、C P U 1 0 3 が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 に大当り最終ラウンド遊技画像 O L I を表示させる。この大当り最終ラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「最終 R O U N D」の文字）と、賞球数表示（本例では、「0 0 3 0 0 p t」の文字）と、第 1 選択部～第 3 選択部と、を含む画像である。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 選択部を選択態様で表示させるとともに、第 2 選択部および第 3 選択部を非選択態様で表示させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面左下部に、特殊操作促進表示 B T 2 と楽曲表示（本例では、音

10

20

30

40

50

符を模したオブジェクトと「楽曲 A」の文字）を表示させている。

【2044】

この状態で、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を終了させるときに、図20-59（2A）に示す第1選択部（夢夢モード）に決定されるパターン、図20-59（2B）に示す第2選択部（ナナモード）に決定されるパターン、又は、図20-59（2C）に示す第3選択部（ジャムモード）に決定されるパターンに進む。

【2045】

（第1選択部（夢夢モード）に決定されるパターン）

図20-59（2A）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を終了させるときに、演出制御用CPU120は、遊技者による操作部の操作に基づいて、第1選択部を選択態様で表示させるとともに、第2選択部および第3選択部を非選択態様で表示させる。このとき、ラウンド表示（本例では、「最終ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「00450pt」の文字）とに更新されている。

10

【2046】

この場合、演出制御用CPU120は、ラッシュモードの演出モードとして第1選択部に対応した夢夢モードに決定する。

【2047】

次いで、図20-59（3A）に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第1通常時短背景画像を表示させる。この第1通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り6回」の文字）と、「夢夢モード」エンブレムEMI1と、キャラクタ（A）CAと、を含む画像である。

20

【2048】

このとき、特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させている。

【2049】

（第2選択部（ナナモード）に決定されるパターン）

図20-59（2B）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を終了させるときに、演出制御用CPU120は、遊技者による操作部の操作に基づいて、第2選択部を選択態様で表示させるとともに、第1選択部および第3選択部を非選択態様で表示させる。このとき、ラウンド表示（本例では、「最終ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「00450pt」の文字）とに更新されている。

30

【2050】

この場合、演出制御用CPU120は、ラッシュモードの演出モードとして第2選択部に対応したナナモードに決定する。

40

【2051】

次いで、図20-59（3B）に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：ナナモードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第2通常時短背景画像を表示させる。この第2通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り6回」の文字）と、「ナナモード」エンブレムEMI2と、キャラクタ（B）CBと、を含む画像である。

【2052】

このとき、CPU103が第2特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域ACEに、通常態様の

50

アクティブ表示 A C を表示させている。

【2053】

(第3選択部(ジャムモード)に決定されるパターン)

図20-59(2C)に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技(最終ラウンド目)を終了させるときに、演出制御用CPU120は、遊技者による操作部の操作に基づいて、第3選択部を選択態様で表示させるとともに、第1選択部および第2選択部を非選択態様で表示させる。このとき、ラウンド表示(本例では、「最終ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00450pt」の文字)とに更新されている。

【2054】

この場合、演出制御用CPU120は、ラッシュモードの演出モードとして第3選択部に対応したジャムモードに決定する。

【2055】

次いで、図20-59(3C)に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：ジャムモードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第3通常時短背景画像を表示させる。この第3通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示(本例では、「残り6回」の文字)と、「ジャムモード」エンブレムEMI3と、キャラクタ(C)CCと、を含む画像である。

【2056】

このとき、CPU103が第2特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させている。

【2057】

[変動開始待ち時演出決定処理]

図20-60は、変動開始待ち時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図18に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理(ステップS170)において、図20-60に示す変動開始待ち時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信すると、変動表示開始待ち期間に実行させる演出(及び実行させない演出)を、図20-60に示す変動開始待ち時演出決定処理により決定する。

【2058】

まず、演出制御用CPU120は、演出モードがラッシュモードであるか否かを判定する(ステップS05TM5010)。演出モードがラッシュモードでない場合(ステップS05TM5010:NO)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2059】

演出モードがラッシュモードである場合(ステップS05TM5010:YES)、演出制御用CPU120は、Vストックフラグがセットされているか否かを判定する(ステップS05TM5020)。Vストックフラグがセットされていない場合(ステップS05TM5020:NO)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2060】

Vストックフラグがセットされている場合(ステップS05TM5020:YES)、演出制御用CPU120は、第2Vストック演出を実行することに決定し(ステップS05TM5020)、そのまま処理を終了する。

【2061】

このように、変動開始待ち時演出決定処理のステップS05TM5020:YES→ステップS05TM5030に示したように、Vストックフラグがセットされている場合、第2Vストック演出を実行することに決定している。

【2062】

[変動開始時第2Vストック演出実行有無判定処理]

10

20

30

40

50

図 20-61 は、変動開始時に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 120 は、図 18 に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップ S171）において、図 20-61 に示す変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理を実行する。具体的には、演出制御用 CPU 120 は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記 1 セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部 123 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、第 2 V ストック演出の実行有無を、図 20-61 に示す変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理により決定する。

【2063】

10

先ず、演出制御用 CPU 120 は、演出モードがラッシュモードであるか否かを判定する（ステップ S05TM6010）。演出モードがラッシュモードでない場合（ステップ S05TM6010：NO）、演出制御用 CPU 120 は、そのまま処理を終了する。

【2064】

演出モードがラッシュモードである場合（ステップ S05TM6010：YES）、演出制御用 CPU 120 は、V ストックフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S05TM6020）。V ストックフラグがセットされていない場合（ステップ S05TM6020：NO）、演出制御用 CPU 120 は、そのまま処理を終了する。

【2065】

V ストックフラグがセットされている場合（ステップ S05TM6020：YES）、演出制御用 CPU 120 は、当該変動表示が V ストックフラグの対象となる当り変動表示であるか否かを判定する（ステップ S05TM6030）。

20

【2066】

当該変動表示が V ストックフラグの対象となる当り変動表示でない場合（ステップ S05TM6030：NO）、演出制御用 CPU 120 は、第 2 V ストック演出を継続して実行することに決定し（ステップ S05TM6040）、そのまま処理を終了する。

【2067】

当該変動表示が V ストックフラグの対象となる当り変動表示である場合（ステップ S05TM6030：YES）、演出制御用 CPU 120 は、第 2 V ストック演出を終了することに決定し（ステップ S05TM6050）、そのまま処理を終了する。

30

【2068】

このように、変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理のステップ S05TM6020：YES→ステップ S05TM6030：NO→ステップ S05TM6040 に示したように、V ストックフラグがセットされており、且つ、当該変動表示が V ストックフラグの対象となる当り変動表示でない場合、第 2 V ストック演出を継続して実行することに決定している。また、変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理のステップ S05TM6020：YES→ステップ S05TM6030：YES→ステップ S05TM6050 に示したように、V ストックフラグがセットされており、且つ、当該変動表示が V ストックフラグの対象となる当り変動表示である場合、第 2 V ストック演出を終了することに決定している。

40

【2069】

〔時短（ラッシュモード）の V ストック有無に応じた演出態様〕

本実施形態では、時短状態（ラッシュモード）に制御されているときに、V ストックフラグがセットされているか否かに応じて、ラッシュモード中の演出画像や演出音に関連する演出態様が異なる。即ち、第 2 V ストック演出が実行されているかに応じて、ラッシュモードの演出態様が異なる。

【2070】

本実施形態では、ラッシュモード中に再生出力させる楽曲を遊技者が選択することが可能である。具体的には、ラッシュモード中に V ストック演出が実行されていない場合、ラッシュモード中に再生出力させる楽曲を楽曲 A～楽曲 C のうちから遊技者が任意に選択す

50

ることが可能である。また、ラッシュモード中にVストック演出が実行されている場合、ラッシュモード中に再生出力させる楽曲を楽曲A～楽曲Cのうちから遊技者が任意に選択することができず、ラッシュモード中の楽曲は楽曲Xが固定で再生出力される。

【2071】

＜時短（第2Vストック演出なし）の場合の演出例＞

図20-62は、遊技状態が時短状態であり、演出モードがラッシュモードである場合に第2Vストック演出が実行されないときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、演出モード：夢夢モードに制御されているときに、Vストックフラグがセットされていないことに基づいて、第2Vストック演出が実行されない例を示している。

10

【2072】

図20-62に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第1通常時短背景画像を表示させる。この第1通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り6回」の文字）と、「夢夢モード」エンブレムEMI1と、キャラクタ（A）CAと、を含む画像である。

【2073】

このとき、CPU103が第2特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに通常態様のアクティブ表示ACを表示させており、第2保留表示領域PD2Eに通常態様の第2保留表示PD2を4つ表示させている。

20

【2074】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字）を表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲A〔楽曲データA〕を再生出力させている。

【2075】

＜時短（第2Vストック演出あり）の場合の演出例＞

図20-63は、遊技状態が時短状態であり、演出モードがラッシュモードである場合に第2Vストック演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、演出モード：夢夢モードに制御されているときに、Vストックフラグがセットされていることに基づいて、第2Vストック演出が実行される例を示している。

30

【2076】

図20-63に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第1特殊時短背景画像を表示させる。この第1特殊時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、「夢夢モード」エンブレムEMI1と、キャラクタ（A）CAと、虹色テロップ表示TIと、縮小されたVストック数表示VNIとを含む画像である。

40

【2077】

このとき、CPU103が第2特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEの特殊アクティブ表示ガイドACGに通常態様のアクティブ表示ACを表示させており、第2保留表示領域PD2Eの特殊第2保留表示ガイドPD2Gに通常態様の第2保留表示PD2を4つ表示させている。

【2078】

50

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字）を表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕を再生出力させている。

【2079】

このように、第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、ラッシュモード中の楽曲を複数種類の楽曲（本例では、楽曲A～楽曲C）の中から遊技者が任意に選択することが可能であるので、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2が表示されている。一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、ラッシュモード中の楽曲を複数種類の楽曲（本例では、楽曲A～楽曲C）の中から遊技者が任意に選択することができないので、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2が表示されていない。

10

【2080】

また、画像表示装置5に表示される固定の演出画像（以下、適宜「インターフェイス」と称する。）は、第2Vストック演出が実行されていない時短状態よりも、第2Vストック演出が実行されている時短状態の方がより一層豪華な表示態様となっている。本実施形態におけるインターフェイスとは、対応表示を表示するための領域（アクティブ表示領域、第2保留表示領域）や背景画像のことである。

【2081】

具体的には、第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、アクティブ表示領域にシンプルなアクティブ表示ガイドが表示され、第2保留表示領域にいずれのガイドも表示されていない一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、アクティブ表示領域に豪華な特殊アクティブ表示ガイドACGが表示され、第2保留表示領域に豪華な特殊第2保留表示ガイドPD2Gが表示されている。また、第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示TIが含まれていない一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示TIが含まれている。

20

【2082】

また、本実施形態では、第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、残り時短回数表示が表示されている一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、残り時短回数表示が表示されていない。これは、次回の「当り」が確定していない状態である第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、遊技者はラッシュモードが終了する前に「当り」を発生させなくてはならないので、残り時短回数を認識できる残り時短回数表示は遊技者にとって必要な情報であるので、残り時短回数表示が表示されている。一方で、次回の「当り」が確定している状態である第2Vストック演出が実行されている時短状態において、遊技者はラッシュモードが終了する前に「当り」が発生することを認識しているので、残り時短回数を認識できる残り時短回数表示は遊技者にとって不要な情報であるので、残り時短回数表示が表示されていない。

30

【2083】

なお、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、残り時短回数表示が表示されてもよい。この場合、残り時短回数表示は「残り∞回」と表示される。次回の「当り」が確定している状態である第2Vストック演出が実行されている時短状態において、残り時短回数が無限回であること（残り時短回数表示「残り∞回」）を示唆することによって、次回の「当り」が発生するまで時短状態が継続することを示唆でき、遊技者を安心させることができる。但し、実際には無限回の時短制御が行われることはなく、残り時短回数表示を「残り∞回」と表示させることによって、保留連や次回連していることを示唆している。

40

【2084】

〔Vストック演出後のラウンド表示〕

本実施形態では、Vストック演出が実行された後の当該Vストック演出の対象となる「

50

当り」が発生したときの「当り」におけるラウンド表示は、前回の当りにおけるラウンド表示を引き継いで表示される。具体的には、Vストック演出が実行された前回の「大当り」の大当り種別が「10R大当り」であった場合（即ち、大当りラウンド遊技のラウンド表示が「1ROUND」～「10ROUND」まで表示された場合）、その後が発生するVストック演出の対象となる「当り」に対応する小当り遊技や大当りラウンド遊技では、ラウンド表示が「11ROUND」から表示される。

【2085】

＜Vストック演出後の大当りラウンド＞

図20-64は、Vストック演出後に発生した「当り」に対応したラウンド表示に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、Vストック演出が実行された「大当り」の大当り種別が「小当り経由10（9）R時短大当り」であり、当該Vストック演出の対象となる「当り」の大当り種別が「小当り経由10（9）R時短大当り」である例を示している。

10

【2086】

先ず、図20-64（1）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に大当り最終ラウンド遊技画像OLIを表示させる。この大当り最終ラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「最終ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「01950pt」の文字）と、第1選択部～第3選択部と、を含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、第1選択部を選択態様で表示させるとともに、第2選択部および第3選択部を非選択態様で表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字）を表示させている。

20

【2087】

また、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出を実行し、画像表示装置5の大当り最終ラウンド遊技画像OLIに、虹色テロップ表示TIとVストック数表示VNIを重畳表示させている。

【2088】

次いで、図20-64（2）における演出画像については、前述した図20-63と同様であるので説明を省略する。

30

【2089】

そして、1回以上の第2特別図柄の変動表示が実行された後、Vストックの対象となる当り変動表示が実行される。この変動において、Vストック開放演出が実行され、画像表示装置5の画面右下のVストック数表示VNIが消去されたものとする。

【2090】

次いで、図20-64（3）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、最終的な飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、最終的な小図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「小当り」となる飾り図柄及び小図柄の組合せを確定停止させる。

40

【2091】

次いで、図20-64（4）に示すように、CPU103が小当り遊技状態を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に小当り遊技画像KIを表示させる。この小当り遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「11Round」の文字）と、V入賞口へ入賞させるための「Vアタッカーを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタ（A）とを含む画像とを含む画像である。

【2092】

次いで、V入賞領域870に遊技球が入賞してV入賞スイッチ87aで遊技球が検出さ

50

れたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部にV入賞発生表示VIを表示させる（不図示）。

【2093】

次いで、図20-64(5)に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に特殊大当たりラウンド遊技画像OBIを表示させる。この大当たりラウンド遊技画像は、ラウンド表示(本例では、「12ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「02100pt」の文字)と、特殊大当たり背景画像と、虹色テロップ表示TIと、を含む画像である。このとき、Vストック数が0であるに基づいて、大当たりラウンド遊技画像には、縮小されたVストック数表示VNIは表示されていない。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に楽曲表示(本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字)を表示させている。

10

【2094】

〔時短突入演出〕

本実施形態では、大当たり後に制御される演出モードがラッシュモードである場合、当該大当たりの大当たりED期間に、ラッシュモードに制御されることを報知する時短突入演出を実行可能である。時短突入演出は、以下に示す一連の演出である。

【2095】

先ず、時短突入演出が実行されると、画像表示装置5にラッシュモード説明画像JRIが表示される。ラッシュモード説明画像は、ラッシュモードの遊技方法を説明する情報と、現在は時短状態に制御されておらず、打球操作ハンドル30を操作する必要がないことを遊技者に示唆するデモアイコンと、キャラクタAとを含む画像である。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音Fが再生出力される。

20

【2096】

次いで、画像表示装置5に第3カウントダウン画像CDI3が表示される。第3カウントダウン画像の表示が開始されるとき、第3カウントダウン画像は画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。第3カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」の数字に色が付加(以下、適宜「有色態様」と称する。)されており、「2」及び「1」の数字に色が付加されていない(以下、「無色態様」と称する。)。数字が有色態様で表示されることにより、その数字までのカウントダウンが進んでいることを遊技者は認識できる。この場合、「321」のカウントダウンのうち「3」のカウントダウンまで進んだことを遊技者は認識できる。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F3〕「スリー」が再生出力される。

30

【2097】

次いで、画像表示装置5に第2カウントダウン画像CDI2が表示される。第2カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」及び「2」の数字が有色態様で表示されており、「1」の数字が無色態様で表示されている。この場合、「321」のカウントダウンのうち「2」のカウントダウンまで進んだことを遊技者は認識できる。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F2〕「ツー」が再生出力される。

40

【2098】

次いで、画像表示装置5に第1カウントダウン画像CDI1が表示される。第1カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」、「2」、及び「1」の数字が有色態様で表示されている。この場合、「321」のカウントダウンのうち「1」のカウントダウンまで進んだことを遊技者は認識できる。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F1〕「ワン」が再生出力される。

【2099】

次いで、画像表示装置5にスタート画像JSIが表示される。スタート画像は、「ST

50

ART」の文字と、右向きの矢印のオブジェクトとを含む画像である。スタート画像の表示が開始されるとき、スタート画像は画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第2演出音F（スクラッチ：4回）〕と〔第2演出音F及び第3演出音F〕「ス、ス、ス、ス、スタート」が再生出力される。

【2100】

＜時短突入演出の演出例＞

図20-65～図20-67は、時短突入演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、大当り遊技状態の大当りED期間において時短突入演出が実行された後に、時短状態に制御される例を示している。

【2101】

先ず、図20-65（1）に示すように、大当り遊技状態の大当りED期間における時短突入演出を実行すべきタイミングで、演出制御用CPU120は、時短突入演出を実行し、画像表示装置5にラッシュモード説明画像JRIを表示させる。ラッシュモード説明画像は、ラッシュモードの遊技方法を説明する情報（本例では、「パワフルRUSHが残り0回になるまで右打ちを続けてね！」）と、現在は時短状態に制御されておらず、打球操作ハンドル30を操作する必要がないことを遊技者に示唆するデモアイコン（本例では、「DEMO」の文字が示されたアイコン）と、キャラクタAとを含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音F〔効果音〕（不図示）を再生出力させる。

【2102】

次いで、図20-65（2）に示すように、演出制御用CPU120は、時短突入演出を継続して実行し、画像表示装置5に第3カウントダウン画像CDI3を表示させる。第3カウントダウン画像の表示が開始されるとき、第3カウントダウン画像は画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。第3カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」の数字が有色態様で表示されており、「2」及び「1」の数字が無色態様で表示されている。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F3〕「スリー」を再生出力させる。

【2103】

次いで、図20-65（3）に示すように、演出制御用CPU120は、時短突入演出を継続して実行し、画像表示装置5に第2カウントダウン画像CDI2を表示させる。第2カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」及び「2」の数字が有色態様で表示されており、「1」の数字が無色態様で表示されている。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F2〕「ツー」を再生出力させる。

【2104】

次いで、図20-66（4）に示すように、演出制御用CPU120は、時短突入演出を継続して実行し、画像表示装置5に第1カウントダウン画像CDI1を表示させる。第1カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」、「2」、及び「1」の数字が有色態様で表示されている。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F1〕「ワン」を再生出力させる。

【2105】

次いで、図20-66（5）に示すように、画像表示装置5にスタート画像JSIを表示させる。スタート画像は、「START」の文字と、右向きの矢印のオブジェクトとを含む画像である。スタート画像の表示が開始されるとき、スタート画像は画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第2演出音F（スクラッチ：4回）〕と〔第2演出音F及び第3演出音F〕「ス、ス、ス、ス、スタート」を生出力させる。

10

20

30

40

50

【2106】

このように、時短突入演出におけるスタート画像が表示されるときに、第2演出音Fがスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので、演出音Fのうち第2演出音F及び第3演出音Fは「ス、ス、ス、ス、スタート」と再生出力される。

【2107】

次いで、図20-66(6)に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第1通常時短背景画像を表示させる。この第1通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示(本例では、「残り7回」の文字)と、「夢夢モード」エンブレムEMI1と、を含む画像である。このとき、第1通常時短背景画像には、キャラクタ(A)CAは表示されていない。

10

【2108】

このとき、CPU103が第2特別図柄の変動表示を実行させていないことに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前の大当たりが発生した変動表示の最終的な飾り図柄の組合せ(本例では、「333」)を確定停止させており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「333」)を確定停止させている。また、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域PD2Eに通常態様の第2保留表示PD2を4つ表示させている。

【2109】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示(本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字)を表示させている。但し、このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲A[楽曲データA]を再生出力させていない。

20

【2110】

次いで、図20-67(7)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

30

【2111】

また、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3となったことに基づいて、アクティブ表示領域ACEに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示ACを新たに表示させるとともに、第2保留表示領域PD2Eに表示されていた通常態様の第2保留表示PD2をアクティブ表示領域ACE側に1つずつシフトさせる。

【2112】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示(本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字)を継続して表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲A[楽曲データA]を再生出力させている。

40

【2113】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部から画面右部に向かってキャラクタ(A)CAを移動させながら登場させる。本例では、画像表示装置5の画面左部にキャラクタ(A)CAの上半身のみが表示されている。

【2114】

次いで、図20-67(8)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部から画面右部に向かってキャラクタ(A)CAを移動させながら登場させ、本例では、画像表示装置5の画面中央部にキャラクタ(A)CAの全身が表示されている。

【2115】

50

〔殲滅 S P 演出〕

本実施形態では、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「S P - X はずれ」、「S P - X 大当り」の変動パターンの殲滅 S P 演出において、敵キャラ Y 群を殲滅させられるか否かの指標として殲滅ゲージが表示される。ここで、「S P - X 大当り」の変動パターンの場合、操作部を操作（連打）することによって、制限時間（操作有効期間）内に殲滅ゲージを最大値（殲滅アイコン）まで到達させることができ、殲滅演出が実行され、最終表示結果が「大当り」であることが報知される。一方で、「S P - X はずれ」の変動パターンの場合、操作部を操作（連打）することによって、制限時間（操作有効期間）内に殲滅ゲージを最大値（殲滅アイコン）まで到達させることができず、残存演出が実行され、表示結果が「はずれ」であることが報知される。

10

〔2 1 1 6〕

＜殲滅 S P 演出の演出例＞

図 2 0 - 6 8 は、殲滅 S P 演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、殲滅 S P 演出を実行しているときに、残存演出が実行されるパターン例と、殲滅演出が実行されるパターン例とを示している。

〔2 1 1 7〕

まず、図 2 0 - 6 8 (1) に示すように、変動パターンにスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、殲滅 S P 演出を実行し、画像表示装置 5 に殲滅 S P 開始画像を表示させる。殲滅 S P 開始画像は、敵キャラ Y 群 C Y G に、初期態様の殲滅ゲージと、「ボタン連打で敵を殲滅せよ！」の文字とが重畳表示された画像である。

20

〔2 1 1 8〕

次いで、図 2 0 - 6 8 (2) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、殲滅 S P 演出を継続して実行し、画像表示装置 5 に殲滅 S P 連打画像を表示させる。殲滅 S P 連打画像は、敵キャラ Y 群 C Y G に、初期態様の殲滅ゲージ G I と、操作部（本例では、プッシュボタン 3 1 B）を操作（連打）するよう遊技者に促す操作促進表示 B T とが重畳表示された画像である。

〔2 1 1 9〕

本例では、操作促進表示 B T は、プッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトの右方に「連打！！」という文字と、上方に下向きの矢印とが付加され、プッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示 B T の背景には敵キャラ Y 群 C Y G や殲滅ゲージ G I が表示されていることから、遊技者は、操作部の操作（プッシュボタン 3 1 B の連打）によって敵キャラ Y 群を殲滅させることを期待して操作部を操作する。

30

〔2 1 2 0〕

なお、遊技者が操作部を操作しなかった場合であっても、所定期間経過等で変動パターンに基づいた演出（残存演出、殲滅演出）が実行される。

〔2 1 2 1〕

この状態で、操作有効期間が終了すると、図 2 0 - 6 8 (3 A) に示す残存演出が実行されるパターン、又は、図 2 0 - 6 8 (3 B) に示す殲滅演出が実行されるパターンに進む。

40

〔2 1 2 2〕

（残存演出が実行されるパターン）

図 2 0 - 6 8 (3 A) に示すように、「S P - X はずれ」の変動パターンにおける残存演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、残存演出を実行し、画像表示装置 5 に残存報知画像 Z I を表示させる。残存報知画像は、敵キャラ Y 群 C Y G に、殲滅アイコンに到達していない態様の殲滅ゲージ G I と、「残存」の文字とが重畳表示された画像である。

〔2 1 2 3〕

（殲滅演出が実行されるパターン）

50

図 20-68 (3B) に示すように、「SP-X 大当り」の変動パターンにおける殲滅演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、殲滅演出を実行し、画像表示装置 5 に殲滅報知画像 DSI を表示させる。殲滅報知画像は、敵キャラ Y 群が殲滅され炎上していることを示す炎画像に、殲滅アイコンに到達した態様の殲滅ゲージ GI と、「殲滅」の文字とが重畳表示された画像である。

【2124】

〔殲滅 SP 中の演出音〕

本実施形態では、殲滅 SP 演出の操作有効期間に遊技者による操作部の操作を受け付けると、スピーカ 8L、8R から演出音 H「くらえー」が再生出力される。即ち、操作部が 1 回操作されると、スピーカ 8L、8R から演出音 H「くらえー」が 1 回再生出力される。また、演出音 H の再生出力期間は 3 S である。

10

【2125】

本実施形態では、殲滅 SP 演出の操作有効期間に遊技者による操作部の操作（第 1 操作）を受け付け、スピーカ 8L、8R から演出音 H「くらえー」が再生出力されているときの演出音 H の再生出力期間（3 S）が終了するよりも前のタイミングで、次の操作部の操作（第 2 操作）を受け付けると、先に再生出力されていた演出音 H の再生出力がキャンセルされ、第 2 操作に基づく演出音 H の再生出力が新たに開始される。これは、第 2 操作の後の第 3 操作、第 3 操作の後の第 4 操作、（以降略）についても同様である。

【2126】

遊技者による操作部の操作を受け付ける毎に演出音 H が新たに再生出力されることによって、遊技者が任意のタイミングで擬似的なスクラッチ処理を行わせて演出音 H をスピーカ 8L、8R から再生出力させることができる。このような構成によれば、操作部を連打する遊技性を有する殲滅 SP 演出の興趣を向上できる。

20

【2127】

＜殲滅 SP 演出中の演出音の演出例＞

図 20-69 (1) 及び (2) は、殲滅 SP 演出に関連した各演出の演出音の一例を示す説明図である。

【2128】

図 20-69 (1) に示すように、殲滅 SP 演出が実行され、操作促進表示が表示されている操作有効期間（T1～TL の期間）の所定のタイミング（タイミング：T2）で、遊技者による操作部の操作を受け付けると、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8L、8R から演出音 H「くらえー」を再生出力させる。本例では、演出音 H の再生出力期間は 3 S である。

30

【2129】

また、図 20-69 (2) に示すように、殲滅 SP 演出が実行され、操作促進表示が表示されている操作有効期間（T1～TL の期間）の所定のタイミング（タイミング：T2）で、遊技者による操作部の操作（第 1 操作）を受け付けると、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8L、8R から演出音 H を再生出力させる。

【2130】

次いで、第 1 操作に基づく演出音 H が再生出力されている途中（例えば、第 1 操作に基づく演出音 H の再生出力が開始されてから 0.5 S 経過したタイミング：T3）で、次の操作部の操作（第 2 操作）を受け付けると、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8L、8R から第 1 操作に基づく演出音 H の再生出力を終了させるとともに、第 2 操作に基づく演出音 H の再生出力を開始させる。このとき、第 1 操作に基づく演出音 H は「くらえー」のうち「く」のみが再生出力されている。

40

【2131】

次いで、第 2 操作に基づく演出音 H が再生出力されている途中（例えば、第 2 操作に基づく演出音 H の再生出力が開始されてから 0.5 S 経過したタイミング：T4）で、次の操作部の操作（第 3 操作）を受け付けると、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8L、8R から第 2 操作に基づく演出音 H の再生出力を終了させるとともに、第 3 操作に基づく

50

演出音 H の再生出力を開始させる。このとき、第 2 操作に基づく演出音 H は「くらえー」のうち「く」のみが再生出力されている。

【2 1 3 2】

次いで、第 3 操作に基づく演出音 H が再生出力されている途中（例えば、第 3 操作に基づく演出音 H の再生出力が開始されてから 0.5 S 経過したタイミング：T 5）で、次の操作部の操作（第 4 操作）を受け付けると、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から第 3 操作に基づく演出音 H の再生出力を終了させるとともに、第 4 操作に基づく演出音 H の再生出力を開始させる。このとき、第 3 操作に基づく演出音 H は「くらえー」のうち「く」のみが再生出力されている。

【2 1 3 3】

次いで、第 4 操作に基づく演出音 H が再生出力されている途中（例えば、第 4 操作に基づく演出音 H の再生出力が開始されてから 0.5 S 経過したタイミング：T 6）で、次の操作部の操作（第 5 操作）を受け付けると、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から第 4 操作に基づく演出音 H の再生出力を終了させるとともに、第 5 操作に基づく演出音 H の再生出力を開始させる。このとき、第 4 操作に基づく演出音 H は「くらえー」のうち「く」のみが再生出力されている。そして、第 5 操作に基づく演出音 H は「くらえー」が 3 秒間再生出力される

【2 1 3 4】

このように、遊技者によって操作部が操作される毎に、演出音 H がスクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので、演出音 H は「く、く、く、く、くらえー」と再生出力される。

【2 1 3 5】

〔右打ち時大当り報知演出〕

本実施形態では、ラッシュモードに制御されているときの変動表示において、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果が「大当り」であることを報知する右打ち時大当り報知演出を実行可能である。右打ち時大当り報知演出として、第 1 右打ち時大当り報知演出と、第 2 右打ち時大当り報知演出と、第 3 右打ち時大当り報知演出とがある。本実施形態では、演出モードがラッシュモードに制御されているときを、適宜「右打ち」と称する。

【2 1 3 6】

〔第 1 右打ち時大当り報知演出〕

第 1 右打ち時大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：夢夢モードであって、表示結果（大当り種別）が「3 R 大当り」又は「10 R 大当り」のいずれかである場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 1 右打ち時大当り報知演出は、所定の契機（押しボタン 31 B の操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

【2 1 3 7】

第 1 右打ち時大当り報知演出では、スクラッチされていない演出音 D 1〔第 1 演出音 D 1 及び第 2 演出音 D 1〕「ヴィクトリー」（キャラ A ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【2 1 3 8】

＜第 1 右打ち時大当り報知演出の演出例＞

図 20-70 は、第 1 右打ち時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【2 1 3 9】

先ず、図 20-70（1）に示すように、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に「3」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態としている状態で、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に操作部（本例では、押しボタン 31 B）を操作する

10

20

30

40

50

よう遊技者に促す操作促進表示 B T を表示させる。その他の演出画像については、図 2 0 - 5 9 (3 A) と同様であるので説明を省略する。

【 2 1 4 0 】

本例では、操作促進表示 B T は、プッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、プッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。

【 2 1 4 1 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出音 I 1 「押せ」（キャラ A ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：夢夢モードは、キャラクタ A が主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されときの演出音は、キャラクタ A に関連した演出音（キャラクタ A のキャラクタボイス）となっている。

10

【 2 1 4 2 】

次いで、図 2 0 - 7 0 (2) に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 右打ち時大当り報知演出を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリアに、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「3 3 3」）を停止表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出音 D 1 [第 1 演出音 D 1 及び第 2 演出音 D 1] 「ヴィクトリー」（キャラ A ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：夢夢モードは、キャラクタ A が主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されときの演出音は、キャラクタ A に関連した演出音（キャラクタ A のキャラクタボイス）となっている。

20

【 2 1 4 3 】

次いで、図 2 0 - 7 0 (3) に示すように、C P U 1 0 3 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「3 3 3」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「3 3 3」）を確定停止させている。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示領域 A C E に、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示 A C を消去させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R からいずれの演出音の再生出力も終了する。

30

【 2 1 4 4 】

このように、図 2 0 - 7 0 に示すように、第 1 右打ち時大当り報知演出が実行されるときに、いずれの演出音もスクラッチさせない演出音 D 1 「ヴィクトリー」が再生出力されている。

【 2 1 4 5 】

〔第 1 右打ち時特別大当り報知演出〕

第 1 右打ち時特別大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：夢夢モードであって、表示結果（大当り種別）が「1 0 R 大当り」である場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに行われる大当り報知演出の一種である。第 1 右打ち時特別大当り報知演出は、所定の契機（プッシュボタン 3 1 B の操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

40

【 2 1 4 6 】

第 1 右打ち時特別大当り報知演出では、演出音 D 1 [第 1 演出音 D 1 （スクラッチ：2 回）及び第 2 演出音 D 1] 「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラ A ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【 2 1 4 7 】

＜第 1 右打ち時特別大当り報知演出の演出例＞

図 2 0 - 7 1 は、第 1 右打ち時特別大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

50

【2148】

先ず、図20-71(1)における演出画像や演出音については、前述した図20-70(1)と同様であるので説明を省略する。

【2149】

次いで、図20-71(2)における演出画像については、前述した図20-70(2)と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、演出音D1[第1演出音D1(スクラッチ：2回)及び第2演出音D1]「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」(キャラAボイス)をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：夢モードは、キャラクタAが主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるとき演出音は、キャラクタAに関連した演出音(キャラクタAのキャラクタボイス)となっている。

10

【2150】

次いで、図20-71(3)における演出画像や演出音については、前述した図20-70(3)と同様であるので説明を省略する。

【2151】

このように、図20-71に示すように、第1右打ち時特別大当り報知演出が実行されるときに、第1演出音D1が2回スクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので、演出音D1は「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」(キャラAボイス)と再生出力されている。

【2152】

[第2右打ち時大当り報知演出]

第2右打ち時大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ナナモードであって、表示結果(大当り種別)が「3R大当り」又は「10R大当り」のいずれかである場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するとき実行される大当り報知演出の一種である。第2右打ち時大当り報知演出は、所定の契機(プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

20

【2153】

第2右打ち時大当り報知演出では、スクラッチされていない演出音D2[第1演出音D2及び第2演出音D2]「ヴィクトリー」(キャラBボイス)がスピーカ8L、8Rから再生出力される。

30

【2154】

<第2右打ち時大当り報知演出の演出例>

図20-72は、第2右打ち時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【2155】

先ず、図20-72(1)に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに「3」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態としている状態で、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作部(本例では、プッシュボタン31B)を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BTを表示させる。その他の演出画像については、図20-59(3B)と同様であるので説明を省略する。

40

【2156】

このとき、演出制御用CPU120は、演出音I2「押せ」(キャラBボイス)をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：ナナモードは、キャラクタBが主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されるとき演出音は、キャラクタBに関連した演出音(キャラクタBのキャラクタボイス)となっている。

【2157】

次いで、図20-72(2)に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用CPU120は、第2右打ち時大当り報知演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリ

50

アに、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「３３３」）を停止表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出音Ｄ２〔第１演出音Ｄ２及び第２演出音Ｄ２〕「ヴィクトリー」（キャラＢボイス）をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させる。制御中のラッシュモード：ナナモードは、キャラクタＢが主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるときに演出音は、キャラクタＢに関連した演出音（キャラクタＢのキャラクタボイス）となっている。

【２１５８】

次いで、図２０－７２（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「３３３」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「３３３」）を確定停止させている。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域ＡＣＥに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ＡＣを消去させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからいずれの演出音の再生出力も終了する。

【２１５９】

このように、図２０－７２に示すように、第２右打ち時大当り報知演出が実行されるときに、いずれの演出音もスクラッチさせない演出音Ｄ２「ヴィクトリー」（キャラＢボイス）が再生出力されている。

【２１６０】

〔第２右打ち時特別大当り報知演出〕

第２右打ち時特別大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ナナモードであって、表示結果（大当り種別）が「１０Ｒ大当り」である場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第２右打ち時特別大当り報知演出は、所定の契機（プッシュボタン３１Ｂの操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

【２１６１】

第２右打ち時特別大当り報知演出では、演出音Ｄ２〔第１演出音Ｄ２（スクラッチ：２回）及び第２演出音Ｄ２〕「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラＢボイス）がスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される。

【２１６２】

＜第２右打ち時特別大当り報知演出の演出例＞

図２０－７３は、第２右打ち時特別大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【２１６３】

まず、図２０－７３（１）における演出画像や演出音については、前述した図２０－７２（１）と同様であるので説明を省略する。

【２１６４】

次いで、図２０－７３（２）における演出画像については、前述した図２０－７２（２）と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出音Ｄ２〔第１演出音Ｄ１（スクラッチ：２回）及び第２演出音Ｄ２〕「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラＢボイス）をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させる。制御中のラッシュモード：ナナモードは、キャラクタＢが主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるときに演出音は、キャラクタＢに関連した演出音（キャラクタＢのキャラクタボイス）となっている。

【２１６５】

次いで、図２０－７３（３）における演出画像や演出音については、前述した図２０－７２（３）と同様であるので説明を省略する。

【２１６６】

10

20

30

40

50

このように、図 20-73 に示すように、第 2 右打ち時特別大当り報知演出が実行されるときに、第 1 演出音 D 2 が 2 回スクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので、演出音 D 2 は「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」と再生出力されている。

【2167】

〔第 3 右打ち時大当り報知演出〕

第 3 右打ち時大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ジャムモードであって、表示結果（大当り種別）が「3 R 大当り」又は「10 R 大当り」のいずれかである場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 3 右打ち時大当り報知演出は、所定の契機（プッシュボタン 31 B の操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

10

【2168】

第 3 右打ち時大当り報知演出では、スクラッチされていない演出音 D 3 [第 1 演出音 D 3 及び第 2 演出音 D 3]「ヴィクトリー」（キャラ C ボイス）がスピーカ 8 L、8 R から再生出力される。

【2169】

＜第 3 右打ち時大当り報知演出の演出例＞

図 20-74 は、第 3 右打ち時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

20

【2170】

先ず、図 20-74 (1) に示すように、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に「3」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態としている状態で、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に操作部（本例では、プッシュボタン 31 B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 B T を表示させる。その他の演出画像については、図 20-59 (3 C) と同様であるので説明を省略する。

【2171】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 I 3「押せ」（キャラ C ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：ジャムモードは、キャラクタ C が主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されるときに演出音は、キャラクタ C に関連した演出音（キャラクタ C のキャラクタボイス）となっている。

30

【2172】

次いで、図 20-74 (2) に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用 CPU 120 は、第 3 右打ち時大当り報知演出を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリアに、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を停止表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 D 3 [第 1 演出音 D 3 及び第 2 演出音 D 3]「ヴィクトリー」（キャラ C ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：ジャムモードは、キャラクタ C が主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるときに演出音は、キャラクタ C に関連した演出音（キャラクタ C のキャラクタボイス）となっている。

40

【2173】

次いで、図 20-74 (3) に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させている。このとき、演出制御用 CPU 120 は、アクティブ表示領域 A C E に、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示 A C を消去させている。また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R からいずれの演出音の再生出力も終了する。

50

【2174】

このように、図20-74に示すように、第3右打ち時大当り報知演出が実行されるときに、いずれの演出音もスクラッチさせない演出音D3「ヴィクトリー」（キャラCボイス）が再生出力されている。

【2175】

〔第3右打ち時特別大当り報知演出〕

第3右打ち時特別大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ジャムモードであって、表示結果（大当り種別）が「10R大当り」である場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第2右打ち時特別大当り報知演出は、所定の契機（押しボタン31Bの操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

10

【2176】

第3右打ち時特別大当り報知演出では、演出音D3〔第1演出音D3（スクラッチ：2回）及び第2演出音D3〕「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラCボイス）がスピーカ8L、8Rから再生出力される。

【2177】

＜第3右打ち時特別大当り報知演出の演出例＞

図20-75は、第3右打ち時特別大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

20

【2178】

先ず、図20-75（1）における演出画像や演出音については、前述した図20-74（1）と同様であるので説明を省略する。

【2179】

次いで、図20-75（2）における演出画像については、前述した図20-74（2）と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、演出音D3〔第1演出音D3（スクラッチ：2回）及び第2演出音D3〕「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラCボイス）をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：ジャムモードは、キャラクタCが主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるときに演出音は、キャラクタCに関連した演出音（キャラクタCのキャラクタボイス）となっている。

30

【2180】

次いで、図20-75（3）における演出画像や演出音については、前述した図20-74（3）と同様であるので説明を省略する。

【2181】

このように、図20-75に示すように、第3右打ち時特別大当り報知演出が実行されるときに、第1演出音D3が2回スクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので、演出音D3は「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」と再生出力されている。

【2182】

〔大当り報知演出における演出音の再生出力期間〕

図20-76は、大当り報知演出における演出音の再生出力期間を説明するためのテーブル（以下、適宜「大当り報知演出音の再生出力期間テーブル」と称する。）を示す図である。大当り報知演出音の再生出力期間テーブルには、大当り報知演出の種別ごとに、演出音の種別、演出音の構成種別、演出音の構成種別ごとの再生出力期間、演出音の種別ごとの総出力期間が示されている。図20-76には、以下に示すように、演出音の種別、演出音の構成種別、演出音の構成種別ごとの再生出力期間、演出音の種別ごとの総出力期間の具体例が示されている。

40

【2183】

・第1通常時大当り報知演出：

第1演出音C1（0.25S）×4＋（第1演出音C1＋第2演出音C1（5.25S）

50

) = 総出力期間 (6 . 2 5 S)

【 2 1 8 4 】

・第 2 通常時大当り報知演出：

第 1 演出音 C 2 (0 . 2 5 S) × 4 + (第 1 演出音 C 2 + 第 2 演出音 C 2 (5 . 2 5 S)

) = 総出力期間 (6 . 2 5 S)

【 2 1 8 5 】

・第 3 通常時大当り報知演出：

第 1 演出音 C 3 (0 . 2 5 S) × 4 + (第 1 演出音 C 3 + 第 2 演出音 C 3 (5 . 2 5 S)

) = 総出力期間 (6 . 2 5 S)

【 2 1 8 6 】

・第 1 右打ち時大当り報知演出：

第 1 演出音 D 1 + 第 2 演出音 D 1 (5 . 2 5 S) = 総出力期間 (5 . 2 5 S)

【 2 1 8 7 】

・第 1 右打ち時特別大当り報知演出：

第 1 演出音 D 1 (0 . 2 5 S) × 2 + (第 1 演出音 D 1 + 第 2 演出音 D 1 (5 . 2 5 S)

) = 総出力期間 (5 . 7 5 S)

【 2 1 8 8 】

・第 2 右打ち時大当り報知演出：

第 1 演出音 D 2 + 第 2 演出音 D 2 (5 . 2 5 S) = 総出力期間 (5 . 2 5 S)

【 2 1 8 9 】

・第 2 右打ち時特別大当り報知演出：

第 1 演出音 D 2 (0 . 2 5 S) × 2 + (第 1 演出音 D 2 + 第 2 演出音 D 2 (5 . 2 5 S)

) = 総出力期間 (5 . 7 5 S)

【 2 1 9 0 】

・第 3 右打ち時大当り報知演出：

第 1 演出音 D 3 + 第 2 演出音 D 3 (5 . 2 5 S) = 総出力期間 (5 . 2 5 S)

【 2 1 9 1 】

・第 3 右打ち時特別大当り報知演出：

第 1 演出音 D 3 (0 . 2 5 S) × 2 + (第 1 演出音 D 3 + 第 2 演出音 D 3 (5 . 2 5 S)

) = 総出力期間 (5 . 7 5 S)

【 2 1 9 2 】

〔本実施形態における一連の演出例〕

次に、通常モードで初当りが発生した後にチャレンジモードで大当りが発生し、その大当り中に V ストックが発生したときの演出例に関して、図 20 - 77 ~ 図 20 - 83 を用いて説明する。

【 2 1 9 3 】

図 20 - 77 ~ 図 20 - 79 は、通常モードで初当りが発生した後にチャレンジモードで大当りが発生し、その大当り中に V ストックが発生したときに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 20 - 80 ~ 図 20 - 83 は、通常モードで初当りが発生した後にチャレンジモードで大当りが発生し、その大当り中に V ストックが発生したときに関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【 2 1 9 4 】

本例では、演出モードが通常モードに制御されているときに、表示結果が「大当り」、且つ、変動パターンが「SP - C1 大当り」となる第 1 特別図柄の変動表示が実行され、この変動表示において、変化前兆演出、特別変化演出、ストーリー SP 発展演出、および、第 3 通常時大当り報知演出等が実行されるものとする。

【 2 1 9 5 】

また、演出モードがチャレンジモードに制御されているときに、時短 1 回転目の表示結果が「小当り」となり、この時短状態中に発生した保留記憶のうち 1 つの保留記憶の表示結果も「小当り」となり、チャレンジモード中に発生した大当りにおいて、第 1 V ストック

10

20

30

40

50

ク演出、および、時短突入演出等が実行されるものとする。

【2196】

また、演出モードがラッシュモードに制御されているときに、第2Vストック演出、および、第1右打ち時大当たり報知演出等が実行されるものとする。また、Vストックの対象となる小当たり遊技状態でV入賞が発生し、大当たり遊技状態に制御され、大当たり種別報知演出等が実行されるものとする。

【2197】

先ず、図20-80(1)における演出画像や演出音(図20-77:T1)は、前述した図20-19(1)と同様であるので説明を省略する。

【2198】

次いで、図20-80(2)における演出画像や演出音(図20-77:T2)は、前述した図20-19(2)と同様であるので説明を省略する。

【2199】

次いで、図20-80(3)における演出画像や演出音(図20-77:T3)は、前述した図20-20(5)と同様であるので説明を省略する。

【2200】

次いで、図20-80(4)~(7)における演出画像や演出音(図20-77:T5、T6、T7、T8)は、前述した図20-27(1)、(4)、(7)、(8)と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに赤色態様のアクティブ表示AC2を表示させている。

【2201】

次いで、図20-80(8)及び図20-81(9)における演出画像や演出音(図20-77:T9、T10)は、前述した図20-38(1)及び(2)と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに赤色態様のアクティブ表示AC2を表示させている。

【2202】

次いで、図20-81(10)における演出画像や演出音(図20-77:T11)は、前述した図20-41(11)と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに赤色態様のアクティブ表示AC2を表示させている。

【2203】

次いで、図20-81(11)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、表示結果が「大当たり」となる小図柄の組合せ(本例では、「222」)を確定停止させている(図20-77:T12)。このとき、演出制御用CPU120は、現在変動表示が実行されていないことに基づいて、アクティブ表示領域ACEからアクティブ表示ACを消去している。

【2204】

次いで、図20-81(12)における演出画像や演出音(図20-78:T13)は、前述した図20-49(3A)と同様であるので説明を省略する。

【2205】

次いで、図20-81(13)における演出画像や演出音(図20-78:T14)は、前述した図20-45(A):(1)と同様であるので説明を省略する。

【2206】

次いで、図20-81(14)における演出画像や演出音(図20-78:T15)は、前述した図20-12(3)と同様であるので説明を省略する。

【2207】

次いで、図20-81(15)及び(16)における演出画像や演出音(図20-78:T22、T23)は、前述した図20-45(B):(1)及び(2)と同様であるので説明を省略する。

10

20

30

40

50

【2208】

次いで、図20-82(17)における演出画像や演出音(図20-78:T24)は、前述した図20-49(1)と同様であるので説明を省略する。

【2209】

次いで、図20-82(18)における演出画像や演出音(図20-78:T25)は、前述した図20-51(2)と同様であるので説明を省略する。

【2210】

次いで、図20-82(19)における演出画像や演出音(図20-78:T26)は、前述した図20-53(9)と同様であるので説明を省略する。

【2211】

次いで、図20-82(20)における演出画像や演出音(図20-78:T27)は、前述した図20-65(1)と同様であるので説明を省略する。

【2212】

次いで、図20-82(21)における演出画像や演出音(図20-78:T28)は、前述した図20-12(5)と同様であるので説明を省略する。

【2213】

次いで、図20-82(22)における演出画像や演出音(図20-79:T29)は、前述した図20-64(2)と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3であることに基づいて、第2保留表示領域PD2Eの特殊第2保留表示ガイドPD2Gに、通常態様の第2保留表示を3つ表示させている。

【2214】

次いで、図20-82(23)に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「小当り」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「333」)を停止表示させている(図20-79:T32)。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、第2特別図柄の変動表示は継続して実行されている。また、Vストック開放演出が実行された後なので、画像表示装置5の画面右下のVストック数表示VNIは消去されている。その他の演出画像や演出音については、前述した図20-82(22)と同様であるので説明を省略する。

【2215】

次いで、図20-82(24)における演出画像や演出音(図20-79:T35)は、前述した図20-64(4)と同様であるので説明を省略する。

【2216】

次いで、図20-83(25)における演出画像や演出音(図20-79:T36)は、前述した図20-45(B):(2)と同様であるので説明を省略する。

【2217】

次いで、図20-83(26)における演出画像や演出音(図20-79:T37)は、前述した図20-49(1)と同様であるので説明を省略する。

【2218】

次いで、図20-83(27)における演出画像や演出音(図20-79:T39)は、前述した図20-64(5)と同様であるので説明を省略する。

【2219】

(効果1)

図20-28~図20-30に示したように、ストーリーSP発展演出において、表示色が黄色のキャラクタAと、表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタAとが交互にそれぞれ2回ずつ表示されるときに、第1演出音G「パ」を4回スクラッチさせるスクラッチ処理が実行されて、演出音G「パ、パ、パ、パ、パワフル」が再生出力されている。

【2220】

このような構成によれば、ストーリーSP発展演出において、第1演出音Gが複数回再

10

20

30

40

50

生出力されているときに、この第1演出音Gの再生出力に応じて、表示色が黄色のキャラクタAと、表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタAと、を複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、キャラクタAを補色対比の関係にある表示色で交互に表示させることによって、キャラクタAの表示色をより一層鮮やかに見せることができるため、ストーリーSP発展演出が実行されるときの興趣を向上できる。

【2221】

(効果2)

図20-50、図20-51～図20-53、及び、図20-54～図20-57に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出(第1保留連演出)が実行されていないときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理されていない楽曲A(楽曲Bまたは楽曲C)が再生出力されている一方で、大当り遊技状態において、第1Vストック演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理されている楽曲Xが再生出力されている。

10

【2222】

このような構成によれば、大当り遊技中に第1保留連演出が実行される時、第1保留連演出が実行されない大当り遊技において再生出力される通常の楽曲(楽曲A～楽曲C)とは異なる特別な楽曲(楽曲X)が再生出力されることによって、第1保留連演出の特別感を向上できる。また、保留連が発生していることを示唆しているときに再生出力される楽曲の一部(楽曲Xの[楽曲データX1])がスクラッチ処理されていることによって、第1保留連演出が実行される時の楽曲を遊技者に印象づけることができる。

20

【2223】

(効果3)

図20-50、図20-51～図20-53、及び、図20-54～図20-57に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出(第1保留連演出)が実行されていないときに、スピーカ8L、8Rから大当り遊技中の楽曲として楽曲A(楽曲Bまたは楽曲C)が再生出力されている一方で、大当り遊技状態において、第1Vストック演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rから大当り遊技中の楽曲として楽曲Xが再生出力されている。

【2224】

また、図20-62に示したように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモードに制御されている場合、第2Vストック演出(第2保留連演出)が実行されていないときに、スピーカ8L、8Rからラッシュモード中の楽曲として楽曲A(楽曲Bまたは楽曲C)が再生出力されている。一方で、図20-63に示したように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモードに制御されている場合、第2Vストック演出(第2保留連演出)が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからラッシュモード中の楽曲として楽曲Xが再生出力されている。

30

【2225】

このような構成によれば、大当り遊技中に第1保留連演出が実行される時、第1保留連演出が実行されない大当り遊技において再生出力される通常の楽曲(楽曲A～楽曲C)とは異なる特別な楽曲(楽曲X)が再生出力されることによって、第1保留連演出の特別感を向上できる。また、保留連演出(第1保留連演出、第2保留連演出)が実行される時に、大当り遊技から時短状態の遊技(ラッシュモード、適宜「時短遊技」と称する。)にかけて共通の楽曲が再生出力されることによって、大当り遊技から時短状態に切り替わるときに楽曲が変更されてしまうことによる興趣の低下を防止できる。

40

【2226】

(効果3-1)

図20-50に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出(第1保留連演出)が実行されていないときに、大当り遊技中の楽曲として楽曲A、楽曲Bまたは楽曲Cのいずれかを選択可能である。

50

【2227】

また、図20-62に示したように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモードに制御されている場合、第2Vストック演出（第2保留連演出）が実行されていないときに、ラッシュモード中の楽曲として楽曲A、楽曲Bまたは楽曲Cのいずれかを選択可能である。

【2228】

このような構成によれば、Vストック演出が実行されない通常の大当り遊技期間や、Vストック演出が実行されない通常の時短状態の遊技期間において、Vストック演出が実行されるときに専用楽曲である楽曲Xが再生出力されないことによって、Vストック演出が実行され、楽曲Xが再生出力されたときの特別感やプレミア感を向上できる。

10

【2229】

（効果3-2）

図20-51～図20-53、及び、図20-63に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出が実行されるとき、画像表示装置5に表示される虹色テロップ表示TⅠやVストック数表示VNI、及び、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xは、時短遊技中に第2Vストック演出が実行されるとき、画像表示装置5に表示される虹色テロップ表示TⅠやVストック数表示VNI、及び、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xと共通である。

【2230】

このような構成によれば、大当り遊技から時短遊技にわたって演出をシームレスに見せることができ、継続して「当り」が発生することを強調でき、保留連が発生しているときの特別感を向上できる。

20

【2231】

（効果3-3）

図20-64に示したように、Vストック演出（第1保留連演出）が実行された前回の「大当り」の大当り種別が「10R大当り」であった場合（即ち、大当りラウンド遊技のラウンド表示が「1ROUND」～「10ROUND」まで表示された場合）、その後に発生するVストック演出の対象となる「当り」に対応する小当り遊技や大当りラウンド遊技では、ラウンド表示が「11ROUND」から表示されている。

【2232】

このような構成によれば、1回の「大当り」における最大のラウンド数が「10」である本パチンコ遊技機1において、通常の大当り遊技ではあり得ない「11」以上のラウンド数が表示されることによって、保留連における特別感を遊技者に与えることができるとともに、前回の「大当り」から保留連に基づく「大当り」までの流れをシームレスに見せることができ、大当りが継続しているように見せることができ、保留連が実行されたときの大当りの興趣を向上できる。

30

【2233】

（効果3-4）

図20-53（8）及び（9）に示したように、所定の契機（押しボタン31Bの操作、所定期間経過等）で、画像表示装置5の画面中央部に、Vストック数（保留連数）を示唆する情報であるVストック数表示VNI（本例では、「VSTOCK×1」）が表示されている。また、大当り遊技状態のラウンド遊技（1ラウンド目）を開始させたタイミングで、画像表示装置5の画面右下に、縮小されたVストック数表示VNI（本例では、「VSTOCK×1」）が表示されている。

40

【2234】

このような構成によれば、保留記憶の中に「当り」となる保留記憶が何個あるかを報知することによって、遊技者に達成感と安心感を与えることができる。

【2235】

（効果3-5）

図20-49に示したように、Vストック演出（保留連演出）の実行有無に関わらず、

50

大当り遊技状態の大当りFF期間に、大当り種別報知演出が実行されている。大当り種別報知演出において第3大当り種別「V STOCK BONUS」が報知された場合、大当りFF期間内に必ず第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行され、大当り種別報知演出において第1大当り種別「BONUS」又は第2大当り種別「MAX BONUS」が報知された場合であっても、大当りRD期間内に第1Vストック演出が実行される可能性がある。

【2236】

このように、第1保留連演出が実行される前に、第1保留連演出が実行されるか否かを煽る大当り種別報知演出が実行されることによって、大当り種別報知演出に対して遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態の興趣を向上できる。

10

【2237】

（効果3-6）

図20-62及び図20-63に示したように、第2Vストック演出（第2保留連演出）が実行されていない時短状態において、アクティブ表示領域にシンプルなアクティブ表示ガイドが表示され、第2保留表示領域にいずれのガイドも表示されていない一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、アクティブ表示領域に豪華な特殊アクティブ表示ガイドACGが表示され、第2保留表示領域に豪華な特殊第2保留表示ガイドPD2Gが表示されている。また、第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示TIが含まれていない一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示TIが含まれている。

20

【2238】

このような構成によれば、第2Vストック演出の実行有無に応じて、画像表示装置5の画面に表示される変動表示に関連する演出画像だけでなく、インターフェイスも変更することによって、Vストック（保留連）が発生していることの特別感を強調することができる。

【2239】

（効果3-7）

図20-8、及び、図20-51～図20-53に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されている場合、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xは「楽曲データX1」「ウェ」（インパクト：強）が4回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行されている。一方で、図20-50に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されていない場合、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲A（楽曲Bまたは楽曲C）（インパクト：弱）はスクラッチ処理が実行されていない。

30

【2240】

このような構成によれば、Vストック（保留連）が発生しているときに、通常の音声構成とは異なる特殊加工（スクラッチ処理）された音声再生出力されることによって、Vストックが発生していることの特別感を向上できる。また、楽曲Xのうち楽曲冒頭の「楽曲データX1」「ウェ」（インパクト：強）が繰り返して再生出力されることによって、楽曲冒頭における音のインパクトを強め、遊技者にVストックが発生したときの楽曲を印象づけることができ、この楽曲を聴くことが遊技者の遊技動機になるため、稼働を促進することができる。

40

【2241】

（効果3-8）

上記に示したように、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させるときに、遊技効果ランプ9を第1演出音の再生出力タイミングに合わせて発光させることが可能である。

【2242】

このような構成によれば、スピーカ8L、8Rからの音声と、スピーカ8L、8Rとは

50

異なる演出装置（遊技効果ランプ）を用いた演出とが相互に関連するので、スクラッチ処理の演出効果を向上できるとともに、遊技者の聴覚だけでなく視覚にも訴えかける演出を実現することができる。

【2243】

（効果3-9）

図20-8に示したように、「CH04」及び「CH05」の楽曲Xは「楽曲データX1」と「楽曲データX2」とで構成されている。また、図20-51～図20-53に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されている場合、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xは「楽曲データX1」「ウェ」（インパクト：強）が4回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行された後に、「楽曲データX1」及び「楽曲データX2」「ウェルカム ラッキー（以下略）」が再生出力されている。

10

【2244】

このような構成によれば、音声を構成する第1の音声データと、第2の音声データのうち、第1の音声データを連続して再生出力させることによって、スクラッチ処理の際の音声制御の処理負担を軽減できる。

【2245】

（効果3-10）

図20-8に示したように、楽曲Xの「楽曲データX1」及び「楽曲データX2」の基本音量はいずれも「3」を固定値としているので、「楽曲データX1」「ウェ」が4回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行された後に、「楽曲データX1」及び「楽曲データX2」「ウェルカム ラッキー（以下略）」が再生出力される場合、音量値が一定のとき、楽曲Xを構成する各楽曲データの出力音量は一定となっている。

20

【2246】

このような構成によれば、基本音量が一定であることによって、楽曲Xを構成する各楽曲データの出力音量が一定となるので、楽曲Xにおいて特定の部分だけ明瞭性が低下しうことを防止できる。

【2247】

（効果3-11）

図20-51～図20-53に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されている場合、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aは「第1演出音A」「ブ」が4回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行されている。

30

【2248】

また、上記に示したように、「第1演出音A」が4回連続でスクラッチ処理を伴い再生出力されるときに、1回目の「第1演出音A」（基本音量：1）、2回目の「第1演出音A」（基本音量：2）、3回目の「第1演出音A」（基本音量：3）、4回目の「第1演出音A」（基本音量：4）と出力回数を増すごとに基本音量が大きくなり、出力音量も大きくすることが可能である。

【2249】

このような構成によれば、第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されるときに、再生出力される演出音Aの出力音量が段々と大きくなることによって、第1Vストック演出の興趣を向上できる。

40

【2250】

（効果3-12）

上記に示したように、スクラッチ処理を伴う「第1演出音A」の後に「第2演出音A」が再生出力されるときに、「第2演出音A」「イストック」のチャンネル設定割合を「1（100%）」から「0（0%）」に徐々に減少させてフェードアウトさせることによって、出力音量を時間経過とともに小さくすることが可能である。

【2251】

50

このような構成によれば、第1Vストック演出（第1保留連演出）において再生出力される演出音の出力音量を突然小さくすることなく、段々と小さくすることによって、遊技者にVストック（保留連）が発生したことに対する喜びの余韻を感じさせることができるとともに、第1Vストック演出の興味が低下してしまうことを防止できる。

【2252】

（効果4）

図20-50に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）が実行されていないときに、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2が表示されており、大当り遊技中の楽曲として楽曲A、楽曲Bまたは楽曲Cのいずれかを選択可能である。

10

【2253】

また、図20-53に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）が実行されているときに、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2が表示されておらず、大当り遊技中の楽曲として楽曲X以外の楽曲を選択することができない。

【2254】

このような構成によれば、第1Vストック演出が実行されているときに、Vストック発生時専用の楽曲Xが再生出力されることによって、第1Vストック演出の特別感を向上できる。また、第1Vストック演出が実行されているときに、楽曲X以外の楽曲を選択することを制限することによって、楽曲選択の操作を行うことで第1Vストック演出への関心が低下してしまうことを防止できる。

20

【2255】

（効果4-1）

図20-50に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）が実行されていないときに、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と、楽曲表示（音符を模したオブジェクトおよび楽曲の名前）と、が表示されている。これにより、遊技者は、大当り遊技中の楽曲として楽曲A、楽曲Bまたは楽曲Cのいずれかを選択可能である。

【2256】

また、図20-53に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）が実行されているときに、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2が表示されておらず、楽曲表示のみが表示されている。これにより、遊技者は、大当り遊技中の楽曲として楽曲X以外の楽曲を選択することができない。

30

【2257】

このような構成によれば、第1Vストック演出が実行されているときに、第1Vストック演出とは関係のない情報である特殊操作促進表示BT2が表示されることによる興味の低下を防止できる。

【2258】

（効果4-2）

図20-54～図20-57に示したように、大当りラウンド遊技において、画像表示装置5に通常大当り背景画像（山と太陽と音符を含む背景画像）が表示されているときに、第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）が実行されると、通常大当り背景画像が消去され、第1Vストック演出に関連する演出画像（Vストック表示VSI1、VSI2、VSI3、操作促進表示BT、Vストック数表示VSI）が表示されている。

40

【2259】

このような構成によれば、大当りラウンド遊技において、突然、第1Vストック演出が実行されることによって、遊技者に驚きを与えることができ、大当り遊技の興趣を向上できる。

50

【2260】

(効果4-3)

図20-51～図20-57に示したように、第1Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aの「第1演出音A」「ブ」及び「第2演出音A」「イストック」に関連する情報として、画像表示装置5に「V」の文字で構成される第1Vストック表示VSI1、「V」の文字で構成される第2Vストック表示VSI2、及び、「VSTOCK」の文字で構成される第3Vストック表示VSI3が表示されている。

【2261】

このような構成によれば、Vストックが発生したことを、聴覚だけでなく視覚にも訴えかけることができる。

10

【2262】

(効果4-4)

図20-54～図20-57に示したように、大当り遊技中の1ラウンド目(ラウンド表示=2ROUND)の第1Vストック演出が実行される前に、スピーカ8L、8Rから楽曲Aが再生出力されており、大当り遊技中の2ラウンド目(ラウンド表示=3ROUND)の第1Vストック演出が実行されたときに、スピーカ8L、8Rから楽曲Xが再生出力されている。そして、大当り遊技中の3ラウンド目(ラウンド表示=4ROUND)の第1Vストック演出における画像表示装置5の画面中央部でのVストック数表示VNIの表示が終了した後も、スピーカ8L、8Rから楽曲Xが継続して再生出力されている。このとき、楽曲を変更することは制限されている。

20

【2263】

このような構成によれば、第1Vストック演出が開始されたときに再生出力された楽曲Xが継続して再生出力されることによって、Vストックが発生していることを継続して遊技者に報知できるとともに、大当りラウンド遊技の特別感を向上できる。

【2264】

(効果4-5)

上記に示したように、第1Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aのチャンネル設定割合を100%とさせている。一方で、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とさせている。

30

【2265】

このような構成によれば、楽曲Xの明瞭性を低下させることができるとともに、演出音Aの明瞭性を向上させることができ、第1Vストック演出の特徴的な演出音の演出効果を向上できる。

【2266】

(効果4-6)

図20-8に示したように、第1Vストックの演出音Aが再生出力される場合に、「第1効果音A1」及び「第2効果音A1」(以下、適宜「効果音A1」と称する。)を含む演出音Aが再生出力される時、Vストックの対象となる保留記憶の大当り種別が「10R大当り」であることを示唆しており、「第1効果音A2」及び「第2効果音A2」(以下、適宜「効果音A2」と称する。)を含む演出音Aが再生出力される時、Vストックの対象となる保留記憶の大当り種別が「3R大当り」であることを示唆している。

40

【2267】

このような構成によれば、演出音のうちセリフ音だけでなく効果音にも注目させることができ、第1Vストック演出の興趣を向上できる。

【2268】

(効果5)

図20-31に示したように、バトルSP演出におけるバトルSP前半部に、可動体YMが初期位置から第2動作位置まで動作するCU演出(第1可動体演出)を実行可能であり、CU演出が実行された場合、画像表示装置5の画面において表示されているバトルSP

50

に関連する演出画像の視認性は低下した状態となっている。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 B がスクラッチ処理されずに再生出力されている。

【2269】

また、図 20-34～図 20-37 に示したように、バトル S P 演出におけるバトル S P 後半部に、可動体 Y M が初期位置から第 2 動作位置まで動作する第 2 通常時大当り報知演出（第 2 可動体演出）を実行可能であり、第 2 通常時大当り報知演出が実行された場合、画像表示装置 5 の画面において表示されているバトル S P に関連する演出画像の視認性は低下した状態となっている。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 C 2 がスクラッチ処理されて再生出力されている。

【2270】

このような構成によれば、大当りの期待度を示唆する C U 演出と、大当りであるか否かを報知する第 2 通常時大当り報知演出とで、可動体が共通の動作を行うことにより画像表示装置 5 の視認性を低下させる演出を実行可能である。しかしながら、第 2 通常時大当り報知演出のみが演出音をスクラッチ処理させることによって、C U 演出と、第 2 通常時大当り報知演出との相違を明確にしながら、演出の制作コストや演出制御（可動体制御）の処理負担を軽減できる。

【2271】

（効果 5-1）

図 20-8 に示したように、「C H 0 8」：C U 演出において再生出力される演出音 B は、セリフ音を含まず、効果音（「効果音 B」）のみで構成されており、「C H 1 1」及び「C H 1 2」：第 2 通常時大当り報知演出において再生出力される演出音 C 2 は、セリフ音（「第 1 セリフ音 C 2」「ヴィ」（インパクト：強）および「第 2 セリフ音 C 2」「クトリー」（インパクト：弱））と、効果音（「第 1 効果音 C」）とで構成されている。

【2272】

このような構成によれば、表示結果が「大当り」であることを報知するときに、通常の演出音とは異なるスクラッチ処理された演出音が再生出力されることによって、大当り報知時の特別感を向上できる。また、演出音 C 2 のうち演出音冒頭の「第 1 セリフ音 C 2」「ヴィ」（インパクト：強）が繰り返して再生出力されることによって、演出音冒頭における音のインパクトを強め、遊技者に大当りが報知されたときの演出音を印象づけることができ、この演出音を聴くことが遊技者の遊技動機になるため、稼働を促進することができる。

【2273】

（効果 5-2）

図 20-34～図 20-38 に示したように、第 2 通常時大当り報知演出が実行されるときに、1 回目の「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」と 2 回目の「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」の再生出力間隔は、0.5 S（1 回目のブラックアウト期間）であり、2 回目の「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」と 3 回目の「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」の再生出力間隔は、0.4 S（2 回目のブラックアウト期間）であり、3 回目の「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」と 4 回目の「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」の再生出力間隔は、0.3 S（3 回目のブラックアウト期間）であり、4 回目の「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」と「第 1 演出音 C 2」及び「第 2 演出音 C 2」「ヴィクトリー」の再生出力間隔は、0.2 S（4 回目のブラックアウト期間）である。

【2274】

このように、演出音 C 2 は、「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」がスクラッチ間隔を段々と短くしながら複数回（4 回）連続してスクラッチ処理されて再生出力されるとともに、0.2 S のミュート期間を経て「第 1 演出音 C 2」及び「第 2 演出音 C 2」「ヴィクトリー」が再生出力される演出音である。

【2275】

このような構成によれば、第 2 通常時大当り報知演出が実行される時、スクラッチ処理された演出音 C 2 が再生出力されることによって、第 2 通常時大当り報知演出の特別感

10

20

30

40

50

を向上できる。また、演出音 C 2 がスクラッチ処理されていることによって、第 2 通常時大当り報知演出が実行されるときに演出音を遊技者に印象づけることができる。

【2276】

また、演出音 C 2 のスクラッチ処理が実行されるときに、スクラッチ間隔が段々と短くなることによって、演出音 C 2 の最後のパートである〔第 1 演出音 C 2〕及び〔第 2 演出音 C 2〕「ヴィクトリー」が再生出力される直前を盛り上がりのピークとすることができる。そして、この盛り上がりのピークの後に一瞬の間（0.2 S のミュート期間）をおいて、演出音 C 2 の最後のパートである〔第 1 演出音 C 2〕及び〔第 2 演出音 C 2〕「ヴィクトリー」が再生出力されることによって、より一層印象に残る演出音を再生出力させることができる。

10

【2277】

（効果 5-3）

図 20-31 に示したように、CU 演出が実行される前に、操作促進表示が画像表示装置 5 に表示されずに、遊技者に操作部の操作を行わせていない。一方で、図 20-34 ~ 図 20-38 に示したように、第 2 通常時大当り報知演出が実行される前に、操作促進表示が画像表示装置 5 に表示されており、遊技者に操作部の操作を行わせている。

【2278】

このような構成によれば、遊技者が操作部を操作することによって、第 2 通常時大当り報知演出が実行され、可動体が動作するので、遊技者が大当りを自らの手で掴み取ったように感じさせることができ、興趣を向上できる。

20

【2279】

（効果 6）

図 20-76 に示したように、通常時（通常状態）に実行される通常時大当り報知演出（第 1 通常時大当り報知演出、第 2 通常時大当り報知演出、第 3 通常時大当り報知演出）において、演出音（演出音 C 1、演出音 C 2、演出音 C 3、以下、適宜「通常時大当り報知音」と称する。）はスクラッチ処理されて再生出力されている。一方で、右打ち時（ラッシュモード）に実行される右打ち時大当り報知演出（第 1 右打ち時大当り報知演出、第 2 右打ち時大当り報知演出、第 3 右打ち時大当り報知演出）において、演出音（演出音 D 1、演出音 D 2、演出音 D 3、以下、適宜「右打ち時大当り報知音」と称する。）はスクラッチ処理されずに再生出力されている。

30

【2280】

また、右打ち時大当り報知音の再生出力期間は、いずれも 5.25 S であり、通常時大当り報知音の再生出力期間は、いずれも 6.25 S であるので、右打ち時大当り報知音の方が、通常時大当り報知音よりも再生出力期間が短い。

【2281】

このような構成によれば、通常時に表示結果が「大当り」（初当り）となることを報知する通常時大当り報知演出において、スクラッチ処理された演出音（通常時大当り報知音）が再生出力されることによって、初当り時のインパクトを高めることができる。また、右打ち時（ラッシュモード）に表示結果が「大当り」となることを報知する右打ち時大当り報知演出において、スクラッチ処理されておらず、通常時大当り報知音よりも再生出力期間が短い演出音（右打ち時大当り報知音）が再生出力されることによって、右打ち中の疾走感や爽快感が低下してしまうことを防止できる。

40

【2282】

（効果 6-1）

図 20-76 に示したように、右打ち時大当り報知音の方が、通常時大当り報知音よりも再生出力期間が短い。即ち、右打ち時大当り報知演出の方が、通常時大当り報知演出よりも演出実行期間が短い。

【2283】

このような構成によれば、右打ち中に実行される右打ち時大当り報知演出の演出実行期間を短くすることによって、演出実行期間が長い大当り報知演出が実行されるときよりも

50

、大当り間隔がより一層短くなり、大当りに連続性を持たせることができ、遊技者に勢いのある遊技を提供できる。

【2284】

(効果6-2)

図20-8に示したように、通常時大当り報知音として、「CH09」及び「CH10」の演出音C1と、「CH11」及び「CH12」の演出音C2と、「CH13」及び「CH14」の演出音C3とが設けられており、右打ち時大当り報知音として、「CH15」及び「CH16」の演出音D1と、「CH17」及び「CH18」の演出音D2と、「CH19」及び「CH20」の演出音D3とが設けられている。また、図20-9に示したように、突然大当り報知音演出(プレミア演出)の演出音として、「CH40」の演出音Kが設けられている。

10

【2285】

このような構成によれば、通常時大当り報知音や右打ち時大当り報知音とは異なる大当り報知音が設けられることによって、変動表示におけるスーパーリーチ以外の期間にも注目させることができ、興趣を向上できる。

【2286】

(効果7)

図20-16に示したように、アクティブ表示の最終表示態様が青色態様であり、変化パターンがいずれの変化パターンであっても、100%の割合で通常変化演出が実行されており、特別変化演出は実行されていない。また、アクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、401のいずれかである場合、30%の割合で通常変化演出が実行されており、70%の割合で特別変化演出が実行されている。また、アクティブ表示の最終表示態様が金色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、401のいずれかである場合、10%の割合で通常変化演出が実行されており、90%の割合で特別変化演出が実行されている。

20

【2287】

即ち、通常変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する可能性があるが、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する可能性はなく、大当り期待度の高い赤色態様または金色態様のいずれかに変化する。

30

【2288】

図20-17に示したように、通常変化演出が実行される前に、いずれの演出も実行されず、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音は再生出力されていない。一方で、図20-19~図20-22に示したように、特別変化演出が実行される前に、変化前兆演出：成功パターンが実行され、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音EA「レディ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴー」が再生出力されている。

【2289】

このような構成によれば、演出音EAが再生出力されることによって、通常変化演出よりも大当り期待度の高い特別変化演出が実行されることを示唆できるので、遊技者に演出音EAが再生出力されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

40

【2290】

(効果7-1)

図20-18に示したように、成功パターンと失敗パターンとがある変化前兆演出が実行可能であり、図20-19~図20-22に示したように、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音EA「レディ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴー」が再生出力される成功パターンの変化前兆演出が実行されると、特別変化演出が実行されている。

【2291】

このような構成によれば、変化前兆演出が実行されることによって、通常変化演出よりも大当り期待度の高い特別変化演出が実行されることを示唆できるので、遊技者に演出音EAが再生出力されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

50

【2292】

(効果7-2)

図20-18(3A)に示したように、変化前兆演出：成功パターンが実行されると、第2演出音EAが4回と、第3演出音EAが1回との再生出力に対応して、画像表示装置5の画面中央に「GO」の文字が計5回アクティブ拡大表示EACに重畳表示されている。

【2293】

このような構成によれば、変化前兆演出が成功パターンであり、この後に特別変化演出が実行されることが認識できたときの爽快感を遊技者の視覚と聴覚に訴えかけることができる。

10

【2294】

(効果7-3)

図20-18に示したように、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、特別変化演出が開始されることを示唆する「READY」の文字と、「GO」の文字とが表示されている。

【2295】

このような構成によれば、特別変化演出が開始される前に、特別変化演出が実行されることに対する期待感を向上でき、アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出の興趣を向上できる。

【2296】

(効果7-4)

図20-18に示したように、変化前兆演出：成功パターンが実行された場合、特別変化演出が開始されることを示唆する「GO」の文字が表示されている一方で、変化前兆演出：失敗パターンが実行された場合、特別変化演出が開始されることを示唆する「GO」の文字が表示されておらず、特別変化演出が開始されないことを示唆するヒビ画像CIが表示されている。

20

【2297】

このような構成によれば、「GO」の文字が表示されることによって、特別変化演出が開始される前に、特別変化演出が実行されることに対する期待感を向上でき、変化演出の興趣を向上できる。また、「GO」の文字が表示されずに、ヒビ画像が表示されることによって、特別変化演出が実行されないことを確実に報知でき、遊技者に過度な期待を抱かせないようにできる。

30

【2298】

(効果7-5)

図20-23に示したように、始動入賞時の判定対象となった変動表示において変化前兆演出が実行されることを、保留表示の表示態様をR態様で表示させることによって報知するR保留演出が先読み予告演出として実行されている。

【2299】

このような構成によれば、変化前兆演出や特別変化演出が実行される変動表示が実行されるよりも前に、先読み予告演出としてR保留演出が実行されることによって、当該変動表示が実行されるよりも前から当該変動表示に対して注目させることができる。

40

【2300】

(効果7-6)

図20-19～図20-22に示したように、特別変化演出が実行されると、進路表示の左進路部と右進路部の先に、アクティブ候補表示(例えば、青色態様、赤色態様、金色態様)が表示されており、進路表示の中央進路部の先に、次の段階に進むことを報知する「NEXT」アイコンが表示されている。

【2301】

このような構成によれば、アクティブ候補表示が2つ表示されることによって、遊技者は、より一層大当たり期待度の高いアクティブ候補表示の方に進み、アクティブ表示の表示

50

態様がその表示態様に変化されることを期待して遊技できる。また、「NEXT」アイコンが表示されることによって、遊技者は、特別変化演出が継続して次の段階に進み、より一層大当たり期待度の高いアクティブ候補表示が表示されることを期待して遊技できる。

【2302】

特別変化演出は、通常変化演出とは異なり、アクティブ表示が変化する前に、変化後のアクティブ表示を示すアクティブ候補表示が提示されるので、実際にアクティブ表示が変化する前の段階における興趣を向上できる。また、実際にアクティブ表示が変化することと、特別変化演出が継続し、次の段階に進むこととの2つに期待できるので、通常変化演出よりもより一層興趣を向上できる。

【2303】

(効果8)

図20-65～図20-67に示したように、時短突入演出が実行されると、時短状態(ラッシュモード)に制御されることを示唆する第3カウントダウン画像CDI3、第2カウントダウン画像CDI2、第1カウントダウン画像CDI1、及びスタート画像JSIが画像表示装置5に表示されている。

【2304】

また、これらの演出画像の表示に対応して、第1演出音F3「スリー」、第1演出音F2「ツー」、第1演出音F1「ワン」、第2演出音F(スクラッチ:4回)、並びに、第2演出音F及び第3演出音F「ス、ス、ス、ス、スタート」がスピーカ8L、8Rから再生出力されている。特に、スタート画像の「START」の文字と、第2演出音F(スクラッチ:4回)、並びに、第2演出音F及び第3演出音F「ス、ス、ス、ス、スタート」とが関連している。

【2305】

このような構成によれば、時短状態に制御されるときに、スクラッチされた演出音が再生出力されることによって、遊技者に時短状態の制御タイミングを適切に報知することができるので、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【2306】

(効果8-1)

図20-65～図20-67に示したように、時短状態(ラッシュモード)に制御されるときに、時短状態(ラッシュモード)に制御されることを示唆する「S」、「T」、「A」、「R」、「T」を含むスタート画像JSI:「START」の文字と、スタート画像JSIが表示されることを示唆する「3」、「2」、「1」を含むカウントダウン画像(第1カウントダウン画像CDI1～第3カウントダウン画像CDI3):「321」の数字とを表示する時短突入演出が実行されている。

【2307】

スタート画像が表示されるときに、「START」の「S」に対応した第2演出音F「ス」が4回連続してスクラッチされて再生出力されており、「START」の「TART」に対応した第3演出音F「タート」がスクラッチされずに再生出力されている。

【2308】

このような構成によれば、右打ちを報知する手法として、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む常時右打ち促進画像を画像表示装置5に表示させる手法だけでなく、スピーカ8L、8Rからスクラッチされた演出音Fを再生出力させる手法を設けることによって、遊技者が右打ち遊技において不利な状況に陥ってしまうことを防止できる。

【2309】

(効果8-2)

図20-65～図20-66(5)に示したように、大当たり遊技状態に時短突入演出が実行されるときに、第3カウントダウン画像CDI3が画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示されており、スタート画像JSIが画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示されている。また、図20-66(6

10

20

30

40

50

）～図 20-67（8）に示したように、時短状態に制御されるときに、キャラクタ（A）CA が画像表示装置 5 の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示されている。即ち、第 3 カウントダウン画像 CDI 3 と、スタート画像 JSI と、キャラクタ（A）CA とが同一方向（右方向）に移動している。

【2310】

このような構成によれば、文字情報の移動方向と、キャラクタの移動方向とを対応させることによって、遊技状態が移行するときの画像表示装置 5 における演出をシームレスに見せることができるとともに、演出の違和感を防止できる。

【2311】

（効果 8-3）

図 20-66（5）に示したように、スタート画像 JSI は、「START」の文字と、右向きの矢印のオブジェクトとを含む画像である。この右向きの矢印のオブジェクトは、右打ち遊技が開始されることを示唆している。

【2312】

このような構成によれば、右向きの矢印のオブジェクトが表示されることによって、時短突入演出が実行される大当たり遊技状態において、時短状態での遊技方法（打球操作ハンドル 30 を右回しで操作する）を示唆することができ、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【2313】

（効果 8-4）

図 20-65（1）に示したように、時短突入演出が実行されると、画像表示装置 5 にラッシュモード説明画像 JRI が表示されている。ラッシュモード説明画像は、ラッシュモードの遊技方法を説明する情報（「パワフル RUSH が残り 0 回になるまで右打ちを続けてね！」）と、現在は時短状態に制御されておらず、打球操作ハンドル 30 を操作する必要がないことを遊技者に示唆するデモアイコン（「DEMO」の文字が示されたアイコン）と、キャラクタ A とを含む画像である。

【2314】

このような構成によれば、時短状態における右打ち遊技が開始される前に、右打ち遊技の手法を遊技者に認識させることができ、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【2315】

（効果 8-5）

図 20-78 に示したように、時短突入演出は、大当たり遊技状態の大当たり ED 期間に実行されている。

【2316】

このような構成によれば、時短状態に制御される前に、右打ち遊技の説明とともに、これから行われる右打ち遊技の開始を盛り上げることができ、右打ち遊技の興趣を向上できる。

【2317】

（効果 9-1）

図 20-28～図 20-30 に示したように、ストーリー SP 発展演出において、表示色が黄色のキャラクタ A と、表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタ A とが交互にそれぞれ 2 回ずつ表示されるときに、第 1 演出音 G「パ」を 4 回スクラッチさせて「パ、パ、パ、パ（、パワフル）」が再生出力されている。

【2318】

このような構成によれば、画像表示装置 5 に表示される演出画像（映像）と、スピーカ 8L、8R から再生出力される演出音とを関連づけることにすることによって、映像と音声との一体感を強め、遊技者の視覚と聴覚に訴えかける演出を実現することができる。

【2319】

（効果 9-2）

10

20

30

40

50

図 20-28 に示したように、ストーリー S P 発展演出が実行されるときに、第 1 演出音 G 「パ」がスクラッチされて再生出力される前に、演出音 G がミュート処理されて再生出力されている。

【2320】

このような構成によれば、ミュート処理された演出音 G の後に、スクラッチ処理された第 1 演出音 G 「パ」が再生出力されることによって、遊技者にストーリー S P 発展演出を印象づけることができる。

【2321】

(効果 9-3)

図 20-28 ~ 図 20-30 に示したように、ストーリー S P 発展演出において、表示色が黄色のキャラクタ A と、色相環における黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタ A とが交互にそれぞれ 2 回ずつ表示されている。

【2322】

このような構成によれば、交互に表示されるキャラクタ A の表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、ストーリー S P 発展演出の興趣を向上できる。

【2323】

(効果 9-4)

上記に示したように、ストーリー S P 発展演出において、表示色が明度反転や階調反転したキャラクタ A が交互にそれぞれ 2 回ずつ表示されるときに、スクラッチ処理された演出音 G 「パ、パ、パ、パ、パワフル」が再生出力されてもよい。

【2324】

このような構成によれば、交互に表示されるキャラクタ A の表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、ストーリー S P 発展演出の興趣を向上できる。

【2325】

(効果 9-5)

上記に示したように、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と赤色のキャラクタ A と青色のキャラクタ A の 3 種類のキャラクタ A が順に表示されてもよい。

【2326】

このような構成によれば、2 色のキャラクタ A が交互に表示されるときよりも、キャラクタ A の表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、ストーリー S P 発展演出の興趣を向上できる。

【2327】

(効果 9-6)

上記に示したように、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、黄色のキャラクタ A の表示サイズが小さく、紫色のキャラクタ A の表示サイズが大きくてもよい。

【2328】

このような構成によれば、同じ表示サイズのキャラクタ A が表示色のみを変えて交互に表示されるときよりも、キャラクタ A の印象付けを強くすることができ、ストーリー S P 発展演出の興趣をより一層向上できる。

【2329】

(効果 9-7)

図 20-28 ~ 図 20-30 に示したように、ストーリー S P 発展演出において、キャラクタ A が補色反転の表示色で交互に表示されているときに、遊技の進行状況を確認するための情報としての小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r の小図柄や、アクティブ表示領域 A C E の通常態様のアクティブ表示 A C は、いずれも表示色が補色反転されていない。

【2330】

このような構成によれば、遊技の進行状況を確認するための情報の表示色を変更しない

10

20

30

40

50

ことによって、遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

【2331】

(効果10)

図20-32及び図20-33に示したように、チャレンジSP中の大当り報知演出として、第1通常時大当り報知演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音C1が再生出力されている。

【2332】

また、図20-34～図20-37に示したように、バトルSP中の大当り報知演出として、第2通常時大当り報知演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音C2が再生出力されている。

【2333】

また、図20-8に示したように、「CH09」：演出音C1のうちスクラッチ処理される[第1演出音C1]は、第1セリフ音C1「コ」と、第1効果音Cとで構成されており、「CH11」：演出音C2のうちスクラッチ処理される[第1演出音C2]は、第1セリフ音C2「ヴィ」と、第1効果音Cとで構成されており、[第1演出音C1]と[第1演出音C2]との効果音は効果音Cで共通である。

【2334】

このような構成によれば、表示結果が「大当り」となることを報知する大当り報知演出として、複数種類の大当り報知演出が設けられることによって、1種類の大当り報知演出しか実行されない場合よりも興趣を向上できる。また、複数種類の大当り報知演出において、セリフ音のみを個別に設定し、効果音を共通にすることによって、大当り報知演出の差別化を図りながら、演出の制作コストや演出に関する記憶容量を軽減できる。

【2335】

(効果10-1)

図20-32及び図20-33に示したように、チャレンジSPのスーパーリーチを伴う変動パターンにおける大当り報知演出として、第1通常時大当り報知演出が実行されている。また、図20-34～図20-37に示したように、バトルSPのスーパーリーチを伴う変動パターンにおける大当り報知演出として、第2通常時大当り報知演出が実行されている。

【2336】

このような構成によれば、スーパーリーチの種別ごとに大当り報知演出が異なることによって、特定のスーパーリーチでの大当り報知演出を実行させることが遊技を行う動機となる。

【2337】

(効果10-2)

本実施形態では、第1通常時大当り報知演出においてスクラッチ処理される演出音C1では、効果音(第1効果音C、第2効果音C)の方がセリフ音(第1セリフ音C1、第2セリフ音C1)よりも再生出力期間が長いものとする。第2通常時大当り報知演出においてスクラッチ処理される演出音C2、及び、第3通常時大当り報知演出においてスクラッチ処理される演出音C3についても同様である。

【2338】

このような構成によれば、通常時大当り報知演出で再生出力されるスクラッチ処理された演出音において、効果音の方がセリフ音よりも再生出力期間が長いことによって、通常時に表示結果が「大当り」となったことの喜びの余韻を楽しむことができ、大当り報知演出の興趣を向上できる。

【2339】

(効果10-3)

図20-32及び図20-33に示したように、チャレンジSP中の大当り報知演出が実行される前の操作促進表示BTが表示されるときに、スピーカ8L、8Rから演出音I2「押せ」(キャラBボイス)が再生出力されている。そして、チャレンジSPに主に登

10

20

30

40

50

場するキャラクタと、操作促進表示 B T が表示されるときは演出音のキャラボイスのキャラクタとがキャラクタ B で共通している。

【2340】

また、図 20-34～図 20-37 に示したように、バトル S P 中の大当り報知演出が実行される前の操作促進表示 B T が表示されるときに、スピーカ 8 L、8 R から演出音 I 1「押せ」（キャラ A ボイス）が再生出力されている。そして、バトル S P に主に登場するキャラクタと、操作促進表示 B T が表示されるときは演出音のキャラボイスのキャラクタとがキャラクタ A で共通している。

【2341】

このような構成によれば、スーパーリーチ演出ごとに、操作促進表示が表示されるときは固有の演出音や、固有の大当り報知音を設けることによって、スーパーリーチ演出の差別化を図ることができる。また、特定のキャラクタが好きな遊技者にとって、そのキャラクタが映像や音声で登場することを期待して遊技を行うことができる。

【2342】

（効果 10-4）

図 20-69 に示したように、殲滅 S P 演出において、遊技者による操作部の操作を受け付ける毎に演出音 H が新たに再生出力されることによって、遊技者が任意のタイミングで擬似的にスクラッチさせた演出音 H がスピーカ 8 L、8 R から再生出力されている。

【2343】

このような構成によれば、操作部を操作することによって、スクラッチ処理された演出音を再生出力させることができるので、操作部の操作促進に繋がるとともに、操作部を連打する遊技性を有する殲滅 S P 演出の興趣を向上できる。

【2344】

（効果 11）

図 20-42～図 20-44 に示したように、復活演出が実行されるときに、スクラッチ処理された演出音 J「フィ、フィ、フィ、フィ、フィーバー」がスピーカ 8 L、8 R から再生出力されている。このとき、第 1 復活表示「F E」と、第 1 復活表示よりも拡大された第 2 復活表示「F E」とが交互に画像表示装置 5 に表示されている。

【2345】

このような構成によれば、復活演出において、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される第 1 演出音 J「フィ」に関連した第 1 復活表示「F E」及び第 2 復活表示「F E」が画像表示装置 5 に表示されることによって、遊技者の視覚と聴覚に訴えかける演出を実現できる。また、第 1 演出音 J「フィ」の再生出力タイミングに対応して「F E」の文字の表示サイズが切り替わることによって、映像と音声の一体感を強めることができ、復活演出の興趣を向上できる。

【2346】

（効果 11-1）

図 20-42～図 20-44 に示したように、第 1 復活表示及び第 2 復活表示の内部にはキャラクタ A が含まれている。

【2347】

このような構成によれば、通常の文字情報（キャラクタ同士が会話を行う会話予告演出で表示されるセリフ表示等）では、（表示領域が確保できないため）キャラクタを表示させることは困難であるが、復活演出のように大当りを報知する演出が実行されるときは文字情報（第 1 復活表示、第 2 復活表示）では、キャラクタを表示させることができることによって、復活演出の特別感を向上できる。

【2348】

（効果 11-2）

図 20-42～図 20-44 に示したように、第 1 復活表示や第 2 復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の頭 2 文字である「F E」の文字で構成されている。

。

10

20

30

40

50

【2349】

このような構成によれば、復活演出の後に大当たりが発生することが明確になり、遊技者を混乱させずに適切な遊技を実現できる。

【2350】

(効果11-3)

図20-42～図20-44に示したように、第1復活表示や第2復活表示は、演出音Jのスクラッチ処理された「第1演出音J」「フィ」に関連した「FE」の文字で構成されている。

【2351】

このような構成によれば、映像と音声の一体感を強めることができ、復活演出の興趣を向上できる。

10

【2352】

(効果11-4)

図20-42～図20-44に示したように、復活演出が実行されるとき、第1復活表示は白色の表示色で構成されており、第2復活表示は白色と補色対比の関係にある黒色の表示色で構成されており、これらの表示色の復活表示が交互にそれぞれ2回ずつ表示されている。

【2353】

このような構成によれば、交互に表示される復活表示の表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、復活演出の興趣を向上できる。

20

【2354】

(効果11-5)

上記に示したように、復活演出では、第1復活表示と、第1復活表示よりも表示サイズが大きい第2復活表示と、第2復活表示よりも表示サイズが大きい第3復活表示と、第3復活表示よりも表示サイズが大きい第4復活表示と、が順に表示されてもよい。

【2355】

このような構成によれば、復活演出において、復活表示を用いて大当たりとなることを段々と盛り上げながら報知することができ、復活演出の興趣を向上できる。

【2356】

本明細書は、本開示の各実施形態を組合わせた構成が採用されてもよいし、されなくてもよい。

30

【2357】

〔その他の変形例〕

(1) なお、上記の実施形態では、Vストック演出が実行されないときの大当たり遊技や時短遊技において、複数種類の楽曲から再生出力させる楽曲を遊技者が選択可能な例を示したが、このような形態に限らず、大当たり遊技や時短遊技が実行される毎に、異なる楽曲が予め定められた順番で再生出力されてもよく、楽曲がランダムに再生出力されてもよい。この場合、これら楽曲にはVストック演出が実行されたときの専用楽曲である楽曲Xは含まれない。

【2358】

40

(2) なお、上記の実施形態では、Vストック演出が実行されるときの大当たり遊技や時短遊技において、楽曲X以外の楽曲を遊技者が選択することができない例を示したが、このような形態に限らず、Vストック演出が実行されるときの大当たり遊技や時短遊技において、楽曲X以外の楽曲を遊技者が選択することが可能であってもよい。

【2359】

例えば、Vストック演出が実行されるときの大当たり遊技や時短遊技において、楽曲X以外の楽曲を遊技者が選択できるものの、選択可能な楽曲の出力音量を低くしてもよく、特殊操作促進表示BT2(本例では、十字キーを模したアイコン)の視認性を低下させてもよい。

【2360】

50

(3) なお、上記の実施形態では、保留連演出における一部の要素（虹色テロップ表示 T I、V ストック数表示 V N I、楽曲 X）が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通である例を示したが、このような形態に限らず、保留連演出におけるすべての要素が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通であってもよい。

【2361】

また、保留連演出において、画像表示装置 5 を用いて実行される一部の要素（虹色テロップ表示 T I、V ストック数表示 V N I）が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通であり、スピーカ 8 L、8 R を用いて実行される一部の要素（楽曲 X）が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通である例を示したが、このような形態に限らず、保留連演出において、第 1 の演出装置（例えば、画像表示装置 5）を用いて実行される一部の要素が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通であり、第 2 の演出装置（例えば、スピーカ 8 L、8 R）を用いて実行される一部の要素が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通でなくてもよい。

10

【2362】

(4) なお、上記の実施形態では、ラウンド表示の単位として「ROUND」を用いる例を示したが、このような形態に限らず、ラウンド表示の単位として「ROUND」以外の単位を用いてもよい。

【2363】

例えば、ラウンド表示の単位として、大当りラウンドであることに関連した「ラウンド」等の単位でもよく、大当りラウンドであることに関連しない「夢夢」、「パワフル」等の単位でもよい。

20

【2364】

(5) なお、上記の実施形態では、V ストック演出において、V ストック数（保留連数）を報知する例を示したが、このような形態に限らず、V ストック演出において、V ストック数（保留連数）を報知しなくてもよい。

【2365】

例えば、V ストック演出において、V ストック数（保留連数）を報知しない場合、V ストック演出が実行されたものの、保留記憶のなかで何個の「当り」が発生するかを遊技者は認識できないので、V ストック演出が実行されたことによる安心感を遊技者に与えつつ、未知の V ストック数に対する関心を高めることができ、V ストック演出後の演出の興趣を向上できる。

30

【2366】

(6) なお、上記の実施形態では、V ストック演出において、操作部を 1 回操作することによって、V ストック数（保留連数）を報知する例を示したが、このような形態に限らず、V ストック演出において、他の手法によって、V ストック数（保留連数）を報知してもよい。

【2367】

例えば、V ストック数を報知する V ストック数報知演出を実行可能であり、この V ストック数報知演出では、操作部を複数回以上操作する必要があるミニゲームが実行されることによって、V ストック数が報知されてもよい。

40

【2368】

(7) なお、上記の実施形態では、V ストック演出における V ストック数表示は、V ストックの数を示唆する例を示したが、このような形態に限らず、V ストック演出における V ストック数表示は、V ストックの数以外の要素を示唆してもよい。

【2369】

例えば、V ストック演出における V ストック数表示は、V ストック数表示の周りにエフェクト表示を伴って表示可能であるものとする。このエフェクト表示の表示色に応じて、V ストックの対象となる「当り」の大当り種別を示唆してもよい。V ストック数表示のエフェクト表示が虹色である場合、「10R 大当り A」であることが示唆され、V ストック数表示のエフェクト表示が赤色である場合、「10R 大当り A」又は「10R 大当り B」

50

であることが示唆され、Vストック数表示のエフェクト表示が青色である場合、「3R大当りB」、「10R大当りA」又は「10R大当りB」であることが示唆される。

【2370】

(8) なお、上記の実施形態では、音声を構成する第1の音声データと、第2の音声データのうち、第1の音声データを連続して再生出力させることによって、スクラッチ処理が実行される例を示したが、このような形態に限らず、音データを再生するための記憶領域にスクラッチ処理された音声内容が録音された音声データを予め記憶させておき、この音声データを再生出力させてもよい。

【2371】

例えば、楽曲Xの「楽曲データX」として「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」と楽曲冒頭部分がスクラッチされた1つの楽曲データを予め記憶させておき、この楽曲データを再生出力させてもよい。

【2372】

(9) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が実行されているときに、画像表示装置5に特殊操作促進表示BT2が表示させない例を示したが、このような形態に限らず、第1Vストック演出が実行されているときに、画像表示装置5に特殊操作促進表示BT2とは異なる演出画像を表示させないようにしてもよい。

【2373】

例えば、画像表示装置5の所定領域に、画面の光量を調節するための光量表示と、音量値を調節するための音量表示とを表示可能である場合、第1Vストック演出が実行されていないときに、画像表示装置5に光量表示や音量表示を表示させる一方で、第1Vストック演出が実行されているときに、画像表示装置5に光量表示や音量表示を表示させない。

【2374】

(10) なお、上記の実施形態では、大当り遊技中や時短遊技中において、Vストック演出が実行されていないときに、いずれの状況でも楽曲A、楽曲B、楽曲Cから楽曲を選択可能な例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技中や時短遊技中において、Vストック演出が実行されていないときに、状況に応じて選択可能な楽曲を異ならせてもよい。

【2375】

例えば、大当り連荘数が1増えるごとに、選択できる楽曲が1曲ずつ増えてもよい。また、大当り連荘数が10回となったときに、全ての楽曲が選択できるように楽曲が解放されてもよい。

【2376】

(11) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が大当りRD期間に実行される場合、大当りラウンド遊技における2ラウンド目（ラウンド表示では「3ROUND」）に第1Vストック演出が開始される例を示したが、このような形態に限らず、第1Vストック演出が大当りRD期間に実行される場合、大当りラウンド遊技における2ラウンド目以外のタイミングで第1Vストック演出が開始されてもよい。

【2377】

例えば、第1Vストック演出が大当りRD期間に実行される場合、大当りラウンド遊技における1ラウンド目～10ラウンド目のうちいずれのラウンドで第1Vストック演出を開始させるかを事前に抽選で決定し、抽選結果に応じたラウンドで第1Vストック演出が開始されてもよい。

【2378】

(12) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が実行されるときに、画像表示装置5にスピーカ8L、8Rから再生出力される演出音に関連した文字情報が表示される例を示したが、このような形態に限らず、第1Vストック演出が実行されるときに、画像表示装置5にスピーカ8L、8Rから再生出力される演出音に関連した文字情報以外の情報が表示されてもよい。

【2379】

10

20

30

40

50

例えば、第1Vストック演出が実行されるときに、画像表示装置5にスピーカ8L、8Rから再生出力される演出音に関連した情報として、キャラクタAが表示されてもよい。

【2380】

(13) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が実行された後の大当り遊技や時短遊技において、楽曲を選択／変更することが制限されている例を示したが、このような形態に限らず、第1Vストック演出が実行された後の大当り遊技や時短遊技において、楽曲を選択／変更することを可能としてもよい。

【2381】

例えば、第1Vストック演出が実行された後の大当り遊技や時短遊技において、楽曲A、楽曲B、楽曲C、及び、楽曲Xのうちから楽曲を選択／変更できるようにしてもよい。

【2382】

(14) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aのチャンネル設定割合を100%とさせている一方で、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とさせている例を示したが、このような形態に限られない。

【2383】

例えば、第1Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aのチャンネル設定割合を100%とさせている一方で、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を0%とさせてもよい（ミュート処理）。

【2384】

(15) 上記の実施形態では、演出音Aの効果音の種別に応じて、Vストックの対象となる保留記憶の大当り種別が示唆される例を示した。ここでの効果音の種別とは、再生出力期間の異なる「効果音A1」と「効果音A2」であってもよいし（例えば、「効果音A1」：3S、「効果音A2」：1S）、再生出力内容の異なる「効果音A1」と「効果音A2」であってもよい（例えば、「効果音A1」：「（ピキーン）」、「効果音A2」：「（キュイン）」）。

【2385】

(16) なお、上記の実施形態では、CU演出において再生出力される演出音Bは、セリフ音を含まず、効果音のみで構成されている例を示したが、このような形態に限らず、演出音Bはセリフ音を含んでもよい。

【2386】

例えば、演出音Bは「セリフ音B」と「効果音B」とで構成されるものとしてもよい。但し、CU演出が実行されるときに、演出音Bはスクラッチ処理されずに再生出力されるものとする。

【2387】

(17) なお、上記の実施形態では、第2通常時大当り報知演出において再生出力される演出音C2は、セリフ音と、効果音とで構成されている例を示したが、このような形態に限らず、演出音C2は、セリフ音と、効果音とで構成される以外の構成であってもよい。

【2388】

例えば、演出音C2は、セリフ音や効果音の他にBGMも構成要素としてよい。この場合、演出音C2は、セリフ音、効果音、BGMのうち少なくともいずれか一方を構成要素としてもよいし、セリフ音、効果音、BGMのうちいずれも構成要素としなくてもよい。

【2389】

(18) なお、上記の実施形態では、演出音C2が再生出力されるときに、「第1演出音C2」「ヴィ」がスクラッチ処理されて4回連続して再生出力された後に、「第1演出音C2」及び「第2演出音C2」「ヴィクトリー」が再生出力される例を示したが、このような形態に限らず、演出音C2が再生出力されるときに、「第1演出音C2」「ヴィ」がスクラッチ処理されて4回連続して再生出力された後に、「第2演出音C2」「クトリ

10

20

30

40

50

ー」が再生出力されてもよい。この場合、第2通常時大当り報知演出が実行されると、スピーカ8L、8Rから「ヴィ、ヴィ、ヴィ、ヴィ、クトリー」と再生出力される。

【2390】

(19) なお、上記の実施形態では、第2通常時大当り報知演出が実行される前に操作促進表示BTが表示されるときに演出音I1はスクラッチ処理されていない例を示したが、このような形態に限らず、第2通常時大当り報知演出が実行される前に操作促進表示BTが表示されるときに演出音I1はスクラッチ処理されてもよい。

【2391】

(20) なお、上記の実施形態では、右打ち時大当り報知音が、セリフ音と、効果音とで構成される例を示したが、このような形態に限らず、右打ち時大当り報知音が、セリフ音と、効果音とで構成されなくてもよい。例えば、右打ち時大当り報知音が、セリフ音のみで構成されてもよく、効果音のみで構成されてもよい。

【2392】

(21) なお、上記の実施形態では、スーパーリーチ演出中の当選分岐のタイミングで、大当り報知音として、通常時大当り報知音や右打ち時大当り報知音が設けられ、変動開始時やリーチ成立時の大当り報知音として、突然大当り報知音が設けられる例を示したが、このような形態に限らず、上記の大当り報知音とは異なる大当り報知音が設けられてもよい。

【2393】

例えば、通常時大当り報知音や右打ち時大当り報知音が再生出力されて、表示結果が「大当り」であることが報知されたタイミングよりも後であって、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示結果が「大当り」となる飾り図柄が停止表示するタイミングに、改めて飾り図柄を用いて表示結果が「大当り」となることを報知する図柄大当り報知演出音が設けられてもよい。

【2394】

(22) なお、上記の実施形態では、アクティブ表示の表示態様が変化する特別変化演出が実行されるか否かを示唆する変化前兆演出において、スクラッチ処理された演出音が再生出力される例を示したが、このような形態に限らず、アクティブ表示とは異なる情報に変化する演出が実行されるか否かを示唆する変化前兆演出において、スクラッチ処理された演出音が再生出力されてもよい。

【2395】

例えば、変動表示に関連する情報である背景画像が変化する背景変化演出を実行可能であるとする。背景変化演出では、背景画像を通常背景画像から第1背景画像又は第2背景画像に変化させる。通常背景画像<第1背景画像<第2背景画像の関係で大当り期待度が設定されている。この背景変化演出が実行されるか否かを示唆する変化前兆演出において、スクラッチ処理された演出音が再生出力されてもよい。

【2396】

(23) なお、上記の実施形態では、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、特別変化演出が開始されることを示唆する「READY」の文字と、「GO」の文字とが表示される例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、「READY」の文字や「GO」の文字とは異なる情報が表示されてもよい。

【2397】

例えば、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、特別変化演出が開始されることを示唆する「よーい」の文字と、「ドン！」の文字とが表示されてもよい。

【2398】

(24) なお、上記の実施形態では、時短状態（ラッシュモード）に制御されることを報知する時短突入演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、時短状態以外に制御されることを報知する突入演出が実行されてもよい。

【2399】

例えば、大当り遊技状態に制御されることを報知する大当り突入演出が実行されてもよく、小当り遊技状態に制御されることを報知する小当り突入演出が実行されてもよい。

【2400】

例えば、大当り突入演出が実行されると、画像表示装置5に大当り説明画像が表示される。大当り説明画像は、大当り中の遊技方法を説明する情報（「ボーナスの最終ラウンドが終了するまで右打ちを続けてね！」）と、現在は大当り遊技状態に制御されておらず、打球操作ハンドル30を操作する必要がないことを遊技者に示唆するデモアイコンと、キャラクターAを含む画像である。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音Fが再生出力される。

【2401】

次いで、画像表示装置5に第3カウントダウン画像CDI3が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F3〕「スリー」が再生出力される。

【2402】

次いで、画像表示装置5に第2カウントダウン画像CDI2が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F2〕「ツー」が再生出力される。

【2403】

次いで、画像表示装置5に第1カウントダウン画像CDI1が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F1〕「ワン」が再生出力される。

【2404】

次いで、画像表示装置5にスタート画像JSIが表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第2演出音F（スクラッチ：4回）〕と〔第2演出音F及び第3演出音F〕「ス、ス、ス、ス、スタート」が再生出力される。

【2405】

また、スロット機において、ボーナス（ビッグボーナス、レギュラーボーナス、擬似ボーナス等）、RT、AT、ART、CZ等に制御されることを報知する突入演出が実行されてもよい。これらの突入演出において、スクラッチされた演出音が再生出力されてもよい。

【2406】

（25）なお、上記の実施形態では、時短突入演出において、画像表示装置5の「START」の文字と、スピーカ8L、8Rからのスクラッチ処理された〔第2演出音F〕と〔第3演出音F〕「スタート」の演出音とが一致している例を示したが、このような形態に限らず、時短突入演出において、画像表示装置5の「START」の文字と、スピーカ8L、8Rからの演出音とが一致していなくてもよい。

【2407】

例えば、時短突入演出において、画像表示装置5に「START」の文字が表示されるときに、スピーカ8L、8Rから演出音「いくぞー」や「ゴー」や「発射（はっしゃ）」が再生出力されてもよい。そして、これらの演出音がスクラッチされて再生出力されてもよい。

【2408】

（26）なお、上記の実施形態では、スタート画像は右向きの矢印のオブジェクトを含む画像である例を示したが、このような形態に限らず、スタート画像は右向きの矢印のオブジェクト以外の画像を含む画像であってもよい。例えば、スタート画像はエフェクト表示やキャラクターを含む画像であってもよい。スタート画像にエフェクト表示が含まれる場合、エフェクト表示は、これから右打ち遊技が開始されることを盛り上げるために金色態様であってもよい。また、スタート画像にキャラクターが含まれる場合、キャラクターは、これから右打ち遊技が開始されることを示唆するために右方向を指さず態様であってもよい。

【2409】

（27）なお、上記の実施形態では、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りED期間に実行される例を示したが、このような形態に限らず、時短突入演出は大当り遊技状態の

10

20

30

40

50

大当り E D 期間以外のタイミングに実行されてもよい。例えば、時短突入演出は大当り遊技状態の大当り R D 期間に実行されてもよく、大当りラウンド遊技の最終ラウンドに時短突入演出が実行されるものとする。この場合、大当りラウンド遊技の最終ラウンドの 1 つ前のラウンドにおいて、ラッシュモードにおける演出モードを選択する演出を実行してもよい。

【2410】

(28) なお、上記の実施形態では、時短突入演出は大当り遊技状態の大当り E D 期間に必ず実行される例を示したが、このような形態に限らず、時短突入演出は大当り遊技状態の大当り E D 期間に必ず実行されなくてもよい。

【2411】

例えば、時短突入演出は、大当り遊技状態の大当り E D 期間に、時短突入演出を実行するか否かを選択するための操作促進表示を表示させ、この操作促進表示が操作された場合に、時短突入演出が実行されてもよい。

【2412】

(29) なお、上記の実施形態では、通常時大当り報知演出で再生出力されるスクラッチ処理された演出音において、効果音の方がセリフ音よりも再生出力期間が長い例を示したが、このような形態に限らず、通常時大当り報知演出で再生出力されるスクラッチ処理された演出音において、セリフ音の方が効果音よりも再生出力期間が長くてもよい。

【2413】

(30) なお、上記の実施形態では、スーパーリーチ演出に主に登場するキャラクターと、操作促進表示が表示されるとききの演出音のキャラボイスのキャラクターとが一致している例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチ演出に主に登場するキャラクターと、操作促進表示が表示されるとききの演出音のキャラボイスのキャラクターとが一致していなくてもよい。例えば、スーパーリーチ演出に主に登場するキャラクターと、操作促進表示が表示されるとききの演出音のキャラボイスのキャラクターとが一致していない場合、矛盾演出として大当り確定である構成を採用してもよい。

【2414】

(31) なお、上記の実施形態では、遊技者が操作部を連打することによって、任意のタイミングで擬似的なスクラッチ処理を行わせて演出音を再生出力させる例を示したが、このような形態に限らず、遊技者が連打とは異なる操作方法で操作部を操作することによって、任意のタイミングで擬似的なスクラッチ処理を行わせて演出音を再生出力させてもよい。例えば、操作部を長押しすることによって、演出音を擬似的にスクラッチさせて演出音を再生出力させてもよい。

【2415】

(32) なお、上記の実施形態では、復活演出における復活表示（第 1 復活表示、第 2 復活表示）の内部にキャラクター A が表示される例を示したが、このような形態に限らず、復活演出における復活表示の内部にキャラクター A とは異なる画像が表示されてもよい。

【2416】

例えば、復活演出における復活表示の内部にキャラクター A とは異なるキャラクターが表示されてもよい。この場合、パチンコ遊技機 1 固有のプレミアムキャラクターや当該スーパーリーチに主に登場していたキャラクターが表示される。

【2417】

(33) なお、上記の実施形態では、第 1 復活表示や第 2 復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の文字に関連する文字で構成される例を示したが、このような形態に限らず、第 1 復活表示や第 2 復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の文字とは異なる情報で構成されてもよい。

【2418】

例えば、大当りであることを示す「B O N U S」の文字や「祝福」の文字、V ストックしていることを示す「N E X T」の文字や「連」の文字、特定の S P に発展することを示す「C H A L L E N G E」の文字や「B A T T L E」の文字等でもよい。

10

20

30

40

50

【2419】

また、その後に実行される演出や遊技状態とは関連しない情報でもよい。例えば、復活演出の後に大当たりが発生するものの、大当たりであることとは関連しない「夢」の文字や「ドリーム」の文字等でもよい。

【2420】

(34) なお、上記の実施形態では、第1復活表示や第2復活表示は、大当たりを示す「F E V E R」の文字の一部で構成される例を示したが、このような形態に限らず、第1復活表示や第2復活表示は、大当たりを示す「F E V E R」の文字の全部で構成されてもよい。

【2421】

(35) なお、上記の実施形態では、復活演出において、第1復活表示は白色の表示色で構成されており、第2復活表示は白色と補色対比の関係にある黒色の表示色で構成されている例を示したが、このような形態に限らず、復活演出において、第1復活表示の表示色と、第2復活表示の表示色とが補色対比の関係でなくてもよい。

【2422】

(36) なお、上記の実施形態では、(i)変動表示の表示結果が「大当たり」となったことに基づいて大当たり遊技状態に制御する[一種大当たり]と、(ii)変動表示の表示結果が「小当たり」となったことに基づいて小当たり遊技状態に制御してV入賞装置内のV入賞領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、V入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当たり遊技状態に制御する[二種大当たり]と、を備える遊技機である。即ち、上記の実施形態における遊技機は、(i+ii)大当たり遊技状態に制御するパターンとして[一種大当たり]と[二種大当たり]とのパターンを有する[一種+二種混合機]である例を示したが、このような形態に限らず、異なる遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【2423】

(36-1) 例えば、[V-S T機]の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。[V-S T機]は、大当たり遊技状態の1ラウンド目において遊技球が、後述する可変V入賞球装置(Vフタ)に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当たり遊技の終了後において最大で70回の可変表示に亘って後述する確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

【2424】

遊技状態として、低確状態、且つ、非時短状態である「通常状態」(以下、適宜「確変制御が実行されない(遊技状態)」と称する。)と、高確状態、且つ、時短状態である「確変状態」(以下、適宜「確変制御が実行される(遊技状態)」と称する。)と、が設けられるものとする。例えば、通常状態のときの大当たり確率を $1/319.7$ と設定し、確変状態のときの大当たり確率を $1/40$ と設定する。

【2425】

そして、[V-S T機]では、確変状態は、所定回数(例えば、70回)の特図ゲームが実行されたこと、又は、次回の大当たり遊技状態が開始されたことのいずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。

【2426】

また、大当たり種別として、確変制御が実行されない「通常大当たり」と、確変制御が実行される「確変大当たり」と、が設けられるものとする。

【2427】

また、大入賞口の内部に可変V入賞球装置(Vフタ)を備えるものとする。可変V入賞球装置の機構は、V判定入賞装置87と同じであるので説明を省略する。可変V入賞球装置(Vフタ)の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態(例えば、0.1秒)と、開放状態となる期間が長いロング開放状態(例えば、15秒)とがある。「通常大当たり」は、大当たり遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、「確変大当たり」は、大当たり遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球

10

20

30

40

50

装置がロング開放状態となるものとする。例えば、「通常大当り」には、ラウンド数が3ラウンドの「3R通常大当り」がある。

【2428】

「通常大当り」による大当り遊技状態は、1ラウンド目～3ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「通常大当り」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な「通常大当り」となる。

【2429】

「確変大当り」による大当り遊技状態は、1ラウンド目～3ラウンド目／10ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「確変大当り」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。例えば、「確変大当り」には、ラウンド数が3ラウンドの「3R確変大当り」と、ラウンド数が10ラウンドの「10R確変大当り」と、がある。

10

【2430】

第1特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、50%の割合で「3R通常大当り」と判定され、50%の割合で「3R時短大当り」とされる。また、第2特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、100%の割合で「10R確変大当り」と判定される。

20

【2431】

このような「V-S-T機」の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【2432】

(36-2) また、「V-確変機」の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。「V-確変機」では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態（確変制御が実行される遊技状態）とを設けるものとする。大当り種別として、確変制御が実行されない「通常大当り」と、確変制御が実行される「確変大当り」とが設けられるものとする。「V-確変機」は、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が、前述した可変V入賞球装置（Vフタ）に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において次回の大当りが発生するまでの期間に亘って確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

30

【2433】

第1特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、50%の割合で「3R通常大当り」と判定され、50%の割合で「3R時短大当り」とされる。また、第2特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、20%の割合で「10R通常大当り」と判定され、80%の割合で「10R確変大当り」と判定される。

【2434】

このような「V-確変機」の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

40

【2435】

(37) なお、上記の実施形態では、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する割合が0%である例を示したが、このような形態に限らず、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する割合が0%以外の割合であってもよい。

【2436】

例えば、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する割合が5%に設定され、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の高い赤色態様や金色態様に変化する割合が95%に設定される。このとき、特

50

別変化演出が実行される場合に、アクティブ表示の最終表示態様が大当たり期待度の高い赤色態様や金色態様に変化する割合が高いものの、アクティブ表示の最終表示態様が大当たり期待度の低い青色態様に変化する可能性もあるので、遊技者を特別変化演出により一層注目させることができる。

【2437】

以上に説明した本特徴部05TMには、以下に示す各構成が含まれる。

【2438】

手段1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（ストーリーSP発展演出）を実行可能であり、

前記特定演出（ストーリーSP発展演出）が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特定演出音（スクラッチ処理された演出音G）を前記音出力手段（スピーカ8L、8R）から出力可能であり、

前記特定演出音が出力されている期間において、第1表示（黄色のキャラクタA）と、前記第1表示とは異なる第2表示（紫色のキャラクタA）とを前記表示手段（画像表示装置5）にそれぞれ複数回（交互に2回ずつ）表示可能であり、

前記第2表示は、前記第1表示の表示色を反転させた表示色である（キャラクタAの表示色である黄色と紫色は補色対比の関係である）

ことを特徴とする遊技機。

【2439】

このような構成によれば、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第1表示と、第1表示の表示色を反転させた表示色である第2表示色とをそれぞれ複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることによって、第1表示と第2表示の表示色をより一層鮮やかに見せることができるので、特定演出が実行されるときに興味を向上できる。

【2440】

手段2の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（RAM102）と、

可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（始動入賞時の大当たり判定／小当たり判定を実行するCPU103）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

第1歌唱音と第1伴奏音とで構成される第1楽曲（楽曲A）と、前記第1楽曲とは異なる楽曲であって、第2歌唱音と第2伴奏音とで構成される第2楽曲（楽曲X）と、を前記音出力手段（スピーカ8L、8R）から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記第1楽曲を前記音出力手段から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった前記保留記憶に対応した可変表示が前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出（第1保留連演出）を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記所定演出が実行されるときに、前記第 2 楽曲を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第 1 歌唱音は特殊加工されていない一方で、前記第 2 歌唱音の少なくとも一部は特殊加工されている（楽曲 A はスクラッチ処理されずに再生出力される一方で、楽曲 X はスクラッチ処理されて再生出力される）

ことを特徴とする遊技機。

【2 4 4 1】

このような構成によれば、所定演出が実行されるときに、第 2 楽曲が出力されることによって、所定演出の特別感を向上できる。また、所定演出が実行されるときに出力される第 2 楽曲の第 2 歌唱音の少なくとも一部が特殊加工されていることによって、所定演出が実行されるときに第 2 楽曲を遊技者に印象づけることができる。

10

【2 4 4 2】

手段 3 の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（RAM 102）と、

可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（始動入賞時の大当り判定／小当り判定を実行する CPU 103）と、

通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態）に制御可能な状態制御手段（CPU 103）と、

20

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されているときに、第 1 楽曲（楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C）を前記音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった前記保留記憶に対応した可変表示が前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出（第 1 保留連演出）を実行可能であり、

前記所定演出が実行されるときに、前記第 1 楽曲とは異なる第 2 楽曲（楽曲 X）を前記音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）から出力可能であり、

30

前記有利状態の終了後に制御される前記特別状態において、前記判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった前記保留記憶に対応した可変表示が前記有利状態に制御されることを示唆する特別演出（第 2 保留連演出）を実行可能であり、

前記特別演出（第 2 保留連演出）が実行されるときに、前記第 2 楽曲（楽曲 X）を前記音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）から出力可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2 4 4 3】

このような構成によれば、所定演出が実行されるときに、第 1 楽曲とは異なる第 2 楽曲が出力されることによって、所定演出の特別感を向上できる。また、所定演出と特別演出が実行されるときに、有利状態から特別状態にかけて共通の第 2 楽曲が出力されることによって、有利状態から特別状態に切り替わるときに楽曲が変更されてしまうことによる興趣の低下を防止できる。

40

【2 4 4 4】

手段 4 の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

特典（V ストック（保留連、次回連））を付与する特典付与手段（大当り開始時演出決定処理のステップ S 0 5 T M 3 0 7 0）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

50

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、
遊技者が、複数種類の楽曲（楽曲A、楽曲B、楽曲C）のうち少なくとも一つの楽曲を選択することが可能である楽曲受付手段（特殊操作促進表示BT2）と、を備え、
前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されているときに、遊技者によって選択された前記楽曲を前記音出力手段から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記特典が付与されることを示唆する特殊演出（第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出））を実行可能であり、

前記特殊演出の実行が開始されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特殊演出音（スクラッチ処理された演出音A）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特殊演出音が出力されている期間において、前記楽曲受付手段によって前記楽曲を選択することを制限する（特殊操作促進表示BT2が消去され、楽曲を選択できない）ことを特徴とする遊技機。

【2445】

このような構成によれば、特殊演出が実行されているときに、楽曲受付手段によって楽曲を選択することが制限されていることによって、特殊演出の特別感を向上できるとともに、楽曲を選択することが可能であることにより特殊演出への関心が低下してしまうことを防止できる。

【2446】

手段5の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（バトルSP演出）を実行可能であり、

前記特定演出は、第1パート（バトルSP前半部）と、前記第1パートよりも後に実行される第2パート（バトルSP後半部）と、で構成されており、

前記第1パートと、前記第2パートとにおいて、前記表示手段の視認性を低下させる特別演出（バトルSP前半部：CU演出、バトルSP後半部：第2通常時大当り報知演出）を実行可能であり、

前記第1パートにおいて前記特別演出が実行されるときに、第1演出音（演出音B）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第2パートにおいて前記特別演出が実行されるときに、前記第1演出音とは異なる第2演出音（演出音C2）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第2演出音は、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成されている（演出音C2はスクラッチ処理されている）

ことを特徴とする遊技機。

【2447】

このような構成によれば、第1パートの特別演出と、第2パートの特別演出とで、共通して表示手段の視認性を低下させる演出を実行可能である。一方で、第2演出音を特殊加工させることによって、第1パートの特別演出と、第2パートの特別演出との相違を明確にしながら、演出の制作コストや演出制御の処理負担を軽減できる。

【2448】

手段6の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

10

20

30

40

50

通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態）に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記通常状態に制御されているときに、前記有利状態に制御されることを報知する第1報知音（通常時大当り報知音（演出音C1、演出音C2、演出音C3））を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特別状態に制御されているときに、前記有利状態に制御されることを報知する第2報知音（右打ち時大当り報知音（演出音D1、演出音D2、演出音D3））を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第1報知音は、特殊加工された特殊セリフ音と、特殊効果音とで構成されている一方で、前記第2報知音は、特殊加工されていない特定セリフ音と、特定効果音とで構成されており（通常時大当り報知音はスクラッチ処理されている一方で、右打ち時大当り報知音はスクラッチ処理されておらず）、

前記第1報知音の出力期間は、前記第2報知音の出力期間よりも長い（右打ち時大当り報知音の再生出力期間は5.25Sであり、通常時大当り報知音の再生出力期間は6.25Sである）

ことを特徴とする遊技機。

【2449】

このような構成によれば、特殊加工された特殊セリフ音と、特殊効果音とで構成されている第1報知音が出力されることによって、通常状態に制御されている場合に、有利状態に制御されることが報知されるときインパクトを高めることができる。また、特殊加工されていない特定セリフ音と、特定効果音とで構成されており、第1報知音よりも出力期間が短い第2報知音が出力されることによって、時短状態の疾走感や爽快感が低下してしまうことを防止できる。

【2450】

手段7の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

可変表示に対応した特定表示（保留表示、アクティブ表示）を前記表示手段に表示可能であり、

前記特定表示の表示態様によって、前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（変化演出）を実行可能であり、

前記特定表示として、第1態様（通常態様、青色態様）の前記特定表示と、前記第1態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2態様（赤色態様、金色態様）の前記特定表示と、があり、

前記特定演出として、第1特定演出（通常変化演出）と、前記第1特定演出よりも前記第2態様の前記特定表示が表示される割合が高い第2特定演出（特別変化演出）と、があり、

前記演出制御手段は、

前記第1特定演出が実行される場合、該第1特定演出が実行される前に、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特殊演出音を前記音出力手段から出力させず（通常変化演出の実行前に、いずれの演出音も再生出力されておらず）、

前記第2特定演出が実行される場合、該第2特定演出が実行される前に、前記特殊演出音を前記音出力手段から出力可能である（特別変化演出が実行される前に、スクラッチ

10

20

30

40

50

処理された演出音 E A が再生出力されている)

ことを特徴とする遊技機。

【2451】

このような構成によれば、特殊演出音が出力されることによって、第1特定演出よりも有利状態に制御される割合が高い第2特定演出が実行されることを示唆できるので、遊技者に特殊演出音が出力されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

【2452】

手段8の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態、時短状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態の制御が開始されるときに、前記有利状態の制御が開始されることを示唆する特定演出（時短突入演出）を実行可能であり、

前記特定演出は、前記有利状態の制御が開始されることを示唆する特定表示（スタート画像JSI）を前記表示手段に表示させる演出であって、前記特定表示に関連し、特殊加工された特定セリフ音と、効果音とで構成される特定演出音（スクラッチ処理された演出音F）を前記音出力手段から出力させる演出である

ことを特徴とする遊技機。

【2453】

このような構成によれば、有利状態の制御が開始されるときに、特殊加工された特定演出音が出力されることによって、遊技者に有利状態の制御が開始されるタイミングを適切に報知することができるので、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【2454】

手段9の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（ストーリーSP発展演出）を実行可能であり、

前記特定演出（ストーリーSP発展演出）が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特定演出音（スクラッチ処理された演出音G）を前記音出力手段（スピーカ8L、8R）から出力可能であり、

前記特定演出音が出力されている期間において、第1表示（黄色のキャラクタA）と、前記第1表示とは異なる第2表示（紫色のキャラクタA）とを前記表示手段（画像表示装置5）にそれぞれ複数回（交互に2回ずつ）表示可能であり、

前記第2表示は、前記第1表示の表示色を反転させた表示色である（キャラクタAの表示色である黄色と紫色は補色対比の関係である）

ことを特徴とする遊技機。

【2455】

このような構成によれば、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第1表示と、第1表示の表示色を反転させた表示色である第2表示色とをそれぞれ複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることによって、第1表示と第2表示の表示色をより一層鮮やかに見せることができるので、特定演出が実行されるときに興味を向上できる。

【2456】

手段10の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する第1報知演出（第1通常時大当り報知演出）と、前記第1報知演出とは異なる演出であって、前記有利状態に制御されることを報知する第2報知演出（第2通常時大当り報知演出）と、を実行可能であり、

前記第1報知演出が実行されるときに、第1演出音（演出音C1）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第2報知演出が実行されるときに、第2演出音（演出音C2）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第1演出音は、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成されており（演出音C1の〔第1演出音C1〕は、第1セリフ音C1と、第1効果音Cとで構成されており）、前記第2演出音は、前記セリフ音とは異なるセリフ音であって、特殊加工された特定セリフ音と、前記効果音とで構成されている（演出音C2の〔第1演出音C2〕は、第1セリフ音C2と、第1効果音Cとで構成されている）

ことを特徴とする遊技機。

【2457】

このような構成によれば、有利状態に制御されることを報知する演出として、第1報知演出と第2報知演出とが設けられることによって、第1報知演出又は第2報知演出のいずれかしか設けられていない場合よりも興趣を向上できる。また、第1報知演出と第2報知演出とにおいて、セリフ音のみを個別に設定し、効果音を共通とすることによって、第1報知演出と第2報知演出との差別化を図りながら、演出の制作コストや演出に関する記憶容量を軽減できる。

【2458】

手段11の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（復活演出）を実行可能であり、

前記特定演出が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特殊演出音（スクラッチ処理された演出音J）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特殊演出音が出力されるときに、前記セリフ音に関連した特定表示（第1復活表示、第2復活表示）を前記表示手段に表示可能であり、

前記特殊演出音が出力される期間において、第1サイズの前記特定表示と、前記第1サイズよりも大きい第2サイズの前記特定表示と、を前記表示手段にそれぞれ複数回表示可能である（スクラッチ処理された演出音Jが再生出力されるときに、第1復活表示と、第2復活表示と、が画像表示装置5に交互に2回ずつ表示されている）

ことを特徴とする遊技機。

【2459】

このような構成によれば、特定演出において、特殊演出音に関連した第1サイズの特定表示と、第2サイズの特定表示と、が表示手段に表示されることによって、遊技者の視覚と聴覚に訴えかける演出を実現できる。また、特殊演出音の出力タイミングに対応して特

10

20

30

40

50

定表示のサイズが切り替わることによって、映像と音声の一体感を強めることができ、特定演出の興趣を向上できる。

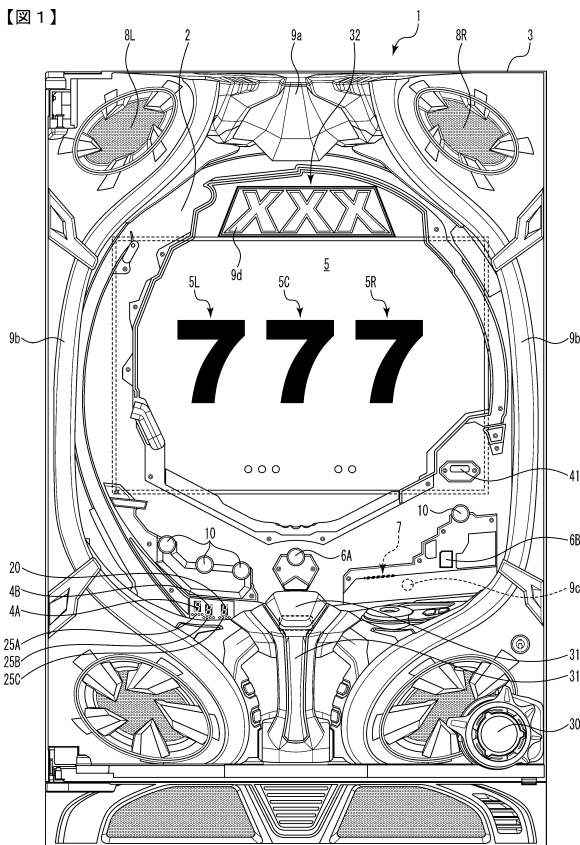
【符号の説明】

【 2 4 6 0 】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 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
- 9 遊技効果ランプ
- 1 1 主基板
- 1 2 演出制御基板
- 3 1 B プッシュボタン 3 1 B
- 3 2 可動体
- 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 2 0 演出制御用 C P U

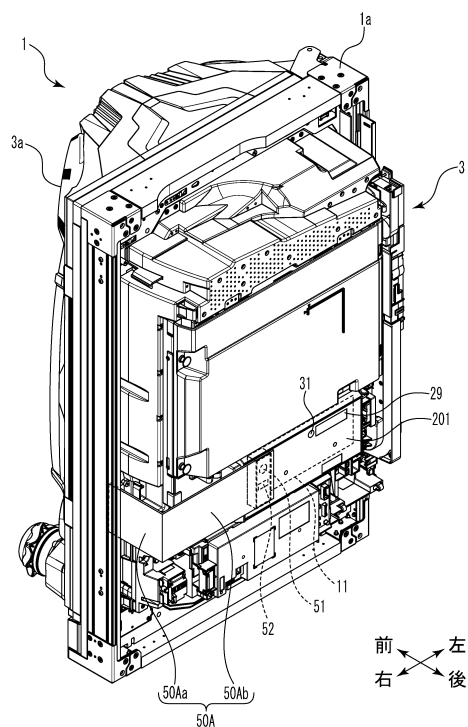
【図面】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



10

20

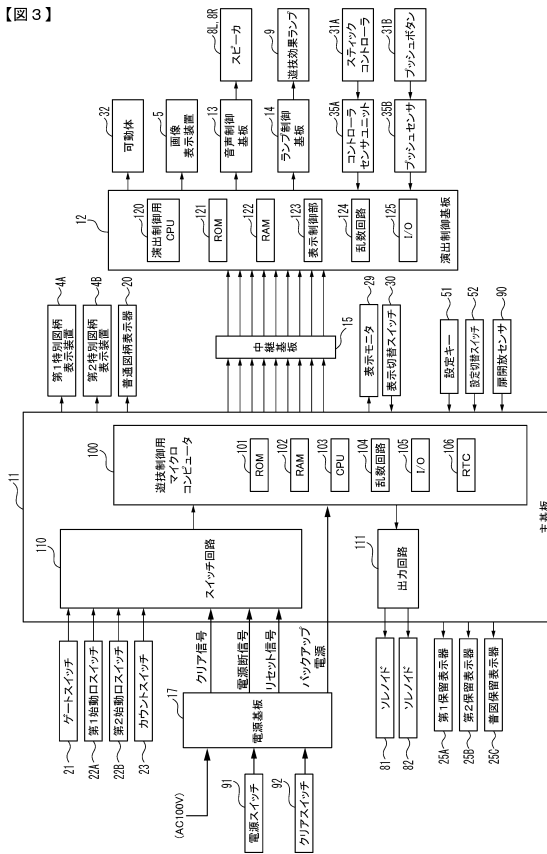
30

40

50

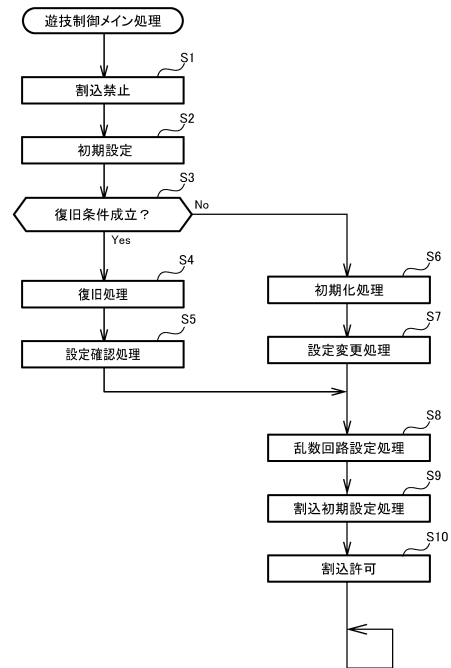
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】

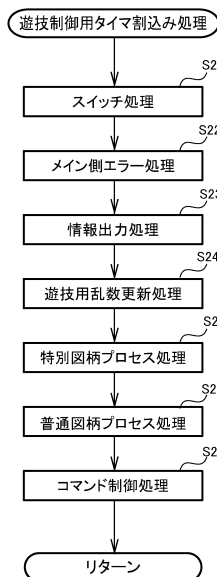


10

20

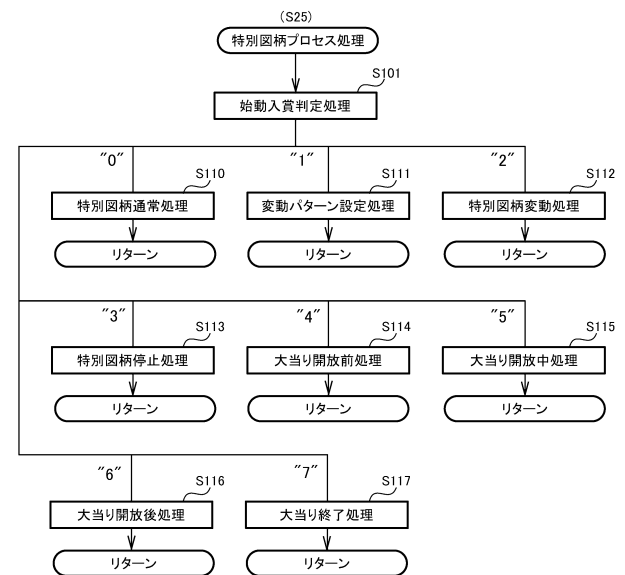
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



30

40

50

【図 7】

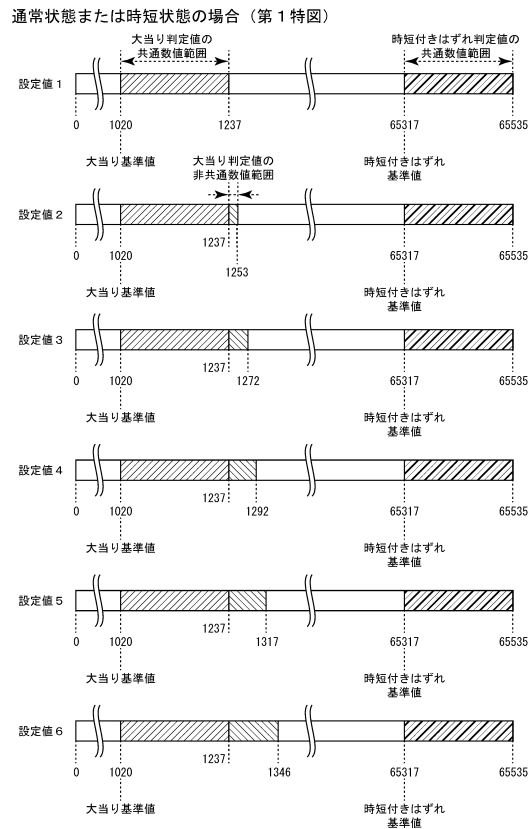
【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル									
遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)	MR1 (設定値7)	MR1 (設定値8)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1375 (確率:1/180)	1020~1404 (確率:1/160)
	時短付き	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
増量状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)	1020~1811 (確率:1/80)	1020~1958 (確率:1/60)
	時短付き	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル									
遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)	MR1 (設定値7)	MR1 (設定値8)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1375 (確率:1/180)	1020~1404 (確率:1/160)
	時短付き	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
増量状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)	1020~1811 (確率:1/80)	1020~1958 (確率:1/60)
	時短付き	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

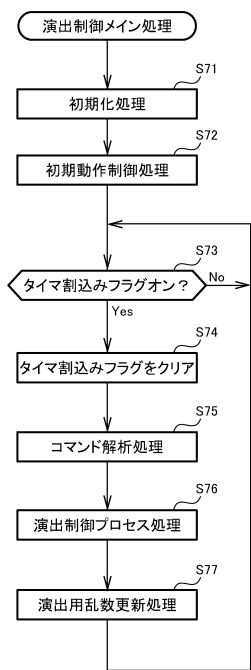
【図 8】

【図 8】



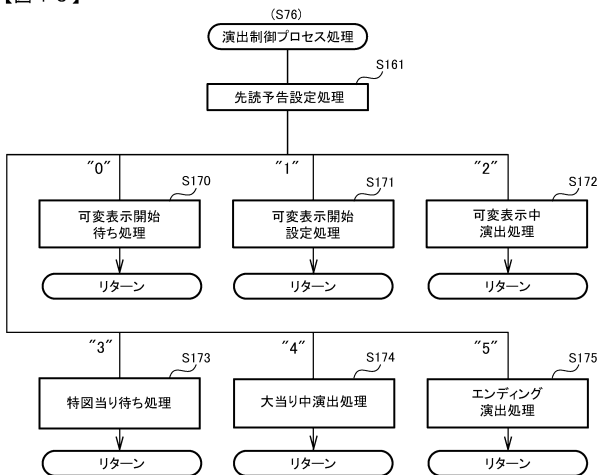
【図 9】

【図 9】



【図 10】

【図 10】



10

20

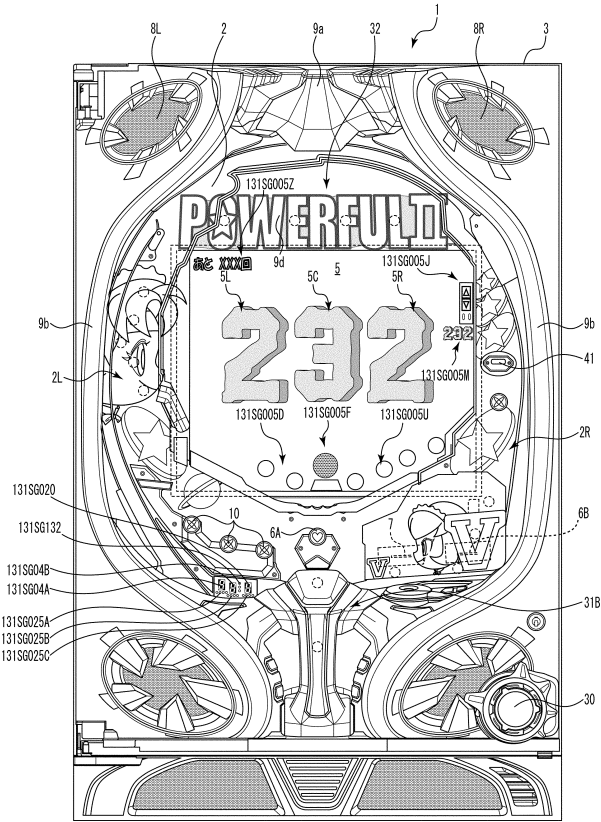
30

40

50

【図 1 1 - 1】

【図 1 1 - 1】 特徴部 131SG



【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

はずれ変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-3	2000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
	PA1-4	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
低ベース弱スーパーリーチ	PA2-2	43000	低ベース弱スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-3	53000	低ベース弱スーパーリーチB(はずれ)
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	63000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-5	73000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-6	40000	低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-7	78000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
低ベース強スーパーリーチB	PA2-8	83000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
	PA2-9	45000	低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
	PA2-10	88000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
低ベース強スーパーリーチC	PA2-11	93000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
	PA2-12	50000	低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
	PA2-13	98000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-14	103000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
	PA2-15	60000	低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000	高ベーススーパーリーチA(はずれ)
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000	高ベーススーパーリーチB(はずれ)
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000	高ベーススーパーリーチC(はずれ)
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000	高ベーススーパーリーチD(はずれ)

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

大当り変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
低ベース強スーパーリーチA	PB1-2	63000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA(大当り)
	PB1-3	73000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA(大当り)
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリーチA(大当り)
低ベース強スーパーリーチB	PB1-5	78000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB(大当り)
	PB1-6	83000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB(大当り)
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリーチB(大当り)
低ベース強スーパーリーチC	PB1-8	88000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC(大当り)
	PB1-9	93000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC(大当り)
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリーチC(大当り)
低ベース最強スーパーリーチ	PB1-11	98000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ(大当り)
	PB1-12	103000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ(大当り)
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリーチ(大当り)
高ベーススーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリーチA(大当り)
高ベーススーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリーチB(大当り)
高ベーススーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリーチC(大当り)
高ベーススーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリーチD(大当り)
非リーチ	PB1-18	500+15000	短縮(時短制御中)→非リーチ(大当り)

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 7】

【図 1 1 - 7】

(A)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA
【通常状態】

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強スーパーリーチ	4095

(D)大当り用変動パターン種別判定テーブルA
【通常状態】

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	0～1298
低ベース弱スーパーリーチA、B	-
低ベース強スーパーリーチA	1299～1934
低ベース強スーパーリーチB	1935～2676
低ベース強スーパーリーチC	2677～3706
低ベース最強スーパーリーチ	3707～4095

(B)はずれ用変動パターン種別判定テーブルB
【時短状態A及び確変状態】

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベーススーパーリーチA	4049～4066
高ベーススーパーリーチB	4067～4083
高ベーススーパーリーチC	4084～4094
高ベーススーパーリーチD	4095

(E)大当り用変動パターン種別判定テーブルB
【時短状態A及び確変状態】

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	0～25
高ベーススーパーリーチA	26～975
高ベーススーパーリーチB	976～2075
高ベーススーパーリーチC	2076～3380
高ベーススーパーリーチD	3381～4095

(C)はずれ用変動パターン種別判定テーブルC
【時短状態B】

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～4095

(F)大当り用変動パターン種別判定テーブルC
【時短状態B】

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～4095

【図 1 1 - 8】

【図 1 1 - 8】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	43000	0～199
	PA2-3	53000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	63000	0～88
	PA2-5	73000	89～173
	PA2-6	40000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	78000	0～88
	PA2-8	83000	89～173
	PA2-9	45000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	88000	0～88
	PA2-11	93000	89～173
	PA2-12	50000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	98000	0～88
	PA2-14	103000	89～173
	PA2-15	60000	174～255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	43000	0～199
	PA2-3	53000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	63000	0～88
	PA2-5	73000	89～173
	PA2-6	40000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	78000	0～88
	PA2-8	83000	89～173
	PA2-9	45000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	88000	0～88
	PA2-11	93000	89～173
	PA2-12	50000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	98000	0～88
	PA2-14	103000	89～173
	PA2-15	60000	174～255

【図 11-9】

【図 11-9】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態Aまたは確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0~255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0~255
高ベース スーパーリーチA	PA2-16	30000	0~255
高ベース スーパーリーチB	PA2-17	30000	0~255
高ベース スーパーリーチC	PA2-18	30000	0~255
高ベース スーパーリーチD	PA2-19	30000	0~255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルD[時短状態B]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-4	500	0~255

【図 11-10】

【図 11-10】

(A)大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0~255
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	63000+15000	0~81
	PB1-3	73000+15000	82~166
	PB1-4	40000+15000	167~255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	78000+15000	0~81
	PB1-6	83000+15000	82~166
	PB1-7	45000+15000	167~255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	88000+15000	0~81
	PB1-9	93000+15000	82~166
	PB1-10	50000+15000	167~255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	98000+15000	0~81
	PB1-12	103000+15000	82~166
	PB1-13	60000+15000	167~255

(B)大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態Aまたは確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0~255
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0~255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0~255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0~255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0~255

(C)大当り用変動パターン判定テーブルC[時短状態B]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PB1-18	500+15000	0~255

【図 11-11】

【図 11-11】

(A)通常状態におけるリーチ演出別期待度

リーチ演出	発展前の演出	大当り期待度 (発展期待度)	期待度示唆表示
低ベース弱 スーパーリーチA	—	0% (約44%)	無し
低ベース弱 スーパーリーチB	—	0% (約68%)	無し
低ベース強 スーパーリーチA	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約19%	約20% 有り(星3個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約20%	
	—	約21%	
低ベース強 スーパーリーチB	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約24%	約25% 有り(星3.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約25%	
	—	約27%	
低ベース強 スーパーリーチC	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約33%	約35% 有り(星4個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約35%	
	—	約37%	
低ベース最強 スーパーリーチ	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約53%	約55% 有り(星4.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約55%	
	—	約57%	

(B)時短状態Aにおけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約14%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約16%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約27%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約70%	有り(星4.5個)

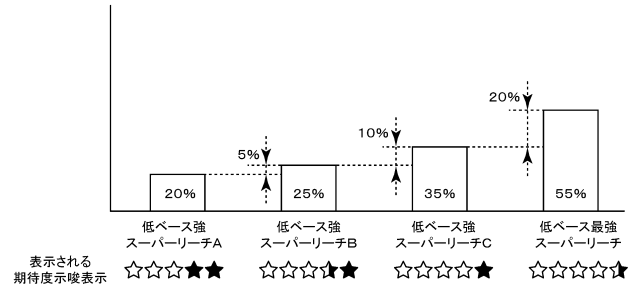
(C)確変状態におけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約40%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約45%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約60%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約90%	有り(星4.5個)

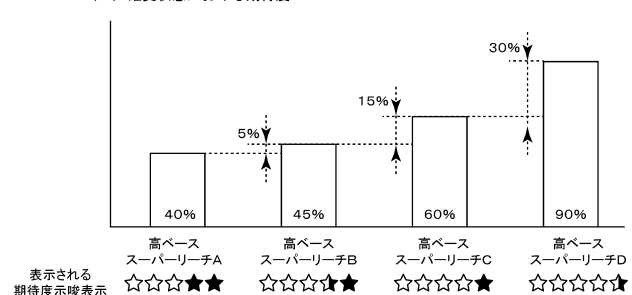
【図 11-12】

【図 11-12】

(A)通常状態における期待度



(B)確変状態における期待度



10

20

30

40

50

【図 11-13】

【図 11-13】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	XX	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリー指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリー)を指定
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることの指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストラーション表示の指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

(C)

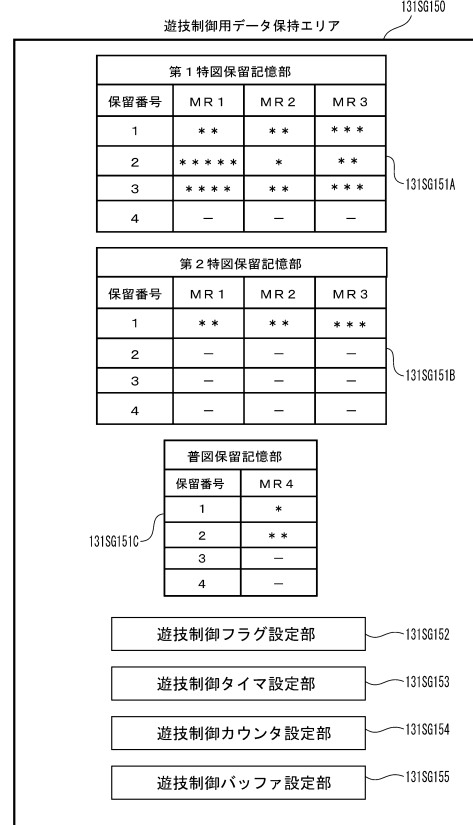
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00~0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10~1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20~2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30~3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(D)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1~125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

【図 11-14】

【図 11-14】



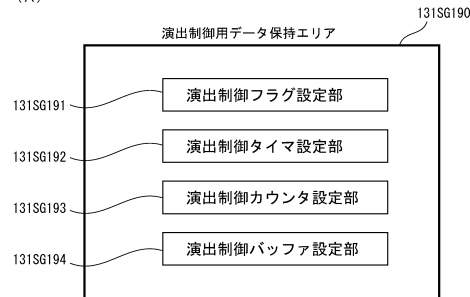
10

20

【図 11-15】

【図 11-15】

(A)



(B)

(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ

131SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第1特図保留記憶	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図保留記憶	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

(C)

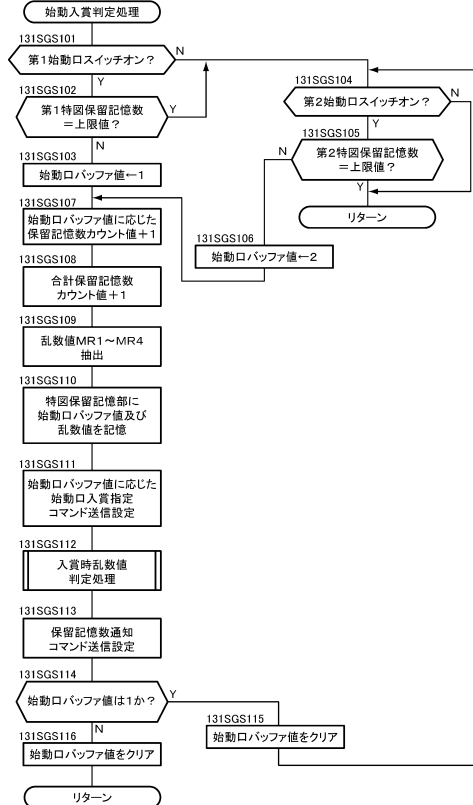
アクティブ表示バッファ 131SG194B

始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリー	保留記憶数通知	保留表示フラグ
B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0

保留表示フラグ "0" → (先読み予告非実行)
 保留表示フラグ "1" → (先読み予告を演出パターンαにて実行)
 保留表示フラグ "2" → (先読み予告を演出パターンβにて実行)

【図 11-16】

【図 11-16】



30

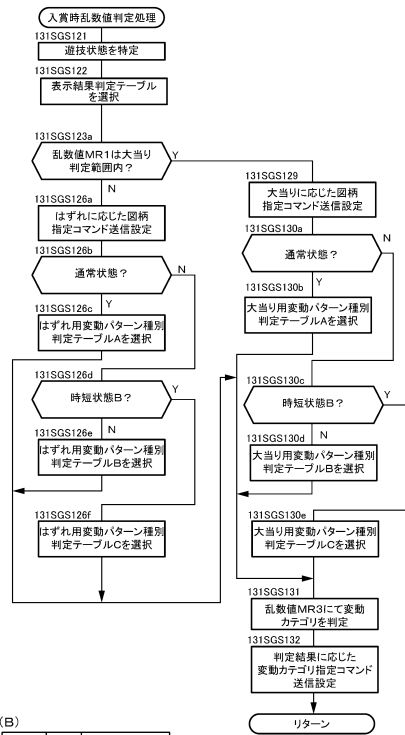
40

50

【図 11-17】

【図 11-17】

(A)

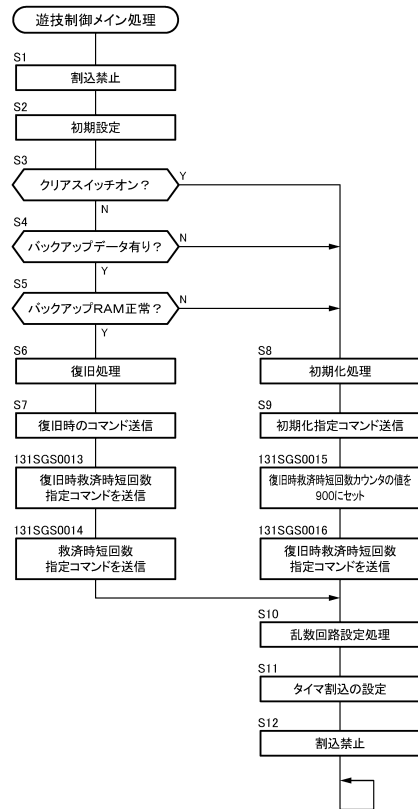


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

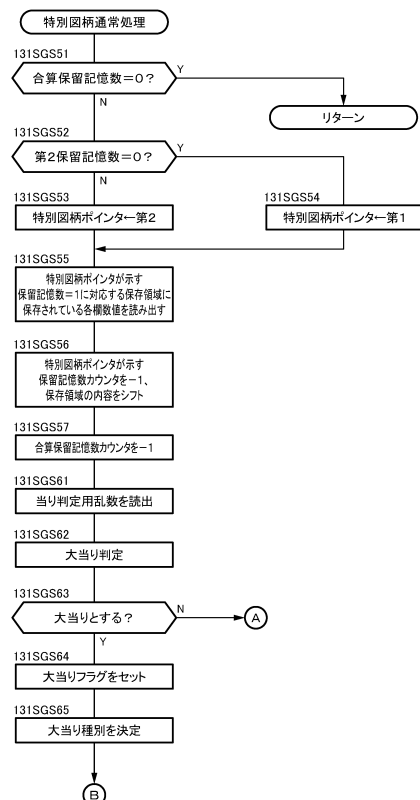
【図 11-18】

【図 11-18】



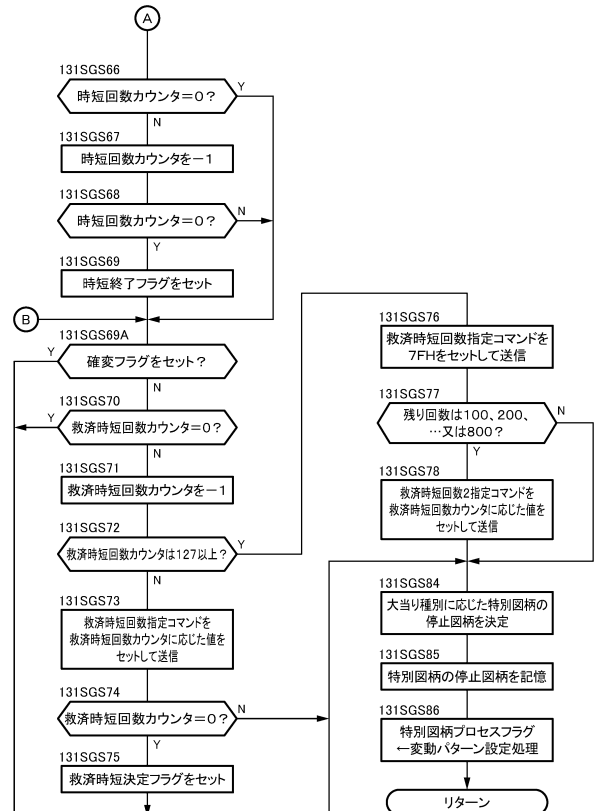
【図 11-19】

【図 11-19】

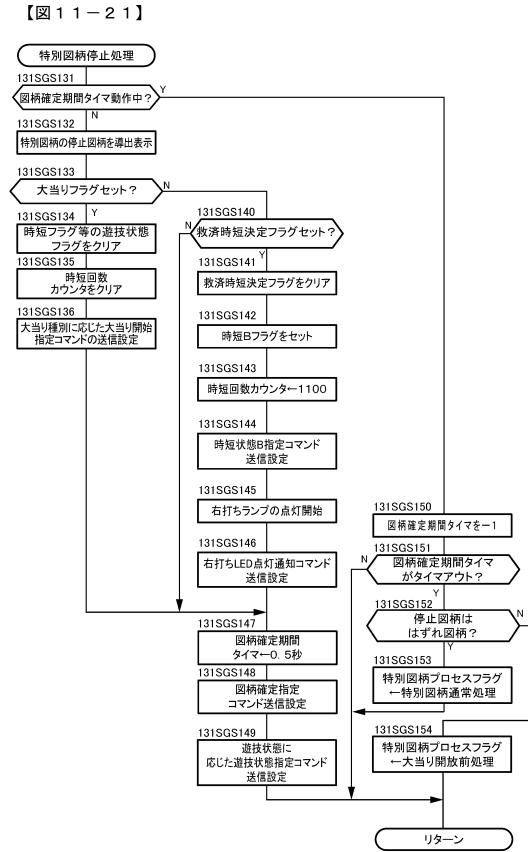


【図 11-20】

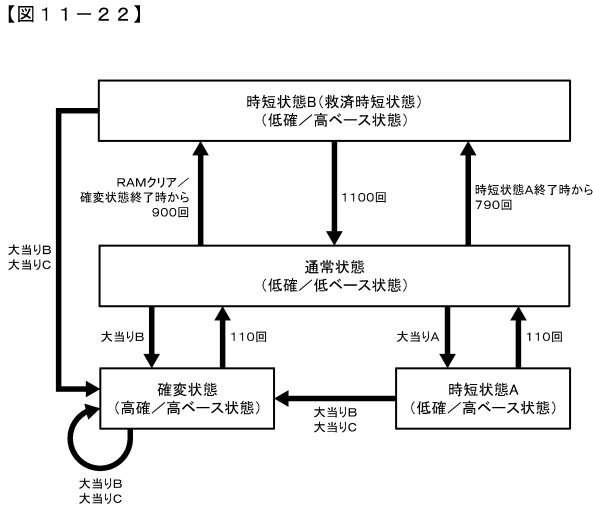
【図 11-20】



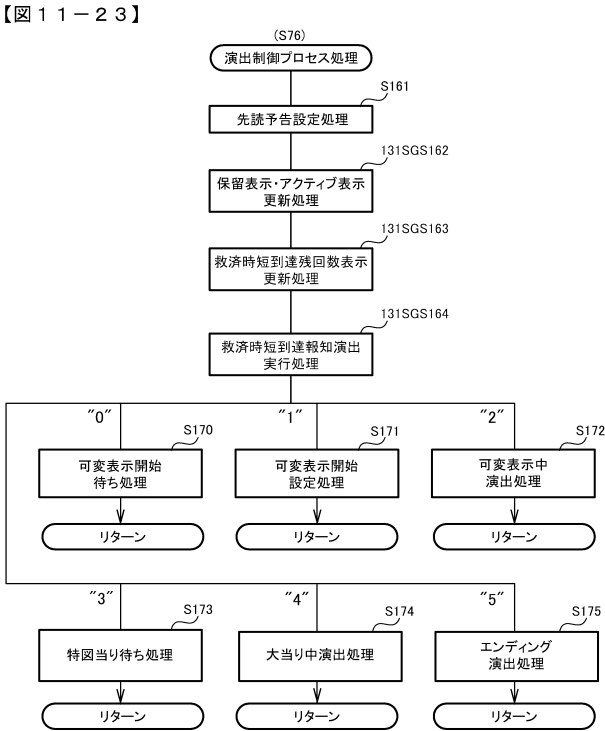
【図 1 1 - 2 1】



【図 1 1 - 2 2】



【図 1 1 - 2 3】



【図 1 1 - 2 4】

【図 1 1 - 2 4】

先読予告実行決定割合			
可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告非実行	先読予告実行	
		演出パターンα	演出パターンβ
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%
はずれ (Nリーチ)	90%	10%	0%
はずれ (Sリーチ)	70%	20%	10%
大当り	5%	30%	65%

10

20

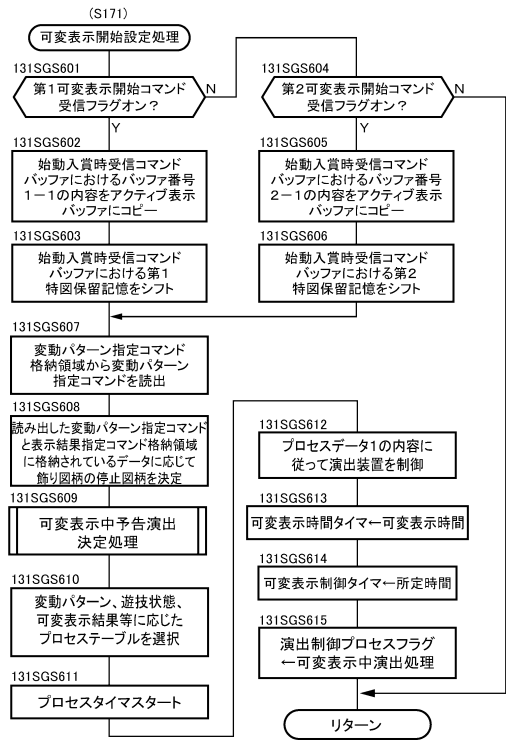
30

40

50

【図 1 1 - 2 5】

【図 1 1 - 2 5】



【図 1 1 - 2 6】

【図 1 1 - 2 6】

可変表示結果	停止図柄			
	非リーチ態様	偶数リーチ態様	奇数リーチ態様 ※	「7」リーチ態様
はずれ (非リーチ)	1 0 0 %	—	—	—
はずれ (ノーマルリーチ)	—	9 5 %	5 %	—
はずれ (スーパリーチ)	—	8 0 %	1 9 %	1 %
大当たり	—	2 0 %	5 0 %	3 0 %

※：「7」を除く

10

20

【図 1 1 - 2 7】

【図 1 1 - 2 7】

変動パターン	演出制御パターン
PA1-1	非リーチ1
PA1-2	非リーチ2
PA1-3	非リーチ3
PA1-4	非リーチ4
PA2-1	ノーマル→はずれ
PA2-2	ノーマル→低ベース弱A→はずれ
PA2-3	ノーマル→低ベース弱B→はずれ
PA2-4	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→はずれ
PA2-5	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→はずれ
PA2-6	ノーマル→低ベース強A→はずれ
PA2-7	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→はずれ
PA2-8	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→はずれ
PA2-9	ノーマル→低ベース強B→はずれ
PA2-10	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→はずれ
PA2-11	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→はずれ
PA2-12	ノーマル→低ベース強C→はずれ
PA2-13	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→はずれ
PA2-14	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→はずれ
PA2-15	ノーマル→低ベース最強→はずれ
PA2-16	ノーマル→高ベースA→はずれ
PA2-17	ノーマル→高ベースB→はずれ
PA2-18	ノーマル→高ベースC→はずれ
PA2-19	ノーマル→高ベースD→はずれ

【図 1 1 - 2 8】

【図 1 1 - 2 8】

変動パターン	演出制御パターン
PB1-1	ノーマル→大当たり
PB1-2	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→大当たり
PB1-3	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→大当たり
PB1-4	ノーマル→低ベース強A→大当たり
PB1-5	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→大当たり
PB1-6	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→大当たり
PB1-7	ノーマル→低ベース強B→大当たり
PB1-8	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→大当たり
PB1-9	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→大当たり
PB1-10	ノーマル→低ベース強C→大当たり
PB1-11	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→大当たり
PB1-12	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→大当たり
PB1-13	ノーマル→低ベース最強→大当たり
PB1-14	ノーマル→高ベースA→大当たり
PB1-15	ノーマル→高ベースB→大当たり
PB1-16	ノーマル→高ベースC→大当たり
PB1-17	ノーマル→高ベースD→大当たり
PB1-18	非リーチ→大当たり

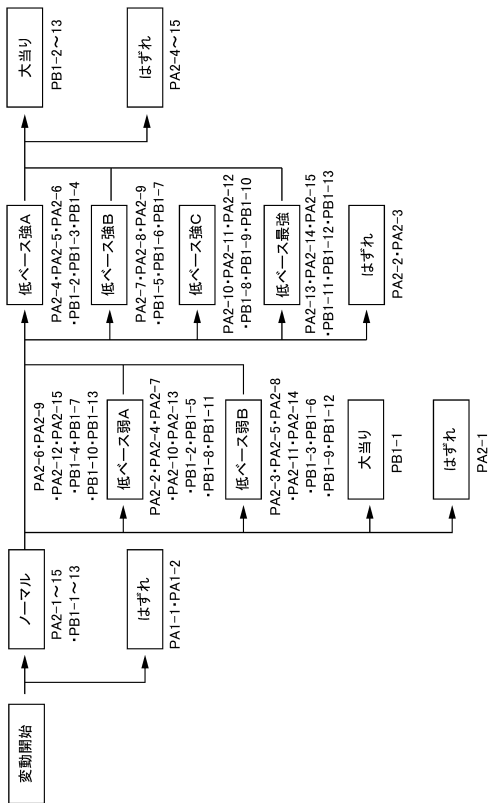
30

40

50

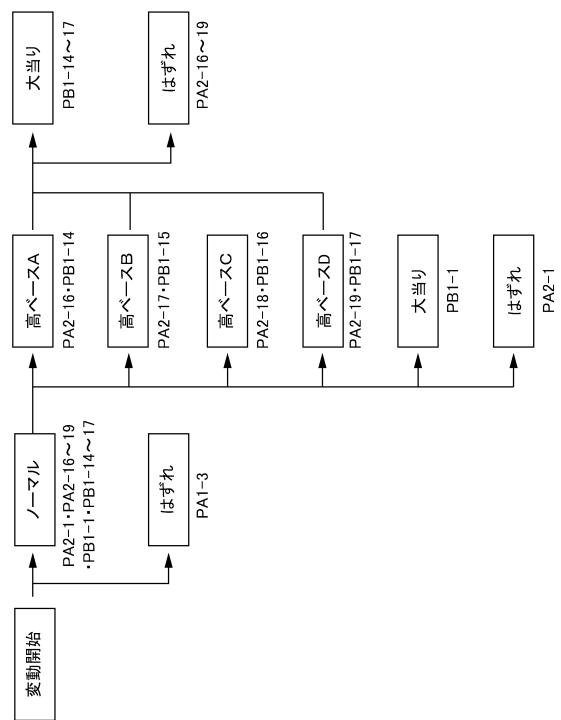
【図 1 1 - 2 9】

【図 1 1 - 2 9】



【図 1 1 - 3 0】

【図 1 1 - 3 0】

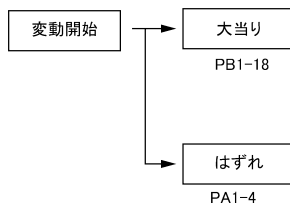


10

20

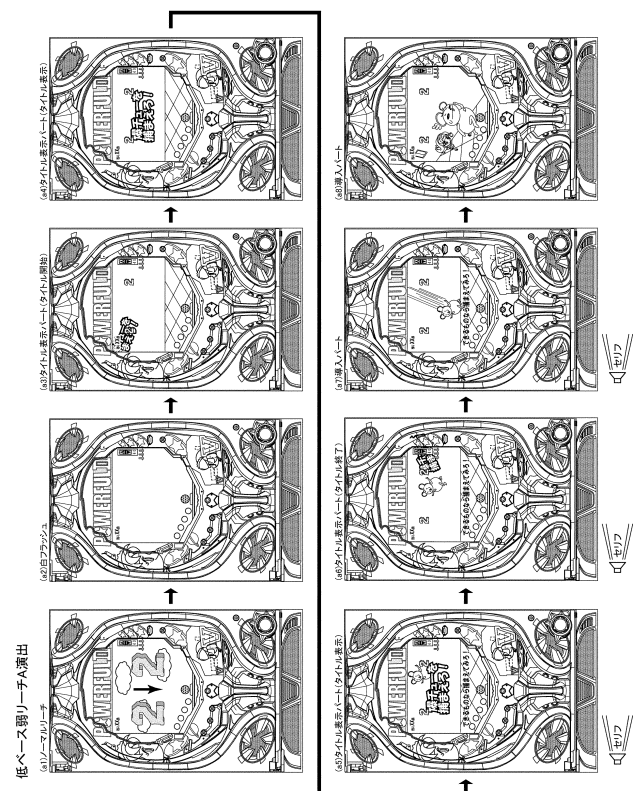
【図 1 1 - 3 1】

【図 1 1 - 3 1】



【図 1 1 - 3 2】

【図 1 1 - 3 2】



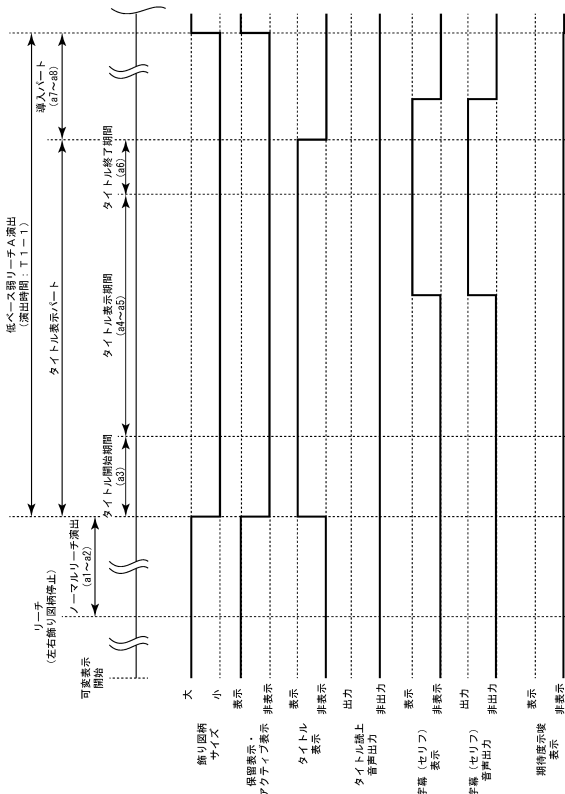
30

40

50

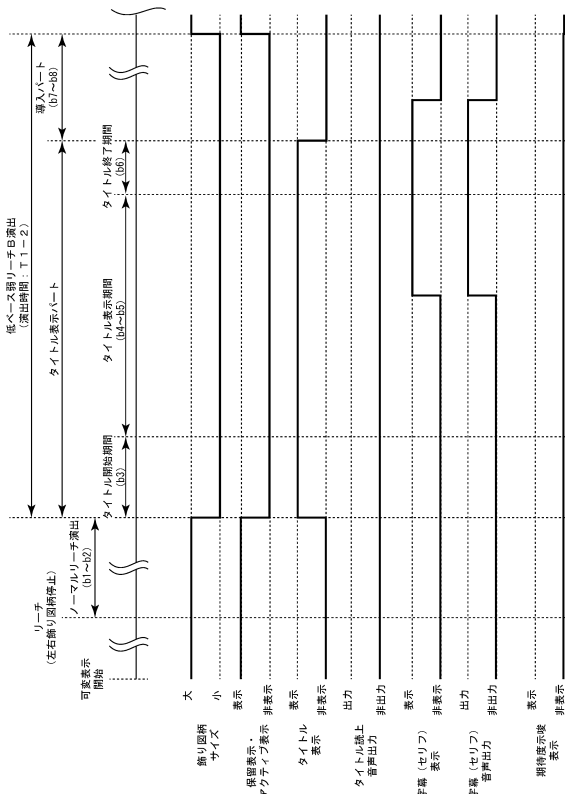
【図 11-33】

【図 11-33】



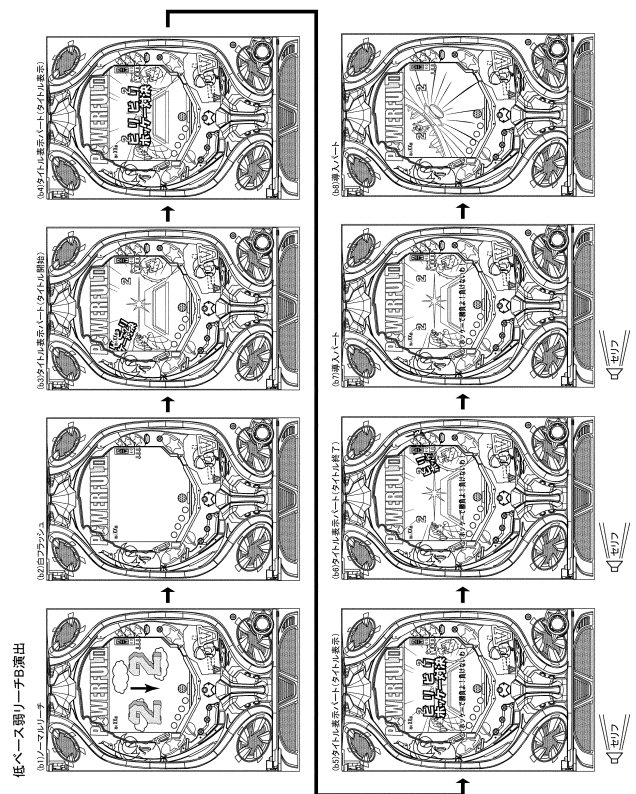
【図 11-35】

【図 11-35】



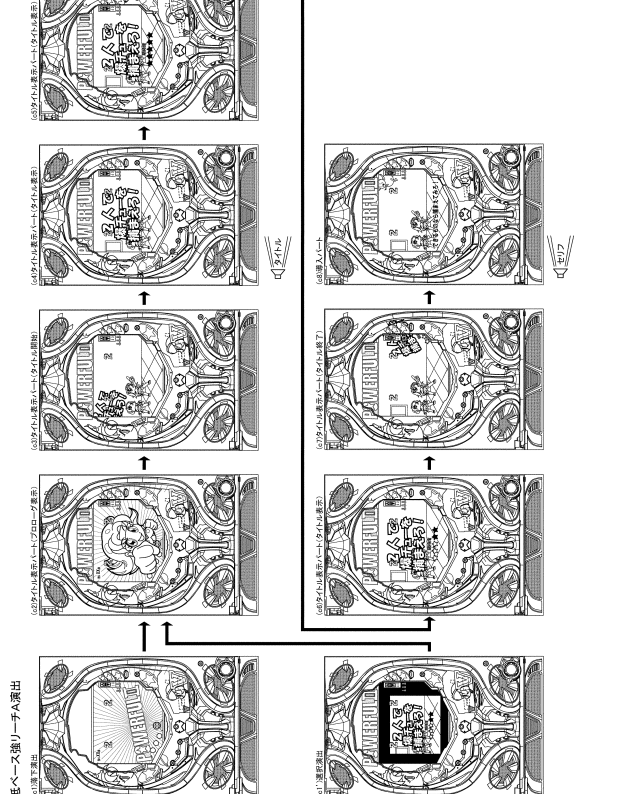
【図 11-34】

【図 11-34】



【図 11-36】

【図 11-36】



10

20

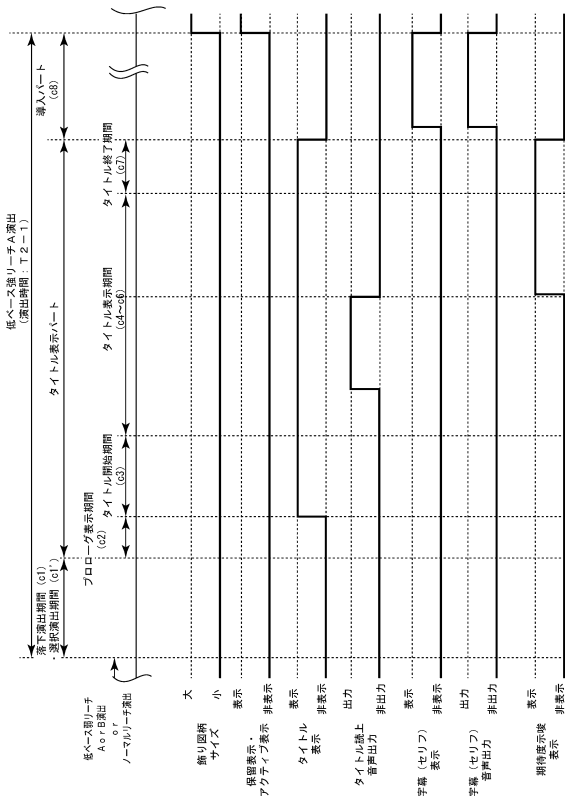
30

40

50

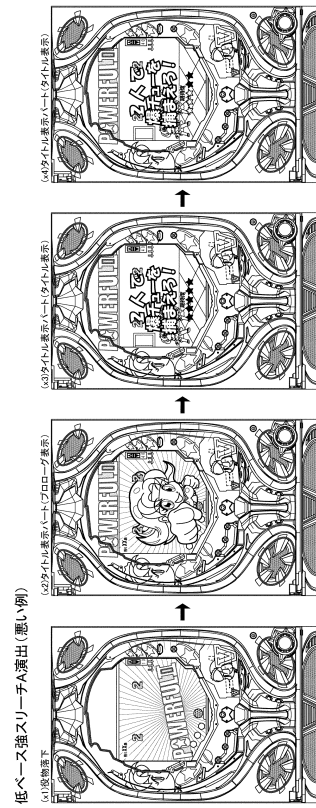
【図 11-37】

【図 11-37】



【図 11-38】

【図 11-38】

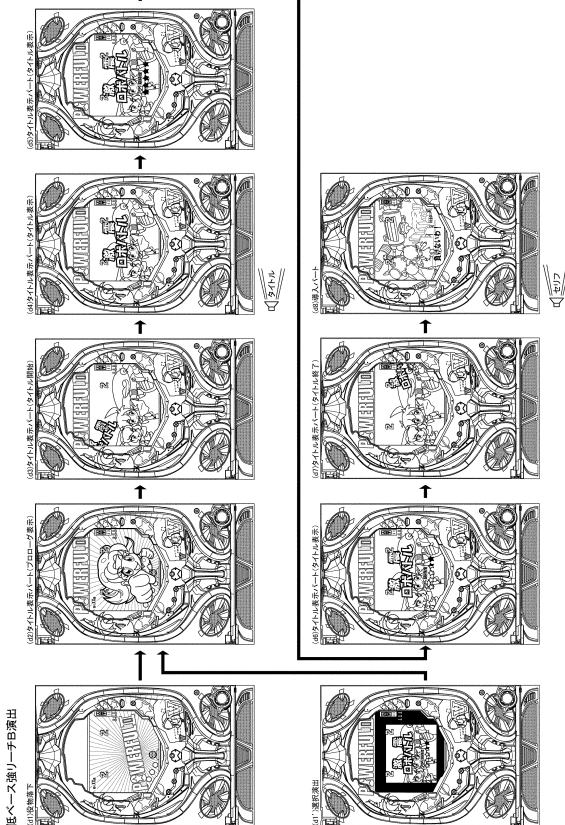


10

20

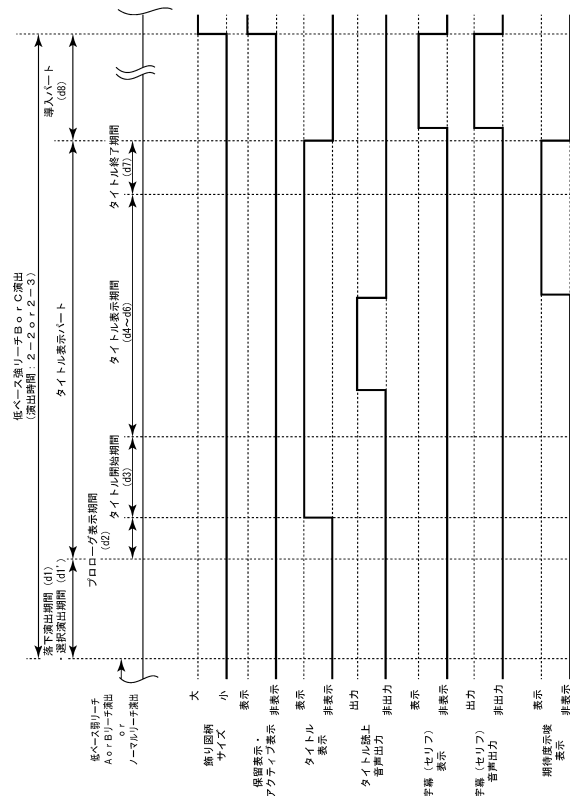
【図 11-39】

【図 11-39】



【図 11-40】

【図 11-40】



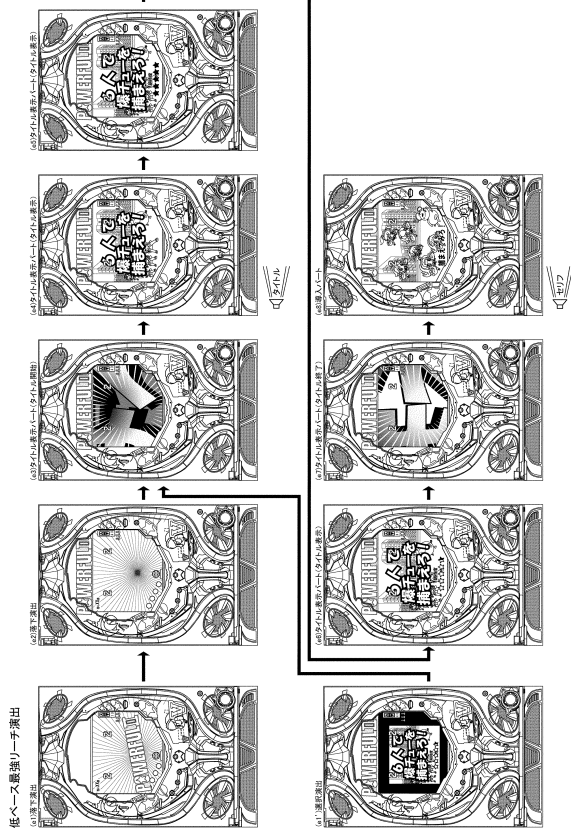
30

40

50

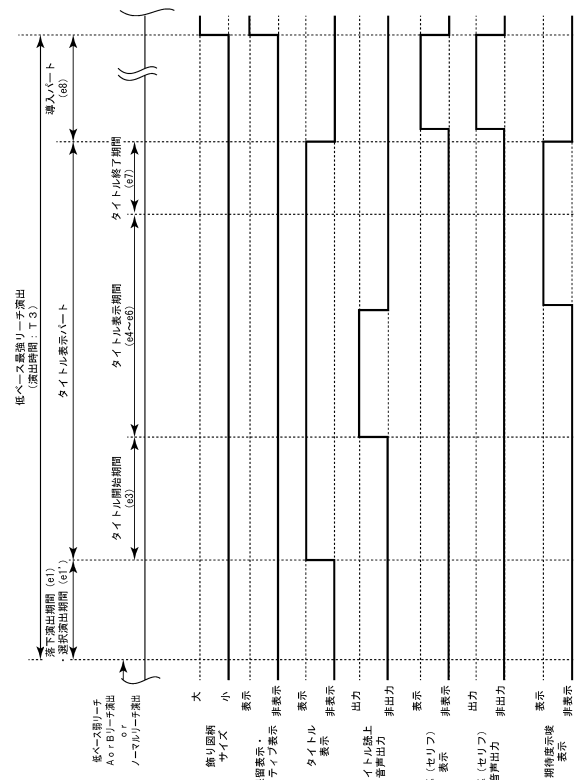
【圖 1 1 - 4 1】

【图 11-41】



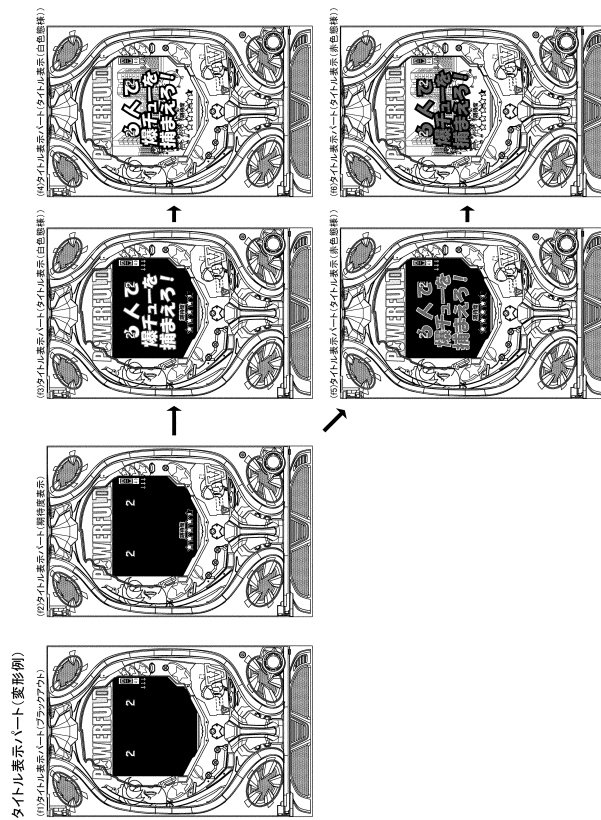
【図 1 1 - 4 2】

【图 11-42】



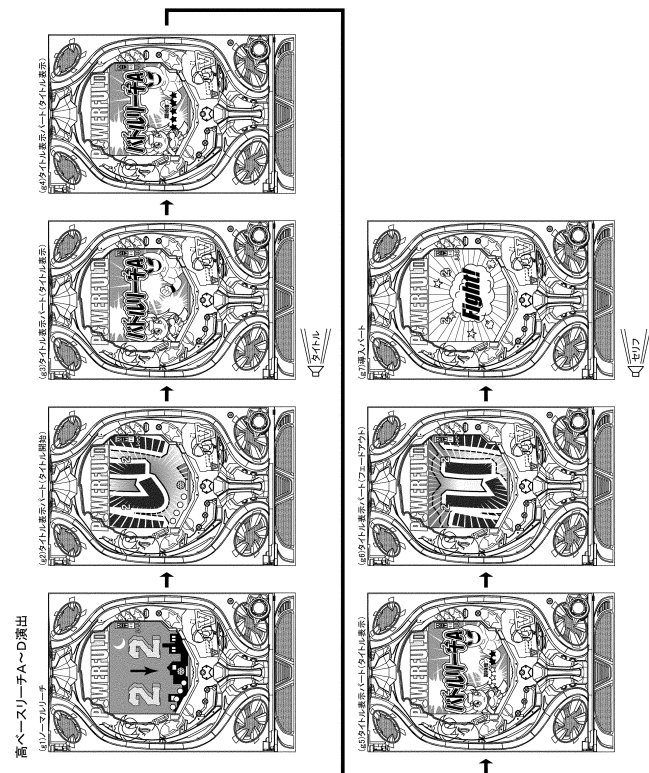
【図 1 1 - 4 3】

【図 1 1-4 3】



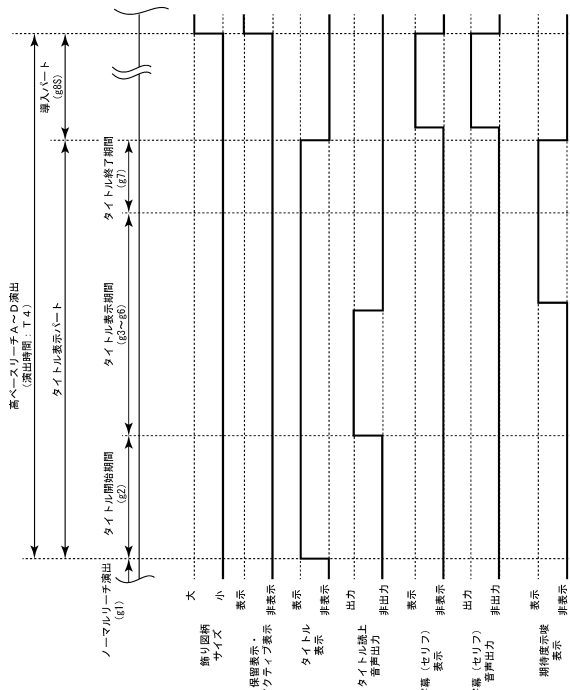
【図 11-44】

【图 1 1-44】



【図 11-45】

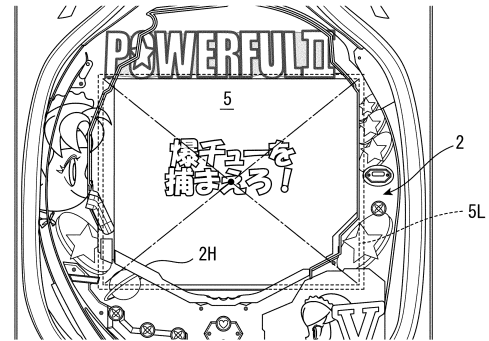
【図 11-45】



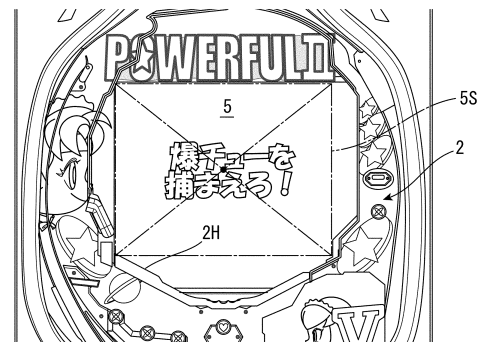
【図 11-46】

【図 11-46】

(A)



(B)



10

20

【図 11-47】

【図 11-47】

スーパーリーチ演出の演出時間

スーパーリーチ演出	演出時間	タイトル表示パート				
		合計	タイトル開始期間	タイトル表示期間	タイトル終了期間	文字表示期間
低ベース 弱リーチA演出	T1-1	Tt1	Tt1a	Tt1b	Tt1c	Tt1d
低ベース 弱リーチB演出	T1-2	Tt1	Tt1a	Tt1b	Tt1c	Tt1d
低ベース 強リーチA演出	T2-1	Tt2	Tt2a	Tt2b	Tt2c	Tt2d
低ベース 強リーチB演出	T2-2	Tt2	Tt2a	Tt2b	Tt2c	Tt2d
低ベース 強リーチC演出	T2-3	Tt2	Tt2a	Tt2b	Tt2c	Tt2d
低ベース 最強リーチ演出	T3	Tt3	Tt3a	Tt3b	Tt3c	Tt3d
高ベース リーチA~D演出	T4	Tt4	Tt4a	Tt4b	Tt4c	Tt4d

【図 11-48】

【図 11-48】

(A) 低ベース中のスーパーリーチ演出の比較

$$T1-1 < T1-2 < T2-1 < T2-2 < T2-3 < T3$$

(B) タイトル表示パートのタイトル開始期間・タイトル表示期間・タイトル終了期間の比較

$$TtNb > TtNa > TtNc \quad (N=1 \sim 4)$$

(C) スーパーリーチ演出のタイトル表示パートの比較

$$Tt3 > Tt2 > Tt1 > Tt4$$

(D) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチA~D演出のタイトル開始期間の比較

$$Tt3a > Tt4a$$

(E) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチA~D演出のタイトル表示期間の比較

$$Tt3b > Tt4b$$

(F) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間の比較

$$Tt3a > Tt2a > Tt1a$$

(G) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル表示期間の比較

$$Tt3b > Tt2b > Tt1b$$

(H) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル終了期間の比較

$$Tt3c > Tt2c > Tt1c$$

(I) 低ベース中のスーパーリーチ演出の文字表示期間の比較

$$Tt3d > Tt2d > Tt1d$$

(J) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル表示期間との比較

$$Tt1b, Tt2b, Tt3b > Tt1a, Tt2a, Tt3a$$

(K) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル終了期間との比較

$$Tt1a, Tt2a, Tt3a > Tt1c, Tt2c, Tt3c$$

(L) 低ベース中のスーパーリーチ演出と高ベース中のスーパーリーチ演出の演出時間の比較

$$T1-1, T1-2, T2-1, T2-2, T2-3, T3 > T4$$

30

40

50

【図 11-49】

【図 11-49】

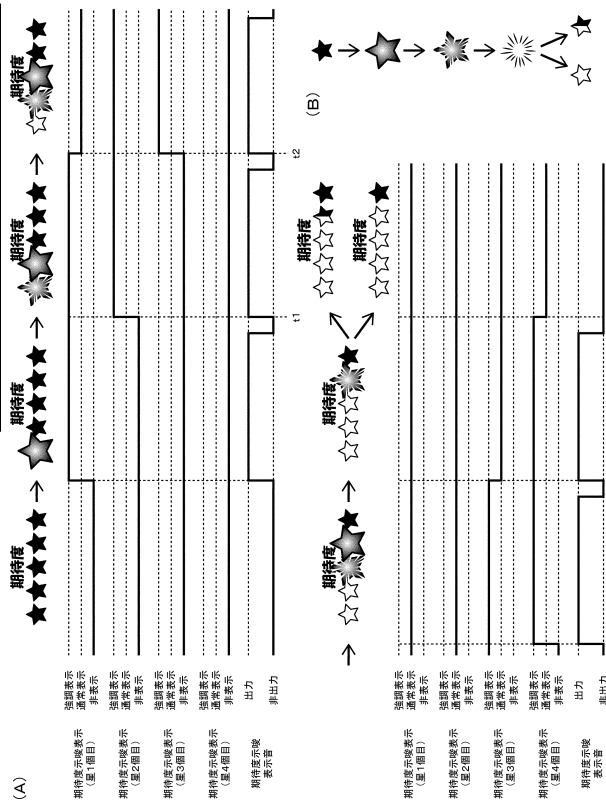
(A) スーパーリーチ演出におけるタイトル文字及び飾り図柄

スーパーリーチ演出	タイトル文字	タイトルの文字数	フォントサイズ	表示領域 サイズ
低ベース 弱リーチA演出	爆チューを捕まえろ！	10	FJ	EJA
低ベース 弱リーチB演出	ビリビリホッケー対決	10	FJ	EJB
低ベース 強リーチA演出	2人で爆チューを捕まえろ！	13	FK	EKA
低ベース 強リーチB演出	激震ロボバトル	7	FK	EKB
低ベース 強リーチC演出	大激震ロボバトル	8	FK	EKC
低ベース 最強リーチ演出	6人で爆チューを捕まえろ！	13	FSK	ESK
飾り図柄 (大)	—	—	KD	—
飾り図柄 (小)	—	—	KS	—

(B) タイトル文字及び飾り図柄のフォントサイズの比較
KD>FSK>FK>FJ>KS(C) タイトル文字の表示領域サイズの比較
ESK>EKA、EKB、EKC>EJA、EJB

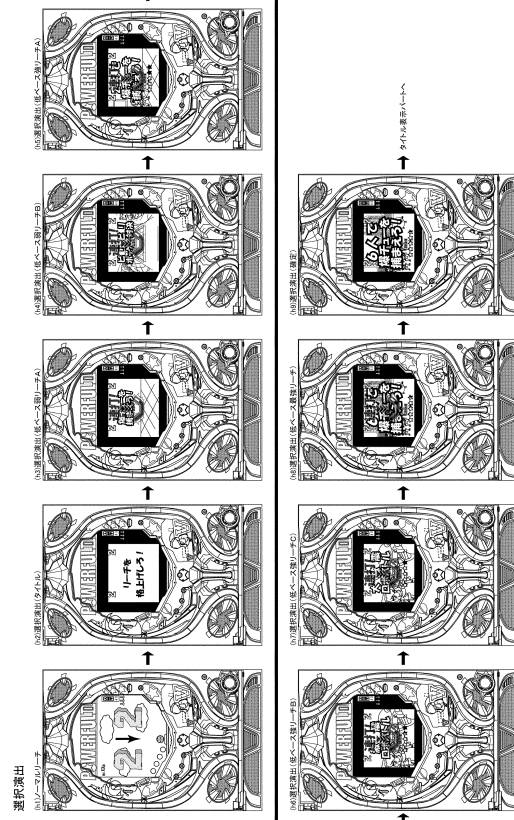
【図 11-50】

【図 11-50】



【図 11-51】

【図 11-51】



【図 11-52】

【図 11-52】

表示されるスーパーリーチ演出 タイトル	次のタイトル に切り替わるボタン操作回数	表示されているタイトルの リーチ演出実行割合
低ベース弱リーチA演出	3回	0%
低ベース弱リーチB演出	4回	0%
低ベース強リーチA演出	8回	約32.18%
低ベース強リーチB演出	10回	約30.16%
低ベース強リーチC演出	15回	約30.30%
低ベース最強リーチ演出	—	約7.36%

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 5 3】

【図 1 1 - 5 3】

可変表示中において実行可能な演出		
演出	演出対象	演出内容
説明文表示演出	低ベース強リーチ A～C 演出のプログラム表示期間	「驚き！」、「桃の木」、「大ラッキースー！」のメッセージを順に表示する
タイトル色変化演出	低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示期間	タイトル文字の色を白色から赤または金色に変化
操作促進演出 A	ノーマルリーチ演出	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかの弱リーチ演出へ発展するか否かを通知
操作促進演出 B	低ベース弱リーチ A、B 演出の低ベース強リーチ演出の導入パート終盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかの強リーチ演出へ発展するか否かを通知
操作促進演出 C	低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出の導入パート中盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかのカットイン画像を表示
操作促進演出 D	低ベース強リーチ A～C 演出及び低ベース最強リーチ演出の導入パート終盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかの演出結果を表示

【図 1 1 - 5 4】

【図 1 1 - 5 4】

(A) 説明文表示演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	8 0 %	2 0 %
大当り	2 0 %	8 0 %

(B) タイトル色変化演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	リーチタイトル色		
	非実行 (白)	実行 (赤)	実行 (金)
はずれ	8 0 %	2 0 %	0 %
発展	2 0 %	7 5 %	5 %

(C) 操作促進演出 A の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	5 0 %	5 0 %
発展	0 %	1 0 0 %

(D) 操作促進演出 B における操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像 (小)	操作促進画像 (大)
はずれ	9 0 %	1 0 %
発展	1 0 %	9 0 %

(E) 操作促進演出 C の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行	
		カットイン画像 A 表示	カットイン画像 B 表示
はずれ	5 0 %	3 0 %	2 0 %
大当り	5 %	3 0 %	6 5 %

(F) 操作促進演出 D における操作促進画像決定割合

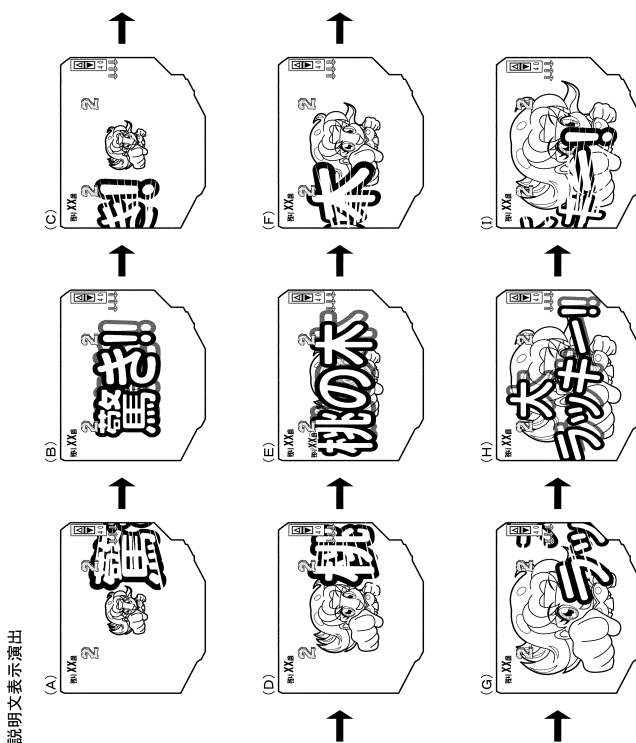
変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像 (小)	操作促進画像 (大)
はずれ	9 0 %	1 0 %
大当り	1 0 %	9 0 %

10

20

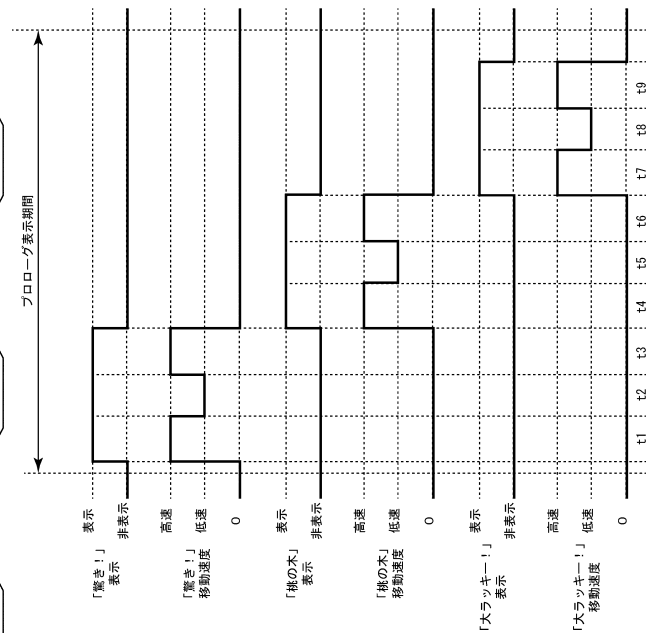
【図 1 1 - 5 5】

【図 1 1 - 5 5】



【図 1 1 - 5 6】

【図 1 1 - 5 6】



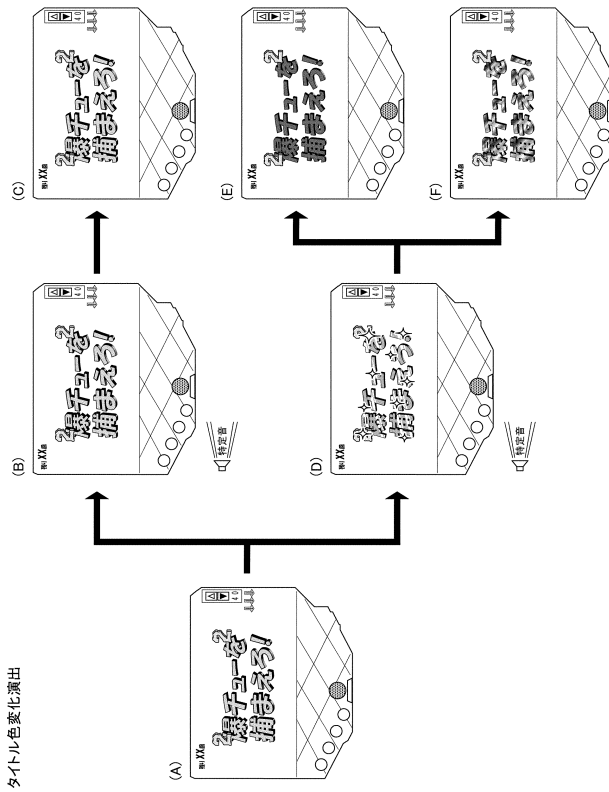
30

40

50

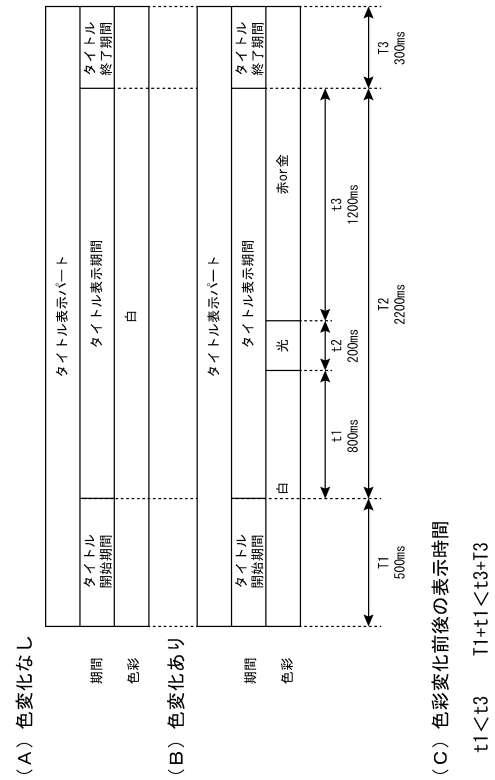
【図 11-57】

【図 11-57】



【図 11-58】

【図 11-58】



10

20

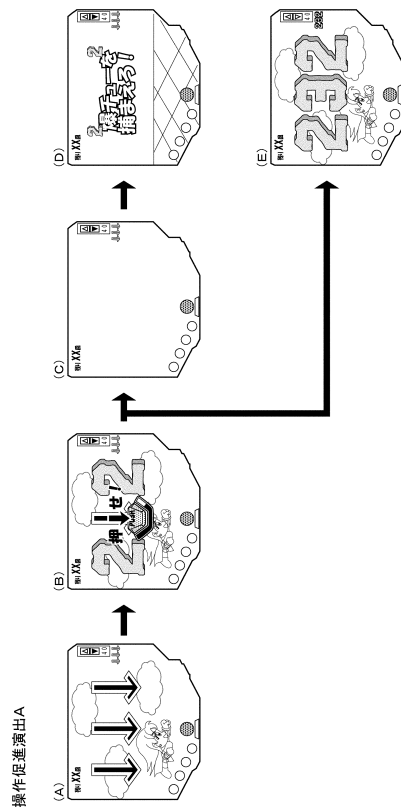
30

40

50

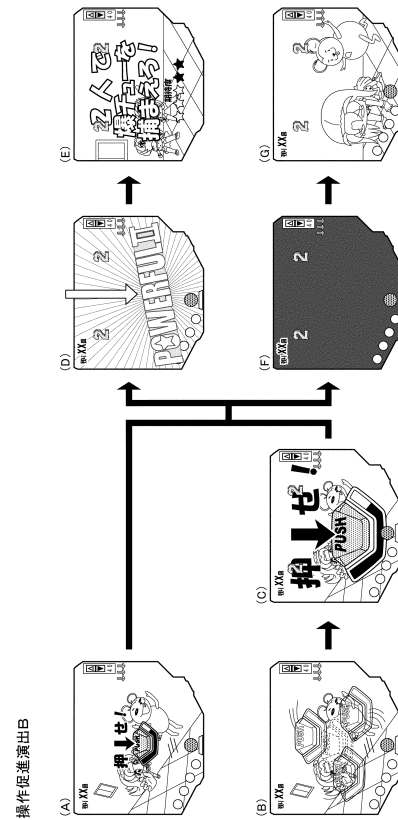
【図 11-59】

【図 11-59】



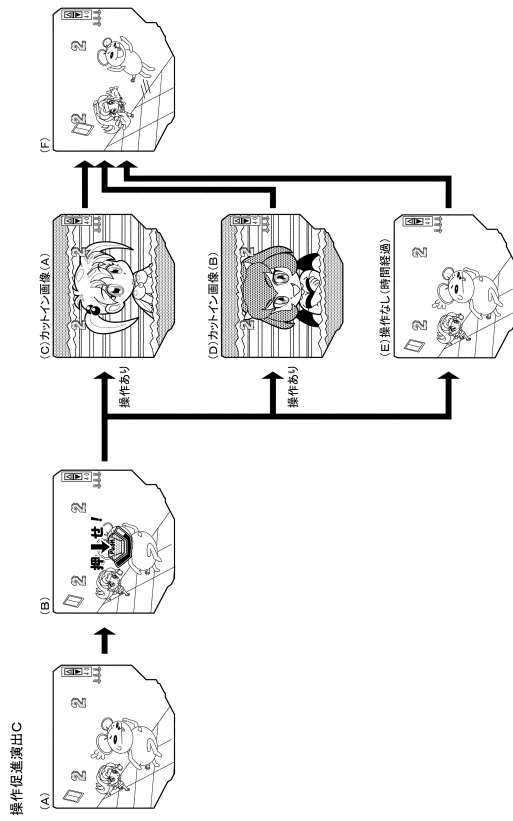
【図 11-60】

【図 11-60】



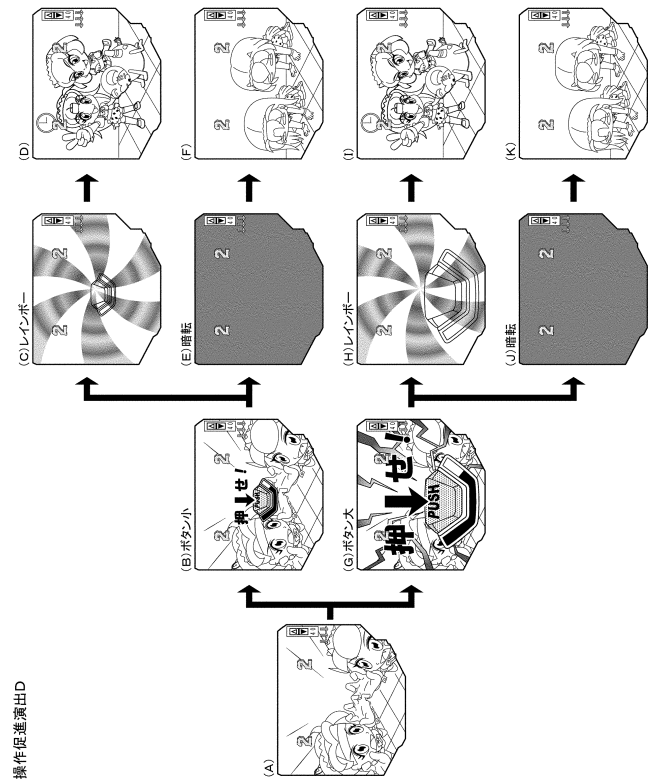
【図 11-61】

【図 11-61】



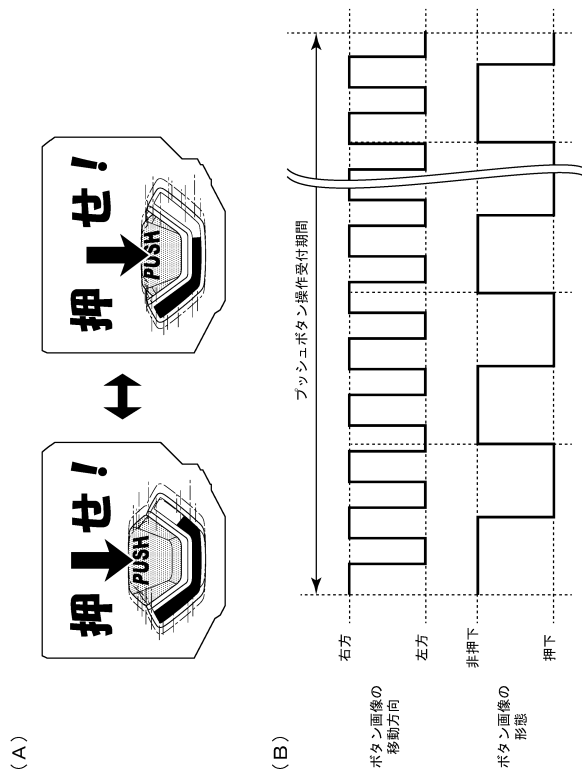
【図 11-62】

【図 11-62】



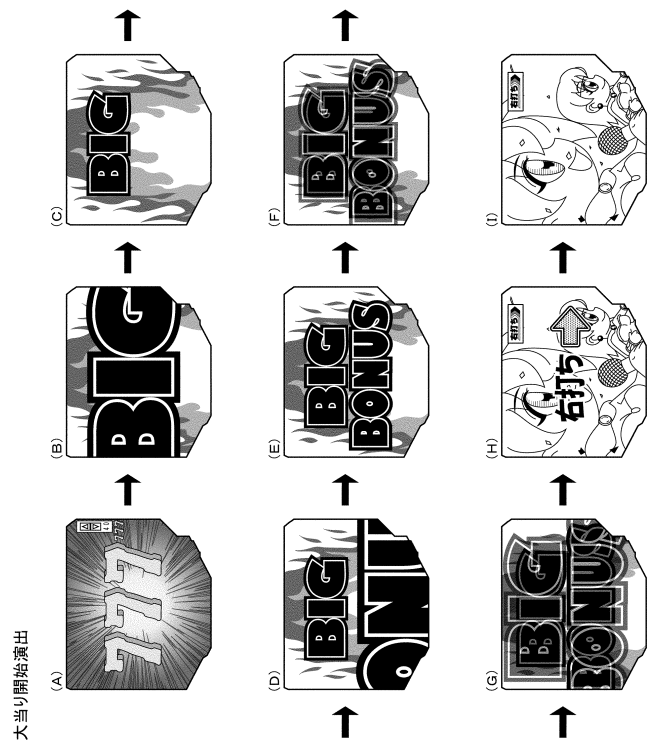
【図 11-63】

【図 11-63】



【図 11-64】

【図 11-64】



10

20

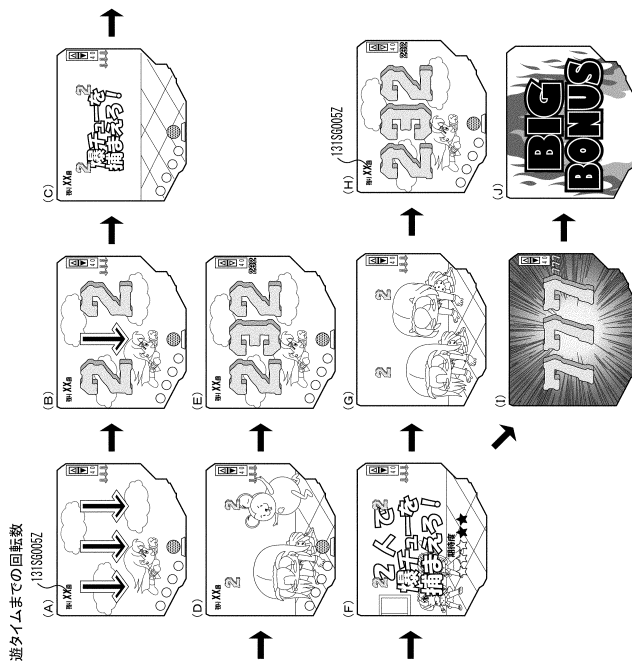
30

40

50

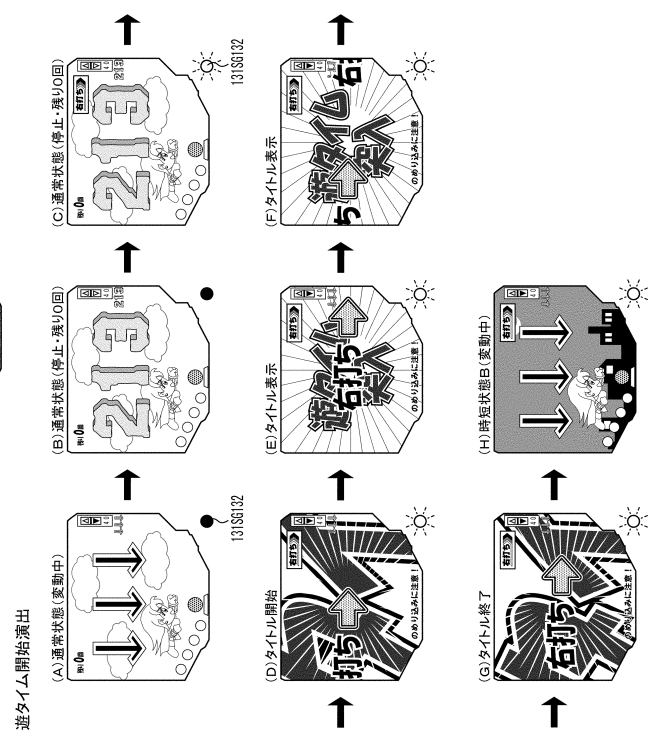
【図 11-65】

【図 11-65】



【図 11-66】

【図 11-66】



10

20

【図 11-67】

【図 11-67】

(A) スーパーリーチ演出のタイトル、説明文字、大当たり開始演出のタイトル、操作促進文字

	文字の動き	背景の動き	文字数	表示時間	フォントサイズ	表示領域サイズ
リーチ演出のタイトル	静止	静止or動作	7~13	LR	FR	ER
説明文字	動作	動作	3~6	LS	FS	ES
大当たり開始演出のタイトル	動作	動作	8	LB	FB	EB
操作促進文字 (小)	動作	動作	3	L1P	F1P	E1P
操作促進文字 (大)	動作	動作	3	L2P	F2P	E2P

(B) 表示時間の比較

$$LB > LR > L1P > L2P > LS$$

(C) フォントサイズの比較

$$F2P > FB > FR > FS > F1P$$

(D) 表示領域サイズの比較

$$E2P > EB > ER > ES > E1P$$

【図 11-68】

【図 11-68】

(A) スーパーリーチ演出のタイトル、大当たり開始演出のタイトル、操作促進文字、遊タイム開始演出のタイトル、遊タイムまでの残回数

	表示時間	フォントサイズ	表示領域サイズ
スーパーリーチ演出のタイトル文字	LR	FR	ER
大当たり開始演出のタイトル文字	LB	FB	EB
第1操作促進文字	L1P	F1P	E1P
第2操作促進文字	L2P	F2P	E2P
遊タイム開始演出のタイトル文字	LY	FY	EY
遊タイムまでの残回数文字	—	FZ	EZ

(B) フォントサイズの比較

$$F2P > FB > FY > FR > F1P > FZ$$

(C) 表示領域サイズの比較

$$E2P > EB > EY > ER > E1P > EZ$$

(D) 表示時間の比較

$$LY > LR$$

(E) スーパーリーチ演出と遊タイム開始演出のタイトル表示態様

	表示態様
低ベース 弱リーチA演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 弱リーチB演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチA演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチB演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチC演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 最強リーチ演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去
遊タイム開始演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去

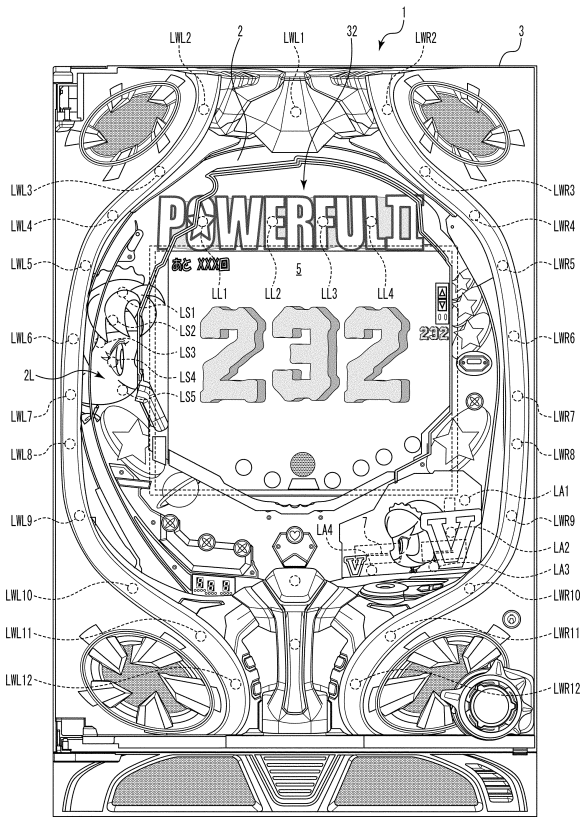
30

40

50

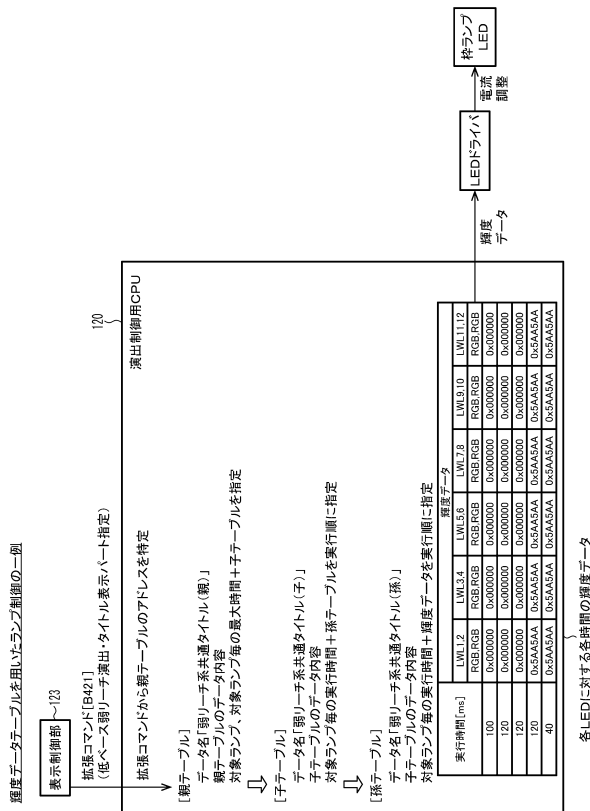
【圖 11-69】

【图 11-69】



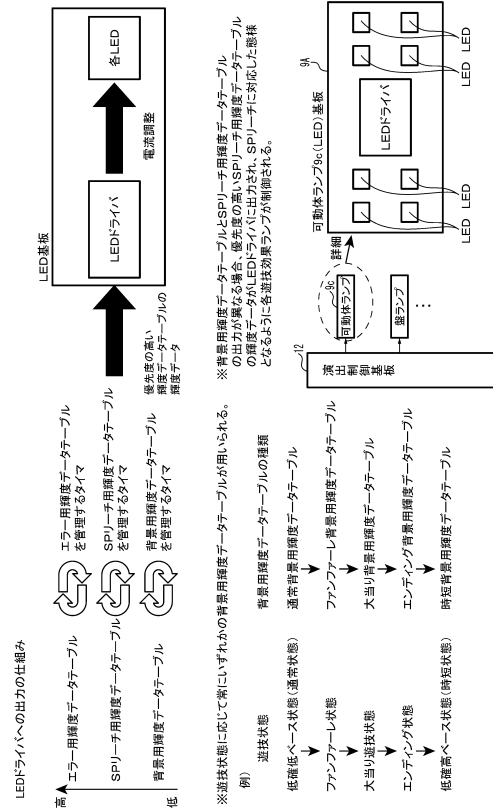
【図 11-71】

【图 11-71】



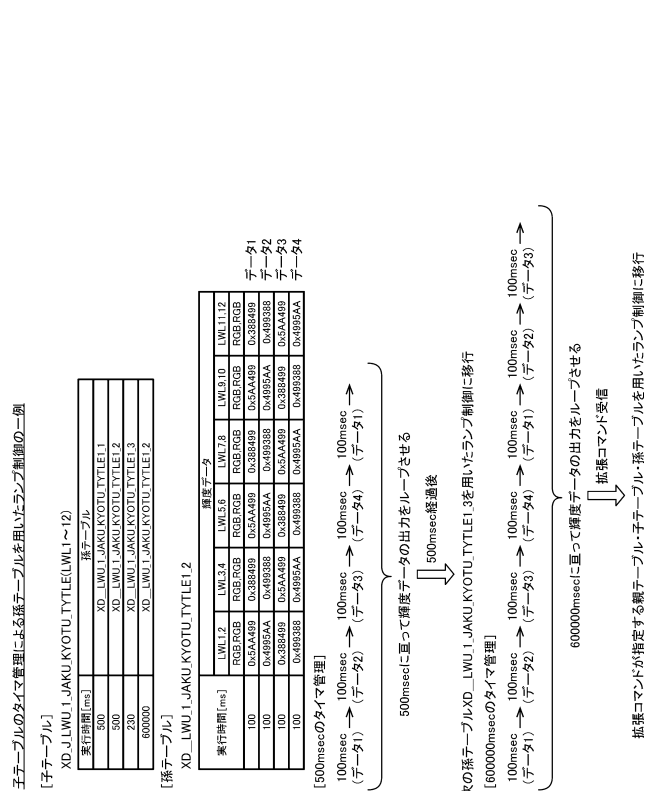
【図 11-70】

【图 11-70】



【図 11-72】

【图 11-72】



【図 11-73】

【図 11-73】

リーチ演出	タイトル表示パート	導入パート
低ベース弱リーチA演出	弱リーチ系共通タイトル (タイトル共通チャンスアップ赤) (タイトル共通チャンスアップ金)	弱リーチ系弱リーチA導入
低ベース弱リーチB演出		弱リーチ系弱リーチB導入
低ベース強リーチA演出	強リーチ系共通タイトル	強リーチ系強リーチA導入
低ベース強リーチB演出		強リーチ系強リーチB導入
低ベース強リーチC演出		強リーチ系強リーチC導入
低ベース最強リーチ演出	最強リーチ系最強リーチタイトル導入	
高ベースリーチA演出	高ベースリーチ系 共通タイトル	高ベースリーチ系リーチA導入
高ベースリーチB演出		高ベースリーチ系リーチB導入
高ベースリーチC演出		高ベースリーチ系リーチC導入
高ベースリーチD演出		高ベースリーチ系リーチD導入

【図 11-74】

【図 11-74】 弱リーチ系共通タイトル (親)

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_I_B421[] = {
    [600000/10, XD_A_LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTITLE[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LL000_B421[] = {
    [600000/10, XD_A_LL000_JAKU_KYOTU_TYTITLE[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B421[] = {
    [600000/10, XD_A_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTITLE[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B421[] = {
    [600000/10, XD_A_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTITLE[0]],
    [END_CODE]
};
};
```

10

【図 11-75】

【図 11-75】 弱リーチ系共通タイトル (子)

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTITLE[] = {
    [ 500/10, XD_J_LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTITLE_1[0]], ... (1)
    [ 500/10, XD_J_LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTITLE_2[0]], ... (2)
    [ 230/10, XD_J_LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTITLE_3[0]], ... (3)
    [600000/10, XD_J_LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTITLE_2[0]], ... (4)
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_JAKU_KYOTU_TYTITLE[] = {
    [ 500/10, XD_J_LL000_JAKU_KYOTU_TYTITLE_1[0]], ... (1)
    [ 500/10, XD_J_LL000_JAKU_KYOTU_TYTITLE_2[0]], ... (2)
    [ 230/10, XD_J_LL000_JAKU_KYOTU_TYTITLE_3[0]], ... (3)
    [600000/10, XD_J_LL000_JAKU_KYOTU_TYTITLE_2[0]], ... (4)
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTITLE[] = {
    [ 500/10, XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTITLE_1[0]], ... (1)
    [ 500/10, XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTITLE_2[0]], ... (2)
    [ 230/10, XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTITLE_3[0]], ... (3)
    [600000/10, XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTITLE_2[0]], ... (4)
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTITLE[] = {
    [ 500/10, XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTITLE_1[0]], ... (1)
    [ 500/10, XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTITLE_2[0]], ... (2)
    [ 230/10, XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTITLE_3[0]], ... (3)
    [600000/10, XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTITLE_2[0]], ... (4)
    [END_CODE]
};
};
```

【図 11-76】

【図 11-76】 弱リーチ系共通タイトル (孫) 1

```
const struct S_LAMP XD___LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTITLE_1[] = {
    // S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
    // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
    [ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
    [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
    [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
    [ 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    [ 40/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD___LL000_JAKU_KYOTU_TYTITLE_1[] = {
    // 1234
    // RGBR
    [ 100/10, F_OF + 0x0000 ],
    [ 120/10, F_ON + 0xAAAA ],
    [ 120/10, F_ON + 0xAAAA ],
    [ 120/10, F_ON + 0xAAAA ],
    [ 40/10, F_OF + 0xAAAA ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTITLE_1[] = {
    // 12345
    // #####
    [ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 ],
    [ 120/10, F_ON + 0x000000 ],
    [ 120/10, F_ON + 0x666666 ],
    [ 120/10, F_ON + 0x666666 ],
    [ 40/10, F_OF + 0x666666 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTITLE_1[] = {
    // 1 2 3 4
    // RGBRGB RGBRGB
    [ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 ],
    [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
    [ 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    [ 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    [ 40/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    [END_CODE]
};
};
```

20

30

40

50

【図 11-77】

【図 11-77】 弱いリーチ系共通タイトル（孫）2

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYITLE1_2[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫
//      RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB
//      [ 100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x384499, 0x5AA499, 0x384499, 0x5AA499, 0x384499 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x384499, 0x5AA499, 0x384499, 0x5AA499, 0x384499, 0x5AA499 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYITLE1_2[] = {
//
//      1234
//      RBRG
//      [ 100/10, F_ON + 0xAAAA ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x9999 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x8888 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x9999 ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LSLUP_JAKU_KYOTU_TYITLE1_2[] = {
//
//      12345
//      WWWW
//      [ 100/10, F_ON + 0x66666 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x55555 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x44444 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x66666 ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYITLE1_2[] = {
//
//      1 2 3 4
//      RBRGB RBRGB
//      [ 100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x499388 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x5AA499 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x384499, 0x4995AA ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x499388, 0x384499 ],
//      [END_CODE]
};
```

【図 11-78】

【図 11-78】 弱いリーチ系共通タイトル（孫）3

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYITLE1_3[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫
//      RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x000000, 0x000000, 0x5AASAA, 0x5AASAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AA000, 0x122122, 0x0005AA, 0x5AASAA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AASAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AA000, 0x122000, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x000122, 0x000000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AA000, 0x122122 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x122000, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AA000, 0x000000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYITLE1_3[] = {
//
//      1234
//      RBRG
//      [ 30/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0xAAA0 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x1001 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x0110 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0xA00A ],
//      [ 30/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LSLUP_JAKU_KYOTU_TYITLE1_3[] = {
//
//      12345
//      WWWW
//      [ 30/10, F_OF + 0x66666 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x66666 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x00666 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x1106 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x00010 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x66601 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x66660 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x66666 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x66666 ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYITLE1_3[] = {
//
//      1 2 3 4
//      RBRGB RBRGB
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AA000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5AA000, 0x5AA122 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AA122, 0x000000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x000000, 0x1225AA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x1225AA, 0x0005AA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AASAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA ],
//      [END_CODE]
};
```

10

20

【図 11-79】

【図 11-79】 タイトル共通チャンスアップ赤（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_1_B511[] = {
//
//      600000/10,
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B511[] = {
//
//      600000/10,
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLUP_B511[] = {
//
//      600000/10,
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B511[] = {
//
//      600000/10,
//      [END_CODE]
};
```

【図 11-80】

【図 11-80】 タイトル共通チャンスアップ赤（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1[] = {
//
//      200/10,
//      [ 1200/10,
//      [ 600000/10,
//      [END_CODE]
];

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1[] = {
//
//      200/10,
//      [ 1200/10,
//      [ 600000/10,
//      [END_CODE]
];

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLUP_KYOTU_CHANCE_AKA1[] = {
//
//      200/10,
//      [ 1200/10,
//      [ 600000/10,
//      [END_CODE]
];

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1[] = {
//
//      200/10,
//      [ 1200/10,
//      [ 600000/10,
//      [END_CODE]
};
```

30

40

50

【図 1 1 - 8 2】

【図 11-82】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 2

[illegible]

【図 11-84】

【図 11-84】 タイトル共通チャンスアップ金（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_B512[] = {  
    [0] = {  
        .addr = 600000/10,  
        .code = &XD_LMU_1_XTOUTI_CHANGE_KIN[0],  
    },  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LLQO_B512[] = {  
    [0] = {  
        .addr = 600000/10,  
        .code = &XD_LLQO_XTOUTI_CHANGE_KIN[0],  
    },  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LSUMP_B512[] = {  
    [0] = {  
        .addr = 600000/10,  
        .code = &XD_LSUM_XTOUTI_CHANGE_KIN[0],  
    },  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B512[] = {  
    [0] = {  
        .addr = 600000/10,  
        .code = &XD_LATAK_XTOUTI_CHANGE_KIN[0],  
    },  
};
```

【 図 1 1 - 8 5 】

【図 11-85】 タイトル共通チャンスアップ金（子）

```

const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_1_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      kxd_lmu_1_kyotuchange_kin_1[0], kxd_lmu_2_kyotuchange_kin_1[0], ... ( 8 )
    [ 1200/10 ]     kxd_lmu_1_kyotuchange_kin_6[0], kxd_lmu_2_kyotuchange_kin_6[0], ... ( 9 )
    [600000/10]     kxd_lmu_1_kyotuchange_kin_4[0], kxd_lmu_2_kyotuchange_kin_4[0], ... ( 10 )
    [END CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      kxd_llogo_kyotuchange_kin_1[0], ... ( 8 )
    [ 1200/10 ]     kxd_llogo_kyotuchange_kin_6[0], ... ( 9 )
    [600000/10]     kxd_llogo_kyotuchange_kin_4[0], ... ( 10 )
    [END CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      kxd_slmp_kyotuchange_kin_1[0], ... ( 8 )
    [ 1200/10 ]     kxd_slmp_kyotuchange_kin_6[0], ... ( 9 )
    [600000/10]     kxd_slmp_kyotuchange_kin_4[0], ... ( 10 )
    [END CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      kxd_latak_kyotuchange_kin_1[0], ... ( 8 )
    [ 1200/10 ]     kxd_latak_kyotuchange_kin_6[0], ... ( 9 )
    [600000/10]     kxd_latak_kyotuchange_kin_4[0], ... ( 10 )
    [END CODE]
};

```

【図 11-86】

【図 11-86】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 1

[illegible]

10

【図 11-87】

【図 11-87】 タイトル共通チャンスアップ金（孫）2

[illegible]

【図 11-88】

【図 11-88】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 3

[illegible]

20

30

40

50

【図 11-89】

【図 11-89】 弱リーチ系弱リーチ A 導入（親）

```

const struct S_LAMP_A
{
    [600000/10,
    [END_CODE,
    XID_A_LUWU_B400] = {
        &XID_LUWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU[]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    [600000/10,
    [END_CODE,
    XID_A_LLOGO_B400] = {
        &XID_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU[]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    [600000/10,
    [END_CODE,
    XID_A_LSLMP_B400] = {
        &XID_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU[]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    [600000/10,
    [END_CODE,
    XID_A_LATAK_B400] = {
        &XID_A_LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU[]
    };
};

```

【図 11-91】

【図 11-91】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 1

```

const struct S_LAMP   XD_LLJW_JAKU_JAKU_DONTU_1[] = {
//      S1(2)      S1(2)      S1(2)      S1(2)      S1(2)      S1(2)      S1(2)      S1(2)
//      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8
//
//      [ 10/10, F_OF = 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
//      [ 150/10, F_ON = 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050 ],
//      [ 600000/10, F_OF = 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050 ],
//      [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP   XD_LLJOSG_JAKU_JAKU_DONTU_1[] = {
//      1234
//      R8R8
//
//      [ 10/10, F_OF = 0xA8AA ],
//      [ 150/10, F_ON = 0x5555 ],
//      [ 600000/10, F_OF = 0x5555 ],
//      [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP   XD_LLJSLP_JAKU_JAKU_DONTU_1[] = {
//      12345
//      R8R8R8
//
//      [ 10/10, F_OF = 0x666666 ],
//      [ 150/10, F_ON = 0x333333 ],
//      [ 600000/10, F_OF = 0x333333 ],
//      [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP   XD_LLJATK_JAKU_JAKU_DONTU_1[] = {
//      1 2 3 4
//      R8R8R8      R8R8R8
//
//      [ 10/10, F_OF = 0x5A5A5A, 0x666666 ],
//      [ 150/10, F_ON = 0x505050, 0x3333505 ],
//      [ 600000/10, F_OF = 0x505050, 0x333505 ],
//      [ END_CODE ]
};

```

【図 11-90】

【図 11-90】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (子)

```

const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,]   _AXD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU_1[0],
    [ 1270/10,]  _AXD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU_2[0],
    [ 1500/10,]  _AXD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU_3[0],
    [ 1730/10,]  _AXD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU_4[0],
    [ 500/10,]   _AXD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU_5[0],
    :
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLMGO_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,]   _AXD_LLMGO_JAKU_JAKUA_DONTU_1[0],
    [ 1270/10,]  _AXD_LLMGO_JAKU_JAKUA_DONTU_2[0],
    [ 1500/10,]  _AXD_LLMGO_JAKU_JAKUA_DONTU_3[0],
    [ 1730/10,]  _AXD_LLMGO_JAKU_JAKUA_DONTU_4[0],
    [ 500/10,]   _AXD_LLMGO_JAKU_JAKUA_DONTU_5[0],
    :
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,]   _AXD_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONTU_1[0],
    [ 1270/10,]  _AXD_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONTU_2[0],
    [ 1500/10,]  _AXD_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONTU_3[0],
    [ 1730/10,]  _AXD_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONTU_4[0],
    [ 500/10,]   _AXD_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONTU_5[0],
    :
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,]   _AXD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU_1[0],
    [ 1270/10,]  _AXD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU_2[0],
    [ 1500/10,]  _AXD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU_3[0],
    [ 1730/10,]  _AXD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU_4[0],
    [ 500/10,]   _AXD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU_5[0],
    :
};

```

【図 11-92】 弱リ一子系弱リ一子A導入（孫）2

[illegible]

【図 1 1 - 9 3】

【図 1 1 - 9 3】 弱リーチ系弱リーチ A 導入（孫） 3

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_JAKU_JAKUA_DONVU_3[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫
//      RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB
//      [ 150/10, F.ON + 0x0A0090, 0x0B0090, 0x0C0090, 0x0D0090, 0x0E0090, 0x0F0090, 0x100090, 0x110090 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x0900A0, 0x0900B0, 0x0900C0, 0x0900D0, 0x0900E0, 0x0900F0, 0x090000, 0x090010 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x080090, 0x0A0090, 0x0B0090, 0x0C0090, 0x0D0090, 0x0E0090, 0x0F0090, 0x100090 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x090080, 0x0900A0, 0x0900B0, 0x0900C0, 0x0900D0, 0x0900E0, 0x0900F0, 0x090000 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LLOGO_JAKU_JAKUA_DONVU_3[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//      [ 150/10, F.ON + 0xAAAA ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x9999 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x8888 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x9999 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LSLMP_JAKU_JAKUA_DONVU_3[] = {
//
//      12345
//      WRRRR
//      [ 150/10, F.ON + 0x66666 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x55555 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x44444 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x66666 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LATAX_JAKU_JAKUA_DONVU_3[] = {
//
//      1 2 3 4
//      RBRGB RBRGB
//      [ 150/10, F.ON + 0x0A0090, 0x666600 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x0900A0, 0x555090 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x080090, 0x4440A0 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x090080, 0x666090 ],
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 9 5】

【図 1 1 - 9 5】 弱リーチ系弱リーチ A 導入（孫） 5

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_JAKU_JAKUA_DONVU_5[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫
//      RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB
//      [ 50/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LLOGO_JAKU_JAKUA_DONVU_5[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//      [ 50/10, F.OFF + 0x0000 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x1111 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x2222 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x3333 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x4444 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x5555 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x6666 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x7777 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x8888 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x8888 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x8888 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LSLMP_JAKU_JAKUA_DONVU_5[] = {
//
//      12345
//      WRRRR
//      [ 50/10, F.OFF + 0x00000 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x00000 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x11111 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x22222 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x33333 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x44444 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x55555 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x66666 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x66666 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x66666 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x66666 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LATAX_JAKU_JAKUA_DONVU_5[] = {
//
//      1 2 3 4
//      RBRGB RBRGB
//      [ 50/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x000000, 0x11000 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x111111, 0x222111 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x222222, 0x332222 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x333333, 0x444333 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x444444, 0x555444 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x555555, 0x666555 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x666666, 0x666666 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x777777, 0x666777 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x888888, 0x666888 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x888888, 0x666888 ],
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 9 4】

【図 1 1 - 9 4】 弱リーチ系弱リーチ A 導入（孫） 4

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_JAKU_JAKUA_DONVU_4[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫
//      RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB
//      [ 100/10, F.ON + 0x0A00A0, 0x0B0090, 0x0C00A0, 0x0D00A0, 0x0E00A0, 0x0F00A0, 0x1000A0, 0x1100A0 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x0900A0, 0x0900B0, 0x0900C0, 0x0900D0, 0x0900E0, 0x0900F0, 0x090000, 0x090010 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x0800A0, 0x0A0090, 0x0B0090, 0x0C0090, 0x0D0090, 0x0E0090, 0x0F0090, 0x100090 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x090080, 0x0900A0, 0x0900B0, 0x0900C0, 0x0900D0, 0x0900E0, 0x0900F0, 0x090000 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LLOGO_JAKU_JAKUA_DONVU_4[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//      [ 100/10, F.ON + 0xAAAA ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x9999 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x8888 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x9999 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LSLMP_JAKU_JAKUA_DONVU_4[] = {
//
//      12345
//      WRRRR
//      [ 100/10, F.ON + 0x66666 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x55555 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x44444 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x66666 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LATAX_JAKU_JAKUA_DONVU_4[] = {
//
//      1 2 3 4
//      RBRGB RBRGB
//      [ 100/10, F.ON + 0x0A0090, 0x666080 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x0900A0, 0x555090 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x080090, 0x4440A0 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x090080, 0x666090 ],
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 9 6】

【図 1 1 - 9 6】 弱リーチ系弱リーチ B 導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_1_B40F[] = {
//
//      600000/10, XD_U_LWU_1_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B40F[] = {
//
//      600000/10, XD_U_LLOGO_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B40F[] = {
//
//      600000/10, XD_U_LSLMP_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LBRGU_B40F[] = {
//
//      600000/10, XD_U_LBRGU_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LHENG_B40F[] = {
//
//      600000/10, XD_U_LHENG_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSHOU_B40F[] = {
//
//      600000/10, XD_U_LSHOU_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAX_B40F[] = {
//
//      600000/10, XD_U_LATAX_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

};
```

10

20

30

40

50

【図 11-97】

【図 11-97】 弱リーチ系弱リーチB導入（子）

```

const struct S_LAMP_J XD_U1_LAMP_U1_JAKUS_DONVU[] = {
    [ 360/10,]      _AXD_U1_LAMP_U1_JAKUS_DONVU_1[0].//
    [ 400/10,]      _AXD_U1_LAMP_U1_JAKUS_DONVU_2[0].//
    [ 620/10,]      _AXD_U1_LAMP_U1_JAKUS_DONVU_3[0].//
    [ 580/10,]      _AXD_U1_LAMP_U1_JAKUS_DONVU_4[0].//
    [ 270/10,]      _AXD_U1_LAMP_U1_JAKUS_DONVU_5[0].//
    [ 770/10,]      _AXD_U1_LAMP_U1_JAKUS_DONVU_6[0].//
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_U1_LODLOD_JAKUS_DONVU[] = {
    [ 360/10,]      _AXD_U1_LODLOD_JAKUS_DONVU_1[0].//
    [ 400/10,]      _AXD_U1_LODLOD_JAKUS_DONVU_2[0].//
    [ 620/10,]      _AXD_U1_LODLOD_JAKUS_DONVU_3[0].//
    [ 580/10,]      _AXD_U1_LODLOD_JAKUS_DONVU_4[0].//
    [ 270/10,]      _AXD_U1_LODLOD_JAKUS_DONVU_5[0].//
    [ 770/10,]      _AXD_U1_LODLOD_JAKUS_DONVU_6[0].//
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_U1_SLUMP_JAKUS_DONVU[] = {
    [ 360/10,]      _AXD_U1_SLUMP_JAKUS_DONVU_1[0].//
    [ 400/10,]      _AXD_U1_SLUMP_JAKUS_DONVU_2[0].//
    [ 620/10,]      _AXD_U1_SLUMP_JAKUS_DONVU_3[0].//
    [ 580/10,]      _AXD_U1_SLUMP_JAKUS_DONVU_4[0].//
    [ 270/10,]      _AXD_U1_SLUMP_JAKUS_DONVU_5[0].//
    [ 770/10,]      _AXD_U1_SLUMP_JAKUS_DONVU_6[0].//
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_U1_LATAK_JAKUS_DONVU[] = {
    [ 360/10,]      _AXD_U1_LATAK_JAKUS_DONVU_1[0].//
    [ 400/10,]      _AXD_U1_LATAK_JAKUS_DONVU_2[0].//
    [ 620/10,]      _AXD_U1_LATAK_JAKUS_DONVU_3[0].//
    [ 580/10,]      _AXD_U1_LATAK_JAKUS_DONVU_4[0].//
    [ 270/10,]      _AXD_U1_LATAK_JAKUS_DONVU_5[0].//
    [ 770/10,]      _AXD_U1_LATAK_JAKUS_DONVU_6[0].//
    :
};

```

【図 11-99】

【図11-99】 弱リ一子系弱リ一子B導入（孫）2

[illegible]

【図 11-98】

【図 11-98】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）1

```

const struct S_LAMP   XD_LL01_L1_JAKU_JAKUB_DONYU_I[] = |
//
//          S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
//          R0B0R0B R0B0R0B R0B0R0B R0B0R0B R0B0R0B R0B0R0B R0B0R0B R0B0R0B
//          { 10/10, F_OF + 0x206209, 0x206209, 0x206209, 0x206209, 0x206209, 0x206209, 0x206209, 0x206209 } , //07
//
//          [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD_LL02_L0_JAKU_JAKUB_DONYU_I[] = |
//
//          1234
//          R0B0
//          { 10/10, F_OF + 0x7777 } , //07
//
//          [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD_LL03_L1_JAKU_JAKUB_DONYU_I[] = |
//
//          12345
//          W0R0B
//          { 10/10, F_OF + 0x4444 } , //07
//
//          [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD_LL04_L0_JAKU_JAKUB_DONYU_I[] = |
//
//          1 2 123 3
//          R0B0R0B R0B0R0B
//          { 10/10, F_OF + 0x206209, 0x444209 } , //07
//
//          [END_CODE]
//
};

```

10

【図 1 1 - 1 0 0】

【図 11-100】 弱リ一チ系弱リ一チB導入（孫）3

```

const struct S_LAMP      XD_LSW1_JAKU_JAKUBU_DONTYU_3[] = {
//
//
//      RGRBRGR      RGRBRGR      RGRBRGR      RGRBRGR      RGRBRGR      RGRBRGR
//      1      2      3      4      5      6      7      8      9      10      11
//      [ 100.0, F_ON + 0x04003, 0x04105, 0x206105, 0x04003, 0x004105, 0x206105 ], //07
//      [ 100.0, F_ON + 0x00304, 0x105206, 0x105004, 0x00304, 0x105206, 0x105004 ], //08
//      [ 100.0, F_ON + 0x04105, 0x206105, 0x04003, 0x004105, 0x206105, 0x04003 ], //09
//      [ 100.0, F_ON + 0x105206, 0x105004, 0x00304, 0x105206, 0x105004, 0x00304 ], //09
//      [ 100.0, F_ON + 0x206105, 0x04003, 0x004105, 0x206105, 0x04003, 0x004105 ], //09
//      [ 100.0, F_ON + 0x105004, 0x00304, 0x105206, 0x105004, 0x00304, 0x105206 ], //09
//      [ENDCODE]
//
};

const struct S_LAMP      XD_L234_JAKU_JAKUBU_DONTYU_3[] = {
//
//      1234
//      RGRGR
//      [ 100.0, F_ON + 0x43434 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x4543 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x45654 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x4565 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x4565 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x43456 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x4345 ],
//      [ENDCODE]
//
};

const struct S_LAMP      XD_LSLMP_JAKU_JAKUBU_DONTYU_3[] = {
//
//      12345
//      RGRBRGR
//      [ 100.0, F_ON + 0x22345 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x23454 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x24543 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x45432 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x45323 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x43234 ],
//      [ENDCODE]
//
};

const struct S_LAMP      XD_LATAX_JAKU_JAKUBU_DONTYU_3[] = {
//
//      1      2      123      3
//      RGRBRGR      RGRBRGR
//      [ 100.0, F_ON + 0x10503, 0x454004 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x20604, 0x454003 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x105105, 0x454004 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x04206, 0x234105 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x03105, 0x23206 ],
//      [ 100.0, F_ON + 0x04004, 0x42105 ],
//      [ENDCODE]
//
};

```

20

30

40

【図 1 1 - 1 0 5】

【図 11-105】 強リーチ系共通タイトル (子)

```

const struct S_LAMP_X   XD_X_LMU_1_KYO_KYOTO_TITLE[] = {
    { 230/10,          6A0_LMU_1_KYO_KYOTO_TITLE[10]},//
    { 3120/10,         6A0_LMU_1_KYO_KYOTO_TITLE[20]},// 6A0_LMU_2_KYO_KYOTO_TITLE[2_2(0)]//
    {600000/10,        6A0_LMU_1_KYO_KYOTO_TITLE_2_2(0)}//
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_X   XD_X_LLOGO_KYO_KYOTO_TITLE[] = {
    { 230/10,          6A0_LLOGO_KYO_KYOTO_TITLE[10]},//
    { 3120/10,         6A0_LLOGO_KYO_KYOTO_TITLE[20]},//
    {600000/10,        6A0_LLOGO_KYO_KYOTO_TITLE_2_2(0)}//
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_X   XD_X_LSUMP_KYO_KYOTO_TITLE[] = {
    { 230/10,          6A0_LSUMP_KYO_KYOTO_TITLE[10]},//
    { 3120/10,         6A0_LSUMP_KYO_KYOTO_TITLE[20]},//
    {600000/10,        6A0_LSUMP_KYO_KYOTO_TITLE_2_2(0)}//
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_X   XD_X_LATAX_KYO_KYOTO_TITLE[] = {
    { 230/10,          6A0_LATAX_KYO_KYOTO_TITLE[10]},//
    { 3120/10,         6A0_LATAX_KYO_KYOTO_TITLE[20]},//
    {600000/10,        6A0_LATAX_KYO_KYOTO_TITLE_2_2(0)}//
    [END_CODE]
};

```

【図 1 1 - 1 0 7】

【図 11-107】 強リーチ系共通タイトル（孫）2-1

[illegible]

【図 1 1 - 1 0 6】

【図 11-106】 強リーチ系共通タイトル（孫） 1

[illegible]

【図 1 1 - 1 0 8】

【図 11-108】 強リーチ系共通タイトル（孫） 2-2

[illegible]

【 図 1 1 - 1 1 0 】

【図 11-110】 強リーチ系強リーチ A 導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    XD_A_L1U1_B5000[] = {
        &XD_A_L1U1_T_KYO_KYOA_DONYU[0]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_L1LO0_B5000[] = {
        &XD_A_L1LO0_KYO_KYOA_DONYU[0]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_L1SLUP_B5000[] = {
        &XD_A_L1SLUP_KYO_KYOA_DONYU[0]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_L1LATA_B5000[] = {
        &XD_A_L1LATA_KYO_KYOA_DONYU[0]
    };
};
```

20

【圖 1 1 - 1 1 2】

【図 1 1 - 1 1 2】 強り一チ系強り一チ A 導入 (孫) 1

[illegible]

30

40

50

【図 1 1 - 1 1 3】

【図 1 1 - 1 1 3】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 2

```
const struct S_LAMP XO_LL050_KYO_KYOA_DONNUI_3_2[] = {
//
//                                RRRRR
//
//      ( 30/10, F, Of = 0xFFFF )
//      ( 30/10, F, Of = 0x1111 )
//      ( 30/10, F, Of = 0xFFFF )
//      ( 30/10, F, Of = 0x3333 )
//      ( 30/10, F, Of = 0xFFFF )
//      ( 30/10, F, Of = 0x5555 )
//      ( 30/10, F, Of = 0xFFFF )
//
//      [END CODE]
};

const struct S_LAMP XO_LL050_KYO_KYOA_DONNUI_3_2[] = {
//
//                                RRRRR
//
//      ( 30/10, F, Of = 0xFFFF )
//      ( 30/10, F, Of = 0x1111 )
//      ( 30/10, F, Of = 0xFFFF )
//      ( 30/10, F, Of = 0x3333 )
//      ( 30/10, F, Of = 0xFFFF )
//      ( 30/10, F, Of = 0x5555 )
//      ( 30/10, F, Of = 0xFFFF )
//
//      [END CODE]
};
```

【図 1 1 - 1 1 4】

【図 11-114】 強リ一子系強リ一子A導入（孫）3

[illegible]

10

20

【图 11-115】

【図 11-115】 強リ一チ系強リ一チA導入（孫）4

```

const struct S_LAMP
//      X0   LRU1   KYO_KYDA_DONUTU_S[] = [
//              1       2       3       4       5       6           7       8       9       10
//              RIGORIS    RIGORIS    RIGORIS    RIGORIS    RIGORIS    RIGORIS    RIGORIS    RIGORIS
//              {0x0000, F_OF + 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051} //OF
//              [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
//      X0   LRU2   KYO_KYDA_DONUTU_S[] = [
//              1       2
//              RIGOR    RIGOR
//              {0x0000, F_OF + 0x1111 } .
//              [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
//      X0   SLUP   KYO_KYDA_DONUTU_S[] = [
//              1       2
//              RIGOR    RIGOR
//              {0x0000, F_OF + 0x111111 } .
//              [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
//      X0   LATAT   KYO_KYDA_DONUTU_S[] = [
//              1       2       3
//              RIGORIS    RIGORIS    RIGORIS
//              {0x0000, F_OF + 0x051051, 0x1111051 } .
//              [END_CODE]
};

```

【图 11-116】

【図 11-116】 強り一チ系強り一チA導入（孫）5

[illegible]

30

40

50

【図 11-117】

【図 11-117】 強リーチ系強リーチA導入（孫）6

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_7_1[] = {
//
//          S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫
//          RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
[
40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 1, //
40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 1, //
20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 1, //
40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 1, //
40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 1, //200
20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 1, //
30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 1, //
30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 1, //100
20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 1, //
30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 1, //
30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 1, //
20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 1, //
30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 1, //
20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 1, //
30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 1, //200
20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 1, //200
],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_7_1[] = {
//
//          1 2 123 3
//          RGRGB RGRGB
[
40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x8888AA ],
40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x8888AA ],
20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x8888AA ],
40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x8888AA ],
20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x8888AA ],
20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x8888AA ],
30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x8888AA ],
20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x8888AA ],
30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x8888AA ],
20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x8888AA ],
20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x8888AA ],
30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x8888AA ],
20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
],
[END_CODE]
};
```

【図 11-118】

【図 11-118】 強リーチ系強リーチB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_1_B504[] = {
[600000/10,
[END_CODE]
];
const struct S_LAMP_A XD_A_LL000_B504[] = {
[600000/10,
[END_CODE]
];
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B504[] = {
[600000/10,
[END_CODE]
];
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B504[] = {
[600000/10,
[END_CODE]
];
};
```

10

【図 11-119】

【図 11-119】 強リーチ系強リーチB導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI[] = {
[
200/10, XD__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_1[0]], //
1560/10, XD__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_2[0]], //
250/10, XD__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[0]], XD__LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[0]], //
1120/10, XD__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[0]], XD__LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[0]], //
1880/10, XD__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_4[0]], //
];

const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_KYO_KYOB_DONVUI[] = {
[
200/10, XD__LL000_KYO_KYOB_DONVUI_1[0]],
1560/10, XD__LL000_KYO_KYOB_DONVUI_2[0]],
250/10, XD__LL000_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[0]],
1120/10, XD__LL000_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[0]],
1880/10, XD__LL000_KYO_KYOB_DONVUI_4[0]],
];

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KYO_KYOB_DONVUI[] = {
[
200/10, XD__LSLMP_KYO_KYOB_DONVUI_1[0]],
1560/10, XD__LSLMP_KYO_KYOB_DONVUI_2[0]],
250/10, XD__LSLMP_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[0]],
1120/10, XD__LSLMP_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[0]],
1880/10, XD__LSLMP_KYO_KYOB_DONVUI_4[0]],
];

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_KYO_KYOB_DONVUI[] = {
[
200/10, XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_1[0]],
1560/10, XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_2[0]],
250/10, XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[0]],
1120/10, XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[0]],
1880/10, XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_4[0]],
];
```

【図 11-120】

【図 11-120】 強リーチ系強リーチB導入（孫）1

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {
//
//          S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫
//          RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
[
200/10, F_ON + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 1, //10
],
[END_CODE]
];
const struct S_LAMP XD__LL000_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {
//
//          1234
//          8888
[
200/10, F_ON + 0x1111, 1, //10
],
[END_CODE]
];
const struct S_LAMP XD__LSLMP_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {
//
//          12345
//          88888
[
200/10, F_ON + 0x11111, 1, //10
],
[END_CODE]
];
const struct S_LAMP XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {
//
//          1 2 123 3
//          RGRGB RGRGB
[
200/10, F_ON + 0x206206, 0x444206, 1, //10
],
[END_CODE]
];
```

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 2 1】

【図 1 1 - 1 2 1】 強り一子系強り一子B導入（孫） 2

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_KYO_KYOR_DONWUY_2[] = {  
//      ①      ②      ③      ④      ⑤      ⑥      ⑦      ⑧      ⑨      ⑩  
//      R0R8R0    R0R8R0    R0R8R0    R0R8R0    R0R8R0    R0R8R0    R0R8R0    R0R8R0  
| 180/10, F_0M + 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, //10  
| 180/10, F_0M + 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, //10  
| 180/10, F_0M + 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, //10  
| 180/10, F_0M + 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, //10  
[END_CODE]  
  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LL0G_KYO_KYOR_DONWUY_2[] = {  
//      1234  
//      R0R0  
| 100000/L, F_0F + 0x1111 ,  
[END_CODE]  
  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LSUM_KYO_KYOR_DONWUY_2[] = {  
//      12345  
//      W0W0  
| 180/10, F_0M + 0x249242 , //10  
| 180/10, F_0M + 0x42424 , //10  
| 180/10, F_0M + 0x46464 , //10  
| 180/10, F_0M + 0x46464 , //10  
[END_CODE]  
  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LATAK_KYO_KYOR_DONWUY_2[] = {  
//      1 2      123 3  
//      R0R0R0    R0R8R0  
| 180/10, F_0M + 0x102104, 0x444104 ,  
| 180/10, F_0M + 0x104102, 0x222102 ,  
| 180/10, F_0M + 0x206104, 0x111104 ,  
| 180/10, F_0M + 0x104206, 0x222206 ,  
[END_CODE]  
  
};
```

【図 1 1 - 1 2 3】

【図 1 1 - 1 2 3】 強り一子系強り一子B導入（孫） 4

[illegible]

【図 1 1 - 1 2 2】

【図 11-122】 強り一チ系強り一チB導入（孫）3

```
const struct S_LAMP {
//      X0_LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
//          R0R0B R0R0B R0R0B R0R0B R0R0B R0R0B R0R0B R0R0B R0R0A R0R0A }, //10
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
//      X0_LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
//          R0R0B R0R0B R0R0B R0R0B R0R0B R0R0B R0R0B R0R0B R0R0A R0R0A }, //10
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
//      X0_LLGO_0_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          1234
//          R0R0
//          [ 250/10, F_ON + 0x1111 ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
//      X0_LSMP_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          12345
//          INNNNN
//          [ 250/10, F_ON + 0xA111 ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
//      X0_LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          1 2 123 3
//          R0R0B R0R0B
//          [ 250/10, F_ON + 0x0A0A0, 0x111A0D ],
//      [END_CODE]
};
```

【図 11-124】

【図 1 1 - 1 2 4】 強り一子系強り一子B導入（孫） 5

[illegible]

【図 1 1 - 1 2 5】

【図 1 1 - 1 2 5】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B600[] = {
    [600000/10, &XD_J_LMU_1_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B600[] = {
    [600000/10, &XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B600[] = {
    [600000/10, &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B600[] = {
    [600000/10, &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
```

【図 1 1 - 1 2 6】

【図 1 1 - 1 2 6】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_SAIKYO_DONNYU[] = {
    [ 270/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD__LMU_1_OFF[0]], //
    [ 770/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], &XD__LMU_2_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONNYU[] = {
    [ 270/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_2[0]], //
    [ 770/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU[] = {
    [ 270/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_2[0]], //
    [ 770/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU[] = {
    [ 270/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_2[0]], //
    [ 770/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
```

10

20

【図 1 1 - 1 2 7】

【図 1 1 - 1 2 7】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
    RCRGB RCRGB RCRGB RCRGB RCRGB RCRGB RCRGB RCRGB RCRGB RCRGB
    [ 10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // 1234
    // RRRR
    [ 10/10, F_OF + 0x8888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x4444 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // 12345
    // RRRRR
    [ 10/10, F_OF + 0x88888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x44444 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // 1 2 123 3
    // RCRGB RCRGB
    [ 10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 ],
    [END_CODE]
};
```

【図 1 1 - 1 2 8】

【図 1 1 - 1 2 8】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_2[] = {
    // 1234
    // RRRR
    [ 40/10, F_ON + 0x4444 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_2[] = {
    // 12345
    // RRRRR
    [ 40/10, F_ON + 0x44444 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_2[] = {
    // 1 2 123 3
    // RCRGB RCRGB
    [ 40/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x444000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
    [END_CODE]
};
```

30

40

50

【図 1 1 - 1 2 9】

【図 1 1 - 1 2 9】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）3

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x000A50, 0xA50A50 ],//09
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0xA50A40, 0xA40A40 ],//08
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0xA40A30, 0xA30A30 ],//07
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0xA50A40, 0xA50A40, 0xA30A20 ],//06
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x000A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA10A10 ],//05
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0xA50A40, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A00 ],//04
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x000A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA10A10 ],//03
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA20A20 ],//02
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA20A30, 0xA30A30 ],//01
//      [ 80/10, F_ON + 0xA40A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA40A40 ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//      1234
//      RGRB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x5555 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x3333 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x2222 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x00555 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x00544 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x55433 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x44322 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x33211 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x22100 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x1011 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x00122 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x000000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0x000000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0xA00A40, 0x555A50 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x444A40 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x333A30 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0xA10A10, 0x222A20 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA00A00, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x000A00 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0xA20A20, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x222A20 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 3 1】

【図 1 1 - 1 3 1】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）5

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA20A10, 0xA10A00, 0xA20A40, 0xA20A20, 0xA10A50, 0xA30A50 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA30A00, 0xA20A50, 0xA10A50, 0xA20A10, 0xA00A40, 0xA40A40 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA0A010, 0xA30A40, 0xA00A40, 0xA40A40, 0xA10A30, 0xA50A30 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA50A20, 0xA40A30, 0xA10A30, 0xA50A10, 0xA20A20, 0xA40A20 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA40A30, 0xA50A20, 0xA20A20, 0xA40A20, 0xA30A10, 0xA30A10 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA30A40, 0xA40A10, 0xA30A10, 0xA30A30, 0xA40A00, 0xA20A00 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA20A50, 0xA30A00, 0xA40A00, 0xA20A40, 0xA50A10, 0xA10A10 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA10A40, 0xA20A10, 0xA50A10, 0xA10A50, 0xA40A20, 0xA00A20 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA00A30, 0xA10A20, 0xA40A20, 0xA00A40, 0xA30A30, 0xA10A30 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA10A20, 0xA00A30, 0xA30A30, 0xA10A30, 0xA20A40, 0xA20A40 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      1234
//      RRRB
//
//      [ 150/10, F_ON + 0x1342 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x1431 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x1521 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x2411 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x3312 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x4213 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x5124 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x4135 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x3144 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x2253 ],//09
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
//      [ 150/10, F_ON + 0x32344 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x43455 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x54566 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x65677 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x76788 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x87899 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x98900 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x09910 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x10910 ],//09
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGB RGRGB
//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA20A10, 0x235A50 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA10A20, 0x124A40 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA0A030, 0x113A30 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA10A00, 0x112A20 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA20A50, 0x211A10 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA30A40, 0x21A00 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA40A30, 0x431A10 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA50A20, 0x542A20 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA60A10, 0x653A30 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA30A00, 0x344A40 ],//09
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 3 0】

【図 1 1 - 1 3 0】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）4

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0xA20A10, 0xA20A10, 0xA20A30, 0xA40A50, 0xA50A50 ],//09
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA50A40, 0xA40A40 ],//08
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0xA20A10, 0xA20A30, 0xA40A50, 0xA40A30, 0xA30A30 ],//07
//      [ 80/10, F_ON + 0xA00A00, 0xA10A20, 0xA20A40, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA20A20 ],//06
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0xA20A30, 0xA40A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA10A10 ],//05
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0xA30A40, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA00A00 ],//04
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0xA40A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA10A10 ],//03
//      [ 80/10, F_ON + 0xA40A40, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA20A20 ],//02
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA20A30, 0xA30A30 ],//01
//      [ 80/10, F_ON + 0xA40A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA40A40 ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      1234
//      RRRB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x1111 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x1111 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x1111 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x2222 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x3333 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x5555 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x3333 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x2222 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
//      [ 60/10, F_ON + 0x32344 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x43455 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x54566 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x65677 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x76788 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x87899 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x98900 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x09900 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x10900 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x22323 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGB RGRGB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0xA40A40, 0x333A30 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0x444A40 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA40A40, 0x555A50 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x444A40 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x333A30 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x222A20 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA00A00, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x111A00 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x222A20 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 3 2】

【図 1 1 - 1 3 2】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）6

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_2_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x50520, 0x630720, 0x630820, 0x630920, 0x720A20, 0x635050 ],//09
//      [ 100/10, F_ON + 0x520A20, 0x720A20, 0x610910, 0x610910, 0x620720, 0x620620 ],//10
//      [ 90/10, F_ON + 0x620720, 0x620910, 0x610A10, 0x610A10, 0x610820, 0x720720 ],//01
//      [ 90/10, F_ON + 0x620820, 0x610A10, 0x610910, 0x610910, 0x620820, 0x620820 ],//02
//      [ 90/10, F_ON + 0x620910, 0x610910, 0x620820, 0x620820, 0x610A10, 0x610910 ],//03
//      [ 100/10, F_ON + 0x610A10, 0x610910, 0x720720, 0x720720, 0x620910, 0x610A10 ],//04
//      [ 90/10, F_ON + 0x610910, 0x620720, 0x620820, 0x620820, 0x720820, 0x610910 ],//05
//      [ 90/10, F_ON + 0x610820, 0x720A20, 0x620820, 0x620820, 0x620720, 0x620820 ],//06
//      [ 90/10, F_ON + 0x620720, 0x620820, 0x620820, 0x620820, 0x620720, 0x720720 ],//07
//      [ 90/10, F_ON + 0x720A20, 0x520A20, 0x720720, 0x720720, 0x620820, 0x620A20 ],//08
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LWU_2_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RRRB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x620910, 0x610A10, 0x610A10, 0x610820, 0x720720 ],//09
//      [ 100/10, F_ON + 0x620A20, 0x720A20, 0x610910, 0x610910, 0x620720, 0x620820 ],//10
//      [ 90/10, F_ON + 0x050520, 0x630720, 0x620820, 0x620820, 0x720A20, 0x620A20 ],//01
//      [ 90/10, F_ON + 0x060820, 0x620A20, 0x720720, 0x620820, 0x620820, 0x620A20 ],//02
//      [ 90/10, F_ON + 0x070720, 0x620820, 0x620820, 0x620820, 0x620A20, 0x720720 ],//03
//      [ 100/10, F_ON + 0x080820, 0x720A20, 0x520A20, 0x520A20, 0x620720, 0x620820 ],//04
//      [ 90/10, F_ON + 0x090910, 0x620720, 0x620820, 0x620820, 0x720820, 0x610910 ],//05
//      [ 90/10, F_ON + 0x620A10, 0x610820, 0x720720, 0x720720, 0x620A10, 0x610A10 ],//06
//      [ 90/10, F_ON + 0x090910, 0x610910, 0x620820, 0x620820, 0x610A10, 0x610910 ],//07
//      [ 90/10, F_ON + 0x080820, 0x610A10, 0x610910, 0x610910, 0x610810, 0x620820 ],//08
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      1234
//      RRRB
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x5667 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x6256 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x7365 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x8776 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x9887 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x0988 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xA999 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xB99A ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x7389 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x8778 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x77765 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x88876 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x99987 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xA9998 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x999A9 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x0999A ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x17788 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x66678 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x55567 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x44456 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGB RGRGB
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x620A20, 0x620910 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x520720, 0x778820 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x620A20, 0x667720 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x720A20, 0x656A20 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x620A20, 0x662520 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x610720, 0x776A20 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x610820, 0x667720 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x610910, 0x998820 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x620A10, 0xA99910 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x720910, 0x99A910 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 3 3】

【図 1 1 - 1 3 3】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 7

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONNYU_6[] = {
//
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//      S① ②   ③ ④   ⑤ ⑥   ⑦ ⑧   ⑨ ⑩   ⑪ ⑫
//
[ 80/10, F_ON + 0x080909, 0x090606, 0x080606, 0x080808, 0x090505, 0x707505 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x080505, 0x090505, 0x707909, 0xA0A606, 0x060606 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x090909, 0x707505, 0x0A0A0A, 0x090707, 0x557707 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x550808, 0x0A0707, 0x090707, 0x550909, 0x080808, 0x060606 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x067077, 0x550808, 0x080808, 0x060606, 0x707909, 0x0A0A0A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x707606, 0x060606, 0x707909, 0x707707, 0x060A0A, 0x080A0A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x080505, 0x707A0A, 0x060A0A, 0x080606, 0x550909, 0x090909 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0x080909, 0x550909, 0x090505, 0x080808, 0xA0A808 ],//
[ 80/10, F_ON + 0xA0A707, 0x080808, 0x060606, 0xA0A606, 0x070707, 0x090707 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0xA0A707, 0x707707, 0x090707, 0x080606, 0x060606 ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_6[] = {
//
//      RGBRGB
//      1234
//      RRRR
//
[ 80/10, F_ON + 0x1342 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1431 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1521 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2411 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3212 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4213 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x5124 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4135 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3144 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2253 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_6[] = {
//
//      WWWW
//      12345
//
[ 60/10, F_ON + 0x32344 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x43455 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x54566 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x65677 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x76766 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x67655 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x56544 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x45433 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x34322 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x23233 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LATAK_SAIKYO_DONNYU_6[] = {
//
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//      1 2      123 3
//
[ 80/10, F_ON + 0x080909, 0x235505 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090808, 0x124606 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0xA0A707, 0x113707 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0x112808 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x080505, 0x211909 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x707606, 0x321A0A ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x067077, 0x431909 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x550808, 0x429808 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x060909, 0x453707 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x344606 ],//09
[END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 3 5】

【図 1 1 - 1 3 5】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 9

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      S① ②   ③ ④   ⑤ ⑥   ⑦ ⑧   ⑨ ⑩   ⑪ ⑫
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//
[ 80/10, F_ON + 0x070090, 0x060090, 0x707090, 0x707070, 0x060A0A, 0x060A0A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060050, 0x0700A0, 0x060A0A, 0x080060, 0x050090, 0x090090 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060060, 0x080090, 0x050090, 0x080050, 0x060080, 0x0A0080 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x0A0070, 0x090080, 0x060080, 0x0A0060, 0x070070, 0x090070 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x050080, 0x0A0070, 0x707070, 0x080060, 0x080060, 0x080060 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060080, 0x090050, 0x080060, 0x080080, 0x060050, 0x707050 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x060050, 0x080050, 0x707090, 0x0A0060, 0x060060 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060090, 0x070060, 0x0A0060, 0x060A0A, 0x090070, 0x050070 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x050080, 0x060070, 0x090070, 0x050090, 0x080080, 0x060080 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060070, 0x050080, 0x080080, 0x060080, 0x070090, 0x707090 ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      RGBRGB
//      1234
//      RRRR
//
[ 80/10, F_ON + 0x1342 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1431 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1521 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2411 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3212 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4213 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x5124 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4135 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3144 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2253 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      WWWW
//      12345
//
[ 60/10, F_ON + 0x32344 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x43455 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x54566 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x65677 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x76766 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x67655 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x56544 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x45433 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x34322 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x23233 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LATAK_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGBRGB   RGBRGB
//
[ 80/10, F_ON + 0x070060, 0x2350A0 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x060070, 0x124690 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x050080, 0x113500 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x060090, 0x113770 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x211060 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x080090, 0x321050 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090080, 0x431060 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0xA0A070, 0x542070 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x080080, 0x453080 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090050, 0x344090 ],//09
[END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 3 4】

【図 1 1 - 1 3 4】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 8

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//      S① ②   ③ ④   ⑤ ⑥   ⑦ ⑧   ⑨ ⑩   ⑪ ⑫
//
[ 80/10, F_ON + 0x333222, 0x222555, 0x333555, 0x333333, 0x222666, 0x444666 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x444222, 0x233666, 0x222666, 0x444222, 0x222555, 0x555555 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x555222, 0x444555, 0x222555, 0x555222, 0x222444, 0x666444 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x666333, 0x555444, 0x222444, 0x666222, 0x333333, 0x555333 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x555444, 0x666333, 0x333333, 0x555333, 0x444222, 0x444222 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x444555, 0x555222, 0x444222, 0x333555, 0x555222, 0x332222 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x333666, 0x444222, 0x555222, 0x333555, 0x666222, 0x222222 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222555, 0x333222, 0x666222, 0x222666, 0x555333, 0x222333 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222444, 0x222333, 0x555333, 0x222555, 0x444444, 0x222444 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222333, 0x222444, 0x444444, 0x222444, 0x333555, 0x333555 ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      RGBRGB
//      1234
//      RRRR
//
[ 80/10, F_ON + 0x1342 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1431 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1521 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2411 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3312 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4213 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x5124 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4135 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3144 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2253 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      RGBRGB
//      12345
//      WWWW
//
[ 60/10, F_ON + 0x32344 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x43455 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x54566 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x65677 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x76766 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x67655 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x56544 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x45433 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x34322 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x23233 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LATAK_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      RGBRGB   RGBRGB
//      1 2      123 3
//
[ 80/10, F_ON + 0x333222, 0x235666 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x222333, 0x124555 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x222444, 0x113444 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x222555, 0x112333 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x333666, 0x211222 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x444555, 0x212222 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x555444, 0x431222 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x666333, 0x542333 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x555222, 0x453444 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x444222, 0x344555 ],//09
[END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 3 6】

【図 1 1 - 1 3 6】 高ベースリーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_I_B605[] = {
//
//      600000/10,      KID_A_LWU_I_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B605[] = {
//
//      600000/10,      KID_A_LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B605[] = {
//
//      600000/10,      KID_A_LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B605[] = {
//
//      600000/10,      KID_A_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};
```

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 3 7】

【図 11-137】 高ベースリーチ系共通タイトル (子)

[illegible]

【図 1 1 - 1 3 9】

【図 11-139】 高ベースリーチ系共通タイトル (孫) 2

```
const struct S_LAMP {
//      _LUMI_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          S1(1)    ③    ④    ⑤    ⑥    ⑦    ⑧    ⑨    ⑩
//              RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR
//          [ 30/10 , F_OF = 0x0c10c1 , 0x0c10c1 , 0x0e10c1 , 0x0c10c1 , 0x0c10c1 , 0x0c10c1 ]
//          [ END_CODE , F_OF = 0x720720 , 0x720720 , 0x720720 , 0x720720 , 0x720720 , 0x720720 ]
//      ];
const struct S_LAMP {
//      XD_LLLOSQ_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          12345
//          00000
//          [ 30/10 , F_OF = 0x0000 , ],
//          [ 30/10 , F_OF = 0x0000 , ],
//          [ END_CODE ]
//      };
const struct S_LAMP {
//      XD_LSJSM_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          12345
//          00000
//          [ 30/10 , F_OF = 0xA0AAA , ],
//          [ 30/10 , F_OF = 0x55555 , ],
//          [ END_CODE ]
//      };
const struct S_LAMP {
//      XD_LATAK_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          1234    3    4
//              RGRBGR   RGRBGR
//          [ 30/10 , F_OF = 0xc10c10 , 0x0c10c1 , ],
//          [ 30/10 , F_OF = 0x720720 , 0x720720 , ],
//          [ END_CODE ]
//      };
};
```

【図 1 1 - 1 3 8】

【図 11-138】 高ベースリーチ系共通タイトル（孫） 1

```

const struct S_LAMP
{
    //
    //      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
    //      R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0
    {
        100/10, F_0F + 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999
        230/10, F_0N + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111
    },
    (END_CODE)
};

const struct S_LAMP
    XD___L0G0,K0UB0[SU_KYOTU_TYTL0_1]] = {
    //
    //      1234
    //      R0R0
    {
        100/10, F_0F + 0x9999,
        230/10, F_0N + 0x1111,
    },
    (END_CODE)
};

const struct S_LAMP
    XD___L1K0,K0UB0[SU_KYOTU_TYTL0_1]] = {
    //
    //      12345
    //      R0R0R0 R0R0R0
    {
        100/10, F_0F + 0x999999,
        230/10, F_0N + 0x111111,
    },
    (END_CODE)
};

const struct S_LAMP
    XD___L2AK,K0UB0[SU_KYOTU_TYTL0_1]] = {
    //
    //      1 2 3 4
    //      R0R0R0 R0R0R0
    {
        100/10, F_0F + 0x099999, 0x099999,
        230/10, F_0N + 0x111111, 0x111111,
    },
    (END_CODE)
};

```

10

【図 11-140】

【図 11-140】 高ベースリーチ系共通タイトル (孫) 3

[illegible]

20

30

40

50

【※ 1 1 - 1 4 1】

【図 11-141】 高ベースリーチ系リーチA導入（親）

```

const struct S_LAMP_A  XD_A_L1U1_B606[] = {
    (600000/10,          XD_A_L1U1_KOUBEISU_REACHA_D0NYU[]),
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A  XD_A_L1LOD_B606[] = {
    (600000/10,          XD_A_L1LOD_KOUBEISU_REACHA_D0NYU[]),
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A  XD_A_L1SLMP_B606[] = {
    (600000/10,          XD_A_L1SLMP_KOUBEISU_REACHA_D0NYU[]),
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A  XD_A_L1ATK_B606[] = {
    (600000/10,          XD_A_L1ATK_KOUBEISU_REACHA_D0NYU[]),
    [END_CODE]
};

```

【图 11-143】

【図 11-143】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫） 1

```

const struct S_LAMP   XD_LML1_KOUREISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//
//
//      R0R8R0      0x80840, 0x80840, 0x5A85A, 0x5A85A, 0x80840, 0x80840
//      S(0)      2      3      4      5      6      7      8      9      10
//      | 20/10, F, 0x80840, 0x80840, 0x5A85A, 0x00000, 0x00000, 0x5A840, 0x80840
//      | 20/10, F, 0x80840, 0x80840, 0x00000, 0x12722, 0x00000, 0x00000, 0x80840
//      | 20/10, F, 0x80840, 0x80840, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x12720, 0x5A84A
//      | 10/10, F, 0x5A800, 0x12700, 0x80840, 0x80840, 0x00012, 0x00000
//      | 20/10, F, 0x00012, 0x00040, 0x80840, 0x80840, 0x84000, 0x84000, 0x12722
//      | 20/10, F, 0x12700, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x00000
//      | 20/10, F, 0x00040, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840
//      | 20/10, F, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_LL00_KOUREISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//
//
//      1234
//      RRRR
//      | 20/10, F, 0x8888, |
//      | 20/10, F, 0x8888, |
//      | 20/10, F, 0x8888, |
//      | 20/10, F, 0x8888, |
//      | 10/10, F, 0x0880, |
//      | 20/10, F, 0x01001, |
//      | 20/10, F, 0x0110, |
//      | 20/10, F, 0x8008, |
//      | 20/10, F, 0x8888, |
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_LS0P_KOUREISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//
//
//      12345
//      RRRRR
//      | 20/10, F, 0x66666, |
//      | 20/10, F, 0x66666, |
//      | 20/10, F, 0x00066, |
//      | 20/10, F, 0x11106, |
//      | 10/10, F, 0x00010, |
//      | 20/10, F, 0x66601, |
//      | 20/10, F, 0x66660, |
//      | 20/10, F, 0x66666, |
//      | 20/10, F, 0x66666, |
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_LAT4_KOUREISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//
//
//      1      2      3      4
//      RRRR      RRRR
//      | 20/10, F, 0x84080, 0x84080, |
//      | 20/10, F, 0x84080, 0x84080, |
//      | 20/10, F, 0x8484A, 0x00000, |
//      | 20/10, F, 0x84000, 0x12722, |
//      | 10/10, F, 0x5A812, 0x00000, |
//      | 20/10, F, 0x00000, 0x84080, |
//      | 20/10, F, 0x12280, 0x84080, |
//      | 20/10, F, 0x00080, 0x84080, |
//      | 20/10, F, 0x84080, 0x84080, |
//      [END_CODE]
};

```

【图 11-142】

【図 11-142】 高ベースリーチ系リーチA導入（子）

```

const struct S_LAMP_U   XD_U_L1_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_1[] = {
    ( 170/10,      &XD_L1U_1_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_4[0]),
    ( 960/10,      &XD_L1U_1_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_1[0]),
    ( 830/10,      &XD_L1U_1_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_1[0]),
    ...
};

const struct S_LAMP_U   XD_U_L100_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_1[] = {
    ( 170/10,      &XD_L100U_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_4[0]),
    ( 960/10,      &XD_L100U_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_1[0]),
    ( 830/10,      &XD_L100U_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_1[0]),
    ...
};

const struct S_LAMP_U   XD_U_L15UMP_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_1[] = {
    ( 170/10,      &XD_L15UMP_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_4[0]),
    ( 960/10,      &XD_L15UMP_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_1[0]),
    ( 830/10,      &XD_L15UMP_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_1[0]),
    ...
};

const struct S_LAMP_U   XD_U_L1ATK_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_1[] = {
    ( 170/10,      &XD_L1ATKU_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_4[0]),
    ( 960/10,      &XD_L1ATKU_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_1[0]),
    ( 830/10,      &XD_L1ATKU_KOUBEI_SU_REASHA_DONWU_1[0]),
    ...
};

```

【图 11-144】

【図 11-144】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）2

[illegible]

```

1: const struct S_LAMP      XD__LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] =
//
//
//          RGRGB      RGRGB
//
//      { 80/10, F_ON + 0x400400, 0x400400 },
//      { 80/10, F_ON + 0x800800, 0x800800 },
//      { 80/10, F_ON + 0x800800, 0x800800 },
//      { 80/10, F_ON + 0x606060, 0x606060 },
//
//      (END.CODE)
//
};

```

15

【図 11-145】

【図 11-145】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）3

```
const struct S_LAMP   XD__LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {
//
//          ① ②          ③ ④          ⑤ ⑥          ⑦ ⑧          ⑨ ⑩          ⑪ ⑫
//          RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB      RGRGB
[ 90/10, F_ON + 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00 ],
[ 90/10, F_ON + 0x800800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x800800, 0xA00C00, 0xA00800 ],
[ 90/10, F_ON + 0x800A00, 0xC00A00, 0x800A00, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800A00 ],
[ 90/10, F_ON + 0xA00C00, 0xA00800, 0x800800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x800800 ],
[ 90/10, F_ON + 0xA00800, 0x800800, 0x800800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x800800 ],
[ 90/10, F_ON + 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00 ],
[ 90/10, F_ON + 0xA00800, 0x800800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x800800, 0xA00C00 ],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {
//
//          1234
//          RRRR
[ 90/10, F_ON + 0x8646 ],
[ 90/10, F_ON + 0x8644 ],
[ 90/10, F_ON + 0x8646 ],
[ 90/10, F_ON + 0x8648 ],
[ 90/10, F_ON + 0x8648 ],
[ 90/10, F_ON + 0x8648 ],
[ 90/10, F_ON + 0x8648 ],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {
//
//          12345
//          RRRRR
[ 90/10, F_ON + 0x6468A ],
[ 90/10, F_ON + 0x6468A ],
[ 90/10, F_ON + 0x6468A ],
[ 90/10, F_ON + 0x6468A ],
[ 90/10, F_ON + 0x6468A ],
[ 90/10, F_ON + 0x6468A ],
[ 90/10, F_ON + 0x6468A ],
[ 90/10, F_ON + 0x6468A ],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__LATAX_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {
//
//          1 2          3 4
//          RGRGB      RGRGB
[ 90/10, F_ON + 0xA00600, 0x800800 ],
[ 90/10, F_ON + 0xC00800, 0x800600 ],
[ 90/10, F_ON + 0xA00A00, 0x800800 ],
[ 90/10, F_ON + 0x800C00, 0xA00A00 ],
[ 90/10, F_ON + 0x800A00, 0xC00C00 ],
[ 90/10, F_ON + 0x800800, 0xA00A00 ],
[END_CODE]
};
```

【図 11-147】

【図 11-147】 高ベースリーチ系リーチB導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {
[ 170/10,          XD__LMU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0]],
[  60/10,          XD__LMU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0]],
[  80/10,          XD__LMU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0]],
:
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {
[ 170/10,          XD__LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0]],
[  60/10,          XD__LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0]],
[  80/10,          XD__LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0]],
:
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {
[ 170/10,          XD__LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0]],
[  60/10,          XD__LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0]],
[  80/10,          XD__LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0]],
:
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {
[ 170/10,          XD__LATAX_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0]],
[  60/10,          XD__LATAX_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0]],
[  80/10,          XD__LATAX_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0]],
:
};
```

【図 11-146】

【図 11-146】 高ベースリーチ系リーチB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B607[] = {
[60000/10,          XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0]],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B607[] = {
[60000/10,          XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0]],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B607[] = {
[60000/10,          XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0]],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAX_B607[] = {
[60000/10,          XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0]],
[END_CODE]
};
```

10

【図 11-148】

【図 11-148】 高ベースリーチ系リーチC導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B608[] = {
[60000/10,          XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0]],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B608[] = {
[60000/10,          XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0]],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B608[] = {
[60000/10,          XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0]],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAX_B608[] = {
[60000/10,          XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0]],
[END_CODE]
};
```

20

30

40

50

【図 11-149】

【図 11-149】 高ベースリーチ系リーチC導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    { 960/10,        XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    { 830/10,        XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    { 960/10,        XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    { 830/10,        XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    { 960/10,        XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    { 830/10,        XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    { 960/10,        XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    { 830/10,        XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};
```

【図 11-150】

【図 11-150】 高ベースリーチ系リーチD導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_I_B600[] = {  
    {600000/10,      XD_A_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},  
    {END_CODE},  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B600[] = {  
    {600000/10,      XD_A_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},  
    {END_CODE},  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B600[] = {  
    {600000/10,      XD_A_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},  
    {END_CODE},  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAX_B600[] = {  
    {600000/10,      XD_A_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},  
    {END_CODE},  
};
```

10

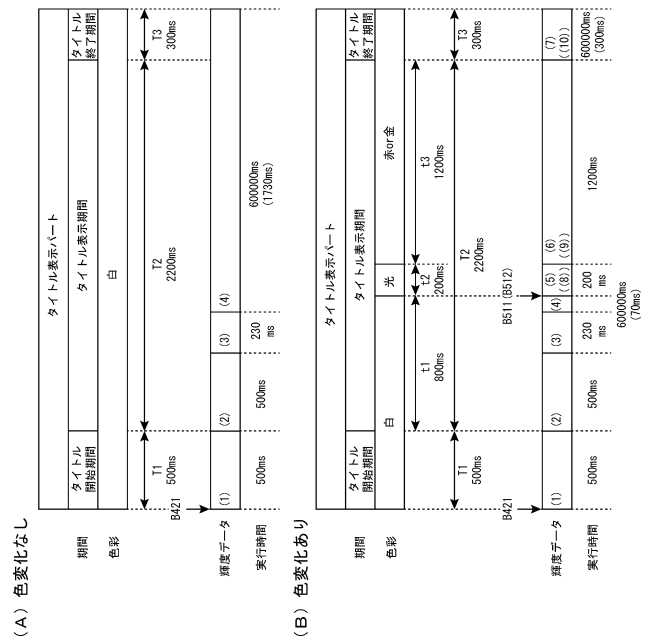
【図 11-151】

【図 11-151】 高ベースリーチ系リーチD導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    { 960/10,        XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    { 830/10,        XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    { 960/10,        XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    { 830/10,        XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    { 960/10,        XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    { 830/10,        XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    { 960/10,        XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    { 830/10,        XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};
```

【図 11-152】

【図 11-152】



20

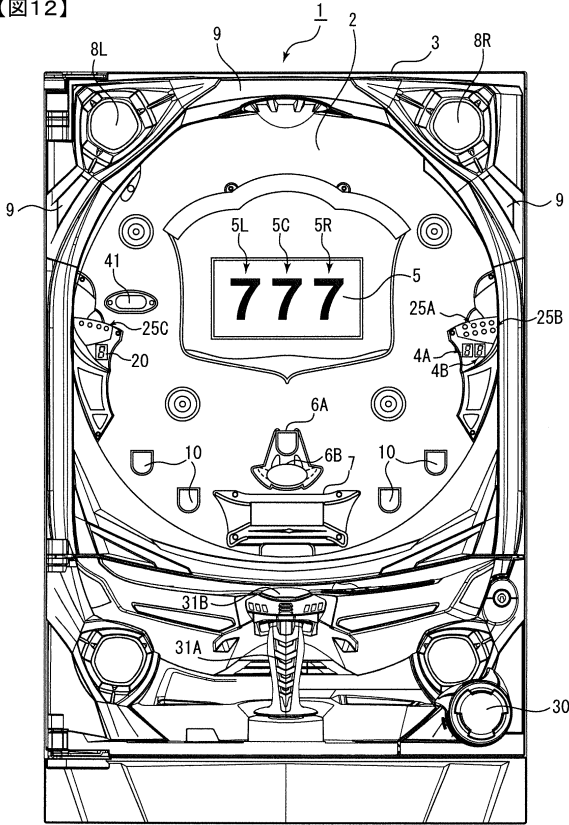
30

40

50

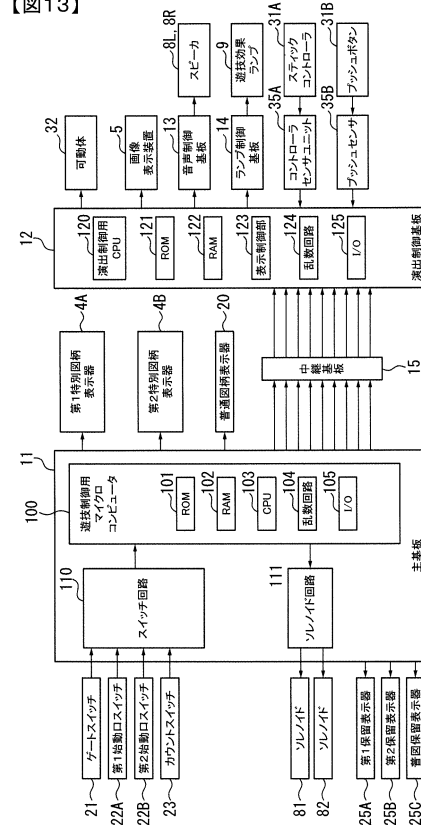
【図 12】

【図12】



【図 13】

【図13】

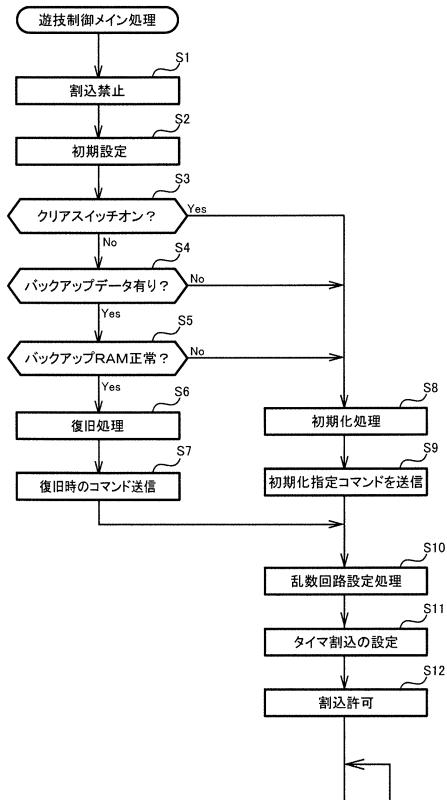


10

20

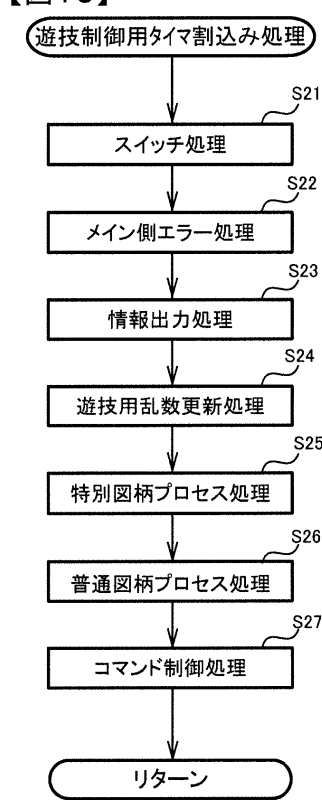
【図 14】

【図14】



【図 15】

【図15】



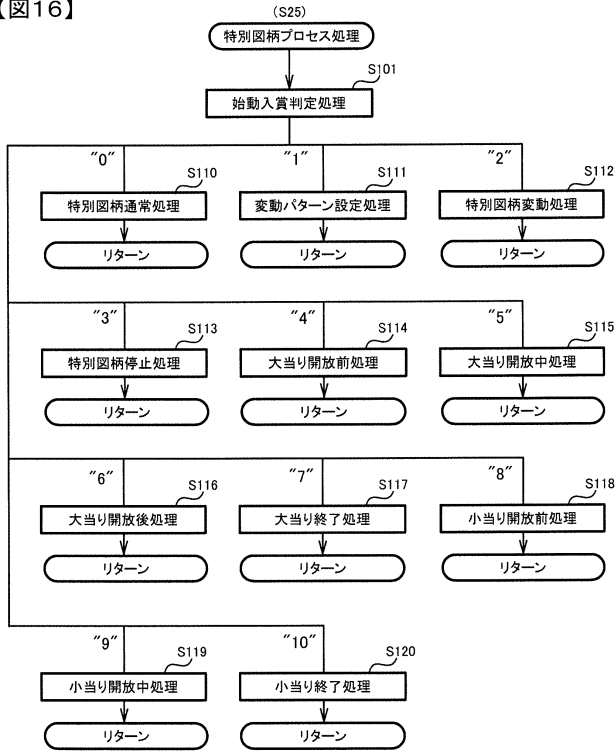
30

40

50

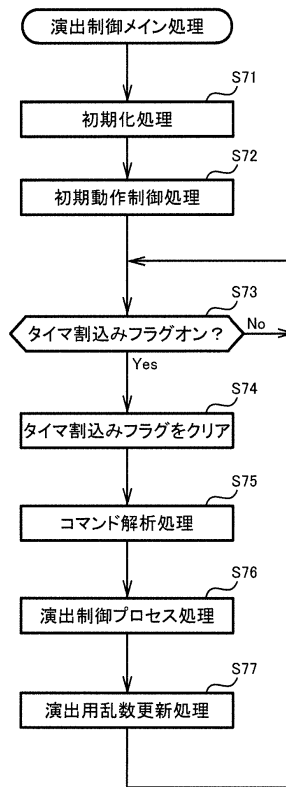
【図 16】

【図16】



【図 17】

【図17】

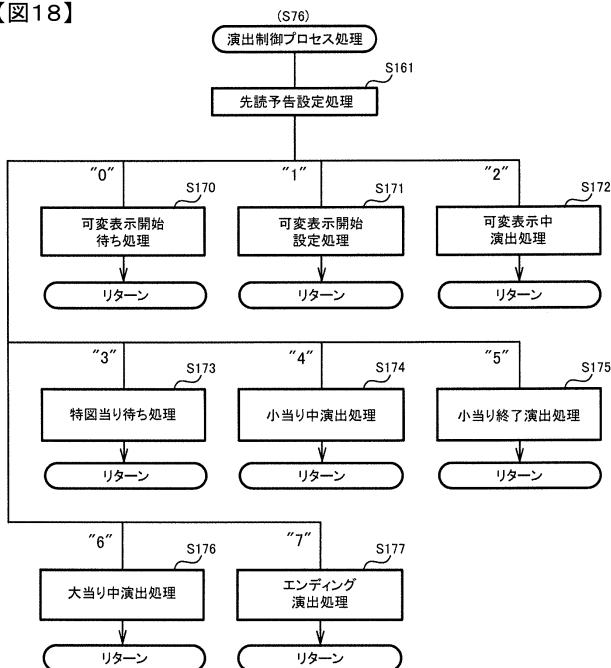


10

20

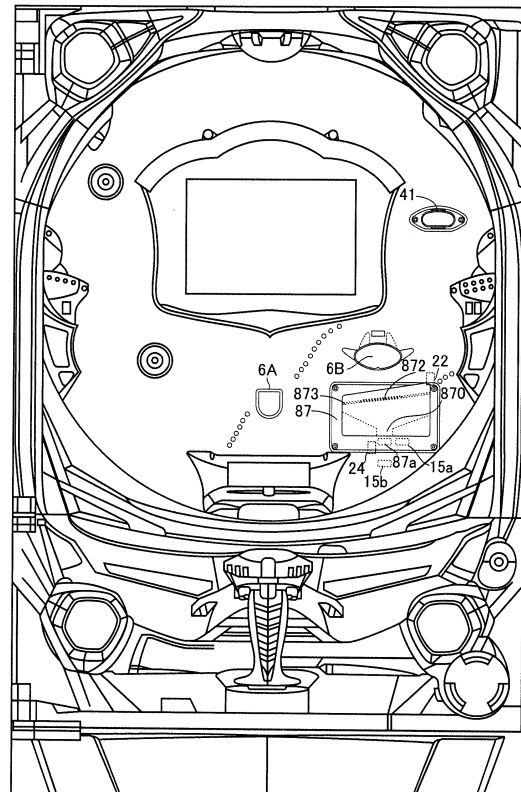
【図 18】

【図18】



【図 19 - 1】

【図19-1】



30

40

50

【図 19 - 2】

【図19-2】

当り種別	当り発生条件	当り後 制御状態	開放回数
図柄15R 時短大当り	第1、第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	大入賞口15回 (各R29秒)
図柄4R 時短大当り	第1特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動1回 又は第1、第2特別図柄 変動合計5回まで)	大入賞口4回 (各R29秒)
小当り経由 16(15)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口15回 (各R29秒)
小当り経由 9(8)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口8回 (各R29秒)
小当り経由 5(4)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口4回 (各R29秒)

【図 19 - 4】

【図19-4】

(A)第1特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0~65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150

(B)第2特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0~65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
小当り	小当り確率1/7.35					

(C)第1図柄大当り種別判定テーブル(第1特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個 数)
図柄15R時短大当り	7	1
図柄4R時短大当り	3	99

(D)第2図柄大当り種別判定テーブル(第2特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個 数)
図柄15R時短大当り	7	100

(E)小当り経由大当り種別判定テーブル(第2特図に基づくV入賞大当り時)

大当り種類	小当り図柄	ランダム1(個 数)
小当り経由16(15)R 時短大当り	1	45
小当り経由9(8)R 時短大当り	5	10
小当り経由5(4)R 時短大当り	9	45

【図 19 - 3】

【図19-3】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0~65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~99	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時 間に1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時 間に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時 間に1ずつ加算

【図 19 - 5】

【図19-5】

MODE	EXT	名称	内容
80	× ×	変動パターン××指定	図柄の変動/パターンの指定(××=変動/パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(図柄4R時短大当り)	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(図柄15R時短大当り)	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(第1小当り)	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定(第2小当り)	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定(第3小当り)	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8D	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
8D	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
8F	00	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定 (小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定 (小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定 (小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	× ×	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A2	× ×	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A3	01	大当り終了1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定 (小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定 (小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定 (小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを終了することの指定

10

20

30

40

50

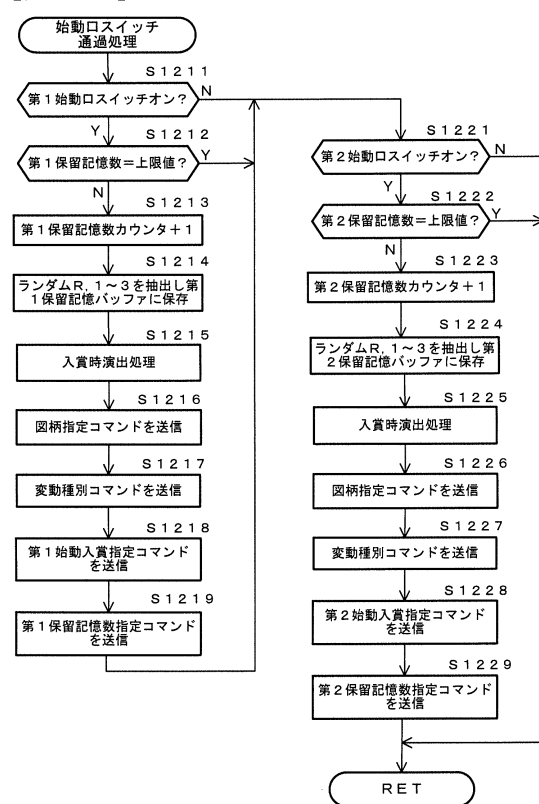
【図 19-6】

【図19-6】

MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	02	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C1	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	××	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C4	01	第1小当り開始指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	02	第2小当り開始指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	03	第3小当り開始指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	01	第1小当り終了指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	02	第2小当り終了指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	03	第3小当り終了指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	01	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	02	V判定入賞検出指定	V判定入賞検出への入賞球(V入賞球+V入賞球以外)を検出したことの指定

【図 19-7】

【図19-7】

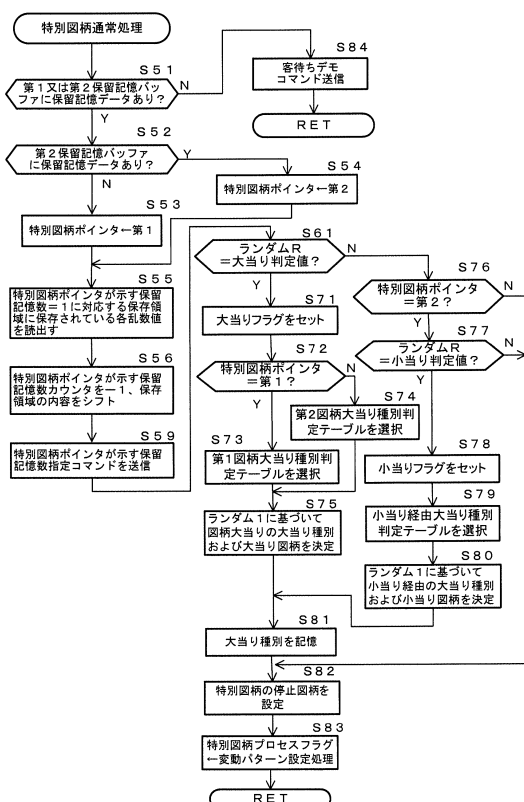


10

20

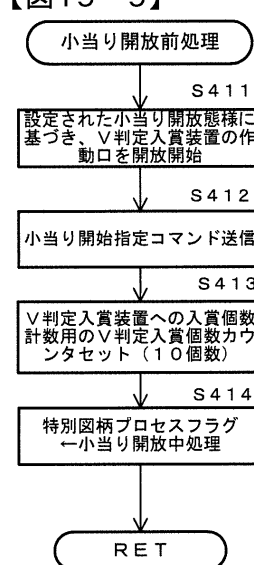
【図 19-8】

【図19-8】



【図 19-9】

【図19-9】



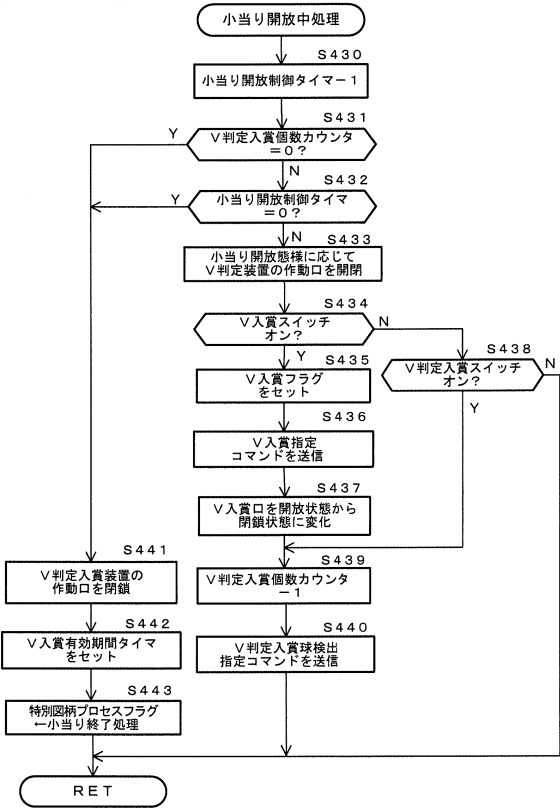
30

40

50

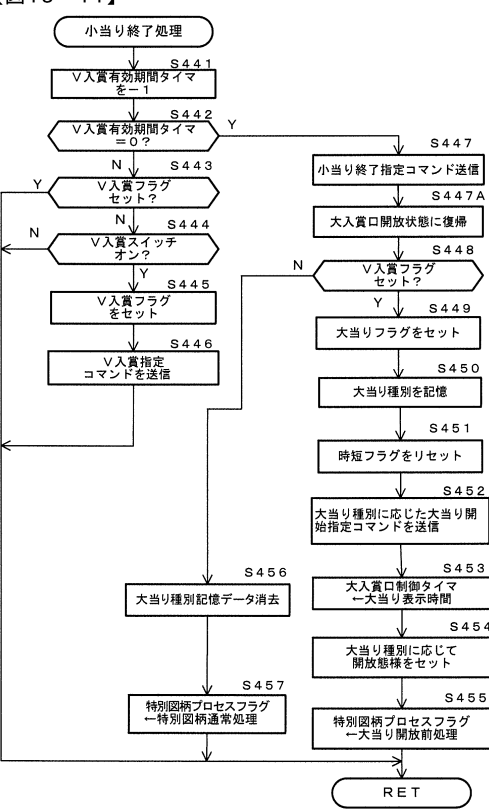
【図 19－10】

【図19-10】



【図 19－11】

【図19-11】



【図 20－1】

【図20-1】

大当り種別テーブル

大当り種別	大当り条件発生	大当り後制御状態	開放回数
図柄10R時短大当り (10R大当り)	第1,第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動 99回まで)	大入賞口10回 (各R29秒)
図柄3R時短大当り (3R大当り)	第1,第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動 1回まで)	大入賞口3回 (各R29秒)
小当り経由 10(9)R時短大当り (10R大当り)	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動 7回又は99回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口9回 (各R29秒)
小当り経由 3(2)R時短大当り (3R大当り)	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動 7回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口2回 (各R29秒)

【図 20－2】

【図20-2】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

10

20

30

40

50

【図 20－3】

【図20-3】

(A 1)
[第1特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 (MR 1 [0～65535]と比較)	
大当り	1/199

(A 2)
[第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 (MR 1 [0～65535]と比較)	
大当り	1/199
小当り	1/7.35

(B 1)
[第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別		時短制御	MR 2 [0～299]
図柄10 R 時短大当り	10R大当りA (次回確定大当り)	9 9 回	0～2 (1 %)
図柄3 R 時短大当り	3R大当りB (次回非確定大当り)	1 回	3～299 (9 9 %)

(B 2－1)
[第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別		時短制御	MR 2 [0～299]
図柄10 R 時短大当り	10R大当りA (次回確定大当り)	9 9 回	0～29 (1 0 %)
	10R大当りB (次回非確定大当り)	7 回	30～149 (4 0 %)
図柄3 R 時短大当り	3R大当りB (次回非確定大当り)	7 回	150～299 (5 0 %)

(B 2－2)
[第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由大当り種別		時短制御	MR 2 [0～299]
小当り経由10(9) R 時短大当り	10R大当りA (次回確定大当り)	9 9 回	0～29 (1 0 %)
	10R大当りB (次回非確定大当り)	7 回	30～149 (4 0 %)
小当り経由3(2) R 時短大当り	3R大当りB (次回非確定大当り)	7 回	150～299 (5 0 %)

【図 20－5】

【図20-5】

[パワフル R U S Hモード用]変動パターン判定テーブル

(A) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
非リーチはずれ	リーチ非成立→はずれ報知	1～950
ノーマルリーチはずれ	リーチ成立→はずれ報知	951～980
S P－Xはずれ [殲滅SP]	リーチ成立→仮はずれ報知→殲滅SP発展→はずれ報知	981～985
S P－Yはずれ [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→はずれ報知	986～997

(B) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
ノーマルリーチ大当り	リーチ成立→大当り報知	1～500
S P－X大当り [殲滅SP]	リーチ成立→仮はずれ報知→殲滅SP発展→大当り報知	501～600
S P－Y大当り [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→大当り報知	601～997

【図 20－4】

【図20-4】

[通常モード用]変動パターン判定テーブル

(A) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
非リーチはずれ	リーチ非成立→はずれ報知	1～900
ノーマルリーチはずれ	リーチ成立→はずれ報知	901～950
S P－A はずれ [チャレンジSP]	リーチ成立→仮はずれ報知→チャレンジSP発展→はずれ報知	951～970
S P－B はずれ [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→はずれ報知	971～990
S P－C はずれ [ストーリーSP]	リーチ成立→ストーリーSP発展→はずれ報知	991～997

(B) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
ノーマルリーチ大当り	リーチ成立→大当り報知	1～50
S P－A 1大当り [チャレンジSP]	リーチ成立→仮はずれ報知→チャレンジSP発展→大当り報知	51～185
S P－A 2大当り [チャレンジSP]	リーチ成立→仮はずれ報知→チャレンジSP発展→仮はずれ報知→復活演出→大当り報知	186～200
S P－B 1大当り [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→大当り報知	201～470
S P－B 2大当り [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→仮はずれ報知→復活演出→大当り報知	471～500
S P－C 1大当り [ストーリーSP]	リーチ成立→ストーリーSP発展→大当り報知	501～950
S P－C 2大当り [ストーリーSP]	リーチ成立→ストーリーSP発展→仮はずれ報知→復活演出→大当り報知	951～997

【図 20－6】

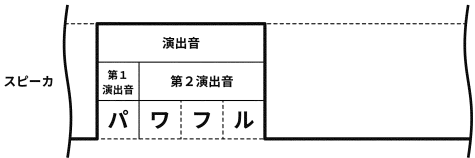
【図20-6】

(A) 演出音例

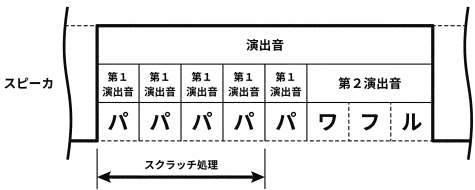
演出音種別 (データ記憶領域)	演出音構成
演出音 例：「パワフル」	第1演出音 「パ」
	第2演出音 「ワフル」

(B) 演出音の再生出力方法

(B1) スクラッチ処理なし



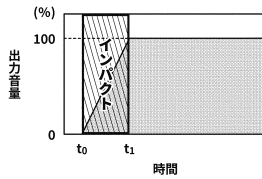
(B2) スクラッチ処理あり



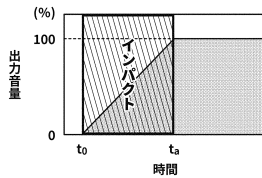
【図 20-7】

【図20-7】[音のインパクト]

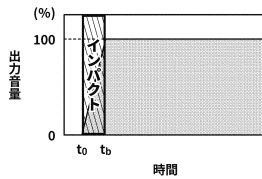
(1) 音のインパクト



(2A) インパクト(弱)



(2B) インパクト(強)



【図 20-9】

【图20-9】

[illegible]

【図 20-8】

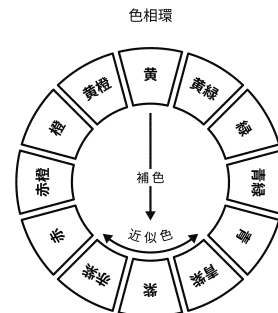
【图20-8】

[illegible]

【図 20-10】

【图20-10】[补色对比]

(1)



(2)



【図 20-9】

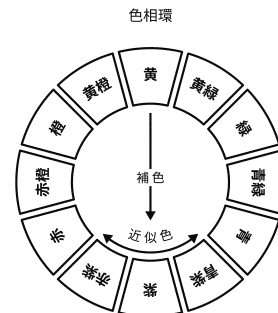
【图20-9】

[illegible]

【図 20-10】

【图20-10】[补色对比]

(1)



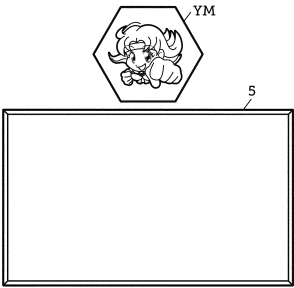
(2)



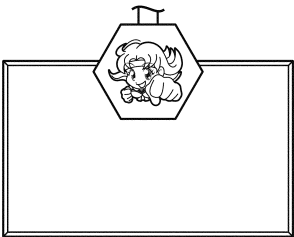
【図 20-11】

【図20-11】[可動体]

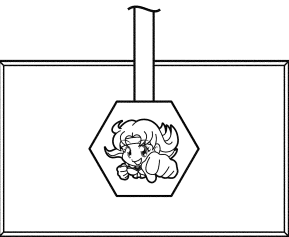
(1) 初期位置



(2) 第1動作位置

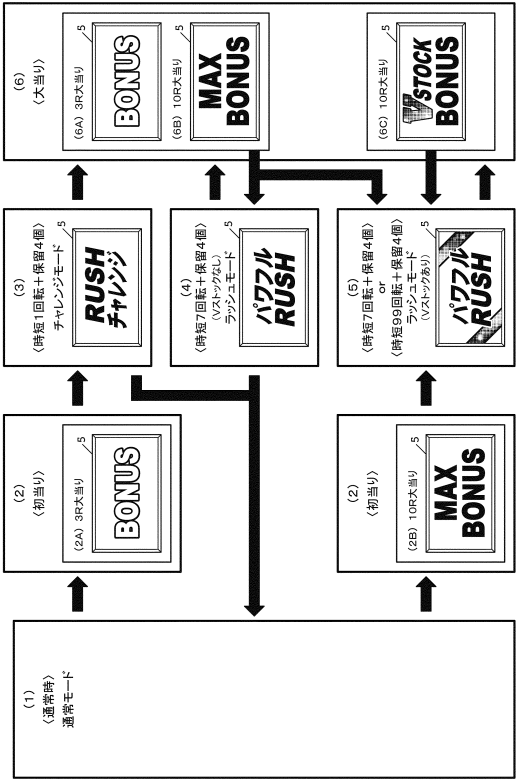


(3) 第2動作位置



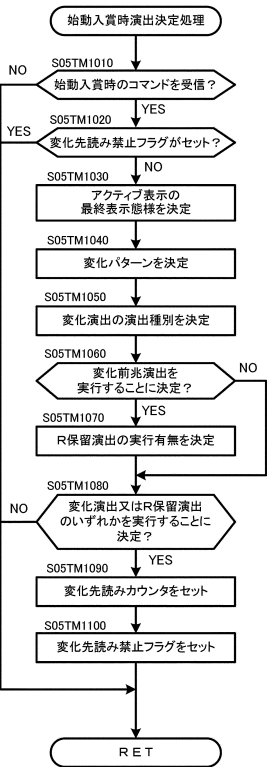
【図 20-12】

【図20-12】



【図 20-13】

【図20-13】



【図 20-14】

【図20-14】

(A) アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様			
	通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
はずれ	9 0 %	5 %	3 %	2 %
大当り	7 5 %	6 %	9 %	1 0 %

(B 1) [保留1個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン101	通常→通常	1 0 0 %	4 0 %	2 0 %	6 5 %
変化パターン102	通常→青色		3 0 %	2 0 %	5 %
変化パターン103	青色→青色		3 0 %	2 0 %	5 %
変化パターン104	青色→赤色			2 0 %	5 %
変化パターン105	赤色→赤色			2 0 %	5 %
変化パターン106	青色→金色				5 %
変化パターン107	赤色→金色				5 %
変化パターン108	金色→金色				5 %

(B 2) [保留2個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン201	通常→通常	1 0 0 %	2 5 %	3 0 %	5 0 %
変化パターン202	通常→通常→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン203	通常→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン204	青色→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン205	通常→青色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン206	青色→青色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン207	青色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン208	赤色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン209	青色→赤色→金色				5 %
変化パターン210	赤色→金色→金色				5 %
変化パターン211	金色→金色→金色				5 %

10

20

30

40

50

【図 20-15】

【図20-15】

(B 3) [保留 3 個用]変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン 3 0 1	通常→通常→通常→通常	1 0 0 %	2 5 %	3 0 %	6 0 %
変化パターン 3 0 2	通常→通常→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 3	通常→青色→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 4	青色→青色→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 5	通常→青色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 6	青色→青色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 7	青色→赤色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 8	赤色→赤色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 9	金色→金色→金色→金色				5 %

(B 4) [保留 4 個用]変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン 4 0 1	通常→通常→通常→通常→通常	1 0 0 %	2 0 %	1 2 %	4 0 %
変化パターン 4 0 2	通常→通常→通常→青色→青色		2 0 %	8 %	5 %
変化パターン 4 0 3	通常→通常→青色→青色→青色		2 0 %	8 %	5 %
変化パターン 4 0 4	通常→青色→青色→青色→青色		2 0 %	8 %	5 %
変化パターン 4 0 5	青色→青色→青色→青色→青色		2 0 %	8 %	5 %
変化パターン 4 0 6	通常→通常→青色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 0 7	通常→青色→青色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 0 8	通常→青色→赤色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 0 9	青色→青色→青色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 1 0	青色→青色→赤色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 1 1	青色→赤色→赤色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 1 2	赤色→赤色→赤色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 1 3	金色→金色→金色→金色→金色				5 %

【図 20-16】

【図20-16】

変化パターン	変化パターンの アクティブ表示の 最終表示態様	変化パターンの アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン 101,201,301,401	通常態様	100%	20%	12%	40%
変化パターン 101,201,301,401	青色態様	100%	20%	8%	5%
変化パターン 101,201,301,401	赤色態様	100%	30%	100%	10%
変化パターン 101,201,301,401	金色態様	100%	10%	90%	100%

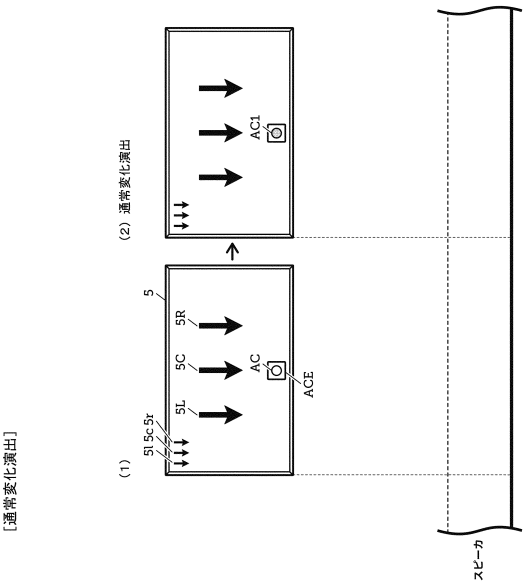
(A) 変化パターンの演出種別決定テーブル

(B) 変化パターンの演出種別決定テーブル

R 保留演出	実行あり	5 0 %
実行なし	5 0 %	

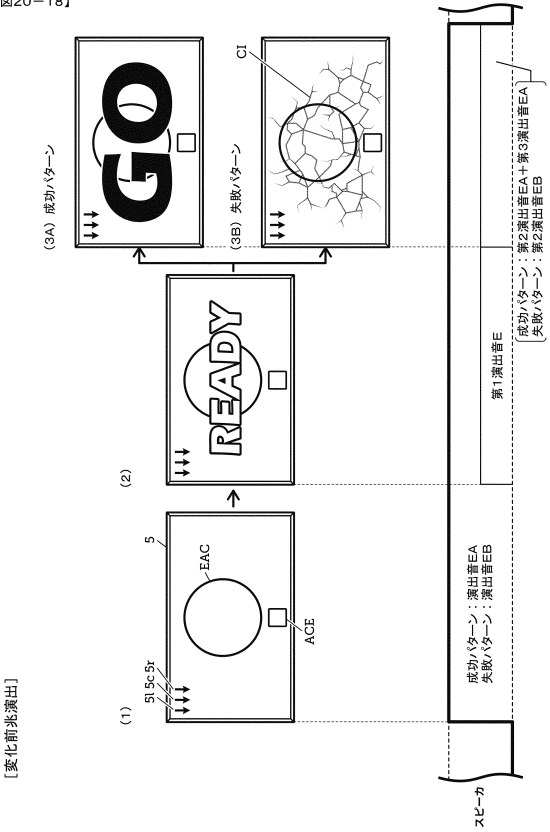
【図 20-17】

【図20-17】



【図 20-18】

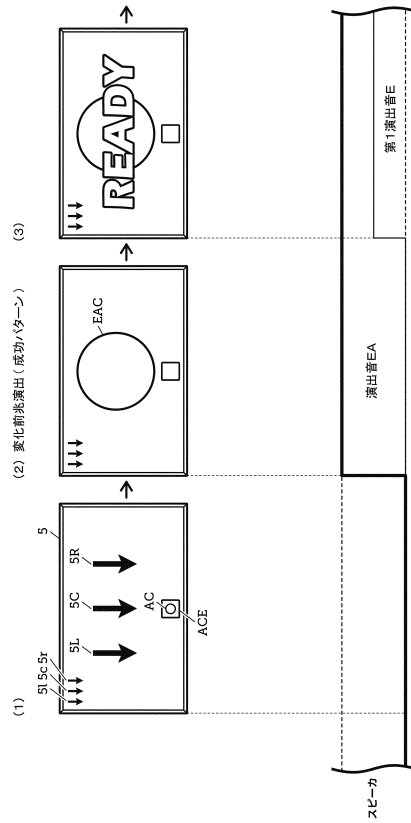
【図20-18】



【図 20 - 19】

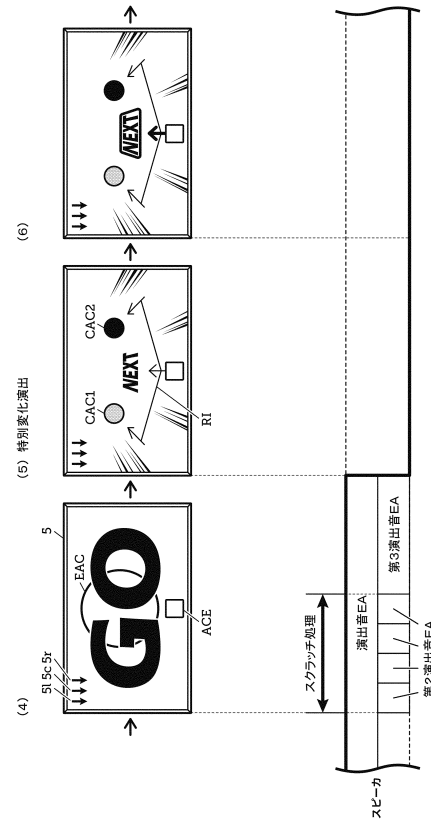
【図20-19】

【特別変化演出】



【図 20 - 20】

【図20-20】

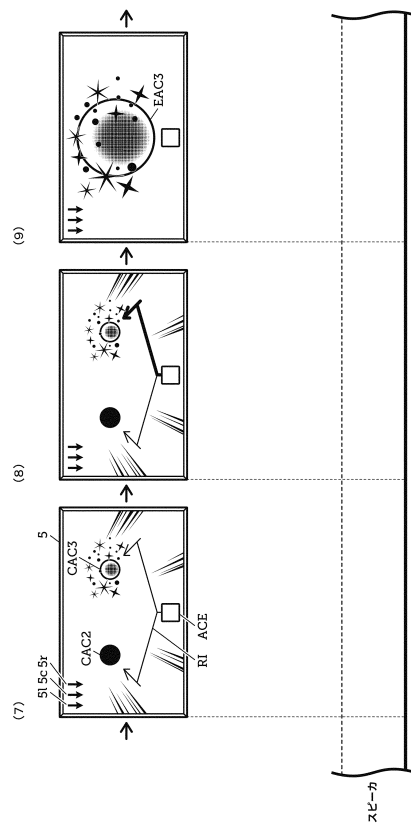


10

20

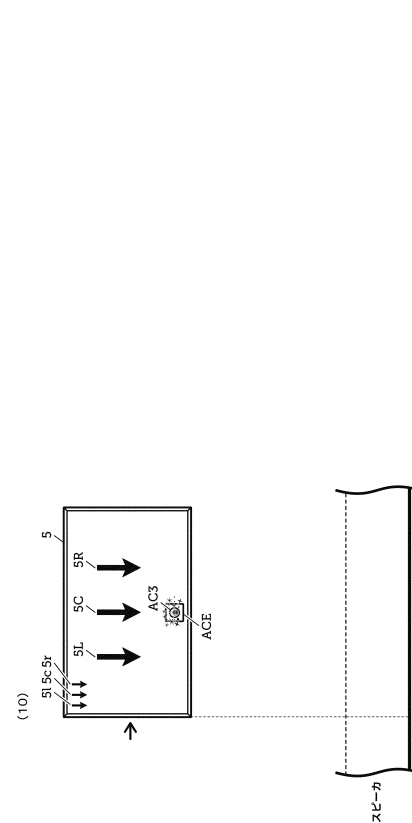
【図 20 - 21】

【図20-21】



【図 20 - 22】

【図20-22】



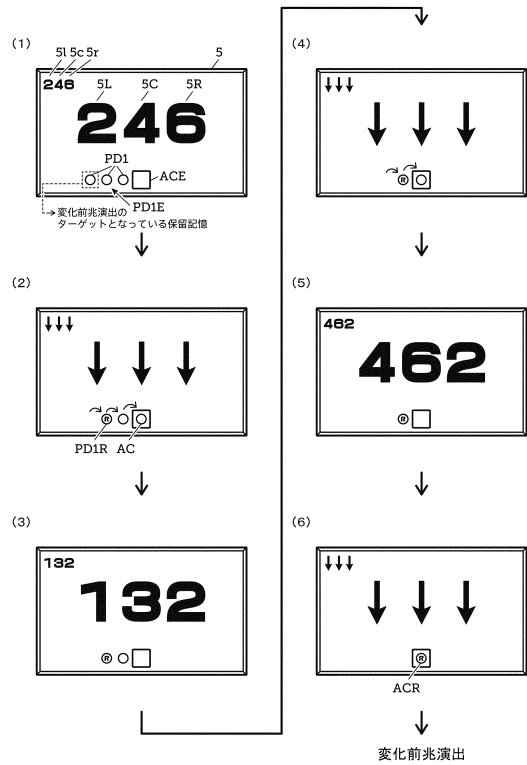
30

40

50

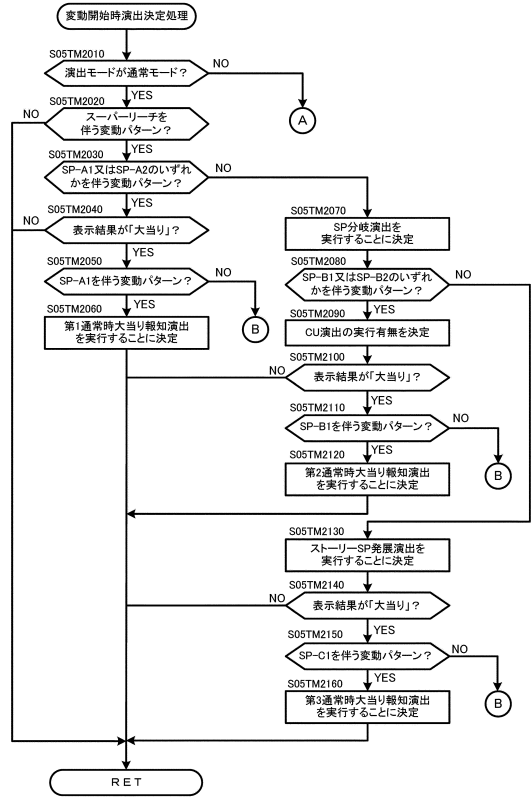
【図 20-23】

【図20-23】[変化前兆演出の先読み予告演出 (R保留演出)]



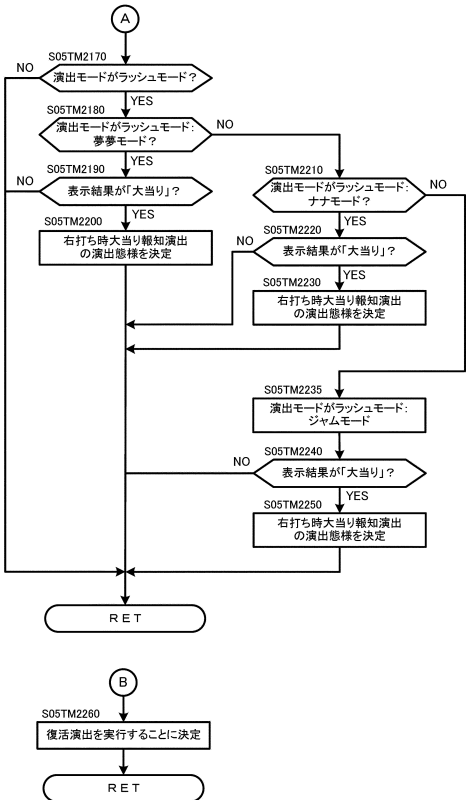
【図 20-24】

【図20-24】



【図 20-25】

【図20-25】



【図 20-26】

【図20-26】

(A) C U 演出の実行有無決定テーブル

表示結果	C U 演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	9 0 %	1 0 %
大当り	3 0 %	7 0 %

(B 1) [夢夢モード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル

大当り種別	右打ち時大当り報知演出	
	第 1 右打ち時 大当り報知演出	第 1 右打ち時 特別大当り報知演出
3 R 大当り	1 0 0 %	0 %
1 0 R 大当り	5 0 %	5 0 %

(B 2) [ナナモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル

大当り種別	右打ち時大当り報知演出	
	第 2 右打ち時 大当り報知演出	第 2 右打ち時 特別大当り報知演出
3 R 大当り	1 0 0 %	0 %
1 0 R 大当り	5 0 %	5 0 %

(B 3) [ジャムモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル

大当り種別	右打ち時大当り報知演出	
	第 3 右打ち時 大当り報知演出	第 3 右打ち時 特別大当り報知演出
3 R 大当り	1 0 0 %	0 %
1 0 R 大当り	5 0 %	5 0 %

10

20

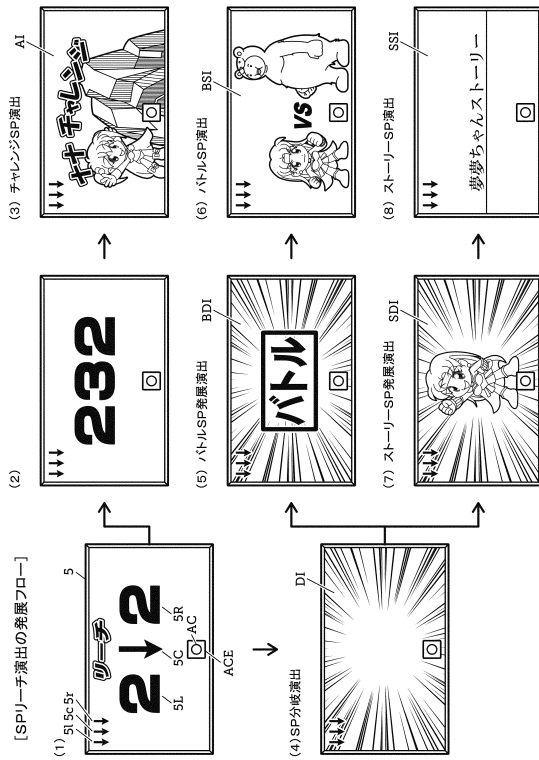
30

40

50

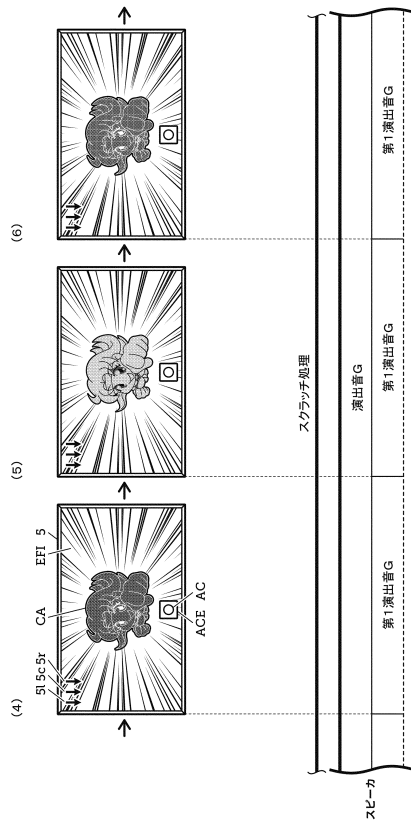
【図 20 - 27】

【図20-27】



【図 20 - 29】

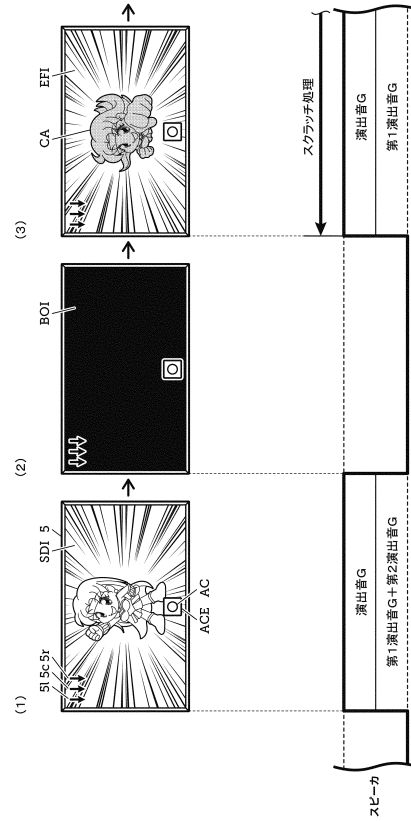
【図20-29】



【図 20 - 28】

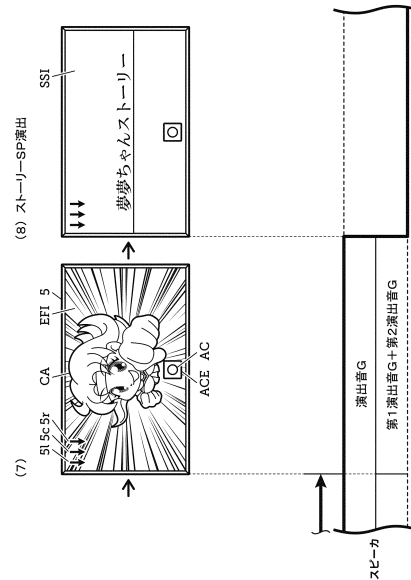
【図20-28】

【ストーリーSP発展演出】



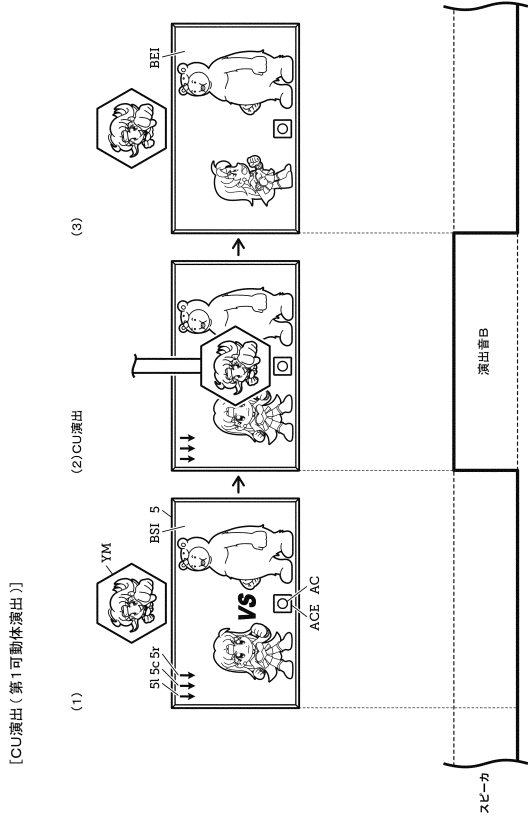
【図 20 - 30】

【図20-30】



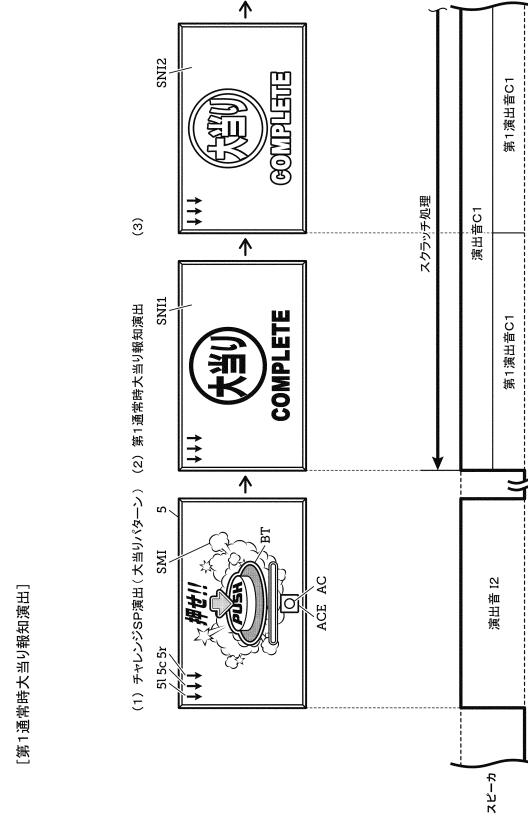
【図 20 - 3 1】

【図20-31】



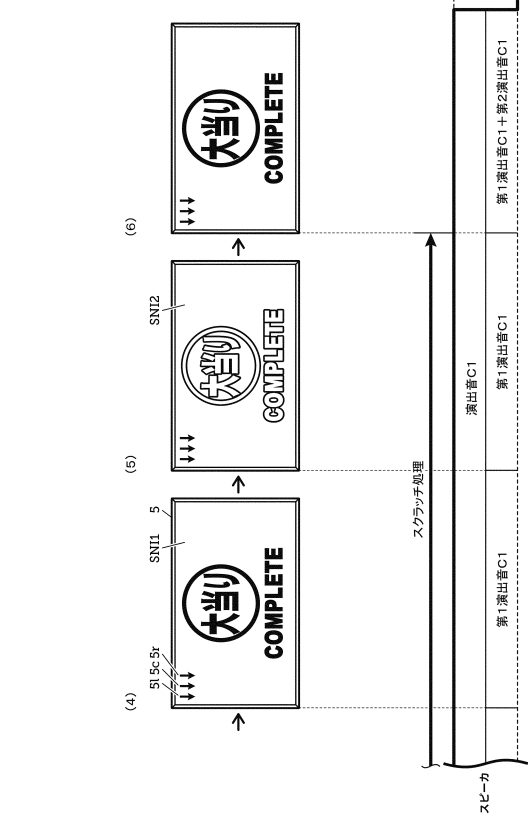
【図 20 - 3 2】

【図20-32】



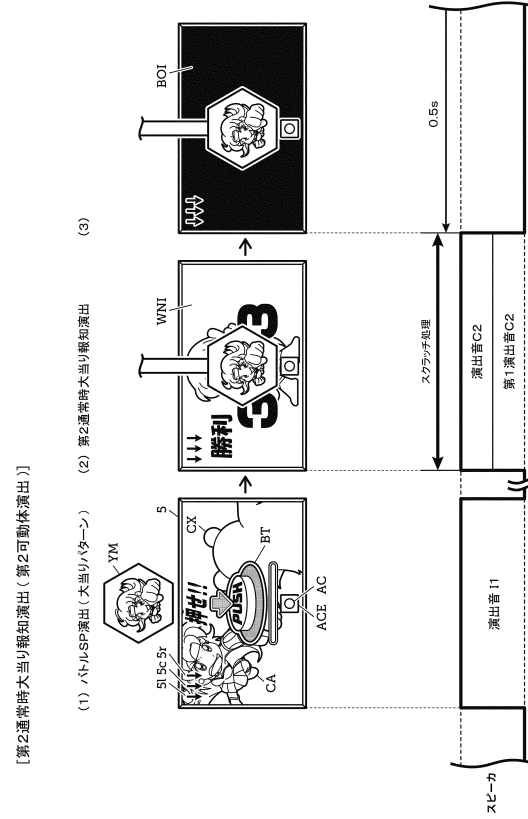
【図 20 - 3 3】

【図20-33】



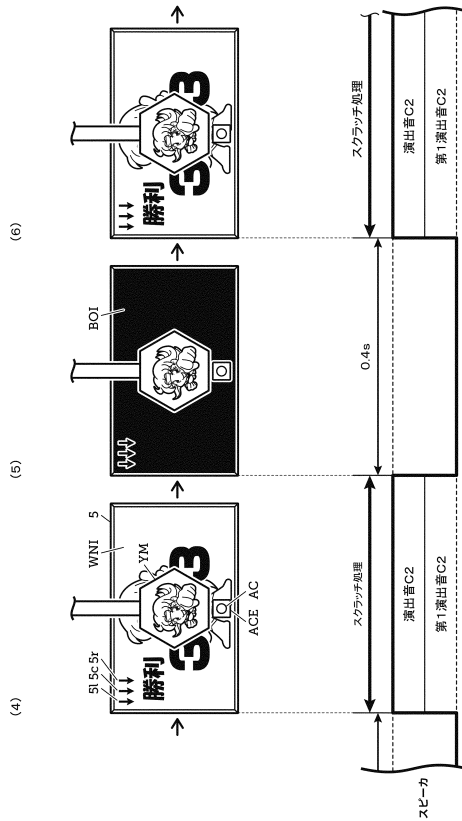
【図 20 - 3 4】

【図20-34】



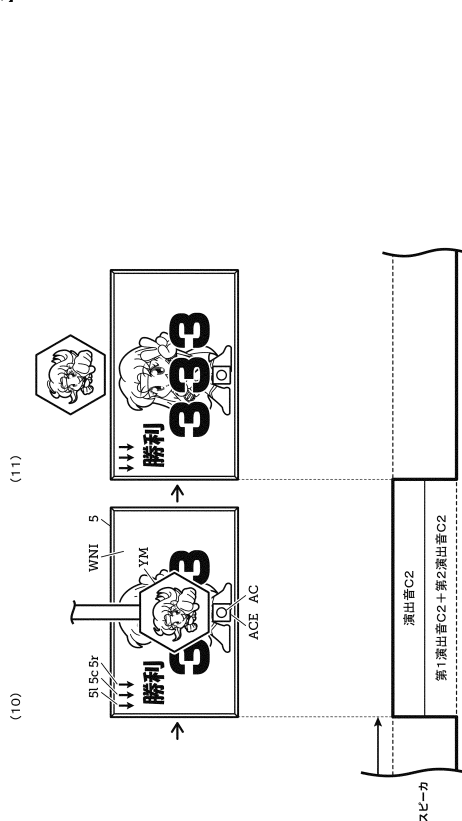
【図 20-35】

【図20-35】



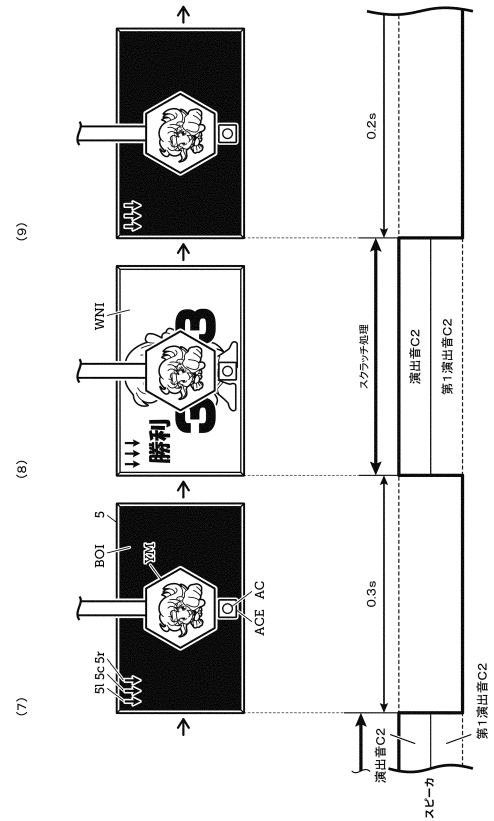
【図 20-37】

【図20-37】



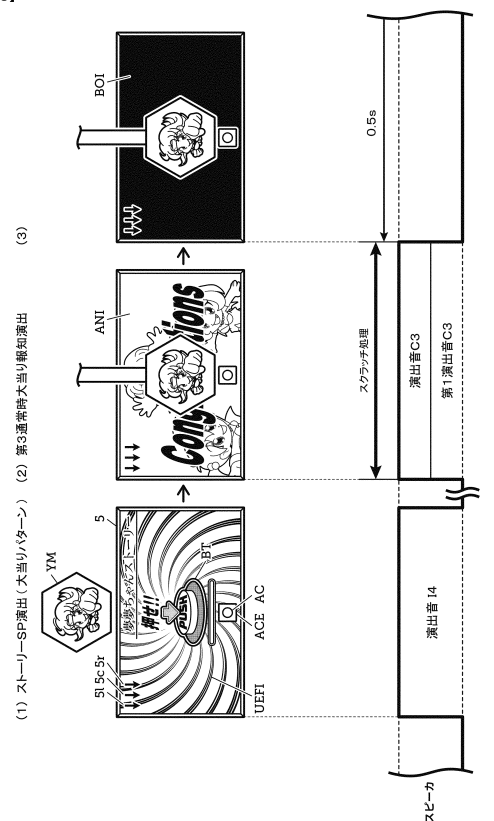
【図 20-36】

【図20-36】



【図 20-38】

【図20-38】



【第3通常時大当り報知演出（第3可動体演出）】

(1) ストリーSP演出（大当りハターン） (2) 第3通常時大当り報知演出

10

20

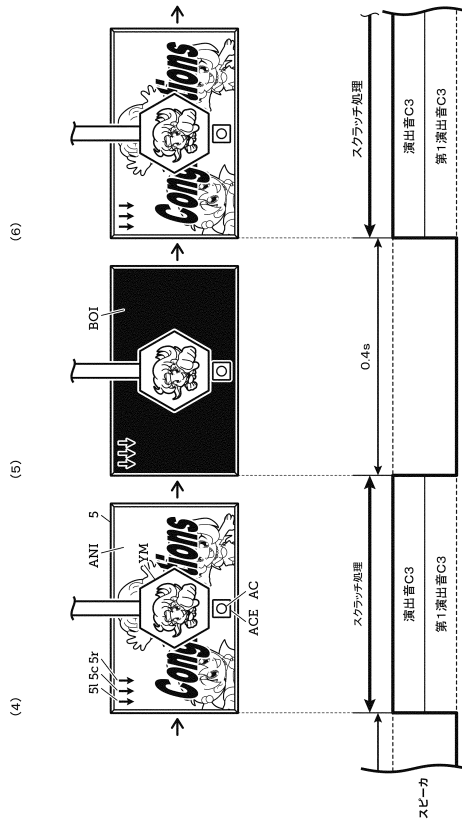
30

40

50

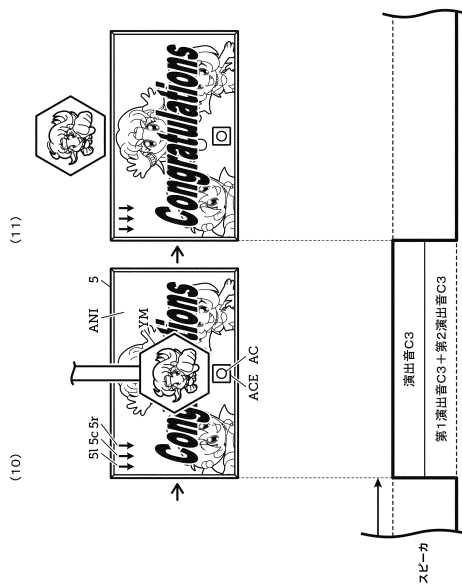
【図 20 - 39】

【図20-39】



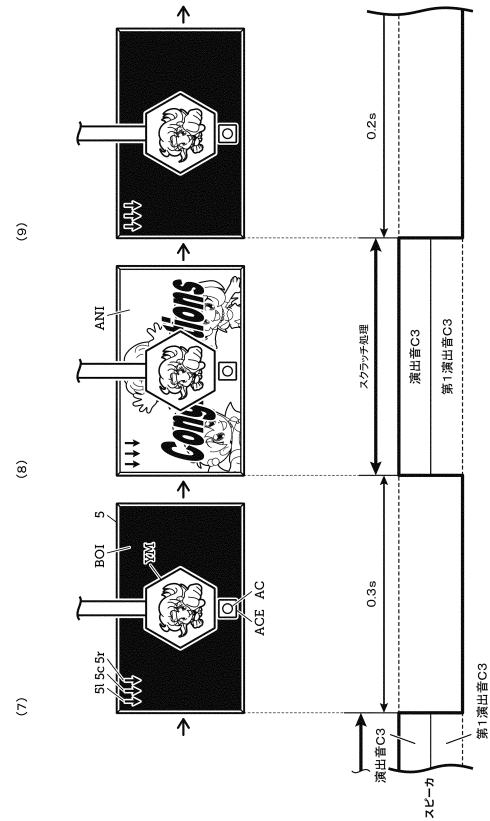
【図 20 - 41】

【図20-41】



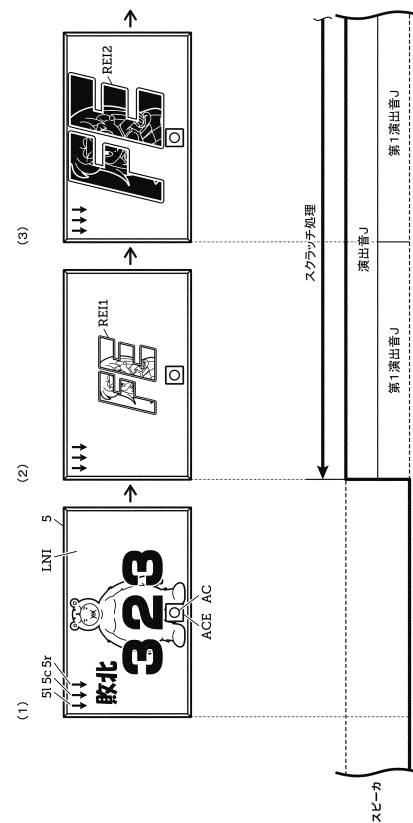
【図 20 - 40】

【図20-40】



【図 20 - 42】

【図20-42】



【復活演出】

10

20

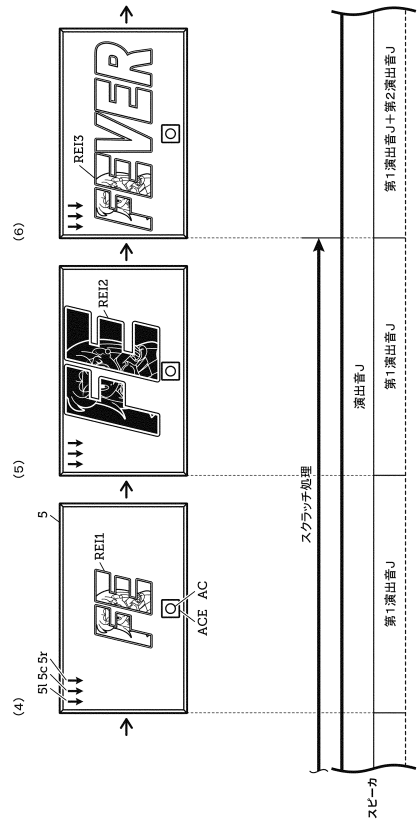
30

40

50

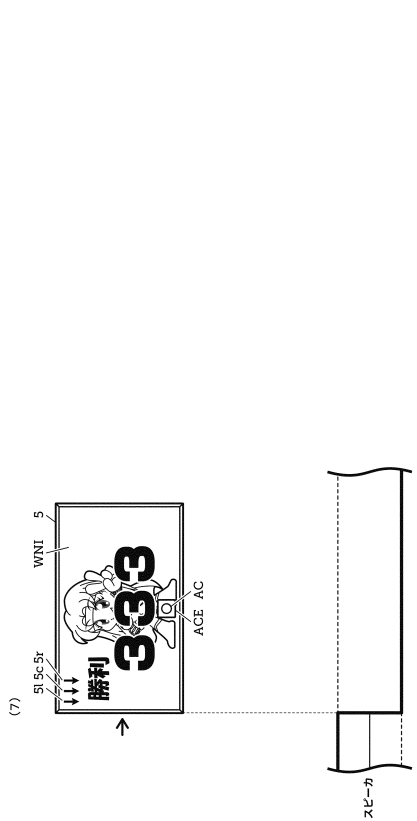
【図 20 - 4 3】

【図20-43】



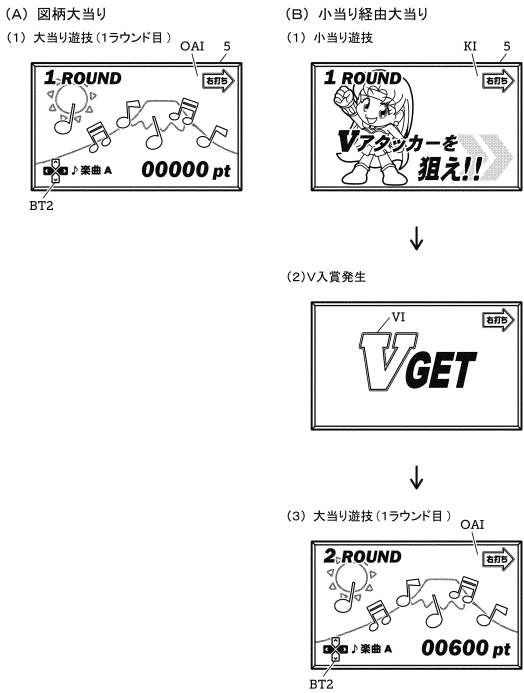
【図 20 - 4 4】

【図20-44】



【図 20 - 4 5】

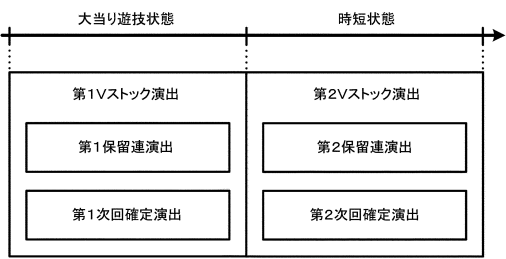
【図20-45】[ラウンド表示]



【図 20 - 4 6】

【図20-46】

[Vストック演出 (第1Vストック演出、第2Vストック演出) の実行タイミング]



10

20

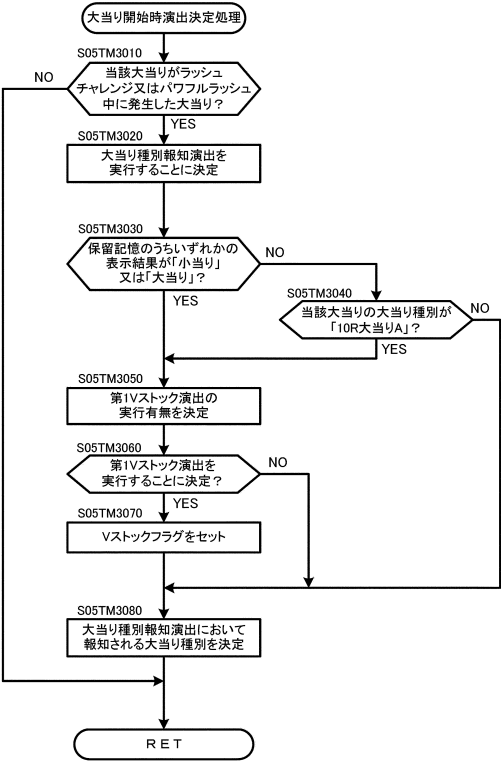
30

40

50

【図 20 - 47】

【図20-47】



【図 20 - 48】

【図20-48】

(A) 第1 Vストック演出の実行有無決定テーブル

第1 Vストック演出		
実行なし	実行あり	
	大当りFF期間	大当りRD期間
50%	25%	25%

(B) 大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブル

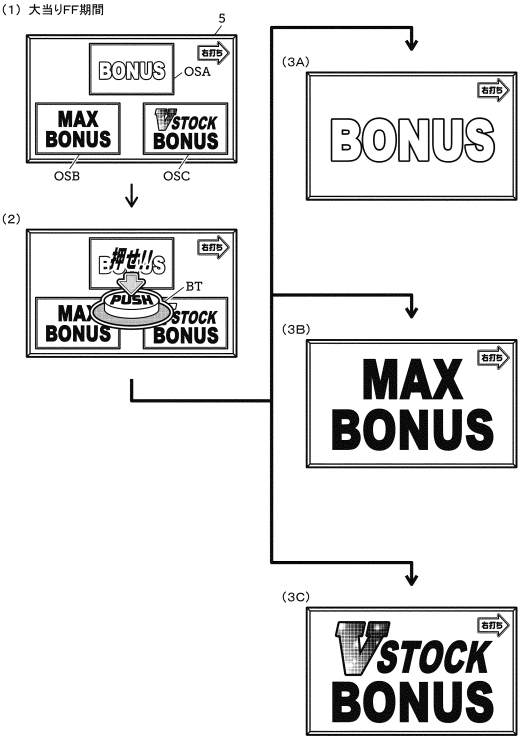
当該大当りの 大当り種別	大当り種別報知演出において報知される大当り種別		
	Vストックフラグ がセット無し	Vストックフラグがセット有り (第1 Vストック演出実行あり)	
		大当りFF期間	大当りRD期間
10R大当りA	第2大当り種別 「MAX BONUS」	第3大当り種別 「V STOCK BONUS」	第2大当り種別 「MAX BONUS」
10R大当りB	第2大当り種別 「MAX BONUS」	第3大当り種別 「V STOCK BONUS」	第2大当り種別 「MAX BONUS」
3R大当りB	第1大当り種別 「BONUS」	第3大当り種別 「V STOCK BONUS」	第1大当り種別 「BONUS」

10

20

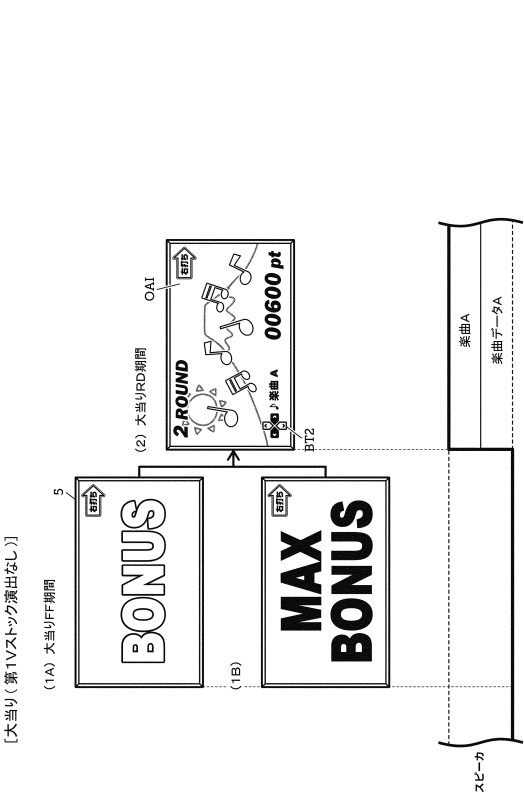
【図 20 - 49】

【図20-49】[大当り種別報知演出]



【図 20 - 50】

【図20-50】



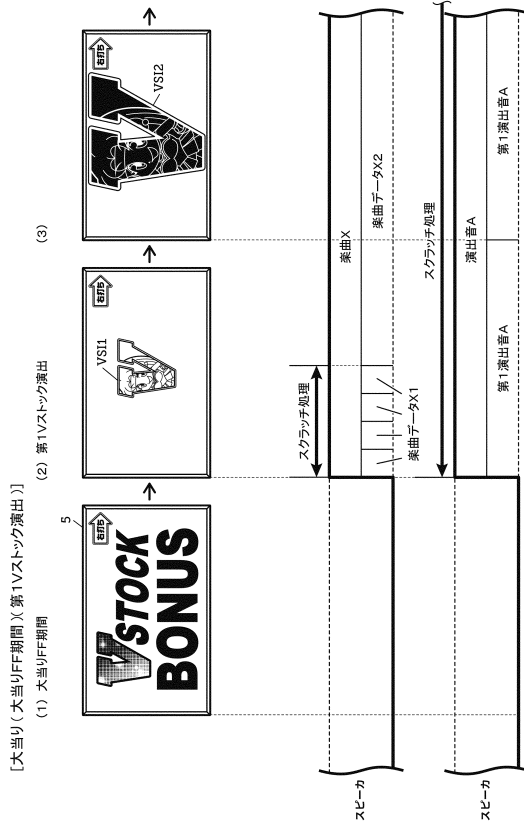
30

40

50

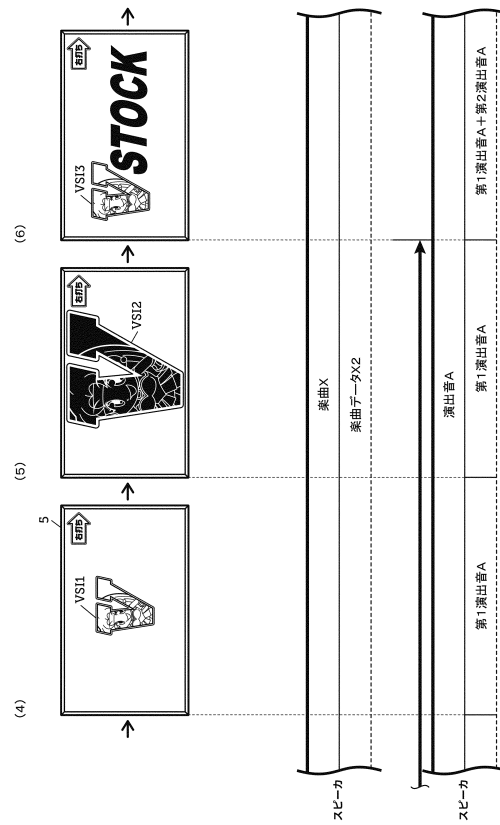
【図 20-51】

【図20-51】



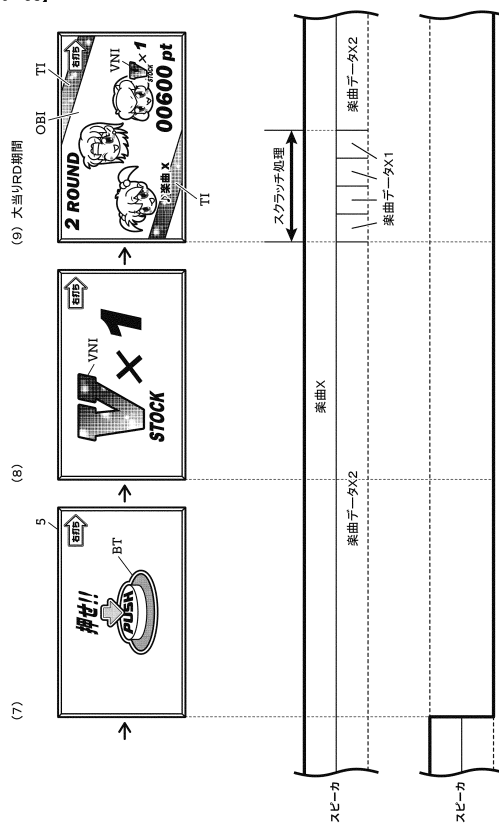
【図 20-52】

【図20-52】



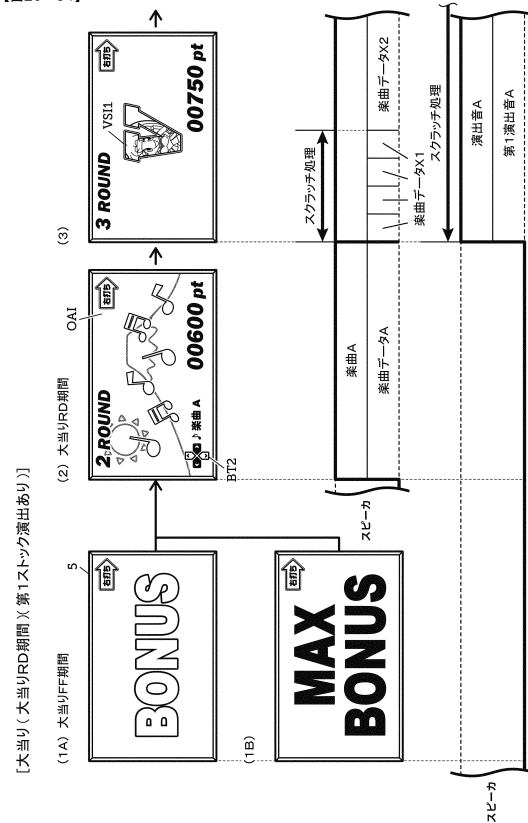
【図 20-53】

【図20-53】



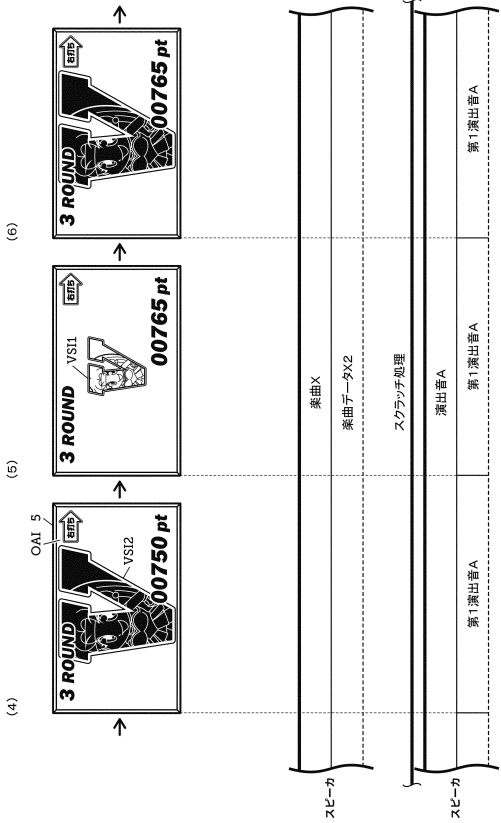
【図 20-54】

【図20-54】



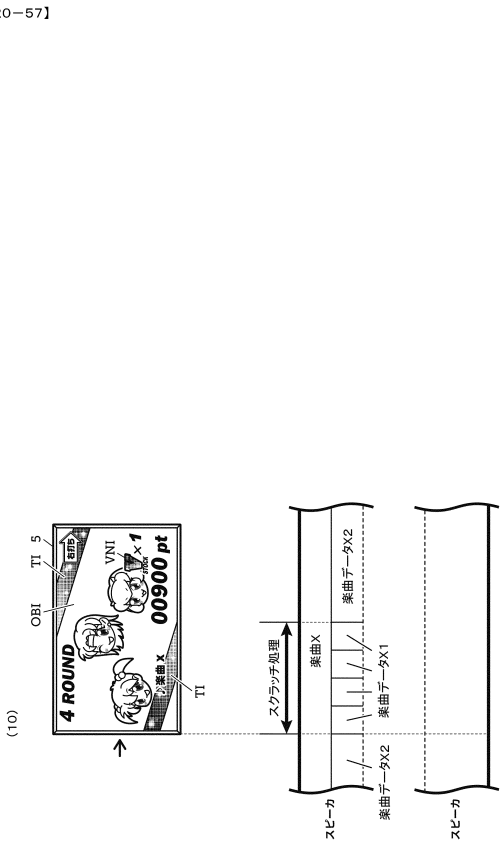
【図 20-55】

【図20-55】



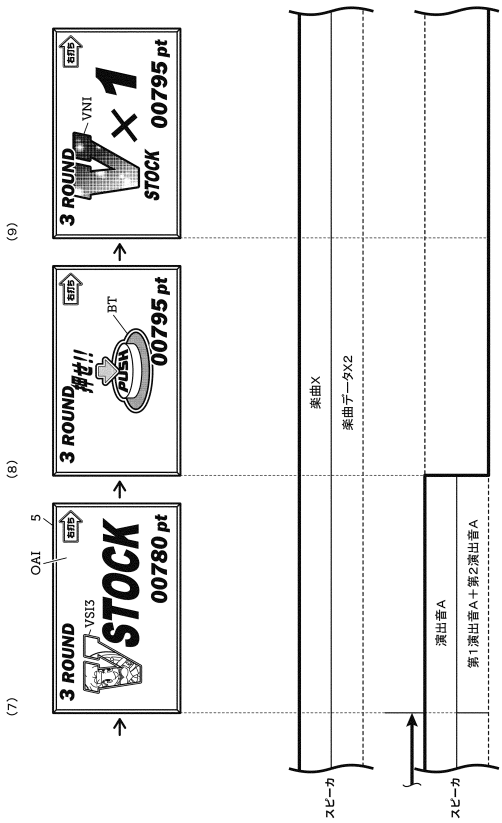
【図 20-57】

【図20-57】



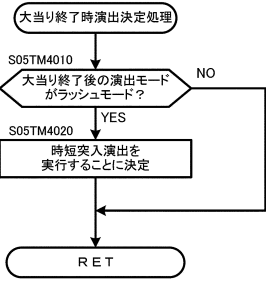
【図 20-56】

【図20-56】



【図 20-58】

【図20-58】



10

20

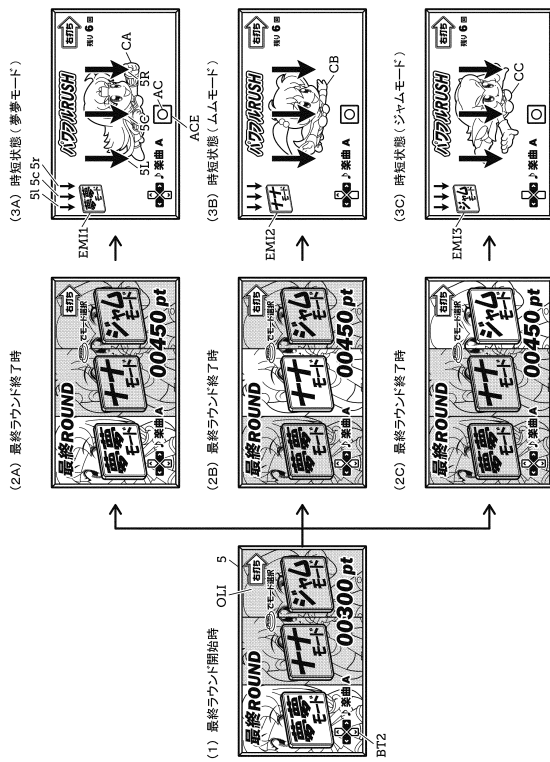
30

40

50

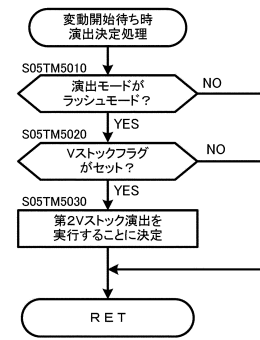
【図 20-59】

【図20-59】



【図 20-60】

【図20-60】

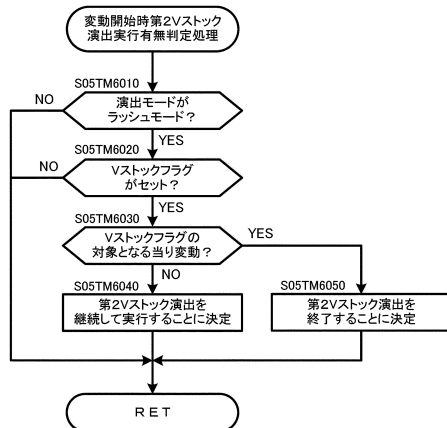


10

20

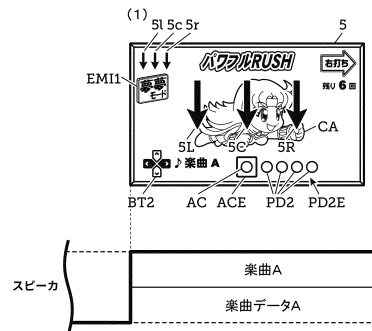
【図 20-61】

【図20-61】



【図 20-62】

【図20-62】[時短(第2Vストック演出なし)]



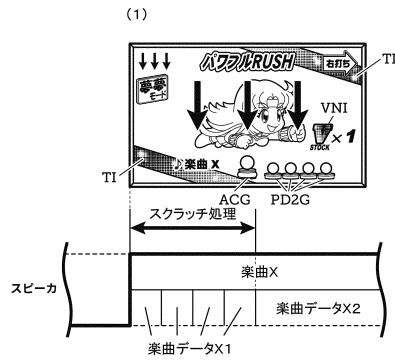
30

40

50

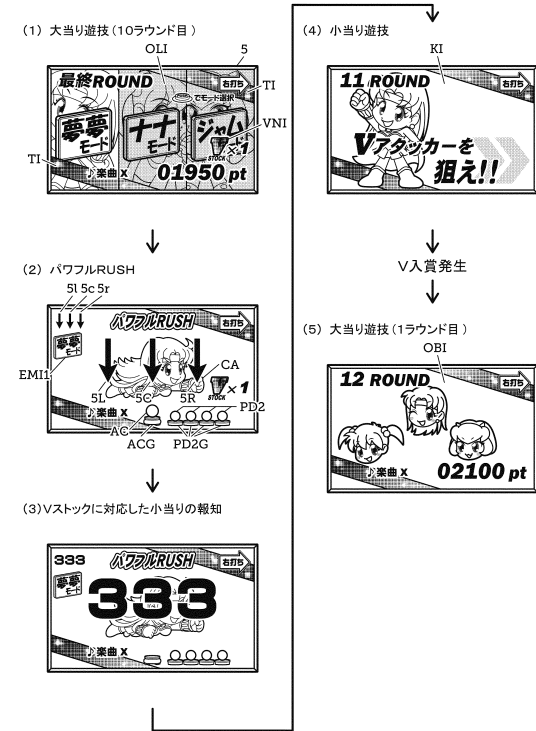
【図20-63】

【図20-63】[時短(第2Vストック演出あり)]



【図20-64】

【図20-64】[Vストック演出後の大当りラウンド]

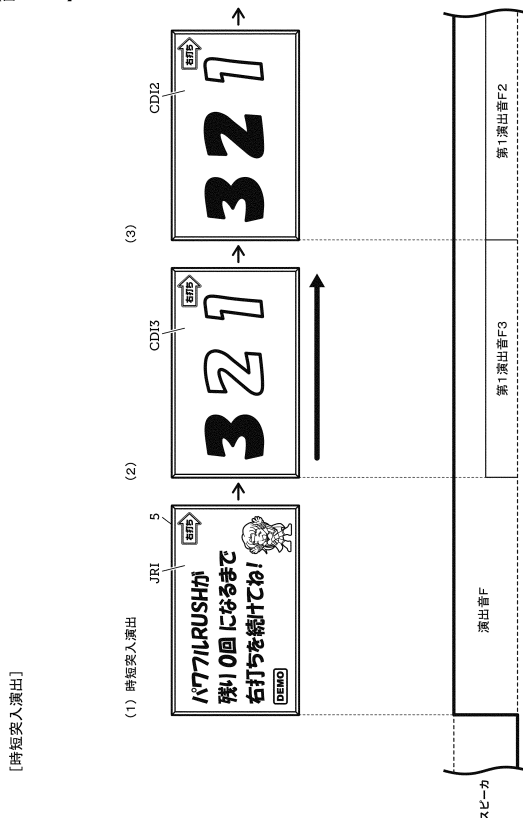


10

20

【図20-65】

【図20-65】

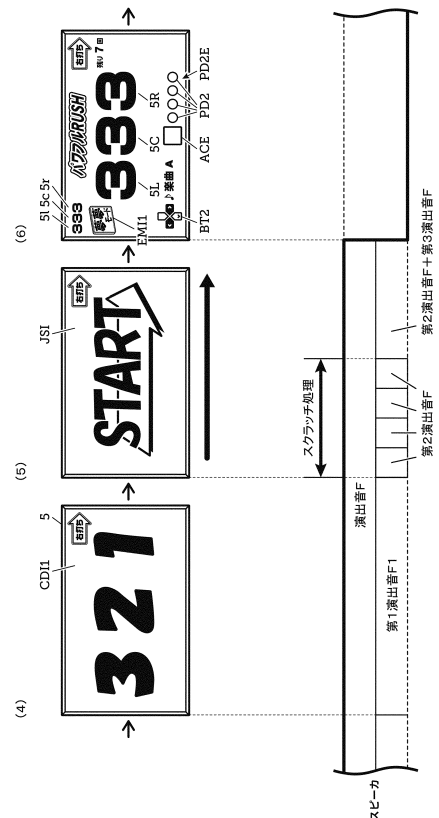


30

40

【図20-66】

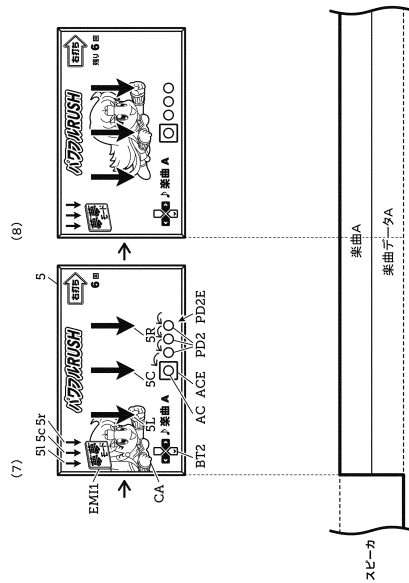
【図20-66】



50

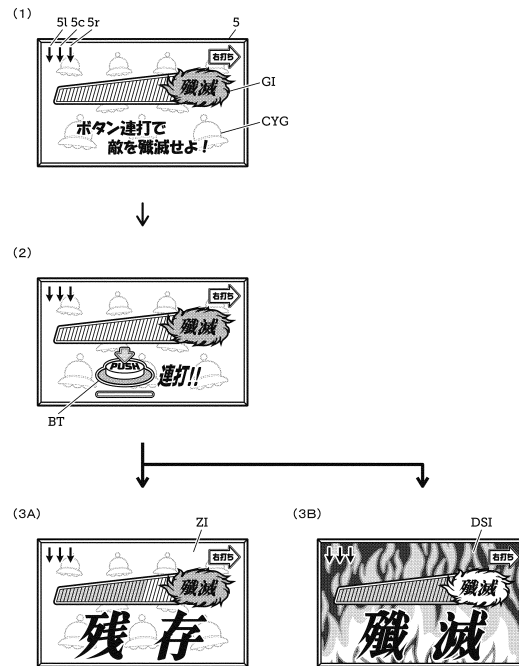
【図 20-67】

【図20-67】



【図 20-68】

【図20-68】[殲滅SP演出]

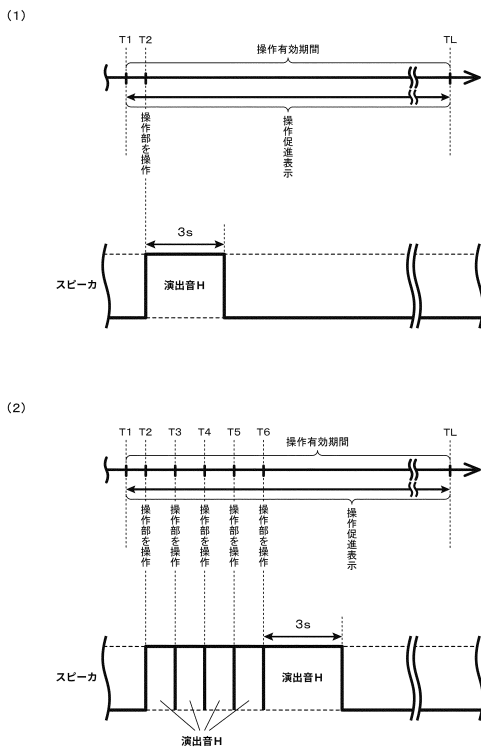


10

20

【図 20-69】

【図20-69】[殲滅SP中の演出音]

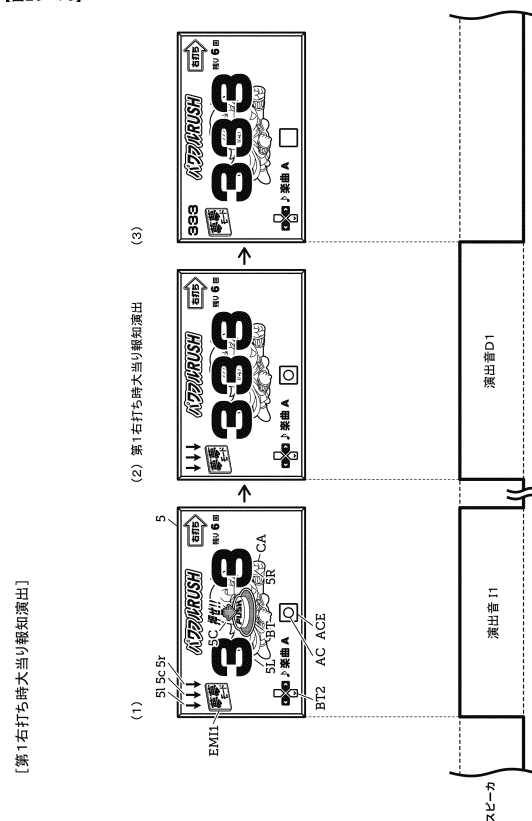


30

40

【図 20-70】

【図20-70】



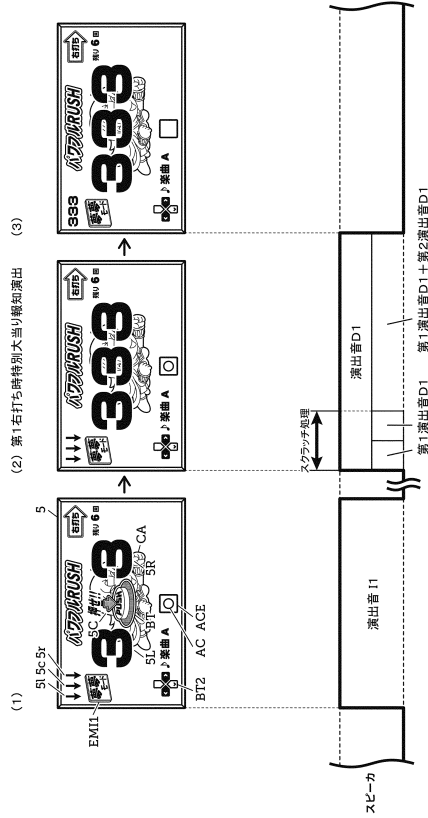
【第1右打ち時大当り報知演出】

50

【図 20 - 71】

【図20-71】

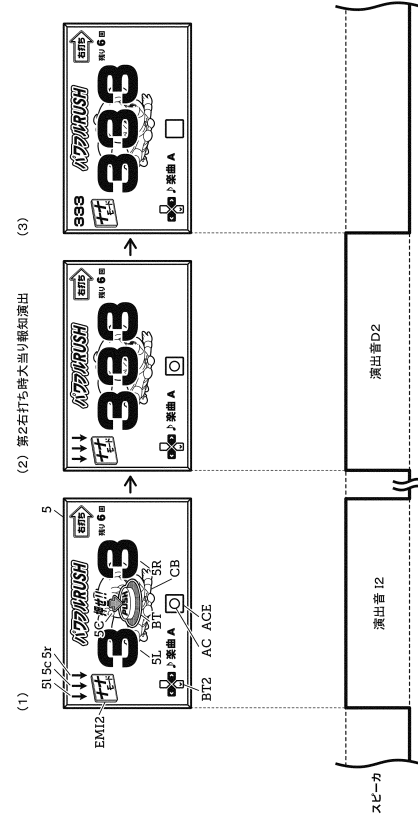
【第1右打ち時特別大当り報知演出】



【図 20 - 72】

【図20-72】

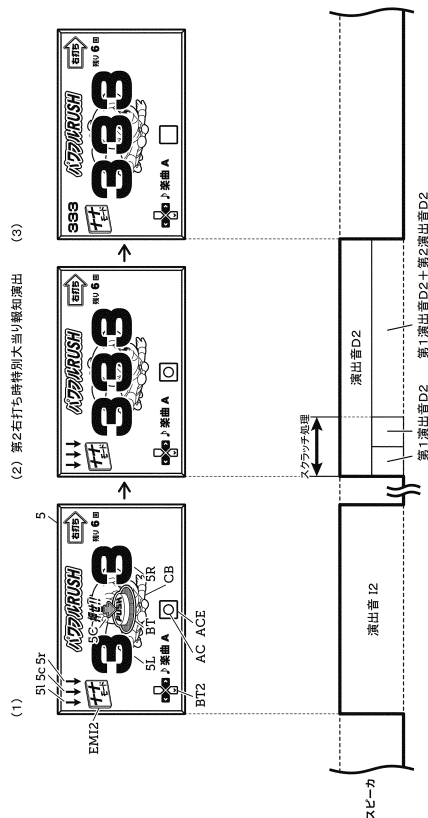
【第2右打ち時大当り報知演出】



【図 20 - 73】

【図20-73】

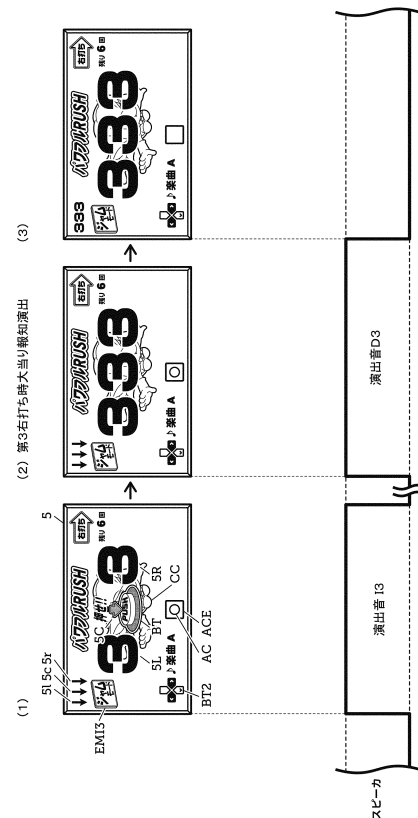
【第2右打ち時特別大当り報知演出】



【図 20 - 74】

【図20-74】

【第3右打ち時大当り報知演出】



10

20

30

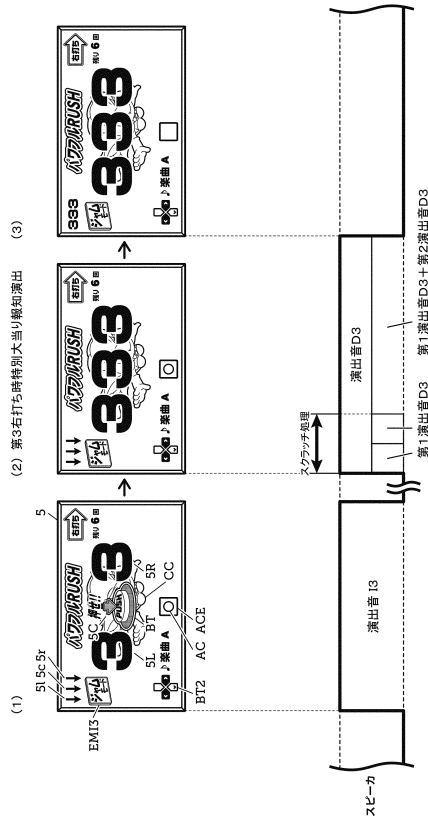
40

50

【図 20-75】

【図20-75】

【第3右打ち時特別大当り報知演出】



【図 20-76】

【図20-76】

大当り報知演出における演出音の再生出力期間（演出実行期間）

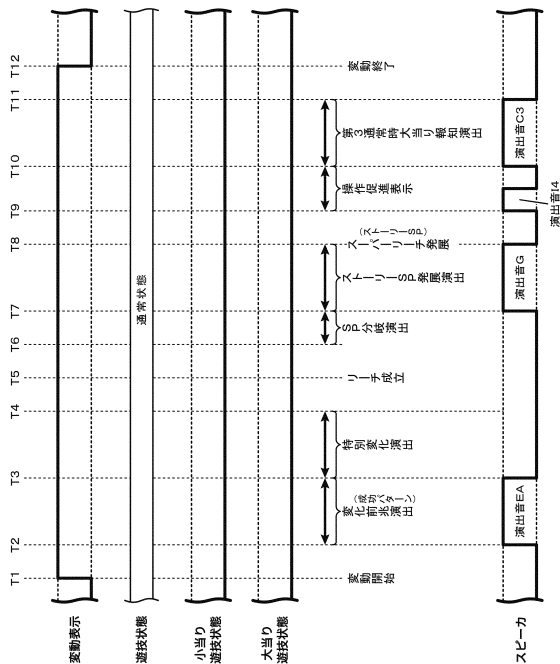
大当り報知演出	演出音					総出力期間
第1通常時 大当り報知演出	演出音C1					6.25S
	第1演出音C1	第1演出音C1	第1演出音C1	第1演出音C1	第1演出音C1 + 第2演出音C1	
第2通常時 大当り報知演出	演出音C2					6.25S
	第1演出音C2	第1演出音C2	第1演出音C2	第1演出音C2	第1演出音C2 + 第2演出音C2	
第3通常時 大当り報知演出	演出音C3					6.25S
	第1演出音C3	第1演出音C3	第1演出音C3	第1演出音C3	第1演出音C3 + 第2演出音C3	
第1右打ち時 大当り報知演出	演出音D1					5.25S
					第1演出音D1 + 第2演出音D1	
第1右打ち時 特別大当り報知演出	演出音D1					5.75S
					第1演出音D1 + 第2演出音D1	
第2右打ち時 大当り報知演出	演出音D2					5.25S
					第1演出音D2 + 第2演出音D2	
第2右打ち時 特別大当り報知演出	演出音D2					5.75S
					第1演出音D2 + 第2演出音D2	
第3右打ち時 大当り報知演出	演出音D3					5.25S
					第1演出音D3 + 第2演出音D3	
第3右打ち時 特別大当り報知演出	演出音D3					5.75S
					第1演出音D3 + 第2演出音D3	

10

20

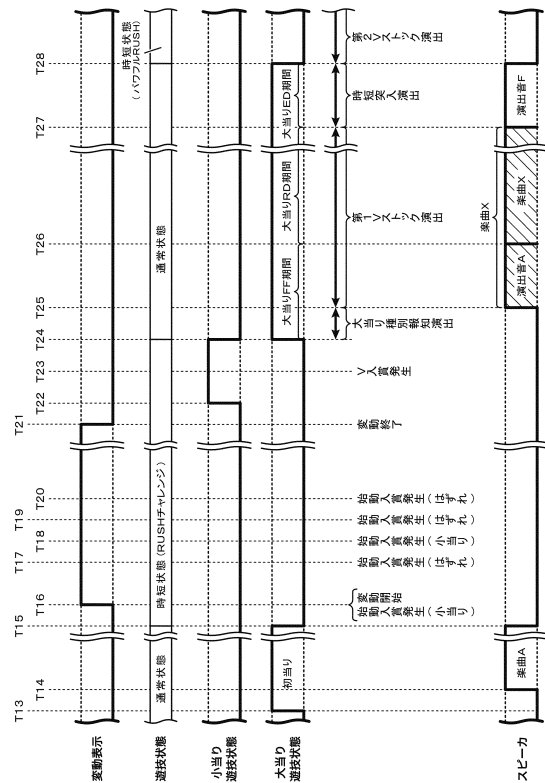
【図 20-77】

【図20-77】



【図 20-78】

【図20-78】



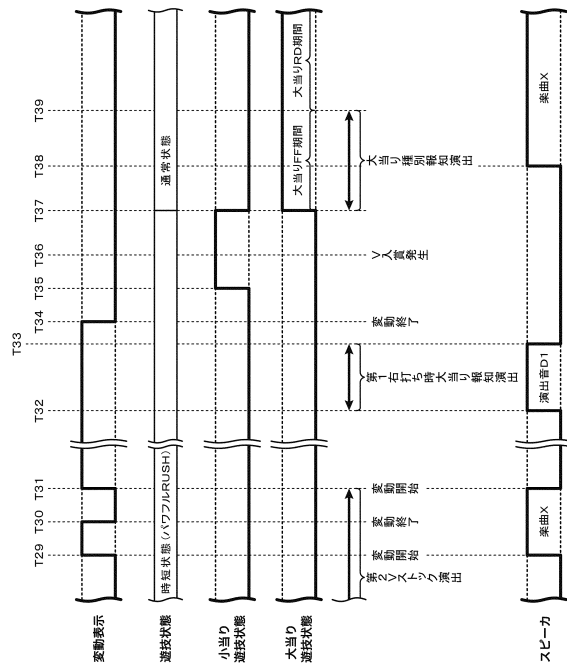
30

40

50

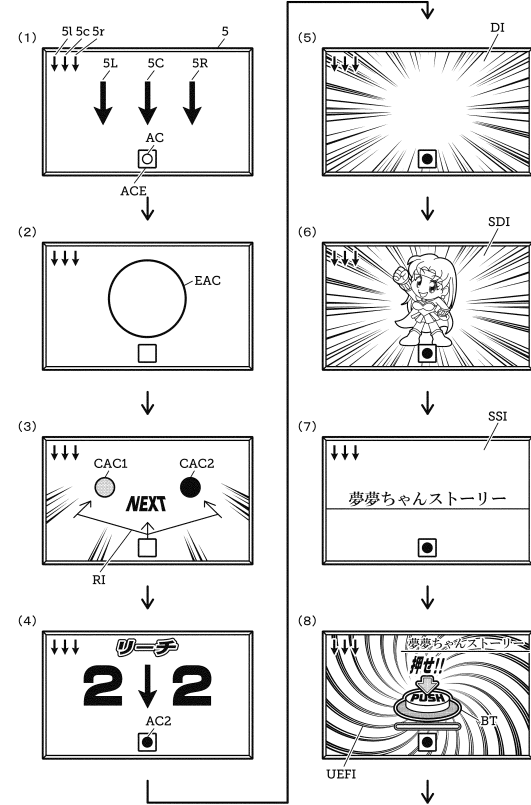
【図20-79】

【図20-79】



【図20-80】

【図20-80】

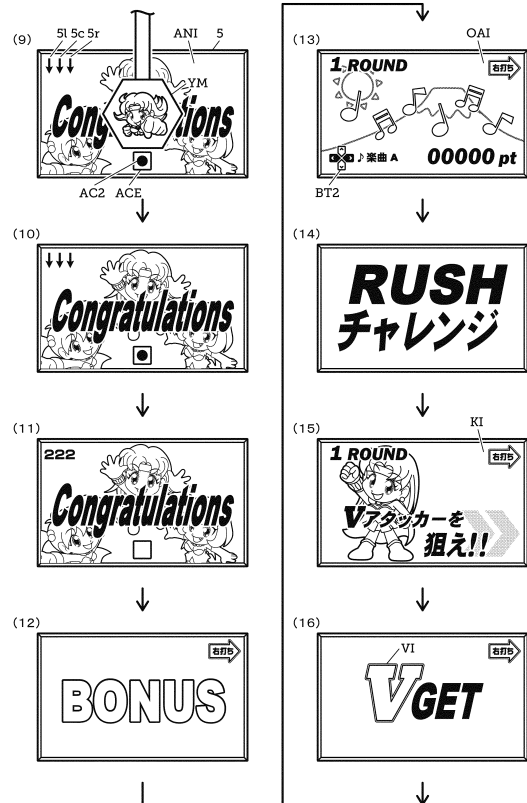


10

20

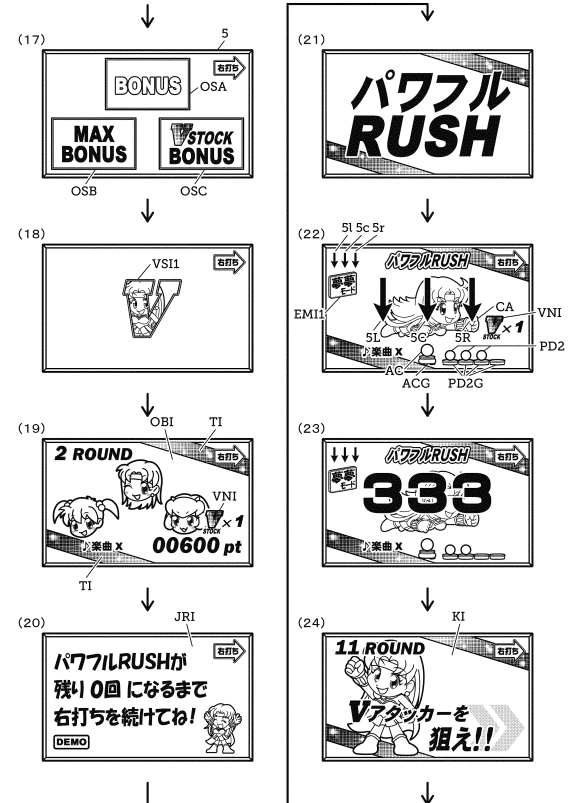
【図20-81】

【図20-81】



【図20-82】

【図20-82】



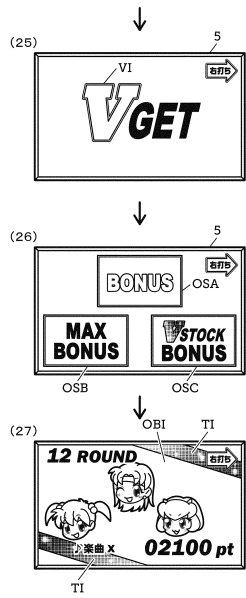
30

40

50

【図 20 - 83】

【図20-83】



10

20

30

40

50